UTOPIAS, FICÇÕES E REALIDADES
na metrópole pós-industrial

Ricardo Felipe Gonçalves

RICARDO FELIPE GONÇALVES

UTOPIAS, FICÇÕES E REALIDADES NA METRÓPOLE PÓS-INDUSTRIAL

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

Área de Concentração: Projeto de Arquitetura

Orientador: Prof. Dr. Francisco Spadoni

São Paulo

2014

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: ricardo@hiperstudio.com.br

GONÇALVES, Ricardo Felipe

G635u

Utopias, ficções e realidades na metrópole pós-industrial / Ricardo Felipe
Gonçalves
– São Paulo, 2014
290 p.: il.

Dissertação (Mestrado – Área de Concentração: Projeto de Arquitetura)–
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo
Orientador: Francisco Spadoni

1.Utopia 2.Arquitetura fantástica 3.Cidades imaginárias

4.Cinema 5.Ficção científica I.Título

CDU 167.5

FOLHA DE APROVAÇÃO

Ricardo Felipe Gonçalves

Utopias, ficções e realidades na metrópole pós-industrial

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

Área de Concentração: Projeto de Arquitetura

Orientador: Prof. Dr. Francisco Spadoni

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____ Assinatura: _____

Resumo

GONÇALVES, Ricardo Felipe. **Utopias, ficções e realidades na metrópole pós-industrial**. 2014. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Ao contrário dos valores explícitos e das motivações pragmáticas da produção arquitetônica, as propostas utópicas envolvem um universo mais introspectivo e imaginário que subverte a realidade na qual são fabricadas, em resposta a sentimentos relevantes que temos diante das cidades que habitamos, muitas vezes conectadas a características espaciais de uma maneira bastante precisa. Estas conexões, embora imaginárias, contribuem para a evolução das ideias que podem iluminar os caminhos da prática arquitetônica. Essas utopias se reverberam ao longo do tempo e sua herança pode ser identificada e assimilada dentro do processo crítico de discussão e concepção da arquitetura, seja de uma maneira visualmente explícita ou conceitualmente sutil.

O reconhecimento das arquiteturas utópicas no momento atual constitui um enfoque relevante, já que a cidade contemporânea se apresenta como um cenário de complexas relações sociais heterogêneas, onde os diferentes valores culturais se justapõem no espaço urbano, criando uma multiplicidade de expectativas sobre o mesmo.

Este trabalho se concentrará na análise de projetos-manifesto: propostas utópicas, provocativas e especulativas cujas imagens comunicam um universo axiológico intrínseco como reação ao seu contexto histórico e urbano, atuando na construção da ideia de futuro da cidade ou de realidades urbanas alternativas.

Na primeira parte, a presente pesquisa tem como objetivo reconhecer as utopias urbanas concebidas na modernidade e as distopias reveladas pelo universo cinematográfico, analisando seus aspectos estéticos, conceituais e metodológicos que refletem os valores que são cultuados a partir da metrópole industrial, investigando novos paradigmas e conceitos que contribuem para a reflexão da arquitetura e da cidade. A segunda parte do trabalho tem o intuito de investigar a continuidade ou ruptura desses valores na pós-modernidade e também em projetos contemporâneos, compreendendo a evolução do tema da utopia vinculado à prática arquitetônica na sociedade pós-industrial.

Palavras-chave: utopia, arquitetura fantástica, cidades imaginárias, cinema, ficção científica

Abstract

GONÇALVES, Ricardo Felipe. **Utopias, fictions and realities in the post- industrial metropolis**. 2014. Dissertation (Masters) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Unlike the explicit values and pragmatic motivations of architectural production , utopian proposals involve a more introspective and imaginary universe that subverts the reality in which they were manufactured in response to relevant feelings we have on the cities they inhabit, often connected to quite accurate spatial characteristics. These connections, though imaginary, contribute to the evolution of ideas that can brighten the paths of architectural practice. These utopias reverberate themselves over time and their heritage can be identified and assimilated within the critical process of discussion and design of architecture, either in a visually explicit or a conceptually subtle manner.

The recognition of utopian architectures at the present time is a relevant approach, since the contemporary city is presented as a scenario of complex heterogeneous social relations, where different cultural values are juxtaposed in urban space, creating a multiplicity of expectations on it.

This work will focus on the analysis of manifesto-projects: utopian, provocative and speculative proposals whose images communicate an axiological universe as an intrinsic reaction to its historical and urban context , working in the construction of the idea of the city's urban future or alternative realities .

On the first part, this research aims to recognize the urban utopias conceived in modernity and dystopias revealed in the movie universe by analyzing their aesthetic, conceptual and methodological aspects that reflect the values that are worshiped, starting from the industrial metropolis, investigating new paradigms and concepts that contribute to the reflection of the architecture and the city. The second part of the work aims to investigate the continuity or rupture of these values in post modernity and also in contemporary designs, including the evolution of the theme of utopia linked to architectural practice in the post - industrial society.

Keywords : utopia , fantastic architecture , imaginary cities , cinema , science fiction

Agradecimentos

Este trabalho só foi possibilitado mediante o apoio de um grande conjunto de pessoas, dentre mestres, amigos e familiares, pelas quais gostaria de expressar profundos agradecimentos.

Primeiramente agradeço ao grande mestre Prof. Dr. Francisco Spadoni pelo voto de confiança e apoio fundamental na orientação deste trabalho, além de ter compartilhado valioso conhecimento, experiências e vivências arquitetônicas. Foi uma honra e grande satisfação ter usufruído desta convivência durante a pós-graduação.

Agradeço também ao Prof. Dr. Igor Guatelli por sua atenciosa crítica e valiosos comentários e sugestões que foram essenciais para que este trabalho adquirisse uma dimensão filosófica.

O suporte oferecido pelo amigo e grande arquiteto Prof. Alexandre Hepner foi essencial ao longo deste trabalho. Além de ter me incentivado para ingressar no programa de mestrado, suas críticas, sugestões e grande apoio acadêmico foram vitais para que este trabalho encontrasse o seu caminho.

Ao meu sócio, amigo e grande arquiteto Matheus Marques pela parceria nas experiências de projeto e enorme paciência e apoio que me permitiram finalizar este trabalho sem que a máquina parasse de funcionar.

Agradeço ao historiador Prof. Dr. Dalton Sala, ao grande Prof. Dr. Ricardo Medrano e ao caro colega arquiteto Celso Ohno pelo incentivo e apoio durante a graduação e também no início deste processo.

As colegas Fabiana Azuma e Verônica Vaccaro pela contribuição no design e montagem da dissertação.

Aos amigos e companheiros de projeto Arq. João Payar, Arq. Rafael Brych e Arq. Ana Montag pela convivência e cômicas jornadas de trabalho.

Em especial agradeço ao apoio incondicional e compreensão de meus pais José e Ana, meu irmão Rafael, e meus avós que possibilitaram a minha formação e início de carreira, e aos quais devo todos os meus méritos.

Por fim, gostaria de agradecer à Flávia por todos esses anos de adorável companhia e vivências, além de seu grande apoio e enorme paciência durante as tempestuosas fases de finalização deste trabalho.

Sumário

Introdução 11

Parte I

1 METRÓPOLE E UTOPIA NA ARQUITETURA DA MODERNIDADE 25

1.1 Utopias de Progresso | Arrojo 29

1.2 Utopias de Mobilidade | Flexibilidade 41

1.3 Utopias de Universalidade | Coletividade 52

1.4 Utopias de Ambientalismo | Naturalismo 61

2 METRÓPOLE E DISTOPIA SOB A LENTE DO CINEMA 77

2.1 Distopias de Excesso | Ambição 80

2.2 Distopias de Opressão | Totalitarismo 89

2.3 Distopias de Ilusão | Simulacro 94

2.4 Distopias de Fragmentação | Individualismo 100

Parte II

3 UTOPIA NA PÓS-MODERNIDADE 113

- 3.1 Megaestruturas: futuros urbanos de um passado recente 121
- 3.2 Princípios da fragmentação: Yona Friedman e Constant Nieuwenhuis 132
- 3.3 Hedonismo e flexibilidade: Archigram 142
- 3.4 A anti-utopia italiana: Superstudio 152
- 3.5 Projetos selecionados e comentados 159

4 UTOPIA NA CONTEMPORANEIDADE 191

- 4.1 O declínio da utopia na era da globalização 191
- 4.2 A utopia do instrumental 200
- 4.3 A utopia do espetáculo 225
- 4.4 A utopia verde 245
- 4.5 As crônicas do tempo 263

Considerações finais: Uma ode ao radicalismo 275

Referências bibliográficas 283

Crédito das imagens 290

Introdução

"A utopia está lá no horizonte. Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, jamais alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para que eu não deixe de caminhar"

Eduardo Galeano.¹

A utopia opera como uma plataforma na qual os medos e desejos de uma cultura são projetados, como um experimento sócio-político e estético. Atuando mais como uma simulação do que uma alegoria, as utopias são cenários que revelam todo o potencial que está latente na organização socioeconômica e na prática cultural existentes. Por trás da mera representação de um lugar fictício é revelado um mapeamento da topografia do inconsciente e imaginação coletiva.

O tema sempre exerceu um grande fascínio sobre a mente dos arquitetos, por seu potencial intrínseco de se imaginar o novo, uma realidade alternativa e uma ideia de futuro. Assim como toda motivação por trás da criação das utopias, esse fascínio é reforçado pela decepção e frustração inerentes a uma realidade urbana, com todas as suas distorções e distanciamentos de um modelo ideal. A decadência física da cidade, a depressão econômica, os conflitos sociais, a degradação ambiental - talvez o pior problema de todos seja a sensação de impotência diante do caos, o medo angustiante de que nos falta conhecimento e recursos para encontrar soluções definitivas, e o quão distante estamos de alcançá-las. O artista ou arquiteto responde a esse cenário se desconectando da realidade e da ação imediata para se dedicar a construção de suas próprias utopias, um simulacro

¹ GALEANO, 1994, p. 310.

de uma sociedade impossível. “O que é atraente, no passado ou no futuro, é justamente o seu “não estar presente”. A utopia é entendida não tanto como prefiguração de um tempo melhor, mas como desgosto e impossibilidade de viver no atual”.² Argan critica que o utopista é um ser cansado da vida histórica, renunciando-a para criar uma realidade fora da tensão dramática do historicismo.

Popularmente associada à ideia de “manifestação do paraíso na terra”, poucos temas receberam historicamente tamanha atenção no campo das ciências humanas em geral – das ciências sociais e políticas à cultura, arte e arquitetura –, seja como fonte de inspiração ou de controvérsia, quanto os debates em torno do conceito de “utopia”.

O termo “Utopia” surge pela primeira vez em 1516, no livro homônimo de Sir Thomas More, no qual o autor descreve uma sociedade existente em uma ilha fictícia, na qual prevalecem a ordem e a adesão à lei e à moralidade como fontes de justiça e coexistência pacífica entre os homens. Digna de atenção, ademais, é a origem etimológica da palavra, a qual deriva dos termos gregos “*ou*”, significando “*não*”, e “*topia*”, significando “*lugar*”. Temos, assim, que a utopia é o “*não-lugar*”, um lugar que não existe, ou existe em lugar nenhum. A conotação contemporânea do termo, por sua vez, corresponde a um lugar ideal, comumente considerado como ilustrativo de uma realidade melhor que a existente em um ou mais aspectos – mais bela, mais próspera, mais igualitária, etc. – a depender do enfoque que a originou.

Em “Utopia”, More descreve sua missão diplomática à Flandres, quando encontra um viajante desconhecido com o qual discute questões sobre política e a sociedade da Inglaterra. A partir desse episódio alegadamente real, e munido de seus dispositivos formais e semânticos, More descreve a ilha de Utopia e a sociedade modelo que a habita. Longe de ser um mero romance de ficção sem

I.01 Frontispício do livro *Utopia*, que ilustrava um mapa da ilha na edição de 1516.

² ARGAN, 1965, p. 9.

propósito, a obra carregava nítidos propósitos críticos direcionados a realidade daquele momento, conforme descreve Choay:

Essa sociedade modelo não aparece do nada: por um lado, ela não se refere a uma imaginação arbitrária e descontrolada, mas é meticulosamente e sistematicamente construída com base em uma crítica radical e feroz de uma sociedade existente – neste caso a Inglaterra contemporânea de More, que constitui a antítese; por outro lado, o funcionamento de suas instituições dependia do estabelecimento de um espaço construído idealizado.³

Portanto, a partir da análise da paradigmática obra de More, podemos extrair as três constituintes estruturais básicas para a construção das utopias que seriam criadas ao longo da História: **uma sociedade real** colocada sob criticismo, **uma sociedade modelo** proposta, e **um espaço-modelo** idealizado, que servirá de plataforma para o funcionamento do sistema.

Presentes tanto na arte e na literatura quanto em elementos de variados discursos políticos, muitas vezes as descrições de sociedades utópicas (com variados graus de subjetividade e precisão) servem como base para sustentar argumentos em prol de mudanças de paradigmas sociais, políticos e/ou econômicos que supostamente serviriam de base para transformações rumo a eclosão de tais sociedades. Cronologicamente, o mais antigo registro reconhecido de descrição de uma sociedade utópica é aquele apresentado por Platão em “A República”, texto no qual o filósofo descreve sua concepção para uma cidade-estado ideal, com particular atenção acerca de sua forma e os arranjos institucionais necessários para administrá-la.⁴ Em sua descrição Platão chega a estipular a

I.02 Ilustração de Viagens de Gulliver, de Jonathan Swift, 1850.

³ CHOAY, 2005, p. 96.

⁴ Apesar de coincidentemente originar-se em uma obra da Antiguidade grega, Platão – assim como todos os autores antes de Thomas More – jamais empregam o termo “utopia”. Assim sendo, temos que a origem formal do **conceito de utopia** como um não-lugar (o que inclui toda a carga da discussão sobre a “possibilidade” ou “realizabilidade” destas utopias) nasce com More no século XVI, e não na civilização grega, como muitos equivocadamente acreditam.

população desejada desta cidade de modo que o arcabouço institucional proposto dê conta de administrar eficazmente seu sistema político, produtivo e militar, fixando a quantia ideal em cerca de 5040 cidadãos. É importante lembrar, contudo, que, de acordo com a organização típica das cidades-estados da Antiguidade grega, em que as mulheres, os escravos e os estrangeiros não eram considerados como cidadãos, isto significaria uma população *de facto* oscilando em torno de 30.000 habitantes, o que, coincidentemente, corresponde à população estimada por Ebenezer Howard para suas cidades-jardins, quase dois milênios e meio mais tarde.

Desde os tempos de Platão, diversas obras literárias construíram sua própria versão de utopia, constituindo uma formidável trajetória de ideias que muitas vezes representam uma síntese das aspirações mais nobres ou mais ousadas da sociedade uma época, ou ao menos de autores que condensaram uma visão alternativa da sociedade de suas épocas, algumas vezes plenamente plausíveis e, em outras, assumidamente irrealizáveis. Lewis Mumford afirma que, assim como “o homem anda com os pés sobre o chão e a cabeça no ar, a história de o que aconteceu na Terra – a história das cidades e exércitos e de todas as coisas que possuem corpo e forma – são apenas metade da História da Humanidade”⁵. A outra metade, a qual Mumford busca contemplar em seu trabalho seminal de 1922, é a das ideias, sonhos e aspirações da humanidade, mais claramente manifestas em suas próprias utopias. Porém Jameson afirma que todas as visões utópicas estão fadadas a parcialidade crítica de seus idealizadores:

No entanto, este historicismo interminável - uma vez que estamos conscientes de sua dinâmica - demonstra sua esterilidade definitiva, privando-nos de qualquer possibilidade de nossa própria construção utópica, agora que sabemos que vai inevitavelmente refletir pouco mais do que a nossa própria posição de classe. Qualquer que seja a persistência da forma

⁵ MUMFORD, 1928, p. 22.

utópica, então, o seu conteúdo vem a parecer irremediavelmente manchado, e chegamos a pensar se qualquer utopismo é possível que não seja uma mera projeção de nossa própria situação.⁶

As obras literárias mais antigas que seguem os passos de More do século XVI ao XVIII frequentemente associam a concepção das sociedades utópicas à exacerbação das principais virtudes humanas, dentre as quais a “generosidade e iluminação, dignidade e esplendor, piedade e espírito público”⁷. No entanto, com o avanço da Revolução Industrial à partir da segunda metade do século XVIII, assim como das inúmeras mazelas sociais e urbanas que a acompanharam, o surgimento de uma sociedade idílica fruto exclusivo da virtude e solidariedade do homem parecia um ideal cada vez mais distante e irrealizável, em meio àqueles que despontavam como valores emergentes da época, segundo os críticos da época: ganância, cobiça, egoísmo e avareza.

Este momento acompanha, assim, o surgimento das escolas de pensamento dos socialistas utópicos, os quais voltaram maior atenção não apenas à descrição de suas utopias, mas também aos caminhos que poderiam vir a torná-las possíveis, com enfoque sobre a questão dos sistemas produtivos e da organização social que permitiria às tais sociedades atenderem suas necessidades materiais sem que isto incorresse nos graves distúrbios sociais que atravessaram todo o século XIX. Dentre as obras literárias que marcam este momento, podemos destacar “Viagem para Icaria” de Etienne Cabet (1848) e “Notícias de Lugar Nenhum” (1891), de William Morris. No entanto, se por um lado, ao descreverem sociedades nas quais desaparece o conceito de propriedade, estas obras são capazes de demonstrar com maior clareza que o âmago dos problemas sociais (e principal empecilho para a criação de uma sociedade utópica) encontra-se na economia e na questão do

⁶ JAMESON, 2005, p. 171

⁷ BACON, Francis. “Nova Atlântida” (1626).

controle dos meios de produção, elas são ainda assim evasivas do ponto de vista dos passos a serem efetivamente tomados para permitir o advento de tais utopias. Tal questão viria apenas a ser efetivamente encaminhada pelos socialistas científicos, dentre os quais figura proeminentemente a figura de Karl Marx, para o qual o comunismo, forma final da sociedade após o desaparecimento da luta de classes desaparece, representaria a solução mais próxima a uma utopia factível.

Paralelamente, no campo das artes percebe-se uma convergência crescente entre as vanguardas artísticas da virada do século XIX para o XX, e a temática do pensamento utópico. Tal convergência resulta de uma série de fatores, dentre os quais destaca-se a própria crise que a arte atravessava no final do século XIX com a consolidação da sociedade industrial, momento de incerteza no qual chocam-se a antevisão de uma sociedade regida pela frieza mecânica do sistema produtivo industrial ao saudosismo idílico do movimento “*Arts and Crafts*”, aos caprichos sensuais do *Art Nouveau* e ao escapismo decadente do Expressionismo.

Deste contexto, temos a súbita “explosão criativa” da qual originam-se as principais vanguardas artísticas do início do século XX, dentre as quais destacam-se o Cubismo, Surrealismo, Dadaísmo e outros. Nesta transição é patente a relevância da ideia de utopia como força motriz para a criação de uma “nova arte”, uma arte que busca no abstrato, no impossível, no irrealizável e no inaceitável alguns de seus principais valores e motivos. É neste momento, enfim, que ocorre a associação irrevogável entre os conceitos de vanguarda e utopia, uma convergência que corresponde à associação fecunda entre aquilo que ainda não existe, e a busca frenética por aquilo que poderá existir. Debord evidencia esta relação, ao afirmar que

A arte em sua época de *dissolução*, como movimento negativo que prossegue a superação da arte em uma sociedade histórica na qual a história ainda não foi vivida, é ao mesmo tempo uma arte de mudança e a pura expressão da mudança impossível.

Quanto mais grandiosa for a sua exigência, tanto mais sua verdadeira realização estará além dela. Essa arte é forçosamente de *vanguarda*, e *não existe*. Sua vanguarda é seu desaparecimento.⁸

No campo da arquitetura e do urbanismo no início do século XX, o conceito de utopia foi um dos elementos essenciais que integraram a ideologia do Movimento Moderno. No entanto, nele a utopia aparece menos como um “não-lugar”, como um referencial distante e impreciso que serve de combustível à ação, mas sim como uma possibilidade real, exequível e alcançável mediante a adesão a um ideário (alguns diriam, a uma fórmula) formulado por pensadores como Le Corbusier, Wright, os membros da Bauhaus e do construtivismo soviético. Após o declínio do movimento, percebeu-se que este ideário tinha tanto de visionário quanto possuía de messiânico, e tornou-se evidente a profundidade em que, conforme coloca Otília Arantes,

(...) o Movimento Moderno também é filho da Utopia – se bem que de uma utopia da civilização maquinista, atrelada a todas as aporias do progresso técnico.

Como indica autora,

É preciso lembrar que essa radicalidade era a de todas as vanguardas históricas. Como estas, a arquitetura acreditava pressagiar dias melhores para a humanidade, e isso com tanto mais razão quanto ela podia intervir sobre as condições materiais de vida do homem moderno – isto é, podia, em princípio, alterar radicalmente a fisionomia da cidade. A utopia resumia-se à convicção de que era possível, e desejável, resolver os antagonismos da grande metrópole através da reordenação do espaço habitado, uma intervenção em profundidade que se refletiria na organização social. Para tanto, o novo método projetual deveria ser regido pelos seguintes

⁸ DEBORD, 1967, p. 124.

preceitos: objetividade, racionalidade, funcionalidade e internacionalidade – resumidos na fórmula-programa ‘arquitetura funcional’.⁹

O poder da indiscutível coerência destes argumentos que sustentaram o avanço do discurso moderno, assim como a avenida que supostamente abriria rumo a uma cidade mais igualitária, aberta e regida por princípios enobrecedores e dignificantes do novo cidadão urbano (um homem tão utópico quanto a cidade em que viveria, ilustrado nas proporções heroicas do *Modulor* corbusieriano), de fato soaram de maneira extremamente sedutora para uma sociedade que ainda recuperava-se da destruição ocasionada pelo maior conflito bélico que a humanidade havia testemunhado desde então, e da recessão econômica que o seguiu.

Muito do poder deste discurso, no entanto, não se deve apenas às circunstâncias do período e ao caráter de vanguardismo e racionalidade que o marcavam, mas também ao fato de que o Movimento Moderno carregava consigo a carga de uma longa evolução do pensamento utópico que tinha muitos de seus aspectos habilmente sintetizados em suas propostas. As visões de futuro apresentadas pelos arquitetos e urbanistas da época – e não apenas pelos modernos, mas também por aqueles que os antecederam, desenvolvendo suas ideias em meio à crise urbana propagada na Revolução Industrial – apelavam para aspirações utópicas (sociais, culturais, e, significativamente, simbólicas) que, em alguns casos, em muito tempo o antecederiam. Apesar das indiscutíveis inovações que os projetos modernistas continham tanto em forma quanto em conteúdo, do ponto de vista de seu diálogo com a utopia eles incorporam algo que poderíamos considerar como “valores utópicos” que os transcendem no tempo e no espaço e que neles estavam decantados após um longo processo evolutivo.

⁹ ARANTES, 1993, p. 54.

Sobre o caráter utópico do arquitetura moderna muito já foi escrito e discutido, sendo que boa parte da literatura crítica da segunda metade do século XX busca debruçar-se sobre os percalços, sucessos e decepções associados ao grande projeto modernista desdobrado mundo afora até o início da década de setenta. Não temos aqui a intenção de traçar uma historiografia dos principais projetos modernistas utópicos, nem mesmo de contemplar todos, ou a maioria, destes projetos – esforços estes que seriam alheios ao objetivo maior do presente trabalho.

É inegável a contribuição do pensamento utópico na realidade construída e na percepção sensorial do espaço urbano. Sua influência desafia a temporalidade histórica e reverbera na produção arquitetônica, contribuindo de maneira conceitualmente sutil ou visualmente explícita. No entanto, independentemente desse viés de “causa e consequência”, este trabalho se concentrará em explorar exclusivamente os projetos utópicos, por meio de um processo crítico construído dentro de seu próprio universo, sem a necessidade de estabelecer a todo momento uma conexão direta com sua herança construída. A pesquisa admite que a reflexão utópica por si só significa um exercício arquitetônico legítimo, e buscará exaltar ao longo de suas páginas a sua contribuição para a evolução do pensamento arquitetônico e a importância de se imaginar outras realidades.

Este trabalho, portanto, se concentrará na análise de projetos-manifesto: propostas utópicas, provocativas e especulativas cujas imagens comunicam um universo axiológico intrínseco como reação ao seu contexto histórico e urbano, atuando na construção da ideia de futuro da cidade ou de realidades urbanas alternativas. Apesar da vasta história da Utopia vinculada a uma ideia de espaço desde a obra de More, concentraremos a pesquisa a partir da aurora da modernidade e da metrópole industrial.

Antes de descrevermos a estrutura do trabalho, convém estabelecer uma ressalva metodológica. A pesquisa de projetos utópicos implica em algumas diferenças metodológicas

quando comparada a pesquisa de projetos executados. Podemos analisar os projetos reais sob diferentes focos como partido estrutural, valor estético e urbano, materiais utilizados, relações programáticas, método construtivo, eficiência econômica, etc. Por outro lado, na pesquisa de projetos utópicos os valores a serem analisados não são tão tangíveis, pois contemplam características conceituais e imateriais. Em alguns casos os desenhos são escassos ou pouco detalhados, e a carga de informações é comunicada principalmente através da imagem (que será explorada de maneira intensa ao longo do trabalho), demandando uma postura analítica aguçada para extrair as informações relevantes que esse vocabulário imagético evoca. A temática da utopia é muito abrangente e lida com questões antropológicas, políticas e sociais, e acima de tudo, com o universo imaginário. Com essa diferença estabelecida, para este trabalho sentimos a necessidade de expandir a discussão arquitetônica, evocando outros campos disciplinares e linguagens artísticas, como a filosofia e o cinema. Eles terão um papel complementar às referências bibliográficas que foram utilizadas, as quais representam autores reconhecidamente dedicados à reflexão crítica em torno do tema da utopia, tanto na arquitetura quanto num contexto mais abrangente.

I.03 Diagrama da relação utopia |
distopia – arquitetura | cinema

A primeira parte do trabalho estabelece a dicotomia entre utopia e distopia. Para o primeiro capítulo, discutiremos as Utopias geradas a partir da gênese da metrópole industrial, e extrairemos os principais arquétipos das propostas visionárias dos urbanistas que foram pioneiros ao traduzir a essência do que chamamos de Modernidade. O segundo capítulo é introduzido como um elemento desestabilizador dentro da discussão utópica dos arquitetos. Elegemos a linguagem do cinema como arte interdisciplinar e complementar da arquitetura para discutirmos as Distopias da metrópole, além da construção da ideia de futuro e das imagens urbanas geradas pelo gênero da ficção científica.

Em ambos os capítulos definiremos um conjunto de arquétipos que melhor representam os valores utópicos da metrópole moderna e os futuros distópicos do cinema, formando uma tipologia no sentido de Lang, mas sem a pretensão de estabelecer um sistema classificatório:

A palavra ‘tipologia’ é ambígua. Em seu sentido mais puro ela se refere ao estudo e teoria dos tipos e sistemas de classificação. Aqui assumimos que tipologia refere-se a um sistema de classificação. Um bom sistema deve ser simples, mas poderoso. Deve ser fácil de usar e abarcar todos os tipos relevantes com clareza. Deve possuir o menor número de variáveis capazes de explicar um fenômeno. Precisa permitir que uma pessoa possa entender as constantes que jazem por detrás de exemplos específicos.¹⁰

A segunda parte do trabalho assume um caráter mais analítico, com o intuito de investigar a continuidade ou ruptura dos valores extraídos na primeira parte ao analisar a pós-modernidade e também as propostas contemporâneas, traçando as devidas analogias e compreendendo a evolução do tema da utopia vinculado à prática arquitetônica na sociedade pós-industrial, além de situar a relevância do pensamento utópico na atualidade.

¹⁰ LANG, 2005, p. 43.

PARTE I

1 Metrópole e utopia na arquitetura da modernidade

Este capítulo irá tratar de modernidade. Apesar desta representar um conceito muito presente e familiar no universo arquitetônico, podemos atribuir inúmeras interpretações e significados a ela. No entanto, ela será utilizada neste trabalho para evocar um estado da civilização humana, um conjunto de experiências vivenciadas e compartilhadas por todos os homens modernos, conforme a poética definição de Berman:

Ser moderno é encontrar-se em um ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação e transformação das coisas em redor – mas ao mesmo tempo ameaça destruir tudo o que temos, tudo o que sabemos, tudo o que somos[...] nesse sentido, pode-se dizer que a modernidade une a espécie humana.¹

Apesar dos indícios dessa modernidade terem aflorado desde o Iluminismo, iremos nos referir a ela como a grande transformação global ocorrida a partir do final do século XIX e intensificada na primeira metade do século XX. O objetivo será discutir um conjunto de arquétipos derivados a partir da modernidade que compõe as utopias concebidas essencialmente para a metrópole moderna, tal como o título deste trabalho delimita.

O conceito de metrópole existe desde a Antiguidade com o exemplo de Roma, que em seu auge no século II chegou a ter 1,6 milhão de habitantes. As metrópoles do Império Romano já apresentavam certas problemáticas urbanas semelhantes às que vivenciamos atualmente, mas essas cidades podem ser consideradas exceções, casos singulares que não traduziam

¹ BERMAN, 1982, p. 24

verdadeiramente o estágio de desenvolvimento da civilização humana em uma escala global. Já a partir do século XX, que pode ser considerado como precursor da verdadeira era metropolitana, as metrópoles não se restringem apenas a certas regiões desenvolvidas, se tornando o maior produto cultural da civilização moderna.

Mas a gênese dessa metrópole moderna ocorreu a partir do conflito gerado no espaço urbano com a escalada da industrialização ainda no século XIX, com todas as transformações severas que ela causou no território. O conflito entre a estrutura urbana ainda medieval e a chegada da industrialização gerou um grande desequilíbrio ambiental e urbano nas primeiras cidades industriais da Europa. A insalubridade das ruas, a precariedade das habitações operárias, a deterioração social: uma urbanidade agonizante, que habita nosso imaginário coletivo pela imagem vitoriana da cidade de Londres, na figura mítica de Jack, o Estripador que aterrorizava as vielas escuras do distrito de Whitechapel. “A cidade da noite apavorante”, como descreve Peter Hall, se transformou em um arquétipo urbano que sintetizava todas as mazelas sociais da época, principalmente a insalubridade dos cortiços:

No século XIX, em meados da década de 80, pairava sobre todas as cidades e sobre Londres em especial, um espírito de mudança cataclísmica e mesmo violenta. As questões do momento eram, de um lado, o significado da pobreza das massas humanas; e, do outro, a desejabilidade de uma democracia política e industrial que surgisse como uma compensação para as queixas da maioria do povo.²

1.01 Ilustração de Gustave Doré
Ludgate Hill – Londres, 1872

1.02 A figura mítica de Jack The Ripper.

² HALL, 1988, p. 27

A concepção do novo cidadão metropolitano demandava um novo modo de habitar, trabalhar, circular e interagir socialmente. Era inevitável repensar a cidade, conceber um espaço urbano que fosse a plataforma ideal para que essa nova sociedade se desenvolvesse.

A essa desordem da cidade industrial do século XIX, veremos diversas propostas de ordenamentos urbanos concebidas por reflexões situadas na dimensão do imaginário. Alguns arquitetos optaram por responder às péssimas condições sociais de sua época se retirando da realidade e abdicando da ação prática e imediata para se dedicarem as suas utopias. Essa retirada pode ser entendida em alguns casos como escapismo, mas na verdade deve ser lida como uma tentativa de escapar das inevitáveis limitações intrínsecas à prática arquitetônica daquele momento. Sua inspiração em muitos casos advinha da ideia de que uma reconstrução radical das cidades seria a solução não só para a crise urbana, mas também para a crise social trazida pela era industrial.

De uma maneira geral, as propostas que ilustram os arquétipos de utopia descritos neste capítulo possuem acima de tudo um denominador comum: a intenção de compreender e expressar, da maneira mais eficiente, a nova lógica inerente do século XX. Por meio de projetos visionários e idealistas, procuraram materializar e exaltar a ideia matriz da chamada modernidade. Veremos que as utopias formuladas pelos primeiros arquitetos considerados modernos são essencialmente modelos urbanos, não havia uma dissociação entre projeto de arquitetura e planejamento urbano dentro dessas propostas, pois estes arquitetos-urbanistas permeavam esses dois universos para formular teorias que conduzissem tanto a arquitetura quanto o urbanismo rumo à uma nova realidade, cuja plataforma seria inevitavelmente o espaço urbano.

De acordo com a classificação de Choay³, essas propostas utópicas orientaram-se segundo as duas direções antagônicas do tempo – o passado e o futuro – na forma de nostalgia e progressismo. Essa dualidade é representada por dois modelos principais que irão magnetizar a essência das principais visões utópicas da cidade nesse período; o modelo progressista e o culturalista, que aparecerão vinculados neste capítulo aos arquétipos de progresso e ambientalismo, respectivamente.

Não será intenção deste capítulo estabelecer uma classificação dogmática dos tipos de utopia, e sim uma organização de alguns arquétipos que compõe o léxico utilizado na concepção das utopias arquitetônicas e urbanas. Os quatro arquétipos apresentados aqui não se encontram necessariamente dissociados ao analisarmos os exemplos desses projetos visionários. Ao contrário, são identificadas interpolações entre eles na maioria dos casos, ainda que um ou outro possa se manifestar de maneira mais significativa em cada projeto.

Além disso, a metodologia utilizada sacrifica intencionalmente a ordem cronológica dos projetos em favor de uma aglutinação ideológica, dentro de cada arquétipo ilustrado. Considerando-se a extensa bibliografia e a crítica sedimentada em torno de certos tópicos (principalmente sobre o modelo de cidade modernista), procurou-se oferecer aqui uma contribuição que não priorizasse apenas um registro histórico, na tentativa de estabelecer uma leitura menos óbvia sobre o tema, a fim de aflorar novas analogias e campos de interpretação.

³ CHOAY, 1965

1.1 Utopias de Progresso | Arrojo

“Nós não nos sentimos mais como homens das catedrais e palácios. Nós somos os homens dos grandes hotéis, das estações de trem, das imensas ruas e portos colossais.”

Antonio Sant'Elia, 1914

O progresso é um elemento chave na definição da própria modernidade que anunciamos. Nesse sentido, o avanço tecnológico é um dos principais canais propulsores do pensamento utópico, da concepção de novas realidades e, principalmente, da construção da ideia de futuro – matéria-prima essencial no universo imaginário dos utopistas. Neste primeiro arquétipo, assume-se que os avanços tecnológicos teriam o poder transcendental de impulsionar a nova civilização moderna e solucionar a insalubridade da cidade industrial do século XIX: a doença e a cura se encontram no mesmo elemento.

A tecnologia é a entidade primordial neste tema, portanto iremos recorrer às questões colocadas por Heidegger acerca da técnica para esclarecer a sua essência, e assim compreender melhor o combustível dessas propostas utópicas:

Em todo lugar, permaneceremos presos e atados à tecnologia, seja afirmando-a ou negando-a apaixonadamente. Mas estaremos entregues à ela da pior maneira possível quando a considerarmos algo neutro; pois esta concepção, [...], nos torna completamente cegos perante a essência da tecnologia.⁴

⁴ HEIDEGGER, 1949, p. 287, tradução nossa.

1.03 Cartaz anunciando a Feira Mundial de Chicago em 1933, simbolizando a "deusa do progresso".

Para Heidegger, a definição mais irrefutável da Tecnologia é a sua definição instrumental e antropológica. A tecnologia é um engenho humano, que estabelece fins e utiliza meios para atingi-los. Os instrumentos usados para se atingir esses fins formam a essência da tecnologia, sendo ela mesma um instrumento. Essa definição mais óbvia acerca da tecnologia se refere adequadamente tanto às técnicas manuais antigas quanto às máquinas modernas. Da mesma maneira, enquanto parte essencial do arquétipo do progresso, a tecnologia é indiscutivelmente encarada como um "meio para um fim": um instrumento humano que serve de base para a construção de utopias para a metrópole moderna. A tecnologia vinculada à indústria será uma das principais personagens na elaboração das propostas arquitetônicas e urbanas de caráter utópico. Seu protagonismo estará presente de maneira evidente nas expressões gráficas e intenções estéticas dessas propostas, com a função de alegadamente legitimar os discursos técnicos e ideológicos de seus criadores. Para estes, a tecnologia nunca é encarada com neutralidade, e a passionalidade com a qual é afirmada ou negada está sempre explícita.

A humanidade busca dominar a tecnologia, e "[...] a vontade de dominá-la se torna tão mais iminente na medida em que a tecnologia ameaça escapar do domínio humano"⁵. A partir do nascimento da modernidade, a torrente tecnológica inundou a mente dos arquitetos com infinitas possibilidades, tornando quase uma obrigação o ato de absorvê-la, dominá-la e engastá-la nas propostas utópicas, como se fosse uma entidade libertária, símbolo da nova civilização moderna.

Porém Heidegger argumenta que a tecnologia não é meramente um meio, é uma maneira de revelar, de trazer à tona algo em seu estado finalizado por meio da produção. Se considerarmos esse conceito, iremos enxergar um outro âmbito mais amplo sobre a essência da tecnologia; o

⁵ Ibid., p. 289, tradução nossa.

âmbito da revelação, ou seja, da “verdade”. O termo “tecnologia” advém do grego *techne*, que por sua vez denominava não só as habilidades de manufatura do artesão mas também se referia às belas artes e às artes humanas da mente. A *techne* era, portanto, algo poético. Com esse entendimento mais filosófico de sua essência, concluímos que a Tecnologia é um modo de trazer à tona a verdade, de revelar o que ainda está encoberto. “Tecnologia é um modo de revelar. Ela se apresenta no âmbito onde o desocultamento acontece, onde a verdade acontece.”⁶

Além disso, a tecnologia moderna é encarada como um modo de revelar diferente da técnica do passado, pois agora ela desafia a natureza em seu processo de revelação dos recursos energéticos. Essa tecnologia moderna marca um momento sem precedentes na história humana, o início da modernidade com a inauguração da civilização essencialmente urbana caracterizada pela industrialização que subjuga o ambiente natural:

Anteriormente, o trabalho do camponês não desafiava o solo do campo [...] Entretanto o cultivo do campo agora entrou em um outro tipo de manuseio, que se impõe e desafia a natureza. Agricultura é agora uma indústria de alimentos mecanizada. O ar é agora instituído para o fornecimento de nitrogênio, o solo para o fornecimento de minérios, o minério para o fornecimento de urânio, que por sua vez é posto para fornecer energia atômica que pode ser liberada tanto para a destruição quanto para o uso pacífico.⁷

Essa dialética proposta por Heidegger traz um significado mais profundo acerca da tecnologia, que possui um papel fundamental na construção das utopias de progresso. A busca pela verdade no sentido platônico é em si uma utopia, talvez a primeira delas. A tecnologia é adotada por estes arquitetos utópicos como o meio de se atingir esse estado de “verdade”. Além de um meio, a

⁶ Ibid., p. 295, tradução nossa.

⁷ Ibid., p. 296, tradução nossa.

tecnologia pode ser entendida aqui como a busca insaciável da humanidade pelo descobrimento do novo, de procurar revelar o que ainda está encoberto pelo futuro, novas possibilidades de se construir o espaço, de se pensar a arquitetura e a cidade: a utopia do progresso, do “avançado”. Na tecnologia estaria o poder da salvação.

1.04 Gravura de Gio Colucci, Bonheur du monde III (Felicidade no Mundo) ilustrando a metrópole industrial - 1929

Fazem parte deste arquétipo os arquitetos visionários que são categorizados dentro da orientação ideológica progressista, de acordo com Choay. A ideia chave que subte o urbanismo progressista é a ideia da modernidade. “Uma grande época está surgindo, existe um espírito novo”⁸, proclama Le Corbusier em 1919. Na base do urbanismo progressista encontra-se uma concepção da era industrial como ruptura histórica radical, revelando uma ideologia positivista diante dos novos tempos modernos. Este modelo já havia sido inaugurado pelos utópicos do século XIX como Owen e Fourier, com suas propostas de falanstérios.

Mas o modelo progressista é expresso especificamente para a metrópole industrial primeiramente por Tony Garnier em 1904, quando apresenta o seu projeto da Cidade Industrial. Foi o primeiro manifesto urbano que contempla uma rígida setorização como elemento articulador da cidade, antecedendo a Carta de Atenas. A Cidade Industrial possuía como diretrizes principais a separação das funções urbanas em áreas exclusivas para habitação, trabalho, recreação e indústrias, além da exaltação dos vazios e espaços verdes que atuam como articuladores no isolamento dos usos. Esse rigor funcionalista estava a serviço da nova austeridade estética, na qual lógica e beleza coincidem, devendo se traduzir em uma disposição simples que enalteça a ordem, atingindo assim a satisfação visual promovida pelos novos valores racionais. Além disso, a proposta tinha como premissa a padronização dos edifícios, com soluções técnicas e estéticas relativamente

⁸ Extraído da revista L'esprit nouveau, fundada pelo próprio Le Corbusier e Ozenfant em 1919.

avançadas para a época, caracterizadas pelo uso de materiais modernos como o concreto e composições formais que procuravam traduzir a imagem da modernidade, sem ornamentos e com linhas que remetiam ao estilo art déco.

- 1.05 Vista aérea da Cidade Industrial de Garnier, 1904
- 1.06 Zona industrial
- 1.07 Desenho para a estação principal

A proposta de Garnier era uma resposta à cidade anacrônica do final do século XIX, que explicitava a relação conflituosa entre a antiga lógica urbana herdada desde a Idade Média e a recente industrialização geradora de insalubridade e tensão espacial. Ao invés de negá-la, etimologicamente a cidade de Garnier exaltava a indústria de base como núcleo econômico da nova urbanidade, contemplando-a dentro de sua setorização. A Cidade Industrial influenciou diretamente a geração de arquitetos modernos, com sua grande contribuição referente ao funcionalismo radical da cidade, que seria apropriado pela formulação doutrinária da Carta de Atenas e dos CIAM, tendo como seus mais expressivos representantes os racionalistas da Bauhaus e Le Corbusier.

Essas utopias urbanas que exemplificam o arquétipo do progresso eram concebidas pela racionalidade, priorizando a eficiência urbana de maneira análoga a uma fábrica, com suas funções bem estratificadas e desenho excessivamente geometrizado, valores que eram transplantados

também aos edifícios e lâminas habitacionais. Sobre a eficiência tecnológica da cidade moderna, Choay comenta:

A cidade do século XX precisa realizar a revolução industrial: e não basta empregar sistematicamente os materiais novos, aço e concreto; [...] é preciso, para obter a eficácia moderna, anexar os métodos de estandarização e de mecanização da indústria”.⁹

1.08 Arte Futurista: Umberto Boccioni,
1915 Carga dos lanceiros, 1915
1.09 Gino Severini. Canhão em ação,
1915

A arquitetura deveria ser reduzida ao essencial, da mesma maneira com que as máquinas não admitem peças obsoletas. A própria habitação ganhou o novo status corbusieriano de “máquina de morar”, sendo esta a célula matriz que deveria compor a nova “Cidade-máquina”, conceito que seria resgatado e potencializado nas propostas dos anos 60, conforme discutiremos em outro capítulo.

