RENATO SEBASTIÁN RÍOS MANTILLA

Arquitetura – Jogo – Percepção

A casa como elemento Lúdico

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo

Área de Concentração: Design e Arquitetura

Orientadora: *Prof. Dr. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli*

São Paulo – Brasil

2011

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

E-MAIL: reserima@yahoo.com

M292a Mantilla, Renato Sebastian Rios
Arquitetura – Jogo – Percepção : a casa como elemento
lúdico / Renato Rios -- São Paulo, 2011.
169 p.

Dissertação (Mestrado - Área de Concentração :
Design e Arquitetura) – FAUUSP.

Orientadora: Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

1. Arquitetura (Percepção) 2. Espaço (Filosofia)
3. Casas 4. Homens I. Título

CDU 72.01

RESUMO

Contemporaneamente, novos conceitos e pensamentos influenciam a arquitetura, principalmente aqueles relacionados à fenomenologia e à percepção, os quais, mediante o uso do corpo e o vínculo entre sentidos e o usuário, ajudaram a criar uma nova aproximação entre cultura e objetos. Essa proximidade, perdida por um tempo, provocou o retorno às origens da arquitetura para assim criar uma nova evolução e vinculação com as coisas.

Como premissa para este novo rumo da arquitetura, temos o jogo, tomado como uma entidade que cria ordem e proporciona ordem; e que, mediante o uso do corpo e dos sentidos, gera aprendizagem nas pessoas, criando em cada uma delas uma experiência, traduzida por uma sensação ou prazer que conclui um processo. Este processo e sua vinculação com a arquitetura são os objetos de estudo desta pesquisa, com a qual se busca mostrar a importância do lúdico na arquitetura cotidiana, tendo a casa como foco.

A casa, dependendo do lugar, tem suas próprias conotações e características, que representam a própria cultura, no lado ocidental sua evolução procurou o conforto do corpo, no oriental o espiritual. Na atualidade as duas casas estão em transição, tentando achar novas formas de habitar, onde os sentidos possam ser mais desenvolvidos. Portanto, considerou-se, entre outras, a obra *Homo Ludens*, de Huizinga, de onde se pode extrair uma série de qualidades e características do jogo que podem ser vinculadas à arquitetura: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união, ritmo, harmonia, e desenlace. O termo casa e espaço, por outro lado, também envolvem termos como: ambiência, objetos, móveis, conceitos de público e privado, de dimensões (proxemia) a serem incorporadas no planejamento arquitetônico.

Tais características tornam-se mais claras quando vinculadas ao corpo e aos sentidos. Os espaços sempre transmitem sensações, as quais podem ser ativadas por nossas experiências. As casas serão analisadas pelo fator lúdico e suas qualidades, as quais serão a forma particular de olhar. As concepções teóricas e conceitual vão fornecer as bases para a análise final.

Para tanto, os autores dentro do campo filosófico a serem analisados serão: Bachelard, o já citado Huizinga, Rybczynski, entre outros. Adotou-se, em alguns momentos deste texto, uma linguagem mais sensorial que acadêmica, como proposta de ativar os sentidos e a percepção, que usa da poética e da linguagem para potencializar a espacialidade. O arquiteto a conformar o estudo de caso será Sou Fujimoto, o qual apresenta projetos que têm estreita relação com a proposta desta pesquisa, e cujo caráter lúdico proporciona forma e força a essa noção de Arquitetura – Jogo – Percepção.

Objetivo Geral:

Estudar e analisar a questão do lúdico (jogo) na arquitetura: sua relação com o corpo e as sensações e percepções que este pode ter com os espaços, pesquisando conceitos e transformações dentro da casa, onde se possa criar uma arquitetura mais sensorial e significativa.

Palavras Chaves:

Arquitetura, Lúdico, Percepção, Casa, Homem, Espaço.

ABSTRAC

Contemporaneously, new concepts and thoughts were developed in the area. Principally these related to phenomenology and perception, which, through the use of the body and the link between the senses and the user, helped to create a new proximity between culture and objects. This proximity, lost for a period, provoked the return to the origins of architecture so that a new evolution and link with objects could be created.

As a premise to this new direction of architecture, there is a *play*, taken like an entity that creates and *affords* order. Through the use of the body and the senses, enables people to learn, creating an individual experience for each one; which is represented by a sensation or pleasure that concludes the whole process. This process, and its link to architecture, is the focus of the study of this research, with which it is intended to show the importance of the ludic in everyday architecture, focusing on the concept of the house.

The house, depending on the place, has its own connotations and characteristics, which represent the particular culture, in the occident its evolution sought the comfort of the body, in the orient the spiritual. Currently, the two concepts of the house are in transition, trying to find new ways to exist where the senses can be developed. Therefore the work of Homo Ludens from Huizinga, will be considered, amongst others. From this work it is possible to extract a series of qualities and characteristics of *play* that can be linked to architecture: tension, balance, compensation, contrast, variation, solution, union, rhythm, harmony and an *end*. The terms 'house' and 'space', on the other hand, also involve terms such as: ambience, object, furniture, concepts of public and private, of dimensions (proxemia) to be included in the architectural planning.

Such characteristics become clearer when linked to the body and the senses. Spaces always transmit sensations, which can be activated by our experiences. The houses will be analysed for their ludic factor, its qualities, and the particular manner in which they're perceived. The theoretical and conceptual perceptions will make the basis for this analysis.

For this purpose, the authors within this philosophical field that will be used are: Bachelar, Huizinga (already cited) and Rybczynski among others. Some parts of this

text will use a more sensorial and poetic language rather than academic to reinforce spatiality, intention of activating the senses and perception. Sou Fujimoto will be the architect used as a case study for this project. He introduces projects that have a direct connection with the proposal of this study, and whose ludic character offers shape and dynamism to this notion of *architecture – play – perception*.

General Objective:

To study and analyse the question of the ludic (*play*) in architecture: its relationship with the body, sense and perception, and what impact these can have on space, and also investigating concepts and transformations within the house, where a more sensorial and significant architecture can be created.

Key words:

Architecture, Ludic, Perception, House, Man, Space.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1: O HOMEM (ANTES DO ESPAÇO)	12
1.1 Proxemia	12
1.2 Atividades do Homem (condições)	22
CAPÍTULO 2: A TRANSFORMAÇÃO DA CASA OCIDENTAL	27
2.1 O que é uma casa?	27
2.2 A procura do íntimo e da domesticidade	30
2.3 Conforto e agrado, centralizado e descentralizado	38
2.4 Tecnologia e eficiência	42
2.5 Conforto	45
2.6 Público e Privado	48
CAPÍTULO 3: CONCEITOS DA CASA TRADICIONAL JAPONESA	56
3.1 Conceitos Gerais	56
3.2 A Família	61
3.3 O Espaço	64
3.4 O Jardim	69
3.5 Filosofia	72
3.6 Expressão	76
3.7 Conclusões	80
CAPÍTULO 4: POESIA E SISTEMAS DE AMBIÊNCIA	84
4.1 Espaços para Morar	84
4.2 Conceitos de Miniatura	85
4.3 As Coisas	87
4.4 Ambiência	88
4.5 Classificação geral dos Objetos	92
CAPÍTULO 5: CONCEITOS CONTEMPORÂNEOS DE ARQUITETURA	94
5.1 Pensamentos Contemporâneos	94
5.2 Significado na Arquitetura	96
5.3 Elementos de Tectônica	99
5.4 Fenomenologia e suas Resoluções	101
5.5 Corpo e sentidos na Arquitetura	105
5.6 Concepções de Forma	108
5.7 Formas de Enfrentar a Arquitetura Contemporânea	109
5.8 Arquitetura e jogo	111
CAPÍTULO 6: O JOGO E O HOMEM	116
6.1 O Jogo e Cultura	116
6.2 Espaço e Representação	121
6.3 Conceitos Lúdicos	125
6.4 Conceitos Experimentais de Sou Fujimoto	129
6.5 Interior – Exterior (entre)	131
CAPÍTULO 7: O PENSAMENTO DE SOU FUJIMOTO	134
7.1 Arquitetura teórica e sensorial (Toyo Ito)	134
7.2 A importância de Sou Fujimoto (Julian Worral)	137
7.3 Diálogo entre Sou Fujimoto e Ryue Nishizawa	144
7.4 Um Futuro Primitivo	146
7.5 Janela, Interior, Exterior	150
7.6 Casa de Madeira Definitiva	153
7.7 Casa N	156
7.8 A Casa antes da Casa	158
CONCLUSÕES	160
BIBLIOGRAFIA	167

INTRODUÇÃO

Atualmente as pessoas se sentem desconfortáveis em muitos espaços arquitetônicos, principalmente porque sentem que não possuem conexão direta com os lugares; são ambientes frios e sem características humanas que tentam alienar as emoções. Os projetos já nem respondem às dimensões básicas do corpo, senão a padrões comerciais, separando cada vez mais o homem do espaço.

Os espaços, e em especial a casa, são reflexos da cultura e das tradições, as quais proporcionam harmonia e filosofia ao homem, dando equilíbrio à sua cotidianidade. Para resolver os problemas apresentados, o projeto arquitetônico deveria levar em conta o ser humano, não apenas no plano psicológico, mas também em outros, tais como o artístico, o científico, o filosófico e o fenomenológico – aspectos próprios da vida humana que precisam ser incorporados no dia-a-dia.

Dependendo da época e cultura, o projeto possui certas características que mostram algumas necessidades e interesses, sem omitir, no entanto, os fundamentos básicos da arquitetura e do habitar. Para o filósofo Martin Heidegger¹, ser homem significa estar na terra como mortal, habitá-la, abrigá-la, e cuidá-la, como se fosse um cultivo, um material a ser construído, um fruto a amadurecer sem um sentido de produção. O habitar tem uma conotação de prazer, de paz, uma experiência que permite enriquecer a alma, o espírito. No momento em que é colocada a palavra mortal, faz-se uma relação direta com uma unidade própria do homem que, segundo Heidegger, consta de quatro partes: céu, terra, divinos, e mortais. O homem só consegue habitar no momento em que alberga a quaternidade, sendo o céu e o divino a parte filosófica, as crenças e as tradições, que permitem a reflexão interior.

Porém, todos os espaços devem criar uma experiência, uma vivência, que permita uma ligação direta entre o homem e o espaço. Uma expressão que dialoga entre vários componentes – tecnológicos, éticos, estéticos, filosóficos, econômicos, políticos, entre outros –, todos em um determinado contexto temporal, social, e cultural. O conforto do homem está na vivência e experiência espacial, por isso, é fundamental que ele seja indissociável do espaço, criando um diálogo entre os

¹ Heidegger, Martin, “Construir, Habitar, Pensar”, disponível em <http://es.scribd.com/doc/54721016/Construir-Habitar-Pensar> > última visualização em 06/10/2011.

diferentes componentes, os quais são intrínsecos no processo, pelo fato da própria condição existencial/espacial do indivíduo, como ator e projetista.

O arquiteto deve ser consciente de todas as dimensões do homem, tanto na esfera social e cultural, quanto na do próprio indivíduo. Isso pode levá-lo a projetar espaços mais humanos que permitam fazer novas aproximações e associações com as pessoas. Existe uma tensão permanente e imprecisa entre as qualidades comunicativas e de interação que só são comprovadas na experiência, considerando as diversas relações que afetam o homem nos ambientes.

A lógica projetual não pode ser meramente poética, retórica ou ética, deve constar das diferentes características para responder, assim, a uma dimensão mais ampla. A poesia ajuda na criação de conceitos, a retórica vai argumentar o projeto, e a ética entende o contexto social e cultural. O domínio e a correta combinação dessa tríade potencializará a interpretação do lugar e fortalecerá a própria condição existencial e espacial do indivíduo.

Um dos objetivos desta pesquisa é abordar as relações que o homem tem com o espaço, e, mais intimamente, com sua casa, buscando as diferentes possibilidades lúdicas que essa possa ter. Mas para entender esta postura é necessário fazer uma análise dos elementos da casa, do homem e do espaço. Por essa razão, a pesquisa está dividida em sete capítulos, cuja ordem é dedutiva, fazendo ligações entre as diversas partes, concatenando os diferentes componentes, sendo cada capítulo um mergulho que permite entender e criar uma postura frente à arquitetura.

O primeiro capítulo aborda temas de proxemia e de atividades humanas, nos quais se mostra a importância das dimensões (territorialidade do homem) e dos conceitos de público e privado. Nessa fase, o sentido de privado está mais relacionado com o privar-se de algo, conceito que com o tempo vai mudando. Conceitos como família, indivíduo, e cultura são colocados de maneira generalizada, para que se crie a concepção do espaço e de suas partes.

No segundo capítulo, coloca-se a transformação da casa ocidental, da qual se vão extrair diferentes conceitos que ajudam a entender o seu processo, e como se foi criando a concepção de conforto. Ao fim desta parte entramos no usuário das casas, a família, a qual é estudada em suas diversas relações: indivíduo, trabalho, e

as concepções de público e privado, fazendo um paralelo com o capítulo anterior, no qual é mostrado como o privado se transformou em algo individual e próprio.

O terceiro capítulo retoma os mesmos pontos tratados no anterior embora com enfoque no lado oriental, especificamente no Japão, e em sua casa tradicional. A família tem uma conotação diferente e os conceitos de privado não estão ligados ao indivíduo, senão a uma relação filosófica, espiritual, que permite desenvolver sua casa de uma forma especial, e mais vinculada com o homem. As conclusões, neste ponto do texto, pretendem ligar as duas casas, enfatizando o conforto ocidental dado pelo corpo, e o lado espiritual da oriental dado pela mente. As duas partes são importantes para entender a casa do homem e os conceitos necessários para que aconteça.

No quarto capítulo foi enfatizado mais o lado sensorial, a poesia, e as diferentes relações que temos com as coisas. As pessoas têm diferentes devaneios que permitem entender a casa sonhada, estimulando os sentidos, e mostrando a importância da linguagem e da narrativa na arquitetura. Os objetos são parte essencial da cultura e existem diferentes formas de apropriação, levando ao conceito de ambiência. Tanto a poesia quanto a ambiência são necessárias para entender as diferentes relações que se podem ter com as coisas.

O capítulo cinco expõe as diferentes formas do pensamento contemporâneo, mostrando os significados e posturas que a arquitetura pode ter. Mas enfatiza, principalmente, a importância do homem e dos sentidos na arquitetura. A fenomenologia é parte fundamental na percepção mostrando como o corpo interage com os espaços. Estas diferentes posturas levam às concepções de forma que podem estimular os sentidos, e às maneiras que poderiam ajudar a dito fim, apesar do caráter crítico. Neste ponto, os diferentes conceitos de jogo e lúdico que entrelaçarão as diversas partes, já começam a ser mencionados.

O capítulo seis desenvolve o lúdico em si, em suas diversas representações e abstrações de conceitos que permitem associar o jogo aos objetos, para teorizá-los e logo transmiti-los à arquitetura. Qualidades que possibilitam uma aproximação com o homem, gerando experiências, sensações e posturas, ajudam a dar sentido à arquitetura, criando apropriações e reflexões sobre os espaços. Nesta parte, ainda que de modo superficial, é apresentada a postura de Sou Fujimoto com alguns de seus

conceitos, mas principalmente com seus “entres”, em especial a relação interior – exterior.

O sétimo, e último, capítulo é uma análise mais profunda do arquiteto Fujimoto, o qual é observado desde diferentes autores até colocando suas próprias teorias. Sua importância está em refletir sobre a arquitetura, sendo um arquiteto contemporâneo que precisa enfrentar um mundo globalizado. Seus conceitos ajudam a criar diferentes relações espaciais que estimulam as pessoas, fazendo uso das analogias e metáforas que permitem uma arquitetura sensorial. Ao final do capítulo, faz-se uma análise de casas que permitem entender as diferentes associações e relações lúdicas que elas possam ter.

Finalmente, as conclusões permitem fazer a síntese de cada parte, evidenciando o eixo lúdico e propondo uma metodologia de projeto que colabore na criação de uma nova arquitetura, bem como de uma nova experiência no habitar.

Este processo, de modo geral, faz parte da realidade atual e da busca por uma arquitetura com mais sentido, que aproxime o homem dos espaços, permitindo uma nova apropriação e experiência, onde o uso dos sentidos seja fundamental, um jogo que estimule o sentido de habitar.

1.1 Proxemia

Proxemia é o termo usado para entender o espaço social e pessoal utilizado pelas pessoas no que diz respeito à sua cultura. Dentro da cultura a língua é um importante elemento de comunicação, que cria pensamento. “Nenhuma crença ou sistema filosófico devem ser isolados da língua.” (HALL,1989, p.14). Porém, habitam em diferentes mundos, com filtros sensoriais estabelecidos pela cultura, mas enraizados na biologia e fisiologia de cada pessoa, tendo como base comum um passado animal. O ser humano é um organismo criado por extensões (computador, telefone, roda, etc.).

No momento em que o homem desenvolvia a cultura, domesticava a si mesmo, criando uma série de mundos em seu processo. No mundo atual, onde as cidades convivem com diferentes culturas simultaneamente, é importante conhecer o sistema sensorial de cada uma delas. Para evitar a catástrofe devemos olhar o homem como um interlocutor de seu ambiente, alcançando assim pessoas dentro e fora de nossas fronteiras.

A regulação da distância entre os animais se chama territorialidade e reivindica uma área específica contra os membros de sua própria espécie, aprisionando-se dentro de seu próprio território, deixando sua liberdade de lado e tornando-se prisioneiros de sua própria sociedade. O espaçamento adequado protege contra a exploração excessiva, protegendo o meio ambiente que o animal precisa para viver. No homem estes conceitos estão inseridos dentro dos conceitos de propriedade pública e privada.

Segundo Hall (1989, p. 47), “A evolução do homem foi marcada pelo desenvolvimento dos receptores à distância – a vista e a audição.” (HALL,1989, p. 47). Mas foi no momento em que o homem passou a apoiar-se mais na visão que no olfato que redefiniu completamente sua relação com o ambiente, incorporando a capacidade de planejar e dar forma ao pensamento abstrato, favorecendo assim o aparecimento das artes que empregam esses sentidos, tais como a poesia, a pintura, a música e a dança, além dos sistemas de comunicação que com todas as artes determinou a relação indivíduo/espaço.

O aparelhamento sensorial do homem insere-se em duas categorias que podem ser classificadas mais ou menos como:

1. Os receptores à distância – aqueles que se relacionam com o exame de objetos distantes – os olhos, os ouvidos e o nariz.
2. Os receptores imediatos – os empregados para examinar o mundo de perto – o mundo do tato, as sensações que recebemos da pele, membranas e músculos. (HALL, 1989, p. 50)

O sistema do tato é o mais velho, permitindo-nos reagir aos estímulos básicos como o calor. A visão, por outro lado, foi o último a desenvolver-se, sendo o mais especializado; em pessoas alertas os olhos são mais efetivos que os ouvidos no reconhecimento de informações. Os dois sentidos trabalham em conjunto, mas ainda não se sabe a congruência que deve existir entre os dois. A percepção não simplesmente se dá pelo uso dos sentidos, mas pela eliminação deles, o qual é dado pela cultura, gerando os parâmetros para sentir-se confortável e incômodo.

“O olfato cede lugar à vista, quando o meio se rarefaz, como acontece no céu.” (HALL, 1989, p. 54). As mensagens químicas como os cheiros do corpo são tão complexos que superam aos sistemas de comunicação, só pelo olfato se podem determinar estados de ânimo. Os sistemas olfativos variam de cultura em cultura – o que pode ocasionar desconforto ou aborrecimento para uns, pode dar prazer a outros. Mas o importante dos cheiros é que dão senso à vida, “as mudanças e transições não só ajudam a situar alguém no espaço, mas acrescentam encanto a vida diária.” (HALL, 1989, p. 56).

Os planejadores de jardins japoneses sabem muito bem relacionar a experiência cinestésica (inteligência corporal) do espaço e a experiência visual, os jardins são projetados tanto para a contemplação como para a estimulação muscular, já que o visitante é forçado a ver onde pisa, criando relocações. Um quarto com um teto que a pessoa possa tocar é completamente diferente de um com quatro metros de altura; as proporções nos ajudam a criar as diferentes relações, fator importante no relacionamento com as coisas.

Relação Altura – Homem²

As informações dadas pelos receptores de distância são tão habituais que não percebemos sua importância, mas o espaço térmico é igualmente importante já que sem ele morreríamos instantaneamente; o corpo é feito para enviar e receber mensagens emocionais feitas pelas mudanças exteriores, especialmente do tempo.

O aumento de calor na superfície do corpo de outra pessoa é detectado de três maneiras: primeiro, pelos detectores térmicos da pele, se os dois indivíduos observados estão suficientemente próximos; segundo, intensificando-se a interação olfativa (perfume ou loção facial podem ser cheirados a uma distância maior, quando se eleva a temperatura da pele); e, terceiro, pelo exame visual. (HALL, 1989, p. 61)

A temperatura tem a ver com a maneira que uma pessoa experimenta a aglomeração. As pequenas mudanças de temperatura podem fazer reagir de forma negativa às pessoas. O calor do corpo é altamente pessoal e se relaciona com a intimidade. “O espaço tátil separa o espectador dos objetos, enquanto o espaço visual separa os objetos um de outro.” (HALL, 1989, p. 64).

Os dois são canais de informação que a pessoa está continuamente explorando e relacionando. Com ambos o fluxo de impressões é reforçado e permite entender nosso mundo sensorialmente. Neste caso os japoneses têm um desenvolvimento maior de seus sentidos, já que o tempo todo estão experimentando

² Diagrama feito pelo autor (Renato Ríos M).

os espaços, relacionando a percepção espacial diretamente com a percepção do eu, que está em íntima transação com o meio ambiente.

Os olhos são os principais veículos do homem para o aprendizado e a comunicação. É enquanto vê que o homem aprende, bem como recolhe, capta, e transmite informação. Por meio de um olhar é possível exercer dominância e demonstrar felicidade e através de nossas pupilas podemos indicar interesse ou desagrado. Sendo assim, é necessário haver distinção entre a imagem (campo visual) e o que o homem percebe (mundo visual), pois há uma interação bastante forte entre a visão e o conhecimento corporal. É preciso entender que os mundos perceptivos variam de homem para homem, mas que essa diferença é menor quando as pessoas pertencem a uma mesma cultura. Em geral, dependendo da cultura, se aprende a prestar atenção em algumas coisas em detrimento de outras. Homens e mulheres podem utilizar a captação visual de maneiras diversas.

Segundo Hall “No ocidente, o homem vê os objetos, mas não os espaços entre eles. No Japão, os espaços são vistos, designados e reverenciados como o *ma*, ou intervalo interposto.” (HALL, 1989, p. 74). São os vazios que são deixados entre os elementos, os quais representam espaços. Assim, as distâncias podem determinar espaços, por exemplo: entre 1,20 e 2,40m é a ideal para o retrato, já que não permite o contato íntimo, mas está suficientemente perto para distinguir os detalhes; um metro de distância ou menos é o ideal para a escultura porque tem uma melhor interação com o tato. Detalhe e distorção são elementos fundamentais dados pelo artista e pelas diferentes relações de distâncias, perspectivas, e percepções, conformando a composição, as quais estão ordenadas pelo contexto cultural. (HALL, 1989).

“O homem estrutura seu mundo visual de uma maneira ativa, embora inconsciente. Poucas pessoas percebem que a visão não é passiva, mas, sim, ativa, representando, na verdade, uma transação entre homens e seu meio ambiente, da qual ambos participam.” (HALL, 1989, p. 79). As imagens criadas são atos isolados que possuem ambiguidade entre verdadeiro e falso, dando um caráter mágico e transformando-se em símbolos para reproduzir seu efeito. Os egípcios, e muitas civilizações antigas, utilizaram o céu e o cosmos para criar seus mitos, os quais se relacionavam diretamente com sua espacialidade. Os edifícios religiosos têm o caráter de comunicar-se espacialmente, criando ambientes que dão seu caráter mágico.

O homem ocidental não se identifica dentro dos espaços e, por isso sua falta de relação com eles, mas no momento que começou a experimentá-los de forma cotidiana desenvolveu sua relação sensorial. “Um estudo da arte medieval também revela que o homem ocidental não fizera ainda distinções entre o campo visual e o mundo visual, que representa o percebido, pois o homem era representado não como registrado na retina, mas como percebido (tamanho humano).” (HALL, 1989, p. 81).

Espaço e Linguagem

O mundo real é construído pelos hábitos da língua. A linguagem configura os espaços, e as metáforas, nos textos literários, são um meio para se chegar à geometria inconsciente do ser humano. A ideia do espaço implica movimento e vai além do visual, até chegar a um espaço profundamente sensível. A imagem sustenta-se na língua para reforçar os conceitos de distância e geralmente os sons criam o clímax. Todos os indivíduos precisam de fronteiras para estabelecer seus espaços, por isso a importância da consciência comunicativa da arquitetura, e seu poder de narração.

As Distancias e Dimensões

Os espaços e as pessoas são formados de dimensões as quais criam seus próprios mundos. A proxemia é uma manifestação de microcultura, já que aborda os temas mais próximos ao homem, dividindo-se em três características: fixas, semifixas e informais.

Os edifícios são modelos das características **fixas**, pois estão completamente determinados tanto em função como planejamento. Mesmo no seu interior pode-se encontrar uma estrutura rígida, com cômodos e funções especiais, lugares para a comida, comer, dormir, diversão, socialização, repouso, saneamento, etc. Quando ocorre uma mudança na estrutura esta é facilmente reconhecível.

As configurações dos espaços fixos manifestam-se com o tempo. Antes do século XVIII as casas não tinham funções determinadas, ou cômodos especializados. No momento em que se nomearam os espaços, esses foram se especializando, por exemplo: quarto de dormir, sala de jantar, sala de estar, etc., todos os quartos foram dispostos e comunicados por um corredor exterior que isolava e unia os cômodos,

como se fossem ruas internas, cada lugar era protegido, e a família começou a se estabilizar, expressando o conceito da casa (refúgio).

Os espaços fixos precisam ser relacionados com seus habitantes, já que as duas partes estão interligadas. O comportamento humano e os hábitos geram os espaços fixos, os quais precisam de ordem e relacionamento entre eles para gerar a orientação.

Os espaços **semifixos** são flexíveis e permitem movimento (móveis), mas é preciso notar que mudam de cultura para cultura. Um bom exemplo está no Japão, em cujas casas as paredes são móveis, e não fixas como no ocidente. Conhecer essas características se faz importante para que se possa determinar as diferentes relações dos espaços. No caso dos móveis sabemos que se os colocamos em ângulos retos, transversais, e em posições de um lado a outro, isso conduz a conversações.

Relações numa Mesa³

Os espaços **informais** encontram-se fora da área da consciência, possuem fronteiras distintas e significações variáveis, que modificam de cultura para cultura. Envolvem o indivíduo, convidam ou afastam, são as distâncias entre as pessoas (proxemia). Uma fonte de informação sobre as distâncias é dada pela altura da voz, indicando a relação entre uma pessoa e outra. A delimitação do homem começa quando acaba sua pele, “a presença ou ausência da sensação de calor do corpo de outra pessoa estabelece a linha divisória do espaço íntimo e não íntimo.” (HALL, 1989, p. 107).

³ Disponível em < <http://www.flickr.com/photos/47731958@N05/5137297404/>> última visualização em 06/10/2011.

Existem quatro zonas de distância complementemente identificadas: íntima, pessoal, social, e pública, cada uma delas com uma fase próxima e distante.

Distância Íntima

A vista (muitas vezes distorcida), o olfato, o calor do corpo da outra pessoa, o som, o cheiro e a sensação de respiração, tudo se combina para assinalar um inconfundível envolvimento com o outro corpo... Esta é a distância de praticar o amor e de lutar, confortar e proteger. (HALL,1989, p. 108)

A distância afastada está entre os 15 a 45 cm. Tem-se a sensação de estar dentro da pessoa. A tática, para ter privacidade dentro desta esfera, é ficar imóvel, e não entrar em contato com outra pessoa, os membros mantidos ao lado do corpo, e um olhar no infinito, como se nada acontecesse (dentro do elevador).

Distância Pessoal

Distância que separa do contato, bolha que mantém a proteção de cada organismo. A fase próxima está entre 50 e 80 cm. Os planos e a redondeza do rosto são acentuados. As qualidades tridimensionais são pronunciadas.

A fase distante está entre 80 a 120 cm, sendo tudo o que está ao alcance da mão, e o domínio do físico, assuntos de interesse pessoal podem ser discutidos nesta fase. “Detecta-se o movimento das mãos, mas os dedos não podem ser contados. O nível da voz é moderado. Não se percebe nenhum calor do corpo.” (HALL,1989, p. 111)

Distancia Social

O detalhe visual no rosto não é percebido, o tato é pouco provável, o nível da voz é normal. A fase próxima está entre 1,20 m a 2,10 m; aqui detalhes da textura da pele e do cabelo são percebidos em um ângulo visual de 60 graus a 2,10 m e toda a figura humana é entendida. É uma área de dominação.

A fase afastada está entre os 2,10m a 3,50m. Nesta fase perdem-se os detalhes do rosto, mas a textura da pele, o cabelo, as roupas, e os dentes ainda são visíveis, o contato visual é importante nesta fase. Elevar a voz pode reduzir uma distância social a uma pessoal.

Distância Pública

Situa-se fora do círculo de envolvimento. A fase próxima está entre 3,50m a 7,50m e é nessa fase que um sujeito alerta pode empreender ação de fuga ou defesa, a voz; a altura da voz é elevada, os detalhes da pele e dos olhos não são visíveis, o corpo começa a parecer achatado, e outras pessoas presentes podem ser vistas periféricamente.

A distância pública afastada encontra-se entre os 7,50m ou mais; 9 m é a distância que se estabelece em torno de figuras públicas. “O cone de 60 graus da visão abrange o cenário, enquanto a visão periférica tem como sua principal função alterar ao indivíduo, quando houver movimento a seu lado.” (HALL,1989, p. 115)

A **importância** das quatro distâncias está dada na territorialidade, própria de todos os animais, sendo da natureza própria de cada organismo inclusive no homem. Por meio dos sentidos se distinguem espaços, distâncias, e outros elementos. Ao se reconhecer as zonas de envolvimento pode-se sensibilizar a espacialidade, criando ambientes adequados para as diversas populações.

Temas como tempo, materiais, e espaço são partes de nossa cultura, aprendida durante toda a infância. Uma das necessidades principais do homem é projetar espaços que mantenham uma densidade saudável, onde a interação e isolamento sejam possíveis, pensando mais no uso das pessoas e não dos objetos, para que não haja o mesmo problema do automóvel, que deixou o pedestre sem lugar. Em todos os pontos a escala humana é importante, pois permite a ativação sensorial. “A escala urbana deve harmonizar-se com a escala étnica, já que cada grupo étnico parece ter desenvolvido sua própria escala.” (HALL,1989, p. 151)

“O lar não é meramente um apartamento, ou uma casa, mas uma área local, na qual alguns dos aspectos mais significativos da vida são experimentados.” (HALL,1989, p. 152). Tem-se que calcular as medidas básicas para o tamanho

conveniente de uma unidade residencial. Um apartamento que pode ser adequado torna-se inabitável no momento que um prédio tapa a vista, as relações físicas tanto interiores como exteriores afetam as percepções espaciais. A densidade é importante para evitar problemas sociais e físicos.

Segundo Hall é importante ver a forma de atuação das pessoas e entender se há tempos monocrônicos ou policrônicos. Por monocrônico entende-se a capacidade de fazer uma atividade por vez, num ambiente definido (monos); já o segundo tempo, o policrônico (poli), faz diversas atividades sem importar o ambiente. Estabelecido este conhecimento é importante colocar lugares de envolvimento e desenvolvimento de atividades.

Já o automóvel alterou completamente o modo de vida das pessoas, gerando uma relação de dependência, e ocupando um espaço muito importante em suas vidas, devorando espaços de encontro e reunião, como parques, calçadas, etc. “Não só as pessoas deixaram de querer caminhar, mas também seria impossível, para os que desejassem tal, encontrar um lugar para caminhar.” (HALL, 1989, p. 155)

O automóvel encerra seus ocupantes num casulo de metal e vidro, isolando-os do mundo exterior, e diminui o senso de movimento através do espaço. A perda do sentido de movimento vem do isolamento das superfícies da estrada e do ruído, e é também visual ... À medida que aumenta a velocidade, o envolvimento sensorial decresce até a pessoa experimentar uma verdadeira privação sensorial. (HALL, 1989, p. 156). (Experiência irreal da terra)

Os automóveis isolam o homem do meio ambiente e do contato humano, permitem apenas a interação competitiva, agressiva e destrutiva. O homem precisa entrar novamente em contato com a natureza para recobrar sua sensibilidade. Podem-se encontrar algumas perspectivas básicas para o planejamento:

- 1) A sociedade é uma expressão da cultura que o povo produziu, desempenhando funções complexas e inter-relacionadas.
- 2) Entender a escala humana, em todas suas dimensões, separando-a da introduzida pelo carro.
- 3) Fazer uso das características étnicas; existe uma identificação íntima entre imagem, homem, espaço, habitar.
- 4) Necessidade básica de ter um contato com a natureza e com o espírito de

recreação.

- 5) Respeitar o passado, prestando atenção à renovação; nem todas as coisas novas são boas, por isso o sentido de renovar.
- 6) O planejar, o projetar, o meio ambiente, e a estrutura são fundamentais para encontrar as características principais de um projeto.

Praticamente tudo o que o homem é e faz vincula-se à experiência do espaço. O sentido humano do espaço é uma síntese de muitos insumos sensoriais: visual, auditivo, cinestésico, olfativo e térmico ... todos são modelados e padronizados pela cultura ... as pessoas criadas em culturas diferentes vivem em distintos mundos sensoriais. (HALL,1989, p. 161)

Para entender o mundo sensorial o importante é fazer perguntas que expliquem o como, e não o porquê. Além da cultura é importante entender a relação da atividade e da emoção em um espaço, para assim entender os diferentes comportamentos.

Uma das principais diferenças entre o homem e os animais é que o homem domesticou a si próprio, desenvolvendo suas extensões, e depois partiu para filtrar seus sentidos, de maneira a poder colocar mais gente num espaço menor. A filtragem ajuda, mas o aumento levado às últimas consequências pode ser letal. (HALL,1989, p. 163)

Quando o homem se domesticou reduziu sua distância de fuga – a qual é importante em estados de aglomeração – voltando ao espaço explosivo, o medo de altas densidades produz pânico, alterando o comportamento das pessoas. O descobrimento do “eu” na cultura é importante para reconhecer-nos dentro de um todo.

O homem jamais conseguirá despojar-se de sua cultura, pois ela penetrou as raízes de seu sistema nervoso e determina a maneira como percebe o mundo... não podemos absolutamente agir ou interagir, de nenhuma maneira significativa, exceto através do veículo da cultura. (HALL,1989, p. 166)

O homem e suas ferramentas (extensões) geram um sistema inter-relacionado, não podendo agir como se fossem elementos dissociáveis. Essas extensões, por serem inanimadas, precisam ser alimentadas constantemente com *feedbacks* de cultura, sendo reforçadas e alteradas com o tempo. O homem gera sua própria dimensão, que não pode ser ignorada.

1.2 Atividades do Homem (condições)

O homem tem três atividades básicas fundamentais: **labor**, **trabalho** e **ação**. O **labor** relaciona-se com a própria vida, com seu processo biológico, seja espontâneo ou eventual. O **trabalho** produz o mundo artificial, o das coisas (mundanidade). A **ação** está no viver, e no estar entre os homens, no campo do existir e do morrer. O termo pluralidade é próprio da condição humana, já que todos nós somos “iguais” sem sermos os mesmos. Por outro lado o trabalho e o artefato são os produtos que dão o caráter imortal ao homem, em contraste com o efêmero de sua condição.

Todas as atividades humanas têm um sentido de ação, de iniciativa; cada pessoa tem a capacidade de iniciar algo novo, e por isso é importante a natalidade. Cada homem, independentemente do que faça, está condicionado no mundo, complementando-se com pessoas e coisas. A vida do homem não poderia ser entendida sem essa interação, pois a própria existência está dada pelos objetos. É preciso diferenciar condição humana de natureza humana, já que a natureza está dada pela essência própria, pelo instinto, por as características próprias e até divinas.

Na Grécia antiga o conceito de privado estava dado pelo fato de privar-se da liberdade, e existiam três tipos de vida, as quais se relacionavam com o belo como: o corpo, a polis, e a filosofia; as quais não podem ser alteradas pelo consumo humano.

Tal como a guerra ocorre em benefício da paz, também todo tipo de atividade, até mesmo o processo mesmo do pensamento, deve culminar na absoluta quietude da contemplação. (ARENDT, 2004, p. 23)

Todos os complementares são necessários para entender a vida humana em seus diferentes estados; a vida ativa precisa da contemplativa, a morte da vida, a

mortal da imortal, etc. “Os homens são os mortais, as únicas coisas mortais que existem porque, ao contrário dos animais, não existem apenas como membros de uma espécie cuja vida imortal é garantida pela procriação.” (ARENDT, 2004, p. 27)

A tarefa dos mortais está na capacidade de produção de obras, feitos e palavras que parecem pertencer a um mundo imortal – um cosmos onde as pessoas são os únicos mortais, tentando mostrar em sua produção uma eternidade, um caráter divino.

A vida humana está nas atividades, nos objetos, todas elas feitas pelo homem para o homem. As coisas e os homens criam o ambiente de cada atividade, nenhuma delas teria sentido sem uma localização, sem um lugar. Só as ações são próprias dos homens, mas para existirem precisam da presença de outras pessoas.

A relação entre ação e vida comum está completamente interligada. “A capacidade humana de organização política não apenas difere mas é diretamente oposta a essa associação natural cujo centro é constituído pela casa e pela família.” (ARENDT, 2004, p. 33). Dentro do lar o chefe da casa tem poderes despóticos, que dão o caráter doméstico à casa.

A esfera privada e a esfera pública existem pela existência das entidades da família e da política, as quais foram separadas desde o surgimento da cidade – estado. A vida do indivíduo não era assunto político senão doméstico por definição, mas o homem que não tinha uma casa não podia participar dos negócios, porque não tinha um lugar que lhe pertencesse.

A esfera da polis, ao contrário, era a esfera da liberdade, e se havia uma relação entre as duas esferas era que a vitória sobre as necessidades da vida em família constituía a condição natural para a liberdade da polis. (ARENDT, 2004, p. 40)

Dentro da família a liberdade só existia por meio de seu chefe o qual tinha a faculdade de deixar entrar na esfera política. No período medieval o conceito de bem comum estava regido por interesses materiais e espirituais em comum. Na era moderna a sociedade está regida pelos interesses privados, os quais assumem um

caráter público. Dentro do lar defende-se a vida e a sobrevivência, mas a vida no lar só existe em função da boa vida na polis.

No momento em que a sociedade passou à administração privada, a distinção entre público e privado se perdeu alienando completamente os conceitos e diluindo a distinção entre indivíduo e cidadão. O que hoje chamamos de privado é um círculo de intimidade, cujos inícios encontram-se nos últimos períodos da sociedade romana, na qual o enriquecimento próprio levou ao individualismo. Porém não se mostra como o oposto da vida política, senão da social. Entre o século XVIII e XIX declinaram a maioria das artes públicas, sendo a arquitetura um dos poucos vínculos entre o social e íntimo.

“Um fator decisivo é que a sociedade, em todos os seus níveis, exclui a possibilidade de ação, que antes era exclusiva do lar doméstico.” (ARENDT, 2004, p. 50). O surgimento da sociedade de massas só indica que vários grupos sociais foram absorvidos por uma única. A sociedade conquistou a esfera pública reduzindo as questões privadas do indivíduo, sendo o comportamento que substituiu a ação. O que perdeu-se com a polis foi o lugar público que era reservado à individualidade, era o único lugar onde os homens se mostravam como realmente eram.

