

arq|la

ARQUITECTURA E ARTE

Junho 2009 | €5,50

menos é mais UNStudio

Neil Spiller
Bernd & Hilla Becher
Digital Primitive

Dossier – Anywhere Door Archi-Expo / Processo (In)visível



ISSN: 1647-077X

World
Architecture
Festival
Barcelona
4-6 November
2009

ÍNDICE matérias



UNStudio, Teatro Agora, Lelystad

06 Editorial

Luís Santiago Baptista – *Mediações Tecnológicas: menos é mais e UNStudio*

08 News

16 Itinerâncias

Caterina Tiazoldi e Eduardo Benamor Duarte – *Digital Primitive: Milan Design Week 09*

22 Projectos

menos é mais – *Unidade Industrial da Inapal Metal Autoeuropa, Palmela*

menos é mais – *Esplanada "Ar de Rio", Vila Nova de Gaia*

menos é mais – *Teleférico na Zona Histórica, Vila Nova de Gaia*

42 Entrevista

menos é mais com **arq|a**

UNStudio – *Teatro Agora, Lelystad*

UNStudio – *Laboratório de Pesquisa, Groningen*

UNStudio – *Teatro de Spijkenisse, Spijkenisse*

UNStudio – *Teatro "Immanence", Portikus, Frankfurt*

70 Entrevista

UNStudio com Gonçalo Furtado e Diogo Aguiar

76 Crítica

Neil Spiller – *Plectic Architecture: Rumor a uma Teoria da Arquitectura Pós-Digital*

80 Artes

David Santos – *Bernd & Hilla Becher: As "Esculturas Anónimas" e a objectiva conceptual*

84 Livros

Mário Chaves

86 Materiais

Materiais fornecidos pelas marcas

91 Indoors – Banho e Acessórios

Materiais fornecidos pelas marcas

99 Dossier

Processo (In)visível: Exposição de Arquitectura Contemporânea Japonesa

Editor:

Futur magazine
Sociedade Editora, Lda

R. Alfredo Guisado, 39 – 1500-030 LISBOA

Telefone: 217 703 000 (geral)

217 783 504/05 (directos) Fax: 217 742 030

futurmagazine@gmail.com

arq|a

ARQUITECTURA E ARTE

www.revarqa.com – futurmagazine@gmail.com

Director

Luís Santiago Baptista

lsbaptista@revarqa.com

Redacção

Margarida Ventosa (Coordenação)

margaridav@revarqa.com

Baptista-Bastos (Opinião)

Bárbara Coutinho (Editor Design) Carla Carbone,

David Santos (Editor Artes)

Gonçalo Furtado (Editor Crítica),

Mário Chaves (Livros), Nádja R. Bento (Tradução),

Paula Melâneo, Sandra Vieira Jürgens

Director de Arte/Produção

Edmundo Tenreiro

Paginação e Imagem

Raquel Caetano

Bruno Marcelino (desenhos)

Edição web

Paula Melâneo

Direcção de Comunicação/Marketing

Maria Rodrigues

Telm. 918 203 966 • mrodrigues@revarqa.com

Publicidade – PORTUGAL

Clarinda Anágua

Telm. 919 957 890 • clarinda.anagua@revarqa.com

Jorge Reis

Telm. 917 585 310 • jorge.reis.pub@gmail.com

Maria João Melo

Telm. 968 030 327 • mjarqa@gmail.com

Publicidade – BRASIL

Jorge S. Silva

Tel. +55 48 3237 - 9201

Cel. +55 48 9967 - 4699

jssilva@matrix.com.br

Publicidade – ESPANHA

Pilar Tendero Comunicación

Tel. +34 936 918 447

info@pilar tendero.com

Impressão

SIG - Sociedade Industrial Gráfica

Rua Pêro Escobar, 21

2680-574 Camarate

Distribuição

Logista Portugal

Área Ind. Passil, It 1-A, Palhavã

2894-002 Alcochete

Tiragem

10.000 Exemplares

Periodicidade

Mensal

ISSN: 1647-077X

ICS: 124055

Depósito Legal: 151722/00

Os artigos assinados são da inteira responsabilidade dos autores



Mediações Tecnológicas

UNStudio e Menos é Mais

Luís SANTIAGO BAPTISTA | lsibaptista@revarqa.com

1 Já não é nova a ideia de que a tecnologia é essencialmente um fenómeno cultural determinante nas sociedades. De facto, se Martin Heidegger afirmava, em *The question concerning technology*, que a essência da tecnologia não era algo de tecnológico, Michel Foucault defendia que o fundamento da tecnologia era essencialmente político e social. No campo da arquitectura, esta concepção cultural da tecnologia, com os seus reflexos em todos os campos de actividade e implantação na realidade, ainda não foi devidamente interiorizada. Em termos disciplinares, a tecnologia continua a ser entendida como um instrumento produtivo neutro ou um meio expressivo inocente. A produção arquitectónica do UNStudio e do Menos é Mais afasta-se claramente dessa concepção ingénua da relação entre arquitectura e tecnologia. Com programas muito diferenciados, ambas as práticas investigam a natureza da apropriação arquitectónica da tecnologia. Se a dupla portuguesa explora projectualmente as tecnologias industriais modernas no sentido de investigar a nossa relação conceptual e perceptual com o espaço vivencial, a dupla holandesa apropria processualmente as novas tecnologias digitais com o intuito de potenciar a emergência de novas realidades arquitectónicas contextualizadas. Enquanto Francisco Vieira de Campos e Cristina Guedes desenvolvem propostas enigmáticas, recorrendo a lógicas tipológicas e morfológicas directamente conotadas com sistemas construtivos, Ben van Berkel e Caroline Bos propiciam a produção "diagramática" do projecto, a partir de uma negociação constante com o programa e contexto. Nestas duas práticas, a tecnologia é uma forma radical de interrogação dos fundamentos e papel da tecnologia nas sociedades contemporâneas, realizada através da produção de espaços arquitectónicos significativos.

2 A produção arquitectónica do UNStudio¹ apresenta uma exploração radical das novas tecnologias aplicadas ao processo projectual. Para Ben van Berkel e Caroline Bos, a revolução digital efectua-se, não tanto nos métodos de representação e formas de visualização do objecto arquitectónico, mas na abertura e imprevisibilidade dos processos geradores e formalizadores do projecto. Neste sentido, o seu interesse pelas tecnologias emergentes é mais estratégico e táctico do que propriamente programático e metodológico, no que denominam de "pragmatismo interactivo". O que lhes interessa não são novas formas estranhas e complexas, mas novas organizações e distribuições espaciais, ou seja, entendem que "a forma em si é menos interessante do que a organização da forma".² Afastando-se das perspectivas mais formalistas da arquitectura digital, o UNStudio acredita que as novas ferramentas computacionais potenciam acima de tudo uma outra forma de desenvolvimento do projecto, conectando-o com a realidade física, cultural e social existente. O instrumento principal para essa mediação projectual é o que denominaram e teorizaram, recorrendo a Foucault e Deleuze, como "diagrama": "A condensação do sentido num diagrama torna-o uma ferramenta única neste momento. O diagrama compreende uma essência que é indizível, desconectada de qualquer ideal ou ideologia; que é, aleatória, intuitiva, subjectiva, não dependente de uma lógica linear; que é física, construtiva, senão mesmo técnica. Oferece um momento estável no processo projectual que se tornou cada vez mais

numa flutuação (...). A abstracção do diagrama está muito distanciada de qualquer ideal modernista ou purista. Antes, a pluralidade de sentido e a natureza generativa do diagrama são o seu valor particular."³

Os diagramas não são tanto meios instrumentais e deterministas que explicam *a posteriori* uma proposta, mas principalmente técnicas conceptuais que orientam e engendram em tempo real o desenvolvimento do projecto. O diagrama não é por isso meramente um esquema explicativo e justificativo, mas um instrumento produtivo e generativo, de mapeamento e cartografia de um sistema de elementos e relações. Como referem, os diagramas não são "máquinas redutivas", que simplesmente condensam e sintetizam informação estabelecida e conhecida, mas "máquinas de proliferação" que indeterminada e imprevisivelmente organizam e distribuem processos de formalização.

Nas suas palavras, "uma prática diagramática persegue uma instrumentalização proliferadora, generadora e aberta da arquitectura".⁴ As principais propostas arquitectónicas do van Berkel e Bos manifestam as novas possibilidades disciplinares que emergiram com os meios computacionais. Desde logo, o UNStudio conecta directamente o trabalho do arquitecto com a realidade produtiva que envolve o projecto. Ao invés de separar a actividade criativa das determinações programáticas e técnicas, o UNStudio procura desenvolver entre elas estratégias de contaminação e hibridização, tornando impossível dissociar uma determinada organização formal da sua inerente realidade estrutural e infra-estrutural. A realidade formal do projecto é portanto uma negociação activa de múltiplas variáveis, desde a lógica do programa aos fluxos circulatórios, passando pelas possibilidades técnicas e construtivas. A composição formal realiza-se então através de uma imersão voluntária no mundo altamente complexo das determinações do projecto arquitectónico. No entanto, as propostas radicais do UNStudio não pretendem ser meramente o resultado de um processo analítico ou sintético de uma determinada intervenção contextual. Ao recorrerem à aplicação de modelos geométricos complexos, tais como a *Möbius band*, a *Klein bottle* ou a *Seifert surface*, estes arquitectos introduzem lógicas de formalização abstractas que vão estruturar a realidade funcional, circulatória e construtiva do projecto, como se revela, por exemplo, na Casa Möbius, na Estação de Arnhem, no Museu da Mercedes, ou mesmo na Villa NM. Em suma, contrariando a dominante banalização do uso convencional das novas tecnologias aplicadas ao projecto, a experimentação "diagramática" do UNStudio procura alternativas limite que tornem o projecto arquitectónico num campo dinâmico e interactivo de síntese de múltiplas especialidades, com o intuito de concretizar realidades morfológicas específicas.

3 O atelier Menos é Mais⁵ tem desenvolvido um trabalho singular em torno da ideia de tecnologia. Para esta Francisco Vieira de Campos e Cristina Guedes, a tecnologia não é entendida nem simplesmente como um meio de materialização, nem meramente uma forma de expressão das novas possibilidades técnicas. De facto, a tecnologia não se reduz a uma função instrumental, nem se esgota numa dimensão expressiva. Estes arquitectos procuram explorar na essência a ideia de tecnologia, investigando o seu sentido mais profundo. Indagar os fundamentos da tecnologia será a interrogação determinante por trás dos seus projectos. Desde logo, estes

MARGARIDA VENTOSA | margaridav@revarqa.com

Processo (In)visível

PROCESSO (IN)VISÍVEL EXPOSIÇÃO DE ARQUITECTURA CONTEMPORÂNEA JAPONESA

1 A exposição «Processo (In)visível» sobre a Arquitectura Japonesa Contemporânea, uma ideia proposta pelos arquitectos Francisco Spratley, Tiago Borges, Yoshihide Kobanawa (curador da exposição) e Kaoru Fujii, apoiada pela Revistas arq|a - arquitectura e arte, selecciona 13 arquitectos de diferentes gerações, «com o objectivo de explicar a evolução e mudança da arquitectura japonesa, o seu impacto na sociedade» e um conjunto de projectos da sua autoria.

De 1 a 30 de Junho, na Sede da Ordem dos Arquitectos
www.anywheredoorarchi.com

Cahier de Cent Dessin



2 A mais recente exposição do artista Pedro Tropa, intitulada «Cahier de Cent Dessins», centra-se sobre a prática de caminhar enquanto subtracção e separação dos gestos do Desenho e da Fotografia.

Até 20 de Junho, na Galeria Quadrado Azul
www.quadradoazul.pt

Ante-estreia, Flashes do Mude

O Museu do Design abre as suas portas com a exposição «Ante-estreia», que reúne 170 peças da colecção de Francisco Capelo. Com um espaço expositivo desenhado pelos arquitectos Ricardo Carvalho e Joana Vilhena, esta exposição, que explora as relações entre o design, as artes, a política e o contexto socio-económico, mostrará ainda «flashes» da colecção, entre outros, obras de Russel Wright, Jean Prouvé, Hans Wegner, Le Corbusier e Charlotte Perriand, Charles & Ray Eames, Olivier Morgue, Verner Panton, Alessandro Mendini e Droog Design.

Até 11 de Outubro no MUDE
www.mude.pt

S. Tomé, Máscaras e Mitos



3 A mostra de fotografias «S. Tomé, Máscaras e Mitos», de Inês Gonçalves e Kiluanje Liberdade, consiste em vinte retratos a preto e branco e a cores. Estes retratos são encenações que convivem com outras encenações: são retratos de pessoas que fazem teatro e que aparecem com roupas de teatro, roupas de personagem de teatro.

Até 31 de Julho, na Galeria Pente 10
www.pente10.com

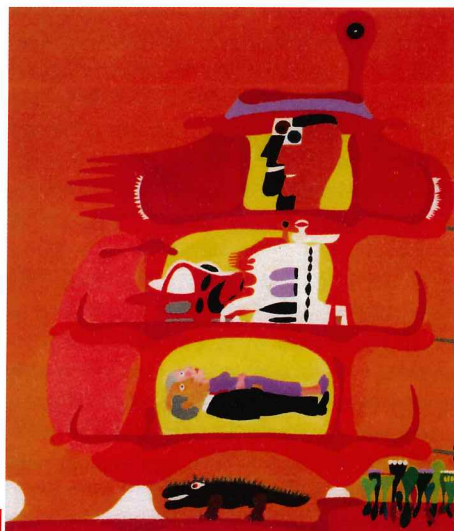
Photo España 2009

O XII Festival Internacional de Fotografia e Artes Visuais - Photo España 2009 - além de um

conjunto de eventos, integra duas exposições. Por um lado, a exposição sobre o trabalho do fotógrafo Cristóbal Hara, que reúne centenas de fotografias que retratam a relação deste artista com o tema da vida quotidiana ao longo da sua carreira, por outro, a exposição sobre a obra da artista Mabel Palacín, onde são apresentadas uma série de fotografias e um vídeo sobre a dupla natureza da imagem e da revisão fotográfica.

Até 26 de Julho, no Museu Colecção Berardo
www.museuberardo.com

Pancho Guedes – Vitruvius Mozambicanus



4 Em «Pancho Guedes - Vitruvius Mozambicanus», a grande exposição retrospectiva do singular arquitecto Pancho Guedes, figura incontornável da arquitectura internacional, está reunida uma pequena parte da sua extensa e fabulosa produção de desenhos, quadros e esculturas. Todos estes importantes elementos que contribuíram para as formas, as ideias e o espírito das inúmeras arquitecturas que criou.

