

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES HÍBRIDAS**

RAFAELA SAMPAIO AGAPITO FERNANDES

**A IMAGEM DA ARQUITETURA: A REPRESENTAÇÃO, O REAL E A
*COLLAGE***

CURITIBA

2017

RAFAELA SAMPAIO AGAPITO FERNANDES

**A IMAGEM DA ARQUITETURA: A REPRESENTAÇÃO, O REAL E A
*COLLAGE***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito obrigatório para a conclusão do curso de pós-graduação lato sensu de Especialização em Artes Híbridas, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba.

Orientadora: Profa. Dra. Fernanda Botter

CURITIBA

2017

TERMO DE APROVAÇÃO

A IMAGEM DA ARQUITETURA: A REPRESENTAÇÃO, O REAL E A *COLLAGE*

por

RAFAELA SAMPAIO AGAPITO FERNANDES

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Artes Híbridas pelo Curso de Especialização em Artes Híbridas do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A banca examinadora considerou o trabalho aprovado.

Profa. Dra. Fernanda Botter (UTFPR) – Orientador

Profa. MSc. Thaís Saboia Martins (UTFPR)

Prof. MSc. Lydio Roberto da Silva (UNESPAR/UNIBRASIL)

Curitiba, dezembro de 2017.

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso.

RESUMO

FERNANDES, Rafaela Sampaio Agapito. **A imagem da Arquitetura: A representação, o real e a collage.** 2017. 21 folhas. Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Artes Híbridas - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017.

Este estudo propõe o questionamento do "real" na representação arquitetônica, a partir do recorte das imagens do algo a ser construído. No meio arquitetônico, as representações ou simulações mais aceitas do ponto de vista mercadológico procuram aproximar-se do hiper-realismo, possibilitado por renders produzidos a partir de parâmetros pré-estabelecidos digitalmente. Tais imagens muitas vezes se revelam monótonas e frias, privando o observador de imaginação. Opondo-se a esta visão mercadológica e a favor de uma imagem poética para expressão artística do objeto a ser construído, este trabalho propõe a collage como alternativa de representação arquitetônica.

Palavras-chave: real. colagem. representação. arquitetura. imagem. arte

ABSTRACT

FERNANDES, Rafaela Sampaio Agapito. **The Image of Architecture: The representation, the reality and the collage.** 21 folhas. Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Artes Híbridas - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017.

This dissertation proposes to question the idea of reality in architectural representation in the context of an image of something to be built. In the architectural field, the accepted image market wise is a type of 'realistic' image, made possible by renders commonly done from digital pre-conceived parameters. These images are often cold and dead-alive, depriving the observer of imagination. Opposing to this marketing point of view and in favor of a poetic image to an artistic expression of the object to be built, this thesis proposes the collage as an alternative to the usual architectural representation.

Keywords: reality. collage. representation. architecture. image. art

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - <i>Gazing head</i> , 1929. Alberto Giacometti	7
Figura 2 - <i>Head-skull</i> , 1933-34. Alberto Giacometti.....	7
Figura 3 - Tall figure, 1947. Alberto Giacometti	8
Figura 4 - <i>Carceri</i> - placa 7, 1745. Giovanni Battista Piranesi	12
Figura 5 - Detalhe da parede externa do Museu de História de Nigbo.....	15
Figura 6 - <i>Continuous Monument</i> , 1969. Superstudio	16
Figura 7 - <i>The Art Critic</i> , 1919-20. Raoul Hausmann	17
Figura 8 - <i>Collage</i> para Casa em Batalha, 2015. Fala Atelier	18
Figura 9 - <i>Render</i> para design de interiores de um apartamento em Lisboa	18

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 SOBRE REPRESENTAÇÃO E O REAL.....	7
3 SOBRE A IMAGEM CORPORIFICADA	11
4 SOBRE A COLLAGE COMO REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA.....	15
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS.....	22

1 INTRODUÇÃO

Atualmente somos constantemente bombardeados por imagens virtuais, e as consumimos de forma fragmentada a partir de uma experiência de mundo rasa e descontínua. Juhani Pallasmaa (2013) acredita que esta chuva de imagens resulta numa sensação de opressão, um tipo de “sufocamento em um infinito ‘mar sargaço de imagens’” e concorda com Richard Kearney (1994) sobre o paradoxo que sofremos na cultura contemporânea, onde a imagem impera, mas a noção da imaginação criativa estaria ameaçada. Independentemente dessa compreensão é fato que hoje há uma democracia de imagens no mundo, graças aos avanços tecnológicos e elas continuam a moldar a forma que percebemos o mundo.

