



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR  
Engenharia

# Contemporaneidade Arquitetónica Ambientes Transitórios

**Helena Regina Gadanho Simões**

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Arquitetura**  
(Ciclo de Estudos Integrado)

Orientador: Prof. Doutor Miguel João Mendes do Amaral Santiago Fernandes

Covilhã, Outubro de 2015



## Resumo

A criação arquitetônica não se restringe à criação de edifícios. Existem várias alternativas criativas sobre as quais a arquitetura se pode debruçar, algumas mais relacionadas com a expressividade artística do que com questões funcionais.

Desejamos espaços relacionados com o corpo que permitam assim a interação direta entre “espectador” e “espetáculo”, um não se faz sem o outro, e neste caso, o próprio espectador torna-se a atração principal do espetáculo. Isto é conseguido através de um ambiente baseado em funcionalidades estéticas e emocionais em vez do convencional forma/função.

A ideia é criar uma configuração da nossa condição humana e do espaço em que vivemos que seja mais emotiva. Apoiando-nos em estruturas temporárias capazes de transitar no espaço e no tempo, e que por isso permitem criar uma ambiência única associada com o evento e com a memória que a arquitetura permanente nunca irá conseguir.

Talvez, assim, estes ambientes transitórios possam criar com maior significância um sentido de lugar e acontecimento de maneira ímpar. Eles têm a capacidade de nos desafiar a olhar a arquitetura com novos olhos e a provocar novas sensações e emoções, obrigando-nos a especular todas as possibilidades que a arquitetura nos poderá oferecer.

Obtemos uma arquitetura dissolvida em atmosferas, ambientes, nos quais podemos circular livremente em todas as direções, experienciando o espaço em dialética com o corpo que nele se movimenta, sem restrições. É nos permitida uma deambulação desprendida. Neste ponto, a arquitetura paradoxalmente alcança uma presença holística, envolvendo completamente os nossos corpos.

**Palavras-chave:** Corpo; espaço; experimental, transitório; prazer, artes.

## Abstract

Architectural creation is not restricted to the creation of buildings. There are many creative alternatives on which architecture can address, some more related with artistic expression than with functional issues.

We demand spaces related to the body that allow direct interaction between "viewer" and "spectacle", one cannot happen without the other, and in this case, the viewer himself becomes the main attraction of the show. This is achieved through an environment based on aesthetic and emotional features instead of the conventional form/function.

The idea is to create a configuration of our human condition and the space we live in that is more emotional. Relying on temporary structures capable of moving in space and time, and therefore let to create a unique ambience associated with event and with memory that permanent architecture will never achieve.

Maybe, these transitory environments can create with greater significance a sense of place and event in a unique way. They have the ability to challenge us to look at architecture with fresh eyes and lead to new sensations and emotions, forcing us to speculate all the possibilities that architecture can offer.

We obtain an architecture dissolved in atmospheres, environments in which we can move freely in all directions, experiencing the space in dialectic with the body that moves in it, without restrictions. It allows us a detached ambulation. At this point, architecture paradoxically reaches a holistic presence completely involving our bodies.

**Keywords:** Body; space; experimental, transitory; pleasure, arts.



# Índice Geral

Introdução	01
<b>CONCEITO I “Espaço”</b>	<b>04</b>
Notas – Conceito I	13
Referencias Bibliográficas – Conceito I	15
<b>CONCEITO II “Tempo”</b>	<b>17</b>
Notas – Conceito I	28
Referencias Bibliográficas – Conceito I	30
<b>CONCEITO III “Sujeito”</b>	<b>32</b>
Notas – Conceito I	42
Referencias Bibliográficas – Conceito I	43
<b>Considerações Finais</b>	<b>45</b>
<b>Reflexão Prática</b>	<b>50</b>
Proposta de um <i>Ambiente Transitório</i>	50
<b>Bibliografia Consultada e Referenciada</b>	<b>59</b>

Anexos

*SOCIAL(PLAY)TIME*

01 PLANTA; PLANTA DE COBERTURA

02 ALÇADO FRONTAL/POSTERIOR

03 CORTE AA'

04 CORTE BB'; ALÇADO LATERAL

05 FOTOMONTAGEM

06 e 07 MAQUETA



## Índice de Figuras

**Figura 1** *Escultura Habitável*, Lisboa, 2010. Miguel Arruda. Disponível online em: <http://www.archdaily.com/73278/habitable-sculpture-miguelarruda/501266e128ba0d1b4c0005f8-habitable-sculpture-miguel-arruda-photo> (Consultado a 18/08/2015).

04

**Figura 2** *After Us, Liberty* 1949. Constant (Constant A. Nieuwenhuys). Disponível online em: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/constant-after-us-liberty-t03705> (Consultado a 18/08/2015).

09

**Figura 3** *Untitled*, Rome. Francesca Woodman. Disponível online em: <http://www.invaluable.com/auction-lot/francesca-woodman-140-c-ad66e05c24> (Consultado a 18/08/2015).

11

**Figura 4** *Spacebuster*, 2009. Raumlabor Berlin. Disponível online em: <http://raumlabor.net/spacebuster/> (Consultado a 18/08/2015).

19

**Figura 5** *Instant City Visits Bournemouth*. Peter Cook (Archigram). Disponível online em: [http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5\\_670706\\_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99](http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5_670706_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99) (Consultado a 18/08/2015).

22

**Figura 6** *Instant City, Before IC*, 1969. Peter Cook (Archigram). Disponível online em: [http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5\\_670706\\_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99](http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5_670706_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99) (Consultado a 18/08/2015).

23

**Figura 7** *Instant City, Descent, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram). Disponível online em: [http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5\\_670706\\_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99](http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5_670706_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99) (Consultado a 18/08/2015).

23

**Figura 8** *Instant City, Event, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram). Disponível online em: [http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5\\_670706\\_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99](http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5_670706_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99) (Consultado a 18/08/2015).

23

**Figura 9** *Instant City, Highest Intensity, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram). Disponível online em: [http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5\\_670706\\_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99](http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5_670706_3246.html#4PgRvj7CFjylmqcg.99) (Consultado a 18/08/2015).

23

**Figura 10** *Instant City, Infiltration*, 1969. Peter Cook (Archigram). Disponível online em: [http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5\\_670706\\_3246.html#4PgRvj7CFjYlmqcg.99](http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5_670706_3246.html#4PgRvj7CFjYlmqcg.99) (Consultado a 18/08/2015).

23

**Figura 11** *Instant City, Network Takes Over, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram). Disponível online em: [http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5\\_670706\\_3246.html#4PgRvj7CFjYlmqcg.99](http://www.lemonde.fr/culture/portfolio/2005/08/09/instant-city-par-archigram-2-5_670706_3246.html#4PgRvj7CFjYlmqcg.99) (Consultado a 18/08/2015).

23

**Figura 12** *Dreamspace IV*. Maurice Agis. Disponível em: KRONENBURG, Robert. Disponível em: *Portable Architecture*. 3ª ed. Burlington: Elsevier/Architectural Press, 2003, p. 238.

25

**Figura 13** *Dreamspace IV*. Castellón, Espanha. Maurice Agis. Disponível em: KRONENBURG, Robert. *Portable Architecture*. 3ª ed. Burlington: Elsevier/Architectural Press, 2003, p.238.

25

**Figura 14** *Dreamspace IV*, Liverpool, 2006. Perspetiva interior. Maurice Agis. Disponível online em: <https://www.flickr.com/photos/andymiah/175486441/in/album-72157594179445868/> (Consultado a 18/08/2015).

26

**Figura 15** Fun Palace for Joan Littlewood Project, Stratford East, London, England, Perspetiva.1959-61. Cedric Price. Disponível online em: <http://www.moma.org/collection/works/842> (Consultado a 18/08/2015).

27

**Figura 16** *Habitual Grace*, 2011. Jo Schwab. Disponível online em: <http://joschwab.tumblr.com/post/13213924421> (Consultado a 18/08/2015).

32

**Figura 17** *Bodyspacemotionthings*, Tate Modern, 1971. Robert Morris. Disponível online em: <http://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2009/apr/06/tate-robert-morris-bodyspacemotionthings> (Consultado a 18/08/2015).

35

**Figura 18** *Bodyspacemotionthings*, Tate Modern, 1971. Robert Morris. Disponível online em: <http://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2009/apr/06/tate-robert-morris-bodyspacemotionthings> (Consultado a 18/08/2015).

35

**Figura 19** *Bodyspacemotionthings*, Tate Modern, 1971. Robert Morris. Disponível online em: <http://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2009/apr/06/tate-robert-morris-bodyspacemotionthings> (Consultado a 18/08/2015).

35

**Figura 20** *Bodyspacemotionthings*, Tate Modern, 1971. Robert Morris. Disponível online em: <http://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2009/apr/06/tate-robert-morris-bodyspacemotionthings> (Consultado a 18/08/2015).

35

**Figura 21** *The Pleasure of Architecture*, 1983. Alex Wall, Office for Metropolitan Architecture (OMA). Disponível online em: <http://www.dwell.com/photo/284041/alex-wall-office-metropolitan-architecture-oma-pleasure-architecture-1983> (Consultado a 18/08/2015).

37

**Figura 22.** *Parc de la Villette, Folies and Galleries, Isometrics*, 1986. Bernard Tschumi. Disponível online em: <http://www.moma.org/collection/works/625?locale=en> (Consultado a 18/08/2015).

38

**Figura 23** Maqueta, *Folie P7*, Parc de la Villette, Paris, 1991. Disponível online em: <http://www.frac-centre.fr/auteurs/rub/rubinventaire-detaille-90.html?authID=192&ensembleID=599&page=1&sortby=textMateriau&dir=0> (Consultado a 18/08/2015).

39

**Figura 24** SOCIAL(PLAY)TIME, Ilustração. Imagem do autor.

50

**Figura 25** Perspetivas dos vários componentes estruturais. Imagem do autor.

51

**Figura 26** Esquema ilustrativo de algumas das atividades possíveis no interior do *Social(Play)Time*. Imagem do autor.

52

**Figura 27** *Cidade antes do SOCIAL(PLAY)TIME*. Fotomontagem do autor.

54

**Figura 28** *Cidade durante o SOCIAL(PLAY)TIME*. Alçado. Fotomontagem do autor.

55

**Figura 29** *Cidade durante o SOCIAL(PLAY)TIME*. Corte Longitudinal. Fotomontagem do autor.

56

**Figura 30** *Cidade depois do SOCIAL(PLAY)TIME*. Fotomontagem do autor.

57



## Introdução

A presente dissertação parte de um interesse pelas belas-artes e pela arquitetura. Sempre existiu, e pensamos ser indispensável, uma relação de proximidade entre a arquitetura e as artes na sua generalidade. A introdução da escala nas belas-artes, bem como a inclusão de métodos de trabalho da arquitetura e da noção espacial demonstram claramente o paralelismo que existe entre as duas áreas. Dissolver as barreiras entre arte e arquitetura é explorar um espaço onde o papel da arquitetura ganha nova identidade, espacialidade e significado, em que se pretende capturar a efemeridade da condição humana. Uma colaboração cativante que desperta o entusiasmo e o apetite especulativo pelo erotismo do evento, que se concentra nos sentidos e na experiência do espaço em si mesmo e na sua interação com o corpo.

Iremos desenvolver o presente estudo em três capítulos principais que de maneira abrangente e subjetiva se poderão identificar como **Conceito I “Espaço”, Conceito II “Tempo” e Conceito III “Sujeito”**, e que posteriormente, se irão desenrolar em subtemas ou pontos de análise e exploração secundários.

A primeira abordagem será feita de modo introdutório com um capítulo destinado a conceitos mais abrangentes, respondendo a questões de carácter mais vasto como a dialética entre o corpo e o espaço, a arquitetura como espaço destinado ao evento, o momento na arquitetura. Resumidamente, um capítulo que terá como pontos-chave: o espaço, a ação e o corpo em movimento. Uma contextualização do passado à contemporaneidade.

Num segundo capítulo, reflete-se sobre a questão do espaço arquitetónico como espaço experimental e sobre a sua temporalidade, a índole do espaço por assim dizer. Este será definidor das principais características que se pretende atribuir ao espaço arquitetónico, deseja-se aqui perceber a experiência do espaço segundo o comportamento humano, o que significam estas relações e de que modo podem ser transmitidas através de um espaço com um carácter transitório, o mesmo será dizer ambientes transportáveis e temporários. Dando um ênfase especial à palavra ambientes, o que se pretende aqui é criar um conjunto de qualidades que, aliadas ao evento, ao movimento e ao espaço, se transformem em ambientes sensuais intrinsecamente ligados às qualidades humanas, temática que iremos abordar no último e terceiro capítulo.

O capítulo final terá exatamente que ver com a emoção, o chamado “prazer na arquitetura”, a dualidade entre a performance arquitetónica e a própria performance do corpo, a aproximação entre a instalação artística e a arquitetura, que quebra a barreira entre a obra e o seu utilizador, a

abertura de um campo experimental ligado às emoções humanas. O movimento agora associado à memória e à junção de novos valores na arquitetura.

Com este trabalho, o nosso objetivo não é gerar tendências, mas apresentar a relevância que este tipo de ambientes transitórios poderá ter na malha urbana existente, e por consequência na sociedade contemporânea. Referenciamos o conceito “ambiente transitório” nesta reflexão teórica como um objeto arquitetónico, capaz de uma transição espaço-temporal, que formado pelo arquiteto integra ativamente o espectador/utilizador no acontecimento estético através da deambulação, colocando-nos em confrontação espacial e suscitando prazer.

Através da exploração destes temas, pretendemos abrir um campo experimental de ambientes que suportam o nosso desejo de liberdade pessoal, transpondo-nos para a ideia de uma arquitetura emocional.

Em paralelo com a exploração teórica do tema acima apresentado, iremos desenvolver um conteúdo prático, que não procura ser um modelo formal mas sim um modelo de reflexão com o qual se pretende demonstrar de que forma será possível esta subversão das fronteiras artísticas segundo a experimentação arquitetónica.



## Conceito I “Espaço”

**Temas-Chave:** Dialéticas entre Espaço e Corpo; O Momento na Arquitetura; Espaços, Lugares e Eventos.

Na abordagem do **Conceito I** não pretendemos dar uma nova definição de espaço, nem questionar a sua natureza ou todos os paradoxos que envolvem este elemento essencial na exploração do campo da arquitetura. O que ambicionamos é explorar a temática “espaço” na sua vertente vivencial, na experiência do espaço como espaço praticado, na sua relação com o corpo, no seu entendimento através dos sentidos. Retomar a temática da experiência humana na conceção do espaço arquitetónico com o objetivo de restabelecer uma comunicação do espaço com o homem.

Na sua obra “Saper Vedere L'Architettura” (Saber ver a Arquitetura) (1948), Bruno Zevi (1) debruça-se sobre a temática do espaço como definidor da arquitetura, bem como elemento de apreciação. O autor fala-nos da arquitetura como sendo uma escultura da qual retiramos o interior permitindo-nos entrar e apreender o espaço, movendo-nos no seu interior.



Figura 1 *Escultura Habitável*, Lisboa, 2010. Miguel Arruda.

Na perspectiva do autor, a arquitetura não consiste na largura, comprimento e altura (as três dimensões) dos seus elementos estruturais, mas no seu interior, no espaço que se forma através da congregação desses elementos, no “vazio” interior, no qual o homem vive e experiencia. Para o autor, o protagonista da arquitetura, o “espaço”, define-se como o conteúdo interior, é nesta dimensão, na dialética interior e exterior que experienciamos o espaço arquitetônico, esta permeabilidade do espaço que se abre para o indivíduo, na qual este se movimenta, criando a quarta dimensão espacial. Todavia a essência do espaço, essa, transcende os limites das quatro dimensões.

*“Space is not simply the three dimensional projection of a mental representation, but it is something that is heard, and is acted upon.”* (O espaço não é simplesmente a projeção tridimensional de uma representação mental, mas é algo que se ouve e no qual se age.) (TSHUMI,1996, 111).

Por sua vez, Henri Lefebvre (2) (1974) refere-se à arquitetura como algo que é produzido e reproduzido a partir da interação dos indivíduos e da interpretação que cada um dá ao espaço partindo da sua experiência pessoal no lugar. Assim como Norberg-Schulz (3) na sua obra “Genius Loci: towards a phenomenology of architecture” (1980), o autor afirma a interferência da história pessoal e cultural dos indivíduos na produção e interpretação dos lugares como um processo dialético contínuo. A percepção e a ação são influenciadas pelas nossas vivências próprias.