A sua ligação com África reflecte-se claramente na sua obra e, sobretudo, na forma como este arquitecto se libertou dos constrangimentos mais restritos das ideias habituais sobre a arte.

Até 16 de Agosto, no Museu Colecção Berardo
www.museuberardo.com

1. Exposição *Processo (In)visível*, cartaz, 2009;
2. Pedro Tropa, *Cahier de Cent Dessins*, 2009;
3. Inês Gonçalves e Kiluanje Liberdade, *S. Tomé, Máscaras e Mitos*, 2009;
4. Pancho Guedes, *Corte habitado do Leão que Ri com crocodilo*, 2008;
5. Alexandre Estrela, *Estrela Brilhante da Manhã - Bright Morning Star*, cartaz, 2009;
6. João Penalva, *Do Armazém D-1*, 2008.

CATERINA TIAZZOLDI E EDUARDO BENAMOR DUARTE

Quando nos referimos a um fenómeno de iteração em design ou arquitectura, podemos nos referir a uma ideia que pode mudar de um determinado contexto para outro, assumindo diferentes aspectos e configurações.

Nesse caso, a interacção entre tecnologia, investigação, concepção e prática pode ocorrer em dois modos distintos:

Um, através da transmissão de uma solução concreta para um quadro teórico; e outro, pela influência de uma perspectiva teórica numa solução prática.

A curadoria da exposição *Digital Primitive Event* apresentada durante a Milan Design Week 09, e dentro do contexto da selecção de jovens designers por Giulio Capellini para o Temporary Museum for New Design, abriu claramente o debate contemporâneo sobre a iteração entre a investigação, produção e design, enquanto aplicada numa instalação. A ideia de *Digital Primitive*¹ é criada a partir de uma visão retirada da realidade de Nova Iorque, onde os meios de produção projectual são extremamente refinados, em contraste com a realidade de escassez e dureza no fabrico e construção.

Em Nova Iorque, um profissional *Digital Primitive* trabalha muitas vezes com um número limitado de materiais e ferramentas. Os métodos projectuais associados a tecnologias computacionais avançadas baseadas em modelação paramétrica ou fabricação digital, contrastam com o material disponível. Limitado a recursos essencialmente reduzido a espécies de madeira, corian, cartão prensado ou metal. O aparente *primitivismo* de uma solução conceptual é geralmente configurado num conjunto de poucos gestos integralmente transmitida para o processo de fabrico. Esta dimensão intuitiva é de seguida refinada pelo elevado número de iterações apenas possível por processamento digital.

A ambiguidade e a extensão da condição *Digital Primitive* caracteriza-se deste modo, por um confronto constante entre teoria e prática, tornando esta realidade num processo iterativo contemporâneo para ser explorado no presente texto. Por este motivo, optamos por apresentar esta condição concreta através da descrição de uma instalação em que é apresentada. Ao dissecar as suas regras e conteúdos, esperamos ser capazes de delinear o seu enquadramento teórico num contexto mais amplo do design contemporâneo.

Através da análise etimológica de *Digital Primitive* dois significados associados a duas palavras que indiciam a coexistência de duas realidades diferentes.

Digital implica a constituição de um código fornecendo informações para atribuir significado ou acção a uma função; *Primitivo* restringe cada função a um conjunto reduzido de propriedades. Uma vez articuladas, as duas palavras criam um conjunto ilimitado de ferramentas interdependentes que geram múltiplas soluções de natureza conceptual. No entanto, em cada solução *digital*, as limitações das suas variações tornam-se restritas ao conjunto de propriedades oferecidas pela condição de *Primitive*. Neste último caso, a sua variação só pode ser efectuada se estiver associada a um processo de repetição.

O processo de repetição e diferenciação tornar-se-á estritamente controlado

pelas regras de um sistema de coordenação temporal e iterativa.

Neste caso, uma concepção de uma prática *Digital Primitive* é definida por uma intrínseca ligação ao princípio em que solução projectual esteja directamente ligada à sua produção. Onde os limites das suas especificidades são directamente inseridos no seu conjunto de propriedades. A relação entre conceito e forma é fechada.

Por conseguinte, uma distinção entre trabalho teórico e prático torna-se improdutivo e limitado, uma vez que a sua validação só pode ser plenamente medida através de uma implementação material.

Ao ser denominada por *Digital Primitive Event*, a instalação Temporary Museum for New Design, no Superstudio PiU Zona Tortona, tornou-se uma evidência objectificada do projecto *Digital Primitive*, em que o design do mobiliário, espaço e conteúdo oferecem uma representação multiexperiencial.

A instalação *Digital Primitive Event* apresenta o trabalho de designers e fabricantes de trabalho que correspondem aos perfis profissionais da condição de *Digital Primitive* e foi inserida no programa do Temporary Museum for New Design no Super Studio PiU, Zona Tortona.

O evento incluiu a apresentação de duas peças de mobiliário, *Parametric Bookshelves* e *Rapigattoli Chair*, cuja concepção reflecte a dupla condição de *Digital Primitive*, em que o uso da tecnologia de alta sofisticação (modelação paramétrica e fabricação assistidas por computador através de máquinas de controle numérico) é aplicado sobre uma realidade de escassez de recursos. Essa condição foi trazida para o conceito para a instalação do *stand* no qual uma divisória *serpenteia* o espaço, definida por cabos de plástico com cachos de bananas suspensos do tecto, dirigindo e emoldurando o enquadramento visual e acessibilidade física aos objectos expostos. A exposição temporária tornou-se tão temporária como o era já o espaço do Temporary Museum for New Design. O evento mostrou como a realidade actual é frágil (como as *bananas*) e completamente nova. Tornando-se um levantamento sobre a cultura e realidade - social, material, biográfica e financeira, de um determinado momento histórico e produtivo da cidade de Nova Iorque.

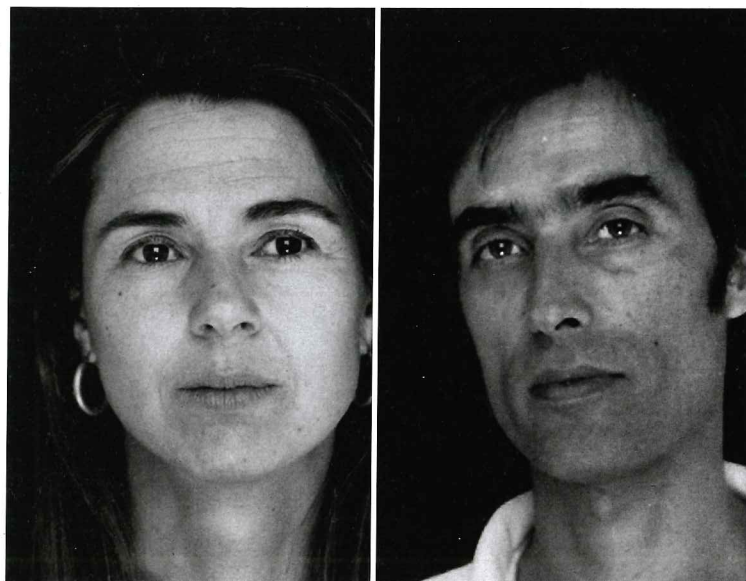
Nesta exposição materiais em estado bruto foram manipulados através de métodos avançados de processamento digital, tão simples como cachos de bananas que, quando repetidos e organizados segundo uma lógica precisa, são transformados em design.

O conceito de *pattern banana*, associado à repetição de cachos de banana, decorre da intenção de criar uma instalação a partir da distribuição de elementos vivos, em frágeis componentes no espaço. A sua organização é baseada numa sequência de várias iterações decorrentes de uma mesma componente. Como se a variação só pudesse ser alcançada através de níveis de repetição e de alteração, uma vez exposta ao ambiente natural. Em 7 dias toda a instalação foi transformada de verde para amarelo. Cada componente (cacho de bananas), contribui para a esperança de vida global da organização do sistema expositivo (neste caso, um conjunto de regras organizando a distância dos nós de bananas e do número de bananas por cacho).

Materiais em estado bruto foram processados através de um conjunto

menos é mais foi fundado por Cristina Guedes (1964) e Francisco Vieira de Campos (1962), em 1994, no Porto, ambos arquitectos licenciados em Arquitectura pela FAUP, em 1992. Cristina Guedes estagiou no atelier de Siza Vieira e Francisco Vieira de Campos no atelier de Eduardo Souto Moura. Actualmente ambos leccionam na Universidade Lusíada, no Porto. Foram convidados para as críticas semestrais da Academia de Arquitectura de Mendrisio e ETH Zurique, em 2007/2008. Realizaram conferências, seminários e workshops, no Porto, Lisboa, Coimbra, Braga, Aveiro, Barcelona, Salamanca, Valência, Terragona, Zurique, Bochum, Piran, Dubrovnik e Zagreb. Das exposições nacionais e internacionais onde participaram destaca-se "Portugal Now", em Nova Iorque, e as Bienais de Arquitectura de Veneza, Montevidéu e São Paulo. O seu trabalho tem sido nomeado para vários prémios nacionais e internacionais, nomeadamente: os Prémios FAD 2002, com bar do Cálém; o Prémio Secil 2006, com a Unidade Industrial Inapal Plásticos; o Prémio Secil 2009, com os arranjos exteriores do bairro de Contumil; o Prémio INH 2008, menção honrosa, com os arranjos exteriores do bairro de Pio XII, e o Mies Van Der Rohe Award 2008/2009 com a esplanada ar de rio.

www.menosemais.com



UNStudio (United Net) é uma prática internacional que se apresenta como uma rede de especialistas em arquitectura, desenvolvimento urbano e infra-estruturas, situada em Amesterdão, desde 1998.

Ben van Berkel e Caroline Bos, os seus dois arquitectos fundadores, continuam a esforçar-se para dar uma contribuição significativa à disciplina da arquitectura, bem como a desenvolver as suas qualidades com respeito ao projecto, à tecnologia, ao conhecimento e à gestão sendo que são, ainda, especialistas em projectos de rede pública.

Ben van Berkel estudou na Rietveld Academy em Amesterdão e na Architectural Association, em Londres, onde recebeu o AA Diploma with Honor, em 1987. Em 1988, com Caroline Bos funda, em Amesterdão, o Van Berkel & Bos Architectuurbureau e só mais tarde o UNStudio.

Leccionou em inúmeras escolas de arquitectura do mundo. Actualmente é Professor de Design Conceptual na Stedelschule em Frankfurt am Main. Caroline Bos estudou História de Arte no Birkbeck College da Universidade de Londres. Depois de co-fundar o Van Berkel & Bos Architectuur Bureau em 1988 deixou de trabalhar como jornalista para se focar inteiramente em ser crítica interna desta prática, escrevendo tudo, dos contractos de emprego aos ensaios e às descrições de projectos em curso. Enquanto analista tem-se envolvido em todos os projectos do atelier, onde as suas observações e sínteses nos diferentes assuntos programáticos têm sido integrais.

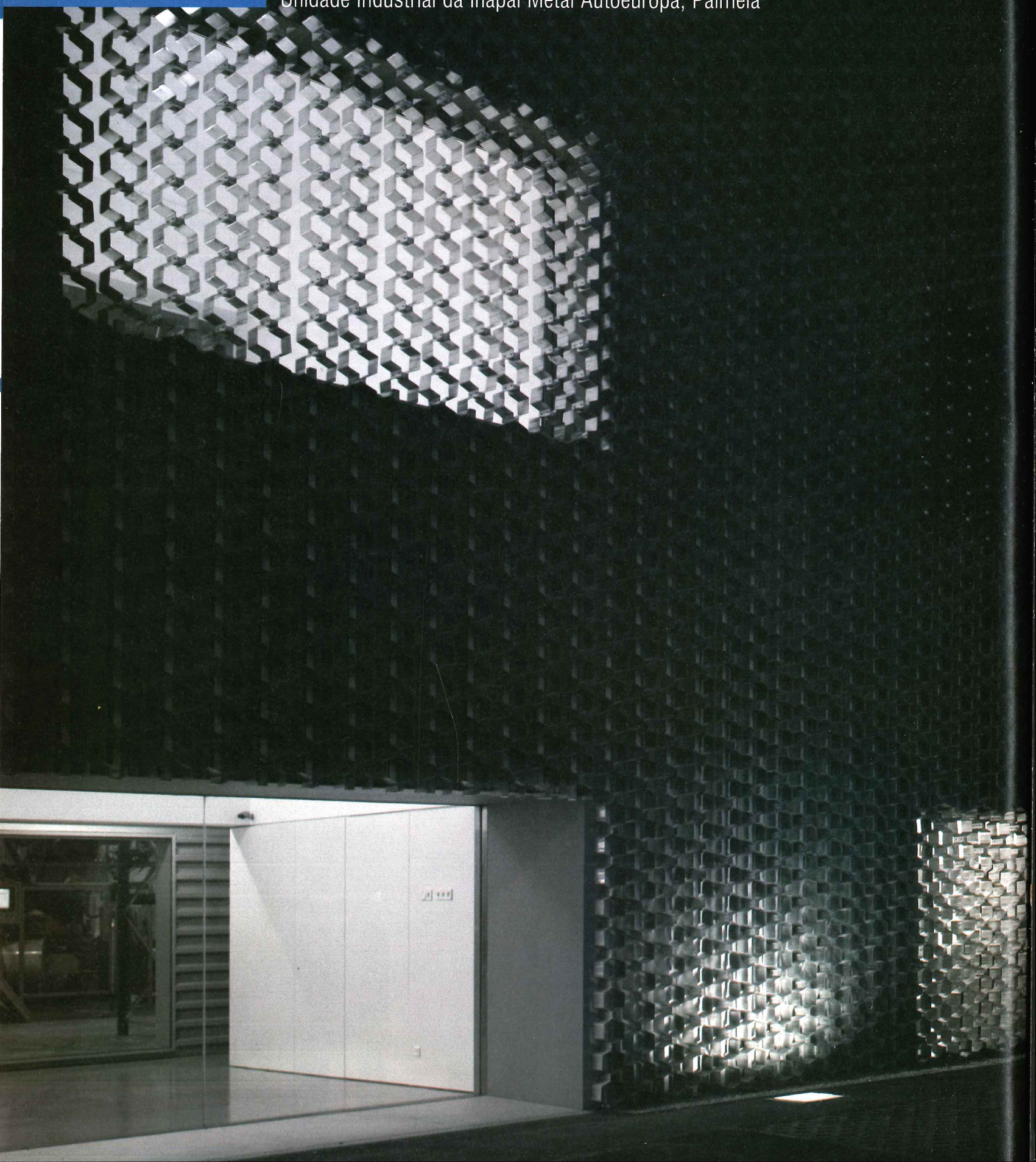
UNStudio entende a dimensão das actuais mudanças do papel do arquitecto. Os novos métodos de produção desenvolvidos pela indústria da construção, a actual transnacional condição da arquitectura, as novas técnicas e a mudança, mais funcionalmente complexa, da natureza dos projectos de arquitectura são assimiladas na sua prática levando-os a desenvolver novas estratégias de trabalho.

www.unstudio.com

PROJECTOS
Portugal

menos é mais

Unidade Industrial da Inapal Metal Autoeuropa, Palmela



menos é mais

Esplanada "Ar de Rio", Vila Nova de Gaia

Arquitectura: Francisco Vieira de Campos + Cristina Guedes e Alípio Guedes (Conceito Estrutural)

Equipa: António Ferreira, Luís Campos

Especialidades: Prof. Mota Freitas, Miguel Guimarães, Alexandra Feliz (Estruturas); Alípio Guedes (Instalações e equipamentos Hidráulicos); OHM e Fernando Silva (Instalações e Equipamentos Eléctricos)

Construtores: DEWPOINT com TEGOP

Designer Gráfico: Helena Nogueira

Cliente: Ar de Rio

Área de construção: 108 m²

Volume: 345 m³

Data: 2007-2008

Texto: Pedro Jordão

Fotografia: FG+SG Fotografia de Arquitectura / www.ultimasreportagens.com

A pele não é uma nova temática no trabalho do nosso atelier, nem conceitos como standartização ou mobilidade; contudo, o novo pavilhão do bar Ar de Rio propõe uma nova abordagem a estes conceitos.

