

**Arquitetura e Imagem:
Entre Processo e Comunicação**

Francisco Castro Gomes

Dissertação para obter o grau de Mestre em

Arquitetura

Orientador:

Professor Doutor Francisco Manuel Caldeira Pinto Teixeira Bastos

Júri

Presidente: Professora Doutora Maria Alexandra de Lacerda Nave Alegre
Orientador: Professor Doutor Francisco Manuel Caldeira Pinto Teixeira Bastos
Vogal: Professora Doutora Bárbara dos Santos Coutinho

Julho 2021

Declaração

Declaro que o presente documento é um trabalho original da minha autoria e que cumpre todos os requisitos do Código de Conduta e Boas Práticas da Universidade de Lisboa.

Agradecimentos

Ao Professor Francisco Teixeira Bastos, pela pronta aceitação do tema proposto e pela singular orientação. Agradeço a sua confiança e apoio incansável ao longo desta etapa.

Aos meus amigos, pela companhia, alegria e pelo apoio nos momentos mais difíceis, incentivando-me constantemente a continuar.

À Madalena, pela força, pelos conselhos moderados e assertivos e, acima de tudo, pela paciência.

A toda a minha família, pela sua presença e alento constantes. Aos meus pais, irmãos e tia por toda a confiança depositada em mim. Em especial, às minhas irmãs, pelo exemplo e preocupação, mostrando-se sempre próximas apesar da distância. E finalmente, aos meus pais, pelo apoio incondicional ao longo de toda a minha vida e por tudo o que me ensinaram, que faz de mim o que sou hoje.

Resumo

A presente dissertação é o resultado de uma inquietação pessoal sobre a prática profissional de arquitetura que se mostra movida por valores de promoção estética e capitalista.

A dissertação tem como foco uma análise da presença e do papel da imagem tanto na sociedade e na cultura contemporânea como na arquitetura do seu tempo.

O resultado é uma síntese paralela entre a relação da imagem com o ser humano e a relação da imagem com a arquitetura. Desta forma, é investigado o valor da imagem como instrumento instigador do pensamento e o seu valor comunicativo, ao mesmo tempo que é feito um estudo sobre a relevância da imagem no processo de criação dos projetos de arquitetura e a sua importância para a comunicação do mesmo, tudo isto à luz dos constantes desenvolvimentos da história

A análise é fundamentada por cinco casos de estudo, para a qual foram selecionados com base na relevância do uso de imagens nos seus projectos e a sua capacidade de representar diversas ordens de pensamento e de práticas de comunicação. A partir da análise é deduzido o papel da imagem para o posicionamento arquitetónico e teórico no panorama da arquitetura dos ateliers em questão.

A reflexão incitada pela presente dissertação pretende assim debater e pôr em causa quais os valores e o carácter atribuídos às imagens de arquitetura na prática contemporânea. Concluindo, a presente dissertação tem como ambição verificar a relação entre a imagem e a arquitetura e ainda compreender os objetivos e condições que a movem essa mesma relação.

Palavras Chave:

Imagem
Processo
Comunicação
Experiência
Mensagem

Abstract

The present dissertation is the result of a personal concern about the professional practice of architecture that is driven by values of aesthetic and capitalist promotion.

The study focuses on an analysis of the presence and role of image both in the contemporary society as well as culture and in the architecture of its time.

The result is a parallel synthesis between the relationship of the image to human beings and the relationship of the image to architecture. In this way, the value of image as a thought-provoking instrument and its communicative worth are investigated, while at the same time a study of relevance of the image in the process of architectural projects and its importance for its communication is made, all in the light of the constant developments of history.

This analysis is illustrated by five case studies, the studios were selected based on the relevance of the use of images in their projects and their ability to represent various orders of thought and communication practices. From the analysis, the role of image for the architectural and theoretical positioning, of the studios, in the architectural landscape is deduced.

The reflection triggered by this dissertation intends to debate and question which values and character are attributed to images of architecture in contemporary practice. In conclusion, the present thesis aims to verify the relationship between image and architecture and also to understand the goals and conditions that drive this relationship.

Key Words:

Image
Process
Communication
Experience
Message

Índice

Introdução	1
1. Imagem	7
1.1. Pensamento e Comunicação	8
1.2. Abordagem histórica	13
1.3. Cultura e Sociedade de Imagem	14
2. Imagem e Arquitetura	21
2.1. Processo e Comunicação	22
2.2. Abordagem Histórica	26
2.2. Arquitetura de Imagem	30
3. Casos de Estudo	35
3.1. Análise	36
Superstudio	36
OMA/Rem Koolhaas	42
Zaha Hadid	50
OFFICE KGDVS	54
Fala	62
3.2. Discussão	70
3.3. Reflexão Crítica	71
4. Conclusões	75
Bibliografia	79

Índice de Figuras

Introdução

1. Imagem

Fig.1 Ingmar Bergman, *Persona*, 1966, p.9

Fonte: <https://vilanovaonline.pt/2019/05/31/joao-palhares-lucky-star-a-mascara-persona-1966-de-ingmar-bergman/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.2 Berenice Abbott, *Self-Portrait*, 1930, p.11

Fonte: http://www.artnet.com/artists/berenice-abbott/self-portrait-a-_e5zVBF8-QeEsCGpQ-wAoA2
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.3 Mark Rothko, *No. 13 (White, Red on Yellow)*, 1958, p.12

Fonte: <https://www.metmuseum.org/pt/art/collection/search/484362>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.4 Joseph Nicéphore Niépce, *View from the Window at Le Gras*, 1826, p.13

Fonte: <https://ecah.iafor.org/dvteam/testimonies-light-photography-witnessing-history/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.5 Erwin Blumenfeld, *Hitler's Mug shot (Hitlerfresse)*, 1933, p.13

Fonte: <https://freiherr65.tumblr.com/post/113104138861/erwin-blumenfeld-hitlerfresse-1933-hitlers-mug/amp>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.6 Pol Kurucz, *Glam Jail*, 2017, p.16

Fonte: <http://www.polkurucz.com/glam-jail>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.7 Morten Rockford Ravn, *Fear and Loathing in GTA V*, 2017, p.18

Fonte: <http://mortenrockfordravn.com/fear-and-loathing-in-gta-v>
[Consult. 20 Jun. 2021]

2. Imagem e Arquitetura

Fig.8 Jean-Jacques Lequeu. *Les eines del dibuixant*, 1782, p.22

Fonte: <http://www.thelab-lab.com/lequeu>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.9 Oscar Niemeyer, p.23

Fonte: <https://concursosdeprojeto.org/2009/01/22/niemeyer-jan-09/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.10 Mies Van der Rohe, Resor House Project, 1939, p.25

Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/749>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.11 Leon Battista Alberti, *De re aedificatoria*, 1450, p.26

Fonte: <https://corpopoietico.blogspot.com/2013/10/leon-battista-alberti.html>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.12 Planta Mosteiro Saint Gallen, Suíça, 829

Fonte: https://es.wikipedia.org/wiki/Planta_de_Sankt_Gallen
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.13 Étienne-Louis Boullée. *Cénotaphe de Newton*, 1784, p.28

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/793749/classicos-da-arquitetura-mausoleu-para-newton-etienne-louis-boullee>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.14 Giovanni Battista Piranesi. *Car- ceri d'invenzione*, 1745-1750, p.29

Fonte: <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/the-drawbridge>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.15 Jean Nouvel. *Dubai Opera House*, 2005, p.31

Fonte: <http://www.jeannouvel.com/en/projects/opera-5/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.16 Página dos projetos website ArchDaily, p.32

Fonte: <https://www.archdaily.com/search/projects?page=4>
[Consult. Jun. 2021]

Fig.17 Frank Ghery. *LUMA Arles*, 2021, p.33

Fonte: <https://www.dezeen.com/2021/03/15/luma-arles-frank-gehry-aluminium-tower-france/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

3. Casos de Estudo

Fig.18 Superstudio, p.36

Fonte: <https://www.secondome.biz/designersartists/superstudio/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.19 Archigram, *Instant City*, 1968 (Glamour), p.36

Fonte: <https://www.archpaper.com/2019/06/archigram-the-book-review/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.20 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969 (Monument Valley), p.37

Fonte: http://arch122superstudio.blogspot.com/2012/06/continuous-monument-architectural-model_15.html
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.21 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969 (Coketown), p.37

Fonte: <https://troisiemeliieu.org/superstudio-la-ville-moderne-parodiee/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.22 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969 (On the rocky coast), p.38

Fonte: https://www.flickr.com/photos/lemmy_caution/2938184672
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.23 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969 (View of Positano), p.38

Fonte: <https://www.dwell.com/collection/continuous-monument-and-12-ideal-cities-by-superstudio-1969-1972-54e00c9d/6189240482065596416>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.24 Superstudio, The fundamental Acts, 1972 (Life), p.39

Fonte: <https://visualmelt.com/superstudio>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.25 Superstudio, The fundamental Acts, 1972 (Life), p.39

Fonte: <https://visualmelt.com/superstudio>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.26 Japan Interior Design, Superstudio & Radicals, 1982, p.40

Fonte: <https://www.onpaperstore.com/en/all-items/superstudio-radicals.html>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.27 Casabella, *Superstudio*, 1972 (n°367), p.40

Fonte: <https://superbubble.org/2014/05/08/superstudio-casabella-n-3671972/>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.28 Superstudio, The Continuous Monument, 1969

Fonte: <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2020/01/24/when-superstudio-drew-inspiration-from-land-art.html>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.29 Superstudio, Supersurface, 1971

Fonte: <https://formsofcommunication.wordpress.com/2016/06/14/superstudio/>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.30 Rem Koolhaas, p.42

Fonte: <https://www.bellevuearch.com.au/designer/rem-koolhaas/>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.31 Rem Koolhaas & Madelon Vriesendorp, Welfare Palace Hotel, 1975, p.43

Fonte: <https://thetriumphofpostmodernism.tumblr.com/post/148239601328/welfare-palace-hotel-rem-koolhaas-madelon>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.32 Rem Koolhaas e Madelon Vriesendorp, The City of the Captive Globe, 1972, p.43

Fonte: <https://www.telegraph.co.uk/culture/3675142/Future-City.html>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.33 Delirious New York, 1978, p.44

Fonte: <https://www.abebooks.co.uk/signed-first-edition/Rem-Koolhaas-Delirious-New-York-Rem/30212314813/bd>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.34 Salvador Dalí, Reminiscência Arqueológica do Ângelus de Millet, 1935, p.44

Fonte: <https://fineartamerica.com/featured/archeological-reminiscence-of-millet-salvador-dali-angelus-raphael-sanzio.html?product=greeting-card>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.35 Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp e Zoe Zenghelis, The Strip, 1972

Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/104692>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.36 Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp, Elia Zenghelis, and Zoe Zenghelis, *Exodus, or the voluntary prisoners of architecture*, 1972

Fonte: <http://www.tehranprojects.com/Exodus-or-the-Voluntary-Prisoners-of-Architecture>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.37 Rem Koolhaas e Bruce Mau, S,M,L,XL, 1995, p.376-377, p.46

Fonte: Capturada pelo autor

[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.38 Rem Koolhaas e Bruce Mau, S,M,L,XL, 1995, p.354-355, p.46

Fonte: Capturada pelo autor

Fig.39 Rem Koolhaas, Madelon Vreisendorp, Elia Zenghelis, and Zoe Zenghelis, Exodus, or the voluntary prisoners of architecture, 1972
Fonte: <http://www.tehranprojects.com/Exodus-or-the-Voluntary-Prisoners-of-Architecture>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.40 Rem Koolhaas, Madelon Vreisendorp, Elia Zenghelis, and Zoe Zenghelis, Exodus, or the voluntary prisoners of architecture, 1972
Fonte: <http://www.tehranprojects.com/Exodus-or-the-Voluntary-Prisoners-of-Architecture>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.41 Office for Metropolitan Architecture, Sede da Televisão Central da China, 2004, p.47
Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-49870/sede-cctv-oma>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.42 Jon Link, Rotterdam AMO, Simon Brown, Content, 2004, p.48
Fonte: <https://www.andandandcreative.com/creative-direction/office-for-metropolitan-architecture/book-exhibition-design/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.43 Jon Link, Rotterdam AMO, Simon Brown, Content, 2004, (AMO Atlas), p.49
Fonte: <https://www.oma.com/projects/amo-atlas>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.44 Jon Link, Rotterdam AMO, Simon Brown, Content, 2004, p.120-121 (Universal HQ), p.49
Fonte: <https://www.oma.com/projects/amo-atlas>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.45 Zaha Hadid, p.50
Fonte: <https://classin.ro/designeri/zaha-hadid.html>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.46 Zaha Hadid, Vitra Firestation, 1990, p.50
Fonte: <https://www.archdaily.com/798362/the-creative-process-of-zaha-hadid-as-revealed-through-her-paintings/57c5a3f9e58ece9a7300010a-the-creative-process-of-zaha-hadid-as-revealed-through-her-paintings-image>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.47 Kazimir Malevich, Suprematist Composition, 1916, p.51
Fonte: <https://psicologiadoimaginario.wordpress.com/2016/03/22/kazimir-malevitch1878-1935/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.48 Zaha Hadid, Hafenstrasse Development, 1989, p.51
Fonte: <https://www.phaidon.com/agenda/architecture/articles/2016/may/17/take-a-look-at-zaha-hadids-incredible-paintings/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.49 Zaha Hadid, Vitra Firestation, Exterior view, 1990, p.52
Fonte: <https://www.archdaily.com/785760/ad-classics-vitra-fire-station-zaha-hadid-weil-am-rhein-germany>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.50 Zaha Hadid, Vitra Firestation, Interior view, 1990, p.52
Fonte: <https://www.archdaily.com/785760/ad-classics-vitra-fire-station-zaha-hadid-weil-am-rhein-germany>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.51 Zaha Hadid,, *Port House*, 2016, p.52

Fonte: <https://divisare.com/projects/346316-zaha-hadid-architects-fabrice-fouillet-port-house>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.52 Zaha Hadid, *Bee'ah Headquarters*, 2014, p.53

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/905665/zaha-hadid-architects-entre-os-selecionados-para-projetar-nova-cidade-inteligente-na-russia>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.53 Zaha Hadid, *Rublyovo-Arkhangelskoye Neighborhood*, 2018, p.53

Fonte: <https://www.zaha-hadid.com/architecture/beeah-headquarters-sharjah-uae/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.54 OFFICE, p.54

Fonte: <https://www.frederikvercruysse.com/project/men-of-steel-wallpaper>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.55 Mies van der Rohe, *Convention Hall*, 1953 , p.55

Fonte: <https://www.goethe.de/ins/ca/en/kul/kue/bau/20931979.html>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.56 OFFICE, *A Grammar for the City*, 2005, p.55

Fonte: <https://divisare.com/projects/271090-office-kersten-geers-david-van-severen-dogma-a-grammar-for-the-city>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.57 Hans Vandekerckhove, *New Morning*, 2007, p.56

Fonte: <https://www.hansvandekerckhove.be/paintings/2007-2008/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.58 OFFICE, *Solo House*, 2017, p.56

Fonte: <https://tlmagazine.com/solo-house/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.59 Edward Ruscha, *The old tool & die Building*, 2004, p.57

Fonte: <https://gagosian.com/artists/ed-ruscha/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.60 OFFICE, *Drying hall*, 2012, p.57

Fonte: <https://afasiaarchzine.com/2015/10/office-kersten-geers-david-van-severen-4/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.61 Giacomo Vignola, *Villa Giulia, Planta Tipo*, 1551, p.58

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/32/7e/1f/327e1f1ba563f371f8b6ec749d00aa48.jpg>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.62 OFFICE, *Weekend House, Planta Tipo*, 2011, p.58

Fonte: <https://divisare.com/projects/326771-office-kersten-geers-david-van-severen-bas-princen-weekend-house>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.63 Henri Rousseau, *The Dream*, 1910, p.58

Fonte: <https://www.britannica.com/biography/Henri-Rousseau/Later-paintings-and-recognition>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.64 OFFICE, *Weekend House*, 2011, p.58

Fonte: <https://au-magazine.com/shop/architecture-and-urbanism/au-201912/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.65 André Villers, *Atelier de Picasso*, 1958, p.59
Fonte: <http://www.artnet.com/artists/andré-villers/atelier-de-picasso-kw74VDCuaHlcGzFFOt9eDg2>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.66 OFFICE, *25 Rooms*, 2008, p.59
Fonte: <https://divisare.com/projects/389403-office-kersten-geers-david-van-severen-25-rooms>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.67 David Hockney, *The Splash*, 1966, p.61
Fonte: <https://mondomoda.com.br/2020/02/12/the-splash-david-hockney/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.68 OFFICE, *Weekend House*, 2012, p.61
Fonte: <https://divisare.com/projects/326771-office-kersten-geers-david-van-severen-bas-princen-weekend-house>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.69 *Fala*, p.62
Fonte: <http://architectuul.com/architect/fala-atelier>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.70 *Fala*, *Apartment in Graça*, 2015, p.63
Fonte: <https://www.archdaily.com/889487/from-digital-to-reality-a-comparison-of-fala-aleliers-collages-to-the-actual-buildings>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.71 Fernando Guerra, *Apartment in Graça*, 2015, p.63
Fonte: <https://www.archdaily.com/889487/from-digital-to-reality-a-comparison-of-fala-aleliers-collages-to-the-actual-buildings>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.72 *Fala*, *House in Paraíso*, 2016, p.64
Fonte: <https://www.archdaily.com/889487/from-digital-to-reality-a-comparison-of-fala-aleliers-collages-to-the-actual-buildings>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.73 Ricardo Loureiro, *House in Paraíso*, 2017, p.64
Fonte: <https://www.archdaily.com/889487/from-digital-to-reality-a-comparison-of-fala-aleliers-collages-to-the-actual-buildings>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.74 *Fala*, *Batalha*, 2015, p.65
Fonte: <https://futurearchitectureplatform.org/projects/1015d82a-f2dc-4989-8a1f-cbeca2f62010/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.75 *Fala*, *House in Paraíso*, 2016, p.65
Fonte: <https://futurearchitectureplatform.org/projects/1015d82a-f2dc-4989-8a1f-cbeca2f62010/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.76 *Fala*, *House with a curved wall*, 2016-17, p.66
Fonte: <https://www.elledecor.com/it/best-of/a30567025/fala-atelier-collage-interview/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.77 *Fala*, *House with a curved wall*, 2016-17, p.66
Fonte: <https://www.unprogetto.com/fala-atelier-hometour-portoghese/>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.78 *Fala*, *Apartment in Chiado*, 2015, p.67
Fonte: <https://www.archdaily.com/889487/from-digital-to-reality-a-comparison-of-fala-aleliers-collages-to-the-actual-buildings>
[Consult. 20 Jun. 2021]

Fig.79 Fernando Guerra, *Apartment in Chiado*, 2015, p.67

Fonte: <https://www.archdaily.com/889487/from-digital-to-reality-a-comparison-of-fala-aleliers-collages-to-the-actual-buildings>

[Consult. 20 Jun. 2021]

Introdução

Motivação

A presente dissertação surge de uma preocupação pessoal sobre a prática profissional de arquitetura que se mostra deslumbrada pelo seu poder de sedução, valorizando a sua imagem num contexto onde a mediatização da arquitetura é estimulada por uma cultura digital baseada na promoção estética e capitalista.

Tendo em conta a realidade da crescente desvalorização do pensamento e conteúdo da arquitetura, pretende-se estudar o impacto, positivo e negativo, da imagem enquanto ferramenta de processo de comunicação no desenvolvimento do projeto de arquitetura.

Tal estudo tem como principal fim a aquisição de ferramentas projectais, e acima de tudo, de pensamento crítico que permitam, no futuro profissional do autor, abordar de modo mais consciente a produção e apresentação de imagens dos projectos de arquitectura.

O desafio da elaboração da presente tese consiste também na construção de um documento que reflita a recolha, a síntese e a crítica desta temática sobre um ponto de vista informado que possa também servir como uma contribuição de partilha deste conhecimento.

Tema e Enquadramento

Para o alimento de tal motivação, tomou-se como tema de investigação o papel da imagem enquanto ferramenta de processo e comunicação do projeto de arquitetura e o seu impacto no carácter e definição da arquitetura.

O consumo desmedido e excessivo das imagens tem vindo a crescer exponencialmente. A primazia do meio visual deve-se à facilidade / rapidez do seu consumo e produção. A 'Era Digital' , através de novas ferramentas, tornou possível a criação de imagens que apelam a investidores e entretêm o público geral. Para Pedro Fiori Arantes, a Arquitetura deixou de pertencer à experiência deambulatoria do espaço físico para pertencer ao meio visual e virtual.¹

1. ARANTES, P. *Arquitetura na era digital-financeira: desenho, canteiro e renda da forma*, 2012

2. PALLASMAA, Juhani, *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, p.33, 2011

3. RATTENBURY, K., *This Is Not Architecture: Media constructions*, p. xxi, 2002

4. Philipp Schaerer in *Built Images: on the Visual Aestheticization of Architecture*

5. PALLASMAA, Juhani, *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, p.33, 2011

6. Citado in *Íbid.*

7. Citado in *Íbid.*

Por outro lado, Juhani Pallasmaa afirma que a predileção pelo sentido da visão tem como consequência a predominância de um tipo de obra que procura imagens visuais marcantes e memoráveis. O arquiteto afirma que “em vez de uma experiência plástica e espacial embasada na existência humana, a arquitetura tem adotado a estratégia psicológica da publicidade e da persuasão instantânea; os edifícios tornaram-se produtos visuais desconectados de profundidade existencial e sinceridade”.²

Para além disso, a revolução da informação, e o crescimento dos novos media estão a alterar o que entendemos ser arquitetura e a forma como a leccionamos e aprendemos. Segundo Kester Rattenbury, “Noventa e nove vezes em cem, os estudantes de arquitetura aprendem a identificar e definir a arquitetura, e especialmente o que é bom ou famoso - ou, na verdade, o que é arquitetura em qualquer forma, em oposição a apenas os edifícios que eles preferem - primeiro olhando para representações. Uma foto, um desenho, uma palestra, um artigo de revista ou um livro”.³

Aliado à revolução tecnológica, os arquitetos têm acesso a novas ferramentas de trabalho, tais como o computador e acesso à internet, que facilitam e agilizam a produção e visualização dos projetos. Para Philipp Schaerer esta revolução tem vindo a criar uma “tendência global de uma arquitetura cada vez mais semelhante e substituível, evidente não apenas em edifícios realizados, mas já nas imagens e no vocabulário visual de designs de projetos visualizados, que agora são cada vez mais comunicados por meio de renderizações de computador”.⁴

Para Pallasmaa, a novas tecnologias têm vindo a gerar “desconexão da construção das realidades da matéria e do ofício humano” o que transforma a arquitetura em “cenários teatrais para os olhos, numa espécie de cenografia destituída da autenticidade da matéria e da construção”.⁵

As muitas formas de representação, com limitações e preconceitos, alimentam diretamente a arquitetura que fazemos e discutimos. David Harvey relaciona “a perda da temporalidade e o desejo de impacto instantâneo na expressão contemporânea com a perda de profundidade existencial”.⁶ Já Frederic Jameson usa a noção de “superficialidade generalizada” para descrever a condição cultural contemporânea e “sua fixação nas aparências”.⁷

Objectivos

A dissertação que se pretende desenvolver enquadra-se na área de conhecimento de Projeto de Arquitetura e toma como objetivo o estudo das imagens produzidas na disciplina de arquitetura e a sua influência no objeto arquitetónico.