*“Architecture produces living bodies, each with its own distinctive traits. The animating principle of such a body, its presence, is neither visible nor legible as such, nor is it the object of any discourse, for it reproduces itself within those who use the space in question, within their lived experience.”*(A arquitetura produz corpos vivos, cada um com atributos distintos. O fundamento ativo de um tal corpo, a sua presença, não é visível nem legível como tal, nem é objeto de qualquer discurso, pois reproduz-se a si mesma dentro daqueles que usam o espaço em questão, dentro das suas experiências vividas.) (LEFEBVRE, 1991, 137)

Parece-nos, neste contexto, pertinente estabelecer um parecer entre “espaço” e “lugar”. Segundo Michel de Certeau (4) (1980), um lugar (*lieu*) é a ordem na distribuição dos elementos em relações de coexistência. Isto exclui a possibilidade de duas coisas ocuparem o mesmo lugar. O lugar é portanto uma indicação instantânea de configuração de posições no espaço. O espaço (*espace*), por sua vez, existe quando direção, velocidade e variáveis temporais são tidas em consideração. Desta forma, a noção de espaço remete para uma relação singular no mundo.

*“A place (lieu) is the order (of whatever kind) in accord with which elements are distributed in relationships of coexistence. It thus excludes the possibility of two things being in the same location (place). The law of the “proper”(…). A space exists when one takes into consideration vectors of direction, velocities, and time variables. Thus space is composed of intersections of*

*mobile elements. (...) On this view, in relation to place, space is like the word when it is spoken (...). In short, space is a practiced place.*” (É um lugar a ordem (qualquer que ela seja) segundo a qual os elementos são distribuídos em relações de coexistência. Encontra-se aqui, então, excluída a possibilidade de duas coisas estarem no mesmo lugar. A lei do ‘próprio aí reina’ (...). Há espaço desde que se considere vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável tempo. O espaço é um cruzamento de elementos móveis.(...) O espaço estaria em relação ao lugar da mesma forma que a palavra quando é pronunciada... Em suma, o espaço é um lugar praticado.) (CERTEAU, 1988, 117).

O autor afirma também que “É a atividade que qualifica o espaço” (Certeau (1974) Conferência Escola Especial de Arquitetura de Paris). Esta ideia de espaço como espaço praticado, que só faz sentido pela ação que ele permite, modifica a perspectiva do pensamento do urbano.

Para Montaner (5), os conceitos de espaço e lugar podem ser diferenciados claramente: o primeiro possui uma condição ideal, teórica, genérica e indefinida, e o segundo apresenta uma dimensão concreta, empírica existencial e articulada, de modo que “o lugar é definido por substantivos, pelas qualidades das coisas e dos elementos, pelos valores simbólicos e históricos; é ambiental e está relacionado fenomenologicamente com o corpo humano.”. (MONTANER, 2001, 31).

O lugar é definido segundo Montaner como “Intensos focos de acontecimentos, concentração de dinamismo, torrentes de fluxos e circulação, cenários de factos efémeros, cruzamento de caminhos, momentos energéticos, lugares de informação, experimentação e interação, onde os limites físicos se tornam muitas vezes imperceptíveis. Essa conceção transforma o foco forma-função para as conexões, relações entre ambientes que alteram as noções de limite e fronteira a partir da noção de interação e não-delimitação entre coisas, lugares e pessoas, derivadas da lógica de interface.”. (MONTANER, 2001, 44).

Essa ideia de construção do “lugar”, através da exaltação do acontecimento, da mutação e interação, traz à tona a questão da impermanência do objeto, o que conduz a uma nova forma de conceber o espaço arquitetónico, dando ênfase à flexibilização em busca de gerar a multiplicação do lugar, por meio de uma sobreposição de usos e práticas sociais. Aparecem assim novas configurações espaciais: espaços múltiplos, marcados pela interação, conexão; comunicação e coexistências – são espaços híbridos, onde os utilizadores, o tempo e o lugar se articulam, produzindo a todo instante novas dinâmicas e identidades – são ambientes que estão, portanto, mais associados ao modo de vivenciar do que a sua própria forma ou função.

Em 1974, Georges Perec (6) revisita em “Espèces d'espaces” (Espécies de Espaços) os diversos lugares pertencentes ao nosso universo na sua maneira mais familiar, da cama ao mundo. Através de seu registo de ocupações dos distintos espaços, o autor faz surgir uma sensação de

estranheza acerca daquilo que nos é mais íntimo e revela a discordância entre o que pode ser uma soma de funções, e os modos de apropriação dos lugares aos quais atribuímos sentido pela diversidade das práticas.

Ainda sobre a analogia espaço/lugar, Yi-Fu Tuan (7) (1977), afirma que o espaço só é concreto ou real durante a sua interação com o homem, partindo das nossas experiências, pensamentos e sentimentos.

*“Space is more abstract than place. What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with meaning”* (O espaço é mais abstrato que o lugar. O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor) (TUAN, 1977, 6).

De acordo com o pensamento fenomenológico (8), a ideia de lugar diferencia-se da de espaço pela presença da experiência, estando relacionada com o processo de percepção da envolvente por parte do corpo humano, reflexão que poderemos encontrar mais detalhadamente nas obras literárias de Edmund Husserl (9) e Maurice Merleau-Ponty (10).

Também seguidor do pensamento fenomenológico, Norberg-Schulz (1975) refere-se ao lugar como ambiente, diferenciando-o de espaço, sendo este a organização tridimensional dos elementos que formam o lugar. Este, por sua vez, seria dotado de uma significação. O autor identifica o potencial fenomenológico na arquitetura como a capacidade de dar significado ao ambiente, mediante a criação de lugares que despertam um novo interesse nas qualidades sensoriais da obra arquitetônica. Neste sentido, o lugar é compreendido como experiência corporal.

A interpretação que fazemos do espaço ao idealizá-lo ou experienciá-lo encontra-se em constante mutação dependendo do tempo, cultura ou vivências pessoais. Considerando a arquitetura como um lugar de existência, em que o utilizador é o sujeito da experiência, podemos dizer que o processo arquitetónico associa o indivíduo, dotado das suas emoções e sentimentos, o lugar, vivenciado pelo homem, e a situação (tempo). Este é o “momento” da experiência arquitetónica porque nem o utilizador, nem o tempo ou o lugar são permanentemente os mesmos, estes encontram-se em contínuo processo de transformação a partir da interação mútua. Desta forma, a noção de tempo é substituída pela noção de situação ou momento.

Foi Henri Lefebvre (1974) quem desenvolveu o conceito de “momento” na arquitetura. Na sua opinião, os edifícios têm formas e funções mas eles não integram os “momentos” da prática social. Sendo que o conceito de “momento” aparece como sendo a revelação da totalidade das possibilidades da existência quotidiana humana revelada pela sensação eufórica que se transforma num ponto de rutura.

Para superar este quotidiano alienado e proceder à sua transformação, Lefebvre propõe a teoria dos “momentos”, que pensa ser capaz de subverter a ordem e estabelecer novos meios de contacto com o “mundo natural e real”. Esta pode ser definida como uma “pluralidade de momentos relativamente privilegiados”, ou seja, a capacidade de constituir novas experiências visando intensificar a fruição das vivências do quotidiano.

Lefebvre convida-nos então a restaurar a preocupação com o corpo humano. O espaço deve ser experienciado através dos sentidos e concebido enquanto abstração e interação social. Somos levados para a ideia de um espaço arquitetónico onde a arquitetura é vista enquanto disciplina também artística. Ou seja, enquanto disciplina que responde a problemas culturais e desencadeia trabalhos artísticos, revisitando a ideia de espaço arquitetónico da contemporaneidade.

A experiência do espaço por si, este é o verdadeiro momento na arquitetura. Este está independente de toda a função, necessidades práticas e teóricas, um indivíduo dotado de um corpo físico e uma presença espiritual e emocional entra num espaço e experiencia-o de maneira única.

Quando a Internacional Situacionista (IS) começa a desenvolver as suas teorias sobre o quotidiano, Lefebvre já tem um debate consistente sobre o assunto. No entanto, a forma como a IS a compreende, ligando-a diretamente à questão urbana vai ser um ponto de contacto interessante, uma vez que a cidade é um tema de interesse de ambos.

A IS surge em 1957, como resultado da fusão de três vanguardas artísticas (11) dos anos de 1950. Com uma proposta voltada para uma nova visão de produção artística e também com um projeto de construção de uma nova sociabilidade, baseado na crítica da vida quotidiana a partir da criação de situações e também de uma nova visão sobre o espaço urbano e a sua utilização.

A origem deste movimento está no grupo CoBrA (12), composto por arquitetos e artistas que, justamente, tinham o intuito de renovar a arte e a vida, nos anos 50. A sua principal influência encontra-se na obra literária *“Critique de la vie quotidienne”* (Crítica da vida quotidiana) (1946) de Henri Lefebvre. Um dos seus principais membros, Constant Nieuwenhuys (13), escreveu um texto chamado *“Por uma Arquitetura de Situação”* (1953) baseando-se na ideia de que a arquitetura permitiria uma transformação da realidade do dia-a-dia, criando uma arquitetura que por si mesma instigasse a criação de novas situações.



**Figura 2** *After Us, Liberty* 1949. Constant (Constant A. Nieuwenhuys). Nesta obra do artista Constant é representada a sede de “liberdade artística” procurada pelos membros do movimento CoBrA.

A ideia do situacionismo está relacionada com a crença de que os indivíduos devem construir as situações da sua vida explorando o seu potencial de modo a romper com a alienação reinante e obter prazer próprio.

A situação construída, apresentada segundo a definição dada no primeiro número da *Internationale Situationniste* como “um momento da vida, concreta e deliberadamente construído pela organização coletiva de um ambiente unitário e de um jogo de acontecimentos”, torna-se o grande objetivo da IS, pois é neste momento que ocorre a rutura com a alienação da vida quotidiana e que se começa uma transição em direção a uma perspectiva revolucionária. Tanto a teoria dos momentos de Lefebvre como a teoria da construção de situações da IS se desenvolve de forma muito próxima e complementar. Ao que Lefebvre chamava “momentos”, a IS chamava “situações”, a diferença entre os dois dizia respeito à forma e à temporalidade de ação entre ambos, uma vez que o “momento” estaria mais restrito a uma questão temporal, pois era considerado como momento algo já ocorrido, enquanto que, a “situação” se desenvolveria num lugar espaço-temporal, algo ainda a ocorrer, como que a criação de momentos novos.

A inserção dos termos “evento” e “movimento” por Bernard Tshumi (14) é justamente influenciada pelos Situacionistas e a era de 68. “*Les événements*” como eram designados, são definidos pelo arquiteto, como uma ocorrência, podendo abranger uma atividade ou um uso singular. Dentro deste conceito, o espaço é também um estado mental. O autor propõe que a arquitetura se deva relacionar com a experiência no lugar, com os seus acontecimentos (espaço vivencial), espaço mutável a partir das circunstâncias. Essa conceção de espaço e tempo transforma a conceção da arquitetura e das suas relações na medida em que busca introduzir a ideia de movimento na conceção do espaço físico. O tempo passa a ser o tempo presente da ação, a sucessão de eventos que compõem a experiência arquitetural. Essa ideia leva à transitoriedade do ambiente, gerando a difusão de lugares efêmeros; a flexibilidade e a multiplicação de um espaço em diversos lugares de acordo com a ocorrência de diferentes acontecimentos, permitindo diferentes dinâmicas em diferentes ocasiões. A interação entre corpo e espaço também se associa à ideia de indeterminação, ambientes mais subjetivos, flexíveis e adaptáveis que possibilitem múltiplas possibilidades de fluxos e conexões. A natureza do espaço neste contexto deixa de ser fixa, mostrando-se variável de acordo com a necessidade ou interesse do utilizador na sua deambulação pelo espaço. Deste modo, o espaço abriga a espontaneidade da experiência do indivíduo, sempre única.

*“Space is real, for it seems to affect my senses long before my reason. The materiality of my body both coincides with and struggles with the materiality of the space.”* (O espaço é real, pelo que parece afetar os meus sentidos muito antes da minha razão. A materialidade de meu corpo duplamente coincide e se debate com a materialidade do espaço.) (TSHUMI, 1996, 39).



**Figura 3** *Untitled*, Rome. Francesca Woodman. Na obra da artista Francesca Woodman o corpo desfocado induz movimento aparente e funde-se no ambiente. Somos desafiados a refletir sobre a condição do espaço em dialética com o corpo.

O movimento é a ação. Tshumi demonstrou que os eventos e o movimento são fatores independentes, mas que se relacionam de modo a que os componentes arquitetônicos são desconstruídos e reconstruídos, configurando sempre novas relações. Por isso, talvez, uma forma de encarar a questão seja sair da arquitetura, ou daquilo que ela representa, e olhar para algo ligeiramente diferente, como é o caso da ideia do espaço e do movimento dentro do espaço. Porque não há arquitetura sem espaço e não há arquitetura sem pessoas a mover-se nele.

“Espaço” e “evento” são noções centrais da teoria da arquitetura do autor. Nesta teoria, a forma e a função não são elementos de partida, nem elementos de chegada, apenas dados do processo projetual e do espaço arquitetónico. A distinção entre função e programa constitui a unicidade entre programa e evento, uma vez que “events become scenarios or programs, void of moral or functional implications, independent but inseparable from the spaces that enclose them.” (eventos se tornam enredos ou programas, vazios de implicações morais ou funcionais, independentes, mas inseparáveis dos espaços que os encerram) (TSCHUMI, 1996, 111).

Considerando que evento é a interação do corpo no espaço, ou a articulação estrutural entre sujeito e objeto, a arquitetura nunca é autónoma nem tão pouco se reduz a uma linguagem formal. Nesse sentido, “architecture was about two mutually exclusive terms - space and its use or, in a more theoretical sense, the concept of space and the experience of space.” (a arquitetura é entendida a partir de dois termos mutuamente exclusivos – espaço e o seu uso ou, num sentido mais teórico, a conceção do espaço e a experiência do espaço) (TSCHUMI, 1996, 16).

A lógica intrínseca do espaço estabelece-se através da relação dialética, onde “actions qualify spaces as much as spaces qualify actions” (as ações qualificam os espaços tanto quanto os espaços qualificam as ações) (TSCHUMI, 1996, 122).

Na sua obra *Event-Cities 3* (2005) o autor explora a triangulação entre “conceito”, “contexto” e “conteúdo”. Aqui, Tshumi propõe substituir a norma “a forma segue a função”(15) em que o programa é visto como o criador da forma, por “form follows content” (a forma segue o conteúdo), e onde “forma” deverá ser substituída por “conceito” dando origem a “concept follows content” (o conceito segue o conteúdo). A substituição de “forma” por “conceito” está em acordo com seu pensamento de que o que define a arquitetura é o conceito, e não a forma.

Segundo o autor, o conceito antepõe-se à introdução do programa ou conteúdo, já que um invólucro neutro poderá acolher um sem número de atividades. Na mesma linha de pensamento, também um programa se poderá exacerbar de tal modo que se torna no próprio conceito da obra arquitetónica.