Embora pareça uma opção arriscada, na realidade é apenas a sequência lógica do conceito original dos bares de Gaia, em que o Ar de Rio está incluído.

Situados em Vila Nova de Gaia, Portugal, nas margens do Rio Douro, os bares de Gaia são um conjunto de pavilhões metálicos concebidos para serem bares.

O design foi definido por alguns conceitos-chave: grande simplicidade e máxima eficiência através de economia de meios, tudo com o intuito de procedimentos standard que geram soluções standard.

Esta é a razão pela qual estamos perante um kit de módulos que pode ser fácil e livremente adaptado e combinado.

E, devido ao uso efémero e à mobilidade implícita, o design dos transportes esteve sempre presente durante o processo criativo. Os bares de Gaia foram também um teste à apropriação de uma

construção por parte dos seus utentes. Quando o proprietário teve necessidade de proceder à expansão da área de cozinha, concebemos um novo módulo que poderia facilmente ser adaptado ao conjunto original, provando a flexibilidade do conceito e do sistema construtivo. Finalmente uma nova ampliação foi solicitada – uma esplanada que pudesse ser de alguma forma fechada e utilizada durante todo o ano. A resposta veio num pavilhão especial, construído em 2008, ao lado dos anteriores.

O novo volume é a pele que se torna estrutura.

É essencialmente uma gaiola metálica definida por uma estrutura de favo de abelha.

Teve de ser cuidadosamente concebida, não só para manter a coerência do conjunto onde se insere, mas também para corresponder à impressionante paisagem envolvente.

Através de um gesto extremamente simples somos capazes de manter o vocabulário formal dos bares de Gaia, enquanto jogamos com a transparência e versatilidade entre espaços abertos ou fechados, dependendo das condições climáticas – deverá ser um espaço versátil, protegido das mudanças do tempo mas aberto à brisa ribeirinha dos dias amenos.

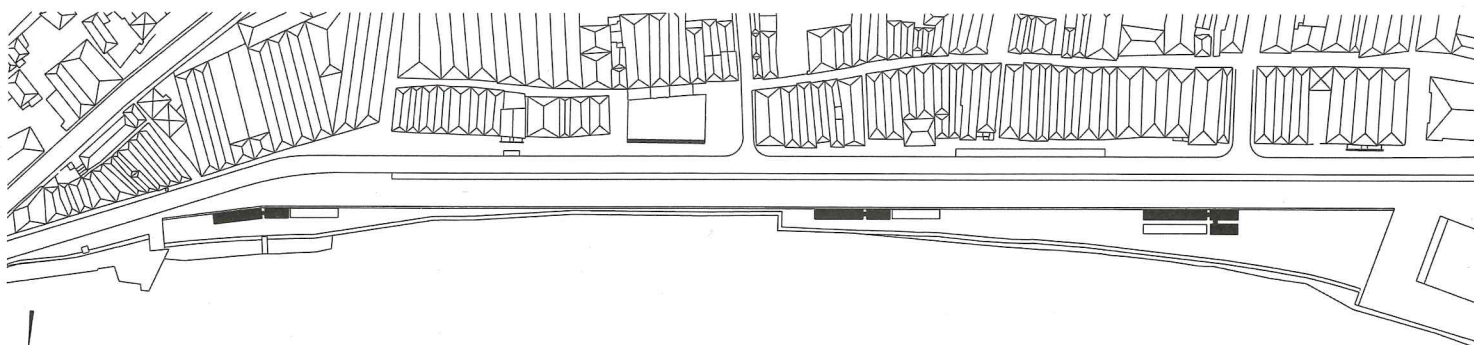
A estrutura assenta num vão de 27 metros com uma grelha metálica de 5mm com 40cm de altura, criando um padrão expressivo de favos de abelha, que confere ao espaço interior um constante jogo de luzes e sombras, e um efeito óptico entre massa e luz.

Se há beleza nisto, ela advém da estrutura, o verdadeiro gesto fundamental.

A precisão, o rigor e a repetição do módulo estrutural e complementado pela sua expressividade.

A estrutura de vidro flexível que cobre a malha metálica serve o seu propósito e encerra o espaço.

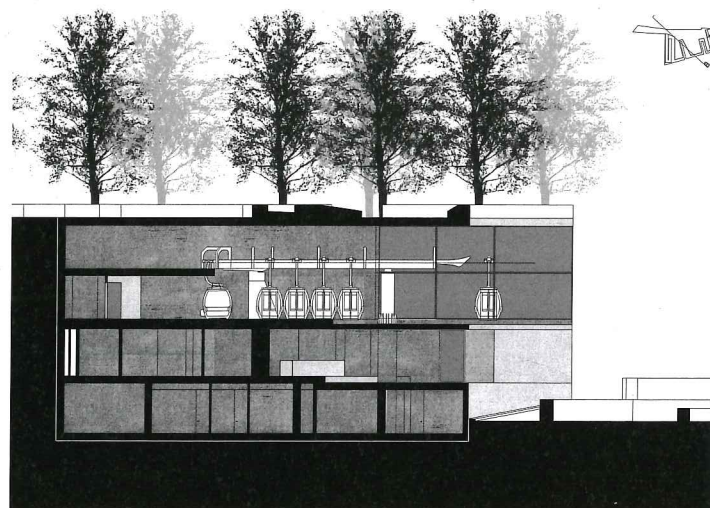
Os bares de Gaia podem ser vistos de algum modo como protótipos, módulos que podem ser aplicados e combinados universalmente; o novo pavilhão é a última peça do kit, embora eleve as qualidades abstractas para um novo nível. ■



Implantação

menos é mais

Teleférico, na Zona Histórica, Vila Nova de Gaia

Arquitectura: Francisco Vieira de Campos + Cristina Guedes**Equipa:** Francisco Lencastre, Cristina Maximino, Adalgisa Lopes, Joana Miguel, Inês Ferreira, Pedro Costa, Ana Matias, Ana Fernandes, António Ferreira, João Pontes, Luís Campos, Mariana Sendas**Tratamento de imagem:** Ricardo Cardoso, Óscar Ribas, Diogo Lage**Especialidades:** ETEC (Fundações e Estruturas; Instalações e Equipamentos Hidráulicos; Instalações e Equipamentos Eléctricos, Telecomunicações e Segurança)**Acústica:** PROENSAL**Paisagismo:** Luís Guedes de Carvalho**Cliente:** TELEF – Transportes por Cabo e Concessões, S.A**Promotor:** TELEF e Câmara Municipal de Vila Nova de Gaia**Área construção:** Estação Alta 2562,16m²; Estação Baixa: 517m²**Área do lote:** Estação Alta 820 m²; Estação Baixa 3107 m²**Data:** 2007-2009**Texto:** menos é mais

Corte transversal

Este projecto teve como desafio intervir numa paisagem tão impressionante e, simultaneamente, conciliar toda a complexidade tecnológica que caracteriza o programa de um teleférico.

O teleférico da zona Histórica de V.N. Gaia tem uma componente lúdica e funcional, ligando as caves e os equipamentos de restauração da marginal ao metro e à Serra do Pilar, situados à cota alta.

A nova construção – Estação Alta – dissimula-se no muro/contraforte existente, situado a jusante da ponte D. Luís I e pretende ter um carácter neutro e abstracto.

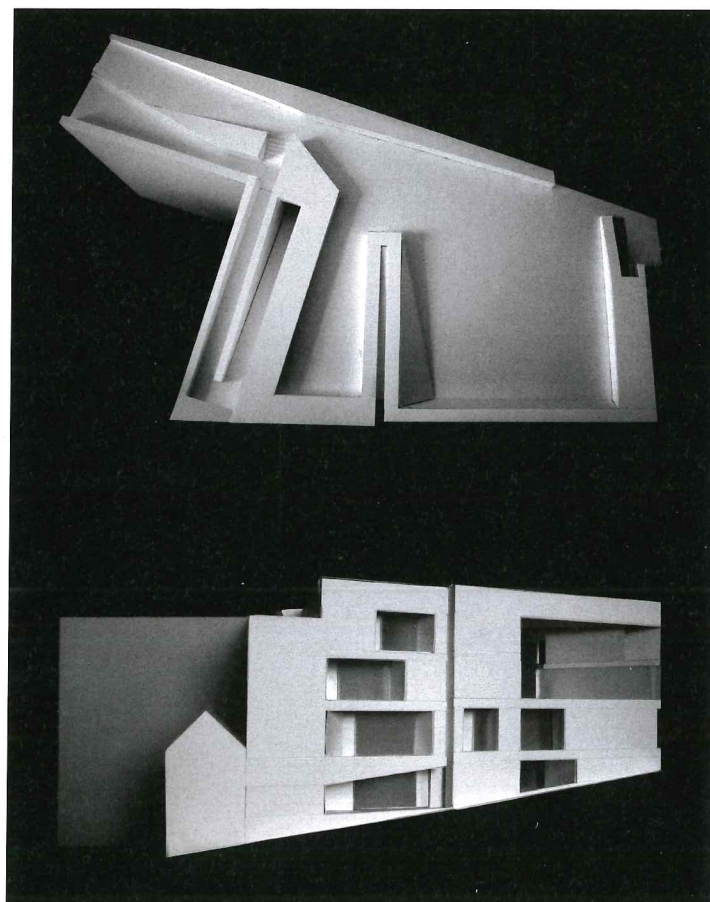
Permite-se o acesso à cota alta através de rampas e escadas que dão acesso à cobertura-miradouro que consolida e remata o muro contrafortado existente. Tal como um “caminho de ronda”, explora-se a fruição do local e a vista sobre o Porto, constituindo-se como nova plataforma turística de fruição da zona Histórica.

Na zona Marginal do Rio Douro, junto ao mercado Municipal, será instalada a Estação Baixa cuja função é de “estação de tensionamento”. O novo equipamento proposto deverá saber encarar todo o sistema do espaço público existente.

O conceito arquitectónico reside numa estrutura simples e pragmática inspirada na ossatura de um barco: um esqueleto de ferro com ripados verticais metálicos é suspenso sobre uma estrutura central (quilha) constituída por uma laje de betão que se apoia sobre um elemento central de betão, longitudinal ao edifício, formando duas grandes consolas.

A forma arquitectónica surge como elemento de marcação da axialidade própria deste tipo de equipamento, onde o eixo imatérico (estrutura de suporte do teleférico) coincide com o eixo físico e estrutural do edifício que absorve as maciças fundações em betão dos postes das estações.

A forma ritmada dada pelo ripado confere uma aparência mutante ao objecto, com suaves efeitos ópticos resultantes das mudanças de luz ao longo do dia. ■



menos é mais

«Fascina-nos a relação da tecnologia com a nostalgia»

LUÍS SANTIAGO BAPTISTA
MARGARIDA VENTOSA

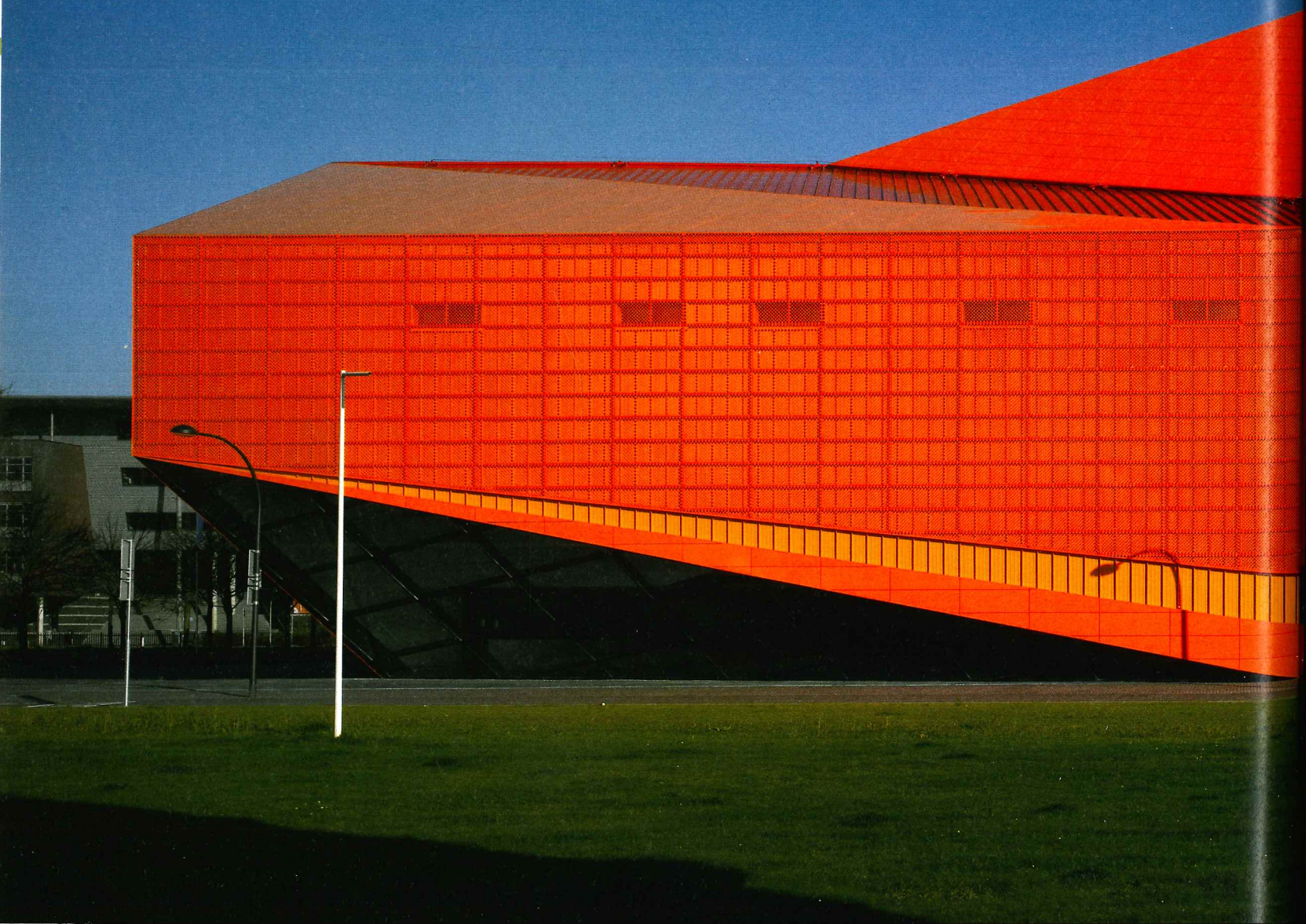


O atelier menos é mais tem desenvolvido uma pesquisa singular centrada na temática da tecnologia. Para Francisco Vieira de Campos e Cristina Guedes, a tecnologia não se apresenta nem como um mero meio instrumental, nem como simples resultado expressivo. Interessa-lhes antes, explorar conceptual e perceptivamente a ideia de tecnologia moderna, nas suas possibilidades de investigação radical da realidade concreta.

