

EMBALAGENS DESCARTÁVEIS DESTA ERA ATÔMICA E ELETRÔNICA

Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira

Universidade de São Paulo (Departamento de Arquitetura da Escola de Engenharia de São Carlos)

Universidade de Uberaba (Curso de Arquitetura e Urbanismo)

Rua José de Alencar, 195 – Bairro São Benedito – Uberaba – MG – Brasil CEP: 38.022-040

jcoarq@yahoo.com.br

Abstract

Dismissible packings of this atomic and electronic age

Discuss concepts of urban nomadic and the revision of the contemporary habitation, from the reading of recent architectural proposals. It presents alterations of the international architecture after years 60, as the introduction of new medias in the domestic space and the life in society – the television, the radio, the communications for satellite and the computer – and boom technological with the production of new materials for the civil construction – the mega-structures in steel, new types of plastic, etc... - and the consequent unfoldings in the contemporary architecture. Analyze two works of the English group Archigram, (middle of 60), relating them with the production of three European offices in activity today. It concludes pointing future trends in the conception and production of the habitation, as the real necessity of its plastic, programmatical and technician-constructive rediscovery, searching to take care of the real necessities of its user, through special flexibility and plurifunctionality, beyond the incorporation of new technologies.

1. The design of cars and refrigerators

Final dos anos 60: contemporânea e paradoxalmente à insurgência aos postulados do Movimento Moderno, nasce juntamente com a chegada do homem à Lua uma crença na capacidade da tecnologia revigorar este espírito moderno. Nascentes tecnologias industriais possibilitam encarar a arquitetura como mais um objeto de consumo, do ponto de vista construtivo: sua possibilidade quase infinita de construção, como qualquer outro bem de consumo possível de ser comprado.

Desse modo, tal fato altera substancialmente a forma de se encarar o “problema”: a arquitetura, além de ser passível de se materializar em função dos novos materiais e técnicas – independente do projeto, era vista como um objeto de consumo – e, portanto, deveria ser escolhida pelo cliente, isto é, estar aberta a sua participação. A partir daí, pode-se derivar duas possibilidades. Primeiramente, uma maior liberdade de projeto – este poderia “tomar asas” e mesmo assim ser construído. Altera-se a prática profissional em função de uma nova crença na tecnologia avançada, concomitantemente a um momento onde tomava corpo a revalorização do passado, das tradições e culturas do lugar, etc¹... Outro ponto interessante é a negação – mesmo que indireta – do arquiteto como

o grande gênio criador, responsável pela mágica da invenção da arquitetura. Propunha-se vê-lo agora como um agente coordenador da criação de uma obra aberta, onde a palavra do cliente assume outra dimensão. A imagem da obra arquitetônica como objeto de consumo – diretamente vinculada ao desenvolvimento de novas mídias – modifica a forma de se “vender” este produto: o comprador deveria ser agora mais ativo na construção deste empreendimento.

Estes fatos bem se materializam em alguns projetos do grupo Archigram, um “coletivo” de arquitetos, interessados em discutir o papel da arquitetura diante desta nova sociedade que viam se descortinar: com pesada influência da tecnologia, dos meios de comunicação, da cultura de massa. David Rock lembra, no seu discurso na ocasião da premiação do grupo Archigram com a medalha de ouro do RIBA, que a produção deles era inspirada em uma série de fatores, como as viagens espaciais e a NASA, as vilas submarinas de Cousteau, as plataformas de petróleo, a Pop Art, a ficção científica e até os Beatles (Rock 2005).

Questionava-se a dificuldade das pessoas em renovar o espaço da casa, ao contrário da febre por estar com o modelo de carro mais atual, por exemplo. Para fomentar esta discussão, utilizavam objetos do cotidiano das

peças (seus materiais e sua forma de uso) como uma comparação às construções, identificando questões bastante pertinentes: “Porque há uma indefinível resistência de remodelar uma cozinha obsoleta, que em 20 anos será altamente ineficiente (para os padrões de hoje) e em 20 anos será tão intolerável, ainda que não haja pudor quanto a um carro quatro anos obsoleto” (Cook 1972).