## Notas – Conceito I

- (1) **Bruno Zevi** (Roma, 1918-2000), foi um arquiteto e urbanista italiano, conhecido sobretudo como historiador e crítico da arquitetura modernista.
- (2) **Henri Lefebvre** (Hagetmau, 1901-91), foi um filósofo marxista e sociólogo francês. Estudou filosofia na Universidade de Paris, onde se graduou em 1920.
- (3) **Norberg-Schulz** (Oslo, 1926-2000), foi um arquiteto e teórico norueguês.
- (4) **Michel de Certeau** (Chambéry, 1925-86), foi um historiador e erudito francês que se dedicou ao estudo da psicanálise, filosofia, e ciências sociais.
- (5) **Montaner** (Barcelona, 1954) é arquiteto e catedrático da *Escola de Técnica Superior d'Arquitectura de Barcelona* (ETSAB-UPC). É autor de uma vasta obra teórica sobre arquitetura e publicou, entre outros, os livros *Arquitectura e crítica* (Editorial Gustavo Gili, 2007) e *Sistemas arquitetónicos contemporâneos* (Editorial Gustavo Gili, 2010).
- (6) **Georges Perec** (Paris, 1936-82), foi um romancista, poeta, argumentista e ensaísta francês do século XX. Foi também membro da OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle).
- (7) **Yi-Fu Tuan** (Tianjin, 1930), é um geógrafo sino-americano.
- (8) **Pensamento Fenomenológico** é o domínio da filosofia que estuda a forma como a realidade exterior é apreendida e percebida pelo Homem.
- (9) **Edmund Husserl** (Prostejov, 1859-1938), foi um matemático e filósofo alemão. Sob a influência das ideias de Husserl constitui-se a escola fenomenológica.
- (10) **Maurice Merleau-Ponty** (Rochefort-sur-mer, 1908-1961), foi um filósofo francês que influenciado pela obra de Edmund Husserl exercitou a sua reflexão no movimento filosófico da fenomenologia.
- (11) Os três grupos que dão origem a **Internacional Situacionista** (1958-1972) são: **Internacional Letrista**, **Movimento Internacional por uma Bauhaus Imaginista** e **Comité Psicogeográfico de Londres** (apesar deste último ter sido fundado no dia da criação da IS somente para dar uma ambição mais internacionalista ao movimento).
- (12) O grupo **CoBrA** (1948-1951) foi um movimento artístico da vanguarda europeia. O nome resulta a agregação das iniciais das cidades onde viviam os membros integrantes do

movimento: Asger Jorn de Copenhaga (Co), Cornelis Van Beverloo de Bruxelas (Br), Nieuwenhuis Constant e Karel Appel de Amesterdão (A).

(13) **Constant Anton Nieuwenhuys** (Amesterdão, 1920-2005), conhecido apenas por Constant, foi um pintor e escritor holandês, cofundador do Movimento CoBra (1948-1951). Foi responsável pelo projeto da New Babylon, inicialmente com o apoio de Guy Debord.

(14) **Bernard Tschumi** (Lausanne, 1944) é um professor, escritor e arquiteto suíço. Estudou arquitetura na *Eidgenössische Technische Hochschule*, em Zurique, até 1969. Lecionou na AA - *Architectural Association* em Londres, e no *Institute for Architecture and Urban Studies* e também na *Princeton University*, em Nova Iorque.

(15) “a forma segue a função”, referencia à máxima do arquiteto norte-americano Louis Sullivan (1856-1924). No seu sentido lato significaria que a forma de um objeto ou obra arquitetónica seria definida pela sua função.

## Referências Bibliográficas – Conceito I

CERTEAU, Michel de. *The practice of everyday life*. Berkeley: University of California Press, 1988.

HENRIQUES, Júlio. *Internacional situacionista*. Antologia, Edições Antígona, 1997.

HUSSERL, Edmund. *A ideia da fenomenologia*. Lisboa: Edições 70, 1989.

LEFEBVRE, Henri. *Critique de la vie quotidienne*. Paris: L'Arche, 1977 2vol.

LEFEBVRE, Henri. *Production de l'espace*. Paris: Anthropos, 2000.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1972.

MONTANER, Josep Maria. *A modernidade superada. Arquitectura, arte e pensamento do século XX*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Existencia, espacio y arquitectura*. 1.<sup>a</sup> ed. Barcelona: Editorial Blume, 1975.

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius Loci: towards a phenomenology of architecture*. NY: Rizzoli, 1980.

PEREC, Georges. *Species of spaces and other pieces*. NY, USA: Penguin Books, 1997.

TSCHUMI, Bernard. *Event-Cities 3. Concept vs Context vs Content*. Cambridge/London, The MIT Press, 2005.

TSHUMI, Bernard. *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: The MIT Press, 1996.

TUAN, Yi-fu. *Space and place. The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota, 1977.

ZEVI, Bruno. *Architecture as space. How to look at architecture*. NY: Horizon Press, 1974.



## CONCEITO II “Tempo”

**Temas-Chave:** O Significado do Efêmero; O Experimental na Arquitetura; O Temporário na Cidade.

O **Conceito II** surge tomando como ponto de partida o tema abordado ao longo do Conceito I. Pretendemos fazer a ligação do evento e do lugar, aliados ao interesse no modo como o temporário e como o efêmero possuem impacto no ambiente arquitetônico. A arquitetura efêmera apresenta-se como um tema contemporâneo e dinâmico que se relaciona com a questão da relação do utilizador com a intervenção transitória, que por sua vez, se impõe na efetividade da realidade e do tempo. De facto, na sociedade de hoje as nossas exigências não são as do passado, nem tão pouco as do presente, o hoje já se encontra superado no amanhã. Requer-se assim que os espaços, enquanto arquitetura de eventos, sejam pensados de forma transitória e por isso intemporal.

A experiência do espaço é sempre transitória e como tal também a vivência da arquitetura o é. É nesse sentido, que procuraremos entender aquilo que caracteriza um objeto arquitetónico qualquer como transitório no espaço e no tempo, raiz do fenómeno da arquitetura efêmera. Compreender que não importa se a intervenção arquitetónica dura uma hora, ou um dia ou dez anos. O que importa é a ideia da sua (in)temporalidade.

*“Mas mesmo que seja concebida e construída para a eternidade, a arquitetura não deixa de ser, por natureza, efêmera. A sua ideia conceptual esmorece e dissemina-se. A sua materialidade física decai e transforma-se. A sua apropriação humana muda e adapta-se. É por isso deveras estranho que a arquitetura continue a revelar tanta dificuldade em interiorizar produtivamente essa lógica da efemeridade.”* (BAPTISTA, 2010, 6-7)

Quando vista de uma certa distância qualquer arquitetura é temporária, mas o que pretendemos dar aqui a entender é que podemos dotar a arquitetura de significado através do efêmero, do transitório e do temporário. Precisamos, ainda, definir o que entendemos por efêmero e móvel, evitando que encontremos estes conceitos em tudo. Compreendemos, no entanto, que quanto menor o tempo de estadia de uma construção no espaço, maior a sensação da sua efemeridade.

Partimos de premissa de que o homem é a medida das coisas humanas e, assim sendo, percebemos por eternas aquelas coisas que transcendem a nossa dimensão temporal, já que as suas transformações não acontecem de modo perceptível aos olhos do indivíduo. Neste contexto, por uma arquitetura perecível entendemos aquela que se desfaz dentro da escala humana de tempo.

Desejamos também ver estes conceitos através da ideia inerente de efemeridade e temporalidade na obra arquitetónica, no sentido único de mudança e mutação do espaço da obra e do espaço envolvente da própria obra, ou seja, no seu carácter singular e na transformação do espaço urbano dotando-o de outras significações. A questão do efémero e do transitório apresentam-se como instrumentos na compreensão do espaço urbano contemporâneo e distinguem-se pela capacidade de produzir um tempo diferente do tempo cronológico, psicológico e cosmológico, existindo uma intenção de rutura espaço-temporal.

Como primeira abordagem a esta temática, temos em meados da década de noventa, Robert Kronenburg (1) (2002) que publicou a primeira série de obras literárias sobre o “móvel”, o “portátil” e o “transportável”. Segundo o autor, o portátil é uma variante do móvel e, sendo que as obras em estudo são exclusivamente de carácter efémero, neste enquadramento, o “portátil” baseia-se no transporte da obra numa só peça, ou seja, tem a vantagem de se usufruir desta imediatamente, chegada à sua nova localização. Dentro do “móvel” podemos ter também obras possíveis de relocalizar que consistirão no transporte de partes possíveis de montar quase instantaneamente e o “desmontável” que é formado por um sistema de componentes, baseado na montagem de várias peças.

De acordo com Kronenburg (1998) ambientes transportáveis são intervenções arquitetónicas capazes de movimento no espaço e no tempo. O autor afirma que a arquitetura transportável possui todas as capacidades que a arquitetura permanente tem de criar ambientes significativos, identificáveis e reconhecíveis que permitam ao ser humano afirmar a sua existência física e relacionamento com a obra arquitetónica e o mundo.

De modo a entender alguns dos principais conceitos e os seus significados, citamos Robert Temel (2) (2006). Segundo o autor, o “temporário” está localizado entre o “efémero” e o “provisório” e refere-se a algo que existe por um determinado período de tempo. O efémero é uma temporalidade existencial, enquanto que o provisório é algo que substitui o “objeto real”. O temporário, por sua vez, seria algo que inicialmente tem a vida curta como o efémero, mas que pode ser prolongada como no provisório, embora sem ser um substituto precário de outra coisa. A sua limitação temporal permite a conceção de objetos que seriam impossíveis para um longo prazo, apresentando-se como um campo aberto de possibilidades. Assim sendo, o temporário encontra-se entre estas duas noções, tem uma vida curta como o efémero, mas ao contrário deste pode existir por um longo período de tempo, diferente do inicialmente proposto.

Quando falamos em usos temporários procuramos a liberdade de produção de espaço que não é possível no permanente. Estes espaços relacionam-se primeiramente pela interposição da ação e interação, do evento, do uso e da apropriação dos mesmos. O uso temporário pode também ser explicado na medida em que um evento tem lugar em determinado espaço com a ideia de lhe preferir um determinado significado que ele não tinha antes, ou de algo experimental quando não se tem certeza de que certo objeto pode funcionar por um longo período de tempo.



Figura 4 *Spacebuster*, 2009. Raumlabor Berlin. O *Spacebuster* interage com a arquitetura circundante e o entorno social, abrindo o espaço urbano para o uso temporário.

A origem do efêmero numa pesquisa espacial ressalta a sua importância na procura de definições teóricas e estruturais da arquitetura, dos espaços urbanos e das suas interações com a comunidade. A sua permanência como fator de desenvolvimento espacial, estético e de consciência sobre a cidade permanece atual.

Partimos do princípio de que a sociedade contemporânea vive num momento específico que se reveste de características de transitoriedade (condição efêmera), que imprime alguns traços característicos aos espaços da vida coletiva, como a sensação de hostilidade e o egocentrismo. As intervenções temporárias funcionam, nesse sentido, como estímulos de relações de proximidade e intimidade, tanto com o próprio espaço, quanto na relação entre os próprios indivíduos, atuando reactivamente contra esse desfavorável estado de alienação. As atividades transitórias que povoam o espaço imprimem-lhe novos significados através dos indivíduos que dele se apropriam gerando os seus próprios ciclos, aparecendo, desaparecendo e reaparecendo em função dos ritmos sociais e adquirindo relevância através dos usos que acomodam.

Estamos perante uma forma de produzir arquitetura que responde às mudanças em vez de lhes oferecer resistência, o efêmero na arquitetura ganha uma nova relevância na questão da condição urbana contemporânea. Pode concluir-se que a obra efêmera acomoda a sua função e a sua forma a esse novo paradigma temporal, deslocando para o indivíduo as determinações dos seus possíveis novos significados. O utilizador cria uma nova significância e atribui ao espaço uma importância idiossincrática. Deste modo, temos intervenções temporárias contemporâneas como forma de transformação positiva dos lugares.

É através de conceitos como “efêmero”, “eventual”, “transitório”, “amovível”, que a arquitetura permite projetar um lugar que transcende a realidade que o rodeia, que se supera, permitindo ao visitante distanciar-se da sua rotina diária.

As suas características físicas e simbólicas, mas acima de tudo o seu papel na articulação das relações urbanas determinam a importância destes espaços na cidade, consagrando-os como lugar de eleição para a variação. A preferência por estes espaços recai assim no conjunto dos seus aspetos qualitativos e quantitativos que os disponibilizam à transformação e subversão, ao seu uso variável de acordo com determinado evento.

A exploração do efêmero retira do espaço urbano um aspeto essencialmente experimental, encerrado numa condição temporal momentânea. A experimentação de valores de civilidade, a expressão de novas abordagens urbanas, de novos imaginários e utopias, é possibilitada no confronto direto com a cidade e os seus habitantes. Na impossibilidade ou inaptidão para transformar a cidade, o efêmero impõem-se como espaço de possibilidades e experimentação.

Conquista-se assim a possibilidade de desenvolver o campo da experimentação arquitetónica ao mesmo tempo que se constituem como lugares de atração na cidade. Na sua dimensão conceptual e espacial, o efêmero vale enquanto parte dos processos de experimentação e

desenvolvimento da arquitetura. Este surge assim como condição experimental intrínseca à criação e ensaio sobre o espaço da cidade e linguagens urbanas.

A força da relação lugar-evento (explorada no Conceito I), reforça a dimensão da particularidade das intervenções temporárias. Caracterizada pela vontade de interagir, estimular, criar, expressar, movimentar, agitando os espaços e as inércias, através de “acontecimentos” ou “eventos”. O efémero e o transitório despertam a uma inquietante instigação do evento, tendo essa capacidade de colocar o espaço em movimento proporcionando a formulação de algo novo, a proliferação de ideias e de mudança social. Usos e ocupações temporárias são vistos no atual debate, portanto, como ferramentas de potencialização, revelando novas possibilidades dos espaços.

A associação do efémero e do evento pelo conjunto das alterações introduzidas ao espaço da cidade, mais do que acontecimentos momentâneos, permitem transformar a cidade num lugar utópico (sendo neste contexto visto como o culminar do desejo e imaginário humano). A mutabilidade do espaço público aparece assim como um momento libertador capaz de proporcionar o debate e reflexão sobre o urbano e favorecer a experiência. O efémero assume-se como território de expressão e simultaneamente enquanto lugar de manifestação da cultura urbana coletiva, e da sua sofisticação relacional; espaço público e efémero validam-se como território aberto contemporaneamente à espontaneidade e experimentação.

Como exemplo temos, na década de sessenta, o Situacionismo, associando-se a outras formas de expressão plástica e exploração espacial (como as artes performativas), indagando nas possibilidades de extensão e subversão de significados e apropriação espacial sobre o ambiente construído numa consciencialização sobre a cidade.

Existe neste movimento uma compreensão face à importância do efémero que se acentua enquanto fuga e experiência sobre o espaço do quotidiano, permitindo questionar os valores da cidade, formulando novas relações com a envolvente e ampliando a capacidade de significação ligada à memória do espaço, desenvolvendo a ação crítica e o reconhecimento da situação ou eventualidade.

A Internacional Situacionista (SI) (3) procurava espaços urbanos móveis e uma arquitetura que pudesse ser transformada total ou parcialmente em sintonia com os desejos dos seus utilizadores de forma a estimular novos modos de fruição dos espaços urbanos, como maneira de combater a alienação e a passividade da sociedade da época. A ideia de resgate do valor humano de se viver na cidade através da ativação intencional da vida urbana. A participação seria o motor da construção das situações dentro da ótica situacionista, a construção concreta de ambiências momentâneas da vida. Desta forma, temos a dimensão da intervenção temporária, que é a dimensão relacional, ancorada nas relações sociais.

Podemos encontrar muito desta ideologia no projeto, “Instant City” (1968-1970) do grupo Archigram (4), este apresentava-se como uma espécie de noção aberta de intervenção explorada

através de uma série de desenhos, colagens e modelos feitos por Peter Cook (5), Ron Herron (6) e Dennis Crompton (7), membros deste movimento. Não se tratando aqui, portanto, de algo efetivamente construído, porém, mesmo que colocada em prática, *Instant City* não deveria durar para sempre, deveria existir como fator provisório, um evento desenvolvido no espaço durante um tempo determinado, sem deixar, entretanto, qualquer marca permanente. A intenção básica era enxertar temporariamente a dinâmica das grandes cidades em comunidades periféricas. Os paradigmas para *Instant City* seriam os eventos de natureza transitória, sendo que a noção de “ambiente” deixava de se identificar apenas com os aspectos físicos e as condições de um lugar, mas com toda a multiplicidade de fatores que pudessem ser percebidos ou experimentados. *Instant City* exigia do utilizador uma participação direta, uma integração ao tempo e ao espaço transitórios. Uma dimensão de tempo, que passa a ser parte integrante do problema de projeto soma-se inevitavelmente à dimensão do espaço.