Quanto maior a população a esfera pública vai ser regida pelo social e não pelo político e vice-versa, por isso, para que a polis pudesse funcionar, o número de cidadãos precisava ser restrito, para ter um maior caráter político. Quanto mais pessoas existem, maior é a possibilidade de que se comportem segundo certas regras, e menor a probabilidade de que eles não tolerem um não cumprimento das mesmas. O cotidiano aceita a própria existência. A sociedade comunista estava dentro das características de um lar, onde esperava-se a liberdade. Por outro lado, a cultura de massas devora tudo o que se encontra em seu caminho, incluindo a vida privada (privatividade). Em sociedades de operários e assalariados as comunidades concentram-se só no trabalho, para poder manter sua vida, deixando de lado outras atividades; quando o princípio organizacional sai da esfera pública a divisão do trabalho é o que prevalece.

A sociedade é um sujeito único onde se satisfazem necessidades dadas pelos sujeitos e divididas entre seus membros. A esfera de ação, em geral, perdeu-se com o tempo, diminuindo a qualidade de vida e o discurso entre as pessoas – só por meio da

esfera pública os homens chegam a sua excelência. Por outro lado, na esfera privada só podem existir alguns temas muito relevantes, por isso a importância de ambas. A ampliação da vida privada faz perder o encanto de certas coisas, já que a vida pública é grande mais não encantadora.

Os dois mundos estão interpostos pelos objetos, e fazem parte da vida cotidiana, e são parte do habitar – por exemplo, uma mesa se interpõe, mas relaciona também. “Se o mundo deve conter um espaço público, não pode ser construído apenas para uma geração e planejado somente para os que estão vivos, deve transcender a duração da vida de homens mortais.” (ARENDT, 2004, p. 64). A admiração pública é algo a ser usado e consumido, satisfaz uma necessidade.

A sociedade de massas destruiu a pluralidade do ser humano, do homem comum. Neste caso, os seres humanos são privados de ver e ouvir os outros, de ser vistos e ouvidos, pois todos entram na subjetividade da média. “O mundo comum acaba quando é visto somente sob um aspecto e só se lhe permite uma perspectiva.” (ARENDT, 2004, p. 68)

“A privação da privacidade reside na ausência de outros; para estes, o homem privado não se dá a conhecer, e, portanto é como se não existisse.” (ARENDT, 2004, p. 68). A esfera privada na modernidade tende a liquidar a esfera pública, mas no momento que entra no ambiente público aniquila a parte privada. Todas as civilizações tiveram o caráter sagrado da propriedade privada, mas a riqueza nunca foi sagrada – paradoxo que se dá atualmente; a propriedade apenas mostrava a relação do homem com o mundo num ponto determinado, uma coordenada. Se alguém perdia seu lugar, perdia também sua cidadania, sua proteção, sua lei. Antigamente a divisão entre os espaços públicos e privados se dava por espaços de transição entre eles, atualmente se dá e se identifica por uma linha divisória que permite respeitar e estabelecer os diferentes limites.

A esfera política tenta proteger e abrigar à família, já que só por meio dela pode subsistir, mas, por outro lado, a acumulação de riqueza desestabiliza o ambiente social e político, alienando o caráter privado/sagrado das coisas. O conceito de ascensão social coincidiu com a preocupação da propriedade privada. A esfera pública se tornou função da privada, e a privada foi a única preocupação comum que sobreviveu. “A propriedade moderna perdeu seu caráter mundano e passou a situar-se

na própria pessoa, isto é, naquilo que o indivíduo somente podia perder juntamente com a vida.” (ARENDT, 2004, p. 80).

Atualmente o conceito de necessidade vê-se alienado por muitos conceitos, e às vezes confunde-se com liberdade, e já não se percebe a diferença entre ser livre e ser forçado pela necessidade. “O único modo eficaz de garantir a sombra do que deve ser escondido contra a luz da publicidade é a propriedade privada – um lugar só nosso, no qual podemos nos esconder.” (ARENDT, 2004, p. 81). No sentido capitalista o esconder relaciona-se com a acumulação de riqueza, já que a esfera privada tornou-se uma propriedade de proteção governamental para fins de acumulação.

Vistos como parte do mundo, os produtos do trabalho – e não os produtos do labor – garantem a permanência e a durabilidade sem as quais o mundo simplesmente não seria possível. É dentro desse mundo de coisas duráveis que encontramos os bens de consumo com os quais a vida assegura os meios de sua sobrevivência. Exigidas por nosso corpo e produzidas pelo labor deste último. (ARENDT, 2004, p. 106)

A realidade humana encontra-se, basicamente, na existência das coisas – que são permanentes e mostram a vida de seus autores. A vida humana é a criadora do mundo, que está em constante retificação, a mundanidade (grau de coisas produzidas) gera o artifício humano, do qual depende a maior ou menor permanência no mundo.

A TRANSFORMAÇÃO DA CASA OCIDENTAL

2.1 O que é uma casa?

A **casa**, dentre todos os objetos, é um ser privilegiado, já que no momento em que pensamos nela são geradas imagens dispersas em nossa cabeça, mas sempre criando uma unidade. É um ser porque cria um valor íntimo em cada um de nós, criando também segurança e proteção. Seu Universo nos dá diferentes sensações, e cada espaço vivido e vivenciado nos vai acrescentar uma característica especial. “Todo espaço verdadeiramente habitado traz a essência da noção da casa.” (BACHELARD, 1984, p. 200). Quando a casa é verdadeiramente vivida, ajuda-nos a criar a sensação de abrigo e de companhia. Geralmente as lembranças são criadas na infância, envolvendo passados profundos.

Quando evocamos a palavra “casa” muitas ideias aparecem em nossa cabeça, chegando-nos a emular um sonho, já que as lembranças que temos nem sempre são de nossa própria casa; às vezes são simples imagens que ficaram em nossos pensamentos, gerando devaneios. É uma das palavras que pode integrar lembranças e sonhos. Sem a casa seríamos seres dispersos, o que a torna o primeiro mundo do homem.

Nossas lembranças têm refúgios localizados e especializados, onde, dependendo do lugar, vão gerar imagens. Quando nos sentimos solitários, por exemplo, sempre lembraremos de um espaço, o espaço no qual experimentamos essa sensação, criando a ligação no cérebro. Dessa forma criam-se os desenhos vividos. Bachelard completa “O espaço chama a ação, e antes da ação a imaginação... Todos os espaços de intimidade se caracterizam por uma atração.” (BACHELARD, 1984, p. 205).

Todas as lembranças estão no fundo de nossa memória, algumas como segredos ocultos que precisam de muita imaginação para senti-los, mas todas formadas por atos de costume e por meios de habitação, ou seja, pela experiência obtida a partir dele. “A palavra 'hábito' é uma palavra usada demais para explicar essa ligação apaixonada de nosso corpo que não esquece a casa inesquecível.” (BACHELARD, 1984, p. 207). As interpretações são recíprocas entre pensamento e sonho, sonho e pensamento, formando a unidade de imagem/lembrança.

Para Bachelard, a infância cria a maior parte de nossa realidade, por essa infância permanente mantemos a poesia do passado, permitindo-nos viver uma casa desaparecida da forma que nós sonhamos.

A casa dá ao homem razões ou ilusões de estabilidade, o tempo todo re-imaginamos sua realidade. Se pudéssemos distinguir todas as imagens criadas, revelaríamos sua alma, mas, para poder colocar em ordem as imagens, deve-se colocar dois temas principais: a verticalidade e a concentração. A primeira está assegurada pela polaridade entre porão e sótão, considerando os medos que eles envolvem, e muito mais no porão, já que a escuridão nele independe do dia ou da noite dando-lhe uma atmosfera especial que sempre terá uma história. Para Bachelard, todos os caminhos desembocam no porão, já que por sua força o porão consegue equilibrar a casa, gerando um contraste e um complemento que ajudam a criar esse lugar mágico e subterrâneo que joga com nossas lembranças.

A casa sonhada não pode passar dos 3 a 4 andares, dentro dos quais existam quartos unificadores e isoladores que dão privacidade e intimidade, mas sempre criando uma ideia vertical, como se fossem parte de uma torre. Sua configuração completa permite-nos esquecer do universo e criar um próprio, a chave está em criar diferentes opções e atividades que podem ser feitas nela. A casa não deve ser só confusão, deve ter pontos de tranquilidade e simplicidade, que ajudem a entender o conjunto, criando centros de condensação e de intimidade onde possamos descobrir diferentes situações e atividades, à maneira das cavernas ou dos refúgios.

A idade da casa pode parecer atemporal mas sempre há uma conotação de passado, de conhecimento, e de ter passado por muitos acontecimentos. Todas estas energias lutam umas com as outras para poder dar uma singularidade e particularidade em especial. Nessa comunicação dinâmica entre homem e casa, e nessa rivalidade entre casa e universo, não são necessárias formas geométricas, já que a casa vivida torna-se um ser vivente onde o espaço habitado transcende o espaço geométrico e, no final, essa casa remodela o homem, criando seu próprio espaço de comodidade e intimidade. Cada qual tem seu próprio universo tentando evitar um ao outro, que está fora de nossas fronteiras. É nosso espaço que nos libera da cotidianidade (conceito de jogo).

Quanto mais simples é a casa, mais é trabalhada na imaginação do habitante (conceito de diagrama). Quando a casa é construída com essas ideias um novo mundo se cria nela, um lugar onde cada parte é fundamental à maneira de uma célula. Cada parte cumpre seu papel. A base ou a raiz encontra-se no porão e vai desenvolvendo-se até o telhado (sótão, folhas). Em conjunto é uma individualidade que gera e produz seu próprio espaço e tempo, e que se conjuga com outras (árvores e bosques).

A estrutura base para que se crie sua identidade está firmada nos contrários, opostos e complementos. São os contrastes que ajudam a criar vida em um lugar, lhe dão uma característica, realçando a individualidade obtida pela existência de seu complemento, só pode existir por meio do outro. “É preciso que todos os valores tremam. Um valor que não treme é um valor morto.” (BACHELARD, 1984, p. 235)

Todos os elementos precisam de uma localização clara e estabelecida, os quais com relação aos outros geram um conjunto, uma unidade, a perda de uma parte desconfigura o todo. Suas relações transcendem o espaço imediato e se podem até se relacionar com o exterior, criando ligações entre as duas partes.

Se vamos até o limite em que o sonho exagera, sentimos uma espécie de consciência de construir a casa nos cuidados que temos em mantê-la em vida, em dar-lhe toda a claridade do ser. Parece que a casa luminosa de cuidados é reconstruída pelo seu interior, que é nova pelo interior. (BACHELARD, 1984, p. 241)

Toda criança que desenha a própria casa coloca felicidade nela, sempre tendo muita espontaneidade e solidez, protegida e profundamente enraizada. A casa sempre deve convidar e oferecer um caminho para sua entrada, o qual cada pessoa tem que percorrer para poder chegar até ela. Para Bachelard, o primeiro contato que temos com a casa é a aldrava que serve tanto para abrir como para fechar. A chave fecha mais que abre, e a aldrava abre mais que fecha. Para poder entender a dimensão da casa é necessário olhar suas funções, analisando e pesquisando cada parte.

A **nostalgia** é um sentimento fundamental na concepção de uma casa tanto em termos de arquitetura quanto de espaço. Para Rybczynski, esse sentimento não representa simplesmente um estilo ou uma decoração, mas reflete uma saudade de

costumes e tradições antigas. Às vezes essa saudade é tão forte que se inventam rotinas para que se possa satisfazer essa necessidade. Essa saudade é provocada pela falta de um ritual na vida moderna e/ou de algo espiritual.

Se falarmos mais no sentido do design, um novo processo de autenticação cultural deu-se com força com o ressurgimento do estilo Colonial, no qual tomaram-se tradições antigas para poder implementar o conceito em tempos modernos. O que resulta interessante destes interiores é perceber a ausência de artefatos modernos, já que sua presença desequilibraria totalmente o espaço e seu aspecto caseiro. Todo o moderno de que se necessita deve ser completamente escondido para não perder a atmosfera. É importante reconhecer que estes interiores não são autênticos, senão cenários para mostrar tecidos e objetos de coleção, que recriam um estilo de vida que já não existe.

Mas esse desejo de tradição reflete uma insatisfação com o moderno? O que procuramos no passado, de que temos saudade?

2.2 A procura do íntimo e da domesticidade

As coisas relacionadas à casa e com o caseiro não são ordenadas, pois cada pessoa personaliza seu lugar, tenta fazê-lo próprio. As mesas dos escritórios são o melhor exemplo para mostrar a organização das pessoas. Geralmente estão cheios de papéis, livros, fotografias, etc. Por estas razões Rybczynski pergunta se é possível realmente morar sem desordem. Onde se coloca o jornal, a pasta de dentes, onde se esconde a vida cotidiana?

Antigamente as casas estavam cheias de pessoas, e a **intimidade** era algo desconhecido, além disso, as habitações não tinham funções específicas; ao meio dia colocava-se uma mesa e o espaço se tornava uma sala de jantar; à tarde, um assento longo tornava-se um sofá; à noite transformava-se num quarto, e, assim, dependendo da hora e das pessoas o ambiente mudava.

Outra característica das casas do século XVI era que tinham só uma lareira ou uma cozinha na habitação principal cujas funções eram de aquecer a casa durante o inverno. Deste momento em diante vão aparecer uma série de objetos e palavras que

ajudaram a entender o significado da casa, o que, por meio da tecnologia e da aplicação de novas ideias, vai acontecer novamente, gerando novos e diferentes significados. Para Jean Paul Sartre “O atribuir nome aos objetos consiste em trasladar acontecimentos imediatos, não reflexionados, possivelmente ignorados, ao plano de reflexão e da mente objetiva.”⁴ (Apud RYBCZYNSKI, 1997, p. 32). (conforto)

O Renascimento considerava a sociedade medieval escolar e estática; a Reforma a considerava estratificada e corrupta; a Ilustração a catalogava como irracional e supersticiosa; no entanto, os românticos do século XIX a catalogavam como antíteses da revolução industrial, quando as artes e histórias tiveram um valor fundamental na vida cotidiana.

Para Rybczynski, a Idade Média não deveria ser conhecida como uma etapa na qual não se teve nenhum acontecimento, já que realmente foi o início da industrialização, onde se tiveram grandes mudanças nos aspectos da vida cotidiana, especialmente os relacionados à casa. Era um mundo de muitos contrastes onde a maior parte da “pomposidade” dava-se como antídoto das condições em que se morava; muitas pessoas eram pobres, suas formas de vida eram muito precárias, sem água corrente e saneamento, as casas eram tão pequenas que a vida familiar estava em risco. Falar sobre conforto ou desconforto era absurdo já que as pessoas simplesmente tentavam existir.

Os pobres na Idade Média não compartilhavam da prosperidade medieval, já que não moravam nas cidades. Dentro delas estavam os burgueses que eram os comerciantes e vendedores que só deviam ter lealdade ao rei, e, ao contrário dos aristocratas ou clérigos, moravam em casas.

A casa urbana burguesa típica do século XIV misturava a residência com o trabalho. As residências tinham a fachada limitada à rua devido à forte densidade; os edifícios eram largos e estreitos, usualmente de dois andares com um porão que servia como loja. O piso principal da casa dava para a rua, estava ligado com o comércio e podia ser tanto o lugar de trabalho (artesão) como de atendimento aos clientes (vendedor). Não existiam quartos, simplesmente era um espaço que mudava com a função, as pessoas cozinham, comiam, recebiam, e dormiam neste espaço.

⁴ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

Os móveis eram poucos e complicados, já que deviam satisfazer diferentes funções (guardar, comer, dormir). As camas apareceram com o tempo e eram colocadas nos cantos, tendo uma dupla função: como local para dormir e como sofá. No começo do século não existiam as cadeiras, estas apareceram novamente no século XV, mas com uma conotação diferente do império romano, a cadeira já não era confortável, e tornou-se num símbolo de autoridade.

A casa na Idade Média era um local para acampar e isso explica os móveis portáteis e desmontáveis. As pessoas não moravam muito em suas casas, os burgueses tinham muitas residências e viajavam muito. A residência era um lugar público e não privado, tudo girava com o comércio, existia todo um mundo em seu interior que podia ser afetado. A intimidade não era conhecida devido à quantidade de pessoas que moravam nela, sendo as camas maiores para poder dar espaço às pessoas, muitas dormiam na mesma cama, deixando de lado a intimidade.

Para banharem-se as pessoas tinham que ir aos monastérios, onde não simplesmente davam-se banhos de piedade, como também os de limpeza, o que conferia uma importância maior ao lugar, pois a limpeza era um muito importante no mundo medieval, sendo considerado um ato social.

Os rituais eram muito importantes para qualquer acontecimento, sem deixar de lado os mínimos detalhes. Por exemplo, a entrada da casa (vestíbulo) devia ser limpa toda manhã; as almofadas, os bancos e banquetas deviam ser espanados todos os dias; o chão da sala era coberto por palha durante o inverno e de ervas e flores durante o verão, desta forma conservava-se o chão quente, dando um cheiro e aspecto de limpeza.

As banheiras dentro das residências eram peculiares, móveis e de madeira, e sempre precisavam de companhia para seu funcionamento. Existiam mais lavabos, os quais eram muito importantes já que, por meio de seu uso, ao se lavar as mãos antes, durante e depois da comida, se mostrava cortesia. Não existindo garfos, comia-se com os dedos. A ideia de conforto não existia para as pessoas da Idade Média, e por isso, não existia o sentimento de saudade em relação a ela.

A vida medieval estava estabelecida pela ordem e pelo ritual. O dia estava dividido em oito períodos: os toques das campanas mostravam as horas, assim as

peessoas sabiam se era hora de ir ao monastério, ao trabalho, ou se podiam fazer comércio; as regras eram muito claras e deviam ser cumpridas por todos. As normas também englobavam as roupas, que indicavam condição social. Era um mundo de contrastes onde coexistiam a religiosidade e a ganância, a delicadeza e a crueldade, o luxo e a sordidez, o ascetismo e o erotismo, o primitivo com o refinado, entre outras dicotomias. A vida tinha um cheiro de sangue e rosas ao mesmo tempo. A sociedade medieval estava formada por duas capas, uma primitiva e outra pré-cristã, onde as condições de vida não mudavam porque havia outra ideia de funcionalidade; cada objeto e cada coisa tinham um significado na vida cotidiana, o que dava outra sensação à vida em que havia, para tudo, um papel ou rol a ser seguido, de modo que nada era acidental.

Para John Lukacs (Apud RYBCZYNSKI, 1997), a Idade Média estava regida pela cerimônia, onde o que importava era o mundo externo e o papel que cada um representava. O conforto, a privacidade, e a intimidade não eram necessários. “O mobiliário interior da casa apareceu com o mobiliário interior da mente”⁵ (RYBCZYNSKI, 1997, p. 47), quando os conceitos de autoconsciência e “eu” apareceram. Suas mudanças foram graduais e se foram dando desde o final da Idade Média até o século XVII.

Os banhos públicos se degeneraram em bordéis no princípio do século XVI e foram proibidos, não reaparecendo até o século XVIII, ocasionando uma diminuição na higiene pessoal visto que quase não existiam quartos de banho nas casas, criando problemas de salubridade nas cidades. Além disso, a população aumentou e os problemas cresceram.

A principal cidade europeia no século XVII era Paris. A típica “casa burguesa” tinha a mesma estrutura medieval, mas sua altura era maior, tinha entre quatro e cinco andares, organizando sua distribuição com um pátio interior. Os andares mais baixos eram comerciais ou para os animais; a família era composta de filhos, serventes, e empregados. Sua configuração era completamente medieval (trabalho/casa), mas algumas habitações e espaços já haviam sido aumentados.

A habitação principal chamava-se “Salle” e era um espaço grande, parecido a um Hall Inglês, sendo usado para comer, descansar e receber visitas; a cozinha já

⁵ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

tinha seu próprio cômodo e encontra-se do outro lado do pátio, evitando desta forma os cheiros que até então afetavam as outras habitações. Neste tipo de casa já existia um espaço especializado para dormir, com quartos que eram usados como guarda-roupas, cômodos para se vestir ou como despensas.

A casa em Paris acolhia mais de uma família, já que, normalmente, os andares superiores eram alugados. As atividades continuavam sendo realizadas em um mesmo lugar, mas já se tinha independência no momento de dormir, pois filhos e serventes dormiam em habitações separadas, buscando uma intimidade. O conceito de locação mostra também que já não se trabalhava na mesma casa, e que os ambientes familiares iam-se tornando mais importantes. Os móveis também mudaram, já não eram um utensílio qualquer e, sim, objetos valiosos que decoravam a casa. As cadeiras tornaram-se mais confortáveis, mas ainda estavam colocadas em qualquer lugar. A casa ia-se saturando de móveis que criavam um cenário social.

As residências do século XVII não possuíam corredores, eram espaços criados um atrás do outro, conectados por portas, todas alinhadas permitindo ver de um extremo ao outro. Tudo era concebido para mostrar tanto os serventes como os convidados e todos passavam em cada quarto para chegar ao outro. O banheiro ainda não existia e se urinava em qualquer lugar. A decoração era especial em cada ambiente, colocando um tema em particular, eram cenários destinados à exibição. Os donos eram apenas parte do jogo global, o termo domesticidade ainda não estava inserido.

Não existe sensação de intimidade. Existem beleza e elegância dos elementos arquitetônicos, mas seu predomínio e formalidade do entorno criam um ar artificial.⁶ (RYBCZYNSKI, 1997, p. 54)

A cozinha tinha um grande fogão, uma mesa e tamboretes, os utensílios de cobre eram pendurados na parede. As pessoas lavavam-se no pátio e banhavam-se uma vez por semana na cozinha. O café da manhã era improvisado e cada membro da família tomava separadamente. O almoço era a refeição principal que acontecia com todos os integrantes, e, à noite, só jantava o núcleo familiar. O uso de fogão em outras habitações permitia segmentar mais os espaços e aquecê-los melhor.

⁶ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

A ideia da casa como sede familiar foi se fortalecendo com o tempo, o que contribuiu para a experiência do privado e do íntimo. Na casa medieval não davam muita importância a esses conceitos por suas formas de vida, além disso, quando os filhos faziam sete anos eram enviados para outro lugar para que aprendessem um ofício. No século XVI, no entanto, ampliou-se a educação acadêmica formal, sendo a aprendizagem oferecida nas escolas e não por meio de um ofício ou monastério. Neste momento, as famílias já podiam ver o crescimento de seus filhos, dando um novo caráter à vida familiar. A existência de filhos de diversas idades criou novos modos e segmentações nas habitações, separando a família dos serventes, incluindo um novo sistema de consciência.

Enquanto a Europa ainda era quase que inteiramente agrária e camponesa, um país foi se delineando de maneira urbana, transformando-se num local de cidades, e desenvolvendo o conceito de **domesticidade**. Tratava-se da Holanda, país que, segundo Rybczynski, introduziu muitas inovações financeiras, as quais contribuíram para que se tornasse o centro mundial de finanças internacionais. Com uma população burguesa por inclinação e tradição, a classe média holandesa incluía tanto o marceneiro como o administrador.

A moderação sossegada, a admiração pelo trabalho, e a prudência financeira são características que levaram a grandes mudanças na cotidianidade dos holandeses. Sua simplicidade e economia refletiam-se na forma de morar. Devido ao solo pantanoso, as casas eram construídas com materiais mais leves, como tijolo e madeira, e não pedra, o que resultava em uma arquitetura despretensiosa, diferente da encontrada em Londres ou Paris.

Outro elemento de simplicidade da arquitetura holandesa era o tamanho reduzido das fachadas e das ruas, devido ao alto custo, na época, de se produzir canais e pilotes, o que também influenciava a disposição das casas, construídas uma ao lado da outra, em filas completamente pareadas. Os telhados davam a característica principal das cidades, já que eram de barro vermelho. Os andares superiores eram sótãos com janelas abertas para a rua.

A casa medieval holandesa consistia em dois quartos: um na frente, onde se realizavam atividades comerciais, e outro na parte posterior, onde a família cozinhava, comia e dormia. Na parte frontal da casa colocava-se um “porche” com bancas onde a

família conversava. Embaixo da casa existia uma bodega pouco profunda, a qual equilibrava o desnível da casa, encontrando-se acima do nível da rua. As casas holandesas foram se ampliando na parte superior, às vezes chegando a ter até três andares. As novas habitações conectavam-se com escadas empinadas e com o tempo as funções foram se especializando segundo usos noturnos ou diurnos, ou em formais e informais: o segundo andar configurou-se como um espaço de estar, restringindo os quartos aos andares superiores.

Por ter uma estrutura pareada, as paredes laterais eram compartilhadas e estruturais, deixando as exteriores e frontais para as janelas, e como estas não tinham um suporte estrutural, podiam ser mais abertas e dar muita claridade aos espaços interiores, dando uma maior ventilação. Mas suas janelas tinham um sistema novo de movimento, chamado de janela guilhotinada, já que permitia ter partes sólidas e fixas. Os fogões também usavam outro combustível fóssil, a turba, pois não havia madeira em abundância na Holanda.

A média de pessoas em uma casa holandesa era de cinco, pertencentes apenas ao núcleo familiar. Não tinham serventes e não alugavam os andares superiores, pois preferiam ter suas próprias casas e morar em família. Além disso, a casa não era também o local de trabalho, o qual estava fora desses domínios. O caráter público das residências desapareceu, e vida calma e acolhedora tornou-se mais importante. Os filhos ficavam em casa até se casarem, o que aumentava os vínculos familiares. Outra diferença em relação às outras casas europeias era que seus jardins tornaram-se pequenos espaços de lazer, decorados, e de uso privado, já que se encontravam na parte posterior da casa. Os neerlandeses amavam suas casas.

Os móveis também eram diferentes. Por dormirem em camas embutidas na parede, não tinham tantos móveis como os franceses, e o mais importante era um aparador, o qual ajudava a organizar, decorar, e admirar. As paredes não eram revestidas, só o uso de cor, mapas ou quadros decoravam o espaço, tentando criar sempre mais claridade. Tudo devia estar limpo e organizado. Estes conceitos mostravam o especial cuidado que tinham com a casa; queriam mostrar que era um lugar especial e separado da rua. As pinturas neerlandesas mostravam o caráter cotidiano da cidade, evidenciando a história da domesticidade, o que pode ser

observado nas obras de Pieter de Hooch, Jan Steen, Gabriel Metsu e Emanuel de Witte.

Interior de cozinha holandesa – séc. XVII (Emanuel de Witte⁷)

As pinturas de Witte nos mostram uma característica especial que se deu na sociedade holandesa. Apresenta a mulher como elemento importante na domesticidade das casas, já que foi ela que a criou. As mulheres ocuparam-se da casa e lhe deram um caráter mais feminino; por não terem serventes, elas precisavam controlar a casa, dando-lhe novos usos e espaços, e outorgando-lhe qualidade. A cozinha transformou-se no espaço mais importante, num lugar de “trabalho”, num “templo” e “museu”, que deu dignidade a casa.

Ao momento de falar de domesticidade descreve-se um conjunto de emoções percebidas e não simplesmente a um atributo isolado. A domesticidade tem a ver com a família, a intimidade e uma consagração do lar, assim como uma sensação de que a casa incorpora esses sentimentos e não só dá refugio.⁸ (RYBCZYNSKI, 1997, p. 84).

A domesticidade é uma das principais conquistas da era burguesa e foi conseguida especialmente pelo temperamento das mulheres neerlandesas.

⁷ Disponível em <<http://fotosyvideossad.blogspot.com/2011/01/escenas-de-cocina-en-el-arte-3.html>> última visualização em 01/05/2011.

⁸ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

2.3 Conforto e agrado, centralizado e descentralizado

A intimidade e a domesticidade foram duas grandes descobertas da era burguesa, que modificaram tanto o tamanho como o próprio ambiente da casa, tornando-a mais pessoal e íntima. Com a família chegou o isolamento, mas também iniciou-se um novo tipo de vida. A domesticidade teve muita importância neste momento, pois abriu-nos as portas ao conforto.

Toda cultura humana é artificial, tanto a cozinha, a música, a mobília, como a pintura. Por que preparar uns molhos complicados quando poderíamos comer uma fruta crua? Por que fazer instrumentos musicais se já temos uma voz? Por que pintar quadros quando podemos observar a natureza? Por que sentar-se em cadeiras se podemos sentar-nos no solo? A resposta a tudo isso é que fazem nossa vida mais rica, agradável, e interessante.⁹ (RYBCZYNSKI, 1997, p. 89)

Fazemos todas as coisas porque nos são agradáveis e não porque necessitamos realmente fazê-las. Atualmente muitos artefatos são úteis, mas sua utilidade se dá apenas porque já são parte de nossa vida cotidiana, e facilitam processos. A cadeira pode ser usada tanto para melhorar a postura ou para mostrar autoridade quanto simplesmente descansar. Hoje existem diversos tipos de cadeiras que dependem do que nós queremos mostrar.

Os diversos tipos de móveis que existiam na França no **século XVIII** mostravam a especialização que se estava dando à casa. Cada cômodo tinha uma função específica que era realçada pela mobília. As pessoas já não comiam em uma antessala, e, sim, em uma sala de jantar; já não se recebiam as pessoas no dormitório, mas no salão; os homens tinham estúdios e as mulheres, tocadores. Todos esses cômodos já não estavam dispostos em fila, cada um tinha sua independência e já não se precisava passar por um espaço para entrar em outro. Esse sentimento de intimidade existia tanto no palácio real como na casa burguesa. As habitações reais eram conhecidas como ninhos de ratos, pela quantidade de corredores e escadas secretas.

⁹ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

O Rococó foi o primeiro estilo criado para o interior e não para o exterior, o que mostra claramente que os interiores eram diferentes dos exteriores, gerando, assim, uma distinção clara entre decoração e arquitetura. Blondel, sobrinho de Jean-François, era o arquiteto de Luis XV e fundou a primeira escola de arquitetura na Europa, seguindo as doutrinas do romano Vitruvio no que diz respeito à Comodidade, Firmeza e Agrado, aproximando a primeira a uma noção de conforto.

Segundo ele, a forma correta de planejar uma casa era dividindo os cômodos em três categorias: as de respeito, as formais de recepção, e as de conforto. As últimas raramente seriam abertas para desconhecidos e seu destino estava relacionado ao uso privado; eram lugares onde era permitido situações de relaxamento, como tirar a peruca e soltar o cabelo, e de descanso em um ambiente confortável.

O conforto aumentou com a tecnologia, e com a invenção de fogões pequenos e portáteis – que ajudavam muito durante o inverno – além de já não produzirem fumaça e cheiros. Outro aspecto fundamental foi a reutilização dos banheiros, embora esses estivessem segmentados em duas partes: uma para o uso da banheira e a higiene das mãos e o outro para o vaso sanitário. O banhar-se tornou-se uma moda na qual era agradável passar o tempo.

Os móveis tornaram-se menos cerimoniais e mais confortáveis; Eram produzidos por marceneiros, os quais com o tempo iam se tornando mais qualificados e incorporavam dados ergonômicos. Contudo, o conforto não estava simplesmente no jeito de fazê-los, mas, principalmente, no resultado final de comodidade, porque acomodavam-se à figura humana e permitiam as posturas da época.

Para Rybczynski, os móveis rococós indicavam os graus de cerimônia, os quais determinavam os diferentes comportamentos, além de representarem a complexidade e a riqueza da ideia de conforto do século XVIII.

Essa ideia não entrou imediatamente na consciência europeia, mas foi evoluindo ao longo do tempo e é importante ver como ela foi criada. Para isso, no entanto, temos que entender a forma de vida dos burgueses da Inglaterra do século XVIII, onde o conceito de descanso achava-se no campo e não na cidade. A casa da

cidade tinha semelhança com o estilo neerlandês, mas a casa de campo teve outra conotação em que se criou uma domesticidade diferente.

Retrato de Maria Antonieta usando vestido do séc. XVIII¹⁰

A prosperidade dos ingleses deixava mais tempo livre às pessoas, que, ao contrário dos neerlandeses, o desfrutavam. Como não existiam teatros, nem como praticar esportes no campo, os ingleses visitavam-se uns aos outros, conversavam, e geravam grandes passeios, onde admiravam os jardins, fazendo da casa não um lugar para o trabalho, mas para o lazer e o ócio. As visitas tinham um ritual muito interessante, já que não podiam ser feitas de forma inesperada, deviam seguir um protocolo. Estas reuniões popularizaram-se como a hora do chá.

Rybczynski analisa que o hall, geralmente localizado no centro da casa, era usado como um ponto de referência que unia os diferentes espaços, às vezes sendo colocado na parte lateral da casa, comunicando os seus vários outros cômodos. No andar inferior colocavam-se os que tinham as atividades em comum, e que eram usados de forma pública.

Considerando-se o jardim, temos pelo menos um cômodo principal e privado localizado no andar inferior. Existiam dois salões, um para eventos especiais e outro

¹⁰ Disponível em <<http://www.elmundo.es/yodona/2009/03/30/actualidad/1238403408.html>> última visualização em 01/05/2011.

para uso cotidiano, no qual sempre se encontrava algum instrumento musical, como o piano, para ser tocado durante as reuniões.

As casas georgianas do século XVIII criaram uma série de cômodos de uso comum, com diferentes utilizações: biblioteca, estar, estúdio, estufa, galeria, sala de jogos, entre outras. As atividades estavam separadas verticalmente: as públicas embaixo e as privadas nos andares superiores. O subir e descer escadas significava estar em companhia ou não de outros. Cada pessoa possuía seu próprio quarto, evidenciando individualidade.

A casa de campo inglesa usava os mesmos materiais que a neerlandesa, tijolo, telhado vermelho, etc., só que não eram pareadas, mas individuais. Os móveis usados eram mais estruturais que decorativos – foram os que deram origem à bricolagem moderna. Os ingleses colocaram a tendência de colocar tapetes no chão, para assim protegerem-se do frio. Eram tapetes criados sob medida e davam a noção de uma arquitetura mais “masculina” em comparação com o rococó francês.

Nestas casas o salão era o espaço dominado pela mulher, nele ela organizava os diferentes eventos e atividades. Os sofás começaram a ser usados em ângulo reto e paralelos às paredes, deixando espaço para que fossem colocadas as primeiras mesas pequenas de chá, sempre em frente de uma lareira. Todas essas mudanças contribuíram para o conforto doméstico e muitas delas se deram por essa relação dos ingleses com a natureza e desse procurar pela simplicidade e naturalidade nas coisas, deixando de lado a artificialidade tão evidente no movimento romântico. O conforto era considerado algo mais cultural que material.

Para Rybczynski, no século XVIII o interior da casa viu-se afetado, já não era uma massa compacta. Foi crescendo, o que exigiu uso dos corredores, dando mais intimidade aos cômodos; o hall foi diminuindo de tamanho, os espaços já não tinham que ser simétricos, cada um podia ter o tamanho que precisava; as janelas podiam relacionar-se com os espaços. Enfim, a habitação já não era um artefato, e, sim, o centro de atividade humana; já não era apenas um espaço bonito mas um lugar. O conforto passou de uma ideia a um ideal. Era uma mistura entre a praticidade burguesa e a fantasia, possuía uma sensação de agrado muito forte, sendo um lugar natural e cuidadosamente organizado que induzia a calma.

2.4 Tecnologia e eficiência

A arquitetura não era considerada um negócio, mas uma arte, na qual o arquiteto era um desenhista que fazia o design e os outros construíam. Na Inglaterra não se formalizou como um trabalho até 1850. Os arquitetos da época tinham pouco preparo para intervir em questões mecânicas como os encanamentos ou aquecimento dos espaços, e estavam, eles próprios, mais preocupados na formalidade exterior que no desenvolvimento do projeto interior, ocasionando grandes problemas nas casas. Os tapeceiros, que eram comerciantes, foram resolvendo estes problemas chegando a dominar o conforto doméstico. A tecnologia demorou a entrar nas casas, visto que o arquiteto era mais um artista que um técnico.

Para Rybczynski, a tecnologia doméstica não avançou até finais do século XVIII. Joseph Bramah, marceneiro com tendências mecânicas, realizou o primeiro retrete com válvula hidráulica que evadia os cheiros do vaso sanitário, mas como não se tinha pressão e abastecimento de água sua instauração foi complicada e demorou muito tempo até ser adotada. Os marceneiros preocupavam-se com a moda, e os arquitetos com a estética. A primeira instalação de uso da luz a gás deu-se em 1806, e realizou-se primeiro em uma fábrica para, logo depois, realizar-se em edifícios públicos. Em 1820 tinha-se mais oportunidade de encontrar calefação central num asilo ou prisão que em uma casa burguesa.

A ventilação era o método mais utilizado para a eliminação de cheiros desagradáveis, e, como no **século XIX** a maior parte das coisas era tratada cientificamente, chegou-se a calcular a quantidade de pés cúbicos necessários para ventilar uma habitação, determinando-se exatos 50 pés cúbicos de ar livre por minuto. Um médico inglês chegou a calcular que eram necessários 60 pés cúbicos por minuto, e por pessoa, mas atualmente sabe-se que esse valor é de 5 a 15 pés cúbicos, e, inclusive que, muitas vezes esse valor pode até ser excessivo.

Rybczynski coloca que o uso da ventilação indicava que os donos eram progressistas, tanto em termos de ciência e de medicina, mostrando-se obsessivos com a troca de ar. As casas com o tempo dotaram-se de condutores de ar e de saídas de ventilação. Até o século XVIII, para iluminar os espaços, ainda se usavam velas de sebo, porém, irritavam os olhos e produziam um cheiro desagradável, além de causarem um trabalho dispendioso no momento de acendê-las e apagá-las até que

em 1783 o físico Ami Argand inventou a lâmpada de azeite (lâmparina), que ampliou as horas de trabalho à noite, já que eram portáteis.

Entre 1855 e 1895 finalmente popularizou-se o uso da iluminação à gás, aumentando desta forma o conforto da casa e permitindo a leitura noturna, o que ajudava à alfabetização geral, a qual conscientizou as pessoas e criou novas tendências de limpeza pessoal e doméstica. Mas como toda inovação, no começo, eram catalogadas como luxo, gerando um forte distanciamento com a tecnologia em geral.

Para serem mais aceitas as novas tecnologias precisavam de uma forma mais amigável e compacta, além de uma fonte eficaz de energia, que pudesse fornecer calor e luz, além de ser mais limpa e intensa. Esses problemas foram resolvidos com o aparecimento da eletricidade. Em **1900** a iluminação pública já era parte da vida urbana. A maioria dos artefatos manufaturados passou a ser feita utilizando-se energia elétrica, melhorando os rendimentos e facilitando o trabalho de casa.

Rybczynski indica que o interesse dos Estados Unidos em reduzir as tarefas domésticas, por falta de serventes e por querer oferecer conforto nas atividades domésticas, contribuiu para a evolução da casa e dos espaços dela. A primeira expositora sobre a economia doméstica foi Catherine E. Beecher. Ela não discutia sobre o fato da mulher estar em casa, mas sobre a casa não ser concebida para que a mulher ficasse nela. Beecher indicava os componentes necessários que um espaço deveria ter para que toda a casa fosse mais confortável.

Ela estava preocupada com a economia do trabalho, com o tempo gasto para a realização de tarefas. Ela queria reduzir o tamanho da casa, não simplesmente pelo dinheiro, mas pelo fato de que uma casa pequena era mais fácil de cuidar, limpar, e também de ser utilizada, além de ser mais confortável que uma grande. Por causa de Beecher as habitações tornaram-se menores, e os móveis, em sua grande maioria, foram embutidos para que houvesse um melhor aproveitamento do espaço, facilitando a limpeza. A ideia de juntar o vaso sanitário com a banheira foi estadunidense.