Esta dissertação pretende expor o consumo da arquitectura pela imagem e pela estética que veicula.

Procura-se assim perceber se imagens que têm capacidades de reflectir o conteúdo crítico/reflexivo/interventivo contribuem para a valorização dopensamento e projecto arquitectónico. Para esse fim, elegem-se como casos de estudo produções que permitem exercer esse debate.

Metodologia

A metodologia adoptada para a investigação reflecte-se de A metodologia adoptada para a investigação reflecte-se de forma linear na própria estrutura do documento da tese. Assim, existem dois momentos que estruturaram a produção da tese

Uma primeira fase do trabalho de levantamento bibliográfico de livros, artigos e dissertações, assim como, palestras e filmes de forma a tomar conhecimento do atual impacto e utilização da imagem na sociedade e consumo de arquitectura por parte do consumidor. Levantamento esse, que foi complementado pela exploração das principais plataformas de partilha e difusão dos arquitetura

Esta primeira fase adoptou, cronologicamente, o seguinte método: primeiramente, procedeu-se ao levantamento e pesquisa sobre o conceitos de imagem, do estado atual da sociedade e, paralelamente, sobre a história e o estado atual das de imagens de arquitectura. Nesta fase foi necessário compreender o conceito que centra a dissertação: Imagem. Compreendido este conceito tornou-se fundamental compreender o modo como a imagem influencia a sociedade atualmente e também no passado e compreender como é que a ligação entre imagem e sociedade evoluiu ao longo dos tempos. Finalmente e tomando consciência do uso e consumo de imagem na atualidade, centrou-se a pesquisa na utilização da imagem para o projecto de arquitectura.

Numa segunda fase, foi feita seleção dos casos de estudo, a recolha de informação, a delimitação do seu universo e a definição dos critérios de análise dos ateliers seleccionados.

Para isso, procedeu-se a uma pesquisa bibliográfica desenvolvida, numa primeira fase, através de monografias de cada atelier para compreender e estudar o pensamento e obra de cada um e, numa segunda fase procedeu-se à análise de textos, teses, entrevistas e apresentações relacionadas com o processo criativo e abordagem gráfica dos respectivos ateliers.

De modo a estabelecer o critérios de análise dos ateliers seleccionados, optou-se por criar uma tabela de comparação qualitativa, que permitiu identificar as estratégias de produção de imagens, utilizadas pelos escritório escolhidos, as suas intenções, a forma como as imagens são utilizadas no processo criativo e de comunicação do projeto de arquitetura e qual o impacto da metodologia na sua obra de arquitetónica

O trajeto metodológico tomado na presente dissertação baseia-se assim numa estratégia de pesquisa e identificação de possíveis fontes de informação, onde artigos, textos, livros, monografias, entrevistas, palestras e filmes foram reunidos e sintetizados. As fontes reunidas foram analisadas e elaborada uma ferramenta de análise de casos de estudo a fim de em conjunto – reflexão teórica e análise da casos – produzirem o argumento desejado para a dissertação. Por fim, as reflexões e conclusões são inferidas das reflexão e análise antecedentes.

Estrutura

A fim de cumprir os objetivos propostos, o corpo da dissertação foi dividido em três capítulos: “Imagem”; “Imagem e Arquitetura”, e, por fim, “Casos de Estudo”; antecedidos por uma introdução onde são traçados os objetivos, as questões de investigação

O primeiro capítulo, “Imagem” apresenta um estudo e síntese do valor da imagem no pensamento, comunicação e identidade do ser humano. O primeiro sub-capítulo, ‘Pensamento e Comunicação’, procura esclarecer o conceito de imagem e a sua relevância no processos do pensamento e comunicação humana. O segundo, ‘Abordagem Histórica’, relata a evolução da tecnologia e a história da imagem, salientando o seu impacto na definição de identidade e cultura das sociedade ao longo dos tempos. Por último, ‘Cultura e Sociedade de Imagem’,no seguimento do capítulo anterior, aprofunda o valor da imagem na sociedade contemporânea e origem da sua cultura visual.

O segundo capítulo “Imagem e Arquitetura” consiste numa investigação e interpretação da imagem no área de processo de investigação e comunicação da arquitetura. O primeiro sub-capítulo, intitulado de ‘Processo e Comunicação’, aborda a imagem como instrumento instigador do pensamento arquitetónico e visa explorar as valências da imagem como ferramenta de descoberta e locus criativo na prática de arquitetura e analisar as suas capacidades de comunicação do projeto de arquitetura. o sub-capítulo seguinte, ‘Abordagem Histórica’ relata a evolução da tecnologia e a história da imagem na pratica de arquitetura, salientando o seu impacto na definição de identidade e cultura da arquitetura ao longo dos tempos. No ultimo subcapítulo, ‘Arquitectura de Imagem’ é feita uma análise do estado atual da arquitetura.

O terceiro e último capítulo, “Casos de Estudo”, centra-se na análise crítica de cinco casos de estudo tendo em conta a investigação anterior. Os ateliers estudados são: Superstudio, OMA/ Rem Koolhaas, Zaha Hadid, OFFICE KGDVS e Fala. Ainda neste capítulo é feita uma discussão e uma reflexão critica, onde se procurou apresentar, de forma sintética, uma análise e comparação qualitativa dos cinco casos de estudo e reponder a diversas questões que daí surgiram.

1. Imagem

Introdução

As relações e interações entre imaginário e linguagem, percepção e pensamento são fundamentais para a compreensão da mente e da criatividade humana. No passado, as visões dominantes da linguagem não prestavam atenção suficiente ao papel das imagens. No entanto, durante as últimas décadas, experiências no campo da psicologia têm revelado e demonstrado o importante papel das imagens mentais, ou representações neurais, na linguagem e no pensamento.

O mundo atual é caracterizado pela constante inovação e crescimento, ao mesmo tempo, somos constantemente confrontados e assaltados por imagens. Este fenômeno parece ser inevitável. Roland Barthes batiza esta condição como “a civilização da imagem”.⁸

Assim, o presente capítulo tem como objetivo consolidar o conceito de imagem, à luz da etimologia e da filosofia, e analisar relação entre a imagem e o Homem nos processos de pensamento e comunicação.

Em seguida, pretende-se chegar à compreensão do papel que a imagem tem vindo a desempenhar na sociedade, influenciando a sua cultura e identidade, a fim de perceber o impacto da imagem no contexto atual, identificando as causas e efeitos na sociedade altamente viciada e dominada pelo meio visual.

Para tal, é feito um estudo sobre as redes sociais e as novas tecnologias da imagem e como estas vieram reformular a forma como comunicamos e, conseqüentemente, entendemos o mundo. Atualmente, as imagens mostram um mundo filtrado e, conseqüentemente, uma compreensão e experiência do mundo também elas filtradas.

Este capítulo ocupa-se com o valor da imagem na sociedade contemporânea e com a natureza da cultura visual. Considera as tecnologias modernas de imagem como meios de partilha e difusão do mundo, que, ao mesmo tempo, o mantém distante.

8. BARTHES, R. *Imagem e moda*, 1982.

1.1. Pensamento e Comunicação

Imagem como pensamento

Um dos maiores saltos do desenvolvimento humano foi entrar no campo do abstrato, possível apenas quando o Homem conseguiu desenvolver a capacidade de comunicar imagens mentais, conceitos e ideias.

Segundo Yuval Harari, este desenvolvimento permitiu ao Homem produzir representações, que através de símbolos e/ou figuras representavam, por analogia, a realidade, enriquecida pela sua experiência do mundo exterior e interior.⁹

Tornou-se, por isso, evidente a necessidade inerente de pensar e comunicar através de imagens.

No entanto, a posição ocidental tradicional defendeu a ideia de que o pensamento e a linguagem estavam unicamente ligados ao pensamento e comunicação por meio de palavras e estruturas linguísticas.

Como o filósofo Edward S. Casey afirma, “obcecados com os seus interesses logocêntricos, os filósofos têm mostrado consistentemente uma atitude cética em relação à imaginação e seus produtos. O seu ceticismo deriva em grande parte de uma concepção do pensamento filosófico como um pensamento sem imagens.”¹⁰

Assim, desde Platão que colocou a imaginação no lugar mais inferior das faculdades mentais, os filósofos condenaram o recurso às imagens como a forma inferior de atividade intelectual.

Apesar da forte tradição de descredibilização da imagem e imaginação como ingredientes autênticos e operativos da consciência, memória e pensamento humanos, tornou-se cada vez mais evidente que essas faculdades constituem a essência da própria humanidade.¹¹ Parece ser impossível explicar as faculdades humanas de lembrar e compreender informações altamente complexas, como a própria pessoa ou a sua história, sem a existência de esquemas corporais, imagens e modelos mentais ou metáforas que estruturam, organizam e integram os enormes volumes de significado. Para Juhani Pallasmaa é igualmente impossível pensar em responsabilidade ética, individual ou coletiva sem uma faculdade de imaginar capaz de projetar e especificar as consequências das diferentes opções no campo da conduta.¹²

Alguns filósofos, como Jean-Paul Sartre, Gaston Bachelard, Edward S. Casey e Richard Kearney, desenvolveram teorias convincentes de imagem e imaginação, aos olhos de Pallasmaa. Segundo o autor, essas teorias filosóficas ainda constituem a base para a compreensão da atividade mental e da imaginação humanas, bem como das habilidades criativas. Essas perspectivas filosóficas esclarecem, também, fenômenos das artes e da arquitetura, que muitas vezes tendem a ser apresentados como irracionais ou místicos. Apesar da supressão histórica de imagens nas teorias de pensamento dominantes, o reconhecimento de imagens e a imaginação não são absolutamente novos. “A alma nunca pensa sem imagem”, como pensava Aristóteles.

9. HARARI, Y., *Sapiens: Uma breve história da humanidade*, 2011.

10. CASEY, E., *Imagining: A Phenomenological Study*, p.11, 1976,

11. PALLASMAA, J., *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, p.33, 2011

12. Ibid



Fig.1 Ingmar Bergman,
Persona, 1966 (Fotografia)

12. PALLASMAA, J., *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, p.33, 2011

13. Ibid

14. Ibid

15. AMOUNT, Jacques. *A Imagem*, pp.80-81, 1990.

16. Ibid.

Além disso, algumas das teorias fundamentais do pensamento puramente visual, como as de Paul Klee, Vasili Kandinski, György Kepes ou Rudolf Arnheim, expandiram a compreensão do pensamento e da criatividade, afirmando que pensamos e comunicamos por meio de imagens e modelos mentais, ou padrões neurais.¹²

Juhani Pallasmaa defende que “é particularmente lamentável que as filosofias educacionais convencionais no mundo ocidental tenham subestimado grosseiramente o papel das imagens e da imaginação, bem como as dimensões sensoriais e corpóreas da existência e do pensamento humano”¹³. Este menosprezo pela compreensão dos fenômenos mentais e sensoriais tornou-se a razão, segundo Pallasmaa, pela qual “as nossas capacidades e os nossos atos criativos, difusos e imprecisos por natureza, também são pobres e se entendem de forma contraditória.”¹⁴

Assim, a palavra imagem é geralmente reduzida a sinônimo de representação visual, descrição visual ou mesmo fotografia. Já palavras como imagem, imaginário e imaginação formam um conjunto de conceitos e palavras pouco definidas e usadas vagamente.

Para Pallasmaa, essa falta de definição resulta da carência de compreensão dos fenômenos mentais e sensoriais em geral. Como um todo, a nossa cultura mostra uma deficiência na compreensão e tolerância de fenômenos inerentemente, autônomos e indeterminados, como as emoções humanas ou a imaginação.

Para o autor, esta é também uma das razões pelas quais as nossas capacidades e atos criativos, imprecisos por natureza, são geralmente desvalorizados. Tradicionalmente, o papel perceptivo da imagem foi reconhecido, contudo, o seu papel como meio de pensamento, exploração criativa e artística foi desprezado.

Imagem como Comunicação

Ao longo da história tornou-se evidente que a função da imagem se prende com a necessidade do ser humano interagir com o meio exterior, de modo a estabelecer uma relação com o mundo.

Toda a imagem tem o propósito de ser comunicada, a imagem é uma mensagem. Desta forma, esta mensagem pode ser , segundo Jacques Amount, transmitida de três modos.

Primeiramente, o modo simbólico, onde a sua função é veicular os mais diversos valores, a título de exemplo, a democracia, o progresso, a liberdade e muitos outros de validade menos significativa. Apesar disso, inicialmente, as imagens serviram na sua grande maioria como símbolos religiosos, mostrando-se eficazes a dar acesso à esfera do sagrado.¹⁵

De seguida, o modo epistémico, em que a imagem tem uma função informativa, e é capaz de fornecer informações visuais sobre o mundo, de modo a que este seja conhecido e reconhecido. Essa função foi consideravelmente desenvolvida e ampliada desde o sec. XIX, com o aparecimento da fotografia e a produção de documentários como a paisagem e o retrato.¹⁶



Fig.2 Berenice Abbott, *Self-Portrait*, 1930 (Fotografia)

17. Ibid

18. BELTING, H. *An anthropology of images picture medium body*, 2011

19. APPIANO, A. *Comunicazione visiva: apparenza, realtà, rappresentazione*, p.2, 1996

20. AMOUNT, J. A *Imagem*, pp.80-81, 1990.

21. MANGUEL, A. *Lendo imagens*, pp. 315-316, 2006

Finalmente, o modo estético, em que a imagem é destinada a agradar o seu espetador, promovendo sensações específicas. Esse desígnio da imagem é hoje indissociável, ou quase, da noção de arte, ao ponto de se confundirem as duas, e a ponto de uma imagem que visa obter um efeito estético poder fazer-se passar por imagem artística, sendo a publicidade o auge dessa confusão.¹⁷

Toda e cada imagem tem uma intenção e um sentido único e específico, no entanto a apreensão da mesma depende invariavelmente do espetador e das condições no qual se encontra. Assim, segundo Hans Belting, as imagens são transmitidas e recebidas por meios específicos, inseridas em momentos históricos singulares.¹⁸

Desta forma, o valor comunicativo de uma imagem está dependente de três variáveis: do autor, que determina o que é comunicado; dos instrumentos, que materializam a intenção e ideias do autor; e do espetador, que interpreta a própria imagem.

Para Ave Appiano, a imagem é um processo de reconstrução da realidade, é uma reorganização da experiência sensível do sujeito.¹⁹ Isto aplica-se ao autor e de modo inverso ao espetador.

Assim, a percepção visual é um processo experimental, que implica um sistema onde são emitidas hipóteses, que são seguidamente verificadas ou não. Este sistema depende invariavelmente do nosso conhecimento prévio do mundo e do vocabulário visual. Por conseguinte, para Gombrich, ver é comparar o que esperamos com mensagem que recebemos.²⁰

Deste modo, a atividade do espetador diante da imagem consiste em utilizar todas as capacidades do sistema visual, em especial suas capacidades de organização da realidade, e em confrontá-las com os dados previamente encontrados e armazenados na memória.

Neste processo, tendemos a identificar algo nas imagens à qual somos apresentados, procurando associar ideias, conceitos ou até mesmo objetos reais a quaisquer elementos que possam existir na imagem. No limite, essa tendência pode tornar-se exagerada e levar a uma interpretação errada e abusiva da imagem.

Assim, a realidade assimilada, por via da percepção, é modificada por meio do conhecimento, emoções, sentimentos, memórias e intenções que reorganizam, então, a experiência sensível. Deste modo, a análise feita, torna-se uma decomposição e reestruturação do que está a ser visto, determinado pelo ponto de vista, vocabulário visual, factores culturais e sociais do espetador.

Nas palavras de Manguel, “toda imagem nada mais é do que uma pincelada de cor, um naco de pedra, um efeito de luz na retina, que dispara a ilusão da descoberta ou da recordação, do mesmo modo que mais nada somos do que uma multiplicidade de espirais infinitesimais em cujas moléculas, estão escondidas em cada um dos nossos traços e tremores.”²¹



Fig.3 Mark Rothko, *No. 13 (White, Red on Yellow)*, 1958 (Pintura)

1.2. Abordagem histórica

O homem, como ser social, exige de si mesmo comunicação e interação com o mundo exterior. Logo, a imagem tornou-se vetor de capacidade intelectual, promoveu a comunhão e o confronto de ideias, crenças e meras informações.

As pinturas rupestres apresentam-se como o relato e a ilustração mais antigos do homem, no mundo. As primeiras manifestações reproduzem episódios de sua vida diária. Através de grande simplificação a figura humana é expressa por formas geométricas reconhecíveis, com informações essenciais que demonstram o desejo de uma aproximação com o real. Enquanto representação, a imagem foi, para José Casasús, um dos elementos essenciais para o surgimento da linguagem escrita.²²

O desenvolvimento da imagem funde-se com a história e o desenvolvimento da própria humanidade. Assim, a sua importância está intimamente ligada ao contexto histórico, social político e económico, sendo capaz de expressar os valores e identidade de uma época.

Por este motivo, as imagens da civilização egípcia revelam a grandiosidade da civilização e o culto aos faraós, denunciam as suas maiores conquistas e crenças, reflectem a forma como vêem, compreendem e agem no mundo. Da mesma forma, na Grécia a adoração à figura humana é evidente, as representações são relato do modo de entender e compreender o meio exterior e o próprio ser humano. Nos primórdios da Era Cristã, a representação do irrepresentável foi mote e tema central nas imagens e representações da civilização ocidental.²³

Já no Renascimento, a racionalidade e a valorização da figura humana é exaltada através das imagens e representações da época. A invenção da perspectiva vem salientar a importância do ser humano e da sua capacidade intelectual, revelando a concepção do mundo por parte do indivíduo, através de regras geométricas e matemáticas que possibilitam a aproximação com a realidade.²⁴

A perspectiva foi uma evolução tecnológica revolucionária, cuja técnica tornou possível a reprodução de superfícies e espaços físicos com noção de profundidade e volume semelhantes à visão humana.

A revolução da imagem sofreu de novo um importante impulso em meados do século XIX. Com a invenção da fotografia, “a imagem perde a sua função religiosa ou simbólica”, e passa a ter um carácter informativo e documental. Isto porque, devido aos longos tempos de exposição e à pouca maleabilidade dos químicos, a imobilidade do objeto fotografado era indispensável.²⁵

A partir do século XX, aliada aos avanços tecnológicos da fotografia, a imagem vê o seu universo significativamente ampliado. Consequentemente, a publicidade e a propaganda tornaram a imagem um instrumento privilegiado de comunicação com o meio exterior, rápido, eficiente e sofisticado.²⁶

As notícias por meio de imagens tornaram-se uma estratégia mediática para validar a veracidade dos média. Com a imprensa, a imagem adquire um carácter altamente manipulador e sagaz, capaz



Fig.4 Joseph Nicéphore Niépce, *View from the Window at Le Gras*, 1826 (Fotografia)



Fig.5 Erwin Blumenfeld, *Hitler's Mug shot* (Hitlerfresse), 1933 (Colagem)

22. CASASÚS, José. *Teoria da Imagem*, 1979

23. LOPES, F., NARDINI, A., TRINADADE, E., SILVA, T., *Imagem e cultura: das cavernas à imagem digital*, E-Revista de Estudos Interculturais do CEI-ISCAP, nº8, 2020

24. Ibid

25. Ibid

26. Ibid

de operar mudanças de comportamento, hábitos e costumes na sociedade.

No final do século XX e início do século XXI, o homem pós-moderno vive numa sociedade predominantemente visual, que utiliza ostensivamente a imagem como um meio de comunicação, de cultura e de poder.

A era da digitalização e massificação da informação contribuiu largamente para a propagação da imagem, que veio influenciar os costumes, o comportamento e o caráter social do homem. Neste contexto, a imagem e as plataformas digitais são capazes de virtualizar o tempo, o espaço e as próprias relações humanas.

1.3. Cultura e Sociedade de Imagem

A Hegemonia da Imagem

A era global tornou o mundo num espaço comum, “crystallization of the world as a single place”²⁷, com o desígnio de evolução e desenvolvimento à escala planetária, a globalização exponenciou as capacidades económicas e tecnológicas das várias civilizações.