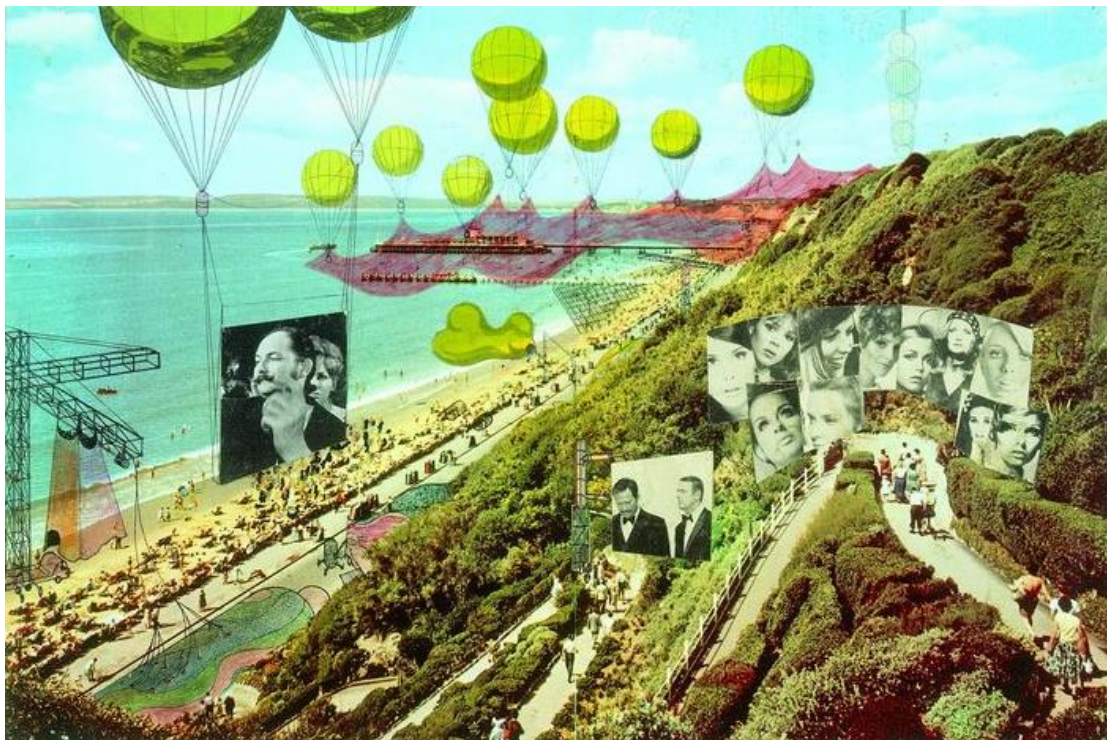


Figura 5 *Instant City Visits Bournemouth*. Peter Cook (Archigram).

A impermanência destas estruturas significa a liberdade de produção de uma arquitetura desligada de regras legislativas e portanto, uma arquitetura capaz de gerar novos conteúdos e oportunidades sem restrições. Conceitos arquiteturais que pareciam ser impossíveis de concretizar tomam agora forma e criam novas posições conceptuais dissolvendo barreiras e potenciando resposta às novas situações de vida de uma sociedade em constante mutação.

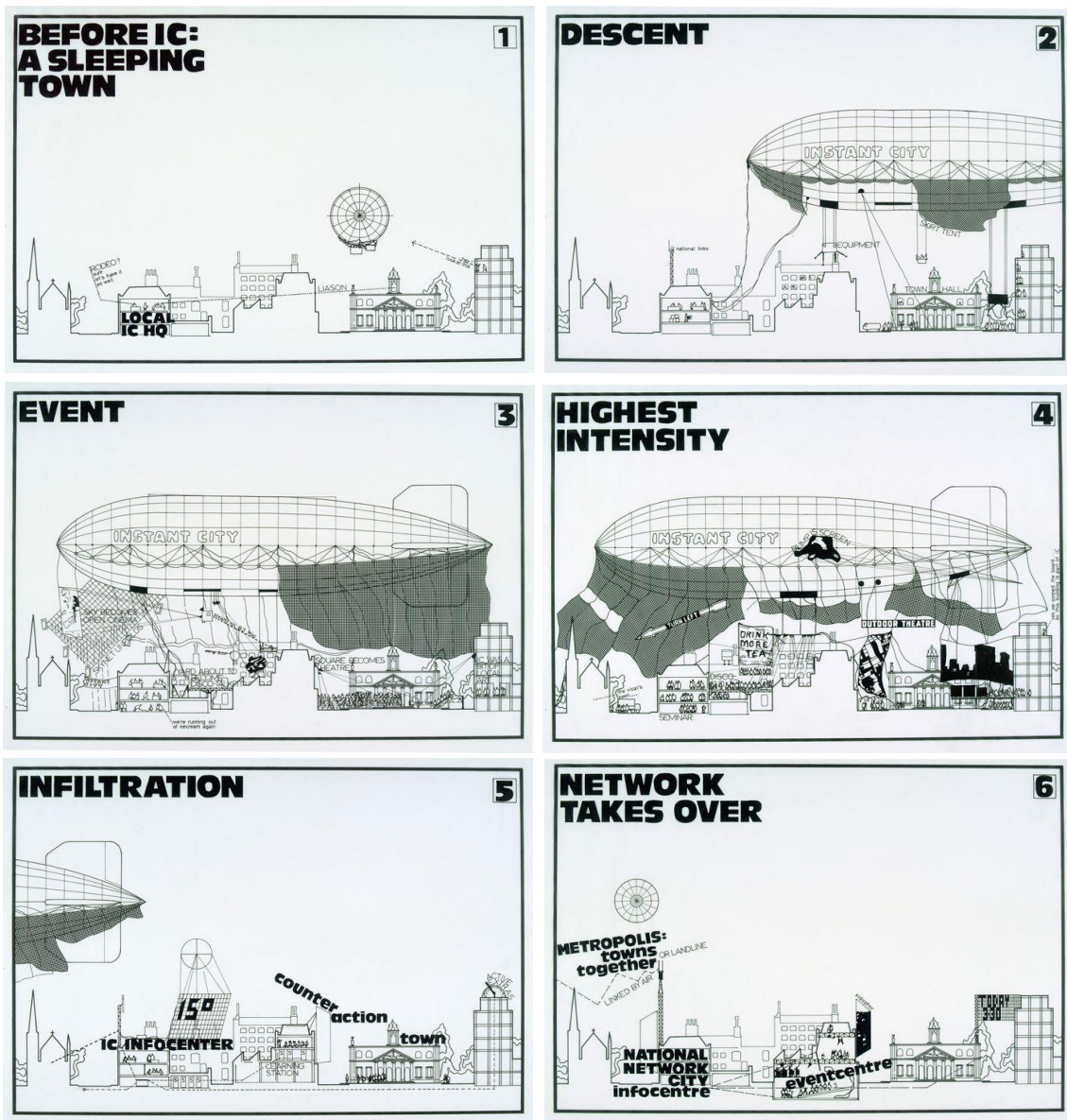


Figura 6 *Instant City, Before IC*, 1969. Peter Cook (Archigram).

Figura 7 *Instant City, Descent, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram).

Figura 8 *Instant City, Event, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram).

Figura 9 *Instant City, Highest Intensity, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram).

Figura 10 *Instant City, Infiltration*, 1969. Peter Cook (Archigram).

Figura 11 *Instant City, Network Takes Over, Airship Sequence of Effect of an English Town*, 1969. Peter Cook (Archigram).

"- Mas o que é que 'efémero' quer dizer? - voltou a repetir o príncipezinho [...].

- Quer dizer que 'se encontra ameaçado de desaparecimento a curto prazo'. [...].

'A minha flor é efémera', pensou o príncipezinho, e só tem quatro espinhos para se defender do mundo inteiro." (SAINT-EXUPÉRY, 1987, 56).

Porém, o efémero, face a uma arquitetura permanente, coloca questões específicas no campo das relações com a cidade e os indivíduos a par da sua capacidade para a inclusão de memória. Parece-nos pertinente entender como se processa a cognição de uma obra efémera que, por essência, participa pouco da vida do homem. Uma obra dotada de uma temporalidade, que tem hora marcada para deixar de existir, dialoga de forma diferente com o seu utilizador. A própria relação deste com a obra efémera é diferente da relação com uma obra permanente. Há sempre uma sensação de estranhamento guiando a relação entre a obra e o seu visitante.

O aspeto da transitoriedade amplia a noção de que, estes objetos arquitetónicos, para além da relação com o lugar, proporcionam uma abertura para o discursivo e o social, o que contribui também para os manter inseridos dentro de um sistema globalizado da arte, no qual os arquitetos passam a atuar como provedores de serviços artísticos, oferecendo uma experiência única e sem reprodução, onde o tempo de vida da obra não está ligado somente, de maneira linear, ao seu tempo de duração.

À arquitetura efémera atribuem-se assim características e funções que a distanciam dos factos permanentes e dos condicionalismos que os regem. Constituem-se como fatores experimentação e aprazamento visual, criando imagens e espaços transitórios em momentos singulares da cidade. A sua condição temporal, de obra do momento, possibilita uma atualização imediata. A arquitetura efémera liga-se à expressão dos momentos individuais e coletivos de prazer e fruição.

Este tipo de arquitetura portátil ou efémera consegue incorporar a experiência arquitetónica com o corpo de maneira equiparável. Os casos de estudo, adiante apresentados, representam espaços onde surgem, além dos sentidos, as emoções. Servem precisamente para exemplificar momentos nos quais nos emocionamos no âmbito de uma arquitetura efémera particular.

Poderemos então, neste enquadramento, referenciar o trabalho de artistas experientes no campo da arquitetura temporária como Maurice Agis (8) com as suas estruturas insufláveis "Colourspace" e "Dreamspace". Nestes ambientes, que combinam arte e arquitetura, podemos observar e experienciar algumas das referências básicas da humanidade e da arquitetura em dialética: corpo, espaço e tempo/cor, forma e textura. No trabalho de Agis o elemento crucial é o movimento das pessoas no espaço, é o sentido de conexão do indivíduo consigo mesmo e com a presença de outros e também na relação com o próprio espaço através da deambulação, que quebra a rotina diária, permitindo que qualquer pessoa o possa viver e experienciar.



Figura 12 *Dreamspace IV*. Maurice Agis.



Figura 13 *Dreamspace IV*. Castellón, Espanha. Maurice Agis.



Figura 14 *Dreamspace IV*, Liverpool, 2006. Perspetiva interior. Maurice Agis.

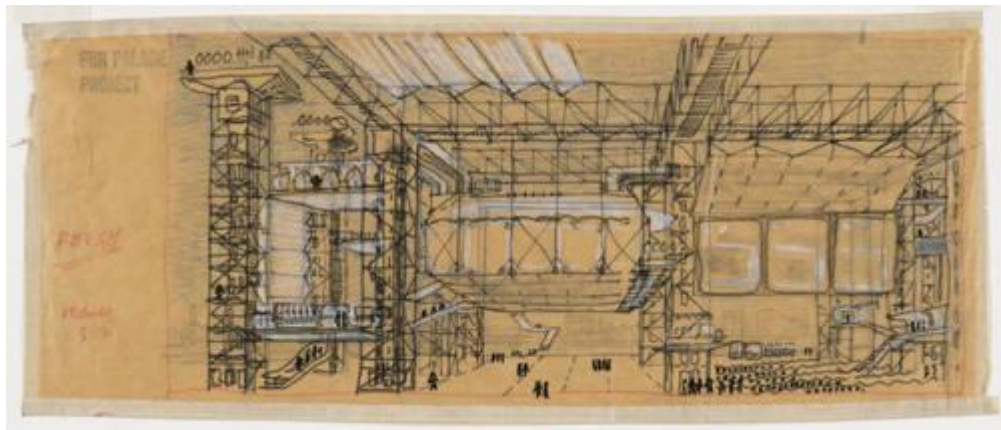
Pensamos na arquitetura efémera como sendo uma vertente na arquitetura experimental, no sentido em que suscita emoção e marca os utilizadores pela sua existência efémera, através da memória. Os seus elementos suscitam a emoção para que seja ultrapassada a questão da perenidade e seja atingida a memória dos utilizadores. Assiste-se, assim, a um momento em que o criador, a obra, o utilizador, se encontram em total união, culminando num momento suspenso no tempo pela aprazível ambiência que incorpora a arquitetura.

Projetos como “Fun Palace” (1961), de Cedric Price (9), aberto à transformação pela participação efetiva do utilizador na junção de peças pré-fabricadas que geravam uma “zona de total possibilidade”, lançaram a mais fundamental crítica ao tradicional programa arquitetónico por assumirem temas como o descartável, o consumo de massas, o nomadismo, a diversão e o conforto material e psicológico.

Price acreditava que a responsabilidade do arquiteto não era criar edifícios eternos, mas sim fornecer uma adaptação fácil do presente e do futuro imediato. A constante mudança de atividades determinaria a forma do espaço. A flexibilidade ou mudança do espaço apenas dependeria das pessoas e das atividades que delas resultassem. A variabilidade do *Fun Palace*

não está comprometida pela sua composição formal, mas sim pela constante mudança programática requerida pelos utilizadores.

Price ambicionava que o projeto apresentasse muita flexibilidade incorporada como forma de potenciar o espaço fluido. Para o autor, já não era possível pensar a arquitetura como algo estático e imutável, em vez disso achava que se deve ver a arquitetura como dinâmica e ágil, um sistema aberto onde qualquer pessoa pode ter um papel interativo. Um espaço que pretendia ser completamente imprevisível.



**Figura 15** Fun Palace for Joan Littlewood Project, Stratford East, London, England, Perspetiva.1959-61. Cedric Price.

O *Fun Palace* funcionaria 24 horas por dia, 365 dias por ano, tendo um período de ação efémero, de apenas 10 anos.

Podemos concluir que, intervenção temporária é a que se move no âmbito do transitório, das relações sociais, que envolve a participação, ação, interação e subversão, e é motivada pela sede de liberdade, de descoberta, de transformação e de autoconhecimento. Estamos perante a ideia de uma arquitetura temporária e transitória que poderá apoderar-se do espaço público sem que para isso represente alguma autoridade social ou económica e por isso que se apresenta como um espaço dentro do espaço urbano que é livre, possuindo uma atmosfera que se encontra algures entre o sagrado e o profano.

## Notas – Conceito II

- (1) **Robert Kronenburg** (1954) é um arquiteto e professor na *Liverpool School of Architecture* (LSA).
- (2) **Robert Temel** (Viena, 1969), é um arquiteto e teórico austríaco.
- (3) **Internacional Situacionista (IS)** (1957-1972) foi um movimento resultante da fusão de três vanguardas artísticas dos anos de 1950. Com uma proposta voltada para uma nova visão de produção artística e também de construção de uma nova sociabilidade baseada na crítica da vida quotidiana partindo da criação de situações e também de uma nova visão sobre o espaço urbano e a sua utilização.
- (4) **Archigram** (1961-1975) foi um grupo sediado em Londres, possuindo seis membros. Archigram colaborou numa inovadora série de desenhos, publicações, exposições e projetos que desafiaram concepções contemporâneas da arquitetura. Nenhum dos projetos apresentados seria realizável, mas foram produzidas diversas ideias e representações gráficas de grande qualidade embora com algum espírito provocatório e irónico. O seu trabalho continua a influenciar a arquitetura nomeadamente na sua vertente experimental.
- (5) **Peter Cook** (Southend-on-Sea, 1936) é um arquiteto, escritor e professor inglês. Cook foi um dos fundadores do grupo vanguardista dos anos 60 Archigram e autor do projeto Plug-In City proposto em 1964.
- (6) **Ron Herron** (Londres, 1930), é um arquiteto inglês e um dos fundadores do grupo Archigram e da revista com o mesmo nome.
- (7) **Dennis Crompton** (Blackpool, 1935) é um arquiteto inglês, membro do grupo Archigram. Crompton juntamente com Ron Herron, criaram e produziram a exposição, "Archigram: Arquitetura Experimental 1961-1974", que estreou em Viena em 1994 e continua a viajar pelo mundo. Lecionou arquitetura e desenho urbano nalgumas das principais escolas internacionais, incluindo a *AA-Architectural Association*, *The Bartlett* (UCL), *Cooper Union*, e da *Universidade de Washington* em St. Louis.
- (8) **Maurice Agis** (Londres, 1931-2009) foi um artista e escultor britânico que se consagrou pelas suas estruturas insufláveis em PVC, *Colourspace* e *Dreamspace*. O seu trabalho dilui a linha entre instalação artística e arquitetura pela escala dos seus trabalhos.

