

## ARTIGO

**ARQUITETURA CONTEMPORÂNEA: ABORDANDO COLETIVAMENTE LUGAR, PROCESSO DE PROJETO E MATERIALIDADE***Contemporary Architecture: approaching collectively place, design process and materiality***Lídia Quiêto VIANA<sup>i</sup>** e-mail | CV Lattes**Paulo Afonso RHEINGANTZ<sup>ii</sup>** e-mail | CV Lattes

## Resumo

Esse artigo tem como objetivo atualizar o entendimento de lugar a partir da noção de coletivo de Latour e da visão de mundo da atualidade e apresentar os atributos derivados das transformações recentes que se aplicam aos processos de projeto e sua materialidade. Ao contrário da noção de espaço, a noção de lugar considera a experiência humana, tornando o espaço físico um lugar de vivências, de caráter único, particular e qualitativo. Montaner define o Lugar da atualidade como locais de intensa concentração de fluxos, de acontecimentos e de fatos transitórios, dinâmicos, heterogêneos, de cruzamentos de caminhos ou de momentos energéticos. Essa concepção transforma o foco forma-função para as conexões, relações entre ambientes que alteram as noções de limite e fronteira a partir da noção de interação e não-delimitação entre coisas, lugares e pessoas, derivadas da lógica da interface. A noção de tempo presente na ação, imediato, é o elemento “entre” que faz com que a materialidade da arquitetura não seja uma finalidade, mas uma mediação. O trabalho se fundamenta em pesquisas bibliográficas com ênfase: (a) na noção de coletivo de Latour; (b) suas implicações na noção de lugar; (c) discursos da atualidade; (d) projetos de arquitetura e processos recentes; (e) aplicações na materialidade. O artigo busca contribuir com os métodos de análise e concepção de projeto considerando que o entendimento do lugar na atualidade e a configuração do espaço arquitetônico, muitas vezes se torna inapreensível se dissociado de seus atores – pessoas, objetos e aparatos tecnológicos, contexto a partir da noção de coletivo de Latour ainda pouco abordada no campo da arquitetura.

**Palavras-chave:** qualidade do lugar, atualidade, coletivo

## Abstract

This article has as objective to actualize the understanding of place from the notion of collective of Latour and the world vision of actuality and presents the derived attributes of recent transformations that are applied in process of project and in your materiality. In contrast of the space notion, the place notion considers the human experience, turning the physical space, a place of being, with single, particular and qualitative character. Montaner (2001: 44) defines the place of actuality as locals of intense concentration of fluxes, of happenings and transitory, dynamic, heterogeneous facts, crossing ways or of energetic moments. This conception transforms the focus form-function to connections, relations between ambiances that modifies the notions of limit and frontier by the interaction notion and no-delimitation between things, places and people derivatives of the logic of interface. The notion of time present in action, immediate, is the “between” element that makes the materiality of architecture is not a (finality) purpose, but a mediation. The work is based upon in bibliographical researches with emphasis: (a) in the notion of collective of Latour; (b) their implications on the notion of place; (c) speeches of the actuality; (d) architectural designs and recent process; (e) application in materiality. The article tend to contribute with analytical methods of project analyses and design conception considering that the understand of place in actuality and the configuration of architectural space, many times becomes inapprehensible when dissociated of yours actors – people, objects, technological displays, context from the notion of collective of Latour, seldom approached in architecture field, yet.

**Key-words:** Quality of place, actuality, collective.

## 1. INTRODUÇÃO

---

*Em cada momento, temos de reconstruir a concepção do que estava associado porque a anterior definição passou a ser, até certo ponto, irrelevante. Já nem sequer estamos mais certos do que significa 'nós'; parece que somos sustentados por 'laços' que já não assemelham aos laços sociais regulares (LATOUR, 2005: 06).*

Esse artigo parte da premissa de que a vida transborda em espontaneidade e “desrazões” e de que a arquitetura alcança sua plenitude a partir das relações, eventos e acontecimentos vivenciados no decorrer do tempo no ambiente construído. Para dar conta desta premissa, o trabalho se fundamenta em abordagens que buscam superar a dicotomia moderna que separa sociedade-natureza, humano e não-humano, buscando abordar a experiência humana no lugar, aqui entendido como ambiente construído subjetivado ou dotado de significado.

Segundo Latour (2001), existem diferentes concepções de ciência: (1) **a concepção “moderna”**, que separa sociedade e natureza, na qual a ciência ou a razão desempenham importante papel na ordem política da sociedade; (2) **a concepção “pós-moderna”**, que continua a anterior, e dela se diferencia por um relativo arrefecimento da confiança da amplitude da razão; (3) **a concepção “não-moderna”**, que se vale da noção de coletivo para reunir sociedade e natureza; (4) **a concepção “pré-moderna”** refere-se àqueles que não se entusiasma pela modernidade, acusados (pelos modernistas) de possuir unicamente uma cultura e crenças a respeito do mundo. Como entre os leitores deste texto podem se encontrar adeptos de cada destas concepções, é conveniente ressaltar meu alinhamento com a concepção não moderna. Agindo desta forma, quero evitar futuros e prováveis desentendimentos. Aqui faço minhas as palavras de Humberto Maturana(2001): sou absolutamente responsável pelo que disse e absolutamente irresponsável pelo que as pessoas pensam que eu disse.

As transformações produzidas na cultura contemporânea através das novas tecnologias vêm se refletindo nas relações pessoa-ambiente e no questionamento da concepção, da produção do ambiente construído e do seu papel na atualidade. O presente trabalho propõe transformar a noção de lugar a partir da noção de coletivo (Latour), que entrelaça natureza e

sociedade, ou entre humanos-e-não-humanos, desfazendo seus limites. Incorporar a noção de coletivo ao entendimento de qualidade do lugar implica no deslocamento do foco dos atributos morfológicos do ambiente construído para as relações e interações pessoa-ambiente vivenciadas no ambiente construído. Assim, embora o entendimento de lugar contenha a materialidade do ambiente urbano e não deve ser entendido como uma moldagem concebida exclusivamente pelos humanos; e qualidade do lugar resulta de associações. Adotar a noção de coletivo no entendimento de lugar também implica em substituir *representação* por *tradução* que implica em *fazer conexão* ou *se ligar a* e supõe percepção, interpretação e apropriação.

Se a qualidade do lugar é uma relação ou um efeito de múltiplas associações, não é possível falar dela como algo exterior a nós e passível de ser observado com distanciamento crítico. Esta transformação do entendimento de qualidade do lugar se mostra oportuna diante das questões presentes na teoria da arquitetura e na produção do lugar apresentadas a partir da década de 90 do século XX. “Percebemos o mundo exterior através de umas lentes que, literalmente e a um nível mais simbólico, nos proporcionam a cultura tecnológica que nos rodeia. Mais além da percepção, nossos gestos diários estão em dívida com nossas máquinas e suas necessidades específicas.”. (PICON, 2004 in ORTEGA, 2009: 68).

Em função do desejo de contribuir com o processo de compreensão, concepção e produção do ambiente construído atual; e do interesse em ultrapassar os limites da análise formal e funcional, a seguir serão abordadas: (1) as noções de espaço e lugar a partir de uma contextualização – moderno, pós-moderno e não moderno; (2) os impactos das tecnologias na percepção e na conceitualização de lugar; (3) a noção de coletivo de Latour; (3) as implicações da noção de coletivo na noção de lugar (4) alguns atributos aplicados a projetos de arquitetura derivados da cultura contemporânea na materialidade. A abordagem toma **projeto de arquitetura** como uma idealização intencional, na qual a materialidade evidencia ideais, pensamentos e noções de qualidade (ou atributos) que se evidenciam no ambiente construído.

## 2. LUGAR E ESPAÇO NO PENSAMENTO MODERNO E NÃO-MODERNO

---

A noção de lugar, ao contrário do conceito de espaço, considera a experiência humana, tornando o espaço um lugar de vivências, sensações, de caráter único, particular e qualitativo. "... o lugar é definido por substantivos, pelas qualidades das coisas e dos elementos, pelos valores simbólicos e históricos; é ambiental e está relacionado fenomenologicamente com o corpo humano" (MONTANER, 2001: 32). A ideia de lugar se diferencia da de espaço pela presença da experiência, ou seja, reúne subjetividade e materialidade.

No discurso modernista o espaço é visto como algo neutro, genérico, abstrato, constituído por uma relação funcional, matemática e quantitativa entre suas partes e elementos resultando em uma arquitetura autônoma, ideal, dissociada de qualquer sensibilidade – em relação ao contexto ou aos seus usuários (MONTANER, 2001: 31). Essa ideia de neutralidade do espaço modernista, derivada da visão moderna da ciência e da crença em uma verdade universal fundamenta a teoria da percepção modernista. A Gestalt busca na matemática e na estatística fundamentar ou dotar de maior cientificidade as artes, inclusive a arquitetura (PASSARO, 2005: 10). A ideia de universalização está presente na interpretação do ato cognitivo e na tentativa de configurar espaços que sejam percebidos e apreendidos da mesma maneira – abstrata e dissociada de qualquer coisa que não a forma em si.

Pluralistas e contraditórias, as teorias pós-modernas têm em comum o desejo de ultrapassar o reducionismo modernista. Elas se opõem ao formalismo abstrato, aos princípios funcionalistas e à ruptura completa com a história. Interdisciplinar, desenvolve enquadramentos ideológicos importando paradigmas de outras áreas do conhecimento. A ideia de mundo como um sistema ecológico, passa a tratar o espaço físico como um lugar a partir de uma visão fenomenológica<sup>1</sup>, da indissociabilidade entre homem e ambiente. Essa visão valoriza o homem, o espaço existencial, defende a arquitetura simbólica, traz a busca das qualidades sensoriais dos materiais e ambientes, o caráter do lugar.