Na arquitetura haverá sempre a necessidade da imagem para mediar a realidade da construção. Na Renascença, os desenhos arquitetônicos eram tidos como proféticos, e não como uma representação sistemática de algo a ser construído. Era uma promessa para o futuro, apesar da incerteza da construção. (PERÉZ-GOMÉZ, 2008). Ao passo que esta visão mística da arquitetura foi sendo quebrada em função de algo mais cartesiano, a arquitetura foi alterando seu modo de representação e de processos criativos, visto que o desenho é a plataforma de registro de ideias na qual o arquiteto se apoia para projetar.

Hoje em dia, renderes realistas dominam o mercado, pois são vistos como algo mais próximo do real. Este real é representado sem ruído, sem impressão de vida, as luzes são homogêneas, as pessoas são retiradas de um catálogo de imagens online e os materiais imaculados, quase intocáveis. Enquanto isto, técnicas artísticas, como a collage, vem crescendo num mercado não comercial.

Como a collage trata de um agregado de fragmentos constantemente reinterpretados, há uma relação interessante a ser observada com a ideia mais contemporânea sobre a arquitetura onde não se entende mais o monumento como estático, atualmente a construção passa constantemente por um processo de reinterpretação¹. É interessante citar também que a arquitetura é vendida a partir da

¹ Tschumi em *Architecture and Disjunction* revela que a cidade não pertence mais ao domínio do visível. Hoje tem-se uma composição de sistemas invisíveis. O que seria estático está constantemente passando por um processo de reinterpretação, por exemplo: a igreja que vira boate que vira um mercado.

imagem, e a rejeição pelo modo de representação do mercado, que a collage propõe é uma forma de objeção à imagem de propaganda consumida comercialmente.

Este trabalho tem como intenção discutir a imagem² daquilo a ser construído, situando a collage³ como forma de representação no contexto contemporâneo, como um exemplo alternativo à imagem renderizada usada no mercado. O texto se divide em três tópicos. O primeiro abordará a representação e o real, com o objetivo de tecer um comentário sobre esta busca pelo 'real' e discutir o que o difere da representação gráfica. O segundo tópico trata da imagem poética e tem o fim de discutir a imagem corporificada e seus interesses para representação arquitetônica. Por fim, tem-se observações sobre o uso da collage com a intenção de focar na imagem colada como um desdobramento interessante de representação na produção de arquitetura atualmente.

² A imagem enquanto simulação pictórica.

³ A collage contemplada neste trabalho, refere-se tanto as imagens coladas de forma manual quanto digitais.

2 SOBRE REPRESENTAÇÃO E O REAL

Alberto Giacometti (1901-1966) passou mais de dez anos de sua vida obcecado em desenhar uma cabeça. Tendo abandonado suas aventuras surrealistas, o artista percebeu o que o inquietava de fato: a busca da verdade. Na realidade, a cabeça em si foi um tema trabalhado por ele em toda sua trajetória artística, como é indicado por obras como *Gazing head* (figura 1) e *Head-skull* (figura 2), produzidos em sua época surrealista. A cabeça pela qual Giacometti se viu obcecado, no entanto, pertencia a Paola Carola, que esperava que seu busto fosse entregue em duas semanas. Mas o artista havia se deparado com o novo desafio de esculpir exatamente o que via.



Figura 1: *Gazing head*, 1929. Alberto Giacometti. Fonte: <<https://www.moma.org/collection/works/98630>> Acesso em mar. 2018



Figura 2: *Head-skull*, 1933-34. Alberto Giacometti. Fonte: <<https://www.moma.org/collection/works/98631>> Acesso em mar. 2018

Até então, aqueles que esculpiam com a intenção de chegar o mais próximo do que chamamos de real, chegavam às minúcias de esculpir os poros do rosto de uma pessoa. Mas Giacometti entendeu que isso não era a verdade. As pessoas não são observadas desta forma – as vemos a distância – logo, suas esculturas estão eternamente posicionadas à distância do espectador, sem importar o quanto se aproxime do objeto. A certa distância não vemos os bicos do seio de um peito nu, mas se imaginam; não vemos os olhos, mas os adivinhamos. Os corpos de Giacometti possuem o suficiente para sugerir, "o bloco de gesso que está perto, é o personagem imaginário que está longe" (SARTRE, 2012)



Figura 3: Tall figure, 1947. Alberto Giacometti.

Fonte:

<<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/492826>> Acesso em mar. 2018.

Desta forma tem-se exatamente o que Gombrich (2000) vai chamar de projeção dirigida: “Quando dizemos que os borrões de tinta e as pinceladas das paisagens impressionistas ‘adquirem vida subitamente’, queremos dizer que fomos levados a projetar uma paisagem naqueles salpicos de pigmento”. Independentemente dos olhos da escultura, e dos salpicos da tinta, a obra de arte nunca acaba nas mãos do artista. Giacometti podia ter uma pessoa específica em mente ao fazer a Tall Figure (figura 3), mas todos os outros que vão observar sua obra enxergarão o seu próprio homem, que é formado a partir da sua própria realidade.