Dentre as correntes de pensamento que ilustram de maneira mais passional o arquétipo do progresso está o Movimento Futurista, uma das vanguardas que mais exaltaram os avanços tecnológicos e a recém-chegada Era da Máquina. As características ideológicas e atitudes comportamentais elegeram o Futurismo enquanto vanguarda, antes mesmo de seus aspectos formais e estéticos. Essa nova ideologia foi concebida primeiramente no Manifesto Futurista de autoria do fundador do movimento, o poeta italiano Filippo Marinetti, publicado no *Le Figaro* em 1909.

Como todo manifesto poético, possui uma narrativa excessivamente dramática e heroica, na qual Marinetti expressa a angústia e o conflito emocional de uma época de transição entre o tradicional histórico e a nova modernidade. A percepção de uma transformação radical para uma nova sociedade que elegia a Máquina como seu arauto principal:

⁹ CHOAY, 1965, p. 20

Afirmamos que a magnificência do mundo se enriqueceu de uma beleza nova: a beleza da velocidade. Um carro de corrida adornado de grossos tubos semelhantes a serpentes de hálito explosivo - um automóvel rugidor, que parece correr sobre a metralha, é mais belo que a Vitória de Samotrácia.¹⁰

Qualquer resquício da sensibilidade artística do século XIX era repudiado, considerado impróprio diante da modernidade, na qual se louvava o avanço tecnológico, a indústria e os meios de transporte modernos, com alegórica exaltação da velocidade. Marinetti declama tanto a velocidade física, propiciada pelo automóvel, quanto a metafórica, referente às rápidas mudanças e o avanço vertiginoso da civilização moderna. Há também um certo radicalismo imoral e muita agressividade nas convocações do Manifesto, como a destruição dos símbolos burgueses dos museus e academias, o combate ao feminismo e a defesa da guerra enquanto instrumento higienista do novo mundo.

A tradução arquitetônica do movimento Futurista inaugurado por Marinetti repousa nos desenhos e teorias de Antonio Sant'Elia para a proposta da *Citta Nuova*, publicada em 1914. Apesar de nunca ter construído nenhum edifício em sua breve carreira, Sant'Elia exerceu uma forte influência no vocabulário visual dos arquitetos modernos e pós-modernos, por meio de uma visão extremamente romantizada da tecnologia e da estética industrial. Juntamente com os desenhos da proposta urbana, publicou também em 1914 o seu Manifesto da Arquitetura Futurista, que evoca os mesmos princípios do manifesto anterior, com um foco mais específico sobre a prática dos arquitetos. Ele se coloca radicalmente contra os excessos estilísticos que estavam presentes na

1.10 Edifício de Sant'Elia, 1914

¹⁰ MARINETTI, 1909. O poeta faz uma comparação com a escultura da deusa grega Nike, conhecida como Vitória de Samotrácia, famosa pela sua beleza e forma que expressa leveza e movimento, atualmente exposta em destaque no Museu do Louvre. Mais uma atitude de glorificação da máquina moderna em detrimento da arte clássica e da História.

produção arquitetônica daquele momento, cujos autores se mostravam impassíveis diante das inovações tecnológicas e sociais.

Tudo deveria transpirar o sentimento de velocidade e movimento, por meio de uma arquitetura emotiva e psicologicamente subversiva. Os esboços de seus edifícios para a *Citta Nuova* possuem uma linguagem pitoresca para expressar esse frenesi tecnológico, defendendo o uso forçado das linhas oblíquas pela sua dinâmica e força intrínseca para gerar movimento na arquitetura, ao contrário da ortogonalidade¹¹, supostamente estática e agressiva, contrária à nova sensibilidade estética do momento.

A *Citta Nuova* é uma apoteose do modo de vida urbano, mecanizado e cosmopolita. O novo cidadão metropolitano deveria exaltar a sinestesia gerada pela cidade moderna, todos os seus odores, ruídos, circulações aceleradas de máquinas e pessoas – sentimento análogo ao que viria ser mais tarde o espírito pós-moderno de valorização do mundano e corriqueiro. Além disso, Sant'Elia defendia a ideia da efemeridade arquitetônica, propondo a constante reconfiguração da cidade, em contraposição à ideia de eternidade pretensiosamente engastada no Movimento Moderno.

A partir de uma arquitetura concebida desta maneira nenhum vício formal ou linearidade de pensamento pode se propagar, uma vez que as características fundamentais da arquitetura futurista são sua impermanência e transitoriedade. As coisas vão durar menos do que nós. Cada geração deve construir sua própria cidade.¹²

¹¹ Posteriormente, Le Corbusier elegeria a ortogonalidade como matriz elementar para determinar as relações dos edifícios e das vias, afirmando que a cultura é um estado de espírito ortogonal. "A rua curva é o caminho dos asnos; a rua reta, o caminho dos homens". (CHOAY, 1965, p. 23)

¹² SANT'ELIA, 1914

1.11 Città Nuova, 1914

1.12 Perspectiva da estação ferroviária

Em seu ensaio crítico de “Projeto e Destino”, Argan argumenta sobre a polêmica e também a grande contribuição de Sant’Elia para a arquitetura contemporânea, que ao contrário dos racionalistas “moderníssimos” que prezavam pelo reducionismo do *standard* incapaz de conduzir a um estado de arte, o futurismo justificava sua construção teórica diante da finalidade ideal da arte. Essa arte deveria responder ao nosso espírito e mentalidade assumidamente “artificiais”, em contraposição ao naturalismo de Ruskin e Morris, que discutiremos em outro arquétipo. Sobre a visão de arte e arquitetura de Sant’Elia, Argan comenta:

1.13 Hellytown - Piero Portaluppi, 1926

1.14 Fotografia de Alexandr Rodchenko
- Rodas Dentadas - 1930

1.15 Estrutura de El Lissitzky, 1927

A arte se torna, portanto, relação entre o homem e o ambiente [...] A arquitetura não buscará mais fazer-se pequenina para esconder-se entre os elementos naturalistas de uma paisagem, mas será uma nova paisagem, criação humana aderente e coerente ao espírito que a produziu.¹³

Com influência do racionalismo e futurismo, outros grupos de arquitetos visionários surgiram nesse momento, como o grupo italiano “*Novecento*”, apesar de sua visibilidade ser bem menos significativa que o trabalho de Sant’Elia. Deste grupo, podemos destacar os desenhos utópicos de Piero Portaluppi, que demonstra uma aproximação bastante particular da experiência racionalista e das vanguardas europeias. Nota-se uma forte tendência alienante e excentricidade em suas visões de arranha-céus urbanos da utópica *Helly Town*, de 1926. Na Alemanha, o *Novembergruppe* de Taut e Gropius iniciava um movimento vanguardista semelhante ao dos italianos, com forte apelo ideológico para reivindicar a arte e a arquitetura para o povo, livre do domínio das classes burguesas e do Estado. Esse movimento iria posteriormente influenciar o expressionismo alemão e as correntes racionalistas, que culminariam na fundação da Bauhaus.

Do mesmo período do Futurismo, e com expressividade análoga, podemos citar também as vanguardas soviéticas, tanto nas artes quanto na arquitetura, representadas por Malevitch, Tatlin e Lissitzky. Porém, diferentemente do movimento italiano, esses artistas procuravam traduzir o espírito da Revolução e promover a transformação social, criando uma arte totalmente nova e heroica, que atendesse aos anseios do recém-fundado socialismo. A máquina e as indústrias de base eram a inspiração para os desenhos arquitetônicos visionários, que viriam a compor o chamado Construtivismo Soviético. Nas artes, podemos destacar Aleksandr Rodchenko, que se distingue na

¹³ ARGAN, 1965, p. 182

fotografia e design gráfico, sendo pioneiro nas técnicas de colagem e fotomontagem muitas décadas antes de qualquer software de manipulação de imagem. Sua arte sempre estava associada às campanhas publicitárias e ativismo político em favor do socialismo. Na fotografia, Rodchenko recorre às linhas diagonais e convergentes, de maneira análoga ao futurismo italiano, em contexto essencialmente urbano e popular. Podemos observar na essência de suas criações a afirmação da vida moderna e a cultura progressista soviética, permeados pelo otimismo em relação ao futuro do socialismo.

1.16 Martelo e Foice, fantasia arquitetônica de Yakov Chernikhov, 1933

1.17 Monumento à III Internacional Socialista, de Tatlin, 1920

Apesar das propostas mais radicais e utópicas desse movimento terem permanecido apenas no papel e nas artes plásticas - perdendo força no período stalinista - o design expressivo e as composições volumétricas arrojadas do Construtivismo exerceriam uma influência direta na arquitetura dos anos 80 e 90 atribuída à corrente desconstrutivista.

Iríamos enxergar, no decorrer do século XX, o desdobramento do arquétipo do progresso sendo assimilado e revestido de acordo com a evolução dos avanços tecnológicos em cada estágio do capital, como descreve Jameson:

A relação com a máquina e sua representação altera-se dialeticamente em cada um dos estágios qualitativamente diferentes de desenvolvimento tecnológico. É oportuno lembrar aqui a exaltação da máquina no estágio do capital imediatamente anterior ao nosso, a excitação do futurismo, especialmente a celebração da metralhadora e do automóvel por Marinetti. Esses são emblemas ainda visíveis, centros de energia esculpidos que tornam tangíveis e figuradas as forças motrizes daquele momento anterior da modernização. O prestígio dessas grandes formas aerodinâmicas pode ser constatado em sua presença metafórica nos edifícios de Le Corbusier, vastas estruturas utópicas que navegam como gigantesco barcos a vapor, em meio do cenário urbano de uma terra degradada.¹⁴

Apesar da obsolescência intrínseca e inevitável dos referenciais tecnológicos de cada época, superados sempre pelo mais avançado, o arquétipo do progresso se mantém inerte no universo utópico, preservando a tecnologia como sua máxima entidade paradigmática.

¹⁴ JAMESON, 1991, p. 62

1.2 Utopias de Mobilidade | Flexibilidade

“Hoje, o simples fenômeno do automóvel faz com que a antiga cidade resulte caduca, como um velho navio irremediavelmente inadaptado as nossas necessidades atuais.”

Frank Lloyd Wright, 1932

O arquétipo da mobilidade está diretamente vinculado ao do progresso, anunciado pelo Movimento Futurista em sua ode à velocidade e ao automóvel. Os meios de transporte concebidos na Era da Máquina e a própria essência da aceleração compõem um dos principais atributos imagéticos relacionados à modernidade. O advento do avião e principalmente do automóvel moderno iria instaurar um novo paradigma para a relação humana com o binômio tempo - espaço, alterando radicalmente nossa percepção do território urbano e da maneira como interagirmos com ele. A possibilidade do deslocamento rápido dentro da cidade e a diminuição do tempo de viagem em escala global foram algumas das transformações trazidas pela modernidade que mais influenciariam o estilo de vida da civilização contemporânea, nosso modelo econômico e social.

Se atualmente enxergamos de maneira crítica os meios de transporte viários apontando diversas ressalvas e malefícios, na aurora da modernidade a maioria dos urbanistas não poupava exaltação e otimismo ao discutir a revolução das novas máquinas automotivas e as incríveis possibilidades que elas trariam à criação das cidades futuras. Dessa maneira, o arquétipo da mobilidade adentrou no universo imaginário dos arquitetos, fazendo com que as estruturas viárias e os meios de transporte modernos virassem personagens constantes nas utopias urbanas a partir da modernidade.

1.18 Desenho de Da Vinci, 1488
1.19 Cartoon da revista The New Yorker, 1926. "Resolvendo o problema do trânsito".

No entanto, podemos identificar desenhos visionários que contemplam a problemática da mobilidade muito antes da era industrial. Em 1488, Leonardo da Vinci apresentou uma proposta engenhosa para solucionar a relação conflituosa entre os diferentes tipos de transporte e a circulação de pedestres na cidade renascentista. Consistia em alguns desenhos tridimensionais que ilustravam um corte de uma via com edificações adjacentes, no qual se propunha a estratificação do sistema viário em diferentes níveis. O tráfego mais pesado constituído por carroças e animais ficaria restrito ao nível do solo mais baixo, conectando-se às pequenas manufaturas e depósitos, enquanto que as pessoas circulariam em um nível urbano superior e mais agradável, sem competir com o ruído dos transportes e o mau cheiro dos animais. Haveria ainda um segundo nível superior abrigando funções de comércio e habitação, que poderia estar interligado por passarelas entre outras edificações opostas, inaugurando assim um conceito embrionário da cidade aérea, com a vida urbana ocorrendo acima do nível do solo.

Porém, a incompatibilidade entre a circulação de pedestres e transportes iria se agravar explicitamente a partir da metrópole industrial, com o adensamento populacional e a pluralidade de veículos automotores disputando espaço em ruas despreparadas, ainda pertencentes à lógica da cidade histórica. De maneira análoga às ideias de Da Vinci, diversas propostas de organização dos fluxos da metrópole apareceram no início do século XX. Dentre elas, podemos citar as visões de Harvey Corbett, cuja prática exerceu grande influência na ideia de modernidade da metrópole americana, e em parceria com Hugh Ferriss, concebeu diversas ilustrações visionárias sobre a evolução dos arranha-céus de Nova York, que iriam sintetizar o grande paradigma da verticalização nos EUA. Em resposta à densificação dos centros urbanos, Corbett imaginou uma cidade do futuro estratificada verticalmente de acordo com a função, com apartamentos nos andares mais altos e estabelecimentos públicos nas bases dos arranha-céus. O tráfego de automóveis e trens seria

dividido em diversos níveis de circulação de velocidades variadas, todos enterrados no subsolo, liberando o nível térreo da cidade para a movimentação exclusiva dos pedestres. Assim como Corbett e Ferriss, diversos outros arquitetos e ilustradores exploraram o universo imaginário nas duas primeiras décadas do século XX com suas visões fantásticas para Nova York, o grande paradigma da metrópole do futuro. Em todas elas podemos identificar o arquétipo da mobilidade como essência comum da ideia de futuro, com múltiplos níveis viários e um enxame de máquinas voadoras.

1.20 e 1.21 Visões de Corbett para uma cidade em múltiplos níveis, 1925

1.22 Visão de Moses King para NY, 1908

1.23 Life Magazine- New York to Boston in 40 minutes, 1913

Um dos principais arquitetos que trabalharam a problemática da mobilidade foi Eugène Hénard que, além de atuar significativamente no planejamento urbano de Paris no início do século XX, influenciou o urbanismo das grandes metrópoles com suas teorias de circulação urbana e a concepção de importantes elementos viários, como as rotatórias e as vias radiais. Apesar de sua atuação prática, Hénard apresentou um trabalho essencialmente utópico em 1910, durante uma conferência sobre planejamento urbano em Londres. Em seu discurso, Hénard apontou diversos problemas na estrutura viária e desenho urbano das cidades de sua época, inclusive a congestão dos meios de transporte. Hénard criticava também a ineficiência e desorganização das redes de instalações subterrâneas e sua incompatibilidade com as novas demandas da cidade moderna, condenando a manipulação antiquada do solo urbano e as constantes necessidades de manutenção das vias. Ele idealizava a rua como uma plataforma multifuncional que além de servir à circulação urbana deveria conter uma série de redes muito mais complexas que forneceriam recursos para o funcionamento da cidade do futuro, como dutos de combustíveis para os edifícios e ar comprimido que faria a sucção de toda a poeira das habitações, como um grande aspirador¹⁵.

Para solucionar essa problemática, Hénard propôs o conceito de um nível térreo artificial para a cidade, com vias elevadas para a circulação de pedestres e tráfego leve:

Todo o mal surge a partir da ideia tradicional de que as ruas devem estar assentadas no nível do solo em sua condição original. Não há nada que justifique tal visão errônea. Se fossemos estabelecer um princípio básico, seria a ideia de que as vias e calçadas devem ser construídas artificialmente em uma altura suficiente para permitir um espaço inferior capaz de

¹⁵ Hénard especula um cenário futuro no qual a automatização dos edifícios seria tão sofisticada que demandaria uma quantidade de dutos e instalações cada vez maior, proporcionando condições ambientais e higiênicas perfeitas para os cidadãos. Por exemplo, ele assume que existiria um sistema global de dutos para fornecer aquecimento ou ar-condicionado para as habitações, inclusive um deles viria desde a região costeira para trazer água do mar e ar puro do oceano para que todos tivessem acesso aos seus benefícios saudáveis.

conter todas as instalações necessárias e os serviços viários. Dessa maneira todos os problemas e dificuldades funcionais iriam desaparecer.¹⁶

1.24 Desenhos de Hénard, 1910

Esse “falso” térreo urbano funcionaria como um constante viaduto atingindo o pavimento de acesso dos edifícios, enquanto o nível inferior contemplaria uma via de serviços para a circulação dos meios de transporte de longa distância e veículos pesados de carga. O subterrâneo seria utilizado apenas para passagem do esgoto e de todas as instalações e dutos necessários. Esse

¹⁶ HÉNARD, 1910, p. 346

sistema poderia se expandir com mais níveis inferiores para servir diferentes tipos de transportes, dependendo da evolução da demanda de uma cidade.

Além das propostas viárias, Hénard contempla algumas características e diretrizes para as edificações em sua cidade utópica, como a altura ideal, uso de materiais modernos e principalmente a extinção do telhado para utilização das coberturas dos edifícios como ponto de aterrissagem. Ele previa que em um futuro não muito distante haveria máquinas voadoras individuais que se moveriam no espaço aéreo da cidade como insetos, antevendo o advento do helicóptero. Em seu modelo de edifício, esses automóveis voadores ficariam estacionados no subsolo, atingindo o terraço por meio de elevadores de carga quando fossem decolar. A cidade do futuro teria rotas aéreas restritas devido ao grande tráfego dessas máquinas, sendo que o centro histórico seria protegido por uma série de torres de orientação para resguardar seu espaço aéreo, que seria liberado nas zonas mais modernas da cidade.

1.25 Visão de Hénard para a Paris do futuro, 1910

É interessante salientar que o pioneirismo de Hénard na proposta de um piso artificial para a cidade viria a ser uma grande influência para outros modelos urbanos, como o de Le Corbusier, com suas vias de pedestres aéreas e estruturas em pilotis da *Ville Radieuse*.

Na utopia corbusieriana, que viria a ser traduzida pela Carta de Atenas, a circulação é encarada como uma das funções soberanas da cidade setorizada, sendo que as vias deveriam manter total independência em relação aos volumes edificados, contrariando a lógica e o papel da rua nos centros antigos. “Os cafés e locais de repouso deixaram de ser esse mofo que rói as calçadas: transferiram-se para o terraço dos tetos”.¹⁷ A cidade tradicional deveria render-se à infraestrutura do automóvel, sempre prioritário em qualquer conflito que se revelasse entre ambos, como argumenta Choay:

A rua não é, portanto, somente abolida em nome da higiene, na medida em que simboliza em nossa época a desordem circulatória. A ordem circulatória, aliás, corre muitas vezes o risco de terminar em submissão incondicional ao poder do automóvel, do qual se pôde dizer, não sem alguma justiça, que sozinho terminaria por determinar a posição de um grande número de projetos.¹⁸

Diversas outras propostas utópicas exaltaram o protagonismo do automóvel, com vias expressas implantadas na malha urbana ou até mesmo fundidas com a própria arquitetura dos edifícios. Além dos desenhos visionários do próprio Le Corbusier ilustrando edifícios lineares com auto-estradas na cobertura (para São Paulo, Rio de Janeiro e Argel), o arquiteto britânico Geoffrey Jellicoe chegou a propor um excêntrico modelo de cidade para os arredores de Londres no pós-guerra. Batizada de “Motopia”, consistia em uma retícula formada por blocos de apartamentos

1.26 Ville Radieuse de Corbusier, 1924

1.27 Proposta de Corbusier para São Paulo, 1929

1.28 Motopia de Jellicoe, 1960

¹⁷ CORBUSIER, 1925, p. 45

¹⁸ CHOAY, 1965, p. 22

lineares com toda a circulação de automóveis restrita à cobertura, enquanto o nível térreo era reservado para os parques e calçadas de pedestres.

Além da mobilidade como característica inerente da lógica urbana nas utopias discutidas anteriormente, podemos aprofundar o significado deste arquétipo diante da análise de algumas utopias que expandiram a questão da flexibilidade e transitoriedade para o organismo urbano como um todo, e não apenas em sua circulação interna.

Antes mesmo do advento do automóvel, Arturo Soria y Mata criou o conceito da Cidade Linear em 1882, com base em sua reflexão sobre os transportes e as novas técnicas de telecomunicações, que seriam o futuro da civilização humana. Ao invés de pensar o urbanismo como um processo de comunicação generalizado em termos de implantação homogênea e multidirecional, concebe uma forma puramente linear, uma grande artéria ao longo da qual seria conduzida a ocupação urbana. Esse eixo longitudinal que seria a Cidade Linear agrupa em um único organismo todas as vias de circulação e transporte ferroviário, além das instalações de serviços de abastecimento. Ao longo dele estão dispostas as habitações operárias associadas aos edifícios públicos e comerciais, sem qualquer vestígio de centralidade urbana. Dessa maneira, a Cidade Linear inaugura o conceito de desintegração da metrópole industrial baseada na congestão urbana, como explica Choay:

Este modelo está destinado a suprimir a concentração e densificação urbanas; seu objetivo é evitar a disseminação da construção através do território e preservar a integridade do campo. Além disso, simplifica ao máximo a interconexão das redes de serviço.¹⁹

¹⁹ Id., 1994, p. 31

Choay interpreta a proposta de Soria como um dos primeiros indícios da desconstrução da ideia de cidade tradicional, fenômeno que iria se intensificar ao longo do século XX. Soria imagina uma cidade linear que poderia se expandir indefinidamente, interligando os centros urbanos existentes e até territórios entre países, imaginando uma “desurbanização” em escala global, de maneira ininterrupta e abolindo o conceito de fronteira.

Contudo, é conveniente salientar também um outro aspecto implícito nesse modelo: a redução da ideia de cidade à uma linha de montagem industrial. A Cidade Linear admite sua expansão unilateral por meio do encaixe, um embrião do conceito de “plug-in”, denotando um transplante da cadeia de produção em série da fábrica à escala do território. Além de influenciar o conceito dos edifícios lineares idealizados pelos arquitetos modernos, o modelo de Soria se difundiu em outras propostas utópicas semelhantes, como a *Roadtown* de Edgar Chambless criada em 1910, uma estrutura horizontal infinita com habitações ao longo de um eixo ferroviário de múltiplos níveis.

1.29 e 1.30 Roadtown de Edgar Chambless 1910

O conceito de diluição da urbanidade pelo território, que a Cidade Linear inaugura ainda que de maneira primitiva, será resgatado radicalmente na utopia proposta por Frank Lloyd Wright, décadas depois de Soria e Chambless. Para manter a coerência da narrativa, iremos discutir o modelo de Wright mais adiante, pois este representa significativamente um outro arquétipo que será apresentado neste capítulo. Porém seria apropriado concluir a discussão deste tema com a parábola utilizada por Wright para ilustrar o seu raciocínio.

No início de seu texto *The Disappearing City*²⁰, Wright nos apresenta uma parábola histórica, na qual descreve que, nos primórdios da civilização, a humanidade estava dividida em dois grupos distintos: os “radicais” Nômades e os “conservadores” Habitantes das Cavernas. Este último eventualmente retirou-se para as colinas e começou a construir cidades, com o desejo de fixar-se. O Nômade, no entanto, era um aventureiro que encontrava forças em sua mobilidade, e construiu uma moradia mais adaptável com sua tenda dobrável. Os habitantes das cidades criavam seus filhos à sombra da muralha, enquanto os aventureiros nômades criavam os seus debaixo das estrelas:

O ideal de liberdade, que não deixou de se expressar no interior de nossas atuais aglomerações sedentárias, tem suas raízes nos instintos originais do Nômade aventureiro e não nos instintos daqueles que viviam da obediência e trabalho, refugiados à sombra da muralha.²¹

Apesar da predominância cultural e histórica das ocupações estáticas, Wright afirma que a cidade murada suprimiu o Nômade, mas nunca conquistou a sua essência. Ele atribui o ideal de liberdade presente na sociedade moderna à sobrevivência desse estado de espírito que se manteve

²⁰ WRIGHT, 1932

²¹ Ibid., p. 4

no inconsciente dos habitantes urbanos. Na modernidade, segundo Wright, as edificações sólidas e a proteção da muralha se tornaram obsoletas, e qualquer aspiração cultural legítima deve implicar a noção de liberdade. As máquinas de transporte modernas vieram “resgatar” o espírito do Nômade, contestando a justificativa humana por aglomerações estáveis e imóveis. A cidade do futuro deverá ser flexível e sem paredes, na qual a mobilidade proverá liberdade²².

Fascinado pelo fenômeno do automóvel, Wright denunciava a obsolescência da grande cidade, inapta a atender nossas necessidades modernas, criticando os urbanistas por não terem coragem de rejeitar o modelo decadente e permitir que o espírito dos novos tempos nos conduza à construção de novos paradigmas urbanos.

A investigação dessas utopias de mobilidade possui uma relevância contemporânea, pois representam as primeiras tentativas para lidar com questões que ainda não foram apropriadamente resolvidas, na relação entre circulação e vida urbana, flexibilidade e permanência.

Veremos mais adiante que essa idealização da cidade móvel e flexível será revisitada e potencializada em algumas utopias na pós-modernidade, impulsionadas pela crítica ao urbanismo moderno. A mobilidade denota atualmente uma pluralidade de significados, tanto da capacidade física nos movimentarmos no espaço urbano quanto da circulação virtual e de informações, fatores indissociáveis de uma realidade globalizada. Essa problemática permanece na lógica contemporânea da diminuição de tempo dos processos, da eficiência dos transportes e da demanda cada vez maior por velocidade de deslocamento, em oposição ao congestionamento populacional

²² FISHMAN, 1982

nas grandes metrópoles. A questão da mobilidade urbana se mostra crucial para viabilizar o modo de vida metropolitano e destravar o desenvolvimento das cidades.

1.3 Utopias de Universalidade | Coletividade

“As necessidades humanas são pouco numerosas; são bastante idênticas entre todos os homens, pois os homens foram feitos com o mesmo molde desde as épocas mais longínquas que conhecemos”.

Le Corbusier, 1925

Contradizendo a etimologia do próprio termo “Utopia” (não-lugar), as propostas urbanas e arquitetônicas de caráter utópico são comumente encaradas e concebidas como modelos, pois possuem intrinsecamente a intencionalidade de repetição, de adequação a qualquer território, de solucionar o problema em escala global. Há, portanto, uma transposição do não-lugar para o “qualquer-lugar”, quando a utopia pretende promover um estado de harmonia universal para toda a civilização humana, sem disparidades acentuadas. Ao invés da diversidade, essas utopias carregam uma tendência à neutralidade e homogeneização do ambiente construído e da sociedade, exaltando a igualdade como dispositivo para se atingir o estado utópico.

Retomando a obra seminal de More, temos o espaço-modelo das cidades da ilha de Utopia como instrumento da transformação da sociedade em seu estado ideal e harmônico. More estabelece a padronização como veículo reprodutor de seu modelo de espaço na totalidade do território. A uniformidade e standardização desse espaço contrastam com a diversidade e particularidade da paisagem natural da ilha, descrita por More de maneira a ser reconhecida como

uma versão da própria Inglaterra. As 54 cidades que compõe a ilha de Utopia são idênticas no formato e tamanho, bem como na configuração de suas ruas, habitações, estabelecimentos e edifícios públicos. Todas foram constituídas pelo mesmo plano, atribuído ao seu grande legislador Utopus, figura histórica que fundou o território e que para nós representa aqui o papel do urbanista. “Quem conhece uma cidade, conhece todas, porque todas são exatamente semelhantes, tanto quanto a natureza do lugar o permita”.²³

Essa configuração espacial não permite nenhum aspecto extraordinário ou exuberante no tecido urbano da utopia de More, na qual a universalidade e padronização do espaço modelo servem como um dispositivo de estabilização social, conforme comenta Choay:

Racionalizado e sujeito à geometria, sua função é assegurar a igualdade de todos, e obrigar cada cidadão a ocupar o seu lugar e executar o seu papel dentro da comunidade, garantindo que todos se lembrem a todo momento das instituições domésticas, econômicas e religiosas que estão em operação e que estabelecem a coerência social.²⁴

Ao transplantarmos essa discussão para a metrópole moderna, nos deparamos com a questão da produção industrial na arquitetura. Como discutimos anteriormente, a industrialização foi uma das bases do arquétipo do progresso, propulsora da modernidade. Além de sua essência tecnológica com a mecanização dos processos, podemos interpretar a industrialização também pelo viés econômico da lógica capitalista, reduzindo-a a linha de produção serial, condição inerente à lucratividade dentro do modelo fordista. Por produção serial subentendem-se repetição,

1.31 Frontispício do livro Utopia, que ilustrava um mapa da ilha na edição de 1516.

²³ MORE, 1516, p. 29

²⁴ CHOAY, 2005, p. 96, tradução nossa.

padronização e modulação, elementos que serão constituintes do vocabulário do movimento moderno.

Mas o discurso modernista que justificaria a industrialização e a padronização não o faria somente pelo viés da lógica econômica da produção em série, e sim pelo viés da utopia da transformação social por meio de uma arquitetura universal, equalizadora, democrática e acessível. Nesse sentido, é possível afirmar que a representante máxima dessa universalidade moderna foi a utopia corbusieriana,

Para Le Corbusier, a arquitetura moderna só fazia sentido quando inserida em uma cidade igualmente moderna, na qual projeto e urbanismo são indissociáveis, devendo compartilhar das novas técnicas de construção industrializadas e das novas concepções sobre a vivência do espaço trazidas pela modernidade. Essas concepções de espaço serão fundamentadas, entre outros fatores, no conceito do homem-tipo, já inaugurado pelos pensadores progressistas do pré-urbanismo como Owen e Fourier. Por meio de uma análise essencialmente racionalista, esses pensadores determinaram tipologias e modelos espaciais suscetíveis de serem aplicados em qualquer agrupamento humano, independentemente da época e lugar. Essa ordem espacial deveria satisfazer as necessidades-tipo estabelecidas para o homem-tipo, materializando-se na forma de protótipos de conjuntos urbanos ou edifícios extremamente funcionais e rígidos, como os falanstérios de Fourier.

Le Corbusier se apropria dessa concepção do homem-tipo reduzindo-o a uma soma das constantes psicofisiológicas inventariadas pelas ciências biológicas. A partir dessa lógica, Corbusier estabelecerá seus princípios de projeção simbolizados pela famosa figura do *modulor*, definindo as regras de proporcionalidade universal, modulação e racionalidade construtiva, defendidas no conceito do standard, conforme o próprio define:

1.32 Modulor de Le Corbusier

Estabelecer um *standard* significa esgotar todas as possibilidades práticas e razoáveis, deduzir um tipo que se reconhece conforme as funções e que fornece um rendimento máximo, com o emprego mínimo de meios, de mão de obra e de material, de palavras, de formas de cores e de sons.²⁵

Por trás do reducionismo do *standard* estava o discurso moral da arquitetura moderna de romper com os maneirismos estilísticos do movimento antecessor que trabalhava a serviço de uma classe dominante. A arquitetura deveria servir agora aos interesses de uma classe única, a sociedade moderna como um organismo homogêneo.

Argan argumenta que o fato de a arquitetura ter se apropriado dos processos industriais em sua lógica de produção ao longo do século XX não inviabiliza ou anula a capacidade da mesma de alcançar resultados de valor legitimamente artístico. Mesmo tendo se desenvolvido de maneira vertiginosa nas últimas décadas, Argan defende que a industrialização não constitui uma inovação exclusiva da modernidade, já que é possível encontrar seus indícios na arquitetura do passado. Ele cita como exemplo a normatização das formas arquitetônicas nas cinco ordens, que não visavam limitar a qualidade inventiva do artista, mas implicavam em uma sistematização da liberdade de invenção, para que esta se tornasse parte de um princípio compositivo, de um sistema de relações:

O mais conhecido desses processos é aquele típico da arquitetura clássica descrito por Vitrúvio como *commodulatio*: a esse princípio retornou a arquitetura moderna, na fase mais aguda da transformação de seus processos em sentido industrial. [...] o módulo não é uma forma-base, mas uma virtualidade formal. Dado que não ocorre módulo senão num processo

²⁵ CORBUSIER, 1925, p. 108

de *commodulatio*, o módulo é antes de tudo um princípio de projeção. Neste sentido, justamente, deve-se entender o famoso modulator de Le Corbusier.²⁶

O *standard* de Le Corbusier assume o lugar do módulo-medida da projeção clássica para se tornar o módulo-objeto, considerado por Argan como a grande descoberta da arquitetura moderna. Ele seria o ponto de partida da industrialização dos processos construtivos.

Essa imagem do homem-tipo influenciou a elaboração da Carta de Atenas que iria estabelecer quatro funções essenciais da cidade, baseadas nas necessidades humanas universais: habitação, trabalho, circulação e lazer. Esse tipo será aplicado de maneira idêntica no território global, relevando as especificidades físicas e naturais das diferentes paisagens. Mais do que isso, serão ignoradas por esse modelo as heranças culturais e regionais, conforme descreve Choay:

Não mais que ao local, o plano da cidade progressista não está ligado às limitações da tradição cultural; ele só quer ser a expressão de uma demiúrgica liberdade da razão, colocada a serviço da eficácia e da estética. São esses dois imperativos que conferem ao espaço do modelo progressista suas características particulares.²⁷

A expressão máxima desse modelo universal pode ser enxergada na utopia modernista da *Ville Radieuse*, publicada por Le Corbusier em 1935, como uma intensificação dos conceitos já afirmados em sua primeira proposta ideal para a Cidade Contemporânea de 1922. A Cidade Radiante manteve o princípio básico de sua proposta anterior, composta por uma justaposição de um domínio coletivo de ordem e autoridade, com um domínio individualista de vida familiar e participação. O Plano, para Le Corbusier, é necessário porque a Era da Máquina exige um controle rígido, e o ato de planejar

²⁶ ARGAN, 1965, p. 97

²⁷ CHOAY, 1965, p. 21

também envolve a manipulação racional dos processos industriais e a consequente aplicação dos mesmos num dado contexto urbano. “O plano é um monumento racional e lírico à capacidade do homem de organizar”.²⁸

A Ville Radieuse é configurada pelos mesmos dogmas da Carta de Atenas, com a segregação funcional dos setores e traçado viário geometrizado e expresso, priorizando o automóvel. Porém, para focar mais especificamente no caráter universalista e coletivista que queremos discutir aqui, devemos analisar a questão habitacional na utopia corbusieriana. O setor residencial ocupa um lugar de destaque no plano da Ville Radieuse, simbolizando a centralidade da estrutura urbana, ao contrário dos usuais centros administrativos.

1.33 Plano para a Ville Radieuse, de Corbusier, 1924

²⁸ FISHMAN, 1982, p. 229, tradução nossa.

Se em seu plano anterior, para a Cidade Contemporânea, Corbusier havia separado as habitações de acordo com a classe social, evidenciando uma certa tendência da estrutura capitalista imposta no ambiente urbano, na Ville Radieuse as habitações são destinadas à classe trabalhadora, ou melhor, à única classe existente em sua cidade ideal. O distrito habitacional do novo plano incorpora a nova convicção de seu criador de que uma cidade humana e livre necessita ser igualitária.

1.34 Perspectiva da ambiência do espaço coletivo das Unités, 1924

Os centros da vida social na Ville Radieuse são os blocos de apartamentos que Corbusier denomina de “Unités”, estruturas de grande escala que contém uma vizinhança de 2.700 habitantes. As Unités iriam materializar a aplicação dos conceitos e técnicas de produção em massa anunciadas anteriormente, sendo o ápice da coletividade na obra de Le Corbusier. Apesar da engenhosidade e sofisticação das unidades de apartamentos, a ênfase maior deve ser dada à diversidade de espaços programáticos de uso comunitário agregados a Unité, pois são eles que legitimam a originalidade do protótipo e promovem a coletividade mencionada. Esses espaços contemplavam diversos usos comerciais, institucionais, comunitários, esportivos e de lazer, tendo como função social prover as famílias operárias de uma plataforma para a prática do ócio e confraternização social.

Além desses espaços internos da Unité, a Ville Radieuse é conformada por uma difusão de vazios e espaços abertos destinados à recreação, paisagismo e parques. Os grandes blocos construídos representam apenas 15% do uso do solo, sendo dispostos como uma infantaria de objetos idênticos e isolados um do outro, imersos na amplitude espacial aberta. Há uma inversão na relação entre forma e fundo quando comparamos com a morfologia da cidade histórica. Ao invés das praças e espaços livres desempenharem o papel de marco urbano sobreposto ao fundo construído da cidade, o espaço vazio torna-se o fundo no qual estão espalhados os objetos monumentais. Esse seria o novo paradigma das cidades que ganharia força após a Segunda Guerra durante o processo de reconstrução.

Na idealizada Ville Radieuse está implícito um certo autoritarismo, essencial para que o seu plano funcione. O conceito de autoridade de Le Corbusier deriva do pensamento político clássico, do rigor e da clareza cartesianos. Para ele, a Unité era uma comunidade vertical na qual o próprio design é o agente condicionador do comportamento coletivo, canalizando as relações dos habitantes em ações cooperativas. A política e a lei seriam obsoletos nessa sociedade idealizada, pois o plano

1.35 Apartamentos do Fort L'Empereur em Argel – Corbusier, 1931

1.36 Áreas verdes urbanas de Corbusier, 1930

da cidade seria a grande Constituição, gerador da harmonia social. Em comparação à autoridade dos filósofos na República de Platão, Fishman comenta:

Na Ville Radieuse, portanto, o planejador assume o papel de filósofo-rei. Somente ele é capaz de alinhar a sociedade com as leis cósmicas da ordem e criar aquele equilíbrio social saudável que Le Corbusier chama de harmonia e que Platão chamava de justiça.²⁹

Le Corbusier se iguala a personalidade histórica de Utopus no livro de More, o grande legislador que concebe de maneira heroica os planos urbanos. Assim como na ilha de Utopia, a cidade ideal de Le Corbusier exerce a função de assegurar a igualdade social e condicionar seus cidadãos a um modo de vida regido pelas leis do próprio plano urbano.

1.37 "A mão do rei-arquiteto sobre o plano" - Corbusier, 1935

1.38 e 1.39

A máquina de morar em analogia à indústria de automóveis

No decorrer do século XX, o Movimento Moderno adquiriu novas vertentes, entre elas o chamado *international style*, que denotava a abrangência global da arquitetura moderna promovida por seus principais estandartes como a Bauhaus, Mies van der Rohe, e além claro do próprio Le Corbusier. O *international style* reivindicava o conceito de que a produção arquitetônica modernista era passível de adaptação em qualquer região do planeta, atendendo às necessidades de todos os tipos de sociedade e ambientes urbanos. A metodologia e abordagem de projeto deveriam seguir os mesmos preceitos defendidos na Carta de Atenas, além dos elementos de composição, como pilotis e brises, que seriam repetidos à exaustão configurando mais tarde o que seria considerado de fato uma estilização do movimento moderno, com as lâminas miesianas de vidro dominando a paisagem dos grandes centros urbanos.

²⁹ Ibid., p. 263, tradução nossa.

Veremos nos capítulos subsequentes como essa universalidade foi contestada a partir das teorias da pós-modernidade, mas também como a busca por uma utopia equalizadora permanece na discussão contemporânea. A produção industrial e mecanizada aplicada ao objeto arquitetônico em sua totalidade permanece uma aspiração platônica, mas cada vez mais palpável no século XXI, dando continuidade ao sonho de Le Corbusier de transferir a fantástica linha de produção do automóvel à escala da cidade. “Se casas fossem construídas industrialmente em massa, como chassis, uma estética de precisão surpreendente seria formada”.³⁰

1.4 Utopias de Ambientalismo | Naturalismo

“Cidade e campo devem se casar, e a partir dessa união harmoniosa irá jorrar uma nova esperança, uma nova vida, uma nova civilização”.

Ebenezer Howard, 1898

Por fim, discutiremos utopias que formam uma espécie de nêmesis em relação ao arquétipo do progresso. Assim como a utopia progressista, estas propostas influenciariam o pensamento utópico no século XX de maneira igualmente significativa, mas com valores diametralmente opostos. Mas, apesar de denotarem uma crítica à modernização, considerando os avanços tecnológicos e a industrialização enquanto fatores que deturpam a qualidade ambiental das cidades, as utopias que

³⁰ CORBUSIER, 1923

discutiremos aqui devem ser consideradas inevitavelmente como modernas, geradas a partir de uma reflexão ideológica que só poderia se originar com as condicionantes que compõe o que chamamos de modernidade, mesmo significando uma reação contrária a ela. Porém, em contraposição ao arquétipo de progresso, essas propostas irão se distanciar do positivismo tecnológico e defender uma reaproximação com o ambiente natural e a cultura popular das comunidades tradicionais, como uma reação direta à cidade industrial. Fazem parte deste arquétipo os modelos de orientação ideológica culturalista e naturalista, de acordo com a classificação de Choay: “O escândalo histórico de que falam os partidários do modelo culturalista é o desaparecimento da antiga unidade orgânica da cidade, sob a pressão desintegradora da industrialização”.³¹

1.40 Representação de Arcádia do pintor romântico Friedrich von Kaulbach, 1895.

Esses modelos evocavam a nostalgia romântica da comunidade perdida a partir da Revolução Industrial, e a perda do conceito hegeliano da “bela totalidade”. Há uma clara influência do Romantismo que resgatou o mito arcadiano³², cuja inspiração advinha da imagem idílica das paisagens pastoris, onde os humanos e ninfas habitavam em total comunhão com a natureza, livres de serem corrompidos pela civilização moderna.

A modernidade e a tecnologia, no entanto, se fazem presentes no modelo culturalista, mas não são exaltadas como personagens principais das novas cidades imaginadas, e nem são condutoras do comportamento humano nas novas sociedades propostas. A palavra de ordem não é “progresso”, e sim “cultura”. O arquétipo do ambientalismo não se refere apenas à natureza, mas ao resgate de

³¹ CHOAY, 1965, p. 11

³² Apesar de existir como uma província grega desde a Antiguidade, Arcádia aparece vinculada a ideia de um lugar imaginário e bucólico, principalmente na poesia. Exaltada por artistas como Virgílio na Grécia Antiga, é retomada no Renascimento e Romantismo como uma utopia perdida, símbolo da simplicidade da vida campestre e naturalista.

uma ambiência urbana bucólica, tradicionalista e comunitária, que mantém uma relação mais equilibrada entre paisagem construída e natural; entre o binômio orgânico – mecânico.