Essa ideia tornou o banheiro uma parte fundamental de uma casa pequena, já que elimina os espaços para vestir-se, juntando duas partes diferenciadas, o que não ajudou no conforto do banho, mas na funcionalidade e espaço. “Os armários, os

banheiros, as escadas, e outros quartos estavam distribuídos de forma separada aos dormitórios para permitir a intimidade.”¹¹ (RYBCZYNSKI, 1997, p. 171)

Muitos arquitetos priorizam a parte exterior da casa, deixando de lado a distribuição interna e os requerimentos dos usuários, colocando-os em segundo plano depois das considerações “arquitetônicas e estéticas”. Quando se tem um pensamento “funcionalista” simplesmente se reduzem os problemas, não se resolvem todos, e considerando outros como inviáveis. Foi desta forma que nasceram as engenheiras domésticas que lutavam contra a mentalidade do arquiteto.

Se essa ideia nova da eficiência é boa e pode ser colocada em trabalhos tão diferentes como as siderúrgicas e as fábricas de calçado, não entendo porque não se pode colocar em tarefas domésticas¹². (RYBCZYNSKI, 1997, p. 173)

Deve-se fazer toda uma análise dos hábitos das pessoas para poder determinar quão eficiente algo pode ser, ou não, bem como uma ação, criando parâmetros de distâncias e organização para uma melhor eficiência num espaço menor.

As mudanças relacionadas com a decoração foram ocorrendo mais por causa da moda e dos gostos populares que pela tecnologia, pois ela simplesmente adaptava-se aos gostos e pensamentos das pessoas. Muitas vezes citou-se a frase: a forma segue a função, a qual era um lema e não uma norma.

No século XIX ressurgiram muitos estilos, dando início ao ecletismo, fomentado pela grande imaginação dos designers. No entanto, começou-se a notar problemas com o mobiliário já que a casa transformou-se em um local menor, deixando pouco espaço para os móveis antigos, além da inadequação da proporção.

Para Rybczynski foi neste momento que o estilo Rainha Ana ou Clássico Livre tiveram abertura, já que tentavam criar uma harmonia com a época. Dessa forma, não se criou um novo estilo, modificaram-se os existentes, sendo eles encantadores e

¹¹ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

¹² Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

pitorescos. Por outro lado, o Art Déco tornava-se glamoroso, adaptando-se à tecnologia, e concentrando-se em setores da sociedade.

Ao mesmo tempo um estilo novo surgia, era o **Espírito Novo**, onde Le Corbusier colocava elementos fabricados em massa em sua decoração. Seu lema era de que a casa era uma máquina para morar, e dizia que uma pessoa podia sentir-se orgulhosa se tivesse uma casa tão útil quanto uma máquina de escrever.

O Espírito Novo tentava criar normas para poder habitar, mas nas feiras de decoração tentava-se mostrar muitas opções, e, os fabricantes de móveis afirmavam não haver uma disputa com os arquitetos, e que era função das feiras apresentar um repertório de opções. Mas a modernidade estava presente, e a indústria tomou muita importância, precisando de um estilo que a representasse. Era a época da máquina, onde a eficiência tomava outro sentido.

Rybczynski diz que a eficiência não quer dizer mudança no espaço interior, mas simplesmente uma tentativa de organizar o trabalho dentro dela, e não estandardizá-lo sem importar o estilo, pois o importante é tentar seguir as normas de conforto e de facilidade para poder fazer as coisas mais simples. Os objetos devem estar em lugares certos, e não distantes, para serem usados quando necessário; não se deve tentar mudar ou descartar tudo e, sim, transformar e evoluir, levando-se em conta as novas tecnologias, que dão um maior conforto às coisas, quando usadas adequadamente.

2.5 Conforto

A partir de 1920, mudou-se completamente o gosto popular referente à decoração e à arquitetura em termos gerais. As coisas tiveram um processo de desnudamento, mostrando-se como elementos cada vez mais simples. Essa simplicidade era completamente estudada e refinada, chegando a sua culminação em 1970 com o minimalismo. Este período constituiu-se com uma ruptura forte com o passado, considerando-o indigno e imoral, tornando a estandardização um aspecto normal de nossas vidas, uma virtude. Colocando um discurso atrativo nela, especialmente para os comerciantes. Era um futuro que todos aceitaram, mas não desejavam.

“Os edifícios de estilo austero foram aceitos pela hipótese de ser funcionais e eficientes. Eram admirados, especialmente quando altos, mas não inspiravam afeto.”¹³ (RYBCZYNSKI, 1997, p. 207). Os arquitetos exaltavam as virtudes morais deste estilo, mas para as pessoas não era senão mais um produto da vida moderna, desagradável mas inevitável como o trânsito e os talheres de plástico.

A disposição interior já não estava à vontade do proprietário ou de decoradores, senão do projeto do arquiteto, assim como todo o resto. Os objetos e projetos não pareciam feitos por humanos, sua beleza estava em sua precisão, em sua forma explícita, e na combinação de materiais.

A cadeira rococó incitava a conversar, a vitoriana a dormir, mas a moderna convidava à atividade, não mais à tranquilidade, nem ao ócio, pois não produzia conforto, um termo que levou anos para desenvolver-se, substituindo os marceneiros e artesãos por máquinas que mostravam “originalidade” ou “novidade”. Para Rybczynski, na atualidade tem-se nostalgia desse passado. Segundo ele as pessoas podem ficar fascinados pelo futuro, mas não querem morar nele. O “moderno” qualifica-se como essa ruptura da evolução do conforto doméstico. As pessoas querem voltar para o passado porque estão procurando algo que não está no presente: *conforto e bem-estar*.

O **bem-estar** doméstico é uma necessidade humana fundamental que deve ser satisfeita. Se o presente não possui essa qualidade, deve-se procurar na tradição ou na cultura, sem, entretanto, confundir conforto com decoração, já que o comportamento social, os hábitos e os costumes são mais importantes e duradouros que qualquer tendência da moda. As palavras e os conceitos são os que transcendem; por exemplo, o interior doméstico pode variar muitas vezes, mas a sensação de intimidade e de casa enquanto lar são as que ficam e são buscadas.

Os costumes vão mudando e, com o tempo, ligam-se e desligam-se de nós; a tecnologia tem fator fundamental neste processo já que modifica nosso comportamento. A história das comodidades familiares pode ser dividida em duas fases: 1890 e as três décadas seguintes. Já que antes de 1890 não existiam calefação central, encanamento interior, água quente e fria à pressão, luz, energia elétrica,

¹³ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

ascensores, entre outros; em 1920 todas essas tecnologias já estavam difundidas. A democratização do conforto deu-se com a industrialização e produção em massa, bem como com a standardização.

Rybczynski indica que as casas “modernas” e “pós-modernas” sempre foram devedoras dessa sensação de domesticidade, de intimidade, e de um clima acolhedor; estavam regidas por adornos e modas.

O que faz falta não é um novo exame dos estilos burgueses, mas das tradições burguesas. Não se deve contemplar o passado de um ponto de vista estilístico, mas em relação à ideia de conforto.¹⁴
(RYBCZYNSKI, 1997, p. 224)

É importante a análise dos comportamentos da vida e da casa neerlandesa, o planejamento informal do estilo Rainha Ana, os dispositivos técnicos vitorianos, chegar à eficiência sem ser mecânicos, etc., tal como propõe Rybczynski. Deve-se voltar ao adaptável e ao confortável, que não simplesmente seja agradável e formal, mas que gerem uma boa sensação em nós. Às vezes tanta liberdade não cria espaços para a intimidade, por isso, devemos nos adaptar às diferentes opções de atividades de ócio que uma pessoa possa ter, que não domine a estética, mas a praticidade. Uma cozinha, por exemplo, não é um escritório onde se deve guardar objetos. Sua função é mais de um atelier onde os elementos devem estar visíveis, dando-nos diferentes relações com os objetos, mas com suficiente espaço para eles.

O conforto relaciona-se com a fisiologia humana, com o corpo, com o sentir-se bem, com experimentar as diferentes opções que se tem. Cientificamente pode ser considerado como a condição em que se elimina ou não o conforto, já que é muito mais fácil colocar estes parâmetros que determinar o que realmente tem conforto, pois isso varia de pessoa para pessoa. Simplesmente determinam-se as categorias de ação. Para Billy Baldwin e Christopher Alexander, decorador e arquiteto, respectivamente, o conforto está relacionado com o clima doméstico, com as qualidades humanas, com a iluminação, ventilação, proximidades, cores, intimidade, etc.

¹⁴ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

As descrições de conforto sempre vão incluir comodidade (mesa próxima), eficiência (modulação da luz), domesticidade (um chá), comodidade física (cadeiras, almofadas) e a intimidade (ler um livro, conversar, calma interior). O conforto para Rybczynski é como uma cebola, já que sua configuração nos ajuda a entender que somos parte de um todo, e que cada parte configura o corpo e volume das coisas. Quando vemos uma cebola, a parte interior e exterior são vistas ao mesmo tempo devido a sua transparência, mas cada camada tem sua importância, sem todas elas, a cebola não poderia se configurar como uma cebola.

O conforto é uma ideia que foi se ampliando. No século XVII significava privado (intimidade/domesticidade); no XVIII proporcionou mais ócio e comodidade; no XIX a luz, o calor e a ventilação tornaram-se focos; no XX, foi o momento da eficiência e da comodidade; seu conceito foi mudando por forças externas, sociais, econômicas e tecnológicas, mas sua mudança sempre conserva os valores anteriores, simplesmente vai evoluindo e não deve ser confundido com a evolução da tecnologia, pois o conforto é a soma de todas as camadas (cebola).

O conforto doméstico implica toda uma gama de atributos – comodidade, eficiência, ócio, calma, prazer, domesticidade, intimidade –, todos eles contribuem para a experiência, o resto o fará o sentido comum.¹⁵ (RYBCZYNSKI, 1997, p. 234)

O conforto é assunto de família e de individualidade; cada um de nós precisa descobri-lo ou redescobri-lo, já que ele é único e particular. As casas são feitas para humanos com condições específicas e não para máquinas.

2.6 Público e Privado

A esfera privada só tem sentido com a esfera pública; Por trás do muro protetor desenvolve-se a família, a qual cria o sistema. Um dos espaços que ajudam a transição está dentro da mesma casa, a sala de recepção, que ajuda a manter o contato com o exterior. Mas os conceitos de privado foram mudando com o tempo: durante algum tempo, a vida privada esteve ligada a um privilégio de classe, por isso

¹⁵ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

sua história deve-se a sua “democratização”, passando por fases coletivas e na organização do interior de suas fronteiras.

O **trabalho** como conceito de espaço deu-se com a separação e especialização dos espaços, não podendo mais ser considerado parte da vida doméstica. Sua diferenciação se dava por uma mudança de normas, passava da ordem privada a uma coletiva. Nos 1900 os operários em domicílios eram mal remunerados e ganhavam menos que os operários de fábricas. O trabalho é considerado parte da esfera privada, mas sua diferenciação se dá pelo conceito de gerar uma vida fora dele, sem relacioná-los e confundi-los. A pessoa que trabalha em casa já não tem sua própria casa (reivindicação do privado).

A família desempenha uma função educativa e assistencial, e delas depende a situação do trabalho, visto que as razões econômicas determinam se é independente ou domiciliar. Casa e trabalho separam as finanças, cada uma atua como um órgão independente, onde cada uma tem seu próprio tempo e espaço, para evitar sua confrontação. As classes populares deixam que sua vida privada se submeta a obrigações profissionais lutando assim por seu direito a uma vida privada.

Em 1933 na França “a fábrica já não é apenas um edifício onde por acaso se produz, e, sim, um imóvel construído expressamente para uma produção determinada. A arquitetura industrial se afirma e difunde formas específicas, principalmente as coberturas.” (ARIÉS, 1992, p. 36)

Além da separação entre as duas atividades, dentro do perfil urbano foram criados zoneamentos especiais para as indústrias e para as residências, a dissociação se configurava na cidade e na concepção do tempo; as famílias se deslocavam diariamente para chegar até seus trabalhos, o automóvel e ônibus geram esta ligação que estão em mútua exclusão. Só em 1920 na França com uma reforma de lei e “com a Frente Popular, o trabalho assalariado passou da esfera privada para a esfera pública” (ARIÉS, 1992, p. 55), já que antes se tinha um modelo patriarcal, uma forma de escravidão, onde os operários não tinham direitos. O escritório passou de um espaço privado a um espaço público regido por normas impessoais.

A atual concepção do trabalho não satisfaz inteiramente nem aos usuários nem aos trabalhadores. O que era uma proteção contra a

anexação do domínio privado do padrão agora é percebido como uma sujeição a uma burocracia desumana. (ARIÉS, 1992, 58)

A evolução da **família** passou desde a perda de suas funções públicas à limitação de suas funções à vida privada. Deu-se a privatização da família, deixando de ser uma instituição forte, perdeu seu poder e o indivíduo ganhou importância com a vida privada individual, lares de uma única pessoa, sendo cada parte “personalizada”.

“O século XX é o século da conquista do espaço... espaço doméstico necessário para a plena realização da vida privada.” (ARIÉS, 1992, p. 63). No começo do século as moradias possuíam no máximo duas habitações, onde se amontoavam as camas, nas quais, pelo menos, dormiam duas pessoas. Por mais de 50 anos as condições não mudaram, o único conforto que se deu foi o fornecimento de energia elétrica em 1939, mas o problema do encanamento de água estava longe de ser resolvido.

Na metade dos anos 60 a situação mudou na França, com o início de um conjunto de normas sobre como habitar. Uma peça, por exemplo, não podia ter menos de 9 m², as casas deveriam ter: cozinha, sala comum, quarto para os pais, quarto para os filhos, banheiros internos, lavanderia, aquecimento, entre outros. Mas esses requerimentos podiam ser vistos só nas casas burguesas, já nas classes operárias quantidade de espaço por pessoa foi aumentada a 18,6 m², vinte anos mais tarde acrescentou-se 4 m² (na classe trabalhadora).

Com o aumento das habitações deu-se o aumento de moradias, bem como a especialização funcional dos aposentos, gerando novas configurações do doméstico, onde surge uma grande novidade, o direito de cada membro da família ter sua própria vida privada, desdobrando-se ao individual.

Antes do aparecimento do individual era impossível ter objetos pessoais, já que poderiam se destacar, e a vida privada refugiava-se nos segredos; segredos pessoais, sonhos, desejos, temores, saudades, etc.. Nessa época as figuras externas à família tornaram-se importantes, pois desempenhavam o papel de confidentes. Muitas vezes a vida privada do trabalhador se enterrava no cotidiano do emprego. A burguesia por outro lado tinha mais comodidade e um maior número de confidentes.

A vida familiar concentrava-se em momentos determinados e em locais definidos (cozinha e *living*), por isso “a existência se divide em três partes distintas: a

vida pública, essencialmente profissional, a vida privada familiar e a vida pessoal, ainda mais privada.” (ARIÉS, 1992, p. 76). Com o tempo e o aparecimento do carro, destinava-se um novo “espaço” que permitia que os indivíduos não ficassem aprisionados em suas casas, trazendo uma nova individualidade.

Sendo a família a célula básica da sociedade, a união conjugal deveria se tornar pública, na qual a divisão de papéis situava a mulher dentro da família e o homem fora, com um caráter mais externo, tornando a mulher a dona do lar. Para que o homem entrasse era necessário que a domesticação aumentasse, que houvesse mais espaços, especialmente de lazer, em que o homem pudesse ocupar. Porém, a conquista da vida privada passa a uma divisão de poderes e territórios, uma disputa entre homem e mulher, na qual os filhos não podiam participar, tampouco podiam ter uma vida privada. O poder de um casal ia além da vida privada por isso o casamento era fundamental para o patrimônio, visto que as apresentações e as alegorias das famílias ajudavam a criar suas riquezas.

Para chegar ao domínio do individual não bastava apenas a ampliação do espaço doméstico, era necessário uma mudança de costumes. Nesta transição a escolarização ajudou na realização de transformações profundas, já que havia sido incumbida do ensino e da educação pessoal dos filhos, ensinando as noções de obrigação. Neste momento os pais perdem seu poder e a escola ganha autoridade. “A família, ao se tornar puramente privada, deixa de ser plenamente educativa. Os pais constatarem o fato à sua maneira, mais concreta, ao dizer que não sabem como entreter os filhos.” (ARIÉS, 1992, p. 83). A socialização também passava pela escola, fazendo com que a família pouco a pouco perca suas funções de microssociedade, deixando de ser uma instituição para tornar-se um encontro de vidas privadas.

No começo os casamentos eram tratados como se fossem um contrato, mas com o tempo, foi se incorporando o sentido de criar uma dupla, uma ajuda econômica, por outro lado para algumas pessoas o casamento é sinônimo de abandonar a liberdade, sacrificar algumas possibilidades, de limitar-se.

Hoje o **indivíduo** está a frente da família, sua configuração esta dada por indivíduos que compõem esse momento, cada um com sua própria vida privada, configurando famílias informais. “A vida privada se confundia com a vida familiar;

agora é a família que é julgada em função da contribuição que oferece à realização das vidas privadas individuais.” (ARIÉS, 1992, p. 95)

Outra mudança que contribuiu para a constituição da vida moderna e do conceito de casa, enquanto estrutura para vida privada atual, está no culto ao corpo. Esse fato é a melhor manifestação da vida privada atual, cuja representação de papéis é mais desenvolvida, tornando a aparência mais importante. Os comerciantes ajudam a difundir mais os novos hábitos do corpo remodelando visões de mundo. Ser esportista converte-se em dever e a reabilitação do corpo torna-se um dos aspectos importantes da vida privada. O corpo é reivindicado e exposto à visão de todos, é cuidado para ser mostrado, e as roupas seguem as curvas do corpo, valorizando as curvas e fazendo-as cada vez mais confortável. O corpo se torna a realidade da pessoa, sua identidade.

“Assim, no centro da vida privada atual, cuidar do corpo não é apenas fazer a toalete, tratar dele e defendê-lo contra os assaltos da idade: é também protegê-lo das doenças.” (ARIÉS, 1992, p. 107). Nada é tão privado como a saúde, mas seu domínio depende da esfera pública: são direitos individuais e de própria vida que pertencem ao privado, mas precisam do público para subsistir (interfaces).

De um lado, o trabalho sai dos domicílios e se estabelece em lugares impessoais, regidos por uma rede formalizada de regras jurídicas e convenções coletivas. De outro lado, o indivíduo conquista, dentro da própria família, o tempo e espaço de uma vida pessoal. A especialização dos momentos e dos lugares acentua o contraste entre esfera pública e esfera privada. (ARIÉS, 1992, p.115)

A passagem entre o privado e público geralmente é brutal, sem ser uma transição senão uma colocação de um lugar para outro. A separação entre o doméstico e o trabalho gera deslocamentos diários, que podem ser feitos de uma forma coletiva ou individual, dependendo da escolha. O automóvel, por exemplo, é visto aqui como um prolongamento da vida privada. O bairro se torna um espaço de transição, sendo um lugar aberto para todos, mas com regras coletivas, e a visão que se tem é de um lugar fechado pelo qual o lar se estende. “É um exterior definido a partir de um interior, um público cujo centro é um privado.” (ARIÉS, 1992, p. 116)

A proximidade com o bairro cria conhecimento e contratos sociais, que dão a sensação de existir dentro de um contexto em que é preciso respeitar regras para não entrar em um mundo excludente, onde é preciso sair do jogo proposto. As regras são conhecidas como convívio e auxiliam na determinação dos espaços de transição entre os limites do bairro e da ordem privada, é inevitável e imprevisível, permitindo encontros com outros, os quais não pertencem a ordem privada, não é escolhido e é espontâneo (lugares comuns e públicos). A discrição permite o anonimato e qualquer elemento fora da norma pode chamar a atenção, portanto o bairro se torna um cenário onde se representa a vida privada.

Os locais públicos variam entre os homens e as mulheres. Os homens, por exemplo, tendem a ir mais a bares objetivando transformar esses lugares públicos em um lugar doméstico; já as mulheres parecem preferir as lojas. As conversações sobre a vida privada não são comuns, sendo os principais tópicos conversacionais o trabalho, os negócios e/ou a política. Esses lugares fazem parte de nossa cotidianidade tentando prolongar nossa vida doméstica, criando nossas próprias zonas protetoras nas quais nos sentimos seguros (vila).

As estruturas novas, no entanto, destroem essas articulações, criando espaços de anonimato que não ajudam na sociabilização dos sujeitos e tampouco na criação de nossas zonas de conforto, favorecendo apenas a entrada e saída dos indivíduos. Além disso, prédios altos, com mais de quatro andares, e com elevador isolam ainda mais as pessoas, empobrecendo o conhecimento mútuo, gerando menos tempo do morador em seu próprio bairro e promovendo o individualismo. Essas estruturas desalojam e re-alojam por seu próprio bem e conforto. Tentam limitar, por meio de muros, o que lhes pertencem, afirmando a propriedade privada. Nas laterais e no fundo dessas estruturas os muros são maiores; já na parte frontal costuma ser menor, já que o importante é que a frente seja ostensiva, pois tem como intenção refletir a imagem da família; o fundo costuma ser mais íntimo, concentrando um maior número de elementos expostos de caráter mais pessoal. Já as cercas dão uma visual que permite ver e ser visto, mas criam também transições de territórios aos quais não se pode ingressar sem autorização.

Como as pessoas são seres sociáveis e precisam de lugares de encontro, o trabalho acaba por tornar-se um ambiente em que ilhas de sociabilidade informal são criadas, e é possível recriar um ambiente doméstico e privado, esquecendo das outras

atividades. “A vida privada, expulsa do universo coletivo e público do trabalho, torna a ingressar nele de maneira discreta e tortuosa. Se as fronteiras entre público e privado se tornam mais nítidas, nem por isso eliminam os contágios mútuos.” (ARIÉS, 1992, p. 129)

A migração do trabalho para fora da esfera privada provocou uma organização de normas funcionais e impessoais, onde todos os contatos são indiretos, burocratizados. Tudo é dado por uma instância mais alta. As relações entre colegas limitam-se no próprio trabalho, mas o convívio entre as pessoas ajuda a romper essas fronteiras. Os novos métodos de organização pretendem incentivar a solidariedade em grupo, deixando de lado métodos autoritários e déspotas de função. A “vontade de ser tratado como pessoa privada dentro da própria vida coletiva... leva à diluição dos papéis sociais.” (ARIÉS, 1992, p. 137)

Por outro lado os clubes tentam fazer encontros com pessoas que têm afinidades, tentando colocar partes privadas no coletivo. Estas instituições foram as primeiras formas de estabelecer e ser ajudadas pela publicidade e marketing, tomando uma característica para ser explorada e alienado as pessoas do grupo. “Vestir-se bem, seguindo os cânones da moda, é manifestar, mais do que o gosto da pessoa, o seu conhecimento dos códigos sociais que regem as várias circunstâncias da vida pública.” (ARIÉS, 1992, p. 141)

Com o aparecimento dos acessórios e dos conjuntos, a roupa já não mostra a adaptação à vida pública, reforçando a personalidade de um indivíduo; é um esforço em mostrar as características particulares dentro da vida social, deslocando novamente o social, fazendo ciclos. Tudo isto mostra de que forma o social afeta ao indivíduo, e depois de alienar-se nele volta ao social.

Os meios de comunicação têm uma forte influencia na vida privada, no começo do século XX. A opinião pública entrou no campo doméstico, e o rádio e a televisão fizeram mutações bastante importantes ocupando quase todo o tempo da vida privada, transformando e revolucionando a informação, prevalecendo sobre a imprensa. A publicidade, com o tempo, desenvolveu-se, invadindo todas as esferas, criando modos de vida e entrando no mundo do consumo.

A publicidade consegue uniformizar gostos e modas, e leva a crença de que as pessoas se personalizam mais. Essa procura pela independência alimenta o conformismo. O imaginário é rodeado por imagens do exterior, sonhos individuais tornam-se fantasmas de todos; a comunicação substitui a informação, “ela pretende que o acontecimento seja “diretamente vivido” como se o espectador fosse um ator. Assim, ela dissolve as fronteiras do privado e do público.” (ARIÉS, 1992, p. 149)

As atividades da política e do espetáculo criam pessoas “públicas”, colocando vidas privadas no interesse público, desejando um conhecimento mais pessoal de alguém (vendendo suas próprias vidas). A fronteira entre o público e privado se confunde, seduzindo por uma câmara para entrar na intimidade. A autenticidade tem agora um papel fundamental.

A divergência entre o público e privado começou com o deslocamento do trabalho, que saía da esfera doméstica para entrar em locais públicos com normas impessoais. Por outro lado, a vida privada individual se afirmava dentro da família, levando às vezes ao rompimento da mesma, dando um novo valor ao corpo e ao físico criando novas identidades. A vida privada cada vez torna-se mais privada e a pública mais pública.

Dentro deste panorama a organização espacial se resumirá em dois grandes polos: o público, como a fábrica e o escritório, e o privado, como o dormitório ou o quarto de vestir. Entre esses polos são colocados espaços de transição semi-privados ou semi-públicos, destruídos pela urbanização e reconstruídos em outros locais que já não os bairros. Em alguns casos, as mesmas normas diferenciam, as já diferentes, esferas. É necessário procurar uma nova articulação entre essas as duas esferas, onde as pessoas não sejam esquecidas no âmbito social, tomando a história de vida privada como um processo e não como elemento de segredos ou individualidade.

CONCEITOS DA CASA TRADICIONAL JAPONESA

3.1 Conceitos Gerais

Em seu livro “Measure and Construction of the Japanese House” Heino Engel diz que o que distingue a casa tradicional japonesa de outras casas são: o sistema modular que usa, a flexibilidade espacial tanto em partições como em funções, a composição por meio do Mat (tatame), a diversidade por meio da standardização, e a qualidade das formas japonesas. A experiência é fundamental nesta casa, usando o exterior, o jardim, para estimular os sentidos. Cada espaço tem sua própria caracterização o qual permite ter diferentes leituras da casa.

Os conceitos de medidas, aqui, são importantes porque dão controle, escala, proporção, e forma à obra, relacionando as partes com o todo. As dimensões relacionam os espaços com o homem e para isso o corpo é usado como referência, é uma forma de humanizar os lugares e relacioná-los com sua cultura, além de organizar os elementos e permitir a criação da arquitetura. A história das medições nas construções nasce com a arquitetura, e com o homem, o qual tentou criar uma medida que o aproximasse tanto no aspecto físico como espiritual, criando uma harmonia entre o homem e o mundo, dando um caráter de mito e significado.

As malhas ajudam nesse processo de colocar os elementos no espaço, criando possíveis e diversas relações. Contudo, sem a relação exterior e a espiritual, se perde o caráter cultural, o que desumaniza os lugares. O ato de construir materializa as ideias, sendo um meio, mas não um fim. As construções têm relação com forma, expressão e sensação; elementos que dão caráter à arquitetura, dão uma substância. A casa japonesa é um perfeito exemplo entre forma, espaço, e construção, onde os sistemas e detalhes a configuram. (HENGEL, 1985)

Tudo o que faz parte da casa japonesa é padronizado, inclusive o jardim. A limitação de materiais e técnicas ajudou a melhorar seu sistema, e manter essa relação interior exterior, criando unidades isoladas que configuram um conjunto, sua coesão se dá pela malha, onde cada peça é livre em seu conjunto, um jogo de entradas e saídas. O processo de construção está em encaixar várias unidades, o que ajuda a que cada parte possa ser substituída. O trabalho necessita muita precisão.

A organização funcional está dada pela mesma família, organizada numa malha bidimensional, usando o Mat como a unidade organizadora. A circulação é muito simples: os espaços são ordenados pelos pontos cardinais fazendo uma clara diferenciação entre os espaços oficiais e os privados. A casa japonesa é diferente em muitas formas, especialmente porque entende o modo de vida das pessoas tentando vincular a parte física com a espiritual. Trabalhar com malhas determina as plantas retangulares, além de ser uma forma que permite adições simples, dando flexibilidade aos espaços, e dinamismo ao desenho. É uma construção que nunca acaba. A casualidade na distribuição se dá porque é possível fazer diversos percursos, sempre relacionando interior com exterior, usando diferentes espaços para produzir surpresas. (HENGEL, 1985)

Todos os espaços dentro das casas japonesas podem ser juntados ou isolados, vinculados com o interior, ou abertos completamente para o exterior. O uso da varanda como corredor permite esta flexibilidade, além do uso de painéis que permitem abrir e fechar os espaços. A orientação é um fator determinante da casa, sempre está alinhada a um ponto cardinal, desenvolvendo entradas e saídas, considerando os diferentes espíritos que podem habitar a casa, dando energia em cada lugar; É um modo de superstição, dado pela própria cultura, para estabelecer a organização e suas possíveis relações.

Hengel coloca que existem diferentes formas de usar a rosa dos ventos nas casas japonesas. Trata-se de interpretar símbolos e dar uma ordem mística. Por exemplo, no eixo noroeste – sudoeste, existe a porta do demônio e a do homem. Sendo assim é preciso prestar atenção em não colocar nesse ponto o banheiro, ou lugares sujos, pois trariam enfermidades e má fortuna para os habitantes. Uma montanha jardim no nordeste trará boa sorte e proteção contra os demônios; já uma fonte no sudoeste trará riqueza para toda a família. Esses exemplos são parte de uma série de regras que têm como objetivo ajudar a criar um ambiente melhor na casa, mas, para isso, é preciso acreditar nelas. As superstições nasceram de considerações de entrada e saída do sol, direções do vento, melhor ou ruim tempo, etc.; apesar de não serem estritas, não podem ser ignoradas.

O salão do chá, de certo modo, inclui todos os conceitos, permitindo à entrada À parte espiritual. Ali é um lugar de reflexão onde não podem existir distrações, sendo este o motivo pelo qual as vistas para o jardim são restritas. Há duas entradas, uma para visitantes e outra para hóspedes; a pessoa mais velha é a principal e têm um lugar especial na cerimônia do chá. No meio encontra-se um lugar para o fogo, onde o chão é de terra, um lugar sagrado. As janelas ajudam a criar os jogos de luzes e contrastes dando características especiais à cerimônia. O teto é menor que em outros espaços, feito de bambu, e o ambiente é muito cálido, o que ajuda ao isolamento e a própria reflexão; não é um lugar defensivo mas, sim, um lugar sugestivo em que as paredes são as únicas fixas e feitas de barro, chegando assim a uma máxima introversão. Dentro do mesmo salão existe, ainda, uma parte especial para a preparação do chá, onde se pode limpar todos os objetos que serão utilizados.

A casa, para os japoneses, está relacionada diretamente com o corpo, onde conceitos como repetição, geometria, simetria e harmonia são importantes para entender o conjunto. A beleza não está na perfeição, senão no processo e na simplicidade dos elementos. A casa é só um refúgio temporário para o corpo, assim como o corpo é para a alma.

¹⁶ Diagrama feito pelo autor (Renato Ríos M).

Existe beleza em todas partes, basta que seja vista e incorporada. Simplicidade se opõe à multiplicidade; uma única flor tem o mesmo o conceito de beleza que todo um buquê, porém possui também mais validade. A flor é trazida da natureza para a esfera do homem transformando-se em arquitetura, em parte de um espaço; no momento em que é humanizada adquire seu caráter de beleza, sugerindo humanidade. Finalmente a flor solitária resplandece na escuridão de um quarto, mostrando toda sua emoção e processo; é sacrificada, em sua morte representa a beleza.

O salão de chá é um espaço infinito que representa uma experiência espiritual que só pode ser entendida através do isolamento, e da própria reflexão, fora de elementos materiais, onde a flor representará o tempo. O quarto é semi-escuro onde a luz tem um caráter importante, está numa ambiguidade, numa intersecção de duas partes que permite refletir sobre os conceitos. É a arte de viver, onde só por meio da simplicidade e verdade pode-se chegar a ser parte da natureza do universo.

A construção, tanto em sistema quanto em ato, está cheias de detalhes na casa japonesa, sem deixar de lado o lado espiritual e ambiental. Como se a casa fosse um artesanato feito de forma particular para cada família, seguindo uma serie de regras e molduras que ajudam a sua configuração. Sua forma de construir é simples e tem até certo caráter primitivo. Baseado em forma geral de assembleia, cada peça já está pronta, e precisa apenas ser colocada em seu lugar.

O telhado é primeiro componente a ser feito, já que serve como meio de proteção, pois ajuda os trabalhadores a evitar as chuvas, e assim realizar um trabalho mais agradável. O último elemento a ser colocado é o Mat (tatame), o mais característico e modular da casa. O trabalho, em geral, é feito por um carpinteiro e seus trabalhadores. Atualmente existem alguns materiais que são feitos em nível industrial e levados à obra. A fundição é particular, mas também estandardizada pelo tipo de solo e umidade. No entanto, é um sistema flexível, que permite o crescimento da casa, feito de pedra e concreto. (HENGEL, 1985).

O conceito de parede é completamente diferente do ocidental, no qual se tem a ideia de algo sólido. No Japão essa conotação muda para algo completamente flexível, leve, que pode ser mudado em qualquer momento. A noção de espaço aberto e fechado é parte fundamental do conceito da parede japonesa. O conceito de fechado

e de interior é dado pelo telhado, sair ou entrar nele significa estar em casa. As aberturas são fechadas com papel o que dá uma forma particular ao ingresso da luz. De modo geral, o que os japoneses queriam não era a construção de monumentos, mas edificações que representassem o efêmero do ser humano. (HENGEL, 1985).

Como os painéis de bambu e esqueleto de madeira não eram resistentes para o exterior era necessário colocar uma chapa de madeira na parte de fora da estrutura para, assim, protegê-la das adversidades climáticas, sem, no entanto, chegar ao chão, para evitar qualquer contaminação. Os pisos de madeira são diferenciados por seus usos, sendo utilizada nas zonas molhadas, uma madeira de maior resistência mas não muito estética, e no resto da casa, bambu.

O teto tem diferentes funções dentro desses espaços, como mostrar e criar um ambiente. É regido por diversas alturas, dependendo da quantidade de pessoas que esse lugar pode ter, além de funcionar como isolante da temperatura e poeira. O *status* da casa é dado pelo teto utilizado e sua orientação é determinada por fatores visuais ou de importância, como no caso da janela de descanso em que a decoração do teto está colocada paralelamente em relação a abertura da janela.

A flexibilidade dos espaços japoneses é dada pelos painéis corrediços, que não ocupam espaço e criam diversas possibilidades. No entanto, também acarretam muitos problemas como a falta de isolamento contra o calor, frio, sons e sujeira, além de não dar privacidade e individualidade, fatores a ser considerados na atualidade.

A tecnologia atual criou muitas mudanças nas concepções dos espaços; quase tudo passou do artesanato para o industrial. Nessas mudanças muitas características humanas se perderam, tais como o lado físico e espiritual do homem, por exemplo, que foram esquecidos. Até poderíamos pensar em uma desumanização dos espaços, daí a importância de manter certos rituais e jogos dentro da espacialidade, para entender que somos um organismo que precisa relacionar-se com seu exterior e sua parte espiritual. A existência da tecnologia não é uma desculpa para essa situação, já que por meio desse sistema também se pode chegar a soluções sensoriais.

A decoração, no sentido essencial, é dada pelo mesmo sistema arquitetônico; tudo está relacionado e criado para ter sua própria especificidade, o sentido de adição

está no sentido de integrar, e não de adicionar por adicionar. As diferenças são sutis, mas geram grandes contrastes. A casa é a oportunidade de mostrar seus próprios valores espirituais fazendo parte da própria consciência. Ela estabelece a relação do individual com o universal, criando consciência própria. Por meio da construção se pode chegar a um potencial artístico e filosófico que simbolize uma Era interpretando a vida.

Por meio destas construções se pode evitar o construtivismo, o construir por construir, sem atribuir nenhum significado, daí a importância do arquiteto-designer e do arquiteto-educador de criar diversas associações e interseções que ajudem a interpretar melhor o significado das coisas, sempre tomando o homem (em seu sentido puro) como referência: entre o homem e arte, homem e ciência, homem e arquitetura, enfim, em todas as relações possíveis. A Arquitetura tem uma missão cultural muito forte de mostrar e representar a forma de habitar das pessoas, em seu sentido psicológico e ambiental, que não pode ser esquecido por valores comerciais.

A Arquitetura e, em especial, a casa precisam ser conscientes e reconhecer as mudanças e as novas tecnologias. Ambas necessitam ser apropriadas para habitar, onde esse vai além dos aspectos funcionais e físicos, sem, no entanto, esquecer o que fomos, num sentido de transcender e evoluir. As pessoas são seres de emoções e sensações, sentimentos que devem ser exploradas no campo espacial, um entre artesanato e industrial, criação e experiência são próprias da verdadeira arte.

3.2 A Família

A família dentro da construção é um agrupamento de pessoas dentro de um mesmo teto, formada por progenitores, descendentes e serventes. (HENGEL, 1988). É uma ideia e causa, já que foi criada pela necessidade de refugio, de abrigar, de proteger. Representa uma imagem individual e universal, já que mostra características particulares e pessoais, e representa a imagem de ética e valores de uma sociedade, seguindo tradições e pensamentos que foram criados em um passado que deve ser respeitado e projetado; Esses pensamentos manifestam a cultura de uma época com suas diversas relações entre meio ambiente e homem, entre homem e família, e família e casa. A construção residencial se transforma em casa por meio da família e a forma de habitá-la.

As construções dentro da sociedade são um meio e não um fim. A importância da casa está na sua adequação a uma família, em satisfazer suas necessidades e enriquecer suas vidas. A “família encontra expressão em três formas: a primeira está na maneira como essa unidade se organiza de forma moral e prática; a segunda está na forma como cada membro atua dentro do organismo; e, finalmente, a terceira está em suas formas de vida.” (Engel, 1988, p. 221)

Só por meio da família os princípios da sociedade podem ser manifestados dentro da construção, em especial na casa. A casa japonesa está vinculada diretamente com a sua cultura, relacionando casa e homem, relação que criou uma forma particular de fazer arquitetura residencial. A família japonesa possui quatro características especiais: “ignorar o caráter individual; absolutismo da cabeça da família; o conceito de primogênito; e a subordinação da mulher.” (Engel, 1988, p. 222). Suas diferentes relações formaram o conceito de casa, não só no conceito de estrutura mas, também, como uma representação da mesma família.

O valor do indivíduo era dado pela posição que ocupava dentro da sociedade; seus deveres enquanto indivíduos eram dados pelas necessidades da família em geral e da casa. Suas virtudes estão no sacrifício, na obediência, na paciência, e no respeito a idade e autoridade, o que cria sua forma de vida. A cabeça da família não é só em estrutura senão, também, a unidade tanto física como espiritual, o que lhe dá um caráter simbólico. Seu sucessor, por exemplo, não será sempre o filho mais velho e, sim, o que tenha as melhores características, embora o mais velho tenha direito a propriedade em si, para assim continuar com a permanência da casa. Por outro lado, a mulher, apesar de não representar a residência, representa o lado doméstico, ao lado da união, da felicidade, e do afeto marital. A mulher japonesa está subordinada ao seu pai, esposo e filhos, em uma ordem progressiva. Ao contrário do ocidente, ela não representa o interior, sendo seu papel menos importante.