PROYECTOS
Holanda

UNStudio

Teatro Agora, Lelystad



Arquitetura: UNStudio

Equipa: Ben van Berkel, Gerard Loozekoot com René Wysk, Erwin Horstmanshof and Jacques van Wijk, Wouter de Jonge, Eric den Eerzamen, Nanang Santoso, Ton van den Berg, Boudewijn Rosman, Thomas de Vries, Michaela Tomaselli, Andreas Bogenschuetz, Pablo Rica, Jeroen Tack, Eugenia Zimmermann, Stephan Albrecht e Anika Voigt.

Ciente: Rijksuniversiteit Groningen

Consultores: ABT, Velp (onstrução); Deerns, Groningen (instalações)

Construtor: Heijmans Bouw, Assen

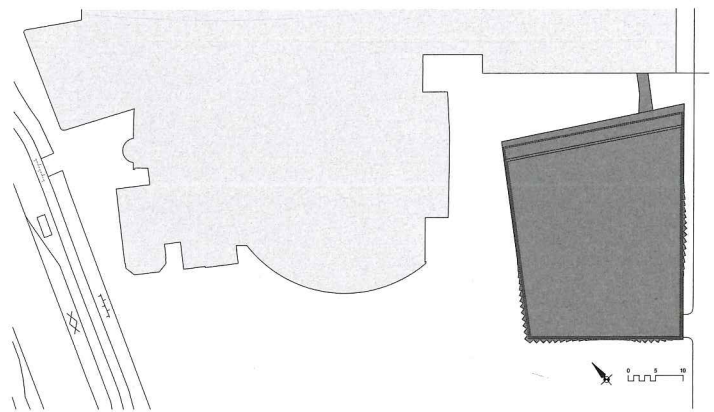
Planeamento Urbano: KCAP, Roterdão

Área: 7.497 m² (lote); 2.3792 m³ (volume); 1.093 m² (implantação)

Data: 2003-2008

Texto: UNStudio

Fotografia: Christian Richters



Implantação

Um dos princípios mais fortes da arquitetura contemporânea diz respeito ao tratamento integral do volume; idealmente, cada uma das cinco fachadas devia reflectir, claramente, o que se passa no interior. A relação entre a função do edifício e a sua aparência deveria ser transparente e lógica. Como tal não devia ser atribuída prioridade aos alçados frontal, tardoz e laterais; só a funcionalidade pura deveria influenciar a localização das entradas ou dos pormenores que enfatizam certos aspectos funcionais. Mas o que acontece quando nos pedem um edifício que não permite este tipo de lógica? O Laboratório de Pesquisa em Groningen vai ser visitado por poucas pessoas; o interior é um ambiente rígido e técnico, com um espaço de escritório limitado. A relação entre o interior e o exterior quase não existe. Contudo, o edifício localiza-se numa zona proeminente, onde passam, diariamente, multidões de estudantes e funcionários do campus de medicina da Universidade de Groningen. Este edifício precisa, em simultâneo, de ser mais do que uma pele que envolve uma caixa sem imaginação, pois os requisitos, apesar da sua natureza tecnológica e de ser experimentado por pouco mais de um punhado de pessoas, autorizadas a trabalhar no laboratório, são reais e complexos. Para dar resposta a este enigma, o UNStudio projectou um invólucro de simplicidade ilusória, construído a partir de painéis de alumínio finos e verticais que, por sua vez, se encontram torcidos para fora, de maneira a formar figuras em laço. Deste modo, geram-se ondulações altas, verticais que apresentam um aspecto fechado ou aberto, consoante o ângulo de onde são percebidos. Este efeito óptico dá vida às fachadas sóbrias, acentuada pela aplicação de cores brilhantes nas superfícies lisas criadas pelos painéis lateralmente torcidos de alumínio. É usado amarelo no piso inferior, que se vai alterando para verde em direcção ao topo do edifício. O tom de verde que foi escolhido reflecte o jardim público na esquina do Oostersingel e do Antonius Deusinglaan, no lado oposto do edifício. Como resultado, o laboratório, apesar de limitar ou, mesmo, impedir a entrada da luz solar e das vistas do edifício, ainda reage à paisagem circundante, oferecendo alguns estímulos visuais e apresentando, através de efeitos visuais, um aspecto de transparência.

No interior, a luz penetra através de dois vazios verticais que, ao mesmo tempo, asseguram que se evite visibilidade do exterior para o interior. Assim, estes vazios de vidro funcionam como uma fachada interior. Ao utilizar estes vazios, caixas de elevadores e estrutura da fachada, como elementos construtivos que asseguram estabilidade, torna-se possível criar uma área livre de pilares dentro destes suportes verticais. Os dois vazios têm a geometria de cones truncados assimétricos que se espelham verticalmente; de forma que, onde um deles tem a sua extremidade mais larga, ao nível da clarabóia, o outro tem a sua extremidade mais larga ao nível do piso térreo. Estes vazios internos são rodeados por passagens, sendo criada uma organização clara e evitados sistemas de corredores escuros. Os laboratórios individuais situam-se à volta dos cones e são de fácil acesso, a partir das passagens comuns. Esta organização acabou por ser mais eficiente do que o laboratório comum, com sistemas de corredor, devido à redução na quantidade de espaço para circulação.

As actividades no Laboratório de Pesquisa requerem a separação de quatro pisos microbiológicos. No nível mais baixo localizam-se as zonas de apoio, incluindo a área de recepção, os espaços administrativos no segundo piso e a zona de despacho no piso térreo. As zonas de laboratório dividem-se em três pisos microbiológicos, cada um com o seu grau de acessibilidade e níveis de controlo de higiene. A entrada principal do laboratório de pesquisa situa-se no segundo piso, local onde se liga ao edifício WWF, por uma passarela.

No piso 0 localiza-se uma entrada onde pequenos veículos podem descarregar e carregar mercadorias sem perturbar o funcionamento das instalações.

Os materiais utilizados foram escolhidos de forma a cumprir com os requisitos de um laboratório. Assim, aplicou-se um piso de poliuretano e um tratamento nas paredes. As cores utilizadas nos laboratórios foram escolhidas de modo a cumprir os requisitos dos programas técnicos, sendo que as cores seleccionadas para as zonas de suporte são vivas e brilhantes. As paredes e o pavimento têm as mesmas cores. No piso 0, que recebe menos luz solar, utiliza-se o amarelo. À medida que se sobe de piso, esta cor torna-se mais escura e passa do laranja até ao vermelho, nos pisos mais altos. ■

Arquitetura: UNStudio

Equipa: Ben van Berkel, Caroline Bos, Gerard Loozekoot and Lars Nixdorff, Jaques van Wijk com Ramon van der Heijden, Daniela Hake, Hendrik Biesenbach, Jesca de Vries, Jack Chan en Cas Bool, Leon Bloemendaal

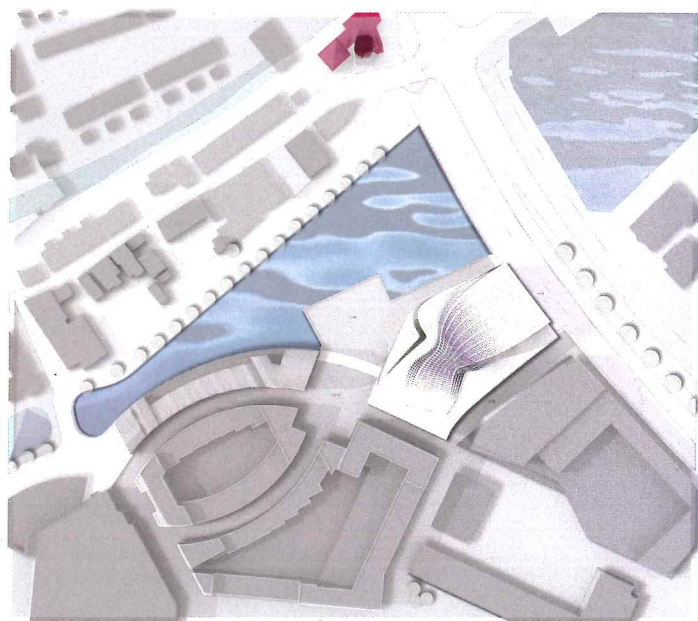
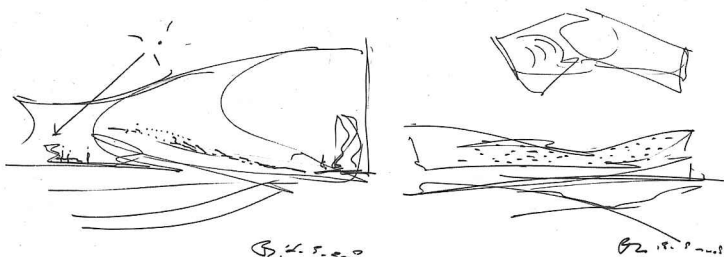
Consultores: Raymond Luijckx; Basalt bouwadvies bv

Cliente: Município de Spijkenisse

Área: 42000m³ (volume); 3600m² (lote)

Data: 2008-2011

Texto: UNStudio



Implantação

O Projecto do Teatro Spijkenisse foca-se no posicionamento e orientação do edifício na localização urbana, fornecendo, ao mesmo tempo, soluções arquitectónicas para necessidades de projecto e acesso público.

O fluxo de trânsito tem um papel importante na organização do edifício. As estradas de acesso ao teatro formam uma artéria essencial para a cidade, dado que o teatro determina um local de reconhecimento para os visitantes que regressam e funciona como um cartão de visita para a cidade como um todo.

O projecto do edifício garante o seu enquadramento no ambiente que o rodeia, com a geometria e a cor a reflectirem a paisagem circundante do centro urbano de Spijkenisse. O uso da cor na fachada vai-se transformando gradualmente em direcção à entrada principal do teatro. O revestimento transparente da fachada, sobre os dois átrios só permite uns vislumbres das cores quentes do interior. No foyer aumenta a visibilidade dos dois átrios e os visitantes podem experienciar o completo efeito teatral do tratamento das paredes. A cor, aliada à geometria do foyer, cria uma zona central no funcionamento social do teatro. Na vertical, o foyer abre-se em direcção a uma cobertura transparente, pela qual se pode ver o céu nocturno. Durante o dia, o sol cria um jogo de luzes sempre mutável entrando pelas perfurações da fachada, para dentro do foyer, transpondo, em simultâneo, os elementos da cor interior para a praça exterior. A programação do edifício tem como objectivo uma circulação eficaz pelo teatro, aliada a uma relação lógica com o ambiente circundante. O projecto e localização dos vários volumes aproveitam os vários níveis do local de construção. As torres situam-se nas zonas mais baixas, de forma que estejam o mais baixo possível e não prejudiquem a vista. A entrada localiza-se no ponto mais alto, sendo que o nível das salas e mantém o mais acertado

possível, permitindo a utilização a visitantes com necessidades especiais, que entram por uma pequena rampa.

Os dois espaços principais do teatro estão posicionados de forma a receber o fluxo de visitantes directamente do foyer e da praça pública. Os camarins estão por cima da praça, de forma a manter estes fluxos separados, criando um volume que separa, de modo eficaz, os fluxos dos espaços públicos, ao mesmo tempo que providencia um amortecedor acústico entre o vestíbulo e as salas do teatro.

A partir do foyer, uma escadaria escultural forma o elemento de ligação em direcção às entradas das salas do teatro. Os volumes dos dois espaços de actuação dobram-se em direcção à praça central do foyer, tornando este espaço no ponto central do teatro.

A ligação com a água e com a vista para o moinho, "Nooitgedacht" é única nesta localização. A vista circundante é ainda mais iluminada através de uma fachada transparente, enquanto que o café do teatro, perto da água, constitui um elemento de ligação entre o vestíbulo e a praça. O café do teatro está desenhado como um terceiro teatro em forma de anfiteatro. A localização dos vários volumes resulta num edifício em forma de flor, o foyer central a formar o coração da estrutura.

