

ARTE: AGENTE PROVOCADOR NA RELAÇÃO ARQUITETURA E TECNOLOGIA DIGITAL

Jose dos Santos Cabral Filho

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Arquitetura
Rua Paraíba 697 – BH – MG – Brasil
jcabral@arq.ufmg.br

Abstract

This article investigate the interplay of digital technology, art and architecture and it presents a series of experimental actions developed at LAGEAR (Graphical Lab for the Experience of Architecture at the School of Architecture of the Federal University of Minas Gerais, Brazil). These experimental actions aimed the inclusion of an artistic approach in the daily life of a computer lab dedicated to teaching and researching architectural matters. At first it is presented a discussion on the relation of art and architecture followed by an analysis of the enhancement of the such relationship with the advent of digital technology. Then, it is described a series of works developed by artists and researchers working together to create a specific piece of art. The article concludes with a systematization and further discussion on the new possibilities that came about with the intertwining of art, architecture and digital technology.

1. Introdução

A arquitetura como disciplina sempre ocupou um lugar ambíguo quando se trata de sua classificação, entre arte e técnica, entre ciências sociais e ciências exatas. A solução desta indefinição talvez não acrescente muito à prática arquitetônica, e a rigor, talvez esta ambiguidade seja mesmo uma característica que confere singularidade à prática arquitetônica. Independentemente desta ambiguidade a arte sempre foi usada pelos arquitetos como um atividade paralela de investigação formal e conceitual. Esta incursão dos arquitetos no campo da expressão artística, onde eles não se deparam com as limitações técnicas, contextuais e financeiras presentes na execução do objeto arquitetônico, termina por alimentar de forma indireta a própria prática profissional.

Com o advento das técnicas digitais os arquitetos, assim como os artistas, se viram confrontados com novas possibilidades expressivas e novos procedimentos na produção de seu trabalho. Estas novas possibilidades, exatamente por ainda não terem se cristalizado, ignoram os limites disciplinares previamente definidos. As instalações multimídiais, a criação de ambientes imersivos, o uso de projeções tipo 'live images', se configuram como ações que só vagamente são agrupadas sob a denominação de 'mídia expandida'. Estas ações são levadas a cabo no âmbito da arte mas com muita frequência demandam avanços tecnológicos que são desenvolvidos em centros acadêmicos de investigação, sendo que tais centros geralmente buscam congrega artistas e cientistas investigando um mesmo problema. Curiosamente uma grande parte destes trabalhos artísticos são realizados por arquitetos ou artistas que tiveram uma formação arquitetônica e investigam questões relacionadas ao espaço e à interação das pessoas no espaço, ou seja, questões do âmbito da arquitetura [1, 2, 3]

Este artigo investiga as possibilidades desta relação entre tecnologia digital, arte e arquitetura e relata uma série de experimentos que visaram a inclusão de procedimentos artísticos em um laboratório de ensino e pesquisa em arquitetura (LAGEAR – Laboratório Gráfico para a Experiência da Arquitetura). Primeiramente é feita uma discussão sobre a relação arte/arquitetura e a ampliação desta relação com o advento da tecnologia digital. Na sequência são descritas quatro experiências, onde artistas e pesquisadores trabalharam em conjunto para a criação de uma obra específica. O artigo conclui buscando equacionar de forma sistemática as novas possibilidades advindas da interrelação entre as três áreas – arte, arquitetura e tecnologia digital e suas implicações para o ensino/aprendizagem da arquitetura.

2. Quatro artistas no lagear

O LAGEAR foi criado em 1993 na Escola de Arquitetura da UFMG como um laboratório para apoio à implantação da disciplina de informática aplicada à Arquitetura. Ao longo dos anos, com a disseminação e conseqüente banalização dos programas de CAD, o LAGEAR terminou se configurando como um laboratório de pesquisas avançadas da relação entre arquitetura e tecnologia da informação. O escopo das pesquisas avançou em direção à uma abordagem mais ampla da experiência arquitetônica contemporânea, cada vez mais mediada pelas tecnologias digitais de informação e comunicação.