A conduta é dada pela cultura e no caso do Japão, está quase estandardizada, uniformizada pelo período feudal que se deu no país, diferente do que acontece no ocidente que está mais regido pela individualidade e pelo lugar. Considerações de dimensões ao momento de sentar-se e dormir, bem como a importância do banho, a estima pelo visitante, e a complexidade no trabalho doméstico fazem da casa japonesa um lugar especial e muito diferente. (Engel, 1988, p. 225)

Na casa ocidental é impossível criar um standard de altura devido à quantidade de objetos e de atividades realizadas, as quais no Japão estão regidas pelo chão, o qual facilita uma altura só. Isso se dá por motivos religiosos e filosóficos. O ritual de deixar os sapatos na entrada e de usar chinelos especiais para a cozinha e banho está dado por concepções de higiene e de sentido comum: manter o chão limpo. O banho é feito geralmente antes da janta, usando a mesma água por toda a família, a qual é aquecida constantemente. O banho é tão importante que é servido inclusive para os visitantes, completando o ritual de limpeza. O visitante é tão importante que nesse momento ele se torna a cabeça da família e tudo gira em torno dele.

Maneiras de conduta estão dadas pelo caráter moral e, em segundo lugar, pelo clima, a tradição e a sociedade, os quais giram ao redor dos espaços construídos. É uma atitude frente ao mundo e a vida. Os quartos, em comparação com os ocidentais, são menores, mas aparentam um tamanho maior por causa da ausência de móveis e por sua flexibilidade. O chão abarca a maioria das atividades, como dormir, sentar-se, conversar, etc., por isso a necessidade de que ele seja durável, de fácil limpeza e confortável. A sala, durante o dia, serve para receber as visitas, as quais são entretidas pela mulher, e dá essa conotação doméstica. Durante a noite a sala se transforma em quarto para dormir. Todas as habitações têm armários, os quais representam 15% da superfície em planta.

O banheiro, por ser uma zona molhada, está fora das habitações podendo, assim, ser acessível para todos; a cozinha também tem uma localização especial e o quarto do chá é importante para dar a conotação religiosa e filosófica à casa, e também por ser um ponto de isolamento; todos os elementos são conectados pela varanda, a qual permite a transição entre interior e exterior.

A casa japonesa está em completa relação com a família; possui uma essência mais receptiva e reflexiva que causal e formal, em que hábitos e maneiras estão inseridos em cada parte. Sua configuração não tenta lutar com a natureza e o clima, pois ela vai mudando com cada estação. Respeita-se e se conhece de seu valor destrutivo. Cada ação tem uma reação e cada parte merece respeito; o barulho tem que ser tomado em conta já que as divisões de papel permitem escutar qualquer coisa. A individualidade não pode ser entendida e como cada habitação pode ser usada como corredor, nada pode ser escondido. O conforto depende de todos os

membros. A privacidade não existe em nenhum conceito, nem como palavra. (Engel, 1988)

A casa japonesa é uma construção de hábitos, de formas de morar e de habitar; sua configuração deu-se por significados sociais, técnicos, econômicos, e éticos que são transmitidos na família. As forças intelectuais e espirituais são controladas pela época e representadas no lar. Desenho e construção estão completamente ligados por meio da técnica. A individualidade não pode ser entendida porque estragaria o conceito de família, e, assim, sua representação na casa, mas alguns conceitos de privacidade e de integração da mulher nas atividades ajudaram a ter uma evolução na arquitetura residencial japonesa, já que, como eles, falam em ser uma representação da época, e a família com o tempo foi mudando. A casa é uma representação da família.

3.3 O Espaço

O espaço pode existir entre dois pontos, duas linhas, dois planos, dois momentos, etc., pois tem uma qualidade multifuncional. Uma dimensão é intervalo entre duas áreas, três dimensões são volume, e a quarta é a experiência. Os espaços são criados também por luzes e sombras, linhas e contornos, texturas e cores. Enriquecem a vida do homem – suas relações sempre estarão dadas pelo homem – escala humana. Os materiais e métodos de construção permitem sua realização, mas, além disso, são o resultado psicológico das pessoas. Suas diferenças se dão pelo propósito que se quer dar ao lugar. Os espaços encerram todos os instrumentos criados pelo homem: artes, ciência, artesanato.

O espaço é o elemento básico para a arquitetura, representando diferentes épocas e culturas, e dá continuidade entre o passado e presente. Representa necessidades, possibilidades técnicas, e as condições climáticas permitem construir e criar restrições. Sua função primária está em ter uma função prática e em um segundo plano está o fator psicológico (requerimentos do homem), o qual está colocado em primeiro lugar na cultura japonesa. No Japão as medidas do corpo são tão importantes que criam uma estreita relação entre homem e arquitetura. A média é dada pelas médias mais baixas, já que, em comparação com os ocidentais, os japoneses são menores e precisam de outros padrões.

O telhado é o que dá proteção, por isso a importância do desenho planimétrico, no qual se representam as funções, sendo estas as que determinarão a forma final do teto com uma altura determinada; o volume não tem tanta importância como o plano para os japoneses. O “Mat”, ou tatame, cria a ordem espacial. Espaços oficiais, privados e utilitários, são os que criam as diferenças – os últimos são criados pela cozinha e banho, que têm uma forma e propósito especial. Os nomes de cada cômodo são importantes para designar sua função, no entanto, eles têm uma dupla e até tripla função por isso sua complicação na tradução. (Engel, 1988)

A unidade de banho é menor que qualquer unidade ocidental, entretanto, possui duas zonas especializadas, uma para limpar-se completamente e outra onde está a banheira e permite desfrutar da água quente. O banheiro em si é separado, embora haja uma localização, para que o convidado e os membros da família possam aceder, com dois componentes: um mictório com uma pequena pia, e a outra parte conformada pelo vaso sanitário (privada) que está completamente no chão, sendo uma forma mais higiênica.

*Banheiro*¹⁷

*Privada*¹⁸

No início a cozinha estava completamente desprotegida no exterior da casa, sem nenhum tipo de cuidado. A melhor zona para preparar qualquer coisa estava no quarto do chá, um lugar melhor fornecido e iluminado; pouco a pouco foi se desenvolvendo um melhor espaço. O chão hoje é feito de concreto para uma melhor limpeza, possui uma relação direta com o banheiro, com um armário de comida, e com o comedor; todas essas zonas têm um pequeno corredor que as une. A ventilação natural é essencial neste espaço para evitar que os cheiros entrem na casa.

¹⁷ Disponível em < <http://banoscocinas.bligoo.com/tag/intimidad> > última visualização em 06/10/2011.

¹⁸ Disponível em < <http://nihonmonamour.com/page/54/> > última visualização em 06/10/2011.

A sala de jantar é um lugar completamente familiar, onde os visitantes não podem entrar, e um lugar de distração e diversão. É um lugar que serve também como unificador e corredor, onde as pessoas podem caminhar livremente.

A entrada, ou hall, é muito importante porque é a união e a transição com o exterior, com a cidade. Um lugar de purificação e limpeza, onde os aspectos negativos devem ser removidos (deixar os sapatos). Todas as casas a possuem e ocupa 10% de casa em planta. É um lugar onde a luz é difusa, e chega dos outros lugares que rodeiam esse ambiente, e um unificador e ponto de início. O quarto de recepção é um quarto associado com a sociedade, com o *status*, e tem funções oficiais e cerimônias, embora seja um lugar de passagem se conecta com a varanda e tem a melhor vista do jardim, e um lugar de harmonia de todas as partes. (Engel, 1988)

A Sala de Estar é o espaço do ser, da família, onde é possível se reunir ao redor da lareira, ou, durante o dia, servir de lugar de lazer para as crianças, ou, ainda, ser um lugar só para os pais. Nesse lugar se concentra o maior armário, relacionado com a varanda, o jardim e com um acesso para a cozinha. Durante o dia também pode ser usado para receber as visitas, com conotações do quarto do chá, onde se coloca alguma peça artística. O quarto de chá está separado da casa, rodeado pelo jardim, os visitantes podem ter um ingresso direto desde fora, sua localização está perto do quarto de recepção, tendo características especiais e próprias.

O espaço arquitetônico é um espaço capturado pelo espaço universal; é um espaço humano controlado em todas suas dimensões, largura, altura, e comprimento. É definido pela vontade do homem, é um espaço intencional. Por outro lado, o espaço universal não é controlado, não tem um propósito, é acidental... (cavernas, desfiladeiros, etc.).¹⁹ (Engel, 1988, p. 246)

Esse espaço arquitetônico precisa de um controle físico em todas suas dimensões, o que não quer dizer que tenha que ser um lugar fechado; podem ser praças, jardins, ruas, etc. Geralmente esses espaços são horizontais como ruas, corredores, salas de exibição, etc., e apenas alguns, como as igrejas, têm uma relação vertical. A casa é um lugar finito que tem a conotação de estar dentro de; é um lugar

¹⁹ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

mais tranquilo e imóvel, onde ocorrem coisas como: sentar-se, conversar, trabalhar, dormir, etc.. Por isso tem mais sentido um lugar estático e sensitivo que ajude na psique do homem. (Engel, 1988, p. 247)

A casa japonesa não pode ser chamada de um espaço contínuo porque é, na verdade, um lugar complexo e segmentado que permite, por sua estrutura, diversas relações. Não tem uma circulação definida, senão uma varanda que permite fazer transições e conexões, relacionando o interior e o exterior, criando gradação. Os espaços japoneses estão ordenados de duas formas: uma horizontal e vertical; a vertical cria os quartos individuais e a horizontal cria o conjunto em geral. Não existe continuidade, porém, existem adições que permitem relações. Passar de amplitude a isolamento é muito fácil na casa japonesa.

Sua relação entre quarto e quarto, e interior com exterior, ajuda a entender sua essência, mas sua configuração está nos espaços forma como: paredes, teto e chão; e nos espaços para ocupar como: móveis, talheres, e pessoas. As funções modificam todos os elementos, mas sempre confirmando sua forma estática. O interior é baseado na repetição e na standardização, para que as adições não tenham conflitos: mesmo material, mesma escala, mesmo tratamento. Tudo é igual sem poder distinguir entradas e saídas, o que muda tudo é a presença do homem. Para variar a ambiência só é necessário mudar uma pequena parte, já que a simplicidade permite grandes variações, mostrando uma atitude para a vida. A vida moderna possui novos artefatos que são necessários e dão conforto ao homem, mas ao mesmo tempo precisa dar liberdade e não criar confusão na ambiência.

A casa japonesa faz uso da escultura e do potencial da contemplação, usando termos como equilíbrio, ritmo, harmonia, proporção, luz, textura, estrutura, contraste ênfase, etc. (Engel, 1988, p. 251). A essência da arquitetura está em sua naturalidade, no poder de projetar sensações, e de criar uma consciência humana que permita humanizar os espaços. Como a linguagem que cria as coisas, mas que precisa de um elemento como a poesia para poder criar novas atmosferas.

Enquanto na arquitetura ocidental o elemento humano está representado pelo mobiliário e a decoração – assim como as memórias são representadas pelas fotografias e pinturas, sem precisar da presença humana –, os espaços japoneses têm seu

significado apenas com a presença do homem. O homem é um componente essencial no espaço japonês. (Engel, 1988, p. 252)

Tranquilidade e harmonia, dados pela flexibilidade, ajudam a limitar os diferentes espaços. A ordem é necessária para não criar confusão na adição, dando um caráter único a cada parte, a individualidade se dá por elementos simples. O uso da estandardização ajudou a criar ambientes únicos, nos quais não se esqueceu da estética. Economia e filosofia são incorporadas para criar espaços arquitetônicos com sentido, que gerem sensações nas pessoas. Ciência, tecnologia, e filosofia são necessários para criar arquitetura.

garden design for residence of 22.75 tsuibo = 75.2 sq m = 809.4 sq ft., building site = 9 x 6 ken = 54 tsuibo = 178.6 sq m = 1,944 sq ft.

Planta – Casa – Jardim 1²⁰

²⁰ Measure and Construction of the Japanese House: Heino Engel. Ed. Charles E. Tuttle Company, Inc, p. 58, 1985.

3.4 O Jardim

O jardim é um ambiente cultivado para uma construção. Não é simplesmente um acidente da natureza: está desenhado para enriquecer a vida do homem. É um ambiente humanizado, é arquitetura, não natureza; acentua conceitos permitindo a reflexão. É feito de componentes e formas naturais; tem um contraste físico com a casa, tanto em sentido espiritual como formal; complementa o homem, no sentido psicológico, estimulando os sentidos. É uma forma de ver a postura do homem frente a natureza, mostrando cultural, época e lugar. Um lugar cheio de contrastes onde a técnica e o orgânico subsistem, geometria e natureza, finito e infinito.

No lado ocidental, o jardim não está vinculado diretamente com a casa, só a rodeia sendo completamente independente. Não se vinculam espacialmente e geram apenas uma sensação interior ou exterior, sem ter partes de transição ou gradação. Por outro lado, os japoneses criam um sentido de interdependência entre as duas partes, dando origem a diferentes formas e tipos de jardins que se misturam com a casa, mas todos eles possuem os mesmos elementos. A importância do jardim está no sentido físico, espacial, funcional, e filosófico. Não é natureza real, é um símbolo abstraído cuja representação é humana. Humanizado.

A sensação de amplitude que se dá na casa japonesa se deve em grande parte pela relação do interior com exterior, pelo jardim, pelo respeito e medo à natureza, considerada como uma aliada. As diversas relações criam espaços sensitivos que têm um fundo metafísico e religioso, que ajudaram na evolução intelectual do homem; são espaços para refletir. Todos os elementos, sejam animados ou inanimados, têm um ser, uma vida, uma alma, que deve ser respeitada. A natureza não deve ser considerada como inimigo do homem; segundo a filosofia Zen, as pessoas precisam estar unidas com a natureza, todos em um e um em tudo. A natureza evoca sensações de medo, respeito, admiração, e compaixão. Cada elemento deve ser expressado desde seu interior, dando liberdade e personalidade. (Engel, 1988)

O sentido do jardim é dar amplitude, criando um cenário que se conjuga com a natureza, um quadro vivo, que cria relações com todas as vistas possíveis (casa do vizinho, montanhas, cidade, etc.). Dá luz, sombra, e frescor aos espaços interiores. Revela mistérios da natureza e da criação. O jardim é uma adição espacial que se junta com a casa; algumas partes não podem ser caminhadas, mas são

contempladas, o que ajuda no processo de reflexão de na sensação de infinidade. O lugar vai determinar as diferentes partes, criando os espaços interiores e exteriores, cada lugar precisa ser aproveitado por suas potencialidades.

garden design for residence of 20 tsukuba = 661 sq.m. = 720 sq.ft. with tea-hut

mizusawa konuten - ca

Planta – Casa – Jardim ²¹

²¹ Measure and Construction of the Japanese House: Heino Engel. Ed. Charles E. Tuttle Company, Inc, p. 60, 1985.

O tamanho do jardim não é importante pois a profundidade pode ser criada com poucos elementos, além do mais, com o passar do tempo e a mudança das estações, vão sendo criadas novas sensações. Certos elementos, como rocas para pisar, delatam a transição entre interior e exterior. O jardim é um lugar planejado e consciente. Desde seu início, se sabem suas conotações físicas e psicológicas cientes de beleza, as quais incorporam uma mensagem simbólica. Técnica e standardização de elementos permitem criar um individualidade pela performance e representação que cada um quer dar. Ordem, forma, tamanho, cor, e textura são componentes que vão criar diferentes relações e associações e sua escolha está dada pela filosofia, religião ou poética de cada pessoa, criando sua particularidade.

A simetria não é utilizada como um componente de desenho já que a própria natureza não o é; além disso, o jardim deve simbolizar a infinidade da natureza e do universo, e a água aqui é um recurso utilizado para criar esses conceitos. A família tem sua própria identificação simbólica a qual está representada no jardim. As pontes ajudam a criar grandeza vinculando lugares diferentes, com transições que podem ser unidas. As árvores são re-configuradas e representadas em miniatura para assim poder ter diferentes relações de escalas e poder criar diferentes formas. Uma campainha de vento indicará as diferentes estações. Uma roca em forma de vasilha perto da varanda tem uma torneira que permite lavar as mãos. Um farol de pedra ajudará a iluminar durante a noite, representado os diferentes espíritos. Sendo eles elementos básicos de design dentro do jardim japonês. (Engel, 1988)

Os jardins são espaços únicos que representam o infinito do universo que enriquecem o caráter espiritual do homem. A cultura dos jardins japoneses tem muito tempo de tradição, a qual deve ser entendida e analisada para poder ser interpretada, não simplesmente refazer por refazer, tem-se que entender para poderem criar uma postura e reinterpretá-la com o tempo e cultura. No entanto, isso não deixa de lado a importância da interrelação interior/exterior. Tanto os aspectos materiais quanto os conceituais são importantes para planejar um bom design, mas não pode apenas se especializar em um único tipo: é preciso que ter uma abordagem de vários lados para poder projetar.

A construção japonesa mostra que por meio da standardização é possível chegar a uma individualidade, já que se pretende chegar a elementos básicos, que podem ser utilizados de diversas formas, criando uma mesma linguagem com diversas

expressões – não é só um processo mecânico. Cada parte é especializada e configurada em um todo. Todos os elementos e espaços podem ser ampliados e apagados dependendo do ponto de perspectiva que se está utilizando.

Outra forma de ver o jardim é como um envoltório, como o final do projeto, a casa é parte do projeto de paisagismo, mas o jardim nunca será parte da casa. O segredo do espaço sensitivo está na composição consciente dos elementos e uma ordem de significado que configuram tudo. Arquitetura e jardim não são naturais, são características próprias do humano. “Natureza é indiferente à vida humana; ela não o protege. Na verdade, o homem não poderia sobreviver na natureza, não é natural.”²² (Engel, 1988, p. 276)

A natureza é anti-humana. Dentro da natureza tudo é aceito e concebido, nada tem uma consciência. Dentro do mundo humano não, tudo tem um sentido e um significado (ética e moral), sem esses conceitos se considera algo não humano. Todas as composições feitas pelo homem têm uma relação direta com ele, a qual dever ser melhor entendida e compreendida para poder usá-la de uma melhor forma (escala humana). O jardim japonês não é natural, é humanizado e trazido à escala humana; possui simbolismos e significados de composição, características básicas dos seres humanos. Configura-se entre o humanizado e o ambiente natural.

Um espaço arquitetônico humano deve considerar as sensações e o simbolismo, todos os significados, para assim dar um sentido. As pessoas são parte da natureza sem, no entanto, sê-la. Por isso a importância das inter-relações, para assim encontrar os sentidos entre homem e natureza, entre homem e ambiente; sendo produtos de uma cultura que pode adorar a natureza.

3.5 Filosofia

A filosofia dentro da casa permite criar um contexto espiritual, que ajuda no aspecto físico e psicológico das pessoas; vai além do produto técnico e torna-se num modo de vida no qual pode-se sair da cotidianidade. Representa uma cultura, época e sociedade, criando uma imagem do homem na casa, um símbolo de seu modo de vida que coloca valores espirituais em elementos materiais próprios do homem, a ser

²² Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

interpretados de modos diferentes. O importante está no processo de reflexão que cada um possa ter.

No Japão pode-se dizer que a filosofia é secular, já que está misturada com a religião, aspectos morais, e nas ações de cada dia. Por meio do Xintoísmo se chega à conclusão que todos os elementos da natureza tem uma alma, a qual deve ser respeitada e protegida. Existem espíritos bons e maus que devem ser tratados de diferentes formas. O Confucionismo é uma doutrina ética que permite entender os valores morais e as hierarquias dentro da família. O budismo tem uma relação mais direta com elementos físicos, já que se relaciona com a arquitetura, artes, e cultura. As diferentes filosofias têm uma ênfase ritualística e mágica ou um que vai levar a purificação e salvação. Os conceitos são utilizados em toda sua extensão, mas especialmente no paisagismo. (Engel, 1988)

Uma das características do Zen-budismo está na existência do Karma, cujo preceito é de que cada efeito tem uma causa. Há uma relação com as ações do passado de uma forma causal. Cada pessoa é responsável por ser presente e futuro, e está em uma cadeia de reencarnações até chegar ao conhecimento máximo. O Nirvana só é alcançado com o conhecimento e com o desapego do material. O homem e o universo são apenas um; e o instinto e as experiências permitem chegar ao conhecimento.

Artista e produto, homem e objeto, são um só, e sua divisão só leva a extinção. O conhecimento espiritual se dá através da meditação, por isso a importância da cerimônia do chá, do recesso contemplativo, etc., todas elas são características individuais e espaciais de cada casa, já que não existe um templo específico para as atividades religiosas, assim como no mundo ocidental, (igrejas). A filosofia e o espiritual se levam no dia-a-dia. “A arquitetura residencial japonesa é mais filosófica que pratica.” (Engel, 1988, p. 371)

Os estímulos e as sensações são parte importante de nossa vida; por meio deles chegamos ao conhecimento e ao próprio intelecto. Só através da arte pode-se chegar a essa comunicação e a essa geração de impulsos, por isso a importância da arte, pintura, da poesia, da escultura, do teatro, da música, e da arquitetura.

O mérito do Zen está em mostrar a beleza inerente a uma consciência simples, dissolvendo o estigma de que a simplicidade é um resultado accidental de circunstâncias não procuradas, e colocando que a simplicidade é uma expressão intencional de profundo significado.²³ (Engel, 1988, p. 372)

Simplicidade, como expressão visual, é o resultado de eliminações contínuas de elementos supérfluos, é redução de forma, espaço, construção, função, e material; é o mínimo necessário para a existência. O resultado será chegar a uma essência, a uma expressão que permita entender o espírito, estimulando diretamente e profundamente aos sentidos. Causa e efeito, ação e reação, problema e resposta, prático e espiritual, tudo ao mesmo tempo. Através da filosofia, religião, tradição, e filosofia pode-se chegar a essência da arquitetura e da construção.

A forma, na arquitetura japonesa, não é um elemento planejado ou formal, mas nascida dos fatores dados, da análise, do interior. Ela se dá pela proporção, balance, ritmo, composição, harmonia, e contraste de todos seus elementos. Seu sentido está em estimular o espírito. É uma arquitetura ativa e passiva ao mesmo tempo, sua imperfeição e não acabamento permite seu continuo crescimento (experiência). Simplicidade e assimetria são conscientes para permitir uma fluidez de espírito e de forma. A individualidade define os espaços de quarto e jardim para o universo. A casa se transforma numa estação de vida, uma forma material temporária que dá abrigo ao ser humano. A **estética da experiência** se dá quando o ser humano faz parte da arquitetura, o quarto japonês, por exemplo, é humano só com a presença do homem, sem ele não se deixaria rastro. (Engel, 1988)

A casa tradicional japonesa é um bom exemplo de arquitetura com filosofia. Não é simplesmente técnica, pois, responde a necessidades físicas e psicológicas das pessoas; a residência é uma expressão da religião e da forma de pensar da época; a casa para o homem é um lugar sagrado. Foi concebida para as pessoas mais pobres, refletindo a cultura do povo japonês. A cultura ocidental, por sua procura pelo conforto, se esqueceu das outras necessidades do homem, do ser; e tornou-se meramente comercial e produtiva. A arquitetura contemporânea não manifesta mais a necessidade de abrigar o espírito – não reflete nenhum tipo de filosofia, nem postura

²³ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

religiosa –, tornou-se desumana, visto que a casa já não representa um imaginário, já não tem fé, já não gera um mundo invisível, características próprias do ser humano.

O Japão tem o dualismo entre filosofia e religião, o que permitiu o desenvolvimento de sua forma de pensar em relação à arquitetura. O Zen, por exemplo, estabeleceu a arte da simplicidade, tornando a casa uma peça de arte; a forma simples é pura expressão. Cada pessoa tem sua própria forma de ver as coisas, sua filosofia, e se a isso somamos a pobreza e outros limitantes, podemos ainda chegar a uma arquitetura com significado, com sentido. Através das interpretações filosóficas e relações emocionais entre a casa e o homem pode-se reinterpretar a casa primitiva, como uma obra de arte, cheia de significado (associações).

A nova arquitetura não deve perder o poder de seu passado e aproveitar a técnica e a ciência atual para criar suas propostas. Não deve ser apenas material, deve entender as necessidades espirituais da existência humana, deve filosofar. Todas as formas têm potencial emocional, mas é preciso ser consciente do que se quer projetar. A Arquitetura deve ser filosofada para poder expressar uma época, uma técnica, um espírito; deve ser congruente com as crenças e os pensamentos das pessoas, podendo educar por meio das criações materiais.

Casa do Chá²⁴

²⁴ Disponível em <<http://eltinterodechina.blogspot.com/2007/09/la-casa-de-t.html>> última visualização em 06/10/2011.

“O arquiteto deve descer de seu trono de artista individual e colocar-se na opinião do público, considerar-se parte do mesmo e deixar-se influenciar por ele.”²⁵ (Engel, 1988, p. 377). Deve ser consciente dos sentimentos das massas, sendo essa a função da arte. Deve estar entre os entres, entre filosofia e ciência, para assim poder fazer uso de todas as partes e poder projetar. Deve estar em todo o processo criativo, deve ser parte e espectador, deve estar no campo. A filosofia das pautas para a criação do arquiteto. “O maior labor da arquitetura contemporânea não está em assuntos econômicos, sociais, higiênicos, ou tecnológicos, e, sim, na procura de um valor filosófico.”²⁶ (Engel, 1988, p. 377)

3.6 Expressão

A expressão na construção é o elemento que ajuda a comunicar-se com a pisque do homem. Expressa os valores visuais ou espirituais, todos eles representados em forma. Envolve materiais, cores, formas, linhas, e volumes, os quais interagem com os diferentes sentidos. Apela para o intelecto, para a imaginação, ou para as emoções, estabelecendo uma harmonia espiritual. Reflete o sabor de uma época, manifestando a cultura e a vida das pessoas. Está no processo de desenho e na configuração final, possui um processo de reflexão e de educação, mostra a **beleza sensitiva**. Às vezes não todo o planejado poder ser construído, e só será comprovado na experimentação espacial, na ação. É parte fundamental da arquitetura humana.

Três características devem ser estudadas para entender a expressão: em primeiro lugar a forma e o material percebidos pelos sentidos; em segundo o significado de ideia, conteúdo, ou espírito do objeto; e em terceiro o sujeito psicológico da experiência estética. (Engel, 1988, p. 440). Tem-se que distinguir os espaços que criam uma experiência por coincidência dos que são intencionados, e que possuem uma análise consciente. A casa japonesa logra uma experiência através da simplicidade, da standardização, e da restrição.

A expressão da casa japonesa não é dada pela forma ou fachada, e, sim, pela que nasce desde o **interior**, não do volume (escultura) mas da mesma distribuição da planta e de suas relações, organização espacial tanto interior como exterior. O jardim é utilizado para enriquecer o interior, e o envoltório, a última camada da casa. As

²⁵ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

²⁶ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

expressões se criam pelas relações, pelos componentes do espaço: paredes, teto, piso, fachadas, árvores, etc., cada uma com uma intenção dada. O interior da casa afeta o espaço urbano de forma dramática, cada dimensão interna é refletida no exterior: altura de janelas, comprimento de paredes, etc., todas elas se relacionam com as casas adjuntas, e assim formam parte do tramado urbano. Cada parte do interior se configura por si mesmo e cria um todo.

A expressão básica na casa tradicional japonesa está estandardizada; as cores são as mesmas, o módulo é o mesmo, as colunas são expostas, os painéis fixos fazem contraste com os móveis; teto e chão tem um padrão geométrico rígido, e, assim, cada parte, mas todos os elementos que entram em um padrão são diferentes, no qual se pode expressar individualidade. A configuração está dada em forma geral por linhas retas e ângulos retos, linhas que vão gerando uma ordem.

Como a casa japonesa não tem móveis, é retangular, e tem pouca altura, poderia parecer que é estática e rígida, mas com a ajuda dos **contrastes** cria-se a fluidez interna dos espaços, dando harmonia e equilíbrio. Três fatores são fundamentais: textura, cor, e luz. (Engel, 1988, p. 443)

Todos os materiais são expressos de forma natural, sem nenhum acabamento que pudesse estragar a essência do material; mostra-se as fibras, polpa e até partes estragadas, assim cada parte contrasta e tem sua própria individualidade, estimulando os sentidos, técnica e natureza. A natureza imperfeita do humano, em sua máxima expressão, criando harmonias em cada parte. As cores são colocadas dentro de um mesmo pantone (gama de cores dentro de uma gradação) para criar as variações e gradações, além de dar formalidade (membros individuais). A luz é o terceiro elemento de contraste, ela é usada de forma difusa sem criar grandes contrastes, além de ser filtrada por vários elementos; seu objetivo é suavizar a rigidez das formas (serenidade).

Textura que contrasta geometria, cor que contrasta diferenciação, luz que contrasta distinção, todas elas estabelecem uma atmosfera harmônica de opostos, que sem duvida, é uma das razões pela boa expressão do espaço interior.²⁷(Engel, 1988, p. 443)

²⁷ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

Textura, cor e luz precisam ser aplicadas de forma consciente. As limitações no começo se deram por restrições físicas e econômicas, mas sem esquecer outros valores.

*Quarto do Chá Interior*²⁸

Depois da estandardização se tentou resolver o problema de como criar a expressão da **individualidade**, própria do ser humano, e essa foi conseguida através das diferentes relações e do jardim. Cada família tem sua própria forma de organização que está estar vinculada com o lugar escolhido. Outra forma de mostrar as diferenças é por meio dos painéis usados, tanto em tamanho como em aberturas, o jogo das luzes também cria diferentes elementos e sensações. Todos os quartos podem ter diferentes formas, texturas, cores, e, inclusive, fragrâncias que ajudam a determinar zonas e expressam individualidade. Mas o mais interessante de ter lugares homogêneos é que com simples elementos se podem fazer grandes diferenças, como o simples ato de trocar as flores, o qual já muda a espacialidade.

Já na arquitetura contemporânea a simplicidade não tem o mesmo efeito pois não há um propósito claro; é só uma expressão sem conteúdo negando o humano, e as sensações, no sentido da expressão, não provoca reações. Neste ponto é que as diferentes **associações** começam a ter sentido; forma, ideia, e objeto são um só. Todas as expressões humanas pedem participação intelectual, física, e emocional das pessoas, sendo o homem o elemento essencial na composição espacial (escala humana e ambiente); o homem tem a liderança e não os objetos, sendo esta a razão do impacto da arquitetura japonesa.

²⁸ Disponível em < <http://www.temakel.com/texolcasate.htm> > última visualização em 06/10/2011.

Função, praticidade, construção, economia, filosofia, visuais, e geometria são algumas das expressões e associações que devem ser levadas em conta no projeto. Entre o físico e o intelectual se pode chegar a entender a variadas sensações do homem. Homem e casa como um só, como uma beleza a ser explorada, como uma filosofia a ser descoberta no mundo ocidental.

O **exterior** da casa japonesa é o resultado de técnica e construção dada pelos materiais e ferramentas, e sua expressão exterior é acidental e não intencional. Fatores esculturais em relação a forma quando mal planejados só geram caos dentro da cidade. Como se tem um padrão de elementos e materiais consegue-se uma uniformidade e harmonia no urbanismo. O telhado e a distribuição tentam algumas vezes ganhar como formas escultóricas, mas a relação com o jardim permite atenuar essas intenções. (Engel, 1988)

A composição vista desde a rua está cheia de elementos; observa-se a estrutura, os painéis, o telhado, a varanda, a casa elevada sobre palafitas, etc., mostrando um processo claro de construção, as medidas exatas, e disposição dos quartos internos. A casa se configura desde seu interior como um abrigo para o ser humano, como um lugar de isolamento e proteção, um organismo feito de pequenas partes, de células, que ajudam a experimentar a beleza. Os ocidentais estão acostumados a ver a casa exterior desde seu sentido abstrato: linhas, volumes, texturas, materiais, e formas, separados de sua configuração interior. A ideia da casa se encontra em abrir e fechar espaços. (Engel, 1988)

*Casa Japonesa Exterior*²⁹

²⁹ Disponível em < <http://www.universaldeco.es/la-casa-tradicional-japonesa/>> última visualização em 06/10/2011.

“As casas ocidentais têm se tornado, cada vez mais, parecidas com os museus.”³⁰ (Engel, 1988, p. 448). Os objetos brigam entre eles para poder ter espaço, plantas exóticas, livros, fotografias, esculturas, pinturas, etc., excluindo associações ou parâmetros de ordenamento. A ambição pela arte não permite ter um diálogo íntimo com as coisas, já não se consegue criar reações, sendo essa a missão própria da arte. A ideia da arte nas casas muda a experiência, mas seu propósito deve ser feito em um lugar especial e com uma reação específica, não para anular a mesma arte.” (Engel, 1988)

O vazio possibilita a imaginação pessoal e o intelecto, e precisa da presença do homem para personalizá-lo e humanizá-lo, para gerar uma participação. O homem determina a espacialidade dos espaços, faz parte da composição arquitetônica, e suas escolhas determinarão o estado final da obra. O mínimo necessário para criar uma experiência. O contraste na arquitetura ajuda a perceber as diferentes realidades e elementos, ajuda a gerar um estado de consciência através dos sentidos. Cheios e vazios, luz e sombra, áspero e liso, reto e curvo, transparente e opaco, etc.

A congruência entre expressão e ideia, entre forma e conteúdo, são valores a realçar da casa tradicional japonesa, valores que podem ajudar na expressão da casa contemporânea (lógica na expressão).

3.7 Conclusões

A importância do estudo da casa japonesa está em descobrir quais são suas influências, suas diversas relações, sua cultura e tradição, para que sejam analisadas no presente e possam se projetar num futuro, levando em conta as próprias realidades. Uma das melhores características está em sua sinceridade formal, material, e espacial que não tenta esconder seus processos e os mostra diretamente como elementos de composição, todos eles importantes para a configuração global. Outro fator importante é a standardização e a individualidade; polos opostos que configuram diferentes expressões; interdependência e interação são necessárias para que se possa ativar as sensações nos complementares.

³⁰ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

A conotação de tempo e realidade é importante para entender sua configuração, já que não se pode recriar ou imitar apenas por fazer ou por modismos, tem-se que compreender para poder abstrair e projetar com uma base e sustento. O presente está configurado por aspectos sociais, políticos, técnicos, econômicos, filosóficos, entre outros, os quais devem ser entendidos para vincular a casa com o homem, sem esquecer do passado e tradições, para, assim, poder elevar o espírito. (Engel, 1988)

O interior e o exterior criam reações diferentes nas pessoas, mas as sensações não poderiam ser entendidas sem a existência da outra. A sensação de beleza, de equilíbrio e harmonia é a mesma para todas as pessoas sem importar a cultura, já que o estímulo é o mesmo. Algumas experiências até podem ser predeterminadas quando feito o uso do design, por isso, é importante saber o conhecimento do poder das formas, escalas, luzes, cor, e espaço, para concluir que os efeitos visuais têm uma base científica, um fenômeno, e uma fenomenologia a ser estudada.

Ciência, arte e arquitetura podem ser misturadas para ter um suporte nas construções, esses suportes são empregados para poder usar a criatividade em um melhor sentido, e com sentido.

Regras científicas de reações psicológicas a forma, escala, luz, cor, e espaço, podem dar ao arquiteto ou planejador bases sólidas, para realizar suas obras na sociedade, a qual está baseada na ciência, mas defendida sempre pelo lado do gosto.³¹(Engel, 1988, p. 480)

As artes devem estimular o humano, sensibilizá-lo, provocar emoções; o progresso da ciência e tecnologia tem causado nos humanos uma incapacidade em sentir os estímulos, para usar os sentidos, pois já não reagem ao ambiente. A casa japonesa mostra como a arte está em todos os aspectos da construção e da forma de habitar. A arte tem o mesmo valor moral que a arquitetura e a política. Mas na atualidade tem-se que aproveitar da ciência para poder estimular e humanizar os espaços, não separá-las. Ciência e arte podem estimular as emoções (psicologia humana).

³¹ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

A psique (consciência) do interior – exterior foi dada por necessidade, foi uma ferramenta do homem para poder sobreviver na natureza. Religião e filosofia não tentam mudar a forma básica da casa, só intensificam alguns conceitos para que o homem possa habitar e sentir-se protegido. Em geral a sociedade tende a separar as diferentes expressões e não vinculá-las; tem-se restrições políticas, econômicas, sociais, industriais, filosóficas, religiosas, tecnológicas, entre outras, as quais devem ser misturadas para entender a globalidade do homem; não podem ser separadas senão existirá carência de outra e se dará um crescimento caótico.

A verdadeira cultura está no intercâmbio, nas mudanças, em ligar ao homem, com o feito pelo homem, com o natural. Todas as culturas fazem parte de nossa identidade, sendo a filosofia reguladora dos fatores.

Sem uma filosofia abrangente, o propósito da vida humana e do trabalho fica nublado, os objetivos de progresso são escurecidos, e a função da sociedade indefinida. Nenhuma relação precisa pode ser estabelecida entre o indivíduo e sociedade.³² (Engel, 1988, p. 482)

Sem a filosofia todas as possíveis relações ficam perdidas, esquecidas do valor de cada parte, as responsabilidades de cada uma. A sociedade industrial precisa de uma força que consiga unir e coordenar ciência e tecnologia, estabelecendo um novo diálogo entre arquitetura, arte, política, e economia. A falta de filosofia é o problema da arquitetura contemporânea, resultando, como consequência, uma desumanização.

Segundo Engel, a casa tradicional japonesa dá evidências de que a arquitetura não é somente um reflexo da cultura existente, mas é também um instrumento para estabelecer cultura. A cultura tem tradições, que não ficam só no passado, mas que vão se transformando e evoluindo; toda a cotidianidade faz parte de uma cultura. A casa japonesa está cheia de força e significado que estimula o pensamento filosófico, religioso, artístico, e emocional.

O papel da arquitetura e das artes é seguir os sentimentos das pessoas, não estímulos comerciais ou fins próprios, e uma voz, uma comunicação a ser escutada.

³² Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

As tradições podem ser estabelecidas apenas para o presente, e o que é feito hoje tornar-se-á tradição amanhã, sua validade é dada por sua qualidade. É deplorável que grande parte da arquitetura contemporânea não tenha uma qualidade de tradições que possam ser utilizadas num futuro.³³ (Engel, 1988, p. 484)

Tradições não são apenas dadas, são criadas pela época e sociedade. Cada um escolhe suas próprias tradições, sendo agentes cristalizadores de uma cultura genuína, e não se tem dúvida que a casa tradicional japonesa deu bases para arquitetura residencial japonesa atual. Presente e passado juntos para construir um futuro.

³³ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M.).

4.1 Espaços para Morar

Para Bachelard, a sensação de bem-estar devolve-nos o conceito e ideia do refúgio, as pessoas sentem prazer em “encolher-se no seu canto.” (BACHELARD, 1984, p. 257). Os animais fazem sua própria edificação para criar seu refúgio. É uma edificação para eles e para a proteção dos filhotes, mas o mais interessante é que usam o próprio corpo para modelar a casa; modelam-se tanto eles como o objeto; com o tempo o homem perdeu essa atividade instintiva.

O ninho tem a capacidade de nos remeter à nossa infância e de nos abrir um mundo de felicidade, onde nos sentimos felizes descobrindo coisas novas. “A descoberta de um ninho é sempre uma emoção nova.” (BACHELARD, 1984, p. 259). A árvore inteira é o vestíbulo do ninho do pássaro; ela abriga o ninho e oferece seu mistério, criando seu próprio refúgio. Sempre evoca tranquilidade, gerando imagens simples, imagens-conto, das quais surgem histórias.

O ninho oferece calma, e encontra-se dentro do âmbito dos sonhos; possui um forte valor de intimidade, pois é um lugar para onde sempre se volta. Todas as suas imagens sempre são simples sem chegar à preocupação de pitoresco. A casa (ninho) é construída pelo corpo e para o corpo, tomando sua forma desde o interior; não é outra coisa senão o corpo do pássaro. “A casa é a própria pessoa, sua forma e seu esforço mais imediato; eu diria seu sofrimento.” (BACHELARD, 1984, p. 263).