Mas voltando ao desafio de Giacometti da busca pela verdade, muitos poderiam argumentar que suas esculturas estariam longe desta busca por estarem tão distantes do ‘mundo real’. Estas pessoas, possivelmente, enxergam as esculturas de homens com seus poros e veias próximas do real. Contudo se a busca do artista é esta aproximação, pode-se dizer que a imagem realista não atende ao seu anseio. Nas palavras de Sartre:

“Ele mente, esse povo dos Museus, esse povo rígido, de olhos brancos. [...] é a imaginação do espectador, mistificado por uma semelhança grosseira, que empresta o movimento, o calor, a vida ao eterno desmoronamento da matéria.”
(SARTRE, pg. 17, 2012)

Podemos afirmar inclusive que nunca houve uma imagem que se pareceria com o real (GOMBRICH, 2000). Uma das anedotas mais interessantes relatadas por Gombrich em *Arte e Ilusão* trata de uma senhora que ao ver um quadro de Matisse, informa ao pintor que o braço da mulher na obra estaria muito longo, o que teria feito o artista responder: *“Madam, you are mistaken, this is not a woman, this is a painting.”*⁴ Gombrich utiliza desta anedota para sintetizar sua afirmação de que todas as imagens são signos. A conclusão à qual chegamos, então, é que a pintura do quadro é um signo, não um objeto ilusório daquilo que se acredita ser o real. Nas palavras do autor:

“All images are based on conventions, no more and no less than is language or the characters of our scripts. All images are signs, and the discipline that must investigate them is not the psychology of perception – as I had believed – but semiotics, the science of signs.” (GOMBRICH, 2000)⁵

De acordo com o modelo platônico, obras de arte não podem reivindicar nenhuma realidade, pois a verdade é a ideia. A representação do mundo exterior teria um valor inferior quando comparado a ela. Esta visão parece entender que a representação seria necessariamente uma tradução da ideia, uma mera replica. Numa reversão desta ideia, Heidegger em *A origem da Obra de Arte* utiliza o exemplo de sapatos de camponeses de Van Gogh para exemplificar que por não ter a mesma

⁴ Tradução livre da autora: “Senhora, você está enganada, isto não é uma mulher, isto é uma pintura”

⁵ Tradução livre da autora: “Todas as imagens são baseadas em convenções, não mais ou menos do que a linguagem ou os caracteres do nosso roteiro. Todas as imagens são signos, e a disciplina que deve os investigar não é a psicologia da percepção – como eu havia sido levado a crer – mas semiótica, a ciência dos signos.”

função que um sapato real, o valor ontológico do sapato na pintura, muitas vezes, supera qualquer sapato concreto.

“Na escura abertura do interior gasto dos sapatos, fita-nos a dificuldade e o cansaço dos passos do trabalhador. Na gravidade rude e sólida dos sapatos está retida a tenacidade do lento caminhar pelos sulcos que se estendem até longe, sempre iguais, pelo campo, sobre o qual sopra um vento agreste. No couro, está a humidade e a fertilidade do solo. Sob as solas, insinua-se a solidão do caminho do campo, pela noite que cai. No apetrecho para calçar impera o apelo calado da terra, a sua muda oferta do trigo que amadurece e a sua inexplicável recusa na desolada improdutividade do campo no Inverno. Por este apetrecho passa o calado temor pela segurança do pão, a silenciosa alegria de vencer uma vez mais a miséria, a angústia do nascimento iminente e o tremor ante a ameaça da morte” (HEIDEGGER, 2005)

Em conclusão, podemos afirmar que, no contexto arquitetônico, a produção de uma imagem impressa com o intuito de se aproximar do real é comumente realizada a partir de uma imagem que se propõe tão morta quanto os povos rígidos de museu comentados por Sartre. Enquanto, se o objetivo é tornar o objeto verdade, talvez o caminho seja a superação da própria realidade, deixando brechas imaginativas ao se afastar do hiper-realismo que ilude.

