

# Possibilidade IMAginal: projeto, repetição e devir

## IMAginal Possibility: Design, Repetition and Becoming.

### Moema Falci Loures

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

✉ moema@imaginal.com.br

www.imaginal.com.br

### Rosângela Lunardelli Cavallazzi.

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

✉ rosangela.cavallazzi@gmail.com

### ABSTRACT

This paper seeks to provide opportunities to potentiate the creative dimensions of design in urban space. Our focus is on repetition as the basis for creative and imaginative processes. In this we focus on the work of the filmmaker Serguei Eisenstein and his studies of assembly and repetition, specifically in the film *The Battleship Potemkin*. Likewise, we highlight architect Bernard Tschumi's Manhattan Transcript project and its reverberations in the design of *Parc La Villette*. Our continuous search is for the possibility of opening up urban design to a creative gesture through a "burst of reality".

**KEYWORDS:** design; urban space; repetition; assembly; imaginative

Este trabalho pretende instigar possibilidades de potencializar as dimensões criativas do projeto no espaço urbano. Nossa busca constante está na possibilidade de abertura do projeto ao gesto criador através de um "estouro de realidade".

Temos como proposta refletir sobre possibilidades imaginais. IMAginal no sentido de dar visibilidade ao processo de imaginação. Como potencializar as aberturas do projeto? Como potencializar as possibilidades de experimentação? Como dar movimento?

O projeto no espaço urbano não se reduz ao que poderíamos denominar *adaptação à realidade*, ou seja, àquilo que nos é percebido, estratégia para reduzir tudo que nos é estranho, àquilo que já conhecemos e somos – mas sim, à possibilidade de interferência, de experimentação.

Propomos pensar o projeto no espaço urbano não como ruptura ou como algum tipo de continuidade e sim como possibilidade de transbordamento. O projeto que suscita tensão, não inclusão direta.

Teríamos como desafio a tarefa de projetar algo que quando vire projeto já não seja mais projeto, e sim devir cidade, homem e paisagem. Ao passar do tempo, o que se conserva no projeto é um bloco de sensações (Deleuze, 2004). O durável como o que é sempre em estado de ser transformável.

### Repetição e devir

Nosso vetor de força é a repetição como base de processos criativos; a repetição como possibilidade criativa no processo de concepção do espaço urbano. Claro que este vetor poderia ser outro.

Deleuze (2000) defende sua tese de doutorado: diferença e repetição em oposição ao pensamento clássico e moderno unidade/identidade. As coisas se repetem diferenciando-se. Diferentes quando (ou porque) produzem devir.

Há quinhentos anos, o chefe de um hexágono superior deparou com um livro tão confuso como os outros que, porém, possuía quase duas folhas de linhas homogêneas. Também se decifrou o conteúdo: noções de análise combinatória, ilustradas por exemplos de variantes com repetição ilimitada. Esses exemplos permitiram que um bibliotecário de gênio descobrisse a lei fundamental da biblioteca. Esse pensador observou que todos os livros, por diversos que sejam, constam de elementos iguais: o espaço, o ponto, a vírgula, as vinte e duas letras do alfabeto.

Também alegou um fato que todos os viajantes confirmaram: "Não há, na vasta Biblioteca, dois livros idênticos" (Borges, 2007, sp). Dessas premissas incontrovertíveis deduziu que a

biblioteca é total e que suas prateleiras registram todas as possíveis combinações dos vinte e tantos símbolos ortográficos (número ainda que vastíssimo, não infinito), ou seja, tudo o que é dado expressar: em todos os idiomas (Borges, 2007).

Forças se asseguram na repetição, na passagem de uma coisa para a outra. A repetição assegura a distribuição e o deslocamento, o transporte do elemento para outras dimensões. Um movimento constante de um vir a ser.

Nunca se retorna ao mesmo, afirma Nietzsche (1998). A repetição é a forma do devir. Segundo Deleuze (2000), é o eterno retorno que expulsa o mesmo e a repetição-igual. O eterno retorno é a criação, é a condição para que algo advenha.

Sugerimos três formas de repetição que bastante nos instiga como ferramentas de concepção do espaço urbano: (1) repetição anáfora – se repete somente quando se introduz um novo elemento. Este novo elemento pode ser de choque. (2) Repetição pleonasma - repetição que envolve redundância/ repetição desnecessária. Repete-se para exagerar e ressaltar alguma coisa. Finalmente, (3) repetição-esquecimento: repete-se diversas vezes um objeto até que este passe a ser outra coisa. Estes tipos de repetição muitas vezes se sobrepõem e nem sempre são identificados.