Os volumes do edifício são arredondados de forma a evitar perturbar o vento para o moinho vizinho. A escolha dos materiais e a utilização das mais recentes tecnologias garante que o edifício tenha um impacto mínimo no ambiente e baixos custos de manutenção. O projecto do Teatro Spijkenisse coloca o projecto sustentável num contexto arquitectónico mais amplo, onde a sustentabilidade é incorporada, de forma inteligente, no edifício, mas em que os objectivos arquitectónicos não estão comprometidos e continuam a ser o centrais no projecto. ■

Arquitetura: UNStudio

Equipa: Ben van Berkel, Johan Bettum com Luis Etchegorry and Asterios Agkathidis, Brennan Buck & Igor Kebel, Holger Hoffmann, Jonas Runberger, Gabi Schillig, Florencia Colombo e Dani Gal

Projeções: MESO Web Scapes e MESO Digital Interiors

Data: 2007

Texto: UNStudio

Fotografia: Wolfgang Günzel

Ben van Berkel & the Theatre of Immanence é uma exposição combinada de arte e arquitectura em que as diferentes partes da exposição se encontram sintetizadas num todo. A exposição monta um teatro ou espaço de comunicação: comunicação entre os visitantes e as obras expostas, entre o virtual e o real. Enquanto estiver exposta, a instalação servirá como eixo para vários eventos incluindo palestras, performances artísticas, tertúlias com convidados, sessões de DJ.

A instalação arquitectónica denominada "The Thing", foi projectada por Städel Schule, professor da Universidade Ben van Berkel, em conjunto com o professor Johan Bettum e com Luis Etchegorry.

Os grupos de design MESO Web Scapes e MESO Digital Interiors, sediados em Frankfurt, desenvolveram um trabalho de projecção sobre a instalação, ao embelezar de forma dinâmica, com imagens em movimento, activando, assim, as suas superfícies. O trabalho de projecção "On Things Off Things On" é um *case study* de arquitectura aumentada. Trata-se da tentativa de criar uma superfície reactiva de uma complexidade espacial extraordinária.

A instalação, "The Thing", tem um piso superior e outro inferior. O piso superior tem a função de uma espécie de teatro e o inferior serve como

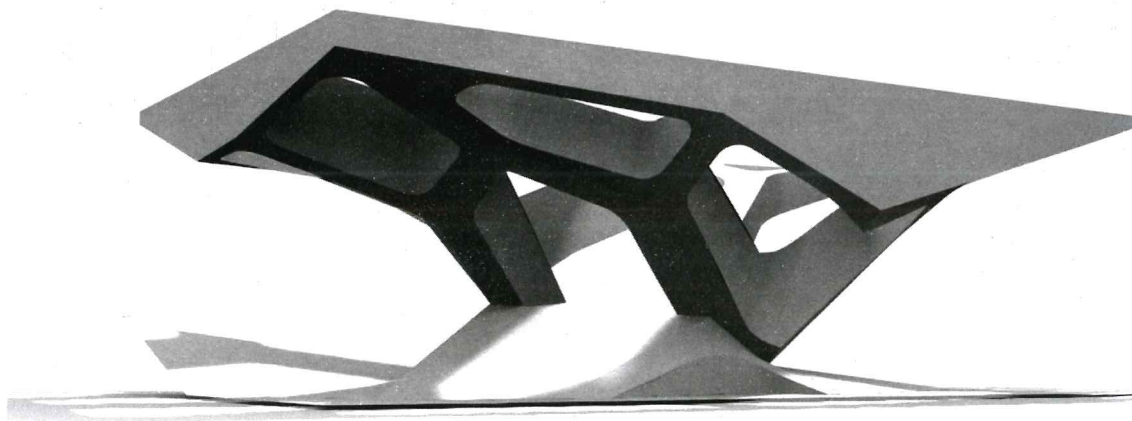
um espaço de exposição mais tradicional. Os dois pisos estão separados por uma superfície volumétrica que é perfurada com buracos abertos. Estes buracos servem para ligar, visual e auditivamente, as duas áreas. No piso inferior, a exposição tem um grupo de trabalhos de artistas e arquitectos que participaram no projecto experimental, de um ano, intitulado *Space of Communication*, um projecto da turma de arquitectura Städel Schule. Este projecto foi generosamente apoiado e acolhido pela Deutsche Telekom.

Os expositores participantes são os arquitectos Asterios Agkathidis, Brennan Buck & Igor Kebel, Holger Hoffmann, Jonas Runberger, Gabi Schillig e os artistas Florencia Colombo e Danj Gal.

A síntese da instalação arquitectónica e das projecções de luz é apresentada na Internet, de forma interactiva e ao vivo, na morada <http://journal03.staedelschule-onlinegroup.org>. *Journal 3* é o último de três periódicos de internet que são apresentados pelo grupo de projecto do programa *Space of Communication*. O *Journal 3* foi desenvolvido pelo MESO Web Scapes.

Contextualmente, a exposição Ben van Berkel & the Theatre of Immanence marca o culminar do projecto exploratório de um ano *Space of Communication* que consistiu num grupo de artistas e arquitectos internacionais que investigaram vários aspectos das condições contemporâneas para a interacção social e da comunicação. A exposição tem como objectivo apresentar ao público os resultados artísticos e arquitectónicos deste projecto.

Enquanto que alguns dos projectos se envolvem, inerentemente, com a nova tecnologia electrónica nova, outros encaram este factor como algo garantido e outros, ainda, reflectem-no, apenas, de forma distante. O que é comum a todos os projectos é o facto de abordarem os aspectos sociais e de inter-relação da comunicação ou espaços de comunicação. ■



UNStudio

A Geometria Complexa em UNStudio

GONÇALO FURTADO E DIOGO AGUIAR

O atelier UNStudio tem explorado as potencialidades radicais das ferramentas digitais na geração do projecto. Afastando-se das abordagens mais formalistas, Ben van Berkel e Caroline Bos sempre procuraram relacionar os processos de formalização com a realidade programática, produtiva e social. O que denominam de “diagrama” foi o instrumento fundamental para efectuar essa mediação aberta e imprevisível.

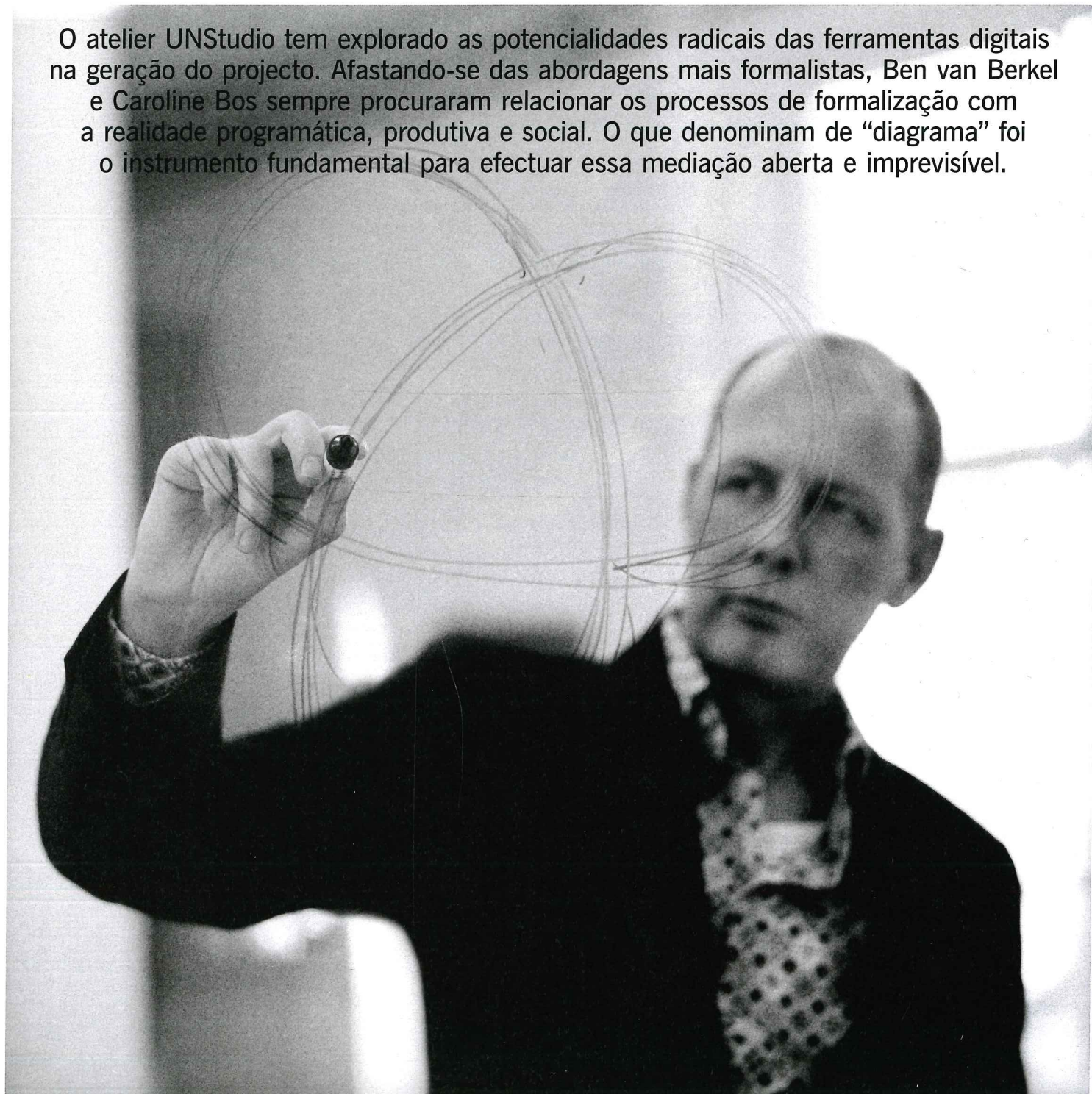


Foto: Miranda Koopman

Gonçalo Furtado e Diogo Aguiar: Ben van Berkel, estudaste arquitectura na Rietveld Academy, em Amsterdão, e, posteriormente, na Architectural Association, em Londres, onde recebeste o *AA Diploma with Honours*, em 1987. Depois de seis anos nessa escola, o início da tua carreira como arquitecto ficou marcado por colaborares com Zaha Hadid e depois com Santiago Calatrava. Retrocedamos a este período da tua formação como arquitecto num ambiente de grande experimentação e de como tudo isto te terá influenciado. Acreditas que a arquitectura que hoje produces é um reflexo dessa tua inusual instrução?

Ben van Berkel: A minha formação foi realmente bastante diversificada. Antes de ter estudado Arquitectura, estudei design gráfico e de interiores. Apesar de sempre me ter fascinado, não imaginava que um dia viria, de facto, a estudar Arquitectura. Contudo, estes interesses anteriores que referi desempenham também ainda hoje um papel bastante importante nos processos criativos que utilizamos na concepção de Arquitectura, presente, por exemplo, no nosso fascínio pelos diagramas ou pelo modo como encaramos a concepção de pavilhões temporários. Sobre tudo estas estruturas efémeras reflectem o nosso interesse no design de espaços expositivos, design gráfico e design de equipamento. Em suma, estamos interessados num quadro maior do que o design pode significar: num conceito de design absoluto.

GF+DA: Os UNStudio, como hoje todos os conhecemos, foram fundados em 1999, em parceria com Caroline Bos. Mas na verdade vocês já trabalhavam juntos desde 1988 (Van Berkel & Bos Architectuurbureau). Neste sentido, recordamos duas importantes obras desta vossa fase inicial: a Ponte Erasmus de Roterdão (1990-1996); e a casa Mobius (1993-1998). A primeira reflecte a tua primeira grande experiência do ponto de vista da ousadia estrutural e construtiva e traçou a introdução do computador como instrumento de concepção arquitectónica no vosso atelier; enquanto a segunda instaurou a tua grande visibilidade internacional mediante a exploração conceptual e da organização espacial e funcional implementando o também o diagrama como elemento de concepção arquitectónica. Como recordas essas primeiras obras e quais acreditas que eram as principais investigações projectuais e arquitectónicas que então desenvolvias e que vieram a ter relevância na vossa produção arquitectónica?

BvB: Nos anos 90 começámos a experimentar as técnicas de modelação tridimensional, numa altura em que ainda ninguém estava verdadeiramente a trabalhar com este tipo de práticas computacionais. Por exemplo, para a Ponte Erasmus, em 1991, desenvolvemos um programa capaz de calcular todos os pontos de co-ordenação da sua estrutura no espaço. Por termos desenvolvido este programa, fomos capazes de fornecer a análise computacional relativa à performance do projecto aos construtores e eles puderam recalculá-la as forças envolvidas e também usar a informação básica fornecida para cortar os elementos em ferro. Outro exemplo do uso pioneiro de técnicas computacionais foi o projecto para a casa Mobius. Apesar de na altura ainda não estarem



Foto: Christian Richters

Ponte Erasmus, Roterdão, Holanda, 1990-1996

disponíveis programas 3D avançados, nós já estávamos fascinados com o potencial destas técnicas emergentes e a sua eventual capacidade de um enorme controlo geométrico. No entanto, o nosso interesse nunca esteve focado apenas na geometria nem tão pouco nas técnicas computacionais por si só. O nosso interesse reside sobretudo na possibilidade de desafiar as qualidades espaciais experimentais e procurar perceber como é que as novas estruturas tridimensionais resultantes podem efectivamente ser construídas. Antes era extremamente difícil controlar geometricamente estes espaços complexos e tal controlo pressupunha obrigatoriamente um grande investimento de tempo. Com o desenvolvimento destas novas técnicas podemos trabalhar de um modo mais intuitivo e a uma maior velocidade e estar realmente mais preocupados com a experimentação de princípios organizacionais e espaciais.

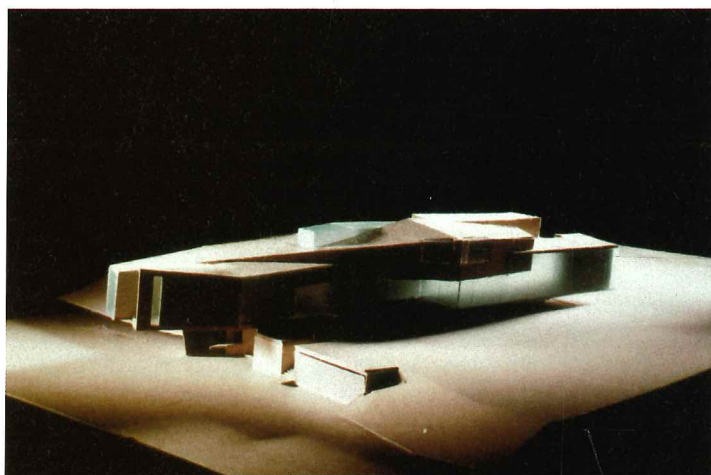
GF+DA: Embora sedeados em Amsterdão, os UNStudio não são um escritório tipicamente holandês. Como vês a sua esfericidade no contexto do *boom* da Arquitectura Holandesa da última década?