3 SOBRE A IMAGEM CORPORIFICADA

A imagem é habitualmente entendida como uma representação pictórica de comunicação visual ou de representação artística. Também é referida a partir da ideia mental, do imaginário. De acordo com Juhani Pallasmaa (2013) em contraste com esta noção, as imagens poéticas não seguem ordem ou linearidade, são tidas como corporificadas. Ou seja, uma pintura apesar da fatalidade concreta de sua moldura tem o poder carnal de evocar outras sensações, que surgem entrelaçadas com a própria vivência do ser. Nas palavras do autor:

“Compartilhamos nosso senso de vida com nosso imaginário mental; imagens poéticas parecem possuir uma força vital própria, como criaturas vivas. Entrar em um espaço, por exemplo, implica uma troca inconsciente, instantânea; entro e ocupo o espaço, enquanto o espaço entra e me ocupa.” (PALLASMAA, 2013)

No contexto arquitetônico, a própria experiência do espaço oferece um envolvimento corporal, onde luz, cor, aberturas oferecem inúmeras possibilidades de ação. Isto se aplica enquanto estamos tratando da arquitetura como coisa concreta, construída.

No que se refere a imagem poética impressa, o artista italiano Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), possui, talvez, um dos projetos que mais evidenciam a força visceral da imagem da arquitetura. Carceri (figura 4) é uma série produzida no século XVIII, onde estão representados espaços arquitetônicos que expressam uma dramaticidade evidenciada pela escolha da materialidade e da tensão das construções imaginadas. Esta tensão pode ser vista, por exemplo, nas cordas que suspendem as pontes de madeira da figura. O espaço parece sinistro, tanto pelas marcações de sombra nas paredes, quanto pelas conexões caóticas dos objetos construtivos justapostos. Os exageros da escala das estruturas também colocam o espaço de forma severa em relação às figuras humanas, talvez contribuindo para uma sensação de desesperança e angústia.



Figura 4: *Carceri* - placa 7, 1745. Giovanni Battista Piranesi. Fonte: <<https://artsandculture.google.com/asset/carceri-folder-7/pgFR58dxJPdbfw>> Acesso em mar. 2018.

A arquitetura de Piranesi se situa num contexto onde a mente cartesiana reinava, e seus projetos arquitetônicos eram uma resposta a esta arquitetura que ignorava o poético. De acordo com Alberto Pérez-Gómez (2008) o artista-arquiteto implementava uma estratégia onde “seus espaços poéticos eram implicitamente críticos da arquitetura banal objetivada pelas luzes sem sombra das perspectivas tridimensionais.”⁶

Sobre a questão da mente cartesiana versus a mente poética, pode-se argumentar que o espaço em si é formado a partir da percepção que temos dele e entendendo isto como verdade, não se pode ignorar o fator humano na leitura do espaço, das imagens, e de tudo o que percebemos. Por exemplo, se temos dois caminhos para se chegar a um lugar, mas um deles é mais interessante, pode-se intuir que o caminho mais interessante nos parece mais curto, mesmo que na verdade não o seja.

A imagem artística relaciona-se a uma visão mítica e animista do mundo e se refere ao pensamento pré-científico. (PALLASMAA, 2013) O caminho da imagem corporificada é o percurso mais interessante, o da “sensação de existência” e a projeção do seu próprio imaginário, como esclarece Pérez-Gómez:

“Ultimately, the poetic image is the key to the human condition: it enables us to grasp the sense of our mortality and experience the coincidence of life and death in a single, incandescent moment out of time. Through the rhythms of architectural experience, we can recognize the work and its elements for what they are and as new and unusual. The heavy is light, and yet the heavy is also heavy.” (PÉREZ-GÓMEZ, 2008)⁷

⁶ Tradução livre da autora. Texto original: “(...) his poetic spaces are implicitly critical of a banal architecture objectified in the shadowless light of three-dimensional perspective.” Alberto Pérez-Gómez. *Built upon Love*, Cambridge, MIT, 2008, p. 88.

⁷ Tradução livre da autora: “Por fim, a imagem poética é a chave para a condição humana: ela nos permite captar o senso da nossa própria mortalidade e a experiência da coincidência da vida e da morte num pequeno e incandescente momento fora do tempo. Entre os ritmos da experiência arquitetônica, nós podemos reconhecer a obra e o seus elementos pelo que são, como algo novo e diferente. O pesado é leve/claro, e ainda o pesado é também pesado.”

Ao se aplicar a noção de imagem corporificada na representação de um projeto arquitetônico é difícil argumentar que exista qualquer aspecto humano e visceral na imagem renderizada, visto que este é resultado de um processo cartesiano, computadorizado, onde a expressão artística não é considerada⁸. A arquitetura, como obra construída, consegue passar uma experiência corporificada concreta, o desafio da representação é expressar essa concretude. Assim como uma obra concreta, a promessa do lugar a ser construído deve admitir uma troca entre o observador e o lugar, sem a criação de uma ilusão.