O modelo culturalista, que é anterior ao progressista, foi extraído geneticamente das obras literárias do século XIX de Ruskin e Morris, pensadores dominados pela ideia da arte e da beleza do passado, e com esse sentimento nostálgico produziram suas teorias sociais e visões de urbanidade. O retorno a uma concepção de arte baseada na tradição era visto como a solução para reafirmar a cultura, que havia se desintegrado na sociedade industrial.³³ Influenciado pelas teorias socialistas, Morris condena a alienação da classe trabalhadora causada pela industrialização, repudiando a civilização moderna. Seu pensamento dominado pela ideia da beleza, enxerga no passado um resgate da liberdade do trabalhador por meio da própria arte, e do papel desta em oferecer a ele o verdadeiro prazer da vida cotidiana.

Em seu romance utópico “*News from Nowhere*” de 1891, Morris descreve a Inglaterra do século XXI, onde todos os problemas de sua época foram resolvidos por uma nova civilização fundada nos conceitos culturalistas. Tanto ele quanto Ruskin sugerem uma cidade de proporções modestas, contida e circunscrita em uma área precisamente limitada, ao contrário das aglomerações do modelo progressista. Em seu romance, Morris condena as grandes metrópoles como Londres, profetizando a sua diluição no futuro utópico, com a retirada dos distritos industriais e dispersão da população, que agora ocupa múltiplos agrupamentos descentralizados.

Se no arquétipo do progresso a geometrização das cidades utópicas era uma qualidade a ser exaltada, no modelo culturalista é enxergada como uma premissa para a degradação urbana. Para Ruskin e Morris, a cidade deveria seguir uma ordem orgânica, evidenciada pela irregularidade de

1.41 Frontispício de “*News from Nowhere*” de Morris, 1890.

³³ Ibid., p. 13

seu traçado e assimetria de sua relação com os edifícios. Apesar do equilíbrio harmonioso com a natureza, a cidade não deveria estabelecer uma relação de ambiguidade com a paisagem natural, claramente distinta em reservas verdes ao redor da ocupação urbana. Para Morris, a cidade deve se expressar como fenômeno cultural e humano de maneira clara, e não mimetizada com o ambiente natural. Esse pensamento preconiza que apenas a organicidade é passível de contemplar as características naturais da paisagem, e integrá-las tanto com a nova ocupação quanto com o patrimônio antigo, em um discurso sempre carregado de historicismo:

[...] os arquitetos são apaixonados pela igualdade e semelhanças. Ora, a natureza despreza tanto a igualdade e a semelhança quanto a estupidez dos homens, [...] A única influência que pode substituir a dos bosques e dos prados é a força da antiga arquitetura.³⁴

Como podemos observar no argumento de Ruskin, além da rejeição ao geometrismo progressista, neste arquétipo não há lugar para padronizações e protótipos arquitetônicos. Ao contrário do arquétipo da universalidade presente nas utopias modernas e corbusierianas que apresentamos anteriormente, o modelo culturalista prezava pela individualidade herdada do Romantismo, pois contemplava as particularidades de cada membro de um agrupamento humano. Não partia de um modelo ideal de ser humano para gerar uma urbanidade estandardizada, mas admitia que cada indivíduo é um elemento idiossincrático e insubstituível da comunidade. Se a padronização será a lógica industrial da produção arquitetônica dos progressistas, a variação e originalidade são as qualidades buscadas neste modelo, pois são geradoras do tipo de textura urbana e social idealizada pelos culturalistas.

³⁴ RUSKIN, 1849, p. 262

A principal tradução urbanística dessas teorias se deu pelas propostas de Ebenezer Howard, com a concepção do modelo de Cidade-jardim, inaugurado em seu livro *Garden-Cities of Tomorrow* de 1898. Além de Ruskin e Morris, o romance de ficção utópico “*Looking Backward*” de Edward Bellamy exerceu forte influência na obra de Howard, devido a sua eficiência na crítica ao capitalismo industrial e sua demonstração imaginária de que uma sociedade alternativa era possível³⁵.

Assim como Morris, Howard abomina a metrópole industrial, criando um modelo de cidade fixado para 30 mil habitantes, fisicamente limitada por um cinturão verde, cuja função além da ambiental era impedir qualquer fenômeno de dispersão urbana ou aglutinação com outros agrupamentos. Cada garden-city é idealizada como uma entidade celular total, que não contempla expansão em sua estrutura, forçando a população excedente a fundar uma nova centralidade distante da antiga, com a mesma muralha verde. De acordo com Fishman, os ideais de Howard não condiziam com a dimensão da metrópole, e foi na pequena escala que ele alegava encontrar a solução para a nova sociedade. Com essa premissa, ele formulou os princípios fundamentais da Garden city, nos quais afirmava que uma civilização cooperativa poderia ser alcançada apenas em pequenas comunidades engastadas em uma sociedade descentralizada.³⁶

Essas pequenas comunidades seriam a solução para a dualidade cidade-campo, integrando as vantagens civilizatórias da primeira com a salubridade e beleza natural do segundo. Elas deveriam ser autossuficientes, e não apenas ocupações urbanas dependentes orbitando alguma grande cidade. Com o tempo, Howard previa que naturalmente a população faria um novo êxodo em direção

1.42 Os três ímãs de Howard para a Cidade-jardim, 1898.

³⁵ Neste romance de 1888, o autor americano narra a trajetória de um habitante de Boston que adormece no século XIX e desperta em mais de 100 anos no futuro. Ao longo do livro ele descreve uma idealizada civilização americana baseada em conceitos socialistas, como a estatização de todo o patrimônio industrial e a redução do trabalho em prol do ócio e da interação social. Apesar do teor marxista, a influência em Howard se deve mais ao caráter da sociabilidade comunitária descrita no romance.

³⁶ FISHMAN, 1982, p. 37

a essa nova civilização, abandonando as grandes metrópoles que acabariam por definir rumo à insignificância. O modelo que Howard elaborou consistia em uma estrutura urbana radial, composta por bulevares e anéis concêntricos; no centro haveria um grande jardim coletivo e os grandes edifícios públicos, como câmara municipal, museu, teatro e hospital. Essa estrutura contempla ainda porções de terra para agricultura suburbana e instalações industriais nos anéis mais externos, aproveitando a proximidade com a linha férrea que contorna a cidade.

As teorias utópicas de Howard foram traduzidas de maneira prática na fundação das primeiras cidades-jardim da Inglaterra, como Letchworth em 1903 e mais tarde Welwyn. Estas se converteram em modelos a serem seguidos nos Estados Unidos e partes da Europa, influenciando diretamente as novas cidades britânicas do pós-guerra.

1.43 e 1.44 O plano radial esquemático para a Cidade-jardim, de Howard - 1898

Howard justificou a geometria circular e simétrica de seu modelo (características antagônicas ao culturalismo) apenas como um plano uniforme e compreensível, um símbolo da cooperação e harmonia social. As cidades, apesar de serem compostas pelas mesmas diretrizes, não deveriam ser modelos “carimbados”, preconizando a diferenciação e as particularidades de cada uma. Voltamos novamente ao conceito da individualidade que possui um papel fundamental neste arquétipo, tanto na macro escala urbana quanto na composição sociológica da população que habitaria a Cidade Jardim. Para Howard, cada comunidade deveria conter uma variedade populacional de diferentes faixas etárias e que ocupassem todos os setores do trabalho.

A variação é defendida também nas teorias de Camillo Sitte, mais preocupado com as questões estéticas e morfológicas da cidade culturalista. Para ele, o espaço interno das cidades deveria ser diversificado e sinuoso, possibilitando a imprevisibilidade e o encontro, sem qualquer tipo de simetria e regra geométrica (ao contrário da Garden city de Howard, que possuía um desenho radial preciso). Seu pensamento advém da análise minuciosa dos centros históricos, das relações entre o traçado das vias e a massa edificada que as limita. O espaço urbano deveria propiciar a interação social e a vida comunitária. A rua é a entidade fundamental que estabelece os locais de passagem e encontro juntamente com as praças, subjugando os edifícios que apenas limitam as visuais e encerram a espacialidade pública – urbanidade totalmente oposta à da utopia corbusieriana que viria depois.

Tanto Le Corbusier como outros arquitetos modernistas não pouparam críticas às teorias de Howard e Sitte, condenando-as por seu anacronismo intrínseco. A obsessão com os valores do passado e com a estrutura da cidade histórica revela uma tendência rumo ao escapismo, ou seja, a negação de uma realidade presente inevitavelmente moderna. Essa tentativa de se criar um refúgio da sociedade industrial irá se potencializar no que Choay denomina de modelo naturalista.

1.45 Desenho de Unwin para as comunidades da Cidade-jardim, 1902

A utopia naturalista representará uma maior radicalização de alguns conceitos inaugurados nas teorias de Howard e Morris. Essa utopia foi elaborada por Frank Lloyd Wright em 1935, na forma de uma cidade modelo denominada *Broadacre City*. Assim como os culturalistas que o precederam, Wright também condenava a metrópole moderna como um produto obsoleto da nova civilização:

[...] a forma de centralização que chamamos de grande cidade se tornou uma força centrípeta incontrolável, animada pelo espírito do lucro [...] A horizontalidade natural desapareceu. O cidadão condena-se a um empilhamento artificial e aspira a uma estéril verticalidade.[...] A sombra projetada pelo arranha-céu dá a significação completa desse fenômeno: ela é a apoteose e a sobrevivência da antiga sombra da muralha.³⁷

1.46 Plano da Broadacre City de Wright, 1935

Em resposta ao adensamento da metrópole, Wright propõe uma dispersão radical no território, sem limitações físicas. Na *Broadacre City* não há uma centralidade reconhecida, não há urbanidade reconhecida. A ocupação urbana acontece pulverizada na natureza, sem distinção entre a paisagem natural e o ambiente construído. Trata-se de uma malha viária que interliga grandes propriedades de terra, podendo se espalhar indefinidamente. É uma utopia de cidade totalmente acêntrica, um híbrido entre conceitos rurais do passado e modernização do futuro.

É oportuno encerrarmos este capítulo com a discussão da utopia de Wright, pois podemos enxergar neste modelo uma difusão de todos os arquétipos discutidos anteriormente. Ambientalista, pela reaproximação radical com a natureza; progressista, pois a tecnologia moderna é considerada um fator essencial para viabilização do isolamento social intrínseco deste tipo de ocupação. A universalidade está implícita na ideia de expansão indiscriminada dessa malha descentralizada pelo território global. E, como já havíamos anunciado, o arquétipo da mobilidade se faz presente uma vez

³⁷ WRIGHT, 1958, p. 18-23

que os meios de transporte modernos e as vias de circulação terrestres e aéreas são elementos estruturadores desse modelo, e possivelmente os únicos que estabelecem alguma diretriz de desenho e morfologia em uma ocupação tão radicalmente descontínua e permeável.³⁸ Uma nova noção de tempo e espaço é viabilizada pelos transportes individuais e meios de comunicação, justificando a forma e escala territorial infinita da Broadacre City. Wright enaltece em seu plano a transitoriedade e flexibilidade intrínsecas ao modo de vida do Nômade de sua parábola, desintegrando a “muralha” que delimita e compartimenta as metrópoles modernas.

1.47 As máquinas de transporte de Wright, 1935

³⁸ É curioso observar o design arrojado e excêntrico das máquinas de transporte do futuro imaginadas por Wright. O transporte terrestre está idealizado na figura de um automóvel de aspecto peculiar, enquanto que o transporte aéreo é representado por uma espécie de *helipod*, um módulo voador individual para o cidadão comum, da mesma maneira que Hénard havia sonhado.

A individualidade e independência pessoal estariam assegurados no direito universal de propriedade, alcançando dessa maneira, na visão de Wright, a verdadeira democracia. Cada cidadão detinha direito de adquirir o seu acre de terra, a unidade familiar rural que é o elemento estruturador da nova civilização. A sociedade idealizada por Wright para habitar Broadacre City deveria estar baseada na estrutura nuclear da família, única centralização “permitida” neste modelo. Diferentemente da variedade de profissionais que deveria compor a comunidade das cidades-jardim de Howard, na Broadacre City não haveria especializações laborais rígidas, pois cada cidadão deveria ser multifuncional e exercer o trabalho físico e mental simultaneamente como fazendeiro, operário e intelectual.

Para as edificações visionárias que compõe a Broadacre City, Wright propõe uma arquitetura que permeia tanto os conceitos orgânicos que ele defendeu em sua carreira prática quanto a extravagância de seus desenhos inventivos, marca de seu imaginário fantástico. Segundo Fishman, as casas propostas por Wright seriam as matrizes conceituais para todos os edifícios de Broadacre, horizontais e despretensiosas, mantendo a honestidade e prudência no uso dos materiais, além de estarem cuidadosamente inseridas no entorno – características marcantes de sua arquitetura para as residências particulares que lhe renderam destaque. Sobre a arquitetura da Broadacre City, Choay afirma:

A arquitetura está subordinada à natureza, à qual deve constituir uma espécie de introdução. Além disso, a intimidade, a organicidade e o fechamento do espaço, caros aos urbanistas culturalistas, reencontram-se apenas no nível dos edifícios particulares.³⁹

³⁹ CHOAY, 1965, p. 31

As edificações deveriam ser um reflexo dos valores da nova sociedade, como a igualdade e respeito pela natureza: a arquitetura como um elemento natural da paisagem. Os edifícios de escritórios e fábricas deveriam manter a pequena escala, para não suprimir o protagonismo da propriedade rural. Para as moradias, Wright admitia uma variância limitada, podendo variar entre casas que comportavam de um a cinco carros. Com isso ele estabelecia o seu modelo de sociedade ideal: não poderia haver igualdade total para não ameaçar a individualidade, e nem uma discrepância social gritante a ponto de haver famílias que não pudessem adquirir um automóvel enquanto outras ostentassem mais de cinco.⁴⁰

1.48 Vista aérea de Broadacre City, 1935

⁴⁰ FISHMAN, 1982, p. 131

A convicção de Wright em uma ordem econômica totalmente liberal era materializada arquitetonicamente em seu projeto para o “*Roadside Market*”, uma grande estrutura que abrigaria todas as pequenas transações comerciais entre produtores rurais inseridos numa economia descentralizada. Devido a superação da pobreza e dos conflitos de classe nesta sociedade ideal, os negócios seriam feitos sem um caráter competitivo e ganancioso, tornando-se uma atividade prazerosa. O Mercado seria por fim, um centro de entretenimento, eventos públicos e interação social; um espaço que simbolizava a expressão máxima da civilidade, como uma “ágora mercantilista” dos tempos modernos. Diversos outros equipamentos como centros comunitários eram propostos para saciar as necessidades sociais de encontro e interação, rituais vinculados às praças na cidade histórica, agora completamente extintas pela macro escala da ocupação dispersa. Wright era cauteloso no zoneamento das edificações públicas para não criar pontos focais dentro da malha urbana que pudessem menosprezar a “verdadeira centralidade”: o lar individual e a propriedade rural. As instituições governamentais eram pouco expressivas e discretas, refletindo a quase inexistente politização da nova sociedade proposta.

Apesar de grandes semelhanças ideológicas entre o modelo de Wright e os conceitos culturalistas, como a recusa da metrópole e a exaltação de um modo de vida em comunhão com a paisagem natural, existem algumas destoantes fundamentais. Wright concebe uma utopia que, apesar de naturalista, se projeta em um futuro idealizado, no qual os avanços tecnológicos e a modernização são bem vindos, exercendo um papel essencial no modo de vida da nova civilização radicalmente difusa. No entanto, o modelo culturalista de Morris e Howard irá resgatar no passado a essência para suas utopias, baseadas na lógica da cidade histórica e na vida comunitária bucólica. Enquanto a Cidade Jardim de Howard se origina na era da ferrovia e privilegia o cidadão pedestre,

a Broadacre City pertence aos primórdios otimistas da era do automóvel e promove o cidadão motorizado.

Embora Howard proclamasse a simbiose entre o campo e a cidade, havia uma distinção bem circunscrita entre os dois domínios, lembrando que no âmbito da cidade havia uma intenção de urbanidade genuína. Já no plano de Wright, não haveria mais distinção entre vida rural e urbana, com a supressão de qualquer limite físico entre os dois territórios. Todas as funções de habitação, indústria, lazer e comércio estariam dispersos em meio às fazendas e florestas. O sistema de transporte individual faria o papel estruturador das relações sociais, garantindo certa experiência de vida urbana.

Ainda sim, apesar de todo o caráter fugaz e disperso da nova civilização, Wright mantinha valores de estabilidade e segurança vinculados às instituições presentes na Broadacre City, como a exaltação da propriedade familiar. O cidadão deveria estar inserido em uma comunidade moralista e estável, mas dotado de liberdade individual para se deslocar livremente, sem barreiras físicas. Lembrando sua parábola, Wright era claramente entusiasta da liberdade do nômade, no entanto não descartou de sua utopia a valorização da estabilidade conservadora do habitante das cavernas. Esse paradoxo entre suas ideias conservadoras e radicais pode ser relacionado à sua personalidade conflituosa e excêntrica. Já ao final de sua carreira quando concebeu o plano para Broadacre, Wright era tido como um renegado da comunidade arquitetônica, cujo radicalismo e rebeldia seriam sintomas de seu isolamento, com seu modelo utópico vítima dessa alienação. Se levado a cabo, o princípio descentralizador da utopia de Wright significaria eventualmente o fim do protagonismo das grandes cidades que haviam dominado a economia mundial e a destruição do mais significativo produto cultural da civilização humana: a metrópole.

Relevando os aspectos mais radicais, podemos identificar elementos importantes da teoria urbana contidos nestes arquétipos de ambientalismo e naturalismo que seriam herdados por movimentos mais recentes. Por seu resgate aos valores ambientais e comunitários, esses modelos foram precursores de outras teorias que iriam suscitar na pós-modernidade, como o anti-urbanismo americano em reação à cidade moderna do pós-guerra; o resgate dos desejos individuais e a valorização do histórico e da pluralidade tipológica em oposição à estandardização modernista.

As visões de Howard e Wright sobre a interpolação entre cidade e campo podem ser encaradas como uma antecipação das recentes discussões acerca do futuro das cidades contemporâneas cuja tendência é justamente diminuir a distância entre esses dois domínios (como já ocorreu com os fenômenos do urban sprawl e da cidade difusa na pós-modernidade) e até mesmo fundir as funções urbanas e rurais em um só espaço metropolitano, como se observa nas temáticas recentes sobre agricultura urbana.

Além disso, outros valores arquetípicos contidos nessas utopias ambientais, ainda que de maneira embrionária, foram revisitados e recuperados em novas propostas visionárias mais recentes, tanto no momento pós-moderno quanto na contemporaneidade, reembalados em outros tipos de discurso e ideologias vinculados ao tema da sustentabilidade, como veremos nos capítulos finais. Essa relevância ainda nos dias atuais aponta que os conceitos deste modelo acabaram tendo um maior alcance e longevidade do que o próprio modelo progressista que o sucedeu.

1.49 Vista de Broadacre City, com o mercado e centro cultural na parte inferior. Detalhe dos helicópteros individuais. 1935

Apesar de seus antagonismos, as propostas que compõe os arquétipos apresentados neste capítulo possuem primordialmente uma característica semelhante e inevitável: concebem as cidades do futuro enquanto modelos. Ao invés de confrontarem o problema urbano como um processo, imaginam as novas cidades como objetos divinamente criados em sua totalidade pelo “rei-urbanista”, passíveis de reprodução com maior ou menor teor dogmático. Dessa maneira, são descoladas da temporalidade e realidade concretas para se sacramentarem como Utopias; sendo os paradigmas do imaginário utópico da modernidade.

Discutiremos nos capítulos finais de que maneira esses mesmos arquétipos e visões quiméricas contidas nas utopias que nascem com a modernidade se perpetuam ou são contestados nas propostas utópicas na arquitetura a partir da pós-modernidade.

2 Metrópole e distopia sob a lente do cinema

Em contraposição ao estudo das utopias geradas pela arquitetura, este capítulo elegeu a linguagem do cinema como um importante paralelo que contribui para a pesquisa ao manifestar as distopias urbanas. Ele representa um enxerto desestabilizador em meio a discussão utópica dos arquitetos. Essa dicotomia proporcionará uma análise ambivalente do objeto estudado, evidenciando também a relação dialética entre a representação da cidade no cinema e a percepção da realidade urbana construída pelos arquitetos.

Assim como o capítulo anterior, este não está necessariamente estruturado em um recorte temporal, e sim em uma sistematização de arquétipos identificada na bibliografia utilizada e apreendida por meio de análise e comparação entre alguns exemplos cinematográficos análogos e relevantes. Posteriormente, este conjunto de características distópicas será recuperado na análise dos projetos discutidos nos próximos capítulos, mais especificamente nas propostas da pós-modernidade.

Serão explorados pontos de convergência entre arquitetura e cinema, revelando como a arte se utilizou da metrópole para representar arquitetonicamente as críticas e ansiedades relacionadas às distopias urbanas, em alguns momentos como uma reação à falência das visões utópicas dos arquitetos.

Desde a emergência da metrópole industrial, o ambiente urbano tornou-se o laboratório ideal para a ativação do imaginário humano, seus medos, suas angústias e sua criatividade. O cinema se coloca como um suprimento da cidade real, pois surge como uma arte industrial por excelência,

forjada na nova metrópole moderna, e se torna indiscutivelmente o veículo dessa modernidade para as massas, com alcance popular mais eficiente do que a própria arquitetura.

Cinema e a arquitetura sempre mantiveram uma relação dialética onde ambos se nutrem mutuamente, se utilizando da cidade e da vida urbana como fonte inesgotável de inspiração. A cidade imaginária apresentada pelo cinema nos fornece imagens que ajudam a compor nosso acervo pessoal de memórias, o qual é acionado durante nossa vivência urbana na cidade real¹. Nos filmes contemplamos desejos negados pela realidade, enquanto que os mesmos influenciam nossa experiência urbana e percepção do espaço real.

Esse caráter fenomenológico é discutido por Lynch, que afirma que essas imagens fictícias são consideradas elementos constituintes de um universo de valores que interferem na forma das cidades². São também expressões válidas de profundas necessidades e sentimentos humanos, e que assim podem constituir referências para a construção de conceitos relacionados ao meio urbano. A cidade simulada atua como uma extensão psicológica do indivíduo urbano, estimulando-o por meio de situações conflituosas que o alertam para os perigos da vida urbana.

A narrativa de ficção na literatura e no cinema depende do conflito para se desenvolver e gerar tensão, sendo assim a cidade distópica é recorrentemente convocada para gerar esses sentimentos: “O inferno é mais impressionante que o paraíso”³. Sobre a subversão dos valores na cidade fictícia, Hopkins afirma:

¹ ALLON, 2004.

² LYNCH, 1981, p.70

³ Ibid., p. 69

A paisagem cinematográfica não é um lugar neutro para o entretenimento ou para uma documentação objetiva, muito menos mero espelho do real, mas sim uma forte criação cultural e ideológica onde significados sobre lugares e sociedades são produzidos, legitimados, contestados e obscurecidos.⁴

Ao contrário das visões essencialmente idealizadoras dos arquitetos, as representações sucessivas e convergentes de pintores, fotógrafos e cineastas registraram a imagem do meio urbano ao longo do século XX com sensibilidade sismográfica, conforme o diagnóstico de Choay:

Desde o início do século, esses artistas nos confrontam com uma cidade bifronte: benéfica segundo alguns, efígie do progresso e da beleza; maléfica segundo outros, sinônimo do caos, da perversão, de uma indigência e feiura que somente a soberana estética do cinema conseguiu se apropriar.⁵

Acumulação exacerbada de multidões, aceleração da velocidade, o gigantismo contagioso das construções verticais e a dispersão periférica ilimitada: tais espacializações se mostram extremamente detalhadas do ponto de vista físico e visual, apresentadas como pesadelos futuros, para expressar as incertezas e temores do presente.

A literatura e o cinema de ficção científica (termo idealizado por Hugo Gernsback em 1926) são comumente caracterizados pela construção da ideia de futuro, sempre baseados em uma projeção espacial detalhada, na qual a arquitetura possui papel essencial para comunicar os valores desejados.

⁴ HOPKINS, 1994, p. 47; apud NAME, 2003.

⁵ CHOAY, 1994, p. 26

A cidade do futuro admite todas as facetas das relações humanas e mecanismos sociológicos. Ela nos permite projetar anseios e medos e visualizar espaços distorcidos e exagerados que influenciam a discussão arquitetônica.

2.1 Distopias de Excesso | Ambição

“– Para a Nova Torre de Babel – leve-me a meu pai!”

(O jovem Freder, no filme Metropolis, 1927)

Conforme analisamos no início do capítulo anterior, Heidegger discute a essência da tecnologia como o ato de revelar o que está oculto, de trazer à tona a verdade. No entanto, em contraposição ao caráter utópico atribuído ao progresso, o ato de revelar da tecnologia contém um potencial de subversão intrínseco. Se na tecnologia está o poder da salvação, nela também reside o perigo:

O destino da revelação é, enquanto tal, em todos os seus modos, necessariamente um perigo. Seja qual for o modo em que possa imperar o ato do descobrimento, no qual tudo se mostra, ele também abriga o perigo de o homem interpretar equivocadamente o que foi descoberto e falseá-lo. Assim, onde tudo o que se apresenta se expõe na luz da conexão de causa e efeito, até mesmo Deus pode ser subvertido e perder, em favor da representação, tudo o que é sagrado e superior no mistério de sua distância.

Com base nessa ambiguidade, revelaremos neste arquétipo a face perversa da tecnologia e do progresso. As referências apresentadas aqui constroem a cidade do futuro com base no avanço tecnológico desumano, na industrialização maciça da paisagem e na estética urbana dominada pela materialidade artificial e sintética. A imagem da cidade apresentada nesses filmes é a resultante da

exacerbação dos elementos constituintes de uma megalópole atual: congestão urbana, crise de mobilidade, ambiente construído sufocante e deterioração social.

A verticalização exacerbada é uma das características visuais mais exploradas nessas distopias tecnológicas do cinema. Com a ascensão da metrópole moderna houve uma mudança extrema na imagem da cidade e seu impacto na civilização, anteriormente rural. Com o advento tecnológico do elevador, o arranha-céu foi viabilizado originalmente em Chicago, mas tornou-se o paradigma da modernidade americana em Nova York, posteriormente popularizado em filmes como *King Kong* (1933).

Os arquitetos cultuavam o novo símbolo da metrópole, como Sullivan afirma em sua ode ao arranha-céu:

Deve ser alto, cada centímetro dele alto. A força e o poder da altitude devem estar nele, a glória e o orgulho da exaltação devem estar nele. Deve ser, em cada polegada, algo orgulhoso e ascendente, subindo em pura euforia e que de baixo a cima seja uma unidade sem uma única linha dissidente, que seja o novo, o inesperado, o discurso eloquente das mais ousadas, mais sinistras e proibitivas condições.⁶

Seu discurso eufórico e positivista representa a carga de valores que se depositava nessa conquista arquitetônica. Hugh Ferriss reconhece esses efeitos emocionais e comportamentais da arquitetura em seu livro *“Metropolis of Tomorrow”*. Ele contesta a mera vocação funcional dos edifícios e defende que a forma arquitetônica carrega também outros valores, se preocupando com os efeitos psicológicos gerados pela arquitetura.⁷ As ilustrações icônicas de Ferriss nesse livro foram

⁶ SULLIVAN, 1896.

⁷ FERRIS, 1929.

concebidas para comunicar a influência emocional da arquitetura e o poder fenomenológico intrínseco aos arranha-céus de Nova York, apesar de sua atmosfera sombria e apavorante.

2.01 e 2.02 Desenhos de Ferriss para Nova York, 1929.

A ambiência urbana progressista de Manhattan seria também objeto de obsessão de Koolhaas em sua obra dedicada à exaltação da verticalidade, na qual descreve o poder de condicionamento social e comportamental exercido pelo habitat urbano vertical, e o estilo de vida associado a este ambiente:

Bastões do anti-natural, os arranha-céus como o Downtown Club em Manhattan anunciam a segregação iminente da humanidade em duas tribos: a primeira de *Metropolitanites*, que se criam sozinhos, que usaram todo o potencial de todo o aparato de modernidade para alcançar níveis únicos de perfeição; a segunda simplesmente o restante da

raça humana tradicional ... Para o verdadeiro metropolitano, a solteirice é o único status desejável.⁸

Esse estereótipo do solitário urbano que habita no alto de um edifício anônimo da metrópole futurista seria utilizado em diversos filmes cujo protagonista exerce uma função de anti-herói decadente. Essa analogia será resgatada em algumas referências neste capítulo.

Porém a fascinação humana pela construção em altura na gênese da metrópole moderna também era acompanhada de apreensão e incerteza, uma ambivalência que remete às origens míticas, representada pela torre de Babel, símbolo máximo da ambição humana desproporcional.

2.3 Torre de Babel - Pieter Breughel, 1563

Após a Primeira Guerra Mundial, o Expressionismo alemão soube se apropriar dessa dicotomia de medo e fascínio, explorando a imagem da cidade perversa e ultramoderna em *Metropolis* (1927). A ambiência urbana avassaladora é a personagem principal do filme, com cenas impressionantes que se tornariam o paradigma da cidade futurista distópica: insalubre, desigual e sobrecarregada, impulsionada pela mesma máquina que escraviza seus habitantes. Havia desconfiança diante das

⁸ KOOLHAAS, 1978, p.133

recém chegadas inovações tecnológicas e medo das consequências do progresso. O temor da máquina tornar o ser humano supérfluo.

O filme, considerado um ícone maternal do cinema de ficção científica, definiu um salto significativo na representação da visão arquitetônica. A cidade representada no filme foi diretamente influenciada pelas visões do futurismo italiano, expressadas pelos desenhos de Sant'Elia para a *Città Nuova*.⁹ O filme se alinhava aos preceitos do Manifesto Futurista, exaltando a máquina e o progresso como vetores da cidade moderna e todas as suas características extremas, como a velocidade, o barulho, as multidões e os odores. A arquitetura era apropriada como personagem, devido a sua dramaticidade explícita:

Justamente por isso a arquitetura futurista é concebida fora de exigências práticas definidas, em vista de necessidades psicológicas. E a sua maior atividade não é propriamente arquitetônica, mas essencialmente cenográfica. [...] Os próprios arquitetos futuristas compreenderam o caráter intensamente dramático que a nova teoria buscava impor como condição da arte.¹⁰

A verticalidade opressora é representada pela Nova Torre de Babel, que ocupa a imagem central da paisagem, símbolo do poder empresarial que controla a cidade. No filme, o progresso

⁹ FORTIN, 2010, p. 34.

¹⁰ ARGAN, 1965, p. 184.

industrial é apontado como responsável pela alienação e escravização dos cidadãos das classes inferiores.

A cidade representada em *Just Imagine* (1930) também ilustra uma miríade de redes de transporte que ocupam todos os meios e espaços, tomados de atividades, ruídos, luzes e movimento em todas as direções. A metáfora da era da máquina se tornaria um arquétipo das cidades futuristas de filmes de ficção científica.

2.04 Nova Torre de Babel, cena do filme *Metropolis*, 1927

2.05; 2.06; 2.07 A sinestesia urbana no filme *O Quinto Elemento* (1997), e a comparação da unidade habitacional do personagem com o Capsule Tower de Kurokawa, Tóquio, 1972

Essa sinestesia causada por uma infinidade de conexões multidirecionais, pontes e passarelas, extratos da cidade em diferentes níveis, fluxos e transportes voadores que saturam o skyline, é uma característica observada em outros filmes análogos como *O Quinto Elemento* (1997). Este filme ilustra de maneira precisa a congestão espacial de uma metrópole hiperpopulosa, característica que se reflete na unidade habitacional do protagonista, um espaço todo modular e ultra compacto, em referência ao funcionalismo embutido típico da arquitetura metabolista japonesa, como no apartamento “cápsula” de Kurokawa.

As *space operas*, como *Star Wars* (1977), foram diretamente influenciadas pela literatura de Isaac Asimov, um dos autores mais consagrados do gênero, em trilogias como *Fundação* (1951). Apesar do aspecto exageradamente futurista, as cidades descritas nessas *space operas* se utilizam do mesmo paradigma de *Metropolis* para criar uma congestão urbana esmagadora, sempre ilustrada por uma materialidade atrelada constantemente à estética do aço e da construção industrializada. Enquanto linguagem futurista, ela nos remete ao design característico de alguns arquitetos que procuram expressar um viés tecnológico em suas obras.

2.08; 2.09 Cena do filme *Star Wars* (1977) e a estética futurista no *Galaxy Soho* de Zaha Hadid, 2012
2.10 Cena do filme *2001: Uma odisséia no espaço*, 1968

O futuro é reluzente. A materialidade do vidro e do metal aparece sempre vinculada ao conceito de arrojo, sendo assimilada ao longo do tempo no imaginário coletivo para construir a ideia de cidade do futuro. Os cenários apresentam fortes efeitos luminosos brancos e assépticos, como na estética paradigmática concebida por Kubrick em *2001: uma odisséia no espaço*. Enquanto que o vidro já era um dos materiais mais apreciados pelo Movimento Moderno, a estética do metal iria se revelar apenas mais recentemente, com os novos tipos de revestimentos e estruturas aparentes de aço.

Para os primeiros modernos, o concreto era o material agregador de tecnologia e de modernidade, era o tipo de estrutura mais avançado que deveria moldar plasticamente as novas cidades, e carregava em si essa dialética futurista. Essa percepção do concreto aparente ainda persiste, sendo evocado em alguns filmes devido ao seu aspecto asséptico.

A capital do Império no livro *Fundação* (e também na série de *Star Wars*) é descrita como uma ocupação urbana total, na qual toda a superfície do planeta é uma única cidade metalizada que se estende infinitamente e engloba toda parcela de solo natural. Essa imagem da cidade ilimitada pode ser comparada a fenômenos contemporâneos de dispersão urbana, como discute Choay em suas obras mais recentes:

Desde os anos 1960, as grandes redes de infraestrutura tecnológica (transmissão de fluídos, redes de energia, transportes de alta velocidade, telecomunicações, etc.) transformaram nossa relação ancestral com o ambiente natural e o espaço construído, tecendo conjuntamente territórios e continentes para formar uma malha isotrópica em escala planetária.¹¹

Enxergamos o excesso e a ambição humana não somente pela verticalidade, mas também pelo totalitarismo da ocupação do ambiente construído que domina a paisagem.

Em outros exemplos, enxergamos as consequências do excesso da civilização de maneira ainda mais radical ligados ao tema da destruição do território habitável. Os cenários apocalípticos foram objeto de interesse do cinema em repetidas fórmulas ao longo dos anos, sofrendo pequenas alterações de discurso, sintonizados com o contexto histórico em que foram produzidas.

¹¹ CHOAY, 2005, p. 100, grifo nosso.

A bipolaridade da ordem mundial durante os anos de Guerra Fria gerou uma tensão constante nas sociedades ocidentais, nas quais o medo de uma guerra nuclear era iminente. O trauma que habitava o inconsciente coletivo foi utilizado incansavelmente pelo cinema de ficção científica para destruir cidades e gerar o caos, refletindo a preocupação popular. A desintegração de ícones urbanos familiares nas cidades em ruínas como em *O Planeta dos Macacos* (1968) era uma maneira de subverter nossa ideia de poder e estabilidade e expor a fragilidade do mundo diante da ameaça nuclear. Lynch aborda essa questão dos ícones imagéticos de uma cidade em sua obra, afirmando que os habitantes de uma cidade criam um acervo mental do sistema de uma cidade ancorado pelos marcos urbanos.¹²

2.11 Cidade flutuante de Waterworld, 1995

2.12 Marine City de Kiyonori Kikutake, 1963

Com a superação da Guerra Fria, novos temas aparecem para justificar o fim do mundo, como as recentes ameaças terroristas e químicas. As cidades de Londres e Nova York servem respectivamente de cenário para os filmes pós-apocalípticos *Extermínio* (2002) e *Eu Sou a Lenda* (2007), ambos resultantes de epidemias virais que devastaram a população. Seu impacto está na imagem das duas cidades globais completamente desertas e decadentes, quando normalmente as enxergamos em constante movimento e super povoadas.

O filme *Waterworld* (1995) parte da premissa que o nível dos oceanos se elevou a tal ponto de suprimir o território habitável do planeta, condicionando os sobreviventes a viverem em cidades flutuantes, análogas à *Marine City* do metabolismo japonês. No filme estão refletidas questões ligadas a degradação do meio ambiente e suas possíveis consequências, uma problemática bastante atual.

¹² LYNCH, 1960, p.100

2.2 Distopias de Opressão | Totalitarismo

“– Montag, o que você faz em seu dia de folga?

- Nada de mais, senhor. Corto a grama.

- E se a lei proibir isso?

- Apenas assistirei ela crescer, senhor.”

(Diálogo entre Capitão Beatty e Montag, no filme *Fahrenheit 451*, 1966)

Com a polarização política e ideológica do Ocidente vivida a partir da década de 1920 até o período da Guerra Fria, surge uma vertente que norteia a produção literária de ficção sobre distopias, marcada pelo alto teor de politização na narrativa.¹³

Os romances de Huxley (*Admirável Mundo Novo*, de 1932), Orwell (*1984*, escrita em 1949) e Burgess (*Laranja Mecânica*, de 1962) estabeleceram um paradigma que influenciaria inúmeras ficções, comumente caracterizadas por um Estado totalitário e manipulador, que anula as liberdades individuais por meio de espaços de opressão rigidamente controlados e vigiados.

No cinema muitos filmes expressaram visualmente as ansiedades sobre esses futuros distópicos. Em *Alphaville* (1965) de Godard e *Fahrenheit 451* (1966) de Truffaut, as cidades são espaços enganadores, onde o idealismo e fanatismo de seus governantes, cientistas ou políticos, serviram para convencer a população de fatos inexistentes e para submetê-la a uma realidade falsa.

¹³ NAZÁRIO, 2005, p. 212.

2.13 Cena do filme Fahrenheit 451, 1966

O filme de Truffaut é baseado no romance homônimo de Ray Bradbury, um dos principais autores de ficção científica do século XX, que descreve uma sociedade proibida de consumir literatura como forma de controle do Estado. O espaço urbano representado no filme parece mais uma reminiscência dos subúrbios de uma cidade moderna, com uma arquitetura árida e sem profundidade. Truffaut selecionou edifícios que são arquetípicos da decadência modernista dos anos 60. O conjunto habitacional é retratado sem beleza e humanidade, abrigando as classes mais baixas e os dissidentes do Sistema imposto. Em uma passagem do livro de Bradbury, nota-se uma crítica aguçada direcionada ao purismo monótono da arquitetura moderna desumana e homogênea, neste caso a serviço de um Estado repressor:

Ao longo da rua observou as casas com suas fachadas planas. Não havia alpendres. Meu tio disse que antigamente havia alpendres, e as pessoas sentavam lá, conversavam e pensavam. Meu tio disse que os arquitetos se livraram dos alpendres porque seu aspecto não os agradava. Mas ele me disse que isso é apenas uma racionalização, pois a verdadeira razão oculta é que não queriam as pessoas sentadas ali, sem fazer nada, conversando. Não era o tipo de interação social adequado. As pessoas falavam demais, e tinham tempo para pensar. Então eles se livraram dos alpendres.¹⁴

2.14 Cena do filme Laranja Mecânica, 1971

Em *Laranja Mecânica* de 1971, Kubrick sugere uma crítica semelhante ao representar a frieza de conjuntos brutalistas em Londres como o *Flat Block Marina*, no qual a juventude alienada pratica um pouco da “velha ultraviolência”, em um futuro perturbador e controlado por um Estado tecnocrático e manipulador, que coloca em cheque o livre arbítrio.

¹⁴ BRADBURY, 1953, p. 60. Tradução nossa

2.15; 2.16 A crítica irônica do international Style no filme *Playtime*, 1967

Ironicamente, a ideologia modernista que almejava transformar a sociedade por meio da arquitetura, começa a ser associada a uma ideia de futuro desumano, estéril e controlador. Esses filmes, assim como *Playtime* (1967) de Jacques Tati – apesar de seu tom mais irônico - retratam uma cidade alienada na qual os espaços de opressão vinham denunciar a falência da utopia modernista, principalmente os conceitos da cidade idealizada na Carta de Atenas, discutida por Huet:

No momento em que o tecido urbano não será mais regulado por uma relação específica entre morfologia urbana e tipologia dos edifícios, a Arquitetura se justificará por uma simples justaposição de objetos isolados, estanques, carregada de uma superexpressividade de valores ausentes.¹⁵

A partir dos anos 1960 a cidade idealizada pelo Movimento Moderno começa a desmoronar na tentativa de se transplantar a utopia modernista para a realidade urbana, revelando aspectos distópicos e distorcidos, que influenciaram essas visões críticas do cinema. Tomando como exemplo

¹⁵ HUET, 1981, p. 41.

a realização de Brasília, que representava as esperanças do povo brasileiro e seu desejo pela modernidade, Berman critica esse modelo urbano hostil:

O grande hiato entre essas esperanças e sua realização parece dar razão ao homem subterrâneo [de Dostoievski]: para homens modernos, pode ser uma aventura criativa construir um palácio, e no entanto ter de morar nele pode virar um pesadelo.¹⁶

Essas visões negativas ilustram de certo modo a corrupção da utopia moderna de universalidade por meio da industrialização, da estandardização exagerada que pasteurizava o ambiente urbano. Denota a limitação do modelo modernista, que oprime a liberdade e a variação do comportamento humano, e a fruição de sonhos e ideias. Argan descreve esse fenômeno de maneira bastante precisa:

A uniformidade das coisas industriais faz com que nenhuma delas corresponda a um ponto no espaço: a mesma forma está por toda a parte. É ubíqua, disseminada, incapturável; alude ao espaço do mundo moderno, irredutível a representação, a forma. Alguém falou da mania da indústria de fabricar inúmeros tipos de contêineres, que não se sabe o que devam conter, vinho ou gasolina; a arquitetura constrói enormes contêineres humanos, nos quais o indivíduo não acha mais um lugar seu, é número de série, coisa industrial.¹⁷

Jane Jacobs, a partir da análise da situação das grandes cidades americanas na década de 50, passou a criticar duramente o modelo de cidade moderna e funcional, pelo seu determinismo utópico e irrelevância da imensa complexidade cultural, política, social e física das cidades.

¹⁶ BERMAN, 1982, p. 14

¹⁷ ARGAN, 1965, p. 38. Grifo nosso.