A valorização da tradição e o consequente uso de elementos de antigas arquiteturas de forma fragmentada e simbólica no edifício buscam a presença de elementos familiares, reconhecíveis – por meio da imitação e repetição – na ausência da arquitetura tradicional. Dessa maneira, atesta-se que a história não é absolutamente determinada e acredita-se que é a tradição que cria a condição do significado da arquitetura, já que a arquitetura pode ser entendida como uma forma de conhecimento pela experiência. Muitos autores estudam a história como meio de apreender a essência da arquitetura em seus diversos momentos através do estudo da tipologia, concluindo que é a forma e não a função a essência da arquitetura, já que seu significado é culturalmente constituído – ênfase no senso comum.

Novamente se estabelecem relações entre Homem, arquitetura e o lugar enfatizando a experiência e o restabelecimento da cidade como um lugar através da tradição. Rowe propõe o método da bricolagem: importação de objetos que teriam seu significado alterado devido à mudança de contexto; Lynch o conceito de imageabilidade ou legibilidade, atributo relacionado à comunicação e ao significado dos lugares; Rossi o estudo de tipologia: ideia de que a cidade se torna legível pela repetição de componentes elementares, aos quais a memória coletiva dá sentido (NESBIT, 2006). A noção de lugar é amplamente discutida.

Segundo Noberg-Schulz (1976), "lugar é um fenômeno qualitativo "total", que não se pode reduzir a nenhuma de suas propriedades, como as relações espaciais, sem que se perca de vista a natureza concreta". A natureza concreta seria a vida cotidiana, as ações humanas diárias que não se dão em um espaço neutro e homogêneo, mas em um espaço qualitativo, povoado de diferenças. Ainda segundo o autor, "O homem habita quando é capaz de concretizar o mundo em construções e coisas... As obras de arte concretizam o que fica "entre" os puros objetos da ciência. Nosso mundo-da-vida cotidiana consiste nesses objetos "intermediários"... (NOBERG-SCHULZ In NESBITT, 2006: 458)

Lefebvre (1991) fala da arquitetura como algo que é produzido e reproduzido a partir da interação dos indivíduos e da interpretação que cada um dá ao espaço a partir de sua experiência no lugar e sua história de vida. Assim como Noberg-Schulz, o autor afirma a interferência da história pessoal e cultural dos indivíduos na produção e interpretação dos lugares como um

---

<sup>1</sup>Na abordagem de Merleau-Ponty (2001), Heidegger (1986), Husserl (1984) e Varela, Thompson & Rosch (2003).

processo dialético contínuo. A percepção e a ação são intermediadas pelo que conhecemos e vivemos e se interferem mutuamente.

*A arquitetura produz corpos vivos, cada um com atributos distintos. O fundamento ativo de um tal corpo, sua presença, não é visível nem legível como tal, nem é objeto de qualquer discurso, pois reproduz a si mesma dentro daqueles que usam o espaço em questão, dentro de suas experiências vividas. (LEFEBVRE, 1991: 300)*

Segundo Tuan (1983), o espaço só é concreto ou real quando interagimos com ele, pois a realidade se constitui a partir das nossas experiências – pensamento e sentimento. “O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor” (TUAN, 1983: 06; 151). A interpretação que fazemos do espaço ao

idealizá-lo ou experienciá-lo varia com tempo, a cultura e a nossa própria experiência de vida, o que direciona nossas sensações no lugar atribuindo-lhe conotações qualitativas. Considerando a arquitetura como um lugar de existência, suas propriedades e fenômenos se criam exatamente da presença da pessoa e sua vivência no lugar – a pessoa é o sujeito da experiência.

Desse modo, pode-se dizer que o processo cognitivo funciona como um elo que associa pessoa – dotada de emoções e sentimentos –, lugar – vivenciado pelo homem – e situação/ocasião – tempo, momento da experiência do homem no lugar. Isso porque nem a pessoa, nem o tempo ou o lugar são permanentemente os mesmos, estão em contínuo processo de transformação a partir da interação e experiência mútua.

### 3. LUGAR NA ATUALIDADE

---

*Nós podemos chamar essas formas de pós-sociais<sup>2</sup> desde que elas cheguem a partir circunstâncias onde interação, espaço e mesmo comunicação apareçam para significar algo diferente do que costumamos entender desses termos (KNNOR-CETINA, 2001: 533).*

A cultura atual (a partir da década de 90) passa por grandes transformações associadas à tecnologia da informação que vem trazendo impactos na percepção humana e na concepção da arquitetura trazendo questionamentos sobre

a produção dos espaços físicos (materialidade da arquitetura) e seu papel na atualidade.

Segundo Montaner (2001: 44), o Lugar da atualidade se define como: “intensos focos de acontecimentos, concentrações de dinamismo, torrentes de fluxos de circulação, cenários de fatos efêmeros, cruzamentos de caminhos, momentos energéticos”. Lugares de informação, experimentação e interação, onde os limites físicos se tornam muitas vezes imperceptíveis. Essa concepção transforma o foco forma/função para as **conexões**, relações entre ambientes que alteram as noções de limite e fronteira a partir da noção de interação e não-delimitação entre coisas, lugares e pessoas, derivadas da lógica da **interface**. Essa forma de pensar o espaço está fortemente associada às tecnologias da informação, sendo análoga ao processo de transporte de informação.

*Prenúncio do entre se arrasta na tecnologia da construção. Ele irá transformar não só as nossas ideias do que deveríamos fazer, mas também de como nós devemos fazer isso – incluindo a nossa abordagem tecnológica. Ele estará lá no corpo, os membros, as articulações de tudo que nós fazemos. (VAN EICK in JENCKS E KROPP, 1997:29)*

Uma das transformações mais importantes observadas na atualidade se relaciona à noção de tempo. A crença na ideia de continuidade, a flecha do tempo direcionada à eternidade é substituída pelo tempo instantâneo a partir do contexto do simulacro que estabelece ligações imprevisíveis e não sucessões deterministas

---

<sup>2</sup>C.f. Karin Knorr-Cetina, 2001: 532-533 "O entendimento da 'pós-socialidade' não apenas é pertinente à relação humano-objeto mas também aos domínios que ambos humanos e não-humanos ou mesmo exclusivamente humanos. Quero enfatizar isto em conclusão, e começar pela idéia de embutimento/entalhamento recém discutida, dá algumas ilustrações para iniciar os estudos de usuários da Internet. O que estes estudos enfatizam é que as feições espaciais deste 'ambiente' e as suas interações virtuais (desincorporadas) começam a elevar para comunidade (Hornsby 1998; Jones 1998; Stone 1996: 36f). estas ideias de sistemas coletivos desincorporados gerados em um espaço simbólico ilustram uma instância importante sobre o que devemos entender por formas pós-sociais – formas de interação humana mediadas e constituídas por meio de tecnologias de comunicação. Podemos chamar estas formas pós-sociais enquanto elas afloram em circunstâncias de interação, espaço e ainda comunicação aparentam significar algo diferente de nosso habitual entendimento destes termos. Mas qual são exatamente as características destas formas? Como as características da interação social mudam quando o tecnológico e o natural, e o 'espaço social é um código de computador consensual e alucinatório' (Stone 1996: 38)?"

construindo, segundo Jamenson (1996), um tempo fragmentado em “presentes perpétuos”. Não há mais a crença no domínio, controle ou previsão dos acontecimentos, mas em um sistema aberto de conexões imprevisíveis “O mundo apresenta-se, pois, como um complicado ciclo de eventos, no qual conexões de diferentes espécies se alternam, se sobrepõem ou se combinam, e desse modo determinam a contextura do todo”. (HEISENBERG, 1959: 83).

A noção de tempo é substituída pela noção de **situação** ou ocasião, como algo que se apresenta a partir de determinada circunstância, um híbrido. Tschumi (1996) propõe que a arquitetura deve se relacionar com a experiência no lugar, seus acontecimentos (espaço vivencial, instável), espaço se torna mutável a partir de circunstâncias (de uso eventual ou funcional) que se apresentam (SPERLING, 2008:21). Essa concepção de espaço e tempo transforma a concepção da arquitetura e as relações que seus ambientes estabelecem entre si e entre elementos exteriores na medida em que buscam trazer a ideia de movimento para a concepção do espaço físico da arquitetura.

*A arquitetura é tanto mais sobre os eventos que tomam lugar nos espaços do que aos espaços em si... As noções estáticas de forma e função favorecidas longamente pelo discurso arquitetônico precisam ser substituídas pela atenção às ações que ocorrem dentro e ao redor do edifício: para o movimento dos corpos, para atividades, para aspirações... (TSCHUMI, 1994:13)*

O tempo passa a ser o tempo presente da ação, ou “tempo processual, (...) a criação de sequências abertas para a experiência do sujeito, para a sucessão de instantes-eventos que compõem a experiência arquitetural” (SPERLING, 2008: 47). Essa ideia traz a impermanência do objeto, gerando: (1) a proliferação de *lugares efêmeros*; (2) a multiplicação de um mesmo espaço em diversos lugares de acordo com a ocorrência de diferentes práticas sociais e usos em diversos momentos ea ideia de *sobreposição* “multiplicar o lugar, multiplicando suas identidades” (CROSS, 2003: 480); (3) *flexibilidade* do espaço permitindo diferentes dinâmicas em diferentes ocasiões; (4) noção de *agenciamento*, junção de diversas funções em um mesmo espaço. “Espaço e tempo deixam de ser entidades abstratas e autônomas; dentro da disjunção, convertem-se em componentes ativos que se contaminam, o espaço se temporaliza e o tempo se espacializa” (SPERLING, 2008: 44).