Os espaços para morar são o resultado desse exercício imaginário da função de habitar, proteger e criar confiança. Deve propagar tranquilidade, mostrando os primeiros limites de nosso universo. “O ninho do homem, o mundo do homem, nunca termina. E a imaginação nos ajuda a continuá-lo... Só a imagem pode manter-se no mesmo passo da natureza.” (BACHELARD, 1984, p. 265).

A concha é outro espaço para morar feito pelos animais. Sua forma geométrica e solidificada dá-nos a sensação de tempo, de uma formação, de uma mudança. “O lema de um molusco seria então: é preciso viver para construir sua casa e não construir sua casa para viver nela.” (BACHELARD, 1984, p. 267). A imagem da

concha é ambígua, sempre pode representar opostos, já que pensamos em grande e pequeno ao mesmo tempo, livre e acorrentado, em belo e grotesco, suave e duro; todas essas dicotomias configuram sua imagem e dialética, mostrando como as coisas simples são complexas psicologicamente, demonstrando o princípio de diagrama.

A concha tem uma relação tão profunda com seu morador que é incapaz de mover-se quando este não está, perdendo sua parte animada; além disso seu exterior cresce conforme as necessidades do hóspede. Sempre a carregam consigo, então, mesmo quando estão viajando, sempre estão em casa. No entanto, devemos estar cientes de que para habitar uma concha é preciso estar só, aceitando a solidão como base, já que construímos nossa própria cidade fortificada.

O ser grotesco e solitário que mora na concha não precisa fechar as portas, já que gera uma imagem de medo que quase ninguém quer entrar. Sua entrada escura e de sombras não permite a passagem. Mas, ao mesmo tempo, sentimos pena do habitante, visto que este se esconde, se abriga, e se protege do mundo exterior, tentando se disfarçar para que não seja notado. (natureza de camuflagem).

Ainda para Bachelard, os cantos são outros lugares para morar, são o germe de uma casa, são a mínima parte e ao mesmo tempo a união que nos permitem aposentar. É um espaço reduzido onde nos escondemos, refletimos, e confabulamos com nós mesmos. De certa forma, o canto permite-nos negar o universo e coloca-nos em posição com o silêncio e com nossos pensamentos. Delimitam nosso espaço, jogando com as sombras e as paredes. São uma barreira e uma proteção, onde podemos aflorar o presente e o passado. O canto e as figuras geométricas fazem ligações entre o cheio e vazio, formam ângulos que permitem entrar na solidão. O canto em ângulo é masculino, mas, se é arredondado, é feminino? O redondo acolhe, a ponta expulsa?

4.2 Conceitos de Miniatura

A **miniatura** pode ser considerada uma forma de representação, a qual é dominada pela imaginação, sendo uma expressão que nos ajuda a comunicar-nos com os outros. “O mundo é minha imaginação.” (BACHELARD, 1984, pag. 295). A imaginação só precisa de um pretexto para multiplicar as imagens, a miniatura faz

sonhar. “Creio que a imaginação humana não inventou nada que não seja verdadeiro, neste mundo ou nos outros.” (Gérard de Nerva³⁴)

O homem que analisa com lupa as coisas, que investiga as miniaturas, abre novas portas e conhecimentos, pois toma o mundo como uma novidade a ser descoberta, o detalhe de uma coisa pode ser o sinal de um novo mundo. “A miniatura é uma das moradas da grandeza.” (BACHELARD, 1984, p. 298). Todo o universo fecha-se em curvas que se concentram em um núcleo imaginado, que nos volta à grandeza. “Tome tempo para ver todas essas pequenas coisas que não podemos contemplar em seu conjunto. Na contemplação da miniatura, é preciso uma atenção perspicaz para integrar o detalhe.” (BACHELARD, 1984, p. 301). O pequeno pode ser grande, mas o grande nunca poderá ser pequeno, a imaginação não pode jogar nos dois sentidos. O detalhe pode-se perder no conjunto, mas esse detalhe pode abrir outro conjunto, portanto os macrocosmos e microcosmos são correlativos. (telescópio e microscópio).

O mundo para a imaginação gravita em torno de um valor, de um conceito, de um conhecimento que tenhamos ou que quiséramos dar. “Tudo é pequeno porque é alto. É alto, logo é grande.” (BACHELARD, 1984, p. 309)

A alma sonha e pensa, e depois imagina. O poeta nos conduziu a uma situação-limite, a um limite que temos que ultrapassar, entre a alienação e a razão, entre os vivos e uma morta. (BACHELARD, 1984, p. 311)

Os espaços de silêncio, de contemplação e de solidão são os que nos permitem entrar no campo íntimo e reduzir-nos, mas neste momento de redução nos aprofundamos infinitamente, quase sem ter limite. O silêncio trabalha o homem, o tempo e o ser. “O cheiro do silêncio é tão velho...” (BACHELARD, 1984, p. 314)

À cada matéria, sua localização. A cada substância, sua estância. A cada matéria, a conquista de seu espaço, de seu poder de expansão além das superfícies pelas quais um geômetra desejasse defini-la. (BACHELARD, 1984, p. 329).

³⁴ 1808 – 1855 Ensaísta e Tradutor Francês.

Se os matizes dos objetos são realmente vividos, a fenomenologia pode captar e gerar uma imagem, gerando um novo universo, do qual vai depender a atividade que nesse momento estejamos fazendo ou lembrando, renovando nosso ser interior, abrindo o novo cosmos, liberando as ligações de uma sensibilidade anterior. Não mudamos de lugar, mudamos de natureza.

Nossa mente estabelece ligações e relações com imagens fortes e estáveis, já estabelecidas; são imagens que estão na base de toda imaginação. O espaço e o tempo estão em domínio dessa figura em nossa cabeça, criando relações diretas com cada lugar. “É preciso vivê-las em sua imensidão poética.” (BACHELARD, 1984, p. 334). Quando achamos as relações pelas quais procuramos as coisas, podemos interpretar e abrir campo à conceitos como a intimidade, que foi se dando pelo mesmo processo e transformação cultural das pessoas.

4.3 As Coisas

Todas as palavras têm um significado, portanto, devem cumprir seu ofício na vida cotidiana. Cada vez que falamos e comunicamos uma palavra, a transformamos em imagem e logo em conceito; esse processo ajuda-nos a classificar nossos conhecimentos. “Os conceitos são termos de confecção que desindividualizam os conhecimentos vividos.” (BACHELARD, 1984, p. 246)

Os termos: armários, prateleiras, escrivaninha, gavetas, e cofre, entre outros, são objetos-sujeitos que dão valor e caráter à nossa intimidade, são órgãos dos segredos, de nossa vida íntima, que só eles podem delatar. Por exemplo: “No armário vive um centro de ordem que protege toda a casa contra uma desordem sem limite.” (BACHELARD, 1984, p. 248)

O armário não é um móvel cotidiano, é um fechado que guarda uma promessa e tenta criar uma história. Por outro lado, o cofre guarda lembranças, segredos, e é nessa caixa onde colocamos nossos pensamentos mais profundos que não queremos que sejam revelados. O cofre esconde e gera mistério, possui coisas inesquecíveis: tesouros que precisam ser guardados e protegidos; tem um passado, presente e futuro que estão aí condensados. O cofre se fecha e guarda seu significado tornando-se objeto mas, quando se abre, abre um novo universo, o universo da intimidade, no qual não podemos encontrar seu fundo.

Tanto o armário como o cofre nos ajudam a criar devaneios que despertam nossa imaginação, mas ela é despertada porque não dos foi dito de forma direta, esconde um segredo que queremos descobrir, e nos convida a jogar, a entrar nesse universo paralelo que nos permite sair da rotina. Os objetos têm sua própria história e os mesmos geram a configuração dentro da casa. Distribuindo-os espacialmente de acordo com a sensação que queremos criar, podemos gerar domesticidade e intimidade na casa.

4.4 Ambiência

Cada cômodo tem um emprego escrito que corresponde a diversas funções da família e remete à concepção individual de cada pessoa. Ordenam-se em torno a um eixo que mostra nossas condutas, criando símbolos pessoais que nos integram as coisas. Personificam cada parte de nós. “A dimensão real em que vivem é prisioneira da dimensão moral que precisam significar.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 22)

O valor afetivo dado aos objetos pode ser chamado de “presença”. Sua ordem ou colocação é dada por uma estrutura familiar de representação, que muda com o tempo, suas configurações têm novas relações, transformando e criando estilos nos mobiliários. Cada parte forma uma parte de um cenário em que cada objeto entra no momento requerido. A falta de espaço cria novas invenções para, assim, otimizar cada centímetro, a carência e a pobreza muitas vezes ajudam no processo de invenção. Termos como mobilidade e multifuncionalidade dão maior liberdade de organização, brindando opções de função.

“Ora, assim como o objeto só é libertado em sua função, o homem reciprocamente é libertado apenas como usuário deste objeto.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 25). O espaço é a liberdade do objeto, uma liberdade que só pode ser configurada e entendida dentro desse lugar, como um limite. Por outro lado, os objetos em série perdem essa característica já que podem ser encontrados em qualquer lugar, mas um mundo único leva só à contemplação. Poder-se-ia dizer que os objetos atuais não têm uma “alma” e não criam uma presença simbólica, sua relação é mais objetiva, sendo combinações aleatórias, sem nenhum significado, sem criar nenhum tipo de jogo. Sua ordem instintiva, no melhor dos casos, usa um pouco da ordem psicológica, embora sem tática, pode-se distinguir uma possível estratégia, embora não tenha a

riqueza de um segredo, de uma sensação final. Perdendo o significado, a forma toma força dando um novo valor às obras (estética).

A procura da intimidade é a principal causa da invenção de alguns objetos, os conceitos de individual e personalizado, personalizam o indivíduo atual. O consumo e a economia se aproveitaram dessa procura, usando a imagem e a publicidade para gerar padrões que afetam os “estilos” de vida, deixando de lado rituais e conceitos, valendo-se de um só conceito e abstraindo os significados. A ausência de conteúdo limita a capacidade de projeção e comunicação, deixando os objetos em um plano sem perspectiva, sem um discurso coerente que transmita uma mensagem para os outros e para si mesmo.

Com a existência do móvel se cria uma sociologia do arranjo, a qual mostra a assinatura do proprietário, personalizando e mostrando a versatilidade que o objeto possa ter. Para lográ-lo abstraem-se as funções, priorizando diferentes necessidades, enfatizando, assim, a forma de evolução do ser humano por meio das ferramentas (comunicação e publicidade). Por outro lado a era tecnológica mudou completamente a forma de vida das pessoas, criando com os objetos diversos cenários, com diferentes funções tais como as práticas, primordiais ou imaginárias, mostrando os diferentes tipos de vida. A própria casa entrou nessa evolução, sendo um organismo equivalente ao próprio corpo, onde se integram com as diferentes estruturas sociais sejam assimiladas ou adquiridas. Porém, a sociedade atual cria funções e necessidades transformando as pessoas em hipocondríacas da comunicação, desvanecendo os significados, esquecendo fatores como a curiosidade, instinto, diversão, prazer. Tudo está pronto e com uma única finalidade.

As **cores**, em seu nível mais pobre, são usadas como símbolos de uma psicologia: o vermelho passional, o azul é serenidade, etc. As cores fortes são desvalorizadas para criar espaços, e tende-se por cores mais neutras ou cinzas, gerando uma certa moralidade com seu uso. A cor pode ser considerada uma obscenidade, por isso a tendência de usar tons pastéis. O medo a cor se dá pelos preconceitos definidos pela cultura, por exemplo: o preto tem uma conotação de distinção oposta às outras cores “vulgares”; o branco está relacionado com uma extensão do corpo, com a higiene, com o virginal e o puro, com o que não pode ser corrompido. (Preto – esnobe; branco – moral).

A cor no mundo humano está desligada da natureza. Embora tenha naturalidade, seu lado instintivo continua sendo negado, criando, de uma forma ou de outra, ambiências. Na verdade não se lidam com cores, mas com seus valores mais abstratos: tom, tonalidade, combinação, harmonização, e contrastes. Todas as cores são combináveis dependendo de suas tonalidades, e a questão de quente e frio é importante nessa conotação, pois cria parâmetros de conjuntos que permitem suas diferentes expressões. As escolhas devem dar-se pelos diferentes elementos e características, seguindo diretrizes que formem um sistema global dos objetos.

Os **materiais** ou substâncias são o que são, por isso não existem os verdadeiros ou falsos, os naturais ou artificiais; o importante está em ver as novas perspectivas que apresentam os novos materiais. O mesmo ocorre com as cores: é preciso desprendê-las dos estatutos morais e preconceituosos, e colocá-las em um estado mais abstrato e representativo, entrando no jogo das associações universais, onde tudo pode ser combinado dependendo do sentido.

O vidro, por exemplo, é um material que representa muitas das características modernas, “é o recipiente moderno ideal: “não toma gosto”, não evolui com o tempo em função do conteúdo (como a madeira ou o metal) e não faz mistério deste conteúdo. Põe fim a qualquer confusão e não é condutor do calor. No fundo não é um recipiente, é um isolante, é o milagre de um fluido fixo, portanto de um conteúdo que o contém...” (BAUDRILLARD, 1973, p. 48)

O vidro materializa a forma extrema da ambiguidade da ambiência, já que mostra proximidade e distância, intimidade e falta de intimidade, comunicação e não comunicação, vê-se, mas não se pode tocar (encantamento e frustração). “As casas de vidro modernas não são abertas para o exterior: é o mundo exterior, a natureza, a paisagem ao contrário que vêm, graças ao vidro e à abstração do vidro... O mundo inteiro reintegrado no universo doméstico como espetáculo.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 49)

A alternância entre quente e frio define o conceito próprio de ambiência, o interior é feito para que atue entre elementos e seres da mesma vibração, conceitos como: calor/não calor e intimidade/distância determinam a relação com os diferentes objetos. As cadeiras, por exemplo, têm um sentido próprio e se representam por meio de posturas e materiais, tendo, cada uma, uma função específica podendo, inclusive,

indicar uma posição ou status. “O homem moderno realiza seu discurso organizacional, do fundo de seus assentos, neles persegue seu discurso relacional.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 52)

O homem do arranjo, em conjunto com o homem da relação e da ambiência, deu origem ao homem funcional. No entanto, atualmente, essas funções desapareceram, a cama tornou-se assento, divã, etc.; a mesa faz-se baixa, não pesa mais; a cozinha perdeu a função culinária e tornou-se laboratório funcional. “Tudo significa a transição obrigatória do comer, dormir, procriar, do fumar, beber, receber, discorrer, olhar e ler. As funções viscerais apagam-se diante das funções culturalizadas.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 53)

O homem não é livre em relação aos seus objetos, os objetos não são livres perante o homem. “A relação do homem com o objeto é a resposta por uma dialética social, a das forças de produção. Mas são consequências desta revolução no domínio cotidiano...” (BAUDRILLARD, 1973, p. 55). As únicas extremidades que atuam no mundo funcional são: mão, pé, olho e ouvido, as outras foram perdidas ou pouco usadas.

É preciso que o homem se adapte ao uso cada vez mais exclusivo das funções, cada vez com mais uso da inteligência e do cálculo. Passamos de um campo vertical a um horizontal em extensão. Com o uso das ferramentas e da tecnologia o homem limita-se a exercer o controle mecânico, o resto a máquina se encarrega. A eletrônica libertou o espaço da miniatura, na qual se perde a relação com o sensível. As formas têm uma autonomia absoluta, na qual a estilização ganha força, enquanto a morfologia se afasta, e tenta fazer certa alusão ao corpo humano, o corpo dá signos de presença e seu funcionamento é completamente autônomo. Caminhamos a um absolutismo da forma onde o todo se define pelo estilo.

Os objetos, de certo modo, realizam uma certa troca sexual em seu conteúdo, dando poder às pessoas, chegando ao ponto de contemplação de seu poderio, mas, ao mesmo tempo, testemunham a irresponsabilidade do homem. “Hoje os objetos tornaram-se mais complexos que o comportamento do homem a eles relativo... se tornaram quase os atores de um processo global do qual o homem é simplesmente o papel ou o espectador.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 62)

A máquina conduz a uma eliminação de funções, na qual o homem é reduzido a uma incoerência pela projeção de sua criação, por sua suposta eficiência e perfeição. O uso cotidiano dos objetos constitui um esquema autoritário no mundo, mas as formas em geral vão ter uma conotação da natureza, sendo uma referência ideal de toda finalidade. O termo “função” sugere que o objeto realiza-se em um mundo real para as necessidades do homem, não adapta-se a um fim senão a uma ordem ou sistema.

4.5 Classificação geral dos Objetos

Baudrillard usa o termo sistema para explicar o campo dos objetos, que são entendidos como unidades, funções, forças, e definidos como “um elemento do mundo exterior, fabricado pelo homem e que este deve assumir ou manipular.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 214). Todo campo possui significado, porém, não pode sair da língua, sendo ela um instrumento de objetivação. No entanto a língua e a tecnologia não são sistemas estáveis, estão sempre em evolução, o que cria um paradoxo, já que não todos os objetos têm um significado, alguns possuem mais que outros.

Os sistemas de práticas e de técnicas, segundo Baudrillard, ajudam a entender os objetos, os quais desenvolvem-se pelas necessidades, que são comprovadas no momento da utilização, da vivência, tentando explicar que a tecnologia é só uma ferramenta e não um fim. O homem, em seu desespero por domesticação, terminou domesticando tudo a seu redor, passando desde energias internas até externas.

Baudrillard divide sua análise em quatro grandes áreas: sistema funcional, o não funcional, sistema meta e disfuncional, e o sistema sócio ideológico. No **sistema funcional**, a utilidade é primária, e a relação homem, tecnologia e natureza é muito clara; sua racionalidade permite ter um choque constante entre suas partes.

A liberação da função no objeto não vem a ser necessariamente com a do próprio objeto e, o que é mais importante, “assim como o objeto é somente libertado em sua função, o homem reciprocamente é libertado somente como usuário deste objeto.” (BAUDRILLARD, 1973, p. 220)

Funcionalidade nem sempre é aquilo que adapta-se a um fim, senão uma ordem ou sistema. Na relação homem e objeto, o homem coloca-se como o menos coerente de seus próprios objetos: ele tenta controlá-los, mas termina sendo manipulado pelos mesmos.

O **sistema não funcional** mostra-se como um passado que volta ao consumo. Sua importância está em seu mito, como se fosse um talismã, algo completamente verdadeiro que não pode ser alienado. O **sistema meta e disfuncional** se apresenta como um futuro absoluto e automatizado, onde cria-se o mito do moderno, no qual a máquina domina. Finalmente o **sistema sócio ideológico** está dado pelo consumo, as séries e modelos entram no campo sócio cultural, o mecanismo da circulação está dado pela economia, pela publicidade. Conceitos como passado e nostalgia fazem com que os objetos voltem ao consumo, dando, às vezes, um valor de status. A publicidade dá aos objetos uma significação de imagem, a qual cria credibilidade.

O caráter animado das coisas permite entender termos como: se usou, gastou, se acabou, etc. O consumo material passou à um imaginário completamente interior e vivenciado, abrindo um universo de delírio funcional, indo de uma fase poli para uma hiper e meta funcional.

A culturalização contém em si mesma a possibilidade de revisão do dado bruto, ou da utilidade mais simples, se é que ambos podem ser considerados de forma absoluta em um universo humano.
(BAUDRILLARD, 1973, p. 228)

Ao final, chega-se a uma visão fenomenológica, procurando-se uma descrição mais pura, na que os elementos multiplicam-se de forma focalizada, sendo os sentidos, percepções e sensações os que permitem entender melhor os sistemas, criando processos de apropriação que nos identificam e refletem em nossa cultura.

CONCEITOS CONTEMPORÂNEOS DE ARQUITETURA

5.1 Pensamentos Contemporâneos

Atualmente, a arquitetura está se tornando mais intelectual e pensada. O conceito e certos detalhes do projeto são essenciais para o seu desenvolvimento. Para Robert Venturi (NESBITT, 2008) o problema do modernismo se deve à abstração, a qual desvinculou completamente a arquitetura da sua relação básica com o homem (corpo). Para ele os modernistas simplesmente se limitaram a desenvolver certas partes do programa (reducionistas) esquecendo partes importantes dentro do processo arquitetônico e baseando-se simplesmente no caráter formal.

Para Foucault (NESBITT, 2008) a arquitetura moderna não pode ser considerada como funcionalista já que a abstração, a atonalidade e a atemporalidade são as essências do modernismo, deslocando o homem do centro de seu mundo, sem tomar o usuário como um agente originante. As ideias do arquiteto são mais importantes que o homem que a usufruirá, portanto, o homem só testemunha e não se constitui dentro do projeto. Com esta forma de ver a arquitetura só se pode ter um avanço formal, o qual cria seu próprio significado sem importar-lhe a cultura, criando uma forma universal de apresentar-se, uma suposta uniformidade que pretende standardizar e homogeneizar a vida das pessoas, indo contra sua própria natureza que é a diversidade.

Para Michael Graves a arquitetura figurativa é uma forma de aproximar-se do humanismo, já que expressa os mitos de nossa sociedade, apresentando especial gosto pela clássica, visto que articula a humanidade com a natureza, tomando as características clássicas de gregos e romanos quanto à ideia de proporções, beleza e distinção entre público e privado, entre outras coisas. “O caráter e as características dos edifícios são, em parte, narrações, em parte memória, em parte nostalgia, em parte símbolo.” (GRAVES apud NESBITT, 2008, p. 102)

Para Graves é importante aplicar a ideia de linguagem à arquitetura, já que as duas são uma forma de comunicação tanto de maneira prática quanto poética. Tomando como poéticas as que são mais sensíveis, como as atitudes antropomórficas, associativas e figurativas de uma cultura. Por outro lado, o

movimento moderno baseou-se especialmente na expressão técnica, em que a máquina dominou a forma de construção.

Dentro da arquitetura figurativa, associada ao pós-modernismo, é importante ter essa relação corpo/espço, a qual nos ajuda a entendê-los e projetá-los. Por exemplo, esperamos que o peitoril seja mais ou menos da altura de nossa cintura, o caixilho nos ajuda a entender nossa relação e posição com a janela, e assim tendemos a relacionar-nos com todos os componentes da casa, criando um mapeamento e uma distinção de cada parte.

A relação estabelecida entre a planta e a parede (fachada) ajuda a envolver-nos com os espaços, nos quais sempre tentamos encontrar nosso centro, projetando-nos dentro do mesmo. Tudo em si sempre tem uma relação com as diferentes coisas, onde cada parte cumpre seu papel fundamental. Antigamente essa relação se entendia até o exterior, com a paisagem, a qual perdeu valor com os modernistas.

Dentro do pós-modernismo podem-se observar três principais tendências: *high-tech*, classicismo, desconstrutivismo.

O *High-tech* está relacionado com os últimos avanços tecnológicos, o qual encontra seu abrigo dentro da construção e da estrutura, no entanto, às vezes, quando não são estruturais, podem se converter em simulações fictícias, as quais formam alegorias que dão uma função de metalinguagem ao estilo.

Os classicistas fazem uma reformulação da linguagem clássica respeitando rigorosamente os princípios de comodidade, solidez e prazer. Utilizando a paródia para suas criações, fazem deformações divertidas ou citações que ajudam a mostrar sua complexidade. Eles também tentam mostrar a sabedoria da cidade tradicional e incorporá-la novamente, replantando a escala e o tamanho das coisas, definindo hierarquias e estabelecendo a relação entre público e privado, recuperando os espaços públicos das cidades.

Os desconstrutivistas exploram os signos e os explodem visualmente. Consideram que a arquitetura está fadada ao fracasso e à crise, então querem mostrá-la e fazer o processo inverso para entendê-la.

As três versões de pós-modernismo possuem diferentes preferências estilísticas, conteúdo simbólico e composição social, embora todas compartilhem da mesma visão cenográfica e de paródia da arquitetura, chegando às vezes a alguns extremos. Contudo, a arquitetura, em termos gerais, tem a ver com o que é bom, decente, e correto para as pessoas; tem a ver com esse bem viver que, em cada momento, vai mudando; portanto, não tem relação com a novidade puramente ou com sofismas intelectuais, mas com a contribuição que nós podemos oferecer como arquitetos.

Robert Stern afirma que os edifícios devem significar e que não são objetos fechados, devem transmitir o sentido duma sociedade, ressurgindo o valor da fachada como portadora de significado arquitetônico. Defende o realismo das formas, reconhecendo o caráter social, cultural e político em que se encontram (edifícios comunicativos). A história tem um papel fundamental na produção de sentido na arquitetura, “referências apropriadas à arquitetura histórica podem enriquecer as novas obras e, em consequência, torná-las mais familiares, acessíveis e possivelmente mais significativas.” (STERN apud NESBITT, 2008, p. 115)

Para o pós-modernismo, as configurações arquitetônicas são reais, e não abstratas, conscientes de sua própria materialidade e finalidade utilitária, de sua história, do contexto físico em que serão construídas e do meio social, cultural e político em que se originam. (NESBITT, 2008, p. 119)

O pós-modernismo aceita a diversidade, prefere formas híbridas que estimulem as leituras múltiplas e simultâneas para realçar o conteúdo expressivo da arquitetura, contendo referências históricas, arte e cultura, ativando a liberação de formas, espaços, e estilos que sejam próprios das pessoas, estimulando a imaginação delas.

5.2 Significado na Arquitetura

De acordo com uma entrevista, realizada pela revista italiana Domus³⁵, com o filósofo e crítico Jaques Derrida, pode-se dizer que a arquitetura tem a possibilidade de ser uma extensão de nosso pensamento, que não deve ser apresentada somente

³⁵ Revista Domus 671, abril 1986, P. 16-24.

como uma representação, pode ter mais significado e filosofia do que algumas pessoas achariam.

No momento que a arquitetura separou a criação da construção (teoria e prática), deixou-se de lado a conceituação, desligando elementos que deveriam estar juntos: obra e conceito. Isso é ainda mais evidente quando essas etapas são feitas por pessoas diferentes, perdendo seu significado. Sua importância está nestas relações e sua conexão com o lugar, em criar um lugar no espaço; mas estas afinidades precisam de uma origem a qual pode ser encontrada por meio dos opostos, da ideia de complemento e não como aspecto contrário, posto que mediante sua interdependência está sua existência, como acontece nas seguintes analogias: *physis* e *techné*, deus e homem, filosofia e arquitetura, presença e ausência, ser e seres, identidade e diferença, natureza e cultura.

Neste campo é onde a desconstrução começa a ter sentido para Derrida, já que seria uma metáfora da arquitetura, a que destrói a construção, sendo também uma forma de fazer construção, porém desconstruindo-a e observando todos os processos que levaram a ela, conhecendo todos os seus componentes.

O ato de desconstruir analisa cada parte da construção, é um desfazer que pretende encontrar sua essência, portanto, poderia ser considerado como uma técnica de construção ao avesso. Poderia ser dito que não existe nada mais e nada menos arquitetônico que a desconstrução. Desta forma se sugere uma nova forma de construir.

Sempre se tem o desejo de um local novo, de novos caminhos, de novas formas de pensar e morar. No entanto, é preciso levar em conta que a comunidade deve assumir um novo compromisso, especialmente com a arquitetura, com seu pensamento e, de certa forma, incorporá-lo à sociedade, estabelecendo uma nova relação entre as diversas ideias, oferecendo maiores conceitos entre individual e comunitário, entre original e reprodução, assumindo as relações como uma forma de fazer arquitetura; dando início, dessa forma, a lugares onde o desejo pode ser reconhecido no momento de habitar, onde o prazer tem um fator fundamental.

Qual é a essência da arquitetura? Qual é sua característica peculiar? É dito que os projetos contemporâneos são completamente formalistas, por isso a

necessidade de se investigar os limites da arquitetura (conceito desconstrutivista), já que estes contribuem com ela, renovando-a. A arquitetura não deveria ser simplesmente reducionista (formalismo, funcionalismo, racionalismo) em que só um fator predomina, pois ela é a mistura de todos os seus componentes, acrescidos de história, sensações, alegorias. E tudo deve fazer sentido, levando-se em conta conceito e homem, sendo, esse último, aquele que mostra a forma de inserir as ideias no projeto.

Os conceitos de corpo e movimento são necessários para compreender as novas posturas, visto que movimentos e corpos geram espaços. Não se deve entender a arquitetura como a criação de objetos, mas como uma interação e criação de espaços e eventos, mais como uma atividade humana. A boa arquitetura deveria originar-se do problema peculiar do edifício, do local e do cliente, assumindo a nova visão da estrutura da sociedade e da família.

Um programa arquitetônico é uma lista de requisitos utilitários que indica suas relações, mas não a combinação nem as proporções entre tais requisitos. É neste momento que a criatividade do arquiteto tem maior importância. É possível vê-la refletida na reabilitação de prédios, assim se consegue inserir requisitos diferentes aos que foram pensados originalmente, mostrando que a forma nem sempre segue a função. E o arquiteto faz isso ao dar maior importância ao significado e conceito, deixando de lado parâmetros preestabelecidos, revitalizando, desta forma, o projeto em si.

Vivemos em um mundo relativista, onde a arquitetura se converteu no inconsciente da sociedade, na promessa desse real, desse sonho a ser projetado. A arquitetura é a permanente invenção do habitar. “Para existir, ela deve sempre resistir a ser.” (EISENMAN apud NESBITT, 2008, p. 194)

A arquitetura pode ser vista como materialização da vontade e do significado, pode criar ambientes que nos proporcionam poder e satisfação. Da palavra emerge o projeto. Todo significado é cultural e todo processo pode ser um deslocamento.

5.3 Elementos de Tectônica

A palavra tectônica derivada do grego *tekton* (carpinteiro), e é considerada um fenômeno inerente tanto aos aspectos técnicos e econômicos da arquitetura quanto aos aspectos estéticos, simbólicos e culturais. Para muitos arquitetos, a construção de um projeto pode ser uma fonte de significados, pois é um processo de formação que vai evoluindo depois de ser projetado. Mas, para que esse processo tenha significado, é necessário levar em conta o valor dos detalhes, sendo estes importantes dentro da construção, são a mínima expressão, mas a mais significativa. O exercício de detalhamento da forma e do caráter de uma obra é o encarregado de fazer o projeto reconhecível, além de oferecer-lhe certa ordem; por si mesmo é expressivo e ordenador.

Hoje em dia, tanto o detalhe de construção como o de decoração são completamente desconhecidos, e, quando são conhecidos, carecem de significado e de ligação com o projeto, sem compreender que o objetivo desses é mostrar uma herança cultural e criar uma série de intenções que demonstrem as ideias do arquiteto, pois cada projeto deve ter sua história, localização e dimensionamento próprios. Para Heidegger³⁶ o construir está ligado ao habitar e, por isso a ênfase em voltar a uma arquitetura em que transpareçam suas origens, onde a tectônica foi a originária, já que foi ela quem estabeleceu a relação homem e edifício (construção).

Os detalhes comprovam a grandeza da arquitetura e sua aplicação deve ser cuidadosa, visto que desta forma se evitam erros na construção. Um detalhe pode funcionar bem em um edifício e estar errado em outro. “A compreensão e execução dos detalhes constituem o processo básico por meio do qual devem desenvolver-se as teorias e práticas arquitetônicas.” (FRASCARI apud NESBITT, 2008, p. 540). Todo detalhe é uma junção, sendo o resultado direto da diversidade das funções que tem a arquitetura, um meio verbal e gráfico de controlar a construção.

Para Leon Battista Alberti³⁷ a beleza está definida pela harmonia (*concinnitas*) de todos os detalhes. Segundo o autor, são necessários três fatores para que exista harmonia: *numerus*, *finitio*, e *collocatio*. Com *numerus* se refere a um sistema de cálculo que articula a quantidade numérica de cada coisa. O *finitio* está relacionado

³⁶ Heidegger, Martin, “Construir, Habitar, Pensar”, (1951).

³⁷ Battista, Leon, “El Tratado de De Re Aedificatoria”.

com a dimensão das direções em que a coisa está, bem como com a articulação entre os espaços e objetos. Finalmente, o *collocatio* é a composição dentro do lugar – em alguns casos com referentes históricos – é mais a colocação funcional dos detalhes. Para essa última devem-se levar em conta dois requisitos: números e analogias. Todos estes âmbitos se encontram dentro da percepção, e vão depender da intenção que se quer ter dentro de um espaço determinado, por isso a importância do detalhamento e sua harmonia.

Para Carlo Scarpa³⁸ os detalhes são o fruto de um jogo entre a interação, o projeto, e o trabalho de desenhista, equiparando as diferentes representações com a construção, quase gerando essa mutação entre uma ideia visual e uma tátil. Dentro de uma obra, os desenhos nunca estão completamente terminados, os fragmentos e detalhes são os que estão concluídos e por isso dão caráter aos espaços.

Os detalhes são os que proporcionam certa manipulação ao significado do projeto, ajudam na união de espaços e materiais de forma significativa; em outras palavras, estão dentro da construção do físico e do significado. Dentro dos detalhes está o ornamento, embora nem todo ornamento seja detalhe.

Vittorio Gregotti afirma que “o pior inimigo da arquitetura moderna é o conceito de espaço considerado exclusivamente em termos de suas exigências técnicas e econômicas, indiferentes à ideia do local.” (GREGOTTI apud NESBITT, 2008, p. 565). Com o conceito de local e com os princípios de assentamento, o ambiente se torna na essência da produção arquitetônica, trata-se de um conhecimento do contexto geral, no qual se devem aplicar os diferentes detalhes que vão unir e desenvolver todo o projeto.

Os detalhes possuem um conceito dentro de um contexto, no qual se tem duas possibilidades: ou se imita ou se realiza um trabalho complexo de avaliação, o qual vai incorporar as diferentes ideias dentro do desenho. Para Kahn³⁹, esse conceito de detalhamento é tentar evocar um arcaísmo temporal; para Wright⁴⁰, por outro lado, é o uso de texturas e a separação entre espaços servidos e servidores. E assim, com cada arquiteto, a tectônica se infiltra como uma categoria mística que tenta fazer

³⁸ Scarpa, Carlo, “Museo di Castelvecchio”, Verona.

³⁹ Kahn, Louis, “Conversaciones con Estudiantes”, Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

⁴⁰ Wright, Frank Lloyd, “Autobiografía: 1867 – 1944”, Madrid: El Croquis, 1998.

presente a arquitetura, a qual facilitará a aparência e a experiência dos homens dentro dos espaços.

5.4 Fenomenologia e suas Resoluções

Para Edmund Husserl⁴¹ a fenomenologia do lugar é definida como um método que pretende um retorno das coisas, em vez de usar a abstração e construção mental. O potencial do lugar na arquitetura é a capacidade de dar um significado ao ambiente específico, antiga noção romana de *genius loci* (espírito do lugar; sagrado). Transformando um espaço qualquer em um lugar específico, onde se condense e se indique a estrutura da natureza, colocando sua relação com o homem, criando um diálogo entre os dois (origem da arquitetura). Essa concepção de lugar despertou um interesse nos arquitetos de achar as qualidades sensoriais dos materiais, tais como luz, cor, textura, simbologia, etc. (Barragán)

Nosso mundo está em constante relação com os fenômenos da natureza, e essa relação joga com nossos sentidos e percepções, especialmente em relação ao tempo, o qual proporciona conteúdo a nossa existência. Porém, todos esses acontecimentos se dão sempre dentro de um lugar, de uma localização ou ponto de referência específico, onde se determina que todas as coisas têm uma forma, um material, uma textura, uma substância e uma cor, que em conjunto dão uma qualidade específica ao lugar.

A experiência diária nos diz que ações diferentes requerem espaços diferentes para que possam desenvolver-se de forma satisfatória. Geralmente o sentido de espaço tem tido simplesmente uma conotação funcional, deixando de lado a sensação e a percepção que esse espaço possa oferecer, sendo este o ponto principal dentro de um ambiente e também para a pessoa que vai realizar uma atividade nele. (lugar, espaço e ambiente).

Heidegger chama de mundo o que fica entre a terra e o céu, e diz que “o mundo é a casa onde habitam os mortais. Em outras palavras, quando o homem é capaz de habitar, o mundo se torna um interior.” (NORBERG-SCHULZ apud NESBITT, 2008, p. 448). Os lugares chamados, literalmente, interiores querem dizer que reúnem

⁴¹ Husserl, Edmund, “Investigaciones Lógicas I”, Madrid: Alianza Editorial, 1999.

o que é conhecido, mas para ter essa conotação de interno deve se criar essa relação com o exterior (janelas).

A estrutura dos lugares pode ser representada mediante indicações de horizontal/vertical, dentro/fora, e apresentando o caráter que esse espaço tem, a essência que tem, mostrando as coisas como são dentro do mesmo (espaço e caráter). O espaço dentro da arquitetura pode ter diversos significados, como geométrico (tridimensional) ou perceptual, estabelecendo sua diferença por sua representação. “Os espaços recebem sua essência dos lugares e não do espaço.” (NORBERG-SCHULZ apud NESBITT, 2008, p. 450)

As propriedades de um espaço concreto são: centralização, direção e ritmo. Os elementos naturais nos ajudam a ter os diferentes graus de proximidade e para poder compreender melhor um lugar é necessário incorporar os conceitos de intersecção (nó), baliza, caminho, borda e distrito, pois são elementos que nos indicam limites e nos ajudam em nossa orientação. A fronteira não é aquilo em que uma coisa termina, é aquilo de onde algo começa a fazer-se presente (chão, parede, teto).

O caráter de um lugar está ligado com o tempo, muda com as estações, como o correr do dia, com as diferentes condições de luz. Em cada momento se tem uma peculiaridade que faz com que o espaço sempre esteja em movimento, mas as fronteiras desse espaço são as que definem o lugar, e essas estão dadas por sua articulação formal.

Os lugares construídos pelo homem se relacionam com a natureza de três formas básicas. A primeira está relacionada à mimetização, ou seja, fazer a estrutura natural mais exata possível, tentando compreendê-la e dando-lhe uma expressão (constrói o que viu). A segunda forma é tentar simbolizar a natureza e traduzi-la em um lugar, liberando os significados e tornando-os objeto cultural de reprodução. Finalmente, na terceira o homem tenta criar seus próprios significados, apreendidos pela experiência, e formar seu próprio mundo.

O propósito existencial do construir (arquitetura) é fazer um sítio tornar-se um lugar, isto é, revelar os significados presentes de modo latente no ambiente dado. (NESBITT, 2008, p. 454)

Ter lugar pressupõe que os lugares conservem suas identidades durante um determinado período de tempo, a história de um lugar deveria ser sua auto-realização.

Usamos a palavra habitar para nos referir às relações entre homem e o lugar. em outras palavras, o homem deve entender o espaço e seu caráter, orientar-se e identificar-se, conhecer-se dentro do lugar. “Ter uma boa imagem ambiental confere ao indivíduo uma importante sensação de segurança emocional.” (NORBERG-SCHULZ apud NESBITT, 2008, p. 455). Nas sociedades primitivas todos os detalhes são conhecidos, inclusive os menores, criando um mapa mental de seu ambiente. Hoje as sociedades se concentram somente na função prática de orientação, sem perceber as coisas menores e sensoriais que são as que permitem essa relação mais direta com o ambiente.

Todo ambiente vivido é portador de um significado, todo caráter marca a diferença entre interior e exterior (corpo e alma). Os objetos que identificamos são aqueles com os quais vinculamos algum tipo de relação, mostrando as características concretas de um ambiente. Todo ser humano precisa tanto de sistemas de orientação como de identificação, que são definidos pelo lugar e cultura. A identidade humana pressupõe um lugar ao qual pode pertencer.