A globalização pressupõe, então, uma rápida partilha e divulgação de informação. Para Fernando Augusto Santos, a globalização tornou-se, por isso, o factor responsável pela massificação e democratização da informação.²⁸

Hoje em dia, essa informação circula predominantemente através de imagens a um ritmo altamente acelerado. Com fins infinitamente distintos, sejam eles, informativos, educacionais, de entretenimento, bem como para manipulação comercial ideológica e política ou expressão artística, as imagens têm invadido o espaço público num constante bombardeio visual, descrito por Italo Calvino como “uma chuva ininterrupta de imagens.”²⁹

As imagens têm ganho uma forte presença e destaque na vida privada e social da sociedade, para Paulo Barroso, a iconocracia, o poder (cracia) das imagens (ícono) nunca foi tão evidente, afirmando que as imagens, no nosso quotidiano, chegam a impor o que deve ser visto.³⁰

O domínio da imagem tem sufocado o espaço público moderno, principalmente cosmopolita, tornando-o num lugar de presença e partilha constante de imagens, dando aso à sua saturação desmedida e descontrolada que desorienta o observador, colocando os indivíduos perante a alteração constante e inevitável dos sistemas e ideias existentes, definido por Alvin Toffler como “sobrecarga informativa”.³¹

Juhani Pallasmaa sustenta que a informação está a substituir o conhecimento e que o impacto instantâneo e sem esforço tornou-se, sem dúvida, o objetivo da grande parte da comunicação e do entretenimento contemporâneos.³²

A necessidade de impacto instantâneo está, para David Harvey, relacionada com “com a perda de profundidade existencial”,³³ uma superficialidade generalizada gerada pela fixação nas aparências, na opinião de Frederic Jameson.³⁴

27. ROBINS, K, *Into the Image: Culture and politics in the field of vision*, p.19, 1996

28. SANTOS, F. *Juventude, Consumo e Globalização Uma Análise Comparativa*, 2004

29. CALVINO, I. *As Cidades Invisíveis*, 1972.

30. BARROSO, P. *A imagem como ausência*, 2017

32. TOFFLER, A. *Future Shock*, p.350, 1970

32. PALLASMAA, J., *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, p.33, 2011

33. Ibid

34. Ibid

Gilles Deleuze usou a denominação de “civilização de imagem” para tentar descrever uma sociedade refém e manipulada pelos “mass-media”. Para Deleuze, esta civilização da imagem é, sobretudo, uma “civilização do cliché”, onde a inflação icônica que assenta na redundância e na ocultação (do poder de persuasão), distorção ou manipulação.³⁵

Daqui se conclui que, existe uma “felicidade tribal do cliché” generalizada, conforme reconheceu Régis Debray; um contentamento pelo lugar-comum, que é a imagem publicitária. Vestígios da civilização da imagem residem em contextos onde se verifica uma hegemonia de imagens suficiente e necessária para o rótulo de “cultura do ecrã”.³⁶

Redes Sociais

Hoje em dia os maiores difusores de notícias e informação são as redes sociais que e têm revelado o crescente impacto na sociedade contemporânea.

As redes sociais tornaram-se indispensáveis para a vida social quotidiana do século XXI, com principal foco nas camadas mais jovens da sociedade. A quantidade de utilizadores tem vindo a aumentar a passo largo e prevê-se que se mantenha em constante crescendo.

As redes sociais, tal como o nome indica, procuram promover a interação e partilha online entre indivíduos.

Além disso, estas plataformas começam a desempenhar papéis mais diversificados e estruturais na vidas dos indivíduos, tanto na forma como apreendem o mundo como na maneira de se relacionarem com ele.

Segundo a organização americana Pew Research Center, 55% dos cidadãos adultos Americanos dependem das redes sociais para saber as notícias. Deste modo, estas plataformas digitais são agora as principais ferramentas de divulgação de informação geral, política e de entretenimento.³⁷

Nos dias de hoje, as redes sociais são espaços de lazer e ocupação profissional. Com altíssima procura e consumo, tornou-se um lugar atrativo para investidores e criadores, num mercado que gera e mobiliza quantidades astronómicas de capital.³⁸

A maioria das redes sociais apropria-se do uso de imagens para captar e manter a atenção dos seus utilizadores, isto porque uma grande parte do cérebro está focada no processamento visual, permitindo que os humanos reconheçam, um objeto familiar em apenas uma fração de segundo, tornando as imagens a maneira ideal de se comunicar no mundo de atenção limitada.³⁹

Por este motivo, as redes sociais são um dos fatores principais para a soberania da imagem, sendo um canal direto entre o produtor e o consumidor.

Estas plataformas digitais caíram, na sua larga maioria, num modelo capitalista onde se procura o máximo de rendimento e lucro. Desta forma, as imagens têm vindo a sofrer cada vez mais alterações no seu carácter e propósito. A guerra pela atenção e sedução serve-se das imagens como veículos de manipulação comercial e influência sobre o utilizadores.⁴⁰

35. Citado in: BARROSO, P., *A imagem como ausência*, p.58, 2017.

36. DEBRAY, R., *Vida e Morte da Imagem: Uma História do Olhar no Ocidente*, p.299, 1994

37. Peter Suciú, *More Americans Are Getting Their News From Social Media*, <https://www.forbes.com/sites/petersuciu/2019/10/11/more-americans-are-getting-their-news-from-social-media/?sh=4f0c6dfb3e17>, Oct 2019, Consultado em Jun 2021

38. Jeff Orlowski, *O Dilema das redes sociais*, Documentário/Docudrama, Netflix, Jan 2020, Consultado em Nov 2020

39. Ibid

40. Ibid

Fig.6 Pol Kurucz, *Glam Jail*,
2017 (Fotografia)



As imagens são, conscientemente ou não, estudadas e pensadas para atrair públicos alvo.

As redes sociais são resultado claro da sociedade de espectáculo, de Guy Debord, onde o espectáculo não é apenas um conjunto de imagens, mas também “uma relação social mediada por imagens”.⁴¹

A Nova Realidade

As ferramentas de divulgação digital, responsáveis pela maioria da difusão de informação, fornecem, principalmente, informações rápidas, isoladas e fragmentadas, dando lugar à experiência de um mundo descontínuo e limitado.

Deste modo, a nossa compreensão do mundo e a forma como falamos dele já se encontra condicionada pela forma como nos é apresentada a realidade.

Richard Kearney defende, por isso, que o papel atual da imagem é radicalmente diferente do que tinha antes, “agora a imagem precede a realidade que supostamente representa [...], e isso tornou-se um pálido reflexo da imagem”. Torna-se importante denotar que, nas práticas comerciais, políticas e de entretenimento, as imagens tornaram-se dominantes e necessárias, no entanto, distinguir o que é verdadeiramente real do que é fictício tornou-se uma tarefa quase impossível, segundo Kearney.⁴²

O mundo virtual já começa a substituir o mundo real, os videojogos ou simuladores de realidade já se tornaram lugares onde é possível criar e estabelecer relações inter-pessoais. Os mundos virtuais são, agora, pertencentes à nossa identidade. Na verdade, o conceito de 'realidade' foi completamente ampliado, hoje em dia é necessário especificar de que realidade estamos a falar e em que contexto. Do ponto de vista filosófico, o próprio conceito de "realidade" é altamente problemático, mas nunca foi tão ambíguo ou sem base como é hoje, argumenta Juhani Pallasmaa.⁴³

Além disso, o psicólogo social, Serge Moscovici, afirma que na cultura humana, a ideia de contágio e contaminação está intimamente ligada com o tacto, através dele estamos expostos à natureza caótica e catastrófica do mundo.⁴⁴ No entanto, nosso contacto com o mundo. Consequentemente, alienação da realidade criou uma vivência confortável que, nas palavras de Kevin Robins, nos protege do perturbador mundo do contacto.⁴⁵

Para este autor as novas tecnologias da visão têm sido continuamente desenvolvidas e aperfeiçoadas para garantir a soberania visual e a progressiva racionalização da visão.⁴⁶

Arturo Escobar associa esta nova realidade a uma 'transformação fundamental na estrutura e no significado da sociedade e cultura modernas', argumenta ainda que isso agora exige uma nova 'antropologia da cibercultura'.⁴⁷

Com a fragmentação da informação, o aumento da velocidade e o declínio da atenção, a comunicação tornou-se, inevitavelmente, simplificada, enfraquecendo as capacidades autónomas da imaginação e de julgamento crítico.

41. DEBORD, G. *The society of the spectacle*, p.7, 2002

42. ROBINS, K, *Into the Image: Culture and politics in the field of vision*, p.19, 1996

43. PALLASMAA, J, *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, 2011

44. ROBINS, K, *Into the Image: Culture and politics in the field of vision*, p.19, 1996

45. Ibid

46. Ibid

47. ESCOBAR, A., *Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture*, p.211, 1994

Fig.7 Morten Rockford Ravn,
Fear and Loathing in GTA V,
2017 (Imagem Digital)



De acordo com a pesquisa de Patricia Greenfield, as habilidades de pensamento crítico e análise tem vindo a diminuir, contrariamente às habilidades visuais que demonstram melhoramento. Ao mesmo tempo, a investigadora concluiu que as crianças começam a apresentar um défice nas capacidades de relacionamento sociais e de empatia.⁴⁸

Paralelamente, vários dos estudos neurológicos ligados à percepção de imagens estão a ser usados para desenvolver métodos e estratégias de publicidade e manipulação comercial.

Juhani Pallasmaa expõe que se for esse o caso, as nossas experiências e comportamentos encontram-se cada vez mais ameaçados pelas imagens.⁴⁹

As tecnologias de imagem em constante evolução introduziram maneiras inteiramente novas de monitorar, registrar, analisar e descrever muitos aspectos da realidade, e a imagem industrial tornou a imagem presente em todos os lugares e acessível a todos. A imagem mudou a maneira como vemos, compreendemos e partilhamos o mundo.

“Um dos maiores paradoxos da cultura contemporânea é que, numa época em que a imagem reina indiscutivelmente, a própria ideia de uma imaginação humana criativa parece estar cada vez mais ameaçada. Parece que não sabemos mais exatamente quem produz ou controla as imagens que condicionam a nossa consciência”, Richard Kearney.⁵⁰

48. GREENFIELD, P., *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*, 1984

49. PALLASMAA, J, *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, 2011

50. Ibid

2. Imagem e Arquitetura

Introdução

A imagem torna a ideia arquitetônica tangível, através de desenhos, diagramas ou perspectivas, abstratas ou não, torna-se, assim, na interface para a concepção e comunicação do projeto de arquitetura.

Este capítulo é uma reflexão em torno da cultura visual arquitetônica, num tempo em que a imagem apresenta um papel dominante nos processos de produção e divulgação do projeto de arquitetura.

Procura-se evidenciar a imagem como instrumento impulsor do pensamento arquitetônico, liberto das condicionantes materiais da arquitetura, proporcionando uma exploração alargada e multidisciplinar.

Ao mesmo tempo, as imagens têm a capacidade de revelar a “ideia” da arquitetura. Deste modo, pretende-se olhar para as imagens como ferramenta de comunicação do projeto de arquitetura.

Com a finalidade de compreender as especificidades que marcaram a relação entre as imagens e a arquitetura longo dos tempos este capítulo aborda um estudo sobre a evolução da tecnologia de apoio à produção e representação do projeto de arquitetura.

Pretende-se ainda perceber as consequências da mediatização da arquitetura, estimulada por uma cultura digital e capitalista, que influenciam o estado da arquitetura contemporânea.

2.1. Processo e Comunicação

Imagem como processo

Alfoso Cosme defende que a arquitetura é uma disciplina altamente complexa, que mistura elementos históricos e ideológicos, entre eles, culturais, políticos e/ou religiosos, e ainda elementos epistemológicos e éticos.⁵¹

Assim, segundo autor, a arquitectura é um sistema operativo que funciona considerando uma acumulação e uma sobreposição de factos, objectivos, crenças, sensações e imagens.⁵² A excelência da arquitetura move-se pela procura de uma unidade que funde estas condições num objeto com forma e matéria. É uma busca de um equilíbrio, onde a eficácia técnica coexiste com a expressão autoral.

A metodologia subjacente é uma abordagem de investigação-argumentação que encontra e constrói um mecanismo interno de coerência do seu próprio acto. Este processo exploratório é uma reflexão prática, um pensamento em acção, em que os argumentos são tanto uma ideia prévia como uma construção analítica e tipológica.⁴⁴

Como ferramenta de processo de investigação, as imagens são utilizadas em vários momentos diferentes: para estudos analíticos, para abordagens conceptuais e de pormenorização. Assim, os arquitetos servem-se das imagens para procurar texturas e materiais, verificar escalas e proporções e, ainda, estudar mecanismos ou detalhes técnicos.

Deste modo, as imagens fornecem ao arquiteto uma estrutura operacional para expor as suas ideias de uma forma palpável, ao ponto de poderem ser avaliadas, pelo próprio, criando pontos de partida para novos desenvolvimentos. Muitas vezes, neste tipo de exploração, as imagens tornam conscientes processos, até então, inconscientes.

Esta forma de representação motiva o arquiteto a criar uma linguagem pessoal, apropriando-se da ferramenta em busca de desenvolver os seus pensamentos e ideias individuais. Esta linguagem é descoberta de forma intuitiva e natural, resultando da relação entre o artista e o instrumento.

A imagem traduz e questiona o raciocínio do arquiteto. Como dispositivo de investigação num processo multifásico, pode ser utilizada em diversos momentos, para diversos fins e com diferentes expressões e resultados.

A técnica é invariavelmente determinada pela ferramenta. O meio e a forma como algo é representado têm uma tremenda influência no resultado final. Este resultado é marcado pelas limitações e capacidades intrínsecas da ferramenta. Reforçando, assim, a relação entre o artista e o instrumento.⁵⁵

As novas tecnologias removem a imperfeição humana, criam um resultado controlado e preciso, cada vez mais próximo da realidade.

52. COSME, A., *El proyecto de arquitectura: Concepto, proceso y representación*, 2016

53. Ibid.

54. Ibid

55. PETER, G., *Process/ Material and Representation in Architecture*, 2011

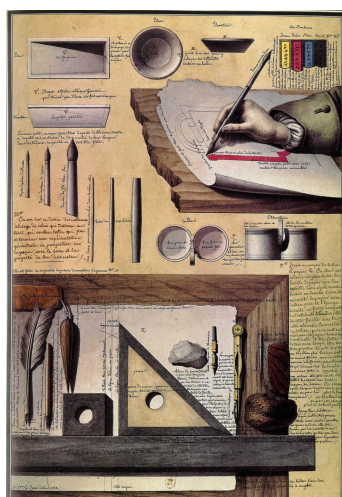


Fig.8 Jean-Jacques Lequeu. *Les eines del dibuixant*, 1782.

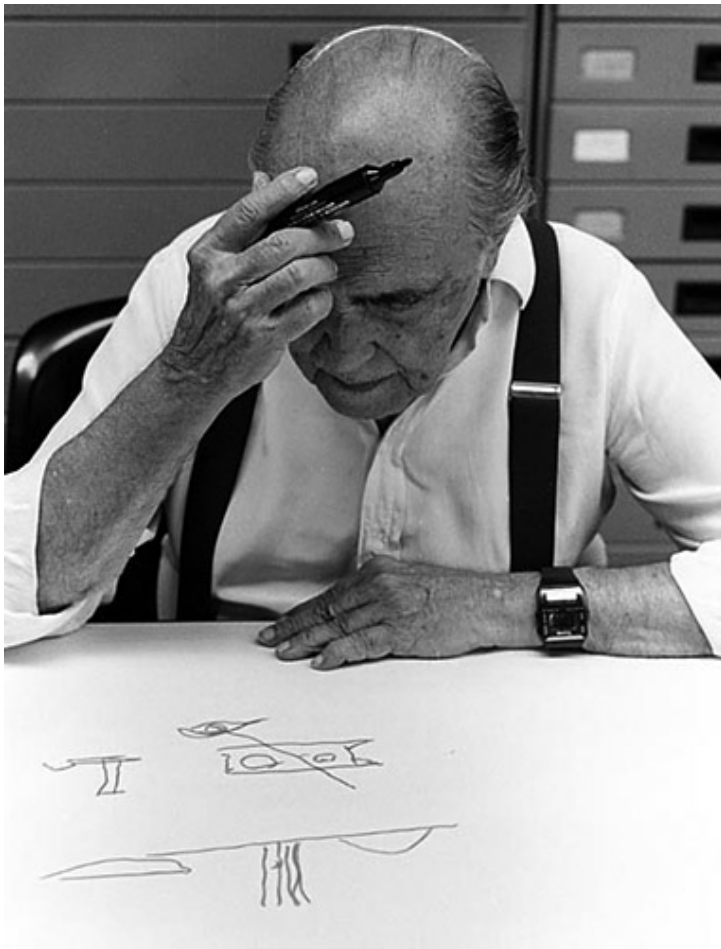


Fig.9 Oscar Niemeyer.

56. COSME, A., *El proyecto de arquitectura: Concepto, proceso y representación*, 2016

57. Ibid

58. Ibid

Por um lado, os softwares de produção de imagens, a duas ou três dimensões, alargam o espectro de capacidades da produção visual, possibilitando novas explorações. Abrindo o campo de trabalho e investigação artística.

Por outro, os mesmos distanciam o autor da própria obra, impondo restrições técnicas e ferramentas disponíveis à maioria dos ateliers.

Infelizmente, as imagens na prática profissional são facilmente reduzidas ao estado de instrumentos neutros eficientes, desprovidos de valor inerente. Apesar disso, o espaço entre dimensões é um lugar de locus criativo para novas descobertas.⁵⁶

Imagem como Comunicação

O projeto de arquitetura é sem dúvida um processo multifásico e multidisciplinar. Envolve a colaboração de diversas identidades, entre elas, clientes, colaboradores e público geral, que dependem da comunicação para a compreensão e elaboração do projeto de arquitetura.

Nesta disciplina, a imagem tornou-se a ferramenta mais usada pelos arquitetos, revelando-se eficaz na transmissão das informações técnicas, teóricas e conceptuais, essenciais para a elaboração de um projeto de arquitetura,

Além disso, as imagens devem ser concebidas de acordo com as exigências do seu público alvo, adaptando a linguagem a fim de se tornarem eficazes. A representação do projeto torna-se, assim, crucial para a sua comunicação e compreensão. Quanto melhor definido, menos problemas surgirão na sua edificação, se for bem representado, mais convincente.⁵⁷

Deste modo, a primeira e mais imediata forma de transmitir o projeto é definir a realidade do mesmo, as suas medidas, as áreas e espaços, os materiais, para que possa ser concretizado. Representações como plantas, cortes e alçados definem a anatomia da arquitetura concebida, revelando a estrutura, organização e interação entre os espaços definidos. Estas representações são capazes de expressar a intenção e complexidade do pensamento do arquiteto, apropriando-se da geometria como linguagem matemática gráfica com uma ordem e regras internas.⁵⁸

No entanto, estas representações podem tornar-se difíceis de compreender, ao apresentar um código bastante específico pode tornar-se intangível para certos indivíduos.

Imagens como axonometrias, colagens, perspectivas, infográficos ou qualquer outra simulação complementam as determinações do projeto, capazes de anunciar novos temas do projeto desenvolvido, revelando elementos representacionais embuídos em significado e simbolismo. Estas representações podem traduzir as conceções teóricas e conceptuais tal como a realidade volumétrica e material do projeto.

A imagem, no entanto, apresenta-se limitada, revela apenas um fração do projeto. De modo a que a compreensão do projeto não seja também ela fragmentada, a informação das imagens e seu modo de concepção deve ser tido como algo fundamental.



Fig.10 Mies Van der Rohe,
Resor House Project, 1939
(Colagem)

59. Leon Battista Alberti
(1404-1472)

60. ALBERTI, L., *De re aedificatoria*, 1450

61. BIERMANN, V., KLEIN, B., EVERS, B., FRIEGANG, C., GRÖNERT, A.; JOBST, C.; KREMEIER, J., LUPFER, G., PAUL, J., RUHL, C., SIGEL, P., THOENES, C., ZIMMER, J. *Teoria da arquitetura: do renascimento até aos nossos dias*, 2002

62. MILHAU, X., *El fotomuntatge arquitectònic*, Tese de Doutoramento, 2010

Consequentemente, os projetos de arquitetura tendem a ser comunicados através de uma compilação de imagens, técnicas ou conceptuais, nos mais diversos formatos.

Para que um projeto se transforme em arquitetura é crucial que seja bem representado. O projeto é um conjunto de ideias fundidas em arquitetura, que apenas poderá atingir os seus objetivos caso tenha uma representação adequada.

2.2. Abordagem histórica

Na sua origem, os desenhos de arquitetura eram meras ferramentas de trabalho, sem qualquer valor artístico reconhecido, pelo que, após cumprirem o seu desígnio, comunicarem as informações estritamente necessárias para a construção dos edifícios, estes desenhos eram apagados para a reutilização do pergaminho original. Por esta razão, existe uma carência de desenhos arquitetónicos antes do período do Renascimento.

Foi, então, a partir do Renascimento que a representação arquitetónica passou a ser considerada como arte que podia ser teorizada e, portanto, poderia ser estudada e aplicada seguindo regras estabelecidas para representar corretamente os edifícios a construir.

Leon Battista Alberti⁵⁹, através do seu livro '*De re aedificatoria*'⁶⁰, foi o responsável pela teorização do desenho arquitetónico. Este trabalho ajudou a enfatizar a ideia de que o desenho é uma ferramenta essencial e necessária para a arquitetura a fim de materializar as suas ideias.

Adicionalmente, Alberti considerou que o desenho do arquiteto deveria representar o edifício como ele era enquanto que o desenho do pintor revelaria a forma como os edifícios eram apreendidos. O primeiro permitia o controlo preciso das proporções e das medidas principais enquanto o segundo oferecia uma visão geral de todo o projeto.⁶¹

Anos mais tarde, nos séculos XVII e XVIII, no período Barroco, o desenho de arquitetura adquiriu um papel mais preponderante na educação levando à concretização de dicionários, cursos, teorias e outras reflexões que racionalizavam o desenho como meio de representação.

Nesta fase, a perspetiva foi tomada como elemento essencial para a definição do projeto de arquitetura. Desta forma, as representações costumavam mostrar as relações ortogonais entre plantas e alturas. Por norma, as plantas eram acompanhadas por perspetivas, muitas vezes definidas com personagens ou elementos que conferiam um sentido de escala para o todo.⁶²

A segunda metade do século XVIII foi marcada pelo pensamento e conhecimento empírico e racional impulsionado pela revolução industrial, que motivou mudanças e reformas, tanto económicas como políticas. Procurou repensar a ordem política, social e económica existente a fim de chegar a um novo estado, uma nova sociedade e uma nova ciência.