Essa noção de tempo traz também a noção de **imediatez**, de que a experiência é única e

irrepetível e ocorre exatamente entre o espaço e o acontecimento. O espaço já não é mais estático, mas um lugar em movimento, que admite os diversos acontecimentos e a experiência humana que se dá no ato recíproco de agir e refletir no lugar. “A cidade contemporânea deve ser considerada como decomposta e híbrida, dinâmica e definitivamente um multiespaço conformado pela interação, conectada a coexistências e evoluções” (CROSS, 2003, 480). Não há mais hierarquia, pessoa, lugar e ocasião se interferem mutuamente, o lugar, se torna um lugar em ação.

Desse modo, as conexões não se referem mais a relações espaço/funcionais, mas interconexões entre espaço/compartimentos vistos como bases temporais de experiência da pessoa (DUARTE, 1999). “Lugar não tem nada a ver com questões relacionadas com a dimensão. Lugar é uma conexão com alguma coisa que está além do físico” (CROSS, 2003: 481). As articulações espaciais passam a ter importante papel na medida em que proporcionam conectividade, continuidade, proximidade entre os ambientes, atributos (também associados à tecnologia da informação) estudados previamente a forma e mais associados ao modo de usar e vivenciar o lugar do que a sua forma ou função (AGUIAR, 2002: s/p).

A ordenação do espaço – diferente da sua forma ou geometria – é responsável por possibilitar, impedir, facilitar, sugerir, estimular essa experimentação a partir das relações que estabelece no lugar: possibilidade de circular, observar, sentir. “Os corpos não apenas se movem adiante, mas também criam espaços produzidos por e através de seus movimentos” (TSCHUMI, 1995: 162). Desse modo, a cada evento o lugar se cria e recria, pois cada movimento no espaço cria um novo lugar, estabelece novas relações e assim sucessivamente.

Segundo Montaner (2001: 43), os lugares da atualidade são: (1) *espaços midiáticos* – museus, principalmente, que funcionam como *containers* de experiências induzidas pela interação artificial; (2) *mega arquiteturas* – lugares de consumo e lazer como shoppings, aeroportos, hotéis e hipermercados que impossibilitam a criação de vínculos pela rápida passagem e nos tornam anônimos; (3) *espaço virtual* – espaço impalpável da internet ou telefone que propiciam experiências sem um meio físico consolidado. Se mostra presente em ambos os casos a não-relação do lugar com o contexto ou o espaço físico, mas uma valorização da experiência e da interação. Nesse contexto a

arquitetura se transforma em espaço genérico, uma mediação para acontecimentos.

Para Sperling (2008) a arquitetura da atualidade se apresenta em duas categorias: (1) arquitetura contentora de grande escala (ou mega arquitetura) – onde o programa arquitetônico não mais se espacializa, mas é pensado a partir dos eventos que o espaço irá abrigar, como uma ação estratégica das atividades que o espaço abrigará. Os acontecimentos determinam as relações entre espaços/compartimentos e não mais a função ou a forma; (2) arquitetura híbrida e digital – seria a arquitetura de vanguarda da atualidade, “área fronteira entre a consistência física e o mundo virtual” (SPERLING, 2008: 114), uma interface espaço-comunicativa. Em ambos os casos se mostra a dissolução do espaço físico, a desvalorização da forma a priori e a valorização da experiência.

Castello (2007: 25) afirma que “a forma de um lugar é sempre a forma de um tempo dos lugares; e existem muitos tempos na forma de lugar”. O lugar se constitui do contexto do qual faz parte, consolidando percepções, pensamentos em um modo de produzir o espaço. Do mesmo modo, o tempo se mostra inscrito na consolidação do lugar. O autor aponta dois tipos de lugares presentes na atualidade: (1) Lugar da urbanidade – dotado de qualidades conferidas

pela força da manifestação de condicionamentos psicológicos, sociais, geográficos – lugares da cidade constituída; (2) Lugar da clonagem – “geração artificial de lugares na cidade contemporânea, que querem se tornar também espaços fervilhantes de intensa vida urbana” (CASTELLO, 2007: 200) – representativo do tempo atual. Os espaços da clonagem copiam qualidades da cidade tradicional constituindo ilhas de urbanidade dissociadas do contexto.

A cidade se torna um espaço conformado por trechos de malhas tradicionais permeadas do que Culler (1982) chamou de enxertos, do que Solá-Morales (1996: 12) chamou de mutação, do que Deleuze (1995) chamou de rizoma, do que Koolhaas (1997) chamou de espaço genérico. Lugares que são pontos dissociados de seu contexto, de conjugação arbitrária que transformam a morfologia e a fisiologia do espaço. Esses novos elementos se encontram entre as coisas que já existem, não apresentam origem ou direção, mas se mostram como uma ação de um processo não-dialético, não há retorno, mas o estabelecimento de novas realidades. Se evidenciam através do conflito gerado por sua própria existência em um meio tão diverso e se comportam como híbridos na medida em que geram novas relações, reorganizam as redes de interação existentes – um processo de auto-organização da cidade.

#### 4. A NOÇÃO DE REDE SOCIOTÉCNICA E DE COLETIVO DE LATOUR

A noção de coletivo depende da ideia de rede sociotécnica desenvolvida pelo autor, que envolve os humanos, o contexto e, também, os artefatos. “... Não só a tecnologia medeia a ação, como também nós mesmos somos instrumentos” (LATOUR, 2001: 202). Como nada na natureza é independente dos homens e vice-versa, não é possível separar a sociedade (o mundo dos homens em si) da natureza (o mundo das coisas em si). Segundo Latour (2001: 338) “não existe um mundo lá fora, não porque inexistam um mundo, mas porque não há uma mente lá dentro.” Os modos de perceber e agir também estão relacionados com o modo de operar e com a nossa prática de viver, que são traduzidas a partir da experiência. “As técnicas modificam a substância da nossa expressão e não apenas a sua forma” (LATOUR, 2001: 213). Considerar um objeto ou evento como coletivo significa considerar a mediação entre homens, coisas e técnicas (PEDRO, 1998). Esse híbrido desfaz hierarquias e a natureza dos elementos, colocando-os lado a lado.

A noção de rede heterogênea “... é uma forma de sugerir que a sociedade, as organizações, os agentes, e as máquinas são todos efeitos gerados em redes de certos padrões de diversos materiais, não apenas humanos” (LAW, 1992: 02). Um processo não determinista, dinâmico que se cria e recria a partir da noção de **mediação** entre seus elementos híbridos – os **atuantes ou actantes**<sup>3</sup>. Nesse processo não há hierarquia entre as partes que se interferem mutuamente.

A ideia de mediação (LATOUR, 2001: 213) se refere a: (1) *interferência* – a responsabilidade de uma ação deve ser distribuída entre os vários atuantes, cada um deles é um híbrido com uma função ou objetivo; (2) *composição* – a ação não é uma propriedade de humanos, mas de uma

<sup>3</sup>Latour (2001: 346) utiliza a palavra *actante* ou *atuante*, tomada da semiótica, em lugar de ator, para incluir os não-humanos na definição, “uma vez que em inglês, a palavra ‘actor’ (ator) se limita a humanos”.

associação de atuantes; (3) *entrelaçamento entre tempo e espaço* – a cada situação apresentada, o número de atuantes, seus objetivos e o modo de operar podem se alterar em uma determinada ação; (4) *transposição da fronteira entre signos e coisas*.

Segundo Latour (2000, 344), a rede, seus elementos e suas conexões constituem noções variáveis de realidade, sociedade, paradigma. Essas noções não são fatos duros, apresentam forma ou limite variável. Se não há controvérsia, permanecem inalteradas, se há controvérsia, a rede se mostra e com ela suas associações. A cada controvérsia elementos da rede podem se alterar por meio da **interação** com outros atuantes ou redes. “... podemos começar com interação e assumir que interação é tudo que há” (LAW, 1992: 01). A ocorrência de novas situações pode trazer novos elementos para a rede, quando apresentam **alinhamento**, ou pode gerar um choque que transforma toda a rede.

A partir dos pressupostos apresentados se constitui a Teoria Ator-Rede (*Actor-Network Theory* - ANT) desenvolvida por Bruno Latour, Michel Callon e John Law que vem sendo aplicada em pesquisas no campo da arquitetura, psicologia e sociologia. A ANT baseia-se no pressuposto de que sociedade e tecnologia encontram-se inevitavelmente hibridados na atualidade, entendendo que os objetos técnicos não são meros instrumentos determinados pela vontade humana. Eles compõem uma rede que “faz fazer” – portanto, nos mobilizam, desviam nossas ações, “têm agência” (LATOUR, 2005). Em lugar de atores, Latour denomina os elementos humanos e não humanos que interagem na rede sociotécnica de **actantes**. Os *actantes* se identificam por seu desempenho, objetivo, função ou competência – como eles variam de acordo com a situação, sua identidade não é constante. Eles não se apresentam como corpos, dotados de essência, mas como algo produzido a partir da interação com a rede que o identifica e qualifica.