⁸ Refiro-me a renderização sem nenhum trabalho de pós-produção. Imagens hiper-realistas que passaram por uma etapa de renderização podem e possivelmente possuem uma intenção artística, porém pode ser questionado que o 'real' criado por essa imagem seja uma ilusão, como se é exemplificado na página 20(vinte) deste mesmo trabalho.

4 SOBRE A COLLAGE COMO REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

Até então questionamos a compreensão da imagem que se diz ‘real’ e tratamos da imagem poética como algo intrínseco na relação com o outro, com o objetivo de contestar a visão mercadológica da imagem arquitetônica, onde o ‘real’ é compreendido a partir de padrões pré-estabelecidos digitalmente. Considerando isto, este tópico propõe a collage como um exemplo alternativo a este tipo de imagem renderizada e estéril.

A collage é um encontro de texturas imagens e signos. Ela produz novas cenas a partir da justaposição de outras figuras retiradas do contexto original. É uma fusão de fragmentos e recortes, onde o tempo se confunde, e a concretude é contestada, collage “é uma anti-linguagem, uma linguagem de violação de códigos”. Esta anti-linguagem pode se fazer corporificada, sendo, então, uma imagem para a arquitetura atualmente, uma arquitetura da imagem, onde o objetivo seria “provocar a ação, o movimento, a vida, a criação e a união”. (FUÃO, 2011)

Utilizar a collage como representação da arquitetura, no entanto, não é algo novo. A própria arquitetura pode ser compreendida como uma colagem, por carregar em suas paredes camadas de história ou até pela reinterpretação do seu uso ao longo dos tempos. Algumas construções incorporam deliberadamente a transfiguração de elementos na própria edificação, como é o caso do museu de história de Nigbo do escritório Amateur architecture, onde sobras de construções destruídas por terremotos na região foram incorporadas na composição da obra (figura 5).

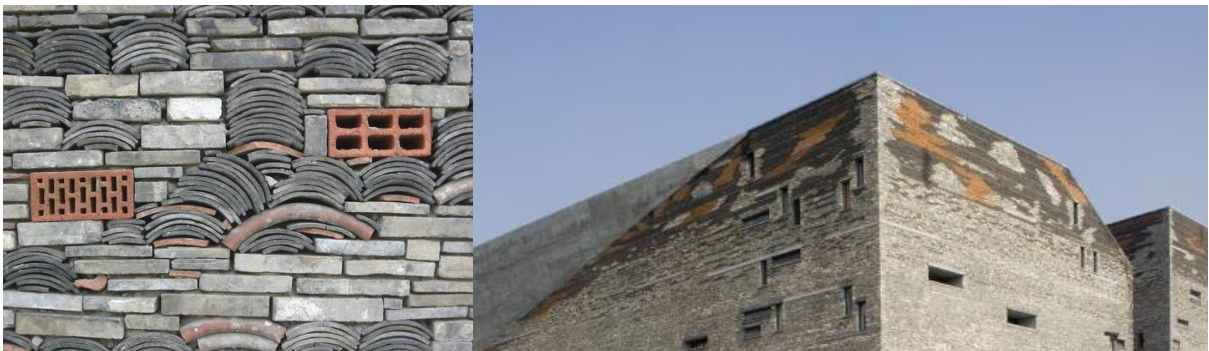


Figura 5: Detalhe da parede externa do Museu de História de Nigbo do escritório Amateur architecture. Fonte: <<https://cfileonline.org/architecture-wang-shus-ningbo-museum/>>. Acesso em mar. 2018.

A collage também foi utilizada como ferramenta no processo de visualização de projetos e como forma de representação final para a arquitetura por arquitetos como Le Corbusier, Mies Van der Rohe e Alvar Aalto, porém mais notadamente, na década de sessenta e setenta a arquitetura como collage possuiu um papel importante de rejeição do 'real', e até da própria arquitetura. Superstudio, por exemplo, utilizava a collage como ato político, visto que a arquitetura é a manifestação física de uma instituição social e, portanto política, a colagem surgia como uma solução para criação de arquitetura, sem contribuir para um sistema que não apoiava.

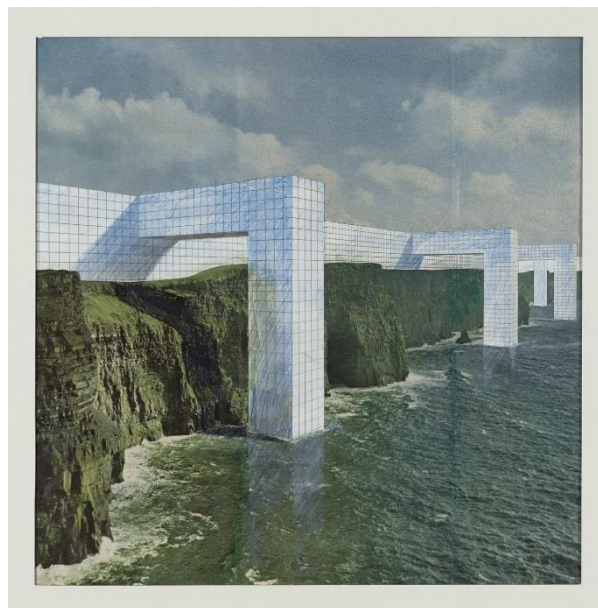


Figura 6: *Continuous Monument*, 1969. Superstudio.
Fonte: <<https://www.moma.org/collection/works/934>>
Acesso em mar. 2018.