Fig.11 Leon Battista Alberti, *De re aedificatoria*, 1450

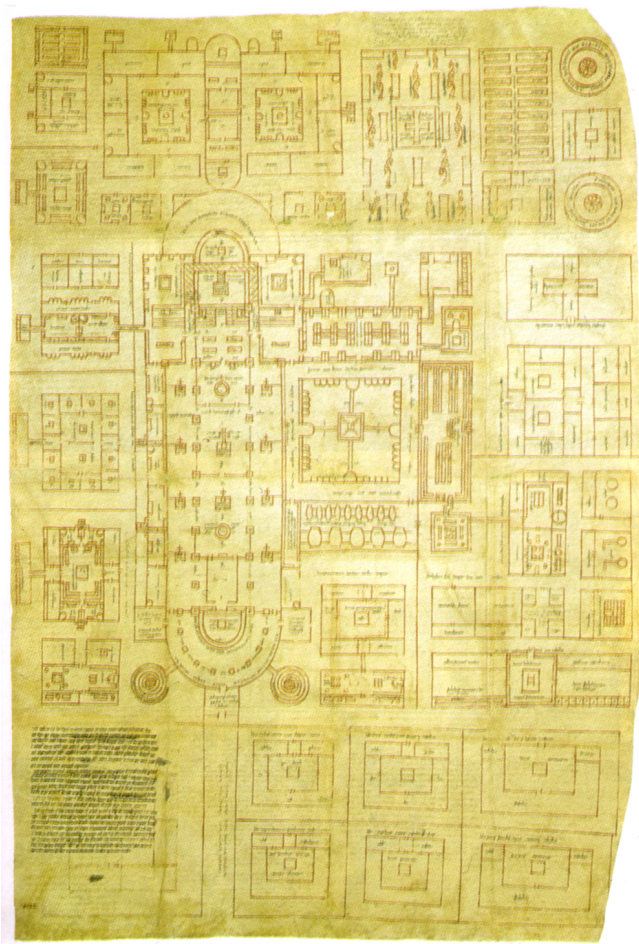


Fig.12 Planta Mosteiro Saint Gallen, Suíça, 829

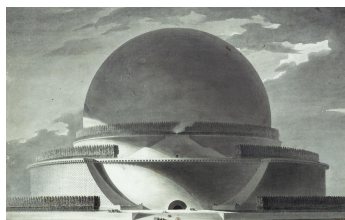


Fig.13 Étienne-Louis Boullée.
Cénotaphe de Newton, 1784

Por estas razões, a arquitetura desempenhou um papel fundamental no pensamento e construção de uma nova sociedade ideal.⁶³

O desenho tornou-se uma ferramenta essencial para a criação de uma nova arquitetura completamente fora da realidade e da capacidade construtiva da sua época.

O caráter poético da arquitetura foi exaltado por meio de desenhos que valorizaram o trabalho de luz e sombra sobre as formas e volumes. Considerava a arquitetura uma “produção do espírito” e que a sua máxima expressão e criatividade estava no desenho.⁶⁴

Com a ilustração, valoriza-se o caráter estético das reproduções e imagens produzidas pelos arquitetos. Além disso, o desenho tornou-se na ferramenta de cristalização do conhecimento, impondo-se a necessidade de documentar o material e o conhecimento para educar as gerações seguintes.

De seguida, no século XIX, exaltou-se o desenho como veículo de expressão de ideias por parte dos arquitetos, tendo a contribuição de Gaspard ⁶⁵, a Geometria Descritiva, sido um factor determinante, já que se estabeleceram bases científicas e matemáticas para o desenho arquitetónico.

Assim, foram definidos os sistemas e regras de representação para as projecções ortogonais, perspectivas e axonometrias. As imagens de arquitetura adquiriram um caráter altamente científico e matemático. O desenho arquitetónico toma consciência do seu valor técnico e artístico, aliando o rigor à estética.

Já o século XX é altamente marcado pelo desenvolvimento da fotografia e, conseqüentemente, da imprensa e do consumo. O século das guerras reestruturou os ideais políticos, económicos e sociais, o que motivou o espírito crítico da sociedade.

Desta forma, a publicidade e a propaganda tornaram a imagem o instrumento de eleição para comunicação com o meio exterior, mostrando-se rápido, eficiente e sofisticado, pelo que a fotomontagem tornou-se uma arma predileta.⁶⁶

Acompanhando esta mudança, também a arquitetura se apropriou da fotomontagem.

Esta técnica capacitava a manipulação da fotografia a ponto de criar imagens e arquiteturas que desafiavam os conhecimentos e capacidade técnicas da época. Permitiu, ainda, a aplicação de texturas e materiais que aproximavam as narrativas da realidade.

A arquitetura foi instrumento de difusão de ideais políticos que questionou as práticas e costumes do seu tempo.

Finalmente, no final do século XX e início do século XXI assistimos a fenómenos como globalização, digitalização e hiperconsumo.

Logo, esta época é caracterizada pelo capitalismo generalizado, pelo excesso de informação e desenvolvimento tecnológico exponencial.

63. Ibid

64. Ibid

65. Gaspard Monge (1746 -1818)

66. MILHAU, X., *EI fotomontatge arquitetònic*, Tese de Doutoramento, 2010



Fig.14 Giovanni Battista Piranesi. *Carceri d'invenzione*, 1745-1750 (Desenho)

Neste contexto, a arquitetura deparou-se com a introdução de novas ferramentas digitais altamente eficientes e que proporcionam uma visualização totalmente imersiva, operando em ambientes tridimensionais.

As imagens digitais, calculadas e produzidas por computadores alcançaram um realismo muito semelhante à fotografia. Assim, os arquitetos procuram a validação estética/fotogénica e capital das suas próprias imagens.⁶⁷

2.3. Arquitetura de Imagem

No capítulo anterior vimos que muitos filósofos pós-modernos se referem ao nosso tempo utilizando expressões como “falta artificial de profundidade”, “declínio da historicidade e dos afetos” e “falta de visões gerais”. Indissociavelmente, a arquitetura, que para Christopher Wren deveria ter “o atributo eterno” e ser “a única coisa incapaz de sucumbir às novas modas”⁶⁸, tornou-se também um espaço de imagens vazias e de curta duração. Uma problemática reforçada pelos estímulos de globalidade e de rapidez e por modelos de consumo e modelos capitalistas, nas palavras de Guy Debord, as “pseudo-necessidades” de abundância e de poder cumulativo.⁶⁹

A arquitetura desempenhou, desde sempre, um papel central na criação de ideais de diversas culturas, já que projetou narrativas de imagens e alegorias de ordens e vidas ideais, mediou dimensões cósmicas e humanas, eternas e presentes, divinas e mortais. Este propósito é claro tanto nas civilizações egípcia, grega ou romana como nas civilizações renascentista e moderna.⁷⁰

Deste modo, as utopias e projetos imaginários trouxeram, através de poderosas técnicas de produção de imagens, imaginários capazes de criar um mundo de ficções arquitetónicas, questionam e provocam os paradigmas e dogmas da realidade.

No entanto, segundo Philipp Schaerer, as imagens contemporâneas, tendencialmente geradas por computador, apresentam-se como exercícios gráficos simples, que parecem evitar a vida real, criando um mundo de ficções arquitetónicas autónomas que negligenciam a base existencial, um mundo alienado, sem gravidade, materialidade ou compaixão.⁷¹

Para o arquiteto e autor, as imagens arquitetónicas extáticas de nosso tempo são narcisistas e exibicionistas e promovem o consumo material e visual da arquitetura.

A arquitetura contemporânea procura a ideia de identificação de produto e marca. À imagem dos grandes impérios da história, que marcaram os seus territórios com uma arquitetura distinta, de modo a exibir o seu poder e domínio, tal como escritórios de empresas globalizadas aspiram, agora, expressar a sua marca inconfundível. A arquitetura vê-se, assim, condicionada pela economia de mercado à escala global.

Dalibor Vesely afirma que o estado da arquitetura contemporânea é, em larga medida, definido pela fragmentação geral da nossa cultura.⁷²

67. ARANTES, P., *Arquitetura na era digital-financeira: desenho, canteiro e renda da forma*, 2010

68. Citado em: PALLASMAA, J., *La imagen corpórea: imaginación e imaginario en la arquitectura*, p.18, 2011

69. DEBORD, G. *The society of the spectacle*, p.19, 2002

70. MILHAU, X., *El fotomuntatge arquitectònic*, Tese de Doutoramento, 2010

71. Phillip Schaerer, *Built Images: on the Visual Aestheticization of Today's Architecture*, <https://www.transfer-arch.com/built-images/>, April 2017, 8 Oct 2020

72. VESELY, D., *Architecture in the age of divided representation: the of creativity in the shadow of production*, 2004



Fig.15 Jean Nouvel. *Dubai Opera House*, 2005 (Imagem Digital)

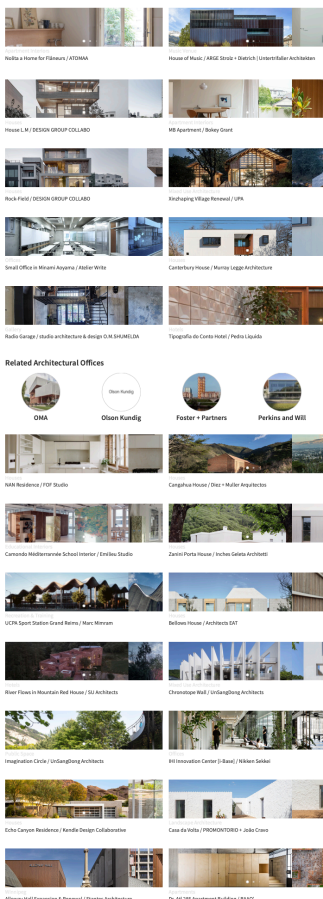


Fig.16 Página dos projetos website ArchDaily

O excesso de informação impossibilita, ou dificulta, o discernimento entre o que é real/verdadeiro e fictício/falso. Deste modo, os indivíduos são obrigados a desenvolver uma ligação entre a sua imaginação, que acreditam ser real, e a sua própria razão, que sabem que é real, para conceber uma ideia de realidade. Desta forma, dá-se inevitavelmente a fragmentação, onde cada indivíduo acredita na sua concepção.

Aliadas a este facto, a digitalização e a distribuição online de informações criaram um dilúvio de conteúdos. As plataformas da internet competem entre si em disputa de visualizações e captação de atenção. Desta forma, arquitetura, construída ou não, apresentada, na sua maioria, por meio de imagens, encontra-se refém desta batalha, que é sinal e consequência de uma “sociedade de espetáculo”.⁷³

As imagens, sujeitas à sua própria condição, desvendam apenas trechos, fragmentos do projeto, mas, a arquitetura construída, por outro lado, opera sempre num contexto espacial, temporal e cultural.

Apesar disso, Philipp Schaerer acredita que a arquitetura contemporânea parece ignorar ou evitar essa exigência, e tende a enfatizar a sua objetualidade e desprender-se de seu contexto.⁷⁴

Assim, os edifícios tonam-se orientados para si mesmos, egocêntricos, com pouca ou nenhuma intenção de estabelecer relações com o seu enquadramento. Funcionam de acordo com as suas próprias regras. A sua escala, material e forma são manifestamente autocentradas. Tornam-se cada vez mais artefactos independentes, que não pertencem a lado nenhum.⁷⁵

Esta tendência global de uma arquitetura cada vez mais semelhante é notória não apenas em edifícios realizados mas também no vocabulário visual das imagens de arquitetura.

Para Schaerer, as ferramentas usadas para produzir e comunicar os projeto condicionam e promovem esta mesma realidade.⁷⁶

Portanto, a arquitetura é cada vez mais pensada e comunicada por meio renderizações de computador. Os softwares existentes são limitados, pelo que, as imagens, e consequentemente a obras construídas, tornam-se quase indistinguíveis umas das outras no que diz respeito à sua aparência. Deste modo, surge uma nova guerra, a luta da complexidade formal e construtiva que procura o espetáculo e o deslumbramento, de maneira a diferenciar-se para atrair atenção e capital, sustenta Pedro Arantes.⁷⁷

A arquitetura de hoje tem um problema de conteúdo. Numa época marcada por mudanças substanciais, continua a promover a estétização dos edifícios e a esconder-se por trás de questões formais e imagens construídas.

73. DEBORD, G., *The society of spectacle*

74. Phillip Schaerer, *Built Images: on the Visual Aestheticization of Today's Architecture*, <https://www.transfer-arch.com/built-images/>, April 2017, 8 Oct 2020

75. Ibid

76. Ibid

77. ARANTES, P., *Arquitetura na era digital-financeira: desenho, canteiro e renda da forma*, 2010



Fig.17 Frank Gehry. *LUMA*
Arles, 2021 (Fotografia)

3. Casos de Estudo

Introdução

Este capítulo é uma análise de cinco escritórios de arquitetura, onde são identificadas as estratégias de representação na produção de imagens dos projetos de arquitetura, dos ateliers em questão, e a forma como as imagens são utilizadas como ferramentas de processo criativo e de comunicação.

Para o presente estudo foram selecionados ateliers de arquitetura internacionalmente reconhecidos, com início de atividade após os anos sessenta. Estando o autor convicto, de que a segunda metade do século XX foi alvo de um grande desenvolvimento e, conseqüentemente, de grandes mudanças de paradigmas que moldaram as condições culturais, sociais e políticas da sociedade. Assim, a imagem e o seu uso ganhou um papel dominante no caráter societário e tem vindo a crescer até aos dias de hoje.

Deste modo, pretende-se analisar o papel das imagens nos vários ateliers procurando perceber a sua influência na conceção criativa e na capacidade comunicativa do projeto de arquitetura.

Na escolha dos casos de estudo, considerou-se, para além da qualidade arquitetónica e gráfica dos ateliers, a sua capacidade de representatividade, ou seja, de espelhar uma forma de pensar e de produzir arquitetura de uma generalidade de arquitetos e até mesmo de gerações.

Iniciou-se um processo de selecção de casos de estudo cuja produção de imagens se integra no processo criativo e é crucial para a eficácia comunicativa dos mesmos.

Os suportes gráficos tornaram-se essenciais para a construção e foco do discurso pretendido. Assim, foram previamente selecionadas algumas imagens (colagens, pinturas, fotografias e plantas) com o intuito de centrar e direccionar o conteúdo do trabalho.

Por fim, optou-se por criar um esquema base de apresentação para todos os casos de estudo, de modo a facilitar a revisão crítica e avaliação global do trabalho realizado. Assim, criou-se uma estrutura com base no seguinte esquema: Introdução; Biografia; Contexto histórico; Influências; Ideias/Formas de pensar; Ferramentas; Impotância da imagem; Questões.

3.1. Análise

Superstudio



Fig.18 Superstudio,

Da esq. para a dir.:
Alessandro Magris, Cristiano
Toraldo di Francia, Gian Piero
Frassinelli, Roberto Magris e
Adolfo Natalini.

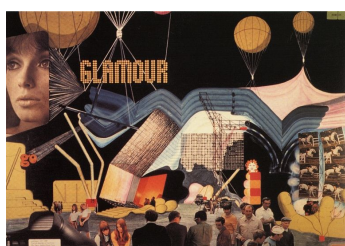


Fig.19 Archigram, *Instant
City*, 1968 (Glamour)

Superstudio foi um atelier de arquitetura fundado em 1966, em Florença, por Adolfo Natalini e Cristiani Toraldo di Francia. Mais tarde, Gian Piero Frassinelli, Alessandro e Roberto Magris e Alessandro Poli acabaram por se tornar membros integrantes do grupo de arquitetos Florentinos.

Envolvidos por uma corrente proeminente da sua contemporaneidade que visava abater o materialismo moderno, Superstudio nasce com o intuito de criticar e renovar as diretrizes da arquitetura. Descontentes com as posições culturais, sociais e políticas do seu tempo, o atelier promove o espírito crítico propondo projetos radicais que reiteram novas formas de viver em sociedade e de produzir arquitetura⁷⁸. Assim, a ferramenta de excelência dos arquitetos é a colagem, utilizada para ilustrar projetos de arquitetura capazes de alterar e promover um novo e melhor estilo de vida, aos seus olhos.

O percurso académico destes arquitetos é fortemente marcado pelos novos ideais da década de sessenta. A ideia positiva do movimento moderno em relação ao futuro altamente industrializado, racional, coletivista começa a perder força. E o ideal de uma sociedade ordenada onde o processo tecnológico estaria aliado à estética, perdeu completamente o sentido.

Em 1970, Germano Celant, crítico Italiano, utilizou o termo “Arquitetura Radical” para caracterizar o trabalho deste e outros novos grupos vanguardistas que emergiam, em Itália, nos meados dos anos sessenta⁷⁹. Para Germano Celant, estes grupos de arquitetos não se limitavam à criação de edifícios, pensavam também em novos modelos sociais, destacando-se por apresentarem projetos que não queriam ser necessariamente realizados, mas antes denunciar e criticar posições políticas, sociais e culturais⁸⁰. Aos olhos do crítico, Superstudio foi um dos grupos mais proeminentes da época.

O coletivo Superstudio teve como principal preocupação analisar os efeitos da produção em massa e do hiper-consumo, aplicados a uma visão de Arquitetura. Consequentemente, ridicularizaram cidades ao ponto de afirmarem que estas não eram definidas por arquitetura mas sim, pelo consumo e pelas novas tecnologias.

Para expressar as suas ideias e projetos, os arquitetos serviram-se de textos, filmes e, primordialmente, de fotomontagens.

A fotomontagem pretende ser uma forma de representação arquitetónica obtida a partir da combinação de desenhos técnicos e fotografias. Entre os anos cinquenta e sessenta, as colagens ganharam forte destaque pelo seu valor altamente simbólico, por vezes com um aspeto irónico e festivo graças à utilização de figuras e decorações destinadas a dar veracidade às visões urbanas e territoriais futuristas.⁸¹

Assim, Superstudio visavam construir imagens sedutoras e cativantes, carregadas de forte impacto visual.

68. Citado em: RIBEIRO, D., *Arquitetura radical em disputa: discussões sobre utopias entre o fim dos anos 1950 e início dos anos 1970*, UFMG, vol. 24, nº1 e 2, pp. 181

79. Ibid

80. Ibid

81. LAMPARIELLO, B., *The discorso per immagini of Superstudio: from Continuous Monument to Supersurface*, ArcHistor III, n. 5, 2016

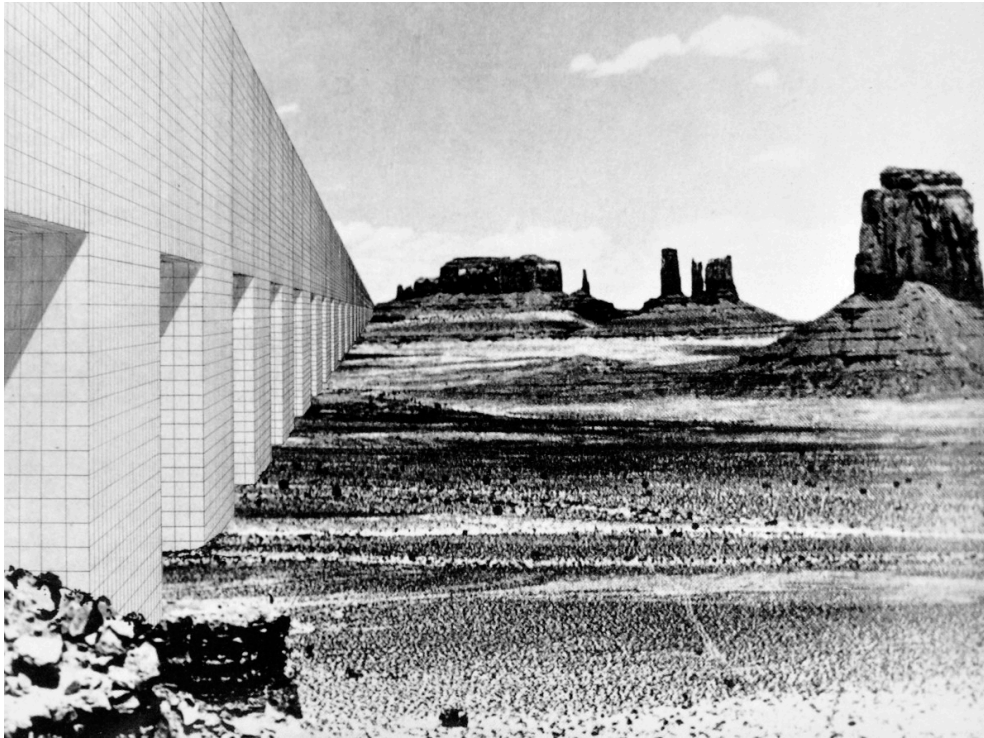


Fig.20 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969
(Monument Valley)



Fig.21 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969
(Coketown)

82. ELFLINE, R., *Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, pp. 59-76, 2011

83. Ibid

84. ELFLINE, K., *Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, pp. 59-76, 2011

85. CURTIS, William, *La arquitetura moderna desde 1900*, p.348, 1986

86. KAMIMURA, R., *Tecnologia, emancipação e consumo na arquitetura dos anos sessenta: Constant, Archigram, Archizoom e Superstudio*, p.175, 2010

A escolha da impressão fotográfica baseava-se, não em questões técnicas, como o ponto de vista ou condições de luz, mas sim no impacto visual, escolhendo fotografias publicadas em revistas, da vida social⁸² - "Life, Epoca"- como da especialidade - "Casabella", "Bau: Schrift für Architektur und Städtebau", ou em "World Architecture".

Como processo, o grupo elabora vistas em perspectiva, sobre a fotografia original, em papel transparente/vegetal, feito a lápis ou caneta, transferindo de seguida o desenho para a fotografia através da utilização de papel grafite. Diferentes técnicas são aplicadas nas fotomontagens do coletivo Italiano, com a intenção de revelar pormenores das suas visões, como o interior do objeto arquitetónico ou clarificar a implantação do mesmo, o uso do lápis, marcadores cinza ou pretos são adicionados para efeitos de sombra e reflexos. Estas intervenções revelam a procura do grupo por uma imagem o mais verosímil possível, dominada tanto quanto possível do cómico ou do efeito surpresa.

Assim, o resultado foi uma série de profecias distópicas urbanas com um cunho absurdo, embora lógico.

O 'Monumento Contínuo', foi o projeto mais famoso do grupo, acabando por se tornar, para Ross K. Elflin, no ícone da Arquitetura Radical em geral.⁸³

Projetado em 1969, o projeto foi publicado em inúmeras revistas de arquitetura influentes em todo o mundo, como é o caso dos jornais italianos de arquitetura "Domus" e "Casabella", a britânica "Architectural Design" e, finalmente, a "Japan Interior Design".

O Monumento Contínuo, consistia numa série de ilustrações e breves textos⁹ que testemunham uma estrutura cúbica única e singular que se estende e consome o globo, nas palavras de Elflin "seu alcance é global, o seu domínio da paisagem é total".⁸⁴

Para William Curtis, a proposta "recordava os edifícios clássicos e nus do período fascista"⁸⁵, pretendendo ser "uma crítica do atropelado mundo do materialismo moderno". Por um lado, a escala monumental e abusiva do projeto apontava para um tipo de arquitetura totalitária, por outro, a possibilidade de uma vida livre dos sistemas opressores e do mundo dos objetos de consumo era frisado pelos arquitetos através do caráter libertário que transparece nos personagens que habitam a estrutura. Rodrigo Kamimura afirma "a ironia pode encobrir um tipo de sadismo é, a nosso ver, um dos grandes trunfos do grupo, e que impede que a leitura dos seus projetos possa ser esgotada em qualquer tipo de eixo interpretativo único"⁸⁶.