*“... agentes sociais não estão nunca localizados em corpos e somente em corpos, mas ao contrário, um ator é uma rede de certos padrões de relações heterogêneas, ou um efeito produzido por uma tal rede. (...) Daí o termo ator-rede – um ator é também, e sempre, uma rede”. (LAW, 1992: 04)*

Para Latour (2001, 203) nós humanos não fazemos parte apenas de uma sociedade – “um acordo modernista”. Nós também fazemos parte de um coletivo – “termo se refere a associação de humanos e não-humanos” – a partir de um processo político que transforma o mundo em um lugar habitado. O coletivo seria a trama, ou a

rede de conexões da qual fazemos parte. “Em sentido algum se pode dizer que os humanos existam como humanos sem entrarem em contato com aquilo que os autoriza e capacita a existir (ou seja, agir)” (LATOUR, 2001: 221). O modo de agir e intervir no espaço são mediados pela realidade<sup>4</sup> (tecnologia, ciência, política) e irá fazer parte de novas experiências humanas através de uma relação dialética e infundável. O entendimento do coletivo depende da apreensão do contexto e das interações nele estabelecidas por meio das experiências.

*“O jogo não consiste em estender a subjetividade das coisas, tratar humanos como objetos, tomar máquinas por atores sociais e sim evitar a todo custo o emprego da distinção sujeito-objeto ao discorrer sobre o entrelaçamento de humanos e não-humanos. O que o novo quadro procura capturar são os movimentos pelos quais um dado coletivo estende seu tecido social a outras entidades” (LATOUR, 2001: 222)*

O coletivo de uma situação, conceito, definição ou objeto interfere na sua construção, configuração e identidade na medida em que articula elementos heterogêneos da rede. Ele possibilita associações e as transforma e, por esta razão, também altera os resultados – que, por sua vez, são sempre relativos e provisórios. Investigar o coletivo é seguir as pistas, buscar identificar as associações que conformam uma determinada situação, objeto ou lugar tal qual ele se apresenta. Essa investigação colabora para o entendimento dos “porquês” de certas construções ou configurações. A noção de coletivo busca tratar os acontecimentos em sua ocorrência, abrangendo a complexidade, relatividade e a instabilidade natural do processo de viver.

Todos os pontos até aqui apresentados dependem da ideia do tempo em decorrência, uma ação contínua. Por isso, imprevisível e sujeita e alterações de percurso, em contraposição à flecha do tempo. “Assim, quando a teoria ator-rede explora o caráter de uma organização, ela o trata como um efeito ou uma consequência – o efeito da interação entre materiais e estratégias da organização” (LAW,

---

<sup>4</sup> O termo realidade se refere a tudo que é real, ou existe, é percebida e experienciada de modo diferente de acordo com a cultura, tempo, valores – é também um fluxo. Segundo Pedro (1996:92), “o sujeito se modifica à medida que conhece o mundo – conhecer é criar, nascer junto e não apenas, re-conhecer”, ou seja: o sujeito percebe o mundo a partir do que se apresenta a ele, mediado por suas emoções e sua história – sua interação mútua.

1992: 08). A ideia de mediação, "em contraste com 'intermediário', significa um evento ou um atuador que não podem ser exatamente definidos pelo que consomem e pelo que produzem. Se um intermediário é plenamente definido por aquilo que provoca, uma mediação sempre ultrapassa sua condição" (LATOURE 2001: 351). A ideia de mediação possibilita a interação, que se apresenta como o elo que associa os atuadores e traz a noção de pertencimento ou associação a uma rede ou coletivo e a sua identificação.

Compreender um fato, um objeto ou lugar a partir do seu coletivo significa abordar a sua complexidade examinando pontos heterogêneos – técnicos, sociais, culturais, políticos – que o constituem e suas relações – interações que os constituem como tal. Assim, qualidade do (coletivo) lugar, por ser uma relação ou experiência vivenciada no lugar, pode ser entendida como uma grande narrativa a ser descrita em sua dinâmica complexidade desde sua base; como um conjunto heterogêneo e dinâmico de relações entre humanos (sociedade) e não-humanos (natureza).

## 5. O ENTENDIMENTO DE LUGAR COMO UM COLETIVO

---

A forma de intervir no espaço físico se associa aos nossos referenciais, à cultura, ao meio social, ao tempo e, de certo modo, traduz nossos desejos e anseios relativos ao lugar onde vivemos. Funciona como uma espécie de código silencioso presente no nosso inconsciente que configura certos padrões e revela os motivos de tais configurações. "Ao produzimos coletivamente as nossas cidades, produzidos coletivamente a nós mesmos. Projetos que prefigurem a cidade que queremos são, portanto, projetos sobre (nossas) possibilidades humanas, sobre quem queremos vir a ser" (HARVEY, 2000: 159). O lugar visto sob a noção de coletivo seria o ambiente atravessado por ações, experiências, sob uma situação temporal, cultural, social e política, atravessado por seus discursos e narrativas.

Assume-se a impureza das coisas, pessoas e lugares e a impossibilidade de do estabelecimento de verdades eternas, pois a cada tempo constituímos ideias diferentes sobre os acontecimentos da vida que interferem na nossa forma de perceber, interpretar, agir. Na perspectiva da ANT o (coletivo) lugar, se transforma em um conjunto de relações entre humanos e não-humanos, impossível de ser interpretada a partir do uso de conceitos – que em geral, "podem ser rígidos ou limitados demais para expressar a natureza dinâmica dos sentidos do corpo e da mente" (Tulku 1997: 229). O lugar não pode ser representado nem resumido por teorias, uma vez que se trata de relação ou experiência dinâmica e contínua ao contrário do conceito, estático. É entendido como uma grande narrativa a ser descrita em sua dinâmica complexidade, como natureza e sociedade são auto implicadas, não é possível separá-los.

A crítica pós-moderna aborda fortemente o conceito de lugar e a relação pessoa-ambiente

tratando a questão de forma interdisciplinar, ou seja, estabelece relações entre as disciplinas, mas ainda admite seus limites e hierarquias e as reconhece como elementos separados (MORIN, 1984: 311). A noção de coletivo (LATOURE, 2001), entende essa relação como uma interação transdisciplinar, ou seja, que desfaz limites, compreendendo as disciplinas e elementos como híbridos. Concentra-se no conteúdo do conhecimento, independente de sua origem, além de incluir os não-humanos nessa interação, vistos até então como elementos inertes, incapazes de produzir diferença.

Desse modo, consideram-se todos os atuantes vinculados às redes (pessoas lugares, clima, vegetação, edifícios, equipamentos) como coletivos como propõe Latour (2001) atuando como híbridos como propõe Pedro (1996: 168) que se estabelecem como tal na medida em que se relacionam uns com os outros. "O signo "puro" como elemento mínimo indivisível é substituído pela relação; aquele, isolado, não confere sentido sem os contextos interno e externo produzidos por esta última". (SPERLING, s/d: 02). Essa relação funciona como uma interface que traz variações entre em todos os elementos envolvidos a partir da noção de coletivo (LATOURE, 2001: 346).

Olhar o (coletivo) lugar é observar os portavozes que atuam na sua constituição, identificar suas associações e interações. Admite-se, no entanto, que ao falarmos na presença desses atuadores, estamos também traduzindo, construindo fatos e que, portanto não existe uma realidade em si. Ser um porta-voz do lugar da atualidade é traçar sua gênese, seguir a rede em ação – descobrir como a rede ou (coletivo) lugar chegou a se estabelecer, que atuadores se envolveram no processo, que dispositivos foram mobilizados, como as alianças foram estabelecidas e que controvérsias e impasses



surgiram e como foram resolvidos ou contornados; observar seu modo de interagir e sua interferência na constituição do lugar tal como ele é percebido e traduzido. Essa abordagem permite que elementos fundamentais na constituição do (coletivo) lugar – como a interação, a ação, efeitos tecnológicos e sensações – sejam considerados na sua cartografia.

Arquiteturas midiáticas, como museus que permitem a interação do usuário como se nota em alguns projetos de Tschumi, Koolhaas ou Venturi ou criam ambiências sensitivas, como o museu judaico de Libeskind. Tais objetos se mostram incompreensíveis se observados somente pela ótica físico-funcional ou por sua configuração formal. Nesses casos, o espaço físico se mistura com os dispositivos tecnológicos geradores de ambiências que interagem com as pessoas. O mesmo ambiente sem os efeitos gerados pelos dispositivos configura um (coletivo) lugar diferente resultante de um conjunto diferente de atuadores, apesar de suas qualidades espaciais serem as mesmas.

Arquiteturas efêmeras digitais constituídas de projeções de imagens em planos de vidro não seriam possíveis sem a tecnologia e a máquina, seria somente uma transparência. No entanto, as projeções estabelecem limites, fronteiras, delimitam espaços, criam ambiências, exibem imagens que possibilitam associações com experiências pessoais; conformam a identidade de um objeto arquitetônico tornando-o reconhecível. Como o Pavilhão Blur Building de Diller & Scofidio, constituído de vapor de água, aspergido por pulverizadores controlados por computadores. Um espaço sem forma – por sua transparência e “embaçamento” – ou função. A dissolução do espaço material não impossibilita a ocorrência de experiências, o estabelecimento de vínculos e de sentimentos.

As mega arquiteturas seriam consideradas como uma superabundância de informações, caso desconsiderássemos a rápida movimentação das pessoas pelo espaço e a intenção de facilmente “capturar” seu interesse diante do escasso tempo para longas avaliações e análises. Fato

que também explica seu caráter heterogêneo em relação às funções que abriga. A mesma situação se aplica às metrópoles e a poluição visual dos outdoors em vias de rápida circulação, como na Barra da Tijuca. Esses lugares buscam estabelecer cópias de espaços socialmente constituídos, ricos em vida, como é o caso de alguns centros comerciais ou residenciais que recriam a espacialidade de pequenas cidades tradicionais, a até mesmo o caso da Disney e outros parques temáticos.