Nos últimos tempos, vem-se sentindo uma movimentação de escritórios de arquitetura que tem buscado trabalhar com representações visuais, alternativas às imagens renderizadas tão utilizadas no meio. Dentre os mais conhecidos, tem-se: WAI Think Tank, OMMX, Fala atelier, Caruso St John Architects, Viar estúdio e 51n4e. O motivo para este resgate da ideia de colagem, talvez esteja relacionado ao contexto de hegemonia da imagem que vivenciamos. Talvez também seja uma resposta à saturação de imagens renderizadas, tidas como indispensáveis na venda do projeto de arquitetura.

Quando pensamos em collage muitas vezes imaginamos um caos de recortes de revistas e jornais, dignos de seus primórdios dadaístas (figura 7). A collage Dadá era um protesto a racionalidade, utilizavam-se das comunicações imagéticas da época

e as distorciam, como forma de ataque ao sistema social e político vigente⁹. No entanto, a aplicação desta atividade no contexto arquitetônico, onde tem-se quase sempre a intenção de construção de algo, adquire um tom diferente. A collage dadaísta não possui intenção, ou pode-se dizer que possui apenas uma: a aceitação dos acasos, acidentes e improvisação.

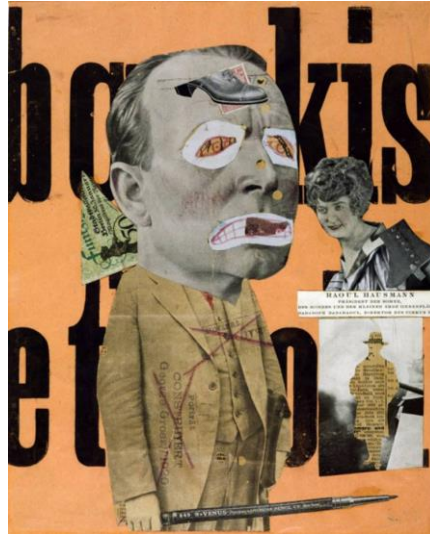


Figura 7: *The Art Critic*, 1919-20. Raoul Hausmann. Fonte: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/hausmann-the-art-critic-t01918>> Acesso em mar. 2018.

Há algo, no entanto, que permanece uma verdade na atividade da collage, seja ela com intuito arquitetônico ou não: a transgressão temporal. Por exemplo, na figura 8 há um vaso verde com cerejas, cuja origem vem de uma série de desenhos intitulada “Me draw on Ipad” do artista David Hockney realizadas em 2010. Podemos localizar este vaso em 2010, quando foi pintado, e supor que ele não tenha sido baseado em nenhum vaso concreto, e sim tenha sido criado por Hockney e tornado real no desenho ou podemos estender o tempo e crer que este vaso tenha sido, por exemplo, um vaso da infância de Hockney. Enfim, o fato é que houve um recorte e um deslocamento no tempo e seja ele com intuito arquitetônico ou não, a máxima procede: “a estratégia artística da colagem sugere inevitavelmente camadas de tempo” (PALLASMAA, 2013).

⁹ A arte Dadá surgiu no início do século XX e ela reagia e criticava as estratégias de racionalismo e ordem, características da estrutura política e social vigente que culminou na Primeira Guerra Mundial. Baseavam-se na intuição, improviso e acaso em resposta a mecanização e carnificina da guerra.

A transposição do tempo não é algo que conseguimos colocar como parâmetro de comparação entre a collage e o render, visto que na primeira existe e na segunda não. Já a qualidade de proximidade com o 'mundo real' é o que buscamos questionar neste trabalho. Para diferenciar a imagem renderizada da colagem de um projeto a ser construído, duas imagens internas de um quarto serão comparadas. A figura 8 é uma colagem do escritório de arquitetura Fala Atelier e a figura 9 é um render com pós-produção do escritório de arquitetura Berga e Gonzalez.

