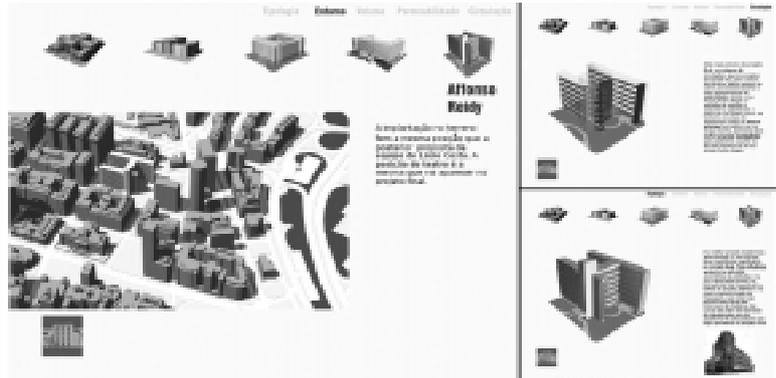


ÍCONES URBANOS: A CIDADE REVELADA A TRAVÉS DE MODELOS 3D



Abstract

This paper presents reflections raised during the research carried out at the Graduate Program of Urban Design (PROURB) of the Federal University of Rio de Janeiro. Our research group investigate the city of Rio de Janeiro through an analysis of its main architectural and urban icons using hypertext based on 3D models. The distinguished works by Walter Benjamin and Rem Koolhaas about Paris and New York are examined for their relationship to the theme. The Ministry of Education Building and its site analysis are presented as the prototype for the investigation of the city history in the XX Century.

Introdução

Este trabalho apresenta reflexões surgidas durante o desenvolvimento do projeto de pesquisa “Ícones Urbanos e Arquitetônicos do Rio de Janeiro: Contribuição aos Sistemas Simbólicos da Cidade no Século XX” coordenado pelo professor Roberto Segre da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Estas pesquisas são desenvolvidas por um grupo de alunos e professores no Laboratório de Análises Urbanas e Representação Digital do PROURB (Programa de Pós-Graduação em Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - UFRJ. Através da análise de edifícios notáveis ou importantes conjuntos urbanos edificados, distribuídos através de diferentes áreas da cidade e períodos do século XX, este grupo busca compreender a história da cidade do Rio de Janeiro.

Uma vez que o termo ícone pode ser definido de forma bastante ampla, decidimos por restringir este conceito para

que pudesse ser aplicado no decorrer da pesquisa. Consideramos então que, para que uma construção ou espaço urbano fossem considerados ícones, deveriam caracterizar-se por sintetizar uma série de forças (sociais, culturais, políticas, econômicas, etc...) que atuam em um determinado período e lugar. Desta forma, eles passariam a ser representações ou imagens destas forças que atuam na cidade. Entretanto, é importante destacar que, embora estas forças estejam atuando em um determinado contexto histórico, isto não significa que suas referências não sejam válidas em outro momento. É justamente por representar este valor em um determinado momento, que estes artefatos transcendem aquele contexto e são considerados ícones em outro contexto.

Esta definição, adotada por nosso grupo de pesquisa, engloba um grande número de exemplos com características distintas entre si. Estes ícones podem ser construções de grande valor

José Ripper Kós

PROURB- Programa de Pós-Graduação em Urbanismo
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Universidade Federal do Rio de Janeiro Brasil
josekos@ufrj.br

arquitetônico, mas com limitado interesse por parte da maioria dos moradores da cidade ou também o contrário, artefatos que não são valorizados por arquitetos pelas suas características construtivas ou estéticas, mas que sejam de grande interesse para os cariocas (habitantes da cidade do Rio de Janeiro). Vários exemplos, entretanto, são unânimes entre arquitetos e leigos.

Ícones como imagem da cidade

A idéia de investigar a história da cidade através de seus artefatos arquitetônicos foi adotada com sucesso em duas reconhecidas obras literárias: “Das Passagen-Werk” (“The Arcades Project”) de Walter Benjamin (1982), que revela a história de Paris no século XIX através de suas galerias comerciais e “Delirious New York” de Rem Koolhaas que demonstra a “simbiótica relação entre a mutante cultura metropolitana e a Arquitetura singular por ela gerada” na malha urbana regular da cidade de Nova Iorque (Koolhaas, 1994).

Estes livros propõem diversas questões análogas à metodologia de análise de nossa pesquisa, apresentada através de hiperdocumentos baseados em modelos 3D da cidade do Rio de Janeiro e de seus ícones. Ambos os trabalhos apresentam uma estrutura literária elaborada a partir de fragmentos – ou, como Koolhaas prefere definir, episódios – que podem ser comparados à estrutura de hipertextos. As cidades por eles analisadas são apresentadas a partir de diversos aspectos e este formato também é bem sucedido por assemelhar-se à forma como a cidade é vivenciada: através da experiência de diferentes fragmentos.