Desse modo, a concepção da rede ou (coletivo) lugar deve considerar as relações, inclusive as derivadas da vida humana em sua ocorrência: o movimento, a experiência, as sensações, os processos que envolvem esses acontecimentos, transformando a relação espaço/função para a uma ênfase nas relações/conexões entre lugares e tudo que os envolve ou interfere. Segundo Weibel (apud DUARTE, 1999: 137), “a vida não é algo inerente à matéria, mas, sobretudo o resultado da organização e forma da matéria”. A plenitude da vida se dá através dessa interface que propicia emoções, curiosidades, ações, conhecimentos – experiências.

O discorrer do tempo e das práticas cotidianas em meio ao desenvolvimento dos meios tecnológicos e das noções de redes possibilitaram novas interpretações do mundo e seu processo de construção, como as noções de: tempo, conexão, interface, imediatividade, evento e interação. Essas noções têm em comum a dissolução de limites e fronteiras e o foco na interação e estão associadas às novas demandas e ao modo de interagir no espaço arquitetônico. Dessas transformações resultaram novas soluções para a constituição de lugares, alinhados a situação que vivemos hoje, que interferem diretamente no processo de concepção, modo de analisar e ensinar a arquitetura.

Diante do contexto que se apresenta, permeado por processos tecnológicos, podemos observar alguns atributos que vem se mostrando nos discursos dos arquitetos, teoria da arquitetura e na concepção do espaço a seguir apresentados e exemplificados a partir de alguns projetos recentes.

## 6. PROCESSO DE PROJETO E ATRIBUTOS

---

Projetar é idealizar algo que ainda não existe, é planejar para tornar concreta uma ideia sobre uma situação dotada de escolhas e problemas. O projeto carrega em si ideais sobre certo problema, associado a um contexto urbano,

cultural e temporal. Tais questões são evidenciadas por características e atributos espaciais – aspectos associados à ideia de qualidade presente na sua configuração e no seu processo de criação. Pretende-se assim, trazer

uma reflexão sobre essas ideias de qualidade presentes na interpretação do mundo na atualidade e sua inserção no processo de projeto.

A arquitetura na atualidade se relaciona aos fluxos de movimento, às dinâmicas do lugar, mas não mais ao seu simbolismo, imagem ou forma. O edifício se instala de forma estratégica, a partir de conexões que não necessariamente se relacionam à dinâmica atual do lugar. Ao contrário, pretendem gerar novas dinâmicas, transformando o lugar. Esse novo lugar muitas vezes passa a ter sua imagem associada à imagem marcante do novo e impactante edifício. São intervenções pontuais na cidade que tem como objetivo gerar uma **mutação** – gerar ou evidenciar potencialidades a partir de uma visão estratégica.

*Hoje o projeto consiste em captar todas as energias e dinâmicas que configuram nosso entorno. Privilegia-se a troca e a transformação e daí portanto, tornar-se difícil pensar em termos de formas e materiais estáveis e definições fixas e permanentes de um espaço. Mais do que desafiar o tempo como vemos na arquitetura clássica, a tarefa de hoje consiste em dar forma física ao tempo, a duração na mudança. (SOLÁ-MORALES, 1995: 11)*

O edifício é ele próprio a mudança, o elemento desencadeador de uma transformação urbana. Ele ressalta o tempo todo a passagem do tempo e o movimento do homem, se transforma a partir do percorrer o entorno ou seu interior gerando novas formas e perspectivas associadas às mudanças de ponto de vista. “No movimento das pessoas os percursos são consolidados como vestígios de uma conduta cotidiana. Linhas de movimento decorrem naturalmente de aberturas” (AGUIAR, 2009: sem paginação). Essas transformações no edifício não se relacionam a sua forma, mas principalmente ao fato de serem pensados sempre a partir de fluxos de movimentos e possíveis pontos de vista de quem o percorre.

*A arquitetura só se efetiva como campo da experiência espacial, como o que se instaura no uso pelos corpos; ela realiza o deslocamento do continente para o conteúdo, dos espaços para aquilo que neles acontece (SPERLING, 2008: 26).*

*Ou seja; não é mais a arquitetura que gera o espaço no qual o homem deve se adaptar. O corpo gera a arquitetura onde a mesma está completamente subjugada aos atos do indivíduo. Assim como a tecnologia e os equipamentos que trabalham em função do indivíduo e do corpo e que fascinam pela sua interatividade e indeterminação. Uma*

*arquitetura incerta que não existe mais como uma forma rígida, determinada ou funcional no espaço, mas como movimento do corpo do indivíduo no tempo. (MAIA, 2001: sem paginação)*

Segundo Spuybroek (1998: 62) o mundo passa por um processo de “liquidificação” onde tudo é mediado por informação: linguagem, corpo, forma, objeto. “Uma situação onde tudo se torna mediado, onde toda a matéria de espaço é fundida com a sua representação na mídia, onde toda a forma é fundida com a informação. Estamos trocando a matéria pela substância, o sólido pelo grão e resolução”. Nota-se cada vez mais a ênfase na imagem do edifício e uma redução da valorização do aspecto cultural e seu conteúdo para o objeto arquitetônico – a desmaterialização do edifício, reduzindo-o a uma imagem vazia.

*Os lugares da arquitetura atual não podem ser permanências produzidas pelas forças da firmatas vitruviana. São irrelevantes os efeitos de duração de estabilidade, do desafio da passagem do tempo. É reacionária a ideia de lugar como cultivo e entretenimento do essencial, profundo, de um genius loci difícil de acreditar em uma época de agnosticismo. Mas essas desilusões não têm porque levar ao nihilismo de uma arquitetura da negação. (SOLÁ-MORALES, 1995: 124).*

A arquitetura de mostra desmaterializada, seus princípios e processos de concepção se mostram associados a fluxos, conexões, acontecimentos e movimentos simultâneos. “Um mundo em que a forma, como categoria, está ausente” (MONEO, 1999:36). A forma apresenta pouca definição, sendo vista como matéria, destituída de significado. Sua constituição atende as questões operativas. “O mundo de hoje reclama ação e não necessita, como no passado, de um cenário iconográfico” (MONEO, 1999: 20). Os atributos de qualidade associados a esses ambientes dependem do corpo humano, mais especificamente de **ações**, não são somente geometria, abstração.

Esses atributos associados à geração do espaço têm forte relação com a tecnologia da informação, dentre eles as ideias de: (1) interatividade; (2) indeterminação; (3) movimento, ideia do espaço em ação; (4) topologia com ênfase nas relações/conexões; (5) Simultaneidade associada a complexidade e superposição; (6) sintaxe do lugar associada a não-relação com o lugar subjetivo, mas as suas relações. A seguir serão apresentados os atributos, exemplificados em aplicações de projeto de arquitetura.

## 6.1. Interatividade

A ideia de *interatividade* está associada à dissolução dos limites, a ideia de que tudo está de algum modo relacionado. “Interação é a influencia de dois sistemas em um outro” (CROS, 2003; 352). Interagir está associado a *se relacionar a*, pressupõe um conjunto, onde seus elementos se interferem mutuamente, estando também associado à ideia de um sistema aberto. Na arte contemporânea, a interação pode ser considerada um pressuposto. Ao contrário da relação de frontalidade gerada pela pintura ou da relação de centralidade gerada pela escultura, as instalações contemporâneas criam uma relação ambiental. São espaços de experiência que se completam justamente a partir da participação corpórea e sensitiva, a obra não se dissocia do ambiente, que também se transforma com a participação de pessoas, da situação, do contexto.

Essa ideia se apresenta na configuração dos espaços da atualidade a partir do uso de “peles” – telas vazadas, ripados ou mesmo elementos translúcidos – nas fachadas das edificações que permitem que o indivíduo se sinta sempre dentro e fora dos ambientes, a partir da entrada da luz, da observação do entorno. “As transparências das superfícies elucidam o mais profundo desejo de interatividade que quebra os limites do espaço físico permitindo que o nosso corpo transponha as superfícies instantaneamente” (MAIA, 2001, sem paginação). Ambientes e paisagens que estão além do compartimento em si passam a fazer parte do lugar de uso, das circulações, da experiência de vivenciar o lugar e seus ambientes, configurando um espaço reativo.

Do mesmo modo, os espaços internos permitem a comunicação visual de um ambiente interno para outro a partir de vazios no interior – mezanino, pé-direito duplo, grandes vãos internos – que permitem a visualização de diversos pavimentos, circulações internas e externas. “O movimento, poder estar dentro e fora dos ambientes simultaneamente parece ser o espaço ideal. A todo o tempo, o melhor lugar para se estar é onde você não está” (MAIA, 2001, sem paginação). Os ambientes interagem entre si, os acontecimentos de um ambiente interferem nos demais e nas suas atividades. Circular cria surpresas a partir de perspectivas e possibilidades de visualização.

Como exemplo de projeto que trabalha com a ideia de interatividade, pode-se citar o projeto do Museu da Imagem e do Som (novo MIS/RJ) de Diller e Scofidio, de 2009, que apresenta

atributos e características comuns ao seu contexto temporal e local pelo seu objetivo de criar uma forte imagem para o local e sua revitalização, pela escolha plástico formal, já aplicada a outros projetos deste e outros escritórios, por se mostrar de forma genérica e dissociada do contexto urbano e natural quanto a sua implantação e linguagem arquitetônica.