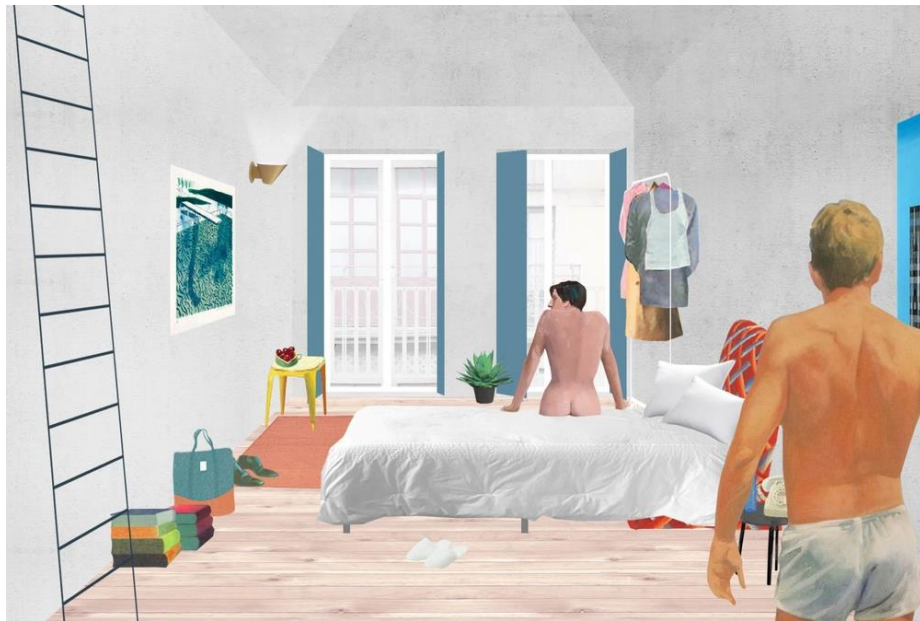


Figura 8: *Collage* para Casa em Batalha, 2015. Fala Atelier. Fonte: <<http://www.falaatelier.com/batalha>> Acesso em mar. 2018.



Figura 9: *Render* para design de interiores de um apartamento em Lisboa. Fonte: <<https://creativepool.com/bergagonzalez/projects>> Acesso em mar. 2018.

Como de costume, a imagem renderizada tem uma qualidade hiper-realista, onde o observador acredita estar vendo o mais próximo do 'real' possível. Tem-se todos os detalhes de um objeto, por exemplo: a janela. Na figura 9, nota-se a espessura, as protuberâncias e os mecanismos de abertura das persianas. Já na colagem do Fala Atelier estes detalhes foram relevados. Não há intenção de detalhes na imagem 'colada', pois foca-se na troca com o observador e no poder evocativo da imagem. Porém isto não significa que o render é mais próximo do 'mundo real' que a collage.

A collage é indefinida (FUÃO, 2011) porque depende do outro para ser completa, criando-se individualmente no imaginário, onde cada observador possuirá sua verdade. Em um instante o que observamos vira memória, já o que guardamos e construímos no imaginário pode ser revisitado. Logo, a questão não é o que vemos, mas o que criamos. Esta imagem formada está em constante transformação devido a esta relação de co-dependência com o outro, onde este outro possui diferentes vivências e habita diferentes tempos. Logo, a collage é incompleta pois tem em sua cerne a aceitação do subjetivo e da verdade particular. A collage sugere, enquanto a imagem renderizada vem com respostas, mas neste caso, esse espaço tem voz?

Imagens renderizadas não possuem voz, pois um programa computacional que trabalha automaticamente não trabalha artisticamente na imagem. Os objetos de imagens renderizadas apresentam uma materialidade intacta e padronizada, compreendendo isto, a maioria dos arquitetos ou designers gráficos trabalham com pós-produção para torná-la mais humanizada, como é o caso da figura 9. Sendo assim, nem toda imagem realista apresenta um mutismo, mas é quase sempre que renderes apresentam impessoalidade.

Sentimos com clareza os personagens da figura 8, e certamente não é pela existência dos corpos roubados de David Hockney¹⁰, há uma passagem de tempo, seres estão vivendo ali naquele espaço, as paredes apresentam manchas, bagunça no chão, os moveis não estão perfeitamente pousados. Conseguimos sentir a vivência, o corpo no lugar, pois não é um espaço que queira parecer pousado para uma foto.

¹⁰ As duas figuras humanas na colagem do Fala Atelier são recortadas de pinturas do artista David Hockney.