Com o Monumento Contínuo, o Superstudio propõe uma irónica 'solução final' para os problemas do movimento moderno, como por exemplo a habitação humana, onde o gélido edifício de vidro substituiria todos os outros edifícios num único gesto arquitetónico altamente monótono, visando criticar a eficiência modernista. Ao descrever este projeto, Adolfo Natalini explicou, Monumento Contínuo do Superstudio usou uma utopia negativa como intenção crítica.

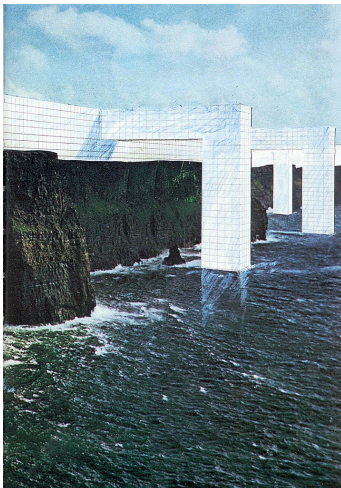


Fig.22 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969 (On the rocky coast)



Fig.23 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969 (View of Positano)



Fig.24 Superstudio, *The fundamental Acts*, 1972 (Life)



Fig.25 Superstudio, *The fundamental Acts*, 1972 (Life)

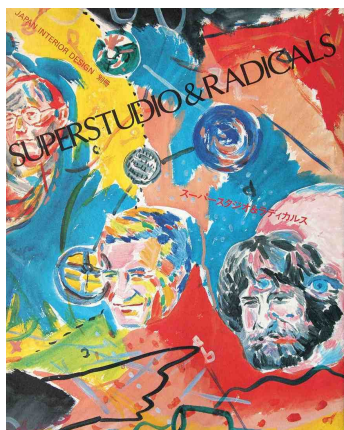


Fig.26 Japan Interior Design, *Superstudio & Radicals*, 1982

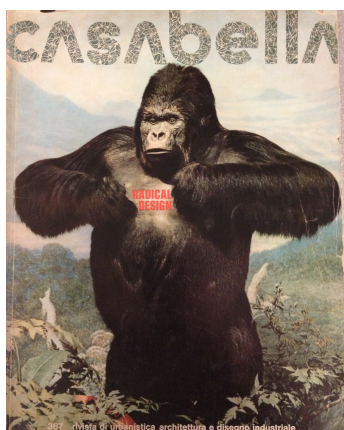


Fig.27 Casabella, *Superstudio*, 1972 (n°367)

87. Adolfo Natalini, *On Drawing*, <https://drawingmatter.org/adolfo-natalini-on-drawing/>, 2016, Consultado em Jan 2021

88. Ibid

89. ELFLINE, Ross K.. *Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, Spring 2011, pp. 59-76.

“Metáfora, “demonstratio per absurdum” e outros expedientes retóricos foram empregues para ampliar a discussão sobre arquitetura. O envolvimento do Superstudio foi manifestamente didático: analisar e aniquilar a disciplina da arquitetura usando meios “populares” de ilustração e literatura de consumo”. Acrescentou ainda, “Naturalmente, havia aqueles que não podiam ver além das metáforas e tratavam tudo como mais uma proposição utópica ... Que pena para eles”⁸⁷. Deste modo, as fotomontagens de Superstudio pretendem revelar, através de uma paródia, o futuro com a aplicação dos princípios do Movimento Moderno levados ao limite de forma absoluta, lógica e rigorosa.

A lógica de reprodução mecânica e distribuição em massa do Monumento Contínuo era um componente fulcral no programa do Superstudio. Natalini afirma que “A mídia ... era ilustrativa de uma sociedade em mudança cujos problemas eram abordados pela vanguarda radical . A mídia impressa foi a forma como a emergente sociedade de consumo expressou seus desejos; anúncios, notícias e entretenimento foram comunicados por meio de uma infinidade de revistas e jornais”⁸⁸. Assim, a produção e divulgação do Monumento Contínuo submete-se, ironicamente, à condição Moderna do produção e consumo em massa.

Para além disso, Superstudio alteram um paradigma na produção e comunicação de arquitetura. Os meios de produção e comunicação passaram a ser empregues como arquitetura, em vez de servirem como meros instrumentos através dos quais se reproduz e partilha obras de arquitetura existentes ou por construir.

Assim, segundo Ross Elflin, “a produção de todas essas resmas de papel e a profusão de todas essas imagens defendem um modo alternativo de “arquitetura”, definido não por sua solidez, mas por sua capacidade de comunicação”, o “Monumento Contínuo critica a dependência contínua da arquitetura do edifício como seu modo de expressão final.”⁸⁹

Do seguimento desta investigação surgem diversas questões:

Será legítimo afirmar que a arquitetura pode ser apenas uma imagem?

A possibilidade das imagens criarem projetos altamente utópicos e irrealizáveis pode torná-los irrelevantes?

Seria possível imaginar e comunicar projetos sem imagens? O que seria?

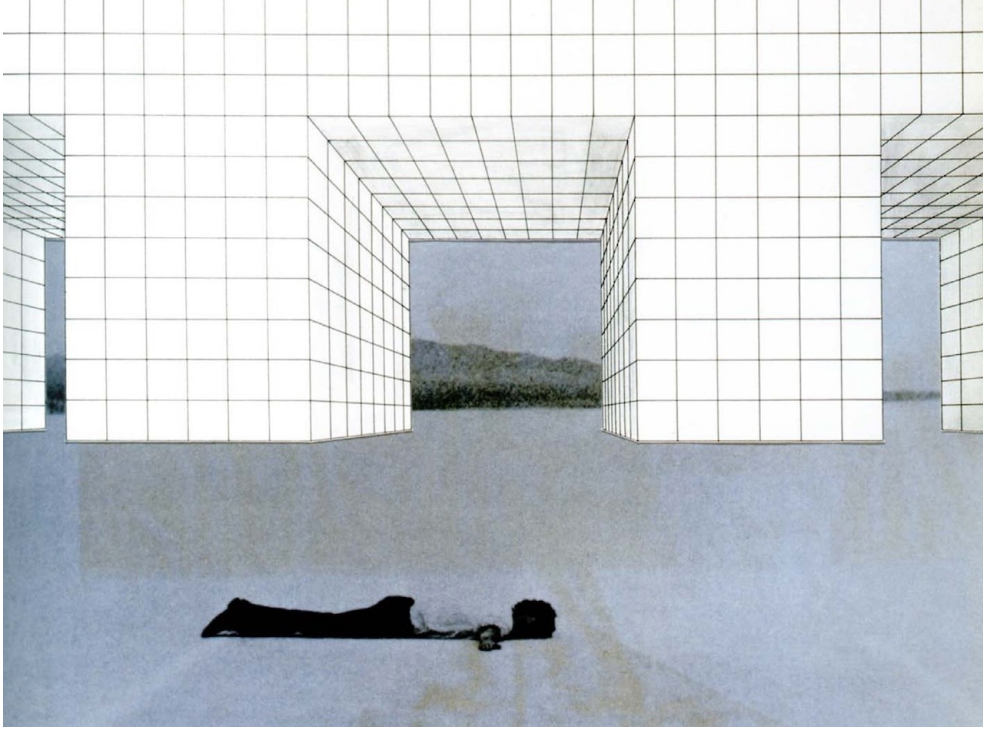


Fig.28 Superstudio, *The Continuous Monument*, 1969



Fig.29 Superstudio, *Supersurface*, 1971

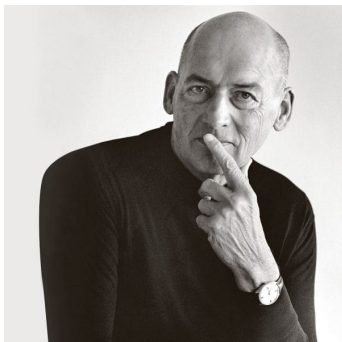


Fig.30 Rem Koolhaas

OMA/Rem Koolhaas

Office of Metropolitan Architecture (OMA) foi fundado por Rem Koolhaas em 1975. Koolhaas insere-se numa geração altamente crítica, determinada a repensar os valores e pilares da arquitetura. Assim, OMA torna-se um escritório invulgar, com bases altamente críticas, disposto a compreender e avaliar a realidade existente e as necessidades sociais, políticas e culturais contemporâneas, do seu tempo, de modo a que a arquitetura sirva de resposta a essas instâncias. Deste modo, as imagens tornam-se, para o atelier, uma ferramenta de organização e exposição da extensa e complexa análise do mundo, de modo a clarificar os argumentos e justificar o pensamento do arquiteto.

Remment Lucas Koolhaas nasceu em Roterdão, na Holanda, em 1944. Começou a sua carreira, à imagem do seu pai, como jornalista, e apenas em 1968 começou a sua atividade como arquiteto, ingressando na Architecture Association School em Londres. Tornou-se investigador convidado no Institute for Architecture and Urban Studies em Nova York. Foi aí que escreveu *Delirious New York*, um “manifesto retroativo para Manhattan”, publicado em 1978, o manifesto foi altamente saudado pela crítica como um texto clássico sobre a arquitetura moderna e a sociedade, tornando o arquiteto famoso mesmo antes de realizar qualquer construção.

O livro foi relançado em 1994, coincidindo com uma exposição de seu trabalho no Museu de Arte Moderna de Nova York, intitulada ‘Rem Koolhaas e o Lugar da Arquitetura Pública’.

No ano seguinte, publicou, em colaboração com o designer gráfico canadiano Bruce Mau, um segundo livro, “S, M, L, XL” (1995). O livro combina fotos, planos, ficção, desenhos animados, ensaios e pensamentos aleatórios com trabalhos produzidos pelo OMA (Office for Metropolitan Architecture) de Koolhaas. A combinação de arquitetura, planeamento urbano, pesquisa e escrita solidificou a então reputação de Rem Koolhaas.

O Office for Metropolitan Architecture (OMA) é o nome da empresa que Koolhaas fundou em Londres em 1975 juntamente com Madelon Vriesendorp e Elia e Zoe Zenghelis, com o objetivo de abordar a sociedade contemporânea e construir uma arquitetura contemporânea.

Durante os primeiros anos do escritório, “a vida do OMA é marcada por projetos utópicos”, deixando-se ficar por uma “modéstia e um distanciamento ético e social de questões puramente formais”, não existindo, por parte de Koolhaas, uma preocupação com “configurações e problemas da estrutura de suporte de edifícios”.⁹⁰ A realização de projetos fictícios define muitos dos princípios que serão mantidos posteriormente ao longo da carreira de Koolhaas, as imagens tornam-se veículos para perseguir valores como “Super” que predominavam na *AA School*⁹¹, assim como os ideais Desconstrutivistas⁹² de Peter Eisenman e Ivan Leonidov.

90. COLONNESE, F., CARPICECI, M., *Program, diagram and experience. An inquiry on OMA's architectural images*, pp.394-395, 2013

91. Architectural Association School of Architecture em Londres

92. Desconstrutivismo está associado à exploração de diferentes possibilidades e liberdade formal ilimitada. O termo apareceu por primeira vez na década de 1980, como uma ideia desenvolvida pelo filósofo francês Jacques Derrida. Derrida desenvolveu a ideia de fragmentação estrutural para explorar a assimetria da geometria mas manter a funcionalidade central do espaço.



Fig.31 Rem Koolhaas & Madelon Vriesendorp, *Welfare Palace Hotel*. 1975



Fig.32 Rem Koolhaas e Madelon Vriesendorp, *The City of the Captive Globe*, 1972

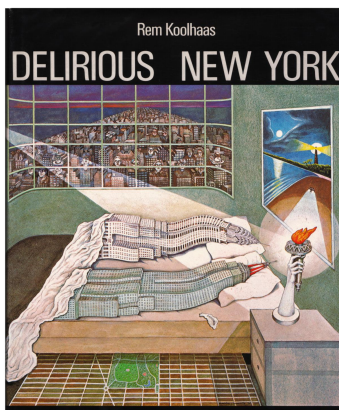


Fig.33 Delirious New York, 1978



Fig.34 Salvador Dalí, *Reminiscência Arqueológica do Ângelus de Millet*, 1935

93. JENCKS, C., *The Language of Post-Modern Architecture*, 1977

94. TAFURI, M., *Architecture and Utopia*, 1976

95. KOOLHAASS, R., *Life in the Metropolis or The culture of Congestion*, *AD - Architectural Design* 47, 1977, p.319

96. Salvador Dalí (1904-1989) foi um pintor espanhol que se destacou pelo seu trabalho Surrealista, através de composições insólitas e desconexas.

97. SHIELDS, J., *Collage and Architecture*, p.113, 2014

98. TAFURI, M., *Architecture and Utopia*, p.18, 1973

99. Citado em: ALBUQUERQUE, R., *The Backstage of OMA*AMO: Influences from the Collaborative Dialogue on the Projectual Evolution Process*, Tese de Doutorado, 2019

Deste modo, criado no início da década de 70, o escritório OMA, assinalou uma nova geração de arquitetos, que, face às ideologias que marcaram o século XX, se destacou pelos interesses teóricos da arquitetura. Ateliers como Archigram e Superstudio, que criticavam os ideais modernistas, e propunham transformações utópicas e radicais da sociedade e do mundo, tornaram-se inspiração para Rem Koolhaas e Elia Zenghelis.

Altamente movidos pelo contexto contemporâneo, OMA assinalou a necessidade de avaliar os efeitos que os edifícios públicos da cidade implicava na sociedade, partilhando ideias com Charles Jencks que apoiava a superação da crise através de um novo movimento⁹³, e Manfredo Tafuri que não via qualquer salvação para a cidade subjugada pela revolução industrial e tecnológica.⁹⁴

Desta forma, com o livro “Delirious New York” (1978), a metrópole surge para o arquiteto como um tipo diferente de Modernismo, que eliminava “todos os sistemas anteriores de articulação e diferenciação que têm guiado tradicionalmente o desenho das cidades”⁹⁵, mostrando-se como um lugar de infinitas possibilidades, onde tudo é possível, ficando a cargo do arquiteto saber interpretar e responder a essas várias possibilidades.

Ao mesmo tempo, é muito importante mencionar a influência que o pintor Salvador Dalí ⁹⁶ exerceu sobre Koolhaas. Assim, o arquiteto Holandês toma como método de trabalho ‘O Método Crítico-Paranóico’, desenvolvido por Dalí. Tal como nome sugere, é um processo composto por uma sequência de duas operações consecutivas, onde a primeira se baseia na reprodução sintética da maneira paranóica e inconsciente do autor ver o mundo, através de correspondências, analogias e padrões e numa segunda fase a exploração consciente do inconsciente. Em 1971, antes da formação de OMA, “Exodus, or The Voluntary Prisoners of Architecture”, o projeto de final de curso de Rem na AA School, em conjunto com o seu professor Elia Zenghelis, foi usado para participar no concurso “La Città come ambiente significativo”, organizado pela revista *Casabella*.

As ilustrações criadas por Madelon Vriesendorp e Zoe Zenghelis, evidenciam uma proximidade com “Continuous Monument” dos Superstudio, tanto a nível gráfico como conceptual.

Definido por paredes hermeticamente encerradas e pela faixa intermédia, o projeto propunha o desenho de uma “cidade dividida em duas partes, a parte boa e a parte má”.⁹⁷

Assim, a proposta adquiria um significado antagónico, ao transformar “o esquema de uma prisão num habitat voluntário e desejado”, onde a existência de uma barreira física concedia aos prisioneiros voluntários a possibilidade de escolher entre os dois lados - que Manfredo Tafuri refere como “a nova condição existencial da coletividade humana, libertada e condenada ao mesmo tempo pela sua própria razão”⁹⁸e assim, “divisão, isolamento, desigualdade, agressividade, destruição, todos os aspectos negativos da ‘Wall’, poderiam ser ingredientes de um novo fenómeno”.⁹⁹

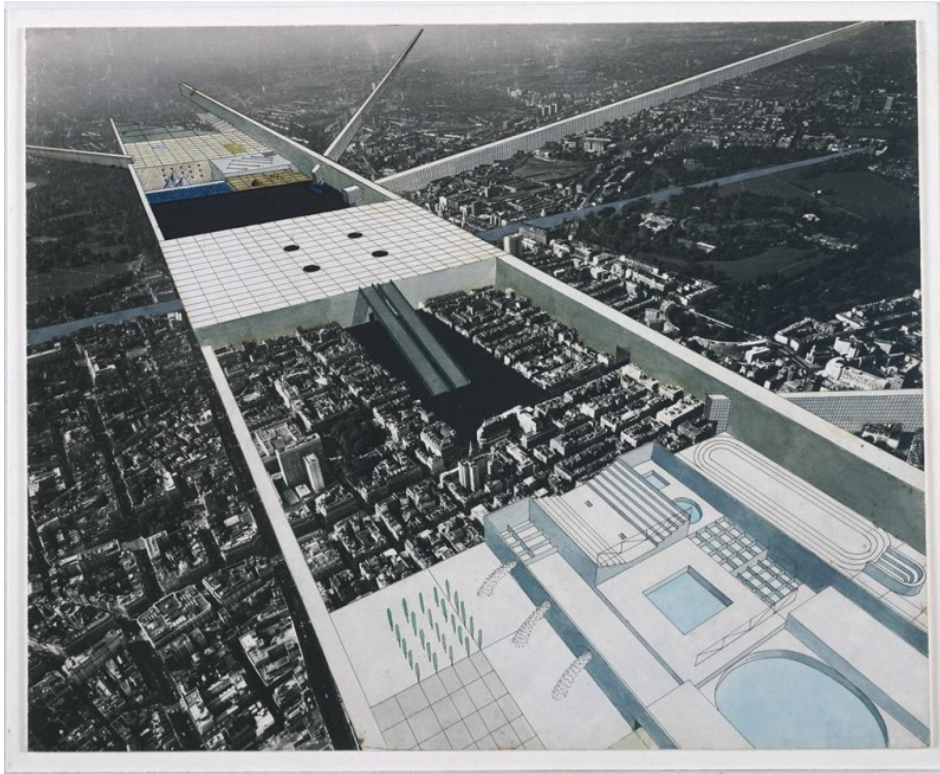


Fig.35 Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp e Zoe Zenghelis, *The Strip*, 1972 (Colagem)



Fig.36 Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp, Elia Zenghelis, and Zoe Zenghelis, *Exodus, or the voluntary prisoners of architecture*, 1972 (Colagem)

Fig.37 Rem Koolhaas e Bruce Mau, *S,M,L,XL*, 1995, p.376-377



Fig.38 Rem Koolhaas e Bruce Mau, *S,M,L,XL*, 1995, p.354-355



As imagens de OMA apontam uma construção narrativa ou processo de pensamento, semelhante a um storyboard. Deste modo, as imagens são utilizadas para esclarecer a linha de pensamento, revelando o processo criativo. “Podemos ver a sequência de eventos a desenrolar-se no fundo da mente de Koolhaas”.¹⁰⁰

OMA apropria-se de imagens para construir uma organização gráfica capaz de apoiar a narrativa teórica, juntas, informam sobre o processo e a construção de argumentos, oferecendo uma maior compreensão das decisões tomadas pelos arquitetos.

A imagem tornou-se uma ferramenta importante no processo criativo de Koolhaas, apesar de não operarem de forma independente, mas serem compostas em relação a uma rede de outras imagens e textos.

OMA não estabelece uma assinatura de imagem ou um estilo próprio, cada objeto é único por si, dados desenhos, ilustrações, maquetes, diagramas e representações são exclusivas ao projeto respectivo. Conferindo liberdade criativa ao autor que pretende acompanhar o contexto contemporâneo à medida que se vai alterando, assim, a compreensão e desenvolvimento de arquitetura de Koolhaas adapta-se e acompanha a mudança permanente.

A título de exemplo, “S, M, L, XL”¹⁰¹, que visa mostrar como o processo de projetar e criar arquitetura é uma aventura caótica devido à interferência de elementos arbitrários constantemente introduzidos por fatores desconhecidos contribuídos por clientes, indivíduos e instituições. O título do mesmo denuncia a sua própria estrutura, onde os projetos e ensaios são organizados de acordo com a sua escala.

No livro, provocadoramente imponente, com mais de 1300 páginas, o texto e, principalmente, as imagens foram habilmente dispostos por Bruce Mau, apelando a uma experiência de navegação entre canais de TV e páginas de internet, que estimulam associações livres de sentido.

Sem layout de página definido, cada uma é organizada de forma independente, onde os textos usam fontes e tamanhos completamente diferentes. Esboços, fotografias, colagens, maquetes, artigos de jornal e publicidade, desenhos animados, diagramas e renders, todos contribuem para documentar os projetos de OMA, ironizando, ao mesmo tempo, a sua dependência assumida da economia de mercado e da globalização. “Forma é conteúdo em S, M, L, XL” afirma Bruce Mau.¹⁰²

Novamente, em 2004 com a publicação de “Content” (2004), OMA apresenta os seus projetos mais recentes numa abordagem semelhante a S, M, L, XL. Nesta nova publicação é ainda apresentado o trabalho de AMO, uma ramificação de OMA estabelecida para fornecer dados estratégicos expandindo o âmbito da arquitetura para o reino do virtual, incluindo media, moda, comunicação e informação.

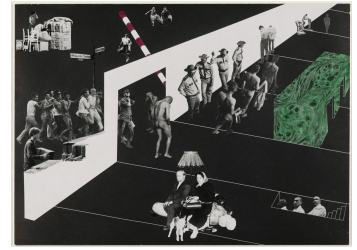


Fig.39 Rem Koolhaas, Madelon Vreisendorp, Elia Zenghelis, and Zoe Zenghelis, *Exodus, or the voluntary prisoners of architecture*, 1972



Fig.40 Rem Koolhaas, Madelon Vreisendorp, Elia Zenghelis, and Zoe Zenghelis, *Exodus, or the voluntary prisoners of architecture*, 1972

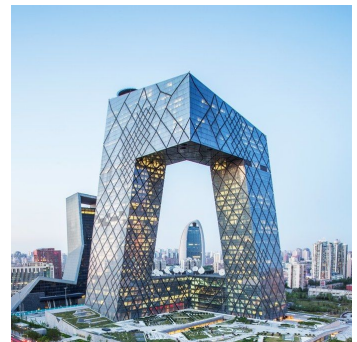


Fig.41 Office for Metropolitan Architecture, Sede da Televisão Central da China, 2004

100. GARGIANI R., *Rem Koolhaas/OMA: the construction of marvelles*, 2008

101. “S, M, L, XL” livro de Bruce Mau e Rem Koolhaas publicado em 1995

102. Citado em: QUICI, F., *Architecture and Visual Narrative*, p.3, 2017



Fig.42 Jon Link, Rotterdam
AMO, Simon Brown, *Content*,
2004, *Capa*

“Content” anuncia uma estratégia de comunicação e desenvolvimento da imagem que pretende tornar mais acessível e compreensível, para um público geral, o papel dos arquitetos na sociedade contemporânea. Entre livro e revista, propositadamente ambígua, a publicação tira partido de diagramas, que ilustram os diferentes contextos sociais que a arquitetura é chamada a interpretar, e colagens de fotos, usadas para comparar a arquitetura moderna com reportagens, figuras políticas, obras de arte e ícones do desporto e da música.

