

O processo de criação como evocação de memórias

Convergências n.º 1 - Jan., 2008

RESUMO

Quantas imagens e palavras "consumimos" por segundo? Quantas imagens e palavras dissecamos sob o ponto de vista do (s) seu(s) significado(s)? Os media expõem velozmente a informação, transmitindo-nos fragmentos sucessivos de objectos construídos ou produzidos virtualmente. Absorvemos uma quantidade tal de informação, que frequentemente, acabamos por não conseguir reduzi-la de modo crítico ao essencial e a nossa base de dados projectual aumenta em quantidade mas desordenadamente, caoticamente. Desenvolvemos cada vez mais memórias curtas em detrimento das chamadas memórias definitivas. O processo de selecção e exclusão, essencial para a construção da nossa memória, fragiliza o nosso imaginário a ela associado. Perante a complexidade do tema, limito-me a um pequeno conjunto de reflexões sobre a importância do design, da arquitectura e do lugar na história da memória, sobre o papel do desenho como instrumento de difusão ou evocação e sobre as referências ou modelos que preenchem o nosso imaginário e que se difundem com intensidade, marcando a história do construído e do efémero. No fundo, este texto tem como objectivo fundamental dismantelar os mecanismos da criação, exploração e concepção, para compreender o processo de criação e, conseqüentemente, interpretar as obras que dele resultam.

I. SOBRE A MEMÓRIA DO LUGAR

Os gregos, inventores e impulsionadores de tantas artes, inventaram a arte da memória, que, à semelhança das outras artes, seria posteriormente cultivada e adaptada pelos romanos, marcando profundamente a cultura ocidental. O nome desta arte, designada como mnemotecnica, tem origem em Mnemosyne, a deusa da memória, esposa de Zeus e mãe de toda as musas. A deusa da memória tinha como poder conferir imortalidade aos mortais, porque quando um artista, um historiador ou um poeta regista momentos, gestos, acontecimentos, palavras, está a perpetuar, através do tempo, tudo aquilo que diz respeito à história da humanidade e à matéria do ser.

A arte da memória, instrumento essencial do orador, consistia fundamentalmente em memorizar um número infindável de palavras, associando-as a lugares e imagens.

Um professor desconhecido de retórica em Roma escreveu "Ad Herenium" (86-82 a.c), uma obra fundamental na história da memória. O professor descreve neste livro as cinco partes da retórica (inventio, dispositio, elocutio, memoria, pronuntiatio), referindo-se à memória como a casa de tesouro das invenções, guardiã de todas as partes da retórica. Nesta obra, a memória

surge desdobrada em dois tipos: a natural, que nasce simultaneamente com o pensamento, e a artificial, desenvolvida através do treino.

A memória artificial é estabelecida a partir de lugares e de imagens. O locus é um lugar facilmente absorvido e imortalizado pela memória, como uma casa, um espaço intercolunar, um canto, um arco, um percurso, em que as imagens são formas, marcos ou simulacra, referências do que pretendemos lembrar. Ou seja, se queremos memorizar muita informação, temos que nos equipar com um vasto número de lugares e é essencial que esses mesmos lugares se organizem em série, devendo ser recordados na sua ordem, de modo a que nos seja possível começar por qualquer lugar, segundo uma direcção aleatória. Se os lugares estiverem agrupados sequencialmente segundo uma ordem específica, através das imagens, podemos repetir oralmente as palavras que relacionámos com os lugares, evocando numa direcção ou noutra a partir de qualquer referência visual.

A memória artificial subsiste até à actualidade, já sob a forma de máquina e baseada na estrutura do cérebro humano. A diferença entre a memória cultivada na antiguidade e a memória actual, consiste fundamentalmente no facto da primeira se constituir como instrumento fundamental do conhecimento, enquanto a segunda pode cair no risco da desvalorização do processo de pensamento humano (a eterna dicotomia homem/máquina).

Por outro lado, a nossa memória, quando exercitada através da técnica, impulsiona a evolução de um outro tipo de memória: a memória social ou histórica, perpetuada pela sociedade através dos monumentos, relatos, acontecimentos, que possuam especial significado para o colectivo. E, nesta mesma perspectiva, podemos concluir que, quer a arquitectura, quer o design, funcionam como um dispositivo de memorização de ideias, como vector intemporal de difusão de histórias ou mitos.

II. O PROCESSO DE CRIAÇÃO COMO EVOCAÇÃO DE MEMÓRIAS

A memória, enquanto processo de recuperação e manipulação de conhecimentos e experiências adquiridas anteriormente, constitui um instrumento fundamental no processo criativo.

Esta pode ser classificada em função de diversas variáveis, como o conteúdo ou o tempo de duração.

Quanto ao conteúdo, as memórias podem classificar-se de declarativas, aquelas que conseguimos verbalizar, ou de procedimento, que incluem actividades motoras complexas e que são, no fundo, memórias menos sensíveis ao esquecimento e que não conseguimos verbalizar.