Segundo os autores do projeto, o edifício se constitui de uma fita de circulação que compõe a fachada principal e busca dar continuidade ao calçadão de Copacabana. A transição do espaço externo para o interno se dá a medida que os pedestres percorrem as rampas de acesso e dirigem aos espaços internos. De acordo com os autores, criando um Boulevar vertical na fachada do edifício. Os espaços internos são posicionados de modo estratégico, de modo a direcionar a visão do usuário do espaço para pontos específicos de interesse na paisagem circundante. Esses espaços apresentam um tênue limite sendo as fachadas cobertas por vidros ou telas metálicas vazadas que funcionam como peles, permitindo ver através. Do mesmo modo as circulações criam percursos que direcionam o olhar do pedestre.

O projeto do novo MIS trabalha com a ideia continuidade do evento e das experiências do espaço público para o espaço privado do edifício, fazendo do seu acesso o próprio elemento constituinte do edifício em si. Leva pra dentro do edifício locais de encontro, de contemplação a partir de espaços interconectados. Não há separação rígida entre pisos, a ideia da fita contínua busca um ambiente sem separação de pisos, criando vãos e pisos descontraídos que criam um espaço interno que se comunica visualmente. Também não há uma separação de funções por blocos, todas as atividades se concentram em um só edifício.

O uso de pisos descontraídos verticalmente permite que o elemento principal – a fita/rampa – se destaque dando forma ao edifício. Isso porque cada “bloco” ou volume se mostra amarrado a essa fita. Como a fachada principal é toda coberta de vidro e telas, em geral inclinados ou recuados do limite do bloco, criam a impressão de um vazio, dando evidencia para a fita que se dobra e desdobra ao longo da fachada. As fachadas do edifício têm diferentes inclinações, que direcionam o olhar do pedestre para pontos específicos da paisagem. A fita usada no projeto não é uma inovação deste projeto, vem sendo bastante aplicada em projetos deste e de outros escritórios como o OMA, UNSTUDIO, dos arquitetos Libeskind, Eisenman, Jose cruz Ovalle entre outros a partir da ideia de uma ligação contínua e infinita

elaborada a partir da importação do conceito de Dobra de Deleuze.

## 6.2. Indeterminação

---

A interatividade também se associa a ideia de **indeterminação**, ambientes menos pré-determinados, vistos como não-definitivos, flexíveis e adaptáveis que possibilitem múltiplas possibilidades de fluxos e conexões entre ambientes de uso, uma lógica de rede, sistema. “Espaço de puro uso e livre circulação. (...)se você não se considera destinado a um uso particular, tudo correu bem entre nós” (CROS,2003: 337). Não se apresentam mais espaços com percursos direcionados, setores rígidos associados a funções, mas conexões entre espaços pensados a partir de relações desejáveis para atividades, circulação e usos. Mostram-se diversas possibilidades de circulação e acessos através de transformações na configuração do espaço.

A natureza do espaço não é fixa, se mostra variável de acordo com a necessidade ou interesse de cada um que percorre o lugar. Desse modo, o espaço abriga a espontaneidade da experiência do indivíduo, sempre única. A cada evento o espaço se transforma em um novo lugar diferente para cada um que o experimenta, seja pelos percursos, possibilidades de uso ou pelas novas formas de perceber a forma. Não há hierarquia de usos ou percursos, que se mostram mais como derivas informais, a prioridade é da presença, experiência que faz do espaço relacional. O edifício, ao permitir diversos percursos e usos, possibilita diversas relações que por sua vez também transformam o edifício e o adaptam a diferentes situações, associando-se a ideia de complexidade.

*Sistema é um conjunto de elementos heterogêneos (materiais ou não), em distintas escalas, relacionados entre si, com uma organização interna que tenta estrategicamente adaptar-se à complexidade do contexto, constituindo um todo que não é explicável pela mera soma de suas partes. Cada parte do sistema está em função de outra, não há elementos isolados (MONTANER, 2008: 11).*

Como exemplo, pode-se citar o projeto do *21 Century Museum of Contemporary Art*, do SANAA, de 2004. Segundo os autores, o projeto tem como base dois aspectos: (1) integração entre projeto e programa – projeto participativo junto com funcionários da área visando transcender a função e gerar experiências aos usuários; (2) a ideia de que todo mundo pode ser um artista, ou seja, a ideia de que visitantes

podem participar mais ativamente, interferindo na programação do museu e na escolha das obras e atividades. Outro aspecto importante é a ideia de coexistência com os outros – ideia de coletividade – e com os diversos ambientes.

O projeto se constitui de blocos prismáticos que contém os espaços de uso e vazios que conformam pátios internos. Esses espaços são agrupados por um plano circular plano de cobertura que “amarra” esse conjunto de ambientes. O espaço de circulação se conforma entre os blocos e vazios, e nas bordas possibilitando múltiplas possibilidades de percurso e circulação. Os eixos de circulação são iguais em largura, se articulam como uma malha de eixos ortogonais, não apresentando hierarquia de um eixo em relação a outro, seja por tamanho ou posição. Não há centralidade, os espaços funcionam como “ilhas” ou como malhas urbanas antigas com elementos de escala semelhante, sejam blocos construídos ou vazios entre espaços de circulação.

A ideia de indeterminação também se associa a flexibilidade do espaço, dada pelos múltiplos percursos; pelos diversos tipos, formatos e dimensões dos ambientes de uso que permitem abrigar diversas manifestações de arte e diferentes mídias. Os ambientes também apresentam possibilidades de rearranjo dos espaços – possibilidade de subdividir ambientes ou agrupar. O limite da edificação se faz por uma pele de vidro que permite a integração com o exterior e reafirma a ideia de coexistência. Como os espaços de uso são blocos bem delimitados entre circulações e vazios, pode-se observar outros ambientes na medida em que se circula pelo espaço. Os vazios e transparências aplicadas ao fechamento de alguns espaços geram algumas surpresas visuais e a ideia também de interação entre ambientes.

## 6.3. Espaço em ação

---

A ideia de indeterminação também se associa a ideia de **espaço em ação**, dos corpos em movimento e não mais o espaço estático, geométrico e puro. Essa ideia se associa a ideia do *frame*, imagens em movimento (do cinema, da televisão), ou seja, de uma sequência de acontecimentos formais. Uma forma pode assim, se transformar em diversas outras formas a partir de uma mudança de ponto de vista. Ao contrário das formas modernas, estas não podem ser representadas por planos paralelos ortogonais, são formas tridimensionais, orgânicas, geradas por transformações e distorções. Somente podem ser percebidas como um todo se vistas em movimento e não a partir

de uma posição. São formas que se transformam continuamente, sem rompimentos bruscos ou quebra de planos, se conformam por um volume único – um exterior coeso e um interior com camadas permeáveis.

*Toda forma atual pode se constituir potencialmente em outras formas, ou seja, ela é virtualmente n outras e a passagem de uma forma a outra não se dá por mudança brusca de uma imagem estática à outra, mas por transformação ou evolução. A forma torna-se um frame de um movimento em sequencia. (LYNN apud SPERLING, 2008: 06)*

Como exemplos, podemos citar o projeto de Greg Lynn, Embriological House e o projeto Centro de Cinema de Nora Gray. Em ambos os casos, os projetos são estudados e apresentados a partir de imagens tridimensionais que se mostram como uma sequencia visual, **frames** de uma imagem em movimento que permite seu entendimento volumétrico. Também se observa o volume único, orgânico, conformado por uma “pele”, que somente pode ser elaborado tridimensionalmente por programas de computador. No projeto de Nora Gray, pode se observar no interior as fortes perspectivas e diferentes formas geradas pelos diferentes ângulos de visão do objeto e pelos jogos de luz proporcionados pela “pele” que limita o edifício.

A complexidade das formas de ambos os projetos impossibilita seu entendimento a partir de desenhos tradicionais como plantas baixas e cortes. Sua irregularidade faz com que sua forma se transforme em muitas outras e que a dedução de sua completude não seja possível a partir da visão de representações ortogonais de suas faces ou cortes, para tanto seriam necessários infinitos desenhos. Os espaços de circulação também orgânicos acentuam ainda mais os fortes ângulos das perspectivas internas. As superfícies internas se sobrepõem e criam diferentes cenas.

#### 6.4. Topologia

---

No espaço topológico, a distribuição dos espaços de uso é pensada de forma estratégica, a partir de possíveis dinâmicas de uso, fluxos e movimentos que podem ser gerados a partir dinâmica de sua distribuição. “Um olhar mais interessado em vetores de força e conectividades do que no traçado do detalhe. Mais interessado em diagramas evolutivos do que em estáticas e/ou estáveis imagens” (CROS, 2005: 20). A organização e posicionamento dos espaços são pensados topologicamente e não mais a partir de tipologias ou funções setorizadas.

“Topologicamente o que conta é a condição relacional, a articulação ou inflexão, a proximidade ou distanciamento, enfim, o modo como os espaços de uma edificação se relacionam ou se articulam” (AGUIAR, 2002: s/p). Os espaços “entre” espaços de uso não são programados, estimulando a circulação e interação espontâneas – eventos (TSCHUMI, 1975: sem paginação). “O movimento, longe de ser mero cinetismo ou ação mecânica, diz respeito ao contato dinâmico entre os corpos e entre eles e o espaço” (SPERLING, 2008: 50). A obra arquitetônica é pensada em termos de elementos interligados, relações, conexões, acontecimentos, usos. Os eventos ou acontecimentos programam os ambientes e suas relações, priorizando a dinâmica.

Como exemplos que trabalham topologicamente, podemos citar os projetos de habitação e do Centro de Cultura e Movimento do MVRDV. Em ambos os casos o processo do projeto se dá a partir de estudos tridimensionais se setorização, mais especificamente em estudos de massa. Nesses estudos se estabelecem relações de uso e volumetria, posicionamento das áreas construídas e dos vazios, gerando novas relações como unidades de vizinhança, praças, terraços, áreas de convivência e não mais relações funcionais ou setores rigidamente dissociados. A setorização é estudada no volume, o programa se torna tridimensional e estratégico.