No intuito de evitar uma tendência natural de acomodação e estabilização dos tópicos pesquisados o LAGEAR vem desenvolvendo uma série de workshops com artistas, visando encorajar uma abordagem mais investigativa no desenvolvimento da mídia eletrônica [5]. Os artistas convidados, considerados agentes provocadores, elaboram juntamente com a equipe do laboratório

rio, trabalhos de investigação sobre as questões espaciais e linguísticas da arquitetura e sua relação com os meios eletrônicos. Cada workshop tem como produto uma peça de multimídia, um site ou uma instalação, podendo ser acrescido de uma palestra do artista aberta ao público em geral. Entre eles podem ser destacados os trabalhos descritos a seguir.

- Em *“Lembrança de Ladrão”* a artista plástica Mabe Bethônico trabalhou questões ligadas à sensibilidade e o espaço através do estabelecimento de uma narrativa digital. A artista desenvolveu uma reflexão sobre o medo e a casa, tema de sua tese de doutorado junto ao Royal College of Arts de Londres. Mabe propôs a criação de um trabalho intitulado *“Lembrança de Ladrão”*, no qual a angústia e o medo se fazem presentes nos ambientes afetivos de uma casa.
- Foram modelados vários ambientes domésticos, sendo que uma sequência de imagens é projetada na parede de cada ambiente. Tais imagens eram parte de uma coleção de recortes organizada pela artista contendo fotografias de acidentes e catástrofes envolvendo residências. Era a intenção da artista trabalhar o estranhamento entre um ambiente doméstico e as imagens de acidentes. A interface criada apresenta estes ambientes, independentes uns dos outros, se deslocando lateralmente e em profundidade sobre um fundo negro com velocidades e direções divergentes. Para completar a ambientação a artista narra em um contínuo sussurro a descrição de sua experiência de morar com medo.
- Em *“Hipocampo”* a fotógrafa Rosângela Rennó propôs um trabalho que relacionava memória e fotografia. O trabalho resultou em uma multimídia interativa que apresenta fotografias de pessoas empunhando fotografias como forma de comunicação. Ligada à questão do registro e do arquivo, elementos recorrentes no imaginário da artista, a navegação criada pela equipe do LAGEAR estabelece *hiperlinks* entre texto e imagem numa relação dialógica entre dois planos distintos que se intercalam.

Antes da criação da interface, no início do workshop, a artista apresentou seus principais trabalhos e a evolução dos mesmos [6], ressaltando os aspectos essenciais de sua investigação que gostaria de ver presente no ambiente digital. Assim o trabalho concentrou-se na manutenção do rigor gráfico na apresentação dos textos e no estabelecimento de uma tensão conceitual entre texto e imagem.

- Em *“W.AR. 15”* o bailarino Gustavo Schetino, juntamente com o laboratório, desenvolveu um trabalho de dança, que previa a criação de um ‘web site’ e a elaboração de imagens para projeção em um cubo translúcido. Este cubo, ponto central da performance final, era usado pelo bailarino como um habitáculo imagético, onde, através da relação com as imagens projetadas, o espetáculo era construído. O ‘web site’ não buscava apresentar o espetáculo, mas ao contrário apresentava uma série de conceitos que fundamentavam o espetáculo, chegando mesmo a fazer parte da performance quando foi projetado no cubo onde o bailarino dançava. Em uma das apresentações a equipe de bolsistas do LAGEAR organizou uma intervenção do hall do teatro, criando um ambiente de imersão pre-

parativo para o espetáculo do artista, onde as imagens do ‘site’ se mesclavam aos trabalhos de modelamento tridimensional dos alunos.