A falência da cidade moderna e funcional abriu o caminho para novos questionamentos no campo do urbanismo. Dentro da arquitetura surgiram críticas à visão tecnocrática e funcionalista do modernismo e ao seu caráter determinista, e assim, surgiram novos valores como o papel histórico, cultural e local na produção arquitetônica. Isso será discutido de maneira mais aprofundada no próximo capítulo.

De uma maneira similar, mas com apelo mais futurista, o filme *THX 1138* (1971) retrata uma sociedade controlada à base de drogas em um mundo subterrâneo de espaços estéreis e assépticos, nos quais todas as liberdades e traços de individualidade são destruídos. A ideia do futuro situado em espaços neutros, de superfícies brancas e assépticas, com total limpeza estética e ausência de qualquer detalhe ou ornamento estilístico; um espaço sem intencionalidade, silencioso e austero – a ideia de que no futuro teremos atingido um estado de equilíbrio e sobriedade, sem qualquer perturbação passional, onde as emoções serão suprimidas. Essas características fizeram parte de uma reflexão crítica referente aos espaços que o movimento moderno havia criado, em seu purismo totalitário e monótono.

2.17 Cena do filme THX 1138, 1971

Em *Brazil* (1985), Terry Gilliam apresenta uma visão de futuro na qual as instituições burocratas de um Estado controlador condicionam os espaços e o comportamento social, seguindo os mesmos conceitos da literatura de Orwell. Também no filme *Equilibrium* (2002) as semelhanças com a distopia de 1984 são evidentes, ilustrando uma sociedade do futuro onde todas as interações emocionais são censuradas em prol da ordem e uniformidade. A cidade representada que atua como condicionador social dessa realidade opressora foi nitidamente influenciada pela arquitetura fascista e os modelos urbanos de Albert Speer. Já a cidade fictícia de *Brazil* é representada de maneira caricata, com uma sobrecarga de elementos visuais e estéticos, já influenciada por uma linguagem pós-moderna.

2.3 Distopias de Ilusão | Simulacro

“– Christof, por que você acha que o Truman nunca chegou perto de descobrir a verdadeira natureza de seu mundo?”

- Nós aceitamos a realidade do mundo tal qual ela nos é apresentada.”

(Diálogo entre um jornalista e Christof, no filme *Show de Truman*, 1998)

Neste arquétipo, a cidade se apresenta uma simulação, uma réplica de si mesma, uma realidade falsa e enganadora, muitas vezes anacrônica. A realidade externa geralmente é mais perturbadora ou intensamente verdadeira, gerando o conflito entre a aceitação conformista ou a fuga para o real. Cabe neste arquétipo uma referência à alegoria da caverna de Platão, na qual a maioria das pessoas aceita as sombras do mundo real projetadas nas superfícies da caverna como uma realidade absoluta e inquestionável.

Para Platão, o conhecimento só se torna possível dentro do mundo sensível (a caverna) quando suas imagens submetem-se aos objetos ideais do mundo exterior inteligível, de modo a formarem cópias dos modelos verdadeiros. As cópias, portanto, são aceitas como a melhor aproximação representacional da verdade das ideias. Já as imagens ou objetos que não se deixaram subjugar pelos modelos ideais, que não interiorizaram um nível necessário de semelhança, são compreendidos como simulacros. De acordo com a classificação de Platão, os simulacros são versões distorcidas e hierarquicamente inferiores que as cópias, as quais ainda mantêm relação mais próxima com a realidade exterior. Deleuze descreve que

O simulacro implica grandes dimensões, profundidades e distâncias que o observador não pode dominar. É porque não as domina que ele experimenta uma impressão de semelhança. O simulacro inclui em si o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista.¹⁸

De acordo com Deleuze, entendemos a essência poderosa do simulacro, que pelo fato de não atender a uma figuração do modelo real, ele é construído sobre uma disparidade, interiorizando uma dissimilitude. Deleuze propõe na verdade uma reversão do platonismo ao neutralizar a inferioridade do simulacro imposta pela classificação de Platão, alegando que o simulacro não pode ser referenciado ao modelo pois ele nunca o pretendeu. Devido a sua dessemelhança, ele seria por si próprio uma construção do “outro”, uma singularidade, uma alternativa que, na visão deleuziana, não necessariamente seria negativa ou inferior. No entanto, evocaremos o teor negativo e subversivo atribuído ao simulacro no entendimento platônico para melhor apresentar o raciocínio distópico das referências cinematográficas aqui citadas.

¹⁸ DELEUZE, 1969, p. 264.

No filme retro-futurista *Cidade das Sombras* (1998) a cidade é uma simulação fechada em si mesma e controlada por um grupo de entidades subterrâneas. A constante reorganização da estrutura da cidade diariamente à meia-noite é uma metáfora apropriada para a fragmentação do espaço e tempo da pós-modernidade, funcionando como um laboratório humano que analisa a passividade de seus habitantes diante dessa manipulação do espaço urbano mutante. O conflito é gerado quando o protagonista se conscientiza dessa falsa realidade e busca uma fuga de sua condição, semelhante ao impasse vivenciado no filme *Matrix* (1999).

2.19 Cena do filme
Cidade das Sombras,
1998

Sobre a cidade enganadora, Calvino afirma:

Ocorre com as cidades o mesmo que nos sonhos; tudo o que se imagina pode ser sonhado, mas até o sonho mais inesperado é um enigma que esconde um desejo, ou, pelo contrário, um temor. As cidades, como os sonhos, estão construídas de desejos e de temores,

embora o fio de seu discorrer seja secreto, suas normas, absurdas, suas perspectivas, enganosas, e cada coisa esconda outra.¹⁹

No roteiro de *Logan's Run* (1976), os sobreviventes da civilização humana vivem enclausurados em uma megaestrutura que os protege do mundo exterior. A sociedade goza de um estilo de vida extremamente hedonista e alienante ao fato de que é rigidamente controlada e manipulada pelos governantes. O design da cidade enclausurada é baseado nos domos geodésicos de Fuller, uma metáfora perfeita para representar a artificialidade desses espaços herméticos e alheios à realidade externa. No filme, o espaço interno do domo se refere ao modelo do mall americano, criando ambientes artificiais e climatizados, um simulacro da cidade do consumo. O domo se tornou um dos arquétipos da representação distópica de espaço alienante e simulado, como o subúrbio americano.

2.20 Cena do filme *Logan's Run*, 1976

2.21 Domo sobre Manhattan de Fuller, 1960

¹⁹ CALVINO, 1972, p. 57.

Em “*O Show de Truman*” (1998), o protagonista habita uma cidade falsa e manipulada, igualmente enclausurada por um domo, semelhante ao conceito identificado em *Cidade das Sombras*, porém é idealizada para simular uma sociedade perfeita - uma espécie de utopia suburbana dos anos 1950. É curioso o fato de que as cenas foram rodadas na cidade real de Seaside, na Flórida, fruto do *New Urbanism* anacrônico de Andres Duany.

2.22 Subúrbio do filme

O Show de Truman, 1998

O filme questiona a ideia de realidade perfeita e a previsibilidade de uma vida suburbana protegida da vitalidade da metrópole. Se no arquétipo anterior a crítica era direcionada ao modernismo desumano, nesta referência será contra o anacronismo da arquitetura historicista desse tipo de ocupação. Essa urbanização simulada em direção aos subúrbios é objeto de estudo na obra de Fishman, que descreve:

Suburbia é mais do que uma coleção de construções residenciais; ela expressa valores tão profundamente incorporados na cultura burguesa que possam ser chamados de *bourgeois utopia*. No entanto esta “utopia” sempre foi, no máximo, um paraíso parcial, um refúgio não só

de elementos ameaçadores da cidade, mas também de elementos discordantes da própria sociedade burguesa.²⁰

Fishman critica essa descentralização suburbana como um desastre cultural. Enquanto o patrimônio arquitetônico e urbano das cidades reais, símbolo da riqueza cultural de uma outra época, entra em decadência, o subúrbio se urbaniza seguindo um modelo de desenvolvimento disseminado e simplificado, consumindo espaço e paisagem. “A riqueza produzida pelos EUA na etapa pós-industrial foi utilizada para criar uma pseudocidade repugnante, ineficiente e superficial”²¹

A produção de cultura vinculada às antigas metrópoles ocorreu devido às qualidades intrínsecas do ambiente urbano, dinâmico e densificado, e as oportunidades que esse espaço proporciona. Na urbanidade diluída das cidades simuladas suburbanas, é visível a perda de textura social; faltam elementos substanciais que as promoveriam como cidades reais.

2.23 A linguagem pitoresca do filme O Show de Truman, 1998

²⁰ FISHMAN, 1987, p. 22

²¹ Ibid., p. 187

2.4 Distopias de Fragmentação | Individualismo

“– Nós começamos a identificar uma estranha obsessão nos androides. Afinal de contas, eles são emocionalmente inexperientes, contam com apenas alguns anos para armazenar todas as experiências que são comuns para nós. Se nós os concedermos um passado, criamos um amortecedor para suas emoções, e consequentemente, podemos controlá-los melhor”

(Dr. Tyrell, criador dos replicantes no filme Blade Runner, 1982)

A questão da ruptura temporal e do pastiche historicista, que é resgatado na pós-modernidade como uma estratégia cultural, podem ser identificadas de maneira metafórica no diálogo do filme transcrito acima. De acordo com as críticas de Jameson²², o pós-modernismo propunha uma reorganização cultural alinhada com a lógica do capitalismo tardio, funcionando como um amortecedor alienante para controlar melhor a sociedade de consumo, assim como os androides do filme. A artificialidade dessa memória histórica “implantada” na pós-modernidade e sua função premeditada são comentadas por Nesbitt:

Uma estratégia típica da composição historicista pós-moderna é o pastiche, a citação eclética de elementos históricos fragmentários. Foster analisou esse fenômeno como uma apropriação do passado para fins atuais. Apresentando-a como uma crítica ao minimalismo taciturno, questiona se uma história de fragmentos emblemáticos descontextualizados será mais acessível que a abstração. O pastiche geralmente é acompanhado de uma atitude paródica com relação aos fragmentos históricos, o que contradiz uma atitude genuína de

²² JAMESON, 1991.

respeito pelo passado [...] Retirar fragmentos estilísticos do seu contexto histórico leva ao que Frampton e outros chamaram de efeitos cenográficos de uma arquitetura des-historicizada.²³

Além do pastiche historicista, mais facilmente consumido do que a abstração moderna, a exaltação de Las Vegas na discussão arquitetônica marcou o deslocamento para o universo pós-moderno do banal, do feio, do ordinário. Simultaneamente influenciou o gênero de ficção científica, agora não apenas centrado na projeção de visões tecnológicas de futuro, mas também na alienação das questões humanas e familiares. A obra de Venturi foi estruturadora do novo vocabulário de valores pós-modernos, simbolizando a ruptura com a ideologia modernista: “Alusão e comentário, no passado ou presente ou em nossos notáveis lugares comuns ou velhos clichês, e a inclusão do corriqueiro no ambiente, sagrado e profano – isso é o que está faltando na arquitetura moderna atualmente.”²⁴

Essa mudança gradativa atingiu seu ápice nos anos 1980, caracterizando a sociedade da imagem, influenciada pelo desenvolvimento tecnológico e padrão consumista do capitalismo tardio: obliteração da barreira entre o eruditismo e a cultura popular e comercial das massas.²⁵ Harvey caracterizou e criticou esse período em sua obra:

Ficção, fragmentação, colagem e ecletismo, todos infundidos de um sentido de efemeridade e de caos, são, talvez, os temas que dominam as atuais práticas da arquitetura e do projeto urbano. E, evidentemente, há aqui muita coisa em comum com práticas de outros campos, como a arte, a literatura, a psicologia e a filosofia.²⁶

²³ NESBITT, 2008, p. 55.

²⁴ VENTURI, 1972, p. 53

²⁵ JAMESON, 1991, p. 28

²⁶ HARVEY, 1989, p. 96

2.24; 2.25 Cenas do filme Blade Runner, 1982

Philip Dick foi o autor que melhor conseguiu traduzir essa pós-modernidade em suas obras de ficção científica. A aproximação de Dick com o universo do banal e do familiar de Venturi, ao invés de explorar visões exóticas de futuro baseadas somente na tecnologia marca o seu pioneirismo na introdução dos valores pós-modernos dentro da narrativa de ficção científica. Sua obra expressa as características heterogêneas do período: a fragmentação espacial e psicológica, a estética *kitsch*, colapso temporal e espacial, realidades virtuais e cultura do consumo e do desperdício.²⁷

Jameson, um entusiasta do estilo peculiar de Dick, comenta a capacidade do autor de explorar o nosso presente histórico ao invés apenas do futuro distante:

A ficção científica é geralmente entendida como a tentativa de imaginar futuros inimagináveis. Mas o seu objeto mais profundo pode ser de fato nosso presente histórico. O futuro nos romances de Dick mostra o nosso presente como algo histórico, transformando-o em um passado de uma fantasia futura, como visto nos episódios mais eletrizantes de seus livros.²⁸

Diversas obras de Dick foram adaptadas para o cinema, gerando visões muito particulares do estilo futurista-psicológico do autor. Iremos analisar as três principais que melhor refletem os conceitos discutidos.

É possível afirmar que o filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, é a quintessência da distopia pós-moderna, pois sintetiza em sua linguagem todos os seus elementos arquetípicos, a heterogeneidade e o questionamento existencial humano. A cidade é representada por meio de uma paisagem urbana decadente e escura, formada por um pastiche de fragmentação arquitetônica

²⁷ FORTIN, 2010, p. 76.

²⁸ JAMESON, 2005, p. 345.

historicista, sujeita a poluição, violência, ao anonimato e à desilusão. Os anúncios luminosos exaltados por Venturi em Las Vegas também estão presentes. A aclamada trilha sonora criada por Vangelis potencializa ainda mais a atmosfera angustiante e artificial da cidade distópica.

2.26 O pastiche e a urbanidade fragmentada no filme
Blade Runner, 1982

2.27 O edifício da Tyrell no filme Blade Runner, 1982

Os edifícios no futuro de Scott permanecem enquanto adereços físicos da memória, na medida em que os novos prédios são simplesmente adicionados aos antigos, assim como um mapa da memória arquitetônica é colada em toda a cidade futurista. Uma das estruturas visualmente destacadas nessa Los Angeles distópica é o edifício sede da Tyrell, megacorporação que fabrica os andróides. Trata-se de uma referência à estética high-tech figurativa, com todas as suas entranhas e instalações aparentes, em alusão às megaestruturas oblíquas de Sant'Elia.

O protagonista Deckard, um detetive que remete às figuras dos filmes *noir*, vive solitário em seu apartamento que ocupa um dos arranha-céus abandonados da cidade, simbolizando a completa inexistência das relações domésticas e sociais nesse futuro distópico. Seu perfil se assemelha aos solteiros metropolitanos que Koolhaas descreve como sendo os autênticos habitantes dos arranha-céus. Curiosamente o interior do apartamento de Deckard foi baseado nos desenhos modulares da fachada da *Ennis House*, de Frank Lloyd Wright.

2.28 O apartamento do personagem Deckard em Blade Runner (1982) e a referência da Ennis House de Wright, 1924

Outro personagem análogo é o protagonista de mais um filme baseado nos contos de Dick, *Minority Report* (2002), cujo estilo de vida reflete os mesmos valores. Este filme foi bastante divulgado devido às suas previsões tecnológicas coerentes com o século XXI.

Por ser um filme mais recente, a estética da cidade do futuro se assemelha à arquitetura contemporânea de formas complexas, porém os valores da sociedade pós-moderna citados por Harvey estão presentes, resquícios da narrativa de Dick.

2.29 Cena do filme *Minority Report*, 2002

A infraestrutura de circulação urbana está representada por redes de transporte particular; plataformas magnéticas que se fundem com as fachadas dos edifícios, conectando as unidades habitacionais diretamente no sistema de estradas de alta velocidade. O protagonista vive solitário em um conglomerado habitacional, onde não há interação social nem urbana durante os deslocamentos, revelando o individualismo e a dissolução da vida doméstica.

O filme *O Vingador do Futuro* (1990), também adaptado de um conto escrito por Dick, explora a fragmentação psicológica do protagonista, sempre com o questionamento entre realidade e simulação, marca reconhecida do autor.

A história apresenta um conflito entre uma organização da Terra e sua colonização em Marte, representando dois espaços urbanos distintos. No primeiro, predomina uma arquitetura brutalista e asséptica que remete ao modernismo, enquanto que na colônia a cidade é caracterizada pela pluralidade estética, espaços visualmente fragmentados e interação social caótica, fruto do discurso pós-moderno.

2.30 A estética pós-moderna em cena do filme *O Vingador do Futuro*, 1990

O hiper realismo contemporâneo

O abandono das representações urbanas futuristas e exóticas nas produções contemporâneas, e uma crescente aproximação da ficção com a realidade pode significar uma herança do realismo pós-moderno. Baudrillard discute sobre essa tendência de simulação realista na contemporaneidade:

Abstração atualmente não é mais a do mapa, da duplicata, do espelho ou do conceito. Simulação não é mais a de um território, de um ser referencial ou uma substância. É a geração de modelos do real sem qualquer origem ou realidade: o *hiper-real*.²⁹

Esse hiper realismo pode ser exemplificado pela mudança de paradigma na representação de *Gotham City*, uma clássica referência de distopia urbana.

Originalmente, a cidade criada em *Batman* era a encarnação dos medos urbanos, um espelho distópico de Nova York, uma metrópole distorcida que corrompe a alma dos homens. Gotham é expressivamente gótica, um pesadelo retro-futurista escuro e verticalizado semelhante a alguns desenhos de Ferriss.

Nos primeiros filmes de Tim Burton (1989) essa atmosfera sombria e alegórica foi mantida, uma visão urbana nitidamente perturbadora, porém distante.

²⁹ BAUDRILLARD, 1998, p. 166.

2.31 A Gotham City original de Bob Kane, 1939

2.32 Cena do filme Batman: O Cavaleiro das Trevas, 2008

Na trilogia recente de Christopher Nolan (2005-2012), Gotham City é uma cidade real, referência direta de Chicago com seu skyline de arranha-céus *miesianos*. Ela representa uma metrópole ordenada e moderna, não exercendo mais o seu efeito apavorante. A tensão e o medo não são mais refletidos por seus edifícios e gárgulas, mas se fazem presentes no inconsciente coletivo por meio do terrorismo psicológico imposto pelo antagonista do filme.

De maneira análoga, na refilmagem lançada em 2012 do filme *O Vingador do Futuro*, mencionado anteriormente, a colônia urbana originalmente em Marte foi substituída por um território decadente e subdesenvolvido no Sudeste Asiático, como uma nítida estratégia de aproximar a ficção de nossa realidade presente. O espaço urbano que é representado também sofreu grandes alterações conceituais da versão original de 1990, passando do pastiche pós-moderno para uma paisagem futurista extremamente fragmentada, formada por uma congestão de estruturas aéreas que compõe a cidade em múltiplas camadas, produzindo uma imagem urbana similar às propostas visionárias de Yona Friedman.

2.33; 2.34 Cena da refilmagem de Vingador do Futuro (2012) e as estruturas aéreas de Yona Friedman, 1960

Jameson aborda essa questão do declínio da ficção em sua crítica sobre as heranças da pós-modernidade na sociedade atual:

[...] a incorporação de hábitos de "futurologia" em nossa vida cotidiana, a modificação da nossa percepção das coisas para incluir sua "tendência" e a modificação de nossa leitura de tempo para aproximar uma varredura de probabilidades complexas - este novo relacionamento com o nosso próprio presente tanto incluem elementos anteriormente incorporados na experiência do "futuro" como também bloqueia ou previne qualquer visão global deste último como um sistema radicalmente transformado e diferente. Se as visões catastróficas de "futuros próximos" de superpopulação, fome e violência anárquica já não são tão eficazes como eram há alguns anos atrás, o enfraquecimento destes efeitos e das formas narrativas que foram projetadas para produzi-los não é necessariamente devido apenas a excessiva familiaridade e superexposição; ou melhor, esta última é, talvez, também a ser vista como uma modificação em nosso relacionamento com aqueles futuros imaginários, que já não nos atingem com o horror da alteridade e da diferença radical.³⁰

³⁰ JAMESON, 1991, p. 284.

Uma característica comum que identificamos ao analisar os filmes de ficção científica mais antigos com nossa perspectiva histórica é a ideia de futuro anunciado que nunca foi atingindo. Há uma grande diferença entre a previsão que era criada com base no positivismo tecnológico e o que de fato foi alcançado. Muitos desses filmes previam a colonização espacial e carros voadores já no início do século XXI. Em alguns casos, essas projeções eram determinadas pelas limitações de seus próprios contextos histórico-sociais. Num claro exemplo de incoerência, Philip Dick prevê viagens corriqueiras a Marte em 2017, mas o primeiro presidente negro dos EUA apenas em 2080 no livro “Fenda no Espaço”, escrito em 1966.

Na medida em que alcançamos este “futuro-presente”, todas aquelas expectativas foram reconsideradas, e a nossa referência de paradigma para o futuro foi alterada para se projetar a partir das condições reais da contemporaneidade. As conquistas espaciais foram reduzidas, os avanços tecnológicos são projetados com mais cautela, de maneira a refletir o que está sendo pesquisado atualmente. De maneira comedida, os filmes estão reformulando a ideia de futuro para não arriscarem previsões absurdas, que se mostrariam obsoletas em pouco tempo.

No conto de Dick, o qual originou o filme *Minority Report*, se contempla um outro futuro mais ousado, aonde o protagonista é exilado em uma colônia espacial de *Alpha Centauri*. Porém no filme, de produção mais recente, excluiu-se a fantasia espacial para se focar em demonstrações da tecnologia digital de um futuro tangível, como telas *touchscreen*, que atualmente são uma realidade no mercado. Podemos inferir aqui uma *marketização* da ideia de futuro em Hollywood para atender interesses das corporações de bens de consumo. Imagina-se uma série de facilidades da vida do século XXI proporcionada por produtos e tecnologias consumíveis, incluindo-as no universo imaginário do cinema para instigar os desejos do público consumidor, que poderá usufruir de todas essas extravagâncias futuristas em apenas alguns anos, adquirindo-as “na loja mais próxima”.

Seguindo essa tendência recente da indústria cinematográfica, de conceder certa plausibilidade às cidades fictícias, parece fazer parte de um contexto maior da contemporaneidade que anula o exercício de se imaginar outras realidade. Os arquitetos parecem ter abandonado parte de sua "ingenuidade" criativa, parando de sonhar com cidades utópicas e de promover discussões sobre a arquitetura do futuro, do ponto de vista crítico, social e cultural. Iremos discutir mais adiante que as provocações arquitetônicas, como as visões do grupo Archigram nos anos 1960, foram substituídas pelas atuais experimentações formais extravagantes, fragilizadas pela total dependência de tecnologias digitais, onde, aparentemente, "tudo é possível". A vocação crítica dos desenhos visionários deu lugar à exaltação visual e a uma vaidade estética desprovida de significado social e urbano, conforme veremos no capítulo final

Nas ficções contemporâneas os carros já não voam mais, e as cidades são apenas intensificações moderadas da própria realidade.

3 Utopia na pós-modernidade

O objeto deste capítulo se refere a um período que pode ser considerado como o último grande despertar do pensamento utópico na arquitetura do século XX.

A História demonstra que os movimentos arquitetônicos que se sucedem pendularmente são estabelecidos e justificados, dentro outros agentes, a partir de mudanças sociais evidentes e novas lógicas econômicas e produtivas, além de avanços técnicos significativos sempre acompanhados de novas diretrizes estéticas, usualmente posicionadas como a antítese de seu antecessor formal. Como já discutimos anteriormente, o ponto de transição entre o antigo movimento e a nova ordem a ser estabelecida gera um intervalo temporal comumente marcado por uma grande variedade de propostas especulativas e utópicas, carregadas pela passionalidade e otimismo inerentes aos discursos daqueles que se deparam diante de uma nova época, com novas possibilidades.

No primeiro capítulo observamos como isso ocorreu no início do século diante da aurora do Movimento Moderno. De maneira análoga, discutiremos como a década de 1960 também representou um desses períodos singulares de transição, marcado por uma ebulição na produção de arquiteturas utópicas e radicais, em muitos casos como uma reação provocativa ao movimento anterior que começava a ser superado nessa época. A falência da utopia modernista já começava a ser discutida por alguns autores, dentre eles Colin Rowe afirmava:

A cidade da arquitetura moderna (que também pode ser chamada de cidade moderna) ainda não foi construída. Apesar de toda a boa vontade e boas intenções de seus protagonistas, ela tem permanecido apenas um projeto ou um aborto; e, mais e mais, não

parece restar qualquer razão convincente para se supor que tal situação virá a mudar. Pois a constelação de atitudes e emoções que estão reunidas ao redor da noção de arquitetura moderna, e que então transbordam, de uma maneira ou de outra, para o campo inseparável do planejamento, começam – enfim – a transparecer serem contraditórias demais, confusas demais e debilmente simplórias demais para permitir senão apenas o menor dos resultados produtivos.¹

Esse período marca uma crise na discussão arquitetônica, fato que, graças a perspectiva histórica, podemos identificar hoje como a origem do colapso do Modernismo como havia sendo praticado e dogmatizado desde os primórdios do século XX. Conforme o argumento de Rowe, os arquitetos da década de 1960 se confrontaram com um dilema do qual não havia uma escapatória lógica e simples: ao mesmo tempo em que a arquitetura como profissão não iria renunciar à sua responsabilidade social – herdada dos mestres modernos – que reivindicava aos arquitetos a autoridade de desenhar o ambiente urbano por completo e transformar a sociedade, seria forçada a reconhecer que a arquitetura moderna, com toda a sua homogeneidade esmagadora, estava culturalmente obsoleta.

Como uma reação contrária à essa homogeneidade – efeito colateral da própria universalidade utópica do Modernismo – a sociedade pós-moderna reivindicava por mais espontaneidade urbana, uma cidade mais flexível. Alguns movimentos paralelos como a Pop art iriam enfatizar a aproximação das artes com o público geral e o novo estilo de vida pós-industrial e consumista, denotando uma

¹ ROWE, 1978, p. 2. Tradução nossa.

maior contribuição popular na construção do tecido urbano e do senso de comunidade, rejeitando o plano urbano rígido e regulatório originado exclusivamente da mão pesada do “arquiteto-rei”.

O “mundo da via expressa” é a maneira como Berman caracteriza o ápice desse modelo progressista após a Segunda Guerra Mundial, em referência ao poder e autoconfiança dos agentes modernos nas metrópoles americanas, com ênfase no trabalho de Robert Moses em Nova York: “Os fomentadores e adeptos do mundo da via expressa o apresentavam como o único mundo moderno possível: opor-se a eles e a suas obras era opor-se à própria modernidade, fugir à história e ao progresso”.² Diante disso, os arquitetos dos anos 1960 deveriam incorporar o conceito da alteridade para enfrentar o mundo da via expressa, com o objetivo de fazer aflorar outros mundos possíveis, outras realidades nas quais o “espírito moderno” poderia retomar a sua direção.

O movimento liderado por Jane Jacobs encontraria esse outro mundo possível na vida cotidiana das ruas, exaltada em sua obra paradigmática “Morte e vida de grandes cidades”. Em sua apologia da rua, Jacobs celebra a vitalidade urbana que ocorre por meio do encontro no espaço coletivo, diagnosticando a qualidade do mesmo por meio de sua capacidade de potencializar a diversidade social e as atividades corriqueiras que nele se realizam. Jacobs devolve à rua a sua categoria de entidade urbana máxima, recuperando sua função sociológica que havia sido tomada pelos modernistas da via expressa. Ocorre uma revalorização da comunidade, dos valores ordinários e cotidianos, do mundano, do popular – características que serão exploradas e exaltadas por outros teóricos pós-modernos, principalmente Venturi, com sua ode populista à Las Vegas. Para eles, as pessoas comuns deveriam ser agentes do meio urbano em que vivem, e não meros telespectadores passivos como no início da modernidade.

² BERMAN, 1982, p. 367

Essa nova flexibilidade urbana que começava a ser almejada já havia se originado em alguns arquétipos utópicos da modernidade, como mostramos no primeiro capítulo, e conforme observa Peter Hall:

É realmente surpreendente o fato de que muitas das primitivas visões do movimento urbanístico tenham como origem o movimento anarquista que floresceu nas primeiras décadas do século XX.[...] Isso não valeu, contudo, para Le Corbusier, que era um centralista autoritário. A visão desses pioneiros anarquistas era a de uma sociedade baseada na cooperação voluntária, trabalhando e vivendo em pequenas comunidades autogeridas [...] Embora irrealistas, os próceres anarquistas tinham uma visão magnífica das possibilidades da civilização humana; Le Corbusier, o Rasputin dessa história, representa, em contraste, a contradição do planejamento autoritário, cujas consequências deletérias permanecem entre nós.³

Além de denunciar o autoritarismo corbusieriano, Hall se refere às propostas visionárias de Howard e Wright, que permitiam e promoviam a autonomia da vida comunitária e da iniciativa individual na lógica urbana e arquitetônica das utopias que eles conceberam.

Harvey critica esse momento cultural pós-moderno caracterizando-o como um universo de valores fragmentados e efêmeros da sociedade da imagem e do consumo, como uma reação a monotonia do movimento moderno.⁴ Grupos como Superstudio e Archigram lideraram o caminho em direção a uma reconsideração dos ideais e conceitos modernos em arquitetura, encarados agora como obsoletos e não sintonizados com as necessidades da sociedade atual; e, mais importante, como símbolos de uma forma totalitária e desumana de pensar sobre o planejamento urbano. Cada

³ HALL, 1988, p. 4, grifo nosso

⁴ HARVEY, 1989

vez mais, as ideias que tinham sido o cerne da filosofia modernista de arquitetura começaram a serem vistas como exatamente o tipo de urbanismo que iria transformar o futuro em um lugar frio e desumano, subjugado pela homogeneidade.

Porém Jameson acusa que a teoria interna do pós-moderno é parasitária do próprio modernismo, e carrega traços residuais do mesmo, bem como valores inconscientemente reproduzidos, e portanto não seria uma “nova” cultura como defendido por alguns de seus agentes. Ele coloca que uma cultura verdadeiramente nova só poderia surgir como resultado da luta coletiva para se criar um novo sistema social:

[...] o pós-modernismo não é a dominante cultural de uma ordem social totalmente nova (sob o nome de sociedade pós-industrial, esse boato alimentou a mídia por algum tempo), mas é apenas reflexo e aspecto concomitante de mais uma modificação sistêmica do próprio capitalismo. Não é de espantar, então, que vestígios de velhos avatares – tanto do modernismo como até do próprio realismo – continuem vivos, prontos para serem reembalados com os enfeites luxuosos de seu suposto sucessor.⁵

O pós-moderno para Jameson, portanto, não seria um movimento verdadeiramente paradigmático, significando uma fragmentação temporal na continuidade histórica. Não teria sido o resultado de um fenômeno social coletivo que instaurasse uma nova ordem social, seria apenas um produto do próprio sistema capitalista com o objetivo de reorganizar o que já havia sido estabelecido por seu antecessor, abrindo a possibilidade de romper com tudo o que era insatisfatório no modernismo, a fim de potencializar e inaugurar novas lógicas de relações sociais e de consumo que preparassem o terreno para o novo estágio do capitalismo financeiro.

⁵ JAMESON, 1991, p. 16.

[...] a ideia de recatalogar e transcodificar tem seu próprio aspecto significativo – a função ativa, ética e política de tais neologismos é propor uma nova tarefa: a de reescrever todas as coisas familiares em novos termos e assim propor um reembaralhamento de valores e de sentimentos canônicos; [...] o pós-modernismo só foi capaz de atingir esse status por força de uma profunda transformação coletiva, uma reescritura de um sistema mais antigo. Isso assegura a novidade e dá a intelectuais e ideólogos novas tarefas de utilidade social: algo que também é designado no novo termo, com sua promessa vaga, assustadora ou excitante, de acabar com tudo o que podia ser considerado asfixiante, insatisfatório ou monótono no modernismo.⁶

Se no campo da realidade se falava em superação da herança urbana modernista, no universo imaginário da utopia ainda haviam valores e conceitos modernos que poderiam ser perpetuados, já que nunca se concretizaram. A crítica era direcionada à realidade urbana que os ideais utópicos modernos haviam construído, e não necessariamente à utopia moderna. Alguns movimentos, como o Metabolista no Japão, representaram uma espécie de hiper-modernismo, uma radicalização dos conceitos herdados de seus antecessores para tentar reconfigurar a utopia moderna. Como veremos, tanto a ruptura quanto a continuidade ideológica caracterizaram as propostas deste período. A maioria desses projetos reúne valores simultaneamente utópicos e distópicos, de uma maneira explícita e provocativa, que serão objeto de análise tomando como referência os conceitos estabelecidos na primeira parte da dissertação.

Apesar da visão crítica de Jameson, todo esse esforço para desmontar o projeto moderno influenciou a força motriz da produção utópica, gerando uma pluralidade de projetos visionários que adotavam novas ideologias ou anti-ideologias, em sintonia com uma nova época que se revelava.

⁶ Ibid., p.18

Trata-se de um mundo nitidamente mais complexo do que aquele em que viveram os primeiros modernos, quando parecia haver apenas uma direção a seguir: rumo ao progresso. Agora, abrir-se-iam uma pluralidade de caminhos, caracterizados tanto pelo otimismo quanto pela incerteza, onde utopias e distopias dividiriam o mesmo lugar no pensamento visionário de alguns arquitetos.

Contudo, é necessário fazer uma ressalva etimológica. Ao nos referirmos a essa pós-modernidade não evocaremos o movimento que ficou reconhecido graças ao trabalho de alguns teóricos como Charles Jencks, que empreenderam um esforço para tentar organizar com alguma coesão teórica um movimento supostamente articulado que foi denominado como pós-moderno, caracterizado pelo resgate historicista e definido por uma linguagem eclética:

Após a exclusão de todas as reduções totalitárias (modernas) da heterogeneidade dos métodos de produção e de consumo, parece desejável que os arquitetos aprendam a utilizar a inevitável heterogeneidade das linguagens. É também bastante divertido. Se é possível viver em diferentes idades e culturas, por que se restringir ao presente e ao local? O ecletismo é uma evolução natural de uma cultura dentro da qual é possível escolher.⁷

Essa corrente é visível na obra executada de alguns arquitetos que se debruçaram sobre esse problema da linguagem, como Rossi, Venturi, Graves, dentre outros; apesar de que a maioria não se auto classificava como pertencentes a esse movimento. Podemos identificar essa estética pós-modernista dentro de um período preciso, conforme a organização de Portuguesi. Ele foi o organizador da primeira exposição internacional de arquitetura na Bienal de Veneza de 1980, uma das edições mais paradigmáticas daquele momento por justamente escancarar ao mundo o fenômeno pós-moderno historicista. Sob o tema “A presença do passado”, Portuguesi concebeu a

⁷ JENCKS, 1981, p. 127. Tradução nossa.

exposição principal intitulada *Strada Novissima*, uma hipotética rua pós-moderna composta por 20 fachadas que expressavam o trabalho dos principais arquitetos atuantes daquele período. Portuguesi descreve esse movimento em seu livro “Pós-moderno: a arquitetura da sociedade pós-industrial”:

A linguagem do pós-modernismo trouxe para o domínio da cidade contemporânea um componente imaginário e humanista e pôs em circulação fragmentos e métodos da grande tradição histórica do mundo ocidental. Introduziu uma nova força e um novo grau de liberdade no mundo do arquiteto, no qual, por décadas, a estagnação criativa e uma extraordinária indolência haviam tornado inoperante a herança do movimento moderno.⁸

Sem nos aprofundar nesse movimento da linguagem, iremos nos referir neste capítulo ao período específico de transição entre o modernismo e a pós-modernidade, cujos arquitetos referenciados aqui podem ser considerados como “modernistas tardios”. Durante essa análise, suas propostas serão identificadas como pós-modernas justamente por se referirem aos valores emergentes dessa nova época, conforme elaboramos no início do capítulo. Apesar de seus vínculos modernos, significarão uma ruptura, alinhadas a uma pós-modernidade enquanto fenômeno sociocultural mais abrangente, e não vinculadas ao movimento posterior marcado pelo pastiche histórico.

⁸ PORTOGUESI, 1983, p. 6.

3.1 Megaestruturas: futuros urbanos de um passado recente

Veremos que no fértil período de que trata este capítulo foram concebidas utopias arquitetônicas com uma grande diversidade de motivações ideológicas e características singulares. Porém, se pretendemos traçar um denominador comum entre essas propostas, devemos fazê-lo explorando o conceito da Megaestrutura. Uma primeira definição formal do termo elaborada por Fumihiko Maki em 1964 se mostra bastante elucidativa para iniciarmos a discussão:

A megaestrutura é uma grande moldura na qual todas as funções de uma cidade (ou até mesmo uma parte dela) estão alojadas. Ela se tornou possível pela tecnologia atual. Em certo sentido, ela é um atributo da paisagem construído pelo homem. É como a grande colina na qual as cidades italianas eram construídas.⁹

Na definição de Maki está implícita a principal essência do conceito da Megaestrutura, um grande objeto ou sistema estrutural que serve de plataforma unificadora para uma multiplicidade de funções urbanas e objetos secundários se desenvolverem. É a maximização da artificialidade imposta pelo engenho humano no território natural, que até então desempenhava com exclusividade a função de base fundamental para o desenvolvimento urbano.

Nesse mesmo ensaio, Maki ainda cita seu mestre Kenzo Tange, que descrevia as megaestruturas como contêineres de extensão ilimitada que abrigavam unidades funcionais mais discretas, de rápida mutação. Essas unidades secundárias são geralmente associadas a estruturas modulares e pré-fabricadas, que serão plugadas na interface principal, e supostamente possuem uma expectativa de vida útil muito inferior à estrutura que as suportam. Essas definições inferem,

⁹ MAKI, 1964, p. 8, tradução nossa.

portanto, a relação entre uma estrutura permanente e dominante, que contém elementos subordinados e transitórios.

O objetivo era promover a espontaneidade urbana, mas sempre condicionada à uma estrutura idealizada pelos arquitetos, que garantiria assim os valores monumentais, estéticos e culturais inerentes à prática arquitetônica. Os usuários não deveriam mais viver em estado de suspensão alienada à produção do tecido urbano, e a megaestrutura seria a solução para a tão reivindicada flexibilidade urbana, uma maneira para a cidade do futuro se libertar das amarras estáticas do urbanismo moderno ditatorial. A Megaestrutura resolveria o conflito entre a grande e a pequena escala, o estático e o efêmero, entre a designação profissional do arquiteto e a espontaneidade popular.

Reyner Banham é a principal referência crítica para o tema das Megaestruturas, cuja obra literária - reverenciada no título deste subcapítulo¹⁰ – oferece um diagnóstico minucioso sobre a ascensão e declínio dessa tipologia, bem como sobre o período singular em que foi discutida. Banham elege o projeto habitacional de Le Corbusier para Argel em 1931 como um dos ancestrais modernos das Megaestruturas. No seu desenho observamos, em perspectiva curva e acelerada, a grandiosa subestrutura de uma via expressa elevada, concebida como uma enorme estante de livros de concreto, em cujas prateleiras os usuários construiriam suas próprias habitações de dois andares, com total liberdade de estilo e composição formal. Não era uma temática muito exercitada por Corbusier em sua produção, mas nota-se neste projeto urbano de alta densidade os elementos essenciais que compõe uma megaestrutura, com a discriminação fundamental entre as partes: de um lado, uma monumental matriz estrutural de apoio, e do outro, uma variedade de arranjos

¹⁰ Nos referimos à publicação de Banham de 1976 intitulada "Megastructure: urban futures of the recent past."

habitacionais celulares com diversidade de soluções estéticas que ultrapassam o domínio do arquiteto.

3.01 Proposta para o Fort L'Empereur em Argel, de Le Corbusier, 1931

Apesar do exemplo em Argel, sabemos que Le Corbusier não era reconhecido por um design flexível e passível de intervenção popular; muito pelo contrário, a maior crítica dos pós-modernos era justamente condenando o urbanismo totalitário e a rigidez com que o mestre moderno impunha seus dogmas via Carta de Atenas. Portanto, a permissividade do preenchimento popular da estrutura em *L'Empereur* sugere mais uma questão de indiferença do que intencionalidade, como se o arquiteto tolerasse que as ordens inferiores de seu projeto se transformassem de maneira liberal, uma vez que já havia assegurado o grande gesto para si mesmo.

Analogamente, Banham critica que a auto confiança exacerbada ou até mesmo a arrogância por trás dessas propostas megalomaniacas no período pós-moderno teriam se justificado muito mais pela própria profissão arquitetônica do que pela demanda social ou econômica. A crise ideológica do Movimento Moderno teria colocado os arquitetos em um impasse do qual não havia outra saída senão propor as megaestruturas, com o objetivo de resgatarem sua credibilidade e sua posição na sociedade enquanto legítimos criadores do espaço urbano.

3.02 Lower Manhattan Expressway - Paul Rudolph
1970

Porém a temática da megaestrutura no universo arquitetônico não se originou em um antecessor moderno como no exemplo de Le Corbusier. Com um caráter mais vernacular e menos controlado pelos arquitetos, alguns exemplos históricos de megaestruturas podem ser identificados,

como é o caso da Ponte Vecchio em Florença. Construída ainda no Império Romano, ela reúne diversas características dessa tipologia, como a confluência de diferentes funções urbanas organizadas entre uma estrutura estática e permanente, e a transitoriedade dos módulos autônomos de comércio e habitação “plugados” ao longo do eixo de circulação.

3.03 Foto da Ponte Vecchio em Florença

No entanto, esses ancestrais clássicos não carregavam uma das características mais marcantes e exaltadas pelas megaestruturas do pós-moderno: a expressividade tecnológica. Novamente por meio da técnica se atingiria a “salvação” urbana, conforme vimos em Heidegger. Assim como no início da modernidade, o arquétipo do Progresso se mostrará predominante na

ideologia da produção utópica pós-moderna, mas com uma linguagem bem mais pictórica do que a utilizada no modelo progressista pelos arquitetos da “via expressa”, conforme descreve Banham:

Em contraposição à visão categórica do *International Style* em relação à tecnologia traduzida por objetos sólidos regulares, puros e suaves de aspecto anônimo, os jovens megaestruturalistas claramente enxergavam a tecnologia como um conjunto visualmente excitante de tubulações e cabos e passarelas e antenas e tanques de combustível, tudo bem exposto em estruturas treliçadas, no estilo NASA.¹¹

Ao contrário do purismo estético de Mies e Corbusier, os arquitetos pós-modernos utópicos traduziriam o arquétipo do progresso por meio de uma releitura romantizada da tecnologia moderna, cuja referência histórica mais próxima era o expressionismo do Movimento Futurista do início do século. A grande influência intelectual dessa visão alegórica do *high-tech* advinha do trabalho passionai de Sant’Elia, tanto visual quanto teórico, contendo na maioria das vezes fortes incitações ao empreendimento humano progressista:

Devemos inventar e reconstruir nossa cidade moderna como um imenso e tumultuado canteiro de obras, ativo, movimentado e dinâmico; e o projeto moderno como uma máquina gigantesca [...] elevadores devem enxamear as fachadas como serpentes de vidro e aço. As ruas devem mergulhar nas profundezas da terra, coletando o tráfego da metrópole e conectando-se com correias transportadoras de alta velocidade.¹²

Apesar de Le Corbusier ter eternizado que “a casa é uma máquina de morar”, Sant’Elia já havia radicalizado essa analogia de uma maneira muito mais literal em seus desenhos e palavras,

¹¹ BANHAM, 1976, p. 17, tradução nossa.