Buscava-se alinhar a produção da construção civil com a da indústria de bens de consumo, tanto do ponto de vista de sua flexibilidade de produção quanto da constante renovação de seus produtos. Aproveitar a produção em série de diversos componentes que poderiam ser combinados entre si, ampliando a capacidade de adequação ao consumidor era um novo fator a ser considerado para a produção de espaços. Além disso, a cada vez maior utilização de objetos consumíveis (*expendable*), sugeria a constante troca ou renovação dos espaços construídos – mantendo-os com tecnologia de ponta e plena capacidade de responder aos anseios de seu usuário. Quanto a isso, Warren Chalk alertava que os projetos deveriam se aproximar mais do design de carros e geladeiras, competindo com o *design* tradicional (1972).

Além disso, os projetos aqui discutidos interessam por outro ponto: a pioneira idéia de um nomadismo urbano. Entender a cidade como centro de infinitas possibilidades de apropriação da informação e de seus espaços era um dado novo na realidade urbana – um tanto menos industrial e cada vez mais eletrônico-cosmopolita. Essa nascente sociedade da informação criava um homem plugado: este novo homem necessitava de novas “roupas” para usar a metrópole.

Imaginava-se, pioneiramente, na criação de postos de serviço que viabilizassem esta liberdade de movimentação pela metrópole, espaço de infinitas possibilidades de uso e apropriação – idéia com sérios rebatimentos na arquitetura metabólica japonesa e seus *capsule towers*. Hoje estas idéias já estão bem materializadas e podem ser facilmente identificáveis, como as lojas de conveniência abertas vinte e quatro horas, na facilidade de comunicação por telefones celulares e em pontos de

Internet *wireless* (para não falar na infinidade de *LAN houses* que pipocam por todas as cidades), no crescente número de hotéis *bed and breakfast*, etc...

A informática não tem mais nada a ver com computadores. Tem a ver com a vida das pessoas. (...) Vimos os computadores mudarem-se das enormes salas com ar-condicionado (...) para nossos bolsos e lapelas. Isso, contudo, ainda não é o fim (Negroponte 1995).

2. Dois projetos para uma nova cidade

Uma das primeiras propostas que abordam estes pontos é o Cushicle, de Michael Webb (1966-1967), um híbrido de mochila, roupa e veículo. Um invólucro de sobrevivência extremamente versátil, que pode ser facilmente transportado para os mais diferentes lugares, como uma mochila. O objeto é constituído por, basicamente, duas partes: uma “armadura” e um “envelope”. Esta armadura, que funciona como um chassi, serve também de suporte para alguns dispositivos, como tela de projeção de imagens e rádio. O envelope tem o papel de vedação, preservando, por exemplo, a temperatura condicionada pelo sistema de calefação. O Cushicle trabalha em vários estágios ou configurações, podendo estar totalmente fechado – em posição de transporte, funcionando como uma cadeira reclinável ou até com o usuário deitado, funcionando como espaço de descanso. Ver figura 1.

Um desdobramento do corpo que se transforma em espaço habitável, tanto o Cushicle quanto o Suitaloon são imaginados para a cidade que o grupo via se descortinar, uma cidade plugável, dotada de pontos de serviço e demais aparatos que possibilitariam que tais unidades se tornassem “parte de um sistema urbano muito difundido de recintos personalizados” (Webb 1972).

Outra proposta muito interessante é o Suitaloon, também de Michael Webb (1968). Aqui uma estrutura que procura radicalizar o já anteriormente especulado com o Cushicle. É a evolução do conceito de “morar em movimento”, pois a “casa” deixa de ser um anexo, um acessório levado pelo usuário, para tornar-se parte de sua própria roupa. A vestimenta se transforma em espaço,



Figura 1: Vista do *Cushicle* montado, totalmente aberto.

num grau de libertação muito maior que com o *Cushicle*. A máxima possibilidade da liberdade e da ampliação do corpo em sua apropriação e descoberta do espaço.

O *Suitaloon* é ainda passível de ser conectado ao *Suitaloon* de outras pessoas, formando um “espaço confortável para dois”, permitindo uma rede de relacionamentos e complementaridade de funções entre os dispositivos.