A exposição caótica cirurgicamente elaborada por OMA é dramatizada na forma de um denso espectáculo de imagens que explicam o contexto político, económico, social e cultural que molda a sua arquitetura.

Após a análise elaborada, nascem diversas questões:

Será válido a arquitetura aproveitar-se dos modelos de consumo e capitalistas? Mesmo que esses modelos mereçam ser alvo de crítica?

Arquitetura provocadora e altamente complexa pode tornar-se não desejada pela cidade e pelos cidadãos?

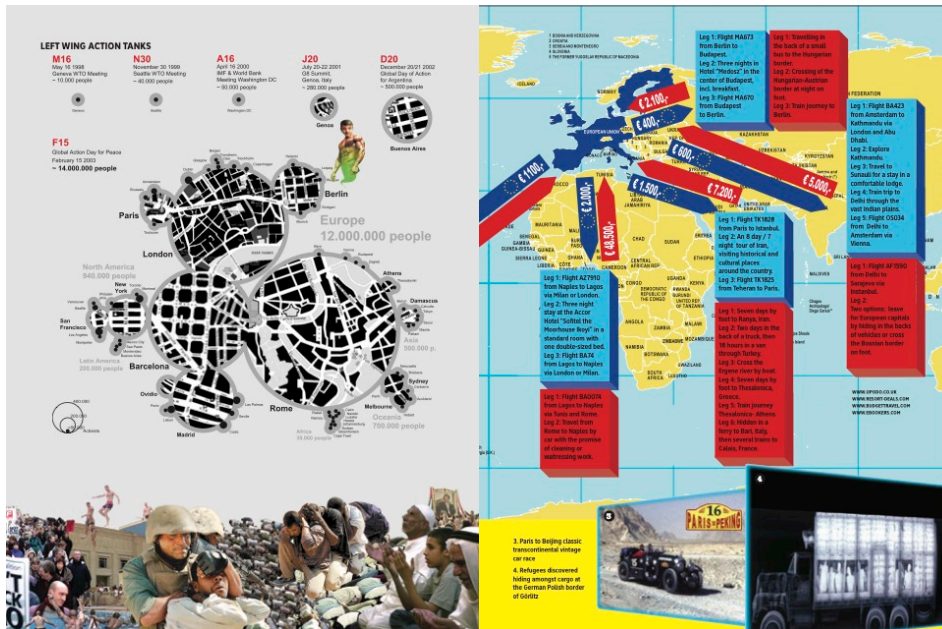


Fig.43 Jon Link, Rotterdam AMO, Simon Brown, *Content*, 2004, (AMO Atlas)

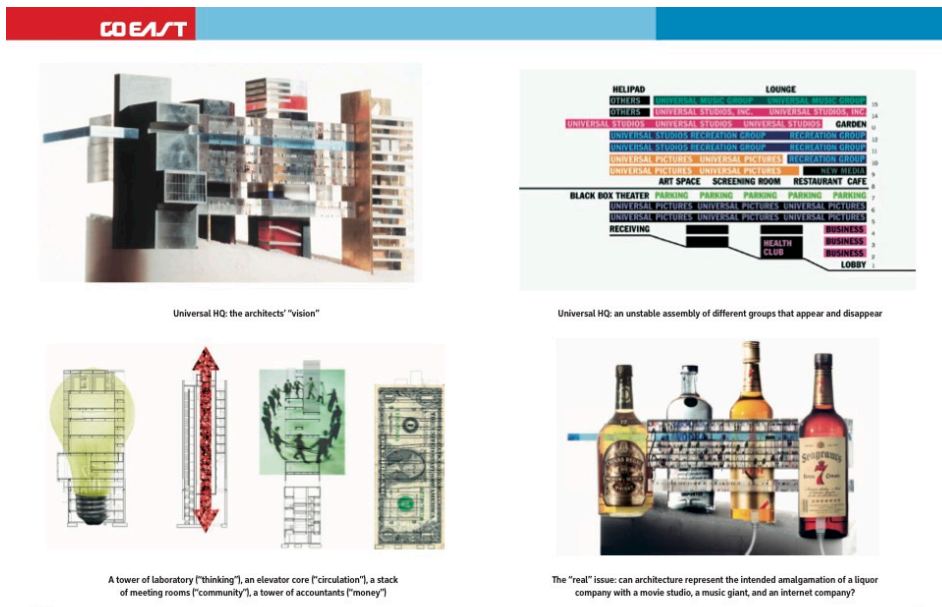


Fig.44 Jon Link, Rotterdam AMO, Simon Brown, *Content*, 2004, p.120-121 (Universal HQ)

Zaha Hadid

Zaha Hadid Architects foi fundado em 1980 por Zaha Hadid. A prática deste atelier insere-se numa geração determinada a mudar os paradigmas e formalismos da arquitetura. Assim, a arquiteta destaca-se pela sua liberdade criativa e vontade de progresso, facilmente observável nas suas obras e projetos de arquitetura. Aliada ao desenvolvimento tecnológico Hadid tira partido de métodos digitais para conceber processos lógicos e intuitivos altamente complexos, tornando possível comunicar e promover a sua prática arquitetónica.

Zaha Hadid foi uma arquiteta Iraquiana, nascida em Bagdá, em 1950. Na década de setenta graduou-se em matemática em Beirute e mudou-se para Londres para estudar arquitetura na Architectural Association. Já em 1977 ingressou no Office of Metropolitan Architecture (OMA).

Com quarenta anos de atividade e quase mil projetos em todo o mundo, seu escritório de arquitetura ZHA tornou-se uma referência na arquitetura contemporânea, com obras impressionantes que transmitem simultaneamente ideias de leveza, fluidez e transparência, exaltadas pelo uso magistral de diferentes materiais e de formas inovadoras, como é o caso do vidro, do plástico, das chapas de titânio e do aço.

Zaha Hadid tornou-se, em 2004, na primeira mulher a ganhar o Prémio Pritzker, validado pela sua criatividade pouco convencional e pelo desejo de contrariar e transcender as limitações espaciais.

Ao longo do seu percurso académico, Hadid, mostrou o seu fascínio pela arquitetura desconstrutivista, emergente na altura, e pela arte Suprematista, arte abstrata fundada pelo pintor russo Kazimir Malevitch.

Deste modo, serviu-se das composições abstratas do artista e acrescentou-lhes escala e função, transformando-os em projetos arquitetónicos com ideias de fragmentação e sobreposição.

Inspirada ainda pelas pinturas etéreas de Malevich, a tela e o pincel tornaram-se ferramentas de desenho e locus de invenção espacial. Adotou técnicas de desenho isométrico e em perspectiva, usualmente usadas pelos artistas suprematistas, para alcançar espaços irracionais e aparentemente deformados que provocassem a realidade.¹⁰³

Hadid transformou as convenções de desenho tradicionais, introduziu diversas técnicas e pontos de vista no mesmo quadro multidimensional, colocou desenhos em camadas feitos em folhas de acrílico transparente, procurando criar narrativas visuais que mostrassem vários estratos espaciais em simultâneo. A arquiteta desenvolveu uma estética que parecia desafiar a inércia da realidade material, através da aplicação de formas dinâmicas sujeitas à aceleração visual e uma sensação de desconstrução.¹⁰⁴

A título de exemplo, o Vitra Fire Station, construído em 1993, constitui-se como uma série de paredes inclinadas, como planos soltos enviesados, que se encontram e criam espaços para o programa necessário de uma estação de bombeiros.



Fig.45 Zaha Hadid



Fig.46 Zaha Hadid, Vitra Firestation, 1990

103. BETSY, A., HADID, Z., *The Complete Buildings & Projects*, 1998

104. Ashley Mendelsohn, *Painting for the Guggenheim: Zaha Hadid's Exhibition Design Process*, <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/painting-for-the-guggenheim-zaha-hadids-exhibition-design-process>, Oct 2016, Consultado em Jun 2021

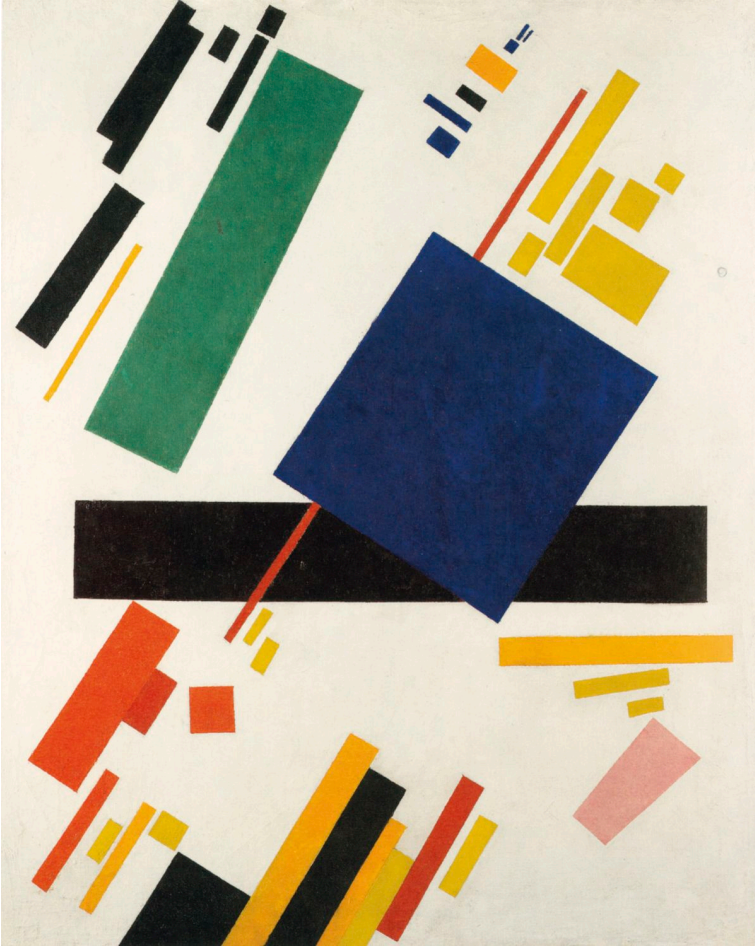


Fig.47 Kazimir Malevich,
Suprematist Composition,
1916 (Pintura)

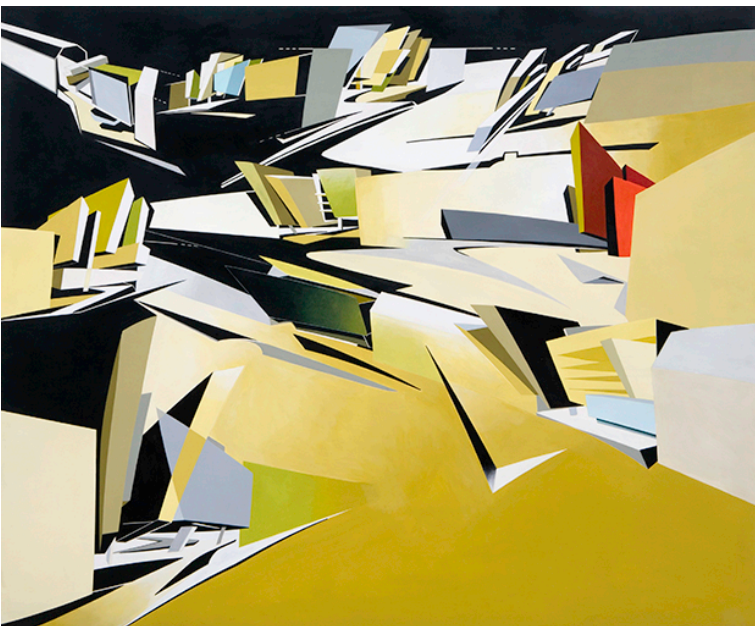


Fig.48 Zaha Hadid,
Hafenstrasse Development,
1989 (Pintura)



Fig.49 Zaha Hadid, *Vitra Firestation*, Exterior view, 1990



Fig.50 Zaha Hadid, *Vitra Firestation*, Interior view, 1990



Fig.51 Zaha Hadid, *Port House*, 2016

O edifício longo, linear e estreito, é fortemente marcado pela sua simplicidade e clareza, refletidas no acabamento in-situ de betão armado.

Desta forma, Zaha Hadid materializa as suas explorações de conceitos de dinâmica e fragmentação. Essas descobertas são obtidas através da elaboração de camadas de desenhos umas sobre as outras, onde as linhas de um desenho se tornaram volumes do edifício para afirmar uma sensação de movimento.¹⁰⁵

A Vitra Fire Station tornou-se, deste modo, na transcrição das ideias e conceitos explorados pela arquiteta iraquiana, que rompe a condição representação arquitetónica.

Com o sucesso alcançado, a escala e a exigência dos seus projetos aumentou exponencialmente. Zaha Hadid, estabeleceu a parametrização como novo paradigma de design. Assim, ao adoptar as possibilidades das sucessivas inovações tecnológicas aplicou os conceitos e princípios que perseguia nas suas pinturas nas novas ferramentas digitais. Deste modo, a parametrização permitiu chegar mais longe na conceção e ilustração conceptual de rotação e sequência de forma a acentuar a percepção da geometria e do espaço por parte do observador, conseguindo ainda, com maior facilidade, testar e procurar uma relação orgânica entre o contexto urbano e os edifícios.

A parametrização implica que todos os elementos e aspectos de uma composição ou produto arquitetónico sejam mutáveis com grande facilidade. O design digital é facilmente e rapidamente alterável, reintroduzindo diferentes valores para alcançar os diversos resultados pretendidos. A visualização do mesmo tornou-se simultânea, com o aumento da capacidade de processamento dos computadores é possível visualizar em tempo real as alterações feitas nos modelos 3d.

Deste modo, as imagens resultantes são altamente detalhadas, sem quaisquer constrangimentos materiais, contextualizadas, populadas e até mesmo com condições meteorológicas predefinidas, procurando uma aproximação cada vez maior à realidade.¹⁰⁶

Estas produções requerem um elevado conhecimento, técnica e tempo, conseqüentemente, tornam-se ferramentas altamente dispendiosas. Para Pedro Arantes, estas imagens estão relacionadas com uma produção cultural capitalista, representando a moeda de investidores imobiliários e empresas globais.¹⁰⁷

Estes renders hiper-realistas, produzidos para promover e vender projetos arquitetónicos cresceram como uma marca, uma moda arquitetónica cujo sucesso garantiu a sua reprodução contínua.¹⁰⁸

Decorrente da análise efectuada, surgem múltiplas questões: A liberdade, conseguida pelas ferramentas de trabalho, restringe a liberdade de uso e usufruto dos espaços resultantes? Restringem também no seu carácter funcional, espacial e social?

Terá caído a arquitetura na procura comercial de consumo e espectáculo? O modo de produzir as imagens influencia essas condições?

105. El croquis, El croquis 73: Zaha Hadid, no73, 1995

106. Phillip Schaerer, *Built Images: on the Visual Aestheticization of Today's Architecture*, <https://www.transfer-arch.com/built-images/>, April 2017, Oct 2020

107. ARANTES, P., *Arquitetura na era digital-financeira: desenho, canteiro e renda da forma*, 2010

108. Ibid



Fig.52 Zaha Hadid, *Bee'ah Headquarters*, 2014 (Imagem Digital)



Fig.53 Zaha Hadid, *Rublyovo-Arkhangelskoye Neighborhood*, 2018 (Imagem Digital)

OFFICE KGDVS

OFFICE Kersten Geers David Van Severen (OFFICE KGDVS) foi fundado em 2002, em Bruxelas, por Kersten Geers e David Van Severen. O grupo de arquitetos associa-se a uma aura radical, nas palavras de Roberto Gargiani, “novos vanguardistas”, que se destaca pela sua posição crítica em relação à história e teoria de arquitetura. Deste modo, procuram compreender a sua posição na história e a forma como a arquitetura intermedia as interações sociais, políticas e culturais da sociedade. Fazem uso de colagens digitais inundadas de significado, cruzando referências históricas e culturais que apoiam o seu discurso.

Kersten licenciou-se, em 1975, em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Ghent e pela ETSA Madrid. Trabalhou com Maxwan Architects and Urbanists e Neutelings Riedijk Architects em Rotterdam. Kersten Geers lecionou em várias instituições, como o Berlage Institute, a Columbia University GSAPP, a Yale School of Architecture e a EPFLausanne. Atualmente é professor na Academy of Architecture em Mendrisio e na cátedra Kenzo Tange na Harvard GSD. É, ainda, membro fundador da revista de arquitetura San Rocco.

David Van Severen em 1978 licenciou-se em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Ghent e pela ETSA Madrid. Desde 1995 projeta e realiza diversos objetos, instalações e móveis. Trabalhou com Stéphane Beel Architects, Xaveer De Geyter Architects e para o Atelier Maarten Van Severen. Foi professor e crítico convidado na Academy of Amsterdam, na TU Delft, no Berlage Institute e na Architecture School of Versailles. Actualmente ocupa a cadeira Kenzo Tange em Harvard GSD.

OFFICE são conhecidos pelos seus projetos firmemente enraizados na teoria de arquitetura, projetos que partem de correções geométricas e classificações bastante rígidas, para medir o mundo em que se apresenta e permitir que a vida se desenrole em todas as suas complexidades.

Assim, o atelier belga reflete e considera o que a arquitetura pode significar e ser hoje em dia, reduzindo-a à sua nudez e essência, focando-se em selectos princípios, tais como a economia de material e geometria composicional.

Desde o seu estabelecimento, OFFICE Kersten Geers David Van Severen ganhou uma reputação como uma das práticas mais bem-sucedidas e proeminentes da Bélgica, tornando-se uma das vozes verdadeiramente originais do mundo da arquitetura atual. Dedicar-se a projetos de todas as escalas, desde mobiliário a planos urbanos. Esta prática é fortemente conciliada com a pesquisa académica e o ensino, dois aspectos do trabalho de OFFICE que são explicitamente o espelho um do outro, criando paralelos inesperados entre o trabalho académico e prático.¹⁰⁹

O espírito crítico de atelier reflecte-se nas suas emblemáticas representações digitais. À imagem dos vanguardistas, como Archizoom, Superstudio e OMA/Koolhaas, Kersten e David servem-se das colagens para criar narrativas intensas e altamente figurativas.



Fig.54 OFFICE,

Da esq. para a dir.: Kersten Geers e David Van Severen

109. GARGIANI R., *The first digital collage OFFICE - Kersten Geers David Van Severen: narrative intentions of the twenty-first century eclectic visionaries*, Plan B, Vol.4 nº2, 2019

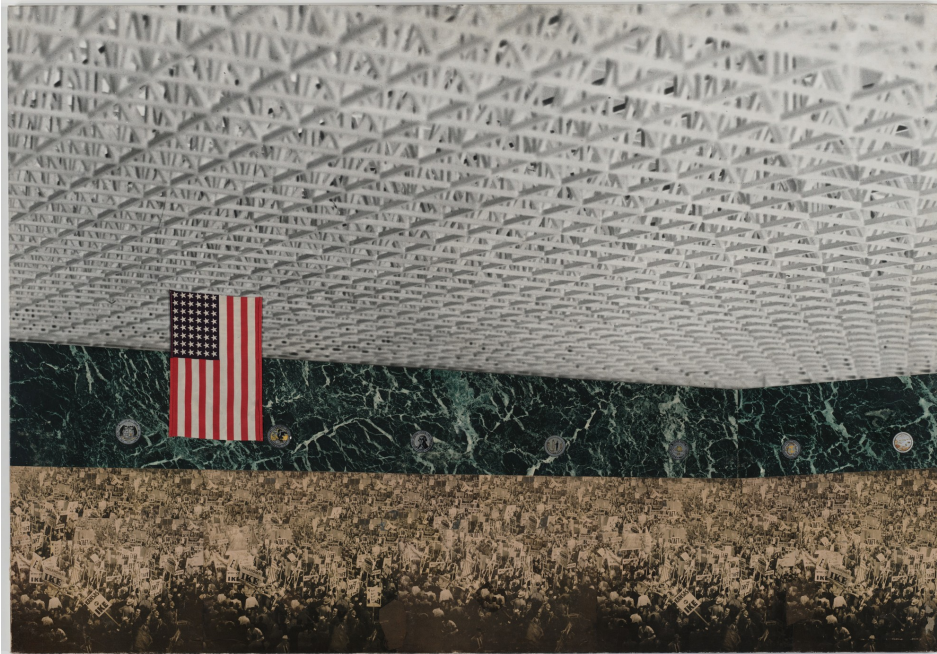


Fig.55 Mies van der Rohe,
Convention Hall, 1953
(Colagem)

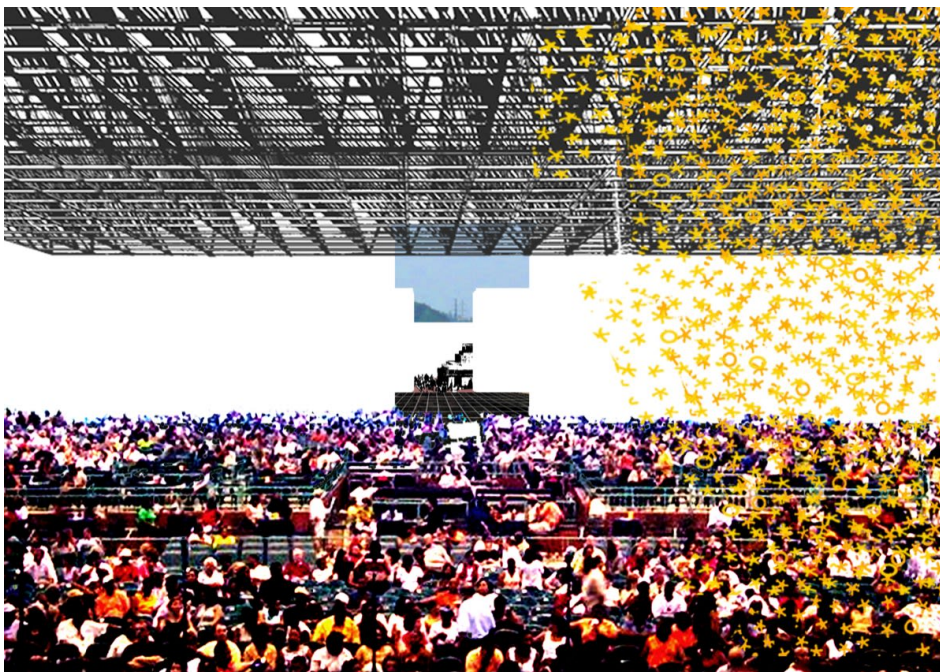


Fig.56 OFFICE, *A Grammar for the City, 2005*
(Colagem)

Fig.57 Hans Vandekerckhove, *New Morning*, 2007 (Pintura)



Fig.58 OFFICE, *Solo House*, 2017 (Colagem)



Roberto Gargiani, professor e crítico de arquitetura, afirma que graças a KGDVS a colagem tornou-se um meio privilegiado do século XXI, para afirmar a concepção de arquitetura como uma posição cultural e crítica, como era nos anos sessenta e setenta.¹¹⁰

As representações de arquitetura, aspiram a uma dimensão figurativa e teórica capaz de reativar o universo dos "discursos por imagens", que difundiram a arquitetura radical da década de setenta.¹¹¹

Nas colagens de OFFICE é possível reconhecer, com alguma facilidade, obras de David Hockney, Han Vandekerckhove, Edward Ruscha e até Piero della Francesca, referências descobertas por Geers e Van Severen através de Inaki Abalos e Juan Herreros. Esta "contaminação voluntária" de referências, nos projetos do atelier, faz parte do seu processo criativo. Deste modo, as imagens individuais utilizadas nas colagens falam por si, antes mesmo de serem manipuladas, conotando as produções finais de narrativas exteriores e independentes à própria proposta do atelier. OFFICE encara esse fenómeno como uma mais valia.¹¹²

Aumentando e diversificando cada vez mais as suas referências, os arquitetos visam demonstrar as possíveis variações de uma arquitetura que pretende ascender a um manifesto de atitude cultural e que pode incluir todos os tipos de referência.