¹² SANT’ELIA, 1914, grifo nosso.

conforme destacamos em sua citação. Sobre a herança do visionário italiano, Argan elege o Futurismo como pioneiro em ter formulado uma problemática que se arrastou pelos movimentos arquitetônicos do século XX e se desdobra ainda na pós-modernidade. O resultado dessa formulação é a descoberta ou intuição de uma necessidade dramática nas correntes arquitetônicas, principalmente naquelas que se arvoram de positivismo. O problema colocado por Sant'Elia pode auxiliar na interpretação de certas aspirações de arte, que se escondem sob o véu fictício de exigências práticas e de racionalidade econômica - jargões utilizados à exaustão pelos modernistas para legitimar sua expressividade estética.¹³ Partindo-se dessa premissa, o estandarte “menos é mais” dos miesianos modernos é tão legítimo quanto o “menos é chato” dos venturianos pós-modernos, na medida em que ambas as direções são justificadas por uma aspiração estética, e não simplesmente por uma racionalidade ideológica supostamente transcendental como no caso da primeira. Essa vocação da arquitetura como um comunicador artístico (conforme Venturi resgata na filosofia linguística em *Complexidade e Contradição*) é exaltada na dramaticidade estética dos projetos do Futurismo, precursores de um estilo “high-tech figurativo”:

Sant'Elia não é, pois, o fundador ou o apóstolo de uma nova estética do positivismo, mas é aquele que intuiu mais profundamente as possibilidades ideais da nova arquitetura, que pretende no entanto opor-se à concepção idealista da arte, uma vez que a arquitetura não é – são palavras dele - “uma árida combinação de praticidade e de utilidade, mas permanece arte, isto é, síntese, expressão”.¹⁴

Essa expressividade tecnológica, que Sant'Elia e Banham se referem, atingiria sua representação máxima nos projetos visionários do grupo Archigram, que explorava radicalmente

¹³ ARGAN, 1965, p. 185

¹⁴ Ibid., p. 186

essa aproximação entre cidade e máquina, conforme veremos mais adiante. Essa estética visual das utopias pós-modernas influenciaram diretamente a construção de um universo imagético popular que associava essa arquitetura fantástica à ideia de futuro na literatura e cinema, como discutimos no capítulo anterior.

3.04 O Futurismo high-tech de Sant'Elia, 1914

3.05 City Interchange de Ron Herron do Archigram. A influência da Città Nuova na estética high-tech dos anos 60.

Esse renascimento da técnica a partir dos anos 1960, que extrapolava os limites que o modelo progressista havia alcançado, era alavancado pelo positivismo do pós-guerra, com o desenvolvimento econômico da nova fase do capitalismo pós-industrial, pelas necessidades da reconstrução; pelo advento da era espacial e dos avanços na robótica, o design plástico e a produção

de materiais sintéticos, enfim, um conjunto de fatores que impulsionou novas maneiras de pensar a cidade e o edifício, diante da decadência do modelo modernista que já se mostrava obsoleto para saciar os anseios por uma cidade mais humana (apesar do paradoxo com a máquina) que abraçasse a heterogeneidade, em sua interação máxima.

Do ponto de vista construtivo, as pesquisas buscaram novos materiais e sistemas estruturais complexos, como estruturas triangulares, redes metálicas e membranas, com destaque para a grande contribuição que o trabalho de Buckminster Fuller ofereceu ao universo geométrico da construção em sua busca pela estrutura perfeita, eficiente e econômica, ilustrada pela invenção do domo geodésico, símbolo do otimismo tecnológico daquele momento. Juntamente com a expressividade tecnológica, os arquitetos exploraram o problema da forma, ultrapassando a linearidade da geometria elementar dos modernos, com composições mais dinâmicas e complexas.

Dando certa continuidade à tradição do modelo progressista, as funções da nova arquitetura eram definidas por uma série de necessidades calculáveis, principalmente a busca por megaestruturas que solucionassem os problemas gerados pelo aumento populacional progressivo. Essas propostas possuíam como característica comum as grandes concentrações humanas, estendendo-se além da superfície terrestre, com a exploração de novos domínios no subterrâneo, nos mares e na atmosfera. Essa “espacialização” exacerbada na totalidade do planeta denota uma desnaturalização dos meios de existência da civilização humana, historicamente desenvolvida em torno de recursos naturais, e que agora se estendia por ambientes climatizados e solos fabricados - bem mais radicais do que os térreos urbanos elevados de Hénard. Essa artificialidade reforça a analogia de Maki ao comparar as megaestruturas com as colinas naturais que serviam de berço às cidades históricas.

Cúpula sobre Manhattan [1960] Buckminster fuller

3.06; 3.07 A contribuição de Fuller para o positivismo tecnológico da pós-modernidade.

Nesse sentido, os arquitetos japoneses tiveram um papel fundamental na sistematização dessas novas utopias, literalmente inventando a terminologia da Megaestrutura. A divulgação do Movimento Metabolista em 1960 durante uma conferência mundial em Tóquio denotou a tentativa de registrar a tipologia da megaestrutura perante o resto do mundo como uma contribuição singular da arquitetura japonesa moderna, evidenciando a maturidade dos arquitetos daquele país e sua independência no pós-guerra como um polo de produção cultural. As propostas do Metabolismo japonês podem ser encaradas como as mais representativas de um modernismo tardio e exagerado, caracterizado por grandes volumes brutalistas com resquícios corbusierianos, mas acima de tudo pelo uso do concreto de uma maneira massiva e monumental, que iria influenciar um estilo muito particular da arquitetura japonesa até a atualidade.

A primeira exposição da arquitetura Metabolista em cenário internacional ocorreu em um congresso do CIAM/ Team-X em 1959, no qual Kenzo Tange apresentou alguns de seus trabalhos e também um projeto de Kikutake, a *Ocean City*. Neste projeto, Tange destacou os elementos paradigmáticos de uma megaestrutura, com as torres permanentes como se fossem árvores, enquanto as unidades habitacionais seriam as folhas, que são renovadas sazonalmente de acordo

3.08 Ocean City- Kikutake, 1962

com as necessidades de cada momento. Justificando a expansão da cidade rumo ao oceano devido à crise territorial das metrópoles japonesas, juntamente com a analogia do metabolismo de uma estrutura urbana que é mutante, Tange sintetiza toda a ideologia do Movimento Metabolista.

Choay denomina essas novas utopias do progresso pós-modernas como Tecnotopias, que significavam a redução do urbanismo à produção de verdadeiros protótipos de adoração tecnológica, criticando a tentativa de condensar num único objeto ou organismo a complexidade monumental de uma

metrópole: “A cidade torna-se um belo objeto técnico, inteiramente determinado e encerrado. Ela se transforma até, as vezes, em belo objeto estético: eventualidade sedutora e grandiosa que podemos imaginar que abre para a arte plástica um horizonte novo e dimensões prometeicas”.¹⁵

Vimos, portanto, que essas propostas visionárias do pós-moderno significavam uma potencialização das utopias de Progresso e de Flexibilidade inauguradas pelos primeiros modernos do capítulo inicial. Porém, além dos valores utópicos, iremos discutir também de que maneira algumas propostas exploraram o universo das distopias, em especial os arquétipos de Excesso e Fragmentação, com o objetivo de estabelecer uma crítica ideológica que caracterizou aquele período.

Citando novamente o livro paradigmático de More, podemos inferir que na descrição da ilha de Utopia, na idealização de seus aspectos tanto espaciais quanto sociológicos, há um certo tom de ironia e provocação diante da absurdidade de tamanha ordenação, padronização e rigidez do controle social exercido pelas leis e instituições. De maneira análoga, um dos principais objetivos deste capítulo é fazer aflorar essa percepção distópica intrínseca às supostas utopias da pós-modernidade. Para tanto, elegemos três significativos representantes desse período singular, e que melhor ilustram essa dicotomia paradoxal.

¹⁵ CHOAY, 1965, p. 37

3.2 Princípios da fragmentação: Yona Friedman e Constant Nieuwenhuis

No início dos anos 1960, a “escola” francesa dos megaestruturalistas caracterizou sua produção utópica como “urbanismo espacial”, conceito traduzido de maneira clara por Alexandre Persitz, editor da renomada publicação de arquitetura *Architecture d’aujourd’hui*:

Imagine não somente uma única Torre Eiffel, mas dez, vinte ou mais, como uma imensa floresta de metal, conectada por pontes, ruas e plataformas. No interior dessa gigantesca teia de aranha tridimensional estão dispostas habitações, escolas, comércio, etc. Todos os elementos de tensão são cabos; os de compressão, escassos, são essencialmente pilastras treliçadas. Materiais coloridos cintilantes, formas leves e compactas estão segmentadas por essa *Cité Spatiale*.¹⁶

Conforme essa descrição, a “cidade espacial” é proposta como uma grande rede de estrutura leve que adiciona uma terceira dimensão vertical à usual superfície plana em que o urbanista trabalha, gerando um *grid* tridimensional de multiplicação infinita que libera a urbanidade do solo. A extrema leveza e esbelteza dos elementos estruturais na descrição de Persitz subentendia um grid metálico quase abstrato, que fosse apenas uma interface etérea na qual a vida urbana acontece.

De todos os agentes desse urbanismo espacial, Yona Friedman é o que possui maior relevância internacional, tendo influenciado diretamente outros megaestruturalistas com seus desenhos visionários e trabalhos teóricos, que sempre conduziam a mesma ideologia urbana e arquitetônica, pragmaticamente concebidas em torno de uma ideia única e fundamental: a

¹⁶ PERSITZ, 1962, p. 2, tradução nossa

mobilidade. Em 1958 Friedman publicou seu primeiro manifesto da “Arquitetura Móvel”, onde propunha uma arquitetura em sintonia com as demandas de uma nova sociedade em constante movimento, criticando os arquitetos modernos que atendiam as necessidades de um suposto “homem-tipo”, que segundo ele era uma entidade inventada e equivocada, que não representava a realidade social pós-moderna.

Friedman enxergava a mobilidade e a mudança como necessidades básicas do ser humano moderno. Para atendê-las, ele propunha uma nova metodologia científica de projeto baseada em um sistema de processamento de informações entre o arquiteto e o usuário, que garantiria a este total interação com uma infraestrutura adaptativa e neutra, que não fosse “determinada e nem determinante”.

Friedman aproxima sua metodologia às recém inauguradas áreas da informática e cibernética, que possuíam um apelo crescente naquela época, denotando possibilidades tecnológicas que eram exploradas no universo imaginário da ficção científica e do cinema. Para auxiliar na comunicação entre o arquiteto e o cliente, Friedman concebeu uma máquina fictícia chamada Flatwriter, que combinava participação popular e auto reflexão comportamental na produção arquitetônica. Com essa máquina os usuários poderiam inserir suas informações e optar por milhares de possibilidades e combinações projetuais oferecidas pelo sistema, que poderia ser posteriormente alimentado com novas necessidades e manteria um canal de feedback com o usuário para aconselhá-lo sobre futuras alterações, garantindo a total customização de sua habitação¹⁷. Dessa maneira Friedman imaginava estabelecer uma verdadeira democratização arquitetônica e espontaneidade urbana, na qual o arquiteto agiria apenas como um mediador que traduziria as informações desejadas pelo usuário em

¹⁷ FRIEDMAN, 1975

um produto final. Em linguagem de computador, ele se referia a esse produto final como um Hardware arquitetônico, no qual o usuário poderia instalar o layout de sua preferência interagindo com a interface do Flatwriter; todo o conjunto estaria contido em um grande sistema operacional, representado pela infraestrutura adaptativa do *grid* espacial.

3.09; 3.10; 3.11 Desenhos de Friedman

ilustrando o funcionamento da Flatwriter e o perfil da Ville Spatale, Itália -1970

Na macro escala urbana, o conceito da arquitetura móvel é extrapolado para o urbanismo móvel, que permite que os cidadãos transformem coletivamente o agrupamento e a localização de suas habitações dentro da infraestrutura urbana. Em sua publicação *L'Architecture Mobile* de 1958, Friedman justifica suas teorias diante das transformações na sociedade pós-moderna, alegando que haveria duas tendências comportamentais opostas no estilo de vida da população urbana: uma predileção e valorização da individualidade, e simultaneamente, a necessidade da vida coletiva. Essa dualidade social demandaria tanto uma cidade dispersa para cidadãos isolados reafirmarem sua individualidade, quanto uma cidade dedicada à vida pública, e portanto, baseada na concentração humana. Friedman argumenta que ambos os modelos estariam amparados pelas inovações tecnológicas que supostamente estavam surgindo, principalmente na viabilização da dispersão urbana, citando como exemplos a evolução das telecomunicações, células de energia autônomas que dispensariam redes de infraestrutura, transportes por vias aéreas, etc. Diante desse discurso, é inevitável fazermos uma associação com as ideias visionárias de Wright, que defendia a dispersão urbana pelo território viabilizada pela tecnologia em sua utopia urbana de Broadacre City.

Criticando o planejamento moderno, Friedman aponta para a necessidade de um “planejamento urbano indeterminado”, propondo uma reorganização metodológica para a concepção de cidades alinhadas com as demandas sociais e técnicas da pós-modernidade. Esse planejamento indeterminado seria viabilizado por duas estratégias, segundo Friedman:

1. Pela convertibilidade das formas e funções dos edifícios: as mais apropriadas são as construções que podem ser recicladas, temporárias, desmontáveis, ou qualquer estrutura que possa ser amortizada em curto período de tempo;

2. Pela convertibilidade do solo por meio de um sistema de propriedade de espaço (ao invés da propriedade de terrenos na superfície), e por meio de uma rede de vias de circulação, energia, esgoto, igualmente adaptáveis e removíveis.¹⁸

Essa proposta de subverter a lógica histórica da propriedade fundiária foi incitada pelos problemas crescentes de aumento populacional e pela escassez progressiva de solo urbano identificados por Friedman na época, afirmando que o único caminho possível seria a concentração da cidade, e não a dispersão. Ao contrário de Wright, que previa o inevitável declínio da metrópole por meio da dispersão, Friedman reafirma o caráter essencialmente metropolitano de suas ideias.

Para atingir essa concentração, Friedman irá defender pragmaticamente por toda a sua carreira o conceito da sobreposição urbana, buscando uma solução de multi-camadas aéreas que permita que os cidadãos organizem livremente suas habitações impactando minimamente na superfície terrestre. Dessa maneira, seria possível garantir uma alta concentração urbana e ao mesmo tempo permitir que a individualidade e autonomia dos usuários seja exercida.

SECTION

3.12 Isométrica, planta e corte da ocupação espacial de Friedman, 1960

3.13 Desenhos de Friedman, 1959

¹⁸ Idem, 1958, p. 14

Nos desenhos podemos observar o conceito de sobreposição urbana, no qual o novo bairro espacial coexiste acima de uma antiga ocupação histórica. A estrutura possui de 4 a 6 andares e está situada a pelo menos 12 metros do solo, com acesso proveniente de elevadores e escadas no nível da cidade. Os apoios de sustentação são pilastras de vãos entre 20 e 24 metros, abrangendo os edifícios históricos de modo a evitar demolições. Como eixo neural de transporte rápido, é proposta uma via expressa no centro da estrutura que conecta os diferentes bairros aéreos, cercada por espaços públicos e comerciais. A estrutura principal do grid seria viabilizada por treliças metálicas tridimensionais cujos vazios internos proveriam os espaços de construções adaptáveis, por meio de elementos leves de fechamento e lajes pré-fabricadas. Com a abolição da divisão fundiária no solo, são esses espaços vazios que seriam passíveis de propriedade legal, contrastando com o lote tradicional da superfície ao introduzir uma terceira dimensão (vertical) à propriedade. Sendo assim, os usuários adquirem um volume limitado de espaço tridimensional no grid, configurando-o da maneira que desejarem via Flatwriter.¹⁹

Friedman propõe que o urbanismo espacial seja sobreposto a qualquer metrópole mundial, demonstrando em seus desenhos a mesma estrutura genérica acima de Nova York, Londres e principalmente Paris, onde elaborou com mais profundidade um projeto para implantar bairros espaciais acima de alguns distritos da cidade, elevando a densidade populacional para 800 habitantes por hectare.

3.15 Proposta de Friedman para NY, 1962

¹⁹ Ibidem

3.16; 3.17 Sobreposições de Friedman para Paris, 1961.

Apesar do caráter inovador dessa megaestrutura aérea, Friedman regride ao propor um zoneamento estratificado que recupera o funcionalismo estático do modelo progressista moderno, estipulando o uso residencial nas camadas superiores e comercial nas intermediárias. O nível térreo seria reservado exclusivamente à produção industrial e agrícola, remetendo à utopia de Corbusier, que liberava o solo urbano para as áreas verdes enquanto elevava os edifícios em pilotis. Quando a estrutura for sobreposta à uma cidade já existente, Friedman argumenta que a salubridade dos edifícios antigos no térreo seria garantida por meio de uma proporcionalidade na relação de cheios e vazios do grid superior, a fim de permitir a insolação e ventilação em todos os níveis.

Nas propostas de Yona Friedman identificamos tanto o resgate de alguns arquétipos de utopias modernas quanto a introdução de conceitos distópicos que discutimos no capítulo anterior. No lado utópico, Friedman retoma na pós-modernidade o arquétipo da mobilidade e flexibilidade com uma

radicalização do conceito de térreo urbano elevado inaugurado por Hénard. No entanto, enquanto Hénard propunha apenas uma plataforma acima do solo para servir de base aos edifícios e liberar a circulação, Friedman irá transformar essa plataforma em cidade, onde arquitetura, circulação e infraestrutura formam um único organismo elevado e fragmentado. A abrangência mundial do grid retoma também o arquétipo da utopia de universalidade do Movimento Moderno, porém ao invés de servir a um homem-tipo por meio da repetição industrializada, promove o individualismo pós-moderno por meio da variação e customização.

Sobre os aspectos distópicos, além do pretensioso arquétipo de excesso e ambição, Friedman introduz o arquétipo da fragmentação, conceito que simboliza a pós-modernidade segundo Harvey e Jameson. Em suas propostas, a cidade se torna um organismo de difícil leitura e compreensão, com urbanidade estilhaçada diante da supressão da rua e da falta de marcos urbanos. A cidade se torna algo tão imaterial quanto o grid estrutural que ele propõe, com ocupações transitórias e morfologia em constante mutação. Nos desenhos de Friedman para Paris, essa estrutura causa uma certa claustrofobia, como uma nuvem negra que paira sobre a cidade, anulando as visuais e a luz natural.

Além de promover o individualismo como comportamento a ser abraçado na nova sociedade pós-moderna, Friedman foi o primeiro entre os megaestruturalistas a invocar o conceito do *urban play* baseado nas teorias de Johan Huizinga, cujo trabalho apontava para a importância do divertimento na história da civilização.²⁰ O lazer e a diversão são as características primordiais associadas a um estilo de vida inserido na cultura pós-industrial, alinhadas com os novos padrões de consumo alienante da sociedade pós-moderna, conforme a crítica inicial de Jameson. Friedman

²⁰ BANHAM, 1976

afirma a existência de uma necessidade biológica para o divertimento que reivindica a liberdade de escolha sem qualquer oposição, que só poderia ser oferecida por sua arquitetura móvel, conforme descreve Banham:

Este conceito é importante porque insinua uma outra razão para a mutabilidade das acomodações subsidiárias nas megaestruturas de Friedman ou de qualquer outro: elas deveriam se transformar não apenas devido ao encerramento de suas funções originais ou integridade estrutural, como as folhas da árvore metabolista de Kenzo Tange, mas também para que elas não obstruíssem a *vie ludique*, o “divertimento da vida” dos cidadãos.²¹

Diante disso podemos fazer uma conclusão essencial para o estudo das utopias da pós-modernidade: a identificação de que o habitante apropriado para as megaestruturas é o *Homo ludens*, o arquetípico “homem do jogo”, do prazer e da diversão, consumidor de um estilo de vida lúdico, baseando-se na descrição antropológica de Huizinga:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.²²

Quando analisada pelo viés da arquitetura, essa descrição se adequa perfeitamente aos conceitos elaborados por Friedman, cuja estrutura urbana estipulava algumas poucas regras do jogo e permitia a ocupação voluntária e autônoma dos seus habitantes, com o objetivo de promover uma vivência lúdica que fugisse da homogeneidade e monotonia da vida cotidiana moderna. Além de

²¹ Ibid., pag. 81

²² HUIZINGA, 1949, p. 33

Friedman, outro pioneiro a invocar o *Homo ludens* foi o artista holandês Constant Nieuwenhuis, em sua visão utópica de *New Babylon*.

O interesse de Constant no universo lúdico não deriva somente de Huizinga mas também por ter feito parte da Internacional Situacionista, grupo radical de cunho político e artístico, que tinha como o seu principal representante o escritor Guy Debord, que elaborou sua principal teoria em torno da crítica à “sociedade do espetáculo”, condenando a alienação imposta pela cultura capitalista vigente. Debord defendia o fim da farsa do “espetáculo” e o resgate da experiência cultural verdadeira, sem intermediações institucionais e econômicas.

A New Babylon de Constant propunha uma série de situações urbanas fragmentadas e inconstantes, dentro de uma estrutura genérica na qual as micro-realidades transitórias pudessem se reproduzir, inaugurando conceitos de migração e nomadismo que influenciariam outros grupos posteriormente, como o Archigram. Segundo Constant, a New Babylon deveria proporcionar:

[...] o ambiente ideal para o *Homo ludens* viver. Pois deveria estar evidente que as cidades funcionais que foram criadas no longo período da história no qual as vidas humanas eram devotadas à utilidade, não se adequariam de maneira alguma às necessidades totalmente diferentes da raça criativa do *Homo ludens*. O ambiente do homo ludens tem de ser, acima de tudo, flexível, mutável, assegurando qualquer movimento, qualquer variância de lugar ou de humor, qualquer modo de comportamento.²³

3.18 New Babylon de Constant, 1959

²³ BANHAM, 1976, p. 81

Esse conceito da cidade utópica pós-moderna como o grande playground de uma nova sociedade hedonista, que foi introduzido por Constant e Yona Friedman, seria explorado de maneira ainda mais explícita pelo Archigram, como discutiremos em seguida.

3.3 Hedonismo e flexibilidade: Archigram

Talvez seja possível afirmar que nenhum arquiteto tenha traduzido o espírito utópico da pós-modernidade de maneira tão icônica e acurada como o grupo britânico Archigram, formado principalmente por Peter Cook e Ron Herron. Eles foram responsáveis pela popularização e ampla divulgação das megautopias em meados da década de 1960, cujo impacto estrondoso se deve muito por sua capacidade de representação e manipulação do desenho e, acima de tudo, da imagem. Enquanto grande parte da produção utópica de outros arquitetos se restringia a limitados esboços visionários (como as sobreposições fotográficas de Yona Friedman) onde não se enxergava claramente os dispositivos necessários para que o *Homo ludens* exercitasse seu divertimento urbano, o detalhamento e o pragmatismo do design britânico trouxeram uma contribuição visual significativa para o esclarecimento do desenho e a dramaticidade dessas propostas.

Porém, antes de prosseguirmos, é conveniente destacar aqui um significativo antecessor dos trabalhos do Archigram, que também representa a minuciosidade e o fascínio britânico pelo detalhe e tecnologia. Trata-se do *Fun Palace* concebido por Cedric Price em 1962, uma grande estrutura recreativa que materializava, na escala do objeto, o espetáculo do *urban play* e da vida lúdica celebrada pelos pós-modernos:

A estrutura explora redes de comunicação existentes e dá uma ideia do potencial de enriquecimento da vida por meio do aumento da mobilidade ainda não contemplada em grandes comunidades urbanas. As atividades destinadas ao local devem ser experimentais, o

próprio edifício deve ser descartável e mutável. A organização do espaço e dos objetos que o ocupam devem, por um lado, desafiar a destreza mental e física dos participantes, e por outro, permitir um fluxo de espaço e tempo, no qual o prazer é provocado de forma passiva e ativa.²⁴

Esse sinestésico ambiente estaria contido por uma estrutura aberta de grandes dimensões, análoga a um estaleiro, composta por cinco fileiras de 15 torres metálicas treliçadas, conectadas com pórticos de pontes rolantes nas quais deslizariam guindastes capazes de transportar engrenagens e equipamentos para qualquer ponto dentro de uma área de mais de 33.000 m². As instalações elétricas e hidráulicas permanentes seriam fornecidas verticalmente através das torres de apoio, mas todos os elementos horizontais de piso e forro, fechamentos e escadas rolantes seriam transitórios, móveis e cambiáveis.

3.19; 3.20 O rigor técnico nos desenhos de Cedric Price para o Fun Palace, 1962

²⁴ Ibid., p. 86

O *Fun Palace* seria um micro-mundo artificial e adaptável com o mínimo de restrições espaciais, e uma gama de variabilidade e velocidade de transição muito mais radicais do que seus antecessores - tudo isso para servir ao hedonismo social eufórico dos anos 60. É importante ressaltar o viés tecnológico alegoricamente representado nessa megaestrutura, em todos os seus detalhes construtivos e estética brutalista com maquinaria e instalações aparentes. Apesar de nunca ter sido construído, esse projeto se tornaria um exemplo icônico que influenciaria a geração de arquitetos britânicos daquela década, em especial o grupo liderado por Peter Cook.

3.21 Os integrantes do Archigram

Originalmente, *Archigram* foi o nome dado à publicação criada pelo grupo como uma espécie de fanzine underground para jovens arquitetos, como um movimento arquitetônico de contracultura em reação a esterilidade e monotonia das revistas de Londres e à arquitetura produzida até então, ainda estigmatizada pelo funcionalismo moderno. O título advém do conceito de algo mais simples, urgente e vertiginoso do que um jornal, como um telegrama por exemplo, gerando assim um “archi (texture) – gram”. A publicação era focada na divulgação de projetos de estudantes, projetos-manifesto não construídos e nos principais expoentes dos megaestruturalistas, reunindo em um único veículo alternativo tudo o que acontecia de mais novo e polêmico na discussão arquitetônica daquele momento. Seu objetivo era derrubar as barreiras reais e imaginárias da forma e do estado vigente tanto nas páginas quanto no ambiente construído, conforme o manifesto poético de David Greene:

Nós queremos carregar para dentro das construções parte da poesia da contagem regressiva, dos capacetes orbitais, dos métodos de transporte mecânico. Uma nova geração

de arquitetura deve surgir, com formas e espaços que rejeitem os preceitos do “Moderno”. Nós optamos por superar a imagem decadente da Bauhaus, que é um insulto ao funcionalismo.²⁵

Contra o Moderno mas dando continuidade ao arquétipo do progresso, o Archigram elege a euforia tecnológica e o otimismo da era espacial recém inaugurada como fundamentos primordiais para a construção de suas propostas visionárias. Porém, em contraste a tecnicidade do detalhamento construtivo e estrutural presentes no *Fun Palace*, o Archigram parecia mais motivado pelo puro prazer delirante advindo da proliferação de desenhos e imagens impactantes de acuidade artística em perfeita sintonia com a cultura pop. A linguagem explorada pelo grupo é diretamente influenciada pela estética do cinema sci-fi e das *comic books*, denotando um novo tipo de relação com a tecnologia que está ligada a histeria do consumo de massa – muito diferente daquela estabelecida pelos progressistas da modernidade.

O Archigram era assumidamente pós-moderno. Sua ideologia (ou a falta de) exaltava as características mais mundanas desse contexto (desprezadas pelos arquitetos tradicionais), assim como Venturi voltava o seu olhar para o banal e o popular. Diante da mudança dos hábitos e do estilo de vida da nova sociedade, a arquitetura é reduzida a um produto de consumo industrializado, produzido, embalado, divulgado e comercializado, com uma obsolescência intrínseca, permitindo que a lógica econômica do consumismo pós-moderno seja abraçada. A dispensabilidade e efemeridade dos bens de consumo cotidianos devem ser aplicadas às habitações e edifícios, como um aspecto fundamental de uma sociedade dinâmica e pluralista; mais saudável, segundo os integrantes do Archigram, do que uma sociedade estagnada que perpetua uma arquitetura monumental e estática.

3.22 Desenho futurista da revista Archigram, 1964

²⁵ GREENE, 1961

3.23 Instant City, 1968

3.24 The Living City, 1963

Essas características que estabelecem uma arquitetura à serviço do prazer e do consumo alienante são encaradas como distopias perante as doutrinas do Movimento Moderno, que defendia um discurso voltado ao ativismo social com resquícios socialistas, apesar de fazê-lo por um viés totalitário, intelectualizado, que exaltava o refinamento estético e a elevação da arte a uma condição mais idealizada e transcendental – visão ideologicamente oposta à ideia de redução da arte a um mero objeto de consumo popular, como fizeram os pós-modernos. Devido a essa postura radical e exagerada, sugerimos uma leitura ambígua em relação as propostas do Archigram, para permitir a interpretação de uma certa carga de ironia dissimulada nas imagens fantásticas que foram produzidas nessa época.

Grande parte dos conceitos recorrentemente utilizados pelo grupo, como também das críticas em relação a cidade moderna, podem ser identificados em um de seus primeiros trabalhos de 1963, que culminou com a exposição *The Living City*, realizada em Londres. Essa instalação promovia uma visão sinestésica das cidades que celebrava a desordem, diversão, acaso, consumismo e o espetáculo – essa era a compreensão das funções urbanas de uma cidade ideal. A proposta era mais uma exaltação da vitalidade urbana do que uma pretensão de sugerir um planejamento de uma cidade nova, pois partia do princípio de que a arquitetura é apenas uma pequena parte do ambiente urbano em termos de significância, valorizando todo o resto que o compõe e que é responsável por influenciar o comportamento e a condição humana. O caráter fenomenológico da vida urbana era o interesse principal da exibição, procurando criar uma conscientização no espectador diante do significado da experiência cotidiana, resgatando o processo crítico de Jane Jacobs:

A re-criação do ambiente urbano é muitas vezes um processo exaurido, se tratando apenas de densidades, alocações de espaço, cumprimento das normas; o

espírito das cidades se perde durante o processo. Na Living City, o todo é importante. A trivialidade de acender um cigarro ou o duro fato de movimentar dois milhões de passageiros por dia são facetas da experiência compartilhada de uma cidade [...]. “Moda” é uma palavra feia, assim como “temporário” e “vistoso”. No entanto, é a criação de coisas que são necessariamente da moda, temporárias e vistosas que se relacionam mais com a vitalidade urbana do que os edifícios monumentais dos arquitetos.²⁶

Com a crítica ao trabalho tradicional dos arquitetos de gerarem monumentos estáticos, o Archigram irá explorar um universo igualmente monumental, mas efêmero, transitório e sempre polêmico. Uma das fantasias arquitetônicas de maior alarde do grupo foi a *Walking City*, gigantescas estruturas que contém todos os elementos urbanos encapsulados em um único objeto, dotado de pernas mecânicas que permitem que uma cidade inteira se desloque pelo mundo. A proposta, deliberadamente absurda para aterrorizar os mestres do CIAM, é uma mistura de elementos estruturais e estéticos presentes no vocabulário tecno-brutalista exaltado pelo grupo, com as fantasias distópicas de monstros espaciais extraídos das histórias de H.G. Wells:

Vista de perto, a coisa era incrivelmente estranha. Era uma máquina de ritmo metálico barulhento, e com tentáculos longos, flexíveis e brilhantes, balançando e chacoalhando sobre seu corpo estranho. Era uma enorme massa de metal branco, e baforadas de fumaça verde esguichavam para fora das articulações dos membros conforme o monstro passava por mim. E em um instante ele se foi.²⁷

3.25 Guerra dos Mundos- H.G. Wells-
ilustração de Henrique Alvim Corrêa para edição
de 1906

²⁶ COOK, Peter. Living Arts Magazine n. 2, junho 1963.

²⁷ Trecho de *Guerra dos Mundos*, escrito por H. G. Wells em 1898. Pag. 45, capítulo 10.

Esse híbrido entre arquitetura e máquina representa a ideologia delirante por trás das imagens futuristas do Archigram. Na *Walking City* enxergamos uma extrapolação do ideal de flexibilidade e mobilidade contido na parábola de Wright sobre os inquietantes aventureiros nômades que mantinham uma vida de constante movimento, livres da sombra da muralha. Archigram propõe agora um nomadismo high-tech, no qual não somente os habitantes se movimentam, mas também cidades inteiras podem vagar pelo território, sem restrições ou muralhas modernas para impedi-las.

3.26; 3.27 Desenhos da Walking City de 1964, que teriam sido baseados nas memórias coletivas do grupo diante de estruturas navais de sua juventude (Shivering Sands Fort, em Kent, 1943)

Além da diversão, do consumismo e da efemeridade, um dos elementos fundamentais dos projetos expostos pelo grupo seria a conectividade, representada pelo vocabulário gráfico das juntas, encaixes, tubos, cápsulas e *plugs*, também diretamente associados a utopia da flexibilidade. Isso se tornaria evidente em seu projeto de maior relevância, a *Plug-in City*, que sintetizava em uma totalidade supostamente urbana todas as ideias exploradas pelo Archigram até então.

O impacto desse projeto se deve em parte pelas qualidades expressivas de seus desenhos e também pela plataforma em que foi divulgado, a quarta edição de *Amazing Archigram 4 Zoom*, talvez o principal exemplar da publicação em sua curta história. O tema dessa edição tratava da relevância da fantasia, especificamente da ficção científica, e suas implicações na realidade arquitetônica²⁸. Os projetos eram divulgados em meio a uma gama de imagens intergalácticas e tecnologias espaciais, com a linguagem textual trazida pelas comic-books.

As imagens detalhadas da *Plug-in City* se tornariam as mais famosas do grupo, com o corte sistemático mostrando o “kit de partes”, como eles costumavam se referir, e a grande axonométrica que apresentava uma visão compreensiva da megacidade com nível de detalhamento muito sofisticado, conforme a própria descrição de Peter Cook:

A axonométrica é geralmente assumida como a imagem definitiva, por razões clássicas óbvias. Ela é “heroica”, aparentemente uma alternativa à forma conhecida das cidades, contendo hierarquias e elementos futuristas mas reconhecíveis. Escarpada, mas direcional. Mecanicista, mas escalável.²⁹

3.28 *Amazing_Archigram_4* -capa de 1964

3.29 Linguagem de comic book da Archigram 4

²⁸ BANHAM, 1976

²⁹ Ibid., p. 94

Isso representa um esforço de criar uma estrutura urbana que deveria ceder aos desejos individuais e a efemeridade do consumo, mais do que qualquer outra forma precedente, e derivaria sua estética final a partir da demonstração dessa complacência.

3.30; 3.31 Detalhes, cortes e isométrica da Plug-in City, 1964

Ambos os desenhos sugerem mutação consentida e variabilidade. No corte em detalhe observamos um grid diagonal de tubos de serviço e comunicação, entre os quais seriam penduradas estradas e trilhos removíveis, e espaços públicos seriam cobertos por membranas infláveis. Há também cápsulas identificadas como lojas, habitações e escritórios, e no alto, ficariam os guindastes móveis responsáveis por erguer e deslocar, empilhar e acumular todas as unidades do tipo *plug-in*. Assim como na indústria de bens de consumo leves, havia uma obsolescência programada para as unidades, como por exemplo de 3 a 5 anos para os ambientes internos de uma residência e 15 anos de limite para a sua localização; já as unidades comerciais possuíam até 6 anos antes de expirar,

enquanto que a infraestrutura principal duraria 40 anos. De acordo com seus criadores, você poderia adquirir um módulo de banheiro da marca Ford, ou trocar o seu módulo de estar por um modelo Bentley, seguindo a mesma lógica de consumo dos produtos em série.

Observando dentro do corte, podemos imaginar que seria uma urbanidade sinestésica e fragmentada, como se adentrássemos em um filme de ficção científica com todas as suas alegorias arquetípicas: passarelas movimentadas com cidadãos ocupados se deslocando dentro do grid por elevadores e escadas rolantes, alienados por uma gigantesca estrutura de múltiplos níveis igualmente movimentados, como uma grande colmeia high-tech. A Plug-in City seria uma espécie de cidade linear implantada inicialmente próxima a Londres, seguindo pelo Canal da Mancha até Paris, e em seguida atravessaria toda a Europa. Ela não iria suprimir essas cidades históricas, pois seria uma estrutura tangencial de alta densidade. Os guindastes superiores, além de movimentar e encaixar as unidades, fariam o transporte de seções do grid principal, permitindo a cidade a se auto construir continuamente, a se expandir, retrair, modificar. Por sua capacidade de auto mutação e personalização, a Plug-in City detém uma grande vantagem em comparação as cidades tradicionais: sua forma se moldaria da maneira que as pessoas desejassem, ao invés de condicioná-las dentro de uma forma pré-estabelecida.

O mesmo tópico era manifestado em todos os projetos a partir de então, uma incessante busca pela unidade habitacional autônoma, de máxima flexibilidade, adaptabilidade, mobilidade e sem monumentalidade. A pesquisa avançou para estudos de micro escala como o *Living Pod*, um protótipo de casulo high-tech inflável, que supostamente contemplaria todas as necessidades habitacionais, sendo autônomo e móvel, como uma casa-trailer.

3.33 Proposta de expansão territorial da Plug-in City, 1964

3.34 Living Pod, 1965

3.36 Sobreposição fotográfica da Plug-in City, 1964

O Archigram teve o mérito de abraçar os conceitos de flexibilidade e mobilidade, inaugurados por Friedman, e radicalizá-los e incorporá-los à cultura pop e ao hedonismo permissivo de suas megaestruturas, elevando o estilo de vida do *Homo ludens* a uma condição sem precedentes. A tecnicidade de seus desenhos e detalhamentos se transformariam mais tarde no paradigma referencial para a construção de um vocabulário high-tech explorado pelos arquitetos britânicos, em especial Richard Rogers e Norman Foster, cuja arquitetura dos “encaixes” e conexões tubulares se espelha inegavelmente na imagem da *Plug-in City*.

A produção do Archigram significou uma alteração icônica na maneira como as utopias eram representadas e consumidas na pós-modernidade, apesar da impossibilidade de se apontar com convicção onde fica o limite sutil entre a seriedade visionária e a provocação desvairada de seus propostas fantásticas. Sutileza que não encontraremos na referência a seguir.

3.4 A anti-utopia italiana: Superstudio

Encerraremos o capítulo com o ápice do radicalismo utópico (ou quase inteiramente distópico) produzido no contexto da pós-modernidade, quando alguns grupos operaram exclusivamente entre a ironia e a crítica social. Fundado em Florença por Adolfo Natalini e Cristiano Di Francia em 1966, o Superstudio foi o mais reconhecido dentre esses “rebeldes”. Apesar de notarmos uma continuidade e influência da postura irônica e da linguagem pop do Archigram nos trabalhos do grupo florentino, a nova sociedade hedonista do consumo não será exaltada como na *Plug-in City*, mas será alvo de uma crítica radical construída em tom de sarcasmo.

A divulgação dos radicais italianos, tanto Superstudio quanto o grupo Archizoom, se deu primeiramente na exposição *Superarchitettura* em 1966, marcada pela estética pop e histeria psicodélica. Essa exposição foi uma resposta dos arquitetos florentinos ao surgimento da nova sociedade já anunciada, absorva em imagem e consumo, conforme descreve Natalini:

Se o design é um mero incentivo ao consumo, então devemos rejeitar o design; se arquitetura é meramente a codificação dos modelos burgueses de propriedade e sociedade, então devemos rejeitar a arquitetura; se a arquitetura e o urbanismo são uma mera formalização das divisões sociais injustas do presente, então devemos rejeitar o planejamento urbano e suas cidades – até que todas as atividades de projeto estejam voltadas para a satisfação das necessidades primárias. Até lá, o projeto deve desaparecer. Nós podemos viver sem arquitetura.³⁰

O próprio nome do grupo advém da crítica do consumo megalomaniaco da época, obcecada por uma tendência de grandiosidade, onde as qualidades normais não seriam mais suficientes, havendo a necessidade de tudo ser maximizado para a categoria de *super*: gasolina *super*, *supermercado*, *superman*, etc. Diante disso, Natalini estabeleceu ironicamente que o arquiteto também deveria ser *super*, concebendo assim o Superstudio.

As propostas eram caracterizadas pelo próprio grupo como *demonstratio per absurdum*, se utilizando de imagens e conceitos exagerados para elaborar propostas imersas em ironia e múltiplas camadas de significado, como uma maneira de criticar o planejamento moderno e a própria razão da arquitetura. Com um discurso ambíguo, no qual não se sabe ao certo onde a seriedade dá lugar ao sarcasmo, o Superstudio propõe uma urbanização absoluta e total baseada na repetição

³⁰ NATALINI, 1971.

sistemática de uma forma única e irreduzível: o Monumento Contínuo. Um design universal e adaptável a qualquer território de maneira inalterada e impassível, cuja perfeição estática comoveria o mundo:

Nós acreditamos em um futuro de “arquitetura redescoberta”, num futuro no qual a arquitetura irá recuperar seu poder, abandonando toda a ambiguidade do design e se mostrando como a única alternativa à natureza. Eliminando todos os tipos de arquitetura, caminhamos em direção ao “monumento contínuo”: uma forma de arquitetura emergindo inteiramente a partir de um único ambiente contínuo; o mundo proferido de maneira uniforme pela tecnologia, cultura e todas as outras inevitáveis formas de imperialismo. O bloco quadrado é o primeiro e último ato na história das ideias. A arquitetura se torna assim um objeto fechado e imóvel que não leva a lugar algum a não ser para si mesma e para o uso da razão.³¹

O elemento básico que constitui e domina o ambiente nas imagens do Monumento Contínuo é um edifício prismático cuja massa, indiferente ao seu entorno, penetra em toda a superfície da Terra. A autoestrada é eleita pelo grupo como o precursor bidimensional do Monumento, cuja analogia denotava a ideia do nômade que não detém um lugar de permanência, vagando pelo mundo sem propriedades ou posses materialistas, algo presente na ideologia dos integrantes do grupo. Isso remete à parábola de Wright e a valorização da mobilidade como uma contracultura em reação a estagnação da cidade moderna.