BvB: Sempre disse que a minha formação em Arquitectura não é tipicamente holandesa. A verdade é que, como já referi, estudei em Inglaterra. Contudo antes disso, quando fiz 19 anos parti em viagem por todo o mundo e direcionei o meu interesse sobretudo à Arquitectura e à cultura em geral. Fi-lo até fazer 25 anos, quando decidi estudar Arquitectura e, depois, frequentei uma escola marcadamente internacional. Existem obviamente outros arquitectos holandeses que têm um percurso internacional semelhante, mas ainda assim considero este grupo verdadeiramente único e peculiar no contexto holandês.

GF+DA: UN significa *United Networks*. A vossa prática, que corre através de uma sinergia multidisciplinar, é caracterizada pelo desenvolvimento de projectos a partir de conceitos organizacionais (diagramas espaciais) e também uma investigação sistematizada de modelos, ambos marcados por uma postura pragmática. Por

outro lado, tal decorre num sistema de trabalho colaborativo e numa modelação tridimensional em rede, desde os momentos iniciais da concepção. Podes partilhar-nos o que pauta a vossa experimentação e como tal é acompanhado pela organização (espacial e a-hierárquica) do vosso escritório? Para além disto, gostaríamos que comentasses o vosso forte interesse pelas tecnologias de produção CAD-CAM e mais recentemente pelo desenho paramétrico e de que forma tal influi no vosso processo criativo.

BvB: Estamos sempre interessados em colaborar com profissionais das mais diversas áreas. Desde designers de moda, artistas, engenheiros ou profissionais de gestão e marketing. Mas é verdade que esta rede colaborativa é intrinsecamente hierarquizada, no sentido em que ela está relacionada com os processos de concepção e com os processos



Casa Mobius, Het Gooi, Holanda, 1993-1998

Foto: Christian Richters

de colaboração e recolha de informação. Por exemplo, quando se trabalha com um modelo paramétrico, existem muitas e diferentes partes envolvidas que contribuem individualmente e orientam os seus próprios conhecimentos especializados para o processo de desenho.

A fim de tornar esse processo viável e eficaz, toda esta informação deve ser filtrada e, de facto, estruturada de uma forma hierárquica. Através desses processos, também aprendemos que não é só o CAD-CAM ou o aspecto programático que criam esta hierarquia, mas também os modelos de design, a que chamamos "Design Models". Esses modelos fornecem filtros prototípicos que editam a informação paramétrica de forma a canalizá-la numa determinada direcção. Mas como já disse muitas vezes, a técnica com que trabalhamos é social antes de se tornar tecnológica. Temos sempre acreditado em colaborações tecnológicas onde não fornecemos apenas informações uns aos outros, mas onde também discutimos os vários elementos do desenho projectual. Isto significa que ambos os lados da colaboração influenciam o nosso processo criativo.

GF+DA: Desde a fundação dos UN, algumas importantes obras como o Mercedes Museum (Estugarda, 2001-2006), a Vila NM (2000-2007), o Theatre Agora (Lelystad, 2002-2007) e, mais recentemente, o Star Palace (2006-2008) e o Mumuth - Graz Music Theatre (1998-2009) vieram consolidar o vosso reconhecimento internacional. Mantendo sempre presente a questão da funcionalidade nas vossas obras, podemos constatar que se vão abordando princípios espaciais e formais muito diferentes e que estes não estão necessariamente subordinados a uma hierarquia temporal. A tua experiência levou-te a assumir, em Design Models (2006), que acreditas que o arquitecto deve ser capaz de trabalhar "apenas" alguns conceitos – os *design models* – e de os transferir de uns projectos para os outros, tendo em vista um maior controlo da sua construção. Quais foram aqueles que identificas como mais importantes para os UN e quais os que estás actualmente a desenvolver que imaginas mais reincidentes no vosso futuro próximo?

BvB: Através do trabalho com *design models* tentamos pensar numa abordagem mais serial ao desenho. Não abordamos o nosso trabalho em termos da ideia clássica de celebrar a criação de uma "obra-prima" singular nem sequer em termos da abordagem em que tentamos criar um projecto de referência atrás de projecto de referência. Talvez tenhamos aprendido isto dos artistas: a ideia de que é importante produzir e pensar de uma forma serial; olhar mais de perto para os aspectos coincidentes entre projectos e expandi-los em novas construções. Infelizmente, quando se aborda cada projecto de maneiras completamente diferentes e se espera que cada um deles se torne num trabalho de referência, esse objectivo nem sempre é conseguido. Em vez disso, temos aprendido que, ao olhar para trás para certas qualidades em determinados projectos podemos descobrir que estes partilham um conjunto de ideias, soluções, e qualidades conceptuais e formais que, quando combinadas, podem potencialmente produzir um trabalho de referência. Ultimamente, em vez de isolar projectos, nós adoptamos este entendimento conceptual e esta mesma abordagem. Isto é algo que vemos também na música

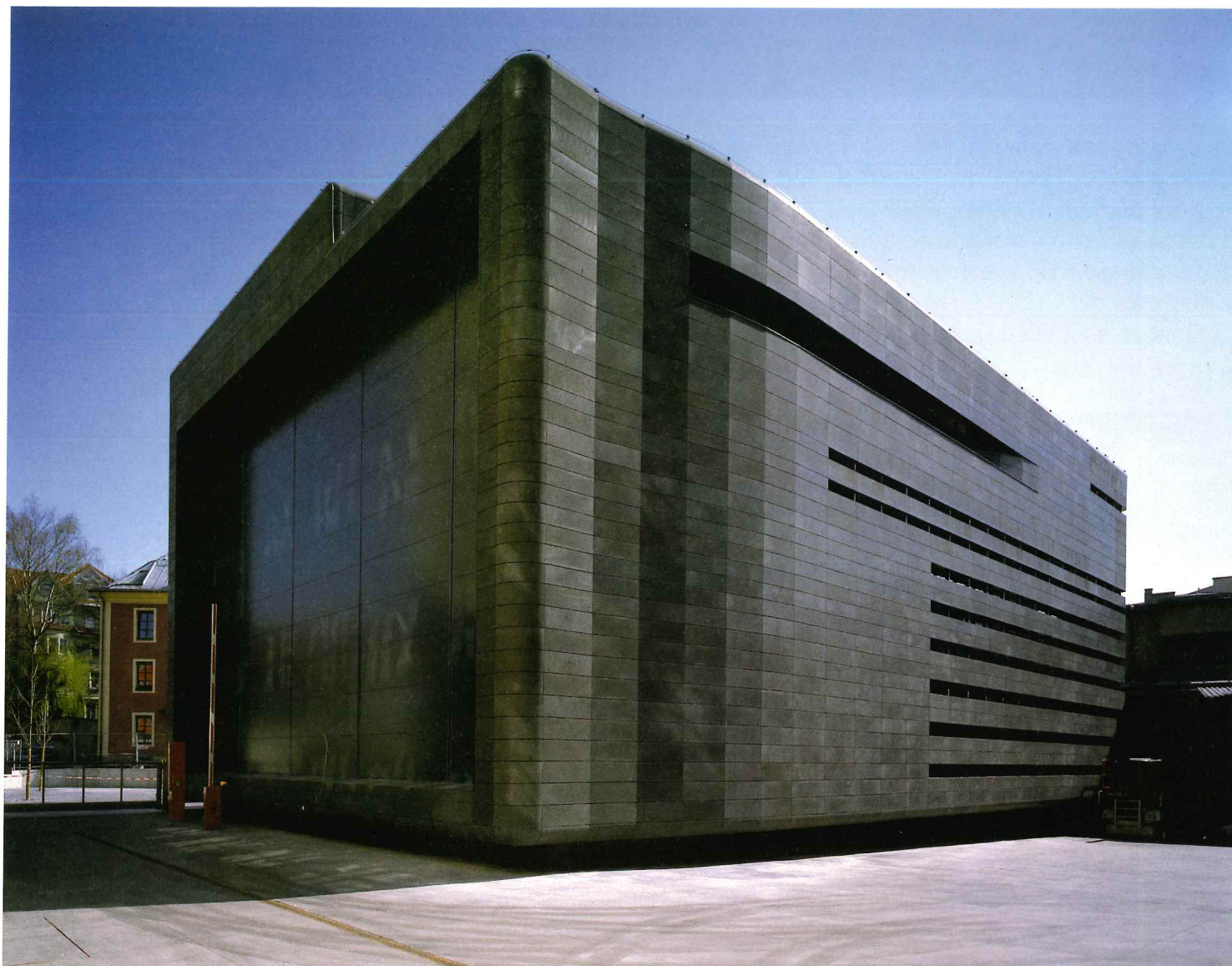


Foto: Christian Richters

Subestação Eléctrica, Innesbruck, Áustria, 1997-2002

e na arte. Brice Marden e Andy Warhol talvez sejam bons exemplos de artistas plásticos que trabalharam com a ideia da série, já que a sua própria produção alude à natureza serial da sua abordagem, bem como ao conceito de arranjo serial em todas as suas potenciais referências, leituras e efeitos. A nossa actual experimentação com *design models* inclui investigar o potencial de vários *design models* anteriores e o modo de como estes podem ser prorrogados. Por exemplo, no nosso projecto para a Louis Vuitton Flagstore, no Japão, a ideia do *design model* foi expandida do funcionamento apenas como um esquema global de uma estrutura, numa interpretação tridimensional extremamente complexa do modelo original. Aqui as características do modelo afectaram o desenho de todo o edifício de uma forma totalmente inclusiva; o modelo já não era aplicado à estrutura isoladamente, mas também à infra-estrutura e a experiência do edifício, considerando-o realmente como um todo. Outro tipo de evolução a que estamos a assistir é ao facto de ao experimentar alguns *design models* originais, eles começaram a criar novas versões de si próprios, de forma que se criam quase “famílias” de modelos. Este foi o caso do pavilhão da Bienal de Veneza que concebemos em 2008. Aqui, os conhecimentos construtivos utilizados no projecto da Villa NM - realizado no ano anterior - foram ampliados a partir do modelo empregue no desenho original para a vila que evoluiu, em virtude da experimentação e da expansão sobre os princípios originais. Todos estes modelos foram desenvolvidos a partir de uma investigação matemática, mas nas últimas concepções destes modelos assistimos à evolução e desenvolvimento da sua própria

linguagem. Recentes investigações em alguns modelos de design também envolvem a experimentação de geometria e da cor, construindo novos conhecimentos sobre as possíveis combinações de duas, sendo que uma cor específica poderá prevalecer numa determinada forma geométrica.

GF+DA: É claro que uma postura projectual pautada pela experimentação (inclusive formal) poderá implicar uma maior e refinada investigação construtiva e estrutural. Por outro lado, o vosso desafio aos processos tradicionais de construção e a adopção de métodos construtivos ditos mais avançados têm contribuído para uma maior demora da materialização de certos projectos complexos, tais como Mumuth - Graz Music Theatre (1998-2009) e Arnhem Central (1996-2010?). O referido pode levar-nos a outro aspecto curioso. Apesar de defenderes a linguagem arquitectónica à semelhança da cultura da moda, verificamos que dez anos após a sua inicial concepção estes projectos continuam a ser projectos de vanguarda no panorama arquitectónico actual. Como acreditais que tal acontece?

BvB: É verdade que nos referimos à indústria da moda como uma referência para a linguagem arquitectónica, mas não apenas à moda por si só. Referimo-nos a uma série de diferentes áreas do design, ou mesmo à música, arte e literatura. Sempre acreditei que é essencial para o nosso trabalho tentarmos investigar os princípios básicos com os quais estamos a trabalhar como arquitectos. Embora se possa ter muitas teorias em torno da prática, sempre acreditei que a teoria e a prática devem trabalhar lado a lado num processo em que

se estimulam uma à outra continuamente, a fim de produzirem originalidade. E esta é a parte mais difícil da prática. Também pode, por vezes, originar frustrações, quando às vezes, se trabalha alguns anos em projectos que se sabe que não serão os mais bem sucedidos. Isto tende a acontecer por fases. Pode-se ter um período difícil durante dois anos e, de repente, um período maravilhoso de três anos. Felizmente, temos tido mais períodos bons, já que até um trabalho de há dez anos atrás ainda é visto como sendo extremamente contemporâneo. Mas a única maneira de alcançar tudo isto é não ficar demasiado preso aos projectos anteriores. Preferimos olhar para o trabalho que vamos estar a fazer amanhã

e também perceber em que é que os projectos que fazemos hoje podem ser úteis para os que vamos fazer amanhã – e, naturalmente, procuramos não ser medíocres, mas sim audazes e rigorosos, tanto quanto possível.