- Em *“Açougue”* o performer Maurício Leonard propôs a criação de uma peça multimídia de apoio a sua apresentação no Danse Atelier du Monde em Montpellier (França). O trabalho articula elementos visuais que relatam a história de criação da companhia Dorg e também apresenta um breve apanhado da dança contemporânea no Brasil. Em sua apresentação o artista se relaciona com as imagens projetadas em uma tela de fundo e constrói a performance manipulando vários objetos em cena, sendo a multimídia um deles. O espetáculo *“Açougue”*, base da multimídia, tem sua origem numa pesquisa de iniciação científica do artista desenvolvida junto ao LAGEAR onde, através de uma investigação de processos de anamorfose foram combinados modelamentos de CAD e as pinturas de Francis Bacon. Esta pesquisa forneceu elementos visuais e conceituais para a configuração final do espetáculo que recebeu várias premiações nacionais e internacionais.

3. Arte como incentivo à criação arquitetônica digital

Vários resultados podem ser apontados como produto destes workshops que trouxeram artistas para dentro de um laboratório de informática aplicada à arquitetura com a proposta de desestabilização de linguagens e abordagens. Aspectos ligados à sensibilidade, à criatividade e à capacitação técnica podem ser apontados nesta experiência do laboratório:

- Desenvolve nos alunos a percepção e a sensibilidade para a arte, assim como para os aspectos mais sutis da experiência arquitetônica.
- Promove uma discussão profunda das questões estéticas, encorajando os alunos a tomarem uma atitude mais experimental, fundamental para o processo criativo da arquitetura.
- Colabora para o desenvolvimento da criatividade dos alunos através da colocação de desafios tecnológicos que, ao serem solucionados, terminam por dar segurança e elevar a auto estima.
- Estimula os estudantes a pesquisarem novas formas de uso das ferramentas digitais no desenvolvimento de trabalhos para disciplinas outras que não as de projeto.
- Permite um intercâmbio entre instituições e entre unidades acadêmicas da própria universidade, colaborando para o estabelecimento de uma prática transdisciplinar.

4. Conclusão

A cooperação entre artistas convidados e pesquisadores do LAGEAR tem criado no âmbito da Escola de Arquitetura da UFMG uma cultura específica na relação de uso da tecnologia da informação e comunicação como ferramenta para o arquiteto. As peças criadas pelos artistas tem colocado desafios técnicos e conceituais para os pesquisadores funcionando como um estímulo ao desenvolvimento de novas linguagens.

Estes experimentos tem colocado o laboratório como um espaço diferenciado dentro da estrutura pedagógica da escola de arquitetura. Tal cultura é expandida além do laboratório através de workshops e demonstrações destes trabalhos, assim como pela atividade dos monitores do laboratório que auxiliam nas disciplinas da graduação. Podem ser verificados rebatimentos destes experimentos nos trabalhos dos alunos que tem criado modelamentos de CAD não convencional, 'sites' e multimídias interativas onde a estrutura de navegação e o conceito de interatividade apresentam elementos que remetem à *inconsutibilidade* da experiência artística. Espera-se um novo patamar investigativo com as pesquisas mais recentes do LAGEAR no âmbito dos ambientes de imersão de tecnologia simplificada, inclusive com o uso de reconhecimento de gestos, onde novas possibilidades se abrem para investigações do corpo no espaço arquitetônico mediado pelas tecnologias da informação [7].

Referências

1. Cabral Filho, J.S., Tecnologia computacional: desaparecimento ou renascimento da arquitetura, in: Grillo, A.C. and Velloso, R.C.L., eds., Cadernos de Arquitetura e Urbanismo, Puc Minas, Belo Horizonte, 117-127.
2. <http://on1.zkm.de/zkm/e/> [31.08.04]
3. <http://www.jeffrey-shaw.net/> [31.08.04]
4. Weibel, P., Viable and Virtual Architecture, in Christian Moller-Interaktive Architektur Galerie fur Architektur, Berlin, 1994.
5. <http://www.arq.ufmg.br/lagear/arte> [31.08.04]
6. Rennó, M. Rosângela, Rosângela Rennó, Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1988.
7. <http://www.arq.ufmg> [31.08.04]