De maneira irônica, o grupo propõe uma série de desenhos e colagens e os oferece como os novos “cartões postais” de paisagens reconhecidas, devassadas sempre pelo mesmo prisma asséptico de vidro que mantém a rigidez geométrica e a pureza material em qualquer cenário,

³¹ NATALINI, 1969, p. 126.

alegando que a arquitetura confronta a natureza sem necessidade de disfarce, se apresentando como a expressão máxima da civilização humana.

3.37 Cartões postais de paisagens sobrepostas pelo Monumento Contínuo, 1971

Além da paisagem natural, o monumento contínuo é sobreposto nas principais cidades históricas europeias e também na “Nova” Nova York, onde a superestrutura engloba os arranha-céus, agora abandonados, e cria um volume construído equivalente para que todos pudessem migrar para o seu interior. Com o tempo, todas as cidades seriam evacuadas para dentro da superestrutura, permitindo que o resto da paisagem se desenvolvesse naturalmente sem a intervenção humana. As cidades históricas seriam então apenas um testemunho da civilização. Esse “êxodo” catastrófico será resgatado novamente na distopia proposta por Koolhaas (ver Projetos Seleccionados adiante). Trata-se da culminação de um processo radical de destruição e a redução progressiva do objeto arquitetônico, em forma de protesto imagético. O foco principal é o efeito perturbador que a imagem causa no observador.

3.40 O Monumento englobando
Manhattan

Embora tenha sido apresentado como um objeto tangível, o projeto nunca se auto postula como uma arquitetura realizável, conforme Frampton afirma:

Por tudo o que revelava a contradição do Monumento Contínuo como uma impenetrável massa remanescente de Boullée, era acima de tudo uma imagem metafísica, como um signo urbano mudo, tão efêmera e misteriosa quanto os monumentos suprematistas de Malevich.³²

De maneira analogamente subversiva, o Archizoom, grupo igualmente radical e também fundado em Florença, propõe a No-stop City como uma crítica urbana e social. A proposta partia da ideia de subtrair a arquitetura da equação, inicialmente consistindo em folhas datilografadas com

³² FRAMPTON, 1980, p. 350.

pontos formando um *grid* estéril, sem intencionalidade imposta. A cidade deveria ser o resultado de parâmetros quantitativos, utilizando os processos de produção e consumo - os únicos passíveis de quantificação e capazes de servir uma sociedade racionalizada - para criar uma nova realidade urbana. A No-stop City deveria ser uma cidade sem qualidade e sem a mediação da arquitetura, focando nos supermercados e nas garagens de estacionamento como protótipos para o desenvolvimento urbano voltado ao consumo, livre da “intromissão” do arquiteto.

3.41 Esboços da No-stop City, 1969

O objetivo desses radicais italianos não era fornecer nenhuma antecipação de futuro ou utopia, e sim rejeitar ativamente o *status quo* por meio de uma arquitetura visual de guerrilha, praticando um processo inverso ao da proposição utópica. Essa produção se apropriava do conceito de utopia e a distorcia num processo crítico de paródia, uma anti-utopia. As propostas apresentadas operavam no ardiloso campo da semântica, ao descreverem um objeto através de tudo o que ele não é ou o que não deseja ser, podendo assim obter mais informações sobre o objeto em si do que se fosse feita uma única declaração direta e figurativa sobre o que ele é. Ao afirmarem ironicamente a não-utopia

presente em suas imagens, comunicavam de certo modo o tipo de utopia que era desejável naquele momento.

Por fim, observamos que na pós-modernidade as distopias são utilizadas como uma ferramenta provocativa para propor rupturas e construir uma reflexão crítica em relação a realidade vigente, por meio da intensificação propositadamente exacerbada dos fatores comportamentais, sociais, urbanos e morfológicos ligados a arquitetura. São propostas sardônicas que assumem suas antinomias de maneira deliberada, sem necessariamente resolvê-las, como uma forma de crítica.

Podemos concluir que a principal diferença entre essas propostas e as utopias da modernidade apresentadas anteriormente é justamente o fato de não serem idealistas, e portanto contemplam características utópicas e distópicas de maneira provocativa. Apesar da continuidade ideológica em certos aspectos, principalmente em relação ao positivismo tecnológico das utopias de progresso, os arquitetos visionários dessa aurora da pós-modernidade são anti-idealistas, caráter assumido e explícito, em maior ou menor grau ao longo do capítulo, culminando no radicalismo anti-utópico dos italianos.

Após os anos 70, o movimento mergulha em seu ultra realismo historicista, conforme analisado por Jencks, como também na defesa do universo ordinário e mundano dos americanos liderados por Venturi e Lynch, anulando a partir de então qualquer tipo de reflexão utópica. A herança desse realismo será discutida no capítulo seguinte.

Encerraremos com uma sequência de projetos selecionados e comentados que se referem ao período pós-moderno analisado.

legenda

utopias

progresso |
arrojo

mobilidade |
flexibilidade

ambientalismo |
naturalismo

universalidade |
coletividade

distopias

excesso |
ambição

opressão |
totalitarismo

ilusão |
simulacro

fragmentação |
individualismo

3.5

projetos selecionados e comentados

NEW BABYLON

constant nieuwenhuis

1956 - 74

"Nós estamos virando nômades", declarou Constant em 1966. Co-fundador do grupo de pintores CoBrA na década de 40, Constant se dedicou como artista, de 1956 a 1974, à New Babylon, o primeiro projeto para uma cidade global, marcada pelo "planetary urbanism" de Guy Debord, quem sugeriu o nome. Caracterizada pela desorientação, a New Babylon é um labirinto dinâmico. Para Constant, mobilidade significa migração; o movimento de indivíduos leva à transformação da arquitetura. Com isso, Constant perpetuou o preceito 'inconstantes situações urbanas (shifting urban situations)', defendido por Debord e os Situacionistas.

SPATIAL CITY

yona friedman

Em 1958, Yona Friedman publicou seu primeiro manifesto, *Mobile Architecture*.

A mobilidade em questão não é aquela de uma construção, mas sim a de seus usuários, a quem a concessão da 'nova liberdade' é visada.

O termo 'arquitetura móvel' significa, portanto, o 'habitat decidido pelo habitante', através de 'infrae-

struturas não determinadas e não determinantes'. Na *Spatial City*, a construção deve:

- . Tocar o solo ocupando uma superfície mínima
- . Ser facilmente demolida e movida
- . Ser transformada pela vontade de seu morador.

A *Spatial City* é uma estrutura es-

pacial, erguida sobre estacas que contém volumes implantados entre vazios, habitados, alternados com volumes não utilizados.

Essa cidade sobre palafitas é uma estrutura tridimensional, cujo design é baseado no triedro, que funciona por bairros, onde moradores são livremente distribuídos.

A sobreposição de níveis deve concentrar em um lugar elementos

industriais, residenciais e comerciais de uma cidade.

A *Spatial City* constitui, portanto, o que Yona Friedman mais tarde se referiu como "topografia artificial", uma forma de estrutura suspensa que esboça todo um mapa novo do território; uma rede contínua, homogênea e indeterminada, proporcionando à cidade a promessa de crescimento ilimitado.

FUN PALACE

cedric price

A ideia do Fun Palace era criar um 'laboratório de diversão', com instalações destinadas à música, dança, teatro. Price pensava que o uso correto da nova tecnologia, o povo teria um controle do ambiente como nunca havia tido, o que resultou num prédio que responderia às necessidades dos visitantes e às atividades que aconteceriam ali.

Com uma estrutura de aço com guindastes que viajavam por seus pórticos, o prédio possuiria suas "partes": paredes pré-fabricadas, plataformas, lajes, escadas e módulos de cobertura que se moveriam a partir do movimento dos guindastes. Toda a estrutura era variável. "sua forma e sua estrutura, semelhantes a de um grande estaleiro, envolvem programas como teatros, cinemas, restaurantes, oficinas, e podem ser montadas, movidas, rearranjadas, e fragmentadas sempre."

1959

DOMO

buckminster fuller

As experimentações de Fuller se concentravam na busca de uma estrutura perfeita em sua eficiência e performance, baseada na tecnologia. Seu trabalho ficou reconhecido pela criação das cúpulas geodésicas, que se tornaram muito populares e recorrentemente adotadas em diversas situações. A proposta de um domo gigantesco que cobriria parte de Nova York simboliza a ambição visionária de suas pesquisas.

1960

Cúpula sobre Manhattan [1960] Buckminster fuller

NON-SYMMETRICAL TENSION-INTegrity STRUCTURES, United States Patent Office No. 3,888,366, Mar. 17, 1976, 1973, Serial No. 388,302, granted February 18, 1975, inventor: Buckminster Fuller

TOKYO BAY

kenzo tange

Em 1960, seu plano para reconstruir Tóquio, *A Plan for Tokyo 1960 – Towards a Structural Reorganization*, propunha a extensão da infraestrutura da cidade até o centro da Baía de Tóquio, chamando de Eixo Cívico.

Tanto seu plano para Tóquio como o *Community Plan for 25,000 People* (1960), demonstram um tipo de arquitetura de planejamento urbano por mega-estruturas, e são considerados inspiração para jovens arquitetos, para começarem o movimento Metabolistas.

1960

CLUSTERS IN THE AIR

arata isozaqi

Na segunda metade da década de 60, Isozaki escreveu sobre a 'Cidade Invisível', descrevendo uma cidade fictícia que se estende pelo ar e consiste em um grupo de edifícios semelhante às megaestruturas dos Metabolistas. As torres de infraestrutura têm a função de vias e linhas vitais, e as unidades que compõem o prédio são inseridas nos espaços entre torres. Clusters in the Air foi uma proposta para um redensolvimento de Shinjuku.

1960 - 62

Esta foi só uma de muitas ideias produzidas por arquitetos para a cidade na década de 60, mas a de Isozaki foi especial por fornecer a infraestrutura a partir de torres verticais (chamadas de Joint Core) e propagando a estrutura inserindo unidades arquitetônicas quando necessário. Isso é o que o Archigram chamaria de 'plug-in system', e tem muito em comum com o pensamento por trás das unidades habitacionais de Le Corbusier.

Uma torre sozinha é arquitetura, porém, se há uma floresta dessas torres formando uma estrutura conjunta, o resultado é uma cidade. A abordagem utilizando uma infraestrutura vertical foi uma ruptura com as cidades convencionais. A ideia incorpora a visão utópica de uma nova fronteira, e um novo chão sendo criado no ar, sobrepondo

MARINE CITY

kiyonori kikutake

O debate de desenho urbano na década de 50 no Japão ainda estava em fase inicial quando as imagens de cidades futurísticas de Kikutake apareceram na cena.

Primeiro surgiu a Tower-shaped Community, publicada em 1959 na revista Kokusai Kenchiku, um modelo de cidade de mega-estruturas que depois foi desenvolvida para a Marine City Series.

Cada um dos modelos tinha uma fundação construída, com um conceito que permite que as unidades sejam adicionadas ou removidas de acordo com as circunstâncias, e uma imagem de uma cidade interminável, se regenerando e crescendo, exibindo um metabolismo de um ser vivo.

O modelo de Marine City de 1963 seguiu o modelo Marine City 'Unabara'. Kikutake continuou a fazer propostas similares, incluindo a Marine City 1968, Hawaii Floating City (1971), Aquapolis (1975), Floating Hotel Plan (1977), e Inland Sea Linear City (1993).

Cada uma dessas imagens de cidades futuristas visa um estilo de cidade baseado nas tradições, cultura e costumes japoneses, ao mesmo tempo que tenta dar uma solução às questões consequentes de cidades com uma alta densidade.

1963

10

11

12

173 12

PLUG-IN CITY

archigram

1964

A Plug-In City foi imaginada por Peter Cook em 1964 como reflexo das mudanças sociais, econômicas e tecnológicas que vinham ocorrendo desde os últimos anos da década de 1950.

Ela consiste de uma malha regular que concentra todos os serviços e dentro da qual se implantaria as habitações. Não havia proposição de nenhum tipo de hierarquização. Os espaços poderiam ser mutantes, acompanhando as mudanças necessárias ao longo do tempo.

Os espaços eram separados em áreas de serviços básicos e áreas residenciais, que se ligavam por passarelas, formando verdadeiras ruas, à medida que surgisse a demanda. Os espaços de serviços deveriam ser abastecidos através de guindastes ou do sistema de trens regional que colocariam as mercadorias dentro de tubos ligados diretamente às lojas que formariam a estrutura da Plug-In City.

A estrutura foi totalmente pensada de forma que possibil-

itasse uma troca rápida, à medida que novas tecnologias surgissem. Assim, as lojas deveriam durar no máximo 3 anos, o sistema de trens 15 anos e a estrutura da cidade deveria durar, no máximo 40 anos. Esse "nomadismo" era visto como a única forma de a cidade acompanhar as mudanças pelas quais estaria sujeita. Dessa maneira ela poderia, lentamente, "caminhar", aumentando suas estruturas na direção desejada pelos seus habitantes – seja ela vertical ou

WALKING CITY

archigram

1964

A Walking City foi projetada por Ron Herron a partir de 1963. O conceito destas estruturas nômades e simbióticas estaria na origem de estruturas de habitação intimamente ligadas ao corpo e aos seus atributos, entre os quais a locomoção e o envelhecimento.

Os primeiros croquis que mostravam a cidade se aproximando de Manhattan foram publicados no Magazine Archigram 5 – Metropolis Issue de 1964. A cidade que foi pensada como uma capital mundial capaz de estar em qualquer lugar a qualquer hora, seria composta por vários veículos gigantes que mediam aproximadamente 400 metros de comprimento por 220 metros de altura.

Dentro destes veículos existiriam todos os equipamentos necessários para o funcionamento de uma cidade comum: habitações, escritórios, setores comerciais, serviços públicos e privados. Equipamentos adicionais como hospitais e unidades especiais poderiam ser agregados eventualmente. As condições ambientais necessárias à vida seriam criadas artificialmente em um ambiente totalmente controlado.

Cada unidade se locomoveria “andando” como um inseto e suas “patas”, os braços formariam corredores extensíveis, que permitia a conexão em rede com todas as demais unidades e a comunicação com a água e com as cidades terrestres, fazendo a circulação de pessoas, bens, matérias e informação. formalizar a relação público e privado e entre ideia e forma.

INSTANT CITY

archigram

BEFORE IC: A SLEEPING TOWN

1

HIGHEST INTENSITY

4

DESCENT

2

INFILTRATION

5

EVENT

3

NETWORK TAKES OVER

6

No projeto para uma cidade nômade, no qual Ron Herron também colaborou, a Instant City visa o desaparecimento da arquitetura, que foi transformada em meio ambiente. A arquitetura possibilita a imagem, o evento, o audiovisual por aparelhos e outros simuladores de meio ambiente.

A 'Cidade Instantânea' desenvolve a ideia de 'metrópole itinerante', uma estrutura que se instala temporariamente na comunidade. Essa cidade rapidamente sobrepõe novos espaços para comunicação na cidade existente.

Um 'ambiente audiovisual' (imagens e palavra projetadas em telas suspensas), mistura-se com objetos móveis (dirigíveis, cápsulas e casas móveis) e objetos tecnológicos para criar uma cidade de consumo de informação, destinada para uma população em movimento. Uma rede de informações, de educação, lazer e serviços – a Instant City transforma arquitetura em um evento.

INSTANT CITY

SANTA MONICA & SAN DIEGO FREEWAY INTERSECTION L.A.

RON HERRON ARCHIGRAM GROUP JANUARY 1969 LOS ANGELES

1968 - 69

ARCOLOGY

paolo soleri

Arcology, que combina arquitetura e ecologia em seu nome, é uma série de princípios de projetos visando o desenho de hiperestruturas para criar enormes habitats para densidades populacionais extremamente altas. Paolo Soleri, quase que heroicamente, introduziu de maneira embrionária conceitos de sustentabilidade em uma época de alienação ambiental.

Ele resgata a herança dos modelos de Howard para a cidade-jardim, juntamente com a artificialidade do habitat manipulado e controlado dos domos de Fuller, para propor uma megaestrutura brutalista e verde, que funcionaria como um retiro ambientalista, uma anti-cidade. Essas estruturas abrigariam comércio, habitação e instalações de agricultura, e minimizariam o impacto humano no ambiente, sendo frequentemente retratadas como economicamente auto-suficientes.

De maneira análoga à excentricidade de Wright que se isolou no campo para propor a Broadacre City, Soleri também manteve uma postura radical e persistente ao longo de sua carreira, conseguindo promover algumas experiências concretizadas no interior dos Estados Unidos.

1968

Curiosamente, apesar de sua militância ambiental baseada em propostas para o campo, Soleri tinha uma fascinação pelo modelo de uma cidade satélite espacial, que conteria um habitat artificial para comunidades estabelecidas fora da Terra. A imagem acima ilustra um desenho em corte de uma dessas estruturas, o Asteromo orbital.

NO-STOP CITY

archizoom

A No-Stop City é uma utopia crítica, um modelo de urbanização global, na qual o design é concebido como uma ferramenta conceitual para modificar a qualidade da vida e do território. A cidade apresenta a mesma organização de uma fábrica ou de um supermercado. Os espaços interiores, com ar-condicionado e iluminação artificial, permite que os moradores da cidade organizem novas tipologias para habitações contínuas, com a intenção de gerar novas formas de associação e comunidade.

“Considerando arquitetura como uma categoria intermediária da organização urbana que tem que ser superada, a No-Stop City faz uma ligação direta entre metrópole e mobiliário: a cidade se torna uma sucessão de camas, mesas, cadeiras e guarda roupas, móveis domésticos e urbanos transformados em um. Nós respondemos às utopias qualitativas com a única possível utopia: a de quantidade” (Andrea Branzi). Assim, a No-Stop City estende infinitamente seus princípios de rede, assimilando mobiliário, arquitetura e cidade e proporcionando a todos a possibilidade de recompor seu habitat livremente.

1969

CONTINUOUS MONUMENT

superstudio

A proposta do polêmico grupo de italianos parte de uma superestrutura sem limites. Eventualmente, essa estrutura envolveria toda a superfície do planeta, tornando o território tão inexpressivo quanto um deserto plano.

Assumidamente polêmica, trata-se também de uma crítica ao processo de globalização em andamento. A população das cidades migraria gradativamente para a megaestrutura contínua, até que os antigos centros urbanos virassem mero testemunho histórico do urbanismo mod-¹⁸⁴

1971

CIDADE CONTÍNUA

dave boutwell

Dave Boutwell se aproximou das ideias de megaestruturas durante seus estudos, e era particularmente adepto dos pensamentos e projetos do grupo Archigram. Em 1965 fez seus primeiros desenhos de sistemas modulares de prédios, nos quais ele experimentava novos materiais e tecnologias.

O projeto do Continuous Urbanism, criado junto de Michael Mitchell, era uma gigante cidade linear. Ela se estenderia sobre pilares de cem metros de altura, por todo o continente norte americano. Seu interior combinaria todas as funções básicas para uma vida urbana se conectaria por um sistema viário que se diferenciaria por distância, meio de transporte e velocidade.

Boutwell e Mitchell descreviam seu projeto como algo real e necessário: "Essa é a nossa cidade. Nós não estamos sendo sensacionalistas. Tudo o que descrevemos é factível hoje em dia [...] Se nós não agirmos agora, apesar de todas as dificuldades a serem superadas, nós atingiremos um estado no qual nada mais poderá ser feito."

1971

EXODUS

rem koolhaas

Também intitulado como "Os prisioneiros voluntários da Arquitetura", este trabalho marca o início da carreira de Koolhaas e a fundação do OMA. Trata-se de um cenário polêmico para o centro de Londres, sendo seccionado por uma lâmina que representaria um paraíso arquitetônico que deveria incitar os habitantes a evacuar sua cidade monótona e adentrar em um ambiente no qual seus sonhos (e pesadelos) seriam realizados.

É uma proposta que foi muito referenciada, e pouco interpretada. Inserida no contexto do declínio da era das megaestruturas, essa visão de Koolhaas é uma metáfora que evoca uma série de ambiguidades: trata-se de uma crítica, de uma ironia, de um manifesto, de uma distopia ativista. Ela reflete a postura polêmica e questionadora que Koolhaas cultivava como estudante na Architecture Association de Londres. Pode ser encarada tanto como uma afronta ao totalitarismo moderno que dava seus últimos suspiros, como uma paródia crítica ao muro de Berlim, símbolo máximo da insensatez urbana dentro de um contexto de bipolaridade geo-política daquele momento. A arquitetura seria a mãe que retira os indivíduos da monótona realidade urbana por meio de um ambiente sedutor, e também a madrasta que os aprisiona em uma ilusão alienante que mascara os problemas que permanecem no exterior, conforme descreve o prólogo do autor:

1972

"Certa vez, uma cidade foi dividida em duas partes.

Uma parte virou a Parte Boa, e a outra a Parte Ruim.

Os habitantes da Parte Ruim começaram a ir para a Parte Boa, rapidamente se transformando em um êxodo urbano.

Se esta situação tivesse sido permitida continuar para sempre, a população da Parte Boa teria dobrado, enquanto a Parte Ruim teria se tornado uma cidade fantasma.

Depois que todas as tentativas de interromper essa migração indesejada falharam, as autoridades da Parte Ruim fizeram um uso selvagem e desesperado da arquitetura: construíram uma parede em volta da parte boa da cidade, deixando-a completamente inacessível.

A Parede foi uma obra-prima.

Originalmente, nada mais que algumas patéticas cordas de arame farpado jogadas na fronteira imaginária. Seu efeito psicológico e simbólico foram infinitamente mais poderosos do que sua aparência física. A Parte Boa, agora vislumbrada somente sob o obstáculo proibido, e de uma distância agonizante, tornou-se ainda mais irresistível. Aqueles presos na Parte Ruim ficaram obcecados fazendo planos para tentar escapar. A desesperança reinou no lado errado da Parede.

Como tantas vezes antes na história da humanidade, arquitetura foi a culpada pelo desespero." (KOOLHAAS, 1972)

4 Utopia na contemporaneidade

Como capítulo conclusivo, será proposta uma investigação arquitetônica sobre a contextualização do tema da Utopia na produção contemporânea. Na comparação analítica com os projetos do momento pós-moderno abordados no capítulo anterior, alguns valores são mantidos, poucos são reinventados e outros remetem ainda, de uma maneira regressiva, ao positivismo das primeiras utopias modernas. Porém pode ser identificada uma nítida aproximação com a cultura do culto à imagem e do conceito da simulação e *hiper real* de Baudrillard. A intenção não é estabelecer hipóteses, mas sim incitar alguns caminhos para a compreensão do momento atual sob a luz dos conceitos discutidos até aqui.

4.1 O declínio da utopia na era da globalização

O suposto fim da Utopia coincide (mas não por mera coincidência) com a falência do Urbanismo enquanto disciplina científica e de desenho como a conhecemos desde o final do século XIX. O urbanismo, principalmente quando vinculado à figura arquetípica do urbanista moderno, não resistiu ao processo de reflexão crítica e ao realismo historicista da pós-modernidade. Apesar da discussão arquitetônica ter superado esse momento, gerando uma pluralidade ideológica e estética de difícil compreensão e organização¹, a crise do urbanismo ficou

¹ Apesar do esforço de alguns autores como MONTANER e FRAMPTON em organizar a diversidade de caminhos que a arquitetura tomou nas últimas décadas.

instaurada desde então, e o ato de criar cidades nunca mais foi o mesmo daquela época heroica da primeira metade do século XX, conforme descreve Jameson:

O fato é que o urbanismo tradicional, ou talvez seja melhor dizer modernista, está em um beco sem saída. Discussões sobre padrão de tráfego ou zoneamento empalidecem na insignificância quando consideramos a imensa expansão atual do que costumávamos chamar de cidades do Terceiro Mundo.²

Como vimos no primeiro capítulo, a Utopia renasce na modernidade diretamente enraizada e indissociável da prática do urbanismo, que por sua vez não concebia o ato de criar uma arquitetura desvinculada de uma visão urbana total, como mostraram os mestres modernos. Na transição para a pós-modernidade, discutimos os indícios da fragmentação urbana e do rompimento com os modelos modernos. A cidade planejada e os protótipos urbanos são abandonados definitivamente após a era das megaestruturas, colocando em cheque o papel do arquiteto-urbanista como agente principal na criação do ambiente urbano, o que gerou consequências que podem ser reduzidas a “positivas e negativas”. Por um lado, a mão totalitária do planejador já não condizia com a nova demanda social por uma cidade mais flexível e humana. Por outro, o arquiteto perdeu o seu protagonismo nas decisões sobre o desenho e a morfologia das cidades, que adquiriram uma complexidade maior e problemáticas de escala inconcebível, principalmente nas chamadas metrópoles emergentes, como citou Jameson. Dentro desse contexto enxergamos as metrópoles contemporâneas como resultado da interação entre múltiplos interesses sociais e econômicos, no qual os espaços coletivos são subjugados pela lógica do mercado imobiliário e ausência de um Estado atuante, fazendo com que a reflexão utópica pareça não fazer mais sentido e não encontre mais espaço nas discussões arquitetônicas.

² JAMESON, 2003

Como já discutimos anteriormente, o exercício da utopia está diretamente conectado a um contexto histórico e sócio-cultural existente. Nesse sentido, a projeção utópica fundamentalmente se refere a uma temporalidade e sempre esteve ligada a essa historicidade. Se atualmente a utopia parece desacreditada, isso se deve ao suposto encerramento da História na pós-modernidade, num sentido marxista. As teorias “pós-históricas” apresentam a utopia como algo que pertence a um período histórico específico chamado modernidade, com suas lutas de classe e almejo pelo progresso. Por esse raciocínio, o *zeitgeist* ou qualquer outro agente histórico aparentemente teria sido deslocado por um modismo eternamente repetido dentro de um presente eterno (o que explicaria o predomínio do termo “contemporâneo” sobre “moderno” como um jargão de relevância no discurso atual)³. Jameson também critica essa lógica que permanece desde a pós-modernidade, quando se estabeleceu uma ruptura da História, e afirma a necessidade de se superar o ostracismo alienante da realidade vigente:

Seria conveniente caracterizar todos esses fatores atuais em termos de História, uma História que não conseguimos imaginar exceto como algo terminal, e cujo futuro parece ser nada além de uma repetição monótona de tudo que já está aqui presente. O problema é, portanto, de que maneira podemos situar uma diferença radical; como alavancar o senso de história para que ela volte novamente a transmitir leves sinais de tempo, de alteridade, de mudança, de Utopia.⁴

Herbert Marcuse, autor do ensaio “O fim da Utopia” também comenta sobre a interrupção do tempo:

³ HIGHT, 2003, p. 30.

⁴ Ibidem

Isso (pós-moderno) pode ser entendido como o “fim da história” no sentido muito preciso de que as novas possibilidades para uma sociedade humana e seu ambiente não podem mais ser consideradas como continuções do antigo, nem mesmo como coexistentes de um mesmo continuum histórico.⁵

4.01 Queda do muro de Berlim, 1989.

É conveniente também vincular o fim da utopia no contexto geopolítico a partir da dissolução do bloco comunista no início da década de 90. Com o encerramento da bipolaridade mundial, a ideologia utópica que havia promovido o sistema socialista no início do século é descaracterizada definitivamente, cessando a discussão sobre alternativas ao capitalismo, agora hegemônico, dando início ao processo que reconhecemos como globalização. Nesta nova ordem mundial, pasteurizada e sem contornos, as ideologias são enfraquecidas pelo sentimento de conformismo diante de uma realidade aparentemente imutável. A herança dos filósofos rebeldes como Foucault, Derrida e Deleuze⁶, é a constatação angustiante de que talvez não seja possível ou até mesmo desejável realizar a revolução para o nosso tempo, ou uma transformação radical da sociedade. Porém cabe à política da transgressão, pela invenção de novos espaços, subverter o que é imposto.

Harvey, que sempre persistiu com sua postura crítica marxista, defende a necessidade de se imaginar um cenário pós-capitalista que revele caminhos para mundos alternativos. Em seu livro *“Espaços de Esperança”*, Harvey traz como ideia condutora a importância de pensarmos o período atual por meio da imaginação utópica, com a intenção de fazer aflorar a força político-espacial da mudança, de alternativas que contraponham a lógica destrutiva inerente ao processo de globalização atual. O livro ainda conta com um apêndice intitulado *“Edilia”*, onde o autor questiona

⁵ MARCUSE, 1967, p. 28

⁶ O termo “filósofos rebeldes” é uma caracterização atribuída por Scarlett Marton na palestra “Foucault, Deleuze e Derrida frente à crise”, de 2012.

a morte da Utopia nos tempos atuais, e afirma que nos deparamos com nossos problemas urbanos de maneira passiva e impotente, como se fossemos incapazes de agir ou pensar em alternativas:

É a propósito prática valorizada nestes tempos proclamar a morte da Utopia, insistir que o utopismo, seja de que tipo for, vai necessária e inevitavelmente culminar em totalitarismo e desastre.[...] Leio o acadêmico jurídico Roberto Unger, que se queixa do fato de todos nos termos transformado em “impotentes marionetes dos mundos institucionais e imaginativos que habitamos”.⁷

De maneira análoga em seus ensaios mais recentes, Choay aponta para a morte da Utopia decorrente do enfraquecimento do pensamento político e o declínio da noção de Estado nas sociedades pós-industriais, onde a economia de mercado e suas racionalizações cercaram e conquistaram o território da reflexão.⁸

Retornaremos mais uma vez à obra seminal de More para traçar algumas analogias com a condição contemporânea. Choay compara o plano equalizador do espaço construído na ilha de Utopia com as redes tecnológicas contemporâneas que se estendem pelo território como um grande cobertor unificador da globalização, sem qualquer referência às vicissitudes culturais, locais e naturais. Choay se refere a essa malha isotrópica como “o Urbano”, conforme já anunciado no segundo capítulo, em analogia à uma ocupação total do ambiente construído no território global formando uma única cidade interminável, ilustrada em filmes futuristas distópicos. No entanto, além do aspecto físico e literal referente à dispersão urbana generalizada, Choay se refere ao “Urbano” enquanto um fenômeno imaterial e sociológico, que condiciona a maneira como nos relacionamos com o espaço:

⁷ Id., 2004, p.336

⁸ CHOAY, 2005.

A dinâmica das redes de serviços tende a substituir a estática dos lugares edificados para condicionar mentalidades e comportamentos urbanos. Um sistema de referência físico e mental, constituído por redes materiais e imateriais, cuja manipulação põe em jogo um repertório de imagens e informações, ressoa em um circuito que se encerra sobre as relações que nossas sociedades mantêm com o espaço, o tempo e os homens. A este sistema operativo, válido e factível em qualquer lugar, na cidade e no campo, se pode chamar de o “Urbano”.⁹

De acordo com Choay, isso significará uma ruptura entre as componentes ancestrais da sociedade, *urbs* e *civitas*, entre o exercício da vida pública e o espaço na qual ela historicamente acontecia. O “Urbano” como a nova cultura planetária e sua maneira, única e polimorfa, de ocupar o espaço habitável evoca o conceito de *post-city age* que o economista Melvin Webber cunhou em 1968, para caracterizar essa prática social deslocalizada.¹⁰ Pensar pela lógica do “Urbano” atualmente é uma necessidade, para que os arquitetos evitem cair na negação de uma realidade que se apresenta demasiadamente difícil de se compreender e desagradável de se confrontar. Apesar de alguns resquícios de modernismo ainda presentes em nosso universo de valores, deve-se evitar a atitude anacrônica de reivindicar à força a nossa hegemonia na construção do espaço urbano. Contra essa obsessão de “*placeness*” do urbanismo moderno e da necessidade de ordenar o espaço da cidade, já se opunham as propostas do Archigram nos anos 60, baseadas na instantaneidade e efemeridade das estruturas urbanas, inaugurando o conceito de “*placeless*”.

Neste novo cenário mundial dominado pelo “Urbano”, planejar a ocupação humana não se vincula mais à necessidade de inserção e acomodação no contexto intrínseco de cada região ou

⁹ Id., 1994, p. 70.

¹⁰ Ibidem.

de acordo com as particularidades geográficas. Apenas é necessário estar “plugado” no sistema de redes, em uma alusão aos projetos “tecnotópicos” do Archigram (*Plug-in City*). Apesar da civilização ter atingido, por meio da globalização, um estado que se aproxima de uma espécie de utopia de universalidade, ainda que extremamente desigual e distorcida, essa mesma lógica generalista dissolve a diversidade cultural e regional.

Esse sistema de *plug-in* digital, onipresente no território global, que permite que as ocupações humanas interajam no planeta, está substituindo a lógica tradicional entre espaço urbano e rural, e também a própria relação interna entre os lugares da metrópole. Os edifícios não precisariam mais ser regulados pela arquitetura, pois atingiriam status de objetos técnicos autônomos (“ilhas urbanas”).

O objetivo do plano na ilha de Utopia descrita por More era permitir que ele submetesse aquela sociedade à autoridade de um esquema institucional transcendente. O poder condicionador que esse espaço idealizado possuía estava a serviço das leis (um reflexo claro do contexto histórico do autor). Já o atual sistema de redes tecnológicas carrega a promessa utópica de uma suposta emancipação das restrições físicas e temporais, inerentes à civilização até o momento, em prol das liberdades individuais previamente desconhecidas. Seria uma supressão de todos os fatores locais determinantes impostos pelo contexto físico, natural, etc. Porém essa liberdade individual inédita é oferecida ao alto preço da globalização dessas redes, sua dissolução na civilização hegemônica do “urbano”, a eliminação das diferenças locais e culturais. Se o plano espacial de More estava a serviço da Lei, neste caso então talvez possamos afirmar que o sistema de redes está a serviço da lógica do capitalismo tardio, denunciada por Jameson.¹¹

¹¹JAMESON, 1991.

Isso é enxergado como um símbolo de progresso pelos partidários do cyber-espaço, que atribuem a este o potencial para estabelecer uma sociedade global, com a possibilidade de interatividade social, relações instantâneas e troca de informações além das limitantes do espaço-tempo. Choay coloca questionamentos nesse positivismo, afirmando que são na verdade relações reduzidas a conexões instrumentais, filtradas pelo tecido tecnológico, eliminado qualquer semelhança com a vida social praticada em um espaço físico.

A perda do referencial de lugar e o vínculo com a terra, com o espaço urbano físico e vivenciado, fere um dos elementos antropogênicos que nos caracteriza como civilização humana dominante do mundo natural: “Hoje, o mono-espaço que é derivado da globalização demanda que seja questionada fundamentalmente a natureza e o status do espaço local.”¹²

A utopia de More era um espaço modelo para corrigir o território tradicional. Já a obra de Willian Morris (*News from Nowhere*, 1890), que influenciou Howard na concepção da *garden city*, elegia um processo inverso, no qual o espaço tradicional recém-apreciado era evocado para ser um remédio diante do espaço tecnológico avançado pela sociedade industrial. Choay comenta sobre essa ambivalência como parte integrante das utopias passadas:

Todos os autores de utopias, independentemente de sua posição polêmica e situação histórica, atribuíram uma função antropogênica a um modo de organização espacial, e esse modo era parte integral de uma dupla relação (campo X cidade).¹³

O desaparecimento da Utopia no final do século XX pode ser explicado pela eliminação desse dualismo em favor de um mono-espaço, que nos induz a ponderar sobre suas implicações e seu

¹² CHOAY, 2005, p. 101.

¹³ Ibid., p. 100.

espalhamento global. Enquanto nossas sociedades ingressam em mundo no qual a vocação das cidades parece fadada à mono-dimensionalidade, Utopia ainda permanece uma entidade vívida. Ela ainda acena para a subversão de uma crítica social radical e para a revalorização de um espaço antropogenético¹⁴, que nos represente como produto cultural da civilização humana.

Diante desse contexto, a identificação de utopias arquitetônicas na contemporaneidade se revela uma tarefa nebulosa. Selecionamos neste capítulo alguns exemplos visionários que compõem um cenário em discussão atualmente, porém com uma ressalva crítica: muitas dessas propostas não podem ser legitimadas como verdadeiras utopias, por não contemplarem os elementos básicos que as compõem. Estabelecemos no início deste trabalho que os três principais termos que constituem o gênero utópico são: uma crítica social estabelecida; uma proposta de sociedade ideal, e um espaço-modelo que permita que essa sociedade idealizada se desenvolva. Veremos que as propostas discutidas aqui nem sempre desenvolvem uma crítica social, tampouco propõem uma nova sociedade. A maioria delas irá explorar as características morfológicas de uma arquitetura digitalizada, baseada no valor da imagem e no discurso da sustentabilidade.

De qualquer modo, este capítulo é um esforço no intuito de fazer aflorar alguns caminhos da arquitetura pseudo-utópica que se mostram relevantes na discussão atual, que melhor se aproximam da ideia de futuro e da construção de novas referências paradigmáticas para a arquitetura do século XXI. Serão traçadas também analogias entre essas propostas visionárias e as utopias que foram discutidas ao longo deste trabalho. Para isso foram eleitos três tópicos que ilustram os argumentos pretendidos.

¹⁴ Ibid., p. 103

4.2 A utopia do instrumental

Vivemos em um momento no qual o pragmatismo anunciado tende a anular qualquer nova arquitetura. Agora que a bolha das grandes utopias estourou, enxergamos uma realidade sem distorções do imaginário, e nos sentimos impelidos a produzir arquitetura com as ferramentas que nos apresentam. Porém o advento do computador como principal ferramenta da era digital significou uma mudança considerável na maneira de pensar o espaço, possibilitando novas formas e paradigmas.

Inicialmente a computação foi assimilada no universo arquitetônico como uma ferramenta de aceleração do trabalho de documentação e representação de desenho, substituindo assim o tradicional processo de produção nas pranchetas. A essência da relação entre sujeito criador, instrumento de trabalho e obra final se mantinha inalterável, como na arquitetura tradicional. A própria terminologia de tais programas indicam sua função representacional de apoio (CAD – Computer Aided Design). Grande parte da arquitetura convencional ainda é desenvolvida com base nessa cadeia produtiva, na qual a ausência eventual do instrumento computacional não inviabiliza a produção do objeto arquitetônico. O modo de se pensar e construir o projeto permanece quase o mesmo da modernidade.

No entanto, essas tecnologias evoluíram recentemente para ferramentas de criação e simulação do real, nas quais ocorre uma convergência entre o processo intuitivo de concepção e manipulação formal e o processo técnico de detalhamento e documentação dos elementos construtivos de um objeto arquitetônico, que é inteiramente constituído como um modelo virtual que detém todas as informações necessárias (softwares BIM – Building Information Model). Com isso há um deslocamento na relação tradicional: de instrumento de trabalho, o computador é

elevado a coadjuvante do processo criativo. A arquitetura que é gerada se torna diretamente dependente do instrumento, não se viabilizando de outra maneira. O momento atual evoca questões sobre que tipo de utopias estão latentes na aplicação dessas tecnologias e qual o efeito que elas provocam em nossa cultura quando utilizadas pelos arquitetos. Em uma época em que não faz mais sentido a tentativa de se articular um *zeitgeist*, cada tipologia arquitetônica é multiplicada num caleidoscópio de tendências efêmeras e pluralistas, tornando o contexto complexo demais para ser compreendido por uma visão unificadora.

No entanto, um movimento que tem se revelado presente na última década com pretensões vanguardistas e universalistas é o chamado *Parametricismo*. O conceito foi anunciado pela primeira vez durante a 11ª Bienal de Arquitetura de Veneza, em 2008, e seu difusor foi Patrik Schumacher, sócio do escritório de Zaha Hadid e diretor da *AA Design Research Lab*. Convenientemente ele foi apresentado na forma de um *Manifesto Parametricista*¹⁵, em referência direta às grandes vanguardas do século XX:

A sociedade de massas que era caracterizada por um único, quase universal, padrão de consumo acabou evoluindo para uma sociedade heterogênea da multidão. As principais questões que a arquitetura e o urbanismo de vanguarda deveriam contemplar podem ser resumidas no slogan: organizar e articular a crescente complexidade da sociedade pós-fordista. A tarefa é desenvolver um repertório arquitetônico e urbano que esteja preparado para criar espaços complexos e policêntricos, que sejam densamente estruturados e continuamente diferenciados.

No manifesto o autor propõe um resgate da importância da noção de estilo para a arquitetura atual, apesar de ser uma questão totalmente superada na discussão arquitetônica desde o pós-moderno. Justifica essa abordagem por um viés científico, afirmando que os estilos

¹⁵ SCHUMACHER, 2008.

são programas de pesquisa de design laboratoriais, que devem ser testados e colocados a prova. Com isso, Schumacher elege o parametricismo como o novo *International Style*, que oferece uma nova abordagem à arquitetura baseada em ferramentas e técnicas de design computacional avançado. Enquanto “estilo”, afirma que envolve mais do que apenas ferramentas de desenho, pois é marcado por princípios metodológicos ambiciosos e repertório formal característico.

Essencialmente essa corrente se apresenta como o real sucessor do Modernismo, trazido por uma onda de inovação sistemática, encerrando um período de incertezas geradas pela crise modernista, que foi marcada, segundo o autor, por uma série de meros episódios de transição como o Pós-modernismo e Deonstrutivismo (é interessante lembrar que o trabalho de Zaha Hadid ganhou sua dimensão atual devido as suas raízes no pensamento deonstrutivista). Essa vertente clama por relevância universal para todas as escalas de projeto tanto de edifícios quanto de design urbano, e se apresenta como favorável para se comprometer com os desafios ecológicos que a arquitetura encara neste início de século, alegando ser apto para elaborar respostas adaptativas para parâmetros ambientais diversos.

Como definição conceitual, o Parametricismo implica que todos os elementos arquitetônicos são maleáveis, ao contrário dos princípios clássicos e modernos, compostos por figuras geométricas rígidas. As premissas formais incluem evitar essas geometrias, repetições e elementos isolados, substituindo-os por formas interdependentes e suaves, que possuam dinamismo e interatividade entre si. Já as heurísticas funcionais ditam evitar funções rígidas estereotipadas e zoneamento segregador.

4.02 Performing Arts Centre, de Z. Hadid,
Abu Dhabi

4.03 Masterplan Singapura, 2002

A arquitetura pretendida utiliza a parametrização de informações variadas como um sistema para gerar formas digitalmente. Os parâmetros são essencialmente aspectos projetuais traduzidos numericamente e transplantados às entidades geométricas do modelo virtual. O modelo é inteiramente manipulável obedecendo os parâmetros que lhe foram designados, que são variáveis e permitem que o objeto se comporte como um sistema geométrico interligado. A relação entre as partes e o todo se dá por uma dinâmica simbiótica, de interdependência e simultaneidade.