- (9) **Cedric Price** (Stone, 1934-2003) foi um arquiteto britânico visionário e um dos nomes em destaque na arquitetura dos anos de 1960 e 1970. Price graduou-se na *AA-Architectural Association* em 1955, onde mais tarde lecionou. Reconhecido pelas suas ideias e proposições experimentais, o arquiteto inglês é comumente referenciado pelo seu projeto Fun Palace, para o East Side de Londres, realizado nos primeiros anos da década de 1960.

## Referencias Bibliográficas – Conceito II

**BAPTISTA, Luís Santiago.** *Arq./a: revista de arquitetura e arte, nº 77. Produções efémeras. Entre a condição existencial nómada e as práticas de ação urbana.* Lisboa: Infocrições, Janeiro/Fevereiro, 2010, p.6-7.

**COOK, Peter.** *Archigram.* Basel: Birkhauser, 1991.

**HENRIQUES, Júlio.** *Internacional situacionista.* Antologia, Edições Antígona, 1997.

**KRONENBURG, Robert.** *Houses in motion. The genesis, history and development of the portable building.* 2ª ed. West Sussex: Wiley Academy, 2002.

**KRONENBURG, Robert.** *Portable Architecture.* 3ª ed. Burlington: Elsevier/Architectural Press, 2003.

**KRONENBURG, Robert.** *Transportable Environments. Theory, Context, Design and Technology.* 1ª ed. London: E & FN Spon, 1998.

**LOBSINGER, Marie Louise.** *Cybernetic theory and the architecture of performance. Cedric Price's fun palace.* In GOLDHAGEN, Sarah Williams; LEGAULT, Réjean. *Anxious modernisms. Experimentation in postwar architectural culture.* Montréal: Canadian Centre for Architecture, 2000, p.119-139.

**TEMEL, Robert; HAYDEN, Florian.** *Temporary Urban Spaces. Concepts for the Use of City Spaces.* Basel: Birkhäuser, 2006.

**TSHUMI, Bernard.** *Architecture and Disjunction.* Massachusetts: The MIT Press, 1996.



## CONCEITO III “Sujeito”

Temas-Chave: Emoção + Arquitetura; O Prazer na Arquitetura; A Arquitetura como Experiência.

Por último, o enfoque do **Conceito III** surgirá em consonância com uma questão que pensamos pertinente e muitíssimo atual. Quais são os desejos na nossa sociedade? Hoje em dia os arquitetos debatem-se com um desafio bastante complexo, a questão do desejo e do prazer na arquitetura.



Figura 16 *Habitual Grace*. 2011. Jo Schwab.

O conceito da sexualidade, em tempos associado à decadência e ao vulgar, alcançou nos dias de hoje o seu próprio significado, subversivo e fetichista (na ligação entre a memória e a fantasia). A sexualidade foi redirecionada ao prazer e ao erotismo, proporcionando a reafirmação de uma nova identidade pessoal e coletiva na sociedade. Ela expressa-se no estilo de vida que se adota, no modo como se vivem as emoções e como se encara o prazer. É uma parte integrante da nossa identidade básica e como tal não poderia passar sem ser explorada.

Tendo em conta os conceitos I e II apresentados anteriormente, somos levados a ter em conta na exploração desta temática a junção do evento e do movimento dos corpos associado ao transitório que, por sua vez, permite um objeto arquitetônico desprendido e mutável no espaço e no tempo, e em constante relação com o indivíduo. O prazer relacionado com o conjunto destas características e atendendo às novas necessidades do viver contemporâneo, encontra-se aliado à livre utilização do espaço, a um lugar onde o sujeito é onipotente e ativo, a um lugar para “encontros secretos”.

A arquitetura aqui não é uma história há muito esquecida, mas sim um palco de contemporaneidade associado ao prazer e às fantasias humanas. É nestes ambientes que as pessoas poderão por um período de tempo visitar e povoar um espaço que não tinha estas características anteriormente, durante a duração do evento/intervenção, criando um ambiente pessoal, sensual, que responde fisicamente e emocionalmente aos seus ocupantes. Os lugares “entre lugares” são os espaços da cidade onde podemos criar potencialidades antes inexistentes, são os lugares nos quais podemos estabelecer ligações.

Para introduzir o tema podemos começar por definir a palavra emoção, esta relaciona-se diretamente com movimento, utilizando o termo cunhado por Glen Mazis (1) “e-moção” (MAZIS, 1993), esta é a experiência corporal como poesia do movimento. A apreensão da palavra *emovere* (do latim) significa movimentar, reações manifestas diante de condições particulares que mobilizam para algum tipo de ação. O vocábulo origina os termos emoção, mover, colocar-se para fora de si. A emoção (e-moção) está desta forma estreitamente relacionada com o campo do movimento (do latim *motus*). “E-moção” é portanto o movimento que nos predispõe a agir.

A afinidade entre a arte e a arquitetura não é um tema novo. A relação entre ambas as disciplinas foi, no entanto, adotando diferentes modelos, sentidos de influência e estruturas hierárquicas para as suas interações, subsistindo assim, ao longo dos séculos.

Uma das maiores conexões entre Belas-Artes e Arquitetura serão as instalações artísticas, que tal como a arquitetura criam ambiências que nos permitem experienciar e viver os espaços. Estas intervenções não só criam espaço físico mas podem também conter som ou cheiro. Trata-se aqui de diminuir as fronteiras entre artista e espectador, introduzindo uma situação em que ambos se comunicam mais diretamente. O trabalho só existe na presença do ser humano, no entanto

podemos também fazer do observador parte integrante da intervenção aumentando a sua força e significado. São espaços relacionados com o corpo humano que permitem assim a interação direta entre público e arte. Os espaços em análise criam um ambiente baseado em funcionalidades estéticas e emocionais em vez do convencional forma/função, permitindo deste modo um aumento da capacidade performativa humana e do próprio espaço em relação com a malha urbana existente.

Podemos depreender que ultrapassar as barreiras entre a instalação artística e a Arquitetura é abrir um campo experimental de ambientes e espaços que suportam o nosso desejo de liberdade pessoal. Podemos, desta forma, eliminar as barreiras entre o corpo e a arquitetura pois esta é transformada numa extensão do psicológico humano pelas emoções dos seus utilizadores, transpondo-nos para a ideia de uma arquitetura emocional.

Talvez seja exatamente a distância que estas imagens e cenários têm da vida quotidiana que os torna propícios para o imaginário. A sua redundância contemporânea e a distância da vida quotidiana permite que a nossa imaginação, ou fetichismo, que a ideia de fantasia reabite nelas. Estes espaços oferecem o espaço de possibilidades, onde podemos assumir um papel distinto do da nossa vida diária que seria totalmente inaceitável num outro lugar.

Neste seguimento podemos ter como exemplo a obra de Robert Morris (2). Foi na sua instalação interativa “Bodyspacemotionthings” (1971) onde, pela primeira vez, se propôs ao público que interagisse fisicamente com as obras de arte, no que se relata como, a primeira exposição totalmente interativa da Tate Gallery em Londres.

O artista pertence a uma geração que conduziu para a reflexão a condição relacional da arte: relação do artista com o seu trabalho, relação do trabalho com o seu público. Assim, Morris oferece ao público uma forma vazia ou neutra que apenas vive através de uma situação ou acontecimento. A presença corporal do espectador é requerida para que a obra se concretize, uma vez que a temporalidade da experiência desse espectador é a temporalidade da própria obra.

Para além do estabelecimento de uma relação de dependência entre espaço, obra e espectador, estas obras apresentam um carácter lúdico, que transforma o público em participante ativo. A palavra “espectador” perde assim o seu sentido, por estarmos diante de obras que requerem a interação física direta de um público.

O tempo da obra seria, assim, dado através do acontecimento, na interação do público e da obra em si, agora vista como um espetáculo. A indeterminação e a aleatoriedade atuam nos seus trabalhos, abertos ao campo das possibilidades, fazendo da obra de arte um acontecimento onde arte e vida por um momento se confundem.



Figura(s) 17, 18, 19 e 20 *Bodyspacemotionthings*, Tate Modern, 1971. Robert Morris.

*"Personally, I'd rather break my arm falling off a platform than spend an hour in detached contemplation of a Matisse."* (Pessoalmente preferia partir o meu braço ao cair de uma plataforma que passar uma hora em contemplação despreocupada de um *Matisse*.) (Morris (19 de Janeiro de 1971), carta para o curador do Tate Modern, Michael Compton).

O arquiteto que se vê no desafio de projetar o “lugar do desejo”, tem a sua função emparelhada com a arte, e neste sentido o projetar implica colocar-se perante a abstração do desejo. Esse abismo impulsivo próprio do desejo transparece de múltiplas formas, todas elas ligadas ao construir o espaço numa perspectiva de interação entre artista, obra e público.

O prazer pode para além disso, encontrar-se também na ideia de que a arquitetura pode existir por si só, sem justificação funcional. Não existem necessidades, senão a necessidade do prazer, de provocar emoção na dialética entre o nosso corpo e o espaço. A expressão arquitetónica torna-se no conteúdo e a arquitetura no exercício da liberdade frente à norma.

O que Bernard Tschumi (3) endossa no seu ensaio “Chapter 10: The Pleasure of Architecture” (Capítulo 10: O Prazer da Arquitetura) é a condição marginal da arquitetura, o prazer do espaço dialeticamente instituído pelo prazer conceitual e pelo prazer da experiência corporal. Tschumi defende um prazer ativado pelos sentidos, o chamado erotismo da experiência do corpo no espaço.

É neste sentido que o conceito de erotismo é introduzido pelo autor, o erotismo visto como o “prazer de excesso” em que “Neither space nor concepts alone are erotic but the junction between the two is.” (Nem o espaço nem os conceitos, por si sós, são eróticos, mas a confluência entre ambos.) (TSCHUMI, 1996, 89).

O espaço sensorial confronta a materialidade da arquitetura e a do próprio corpo que tem a sua razão também estimulada pelo componente conceitual do projeto. Enfatizar o prazer das experiências corporais exige abandonar as expectativas sociais acerca da arquitetura, significa entendê-la para além dos paradigmas funcionais, programáticos e formais.

*“Exceeding functionalist dogmas, semiotic systems, historical precedents, or formalized products of past social or economic constraints is not necessarily a matter of subversion but a matter of preserving the erotic capacity of architecture by disrupting the form that most conservative societies expect of it.”* (Exceder os dogmas funcionalistas, sistemas semióticos, precedentes históricos ou produtos formalizados do passado social ou de determinantes socioeconómicos não é necessariamente uma questão de subversão, mas uma questão de preservação da capacidade erótica da arquitetura pela rutura da forma que as sociedades mais conservadoras esperam dela.) (TSCHUMI, 1996, 92).

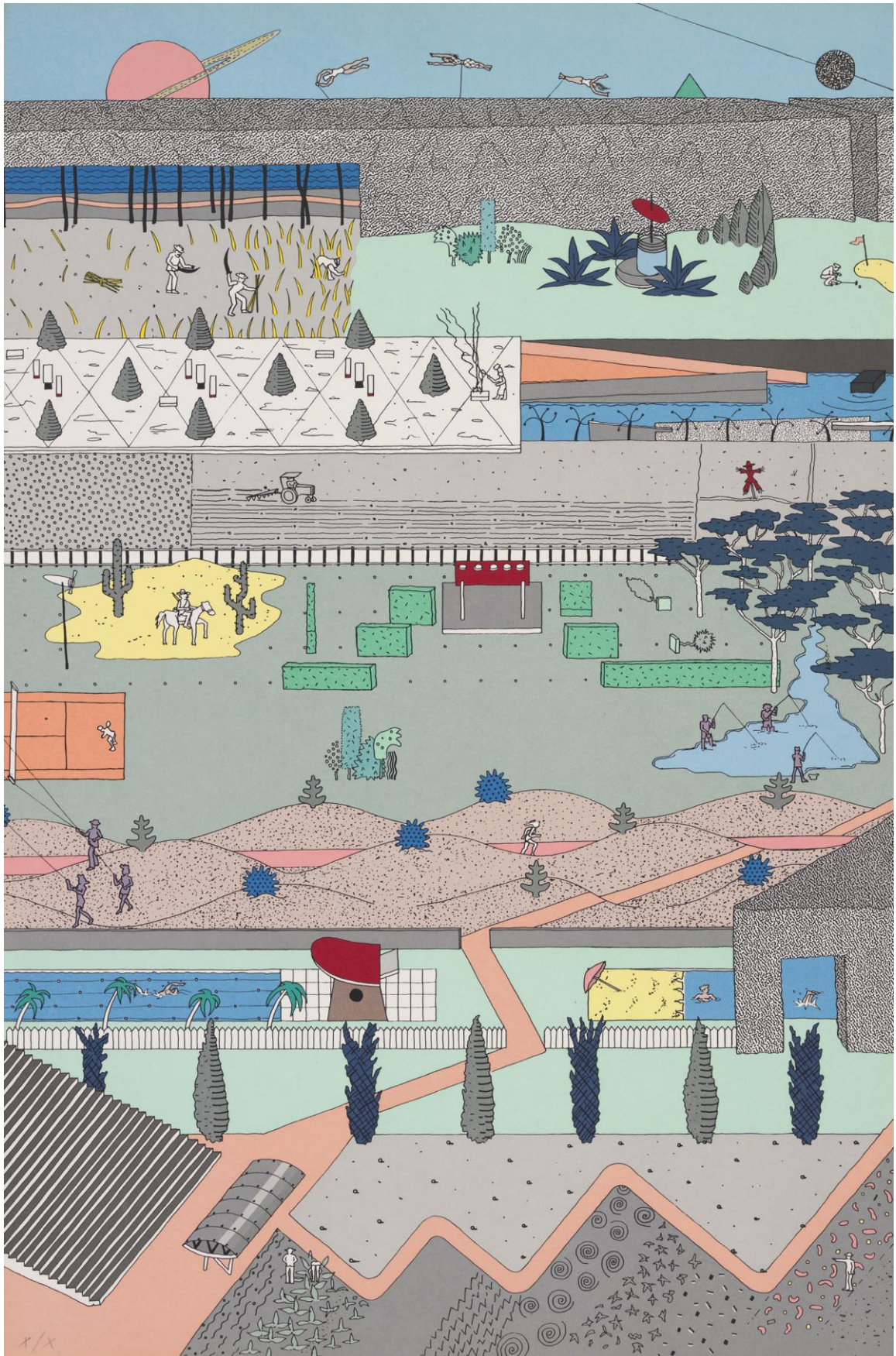


Figura 21 *The Pleasure of Architecture*, 1983. Alex Wall, Office for Metropolitan Architecture (OMA).

É neste seguimento que não podemos deixar de referir o grande apelo visual das imagens geradas pelo grupo Archigram (4), pois elas instigam uma relação sensorial com a obra arquitetônica e evidenciam a carga conceitual das propostas, descolando-as da relação formal e dos padrões estéticos preestabelecidos. A potencial nova abordagem do programa pode, portanto, gerar uma arquitetura que não é nem formalmente autônoma, nem tem a sua forma determinada pela sua função. Possuem um programa simplificado como elemento potencialmente aberto ao evento, ou como um espaço que se deixa vestir e modificar por diversos usos, assim como as *folies* propostas por Tschumi para o parque *La Villete*, projeto no qual o arquiteto aplica alguns dos seus conceitos teóricos e sobre o qual nos iremos debruçar mais detalhadamente.

“O “*Parc de la Villete*”, em Paris, de Bernard Tschumi, é provavelmente o maior exemplo de design arquitetônico dos últimos vinte anos, quando ele começa a tratar a dispersão ou expansão da arquitetura física através dum lugar.” (RENDELL, 2004, 104).