Pode ser argumentado que a intenção de bagunça seja algo particular do projeto do Fala Atelier, porém é fato que invariavelmente as camadas¹¹ e posicionamentos dos objetos nunca estarão impecáveis e perfeitamente posicionados em uma collage. Isto acontece pois os objetos e camadas utilizadas para paredes e pisos, por exemplo, não surgem a partir de uma renderização de um objeto¹², elas já existem em um outro contexto e não se conformam a perspectiva da imagem. Já no caso da figura 9 não podemos dizer o mesmo, por mais bonito que seja o espaço é uma beleza estéril e ilusória. Desta forma, ironicamente pode-se concluir que a collage torna-se mais ‘real’ do que a imagem renderizada, pois não há este tipo de homogeneização e perfeição da figura 9 no ‘mundo real’. Quem é esse homem que vive neste mundo perfeito?

¹¹ A camada se refere ao recorte de uma imagem que vai ‘vestir’ uma superfície. Por exemplo, posso recortar uma grama de uma foto e posicionar ela de forma vertical num papel, transformando-a em um muro verde.

¹² A imagem renderizada surge a partir da modelagem de um objeto em um programa 2D ou 3D. Para renderizar é necessário definir um tipo de textura, cor, transparência e reflexão para os objetos existentes, por fim deve-se enquadrar o ponto de vista sob o qual os objetos serão visualizados e localizar alguns pontos de luz. Então, o programa calcula a perspectiva do plano, as sombras e a luz dos objetos para criar a materialidade do objeto.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o objetivo de questionar as imagens compreendidas como reais no meio arquitetônico. As discussões tomadas pretendem situar a collage como um desdobramento possível e necessário para a representação da construção em devir, com a expectativa de chegar a uma ideia de mediação do real de forma poética, uma representação mais livre da obra a ser construída

Esta expectativa não pretendia elevar o desenho arquitetônico ao status de arte, com a finalidade em si mesmo. Mas talvez ao requisitar uma resposta visceral do outro ao olhar a imagem tenha se orientado para este caminho. O objetivo, no entanto, era a oposição à visão mercadológica dos renderes arquitetônicos, tidos como instrumento indispensável à venda de uma ideia; o objetivo era mostrar que essa venda do “real” está muito longe do real, e é perigoso para o ato criativo, que depende também do outro para acontecer.

A collage foi pensada como uma alternativa, pois fazer colagem hoje se constitui como um ato de transgressão. É um ato de transfiguração. Num mundo onde figuras reinam, torna-se extremamente pertinente trabalhar com as fragmentações e a transformação dos signos. Nada mais pertinente, talvez, do que o ato de violação dos códigos do real legítimo na “época da imagem do mundo.” (HEIDEGGER, 2018)

REFERÊNCIAS

FUÃO, Fernando Freitas. **A collage como trajetória amorosa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011.

GOMBRICH, E. H. **Art and Illusion: A study in the psychology of pictorial representation**. New York: Princeton University Press, 2000.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da Obra de Arte**. Tradução Maria da Conceição Costa. Lisboa: Edições 70 Ltda, 2005.

HEIDEGGER, Martin. **A época das imagens de mundo**. Tradução Claudia Drucker. Disponível em: <<http://ghiraldelli.pro.br/wp-content/uploads/Heidegger-A-%C3%89poca-das-Imagens-de-Mundo.pdf>>. Acesso em: 05 de março de 2018, 20:45:00.

HOLL, Steven; PALLASMAA, Juhani & PÉREZ-GÓMEZ, Alberto. **Questions of perception: Phenomenology of Architecture**, A+U Publishing Co., San Francisco, 2008.

KEARNEY, Richard. **The Wake of Imagination**. Routledge, 1994

LANG, Peter. MENKING, William. **Superstudio: Life Without Objects**. Milão: Skira Editora, 2003.

PALLASMAA, Juhani. **A imagem corporificada: imaginação e imaginário na arquitetura**. Tradução de Alexandre Salvaterra. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PALLASMAA, Juhani. **Notes on fragile architecture: Hapticity and Time**, Architectural Review, London: Emap, 2000.

PÉREZ-GÓMEZ, Alberto. **Built upon Love**. Cambridge: MIT Press, 2008.

RYKWERT, Joseph. **Translation and/or representation**. Santiago: ARQ (Santiago) Lecture Readings. 2006.

SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário: psicologia fenomenológica da imaginação**. Tradução de Duda Machado. São Paulo: Editora Ática, 1996.

SARTRE, Jean-Paul; EUVALDO, Célia (org). **Alberto Giacometti: textos de Jean-Paul Sartre**. Tradução Célia Euvaldo. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

TSCHUMI, Bernard. **The Manhattan Transcripts**. New York: St Martin's Press, 1994.

WOODS, Lebbeus. **The Storm and the Fall**. New York: Princeton Architectural Press, 2004.

ZUMTHOR, Peter. **Thinking Architecture**. Basel: Birkhäuser Architecture, 2010.