Sem se distanciar dos ideais da produção de massa da indústria, o *Suitaloon* era imaginado como um carro, produzido em série mas capaz de se adaptar às necessidades e vontades do seu usuário: “Vários modelos (...) estariam disponíveis alcançando de modelos *super sports* a familiares” (Webb 1994). Prova da necessidade de revisão dos espaços de morar frente às manifestações da cultura contemporânea; uma manifestação a favor da

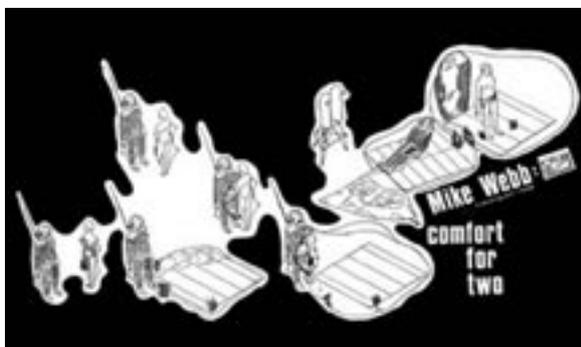


Figura 2: Desenho do *Suitaloon* publicado em uma *Archigram Magazine*.

não-perenidade dos espaços, da construção descartável e em constante renovação.

3. Casas de vestir, de brincar, de descansar

Destes projetos que propõem uma redescoberta do espaço da cidade, saltar para o século XXI permite uma conexão interessante: a sociedade em rede, onde as TIC's alteram sensivelmente os modos de morar e reaquecem esta ainda tímida discussão em torno destas possibilidades, já apresentadas há mais de 30 anos.

Segundo Michael Webb e David Grenne,

a única verdadeira diferença entre uma casa e a roupa que vestes é uma de tamanho (...), mas é interessante comparar como as peles que formam o habitáculo de uma casa são tradicionalmente permanentes, enquanto que as peles têxteis são removíveis, substituíveis para se adequarem a qualquer capricho do clima, fetiche sexual ou o-que-é-que-tens. Mas em princípio, um sobretudo é uma casa/é um carro quando um motor lhe é adicionado (Webb and Grenne, 2004).

Esta mesma dúvida e aflição sobre o habitar a cidade hoje motiva e instiga o trabalho de vários arquitetos, como o português Carlos Sant'ana, que ao descrever um de seus

projetos, realizado no início do século XXI, questiona:

Eu quero uma nova casa contemporânea, mas eu não tenho um lugar para construí-la. Eu nem mesmo sei onde eu quero viver. Por que não construir uma casa pré-fabricada e depois procurar um lugar legal para colocá-la? (...) Eu quero poder ir em qualquer lugar, sempre que eu quiser algo com uma vista e natureza. Eu quero ser isolado mas conectado. (...) Se eu posso personalizar minha roupa, meu computador, minha comida, por que eu não posso constantemente personalizar minha casa? Eu quero algum tipo de pele digital mutante como um camaleão que muda de acordo com o meio. Posso baixar estas peles da internet? (Sant'ana 2005).

Uma questão extremamente atual e pertinente, que reacende o antigo debate. Como se posicionar a arquitetura contemporânea frente a estas novas questões da sociedade? Alguns escritórios, preocupados em inserir-se no que chamariamos de *cultura digital*², lançam propostas extremamente contemporâneas pensando o habitar deste homem atual, eletrônico, plugado, flexível, móvel, mutante.

Dentro desta proposta é importante conhecer a h-0use (1999-2000), do escritório italiano ma0 Studio di Architettura. O grupo, que trabalha com design, multimídia e arquitetura, propõe uma “fita” ou “esteira”, que ao mesmo tempo em que possibilita a movimentação da habitação - interpretando uma necessidade de deslocamento pelo planeta do homem do futuro, atento a tendências contemporâneas e apostando em fenômenos como a desterritorialização do espaço e a



Figura 3: Ilustração com a h-0use circulando.

formação de uma cultura global - origina em seu interior variadas propostas formais que adequam o espaço à atividade a ser desenvolvida pelo morador: espaço para banho, para entretenimento, para descanso, para trabalho, etc. Isto é, molda uma superfície envoltória contínua “habitável e confortável”, divididas em três peles internas: uma macia, uma macia/lavável e uma lavável/projetável, numa espécie de caixa técnica.