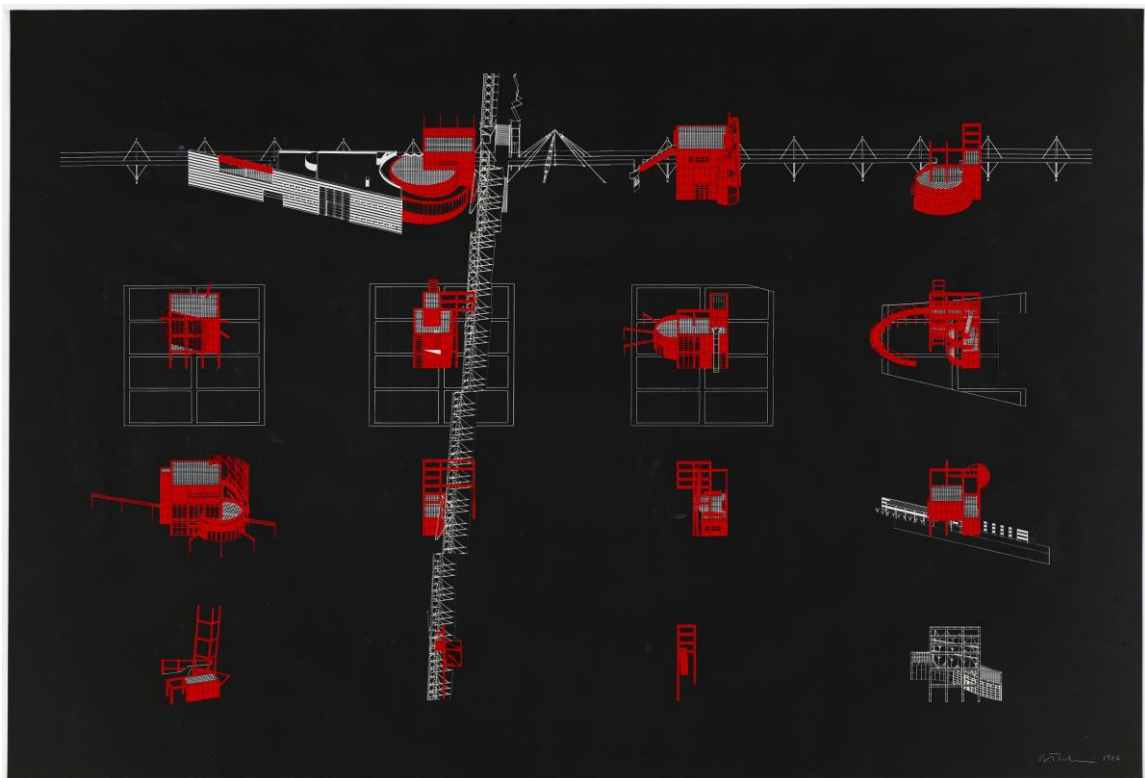


Figura 22 *Parc de la Villette, Folies and Galleries, Isometrics*, 1986. Bernard Tschumi.

As *folies* estabelecem trinta e cinco pontos referenciais, sempre distanciados em cem metros, e designados por uma letra e número que tal como uma coordenada espacial, orientam os percursos e enfatizam o movimento na grande extensão do parque. Construídas em betão e aço

pintado de vermelho, cada uma possui um desenho ímpar originado da intersecção de planos e geometrias, movimentos, aplicados a um cubo de dez por dez metros de aresta. Estas colocam-se como edifícios sem qualquer função pré-estabelecida, para que possam ser assimilados pelo público e utilizados de maneira flexível. As *folies* abrem-se para o acaso, ou para a loucura, uma das traduções do termo francês, frívolas e desvinculadas de qualquer necessidade funcional, servem ao deleite e ao “prazer sensual do espaço”.

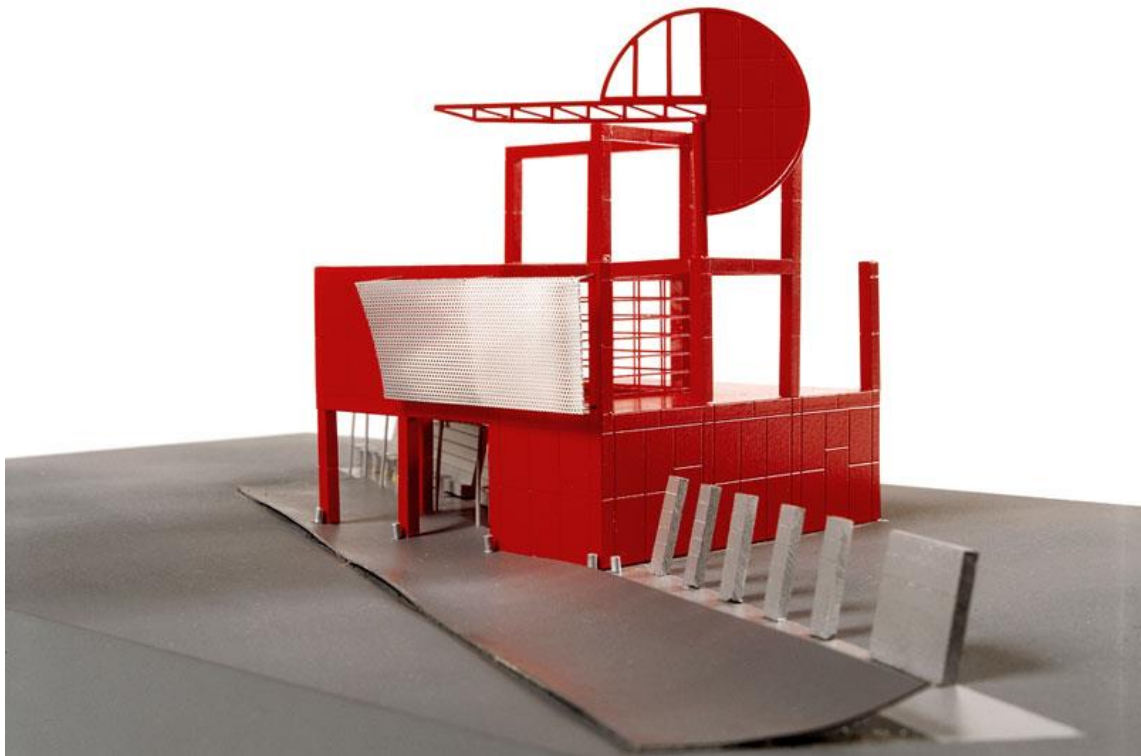


Figura 23 Maqueta, *Folie P7*. Parc de la Villette, Paris, 1991.

Partimos do princípio de que a significação de uma obra é complexa. Há a necessidade de uma arquitetura capaz de albergar diversos acontecimentos ligados a diferentes interpretações que a obra possa provocar. O espaço percebido (em relação ao espaço real) revela o que o utilizador deseja, despreza, desconhece ou tolera. A arquitetura não pode resignar-se à resolução da forma pela função. Oscilando entre um conteúdo oculto e outro inteligível, o significado precisa de ser inserido tanto no plano da expressão quanto no plano do conteúdo. É necessário defender uma arte desprendida, ligada à vida e ao ser humano, complexo por natureza.

Em outras palavras, o programa faz-se através do uso. A transformação e significado do espaço é a sua vivência escrita pelo utilizador. É no seguimento desta ideologia que Moneo (5) (2004) se

refere ao arquiteto Rem Koolhaas (6). Para o autor, Koolhaas tenta evitar uma excessiva dependência da função. A função a que se destina a obra é desprezada em nome de diversos outros paradigmas que compõem a dimensão arquitetônica, mesmo quando estamos perante uma arquitetura efêmera. Koolhaas também se desprende do determinismo funcional quando afirma “a maximum program and a minimum architecture” (um máximo de programa e um mínimo de arquitetura) (KOOLHAAS, 1997, 199). Pode-se entender que os autores introduzem o conceito “mínimo de arquitetura” como uma arquitetura que dá importância à ação em detrimento da matéria, uma arquitetura que vai na direção de resoluções espaciais que exijam mais do utilizador e menos da obra, deixando espaços intersticiais para a vida, real matéria da arquitetura.

Nesta tentativa de evitar a percepção da arquitetura como um invólucro funcional, mostra-se que a busca para atender também as aspirações humanas é de fundamental importância para a percepção ambiental e a relação entre o homem e o espaço. Assim, o papel de um espaço reside em experimentá-lo, em vivê-lo. A melhor maneira de nos relacionarmos com a arquitetura e com o espaço é movermo-nos nela, é deixarmo-nos seduzir no seu deambular. A apreensão da obra arquitetônica dá-se pela imersão do sujeito e de todos os seus sentidos em determinado espaço, e por mais complexa que pareça, essa imersão ocorre correntemente de forma passiva e desatenta.

A arquitetura tem portanto significado, apenas como ambiente humano, que perpetue a interação entre os seus utilizadores, sendo que de uma forma viabiliza o encontro e simultaneamente de outra forma controla os comportamentos da estrutura. O arquiteto consegue controlar um espaço social, ou melhor dizendo, a arquitetura passa a ser controlada pelo público, que escolhe o ambiente que deseja. Estes objetos arquitetônicos apresentam-se como elementos inertes, fetiches que, mesmo sem agir, adquirem uma capacidade de atrair os homens e atuam, não como coisa em si, mas na interação sujeito/objeto.

*“Si bien que le problème n'est plus de faire que les gens s'expriment, mais de leur ménager des vacuoles de solitude et de silence à partir desquels ils auraient enfin quelque chose à dire.”* (O problema não é mais fazer com que as pessoas se expressem, mas arranjar-lhes vacúolos de solidão e de silêncio a partir dos quais elas teriam enfim algo a dizer.) (DELEUZE, 1990, 177).

Deleuze (7) propõe que se criem “vacúolos de solidão”, que dentro do contexto arquitetônico irão representar a experiência do espaço vazio através dos sentidos, a conexão do corpo no espaço (a nossa e a de todos os que nele se encontram). É um universo onde os objetos arquitetônicos assumem sentidos e significados muito além da soma da sua formalização. Somos atraídos para sensações provocadas através de características específicas do espaço. Todos nós já sentimos isso, naquele momento quando sentimos a atração desesperada por algo, um desejo incontrolável por uma coisa, o que quer que essa “coisa” possa ser.

O facto do espaço se encontrar "vazio" permite, na sua latência e disponibilidade, oferecer um campo de hipóteses suficiente para a realização de eventos. A variabilidade de uso encontra-se também assim associada à disponibilidade do "vazio". O espaço é tanto ou mais propício à variabilidade de acordo com as possibilidades oferecidas não só pelas características do seu conceito e formalização, como pelas características intrínsecas às arquiteturas que o delimitam.

Sendo que vemos a percepção ambiental como a resposta à interpretação do espaço e sendo a emoção uma das necessidades do ser humano, acredita-se que as sensações e emoções provocadas por um ambiente são de fundamental importância para a sua compreensão através de ambientes físicos que estimulam os nossos sentidos.

A toda a sensação, que é percebida através dos sentidos, equivale uma emoção única e individual, em que o contexto cultural e pessoal criará esse momento ímpar, e dessa forma fica claro a proximidade entre a arquitetura e o prazer. Concluímos que o prazer poderá ser obtido pela interação do utilizador consigo mesmo na deambulação no espaço e com os outros ou pela experiência e pela memória na satisfação das necessidades emocionais do utilizador. A exploração das diversas valências, vem responder a uma predisposição social que se coloca cada vez mais na cultura do prazer, criando alternativas aos modos de viver próprios da vida das cidades. A predisposição mental para se organizarem ambientes diferentes dos do quotidiano, assume uma forte relevância no equilíbrio emocional e social da vida das cidades.

O prazer encontra-se na presença do vazio, na impermanência, na desnecessidade, no erotismo do conceito ligado ao espaço e ao programa, na própria deambulação e experiência pessoal do espaço, no distúrbio por não pertencer a ninguém nem a lado nenhum, fora de funcionalismos, sem finalidade, objetivos ou propósitos. Um recipiente na reflexão do desejo pessoal e comum, onde este se encontra presente no nosso inconsciente, e não na imagem arquitetural.

## Notas – Conceito III

- (1) **Glen A. Mazis** (New Jersey, 1951) é professor de filosofia e humanidades na *Penn State Harrisburg*. É especializado em fenomenologia, filosofia continental e filosofia da arte. É autor da obra “*Emotion and Embodiment: Fragile Ontology*” entre outras publicações.
- (2) **Robert Morris** (Kansas City, 1931) é um artista conceptual e escultor, dedica-se igualmente à reflexão artística contemporânea.
- (3) **Bernard Tshumi** (Lausanne, 1944) é um professor, escritor e arquiteto suíço. Estudou arquitetura na *Eidgenössische Technische Hochschule*, em Zurique, até 1969. Lecionou na *AA-Architectural Association* em Londres, e no *Institute for Architecture and Urban Studies* e também na *Princeton University*, em Nova Iorque.
- (10) **Archigram** (1961-1975) foi um grupo sediado em Londres, possuindo seis membros. Archigram colaborou numa inovadora série de desenhos, publicações, exposições e projetos que desafiaram conceções contemporâneas da arquitetura. Nenhum dos projetos apresentados seria realizável, mas foram produzidas diversas ideias e representações gráficas de grande qualidade embora com algum espírito provocatório e irónico. O seu trabalho continua a influenciar a arquitetura nomeadamente na sua vertente experimental.
- (4) **Rafael Moneo** (Tudela, 1937) é um arquiteto espanhol galardoado com o Prémio Pritzker de Arquitetura em 1996.
- (5) **Rem Koolhaas** (Roterdão, 1944) é um arquiteto e teórico holandês. Fundador do *OMA-Office for Metropolitan Architecture* em 1975 juntamente com Elia e Zoe Zenghelis e Madelon Vriesendorp. Graduou-se na *AA-Architectural Association* em Londres e é atualmente professor na *Harvard University*.
- (6) **Gilles Deleuze** (Paris, 1925-1995) foi um filósofo considerado dos maiores do século XX. Deleuze estudou filosofia na *Université Paris-Sorbonne* entre 1944 e 1948.

## Referencias Bibliográficas – Conceito III

COOK, Peter. *Archigram*. Basel: Birkhauser, 1991.

DELEUZE, Gilles. *Pourparlers*. Paris: Minuit, 1990

KOOLHAAS, R.; MAU, Bruce. *Small, medium, large, extra-large*. Koln : Benedikt Taschen, 1997.

MAZIS, Glen. *Emotion and Embodiment. Fragile Ontology*. NY, 1993.

MONEO, Rafael. *Inquietud Teórica y Estrategia Poyectual en la obra de ocho arquitectos contemporáneos*. Barcelona: Actar, 2004.

RENDELL, Jane. *Um lugar entre arte, arquitectura e criticismo*. In BRANDÃO, Pedro; REMESAR, Antoni. *Design Urbano Inclusivo. Uma experiência de projecto em Marvila, Fragmentos e Nexos*. Lisboa: CPD, 2004, p. 94 - 107.

TSHUMI, Bernard. *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: The MIT Press, 1996.



## Considerações Finais

Somos por último levados a questionar: **“Como deve o espaço público urbano comportar-se no próximo século? E qual a influência que terá este tipo de intervenção arquitetónica nesse comportamento?”**

Nós pensamos que a resposta pode ser “socialmente”! Através de um agente provocador de mudança! O foco principal é fazer do espaço público pessoal. Esperamos criar ambientes que nos possibilitem prazer, dúvida, lembrança, e que poderão responder às necessidades dominantes de forma imediata. Somos da opinião de que dar às pessoas a oportunidade de experimentar a variedade permite-lhes fazer escolhas mais informadas sobre o seu meio ambiente em geral.

*“Modern mass culture, aimed at the 'consumer', the civilisation of prosthetics, is crippling people's souls, setting up barriers between man and the crucial questions of his existence, his consciousness of himself as a spiritual being.”* (A cultura moderna de massas, voltada para o "consumidor", a civilização da prótese, está a mutilar as almas das pessoas, criando barreiras entre o homem e as questões fundamentais da sua existência, entre o homem e a consciência de si próprio enquanto ser espiritual.) (TARKOVSKY, 1987, 42)

As intervenções arquitetónicas em questão poderão ser surpreendentes, atraentes e capazes de criar prazer, mas não se ficam pelo divertido e pelo lúdico. Estas experiências criativas urbanas impõem-se num contexto mais amplo e bastante angustiante de alguns dos espaços urbanos da atualidade. Com o crescimento exponencial dos “moradores da cidade” que se tem observado na última década e que não se vê ainda estagnar, precisamos de trazer as cidades de volta a uma escala mais humana através da adoção de uma abordagem subversiva.