O uso original das técnicas de montagem digital, na forma de uma colagem em photoshop, permite definir, desde os primeiros estágios do projeto, uma síntese de imagens com intuito cultural direto numa linguagem arquitetónica.

O design digital promove o aproveitamento de imagens, a sua transferência e a sua manipulação, esta qualidade conceptual e gráfica é apropriada pelo atelier belga, numa primeira fase de projeto, para transmitir/expor os seus desejos mais repentinos e racionalmente inexplicáveis. Roberto Gargiani chega a dar nome a estes desejos, "caprichos".¹¹³

As referências literais nas produções em perspectiva de OFFICE são cruciais para dar profundidade cultural à sua visão. O processo da colagem, com imagens, linhas e cores organizadas camada por camada no photoshop, distancia-se do realismo da renderização, evocando uma densidade e profundidade conceptual, que aproxima o design digital ao design dos anos sessenta e anos setenta, conotado por imagens com uma inocência sofisticada, um realismo fantástico e uma perspectiva visionária deliberadamente alterada em tom pictórico.

A técnica da colagem desenvolvida por OFFICE tem como objetivo caracterizar as suas visões do futuro e projetar o design digital numa nova dimensão cultural. Para Roberto Gargiani, a colagem permite a invenção de uma história sobre a arquitetura, que podemos ler, analisando os seus diversos componentes.¹¹⁴

À imagem das vanguardas italianas, estas colagens não pretendem produzir um realismo construtivo, mas que graças ao seu ao processo de produção, corte e colagem em superfície 2D, pretendem acentuar através da representação a atmosfera dos espaços em estudo.



Fig.59 Edward Ruscha, *The old tool & die Building*, 2004

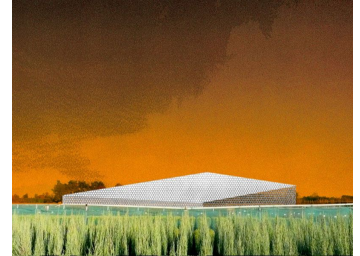


Fig.60 OFFICE, *Drying hall*, 2012

110. Ibid

111. Ibid

112. GEERS, K., *Design techniques II*, Apresentação e discussão em Harvard GSD, <<https://www.youtube.com/watch?v=YJ499QtXT8w>>, 2015, Consultado em Mar 2021

113. GARGIANI R., *The first digital collage OFFICE - Kersten Geers David Van Severen: narrative intentions of the twenty-first century eclectic visionaries*, Plan B, Vol.4 nº2, 2019

114. Ibid

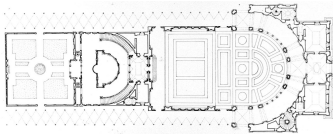


Fig.61 Giacomo Vignola, *Villa Giulia*, Planta Tipo, 1551



Fig.62 OFFICE, *Weekend House*, Planta Tipo, 2011

115. Ibid

Assim, a colagem é decisiva para compreender a aura do espaço pretendida pelos arquitetos. A técnica da colagem torna-se crucial para a compreensão do potencial dos projetos, salientando as suas características. Diversas colagens são produzidas durante o desenvolvimento do projeto, a fim de comparar os efeitos espaciais de diferentes texturas de materiais a partir de vistas com a mesma perspectiva. A colagem afirma-se como instrumento fundamental para a definição da ideia do projeto.¹¹⁵

Além das referências constantes de pinturas de Hockney e Rousseau, as colagens apontam a presença de fotografias de pessoas, na maioria das vezes em preto e branco, com o intuito de criar um efeito de “neo-realismo”, indicando a vontade de OFFICE de criticar o tipo de representação cênica hiper-realista e mais fashion na arquitetura.

OFFICE não pretende limitar a colagem digital ao final do projeto ou a ilustração de uma visão utópica, mas torná-la um dos principais instrumentos para a transformação das intenções culturais na criação arquitetónica.

Desde o seu primeiro trabalho, os arquitetos de Bruxelas buscam enquadrar a sua própria visão na procura de conceituar a representação em perspectiva como uma extensão histórica da representação de arquitetura, inspirado nas obras de Hockney, Ruscha e Piero della Francesca.

Ao definir suas próprias referências culturais para uma visão em perspectiva da exploração do espaço e cada vez mais documentada e apaixonada por fontes históricas, não é surpreendente que OFFICE venha a deparar-se com uma obra-prima renascentista de ilusionismo espacial. A perspectiva torna-se então, não apenas uma técnica de representação, mas sobretudo um dispositivo cultural de aproximação de diferentes momentos da história.

Nesta perspectiva, a colagem digital influenciou significativamente em valor e estruturação da arquitetura de OFFICE. Geers e Van Severen defendem que a toda peça de arquitetura projetada deve fomentar a arquitetura como um domínio intelectual. Os arquitetos devem reconhecer a multiplicidade de camadas que compõem um projeto, seja ela económica, funcional, construtiva ou fenomenológica, KGDVS intercedem por uma nova camada, que é aquela que pretende dialogar com a história da arquitetura. O projeto deve, então, ser funcional e atender às necessidades estabelecidas, ser económico e, ao mesmo tempo, bem construído, e ainda, ser capaz de estabelecer relações reconhecíveis por arquitetos.

A colagem tornou-se, assim, instrumento de pesquisa e produção intelectual, que de uma forma intuitiva, tornou possível relacionar as diversas referências no tempo, altamente simbólicas, da mesma forma que se investiga o objeto arquitetónico e a sua atmosfera. As colagens não se limitam a representar a arquitetura, mas confirmam-se como forma de afirmação da sua dimensão cultural, que se materializa na própria imagem e nos seus detalhes.

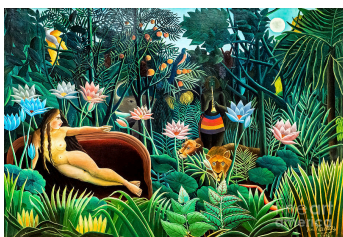


Fig.63 Henri Rousseau, *The Dream*, 1910



Fig.64 OFFICE, *Weekend House*, 2011



Fig.65 André Villers, *Atelier de Picasso*, 1958 (Fotografia)



Fig.66 OFFICE, *25 Rooms*, 2008 (Colagem)

A técnica de colagem desenvolvida por OFFICE destina-se a caracterizar as suas visões de futuro e a projetar o desenho digital numa nova dimensão cultural.

Finalmente, as imagens do atelier tornaram-se referência e exemplo de representação para ateliers e até mesmo estudantes de arquitetura, devido à eficácia comunicativa e facilidade de produção.

Após o estudo elaborado, despontam diferentes questões:

Conseguem os arquitetos transpor as intenções das imagens para a arquitetura?

Como é a experiência de alguém que não tem cultura e não consegue reconhecer esses traços? Torna-se uma arquitetura elitista?



Fig.67 David Hockney, *The Splash*, 1966 (Pintura)



Fig.68 OFFICE, *Weekend House*, 2012 (Fotografia)



Fig.69 Fala,

Da esq. para a dir.: Filipe Magalhães, Ana Luísa Soares, Ahmed Belkhodja

Fala

Sediado no Porto, Fala foi fundado em 2013 por Ana Luísa Soares, Ahmed Belkhodja e Filipe Magalhães. O atelier apresenta-se como uma prática jovem determinada a investigar formalismos espaciais, de modo a criar e promover a experiência arquitetónica. As colagens digitais, de linguagem e estilo próprio, tornam-se veículos de experimentação e validação dos seus conceitos e intenções.

Filipe e Ana Luísa estudaram arquitetura no Faculdade do Porto e, posteriormente, na Fakulteta za Arhitekturo em Liubliana e na Universidade de Tóquio, respetivamente. Os dois Portugueses trabalharam ainda no Japão e na Suíça. Ahmed Belkhodja, nascido em Lausanne, estudou na ETH Zurique e também em Lausanne, Gotemburgo e Singapura.

O atelier Fala descreve-se, orgulhosamente, como uma prática arquitetónica “naive”, ingénua. Esta ingenuidade, segundo o atelier, refere-se à disposição como abordam cada projeto. Assim, o atelier aplica o mesmo otimismo e vivacidade a todos os projetos, desde territórios a casas de pássaros. Os projetos são, para Fala, “uma mistura de linguagens formais, referências, citações e temas, regulados apenas por uma obsessão pela clareza. A arquitetura produzida é intuitiva e retórica.”¹¹⁶

Fala ganhou uma forte exposição e, conseqüentemente, reconhecimento inesperado mesmo antes de divulgar a sua obra construída. As redes sociais foram um catalisador essencial para esse processo. “Começámos a fazer essas colagens digitais sem realmente entender o verdadeiro impacto da media. Eles são imediatos, fáceis de entender e fáceis de fazer. Realizando inúmeras colagens, alcançámos um alto nível de qualidade e criamos o que chamaríamos de um estilo, mesmo que muitos outros estúdios usem a mesma técnica, como Baukuh na Itália ou Office na Bélgica. Não esperávamos que se tornasse tão popular entre estudantes e jovens arquitetos.”¹¹⁷ A primazia da imagem tornou-se a estratégia adoptada por vários escritórios de arquitetura de hoje em dia, que buscam mostrar uma identidade e inovação na forma de representação a fim de alcançar exposição. Na maioria dos casos a eficácia das imagens é absolutamente efémera.

Fala, no entanto, destaca-se pela persistência gráfica e a coerência representativa. A representação tornou-se, para o atelier, um discurso autónomo, independente da obra. Pedro Bandeira chega a dizer que a imagem é o “end-game”, ou objetivo final. “As imagens de Fala não são desenhos codificados, não são veículos que conduzem à materialidade da obra, são um lugar próprio e é a obra que vai ao encontro das imagens, é a obra que se desmaterializa para se tornar imagem imitando a sua leveza.”¹¹⁸

Assim, para além da proximidade intencional entre as imagens e a obra construída dos arquitetos, a intenção última é que a obra se torne a imagem, que de uma forma ingénua critica a ideia de perfeição promovida pela exactidão da tecnologia digital e pela cultura visual arquitetónica que daí advém.

116. VADOT, C., *How 3 Young Architects Founded a Firm at 25 Years Old*, Entrevista, <https://architizer.com/blog/practice/materials/fala-atelier/>, Consultado em Mar 2021

117. MAGALHÃES, F., *Fala Atelier Lecture*, Palestra A+ Architecture In Belgium, https://www.youtube.com/watch?v=Sxn_8jqMYCQ&t=772s, Sep 2017, Consultado em Mar 2021

118. BANDEIRA, P., *Post-Possible Architecture*, 2G, nº80, 2019



Fig.70 Fala, *Apartment in Graça*, 2015 (Colagem)



Fig.71 Fernando Guerra, *Apartment in Graça*, 2015 (Fotografia)

Fig.72 Fala, *House in Paraíso*, 2016 (Colagem)



Fig.73 Ricardo Loureiro, *House in Paraíso*, 2017 (Fotografía)



As imagens de fala, altamente influenciadas por pintores como Henri Rousseau, David Hockney e Edward Hopper, entre outros, revelam ingenuamente e, até mesmo, de forma infantil a arquitetura silenciosa e minimalista dos projetistas. Esta forma de representar surge, em primeira instância, de uma necessidade de comunicação entre os membros do atelier e com os clientes ou também, admitido por parte dos arquitetos, por falta de recursos. A simplicidade das imagens permite ao atelier, economizar meios, chegar a uma ideia mais pura do projeto e em comunicá-la de forma mais fácil.

"Os nossos clientes não são educados nos termos do mundo da arquitetura. Alguns clientes não entendem desenhos, alguns não entendem modelos e alguns não entendem imagens, então tentamos misturar tudo na forma de uma colagem para tentar explicar um projeto. Mas algo que aprendemos usando imagens ou colagens é que eles podem entender que há alguma abstração nessas imagens, então não temos discussões sobre a maçaneta da porta que eles não gostam, porque eles sabem que são apenas pontos representativos, para que possamos discutir o espaço, e discutir os materiais."¹¹⁹

Deste modo, as colagens pretendem transmitir o máximo de informação necessária. O distanciamento da realidade tornou-se uma ferramenta de foco no que interessa aos arquitetos, em particular a espacialidade e materialidade.

Na produção das suas colagens os arquitetos aplicam os materiais exatos que irão ser aplicados em obra, chegam mesmo a digitalizar os têxteis e verificam cirurgicamente as pedras e os códigos de cores das peças cerâmicas, a fim de dominar ao máximo o ambiente pretendido.

A procura da apropriação do quotidiano surge por meio da inserção de objetos comuns, plantas, livros, roupas penduradas nas portas ou no chão, que, segundo Filipe Magalhães, se trata de uma necessidade de, por um lado, compreender a forma como os espaços podem ser usados, por outro comunicar a habitabilidade e intimidade destes espaços a possíveis compradores, já que a maioria dos projetos atribuídos até a data não tinham cliente definido.

Para os arquitetos esta "mobília" revela-se essencial na produção e criação dos espaços arquitetónicos. A forma dos espaços que revela o que irá efetivamente ser construído, os objetos do quotidiano são a visão do projeto. Magalhães afirma que "a definição dos espaços acontece quase no fim, quando o projeto está quase acabado, mas a mobília está lá desde o primeiro dia".¹²⁰

As imagens e desenhos técnicos, plantas, cortes etc., complementam-se e contradizem-se, na opinião de Filipe Magalhães, as colagens, expressões impressionistas, são sentimentos e os desenhos, retóricas congeladas, são elementos lógicos completamente matemáticos.¹²¹

O erro é parte integrante da procura por uma beleza formal que nasce da sobreposição das referências do atelier, assim, perseguem uma realidade sem reservas.

119. MAGALHÃES, F., *Fala Atelier Lecture*, Palestra A+ Architecture In Belgium, https://www.youtube.com/watch?v=Sxn_8jqMYCQ&t=772s, Sep 2017, Consultado em Mar 2021

120. MAGALHÃES, F., *Fala Atelier Lecture*, Palestra A+ Architecture In Belgium, https://www.youtube.com/watch?v=Sxn_8jqMYCQ&t=772s, Sep 2017, Consultado em Mar 2021

121. Ibid



Fig.74 Fala, *Batalha*, 2015 (Colagem)

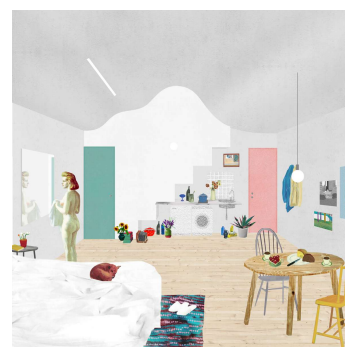


Fig.75 Fala, *House in Paraíso*, 2016 (Colagem)

As colagens tornaram-se, para o atelier, numa pesquisa informal de arquitetura. O que, ao olhos dos arquitetos, se poderia tornar uma “armadilha”, mas que acabou por lhes conferir a liberdade formal e criativa que acrescenta valor à habitabilidade e arquitetura dos espaços criados.

Assim, a colagem tornou-se num tema central do atelier, acabando por influenciar a forma de pensar, ver e conceber arquitetura, admite Filipe Magalhães.¹²²

O trabalho de Fala tornou-se um sucesso imediato, um fenómeno nas redes sociais e meios de comunicação modernos. A qualidade gráfica do atelier é inquestionável e validada pela divulgação que tem tido nos últimos anos.

Fala contribuiu para a promoção de uma nova cultura digital onde as imagens de arquitetura tomam uma nova posição. Informações técnicas e construtivas passam a ser separadas da construção conceptual e atmosférica do projeto.

É notável o controlo e a forma como os materiais das imagens são manipulados, assegurando o resultado pretendido na obra de arquitetura.

Desta forma, a colagem digital amplia a liberdade formal e criativa do grupo portuense, possibilitando um elevado nível de experimentação que se revela na linguagem formal da sua arquitetura. A consistência, tanto gráfica como da obra construída ao longo de todo o trabalho de Fala, revela a eficácia da sua linguagem única e singular.

A investigação anterior desperta copiosas questões:

De que modo é que a colagem favorece ou restringe a arquitetura?

É possível que a própria arquitetura se torne ela mesma numa colagem, perdendo uma terceira dimensão que realmente promova o uso e usufruto do próprio espaço?

Será a arquitetura capaz de sobreviver apenas pela sua estética e apoio comercial, arquitetura superficial?

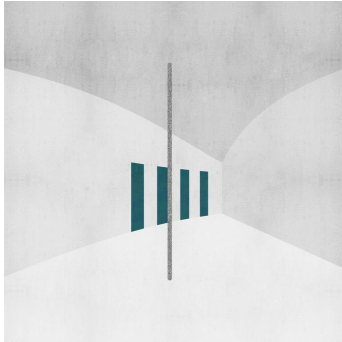


Fig.76 Fala, *House with a curved wall*, 2016-17 (Colagem)

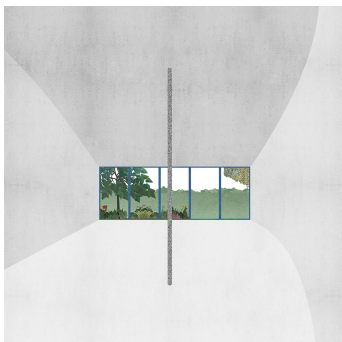


Fig.77 Fala, *House with a curved wall*, 2016-17 (Colagem)

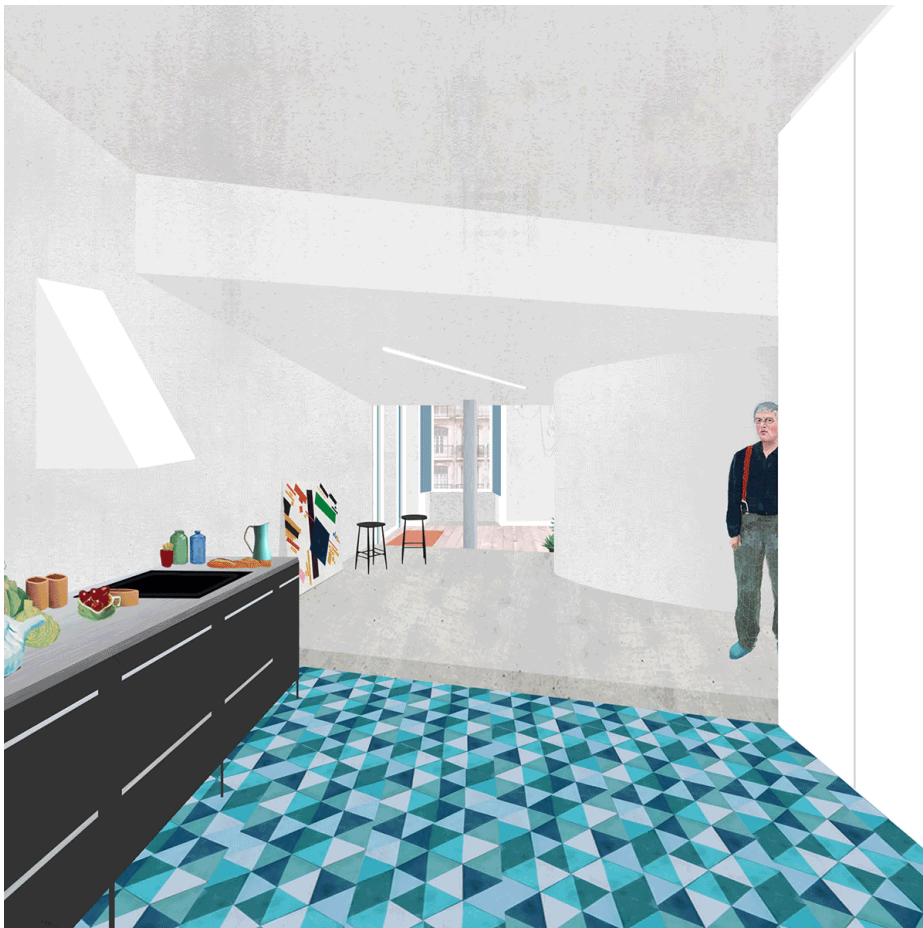


Fig.78 Fala, *Apartment in Chiado*, 2015 (Colagem)



Fig.79 Fernando Guerra, *Apartment in Chiado*, 2015 (Fotografia)

	Influências	Ideias/ formas de pensar	Ferramentas	Ateliers e Arquitetos	Importância da Imagem*
Superstudio	<ul style="list-style-type: none"> • Mario Tronti • Louis Kahn • Archigram 	<ul style="list-style-type: none"> • Criticar sistemas políticos, económicos e culturais 	<ul style="list-style-type: none"> • Colagens Manuais • Filmes • Textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Archigram • Archizoom 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo: 4 • Comunicação: 5
OMA/Rem Koolhaas	<ul style="list-style-type: none"> • Salvador Dalí • Superstudio • Archigram 	<ul style="list-style-type: none"> • Criticar sistemas políticos, económicos e culturais 	<ul style="list-style-type: none"> • Textos • Diagramas • Colagens Manuais • Colagens Digitais • Storyboards 	<ul style="list-style-type: none"> • Peter Eisenman • Bernard Tschumi • BIG 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo: 4 • Comunicação: 5
Zaha Hadid	<ul style="list-style-type: none"> • Kazimir Malevitch • Superstudio • OMA/Rem Koolhaas 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar a arquitetura como expressão artística 	<ul style="list-style-type: none"> • Pinturas • Renderização Hiper-realista 	<ul style="list-style-type: none"> • Bernard Tschumi • Norman Foster • Frank Ghery • BIG 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo: 4 • Comunicação: 5
OFFICE KGDVS	<ul style="list-style-type: none"> • David Hockney • Edward Ruscha • Pierro della Francesca • Archizoom • Superstudio • OMA/Rem Koolhaas 	<ul style="list-style-type: none"> • Criticar sistemas políticos, económicos e culturais • Fomentar a arquitetura como domínio cultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Colagens Digitais 	<ul style="list-style-type: none"> • Dogma • Point Supreme 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo: 5 • Comunicação: 4
Fala	<ul style="list-style-type: none"> • Henri Rousseau • David Hockney • Edward Hopper • Shinohara • Kazuyo Sejima 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar a arquitetura como exploração artística 	<ul style="list-style-type: none"> • Colagens Digitais 	<ul style="list-style-type: none"> • Point Supreme • Ponto Atelier 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo: 5 • Comunicação: 5

*Qualificação subjectiva atribuída pelo autor da dissertação, resultante da análise expandida.