Seu modo de produção se baseia em uma industrialização avançada, devido ao seu design que não aceita as limitações de standardização intrínsecas da produção em massa de elementos da construção civil.

A explícita recuperação do conceito de *estilo*, como um fenômeno histórico que pode ser projetado para o futuro, é uma estratégia para que essa corrente se apresente como catalisadora de todos os esforços atualmente empreendidos no campo do projeto arquitetônico, e sintonizá-los numa direção comum, mas que responda aos anseios heterogêneos da sociedade atual, que sobrepõe diferentes culturas na cidade contemporânea. O próprio significado de se apresentar

como um Manifesto é motivo de questionamento no contexto atual, onde tudo é distorcido pelo capital e transformado em mercadoria que serve aos propósitos do consumo e da auto-promoção.

O manifesto parametricista pode ser compreendido como uma tentativa de organizar um cenário arquitetônico pluralista e multidirecional que foi herdado a partir da pós-modernidade. Nota-se nítidas evidências de um esforço para centralizar e alinhar as diversas tendências sob um único arcabouço metodológico, rotulável e identificável. Zaha Hadid e Schumacher tentam tomar as rédeas desse movimento disperso e legitimar sua produção com uma base teórica inventada.

O aspecto utópico recai principalmente sobre a pretendida universalização desse modo de pensar e produzir arquitetura, e a sua extrapolação a uma escala urbana, a uma ideia de cidade paramétrica, ainda discutida de maneira frágil por seus defensores. A pretensão de ser um novo *International Style*, em comparação à universalidade utópica do Movimento Moderno, também é passível de contradições. Apesar da falência da utopia modernista, havia uma intenção genuinamente utópica de transformação social por meio da arquitetura, principalmente pelos ideais de coletividade e igualdade que seriam atingidos por meio de uma industrialização total. O arquétipo da universalidade, como vimos anteriormente, se mostra presente neste modelo pela padronização e a produção seriada a serviço de um homem idealizado e universal, para atender a demanda habitacional e impulsionar a qualidade de vida do cidadão comum.

Já a arquitetura concebida pela metodologia paramétrica parece caminhar justamente na direção oposta à utopia moderna. Seus agentes defendem a universalidade do “estilo”, porém sua produção depende diretamente de uma industrialização avançada que permita a personalização de todos os elementos que compõe essa arquitetura, uma vez que a produção em série e a pré-fabricação não se adéquam neste modelo. Consequentemente essa arquitetura só é viabilizada em contextos urbanos altamente desenvolvidos e de forte poder econômico, onde o capitalismo

financeiro se desdobrou de maneira bem sucedida, muito distante da realidade econômica e construtiva da maioria dos países. Diante de condições tão específicas e privilegiadas que são necessárias para a implantação de projetos paramétricos, a utopia de universalidade se torna tão somente um paradoxo do discurso.

Diversos críticos da obra de Hadid expõem sua fragilidade metodológica e construtiva. Não no sentido técnico, já que claramente esse tipo de arquitetura depende de um altíssimo nível de detalhamento de projeto aliado a uma indústria da construção de alta performance. Mas trata-se de uma fragilidade no sentido conceitual, de uma arquitetura devotada a forma, ao exagero estético, e para se atingir essa forma é necessário um alto investimento de capital. Com isso ela é elevada ao status de monumento do capital financeiro, evocada para comunicar o potencial econômico de um Estado ou instituição. No entanto, essa fragilidade ficou evidente diante das recentes crises econômicas nas potências europeias, que interromperam sensivelmente o consumo dessas arquiteturas opulentas, fazendo com que o star-system fosse obrigado a migrar para Dubai, China e o sudeste asiático, onde os mercados em expansão vertiginosa e a força de trabalho mais barata permitem a bonança arquitetônica. Para reforçar essa visão, podemos citar Arantes, que examina essa arquitetura da era digital por um viés marxista com nítidas influências da postura crítica de Sérgio Ferro:

A arquitetura de formas liquefeitas, de contorcionismos polimorfos e malabarismos cenográficos, é um dos sinais mais inequívocos do atual curso descontrolado do mundo. Sua deformidade e instabilidade visual evidenciam plástica e tecnicamente a desmedida própria à acumulação capitalista, agravada pela dominância financeira. Formas complexas e difíceis de executar não apenas expressam visualmente o capital que se pretende sujeito de uma autovalorização, como também são, elas próprias, mercadorias não facilmente calculáveis do

ponto de vista do trabalho socialmente necessário [...] Como observou Jameson, trata-se de uma arquitetura inflada como um balão, tanto em sua plástica quanto em sua remuneração.¹⁶

No entanto, apesar das críticas ferozes de alguns autores, sentimos a necessidade de fazer uma reverência aos méritos dessa vertente arquitetônica, principalmente derivados dos avanços atingidos nas experimentações da forma e na alta complexidade de concepção e de desenho demandados na criação desses objetos fragmentados e tão dificilmente compreensíveis. O avanço nas ferramentas digitais de documentação e de manipulação de desenho propiciado por essas investigações certamente contribuem para a evolução da arquitetura no século XXI, permitindo uma renovação de vocabulário estético e inaugurando novos paradigmas para a concepção do projeto arquitetônico, nitidamente significando uma mudança radical em relação ao modo de se pensar a arquitetura pela lógica moderna, que ainda domina a prática convencional (principalmente no contexto brasileiro)

Ao estabelecer uma contribuição tão significativa da tecnologia e o modo de design depender completamente de programas de simulação, o fator humano é cada vez mais retirado do processo, numa aproximação das teorias de Eisenmann¹⁷ sobre “o fim do fim”, de se alcançar uma arquitetura completamente livre de valores apriorísticos, uma arquitetura por ela mesma, sem significados, auto-fabricada com base em suas próprias lógicas de parametrização.

Eisenman é atraído pelas teorias de Chomsky, ao considerar a arquitetura uma manifestação da teoria da linguagem. Ele dirigia seus esforços para encontrar as “estruturas profundas”, os princípios que explicassem a aparição da forma, com a sintaxe enquanto sua plataforma, refutando

¹⁶ ARANTES, 2010

¹⁷ EISENMANN, 1984.

qualquer tentativa de “semantizar” a arquitetura. Parece algo muito distante de ser alcançado em uma atividade construtiva e material como a arquitetura, gerada por um agente tão psicologicamente complexo e promíscuo como o arquiteto.

4.04 Memorial do Holocausto, Eisenmann
– 2005

4.05 Metropol Parasol, Jurgen Mayer -
2010

Porém a ausência do controle do arquiteto sobre esses modelos digitais pode gerar uma arquitetura desumana, conforme descrito a seguir:

As formas se tornaram estranhas, e as utopias com as quais elas se referem parecem longínquas de um futuro ainda mais distante. Em alguns casos, o design gerado por computador até se afasta do conceito de forma, propondo a si mesmo como um sistema de mutação contínua que poderia ser “pós-humano”. Ameboides, paisagens digitais e emanções orgânico-eletrônicas não necessitam de interferência humana. Elas funcionam no automático. Quando fragmentos de tais sonhos eletrônicos são construídos, eles são tão obviamente inferiores ao que pareciam na tela que essa diferença coloca em cheque toda a empreitada de conceber uma utopia digital.¹⁸

¹⁸ BETSKY, 2003, p. 24.

Propomos agora uma breve reflexão sobre o método construtivo e estrutural dessa nova arquitetura da era digital ao traçarmos uma analogia com o referencial moderno. Os grandes protagonistas de uma arquitetura autoral e personalista no século XX são reconhecidos por terem subvertido alguns dogmas modernistas no que diz respeito à relação ente forma, estrutura e função. Um dos exemplos mais notáveis para exemplificarmos esse argumento é a produção de Oscar Niemeyer - o qual não por coincidência é constantemente reconhecido como uma das principais influências na obra dos arquitetos do star-system atual, como Zaha Hadid. A arquitetura de Niemeyer é celebrada por sua originalidade formal e expressividade plástica, pautada pela liberdade na manipulação dos elementos estruturais e formais, subvertendo o modelo corbusieriano e dotando sua arquitetura de um pouco de brasilidade – qualidade que a tornou mundialmente celebrada.

Assim como algumas obras de Niemeyer, a arquitetura paramétrica também defende a dissolução da rigidez das formas, e o fim da estratificação dos elementos arquitetônicos, que eram separados rigidamente entre estrutura e fechamento. No parametricismo todos os elementos estão dissolvidos e interagem como um único organismo variável, sem distinção entre estrutura e volume. Isso se aplica ao universo digital. Quando se transporta para a realidade, ao analisarmos algumas obras concretizadas de Zaha, enxergamos uma malha estrutural treliçada moldada na forma do objeto, como uma montanha russa.

(1) INHERITED
HEAD AND BED JOINTS

(2) THICKEN
PANELS VIA CATIA

(3) GENERATED SHAPED
SURFACE SUPPORT STEEL

Essa composição remete a uma cenografia, mas não no mesmo sentido da cenografia pós-moderna, que praticava a colagem de fragmentos históricos descontextualizados. Apesar dos códigos de linguagem discutidos na pós-modernidade não se aplicarem diretamente na leitura dessas obras contemporâneas, cabe uma aproximação sutil com uma das teorias de Venturi para analisarmos essas estruturas. A produção desses objetos paramétricos aparenta ser uma mistura entre o “galpão decorado” e o “pato” da metáfora venturiana¹⁹. Ao mesmo tempo em que há um esforço tremendo para conceber um objeto singular e de morfologia contorcionista (como o pato), a essência estrutural desse objeto se assemelha a do galpão, mais complexo e distorcido obviamente, mas ainda sim um esqueleto genérico montado à espera da fixação de sua materialidade final. É evidente que o galpão anunciado por Venturi se tratava de uma estrutura muito simples, que ganha significado quando são aplicados os ornamentos e signos

4.06; 4.07 Processo construtivo do Centro Cultural Harbin na China, concebido por MAD em 2012

¹⁹ VENTURI, 1972, p. 119. Essa metáfora é introduzida por Venturi no livro “Aprendendo com Las Vegas”, no qual ele compara um de seus projetos, o Guild House, a um galpão decorado, por ter estrutura e programa convencionais que são assumidos em sua imagem final, ganhando significado a partir de ornamentos fixados em sua fachada, como um outdoor de galpão. Por outro lado, Venturi associa o edifício Crawford Manor a um “pato” (em referência a um edifício em forma de pato de New Jersey) o qual também possui uma estrutura convencional em sua essência, mas procura comunicar singularidade, sofisticação e tecnologia por meio de manobras formais e estéticas.

comunicadores, ao passo que o esqueleto do “galpão” paramétrico é uma estrutura de fato tecnologicamente complexa que segue a forma final pretendida, sem ornamentos aplicados.

Mas se permitirmos relevar essas diferenças, que à primeira vista parecem incompatíveis, enxergaremos um princípio semelhante, uma vez que esses objetos arquitetônicos, que demandam um poderio tecnológico exacerbado, procuram comunicar qualidades morfológicas de arrojo, de distorção volumétrica, de sólidos que são subjugados e contorcidos, e que na verdade são um tanto ilusórias, a partir do momento em que se revela a estrutura de “galpão” que promove e viabiliza essas operações. É inevitável não inferir uma certa incoerência semântica entre o que é comunicado na forma final e a sua essência real estrutural. Há um certo sentimento de decepção, como Betsky descreveu anteriormente, sobre quando os fragmentos dos sonhos digitais são construídos e acabam sendo muito inferiores aos modelos idealizados na tela.

Porém, não se pretende com essa afirmação condenar essa nova arquitetura por meio de uma reafirmação dos dogmas modernos da “forma segue a função”, ou ainda “a verdade estrutural e dos materiais”, como se nos tivesse acometido qualquer emoção nostálgica e antiquada. Mas a relação entre forma, volume, materialidade e estrutura possui uma dinâmica aparentemente mais legítima nas cascas de concreto de Niemeyer do que nos ícones paramétricos.

4.08 Opera de Guangzhou, de Zaha Hadid, 2011

4.09 A plasticidade de Oscar Niemeyer com o concreto armado

É como se o estágio atual da construção civil, apesar de ter evoluído drasticamente, ainda não estivesse completamente adequado a esse tipo de arquitetura gerada digitalmente. Parece que falta algo, um material plástico contínuo como o concreto, uma maneira de se materializar in loco o que já é possível virtualmente, uma tradução igualmente digital da tela para a realidade.

Esse “elo perdido” poderia estar associado a uma tecnologia recente, que se mostra bastante promissora para a indústria de bens de consumo e também para a produção arquitetônica: a impressão em 3D. Atualmente há exemplos práticos da utilização de impressoras 3D para a confecção de pequenos objetos, mas é apenas uma questão de tempo para que isso seja extrapolado para a escala da construção civil, como ilustram algumas pesquisas. O grupo Softkill Design da *Architectural Association* de Londres desenvolveu um processo de impressão adaptado às necessidades do design digital. Foi montado um protótipo de habitação utilizando uma espécie de bio-plástico que produz elementos fibrosos de alto detalhamento e flexibilidade, utilizados na composição da volumetria projetada. Um material sintético único com tamanha multifuncionalidade estrutural seria a solução para a arquitetura pensada digitalmente, resolvendo o impasse entre o organismo contínuo idealizado na tela e o “galpão” decorado da realidade construtiva.

Essas especulações sobre impressão em 3D carregam o potencial de libertar o arquiteto das restrições construtivas tradicionais da realidade atual (apesar de aprisioná-lo à máquina). Podemos imaginar um grande estaleiro, como o *Fun Palace* de Cedric Price, que funcionaria como uma gigantesca impressora 3D, moldando habitações e edifícios diretamente da tela do computador. Dessa maneira a utopia da universalidade industrial seria alcançada, ao mesmo tempo garantindo a customização que os pré-fabricados modernos jamais atingiram.

4.10 Material desenvolvido por Softkill para impressões em 3D voltadas à arquitetura

Aproveitando o tema da customização, encerramos com uma analogia entre o parametricismo e as utopias de Yona Friedman, que também evocavam a instrumentalização baseada na tecnologia do computador para servir de suporte na concepção de sua arquitetura móvel. Na teoria de Friedman, o arquiteto era um mediador entre as informações colocadas pelo usuário e a máquina que as processava, cabendo ao arquiteto a tradução disso em um produto final. Já no caso da arquitetura digital, a ausência do arquiteto se dá muito mais pela autonomia do instrumento e a impossibilidade do arquiteto em dominar completamente aquela geometria, além da total dependência do instrumento para que ela seja produzida.

Portanto, temos na utopia de Friedman a diminuição da autonomia do arquiteto em função do aumento da customização do usuário, e no parametricismo a alienação e perda do domínio formal por parte do arquiteto em função da dependência do instrumento digital. Mesmo compartilhando a mesma premissa tecnológica e computacional, são referências ideologicamente opostas. Friedman almejava a democratização da arquitetura por meio da instrumentalização computadorizada, ainda que primitiva. Em contraposição, no parametricismo utiliza-se a tecnologia digital como instrumento da própria reafirmação plástica do arquiteto, que atinge status de celebridade artística com seus maneirismos formais extravagantes. No primeiro caso, promove-se a participação do usuário, enquanto que no segundo promove-se o protagonismo e a vaidade do astro arquiteto.

Ao invés de utopias, essas arquiteturas estão mais próximas de atopias, corpos estranhos e manifestações alérgicas que desestabilizam a imagem da paisagem urbana. Uma arquitetura focada no objeto, esvaziada de significado urbano, que tem sua força veiculada pela imagem, como uma compensação do discurso deficiente e superficial. A exploração dessa imagem no momento atual será discutida a seguir.

legenda

utopias

progresso |
arrojo

mobilidade |
flexibilidade

ambientalismo |
naturalismo

universalidade |
coletividade

distopias

excesso |
ambição

opressão |
totalitarismo

ilusão |
simulacro

fragmentação |
individualismo

4.2

a utopia do instrumental

PARAMETRIC CITY

zaha hadid

Conforme discutimos anteriormente, o parametricismo é caracterizado por sua devoção à forma. É apresentado como um movimento arquitetônico e urbano, porém fica evidente que está muito mais concentrado na manipulação do objeto, por meio de tecnologias digitais. Apesar disso, elegemos aqui duas propostas de intervenção urbanística de Zaha Hadid, justamente para reforçar a vocação formal do parametricismo. Veremos claramente nesses exemplos que o conjunto urbano é manipulado e regido pelas mesmas operações e com os mesmos propósitos formais e aleatoriedade com que são concebidos os demais projetos da arquiteta. A visão urbana do parametricismo é tão somente uma utopia da forma.

Esta proposta procura implementar um novo centro urbano em Istambul, seguindo o desenvolvimento de uma área industrial abandonada. Segue o conceito da “cidade dentro de uma cidade”, e consiste em uma área de negócios, um empreendimento residencial de alto padrão, instalações culturais que incluem teatros, museus e salas de concerto, uma marina e resorts.

Kartal Pendik se situa na confluência de pontos importantes, como terminais marítimos e de trem, além do local aonde se encontram as estradas que ligam a Europa e a Ásia. Esses elementos são o ponto de partida para o projeto masterplan, que procura usar linhas laterais para unir principais ligações rodoviárias do Kartal para o oeste e Pendik para o leste.

Estes edifícios atendem às necessidades de cada distrito dentro do todo. O design urbano é feito de forma a criar condições abertas que transformam edifícios isolados em blocos e finalmente em sistemas híbridos que formam uma rede interconectada de espaços abertos que se mistura ao novo centro urbano – intencionalidade que funciona apenas no modelo digital.

2001-2006

○ o projeto One North, em Singapura, articula o conceito de paisagem artificial em um perímetro urbano. Ele procura oferecer um skyline urbano original, gerando um forte senso de identidade, criando um panorama instantaneamente identificável, que pode ser visto de longe.

○ o projeto explora grandes formas suaves, ondulantes e similares a dunas para gerar um senso que coerência espacial conectada à metrópole moderna. Essas formas fazem com que os caminhos permitam a integração de diversas redes urbanas, absorvendo as diferenças e harmonizando-as dentro do padrão curvilíneo.

De acordo com os autores, há também flexibilidade, porém sem caos, um sistema que permite diversas variações dentro de um limite de coerência formal e legalidade, contrastando com sistemas mais rígidos e vulneráveis. O One North tem formas livres e, portanto, é maleável em qualquer estágio do seu desenvolvimento, não sendo por isso menos coeso. Novamente enxergamos apenas um exercício de morfologia distorcida, dificilmente adaptável a construção do ambiente urbano real.

SKYSCRAPERS XXI

eVolo

Evolo é uma publicação dedicada exclusivamente a divulgação e discussão de arquiteturas de vanguarda e métodos de design digital avançado.

Anualmente a revista promove um concurso de ideias onde são propostos novos paradigmas para arranha-céus do futuro, o eVolo Skyscraper. Em todas as edições são apresentados objetos quase que obrigatoriamente concebidos por ferramentas digitais, que ilustram, através de imagens impactantes, arquiteturas mutantes geradas por operações paramétricas e algoritmos.

Novamente concluímos que qualquer tipo de reflexão utópica na contemporaneidade é obcecada pela histeria formal na escala do objeto, sem um aprofundamento de questões urbanas e sociais para o futuro.

DETOX TOWERS- Air detoxification System - Evolo 2011 Skyscraper International Competition (Finalist)

Initial Parametric Structural Analysis - Cladding System (contraction/expansion) air intake/sunlight control integration

3D PRINT ARCHITECTURE

foster | softkill aa

2013

Foster + Partners realizou um estudo para explorar as possibilidades de utilização de impressão 3D para a construção de habitações lunares no pólo sul da Lua. O estudo aborda, além do clima, as possibilidades de transporte de materiais para a lua, e investiga o uso do solo lunar como material de construção.

Foi criada uma base lunar para abrigar quatro pessoas, que é desdobrada a partir de um módulo tubular. Em seguida, uma cúpula inflável se estende a partir de uma extremidade deste cilindro para proporcionar uma estrutura de suporte para a construção. Depois disso, camadas de regolito (solo lunar) são construídas ao longo da cúpula por uma impressora 3D que funciona roboticamente para criar uma membrana protetora.

A membrana, que tem uma estrutura celular fechada, inspirada em sistemas biológicos naturais, deve ser capaz de proteger potenciais habitantes de meteoritos, raios gama e flutuações de alta temperatura.

O estudo é inovador por demonstrar o potencial da impressão em 3D para criar estruturas que se aproximam de sistemas biológicos naturais.

O grupo Softkill Design criou o projeto ProtoHouse 1.0, que é um protótipo de alta resolução de uma casa impresso em escala 1:33.

O processo utilizado para a criação do protótipo permite que elementos arquitetônicos, tais como estrutura, móveis e escadas de um edifício possam ser produzidos de uma só vez. Ao contrário da impressão em 3D com base em compressão, que é produzida por finas camadas de material para construir uma forma, o protótipo do grupo Softkill produz elementos que são leves, altamente definidos, modulares e compactos, facilitando assim a produção e montagem.

A montagem das peças pode ser feita sem parafusos ou adesivos dentro de um dia. Os bio-plásticos produzem elementos fibrosos que levam a resultados altamente detalhados com texturas flexíveis e inúmeras utilizações.

O material leve proporciona facilidade de transporte para a montagem no local. Sendo as peças facilmente transportáveis, uma instalação fora do local da obra pode imprimir os módulos em um ambiente controlado, sem dificuldades relativas ao local da construção, com a capacidade de produção de um edifício totalmente projetado e construído com todos os seus componentes.

4.3 A utopia do espetáculo

Atualmente, a velocidade com que as imagens de arquitetura são veiculadas e consumidas gera um certo paradoxo. Ao mesmo tempo em que nos mantém melhor informados do que as gerações anteriores, também tende a fragilizar o processo de reflexão e amadurecimento das ideias que surgem, dos novos projetos e dos novos expoentes da arquitetura.

Harvey aponta as mudanças que ocorreram com a transição do *fordismo* para a acumulação flexível do capital, que trouxe novas formas organizacionais e novas tecnologias produtivas, que acarretam no que ele chama de aceleração do tempo de giro²⁰. Com isso há um aumento da velocidade do ritmo de consumo tanto de bens materiais quanto de ideias, apoiado na instantaneidade dos meios de comunicação. É um cenário que cultua a volatilidade e efemeridade de produtos, ideias, valores e principalmente imagens, onde tudo é convertido em mercadoria. A crítica de Debord sobre a sociedade do espetáculo parece ainda mais vívida na era digital.

Dentro desse contexto, as imagens são consumidas e descartadas na velocidade de um clique. A renderização e o fotorrealismo das imagens de projeto suprimiram a importância do desenho e do traço personalista do arquiteto. Se antigamente era possível apresentar e descrever um projeto com um croquis a mão livre, atualmente o mercado exige uma série de representações foto realistas, com apelo visual que enalteça o seu potencial de consumo. E isso não se aplica somente ao mercado imobiliário mais vulgar, pois essa dependência da imagem digital é observada na academia e principalmente nos concursos de arquitetura, nos quais “uma imagem vale mais que mil croquis”.

A modelização de espaços arquitetônicos e urbanos adquiriu um novo destaque neste

²⁰ HARVEY, 1996.

ambiente altamente computadorizado e digital, sendo estendida a produção de imagens arquitetônicas imaginárias. A possibilidade de se criar projetos experimentais através do desenho computadorizado e poder enxergá-lo e manipulá-lo dentro de um ambiente virtual abre instigantes possibilidades para a discussão sobre utopias na cidade contemporânea.

Uma reflexão pertinente seria questionar o alcance real dessas experimentações no meio arquitetônico e na sociedade. Dentro do contexto atual descrito por Harvey, a troca de imagens e o acesso aos projetos experimentais acontecem de maneira quase instantânea, questionando o real significado e valor dessas propostas perante o leitor, que tendem a banalização num momento onde as pessoas não se apegam e não se impressionam tão facilmente, em contraste a outros momentos de ebulição utópica do século XX em que estes trabalhos eram divulgados por meios limitados, geralmente revistas pouco acessadas como a Archigram, e ainda assim ganhavam relevância nas discussões arquitetônicas.

Em sintonia com as discussões sobre a “sociedade da imagem” formuladas por Jameson, a arquitetura contemporânea explora essa condição de uma maneira muito mais eficiente talvez do que o pós-moderno foi capaz:

E não restam dúvidas de que a lógica do simulacro, com sua transformação de novas realidades em imagens de televisão, faz muito mais do que meramente replicar a lógica do capitalismo tardio: ela a reforça e a intensifica.²¹

Elegemos aqui a arquitetura do recente escritório BIG para desenvolver a discussão sobre as utopias do espetáculo. O BIG é um escritório cuja produção sintetiza o comentário de Jameson. Ele mantém uma relação simbiótica com as novas mídias de divulgação, e a partir delas conseguiu se promover de maneira vertiginosa. Seu fundador, Bjarke Ingels, possui uma habilidade admirável

²¹ JAMESON, 1991, p. 72.

de explorar as tecnologias digitais para apresentar e difundir seus projetos e suas visões de arquitetura, impressionando platéias e acumulando seguidores nos núcleos acadêmicos internacionais. Seu escritório se tornou popular mesmo entre o público geral, que considera suas obras uma referência de originalidade.

BIG faz parte de uma nova geração de escritórios escandinavos reconhecidos internacionalmente, sendo que a região sempre foi um pólo produtor de novas arquiteturas. A partir da era moderna, a Escandinávia se tornaria um expoente cultural atraindo a atenção da crítica internacional, principalmente na produção arquitetônica e no design. Foi uma região que se destacou pela concepção de obras paradigmáticas da “dissidência” do funcionalismo, se revelando representante emblemática da diversidade moderna. Alguns arquitetos escandinavos do início do século XX foram responsáveis pela transposição do estilo classicista “romântico” para a modernidade, como por exemplo Eliel Saarinen e Asplund.

Através da produção desses mestres, a cultura nórdica foi capaz de gerar um modelo de modernidade sem romper com suas tradições. Porém Alvar Aalto talvez seja considerado o maior responsável pela difusão da autêntica arquitetura escandinava. Foi com o projeto do Pavilhão Finlandês para a Feira de Nova York em 1939 que o arquiteto estabeleceu a sua reputação e a da Escandinávia como expoentes da arquitetura moderna. O projeto explicitava a inventividade de Aalto, extrapolando o mero funcionalismo para gerar uma arquitetura moderna com sensibilidade e personalidade regional, que representasse a cultura tradicional nórdica. De uma maneira análoga, Niemeyer e Lucio Costa atingiam também esse nível de destaque com o Pavilhão do Brasil na mesma exposição, inserindo a arquitetura brasileira no debate internacional.

4.11 Pavilhão de Alvar Aalto para Expo de NY, 1939

Devido a essas especificidades da produção nórdica, a região era considerada um paraíso arquitetônico nos anos 50 e 60, com o chamado “empirismo escandinavo”. Através da análise prática se extraía o conhecimento para aplicar na arquitetura, gerando uma produção alternativa que se distanciava do formalismo asséptico dos teóricos modernos, baseada na humanização dos conceitos e na valorização da cultura regional.

No cenário globalizado atual, a Escandinávia ainda representa um pólo de arquitetura contemporânea que reflete características intrínsecas a sua cultura, mas também extremamente influente na produção internacional. Alguns escritórios da região se destacam pela busca de uma arquitetura paradigmática, marcada pela inventividade e contextualização, como por exemplo o estúdio 3XN e Snohetta.

Porém, ao contrário de Snohetta que possui uma linha de trabalho menos aguda e que se aproxima mais da tradição nórdica do design, o BIG se destacou pela exploração de uma

linguagem pop e de sua prática arquitetônica heterodoxa. Em seu manifesto “comic book” *YES IS MORE* (cujo título é uma clara paródia a Mies Van der Rohe), Bjarke Ingels classifica a sua linha de trabalho como “Utopianismo pragmático”, uma simbiose entre duas vertentes opostas da arquitetura: a ingenuidade utópica e o pragmatismo entediante. Seu objetivo seria atingir uma arquitetura geradora de espaços adaptáveis que evoluem com as condições sociais, econômicas e ambientais, evitando a estagnação do ambiente urbano formado por “caixas genéricas”.

4.12 A linguagem pop de BIG

Apesar de não promover uma continuidade visível com a escola escandinava, essa arquitetura afirmativa do BIG, que preza pela inclusão, pela satisfação de todos os interesses envolvidos e pela contemplação das condicionantes reais gerando a partir delas o partido arquitetônico (pragmatismo) pode ser de certa maneira relacionada com o tradicional “empirismo escandinavo”, mantendo uma analogia com a inventividade dos mestres nórdicos modernos, de contornar as adversidades de maneira criativa e inusitada.

Porém, talvez uma das principais influências do BIG tenha vindo de fora da Escandinávia, através da prática arquitetônica de Rem Koolhaas, uma vez que Bjarke iniciou sua carreira no OMA. Através de suas teorias do Manhatanismo e da Congestão urbana, Koolhaas avalia sem julgamento de valores a realidade urbana da metrópole, compreendendo suas qualidades, vícios e potencialidades, e propõe uma arquitetura que está alinhada a esse metropolitanismo. Esse realismo “frio e sujo” de Koolhaas pode estar relacionado com o pragmatismo e a arquitetura da inclusão difundidos no trabalho do BIG, que aceita as condicionantes reais da cidade para direcionar seus projetos. A busca por espaços que confluem diferentes usos e tipologias tem intenção de gerar estruturas que refletem a sinestesia da metrópole dentro de si, analogamente aos estudos de Koolhaas sobre Coney Island e Manhattan, com arranha-céus infinitos que abrigam toda a diversidade da vida urbana.

4.13 A comparação entre Coney Island e a Zira Island de BIG

Essa sinestesia urbana transplantada ao edifício se tornou uma das características mais recorrentes nos projetos do BIG, nos quais a volumetria resultante é tão somente uma paisagem topográfica artificial, onde piso e cobertura se fundem enquanto plataforma para a apropriação coletiva. Os projetos escalonados, além de abrigar suas funções programáticas, promovem a expansão do fator humano na cidade, habitável em todas as suas superfícies. Podemos notar uma nítida continuidade com as utopias de Friedman e Constant, que promoviam o *urban play* e a

mobilidade para satisfazer os desejos da nova sociedade pós-industrial. Mais ainda podemos identificar uma forte influência das utopias do Archigram, pelo uso da linguagem pop e pela exploração da imagem como comunicador e divulgador de uma arquitetura hedonista, centrada na satisfação dos desejos do *Homo ludens* contemporâneo. Para Bjarke Ingels, a cidade do futuro é um grande playground urbano para ser explorado em todas as suas dimensões.

4.14 A apropriação de todas as superfícies da cidade nos projetos de BIG

BIG defende que o skyline da cidade moderna deve evoluir de sua forma regular composta pelos prismas funcionais para algo que se relacione com o passeio urbano e permita a sua apropriação.

A cidade histórica tradicional possuía um tecido regulado pela relação entre morfologia urbana e tipologias, compondo uma rede de hierarquias simbólicas (habitação x monumento) na qual a rua era a protagonista da vida urbana.

Já a cidade moderna rompe com essa dialética e era formada basicamente por objetos estanques e isolados no lote, uma arquitetura que tenta criar a monumentalidade em si mesma, e ao se elevar do solo urbano tornando-o coletivo, suprime a rua, a praça enquanto espaços coletivos.

A cidade composta pelo skyline do BIG parte da premissa na qual todas as superfícies são passíveis de apropriação coletiva. Em uma cidade na qual tudo é habitável, não há mais exclusividade da vida urbana acontecendo nas ruas e praças, como se não fossem mais suficientes, vigorando um certo “tédio urbano” que necessita ser sanado permitindo que se caminhe e escale as coberturas dos edifícios.

4.15 A comparação entre a cidade histórica, cidade moderna e a BIG City

Para divulgar essa arquitetura inovadora, a Imagem se revela um recurso essencial para o BIG. É por meio de imagens que conhecemos suas obras, e não tanto pelos cortes e plantas. Parece que a questão construtiva e estrutural não é um personagem neste tipo de arquitetura, diferentemente da arquitetura paulista, por exemplo. Não há um rigor na essência física de seus projetos como há em suas investigações formais. A arquitetura do BIG é aquela das grandes perspectivas, que revelam o seu fator macro, e raramente o detalhe; tampouco o uso poético dos materiais.

Essa imagem da arquitetura do “macro”, do espetáculo, compõe a imagem do próprio Bjarke Ingels como o grande empreendedor, o arquiteto-show-man a serviço do *business* mercadológico. Sua filosofia de trabalho de satisfazer a todos os desejos e interesses envolvidos, por mais contraditórios que possam parecer, auxilia a legitimar sua arquitetura compromissada com os valores ideais bem como com os valores da sociedade de consumo e do lucro dos empreendedores, sem que haja nenhum constrangimento nisso.

Até a maneira como seus projetos são apresentados está em sintonia com artifícios de marketing. Seu principal método é o diagrama, habilmente utilizado para ilustrar que o projeto foi concebido de maneira lógica, causa e efeito, como um bom vendedor que faz o cliente seguir uma linha de raciocínio que parece óbvia e inevitável.

4.16 diagramas para a 8 House, 2008

Ele necessita vender o seu produto, convencer e seduzir o seu cliente, que na maioria de seus projetos trata-se do mercado imobiliário. Apesar da arquitetura de mercado ter sido sempre subvalorizada no meio acadêmico, a paisagem urbana acaba sendo formada inevitavelmente por essa arquitetura. Portanto talvez o grande mérito do BIG tenha sido promover inovação em um setor extremamente limitado e tímido do ponto de vista arquitetônico, por mais que seja apenas em uma parcela do mercado de alto padrão.

Por ser um escritório tão jovem que se promoveu em um curto período de tempo, ainda há muita cautela por parte da crítica em relação a sua arquitetura, e será necessário algum tempo para que se observe como o BIG irá evoluir e amadurecer suas ideias e práticas.

4.3

a utopia do espetáculo

WTC-NY + BEIJING 2050

mad

MAD é um escritório chinês que, assim como o BIG, se utiliza da qualidade sedutora de suas imagens computadorizadas para apresentar propostas visionárias que exploram novos domínios territoriais, muitas vezes de maneira exacerbada e puramente especulativa. Assim como as megaestruturas de Yona Friedman nos anos 60, estas propostas do MAD irão sugerir uma ocupação aérea sobreposta à cidade existente.

As Floating Islands são paisagens artificiais projetadas acima do local do antigo WTC em Nova York e a outra acima do CDB, em Pequim. A paisagem urbana horizontal une os edifícios circundantes e recupera este espaço público no centro da cidade.

Essas estruturas são uma resposta às mudanças dos espaços de escritório na era digital, repensando o fluxo eficiente de informações e pessoas. Concebido como uma metrópole multimídia, as floating islands procuram fornecer espaços de negócios - áreas de conferência, salas de reunião, estações de trabalho - porém sem restringir o acesso ao público. Nestes espaços a vida urbana se mistura à vida comercial, por meio de centros de recreação, hotéis e restaurantes, jardins de trabalho, parques, árvores e um lago artificial.

Arranha-céus tradicionais permanecem estáticos como ilhas isoladas na cidade, discretos e impessoais. Esta nova estrutura organizacional pretende diminuir a estética da máquina e as divisões sociais da era moderna e do International Style, propondo uma ocupação liquefeita e conectada.

SUPERSTAR

mad

O Superstar é uma especulação provocativa para uma megastrutura que signifique um novo modelo de Chinatown para o mundo, mais alinhado com o progresso atual. É um lugar que dispõe de restaurantes de cozinha chinesa, lojas com produtos de qualidade e locais com eventos culturais.

Assim como a Walking City do Archigram, a ideia do Superstar é ser um edifício itinerante que viaja para uma cidade diferente a cada 4 anos. Um lugar que muda o ambiente ao seu redor por meio de uma fusão de tecnologia e natureza, futuro e humanidade.

Trata-se de uma relação simbiótica cultural, para que em cada local esse edifício troque a sua energia chinesa com o entorno onde ele permanece. Ele também é auto-sustentável: cultiva a sua própria comida e não requer recursos da cidade anfitriã, além de reciclar todos os seus resíduos.

2008

ZIRA ISLAND

big

Os "7 Picos do Azerbaijão" são resultado de um master plan para um resort e complexo de entretenimento na Zira Island, situada no Mar Cáspio. É a materialização de todos os conceitos hedonistas da arquitetura visionária de Bjarke Ingels. Seria a sua versão da ilha do prazer, uma Coney Island contemporânea. O design da ilha foi feito para ser um modelo de desenvolvimento urbano sustentável, além do objetivo de virar um skyline iconográfico.

O projeto propõe uma paisagem arquitetônica derivada de sua paisagem natural, onde as montanhas são concebidas não apenas como metáforas, mas como eco-sistemas protótipos para uma ocupação urbana "zero energy".

Este é um dos projetos que simbolizam a atuação do BIG no cenário internacional. Assim como em outros trabalhos, foi explorada a temática da identidade cultural como maneira de "seduzir" o cliente.

No master plan, o escritório se utiliza da linguagem recorrente em seus projetos, sendo um extrapolamento dos conceitos de módulo, escalonamento e topografia artificial, transplantados à uma escala urbana. Cada um dos 7 edifícios (7 "Picos") abriga uma série de exigências programáticas relacionadas ao hedonismo arquitetônico como lazer, turismo, habitação, tendo como unificador o conceito de sustentabilidade, reforçando as estratégias de marketing que o BIG agrega em seus projetos.

2008

ANSAN URBAN PLAN

big + mad

Os escritórios BIG e MAD participaram, juntamente com os escritórios INABA e Mass Studies, de um projeto coletivo para compor um novo plano urbano da cidade de Ansan, na Coreia do Sul. O plano foi idealizado para uma área de 550 mil habitantes, localizada perto de Seul, e inclui habitações, espaços comerciais e de consumo. As propostas deveriam utilizar formas arquitetônicas versáteis e adaptáveis a diferentes escalas e funções. A ideia surgiu devido à instabilidade econômica dos tempos atuais, e os arquitetos propõem uma arquitetura que pode ser dimensionada para acomodar mudanças no financiamento disponível.

O projeto Beautiful Minds, do escritório MAD, é um edifício dotado de inteligência artificial para responder as características ambientais do entorno natural de Ansan. Trata-se de uma pirâmide cultural coroada por cápsulas suspensas no alto da cidade, articuladas por hastes maleáveis. O objeto se assemelha a uma criatura mecânica saída dos livros de ficção de H. G. Wells, assim como algumas estruturas propostas pelo Archigram nos anos 60.

O projeto de BIG, Urban Porosity, explora os conceitos de modularidade e escalonamento típicos de seu vocabulário arquitetônico, recorrentemente utilizados em outras propostas. O enorme bloco contínuo composto por módulos habitacionais se assemelha à arquitetura proposta para a Zira Island, como uma topografia artificial e variável.

O resultado final do conjunto remete a um grande parque de diversões urbano, alinhado aos conceitos do urban play e aos desejos do Homo ludens contemporâneo.

4.4 A utopia verde

A sustentabilidade se faz presente em todas as dimensões da realidade contemporânea, condicionando lógicas econômicas, metodologias de produção industrial, relações interpessoais e obviamente, os espaços que habitamos e as cidades. Podemos identificar os conceitos embrionários dessa conscientização verde na arquitetura desde a herança de Howard e sua utopia das Cidades-jardim, mas o discurso começou a ser organizar mais precisamente a partir da pós-modernidade por alguns pioneiros como McHarg, que se dedicou ao paisagismo e ao espaço equilibrado com o ambiente:

É evidente que o problema do homem e da natureza não é de fabricar um fundo decorativo para o aproveitamento humano, ou mesmo melhorar a cidade sombria: é a necessidade de manter a natureza como fonte de vida, ambiente, sanctum, desafio e, acima de tudo, de redescobrir corolário da natureza do desconhecido em si, a fonte de significado.²²

Outro autor que fez importantes contribuições para o desenvolvimento da ciência da “Ecologia Urbana” (Urban Ecology) é Michael Hough. Ele discute a presença de processos naturais (hidrológicos, energéticos, químicos, enfim, ambientais) no espaço urbano que são necessários para a sobrevivência da vida (humana, fauna e flora) nas cidades. Em seu trabalho, ele advoga em prol de novas abordagens que permitam não apenas a coexistência das populações urbanas com estes processos, mas que promovam a convergência entre a realidade urbana e ambiental.

²² MCHARG, 1969, p. 19.

No contexto urbano do final do século XX, encontramos algumas contradições e paradoxos fundamentais na forma como a cidade e o ambiente são percebidos. Em um mundo cada vez mais preocupado com os problemas de meio ambiente em deterioração, sejam eles energia, poluição, desaparecimento de plantas, animais, paisagens naturais ou produtivas, ainda há uma propensão acentuada para ignorar o ambiente que a maioria das pessoas habita - a própria cidade. É necessário redescobrir, através das percepções que as ciências naturais proporcionam, a natureza dos lugares familiares que vivemos (...) Uma visão ambiental é um componente essencial dos processos econômicos, políticos e de design que geram a forma das cidades.²³

A partir dos anos 80 o tema ganha mais profundidade devido às grandes contribuições de Ken Yeang, que iria dedicar sua carreira à investigação da aplicação de princípios bioclimáticos no projeto de grandes edificações. Pode-se dizer que ele foi pioneiro na exaltação da tecnologia como a única saída para se atingir a sustentabilidade das metrópoles contemporâneas. Sobre o Urbanismo Vertical, ideia de reorganizar a lógica dos componentes básicos do espaço urbano – os edifícios – para permitir a criação de uma realidade urbana tridimensional, diminuindo as distâncias e permitindo novos níveis de adensamento urbano, com premissas baseadas no conceito de sustentabilidade:

Temos agora de enxergar o arranha-céu de maneira mais orgânica, como uma forma construída que requer um maior nível de articulação espacial e remontagem. Deve ser concebido como um exercício de design urbano (...) com atenção crítica para todos os aspectos de sua

²³ HOUGH, 1995, p. 5.

urbanidade e densidade. (...) Em termos simples, a base para a teoria vertical de design urbano é a recreação, lá nas alturas, das condições urbanas habitáveis ideais encontrados ao nível do solo.²⁴

O resgate dessa adoração tecnológica como meio de salvação da utopia verde é identificado em uma referência paradigmática de Norman Foster, com sua proposta para a Masdar City. Essa utopia verde se referencia com a cidade jardim de Howard e os archologies de Paolo Soleri, porém ao contrário destas, Masdar se legitima pelo viés da tecnologia, como em toda a produção de Norman Foster. Ao invés da ambiência natural e da fusão entre campo e cidade defendidas por Howard, Masdar é um ícone da sustentabilidade high-tech, baseada em dados analíticos e direcionada para obter resultados de eficiência energética e redução de carbono. Ao invés do protagonismo da natureza em detrimento do ambiente construído como nas propostas de Howard, a “cidade-jardim” de Foster é mais cidade do que jardim, pois Masdar se utiliza até de “árvores mecanizadas” para gerar sombra em sua praça central. Com isso ela se aproxima mais da artificialidade tecnocrática almejada por Fuller e da herança high tech dos britânicos do Archigram, reconfigurada com a causa sustentável. Porém o viés tecnológico expõe certas fragilidades quando evocado como único salvador da causa sustentável, conforme critica Arantes:

O objetivo declarado da equipe de Foster é combinar alguns dos avanços da alta tecnologia verde com práticas construtivas locais e tradicionais, ancestralmente ecológicas, e que estavam sendo perdidas. [...] Essa valorização dos saberes locais não deixa de ser um fenômeno paradoxal. Quando o arquiteto símbolo da alta tecnologia passa a vasculhar técnicas milenares por reconhecer nelas maior eficiência ambiental, trata-se de um sinal de

²⁴ YEANG, 2002, p. 28

que toda a parafernália do progresso tecnológico ocidental não é suficiente para resolver por si só o problema.²⁵

4.17 Masdar City, de Norman Foster, 2007.

Masdar será implantada no meio do deserto de Abu Dhabi, fato que coloca em cheque sua real relação com o espaço natural, devido as condições áridas desse território. Torna-se assim mais um experimento artificial que procura se promover em meio a histeria sustentável do que de fato um modelo utópico para ser seguido pelas cidades reais.