Pensamos que o papel do arquiteto no mundo de hoje é este: utilizar a arquitetura como instrumento de consciencialização da realidade. Acreditamos que esta ideia nunca fez tanto sentido como no contexto da sociedade atual em que vivemos; numa era em que nos encontramos alienados pela globalização, pela comunicação e pelo consumo de massas, impulsivo e descontrolado. Fazemos parte de uma sociedade de consumo que procura gratificação instantânea.

As nossas cidades são sistemas complexos e dinâmicos e, como tal, os processos de intervenção na malha urbana da cidade constituem-se como importantes momentos de reflexão, conhecimento e análise sobre a complexidade da realidade existente. A relação entre um indivíduo e o seu contexto urbano imediato tem de melhorar de modo a evitar desequilíbrios na qualidade

do ambiente, provocados pelo desenvolvimento tecnológico e pelo crescimento muito rápido das cidades.

Estamos perante uma sociedade contemporânea que para suprir lacunas se rege pelas chamadas leis do consumo, onde o funcionalismo racional se mostra mais relevante e onde o egocentrismo experimentado pelo excesso de informação nos faz esquecer que o ser humano é um ser sensível e emocional.

O espaço público e o seu uso podem ajudar a criar uma cultura mais humana. Estas intervenções devem ter uma obrigação social, contribuindo de forma direta e empenhada na melhoria do ambiente e comportamento coletivo e, conseqüentemente, na recuperação do fator humano proporcionando prazer. É neste contexto que ambicionamos transformar a arquitetura num invólucro de vida, numa cápsula de realidade capaz de transformar a experiência humana, deixando de lado relações disciplinares entre legislação e arquitetura, onde a arquitetura se encontra subordinada.

O espaço urbano é tido como lugar existencial, de comunicação e experimentação arquitetónica; induzindo um momento de reflexão e questionamento em relação aos valores sociais da atualidade. A flexibilidade espacial encontra-se ampliada pelo transitório, é uma coisa temporária, um movimento. O espaço urbano é tão rapidamente apropriado como novamente abandonado, mas marcado pela intervenção e por isso um espaço urbano transformado onde o fator de desenvolvimento espacial, estético e de consciência sobre a cidade permanece atual.

O consumo e produção desta arquitetura “errante” têm a importância de oferecer o inesperado à vida urbana. A sedução e o efêmero tornaram-se os princípios organizadores da vida coletiva na contemporaneidade quando nos aproveitamos das suas potencialidades libertadoras. Trata-se de um contributo espacial que se manifesta através de conexões e interações entre pessoas e espaço, opondo-se ao individualismo que muitas vezes caracteriza as formas de convívio coletivo atuais. Essa relação entre o corpo e esse outro corpo urbano proporciona uma reflexão e, conseqüentemente, uma nova apreensão do espaço urbano da cidade.

Consideramos que estes “ambientes transitórios” se ancoram como reflexo da aceleração da vida contemporânea e da leveza e liberdade com que nela se move o ser humano, constituindo esta a sua condição favorável: o efêmero como sinal de liberdade e subterfúgio do quotidiano. Vemos nestes ambientes uma ação direta sobre o espaço, que se traduz como um questionamento prático sobre o tecido urbano.

Isso é conseguido através de uma (in)temporalidade dos objetos arquitetónicos, que permite um desprendimento do contexto em que se inserem, possuindo programas flexíveis; factos que se traduzem na possibilidade de o arquiteto se exprimir sem o normal leque de restrições, de apresentar um atitude experimental, de se permitir um visão artística e autorreferencial sobre o

programa e conceito arquitetónicos, que nem sempre lhe é permitida em projetos permanentes, presos a condicionantes económicas e sociais.

A importância do efémero acentua-se então enquanto fuga e experiência sobre o espaço do quotidiano, formulando novas relações com a envolvente e ampliando a capacidade integradora, significativa e memorativa do espaço público. Todos os espaços apropriados por este género de intervenção urbana se transformam em experiências únicas e individuais. Estas obras reduzem a complexidade do mundo e permitem-nos entender o lugar-comum transportando a nossa imaginação para sítios aparentemente inalcançáveis. Desafiam-nos a questionar se as cidades que temos são as cidades de que precisamos, acrescentando o inimaginável em lugares e situações mundanas.

Com base nestes pressupostos, acreditamos que estes ambientes se impõem como entidade libertadora, como lugar de hipóteses, fantasia e improvisação instituindo-se como momento único e excecional onde é possível transformar o espaço num outro.

Acreditamos que é no corpo e através da sua deambulação despreocupada pelo espaço que podemos encontrar esta nova condição, em que se torna imprecisa a distinção tradicional entre performance, arte e arquitetura. As crescentes conexões entre estas áreas, de uma forma abrangente, contaminam, provocam e surpreendem o espaço social das cidades. Pretendemos demonstrar com esta indagação como poderá ser possível utilizar a fragilidade da condição humana agregando-a ao binómio arte e arquitetura. Consideramos também, que é o espaço entre ambas que nos remete para a possibilidade de criação de espaços ligados ao corpo humano e ao sensorial, que nos desafiam e colocam dúvidas acerca de nós próprios e da nossa essência humana, frágil e efémera.

É dentro deste território ainda pouco explorado na atualidade, e através desta postura intermédia que busca o momento em que as artes e a arquitetura se fundem, que se abre uma brecha capaz de nos surpreender e de nos transportar para um universo arquitetónico onde observamos a abertura do nosso corpo para o espaço e onde o espaço se abre também para o nosso corpo.

Ansiamos a produção de espaços que nos obrigam a sair da nossa zona de conforto, que nos levam a ser participantes ativos no espetáculo que é a obra arquitetónica, que instalam em nós a dúvida e a ambiguidade através de uma sensação de prazer e erotismo, numa ambiência lúdica que destrói as fronteiras entre a obra e o indivíduo, proporcionando o confronto do corpo com a matéria.

Somos desta forma levados a questionar o nosso papel de meros espectadores e desafiados a ser protagonistas da arquitetura, participantes e integrantes no objeto arquitetónico. E é neste sentido que somos transportados acidentalmente para uma zona erógena onde tudo é possível e onde somos onnipresentes e onnipotentes, e onde o espaço se faz através de nós, do nosso movimento e através da nossa relação com os outros.

## Contemporaneidade Arquitetônica – Ambientes Transitórios

O corpo é incorporado no espaço e, por sua vez, o espaço coloca-nos na presença de nós próprios, da memória que se encontra presente na nossa experiência vivida. A arquitetura existe em nós.



## Reflexão Prática

### Proposta de um *Ambiente Transitório*

*SOCIAL(PLAY)TIME* é uma intervenção divertida e irónica, que causa boa disposição. Partimos da premissa de que melhorar o espaço urbano nem sempre requer projetos dispendiosos em tempo e recursos, podendo ser resultado de uma intervenção mais despreziosa, criativa e inteligente, que desperte o interesse especulativo pelo evento.

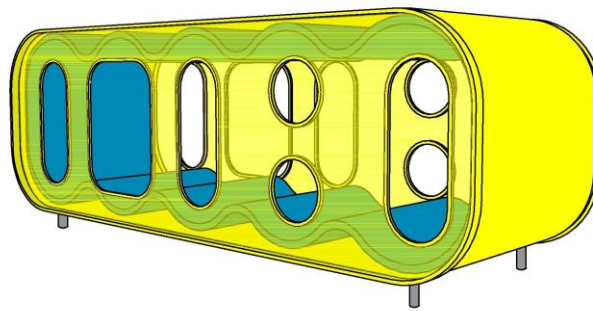


Figura 24 *SOCIAL(PLAY)TIME*, Ilustração.

O nosso projeto não tem a pretensão de mudar o passado, mas ele tem o poder de mudar preconceitos em relação aos espaços dos quais se apropria durante a sua curta vida. A nossa arquitetura tem um carácter performativo ligado à memória: é sobre apreciar a singularidade e efemeridade de um momento de prazer arquitetónico.

Tirando proveito do facto de que as nossas cidades se encontram repletas de experiências espaciais que normalmente passam despercebidas, decidimos chamar à atenção para esta intervenção com a simples adição de cores - a cor como um ativador urbano. Desta forma, julgamos ser capazes de transformar áreas de espaço esquecido em domínio público útil.

A criação de uma enigmática “cápsula” amarela, desperta de imediato a curiosidade de todos os cidadãos, um novo espaço público que estabelece um tipo de relacionamento urbano; esta intervenção invulgar encontra-se pronta para ser apropriada pela cidade, em busca de novas relações contextuais com o seu território e os seus moradores.

O seu exterior é constituído por painéis isolantes revestidos com chapa de aço galvanizada, como os utilizados nas câmaras frigoríficas, permitindo uma montagem simples no local! Através da utilização de perfis metálicos em “U” que juntamos de modo a poder obter um elemento estrutural

único somos capazes de auxiliar a estrutura exterior e as chapas de acrílico vazado que constituem a fachada frontal e posterior. Foi possível obter também através deste elemento estrutural a criação de um degrau para assistir à entrada na intervenção que, por sua vez, se faz através de vários “recortes” nas chapas em acrílico, com diferentes formatos, todos eles rematados por um perfil metálico também em “U”. A transparência permitida pelo uso do acrílico de cor amarela na fachada frontal e posterior, permite aos visitantes observar a cidade do interior com uma ambiência distinta, enquanto são observados por outros cidadãos, melhorando a dinâmica do espaço público e provocando o inesperado.

O interior foi concebido como um espaço para intervenções lúdicas. Graças às formas curvas fomos capazes de criar uma só superfície interior que pretende causar um movimento aparente e uma dinâmica criativa em que os conceitos tradicionais de “chão” e “teto” se diluem, estes são substituídos por uma estrutura ondulante em aglomerado de média densidade (MDF), material escolhido pela sua versatilidade plástica e resistência que se encontra revestido por espuma de poliuretano de média densidade e uma membrana vinílica de PVC à cor azul, que tem a pretensão de nos recordar elementos naturais como o céu ou o mar, como “andar nas nuvens”, transmitindo-nos uma sensação de intimidade e serenidade. Esteticamente apazível, a beleza deste elemento interior reside na sua simplicidade, simetria e fluidez.

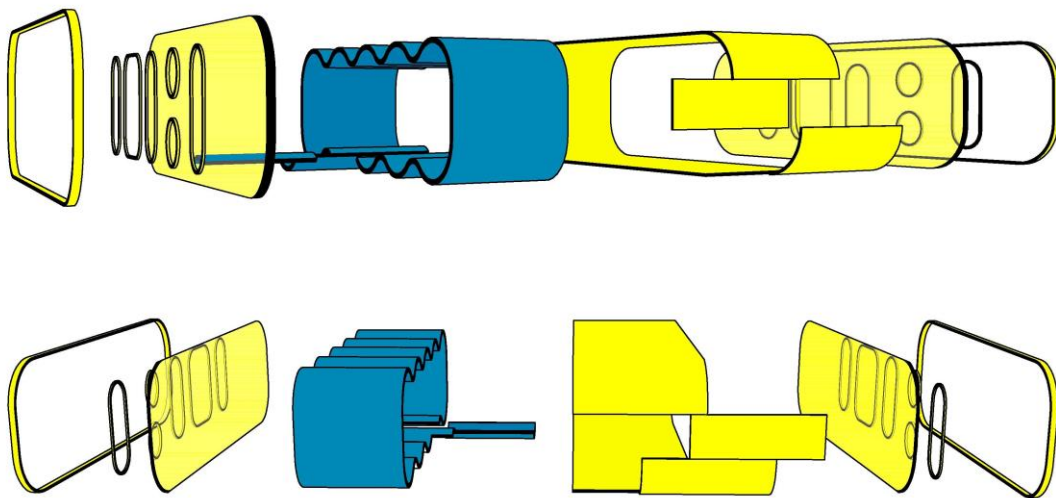


Figura 25 Perspectivas dos vários componentes estruturais.

A intervenção é também uma crítica aos equipamentos lúdicos de hoje, onde as crianças têm uma participação ativa e os adultos uma atitude passiva e à parte. E é neste sentido que começamos por levar connosco uma nostalgia própria da infância, do nosso imaginário, nostalgia essa que

projetamos neste espaço onde “tudo é possível”. A nossa intenção é esta intervenção encorajar os habitantes da cidade a participar ativamente de uma forma descontraída e divertida, revisitando estas memórias do subconsciente. É através desta estranha familiaridade que pretendemos incitar a uma variedade de atividades.

É pela apropriação espontânea deste recetáculo neutro pelos transeuntes que se poderá assistir a um concerto de música ou participar num jantar invulgar, assistir a uma peça de teatro ou ler um livro. Eventos espontâneos que incitam o debate público sobre questões contemporâneas entre arte e arquitetura.

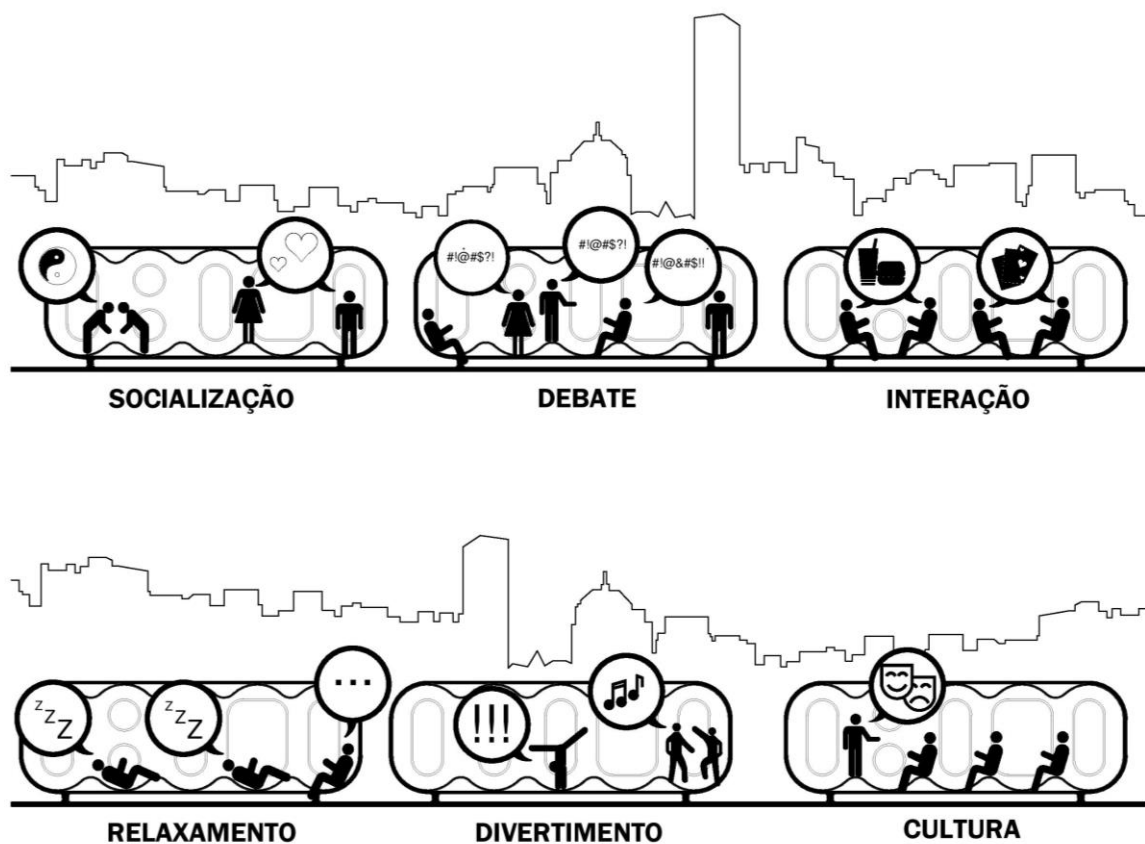


Figura 26 Esquema ilustrativo de algumas atividades possíveis no interior do *Social(Play)Time*.

O nosso objetivo é criar um ambiente transitório capaz de responder criativamente aos nossos desejos, através de uma necessidade de inclusão, socialização, relaxamento, discussão, reflexão, distração, apreciação estética e emocional do espaço.