O projeto do Centro de Cultura e Movimento parte da mesma premissa: um estudo de setores e programa em volume a partir de possíveis dinâmicas e relações de uso. Nesse caso esse estudo se inicia a partir de análises de dinâmicas urbanas, da relação entre sítio, condicionantes, fluxos e acessos. O estudo do edifício prossegue da mesma forma, atrelado ao estudo de setorização geral: relações entre massa de setores de uso programados além das circulações e vazios que não apresentam programação específica. As áreas de circulação e vazios podem ultrapassar o edifício, se integrando a área externa – mais uma vez se mostra a ideia de interatividade, também presente nas “peles”. O estudo de massa estabelece algumas relações de uso, assim como relações formais e visuais a partir de grandes vãos internos. Por fim o edifício recebe um “envelope” de vidro prismático, uma “pele”.

#### 6.5. Complexidade

---

A ideia de complexidade também se mostra presente no processo de projeto atual. “Complexidade é a capacidade de combinar múltiplos, simultaneamente, e nem sempre

*layers* [camadas] harmoniosos de informação” (CROS, 2003: 124). Desse modo, entende-se que o todo se constitui de múltiplas partes, sistemas diversos conectados sem que haja hierarquia entre as partes. A ideia de camadas é transposta para o projeto em uma tentativa de abordar os diversos aspectos e condicionantes simultaneamente, como em um sistema. Aspectos como setorização, circulações de pedestres, veículos, massas vegetais, funções são trabalhadas em separado, depois sobrepostas para serem analisadas juntas. O resultado é um objeto múltiplo, uma junção que “mantém diferenças e recusa a ascendência de um sistema privilegiado ou de um elemento organizador” (TSCHUMI, 1996: 195). Um processo sincrônico e não-hierárquico.

*Não descrevendo categorias, mas as reformulando (interconectando) em novas cartografias sintéticas destinadas a formular possíveis táticas – às vezes, até mesmo não-naturais – e contratos entre sobreposição de layers de informação. Um olhar sincrônico, capaz de sobrepor códigos, mensagens e cenários (CROS, 2005: 20).*

Dois arquitetos que trabalham bastante com essa ideia de complexidade a partir da sobreposição de camadas de informação são Bernard Tschumi e Rem Koolhaas. Os projetos dos dois arquitetos para o concurso do parque La Villette, apresentam o mesmo processo: estudo de aspectos como circulações, usos, áreas verdes, espaços de uso em camadas separadas que sobrepostas geraram a base do projeto arquitetônico. O projeto de Koolhaas parte de grandes faixas de diferentes usos sobrepostas a fortes eixos de circulação e grandes blocos edificadas que abrigariam os espaços de uso de forma condensada, gerando um vasto espaço livre salpicado de pequenos elementos de apoio. O projeto de Bernard Tschumi, vencedor do concurso, parte do mesmo princípio, mas dissolve os espaços de uso em pequenas edificações – *folies* – a partir de uma malha de pontos, linhas e planos. Algumas *folies* apresentam uso pré-determinados, outras tem usos variáveis de acordo com programas para eventos, unindo a relação de uso com a ideia de eventos, sequência visual e espaço dinâmico.

## 6.6. Sintaxe do Lugar

Na complexidade, os *layers* agregam informações do contexto existente e suas possibilidades de transformação. “A cidade contemporânea deve ser considerada como decomposta e híbrida, dinâmica e definitivamente um multiespaço conformado pela interação, conectada a coexistências e evoluções” (CROSS, 2003, 480). A

partida para o projeto não ignora o contexto: não é uma tabula rasa, mas também não se dá através de uma interpretação subjetiva, amarrada a memórias, sensações ou sentimentos. O ponto de partida se dá a partir de dinâmicas, fluxos, relações de uso e percursos traduzidos em estudos de *sintaxe do lugar* – relações entre sistemas e contingências.

O projeto é visto como uma intervenção no lugar, novos elementos arquitetônicos que se encontram entre as coisas que já existem, são espaços “entre”, que não apresentam origem ou direção, mas se mostram como uma ação que é inerente a uma realidade que se apresenta. Não há retorno, mas o estabelecimento de novas realidades. Esses lugares se evidenciam através do conflito gerado por sua própria existência em um meio tão diverso e se comportam como híbridos na medida em que geram novas relações e reorganizam as redes de interação existentes.

*Esta seria, na verdade, uma arquitetura que não esconde sua vocação decididamente relacional - sintética e sinérgica - capaz de reconhecer e processar a realidade que o cerca, reformulando com e através de um novo aparato instrumental e operativo. Redefinindo - reavaliando e readaptando, ou seja, manipulando - os códigos da realidade, remetendo-os para um novo conjunto - ou catálogo - de instruções não-inerciais, o mais eficiente em seus objetivos como subversivo (ou manipuladora), em suas formulações. (CROS, 2005: 22)*

Alguns projetos do escritório BIG podem exemplificar esta temática, entre eles, o projeto da Vila Mundial de Esportes femininos da Suécia, de 2009. O projeto parte de uma análise das dinâmicas do lugar, principais fluxos e conexões existentes são relacionadas ao futuro edifício, definindo os acessos e principais eixos de circulação através do edifício. Em seguida se estabelece a altura máxima do edifício em relação aos edifícios do entorno, mantendo a escala existente. Nos pontos de acesso o edifício tem sua altura rebaixada, aproximando-se da escala do pedestre. Por fim configura-se o edifício do bloco interno aos eixos de acesso e demais acessos.

A volumetria proposta mantém acessos e fluxos existentes, recria a área livre, a partir de uma praça acima do bloco central, mantém uma relação com a escala do lugar e a escala do pedestre. Por outro lado, gera um forte impacto visual por criar fortes perspectivas, e usar uma linguagem arquitetônica contrastante com o contexto existente. As inclinações nas fachadas dos edifícios e sua variação evitam a formação

de laminas, criam uma permeabilidade visual, permitem a passagem de luz natural e evitam a

formação de corredores de edifícios de grande altura.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

A noção de lugar tem sido amplamente discutida desde a pós-modernidade e se estabelece com objetivo de superar a dicotomia do discurso puro modernista e retomar experiência humana na concepção do espaço arquitetônico. Na pós-modernidade essa noção se relaciona predominantemente ao contexto, tradição com o objetivo de restabelecer uma comunicação do espaço com o homem.

A passagem do tempo permeada pelo desenvolvimento tecnológico associado à informática e as noções de rede, trazem um entendimento do mundo e seus processos associados às noções de tempo, conexão, interface, imediaticidade, evento, interação. Essas noções – que tem em comum a dissolução de limites e fronteiras, o objetivo de abordar a complexidade e apreender o mundo como algo dinâmico. Essas transformações também interferem na produção do ambiente construído, associadas às novas demandas do espaço arquitetônico e ao modo de interagir com o espaço que resultam em novas soluções na constituição de lugares alinhados a situação que vivemos hoje.

Desse modo, a noção de lugar vem sendo reformulada e discutida por diversos autores que buscam observar o ambiente construído (materialmente ou não) a partir de atributos associados às tecnologias da informação, constatando a sua interferência na produção dos lugares e na forma de experiência. O entendimento e o estudo desses lugares buscam desfazer os limites modernistas, abordando a questão em sua complexidade. Se tratados como parte de uma rede sociotécnica, os objetos (ou atuadores não humanos como propõe Latour) passam a ser considerados e seguidos em suas redes de relações com outros atuadores humanos e não humanos.

O entendimento de rede (ou coletivo) de Latour contribui para a compreensão dessas questões na medida em que mistura os atuadores humanos e não-humanos, dissolvendo o domínio humano sobre as coisas ou artefatos. Esse ponto é fundamental para o entendimento do (coletivo) lugar na atualidade, de difícil explicação ou apreensão quando dissociado de seus objetos e aparatos tecnológicos. Os artefatos e aparatos tecnológicos, por sua vez, de nada serviriam sem a presença humana, já que

não haveria interação ou ação no espaço e nem mesmo a constituição da rede (coletivo) no lugar.

Humanos e não-humanos são interdependentes, partícipes de um mesmo processo. Um sempre “leva” um pouco do outro. Por estarem em interação dinâmica com o meio ou rede (coletivo) do lugar, se tornam híbridos. Esse entendimento possibilita o entendimento do (coletivo) lugar em ação, na dinâmica de sua ocorrência, a partir das suas relações e atuadores.

O entendimento da rede (coletivo) do lugar implica em uma revisão e transformação dos materiais e métodos para o entendimento da qualidade, a concepção, a produção e o uso do lugar na atualidade. Abre novos (e amplos) horizontes para pesquisas relacionadas com o campo das relações pessoa-ambiente e do entendimento da qualidade do (coletivo) lugar.

Desse modo, observa-se como principais aspectos/atributos inseridos no processo de projeto; (1) interatividade: inter-relação entre as coisas, presente na maioria dos exemplos analisados, quase uma constante; (2) indeterminação: falta de hierarquia de usos ou circulações, também bastante presente; (3) espaço em ação: ideia de concepção de formas que somente podem ser com entendidas se vistas sob ângulos em sequência; (4) Topologia: ideia associada a relações/conexões; (5) complexidade: abordada através da noção de informações em camadas e por fim (6) sintaxe do lugar: relações objetivas entre dinâmicas existentes e as desejadas em projeto.