Walter Benjamin em seu trabalho emprega o conceito de Goethe de *Urphänomen*, “padrão ou processo essencial de uma coisa. *Ur-* remete a conotação de primordial, básico, elementar, arquetípico; o *ur-phenomenon* ou *urphänomen* reflete o fenômeno mais profundo, a substância absoluta que faz uma coisa ser o que ela é e o que ela vai vir a ser” (Seamon, 1998). A partir destes conceitos, Goethe evidenciava a necessidade de compreender-se que “tudo que é atual, que existe de fato, já é teoria” (Zajonc, 1998, citando Goethe, 1981). Benjamin vislumbrava a transcendência da imagem como representação do que existe de fato. Assim, “qualquer forma que tomassem, estas imagens eram os concretos, ‘pequenos, momentos específicos’ em que o ‘evento histórico completo’ estaria por descobrir-se, o ‘observável *ur-phenomenon* [*Urphänomen*]’ em que as origens do presente poderiam ser encontradas” (Buck-Morss, 1989, citando Benjamin, 1982).

Da mesma forma que Benjamin e Koolhaas buscavam o atual e concreto – nas galerias comerciais parisienses ou na ‘competição arquitetônica’ através da malha regular nova-iorquina, respectivamente – para a investigação de ambas as cidades, procuramos focar a análise da cidade do Rio de Janeiro através de seus ícones urbanos e

arquitetônicos. Neste processo, o hiperdocumento mostra-se uma ferramenta de grande eficiência para a veiculação da pesquisa e os modelos 3D extremamente eficazes para a indexação e demonstração do material produzido. Se um ícone é a imagem ou representação das forças que atuam em um momento e localização específicos, a investigação do ícone mostra-se um meio eficiente para estudar e compreender estas forças. Aspectos importantes da história da cidade podem ser revelados através desta análise.

Estas ferramentas digitais vêm sendo utilizadas há vários anos no Laboratório de Análises Urbanas e Representação Digital (LAURD). Os pesquisadores que ali trabalham vêm desenvolvendo um modelo tridimensional da evolução da cidade do Rio de Janeiro e de seus principais edifícios. Este modelo mostra-se de grande utilidade para entender o processo de crescimento da cidade. O Rio de Janeiro tem uma estreita relação com a natureza – em especial as montanhas, o mar, os rios e as lagoas. Seu crescimento está sempre ligado a essa relação e sua compreensão é muito mais clara quando visualizada através de modelos 3D.

Através da visualização de modelos 3D, tanto de espaços urbanos quanto de edificações, podemos isolar determinados aspectos para análise e visualizá-los separadamente ao mesmo tempo em que pode-se verificar sua relação com o contexto geral. Fatos como movimentações de classes sociais através do tecido urbano ou determinada técnica construtiva podem ser observados no contexto do modelo, mas separados dos outros fatores. Embora não seja possível utilizar esta metodologia com fotografias, podemos alcançar resultados semelhantes através de outros meios analógicos como maquetes ou desenhos. A vantagem dos modelos digitais é a possibilidade de simular, com qualidade, diversas alternativas em um tempo mais curto. Uma vez construídos, os modelos digitais

permitem gerar inúmeras imagens com variações do ponto de vista ou dos elementos do modelo aparentes na imagem. Podemos assim tentar recriar estes “pequenos momentos específicos” descritos por Benjamin. Desta forma, a representação digital da sua imagem poderá permitir a descoberta dos “eventos históricos completos” (Benjamin, 1999).

O MES e o Rio de Janeiro

O edifício do Ministério da Educação e Saúde (MES), atual Palácio Gustavo Capanema, foi o escolhido para iniciar as investigações na cidade do Rio de Janeiro. Sua escolha deve-se à rica história relacionada ao processo projetual do edifício e ao fecundo momento cultural por qual passava a cidade. Alguns dos principais nomes da arquitetura brasileira participaram do seu projeto, que resultou no mais importante representante da Arquitetura Moderna brasileira. Embora a maioria dos habitantes da cidade desconheça estes fatos, a análise de sua gênese revela fatos que influenciam a cidade e seus moradores até hoje.