Iremos apresentar nas páginas adiante fotomontagens da nossa autoria ilustrando a proposta e simulando o seu efeito dinamizador no espaço da cidade, procurando antever uma transfiguração no ambiente urbano. O antes, o durante e o depois. Estas imagens pretendem demonstrar o efeito imediato que o *SOCIAL(PLAY)TIME* teria no espaço urbano, mas também como este poderia vir a ter um efeito a longo prazo; somos da opinião de que o espaço urbano, uma vez marcado, ganharia nova vida. A intervenção serviria então como catalisador, consciencializando os cidadãos sobre os espaços que habitam. Para isso inspirámo-nos nas imagens icónicas do grupo Archigram, nomeadamente nas ilustrações gráficas de “Before IC”, “Event”, “High Intensity” e “Network Takes Over” apresentados para o projeto *Instant City* (1968-1970) (ver figuras 6, 9 e 11, p. 23).

Para uma análise prática, com uma visão mais ligada aos detalhes de execução e a questões estruturais dos vários componentes materiais aconselhamos o acompanhamento pelos desenhos técnicos que se encontram no capítulo Anexos.



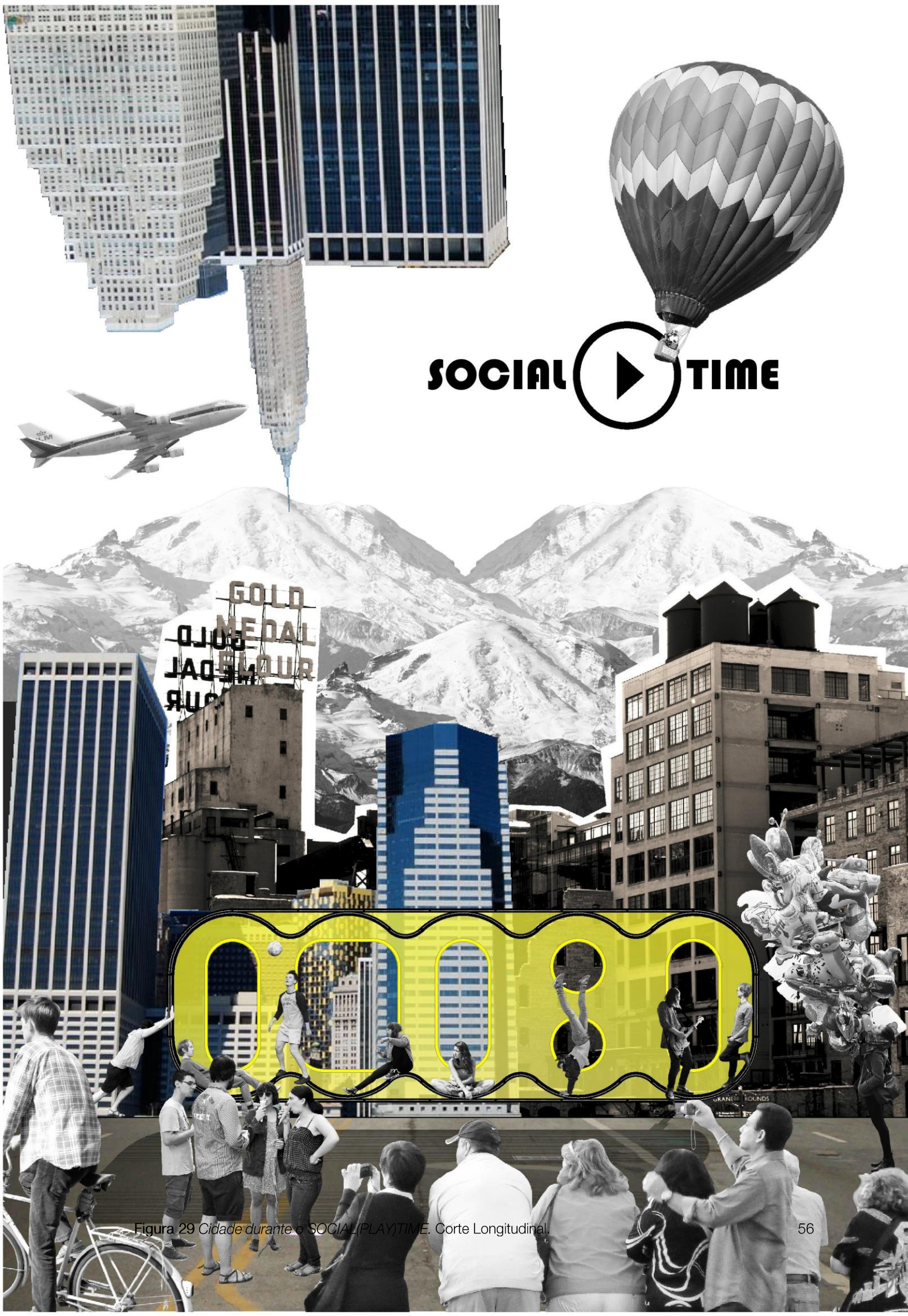
Figura 27 Cidade antes do SOCIAL(PLAY)TIME.



**SOCIAL**  **TIME**

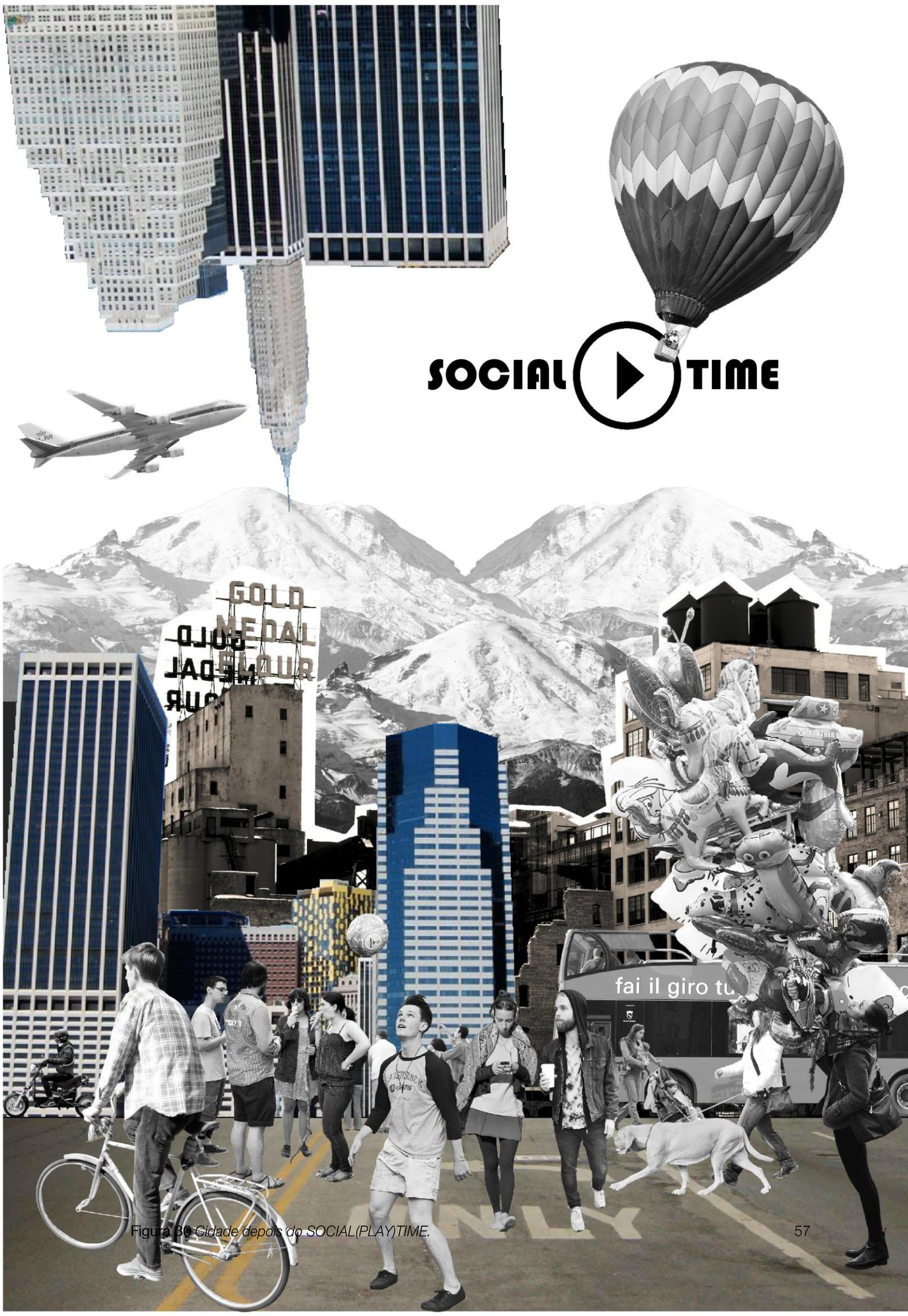
**GOLD  
MEDAL  
JOB  
JACK  
HOUR  
RUC**

Figura 28 Cidade durante o SOCIAL (PLAY) TIME. Alçado.



**SOCIAL**  **TIME**

Figura 29 Cidade durante o SOCIAL(PLAY)TIME. Corte Longitudinal.



**SOCIAL**  **TIME**

Figura 30 Cidade depois do SOCIAL(PLAY)TIME.



## Bibliografia Consultada e Referenciada

AUGÉ, Marc. *Não-Lugares. Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*. Venda Nova: Bertrand, 1994.

BALLANTYNE, Andrew. *What is architecture?* London: Routledge, 2002.

BAPTISTA, Luís Santiago. *Arq./a: revista de arquitetura e arte, nº 64. Performances artísticas. Diller Scofidio & Renfro e Didier Fiúza Faustino, Bureau des Mesarchitectures*. Lisboa: Inforegiões, Dezembro, 2008, p. 6-7.

BAPTISTA, Luís Santiago. *Arq./a: revista de arquitetura e arte, nº 77. Produções efémeras. Entre a condição existencial nómada e as práticas de ação urbana*. Lisboa: Inforegiões, Janeiro/Fevereiro, 2010, p.6-7.

BLOOMER, Kent C; MOORE, Charles W. *Body, memory, and architecture*. New Haven: Yale University Press, 1994.

CERTEAU, Michel de. *Récits d'espace. L'invention du quotidien*. Gallimard, 1994.

CERTEAU, Michel de. *The practice of everyday life*. Berkeley: University of California Press, 1988.

COOK, Peter. *Archigram*. Basel: Birkhauser, 1991.

DEBORD, Guy-Ernest. *A sociedade do Espetáculo*. Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Pourparlers*. Paris: Minuit, 1990

FAUSTINO, Didier Fiúza. *Don't Trust Architects. Não Confiam nos Arquitectos*. (Catálogo de Exposição) Lisboa: CAM-Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

GADANHO, Pedro; OLIVEIRA, Susana. *Once upon a place. Architecture & fiction*. 1º ed. Lisboa: Caleidoscópio, 2013.

GIEDION, Sigfried. *Space, time and architecture. The growth of a new tradition*. Massachusetts: Harvard University Press, 1967.

HENRIQUES, Júlio. *Internacional situacionista*. Antologia, Edições Antígona, 1997.

**HILL, Jonathan.** *Occupying Architecture. Between the Architect and the User.* NY: Routledge, 2005.

**HUSSERL, Edmund.** *A ideia da fenomenologia.* Lisboa: Edições 70, 1989.

**KOOLHAAS, R.; MAU, Bruce.** *Small, medium, large, extra-large.* Koln : Benedikt Taschen, 1997.

**KRONENBURG, Robert.** *Houses in motion. The genesis, history and development of the portable building.* 2ª ed. West Sussex: Wiley Academy, 2002.

**KRONENBURG, Robert.** *Portable Architecture.* 3ª ed. Burlington: Elsevier/Architectural Press, 2003.

**KRONENBURG, Robert.** *Transportable Environments. Theory, Context, Design and Technology.* 1ª ed. London: E & FN Spon, 1998.

**LEACH, Neil.** *Rethinking architecture. A reader in cultural theory.* London: Routledge, 1999.

**LEFEBVRE, Henri.** *Critique de la vie quotidienne.* Paris: L'Arche, 1977 2vol.

**LEFEBVRE, Henri.** *Production de l'espace.* Paris: Anthropos, 2000.

**LOBSINGER, Marie Louise.** *Cybernetic theory and the architecture of performance. Cedric Price's fun palace.* In GOLDHAGEN, Sarah Williams; LEGAULT, Réjean. *Anxious modernisms. Experimentation in postwar architectural culture.* Montréal: Canadian Centre for Architecture, 2000, p.119-139.

**MAZIS, Glen.** *Emotion and Embodiment. Fragile Ontology.* NY, 1993.

**MERLEAU-PONTY, Maurice.** *Phénoménologie de la perception.* Paris: Gallimard, 1972.

**MONEO, Rafael.** *Inquietud Teórica y Estrategia Poyectual en la obra de ocho arquitectos contemporáneos.* Barcelona: Actar, 2004.

**MONTANER, Josep Maria.** *A modernidade superada. Arquitectura, arte e pensamento do século XX.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

**NEVES, Eduarda.** *Novas estratégias da percepção artística: a prática da instalação.* Cadernos ESAP. Porto: Cooperativa de Ensino Superior Artístico do Porto, Maio, 1997, p. 115-119.

**NEVES, Victor.** *Arq./a: revista de arquitetura e arte, nº 4. Contaminações/comunicações. Debate com David Santos, João Luís Carrilho da Graça, Paulo Mendes, Pedro Gadanho, Victor Neves.* Lisboa: Infogênes, Novembro/Dezembro, 2000, p.18-27.

**NORBERG-SCHULZ, Christian.** *Existencia, espacio y arquitectura*. 1.<sup>a</sup> ed. Barcelona: Editorial Blume, 1975.

**NORBERG-SCHULZ, Christian.** *Genius Loci: towards a phenomenology of architecture*. NY: Rizzoli, 1980.

**NORBERG-SCHULZ, Christian.** *Intentions in architecture*. Massachusetts: The MIT Press, 1992.

**PEREC, Georges.** *Species of spaces and other pieces*. NY, USA: Penguin Books, 1997.

**RENDELL, Jane.** *Um lugar entre arte, arquitectura e criticismo*. In BRANDÃO, Pedro; REMESAR, Antoni. *Design Urbano Inclusivo. Uma experiência de projecto em Marvila, Fragmentos e Nexos*. Lisboa: CPD, 2004, p. 94 - 107.

**SAINT-EXUPÉRY, Antoine.** *O Príncipezinho*. 18.<sup>a</sup> ed. Lisboa: Editorial Caravela, 1987.

**SCHULZ-DORNBURG, Julia.** *Arte y arquitectura: nuevas afinidades*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2000.

**TARKOVSKY, Andrei.** *Sculpting in time. Reflections on the cinema*. Austin: University of Texas, 1987.

**TEMEL, Robert; HAYDEN, Florian.** *Temporary Urban Spaces. Concepts for the Use of City Spaces*. Basel: Birkäuser, 2006.

**TSCHUMI, Bernard, CHENG, Irene.** *The state of architecture at the beginning of the 21st Century*. (Columbia books of architecture). NY: Monacelli Press, 2003.

**TSCHUMI, Bernard.** *Architecture and limits I* (1980) In NESBITT, Kate. *Theorizing a new agenda for architecture. An anthology of architectural theory 1965-1995*. 1<sup>a</sup> ed. NY: Princeton Architectural Press, 1996.

**TSCHUMI, Bernard.** *Architecture and limits II* (1981) In NESBITT, Kate. *Theorizing a new agenda for architecture. An anthology of architectural theory 1965-1995*. 1<sup>a</sup> ed. NY: Princeton Architectural Press, 1996.

**TSCHUMI, Bernard.** *Architecture and limits III* (1981) In NESBITT, Kate. *Theorizing a new agenda for architecture. An anthology of architectural theory 1965-1995*. 1<sup>a</sup> ed. NY: Princeton Architectural Press, 1996.

**TSCHUMI, Bernard.** *Event-Cities 3. Concept vs Context vs Content*. Cambridge/London, The MIT Press, 2005.

**TSHUMI, Bernard.** *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: The MIT Press, 1996.

**TUAN, Yi-fu.** *Space and place. The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota, 1977.

**VIRILIO, Paul.** *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2005.

**ZEVI, Bruno.** *Architecture as space. How to look at architecture*. NY: Horizon Press, 1974.

**ZUMTHOR, Peter.** *Atmosferas. Entornos arquitetónicos. As coisas que me rodeiam*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006.