O conceito da casa flerta, então, com uma revisão da relação entre espaços exteriores e interiores e públicos e privados, além de uma radical incorporação das TIC’s no espaço doméstico.

Proposta até certo ponto semelhante é a turnOn: urban sushi (1999-2000), do escritório austríaco AWG (1999-2000). Além da aproximação formal, o funcionamento do invólucro é parecido: na forma de um anel, a face exterior além de oferecer proteção é equipamento para locomoção, ao mesmo tempo em que o interior apresenta várias possibilidades de utilização, a depender do modo como o objeto é estacionado.

Seriam produzidos vários destes anéis, com o propósito de atender os vários perfis de usuário que poderiam utilizar tal invólucro, ampliando ainda mais a flexibilidade de utilização de seus espaços. Tais anéis ofereceriam, cada um, uma combinação de funções, como dormir, estudar e comer ou lavar-se, trabalhar, descansar ao sol, ou ainda exercitar-se, entreter-se e relaxar... A depender da vontade do usuário, uma combinação de vários destes anéis



Figura 4: Um dos vários anéis que constituem o turn-On.

cumpriria a “necessidade programática” de seu abrigo, permitindo mobilidade extrema e muito conforto.

É curioso notar que as apresentações dos arquitetos se preocupam, ainda, com uma outra questão: a personalização da estrutura, fugindo de uma linguagem meramente industrial, para ir em busca dos “objetos de desejo” da pessoa a utilizar o equipamento. Preocupa-se com cores, texturas, etc..., criando ou buscando uma maior identidade da proposta com seu futuro morador.

Vale comentar, ainda, a *Portable House: Individual Global Home*, de Philippe Gregoire e Claire Petetin (1996-2000) (Frameset... 2005). O invólucro proposto por eles se baseia numa espécie de envelope sanfonado: caixas técnicas ou módulos de estocagem nos momento de transporte configuram espaços quando abertas, com o abrigo estacionado.

Cada módulo abriga uma função distinta, que se concentra na parte rígida do equipamento. Quando estes são estacionados, esta caixa se abre: plataformas se desdobram dando origem ao piso, que depois é vedado por uma estrutura translúcida sanfonada. Pronto, está configurado um espaço para ser utilizado. Estes módulos, interligados e articulados entre si, oferecem um variado programa, indo desde o espaço para preparação de alimentos até módulos com equipamentos de comunicação por satélite.

Em posição de funcionamento, os módulos podem ser todos abertos – ficando com acessos nas extremidades e um central – ou abertos individualmente, para apenas uma função. Quando todos são abertos, apresenta-se como uma “fita” ou “túnel”, translúcido e opaco,



Figura 5: Imagem com o Portable House fechado (posição de transporte) e aberto (instalado, para utilização).

além de dobrável, facilitando sua implantação no sítio escolhido. Extremamente flexível, basta que se recolham as unidades e o invólucro está pronto para “prosseguir viagem”.

4. Conclusões

Os modos de morar têm sofrido profundas alterações, nas últimas duas décadas, mas principalmente a partir de meados dos anos 90. As comunicações instantâneas, graças principalmente à Internet, alteram significativamente o paradigma do habitar a cidade, nos últimos anos. A efetivação da sociedade em rede possibilita uma fantástica liberdade de movimento, de ação, das pessoas pelas cidades.

Na esteira de tais acontecimentos, vários profissionais têm se dedicado a repensar as condições que suportam tais modificações: o abrigo para o homem deve acompanhá-lo, criando (ou acompanhando) uma nova idéia de territorialidade.

Dentro desses ideais, surgem propostas que a princípio soam um tanto vanguardistas, mas que apenas alertam ao Arquiteto que a Arquitetura está mudando - ou ao menos desejam isto. E tais propostas arquitetônicas são fundamentais porque, apesar de parecerem muito avançadas, já são perfeitamente aplicáveis, nos mais variados lugares. Pois as cidades, por mais diferentes que possam parecer, caminham num mesmo sentido no que se refere ao suporte ao nomadismo urbano. Cada vez mais elas têm se mostrado como um espaço de fluxos, de movimentações, de trocas.