As memórias declarativas, objecto de particular atenção neste texto, podem subdividir-se fundamentalmente em dois conceitos: a memória definitiva e a memória curta. Ambas estão presentes no acto projectual, relacionando-se para formar a memória que utilizamos no nosso trabalho. A memória curta pode durar horas ou dias e, assim que a informação deixa de ser

necessária, conforme a sua relevância, cai no esquecimento ou consolida-se, contribuindo para o enriquecimento da memória definitiva ou de longa duração .

No exercício da arquitectura ou do design, realizamos o cruzamento entre estas memórias e nesse sentido, é particularmente interessante analisar a obra de arquitectos experientes, porque reflecte o trabalho de um profissional com a memória profundamente carregada de conhecimentos práticos e teóricos.

Inicialmente, a atenção do arquitecto centra-se sobre o programa (lugar, áreas máximas, exigências funcionais, materiais) e outras limitações, como a sensibilidade ou até paranóias do cliente, que, de certo modo, integram o universo da memória chamada superficial ou curta. Falamos de dados retidos temporariamente na chamada memória curta, enquanto o projecto se encontra em fase de elaboração e que acabarão por ser esquecidos ou interiorizados.

Nesta fase de arranque projectual, o conhecimento das características mais marcantes do terreno em que se intervirá ou a descoberta da chamada poética do lugar irão marcar toda a concepção e, certamente, transferir-se posteriormente para aquilo que designamos por memória definitiva. É o momento dos primeiros esboços, registos internos e fugazes que exprimem o processo de estruturação do pensamento, através dos quais procuramos olhar, entender, memorizar e conseqüentemente criar, porque a ideia de projecto encontra-se no lugar. A memória visual, como fonte do saber, não era apenas essencial aos oradores na Antiguidade, mas também para os arquitectos que constroem a história da arquitectura .

O arquitecto trabalha os dados do imediato, esboça as suas ideias iniciais à velocidade do pensamento, avaliados e comparados e, quando precisa de proceder à síntese e fundamentação ao longo de todo o processo projectual, irá recorrer inúmeras vezes à memória definitiva, mergulhando nela sucessivamente à procura de referências, conhecimentos mais básicos ou mais complexos como conhecimentos acumulados pela experiência, pelo estudo, pela aprendizagem, pelo saber.

Ao longo de todo o processo, o desenho surge não só como processo de conhecimento do lugar, mas também, como instrumento de evocação consciente ou inconsciente de experiências e saber acumulados na nossa memória. O desenho surge então como instrumento catalizador de referências do nosso imaginário, de dados que integravam a nossa memória profunda e que agora são por ele chamados para integrar a resposta a um problema concreto.

Quando ocorrem falhas aparentemente irrecuperáveis na memória, o arquitecto recorre à chamada memória externa: um livro, uma revista que já não via há algum tempo, aos slides, anotações ou até aos seus cadernos processuais de viagem ou de projecto. De qualquer modo, os cadernos de trabalho são sempre uma companhia inesgotável, uma forma de gravar momentos, aos quais recorreremos permanentemente ao longo do projecto.

Tentemos então entender o papel da memória em algumas obras de um arquitecto em particular, e talvez encontremos algumas das suas fontes, inspirações ou referências. Quando contemplamos o Bairro da Malagueira, da autoria do arquitecto Álvaro Siza, percebemos a viagem mental percorrida pelo autor em direcção à arquitectura holandesa dos anos 20 e, mais especificamente, aos projectos habitacionais de J.P.Oud... A mesma racionalização, a

utilização da solução em bandas dispostas paralelamente, a influência do neoplasticismo e De Stijl... A memória da memória...Os protótipos modernistas como parte integrante e desagregável da memória de tantos arquitectos.



fig. 1- Visão da sala de leitura da Biblioteca de Aveiro. Álvaro Siza, Obras e Projectos, p.151.

Outro exemplo é a Biblioteca da Universidade de Aveiro (fig.1), em que Siza recorre, de modo certamente consciente, a soluções utilizadas por um dos grandes mestres da arquitectura, Alvar Aalto. A fluidez e escala dos espaços interligados visualmente, assim como o mecanismo de captação / difusão da luz através de uma malha rítmica de inúmeros lanternins semi-cónicos que iluminam as salas de leitura, remetem-nos de imediato para algumas obras de Alvar Aalto, nomeadamente o edifício de escritórios Rautatalo (fig.2) ou a Biblioteca de Viipuri (fig.3), ambos localizados em Helsínquia.



fig. 2- Espaço central do edifício Rautatalo. Alvar Aalto em sete edifícios, Interpretações do trabalho de um arquitecto, p.107.

Por sua vez, Alvar Aalto recorrera, em qualquer uma destas obras, à memória da arquitectura do sul da Europa. O espaço da biblioteca, com a sua cobertura de vidro e os espaços que se interpenetram, lembra o atrium de uma casa romana. No edifício de escritórios, opta por uma adaptação inteligente do espaço mediterrânico, em que a coluna de luz e a fonte, projectadas em pedra e metal, dissimulam as origens nórdicas do espaço. Por fim, e de acordo com as indicações de Aalto, a vegetação em redor da fonte deveria ser densa e horizontal como “a hera que cresce pelo chão da Itália”.



fig. 3- Sala de leitura da Biblioteca de Viipuri. Alvar Aalto em sete edifícios, Interpretações do trabalho de um arquitecto, p.40.