A hipótese que levantamos aqui é a repetição como condição que potencializa a criatividade. No entanto, para que isto ocorra é necessário pensar a repetição como devir (Deleuze, 2000), o processo repetição como forma de proporcionar relações abrindo-se a inesperados sentidos, dimensões, rotações.

Neste fluxo o que passa a importar é a experiência do projeto, não o projeto em si. Os elementos se repetem, mas a experiência é singular. Nestes instantes de repetições a experiência não se deixa representar, não existe de maneira estática.

Estas questões nos conduzem ao trabalho do arquiteto Peter Eisenman, mais especificamente o projeto do Memorial do Holocausto (Fig. 1) em Berlim.



Figura 1. Memorial judaico. Fotos de Moema Loures, 2009

O arquiteto propõe um sistema de *grid* aberto com 2.700 pilares de concretos. Estes blocos são organizados em um terreno irregular, abaixo do nível da rua, com largura de 95 cm e altura

que varia de 0 a 4 m. A distância entre os pilares é de 95 cm, o que permite a passagem de apenas uma pessoa por vez.

Este sistema de repetições permite variações infinitas a partir da experiência de cada usuário/intérprete. O projeto potencializa a experiência individual e a sensação de desconforto e solidão, incentivando a reflexão sobre o drama dos milhares de judeus mortos na Guerra. Eisenman provoca a instabilidade no que aparentemente é um sistema ordenado e estável.

O arquiteto sustenta a idéia de que o resultado final do projeto não é uma síntese de um processo, o resultado de uma acumulação, mas uma pausa arbitrária de uma série que poderia continuar indefinidamente através de deslocamentos sucessivos. Neste senso, contaminações e recombinações imprevisíveis são desencadeadas. A norma é invertida, sem, no entanto, desaparecer.

Estudando a repetição, podemos observar que o seu objetivo é o de ativar a imaginação, sustentar uma idéia ou pensamento por um determinado tempo. A repetição pode ser um notável recurso de projeto que dinamiza o seu processo de experimentação.

Já a repetição negativa seria aquela em que conceitos dogmáticos são repetidos sem aberturas às derivações. Neste sentido repetir poderia ser sinônimo de esvaziamento imaginativo ou de monotonia.

Aqui, por outro lado, estamos seduzidos pelo processo de repetição como o eco de uma vibração secreta, como potência singular.

Se a repetição existe, ela exprime, ao mesmo tempo, uma singularidade contra o geral, uma universalidade contra o particular, um relevante contra o ordinário, uma instantaneidade contra a variação, uma eternidade contra a permanência. “[...] Ela põe a lei em questão, denuncia seu caráter nominal ou geral em proveito de uma realidade mais profunda e mais artística.” (Deleuze, 2000, p. 12)

A partir de uma tese paradoxal - o grau máximo da diferença é o que existe na repetição de algo idêntico - Deleuze (2000.), unindo-se aos pensamentos de Nietzsche (1998), nos instiga para uma potência própria da repetição no projeto no sentido da criação de forças derivadas da repetição.

Laugier, citado em diversos textos por Le Corbusier (2000) e por Tschumi (1996), já dizia: Uniformidade no detalhe, tumulto (movimento) no conjunto. Ao contrário do que fazemos afirma o autor : uma louca variedade dos detalhes e uma uniformidade morna dos traçados das ruas e das cidades.

Tschumi (1996) suscita que qualquer um que sabe como projetar um parque, não terá dificuldades em traçar o programa de um edifício da cidade, de acordo com sua área e situação. Deve haver regularidade e fantasia, relações e oposições, e elementos casuais e inesperados que variem a cena; grande ordem nos detalhes, confusão, excitação e tumulto, em geral.

## Repetição e montagem

Neste fluxo de idéias resgatamos a obra do cineasta Serguei Eisenstein no filme *O Encouraçado Potemkin* (1925), mais especificamente as cenas na escadaria de Odessa e toda a lógica de repetição e montagem envolvida como forma de potencializar a sensação (Eisenstein, 1994).