Escala:

1- Pouco Relevante

5- Muito Relevante

3.2 Discussão

Procurou-se apresentar uma visão global sobre a análise dos cinco casos de estudo, tendo como base a pesquisa sobre os ateliers em questão.

Procedeu-se à elaboração de uma tabela síntese onde constam os parâmetros analisados e estruturantes da análise de cada um dos ateliers considerados. A partir dos parâmetros escolhidos tornou-se possível comparar e identificar as proximidades e diferenças entre os ateliers, a fim de conseguir retirar conclusões do trabalho realizado.

Em primeiro lugar, todos os ateliers, com a exceção de Superstudio, apresentam ter influência de pintores. Esta influência pode evidenciar-se numa adoção dos mesmo métodos de trabalho e técnicas, como se verifica no caso de OMA/Rem Koolhaas e Zaha Hadid, ou até mesmo na apropriação e uso literal da linguagem e correspondência de significado do trabalho dos pintores, verificado no caso de Fala e OFFICE. A influência de pintores no trabalho dos arquitetos pode também estar relacionada com o elevado grau de importância dada à imagem e sentido de composição. Deste modo, fica em questão qual a origem desta relação, se a importância é dada pela influência ou se a influência nasce da importância que é dada às imagens.

É ainda pertinente notar que OFFICE e Fala partilham David Hockney como referência comum e usam as mesmas ferramentas de produção de imagem. Consequentemente, a afinidade gráfica entre os dois ateliers parece ser clara.

Adicionalmente, Superstudio e OMA/Rem Koolhaas apresentam-se como os ateliers mais críticos, usando as imagens como veículo de crítica política, económica e cultural, ambos os ateliers apoiam-se ainda em textos escritos que sustentam as suas opiniões, levantando questões sobre a eficácia comunicativa das suas imagens. Este traço mais radical pode ser ainda consequente de personagens influentes como Mario Tronti e Salvador Dalí. A afinidade teórica e gráfica destes ateliers é, obviamente, consequente da admiração de Rem Koolhaas por Superstudio. Do mesmo modo, OFFICE KGDVS, recorre à imagem para construir um discurso que sustente e comunique as decisões tomadas para o projeto de arquitetura.

Em seguida, na tabela são apresentados “*Ateliers e Arquitetos*”, nomes de diversos escritórios de arquitetura e de arquitetos influentes da época em estudo. Assim, pretende-se associar a forma de pensar e de representar projetos de arquitetura destes ateliers e arquitetos nos casos estudados.

Finalmente, face às intenções iniciais deste trabalho é fundamental avaliar e a importância que a imagem desempenha em todos os ateliers estudados. Como referido no início deste capítulo, todos os ateliers escolhidos atribuem à produção de imagens de arquitetura uma elevada relevância nos estágios de processo e de comunicação do projeto de arquitetura.

Por um lado, a importância da imagem, ao nível do processo, dada por cada atelier pode estar associada às ferramentas utilizadas pelos arquitetos. Deste modo, as colagens digitais

apresentam-se como o método mais rápido, menos técnico e menos dispendioso dos outros apresentados, pelo que fará sentido que as imagens desempenhem um papel mais preponderante no processo criativo dos projetos de arquitetura de OFFICE e Fala, em comparação com os restantes ateliers.

Por outro lado, ao nível da comunicação, a imagem é avaliada como objeto de elevada importância e essencial para todos os ateliers em estudo. Efetivamente, todos os ateliers consideram a imagem essencial e eficaz na exposição das suas ideias e conceitos, seja entre elementos do atelier, clientes ou público geral.

3.3 Reflexão Crítica

A pesquisa aprofundada levou a uma visão mais clara da relação entre a imagem e os processos de produção e comunicação do projeto de arquitetura.

Assim, pode-se afirmar que a imagem é uma peça fundamental para o processo criativo e de investigação do projeto de arquitetura ao mesmo tempo que se mostra essencial para a comunicação e transmissão das ideias do arquiteto.

A investigação conduzida pelos os casos de estudo, mais do que ilustrar as relações anteriormente estabelecidas, permitiu compreender as estratégias e orientações que conduzem os ateliers e que induzem os seus resultados. Os casos de estudo descrevem os argumentos das estratégias adoptadas, na produção de imagens de arquitetura, e ampliam a compreensão do papel das imagens na sua prática.

Realça-se também, para além da importância da relação entre as imagens e a prática de arquitectura, a validação dos objetivos e condições que a norteiam.

Para isso, procura-se nesta reflexão responder a diversas questões levantadas ao longo do percurso da tese, procurando reflectir e consolidar o temas abordados.

Terá caído a arquitetura na procura comercial de consumo e espectáculo? As ferramentas de produção das imagens influenciam essa condição?

A presente tese nasce exatamente da intuição de que o mercado e a procura das imagens de arquitetura superam o valor da arquitetura que supostamente servem. Confirmada pela investigação do capítulo “Imagem e Arquitectura”, assistimos, hoje, à luta pela atenção que resulta em projetos de arquitetura com formas altamente complexas e deslumbrantes mas desprovidas de conteúdo, de intenção e/ ou de propósito.

Por um lado, as ferramentas de produção de arquitetura, que dispomos hoje, como programas de modelação 3d ou programas de modelação imagem, possibilitam e promovem a projecção de edifícios cada vez mais complexos e, ainda, são capazes de produzir imagens cada vez mais aliciantes.

No entanto, é possível contrapor, conhecendo alguns dos muitos ateliers de arquitectura que fazem uso da imagem tirando

partido da sua essência, o que a torna uma ferramenta profunda e de longo alcance.

Por outro, o valor da arquitetura não se define pelo meio como é produzida mas sim pelas qualidades materiais, espaciais e teóricas. Desta forma, cabe ao arquiteto conferir estas qualidades através das ferramentas disponíveis, procurando a mais eficaz, não existindo, assim, uma ferramenta “certa” para projectar arquitetura.

A possibilidade das imagens criarem projetos altamente utópicos e irrealizáveis pode torna-los irrelevantes?

Como abordado no primeiro capítulo, a imagem não tem apenas uma função epistémica ou informativa. Deste modo, imagem arquitetónica serve também para afirmar e alargar o acto criativo dos arquitetos, procurar novas abordagens e interpretações.

No entanto, parece evidente que a arquitetura apenas consiga cumprir o seu papel cultural diante da construção e edificação da mesma. É na sua materialização que arquitetura aparenta cumprir todo o seu desígnio e responsabilidade perante a sociedade.

Suportado pelos casos de estudo, as imagens, mesmo que utópicas e impossíveis de concretizar, ou até mesmo, somente quando impossíveis e sem intenção de concretização, parecem expressar as ambições de vanguarda, experimentação e crítica de modo a alimentar uma reflexão social, política, cultural ou artística e assegurar a relevância da própria arquitetura. Os *projetos-imagem* são um lugar intermédio entre ficção e realidade, entre ideia e edifício, entre teoria e prática.

Desta forma, as *imagens utópicas* são capazes de estimular o debate entre a arquitetura e a sociedade, apelando ao progresso e desenvolvimento do próprio ser humano enquanto comunidade, apenas possível devido ao alcance que a imagem é capaz de ter.

Conseguem os arquitetos transpor as intenções das imagens para a arquitetura?

Um projeto de arquitetura tem de responder a diversos factores e constrangimentos, como o local, os programas, o tempo, o cliente, etc., que restringem a liberdade e a autonomia do trabalho do arquiteto. A imagem de arquitetura, por outro lado, nasce sem qualquer constrangimento, é *livre*, não necessita de dar resposta a qualquer factor externo.

Assim, a imagem toma uma independência em relação à edificação, toma um valor isolado que é apenas conseguido por ser uma imagem, um fragmento. A imagem procura comunicar a arquitetura de um modo abrangente e codificado numa linguagem entre o real e o fictício de modo a anunciar as intenções, argumentos, referencias, forma e materialidade do projeto.

Desta forma, pedir à obra que manifeste exatamente o que a imagem pretende comunicar, parece-me uma tarefa difícil e talvez ilegítima, visto que a obra se manifesta numa realidade diferente da

imagem, a própria realidade, com imposições e limitações alheias a si.

No entanto, cabe à arquitetura edificada insinuar, clarificar e aproximar-se o mais possível das ideias e intenções do arquiteto, a excelência da arquitetura move-se exatamente pela procura da união desses factores num objeto materializado.

Será válido a arquitetura aproveitar-se dos modelos de consumo e capitalistas?

A presente dissertação apresenta o estado cultural de capitalismo e consumo como a principal urgência da sociedade contemporânea, conseqüentemente, determinando o estado da arquitetura dos dias de hoje.

A investigação desenvolvida permite inferir que deverá existir uma postura dicotómica, por parte dos arquitetos, em relação à posição da arquitetura e a sua representação.

Por um lado, os arquitetos terão reivindicar as condições do autor e resistir à lógica economista de modo a promover a identidade na arquitetura, e de forma a não se subjugar à cultura generalizada e vazia que consome a sociedade, já que se assombra uma problemática grave.

Por outro lado, os arquitetos têm, infelizmente, de ser cúmplice dos sistemas sociais e económicos, de modo a promover o seu trabalho, opiniões e ideias, já que a máxima se tronou: “aquilo que aparece é bom, e aquilo que é bom aparece”, assim, trabalho do arquiteto também tem de aparecer.

Deste modo, a imagem pode ter um papel fundamental neste processo. Como forma primordial de difusão da arquitetura, a imagem não só tem a necessidade de tornar evidente o desejo do arquiteto como tem, também, a obrigação de ser deslumbrante, uma tarefa, de certa forma, delicada para o autor. Assim, o autor deve afastar-se da falácia do esteticismo deslumbrante e tornar o argumento e a verdade em beleza.

Em suma, não acredito que seja uma questão de validade, mas sim uma questão de necessidade para se sobreviver no mundo e contexto actual da arquitetura.

4. Conclusões

A presente dissertação surge de inquietações pessoais do autor e de uma opinião crítica face à utilização da imagem na arquitectura, no contexto atual.

Ao longo do trabalho foi possível corroborar esta opinião, em sites, revistas e exposições, de que a imagem está sujeita a uma utilização de consumo instantâneo: a imagem, quando apresentada de forma isolada, isto é, não acompanhada de outras imagens que a complementem ou explicitem, tem a capacidade de criar impacto mas muitas vezes peca pela sua falta de conteúdo e mensagem.

A investigação levada a cabo pelo autor prova, no entanto, uma opinião radicalmente contrária. Os casos de estudo aprofundados comprovam que a utilização da imagem nos projectos de arquitectura tem a capacidade de ser um veículo de comunicação crítico e profundo.

A presente dissertação permite assim concluir a importância da relação entre a produção de imagens e a prática de arquitetura, tendo sido possível conhecer as condições que motivam essa mesma relação.

Os casos de estudo são prova de que a arquitectura tem a capacidade de promover o diálogo e ideias críticas que contribuem de forma activa para o desenvolvimento e crescimento da sociedade. Neste sentido, a imagem revela-se uma ferramenta que, quando utilizada com fundamento, permite criar inquietações sagazes capazes de intervir nos comportamentos indivíduos.

Mais do que questionar quais os tipos de representação e ferramentas que iremos ter ao dispor, no futuro da produção de imagens de arquitetura, devemos debater e pôr em causa quais os valores e qual o carácter que se lhes pretende atribuir.

O arquitecto deve destacar-se por uma posição integra e responsável aquando da produção das imagens de arquitectura, não se subjugando à tendência atual do desejo de mediatização e até mesmo de fama.

Conclui-se que a imagem pode tornar-se numa importante ferramenta de processo e de comunicação de arquitectura.

Desta forma, é da opinião do autor que é necessário ser mais exigente no ensino mostrando a responsabilidade, vastidão e riqueza que esta ferramenta possibilita quando corretamente utilizada. Destaca-se, por isso, a relevância de reflectir sobre a

produção de imagens de arquitetura nas práticas de ensino de hoje. Aprender, compreender e explorar a imagem, é hoje um quesito das escolas de arquitetura. Hoje, mais do que nunca, as escolas de arquitetura, têm a responsabilidade de ensinar a pensar e a comunicar através de imagens.

Trabalhos Futuros

No presente trabalho, a escolha das imagens exerceu um papel fundamental para ancorar e delinear o discurso pretendido da tese, acabando, contrariamente à ideia inicial, elas mesmas, por se remeterem a um papel maioritariamente de ilustração desse discurso.

Num estágio muito embrionário da investigação que conduziu à elaboração da presente tese, acreditou-se na possibilidade de usar apenas imagens para construir os argumentos e elaborar o discurso total da tese. Imaginou-se uma narrativa constituída, na íntegra, a partir de imagens. Imagens que dialogassem entre si e capazes de falar “por si”, sem legendas associadas, conferindo-lhes a máxima autonomia e domínio.

Com o conduzir da investigação e dado o tempo disponível para a elaboração da tese, a concretização dessa intenção teve de ser abandonada.

Seria isso, sequer, possível?

A via mais contributiva para o conhecimento do tema apresentado nesta tese seria então , no ponto de vista do autor, a de dar continuidade a uma futura investigação, ensaiando um documento que comunicasse exclusivamente por imagens, o que o que as palavras são incapazes de escrever.

Bibliografia

Livros e Artigos

AMOUNT, Jacques. *A Imagem*, 7ª Edição, Papirus Editora, São Paulo, Brasil, 2002, ISBN 85-308-0234-9

ALBUQUERQUE, R., *The Backstage of OMA*AMO: Influences from the Collaborative Dialogue on the Projectual Evolution Process*, Tese de Doutorado, 2019

APPIANO, A., *Comunicazione visiva: apparenza, realtà, rappresentazione*, 2ª Edição, UTET libreria, Torino, Italia, 1996, ISBN 88-775-0372-6

ARANTES, P. *Arquitetura na era digital-financeira: desenho, canteiro e renda da forma*, Tese de Doutorado, 2010

BANDEIRA, P., *Post-Possible Architecture*, 2G, nº80, pp.10-17, 2019

BARTHES, R. *O Sistema da moda*, Edições70, Lisboa, 2015, ISBN 978-972-44-1683-0

BARROSO, P. *A imagem como ausência*, Vista, nº1, pp. 50 – 71, 2017

BELTING, H. *An anthropology of images picture medium body*, Princeton University Press, Princeton, 2014, ISBN: 9780691160962

BETSY, A., HADID, Z., *The Complete Buildings & Projects*, Thames and Hudson, United Kingdom, 1998, ISBN 1893801187

BIERMANN, V., KLEIN, B., EVERS, B., FRIEGANG, C., GRÖNERT, A.; JOBST, C.; KREMEIER, J., LUPFER, G., PAUL, J., RUHL, C., SIGEL, P., THOENES, C., ZIMMER, J. *Teoria da arquitetura: do renascimento até aos nossos dias*, Taschen, 2015, ISBN 978-3-8365-2404-9

CALVINO, I. *As Cidades Invisíveis*, D.Quixote, Lisboa, 1993, ISBN 972-695-171-2

CASASÚS, José. *Teoria da Imagem*, Salvat Ed. do Brasil, Rio de Janeiro, 1979, ISBN 84-401-0209-7

CASEY, E., *Imagining: A Phenomenological Study*, Indiana University Press, Indiana, 1976, ISBN 02-533-2912-4

COLONNESE, F., CARPICECI, M., *Program, diagram and experience. An inquiry on OMA's architectural images*, *Envisioning Architecture: Design, Evaluation, Communication*, pp.394-395, 2013

COSME, A., *El proyecto de arquitectura: Concepto, proceso y representación*, 2ª edición, Editorial Reverté, Barcelona, 2016, ISBN: 978-84-291-9386-2

- CURTIS, William, *La arquitetura moderna desde 1900*, Phaidon Press, 2008, ISBN 071-48-9850-3
- DEBORD, G. *The society of the spectacle*, Hogoblin Press, Canberra , 2002, ISBN 093-48-6807-7
- DEBRAY, R., *Vida e Morte da Imagem: Uma História do Olhar no Ocidente*, Vozes, São Paulo, 1993, ISBN 9788532610928
- El croquis, El croquis 73: Zaha Hadid, no73, 1995
- ELFLINE, R., *Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, pp. 59-76, 2011
- GARGIANI R., *Rem Koolhaas/OMA:the construction of marveilles*, 2008
- GARGIANI R., The first digital collage OFFICE - Kersten Geers David Van Severen: narrative intentions of the twenty-first century eclectic visionaries, Plan B, Vol.4 nº2, 2019
- GREENFIELD, P., *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*, Taylor and Francis, 2014, ISBN 1138805955
- HARARI, Y., *Sapiens: Uma breve história da humanidade*, Signal, Canada, 2014, ISBN 978-0-7710-3850-1
- JENCKS, C., *The Language of Post-Modern Architecture*, 1977
- KAMIMURA, R., *Tecnologia, emancipação e consumo na arquitetura dos anos sessenta: Constant, Archigram, Archizoom e Superstudio*, p.175, 2010
- KOOLHAASS, R., *Life in the Metropolis or The culture of Congestion*, AD - Architectural Design, nº47, 1977, p.319
- LAMPARIELLO, B., *The discorso per immagini of Superstudio: from Continuous Monument to Supersurface*, ArcHistor III, n. 5, 2016
- LOPES, F., NARDINI, A., TRINADADE, E., SILVA, T., *Imagem e cultura: das cavernas à imagem digital*, E-Revista de Estudos Interculturais do CEI-ISCAP, nº8, 2020
- MANGUEL, A. *Lendo imagens*, Companhia Das Letras, São Paulo, 2001, ISBN 9788535901498
- MILHAU, X., *El fotomuntatge arquitectònic*, Tese de Doutoramento, 2010
- PALLASMAA, Juhani, *The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture*, John Willey & Sons Ltd., Chichester, 2011, ISBN 978-84-252-2799-8
- PETER, G., *Process/ Material and Representation in Architecture*, Routledge, New York, 2012, ISBN 0-203-82702-3
- RATTENBURY, K., *This Is Not Architecture: Media constructions*, Routledge, London, 2002, ISBN 0-203-99412-4
- RIBEIRO, D., *Arquitetura radical em disputa: discussões sobre utopias entre o fim dos anos 1950 e início dos anos 1970*, UFMG , vol. 24, nº1 e 2, pp. 181
- ROBINS, K, *Into the Image: Culture and politics in the field of vision*, Routledge, London , 1996, ISBN 0-203-44022-6
- SANTOS, F. Juventude, *Consumo e Globalização Uma Análise Comparativa*, Tese de Doutoramento, 2004

SHIELDS, J., *Collage and Architecture*, Routledge, London, 2014, ISBN 0415533279

TAFURI, M., *Architecture and Utopia*, MIT Press, Cambridge, 1976, ISBN 0262200333

TOFFLER, A. *Future Shock*, Random House, Inc., New York, 1970, ISBN 0-394-42586-3

VESELY, D., *Architecture in the age of divided representation: the of criativity in the shadow of production*, MIT Press, Cambridge, 2004, ISBN 0-262-22067-9

Páginas web

Adolfo Natalini, *On Drawing*, <https://drawingmatter.org/adolfo-natalini-on-drawing/>, 2016, Consultado em Jan 2021

Ashley Mendelsohn, *Painting for the Guggenheim: Zaha Hadid's Exhibition Design Process*, <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/painting-for-the-guggenheim-zaha-hadids-exhibition-design-process>, Oct 2016, Consultado em Jun 2021

Peter Suci, *More Americans Are Getting Their News From Social Media*, <https://www.forbes.com/sites/petersuci/2019/10/11/more-americans-are-getting-their-news-from-social-media/?sh=4f0c6dfb3e17>, Oct 2019, Consultado em Jun 2021

Philipp Schaerer in *Built Images: on the Visual Aestheticization of Architecture*, <https://www.transfer-arch.com/built-images/>, April 2017, Consultado em Oct 2020

Chlo Vadot, *How 3 Young Architects Founded a Firm at 25 Years Old*, Entrevista, <https://architizer.com/blog/practice/materials/fala-atelier/>, Consultado em Mar 2021

Filmes

Jeff Orlowski, *O Dilema das redes sociais*, Documentário/Docudrama, Netflix, Jan 2020, Consultado em Nov 2020