Os projetos apresentados pelos concorrentes ao concurso organizado pelo Ministério da Educação e Saúde demonstram o embate entre as correntes arquitetônicas acadêmica e modernista. Diversas propostas proto-modernistas foram apresentadas entre outras com alusões estilísticas e algumas modernistas influenciadas por projetos europeus publicados em revistas nacionais da época. A modelagem digital dos principais projetos permitiu a realização de análises compositivas, da configuração das circulações e acessos e implantação no terreno. Embora as análises sejam específicas dos projetos apresentados para o concurso, elas demonstram as diferenças entre cada uma das correntes defendidas pelos concorrentes. Os modelos tridimensionais são de grande importância para reconstruir os projetos apresentados através de uma perspectiva, planta e corte. Eles permitem a

realização de análises comparativas entre os projetos do concurso a partir da manipulação de cada modelo colocando-os no contexto urbano ou utilizando-se pontos de vista semelhantes.

Uma metodologia semelhante foi adotada para a investigação do desenvolvimento do projeto que foi finalmente construído. Após a realização do concurso, o Ministro Gustavo Capanema, descontente com os projetos premiados, decidiu convocar uma equipe de arquitetos tendo a frente Lucio Costa. Desta equipe faziam parte Afonso Reidy, Jorge Moreira, Carlos Leão, Ernani Vasconcellos e Oscar Niemeyer. Os arquitetos brasileiros apresentaram um primeiro projeto que ainda estava longe da proposta 'revolucionária' desejada pelo ministro Capanema para representar a renovação do seu ministério. Le Corbusier foi então convidado para assessorar a equipe brasileira, desenvolvendo duas propostas para terrenos diferentes. Após o retorno de Corbusier à França, os arquitetos brasileiros apresentaram um novo projeto, com o qual iniciou-se a construção do edifício. Esta proposta sofreu diversos ajustes que demonstram a evolução das prioridades definidas pelos arquitetos. Outros fatores determinados por exigências do ministro, inovações tecnológicas ou contingências do terreno estabeleceram mudanças no projeto durante sua execução (Lissovsky e Sá, 1996).

Se o projeto do edifício apresentou diversas propostas diferentes, a definição de seu entorno urbano também contou com mudanças drásticas. As primeiras edificações portuguesas da cidade do Rio de Janeiro foram erguidas na altura do nono andar do edifício. A Esplanada dos Ministérios, onde localiza-se o edifício, surgiu da demolição do Morro do Castelo – palco da fundação da cidade no século XVI. O francês Alfred Agache elaborou no início do século XX, um plano para aquela área e, após diversos aterros e planos urbanos, resquícios do Morro do Castelo ainda testemunham a

indefinição da parte sul do terreno do MES. Esta parte do quarteirão do MES exhibe o resultado do choque entre a nova malha urbana e a antiga, entre a beira da Baía de Guanabara e o sopé do morro.

A utilização de modelos tridimensionais mostrou-se de grande eficácia para a construção do hiperdocumento que analisa estas etapas para a definição da forma final do edifício e de seu contexto urbano. A complexidade do processo não é fruto apenas das diversas decisões dos arquitetos para adaptar um programa de um edifício público. Elas demonstram o processo de sedimentação da modernidade brasileira. As formas do MES e de seu entorno urbano são resultados de uma modernidade que surge da importação de modelos europeus – de Haussmann a Corbusier – e mescla-se com motivações políticas, econômicas e culturais específicas do contexto carioca.

A investigação hipertextual da cidade, baseada nas imagens de cada etapa do processo que define a forma destes ícones, pretende assemelhar-se à pesquisa de Benjamin. Esta semelhança pode ser expressa na afirmação de Susan Buck-Morss de que "cada um destes 'pequenos momentos específicos' seria identificado como uma *ur-form* do presente. Os comentários de Benjamin, onde estes fatos estariam embutidos, forneceram as junções que permitiram a união dos fragmentos como representações filosóficas da história como um 'evento completo'." (Buck-Morss, 1989)

Agradecimentos

O projeto de pesquisa "Ícones Urbanos e Arquitetônicos do Rio de Janeiro: Contribuição aos Sistemas Simbólicos da Cidade no Século XX" é coordenado pelo professor Roberto Segre e conta com a participação dos professores José Kós, José Barki, Andréa Borde e Naylor Vilas Boas e alunos de mestrado do PROURB e do curso de graduação de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ. O projeto está

sendo desenvolvido com auxílio financeiro do CNPq, da UFRJ e do IPHAN. Este trabalho apresenta também parte das pesquisas de Doutorado realizado na University of Strathclyde sob orientação do Professor Tom Maver. Uma bolsa de estudos oferecida pela CAPES (Ministério da Educação) possibilita a realização desta pesquisa em Glasgow.