Além da questão tecnológica, há uma banalização do próprio conceito da sustentabilidade na era digital, se transformando em jargão utilizado à exaustão pelos mais variados discursos, acabou virando moeda de troca e produto de consumo a ser comercializado dentro da lógica do capitalismo financeiro, assim como todas as outras coisas do universo cultural e tecnológico na atualidade. Podemos nos referir a essa banalização de demagogia verde, quando se pretende

²⁵ ARANTES,

apenas explorar o potencial lucrativo desses conceitos por meio de um discurso frágil e soluções sustentáveis duvidosas ou primordialmente focadas em uma alegoria visual que promova o selo verde (ex. painéis vegetais na fachada).

Se assumirmos a ideia de Schumacher de que há um estilo dominante na arquitetura hoje, esse estilo não seria o parametricismo, e sim uma espécie de “Sustentabilismo”, devido a dramática abrangência e apelo que o tema adquiriu nos últimos anos. Qualquer tipo de empreendimento imobiliário, por mais vulgar que seja, anuncia seus atributos sustentáveis, quando na verdade possuem apenas uma fina camada de tinta verde em sua arquitetura convencional.

4.18 Paródia do Monumento Contínuo Sustentável, simbolizando a demagogia verde

Assim como muitas das propostas discutidas neste capítulo, Masdar se apresenta não como uma utopia ou distopia, mas algo que se aproxima do conceito de heterotopia²⁶, termo criado por Foucault para designar lugares físicos que manifestam características utópicas ou distópicas

²⁶ FOUCAULT, 1967.

dentro da realidade. Esses espaços possuem especificidades que distorcem o “conjunto de regras” convencional da realidade dominante. Masdar é um evento único no meio do deserto, como um oásis materializado, contendo espaços que operam segundo leis próprias, nesse caso, a ideologia sustentável.

Selecionamos a seguir alguns exemplos que se identificam com essas “utopias” verdes para ilustrar os conceitos abordados.

4.4

a utopia verde

MASDAR CITY

foster + lava

Implantada em Abu Dhabi, Masdar City engloba novas tecnologias com os princípios vernaculares de planejamento de assentamentos árabes tradicionais para criar uma comunidade radicalmente sustentável no deserto, que não emite carbono e não desperdiça recursos naturais. O masterplan contempla uma distância máxima de 200 metros para os transportes públicos, para encorajar os moradores e visitantes a andar a pé, com ruas sombreadas de ambiente atraente, protegidas de temperaturas extremas por meio de brises que remetem aos tradicionais muxarabis. Os arredores da cidade terão fazendas energéticas que proporcionarão auto-suficiência à Masdar.

Apesar do projeto denotar flexibilidade para expansões futuras, as imagens remetem às primeiras cidades-jardim de Howard, encerradas e limitadas a 30.000 habitantes. Porém, ao invés de almejar o contato com o ambiente natural como forma de promover a qualidade de vida urbana como Howard previa, a cidade de Foster se apoia exclusivamente em conceitos high-tech e eficiência energética para atingir sua utopia verde.

2007

O escritório LAVA é responsável pelo design do centro da cidade de Masdar, se posicionando na vanguarda da integração de tecnologias sustentáveis aos espaços coletivos. A intenção é que, assim como um dia ocorreu em Roma, Atenas e Florença, o centro de Masdar deva ser um local icônico, de novas idéias, que atraiam a atenção mundial para a tecnologia sustentável.

O centro é proposto como um oásis do futurista, com um ambiente dominado pela vitalidade e pelo fluxo de ideias, estimulado pela interação social das pessoas, destacando o uso e os benefícios da tecnologia sustentável. Por isso, a proposta é centrada nas idéias de desempenho, com o uso das tecnologias sustentáveis que interagem ativamente com o espaço coletivo e seus usuários.

Um dos principais exemplos dessa interação se dá pelas "Petals from Heaven", árvores mecanizadas que possuem guarda-chuvas interativos que se abrem durante o dia, provendo sombra, e se fecham à noite, liberando a energia capturada. Esses dispositivos high-tech são o símbolo máximo do culto ao progresso e a tecnologia, enaltecida como única salvadora do meio ambiente pelos arquitetos verdes da contemporaneidade.

LILYPAD

vincent callebaut

De acordo com as previsões da GIEC (Grupo Intergovernamental sobre a evolução do clima), o nível do oceano deve subir de 20 a 90 cm no século 21. Diversos países devem ser afetados por isso, e alguns países em desenvolvimento, como Vietnã e Egito terão seus campos férteis e ecossistemas destruídos pela invasão de água salgada. É estimado que mais de 50 milhões de pessoas serão afetadas por essa mudança climática.

Devido a tais previsões, se faz necessária uma estratégia de reação em situações de emergência para que haja adaptação de longa duração. Lilypad foi concebido pelo arquiteto belga Vincent Callebaut como uma grande Arca de Noé do futuro; uma solução sustentável para o constante aumento no nível da água. O projeto tem o duplo objetivo de ampliar a sustentabilidade em alto mar nos territórios dos países mais desenvolvidos, e de conceder alojamento aos futuros refugiados climáticos dos países afetados por essa crise. O Lilypad é uma estrutura itinerante que viajará pelos oceanos, metade anfíbio aquático e metade cidade terrestre, capaz de acomodar 50.000 habitantes e desenvolver sua própria fauna ao redor de uma lagoa central que coleta a água da chuva. O projeto lida com a possibilidade alternativa de uma Ecopolis multicultural flutuante cujo metabolismo estaria em simbiose com os ciclos da natureza, ressaltando a necessidade de um desenvolvimento urbano sustentável.

DRAGONFLY

vincent callebaut

Outro exemplo de utopia verde de Callebaut é o projeto para um arranha-céu de 132 andares, um organismo auto-sustentável, que não só utiliza o vento e energia solar, como também oferece uma resposta ao problema da escassez de alimentos e da falta de terras para cultivo. O projeto consiste em duas torres principais que são simetricamente dispostas de forma a permitir o crescimento vertical, devido aos problemas de superlotação de Manhattan. Uma estufa liga as duas torres e ajuda a transportar a carga do edifício. O complexo intercala unidades residenciais, escritórios e fazendas.

As asas de metal e vidro abrigam as fazendas de plantas e animais e contam com condições de sol e vento apropriadas para que os níveis de nutrientes do solo sejam adequados, maximizando o crescimento da plantas. Jardins verticais exteriores filtram a água da chuva, que é reutilizada para as atividades agrícolas. O espaço entre as asas acumula ar quente para aquecer o complexo durante o inverno, enquanto a ventilação natural irá resfriar o ar durante o verão.

A agricultura urbana é uma questão cada vez mais explorada pelas utopias verdes, diante da população urbana progressiva e da urbanização das áreas rurais, conforme o fenômeno descrito por Choay de "O Urbano".

Level +526m

Level +176m

Level +106m

Level +21m

Level +0m

0 25 50 100 200m

2009

HYDROGENASE

vincent callebaut

2010

Este projeto visa criar uma estrutura voadora orgânica autossuficiente, composto por estruturas que produzem bicomcombustível a partir de algas. A estrutura vertical seria habitável e oferece uma mobilidade limpa e ética para atender às necessidades da população angustiada pelas catástrofes naturais. Sua arquitetura é crítica em relação aos modos de vida de nossa sociedade, propondo uma alternativa aos modos de habitar e se transportar na cidade.

Várias gerações da Hydrogenase foram concebidas, que pretendem ser lançadas em diversas versões progressivamente mais avançadas, esforçando-se para se tornar 100% auto-suficiente. A primeira estrutura é criada em 2015, como um setor de mobilidade sustentável. A segunda, em 2020, se move em direção a uma revolução aérea e a última, em 2030, tem como objetivo tornar-se um dirigível auto-suficiente. A estrutura, similar a uma flor pronta para abrir, tem espaços projetados para habitação, escritórios, laboratórios científicos e entretenimento. Além disso, há 4 grandes bolhas infladas com bio-hidrogênio (uma energia renovável) e 4 poços de carbono em que as algas verdes reciclariam o lixo gerado pelos usuários.

4.5 As crônicas do tempo

Encerraremos o capítulo com o trabalho de um artista italiano que se dedica à manipulação fotográfica e à arte digital, condizente com o espírito da contemporaneidade. Giacomo Costa iniciou sua carreira de fotógrafo trabalhando com retratos, mas aparentemente considerava a realidade muito limitadora. A partir de 1996 iniciou suas pesquisas de mixagem de fotos com o uso de tecnologias digitais e em 2002 lançou a série “Megalopolises”, que marcou seu abandono definitivo da fotografia analógica e a completa devoção às imagens computadorizadas.

Giacomo Costa nasceu em Florença em 1970, época marcada pela anti-utopia dos arquitetos radicais do Superstudio, fundado na mesma cidade. Apesar de pertencer a uma geração posterior, podemos enxergar nas montagens de Costa claras influências do poderio imagético contido no Monumento Contínuo de Natalini, evidenciadas pelos enormes prismas de vidro que rasgam o tecido urbano degradado, que remetem também à estrutura opressora do Exodus de Koolhaas. Evocamos a arte de Costa como um contraponto ao idealismo e positivismo tecnológico das propostas arquitetônicas que apresentamos anteriormente, reforçando a vocação contestadora dos artistas e suas visões perturbadoras da cidade, bem como discutimos no segundo capítulo sobre a essência distópica do cinema:

Embora a destruição e a decadência permeiem vários desses trabalhos, há frequentemente o contraponto de alguma intervenção alheia a este mundo, com uma geometria futurista – remanescentes de uma urbanidade idealizada e tardia. A monumentalidade dessas intervenções remetem às visões heroicas de Boullée ou Soleri.²⁷

4.19 Agglomeratto, da série
Megalopolises, 2002.

²⁷ FOSTER, 2008, p. 7.

4.20 Imagem da série Persistenza, 2006.

São imagens arrebatadoras e extremamente convincentes, denotando o domínio e habilidade meticulosa com que Costa manipula as ferramentas digitais fundindo-as com técnicas tradicionais. Essas visões representam o ato final das distopias de excesso, como um pesadelo obscuro e trágico, mas ao mesmo tempo sedutor e poético, fazendo aflorar a beleza pelo viés do desastre e da destruição, conforme a descrição precisa do curador da obra de Costa:

A cidade aberta do passado se tornou a cidade claustrofóbica dos tempos atuais, um mundo hipotético mas não muito distante do real, que está envolto em si mesmo, entregue a um hedonismo que é antiecológico, antissocial e anti-humano. A visão apocalíptica na qual o acidente é causa e efeito de oxidações, enchentes, deterioração da vida urbana, toma forma

na amplitude de arquiteturas tão minuciosamente descritas como se fossem obsessivas por sua própria presença.²⁸

Com uma parcela de sarcasmo, Costa revela a fragilidade de centros urbanos abandonados e infere uma crítica atual, inserindo nas imagens grandes estruturas tecnológicas como se fossem ruínas parametricistas de uma civilização perdida, testemunhos urbanos da condição contemporânea da arquitetura, sinais de um progresso tecnológico que adentrou a obsolescência, como estranhos organismos atópicos no tecido urbano, remanescentes da histeria do capital megalomaniaco de nossa época.

De maneira irônica, Costa reivindica em suas imagens o resgate da paisagem natural que aos poucos vai suprimindo as ruínas do mundo tecnológico, ávida por retomar o seu lugar de direito, corroendo os edifícios até que eles mesmos transcendam a uma condição sublime e quase poética, promovendo a fusão entre o concreto e o aço com o tecido orgânico da paisagem natural bucólica. Entre a sequência de séries criadas pelo artista, podemos observar esse gradativo definimento do ambiente construído, ainda latente na série *Persistenza* e já totalmente superado na série conclusiva *Secret Gardens*, que retrata apenas a natureza obscura e gananciosa.

Em uma época de histeria digital e generalização da imagem a serviço do espetáculo hedonista, uma visão perturbadora como a de Giacomo Costa pode fornecer uma certa serenidade desconcertante, uma redenção subversiva, contestando o positivismo tecnológico dominante.

Reforçando a discussão inicial sobre a condição contemporânea, encerraremos novamente com Heidegger e sua transcendental capacidade profética, cuja citação abaixo é evocada pela melancolia das imagens de Costa:

²⁸ BEATRICE, 2008, p. 8.

Quando o canto mais longínquo do mundo tiver sido conquistado tecnologicamente e puder ser explorado economicamente; quando qualquer acontecimento em qualquer lugar e a qualquer tempo puder ser acessível com a maior rapidez possível; quando o tempo significar apenas velocidade, instantaneidade, e simultaneidade, e o tempo enquanto História houver desaparecido da existência de todos os povos; - então, justamente então – ainda irão pairar, como espectros sobre toda essa comoção, a pergunta: para quê? – para onde? – e agora? A decadência espiritual da terra avançou tanto que os povos estão ameaçados de perder suas últimas forças, as quais tornariam possível de fato enxergar o declínio e avaliá-lo como tal. Esta simples observação nada tem a ver com pessimismo cultural – nem com otimismo, obviamente – pois o obscurecimento do mundo, a fuga dos deuses, a destruição da terra, a redução dos seres humanos a condição de massa, o ódio e a desconfiança de tudo o que é criativo e livre, já atingiram tamanhas proporções por toda a terra, que tais categorias infantis como pessimismo e otimismo há muito tempo se tornaram risíveis.²⁹

²⁹ HEIDEGGER, 1953, p. 40. Tradução nossa.

4.5

as crônicas do tempo

THE CHRONICLES OF TIME

giacomo costa

2004-2008

Selecionamos algumas imagens que melhor transmitem os conceitos das visões distópicas de Giacomo Costa. A primeira faz parte da série Vedute, que explora a relação entre grandes lâminas prismáticas que rasgam o tecido urbano degradado. Podemos observar uma enorme semelhança com o Monumento Contínuo do Superstudio, com a diferença de que no trabalho de Costa o objeto de vidro está deteriorado, e não cristalino e sedutor como na paródia dos anos 70.

Nesta série, Costa substitui os prismas regulares de vidro por estruturas polimorfas que definem sua presença no território de maneira dramática e conflitante com o entorno urbano, como se fossem manifestações atópicas semelhantes aos corpos paramétricos da arquitetura contemporânea.

A série Persistenza denota a evolução dessas paisagens decadentes em um futuro ainda mais distante, no qual a massa construída em fase final de oxidação começa a se fundir com o ambiente natural, que retoma o território de maneira silenciosa e perseverante. A arquitetura e a cidade, símbolos máximos de nossa civilização, desvanecem no tempo como ruínas tecnológicas há muito esquecidas.

Considerações finais

Uma ode ao radicalismo

O ato de projetar ativa em si mesmo o pensamento utópico. Podemos inferir que todo arquiteto é um ser utópico, em maior ou menor grau, pois opera em um universo imaginário para evocar o ato criativo do projeto, que nada mais é senão uma representação de um plano ideal. Para conceber o plano, o arquiteto dispõe de suas interpretações do passado e de suas visões de futuro, alternando-se entre esses dois reinos para abstrair o presente; para retirar-se, ainda que momentaneamente, de sua realidade atual e assim poder revelar a ideia, o projeto. Aquele que permeia o passado e o futuro para gerar ideias, podemos chamar de utopista.

O presente trabalho possui um caráter organizador, procura de certa forma interligar os elos das correntes utópicas a partir da modernidade. Por meio de um recorte mais abrangente, de um maior distanciamento focal do problema, possibilitou-se aflorar algumas reflexões e analogias convenientes à discussão do tema. Acredito que uma das contribuições mais interessantes é essa leitura da própria evolução (ou apenas mutação) da ideia de utopia ao longo desse centenário da metrópole moderna.

Se considerarmos que a discussão utópica se origina a partir da obra de More em 1516, iremos identificar que desde o Renascimento até meados do século XIX, a utopia ficava restrita a uma reflexão mais filosófica e sociológica. Apesar de uma base da composição de uma utopia ser um espaço idealizado, este foi explorado e detalhado de maneira limitada até o início da modernidade. A utopia adquire sua percepção espacial e urbana com o advento do Urbanismo enquanto ciência

na aurora da cidade industrial. Deste período até o momento atual procuramos identificar, ao longo deste trabalho, vários indícios de continuidade ideológica, apesar da análise de propostas tão diversas. Mesmo dentre tantos aspectos de ruptura e radicalismos inerentes a cada movimento arquitetônico, continuamos buscando praticamente os mesmos arquétipos utópicos desde a modernidade, travestidos em propostas visionárias que se adaptam aos anseios sociais e culturais de cada momento. Com principal destaque para o arquétipo do Progresso, presente em essencialmente todas as utopias urbanas e arquitetônicas que foram estudadas, por ser o principal canal de construção da ideia de futuro, fundamental nesse tipo de exercício.

A partir dessa leitura evolutiva, podemos identificar duas linhas de raciocínio conclusivas:

1 - a maneira como as ideias e arquétipos transitam ao longo do século XX, de certa forma evidenciando um fator histórico pendular. Do idealismo das utopias urbanas da modernidade, que na pós-modernidade são subvertidas de maneira provocativa e anti-idealista como uma reação contrária a cidade moderna, gerando uma ruptura histórica. E na contemporaneidade observamos um aparente retorno ao idealismo e positivismo tecnológico semelhante ao dos modernos, mas desprovido de ideologia e intencionalidade utópica. Não há crítica social nem radicalismo que promova mudanças significativas na realidade, apenas uma intensificação das tecnologias digitais em torno do objeto e da sustentabilidade.

2 – um deslocamento do paradigma da utopia, que inaugura a modernidade sendo essencialmente urbanística, baseadas em modelos urbanos, visões de cidades e sociedades idealizadas. A utopia é indissociável do planejamento urbano nesse primeiro período. Já na pós-modernidade enxergamos uma mudança que acompanha também a crise do urbanismo moderno, as propostas utópicas são apresentadas como cidades-máquina, uma fusão entre urbanismo e

arquitetura em um só organismo, idealizado pelas megaestruturas. É o início do processo de aproximação da utopia à escala do objeto, impulsionada pelo positivismo high-tech, abandonando a questão do plano urbano.

Na contemporaneidade esse deslocamento se torna ainda mais explícito, acompanhando o declínio do urbanismo e da própria utopia, conforme discutidos no último capítulo. A utopia dá lugar ao mero experimentalismo digital e foto realista, não há mais ideologia urbana. O que podemos considerar de arquitetura utópica contemporânea é tão somente a experimentação formal focada quase que majoritariamente no objeto, sem qualquer vestígio de intenção urbana, de mudança social (que sempre foram os legitimadores das utopias modernas).

Nos inspiramos nos diagramas organizadores de Jencks para propor também uma sistematização gráfica das utopias estudadas ao longo do trabalho, conforme o diagrama a seguir.

GENEALOGIA DA ARQUITETURA UTÓPICA NA
METRÓPOLE DO SÉCULO XX - XXI:
continuidades e rupturas

5.01 Monumento Contínuo do Superstudio de 1972, e Plano para centro administrativo na Coreia do Sul, do escritório italiano Dogma, em 2005.. O que era uma imagem sardônica no passado é reciclada de maneira consciente e positiva na atualidade

5.01 Hellytown - Piero Portaluppi, 1926, e Linked Hybrid de Steven Holl, 2008. A herança tardia de algumas utopias modernas resgatadas na contemporaneidade como mera linguagem

É curioso observar também o fracasso premonitório das utopias, que caem na armadilha de prever o futuro baseando-se em sua própria condição contemporânea, as limitações e vícios de sua época. Apesar da dialética da imagem no momento tecnológico atual, do otimismo por trás dessa arquitetura visionária contemporânea, a História nos mostra que a obsolescência é inevitável, assim como o Movimento Moderno tinha em sua arquitetura a ideia de eterno, e portanto, era tão somente mais um movimento estilístico que não rompia de fato com o modelo antecessor, e sim perpetuava a continuidade da essência do pensamento arquitetônico desde a Renascença, estilo após estilo, conforme as teorias de Eisenmann sobre o “clássico”.

No entanto é necessário considerar também a perenidade e alcance de certos valores inaugurados por alguns arquitetos utópicos, que desafiaram o desgaste temporal e influenciaram diretamente a produção física da arquitetura e a realidade urbana, conforme a comparação de imagens inserida anteriormente. Sem excluir também os agentes de outras artes, como o cinema e a literatura de ficção científica que permanecem como uma contínua referência para nosso imaginário arquitetônico.

Apesar da polarização internacional em torno do tema da Utopia na arquitetura que este trabalho evidenciou, é possível, obviamente, apontar os seus reflexos no cenário arquitetônico brasileiro. Acerca das utopias da modernidade, fica clara a influência da utopia modernista corbusieriana na construção do ideário moderno das cidades brasileiras, culminando nas propostas visionárias para o concurso de Brasília, talvez a grande e única utopia nacional. É possível também identificar algumas propostas utópicas nos trabalhos particulares de Sergio Bernardes e Flávio de Carvalho, este último com um caráter mais especulativo e polêmico. Mesmo no período pós-moderno podemos identificar alguns focos de utopia nos trabalhos de Eduardo Longo, que se alinhavam de certo modo ao que os Metabolistas japoneses estavam propondo naquele período, como no caso da Casa Bola. No entanto, a utopia no Brasil (ou a falta de) seria uma temática a ser abordada de maneira mais específica em outro trabalho.

Essa “falta” de utopia na discussão nacional não é um mero acaso. Nossa arquitetura sempre manteve uma distinção categórica entre a produção prática, muito divulgada, e a reflexão teórica, basicamente concentrada nas Academias, ao contrário de alguns expoentes internacionais como Koolhaas, que detém uma produção abrangente juntamente com uma postura teórica atuante. Essa tradição prática foi intensificada durante o Movimento Moderno no Brasil, o qual, após uma influência corbusieriana inicial, se transformou num fenômeno muito particular, pois sua discussão ficou essencialmente concentrada no próprio contexto local, principalmente a partir dos anos 60, quando já perdia força no cenário internacional. Ao mesmo tempo em que esse isolamento gerou uma releitura moderna de qualidade singular e um brutalismo tardio (no caso da Escola Paulista), também ficou alheia e distante das discussões do Pós-moderno que dominavam a teoria arquitetônica daquele momento, justificando talvez a forte influência moderna ainda pulsante na produção atual.

Questões como desenho e estrutura foram protagonistas no ensino e documentação de nossa produção nacional, sobrando pouco espaço para a imaginação utópica e o questionamento teórico. De certo modo, pretende-se com este trabalho contribuir para a reflexão de um tema relativamente escasso em nossa produção literária.

Neste trabalho pretendeu-se, portanto, expor uma dimensão radical da arquitetura, por meio de uma narrativa também assumidamente radical no sentido de não obstruir o foco desse recorte com referências que não compartilhassem desse universo utópico. De certo modo trata-se de uma ode ao radicalismo. Porém vale ressaltar que não nos referimos aqui à face totalitária de alguns movimentos do passado, nem pretendemos estimular o retorno a uma ideologia mono-dimensional e extremista. Por radicalismo desejamos inferir uma postura ativa, inquietante e questionadora, que conduz à alteridade.

Radicalidade e experimentação constituíram elementos essenciais na cultura arquitetônica a partir da modernidade. Elas asseguraram que a arquitetura fosse compreendida como um campo de investigação intelectual e inovação vanguardista, e não apenas como uma indústria de serviços, escravizada pelas condicionantes impostas pela realidade histórica. No entanto, não há qualquer intencionalidade implícita nessa afirmação e nem neste trabalho com o objetivo de minimizar a produção arquitetônica construída, numa suposta tentativa escapista de fechar os olhos para a realidade adversa e exaltar a alienação utópica. Pelo contrário, pretendeu-se reivindicar a responsabilidade intrínseca à prática arquitetônica de gerar mudanças, de provocar polêmicas, de instigar o olhar dos arquitetos e da sociedade para a imaginação e a convicção de outras realidades possíveis.

Referências bibliográficas

- ALLON, Fábio. **A arquitetura como agente fílmico**, Portal Vitruvius, 2004. Disponível em: <
<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>>
- ARANTES, Otília. **O lugar da arquitetura depois dos modernos**. São Paulo: Nobel, 1993.
- ARANTES, Pedro Fiori. **Arquitetura na era digital-financeira**. São Paulo, Ed. 34, 2010
- ARGAN, Giulio Carlo. **Projeto e destino**. 1965. São Paulo, Ed. Ática, 2004.
- BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom (eds), **Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination**. Routledge, 2003.
- BANHAM, Reyner. **Megastructure. Urban futures of the recent past**. New York, Thames and Hudson Press, 1976.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and Simulations. Jean Baudrillard, Selected Writings**. Stanford University Press, 1998.
- BEATRICE, Luca. **Giacomo Costa: the chronicles of time**. Bolonha: Grafiche Damiani, 2008.
- BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido desmancha no ar**. 1982. São Paulo, Companhia das Letras, 2007.
- BETSKY, Aaron. **Latent realities**. 2003. Ext. de HADID, Zaha. Latent Utopias. Princeton,

2003.

- BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. 1953. Simon & Schuster, 2012.
- CALVINO, Italo. **Cidades Invisíveis**. 1972. São Paulo: Cia das Letras, 1994.
- CHOAY, Françoise. **O Urbanismo: Utopia e realidades de uma antologia**. 1965. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- _____. **El reino de lo Urbano, y la muerte de la ciudad**. Madrid :Centre de Cultura Contemporània de Barcelona,1994
- _____. **Utopia and the Anthropological status of Built Space**, 2005. Ext. de VAN SCHAIK, Martin; MACEL, Otakar. “Exit Utopia”. Germany: Prestel Verlag. 2005
- CLEMENTS, David. **From Dystopia to Myopia: Metropolis to Blade Runner**. Future Vision: Future Cities, Londres, 2003.
- COOK, Peter. **Archigram**. New York: Princeton Architectural Press, 1972.
- CORBUSIER, Le. **Por uma Arquitetura**. [1925] São Paulo, Perspectiva, 1977.
- CUTHBERT, Alexander R. **The Form of Cities: political economy and urban design**. Blackwell Publishing, 2006
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. 1967. São Paulo: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **A lógica do sentido**. 1969. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- EISENMANN, Peter. **O fim do clássico, o fim do começo, o fim do fim**. 1984. Ext. de NESBITT, Kate. “Uma nova agenda para a Arquitetura”. Editora Cosac Naify, 2006
- FERRISS, Hugh. **Metropolis of Tomorrow**. New York: Princeton Architectural Press, 1986. Reedição de 1929.

- FISHMAN, Robert. **Urban utopias in the 20th century**. MIT Press, Londres, 1982.
- _____. **Bourgeois Utopias, the Rise and Fall of Suburbia**, 1987
- FORTIN, David. **Architecture and science-fiction film**. Surrey: Ashgate Publishing, 2010
- FOSTER, Norman. **Giacomo Costa**. Ext. de BEATRICE, Luca. Giacomo Costa: the chronicles of time. Bolonha: Grafiche Damiani, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. 1967. Publicado em Architecture /Mouvement/ Continuité, out. 1984.
- FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da arquitetura moderna**. 1980. São Paulo: Martins Fontes, 1997
- FRIEDMAN, Yona. **L'Architecture mobile**. Paris-Tournai, Casterman, 1958
- _____. **Toward a scientific architecture**, MIT Press, 1975
- GALEANO, Eduardo. **As palavras andantes**. São Paulo: L&PM Pocket, 1994.
- HADID, Zaha. **Latent Utopias**. Princeton, 2003.
- HALL, Peter. **Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projeto urbanos no século XX**. 1988. São Paulo: Perspectiva, 2004
- HARVEY, David. **A condição Pós-moderna**. 1989. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- _____. **Espaços de Esperança**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.
- HEIDEGGER, Martin. **The question concerning technology**. 1949. Harper and Row, 1977.
- _____. **Introduction to Metaphysics**. 1953. Yale University Press, 2000.
- HÉNARD, Eugène. **The cities of the future**. The Royal Institute of British Architects, 1910.

- HIGHT, Christopher. **Yahoo-topias: Architecture at the end of History**. 2003. Ext. de HADID, Zaha. Latent Utopias. Princeton, 2003.
- HUET, Bernard. **A cidade como espaço habitável: alternativas à Carta de Atenas**, Lotus International nº 41, 1981
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture**. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1949.
- JACOBS, Jane. **Morte e Vida de Grandes Cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 1991. São Paulo: Ed. Ática
- _____. **Future City**. New Left Review 21, jun. 2003
- _____. **Archaeologies of the Future: the Desire Called Utopia and Other Science Fictions**. Verso. Londres, 2005
- JENCKS, Charles. **The Language of post-modern architecture**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1981.
- KOOLHAAS, Rem. Nova York delirante. 1978. São Paulo: Cosac Naify, 2010
- LANG, Jon. **Urban Design: A typology of Procedures and Products**. Routledge, 2005.
- LYNCH, Kevin. **Good City Form**. London: MIT Press, 1981.
- _____. **A imagem da cidade**, São Paulo: Martins Fontes. 1960
- MAHLEB, Eric. **Architectural representations of the city in science fiction cinema**. 2002
- MAKI, Fumihiko. **Investigations in collective form**. St. Louis.1964
- MARCUSE, Herbert. **The end of utopia**. 1967. Ext. de Five lectures by Herbert Marcuse. Beacon Press, 1970.

- MORE, Thomas. **Utopia**. 1516. São Paulo, Ed. Martin Claret, 2000.
- MUMFORD, Lewis. **The Story of Utopias**. New York: Forgotten books, 1928.
- NAME, Leonardo. **O espaço urbano entre a lente e a retina: imersão nos escritos sobre cinema e cidade**. Portal Vitruvius, 2003. Disponível em:
<<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.037/676>>
- NATALINI, Adolfo. **The continuous monument: an architectural model for total urbanization**. 1969. Ext. de VAN SCHAIK, Martin; MACEL, Otakar. "Exit Utopia". Germany: Prestel Verlag. 2005
- NAZARIO, Luiz. **A cidade imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005
- NESBITT, Kate. **Uma nova agenda para a Arquitetura**. Editora Cosac Naify, 2008
- PORTOGHESI, Paolo. **Depois da Arquitetura Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
- _____. **Pós-moderno: a arquitetura da sociedade pós-industrial**. New York: Rizzoli, 1983.
- RICHTER, Markus. **Megastructure Reloaded: Visionary Architecture and Urban Design of the Sixties Reflected by Contemporary Artists**. Berlim, 2008
- ROWE, Colin; KOETTER, Fred. **Collage City**. Cambridge: MIT press, 1978
- RUSKIN, John. **The seven lamps of architecture**. 1849. Dover, 1989.
- SCHUMACHER, Patrik. **Parametricist Manifesto**. Londres, 2008.
- SHANE, David Grahame. **Recombinant Urbanism – Conceptual modeling in Architecture, Urban design, and City Theory**. UK: Wiley-Academy, 2005.
- SPILLER, Neil. **Future City: Experiment and Utopia in Architecture**. London: Thames and Hudson, 2007.
- STAMP, Jimmy. **Batman & Architecture: The Dark Knight Rises and Gotham's Buildings Fall**. 2012. ArchDaily. Accessed 15 Jul 2013. Disponível em:

<<http://www.archdaily.com/256839>>

- SULLIVAN, Louis. **The tall office building artistically considered**. Lippincott's Magazine, 1896
- TAFURI, Manfredo. **Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development**. MIT Press, 1979.
- VAN SCHAIK, Martin; MACEL, Otakar. **Exit Utopia**. Germany: Prestel Verlag. 2005
- VENTURI, Robert. **Complexidade e contradição em arquitetura**. 1966. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- _____. **Aprendendo com Las Vegas**, 1972. São Paulo, Ed. Cosac Naify, 2003.
- WRIGHT, Frank Lloyd. **The Disappearing City**. New York, 1932.
- WRIGHT, Herbert. **Instant Cities**. London: Black Dog, 2008.
- YEANG, Ken. **The skyscraper bioclimatic considered**, Academy Editions, John Wiley & Sons, Chichester, U.K., 1996.

Filmografia

- **1984**. Dir. Michael Radford, 1984. Umbrella / Virgin
- **5th Element**. Dir. Luc Besson, 1997. Gaumont
- **Alphaville**. Dir. Jean-Luc Godard, 1965. Athos Films
- **Blade Runner**. Dir. Ridley Scott, 1982. The Ladd Company
- **Brazil**. Dir. Terry Gilliam, 1985. Embassy International Pictures / Universal Pictures
- **Dark City**. Dir. Alex Proyas, 1998. New Line Cinema
- **The Dark Knight**. Dir. Christopher Nolan, 2008. Warner Bros.

- **Equilibrium** . Dir. Kurt Wimmer, 2002. Dimensions Films
- **Fahrenheit 451**. Dir. Francois Truffaut, 1968. Anglo Enterprises
- **Just Imagine**. Dir. David Butler, 1930. Fox Films.
- **Laranja Mecânica**. Dir. Stanley Kubrick, 1971. Warner Bros
- **Logan's Run**. Dir. Michael Anderson, 1975. MGM
- **Metropolis**. Dir. Fritz Lang, 1927. UFA
- **Minority Report**. Dir. Steven Spielberg, 2005. Dreamworks
- **Playtime**. Dir. Jacques Tati, 1967. Jolly Film.
- **Star Wars**. Dir. George Luca, 1977. Lucasfilm Ltd.
- **THX 1138**. Dir. George Lucas, 1971. Zoetrope Studios / Warner Bros
- **Total Recall**. Dir. Paul Verhoeven, 1990. Carolco Pictures Inc. / TriStar Pictures
- **The Truman Show**. Dir. Peter Weir, 1998. Paramount.
- **Waterworld**. Dir. Kevin Reynolds, 1995. Universal Pictures.

Fonte das imagens

INTRODUÇÃO

- i.1 Wikiimages
- i.2 CLAEYS, 2002.
- i.3 Autor

CAPÍTULO 1

- 1.01 Wikipedia
- 1.02 CLAEYS, 2002.
- 1.03 FISHMAN, 1982.
- 1.04 CLAEYS, 2002.
- 1.05 Wikipedia
- 1.06 VAN SCHAIK, 2005
- 1.07 CLAEYS, 2002.
- 1.08 Wikipedia
- 1.09 VAN SCHAIK, 2005
- 1.10 FISHMAN, 1982.
- 1.11 FISHMAN, 1982.
- 1.12 FISHMAN, 1982.
- 1.13 FISHMAN, 1982.
- 1.14 FISHMAN, 1982.
- 1.15 VAN SCHAIK, 2005
- 1.16 Wikipedia
- 1.17 SPILLER, 2007
- 1.18 Wikipedia
- 1.19 FISHMAN, 1982.
- 1.20 FISHMAN, 1982.
- 1.21 Wikipedia
- 1.22 VAN SCHAIK, 2005
- 1.23 VAN SCHAIK, 2005
- 1.24 FISHMAN, 1982.
- 1.25 FISHMAN, 1982.

- 1.26 SPILLER, 2007
- 1.27 FISHMAN, 1982.
- 1.28 Wikipedia
- 1.29 FISHMAN, 1982.
- 1.30 FISHMAN, 1982.
- 1.31 FISHMAN, 1982.
- 1.32 FISHMAN, 1982.
- 1.33 Wikipedia
- 1.34 Wikipedia
- 1.35 FISHMAN, 1982.
- 1.36 FISHMAN, 1982.
- 1.37 VAN SCHAIK, 2005
- 1.38 Wikipedia
- 1.39 SPILLER, 2007
- 1.40 VAN SCHAIK, 2005
- 1.41 VAN SCHAIK, 2005
- 1.42 SPILLER, 2007
- 1.43 FISHMAN, 1982.
- 1.44 FISHMAN, 1982.
- 1.45 FISHMAN, 1982.
- 1.46 FISHMAN, 1982.
- 1.48 Wikipedia
- 1.49 FISHMAN, 1982.

CAPÍTULO 2

- 2.01 FERRISS, 1929.
- 2.02 FERRISS, 1929.
- 2.03 Wikipedia
- 2.04 UFA
- 2.05 GAUMONT
- 2.07 GAUMONT
- 2.08 LUCASFILM
- 2.09 RAFAEL BRYCH
- 2.10 WARNER BROS
- 2.11 Wikipedia
- 2.12 BANHAM, 1976
- 2.13 ANGLO
- 2.14 WARNER BROS
- 2.15 JOLLY FILM
- 2.16 JOLLY FILM
- 2.17 WARNER BROS
- 2.18 WARNER BROS
- 2.19 NEW LINE
- 2.20 MGM
- 2.21 BANHAM, 1976
- 2.23 PARAMOUNT
- 2.24 LADD COMPANY

- 2.25 LADD COMPANY
- 2.26 LADD COMPANY
- 2.27 LADD COMPANY
- 2.28 LADD COMPANY
- 2.29 DREAMWORKS
- 2.30 TRISTAR
- 2.31 Wikipedia
- 2.32 WARNER BROS
- 2.33 WARNER BROS
- 2.34 BANHAM, 1976

CAPÍTULO 3

- 3.01 CLAEYS, 2002.
- 3.02 CLAEYS, 2002.
- 3.03 Foto do autor
- 3.04 VAN SCHAIK, 2005
- 3.05 SPILLER, 2007
- 3.06 VAN SCHAIK, 2005
- 3.07 VAN SCHAIK, 2005
- 3.08 VAN SCHAIK, 2005
- 3.09 BANHAM, 1976
- 3.10 VAN SCHAIK, 2005
- 3.11 BANHAM, 1976
- 3.12 VAN SCHAIK, 2005
- 3.13 VAN SCHAIK, 2005
- 3.14 VAN SCHAIK, 2005
- 3.15 SPILLER, 2007
- 3.16 BANHAM, 1976
- 3.17 VAN SCHAIK, 2005
- 3.18 VAN SCHAIK, 2005
- 3.19 VAN SCHAIK, 2005
- 3.20 BANHAM, 1976
- 3.21 BANHAM, 1976
- 3.22 VAN SCHAIK, 2005
- 3.23 BANHAM, 1976
- 3.24 VAN SCHAIK, 2005
- 3.25 BANHAM, 1976
- 3.26 VAN SCHAIK, 2005
- 3.27 VAN SCHAIK, 2005
- 3.28 BANHAM, 1976
- 3.29 BANHAM, 1976
- 3.30 BANHAM, 1976
- 3.31 CLAEYS, 2002.
- 3.32 VAN SCHAIK, 2005
- 3.33 VAN SCHAIK, 2005
- 3.34 BANHAM, 1976
- 3.35 VAN SCHAIK, 2005

- 3.36 CLAEYS, 2002.
- 3.37 VAN SCHAIK, 2005
- 3.38 CLAEYS, 2002.
- 3.39 VAN SCHAIK, 2005
- 3.40 VAN SCHAIK, 2005
- 3.41 VAN SCHAIK, 2005
- 3.42 VAN SCHAIK, 2005

CAPÍTULO 4

- 4.01 Getty Images
- 4.02 Evolo
- 4.03 Evolo
- 4.04 Archdaily
- 4.05 Evolo
- 4.06 Archdaily
- 4.07 Archdaily
- 4.08 Archdaily
- 4.09 Evolo
- 4.10 Archdaily
- 4.11 Evolo
- 4.12 BIG
- 4.13 BIG
- 4.14 BIG
- 4.15 BIG
- 4.16 BIG
- 4.17 Archdaily
- 4.18 CLAEYS, 2002.
- 4.19 Evolo
- 4.20 Archdaily
- 4.21 Archdaily
- 4.22 Archdaily
- 4.23 CLAEYS, 2002.
- 4.24 CLAEYS, 2002.
- 4.25 Archdaily
- 4.26 Archdaily
- 4.27 CLAEYS, 2002.
- 4.28 Archdaily
- 4.29 Evolo
- 4.30 Archdaily
- 4.31 CLAEYS, 2002.
- 4.32 Evolo
- 4.33 Evolo

Ao contrário dos valores explícitos e das motivações pragmáticas da produção arquitetônica, as propostas utópicas envolvem um universo mais introspectivo e imaginário que subverte a realidade na qual são fabricadas, em resposta a sentimentos relevantes que temos diante das cidades que habitamos, muitas vezes conectadas a características espaciais de uma maneira bastante precisa. Estas conexões, embora imaginárias, contribuem para a evolução das ideias que podem iluminar os caminhos da prática arquitetônica. Essas utopias se reverberam ao longo do tempo e sua herança pode ser identificada e assimilada dentro do processo crítico de discussão e concepção da arquitetura, seja de uma maneira visualmente explícita ou conceitualmente sutil.

Este trabalho se concentrará na análise de projetos-manifesto: propostas utópicas, provocativas e especulativas cujas imagens comunicam um universo axiológico intrínseco como reação ao seu contexto histórico e urbano, atuando na construção da ideia de futuro da cidade ou de realidades urbanas alternativas.

Na primeira parte, a presente pesquisa tem como objetivo reconhecer as utopias urbanas concebidas na modernidade e as distopias reveladas pelo universo cinematográfico, analisando seus aspectos estéticos, conceituais e metodológicos que refletem os valores que são cultuados a partir da metrópole industrial, investigando novos paradigmas e conceitos que contribuem para a reflexão da arquitetura e da cidade. A segunda parte do trabalho tem o intuito de investigar a continuidade ou ruptura desses valores na pós-modernidade e também em projetos contemporâneos, compreendendo a evolução do tema da utopia vinculado à prática arquitetônica na sociedade pós-industrial.