A cena na escadaria começa com um rosto de mulher; sendo atingido, o quadro fecha-se no rosto encoberto pelos cabelos. Depois um guarda-chuva aberto que cobre todo o plano. De maneira mais geral, o presente é constituído pelo corte quase instantâneo da nossa percepção sobre a multidão da escadaria (Fig. 2).

Na sucessão das escadas, um carrinho de criança termina a imagem de uma avalanche de pessoas na escada. O carrinho de criança cristaliza e condensa a ação do conjunto e a repete. Mas não é uma repetição mecânica, é uma intensidade diferente: primeiramente, a ação corre na extensão da grande escala - a multidão e algumas pessoas que emergem. Posteriormente a cena é fragmentada por ações condensadas, cenas individuais - a mãe com seu filho, a mãe com o carrinho de bebê, os idosos.

Observamos na escada de Odessa a repetição de um tema de forma anafórica na quase totalidade dos planos, em outras palavras a referência de um elemento x é construída a partir do retorno total ou parcial de um elemento y.

Propomos, assim, (re)ver estas cenas e aos poucos descortinar as técnicas de montagem utilizadas por Eisenstein como possibilidades projetuais: o aberto e o fechado; o vazio e o cheio; o claro e o obscuro; repetições de ritmo, escala, volume, movimento, velocidade, direção. Prepara-se o terreno para ali brotarem imagens-sensações (Deleuze, 2004). O que importa são as reverberações produzidas entre o usuário/projeto; espectador/filme; intérprete/obra.



Figura 2. Frames do filme *O Encouraçado Potemkin*

## Prazer e intrusão em Tschumi

Neste mesmo repertório nos deparamos com o projeto *Manhattan Transcript* (Fig. 3), do arquiteto Bernard Tschumi (1981).

Um trabalho teórico desenvolvido junto com seus alunos, que se revela como um questionamento da arquitetura através de sua representação. O arquiteto explora através de diagramas, noções de montagem e repetição.

Tschumi trabalha com quatro episódios arquiteturais em *Manhattan Transcripts* - O Parque (o assassinato), A Rua (o encontro), A Torre (a queda), O Bloco (os rituais). A construção dos episódios é desenvolvida a partir da incorporação de técnicas de montagem, deslocando a idéia de espaço fixo e representações estáticas. O que importa é a possibilidade do fato, não o fato em si mesmo.

O modo de notação é composto por três níveis de representação - espaço, movimento e evento - junto a introdução do tempo - movimento, intervalo, seqüência.

Dois são os elementos estruturais de seu sistema de notação: o quadro (enquadramento) e a seqüência. Os enquadramentos existem como um jogo seqüencial, o que importa é o que está entre a sucessão dos quadros.

A técnica de montagem é utilizada por Tschumi *frame-by-frame*: isolamento de fragmentos, o espaço que se desenvolve em cada enquadramento, relações entre enquadramentos. O elemento arquitetônico funciona quando colide com um elemento programático, com o movimento dos corpos no espaço.

Neste processo o arquiteto muitas vezes sobrepõe vários enquadramentos em uma única imagem/diagrama. É como colocar vários quadros sobrepostos em uma única imagem/representação. A idéia é explorar as imbricações espaciais de um programa, como por exemplo o movimento do skate combinado com o movimento do jogador de futebol.

Estas experimentações são posteriormente utilizadas para o concurso do Parc La Villette (Fig. 4) em Paris, principalmente no percurso conhecido como *Promenade Cinématique*.