Bibliografia

- Benjamin, Walter; *Das Passagen-Werk*, ed. Rolf Tiedemann, 1982. (Tradução Inglesa: *The Arcades Project*, Harvard University Press, Cambridge MA, 1999.)
- Buck-Morss, Susan; *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project*, MIT Press, Boston, 1991.
- Goethe, Johann W. von; "*Einwirkung der Neueren Philosophie*" Goethes Werke, Naturwissenschaftliche Schriften 1, ed. Erich Trunz, Hamburger Ausgabe, 14 vols, C. H. Beck, München, 1981.
- Koolhaas, Rem; *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*, The Monacelli Press, New York, 1994.
- Lissovsky, Mauricio e Sá, Paulo S. M.; *Colunas da Educação: a construção do Ministério da Educação e Saúde*, Edições do Patrimônio, Rio de Janeiro, 1996.
- Seamon, David; "*Goethe, nature and phenomenology: an introduction*" em David Seamon, Arthur Zajonc (ed.), *Goethe's Way of Science: A Phenomenology of Nature*, State University of New York Press, Albany, 1998.
- Zajonc, Arthur. "*Goethe and the science of his time: an historical introduction*" em David Seamon, Arthur Zajonc (ed.), *Goethe's Way of Science: A Phenomenology of Nature*, State University of New York Press, Albany, 1998.

¿Y EN TODO ESTO DÓNDE ESTÁ EL DISEÑO? LA ILUSIÓN DE LOS CONTENIDOS O LOS CONTE- NIDOS DE LA ILUSIÓN



Esteban Javier Rico

Profesor Adjunto de Diseño Gráfico I
Facultad de Arquitectura, Diseño y Ur-
banismo.

Universidad de Buenos Aires

Ricoesteban@hotmail.com

Esteban@kpr.com.ar

Abstract

The illusion of the contents or the contents of the illusion.

Our sensory universe is stimulated before a growing and unstoppable manifestation of visual communications in which a language complexity is noticed, where with too much frequency is observed an unpunished use of "pyrotechnics and visual artifices" for a quite dissimilar audience between which are some to be eager for noise and others of superficial sensations. When analyzing habitually good part of the production of the present design we found associate the adjectives experimental, transgressor, postmodern, fashion, funny and unstructured. The perplexity appears when analyzing those productions we only found that the order of the design is so chaotic and that he is so insubstantial, that surely it has some relation with the crisis of the language and of the content.

La ilusión de los contenidos o los contenidos de la ilusión

Nuestro universo perceptivo se encuentra estimulado ante una creciente e imparable manifestación de comunicaciones visuales en las que se advierte una complejidad discursiva, donde con demasiada frecuencia se observa una utilización impune de "pirotecnia y artificios visuales" para una audiencia bastante dispar entre los que se encuentran algunos ávidos de ruido y otros de sensaciones superficiales. Al analizar buena parte de la producción del diseño actual encontramos asociados habitualmente los adjetivos experimental, transgresor, postmoderno, fashion, divertido y desestructurado. Esta adjetivación lejos está de relacionarse con lo corpóreo del diseño, con el contenido, con el espesor propio de la comunicación, de sus decisiones e intenciones; son sólo conceptos oportunistas que sirven para

estructurar el estilo de la construcción visual. La perplejidad aparece cuando al analizar esas producciones sólo encontramos que el orden del diseño es tan caótico y que es tan insustancialmente defendible, que seguramente ésto tenga alguna relación con la crisis del lenguaje y del contenido.

"El contenido se reemplaza por la ilusión de contenidos; si no tienes nada que decir, dilo de la manera más complicada posible" (April Greiman, 1991)

Desestructuración y deconstrucción son palabras claves dentro de la corriente del diseño que se denomina postmoderna. Término un tanto confuso si pensamos en su concreción gráfica, ya que no hace referencia como antaño a la deconstrucción analítica practicada por Cézanne, con su desestructuración del código pictórico en cilindros, conos y esferas (Menna, 1977), sino más bien

a la "indeterminación del lenguaje" puesta de manifiesto por Derrida en su tesis sobre la imposibilidad de fijar o estabilizar cualquier texto – sea éste verbal o de otro tipo -, y sobre la incapacidad concreta de un autor de imponer o dotar a su obra, a su pieza, un significado unívoco. Esto nos enfrenta al complejo desafío de no confundirnos con aquellos que en busca de la aceptación o de la simplificación de la tesis de Derrida, nos plantean que ésta "indeterminación" y la pérdida de certidumbres del mundo globalizado, es la justificación de la inconsistencia de contenidos de las producciones de diseño de esta corriente postmoderna. Existe el peligro que esa confusión nos lleve a considerar a la deconstrucción como sinónimo de destrucción. (Meggs, 1991), ya que la propia deconstrucción visual se manifiesta frecuentemente con una apariencia confusa y caótica, exigua de contenidos o