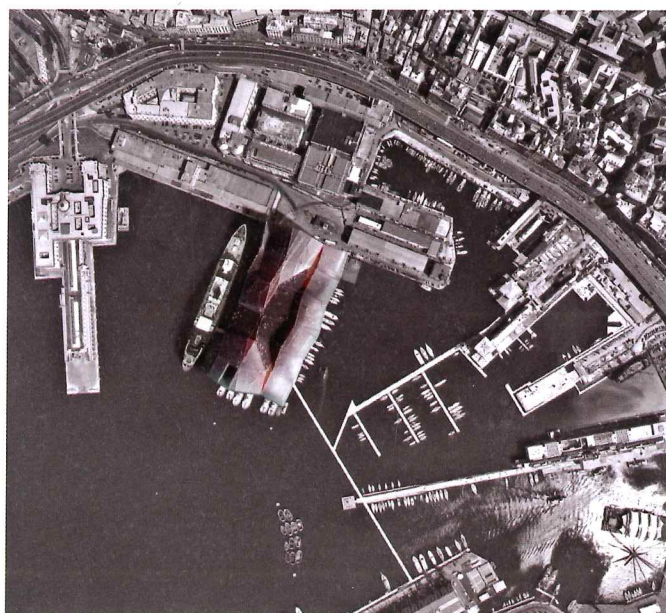
GF+DA: Interessa referir que a tua prática foi sempre acompanhada por uma importante reflexão teórica, marcada pela publicação de vários livros, entre eles, 'Delinquent Visionaries' (1990), 'Mobile Forces' (1994), 'Move' (1999), 'Unfold' (2003) e 'Design Models' (2006). Recentemente assistimos à reedição de 'Move', cerca de dez anos depois da sua edição original, que vem confirmar que ainda hoje



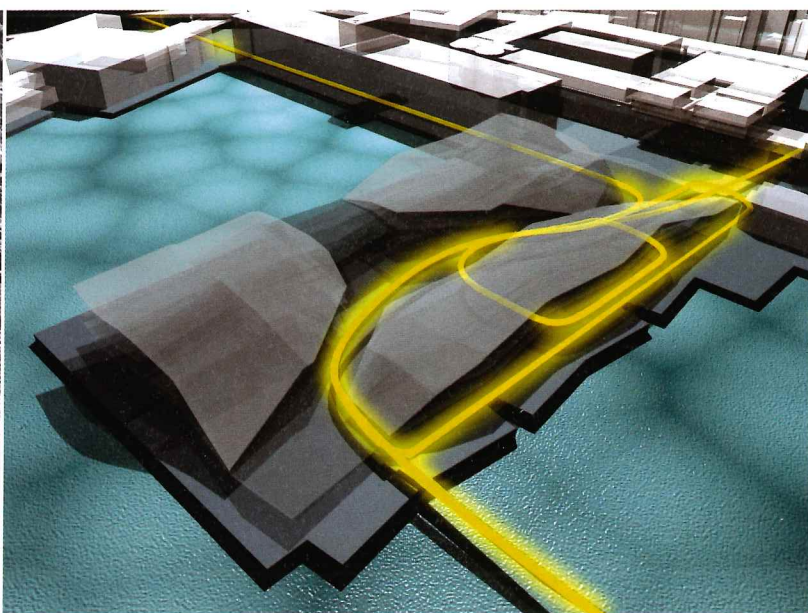
Museu Mercedes-Benz, Estugarda, Alemanha, 2001-2006

Foto: Christian Richters

O nosso interesse reside sobretudo na possibilidade de desafiar as qualidades espaciais experimentais e procurar perceber como é que as novas estruturas tridimensionais resultantes podem efectivamente ser construídas. Antes era extremamente difícil controlar geometricamente estes espaços complexos e tal controlo pressupunha obrigatoriamente um grande investimento de tempo. Com o desenvolvimento destas novas técnicas podemos trabalhar de um modo mais intuitivo e a uma maior velocidade e estar realmente mais preocupados com a experimentação de princípios organizacionais e espaciais.



Ponte Parodi, Génova, Itália, 2001 -2011



este livro é encarado como uma referência para muitos estudantes e profissionais de arquitectura. Neste contexto, importa evocar o contributo crítico de Caroline Bos, cuja formação é em História da Arte, no Birkbeck College of the University of London. Como definirias a importância desta incessante contribuição?

BvB: A influência da Caroline Bos é extremamente importante. Às vezes, acho que chega a ser ainda mais importante do que aquilo que fazemos no dia-a-dia aqui no atelier, porque a Caroline sabe exactamente como estimular-nos a formular muito precisamente aquilo que estamos a fazer nos nossos projectos e a sermos muito críticos na nossa maneira de pensar e conceber processos. A necessidade de dar forma às suas ideias é, na realidade, por vezes mais importante do que simplesmente a concepção – pois tudo pode ser concebido – mas, se não houver uma clara filosofia subjacente ao projecto não só se torna muito difícil descrevê-lo, como o próprio edifício não comunica adequadamente as suas ideias e conceitos, nem como estes se relacionam com a solução formal. Trabalhamos em conjunto em torno das ideias sobre a direcção dos projectos, ou das referências que desempenham um papel importante, a fim de serem capazes de provocar inovação. Ultimamente, o interesse da Caroline no planeamento urbano tem também desempenhado um papel muito importante no nosso atelier. Estivemos a trabalhar num livro sobre planeamento urbano durante dois anos, o que se revelou ser uma tarefa desafiante, tanto que a Caroline recentemente realizou uma ampla e extensa investigação sobre esta mesma disciplina. Acho que agora posso considerá-la também uma urbanista. Por tudo isto, a nossa colaboração diária no escritório é extensa e essencial para qualidade e inovação no nosso trabalho.

GF+DA: A actual época de crise económica é propícia a uma reflexão sobre o optimismo perante os desenvolvimentos recentes (culturais, tecnológicos, etc.). Sabemos que os UNStudio têm estado a desenvolver projectos de grande escala no Dubai (Museum of Middle East Modern Art – MOMEMA), em Singapura (Urban Oásis), em Nova Iorque (Five Franklin Place), etc... Como é que a economia actual está a afectar este tipo de projectos? E de modo é que ela pode condicionar a vossa forma de abordar os projectos futuros?

BvB: Temos tido a sorte de, dia após dia, as coisas nos continuarem a correr muito bem. Claro que isto não quer dizer que não tenhamos experimentado atrasos em alguns projectos, mas isso não significou que tivéssemos que mudar radicalmente a nossa organização. A principal mudança tem sido em termos da abordagem, ou a perceber o que fazemos enquanto arquitectos, mas isso era algo que já estávamos a pensar ainda antes da actual crise financeira. O projecto que fizemos para a Bienal de Veneza, em 2008, foi algo que aludia a uma crise que prevíamos na nossa profissão, relativa às práticas arquitectónicas que erguem edifícios icónicos uns atrás dos outros, sem considerarem a profundidade dos problemas da cidade ou os problemas inerentes à própria arquitectura. Mas, apesar de estarmos neste momento a repensar a posição do arquitecto, não pretendemos, com isso, alterar os princípios da nossa forma de pensar. Acreditamos que isso é saudável para reavaliar e ajustar todo o processo mas, o mais importante, é fazê-lo sempre de uma forma inclusiva. Por exemplo, quando consideramos a sustentabilidade, acessibilidade ou mesmo a orçamentação, não as entendemos como elementos adicionais para a produção de arquitectura, mas sim como parâmetros inclusivos da Arquitectura. ■

Plectic Architecture

Rumo a uma Teoria da Arquitectura Pós-Digital

NEIL SPILLER

Definições

Em primeiro lugar há que salientar que a 'Arquitectura Pós-Digital' não é uma arquitectura sem qualquer componente digital. Aliás é uma arquitectura que é, em muito, uma síntese entre o virtual, o actual, o biológico, o cyborg, o aumentado, e misturado. Já não é possível falar sobre Arquitectura Digital como uma simples oposição binária face à arquitectura do mundo real. O Ciberespaço infiltrou-se na nossa existência, a todas as escalas e a todo o instante.

Murray Gell-Mann define "*Plectics*" como "(...) o estudo da simplicidade e complexidade. Isso inclui as várias tentativas para definir complexidade; o estudo dos papéis da simplicidade e complexidade, e da informação clássica e *quantum* na história do universo, a física da informação; o estudo das dinâmicas não lineares, incluindo a teoria do caos, atractores estranhos, e a própria similaridade entre sistemas complexos não adaptativos na ciência física; e o estudo de sistemas complexos adaptativos, incluindo a evolução química pré-biótica, a evolução biológica, o comportamento individual dos organismos, o funcionamento dos ecossistemas, o funcionamento dos sistemas de imunidade dos mamíferos, aprendendo e pensando, a evolução das linguagens humanas, o apogeu e a queda de culturas humanas, o comportamento dos mercados, e o funcionamento dos computadores que são criados ou programados para desenvolver estratégias - seja para jogar xadrez, ou resolver problemas."¹

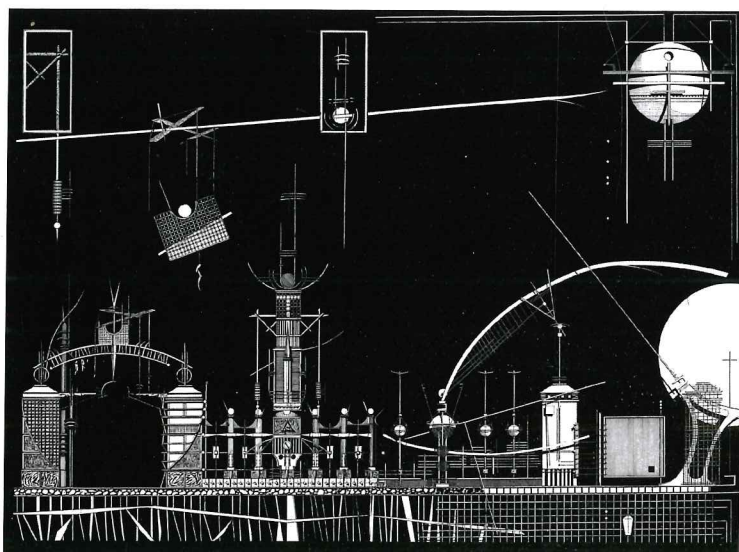
Se começarmos a pensar a arquitectura, a que me venho referindo, como a primeira manifestação de uma *Plectic post-digital Architecture*, então a definição de Murray Gell-Mann de '*Plectics*', dos anos 80 / 90, parece um vasto campo apropriado para nos situarmos. Tal terreno pode incluir uma variedade de subculturas complexas de arquitectura, todas elas compostas por diferentes graus de interacção e reflexão sobre o digital,

o virtual, o biológico, e o nano tecnológico, sem descurar as pistas mais off, e muitas vezes as investigações, proposições e pesquisas menos na moda. Acima de tudo estas arquitecturas pretendem simplificar, amplificar, ou facilitar e tornar visível o complexo enredo do espaço contemporâneo. A etimologia de '*Plectics*' fala sobre *braiding together*. A descrição de Gell-Mann de *Plectics* coaduna com as actuais preocupações da arquitectura. "É importante, na minha opinião, que o nome relacione simplicidade e complexidade. O que é mais interessante no nosso trabalho, é que ele clarifica a cadeia das relações entre, por um lado, as simples leis ocultas que comandam o comportamento de toda a matéria no universo e, por outro lado a complexa fabrica que nos rodeia, exibindo diversidade, individualidade e evolução. O jogo entre simplicidade e complexidade é o centro do nosso objecto.

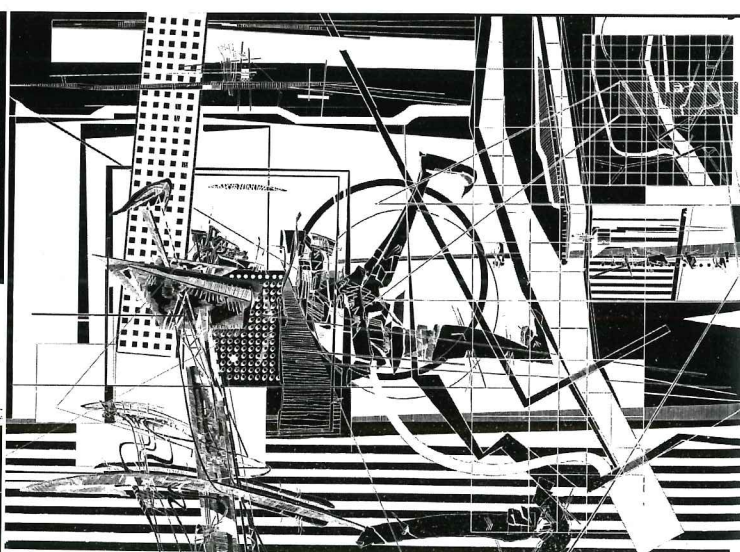
Tal como se as partes de um sistema complexo, ou os vários aspectos de uma situação complexa, todos em progresso, são estudados cuidadosamente por peritos nessas partes ou aspectos, e o resultado do seu trabalho é exposto, uma adequada descrição de todo o sistema ou situação não surge simplesmente. A razão, é claro, é porque estas partes ou aspectos são tipicamente entrelaçados entre eles. Temos que associar os estudos parciais com a transdisciplinaridade '*crude look at the whole*', e os profissionais de *Plectics* fazem isso".² É esta transdisciplinaridade e reflexão que os arquitectos também podem partilhar.

O Projecto Architectónico do Projecto Architectónico

Tal arquitectura deve também aderir ao desejo de muitos desconhecidos epistemológicos no nosso mundo. A *Plectic Architecture* não pode ser desenvolvida como se devesse conduzir a uma série de experiências científicas: objectivas e sagradas. Primeiro temos que estabelecer um entendimento da actividade do '*design*' e a '*ontologia do designer*'.



Spiller Framer Architects, "Schizophrenic" Railing, 1986 (©Neil Spiller)



Spiller Framer Architects, "Piestany" Eslováquia, 1990 (©Neil Spiller)

Bernd & Hilla Becher

As “Esculturas Anónimas” e a objectiva conceptual

DAVID SANTOS | davidsantos71@gmail.com

O mito da genialidade e a sua relação directa com o acto criativo têm uma origem longínqua, melhor conhecida, no entanto, entre o período renascentista e o Romantismo declarado na transição do séc. XVIII para o séc. XIX, coincidindo, não sem sentido, com o advento da época contemporânea. A exacerbada difusão do estatuto de génio artístico, na imediata identificação de uma autoria confinada à individualidade e ao sujeito, tem sido, desde então e até aos nossos dias, poucas vezes contrariada ou recusada. Todavia, no início do século XX, nomeadamente a partir das vanguardas históricas, nomes como os Delaunay, ou os Arp, lembram experiências artísticas a dois, entre marido e mulher. Poderíamos ainda evocar, neste contexto, os trabalhos colectivos do grupo cubista de Gleizes e Metzinger, os dadaístas do *Cabaret Voltaire*, ou a prática surrealista dos *cadavre exquis*, que combinava, sob o lema freudiano do inconsciente, a participação plural em desenho e pintura. No entanto, a proliferação de grupos artísticos nunca significou uma identidade autoral una e indivisível, pelo menos se compararmos esse processo de trabalho criativo com as experiências realizadas a partir do pós-guerra, onde várias duplas de artistas (casais, irmãos, ou simples *compagnon de route*) assumiram a partilha criativa na afirmação de um outro estatuto de autor. De outro modo, o desenvolvimento dos programas conceptuais, substituindo progressivamente o privilégio da expressão e da visualidade – ligadas sobretudo ao valor individual do acto criativo – possibilitou a ascensão de processos disciplinares mais complexos, originando uma maior e plural participação através da *instalação* ou da *performance*, contextos onde logicamente se revelou a maioria das duplas de artistas da segunda metade deste século.

Uma certa reelaboração da autoria tomou assim a forma intelectual dupla, com resultados de unidade formal, sendo certa e necessária a indissociabilidade de um contributo plural. Exemplos como os de Cleg & Guttmann, Ed e Nancy Kienholz, Mike e Douglas Starn, ou os incontornáveis Gilbert & Georges, personificam claramente uma renovada interpretação do estatuto do autor na prática das artes visuais. Trata-se assim de analisar a forma de colaboração que leva dois indivíduos a não possuírem qualquer identidade fora da sua união. É no binómio que as diferenças e similitudes são levadas aos extremos e que o problema da autoria da obra de arte ganha maior acuidade.