O homem habita quando é capaz de concretizar o mundo em construções e coisas. (...) A concretização é a função da obra de arte em oposição à abstração da ciência. (NORBERG-SCHULZ apud NESBITT, 2008, p. 458)

A arquitetura começa a existir quando faz visível todo um ambiente, quando concretiza o *genius loci*, quando compreende seu espírito e desenvolve-se por meio das construções.

O conceito de ponto de apoio existencial diz que todo ambiente vivenciado é portador de significado, já que preserva uma verdade. Os lugares têm um significado oculto que é revelado pelas construções que encontram sua essência no lugar. Atualmente, os arquitetos parecem incapazes de criar ambientes, já que simplesmente buscam soluções lógicas para fins comerciais. Kenneth Frampton⁴² assegura que existem quatro condições na atualidade para que a arquitetura não contribua ao

⁴² Frampton, Kenneth, “Historia Crítica de la Arquitectura Moderna”, 2G.

habitar. A primeira é a impossibilidade de distinção entre construção e arquitetura, nem toda obra é arquitetura. A segunda é que o industrial foi suplementando o artesanal. A terceira é tentar criar uma standardização da arquitetura e não respeitar a arquitetura do lugar. Finalmente, a quarta condição é que trocamos os recursos naturais pela tecnologia, perdendo contato com a natureza.

A essência do construir é deixar habitar. A construção realiza sua essência ao edificar lugares por meio da reunião de seus espaços. Somente se formos capazes de habitar poderemos construir. (FRAMPTON apud NESBITT, 2008, p. 476)

Sou Fujimoto, arquiteto japonês, na revista JA 70⁴³, coloca alguns conceitos sobre as **resoluções fenomenológicas** e explica que a cidade é como uma casa, que são expressões singulares e semelhantes onde as pessoas podem existir. Percorrer espaços de aglomeração é como caminhar nas grandes cidades, com muita riqueza espacial. Tem-se que voltar à mitologia espacial da casa, onde a relação com a natureza e os espaços era mais primitiva, na qual se descobria e experimentava. Às vezes o interior só pode ser entendido pelo exterior.

A relação interior/exterior nem sempre é dada por uma parede, às vezes se dá por diferentes gradações, por passar de um lugar a outro, numa transição, numa gradação, onde já não se sabe onde fica uma parte e a outra, tudo fica dissolvido. Termos de conexão e separação são importantes para criar gradações infinitas; aberto e fechado, expansão, projeções dentro e fora, todas para gerar um conjunto e diversas relações com múltiplas variações.

Investigação e exploração são as motivações para entrar e sair dos espaços, pois a curiosidade ajuda a entender o imperceptível. Para Fujimoto é importante recriar a natureza para fazê-la habitável para o ser humano. Escavar, esconder, fugir e interagir são necessidades instintivas do homem.

No momento em que se redefinem funções e se assimila o tipo de vida é muito mais fácil descobrir o lugar para si mesmo. Segundo Fujimoto, existem duas formas de fazer arquitetura: uma é um ninho e outra uma caverna. O ninho é uma estrutura completamente funcional e cheia de parâmetros, já a caverna é um lugar de

⁴³ Revista The Japan Architecture: Phenomenal Resolution. Tokyo: The Japan Architec CO. LTD, n. 70, p. 100 – 115, 2008.

exploração, de experimentação, um lugar cheio de possibilidades onde o corpo e suas diversas relações são desenvolvidas, criando um processo artificial com a arquitetura.

O artificial não deve ser considerado como algo negativo, faz parte da natureza humana. O que se tenta fazer com as resoluções fenomenológicas na arquitetura é não esquecer de outros elementos espaciais como a percepção, estimulação, e jogo, que desenvolvem as características próprias dos humanos. A arquitetura precisa interagir com essa mitologia, com esse ritual, onde os contrastes possam existir em uma arquitetura de silêncios e sons. Os opostos são necessários para sua existência, mas sempre devem estar em equilíbrio para não criar interferências, e arquitetura tem essa dualidade de ser natural e artificial ao mesmo tempo, conceito que deve ser melhorado para gerar uma apropriação de parte do humano. Fujimoto propõe casas futuristas e primitivas, nas quais o ser humano pode ser enfatizado.

5.5 Corpo e sentidos na Arquitetura

As construções atuais possuem muita criatividade, mas nem todas guardam um significado. Acontecem sem gerar nenhum prazer em nossa existência, simplesmente se tornaram sítios de transição. A arquitetura atual é analisada como a combinação de figuras que relacionam elementos de forma e espaço sem pensar na sensação que essa pode proporcionar, como indica a fotografia:

Golden-Resources-Shopping-Mall-1 (China)⁴⁴

⁴⁴ Disponível em <<http://economiaurbana.wordpress.com/2009/03/18/el-mall-i/golden-resources-shopping-mall-1/>> última visualização em 01/05/2011.

A fenomenologia examina um objeto em sua própria dimensão de consciência. Na arquitetura essa consciência deve ser ligada à construção e à experiência que ela nos presta, apresentando dessa forma nossos sonhos e emoções ligados com nossa alma.

A arquitetura é uma expressão da existência humana no mundo; mostra nossos sentimentos primordiais e intenções que podemos ter, os quais podem ser:

- considerar a casa como signo de cultura na paisagem;
- reconhecer partes formais de um edifício;
- criar um território diferente com a construção;
- sentir-se abrigado, criar sombra;
- criar a fronteira entre interior e exterior;
- criar uma sensação ou finalidade específica;
- oferecer segurança, intimidade ou isolamento;
- dar uma convergência entre diferentes pontos da construção;
- gerar espaços da luz; e
- criar referência com o exterior, estabelecendo ligações com a paisagem,

Enfim, a arquitetura deve ser esse diálogo entre as pessoas e a obra (espaço); deve criar essa sensação de algo único, de algo sagrado, deve ter essa capacidade de despertar nossa imaginação. A arquitetura é sempre habitada por espíritos, e é construída para esse homem idealizado que pretende habitar esse espaço, esse lugar.

Para alguns arquitetos, a arquitetura é algo mental e seu principal problema está na ordenação geométrica. Entretanto, a arquitetura envolve mais que isso, tem a ver com os sentidos, com os prazeres e com essa relação com o indivíduo. Com essas características se reforçam duas concepções de arquitetura: por um lado, a arquitetura como intelecto e conceito; e, por outro, a que se concentra nos sentidos e na experiência dos espaços. No entanto, a presente pesquisa pretende apresentar a arquitetura como uma mistura de ambas as concepções.

A arquitetura pode gerar prazeres de diferentes maneiras, utilizando-se da geometria, da ordem, dos jardins, das necessidades, das metáforas, da racionalidade, do erotismo, da máscara, do excesso, do prazer, dos anúncios de arquitetura e, finalmente, do desejo e dos fragmentos; todas estas categorias foram dadas por Bernard Tschumi e cada qual tem sua interpretação.

Quem souber projetar bem um parque não terá dificuldade alguma em traçar o plano de construção de uma cidade, em conformidade com a área e situação dadas. Deve haver regularidade e fantasia, relações e contrastes, e elementos casuais, inesperados, que dão variedade à cena; grande ordem nos detalhes, confusão, excitação e tumulto no conjunto. (TSCHUMI apud NESBITT, 2008, p. 577)

Os jardins combinam a sensualidade do espaço com a razão, de uma forma completamente inútil, muitas vezes simplesmente para sua contemplação. A arquitetura deve suplementar certas necessidades básicas do homem, deve prover salubridade, abrigo, proteção, segurança, ornato e ordenamento à vida civil. Mas hoje em dia não se cumpre por completo essas necessidades, visto que as restrições econômicas e sociais não permitem que se avance e se desenvolva em outros sentidos, por isso pode-se encontrar em sua desnecessidade (jardins).

O erotismo dentro da arquitetura não pode ser relacionado apenas aos sentidos, e não se deve confundi-lo com sensualidade. É uma questão de sutileza, a qual se relaciona mais com uma experiência, que pode ser única dependendo de cada indivíduo (o prazer do excesso). A arquitetura se torna interessante quando cria ilusões e pontos de ruptura que podem começar e terminar a todo momento, gerando distorção e deslocamento, fazendo com que o conceito e a experiência do espaço coincidam.

A comparação entre arquitetura e linguagem permite uma única interpretação, impossibilitando a compreensão de todos os campos que a arquitetura envolve. A arquitetura “pode agir como um recipiente em que seus desejos, meus desejos, podem ser refletidos. Assim, uma obra de arquitetura não é arquitetural porque seduz, ou porque prende uma função utilitária, mas por que põe em ação as operações da sedução e o inconsciente.” (TSCHUMI apud NESBITT, 2008, p. 583)

5.6 Concepções de Forma

Na revista JA 78⁴⁵, que trata sobre redefinição do coletivo, o arquiteto japonês Fumihiko Maki coloca sua fascinação pelas formas grupais, a qual se deve a seu interesse pelas vilas antigas; essas vilas sobreviveram durante anos, passando provas de tempo, sociais e físicas. Possuem uma riqueza espacial e de perspectiva que ativam a interação entre as pessoas, são simples e têm uma tipologia definida. Tem-se muito que aprender destas relações, na configuração da parte e do todo, levando em conta que a parte às vezes está em uma continua transformação.

Em 1964, Maki publicou o livro chamado “Investigations into Collective Form”, no qual estabeleceu três tipos de formas coletivas: forma grupal, mega – forma, e forma composta. Para poder entender a forma coletiva, tem-se que entender como ela pode se formar; uma maneira é por meio da repetição, outra está por meio de sequências de diferentes elementos. O conceito de união é importante para entender essas formas, já que os pontos de união são os que os fazem.

*Forma Grupal, Mega – Forma, Forma Composta*⁴⁶

Maki explica que as figuras representadas são tipos de formas e não formas específicas das formas coletivas, as ideias e combinações podem ser variadas. O interessante está no conceito de interior – exterior, que gera diversas tipologias, o importante está em pensar nos tipos de apresentações, e relações que podem gerar, são perguntas que só podem ser respondidas com novas percepções na arquitetura.

⁴⁵ Revista The Japan Architecture: Phenomenal Resolution. Tokyo: The Japan Architec CO. LTD, n. 78, p. 4 - 7, 2010.

⁴⁶ Revista The Japan Architecture: Phenomenal Resolution. Tokyo: The Japan Architec CO. LTD, n. 78, p. 5, 2010.

Para Sou Fujimoto, na revista JA 78⁴⁷, coloca que o conceito de forma coletiva está dentro de seu conceito de arquitetura como nuvem, na qual a configuração é dada como um todo e como partes. Para ele as relações entre as formas se vinculam para poder existir.

O apartamento em Tóquio é a melhor representação desse conceito, onde a aglomeração de coisas não relacionadas cria as formas, e os vazios criam conexões. Formas sem formas, e elementos relacionados sem relação, explicam a teoria da nuvem. Singulares e complexos, cujos espaços ambíguos são cheios de riqueza espacial. São lugares que são, ao mesmo tempo, cidades e florestas, que são naturais e artificiais, que são tudo e um.

*Apartamentos em Tóquio*⁴⁸

5.7 Formas de Enfrentar a Arquitetura Contemporânea

Para Ryuji Fujimura, arquiteto e engenheiro japonês, na revista JÁ 70⁴⁹, as novas formas espaciais estão dadas geralmente pelo programa usado, já que ele dá apenas algumas alternativas. Tenta-se controlar o comportamento das pessoas com metodologia de engenharia social, gerando arquitetura comercial, a qual está regida

⁴⁷ Revista The Japan Architecture: Phenomenal Resolution. Tokyo: The Japan Architec CO. LTD, n. 78, p. 94 - 101, 2010.

⁴⁸ Revista The Japan Architecture: Phenomenal Resolution. Tokyo: The Japan Architec CO. LTD, n. 78, p. 100, 2010.

⁴⁹ Revista The Japan Architecture: Phenomenal Resolution. Tokyo: The Japan Architec CO. LTD, n. 70, p. 116 – 131, 2008.

por regras, estadísticas, custos, e a tecnologia utilizada. Segundo Fujimura a realidade atual pode ser entendida de três formas:

- A forma arquitetônica está desenhada automaticamente por um banco de dados.
- O comportamento das pessoas é dado e controlado pelas formas arquitetônicas.
- Arquitetura está posicionada entre os bancos de dados e o comportamento das pessoas.

No momento em que esses princípios se fazem evidentes para as pessoas e os arquitetos, esses têm três maneiras de responder: a primeira é aceitar e atuar como cego ante os programas (software); a segunda é não aceitar esta nova disposição e rejeitá-la; e a terceira é tomar a situação de forma positiva, como uma nova parte que deve ser analisada e, se necessário, reconstruí-la de uma maneira estratégica. Com esse último ponto, Fujimura faz um paralelo com o funcionalismo: as pessoas que fizeram uma crítica dessa postura conseguiram fazer uma nova forma de arquitetura.

Dinâmica Social	Ideologia	Resposta Geral	Movimento de Resistência	Mov. que Transcendeu
Começos do século XX (Industrialização)	Funcionalismo	Funcionalismo Puro	Anti-funcionalismo (arts and crafts)	Funcionalismo crítico (Modernismo)
Revolução Tecnológica e Informática (1970)	Engenharia Tecnologia Informática	Tecnologia Pura	Anti-tecnologia (arquitetos particulares)	Tecnologia crítica (Novos grupos de design)
Mudanças na Sociedade e as Reações dos Arquitetos⁵⁰				

A Arquitetura não é só uma resposta ao funcionalismo ou tecnologia, por isso a importância de uma resposta crítica, não dogmas, mas respostas e soluções. Temas como escala, proporção, volume, e unidade formal são recorrentes em todos os tempos, tendo que pensar na direção na qual se quer chegar, utilizando a metodologia de desenho adequada para chegar ao fim. Novas formas de ver e fazer arquitetura.

⁵⁰ Revista The Japan Architecture: Phenomenal Resolution. Tokyo: The Japan Architec CO. LTD, n. 70, p. 118, 2008.

Fujimura explica que para criar qualquer metodologia é importante conhecer as profundidades da psicologia humana, entender sua forma de expressão na cidade, já que cada espaço molda e é moldado pelas pessoas. O contexto sempre nos ajudará a resolver os problemas. Quando entramos no campo formal é importante saber como ele nasceu. É muito complicado abstrair uma forma específica que funcione como modelo nos softwares.

A eficiência econômica, a construção em massa, a homogeneidade, o simples e o rígido ajudaram a perder a riqueza e complexidade da cidade, acrescentados com o uso cego dos softwares para arquitetura, mas, com uma metodologia adequada, pode-se voltar à riqueza espacial. Termos como: variáveis, associações, determinantes, comparações, ajudam a ter um processo de desenho mais complexo, auxiliados pela própria criatividade; os softwares são ferramentas e não podem tornar-se no fim do processo de desenho.

O processo crítico cria diversidade e ajuda a entender melhor os processos, daí sua importância. Conceitos como mega estrutura, e curvaturas de escala humana, só podem ser entendidos pelo uso da tecnologia, que permitem avanços na forma de perceber e sentir os espaços, mas apenas se conseguirmos, o tempo todo, manter essa curiosidade e indagação das coisas. As coisas que permitem novas descobertas vão abrir novos campos sensoriais, e retornar para a cidade sua riqueza e complexidade espacial.

5.8 Arquitetura e jogo

É depois desta análise que os termos lúdico e jogo começam a ter sentido. Lúdico é o adjetivo do jogo; e jogo, pode ser entendido como: “o dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, e cuja razão de ser para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.”

Para Huizinga (1996)⁵¹ o jogo é “uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo,

⁵¹ Huizinga, Johan, “Homo Ludens”, São Paulo: Ed. Perspectiva S.A., 1996.

acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.”

Com o passar do tempo o lúdico foi apresentando-se de diferentes maneiras. Na Roma antiga, por exemplo, os direitos eram considerados sagrados, e era onde o jogo, a arrogância, os deuses e a irracionalidade fundamental tinham um papel muito importante. A vida cotidiana não podia ser considerada sem jogos, por isso a existência de circo, teatro, corridas e banheiros públicos onde cada pessoa cumpria sua representação.

Na vida Medieval a poesia ganhou força: os bufões, a cavalaria, os rituais e a filosofia mostravam um caráter lúdico e eram parte da vida cotidiana com certo ar de ornamentação. O espírito lúdico se encontrava no dia-a-dia, mas não nas instituições. No Renascimento o jogo adotou perfeição artística e seriedade, onde beleza e nobreza davam forma ao lúdico.

O Barroco exagerou completamente o caráter lúdico da vida: ornamentos se tornaram um estilo, e a peruca começou a ganhar território. O Rococó é uma extensão do barroco, cujo estilo e artes seguem sendo um jogo, uma criação da imaginação. Porém, mediante a música e os recursos individuais se deseja criar uma espécie de significado de lúdico, que seria “um contrato válido dentro de certos limites definidos, que não tem nenhuma finalidade útil, que não seja dar prazer, relaxamento, e uma elevação do espírito”. (HUZINGA, 1996, p. 209)

É importante brincar, pois as brincadeiras e os jogos que vão surgindo gradativamente na vida do ser humano, desde os mais funcionais até os de regras, ajudam a criar e gerar uma identidade, possibilitando também às crianças e adultos um encontro com seus pares mediante o uso de interação social. Como um grupo, descobrimos que não somos os únicos sujeitos da ação, e que, para alcançar nossos objetivos, precisamos dos outros, o que contribui para desenvolver em cada um de nós a noção de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo.

Jogar e brincar desenvolvem nas crianças a capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

Os jogos são espaços criados para prazer e invenção. Seguindo uma série de restrições, são uma combinação entre limites e liberdades, de invenção e de risco. Caillois (1986)⁵² afirma que os jogos criam hábitos e causam reflexos. Considera que a vida cotidiana e o jogo são simultâneos e antagônicos, já que de um depende a existência do outro (complementares).

Uma das características do jogo é que possui continuidade no tempo, pode migrar e adaptar-se de uma forma fácil em diferentes sociedades. A virtude do jogo é proporcionar exemplos de valores morais e intelectuais à sociedade, aumentando a capacidade de superar obstáculos e enfrentar dificuldades; os jogos mais populares expressam preferências, hábitos, tendências, gostos, crenças e modos de raciocínio dentro de uma cultura.

O lúdico refere-se à necessidade humana de sentir, expressar, comunicar e produzir emoções primárias (rir, gritar, chorar, gozar), emoções orientadas ao entretenimento, diversão e lazer. Se aceitarmos essa definição, será entendido que a diversão tem um número ilimitado de formas, meios, e satisfações, e que o jogo é apenas um deles.

Consideradas todas essas características, é possível traçar um paralelo entre o jogo e a arquitetura, já que os dois são geridos por regras claras, criam ordem e dão ordem, são parte fundamental de nossa vida e podem levar à estimulação da imaginação das pessoas. E, estando a arquitetura atual em busca de um significado, pode ser que o jogo seja essa parte essencial que permite dar prazer e caráter a nossos projetos. Cada espaço deve ajudar essa caracterização do indivíduo, onde cada pessoa possa se sentir livre para fazer o que quiser.

A forma de analisar a arquitetura a partir do jogo é colocar características básicas entre os dois, tais como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união, ritmo, harmonia, e desenlace. Dez elementos que mostram esse paralelo entre lúdico e arquitetura, os quais nasceram após a reflexão e a análise do livro “Homo Ludens”, de Huizinga. Um detalhamento destas dez características pode iluminá-las para o leitor:

⁵² Caillois, Roger., “Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo”, México D.F, 1986.

Tensão	1. Estado do que está ou é tenso. 2. <i>Fisiol.</i> Estado de rigidez que se manifesta em certas partes do corpo. 3. <i>Fís.</i> Força de expansão dos fluidos elásticos. (DICIONARIO PRIBERMAN DA LINGUA PORTUGUESA, Internet)
Equilíbrio	1. Estado de um corpo que se mantém, ainda que solicitado ou impelido por forças opostas. 2. <i>Mecân.</i> igualdade das forças de dois corpos que obram um contra o outro. 3. <i>Fig.</i> Igualdade. 4. Boa inteligência, harmonia (dentro de um partido, entre partidos diferentes, entre nações, etc.). <i>Perder o equilíbrio:</i> cair. (IBID)
Compensação	1. Ato ou efeito de compensar. 2. Equilíbrio. 3. Equidade. 4. Proporção. (IBID)
Contraste	1. Avaliador do toque dos metais preciosos e do valor das joias. 2. Marca feita pelo contraste. 3. Tempo contrário à navegação. 4. <i>Fig.</i> Crítico, censor. 5. Oposição entre pessoas ou coisas com vantagem para uma delas. 6. Diferença considerável. 7. Oposição; resistência. 8. <i>Ant.</i> Trabalhos incômodos. (IBID)
Variação	1. Ato ou efeito de variar. 2. Mudança, modificação. 3. <i>Pop.</i> O mesmo que delírio. 4. Mudança numa ordem de fato. 5. <i>Astron.</i> Desigualdade do movimento lunar. 6. <i>Biol.</i> Aparecimento num indivíduo, ou num grupo de indivíduos de um caráter novo que não pertence tal qual a qualquer dos antepassados. 7. <i>Fís. Mar.</i> Ângulo que faz a agulha magnética com a linha dos polos (declinação). 8. <i>Mús.</i> Ornatos num trecho, de modo a conservar os elementos do tema principal. 9. <i>Gram.</i> Parte variável de uma palavra; flexão. (IBID)

Solução	<ol style="list-style-type: none"> 1. Operação pela qual um sólido ou um fluido se dissolve num líquido. 2. Líquido que contém um corpo em dissolução. 3. Resolução de uma dificuldade, de um problema, etc. 4. Termo; desfecho; desenlace; pagamento. (IBID)
União	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ato ou efeito de unir. 2. Junção de duas coisas ou pessoas. 3. Conformidade de esforços ou pensamentos. 4. Concórdia. 5. Aliança. 6. Adesão. 7. Confederação. 8. Contato. 9. Liga. 10. Casamento. (IBID)
Ritmo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cadência; (Movimento compassado). 2. <i>Med.</i> Relação da intensidade entre as pulsações arteriais. (IBID)
Harmonia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conjunto de sons que constituem acorde musical. 2. Arte de ordenar os acordes musicais. 3. Qualidades que tornam a frase ou o discurso agradável ao ouvido. 4. Boa disposição (no conjunto). 5. Proporção, ordem agradável à vista. 6. Paz e amizade (entre pessoas); concórdia. 7. Conformidade; coerência. 8. <i>Téc.</i> União por engrenagem. (IBID)
Desenlace	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desfecho; término; fim. 2. Epílogo. 3. Remate. 4. Solução. (IBID)

Depois de analisar cada aspecto podemos entender essa relação que o jogo pode ter com a arquitetura, e o motivo pelo qual é importante ser estudado, especialmente com uma conotação de dar prazer (jogo) a qual envolve nossos sentidos, corpo e percepções, onde cada parte deve cumprir com sua função para poder entender o todo. É criar uma arquitetura com significado que pretenda ser o vínculo entre as pessoas e os espaços.

6.1 O Jogo e Cultura

O jogo é a função mais fundamental do ser humano, permeando todas as culturas desde seus inícios; é um reflexo psicológico da nossa cotidianidade. Sempre tem um sentido de ação, onde se encontram bem definidos o começo, o clímax e o fim. Não é completamente instintivo, pois tem ordem e regras bem definidas; está ligado sempre com as sensações, com elementos não materiais e com desejos insatisfeitos; conclusão, tem uma realidade autônoma.

Para poder entrar no lúdico, é necessário entrar em seu espírito, entrar em seu mundo poético, onde beleza, vivacidade, graça, ritmo e harmonia têm um papel muito importante para cada uma delas, desempenhando um papel fundamental dentro do jogo, sem os quais ele não existiria. Porém, nem tudo nesse campo é riso. O jogo também possui uma parte séria que lhe permite entrar nas funções da nossa vida, sem, contudo, conferir valor moral ou julgamento às coisas, apenas interagindo diretamente com nossa criação e criatividade.

Com o lúdico se gera uma atividade temporária onde se limita o tempo e o espaço, é quase como gerar um templo ou um lugar proibido onde o sagrado e as regras possuem um valor muito importante tendo uma ordem específica e absoluta.

O jogo deve ter cinco características para que se desenvolva:

- Ser livre, ser ele próprio um fator de liberdade;
- Ser a elevação da vida real, extrapolando o "normal" ou o "real" cotidianos;
- Ser diferente da vida "comum", tanto em localização como em duração;
- Criar ordem e ser ordem; e
- Não despertar nenhum interesse material, por exemplo, não gerar lucro.

O propósito geral do jogo é acabar com uma tensão e criar um desenlace sem o qual o jogo não existe. O valor ético em cada pessoa é importante para poder perpetuar o jogo, pois cada pessoa é diferente e tem uma forma particular de entrar no jogo, mas sempre seguindo as regras para não estragá-lo, como se fosse um ritual onde a representação de cada um tem um valor fundamental. As particularidades de

cada um de nós, consideradas no momento ritual do jogo, relacionam-se estreitamente com a cultura.

Cultura é um processo em permanente evolução, bastante diverso e rico. É o desenvolvimento de um grupo social, uma nação, uma comunidade; fruto do esforço coletivo pelo aprimoramento de valores espirituais e materiais. É o conjunto de fenômenos materiais e ideológicos que caracterizam um grupo étnico ou uma nação (língua, costumes, rituais, culinária, vestuário, religião, etc.), estando em permanente processo de mudança. (PORTAL ORIXAS, 2011)

A cultura pode ser entendida como a invenção da relação com o outro. E isso pode ser entendido como uma forma de interação em sociedade que abrange todos os aspectos, sejam eles religiosos, culinários, de vestuário, de mobiliário, ou de formas habitacionais; hábitos, cerimônias e comportamentos, como aqueles com jovens e velhos, com animais e com a terra; utensílios, técnicas, instituições sociais e políticas, costumes, guerra, morte, trabalho, ciência, filosofia, artes, jogos, festas, tribunais, relações amorosas, entre outros, também são aspectos da sociedade em que a cultura se manifesta.

Cultura é o mundo próprio do homem em oposição ao mundo natural, o que existiria sem o homem, ou seja, não é simplesmente o processo da atividade humana, mas também o produto dessa atividade, entrando neste campo todos os objetos produzidos por ele. Todo esse conjunto representa a forma e maneira de pensar e de viver dos seres humanos.

Para Johan Huizinga a cultura surge em forma de jogo, querendo, com isso, chamar a atenção para o fato de que, no início, a cultura se joga. Isso não quer dizer que o jogo se transforma em cultura, mas que está nas fases primárias de interação social, tendo seu desenrolar aproximado ao do jogo, em forma e ânimo. Sendo assim, em todas as facetas culturais se destaca uma competição lúdica, a qual o autor analisa em seu livro “Homo Ludens”.

Pensando dessa maneira, Huizinga (Homo Ludens, 1996) afirma que a cultura não nasce do jogo, mas se desenvolve no jogo e como jogo. O lúdico é um aspecto participante da dimensão simbólica do ser humano, dá um sentido à ocupação vital do homem, e acompanha a cultura desde seu início. Todas as ocupações estão

impregnadas com o jogo, incluindo o sentido agonístico das coisas. Assim, o autor conclui que uma cultura autêntica não pode subsistir sem certo conteúdo lúdico, pois ela nos é colocada com regras claras que devem ser consentidas reciprocamente para que seja aceita.

Huizinga menciona, especificamente, a expressão “jogar com”, e diz que essa pode ter mais de uma interpretação, podendo ser compreendida como conflito, ou ainda, como pedido erótico, mostrando, assim, que os diferentes significados são atribuídos de acordo com a função e o caso.

O valor conceitual de uma palavra é sempre condicionada pela palavra que designa seu oposto. Para nós a antítese de jogo é a seriedade, e também num sentido muito especial, o de trabalho... (HUIZINGA, 1996, p. 50)

Mas com isso o autor não quer dizer que o jogo não seja sério, é apenas um dos pontos do jogo, sendo seu complemento o que contribui para a sua existência. Dentro da **linguagem**, a palavra jogo tem diferentes significados, sendo necessária, às vezes, a consulta etimológica para a sua compreensão. Em grego, παιδιά, se refere aos jogos infantis; ἄδύρμα é associada à ideia do insignificante; e ἀγών, à dos jogos de competição. Somente o termo ludos, em latim, abarca todos os significados, mas, geralmente, se faz a diferença entre jogos de competição e os infantis.

Para o homem arcaico, **conhecimento** e sabedoria significavam poder, mediante o uso do qual se podia interpretar a ordem cósmica. Por meio de rituais e símbolos era possível responder às perguntas cosmogônicas dos inícios, chegando a estabelecer relações entre o universo e o homem, o qual marcava a vida cotidiana das pessoas, por exemplo, com o uso do calendário para a colheita de alimentos, estabelecendo-se assim a tríade jogo, universo e ritual.

Tudo o que não se conhecia era considerado um enigma em que, mediante a imaginação e a sabedoria, se podia dar respostas a perguntas ambíguas. Neste ponto a filosofia e a teologia têm um valor muito importante, já que ambas determinaram as opções a ser consideradas dentro da sociedade, colocando sempre uma posição dualista por meio das quais são mostrados os conflitos das coisas, o branco e o preto, dando o sentido de ordem e moral às pessoas.

Para poder entender o tema da poesia dentro de jogo, tem-se que distinguir as ideias religiosas e filosóficas, já que têm características especiais diferentes dentro do lúdico. O importante dentro da poesia é que ela possui uma assonância rimada, em que a repetição cria beleza.

O mito, muitas vezes, usa o fator poético para indicar as ideias do homem primitivo acerca do universo. O uso da ordenação rítmica ou simétrica ajuda nossa memória a lembrar melhor a forma das coisas, levando em consideração as frases, jogando com as palavras. A composição dentro dos poemas e mitos geralmente implica num conflito comumente associado com temas de amor ou rivalidade, onde a competição cria o fator lúdico.

A partir do momento em que uma metáfora deriva seu efeito da descrição das coisas ou dos acontecimentos em termos da vida e de movimento, fica aberto o caminho para a personificação. A representação em forma humana de coisas incorpóreas ou inanimadas é a essência de toda formação mítica e de quase toda a poesia. (HUIZINGA, 1996, p. 151)

Criar um mundo imaginário, um mundo de ideias animadas, sem entender se é um jogo espiritual ou mental, mas sempre tendo em conta a personificação, já que no momento em que achamos que estamos dentro de um papel podemos interpretar melhor o jogo, o uso de alegorias cria uma atmosfera que dá mais presença ao personagem.

No jogo social arcaico, existiam dois fatores principais: o exibicionismo e a aspiração agonística, os quais regiam a sociedade em geral. Por outro lado, os enigmas sagrados tinham um fator lúdico bem claro, o que criou rituais, e, com o tempo, transformou-se em divertimento festivo.

A percepção do ritmo e da harmonia gera prazer nas pessoas. Huizinga estabelece um vínculo muito forte entre jogo e poesia, entre jogo e música, e entre música e dança, mas no campo das artes essa conexão se faz menos óbvia, já que no caso de arquitetos, escultores, pintores, desenhistas, ceramistas, entre outros, o impulso criativo se vê regido pela disciplina, a qual geralmente está relacionada a uma

habilidade, em que conceitos de utilidade e eficiência têm um papel importante. Além disso, as preocupações com funcionamento e praticidade sujam a função lúdica.

Dentro das funções culturais, o jogo emerge naturalmente em conjunto com os valores físicos, intelectuais, morais e espirituais, onde o sentido de competição contribui para o seu desenvolvimento. No entanto deve ter seu lado solene, em que a ação começa e termina em si mesma.

Em todas as competições, o sentimento de prazer aumenta com a presença de espectadores incluindo sempre o princípio de Potlatch, em que o jogo é pela honra e a glória. “Ser sempre melhor, ultrapassando aos outros”, são as palavras de Homero.

O jogo não se transforma em cultura, ele é cultura, mas às vezes ela pode ser pomposa, tendo sua virtude evidenciada pela aparência exterior, o que gera uma representação das coisas, por meio da qual se observa o tipo e as características de cada pessoa, transformando-se em imagem que quer ser refletida; um jogo de aparências que pretende mostrar a importância de cada pessoa.

Jogamos ou competimos “por” alguma coisa. O objetivo pelo qual jogamos e competimos é, antes de mais nada, principalmente a vitória, mas a vitória é acompanhada de diversas maneiras de aproveitá-la como por exemplo a celebração do triunfo por um grupo, com grande pompa, aplausos e ovações. Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio. (HUIZINGA, 1996, p. 58)

Quando surge o conceito do profissional, desaparece o espírito lúdico, já que falta espontaneidade e despreocupação. Na cultura contemporânea é muito difícil ver o que é lúdico, visto que tudo foi transformado em negócio, universo em que jogos e campeonatos públicos já não são considerados rituais, mas marketing com fins comerciais.

Quando a arte torna-se autoconsciente de sua própria grandeza, perde uma parte de sua eterna inocência infantil.

Dissemos que todo jogo é limitado no tempo, não tem contato com qualquer realidade exterior a si mesmo e contém seu fim em sua

própria realização. Caracteriza-se além disso pela consciência de se tratar de uma atividade agradável, que proporciona um relaxamento das tensões da vida quotidiana. (HUIZINGA, 1996, p. 226)

Essa definição não pode ser aplicada à ciência, já que suas regras variáveis e a própria experiência estragam as bases do jogo. Na ciência nada é estável e sempre se está tentando desestabilizar a teoria anterior, o que não ajuda a entender suas regras. Por outro lado, o puerilismo atual cria um jogo de barbárie onde o sectarismo cria seu próprio mecanismo de defesa, e cada grupo joga com suas próprias regras, sem importar uma continuidade, senão criar seu próprio emblema e distinções, onde a competição cria amigos e inimigos, o valor ético perde sua importância e, com isso, perde-se o fator lúdico e o próprio jogo.

Chegamos, portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceitos. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. (HUIZINGA, 1996, p. 234)

6.2 Espaço e Representação

A arquitetura no sentido poético não deve ser desligada de seu significado, ou seja, conceito e espaço físico são um só. A experiência espacial representa o conceito e o significado no momento do ato, no momento de experimentá-lo; é uma unidade global, que só pode ser entendida no momento de vivenciar o espaço.

Atualmente arquitetura não tem uma representação fixa, mas pode ser catalogada ou inserida em diversos fatores, como políticos, econômicos, de simbolização, de arte, moda, formal, de publicidade, cultural, entre outros. A tecnologia é outro fator importante no tempo atual, a qual influencia muitos aspectos de nossa vida; embora não haja um conceito claro a respeito dela, esta pode ser muito prejudicial, especialmente no campo da arquitetura, pois pode fazer com que se perca a verdadeira intenção espacial de arquitetura, a qual se desvirtuou por muito tempo. O

principal problema começou quando se separou a arquitetura da construção, deixando os objetos sem nenhuma filosofia e simplesmente colocando as coisas no aspecto de utilitário e funcional, sem relacioná-los diretamente com seus usuários.

Vitruvius identificou que as origens da arquitetura estão relacionadas com as origens da linguagem, mostrando que quando o primeiro homem que pegou o fogo e o colocou num lugar específico, estava afirmando o conceito de espacialidade já que existem, nessa atitude, conotações sociais, culturais e linguísticas, o que ajudou à formação da arquitetura. Para Vitruvius a arquitetura é prática e teórica e deve seguir um processo para poder chegar à construção. Por isso estabelece as proporções, a relação entre a matemática e os objetos, criando uma relação contínua entre o cosmos e a Terra. Em outras palavras, a arquitetura tradicional antiga significava para toda a sociedade a ordem do cosmos.

Todo esse pensamento gera uma forte crítica aos modernos, o que pode ser observado a partir da leitura de “Questions of Perception”, livro cujo autor Perez Gomez estuda a representação da arquitetura, bem como sua importância, e como o significado das coisas é fundamental, o qual se perdeu desde a revolução industrial. Perez Gomez diz que se deve procurar o discurso do *logos*, embora, para ele, esse não possa ser encontrado em questões cosmológicas, formais, funcionais, ou tecnológicas; o discurso deve ser procurado na base de todas elas, isto é, no discurso poético, pois articula todos os valores sociais e culturais, gerando oportunidade para um novo futuro.

Como conceito geral se poderia dizer que a fenomenologia da imaginação é uma imagem que emerge da consciência como produto do coração, alma e espírito. Toda imaginação traz uma repercussão psíquica, produzindo uma série de experiências, em que todas as observações podem ser precisas, porque são simples e não necessitam de um saber, pois as imagens existem antes que qualquer pensamento. Para Bachelard, dentro da poesia, a imagem é uma fenomenologia da alma, mais do que do espírito.

Espírito e alma, para Bachelard, não são sinônimos, pois alma tem uma conotação mais imortal, vinculada a uma luz interior; por outro lado, por meio do espírito, podemos tomar certas decisões, encontrando-se ele submetido à alma, e entre suas relações se podem gerar os sentidos, os quais não precisam de um saber

para ser desenvolvidos. Essas combinações criam ressonâncias nos diferentes planos de nossa vida gerando repercussões e produzindo um aprofundamento de nossa própria existência. Na ressonância ouvimos, na repercussão falamos e sentimos (expressão criada por nosso ser). No caso de uma ação, a primeira experiência é uma ressonância, mas a repetimos para saber e determinar nosso entusiasmo.

Todas as nossas sensações estão dadas quando as deixamos ser livres. No momento em que colocamos uma reflexão crítica, colocamos em segundo plano o espírito, o qual destrói a imaginação, colocando-nos numa fase passiva e contemplativa. “Observando que as coisas nos falam e que, por isso mesmo, damos pleno valor a essa linguagem, temos um contato com as coisas.” (BACHELARD, 1984, p. 191). No momento em que uma arte/coisa se faz autônoma, toma um novo ponto de partida.

A imagem encontra-se na consciência, nessa alma atirada pelo espírito. Para chegar até ela é preciso entrar na sublimação, chegando aos pontos de não conhecer, já que sem ter um sentimento a priori, um preconceito, será dado mais realce a essa primeira experiência, e depois desse momento vamos precisar revivê-lo para encontrar novamente esse choque. “O artista não cria como vive, vive como cria.” (BACHELARD, 1984, p. 194)

A imaginação é um poder maior que a natureza humana, a imaginação produz imagens que se transformam, com o tempo, em lembranças. “A imaginação reprodutora é a prosa da imaginação produtora.” (BACHELARD, 1984, p. 194)

O espaço compreendido pela imaginação é vivido e vivenciado, e contribui para que não seja considerado simplesmente como uma organização geométrica, sempre tendendo a atrair. “A imaginação imagina incessantemente e se enriquece de novas imagens. É essa riqueza do ser imaginado que queremos explorar.” (BACHELARD, 1984, p. 196).

Para Platão, a realidade não é simplesmente *ser* ou *transformar-se em*, pois precisa de um terceiro elemento no qual se realizam todas as coisas. Esse terceiro elemento é a *chora*, que é um espaço, um lugar, um elemento primordial que vincula os humanos e a natureza. O *ser* é o imutável, indestrutível, é o objeto em pensamento, o *transformar-se em*; é o que permite o movimento e as mudanças, é o que cria as

sensações; o terceiro, a *chora*, é o eterno que está encarregado de dar-nos uma localização: tudo o que existe deve estar em algum lugar e ocupar um espaço.

A *chora* é esse espaço cósmico, abstrato, que é a substância de todos os ofícios humanos, é a região onde tudo pode existir. Para Platão deve-se também fazer outra reflexão entre espaço e movimento. Dentro da mitologia, “Hestia” simboliza domesticidade, feminidade, a terra, escuridão, centralidade e estabilidade, tudo o que um espaço interior poderia ter; por outro lado, “Hermes” é relacionado com o masculino, com a mobilidade, a mudança, com o público, com o espaço exterior. Todos estes conceitos relacionavam a arquitetura com o ritual, com o mito, com a natureza, o que contribuía com seu caráter cultural e lúdico.