Observa-se que a arquitetura longe de ser um elemento puro, se mostra como elemento híbrido, as interpretações que fazemos do mundo e nossa prática diária participam também da nossa intervenção no espaço, agregando diversas disciplinas. A concepção do espaço evidencia a tentativa de configurar o espaço a partir de condicionantes diversos, associando o objeto ao contexto, as dinâmicas, ao movimento, ou seja, a tudo que a ele se relaciona. A qualidade associada ao lugar, portanto se mostra também transdisciplinar, na medida em que é atravessada por fatores externos ao objeto; contextual, na medida em

que se associa ao tempo e relativa, na medida em que se modifica a partir de situações.

O trabalho não pretende esgotar o assunto, mas apresentar algumas relações entre interpretações contemporâneas, tecnologias atuais e ideias de qualidade associadas a

configuração e processo de concepção do espaço. Diante das questões e atributos apresentados, pretende-se contribuir para um melhor entendimento do processo de projeto atual e abrir caminho para novos questionamentos na produção arquitetônica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- ABASCAL, Eunice Helena Sguizzard. Arquitetura e Cidade Contemporânea: encontros. *Ensaio*, Vol II, nº 2, junho/2007. p. 02-26.
- AGUIAR, Douglas. *A Alma Espacial – o corpo e o movimento na arquitetura*. Porto Alegre: UFRGS/PROPAR, 2010.
- BETSKY, Aaron. *Unstudio*. Los Angeles: Tschen, 2009.
- BRONSTEIN, Laís. A Crise do Urbanismo Contextualista. *Anais do VIII Seminário de História da Cidade e do Urbanismo*. EAU-UFF. Niterói, nov/2004.
- CASTELLO, Lineu. *A Percepção de Lugar – repensando o conceito de lugar em arquitetura e urbanismo*. Porto Alegre: PROPAR/UFRGS, 2007.
- CONSIGLIERI, Victor. *A Morfologia da Arquitetura*. Lisboa: Ed. Estampa, 1994.
- CROS, Susanna (Ed.). *OPOP – Operative Optimism in Architecture*. Barcelona: Actar, 2005.
- \_\_\_\_\_. *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture – city, technology and society in the information age*. Barcelona: Actar, 2003.
- CULLER, Jonnatan. *On Deconstruction. Theory and Criticism after Structuralism*. NY: Cornell University Press, 1982.
- DUARTE, Fabio. *Arquitetura e Tecnologias da Informação: da revolução industrial à revolução digital*. São Paulo: FAPESP: Ed. Unicamp, 1999.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Felix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: editora 34, 1995.
- FORTY, Adrian. *Words and buildings: A vocabulary of modern architecture*. London: Thames and Hudson, 2000.
- HARVEY, David. *Spaces of Hope*. Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. *A ideia da fenomenologia*. Lisboa: Edições 70, 1986.
- HEISENBERG, Werner. *Física y Filosofía*. Buenos Aires: Editorial la isla, 1959.
- HORNSBY, A. Surfing the Net of Community. In KIVISTO, P. *Illuminating Social Life*. Thousand Oaks: Pine Forge Press, 1998.
- HUSSERL, Edmund. *A Ideia da Fenomenologia*. Lisboa: Edições 70, 1990.
- JACOBS, Jane. *Morte e Vida das Grandes Cidades*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- JAMESON, Friederich. Pós-Modernismo – *A lógica cultural do capitalismo Tardio*. São Paulo: Ática, 1996.
- JENCKS, Charles; KROPF, Karl. (Edit.) *Theories and Manifestoes of Contemporary architecture*. Chichester: Academy Editions, 1997.
- JONES, S. Information, Internet and Community: Notes on Toward an Understanding of Community in the Information Age. In *Cybersociety 2.0*. London: Sage, 1998.
- KNORR-CETINA, Karin. Postsocial Relations: Theorizing Sociality in a Postsocial Environment. In SMART, Barry & RITZER, George. *Handbook of Social Theory*. Londres: SAGE Publications, 2001.
- KOOLHAAS, Rem; MAU, Bruce; WERLEMANN, Hans. *S, M, L, XL*. Roterdã: 010 Publiches. 1997.



- LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social: an Introduction to Actor-Network Theory*. Nova Iorque: Oxford Press, 2005.
- \_\_\_\_\_. *A Esperança de Pandora*. Bauru/SP: EDUSC, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Jamais Fomos Modernos*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LAW, John. *After Method – mess in social science research*. London, New York: Taylor & Francis e-Library, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Notes on the Theory of the Actor Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity**. Lancaster: Centre for Science Studies, Lancaster University, 1992. Disponível em < [www.lancs.ac.uk/fass/sociology/papers/law-notes-on-ant.pdf](http://www.lancs.ac.uk/fass/sociology/papers/law-notes-on-ant.pdf) > consulta em 23 abril 2010.
- LEFÈBVRE, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell Scientific Publications, 1991.
- MAIA, Marcelo. *Depois do Fim da Arquitetura - A arquitetura não mais como forma no espaço, mas como movimento do corpo no tempo*. Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.014/874>. Acesso em 02/05/2011.
- MASCARÓ, Lucia (org.) *Tecnologia e Arquitetura*. São Paulo: Nobel, 1989.
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *A Árvore do Conhecimento*. Campinas: Editorial Psy, 2001.
- MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MONEO, Rafael. Paradigmas fin de Siglo. Los Noventa, entre la Fragmentación y la Compacidad. In *Arquitetura Viva*, 66, 1999.
- MONTANER, Josep Maria. *Sistemas Arquitetônicos Contemporâneos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- \_\_\_\_\_. *A Modernidade Superada*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- MORIN, Edgar. *Ciencia con Consciencia*. Barcelona: Anthropos, Editorial del hombre, 1984.
- NESBITT, Kate (Org.) *Uma Nova Agenda para a Arquitetura – antologia teórica 1965-1995*. Rio de Janeiro: Cosac Naify, 2006.
- ORTEGA, Lluís (Ed.). *La Digitalización Toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- PASSARO, Andrés. Representação, determinismo sensorial e determinismo conceitual no construído do processo projetual. In *Anais do Projetar I*. Rio Grande do Norte, 2003.
- PEDRO, Rosa. Cognição e Tecnologia: entre natureza, cultura e artifício. In *Documenta*, n. 9. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998
- \_\_\_\_\_. *Cognição e Tecnologia: Híbridos Sob o Signo do Artifício*. Rio de Janeiro: ECO-UFRJ, 1996. Tese [Doutorado em Comunicação].
- PRIGOGINE, I.; STENGERS, J. *A nova aliança: metamorfose da ciência*. (4ed.) Brasília: Editora da UNB, 1997.
- RHEINGANTZ, Paulo A. Traduções Experienciais da Urbanidade. In *Anais do I ENANPARQ*. Rio de Janeiro: Proureb, 2010. [CD-ROM]
- SOLÁ-MORALES, Ignasi. *Presente y Futuros. La Arquitectura em las Ciudades*. In V.V.A.A. Catálogo do XIX Congresso da UIA Barcelona, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Diferencias Topografía de la Arquitectura Contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili, 1993.
- SPERLING, David. *Espaço e Evento: considerações críticas sobre a arquitetura contemporânea*. São Paulo: FAUUSP, 2008. (Tese de doutorado em arquitetura)
- \_\_\_\_\_. Diagramas e Eventos: o espaço e a forma em mutação. In *Anais do XII Sigradi*, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Arquiteturas Contínuas e Topologia: similaridades em processo*. São Paulo: USP, 2003. (Dissertação de Mestrado em Engenharia)
- \_\_\_\_\_. Museu contemporâneo: o espaço do evento como não-lugar. Disponível em [http://www.iau.usp.br/cultura\\_extensao/cafecompesquisa/antigo/material/Sperling.pdf](http://www.iau.usp.br/cultura_extensao/cafecompesquisa/antigo/material/Sperling.pdf). Acesso em 15/06/2010
- SPUYBROEK, Lars. Transarchitectures in Architectural. In *Design Magazine*, vol. 68, 1998.

STENGERS, Isabelle. *A Invenção das Ciências Modernas*. São Paulo: Ed. 34, 2002.

STONE, A.R. *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Boston: MIT Press, 1996.

TSCHUMI, Bernard. *Architecture and Disjunction*. Cambridge: MIT Press, 1996.

\_\_\_\_\_. *Event-Cities* (Práxis). Cambridge: MIT Press, 1994.

\_\_\_\_\_. (1975). *Questions of Space*. Disponível em <[http://space.arch.ethz.ch:8080/ss97/reader/texts/questions\\_of\\_space\\_text.html](http://space.arch.ethz.ch:8080/ss97/reader/texts/questions_of_space_text.html)> Acesso em 05/04/2010.

TUAN, Yi-fu. *Topofilia*. São Paulo: Difel, 1980.

\_\_\_\_\_. *Espaço e Lugar - a perspectiva da experiência*. São Paulo: DIFEL, 1983.

TULKU, Tartang. *A Liberdade Oculta da Mente*. São Paulo: Pensamento, 1997.

VARELA, Fancisco J, THOMPSON Evan, ROSCH, Eleonor. *A Mente Incorporada: ciências cognitivas e experiência humana*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

WALKER, E.; TSCHUMI, B. *Tschumi on Architecture. Conversations with Enrique Walker*. Nova Iorque, Monacelli Press, 2006.

---

#### **DADOS DOS AUTORES**

**(i)** Professor auxiliar II da Universidade Gama Filho, doutorando Proarq/FAU/UFRJ.

**(ii)** Professor associado da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo / Universidade Federal do Rio de Janeiro