Na verdade, não se pode falar do trabalho de Bernd Becher (falecido em 2007) sem referir a sua companheira de uma vida, Hilla. O labor a dois que estes artistas produziram ao longo das últimas décadas transformou de um modo decisivo a fotografia e uma certa ideia de escultura contemporânea, recentrando-as no domínio quase obsessivo da serialização arquivística, a partir de novos valores formais observados na herança da arquitectura industrial. A partir de um olhar despido de qualquer particular subjectividade, Bernd e Hilla Becher registam a determinação estética e tipológica de estruturas funcionais hoje quase esquecidas: Altos-Fornos, Gasómetros, Torres de Refrigeração, Torres de Extracção, Castelos de Água, Silos, Elevadores e Torres de Carvão ou Casas de Trabalho, para citar algumas das suas séries mais marcantes. O mais decisivo no propósito dos Becher é a recuperação e dignificação formal de algo que

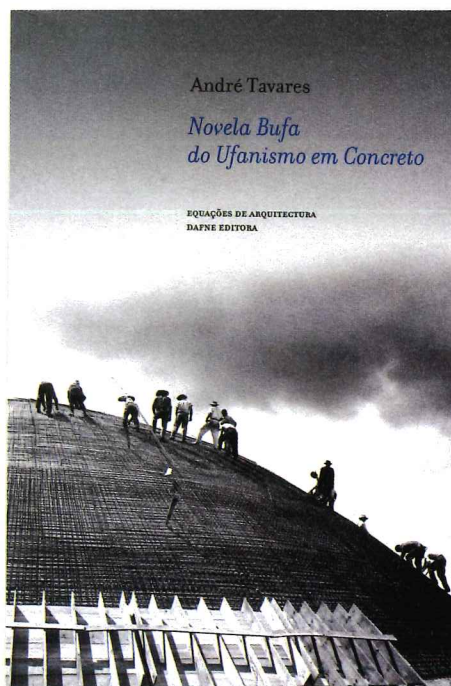
não foi, na verdade, originariamente erguido com esse objectivo estético ou artístico. Aliás, os Becher olham a arquitectura e a paisagem industrial para acentuarem a sua condição escultórica sem autoria determinada, valorizando-as como espécie de “Esculturas Anónimas”¹. Denominação que, como nas próprias palavras dos artistas, publicadas em 1969, “não pretende ser uma alegação, mas sim propor um modo de ver. Geralmente entende-se como esculturas criações concebidas de modo subjectivo que têm origem numa intenção formal. Os construtores dos objectos aqui mostrados, as ‘Esculturas Anónimas’, não tinham porém em mente qualidades formais, mas sim o desempenho de uma função da melhor maneira possível e simultaneamente mais económica. As fotografias mostram grandes dispositivos que se distinguem de casas ou de pavilhões fundamentalmente através da forma de construção e da função. [...] Na verdade, contamos com vários modelos diferentes de construção e com exemplares correspondentes, a que nos habituámos no caso dos objectos domésticos, dos automóveis ou dos aviões. O que também está certo na medida em que a indústria observa princípios de construção que permanentemente acompanham os mais recentes progressos da técnica. [...] Construir na mesma área, ao mesmo tempo, sob idênticas condições dá origem a ‘Gêmeos’. A paisagem industrial como um todo é-nos mais familiar do que o objecto isolado. Não é fácil aproximarmo-nos dos edifícios integrados numa zona industrial para observarmos em pormenor. Quando se viaja através do Ruhr, por exemplo, observa-se um quadro de formas que se interceptam, um caos de instalações e de infra-estruturas técnicas. Vapor, fumo, fogo, acrescentam as suas próprias formas, que cobrem ou escondem as primeiras. A técnica fotográfica permite isolar objectos individuais do que os rodeia, torná-los visíveis na sua totalidade e confrontá-los com outros. Uma vez que os objectos não podem ser expostos (o que significa a perda da terceira dimensão), a reprodução, ou seja a fotografia ortogonal², oferece a melhor aproximação possível, pois possibilita uma comparação da forma”³. A estratégia de composição fotográfica ortogonal introduz assim uma dimensão comparativa que simultaneamente aproxima e distancia os objectos fotografados, projectando um sentido de registo documental que, ao mesmo tempo, implica ainda uma inevitável leitura formal. Mas se, por essa via, a frieza do olhar fotográfico resulta como uma evidência no trabalho dos Becher, ela é contornada pelo rigor conceptual que as diversas combinações tipológicas suscitam a cada comparação. E se o objecto das suas imagens não parece ser verdadeiramente significativo, a assunção formalista e documental que daí resulta só pode ser entendida à luz de uma atmosfera de cientificidade que sempre acompanhou este registo. Na pluralidade desumanizada dessas fábricas em produção, mas também, como noutros casos, esquecidas ou abandonadas, que as grelhas ortogonais depuradas de 9, 12 ou 15 imagens (de formato 40x30 ou 50x60) acentuam, os Becher revelam-nos fundamentalmente uma aura arqueológica incontornável, como se estivéssemos apenas perante mais um vestígio longínquo, agora recuperado pelo prisma do rigor científico. Com efeito, tal como refere Isabel Vila Nova, “os artistas utilizam no seu trabalho métodos próximos dos da pesquisa científica. Todas as fotografias são legendadas com o nome do local e data, e classificadas por séries que

MÁRIO CHAVES | mario.chaves@qualitas.pt

ANDRÉ TAVARES, NOVELA BUFA
DO UFANISMO EM CONCRETO, FCT, 2009

O betão, que os Romanos já conseguiam eficazmente exportar pelo seu Mundo, é armado na revolução industrial pelo tempero do aço, e explode no século XX, primeiro após a I Guerra Mundial (quando toda madeira tinha ardido e toda a pedra esfaçalhada) de uma maneira ainda inusitada no Movimento Moderno e de expansão avassaladora, após a II Guerra Mundial, por toda a destruição causada e na globalização do Estilo Internacional. O Brasil libertou-se da cultura europeia de construir, com o advento de toda a possibilidade do betão armado e também aqui, pode haver dois tempos na sua afirmação com a plenipotencialidade agrícola do interior a alimentar as fortunas da cidade, vivendo-se climas de euforia urbana. As dinâmicas sociais criavam novos hábitos e garantiam a velhas práticas uma dimensão mais anímica. A cidade era o palco de sistemas de relações determinantes para a nova cultura arquitectónica. E foi o primeiro território de aventura por Le Corbusier, por Lúcio Costa, Luís Nunes e outros, para além dos infortúnios do clima que não era complacente com

uma construção importada, que não se ajustava aos problemas específicos. Esta Novela Bufa é de facto uma aventura no imenso território do Brasil. Porque a segunda parte da história é heróica e gloriosa, em Brasília, no Rio de Janeiro, pelos anteriores progressistas e por Niemeyer, o Brasil projectou-se na capacidade de fazer vingar essa imagem, proveniente do Brutalismo, mas revigorada na elegância da forma a que ansiosamente ambicionava. Foi de facto Ufana, isto é, teve um orgulho desmedido na sociedade, que entre o *modus vivendi* próprio do Brasil, com a frustração da ditadura militar (não por acaso foi esta a fomentadora de Brasília, por ter assim uma capital à prova de revoltas e insurreições). No Brasil, o concreto foi capaz de produzir a síntese da engenharia e da plasticidade formal, e, exprimir a beleza imanada do contemporâneo.



E.H. GOMBRICH, UMA PEQUENA
HISTÓRIA DO MUNDO, TINTA
DA CHINA, LISBOA, 2009

De facto uma pequena história, será mesmo a possibilidade de interpretar a trágico-comédia do Mundo, desde que nos levantamos e usamos os polegares para a senda do Progresso. Somos de facto um ser complexo e complicado, bélico e conflituoso, inventivo e insaciável. O criador soube o que fez quando nos entregou os destinos do Mundo, que melhor que ninguém Aristóteles entendeu. A história do Mundo tem-se feito, da rapidez da espiral dos acontecimentos inversamente proporcional ao despenho técnico do Progresso. A história que assenta da poeira dos factos e circunstâncias, vai registando uma capacidade crescente de destes dar conhecimento e memória, e cuja importância duvidosa nos remete para os filtros da memória. Esta história breve tem 40 partes, que o autor

UMA
PEQUENA
HISTÓRIA
DO MUNDO



E. H.
GOMBRICH



se permitiu emitir um juízo e criar uma gaveta da memória, e articulam-se de modo deveras interessante. Do inimigo da história à história muito violenta, há um outro modo de relatar estes fragmentos de memória colectiva. E é de facto pequena, mas introduz uma lucidez na visão do século XIX, do qual todo este passado parece distante e quase impossível, remetendo-o para o reino da fábula com heróis e pecadores, que construíram e destruíram a eternidade de cada idade. Houve de facto um passado brilhante e abundante de acontecimentos, numa sucessão de singularidades que, relatadas agora, sugerem-se impossíveis e improváveis. Mas fomos assim, e não mudámos nada. Adaptamo-nos de novo.

Martin Amis
KOBÁ,
O TERRÍVEL

"Indigno, colérico, pessoal e estranhamente tocante...
Koba, o Terrível é um mumo no estômago, artisticamente desferido."
New York Times



MARTIN AMIS, KOBÁ, O TERRÍVEL,
TEOREMA, LISBOA, 2009

A singularidade do governo humano, também cria monstros. Monstros maiores que a sua vida, e existem por muito tempo em cada sociedade. A história do Mundo regista milhentos ditadores, coléricos, estouvados, cruéis, inúteis, imortais. Estaline foi genial, foi dos maiores, dos mais eficazes, dos mais profícuos. De algum modo, a história do Mundo é o relato dos déspotas. Toda a história do Mundo é a vida de alguns homens. Que nos seduzem, como capazes de se erguerem tão alto, que confundem a memória das sociedades. Estaline na Mãe Rússia foi de facto um ditador como esta não tinha conhecido. E deixou uma sociedade construída que permanece, tal como a sua arquitectura. Os ditadores sabem inventar a sua Arquitectura. São a sua história. Esta história de Estaline é a sua singularidade. Koba nem sequer tinha suspeitado.

MARGARIDA VENTOSA | margaridav@revarqa.com

Solar Tree da Artemide



A mais recente proposta da Artemide - Solar Tree - apresenta um revolucionário conceito de iluminação urbana, representando uma combinação perfeita entre design, tecnologia e ecologia. Inspirada nas formas orgânicas da natureza, ao reinterpretar as formas de uma árvore, integra leds que se iluminam de noite, após absorverem, durante o dia, a luz natural. Comercializada pela IN Light. www.inlightportugal.com

Siemens Electrodomésticos ganha 16 iF design awards



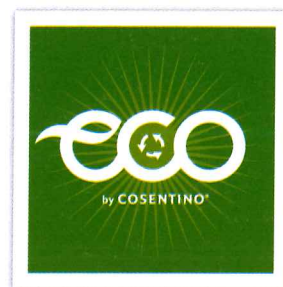
A Siemens Electrodomésticos sagrou-se vencedora de 16 prémios iF design, edição de 2009, na categoria de design de produto deste prémio internacional que todos os anos destaca inúmeros produtos das mais variadas áreas. Desta vez, os vencedores foram 16 electrodomésticos, nomeadamente quatro fornos, duas placas de indução dominó, um grelhador dominó, um tepan yaki dominó, uma campânula, quatro aparelhos de frio e três máquinas de lavar loiça. Estiveram em concurso 2.808 produtos, oriundos de 39 países, tendo sido atribuídos 802 prémios iF design. A cerimónia de entrega teve lugar na abertura da CeBIT, em Hannover, Alemanha. www.siemens.com

Lumilux e Dulux



A Osram lança as lâmpadas fluorescentes tubulares T8 LUMILUX ES e as fluorescentes compactas OSRAM DULUX D ES. Estas novas lâmpadas permitem poupar 10% de energia, através da simples substituição de lâmpadas standard em luminárias com balastos convencionais/ferro-magnéticos. As T8 LUMILUX® ES e OSRAM DULUX® D ES oferecem a oportunidade de poupar energia em instalações de interior a funcionar com balastro convencional (CCG ou LLG). www.osram.pt

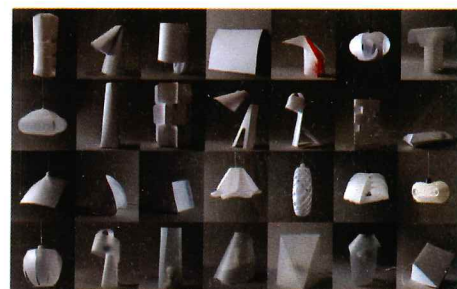
ECO



A Cosentino lançou o novo e revolucionário material para decoração e Construção ECO by Cosentino, composto em 75%

por materiais reciclados, entre os quais se destacam a porcelana, o vidro, os espelhos ou as cinzas cristalizadas. O lançamento do ECO estabelece uma nova regra para a construção e design sustentáveis, e cria uma nova categoria da marca: as "Superfícies Recicladas". Conscientes da importância da inovação permanente, e de novas necessidades e sensibilidades dos cidadãos de hoje em dia, o departamento de I + D da Cosentino conseguiu com o ECO® juntar, pela primeira vez, numa superfície o mais alto design e conjunto de benefícios e propriedades, com um verdadeiro componente ecológico e de sustentabilidade. www.cosentino.pt

Talents 2009



Finalistas de Design de Equipamento da FBA foram seleccionados, entre inúmeras candidaturas de todo o mundo, para participarem com o projecto 'Polipropileno' no Talents 2009, programa organizado pela Messe Frankfurt que decorre durante a Feira Tendencia, de 3 a 7 de Julho. O projecto Polipropileno corresponde a 32 candeeiros concebidos a partir de um único material – o polipropileno – fáceis de montar pelo consumidor. www.tendence.messefrankfurt.com

INDOORS
banho e acessórios

mrodrigues@revarqa.com



DOSSIER

EXPOSIÇÃO DE ARQUITECTURA CONTEMPORÂNEA JAPONESA

PROCESSO (IN)VISÍVEL

Produzido por Anywhere Door Archi-Expo

Yoshihide Kobanawa + Kaoru Fujii + Tiago Vieira Borges + Francisco Spratley

de 1 a 30 de JUNHO de 2009 na ORDEM DOS ARQUITECTOS – SECÇÃO REGIONAL SUL
Travessado Carvalho, 23, 1249-003 Lisboa – Portugal Tel. (+351) 213 241 140 10:00 - 19:00 (de 2ª a 6ª Feira) Entrada Livre