O mito de *Daedalus*, que personifica o primeiro arquiteto ocidental, criou dois importantes espaços na arquitetura que se relacionavam com o teatro e a dança, e dão uma pauta do que arquitetura pode ser. O primeiro foi uma plataforma para a dança em Knossos, um anfiteatro, e o segundo foi o labirinto. O labirinto é símbolo da vida humana que representa uma ordem dentro da desordem, que envolve você na ação, onde é preciso se movimentar para entender a espacialidade. O anfiteatro, por outro lado, se faz simplesmente de espectador, sendo um lugar de contemplação, lugar para ver. No entanto, não permite ser parte do ritual que é a característica principal do labirinto. O espaço cria-se entre as palavras e a experiência.

A relação entre arquitetura e teatro é importante porque cada pessoa ocupa um lugar em um espaço geométrico, e o espaço gera-se por meio da construção da pessoa. A participação no evento ou ritual ajuda a configurar cada parte. As pessoas têm um papel a ser representado, o qual era muito bem concebido nas cidades do século XVIII, quando suas vidas eram teatralizadas. Mas esses valores se perderam quando a arquitetura tornou-se ornamental e artística, e ainda pior com a revolução industrial, perdendo completamente a relação com o lugar e a cultura, perdendo a qualidade humana dos espaços.

Experimentar e ser parte do espaço dá um caráter temporal às coisas, pois assume-se a arquitetura como um elemento de nossa consciência. Sendo um espaço destinado para as pessoas, exige uma relação entre o designer e o participante da obra (usuário), sendo o objetivo final a realização de nós mesmos (conceito de jogo). Para Perez Gomez a arquitetura como *chora*, como espaço, deve responder tanto ao

material como algo físico, quanto ao imaginativo – deve ser pensada como a “*casa do ser*”.

A arquitetura deve projetar seu potencial narrativo como uma estrutura da vida humana, em uma visão poética de espaço tempo, trocar o programa por um *script* que permita envolver-nos com cada parte, voltando para esse aspecto cultural, em que o propósito seja voltar à “humanidade”. Esquecendo as reduções do funcionalismo, do modernismo, do historicismo, e voltar para aos conceitos do *chora*, de nossa relação com a natureza e cosmos para voltar a sentir na arquitetura.

6.3 Conceitos Lúdicos

O Lúdico é mais uma atitude, uma predisposição, a ser comparada ao cotidiano. É uma forma de estar na vida e de interagir com ela, e com os espaços em que ocorrem gozo, prazer e felicidade, acompanhada por atividades simbólicas e imaginárias, como jogar, dançar, humor, escrita e arte.

Para entender o lúdico primeiro devemos evitar confundi-lo com o jogo. Cada jogo pode ser lúdico, mas nem todo lúdico é um jogo. Temos que reconhecer que o lúdico não é reduzido somente aos jogos, que vai além, transcendendo, com uma conotação mais ampla, enquanto o jogo é mais particular. O lúdico deve ser transformado em uma dimensão do desenvolvimento humano, ou seja, como uma parte constitutiva do homem, tão importante quanto outras dimensões, tais como as cognitivas, sexuais, de comunicação, etc.

O termo refere-se à necessidade humana de sentir, expressar, comunicar e produzir emoções primárias (rir, gritar, chorar, gozar) orientadas ao entretenimento, diversão e lazer. Se aceitarmos essa definição, será entendido que a diversão tem um número ilimitado de formas, meios, e satisfações, e que o jogo é apenas um deles.

Segundo Max Neef (2008)⁵³, pode-se dizer que a diversão deve ser concebida não apenas como uma necessidade do ser humano, mas como um potencial criativo. O homem não só necessita do lúdico para o desenvolvimento harmonioso, mas também ajuda durante seu desenvolvimento histórico e social. Outro erro muito

⁵³ Neef, Max, “La Dimensión Perdida: la inmensidade la medida humana”, Barcelona: Icaria, 2008.

comum é considerar o trabalho como oposto de lúdico, atribuindo seriedade e utilidade ao trabalho, e o contrário disso ao jogo. O trabalho é importante, mas não é a única coisa importante na vida do homem, tanto ele quanto o lúdico são formas básicas da existência humana.

O modelo sócio cultural atual mostra como felicidade humana a produção, o controle e o ter propriedades; desvaloriza o que não têm um uso prático, ou que não sejam mensuráveis e visíveis. Desta forma, foi criada uma ideologia que vai seriamente contra emocional, sensível e afetivo, relegando-o a um plano marginal e de desprezo. Luis Carlos Restrepo (1994)⁵⁴ (professor mexicano – colombiano) disse que "Isto não é para levantar a bandeira de um novo sentimento contra os excessos da razão. Não. É uma questão de compreender que sempre na emoção há algo de razão, mas dentro de razão há muita emoção".

O lúdico não pode ser o que se opõe ao trabalho, já que se pode afirmar que não há nada mais sério que as brincadeiras das crianças. De acordo com psicólogos, sem afeto e sem emoções, o desenvolvimento da personalidade dessas crianças seria profundamente afetado.

Por colocar o jogo como oposto de trabalho, cria-se outra confusão, que é de relacioná-lo com o tempo livre. É preciso entender que esse não se restringe a um determinado período de tempo e a uma única conotação com o lazer, mas também pode ser aplicado a todos os momentos da vida cotidiana. Tempo livre está mais associado com descanso, recuperação de energia, e de cuidados das necessidades fisiológicas (sono, alimentação), tendo uma conexão mais forte com o conceito de lazer.

Toda atividade que envolve o lúdico é voluntária, é uma experiência que precisa de um desejo espontâneo e de decisão própria. Possui motivação dentro de si mesma no prazer produzido, gera diversão, sendo também um entretenimento agradável, possuindo, enfim, todas as características do jogo.

Por outro lado, o trabalho é uma obrigação onde se realiza algo para obter um benefício que seja palpável, representado em dinheiro ou bens materiais. O Trabalho é

⁵⁴ Restrepo, Luis Carlos. "El derecho a la ternura". Santafé de Bogotá: Arango Editores, 1994.

produzir para intercambiar, independentemente da vontade caprichosa do indivíduo. A finalidade material do trabalho não coincide com a espiritual do lúdico.

Note-se que as atividades lúdicas podem ser transformadas em trabalho quando passam de uma forma simples de diversão para a subsistência econômica. Um exemplo pode ser encontrado numa partida de futebol, em que o lúdico encontra-se no espectador e não no jogador profissional. Dentro do mesmo termo é importante fazer mais uma distinção, que é de reconhecer em que momento certas atividades afetam negativamente as pessoas, já que apresentam um elevado risco para a saúde e à própria vida. No primeiro caso, segue-se utilizando o termo lúdico, mas no último caso, naquele que expressa um sentido degenerativo do jogo, é conhecido como Ludopatia, já que quando as emoções estão fora de controle e são muito extremas e persistentes, transformam-se em patologias, pois criam um jogo não voluntário que termina dominando tudo, pois nesse momento não se pode mais tomar as próprias decisões, o que ocorre com o consumo de drogas ou velocidades extremas.

De certo modo, o lúdico ajuda a determinar o sentido da vida e da criatividade humana. Pode criar espaços mágicos e agradáveis, que produzem emoções de alegria e prazer. Mas essas atividades devem ser continuadas até a idade adulta, já que produzem aprendizagem, que é um processo contínuo em nossa vida, visto que a experimentação e a curiosidade são próprias do ser humano.

Para Huizinga está claro que a cultura não começa como jogo, nem se origina nele. No entanto, o jogo é um fundamento que é mais velho que toda cultura, acompanhando as atividades primordiais do ser humano e todas elas estão impregnadas com o jogo. Suas características, descritas a seguir, ajudaram-nos a observar suas qualidades, as quais podem ser vinculadas a diferentes aspectos em nossa sociedade, sendo um deles no campo da arquitetura.

- 1) O jogo é livre, e sua atividade é feita com liberdade, colocando os pontos de entrada e saída como principais. (começo e fim) (interior e exterior);
- 2) Não é parte da vida cotidiana, é sair dela, é temporário, é um complemento necessário para poder sentir prazer na vida. Possui valor expressivo, conexões espirituais, e sociais (função cultural);
- 3) Tem tempo e espaço definidos. Marca os limites de quando e onde se joga, chegando até a ter datas especiais para poder jogar;

- 4) Todo jogo tem regras claras e bem definidas. É ordem e cria ordem. Além das regras, tem qualidades básicas que permitem distingui-lo, e sem as quais não existiria, mas essas podem estar em diferentes proporções, sendo elas determinadas pelo usuário; e
- 5) Para que o jogo se dê todos devem aceitar as regras e não perder a ilusão do jogo para não estragá-lo. O sentido da equipe e das pessoas que compartilham o evento é muito importante (Próprios desejos). Estão juntos nesta situação de exceção.

Estas definições, **qualidades** e características ajudam-nos na elaboração de uma estrutura base para a criação de um objeto, pois as qualidades criam as características de design, as quais estão reguladas pelas características próprias e sensíveis do usuário. As duas estão submetidas a um fator cultural, neste caso se usa o jogo. A combinação das partes cria um objeto, o qual gera percepção dentro do usuário e o ciclo continua. O que pode ser verificado a seguir:

1. Os elementos de **tensão**, tanto dentro da arquitetura como no jogo, vão permitir que se continue descobrindo um espaço ou uma atividade, já que permitem descobrimentos e criam um interesse nas pessoas;
2. O **equilíbrio** ajuda a manter essa igualdade, ajuda a harmonizar e criar estabilidade no usuário para que esse continue com seu percurso, dá ordem e planejamento;
3. A **compensação** tem a ver como essa troca de informação, com essa relação entre o sensorial e a percepção, onde, em termos mais arquitetônicos, o corpo tenta relacionar-se com esse espaço;
4. O **contraste** ajuda a entender os diversos elementos: para entender o claro, deve existir o escuro, por exemplo. São termos complementares e opostos que dão caráter à composição;
5. A **variação** pode ser entendida como uma diversidade, como uma maneira de evitar a monotonia e a abstração absolutas, e resgatar a diferença de elementos, sem tender à homogeneização, e ao caráter único da máquina;
6. A **solução** pretende criar reflexão, entendimento das ideias e conceitos que se queiram usar, mostrando-os mediante o uso de detalhes como clareza, contemplação e reflexão;
7. **União** são as vinculações, os percursos; os caminhos que me permitem

entender a ideia de sequência, como entradas, detalhes, corredores, escadas, pontes;

8. **Ritmo** é a sensação gerada pelo movimento de chegar a um lugar ou a um objeto, algo percebido no uso de cores e formas;
9. **Harmonia** é não deixar o projeto em suspenso, devendo este ter finalidades e objetivos claros, os quais precisam ser evidenciados em seu transcurso. Também está relacionada às concepções de proporção e beleza, devendo ser agradável à vista; e
10. **Desenlace** pode ser compreendido como o final, o clímax e o rompimento da tensão. Chegar a essa sensação de prazer que é oferecida através do reconhecimento de lugar; é essa felicidade e comodidade que um espaço pode proporcionar.

6.4 Conceitos Experimentais de Sou Fujimoto

Sou Fujimoto pertence a uma nova geração de arquitetos jovens japoneses; seus trabalhos têm despertado interesse em nível internacional. Formado na Universidade de Tóquio em 1994, é um arquiteto colegiado que estabeleceu seu próprio escritório no ano 2000, contrariamente a seus contemporâneos não apresenta uma experiência num atelier de referência internacional.

Sua experiência como professor o ajudou a criar uma série de

experimentações e reflexões sobre arquitetura, ideias que lhe permitiram a evolução de abordagens pessoais e inovadoras sobre a forma de habitar. Seus projetos são o resultado de elaborações conceituais sofisticadas, baseadas principalmente em duas questões fundamentais: o significado da vivência num espaço do século XXI e a forma como esse espaço é materializado. Procura compreender as relações entre o ser humano e os espaços, de uma forma completamente individual e distinta, colocando a complexidade e os modelos conceituais como ingredientes essenciais no processo de reflexão e trabalho, o qual oferece como resultado uma nova arquitetura de grande riqueza e evolução espacial.

Centro de Reabilitação Psiquiátrica Infantil de Hokkaido (Sou Fujimoto) ⁵⁵

Os conceitos e qualidades base de Fujimoto estão explicados em seu livro “Futuro Primitivo”, onde ele coloca sua postura sobre arquitetura. Como elementos base estão a gradação, o bosque, a interseção, o lugar, a arquitetura como nuvem, e o diagrama.

Para Sou a **gradação** é um conceito fundamental na arquitetura do futuro, já que comumente estamos organizados pela função, onde as coisas são pretas ou brancas, mas ele pergunta se isso realmente acontece na vida real, já que a vida está constituída por várias ações intermediárias. A gradação pode ser produzida em vários lugares: entre interior e exterior, entre arquitetura e cidade, entre mobiliário e arquitetura, entre privado e público, entre teatro e museu, entre casa e rua, entre objeto e espaço, entre dia e noite, entre conhecido e desconhecido, entre movimento e repouso; enfim, tem-se uma infinidade de gradações por descobrir que vão dar um novo enfoque à arquitetura.

⁵⁵ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.32, 2009.

O **bosque**, ou floresta, é importante porque nele encontram-se transparência e opacidade. É um lugar onde as partes coexistem com o todo, é um espaço que tem um envolvente exterior e ao mesmo tempo carece dele, é acolhedor e alheio. Para Fujimoto a arquitetura que se assemelha a um bosque é a ideal.

A **Interseção**, para Fujimoto, é o espaço antes da divisão, no qual não se pode determinar se sua configuração está dada por uma parte ou outra, é um lugar claro e completamente incompreensível. Ele diz que, provavelmente, fazer arquitetura consiste em produzir uma condição primordial de unidade antes de uma divisão, ou seja, antes da divisão entre luz e objeto, espaço e objeto, natural e artificial, interior e exterior, entre luz e escuridão, entre som e silêncio, entre outros.

O **Lugar** para Fujimoto é algo que poderia ser habitado por uma pessoa, mas não é um espaço para que uma pessoa o habite, é um lugar cheio de oportunidades para que essa pessoa descubra as possibilidades espaciais. Não é um ninho é uma caverna, a qual se descobre dentro de seus limites, não é isolada e conecta-se com outros lugares. A relação entre nada e nada transforma-se em algo, criando um tudo.

O conceito de **arquitetura como nuvem** pretende criar uma nebulosidade entre claridade e incerteza, é algo infinito que se vincula com todas as partes, que deixa e não deixa ver, mas dentro do contexto, é claro, é a janela de uma janela, como se fosse um biombo.

Sou Fujimoto pretende fazer uma arquitetura que possa ser explicada por um **diagrama** simples, que mostre sua claridade, mas não sua complexidade, como se fosse uma árvore que pudesse ser esquematizada facilmente, mas cuja complexidade é absoluta. A experiência dos espaços determinará o esquema ou o diagrama, e só depois de percorrer o espaço se poderá saber sua riqueza espacial.

6.5 Interior – Exterior (entre)

Todos os inícios são complicados, porque os pontos de referência devem ser estabelecidos, ainda que dentro da imaginação, e, pelos conceitos ditos anteriormente, torna-se difícil saber se o concreto é o interior, e se o vasto é o exterior, sendo que a oposição entre vasto e concreto não é clara. Um pensamento que reflete esse conceito é o de que a miniatura contém a grandeza.

A natureza do ser se baseia nos detalhes, nas pequenas coisas que fazem uma conjunção, onde cada parte trabalha para que se possa manifestar a outra. No entanto, o homem como ser é uma ambiguidade, visto que ele seleciona as coisas que quer ou não mostrar. Por essa razão pode-se estabelecer que as pessoas são entreabertas, e é nosso dever encontrar de que forma se complementam as aberturas e os fechamentos.

Os umbrais são o melhor exemplo entre as ideias de interior e exterior, e de aberto e fechado, pois permitem essa comunicação. São esse primeiro ou último lugar (entrada e saída) dentro de um espaço, proporcionam força aos limites e por essa razão são considerados sagrados, oferecem poesia e tempo. “As portas que se abrem sobre o campo parecem dar uma liberdade atrás das costas do mundo.” (BACHELARD, 1984, p. 343)

Por um lado, dentro da casa, no interior, sempre se vai colocar ou procurar nossa intimidade, sendo nosso quarto o centro de nossa tranquilidade e intimidade; por meio dele pode-se estabelecer a imagem geral da casa. Por outro lado, o exterior vai se relacionar com o livre, com o que não esteja fechado, em parte para poder liberar-nos de nosso pensamento e de nós mesmos, havendo ligação com a ideia de fuga.

As imagens da redondeza plena nos ajudam a nos congregar em nós mesmos, a nos dar a nós mesmos uma primeira constituição, a afirmar nosso ser intimamente, pelo interior. Porque vivido a partir do interior, sem exterioridade, o ser não poderia deixar de ser redondo. (BACHELARD, 1984, p. 350)

Mas essa expressão não pode ser tão literal, já que às vezes as superfícies e geometrias nos limitam, e o que devemos observar é mais o conjunto das coisas, e de que forma elas adquirem um significado para nós – essa poesia que relaciona o jogo com as sensações e os espaços, essa imaginação que permite fazer metáforas e criá-las na vida real.

A árvore com estruturas redondas é capaz de unir o céu com a terra, e criar nossos imaginários, aproximando-nos da ancestralidade das paisagens. Sou Fujimoto também faz essas relações e aproximações colocando o interior e exterior nessa

ambiguidade, onde cada parte é fundamental para poder criar o efeito desejado, experimentar e entender os lugares como forma cultural e fundamental para sua ideologia; mas o mais importante é não perder essa relação profunda entre o ser humano e o espaço.

O **Jardim** encontra seu prazer em seu desuso, em sua não função, em que qualquer conceito pode ser atribuído a sua ambiguidade, e de qualquer jeito vai produzir uma sensação em nós. Para Fujimoto é o arquétipo da arquitetura, já que é natureza manipulada pelo homem, são lugares, cenários que criam muita diversidade, pois se pode caminhar, observar e descansar; é um espaço em constante movimento que sempre está mudando.

Interior e exterior são temas constantes na arquitetura. Às vezes seus conceitos são invertidos para produzir uma arquitetura mais rica, mas essa contraposição e fusão são uma herança da tradição de jardins, galerias e espaços japoneses. Para Fujimoto, a arquitetura é a construção do envolvente exterior, não em termos formais ou de fachada, mas na definição da fronteira entre dentro e fora, sendo a interseção, sendo ao mesmo tempo interior e exterior.

As **ruínas** para Sou são o final e o começo da arquitetura. Para ele são incompletas e acidentais, portanto transformam-se em cavernas artificiais. A arquitetura é o projeto delicado da ruína, o qual reduz a distância entre coisas naturais e artificiais, uma existência em que se possa ter a diversidade da natureza e a clareza do artifício.

Ruínas (Sou Fujimoto) ⁵⁶

⁵⁶ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.143, 2009.

7.1 Arquitetura teórica e sensorial (Toyo Ito)

Para Toyo Ito (2009), a importância de Sou Fujimoto está no questionamento do significado da arquitetura, desde sua concepção até sua relação com a natureza, “para ele, falar de arquitetura é sinônimo de falar do mundo.” ⁵⁷ (ITO, 2009, p. 4). As obras da nova geração de arquitetos japoneses são em geral brancas e abstratas, com o mínimo de elementos possível, esperando ser valorizados por sua beleza minimalista, no entanto, o resultado principal destas obras é o resultado de sua incorporação com a tecnologia. Este refinamento leva à perda da sensibilidade da vida humana, dando lugar a uma provação mais homogênea e asséptica. As análises a seguir são parte do ensaio escrito por Toyo Ito sobre Sou Fujimoto e publicado na Revista 2G.

A primeira vista, o trabalho de Fujimoto se colocaria nessa base minimalista, mas no momento em que se vivenciam suas obras, sua espacialidade é diferente. Sou está pesquisando como fazer arquitetura para poder restabelecer a sensibilidade humana, tentando recuperar a interação entre homem e espaço, vinculando-o novamente com seu primitivo, com a natureza.

A Casa T tem um interior aproximado de 90 m², uma aparência completamente austera, com divisões feitas por tabiques sem segregar os espaços, mas criando um caráter aberto e fluido. Cada cômodo estabelece uma situação de semi-abertura com o outro, deixando pouca privacidade entre os integrantes. As distâncias entre as pessoas e suas relações estão controladas pela sutileza do arquiteto. (segurança, proximidade e abrigo).

“O prazer de ver a arquitetura está nas experiências espaciais, que não podem prever-se por adiantado a partir de planos ou fotografias.” ⁵⁸ (ITO, 2009, p. 4). A compreensão total da arquitetura se dá com a experiência, já que neste momento novas coisas são manifestadas, fazendo interagir corpo e espaço.

⁵⁷ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

⁵⁸ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

*A Casa T (Sou Fujimoto,)*⁵⁹

A arquitetura de Fujimoto cativa o corpo em sua totalidade, sendo o melhor exemplo a Casa de Madeira, a qual consiste em empilhamento de blocos de madeira (será analisada com mais detalhe depois). Fujimoto tenta reduzir a casa a seu estado mais primitivo, mediante a eliminação de elementos arquitetônicos, dando-lhes a riqueza espacial de uma caverna.

*Casa de Madeira (Sou Fujimoto)*⁶⁰

⁵⁹ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.7, 2009.

⁶⁰ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.62, 2009.

A residência Casa antes da Casa foi um protótipo de morada em que o tema de “estilo de vida primitivo” foi dado por Tóquio Gás, no qual Toyo Ito estava como supervisor. Esta casa aborda temas de interior exterior, e se constitui à maneira de um esquema de árvore, em que o movimento entre os cômodos se dá pelos galhos, e a proximidade pelas distâncias (será analisado com mais detalhe depois). Sua concepção principal é ilustrada pela ideia de uma música sem pentagrama, ou seja, algo onde todos cumprem uma função e estão em harmonia, cada espaço representando um som e ao mesmo tempo um interior e exterior.

Para Toyo Ito, essa arquitetura estabelece uma relação com o exterior, onde a relação com as pessoas é mais aberta e, portanto, mais complexa e diversa, criando nos usuários essa ambiguidade e contradição espacial. A Casa N é o melhor exemplo destas teorias - projeto em que essa dualidade interior e exterior é mais sentida - mediante a configuração de espaços aninhados onde se colocam três limites que geram um interior, um exterior e uma interseção, essa última oferecendo a sensação de um pátio exterior.

É uma arquitetura completamente sensorial onde a espacialidade é completamente excepcional, configurando-se como uma nova opção para a arquitetura do século XXI.

Casa N (Sou Fujimoto)⁶¹

⁶¹ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.80, 2009.

7.2 A importância de Sou Fujimoto (Julian Worrall)

Julian Worrall é outro arquiteto que fala sobre Sou Fujimoto na Revista 2G. Em seu artigo, ele tenta mostrar a estrutura do pensamento de Fujimoto colocando suas qualidades e significados. Um dos elementos que mais chama a atenção para Worrall é que uma das fontes de inspiração para Sou é Albert Einstein, o que explica o interesse do arquiteto japonês por aproximar a arquitetura aos modelos das ciências naturais. Worrall ainda ressalta o fato de Sou ter formação autodidata e de não ter se vinculado a grandes escritórios de arquitetura, o que o ajudou a continuar com seus experimentos e pesquisas.

Dez conceitos, cinco qualidades

Em abril de 2008, sob o nome de “Futuro Primitivo”, Fujimoto publica um livro onde apresenta os dez pontos de partida para sua arquitetura, que ele chama de “intuições fundamentais”. São eles:

- 1) Ninho ou Caverna;
- 2) Notas musicais sem pentagrama – a nova geometria;
- 3) Separação e Conexão;
- 4) A cidade como casa, a casa como cidade;
- 5) Num lugar similar a uma árvore;
- 6) Nebuloso;
- 7) Guru-Guru (Espiral);
- 8) Jardim;
- 9) Antes da casa, a cidade e a floresta; e
- 10) Antes da matéria e o espaço

Dentro do “Futuro Primitivo”, existem mais conceitos, mas Worrall (2009), em seu artigo para a Revista 2G, os classifica em dez, para poder sustentar as cinco qualidades que ele encontra nesse tipo de arquitetura. Além disso, afirma que Sou Fujimoto, em sua obra, experimenta diferentes tipos de relações, ambiguidades, recorrências, complexidades e contingências, as quais analisa, apresentando para cada uma um exemplo, como vemos a seguir:

As *relações* são dadas pelos espaços, cada um deles com suas próprias distâncias e interligações. A melhor forma de entender esse conceito é pensando na

ideia de uma música sem pentagrama, onde o pentagrama é o tempo, a retícula é o espaço entre as partes onde se coloca a nota musical. Tempo e espaço representam um padrão que tenta regular, como a arquitetura modernista. No entanto, se extraímos o pentagrama, só resta a melodia, a música, a qual busca novas relações espaciais e se configura por si mesma.

O melhor exemplo desta teoria se encontra no Centro de Reabilitação Psiquiátrica Infantil de Hokkaido. Trata-se de uma série de 24 cubos brancos que parecem ser colocados de forma aleatória. As funções do Centro que requerem uma certa privacidade, silêncio ou ocultação estão nos cubos junto com as salas e lojas; as outras atividades, que se relacionam com a comunidade e com efeitos terapêuticos, são realizadas nos espaços entre os cubos, dando esse equilíbrio entre privacidade e conexão social, o qual oferece aprendizagem aos meninos, sendo o projeto espacial muito importante para a recuperação dos pacientes.

Esquema do Centro de Reabilitação (Sou Fujimoto)⁶²

A *ambiguidade* está sempre presente na arquitetura de Sou Fujimoto, o que pode ser verificado nos opostos público e privado, interior e exterior, cidade e casa. “Fujimoto concentra-se no âmbito lógico indeterminado que media ideias opostas. Esse lugar intermediário, com suas qualidades inerentes de ambiguidade, é fundamental.” ⁶³ (WORRALL, 2009, p. 12). Numa conversa com Worrall, Fujimoto disse: “o estimulante para mim seria poder extrair só o intermédio entre a xícara e o

⁶² Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.28, 2009.

⁶³ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

livro”, referindo-se às ambiguidades e esclarecendo que não é falta de decisão ou de informação, mas de tentar conseguir essa propriedade intrínseca.

Em termos formais, a ambiguidade se apresenta por meio de elementos que permitem certa suavidade no momento de definir os limites. Outra forma é o uso de uma infinidade de elementos menores que criam uma espécie de enxame ou nuvem, com densidades variáveis, o que não delimita ou divide os espaços, mas cria uma série de sequências fluídas onde as ocupações não são definidas.

A *recorrência* consiste em criar um elemento de totalidade como um elemento dessa totalidade, “implica uma cadeia repetitiva e eterna a escalas cada vez menores”⁶⁴ (WORRALL, 2009, p.14), onde as ideias de todo e de partes encontram-se em níveis distintos dentro de uma hierarquia lógica, gerando ambiguidade intrínseca. A melhor amostra desses conceitos encontra-se na Casa N, que consiste em ser uma caixa dentro de outra, uma versão arquitetônica das *matrioshkas* russas.

*Matrioshkas*⁶⁵

“A casa não tem exterior real nem interior real. Todo seu espaço é intermediário.”⁶⁶ (WORRALL, 2009, p. 14). Nesta casa não existe interior ou exterior, nem público nem privado, cria o infinito numa estrutura finita.

⁶⁴ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

⁶⁵ Disponível em <<http://margaritasemcensura.com/?m=200906&paged=14>> última visualização em 01/05/2011.

⁶⁶ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

As relações, ambiguidade e recorrências, criam uma arquitetura da *complexidade*, baseada em relações locais, em transições graduais, e retroalimentação de outras partes, sem estabelecer uma estrutura hierárquica de ordem, senão uma multiplicidade de intervenções locais criando uma ordem complexa e suave. Mas a complexidade criada por Fujimoto não é incoerente, já que o número de elementos se reduz e suas formas se simplificam. Dessa forma a complexidade se direciona a uma dimensão específica: os espaços públicos e privados variam segundo as necessidades, a forma global adquire uma irregularidade ordenada.

As diversas funções de habitar nesta arquitetura se distribuem de forma natural e artificial, induzindo a experimentar os espaços como se eles estivessem num entorno natural, que é complexo e simples ao mesmo tempo, como uma ave na floresta.

*Apartamentos Japoneses (Sou Fujimoto)*⁶⁷

As *contingências* são parte fundamental na arquitetura de Fujimoto, são como sua pedra Roseta. Essa misteriosa relação entre ordem e aleatório que só pode ser conseguida por meio das inter-relações, e, mediante seu uso na concepção do projeto, pode ser plasmada na construção. Fujimoto ilustra esse conceito colocando a diferença de habitar uma caverna ou um ninho. Uma caverna é um lugar encontrado sem nenhum fim, onde o habitante tem que descobrir e experimentar suas funcionalidades; já o ninho é um lugar construído para uma função específica.

⁶⁷ Disponível em <<http://planetagadget.com/2010/10/25/apartamento-en-tokio-sou-fujimoto/>> última visualização em 01/05/2011.

Com tudo isso, Fujimoto não quer dizer que se deva procurar por um naturalismo na arquitetura, mas ver de que forma a natureza cria um modelo para o artifício, assim como a condição híbrida do jardim, em parte natural e artificial. “Num jardim tudo fica indeterminado. A arquitetura é um jardim com teto. Um jardim é arquitetura sem teto.” ⁶⁸ (WORRALL, 2009, p. 16). Defende-se uma arquitetura onde o modo de ocupação esteja à espera de ser descoberto e não definido com antecipação.

Três Significados

Depois que Worrall analisa as qualidades formais e conceituais de Fujimoto, faz uma abordagem de significado global da obra e apresenta três aspectos fundamentais: autonomia formal, neutralidade cultural, e consciência histórica.

Para entender o significado de *autonomia formal*, é importante mencionar o conceito de abstração, por meio da qual Sou consegue chegar a sua materialidade e geometria. A Gestalt permite que foquemos esses aspectos novos da arquitetura, além de possibilitar chegar aos conceitos de figura, diagrama, esquema, e ramificação, alcançando a base de cada elemento. O branco e as formas geométricas puras contribuem para o processo de realidade construtiva.

Formalmente tal conceito tem certa relação com o modernismo, o qual é criticado por Toyo Ito da seguinte forma: “Sinto-me incomodado pela utilização casual dos cubos como elementos... Pode ser que os cubos não tenham outro significado além de ser elementos que produzem relações. Porém um cubo é um cubo. Impossível de escapar do significado do cubo em que se fundamenta a arquitetura do movimento moderno.” ⁶⁹ (WORRALL, 2009, p. 21)

Essa ambiguidade não se apresenta nos momentos da mentalização; sua finalidade principal está em criar experiências arquitetônicas e de produzir novos conceitos abstratos, enfatizando que: “Tanto a experiência como o conceito são importantes. Só no momento que pensamos no conceito e na experiência de forma equivalente podemos criar algo novo.” ⁷⁰ (WORRALL, 2009, p. 21)

⁶⁸ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

⁶⁹ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

⁷⁰ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

Para Worrall, a autonomia de Fujimoto não implica num isolamento hermético a respeito do mundo, pois são precisamente essas capacidades formais e espaciais próprias da arquitetura que fazem possível novos padrões de relação e compreensão do mundo.

Worrall (2009) pergunta para Fujimoto se sua arquitetura é japonesa, e ele, perturbado, responde que sua posição frente a sua identidade é neutra, e que isso não significa que ele ignore os elementos de tradição, já que eles contribuem muito para seu trabalho conceitual. Por exemplo, a cerimônia do chá oferece um modelo de relação temporal, baseada na conexão de diferentes ações no mesmo espaço, mas essas referências existem num campo de ideias que abarcam espaço, tempo e experiência arquitetônica, os quais podem ser inseridos em qualquer lugar sem tentar defender uma identidade nacional, pois pertencem à cultura da humanidade.

*Árvore Dentro e Fora (Sou Fujimoto Arquitetos)*⁷¹

Essa postura é ilustrada pelo *Mural de Fujimoto*, na qual há uma série de diagramas que ilustram suas referências arquitetônicas, tanto presentes como passadas, próximas e distantes, onde insere também referências de sua própria arquitetura, completando assim sua postura. Esse mural mostra sua *neutralidade cultural* e a liberdade intelectual que ele pode usar. “A cultura que importa é a da disciplina da arquitetura em si.”⁷² (WORRALL, 2009, p. 22)

⁷¹ Disponível em <<http://www.twinfactory.co.uk/blog/art/spaced-out/attachment/insideoutside-tree-by-sou-fujimoto-architects>> última visualização em 01/05/2011.

⁷² Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

Para Fujimoto, a procura pelas origens não se trata do passado, sempre é uma procura de princípios fundadores, motivada pelo desejo de dar forma ao futuro. “As origens são sementes conceituais, princípios gerativos maduros para seu desenvolvimento.” ⁷³ (WORRALL, 2009, p. 23). Fujimoto quer chegar a esse ponto onde surgiu a arquitetura, na qual o habitar consistia na improvisação do lugar, e o espaço criava-se simplesmente pela proximidade e distância. “Arquitetura de flutuações e ambiguidades: nuvens e jardins, árvores, e espirais.” ⁷⁴ (WORRALL, 2009, p. 23)

Procura-se a capacidade da arquitetura de transformar o próprio sentido de habitar. No século XXI se apresenta uma nova oportunidade para fazer uma nova arquitetura. Walter Benjamin, em sua “Tese da filosofia da história”, coloca que a concepção do passado está intimamente ligada ao reconhecimento do presente, e do futuro como algo aberto à iluminação, à imagem de outro tempo que brilha ao passar. Tudo isso ilumina as possibilidades da arquitetura do futuro. *Consciência histórica.*

Mural de Sou Fujimoto (Sou Fujimoto)⁷⁵

⁷³ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

⁷⁴ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

⁷⁵ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.138, 2009.

7.3 Diálogo entre Sou Fujimoto e Ryue Nishizawa

Na revista “El Croquis” n. 151, e dedicada a Sou Fujimoto, encontra-se um debate em que são colocadas suas teorias. Para ele, sua arquitetura tenta mostrar teoria e intuição, estruturas e experiências, tanto no sentido físico como corporal. Temas como diagrama e fenomenologia são muito importantes em sua obra, “uma arquitetura que faz da experiência espacial algo essencial.” ⁷⁶ (EL CROQUIS 151, 2010, p. 6)

A dimensão física e a lógica são necessárias para entender sua arquitetura. Para ele, a ideia de função está nas possibilidades de prazer que surge das atividades e da interação dos seres humanos, estando entre elas as ideias de função (Fenômenos). Sua arquitetura consta de simples regras, que ajudam a manter um processo no qual a reinterpretação ajuda a propor novas formas de ação, descobrindo possibilidades que não foram percebidas.

Interior e exterior sempre estarão vinculados com a paisagem, a qual deve ser explorada para assim criar lembranças, memórias que ajudem a relacionar-nos melhor com a natureza, possibilidades e impossibilidades. Uma presença que se relacione mais com uma experiência, que seja a representação de uma cultura, em forma geral e não específica, sem uma representação de um lugar em específico, senão de um futuro ou de uma memória própria. (EL CROQUIS 151, 2010, p. 8)

Fujimoto tenta empurrar os limites no qual as formas configuram um processo e não um mero acúmulo de formas. As convenções devem ser esquecidas e interatuar com os espaços como se fossem uma criança. Gerar descobrimentos arquitetônicos a diversos níveis, entre o natural e artificial. “Encanta-me criar algo que tenha o poder de gerar novos protótipos.” ⁷⁷ (EL CROQUIS 151, 2010, p. 9)

As dualidades são importantes para criar as experiências, para determinar se você está num lugar ou outro, esperado e inesperado, sendo um acontecimento, uma ação. Para ele, Tóquio se comporta como se fosse uma grande casa – às vezes não se pode entender a relação interior exterior, é uma gradação de um lugar a outro. As

⁷⁶ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

⁷⁷ Tradução feita pelo autor (Renato Ríos M).

formas complexas, como ninhos e telescópios, produzem essas gradações contínuas que permitem criar os entres.

A funcionalidade deve surgir e manifestar-se com o lugar, e não o lugar tornar-se um objetivo de funções humanas. A caverna tem muitas possibilidades para o homem, só que essas possibilidades precisam ser redescobertas, experimentadas. A função não é um conceito estático, é dinâmico, visto que a existência humana é criativa e cheia de mudanças e aprendizagem. Todos os pontos são importantes, tudo se mistura criando um único elemento, cheio de possibilidades. A dualidade entre continuidade e descontinuidade, a opção mais simples que gere potencialidades, espaços abertos que gerem flexibilidade e não restrição.

Os diagramas são esquemas simples que permitem entender a lógica e a complexidade dos elementos, indicando relações e comportamentos; mostram que os pontos de encontro e de isolamento, são figuras que mostram um processo e conceito. Para Fujimoto é mais importante mostrar em suas obras o método arquitetônico e o processo conceitual que sua construção formal. Sua intenção é fazer novas propostas de marcos conceituais, novas formas de entender o espaço, novos métodos para uma nova boa arquitetura. (EL CROQUIS 151, 2010, p. 16)

A ambiguidade é uma das principais características que permite criar uma experiência, já que pode transmitir sentidos, densidades, conexões e distâncias (conectado e separado). As teorias arquitetônicas não devem ser muito rígidas, devem ser abertas e tentar seguir o mesmo tempo que as atividades humanas (arbitrário e contingente), sendo essa a beleza do diagrama, visto que tolera diferentes ações humanas e pode se transformar para se adaptar já que são simples e universais. As formas meramente tridimensionais não permitem criar uma relação com os diagramas.

O termo primitivo é usado por Fujimoto para retomar o princípio da história da arquitetura, para voltar a interação entre espaço e o homem, analisando as formas da existência humana e suas origens (intuição). É retomado também como o objetivo de criar espaços intermediários que tenham riqueza espacial. Coloca que a estrutura é um marco só de arquitetura e que ela tem mais componentes. Para ele é mais importante a parte conceitual, a estrutural se resolverá depois. Escala e materialidade são aspectos inseparáveis, por isso a importância das maquetes.

7.4 Um Futuro Primitivo

A revista “2G”⁷⁸, n.50; e a “El Croquis”⁷⁹ n. 151, são dedicadas a Sou Fujimoto; nelas se apresenta uma série de conceitos que são utilizados por ele em sua arquitetura, uma poética aproximada à arquitetura, “um futuro primitivo”, o qual está colocado na forma de fragmentos nesta seção. O **ninho** e a **caverna** são os inícios primitivos da arquitetura, mas representam realidades opostas: o ninho pode ser descrito como “lugar funcional” acondicionado de forma acolhedora; por outro lado, a caverna já existia, e os animais ou pessoas tinham que acoplar-se a ela, experimentá-la e ver seus usos espaciais, os quais podiam mudar com o tempo, pois cada dia pode-se descobrir um novo uso para o mesmo lugar.

Para Fujimoto, a **casa**, como um lugar onde as pessoas podem viver, tem como parte o objeto, sendo esse, apenas e simplesmente, parte, no entender do arquiteto japonês, já que todos os lugares com os quais nos relacionamos em nossa vida diária são nossa morada. Interior e exterior relacionados, natureza e artifício, casa e cidade. Por exemplo, uma pessoa que mora em uma colina vai expressar a montanha como sua casa.