Além destes fatos – o aparecimento de novos perfis de moradores e esta nova dimensão da cidade – refletir sobre tal assunto remete à questão da habitação de um modo mais amplo. A análise dos projetos acima rebate diretamente sobre a produção habitacional contemporânea e a necessidade de sua revisão plástica, programática e técnico-constructiva.

A casa, o apartamento, o flat e o hotel têm sofrido alterações fundamentais – pelo menos a partir das necessidades de seus usuários – e muitas propostas por aí apresentadas ainda não se dão conta desta necessidade de revisão.

Esta é, talvez, a mais importante questão de trabalhos como os aqui apresentados: alertar, muitas vezes através do choque, desta reviravolta pela qual o mundo passa e que a habitação contemporânea – tão comentada, mas ainda pouco vista hoje em dia – pode ser muito mais exequível do que muitos imaginam. Quem sabe não basta que os arquitetos comecem buscando satisfazer as reais necessidades de seus clientes, sem buscar – junto com estes – espaços muitas vezes estereotipados de modos de vida artificializados pelos grandes meios de comunicação.

Referências bibliográficas

- Chalk, W. 1972. Housing as a consumer product. Em *Archigram*, editado por Cook, P. London: Studio Vista.
- Cook, P. 1972. *Archigram*. London: Studio Vista.
- Frameset Archilab 2000. *Maison Portable*. <<http://www.archilab.org/public/2000/catalog/gregoi/gregoi.htm#>>. (09-07-2005).
- Negroponte, N. 1995. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Rock, D. *The Bartlett: Architecture*. <<http://www.bartlett.ucl.ac.uk/architecture/people/showcase/01-02/archigram.htm>>. (24-04-2005).
- Sant'ana, C. *newitalianblood S'A ARQUITECTOS sa02 nuc nomad use camaleonics*. <<http://www.newitalianblood.com/progetti/2005.html>>. (24-04-2005).
- Webb, M. 1972. The Cushicle. Em *Archigram*, editado por Cook, P. London: Studio Vista.

Webb, M. and Grenne, D. apud Jordão, P. *Epiderme: O mundo mutante dos Archigram*. <<http://epiderme.blogspot.com>>. (23-04-2005).

Webb, M. Suitaloon. 1994. Em *Archigram*, editado por Guilheux, A. Paris: Centre Pompidou.

Endnotes

- 1 Basta consultar os vários livros lançados na década de 60 que tratavam desta temática, como *Arquitetura da Cidade* de Aldo Rossi, *Morte e Vida das Grandes Cidades* de Jane Jacobs, os escritos de Paolo Portoguesi, etc.
- 2 Compreende-se aqui como cultura digital a atual condição da sociedade urbanizada, que permanece constantemente em rede, seja por questões relativas a comunicações, a economia, a política ou a cultura. Cada acontecimento tem um rebatimento em todas as áreas, em todos os lugares. Dentro deste paradigma, valoriza-se a Diversidade, seja em suas manifestações sociais, arquitetônicas ou urbanas, abrindo o olhar das pessoas para esta condição plural do habitar a cidade hoje. Nicholas Negroponte (1995) alerta que “do mesmo modo como o hipertexto remove as barreiras da página impressa, a era da pós-informação vai remover as barreiras da geografia. A vida digital exigirá cada vez menos que você esteja num determinado lugar em determinada hora, e a transmissão do próprio lugar vai começar a se tornar realidade”.



Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira

é arquiteto urbanista, graduado pelo Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Uberaba (2002), onde hoje é professor de Projeto do Ambiente Construído. Mestrando em Arquitetura e Urbanismo (área de concentração: Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo) no Departamento de Arquitetura da Escola de Engenharia de São Carlos, da Universidade de São Paulo (a partir de 2004). Pesquisa temas na área de Teoria da Arquitetura e Teoria do Projeto, com interesse especial nos rebatimentos da informatização na concepção do projeto de arquitetura.