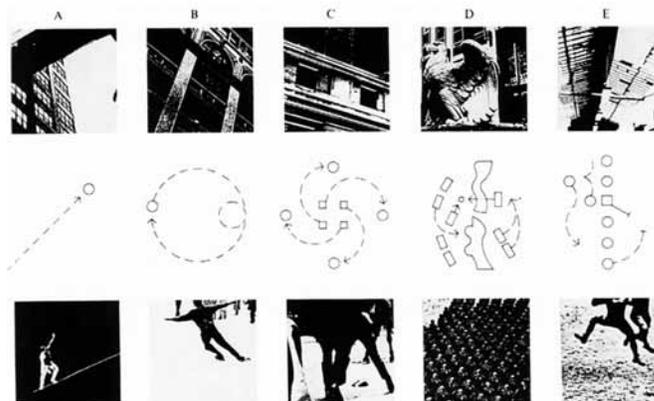


Figura 3. *Manhattan Transcript*. In: Tschumi, 1981

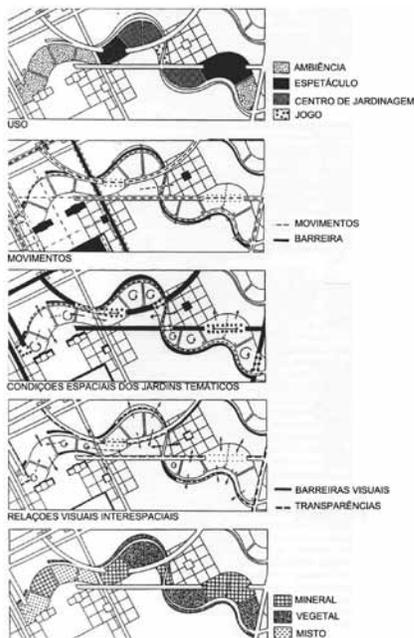


Figura 4. Promenade Cinématique. In: Tschumi, 1987

Observamos ali a utilização das técnicas de montagem na sobreposição de enquadramentos.

Ao lugar da existência única temos a existência serial: o objeto se atualiza em cada encontro com o espectador/usuário. O objeto é o mesmo, se repete, mas a experiência será sempre única.

De acordo com Tschumi não é possível haver uma relação de causa e efeito entre a concepção do projeto e a experiência do projeto; a instabilidade entre concepção e experiência é inerente da arquitetura, gerando “um arranjo sem fim de incertezas”.

Através de articulações espaciais simples, é possível que os usuários se voltem para eles mesmos, sendo esta a experiência estética, que envolve sensações e sentimentos intensificados. Projetam-se condições, mas não se condiciona o projeto.

## Conclusões

Aqui não é a inteligência que é um móvel com gavetas. É o móvel com gavetas que é uma inteligência.

Mas o verdadeiro armário não é um móvel cotidiano. Ele não se abre todos os dias. Assim como uma alma que não se confia, a chave não está sobre a porta (Bachelard, 2008).

Estamos interessados na arte que existe na possibilidade do projeto criar novas realidades; expansões imaginárias. A repetição como potência do projeto.

Acreditamos, assim, no projeto no espaço urbano como construção de forças derivadas da repetição, não como construção de formas ou fórmulas repetitivas.

Vale ressaltar que o tema da montagem e repetição esteve bastante presente no cenário da arte durante o século 20,

como por exemplo, através do cubismo - tentativa da síntese de múltiplas perspectivas em uma pintura. No entanto, a idéia de criação de uma nova imagem através da associação de imagens concretas estava mais ligada à combinação, construção e desconstrução de uma forma, não à construção de experiências através de forças da repetição.

Sob esta perspectiva, este estudo privilegia o processo-montagem que por si só já possui um caráter experimental. A montagem como gesto criativo, como um movimento que legitima o processo de repetição na concepção do projeto através da experimentação.

Não estamos mais no domínio da simples vibração, mas sim no da ressonância, afirma Francis Bacon (cit. Deleuze, 2002). É necessário que haja uma relação entre as partes separadas, mas essa relação não deve ser lógica nem narrativa: força do movimento que faz nascer a sensação de tempo.

Acreditamos que o desafio do projeto no espaço urbano está na possibilidade de transbordamento da realidade, o projeto precisa ir além do que somos ou do que pretendemos ser. Precisamos reconhecer a realidade como devir: combinar e permutar para manifestar os segredos do mundo e liberar as intensidades criativas.

## Referências

- Bachelard, G. (ed.). (2008). *La poétique de l'espace*, Paris: Quadrige.
- Borges, J. L. (ed). (2007). *Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Deleuze, G. (ed). (2000). *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio D'Água.
- (ed). (2002). *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: Seuil.
- (ed). (2004). *O que é a filosofia*, Rio de Janeiro: Ed.34.
- Eisenstein S. M. (1925). *Le Cuirassé Potemkine* (filme), 72 mn.
- (ed). (1994). *Selected works. Volume II. Towards a theory of montage*. London: British Film Institute.
- Le Corbusier (ed). (2000). *Urbanismo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Nietzsche, F. (1998). *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Civilização brasileira.
- Tschumi, B. (ed). (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge: MIT Press.
- (ed). (1987). *Cinégram folie: le Parc de la Villette*. Princeton: Princeton Architectural Press.
- (ed). (1981). *The Manhattan transcripts: theoretical projects*. New York: Academy Editions/St. Martin's.