Segundo Fujimoto, arquitetura moderna é um espaço onde as coisas colocam-se de uma forma ordenada, usando as coordenadas cartesianas ou o **pentagrama** para sua organização. Para Sou a arquitetura de Mies é como um pentagrama no qual não escreveu-se nada. O próprio Mies afirmou que o pentagrama é arquitetura, dando a pista da **música**. Por tal razão arquitetura é música pois através dos sons que Fujimoto entendeu que devia extrair o pentagrama e deixar a essência. Entre os sons continuam existindo relações, muitos deles entrelaçam vínculos distintos, criam uma ordem branda e dinâmica, sendo essa uma nova postura.

Música sem Pentagrama (Sou Fujimoto)⁸⁰

⁷⁸ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.130 - 143, 2009.

⁷⁹ Revista El Croquis: Sou Fujimoto. Madrid: Ed. El Croquis, n. 151, p.198 – 213, 2010.

⁸⁰ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.133, 2009.

Essa conotação relaciona-se com a evolução dos ingleses no século XVIII, já que pretendia criar uma individualidade própria, uma unidade composta de diferentes peças, cada uma tendo seu próprio som, mas que, em conjunto, criavam harmonia.

Para Fujimoto, arquitetura é a produção de um sistema **autônomo**, mas, ao mesmo tempo, é um sistema **conectado**, voltando-nos novamente à ideia de independente e relacionado, pois dentro de um mesmo conjunto devem ser criadas essas características (detalhe e miniatura). A arquitetura pode ser um espaço único onde todos os lugares estão conectados e são autônomos ao mesmo tempo.

Todas essas reflexões levam Fujimoto a estabelecer uma relação muito forte entre arquitetura e cidade sem, no entanto, separá-las, compreendendo-as como manifestações distintas de uma mesma coisa. A peça não é uma parte de um todo, e o todo não é a soma das partes. A parte e o todo relacionam-se continuamente e, às vezes, a parte luta com o todo ou o todo está contido na parte. Se pensarmos na **casa** como se fosse uma **cidade**, criaremos uma complexidade infinita, a qual se une com o todo. Neste sentido, se, a cidade for pensada como uma grande casa daremos início a uma nova sensibilidade em percepção do espaço arquitetônico. (Casa e cidade, cidade e casa)

Essa configuração de apropriar-se das coisas se deu na transformação do conceito da casa, já que ela era parte importante de uma cidade, representava um papel e vinculava-se com as outras. A Inglaterra viu-se iluminada pela ideia da união das pessoas dada pelo bairro, e também pelos jardins externos feitos para produzir prazer nas pessoas, conversar, ter intimidade, tomar chá; o verdadeiro conceito de domesticidade.

O futuro, segundo Sou Fujimoto é de novo a caverna, onde podemos reconstruir uma relação intuitiva com o espaço. No momento em que se colocou o conceito de máquina na arquitetura, essa perdeu a relação com o homem, truncando toda a evolução que já tinha alcançado. Por essa razão Fujimoto acopla-se à análise, já que ele propõe uma nova origem, uma nova transformação. No entanto, para isso devemos voltar aos inícios, à caverna, sendo essa uma nova opção de habitar para o **século XXI**.

Fujimoto gosta de falar das "possibilidades da floresta como arquitetura". Coloca diferentes elementos dela (bosque) para mostrar seu ponto: o ninho, caverna e floresta são seus focos principais. A caverna, diz Sou Fujimoto, "inspira as pessoas a comportarem-se com maior liberdade", conceito que o leva a propor o conceito de "**futuro primitivo**", com o qual procura criar uma nova apropriação dos espaços, estabelecendo essa relação básica entre homem e casa, e voltando a imaginação e a criatividade para poder ter essa vinculação, de certo modo usando jogo e experimentação para cada espaço, com funções e regras que consideram cada usuário, tendo assim um sem fim de possibilidades.

O ninho é um espaço bem preparado para as pessoas. A caverna é um espaço que precisa ser experimentado para que suas funções sejam encontradas; nela se encontram os lugares, vão-se descobrindo as possibilidades espaciais.

Sou acha que atualmente as pessoas lidam com o espaço de uma forma muito limitada, já que arquitetura "funcionalista" só dá lugar para uma opção de uso, e não procura diferentes soluções. A arquitetura deve oferecer uma plataforma para experimentar e descobrir, e não limitar nossos comportamentos, é preciso liberar o potencial móvel das pessoas.

Para ele a arquitetura ideal é algo parecido a uma **zona brumosa** e indefinida, um lugar onde interior e exterior se fundem; o segredo está em criar essas zonas ambíguas mediante a presença rígida e sólida da arquitetura. Está interessado nas estruturas aninhadas, onde, mediante o uso de capas perfuradas, cria a indeterminação. É uma estrutura transparente em que o exterior está relacionado com a localização e com as capas, criando um fundo e permitindo que os diversos acontecimentos da vida cotidiana possam se desenvolver com todas as suas impurezas em diferentes intervalos, tais como as camadas da cebola. É um sistema conceitual claro, mas sempre permite a flexibilidade da impureza e da indeterminação.

O **interior e o exterior** são temas constantes na arquitetura. Às vezes se invertem ou convergem para enriquecer a arquitetura com outras potencialidades. Uma floresta é um lugar em que transparência e opacidade são misturados, onde coexistem segmentação e totalidade. É um envolvente exterior sem sê-lo, um lugar confortável e cheio de possibilidades; para Fujimoto a imagem ideal da arquitetura é a floresta.

Toda arquitetura é um ambiente único, um espaço onde tudo se deforma, ondula, e bate; um lugar em que as coisas se relacionam e se transformam, onde são quase **cenários** que produzem sensações. As casas são construídas para proteger as pessoas da natureza, para abrigar e criar conforto, contrastando com a dureza exterior, colocando natural e artificial como antagônicos, como se não pudessem ser um só elemento. Natureza e artificial, interior e exterior, são realidades antiéticas, que nas cidades se juntam e convergem para criar um contínuo espacial, sendo esses os antecedentes funcionais da arquitetura de Fujimoto.

Criar territórios **nebulosos** é gerar lugares onde o interior e exterior se fundem, um domínio amorfo que arquitetura pode aproveitar para fazer algo concreto e significativo. As formas do ninho e do telescópio ajudam na construção dessas nebulosas; são nidificações complexas que contêm diversas gradações, relacionando o interior e exterior completamente, embora sempre com essa conotação de lugar. Configurações flexíveis que permitem a multiplicidade, ambiguidades, e digressões. A Arquitetura em si não pode ser ambígua, mas pode sugerir ambiguidade no momento da experiência. Arquitetura é algo coerente e pode fazer realidade à ambiguidade, gerando diversidade.

O **locus** deve impor ordem, além de gerenciar, promover, e catalisar diferentes interações, amplificando informações; todos os fatores devem ser descobertos, criando inter-relações entre informação e homem, interligando novas possibilidades de relação (ideia, projeto, locus). Para Fujimoto uma casa é a totalidade dos lugares onde as pessoas interatuam em seus dia-a-dias, são lugares onde se misturam interior e exterior, natureza e artifício, casa e cidade.

As **janelas** são componentes essenciais dentro da arquitetura, são um umbral, e uma superposição de territórios de diversas profundidades, de lugares que projetam algum tipo de atividade humana. São gradações intermédias entre interior e exterior, cidade e casa, natureza e artificial. Todos esses elementos se confluem nas janelas vinculados sempre ao lugar. São integradoras de realidades distintas, de diferentes escalas, dão continuidade e descontinuidade, geram transparência e opacidade. (EL CROQUIS n. 151, 2010)

Segundo Fujimoto a arquitetura está constituída de duas substâncias: **formulação e interatividade**. Formulação é, literalmente, como se constrói, tanto

estruturalmente como espacialmente, passando pelo lado conceitual, geométrico, e filosófico. Por outro lado, interatividade indica como se relaciona com as pessoas, é a ação, como entendemos o espaço desde o funcional até outros usos. Os significados parecem excluir-se, mas geram reciprocidade numa arquitetura dinâmica, uma arquitetura com novas potencialidades. A função está na conectividade entre espaço e seres humanos. A dualidade não precisa de duas realidades antiéticas frente a frente senão a possível gradação entre os extremos.

A arquitetura é feita de matéria, e cada material ou elemento tem a possibilidade de transformar-se em espaço. O tempo dá um caráter singular aos objetos aproximando-os dos elementos naturais, numa relação entre artificial e natural. Os espaços devem criar acontecimentos fortuitos que reduzem a distância entre o natural e o artificial, possuindo a complexidade da natureza e a clareza do artifício (Ruínas).

7.5 Janela, Interior, Exterior

O diálogo entre Yoshiharu Tsukamoto e Sou Fujimoto que aparece na revista “JA 74”⁸¹ tem como tema discussão sobre a importância da janela em sua configuração de interior e exterior, bem como elemento primordial na arquitetura. Tsukamoto coloca que a janela cumpre muitos papéis nos espaços: deixa entrar luz, calor e ar, ajuda a equilibrar a temperatura do lugar, relaciona com o exterior, deixa ver o interior, e se relaciona com a rua e com o bairro, de forma direta ou indireta. O fator importante está no fato de fazer uma performance no espaço, de realizar contrastes e, em alguns casos, criar uma espécie de magia que só a janela pode produzir. Neste ponto, é importante entender o comportamento tanto dos elementos quanto das pessoas ao redor de uma janela, pois esses criam ambiguidades e conexões.

Para Fujimoto o conceito está em uma gradação entre interior e exterior, em uma transição de espaços, como se as pessoas estivessem morando dentro de uma janela espacial, em um ninho com diferentes camadas. As janelas são como buracos penetrando as paredes; elas dão qualidade aos materiais, senso de escala, relacionam partes, dão espessura, criam uma sensação de distância e de cercania, enfim, fazem parte da vida cotidiana. Fujimoto coloca que está interessado no lugar

⁸¹ Revista The Japan Architecture: Windows: Innovative Mediation. Tokyo: The Japan Architect CO. LTD, n. 74, p. 8 - 15, 2010.

que é criado pela janela, explicando que ela faz relações em três sentidos: interior e exterior; interior e interior; e exterior e exterior. Tenta maximizar seu poder e abstrair seu conceito para poder aplicá-lo de forma artística e arquitetônica, podendo, assim, escapar dos preconceitos dos elementos, dando-lhes um novo sentido. Enfatizando que as janelas são lugares e não espaços, já que envolvem e criam atividades, expandindo novas fronteiras.

Tanto Yoshiharu Tsukamoto quanto Sou Fujimoto concordam que esses conceitos criam ambiguidades, mas potencializam os espaços; as janelas, por elas mesmas, podem criar espaços: abrem e protegem, criam visualização enquanto barreiras. Seu potencial está também em criar comportamentos nas pessoas, pois criam uma fenomenologia, a qual contribui para as pessoas, gera tensões e enfatiza atividades; apenas em alguns momentos percebemos certos detalhes da existência da janela. O interessante, entre as diversas relações que se podem criar, são os espaços que estão no meio, e que só podem ser gerados por essa transição. A janela tem uma evolução tão grande que tem que ser estudada em seu contexto, em sua história, em sua poética, na magia que ela produz.

Tipos de Janelas:

- Janelas que contam histórias e que fazem parte da cidade, gerando uma escala urbana.
- Janelas similares que dão uniformidade e grandeza aos edifícios.
- Janelas diferentes e com ritmo em sua distribuição que mostram a diversidade do bairro.
- Janelas que dão vistas em diferentes sentidos.
- Janelas que se abrem à prédios e edifícios contíguos.
- Janelas unidas que dão uma vista horizontal unindo chão e teto, dando uma maior continuidade.
- Janelas que estimulam a contemplação e criam vínculos com alguma atividade humana.
- Janelas que nascem por uma pressão interna ou por uma distribuição especial, criando um equilíbrio na composição.

Para Fujimoto a arquitetura é uma abertura espacial criada por elementos de transição, por aberturas que permitem ter uma relação entre interior e exterior, criando diferentes tipos de profundidades, as quais ajudam que a mesma arquitetura fique

liberada. Não se trata só de uma configuração com uma parede ou um marco, mas de criar territórios, escalas, continuidades, descontinuidades, transparências e opacidades. As possibilidades da arquitetura, se dão por meio destas aberturas especializadas.

Manabu Chiba⁸² coloca que as janelas são parte integral da arquitetura, tendo diferentes papéis e significados. Sua forma de desenhar as janelas está em revelar e distinguir suas diferentes funções, sempre pensando em que tipo de relação pode ser estabelecida entre arquitetura e ambiente; deixar entrar luz e poder identificar lugares para cada função, onde as janelas tendem a cumprir diferentes funções ao mesmo tempo, dando-lhes um caráter ambíguo.

A característica especial para Chibas está no conceito de viver dentro de uma janela, desenvolvendo o tema da “janela profunda”. Para conseguir isso, ele coloca duas camadas de janelas, capturando espaços entre elas, criando corredores, e espaços de permanência para trabalhar ou contemplar (densidade). A configuração de público e privado se desloca dando um efeito de caleidoscópio, onde a relação com o exterior se torna mais complexa, criando diferentes relações com os diferentes ambientes. Geram experiência e arquitetura ao mesmo tempo.

Casa em Tomigaya, Manabu Chiba⁸³

⁸² Arquiteto Japonês nascido em Tóquio em 1960.

⁸³ Disponível em < http://www.japan-architect.co.jp/en/works/index.php?book_cd=201009&pos=5&from=backnumber > última visualização em 12/10/2011

7.6 Casa de Madeira Definitiva

Localização: Kumamoto / Japão

Equipo de desenho: Sou Fujimoto Arquitetos

Superfície: 15.13 m²

Cliente: Kumamura Forestry Association

Fujimoto queria criar uma casa de madeira definitiva, um tipo de “bungalow”, onde seria possível criar uma arquitetura nova e primitiva. A madeira não só pode ser usada como estrutura como tem vários usos, é muito versátil. Por isso, ele propõe criar um elemento só que possa ser, ao mesmo tempo, estrutura, mobiliário, chão, paredes, etc. Sua base é um perfil quadrado de 35 cm que transcende seu material e se torna uma existência. Suas medidas se relacionam diretamente com o corpo, formando-se de incrementos de cada 35 cm, um espaço escalonado que permite novas experiências.

*Casa de Madeira Noite*⁸⁴

O projeto tem uma relatividade espacial que oferece diversas sensações. Não existe uma categorização de chão, paredes, e tetos: o que é chão pode ser cadeira ou teto, dependendo da perspectiva. É um espaço tridimensional onde as pessoas precisam se localizar. Os espaços não estão divididos e geram-se casualmente, fundem-se uns com outros e, assim, os habitantes descobrem diversas funções; é uma nebulosa a ser descoberta.

⁸⁴ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.60, 2009.

Nessa casa, as regras da arquitetura se vêm anuladas, não possuem plantas definidas e tampouco existem pontos de referência claros. Tanto a metodologia construtiva como a experiência espacial são uma síntese e uma fusão de elementos indiferenciados. O uso da madeira ajuda a criar a indeterminação por sua flexibilidade, transcende a arquitetura e se torna um lugar para o homem, uma caverna a ser descoberta. Um futuro primitivo que permite novas relações, novas existências.

*Casa de Madeira Posterior*⁸⁵

Essa casa, no sentido lúdico, representa muitas características, essencialmente porque se relaciona diretamente com as medidas do corpo; é um grande pedaço de madeira entalhado, criando passagens para serem habitadas e exploradas. Os elementos de **Tensão** estão no próprio bloco de madeira que permite criar várias experiências, já que é chão, teto, cadeira, escada, etc., cada pessoa escolhe o que o elemento ele será.

O **Equilíbrio** e a **Compensação** são dados pelo entorno, pelo lugar, rodeado de natureza; é um lugar artificial que usa o elemento natural como base. O fato de não ter um acabamento artificial ajuda na configuração de um ambiente único, que está **Contrastado** pelo ingresso da luz, que filtra e enfatiza as formas. A **Variação** está dada no elemento padrão (bloco) que ao mesmo tempo dá igualdade e permite as diferenciações de usos.

⁸⁵ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.61, 2009.

Casa Madeira Interior 1⁸⁶

Casa Madeira Interior 2⁸⁷

A **Solução** está na casa em si, que mostra uma nova forma e proposta de fazer arquitetura. Faz uma solução mediante um único elemento, uma proposta e descoberta. A **União** é dada pela relação com o corpo, com as medidas, com o produzir espaços para ser habitados, ajudando a configuração entre espaço e homem. O **Ritmo** é dado no momento de entalhar o espaço em si, de fazer os percursos, nas aberturas, na relação interior exterior.

A **Harmonia** se encontra na interação, nessa relação tátil entre homem e objeto, no interior e no exterior, nessa configuração própria do homem com a natureza, corpo e espaço. Finalmente, o **Desenlace** nesta casa é dado pela saída de si mesma, pelo fato de se ter uma experiência, por deixá-la e se ter uma lembrança, um pensamento, uma história. A poética está nos conceitos próprios de Fujimoto, nesse futuro primitivo, e, nesse caso, na **arquitetura como nuvem**, no estar entre os “entres”.

Corte 1⁸⁸

C. M. Interior 3⁸⁹

⁸⁶ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.61, 2009.

⁸⁷ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.62, 2009.

⁸⁸ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.63, 2009.

7.7 Casa N

Localização: Oita / Japão

Equipo de desenho: Sou Fujimoto Arquitetos

Superfície: 150.57 m² (global), 85.51 m² (interior)

Cliente: Particular

A casa consta de três envoltórios que vão relacionando o interior com o exterior e vice-versa. É uma caixa dentro de outra sendo que a caixa exterior ocupa o terreno todo, criando um jardim semi-interior, coberto; a segunda caixa delimita o espaço interior e, finalmente, a terceira limita um espaço interior ainda menor. Os residentes fazem sua vida de forma gradual; a casa é para duas pessoas e um cachorro. As caixas são completamente perfuradas.

*Casa N Maquete*⁹⁰

*Corte Casa N*⁹¹

Viver nessa casa é como morar nas nuvens, já que não se encontram limites definidos. Um interior que se sente exterior e um exterior que é interior consta de mudanças graduais. A riqueza da casa está nos entres, entre a casa e a rua. É um ninho telescópico com grande riqueza espacial. As peças perfuradas e encaixadas permitem lugares infinitos, flutuações que permitem surpresas e encontros.

O elemento de **Tensão** está nas entradas e saídas, pois não há um lugar definido; é preciso descobrir se está no interior o exterior, se já se entrou ou saiu de algum lugar. O **Equilíbrio** está em sua relação à rua, com a paisagem exterior, com o bairro em si, visto que as janelas permitem ver e não ver o que acontece fora. A

⁸⁹ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.69, 2009.

⁹⁰ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.70, 2009.

⁹¹ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.74, 2009.

Compensação está nas caixas, na proporção e no sentimento de ter menos escala até chegar a um lugar interior-interior. Os **Contrastes** se dão com o ingresso da luz, já que os volumes são homogêneos e as sombras proporcionam os contrastes, mas também têm o sentido de não conhecer o inesperado, de ter uma inversão de papéis sobre o exterior.

*Casa N Fachada*⁹²

*Casa N Interior 1*⁹³

A **Variação** e o **Ritmo** são dados pela disposição das janelas e pelas diferentes escalas das caixas, o que gera o jogo de volumes e luzes, tudo interagindo para a criação de ambiguidade. A **Solução** é dada pelos percursos e pelo localizar-se com o corpo no espaço. A **União** é dada pelas caixas, e a interação com o exterior está nos entres. O conjunto tem uma **Harmonia**, podendo ser um ninho em forma de telescópio; sua forma acolhe e protege, dando proteção, criando uma floresta artificial, entre natural e artifício. O **Desenlace** está tanto nas entradas como nas saídas, uma vez que são propostos novos espaços e novas descobertas, começando novas sensações. A poética da **Gradação**.

⁹² Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.71, 2009.

⁹³ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.78, 2009.

7.8 A Casa antes da Casa

Localização: Utsunimiya, Tochigi / Japão

Equipo de desenho: Sou Fujimoto Arquitetos

Superfície: 61.31 m² (interior)

Cliente: Tokyo Gas

Essa casa é um protótipo onde podem habitar até 4 pessoas; é um lugar novo e primitivo, sua configuração está numa série de caixas colocadas umas em cima das outras, deixando abertos e vazios. É um lugar que lembra uma montanha ou uma aldeia, onde a porosidade cria a densidade. Algumas caixas estão separadas o que obriga a usar o jardim para se poder entrar. Cada dia é uma nova experiência e a pessoa se apropria das diversas formas do lugar. Os espaços se fundem uns com outros: interior, exterior, casa, jardim, escadas, árvores, cavernas, nuvens. Lugares para observar, contemplar, caminhar, atravessar a ponte, tudo pode acontecer nessa casa. Caixas dormitório em que são permitidos o habitar.

*Casa antes da Casa Maquete*⁹⁴

*Casa antes da Casa Frontal*⁹⁵

A casa é um lugar para a vida humana, onde se permitam as diferentes atividades de morar. Ela precisa ser uma experiência diária, uma espécie de floresta a ser descoberta dia-a-dia, um lugar cheio de oportunidades, uma cidade pequena, na qual o homem pode desfrutar. Um lugar primitivo com as comodidades modernas, um futuro primitivo.

O fator lúdico começa desde tentar descobrir o ingresso da casa, entender os quartos, até ver suas funções; todos esses caminhos (percursos) criam **Tensão** e

⁹⁴ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.96, 2009.

⁹⁵ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.97, 2009.

desejo de exploração no espaço. O **Equilíbrio** e o **Contraste** estão no sentido de interior e exterior, de estar em um lugar aberto e passar para um fechado. A **Compensação** é dada pelo reconhecimento do corpo em relação ao lugar, já que se propõem diversas situações, caminhos, e passagens em que as pessoas precisam atravessar para chegar a um lugar.

Casa antes da Casa Interior 3⁹⁶

Casa antes da Casa Interior 4⁹⁷

A **Variação** e o **Ritmo** encontram-se em muitos sentidos, nos caminhos (percorridos), no conjunto, nas caixas, no interior e exterior, em sentir-se em constante movimento. A **Solução** só se dá quando se descobre completamente o lugar e começa-se a perceber novas possibilidades, como um jogo a ser recomeçado várias vezes. A **União** é dada pelo elemento básico das caixas e pelos percursos necessários para chegar aos cômodos.

A **Harmonia** só chega ao momento final na descoberta das coisas, ao se saber as possibilidades e entender o lugar. Também está nas caixas que podem ser usadas como jardins ou dormitórios, mostrando sua versatilidade e possíveis composições. O **Desenlace** se dá nos momentos de contemplação e quando se conhecem novas formas de percorrer a casa. A poética do interior e do exterior, no sentido primitivo, é o que leva ao projeto.

⁹⁶ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.105, 2009.

⁹⁷ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.104, 2009.

CONCLUSÕES

A história entre o homem e o espaço tem muito tempo de transformação e mudanças. Foi no momento em que o fogo foi descoberto que foi criado o primeiro conceito de espacialidade sedentária, já que antes só existia a territorialidade, onde os valores da proxemia eram entendidos e que são usados até hoje. As distâncias públicas e privadas ajudam a entender nossas proximidades e distâncias, mas essas, como já foi explicado no capítulo um, serão regidas pela cultura.

A cultura é um termo que acompanha toda a pesquisa, por que só através dela podemos entender as atitudes das pessoas. Ela está nos sentimentos mais profundos e enraizada com a língua e as artes, pelas quais foram regidos os comportamentos. Entender as atividades humanas é necessário para que, assim, possa ser entendido o meio de ação. Os humanos criaram sua história pelas ferramentas, pelos objetos, pela língua, enfim por sua própria imaginação. As ferramentas são extensões que permitem manipular o mundo.

O homem criou um mundo artificial para poder sobreviver à natureza. Os objetos são criados como forma de ajudar a resolver algumas necessidades, as quais são tratadas de formas diferentes, podendo ser funcionais, de memória e apego, de automatização, ou de consumo. Todas elas foram explicadas no capítulo quatro, o qual ajuda a entender certas normas de ambiência. As cores e os materiais fazem parte da materialidade própria do homem, através deles o homem expressa seu mundo que está regido por normas filosóficas ou éticas que atingem o comportamento.

Com o tempo as pessoas foram se auto-domesticando e tornando-se individuais, esquecendo valores básicos, e de instintos próprios do ser humano, que logo geram nostalgia. As relações e atividades do homem estão em seu dia-a-dia, e tem a ver com sua própria vida, com o trabalho, e com o relacionamento das outras pessoas. Todas elas marcam lugares e localizações específicas, em uma briga constante entre o que é público e privado. A condição da família e do artifício configuram a vida em geral. E mais ainda dentro da casa.

Nessa pesquisa foram dados dois enfoques muito claros à casa: um relacionado à casa ocidental européia e outro à oriental japonesa. A ocidental, em sua transformação, foi adquirindo conceitos que levaram ao conceito final de conforto,

além de estruturas básicas da família, onde a privacidade foi um dos principais conflitos e procuras dentro da casa. Por outro lado, a casa tradicional Japonesa se baseia em conceitos mais significativos, de como alimentar ao espírito, de dar um equilíbrio e balanço à vida; o conceito de privado não era permitido porque isso destruiria a estrutura da família. As duas casas com o tempo foram se desfragmentando com processos de industrialização e de globalização que estão misturando e alienando todas as culturas. As famílias já não são mais estruturas e o indivíduo ganhou força.

Neste ponto a poesia e fatores lúdicos começam a ter mais sentido, pois são universais; são conceitos que nos permitem entender de uma melhor forma os objetos e os comportamentos. Os dois estimulam sensorialmente e dão um sentido e aprendizagem a todos os objetos, ao mundo artificial. É importante entender que o artificial faz parte da cultura, e que ela deve ser aproveitada de uma maneira melhor; os conceitos não devem ser separados mas interligados, por isso a importância dos “entres” e dos complementares que se alimentam e se configuram para criar um global, como várias gradações que permitem enriquecer a vida do homem.

A Arquitetura contemporânea já se deu conta da importância do homem dentro do espaço, e por isso começou a criar várias teorias que pretendem fazer algumas aproximações. Os significados, os sentidos, a fenomenologia, as concepções de forma, as posturas, e as críticas ajudam a posicionar-se dentro de um mapa histórico e cultural, onde se tenta projetar uma nova arquitetura com mais significado. No capítulo cinco é feita uma série de reflexões que nos ajudam a justificar a ideia e a importância do fator lúdico na arquitetura, como uma proposta que permite aproximar a cultura e ao fator sensorial.

O termo lúdico é um termo com muitos significados, mas Huizinga, em seu livro “Homo Ludens”, explica sua importância na cultura, da qual se puderam extrair certos conceitos e características que poderiam definir o jogo. O jogo em si já tem qualidades básicas, mas foi preciso encontrar as que se aproximariam mais da arquitetura. Como explicadas no capítulo seis, elas são dez e permitem entender de uma melhor forma a arquitetura de Sou Fujimoto.

Sou Fujimoto é um arquiteto Japonês contemporâneo que tenta criar um novo tipo de arquitetura, na qual se propõe uma nova forma de habitar. Para ele as pessoas

devem analisar a espacialidade da caverna. Ele é ponto final dessa pesquisa porque aborda todos os campos estudados. Junto com ele coloquei o fator lúdico que, junto com a casa, são os eixos da pesquisa. Fujimoto faz muito uso da poesia para analisar e criar seus espaços, e o caráter conceitual e experimental são suas bases. A importância dele está em repensar a arquitetura, em olhá-la de outro ponto de vista: ao ser um arquiteto contemporâneo está influenciado pela globalização e ao mesmo tempo está suas raízes, o que permite fazer suas propostas.

Conceitos como dentro e fora, público e privado, interior e exterior, permitem análises fortes sobre a fenomenologia do espaço, interagindo com o corpo e com as sensações das pessoas, que são características lúdicas importantes para estimular o usuário a percorrer os espaços. As análises das casas mostram a influência da casa Japonesa, embora haja também uma procura por conforto, ciência e primitivo; homem e espaço fazem sua arquitetura. (Capítulo 7).

A pesquisa consta de duas partes: o homem e o espaço, mais especificamente o lúdico e a casa. Dentro do homem podemos entender conceitos como família, indivíduos, proxemia, cultura, jogo, público e privado. Por meio do espaço, se entende a casa, o conforto, os objetos, o jardim, o trabalho, e a ambiência. Misturando os dois podemos entender a espacialidade e criar uma arquitetura residencial onde o homem seja o principal ator e possa demonstrar seus desejos e experiências mais profundas, entendendo melhor a arquitetura de Fujimoto e sua proposta de habitar, na qual corpo e espaço estão relacionados.

O homem possui um corpo que é diferente segundo a etnia, tendo dimensões e características específicas, as quais são analisadas de cultura em cultura. Sua importância está tanto no aspecto psicológico como no físico, sendo os dois envolvidos pelo espaço. O movimento está dando sensação do tempo e, pelo passar, pelo percorrer, características dadas pelo lugar. O mesmo corpo e homem delimitam os lugares de público e privado e, por isso sua importância de serem estudados. As janelas, aberturas, ingressos, móveis e relações estão dadas pelo corpo, por sua fenomenologia e percepção (como se sentem as coisas).

Como se estudou na casa japonesa a configuração da casa é feita por fragmentos, de partes, na qual o homem joga um papel fundamental. Cada espaço deve ter uma filosofia, uma representação, que ajude o corpo e o espírito. Esse conforto vai ser dado pelo lado ocidental; o lado oriental ajudará a criar o espiritual, o filosófico, e o lúdico. Os espaços da casa podem ser analisados da seguinte forma:

	Características	Poética (associações)
Alpendre	Articulador exterior e interior.	Prepara para entrar na casa.
Hall	Articulador interior.	Lugar de estância e de preparação (início).
Sala	Lugar familiar e de recebimento.	União, intimidade, conversação, leve.
Comedor	Lugar familiar (interior e exterior).	União, comer, terra.
Cozinha	Especializado e funcional.	Preparação, transformação, fogo.
Banheiro	Especializado e funcional.	Individual, privado, escondido, água.
Quartos	Especializado e funcional.	Privado, lembranças, tranquilidade.
Adegas	Guardar coisas.	Mistério, escuro, cofres.
Jardim	Espiritual, natureza.	Contemplação, sentidos, enriquecer homem.
Lavanderia	Especializado e funcional.	Limpeza, água, industrial.
Varanda	Articulador interior e ext. privado.	Semi-privado, percurso, movimento.
Corredores	Articuladores, pontos de união.	Percorridos, tensão, movimento.
Portas	Entradas.	Catálogo de cada entrada, umbral.
Janelas	Buracos – ligações.	Criam cenários e profundidades.
Teto	Proteção, abrigo.	Configuração da própria casa.
Móveis	Organizadores, necessidades.	Contam histórias, representam família.

Cada espaço vai ter uma relação com outro dependendo da funcionalidade, a qual vai estar dada pelos hábitos e cultura da própria família, o arquiteto será o encarregado de dar a experiência, o desfrute, o ritual, o lúdico de cada lugar, e de cada casa. Depois de analisar os hábitos é possível estabelecer as relações, articulações centrais, e pontos de interior e exterior. A fluidez estará dada pelo conceito a ser explorado.

Hábitos⁹⁸

Levantar-se, banhar-se, comer, vestir-se, sair, trabalhar, comer, deitar, ler, assistir TV, dormir, rezar, etc...

Escher⁹⁹

As conexões internas são as que possibilitam os diferentes percursos que, em geral, podem ser de três tipos: linear, circular, e aleatória. O elemento lúdico estaria na permissão dessa liberdade, no poder fazer diferentes tipos de circulações. Os percursos vão gerar o movimento, e os espaços as surpresas e, durante o trajeto serão usados todos os sentidos. Cada lugar precisa de um nome para ter uma característica especial, por exemplo: o lugar da luz, sol, escuridão, etc. Gerar conflitos está na essência do lúdico. Porém, o lúdico não está no aspecto formal senão em sua espacialidade.

⁹⁸ Disponível em <<http://paulinarodriguezingles.blogspot.com/p/daily-routine.html>> última visualização em 12/10/2011.

⁹⁹ Disponível em <<http://www.mcescher.com/Shopmain/ShopEU/facsprints-uk/prints.html>> última visualização em 12/10/2011.

Fujimoto usa o jogo para ativar a sensibilidade. As ambiguidades e os entre espaços são elementos de tensão que estimulam a continuidade do elemento lúdico, descobrindo e percorrendo o lugar. O prazer está em analisar os espaços e ver todas suas espacialidades. As relações interior e exterior ajudam a olhar e repensar, a localizar-se com o corpo (dentro ou fora do conjunto). O uso das aberturas e metáforas estimulam o jogo, e o habitar.

Esquema Centro de Rehabilitacao (Sou Fujimoto) ¹⁰⁰

O **Jogo** é uma atividade voluntária, com certos limites, que se realiza em um tempo e espaço determinado; tem regras consentidas e obrigatórias, o começo e o fim são essenciais em sua estrutura, os elementos de tensão estimulam ao jogo. O prazer é um dos resultados, além de estimular a consciência e fazer um parêntese da vida cotidiana.

A casa lúdica está cheia de contrastes onde corpo e espírito estão ligados; memórias da infância são necessárias para criar espacialidades e ambientes. Os espaços são independentes e conectados, o sentido vertical se dá dependendo da situação, em geral é uma casa mais horizontal com diferentes camadas. Não deve possuir mais de 4 andares e deve ter uma relação com o fundo da terra, para fazer contrastes de sensações. Os pontos de ingresso devem ser remarcados ou anulados,

¹⁰⁰ Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n. 50, p.31, 2009.

para assim criar estímulos. Labirintos, corredores, escadas, centros, e jardim fazem sua configuração.

O jardim é um elemento de apoio que ajuda nas diversas interações e sensações, é um lugar assimétrico, de camadas, que se ajuda do entorno para dar maiores profundidades e perspectivas. Seu segredo está em sua composição e na mensagem que se quer transmitir; os percursos e a sensação de movimento se encontram na planta, na disposição dos elementos, em localizar-se com relação ao espaço. A proporção está em um 60% chão, 40% visual horizontal, tudo tem a ver por onde se caminha.

Estimular os sentidos com a menor quantidade de coisas possíveis, lugares públicos e privados são necessários para criar maior conforto. É uma casa onde se descobrem situações sonhadas; é um ninho, um refúgio, uma caverna. Dá segurança e felicidade, ajuda no habitar.

Proxemia – Bolha – Dimensões – Labor – Trabalho – Ação – Contemplação – Nostalgia – Intimo – Domesticidade – Agrado – Centralizado – Descentralizado – Tecnologia – Eficiência – Conforto – Público – Privado – Família – Indivíduo – Objetos – Espaço – Jardim – Filosofia – Expressão – Morar – Miniatura – Coisas – Ambiência – Memória – Significados – Tectônica – Desconstrução – Fenomenologia – Corpo – Sentidos – Forma – Jogo – Cultura – Poesia – Associações – Qualidades – Conceitos – Experiência – Entre – Morar – Casa – Autônomo – Conectado – Ninho – Caverna – Floresta – Cidade – Telescópico – Montanhas – Janelas – Interação – Gradação – Nebulosa – Interior – Exterior – Jardim – Arquitetura.

Casa H, Sou Fujimoto¹⁰¹

¹⁰¹ Disponível em < <http://afasiaarq.blogspot.com/2009/11/sou-fujimoto-house-h-photos-iwan-baan.html> > última visualização em 12/10/2011.

BIBLIOGRAFIA

- ARENDT, Hannah. *A Condição Humana*. 10 ed. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2004.
- ARIÉS, Phillippe; DUBY, Georges. *História da Vida Privada, vol. 5, da primeira guerra a nossos dias*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2006.
- BACHELARD, Gastón. *Os Pensadores*. São Paulo: Ed. Abril Cultura, 1984.
- BAUDRILLARD, Jean. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1973.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- DE MASI, Domenico. *Ócio Criativo*. Rio de Janeiro: Ed. Sextante, 2000.
- ENGEL, Heino. *Measure and Construction of the Japanese House*. Tokyo: Charles E.Tuttle Company, Inc, 1985.
- ENGEL, Heinrich. *The Japanese House, a tradition for contemporary architecture*. Tokyo: Charles E.Tuttle Company, Inc, 1988.
- FUJIMOTO, Sou. *Futuro Primitivo*. Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n.50, p. 130 – 143, 2009.
- HALL, Edward T. *A Dimensão Oculta*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A, 1989.
- HOLL, Steven; PALLASMA, Juhani e PEREZ-GOMES, Alberto. *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. San Francisco: William Stout Publishers, 2006.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva S.A., 1996.
- ITO, Toyo. *Arquitectura Teórica y Sensorial: Los Experimentos Radicales de Sou Fujimoto*. Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n.50, p. 4 – 9, 2009.
- KATINSKY, J. R. *A Pesquisa Acadêmica na FAUUSP*. São Paulo: FAU, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação*. Cortez, São Paulo, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Ed. Pioneira Educação, 1998.
- MAZZILLI, Clíce. *Arquitetura Lúdica Criança, Projeto e Linguagem*. Doutorado. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, 2003.
- MERLEAU – PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1994.

MERLEAU – PONTY, Maurice. *O Primado da Percepção e suas Conseqüências Filosóficas*. Campinas: Ed. Papirus, 1990.

MONTANER, Josep Maria. *As formas do século XX*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2002.

NEEF, Max. *La Dimensión Perdida: la inmensidade la medida humana*. Barcelona: Icaria, 2008.

NESBITT, Kate (Org). *Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1995*. São Paulo: Ed.Cosac Naify, 2008.

RESTREPO, Luis Carlos. *El derecho a la ternura*. Santafé de Bogotá: Arango Editores, 1994.

RAUTERBERG, Hanno. *Entrevistas com Arquitetos*. Rio de Janeiro: Ed. Viana & Mosley (tradução), 2009.

RYBCZYNSKI, Witold. *La Casa: historia de una idea*. Madrid: Ed. NEREA S.A, 1997.

REVISTA 2G: *Sou Fujimoto*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, n.50, 2009.

REVISTA EL CROQUIS: *Sou Fujimoto*. Madrid: El Croquis Editorial, n.151, 2010.

REVISTA JA: *Phenomenal Resolution*. Tokyo: The Japan Architect CO, LTD, n.70, 2008.

REVISTA JA: *Windows: Innovative Mediation*. Tokyo: The Japan Architect CO, LTD, n.74, 2009.

REVISTA JA: *Redifining Collectivity*. Tokyo: The Japan Architect CO, LTD, n.78, 2010.

SHARR, Adam. *Heidegger for Architects*. New York: Routledge, n.2, 2007.

WORRALL, Julian. *La Importância de Sou Fujimoto*. Revista 2G: Sou Fujimoto. Barcelona, Ed.Gustavo Gili, n.50, pag. 10 – 23, 2009.

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa.
Disponível em <<http://www.priberam.pt/DLPO/>>, último acesso em 08/04/2010.

Brincadeira

Disponível em:

<<http://pepsic.bvs-psi.org.br/pdf/epp/v7n1/v7n1a09.pdf>>, último acesso em 05/04/2010.

Cultura

Disponível em:

<http://www.orixas.org.br/index.php?option=com_content&view=article&id=21&Itemid=60>, último acesso em 20/12/2010.

Lúdica

Disponível em:

<<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>>, último acesso em 08/04/ 2010.

Walter Benjamin, "Tese da filosofia da história"

Disponível em:

<<http://www.seer.ufu.br/index.php/horizontecientifico/article/viewFile/4040/3011>>, último acesso em 02/11/2011.

Heidegger, Martin, "Construir, Habitar, Pensar",

Disponível em:

<<http://es.scribd.com/doc/54721016/Construir-Habitar-Pensar>>, último acesso em 06/10/2011.