Estamos perante dados arquivados na memória definitiva, recuperados, lembrados, referências às quais o arquitecto recorre naturalmente, contribuindo deste modo para o processo de difusão das mesmas referências arquitectónicas ou provenientes de outra área.

Trata-se de um ciclo constante de evocação / reinterpretação, na medida em que o processo de evocação da memória implica a transformação dos dados recuperados. Quando evocamos no acto criativo, não nos limitamos à reactivação dos dados da memória e é natural que somente parte dela seja restituída, visto tratar-se de um processo de filtragem de informação, consciente ou inconsciente, que opera em função dos problemas projectuais a dar resposta. A memória é, portanto, um processo dinâmico, que implica a reconstrução dos dados ou referências evocadas.

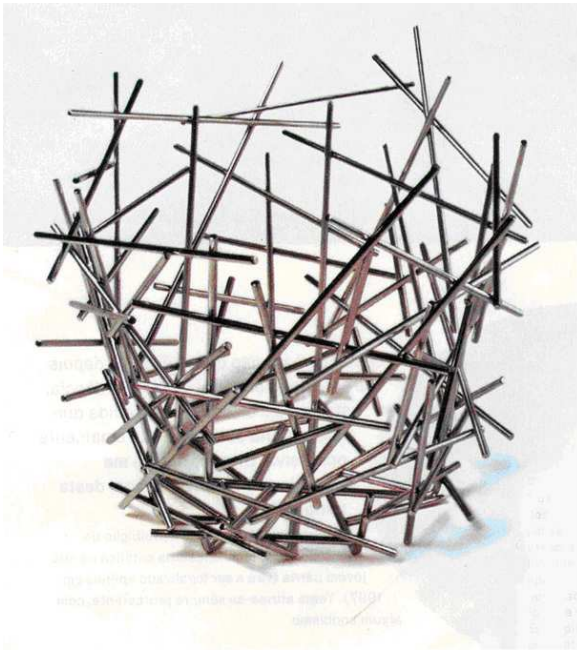


fig. 4- Blow up. www.alessi.com

Com o design, passa-se o mesmo. Vejamos o exemplo do cesto de frutas (fig.4), criado pelos irmãos Campana para a Alessi, cuja solução formal parece denunciar um processo de adaptação de uma solução explorada pelo escultor inglês Antony Gormley (fig.5), na obra *Domain Field* (2003). Em ambas as criações, foram utilizadas barras de aço inoxidável para conceber os volumes finais e a única diferença técnica reside no facto de as esculturas humanas serem construídas a partir de barras sempre de semelhantes dimensões, enquanto a peça de design parte do jogo de segmentos de recta com diferentes comprimentos.

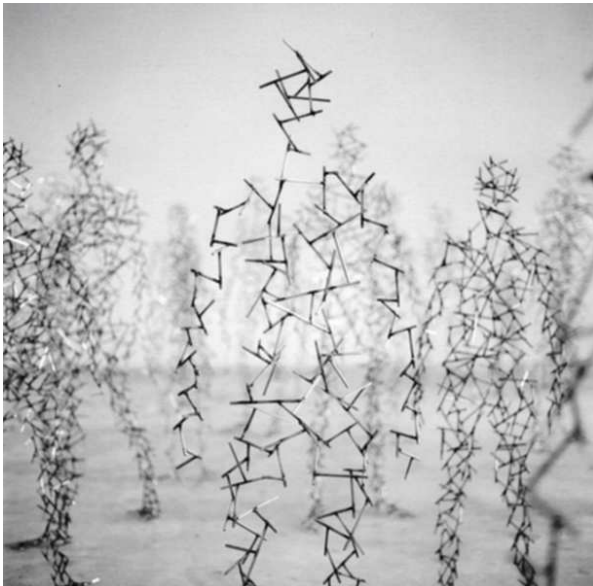


fig. 5- *Domain field*. Antony Gormley, *Mass and Empathy*. Prospecto da Exposição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

Sob o ponto de vista da rede tridimensional, os resultados finais são ligeiramente distintos. A malha estrutural das figuras humanas, resultantes de moldes de habitantes de uma cidade

inglesa, revela-se menos densa, mais delicada, mais transparente, parecendo sugerir a singularidade (atitude) e efemeridade (aparente fragilidade da estrutura) de todos os seres humanos, que se traduz na sua contextualização harmoniosa no espaço. Enquanto a intervenção artística sugere a ordem espacial, o cesto parece sugerir o caos formal.

Talvez os autores tenham bebido da mesma fonte. Os irmãos Campana falam dos jogos tradicionais chineses como modelo referencial para esta colecção e, de facto, qualquer uma das obras parece ter resultado, consciente ou inconscientemente, do movimento e queda ocasional das inúmeras varetas que constituem o mikado.

Qualquer destes projectos relecte a importância do papel da memória no acto do projecto de arquitectura ou do design. Criamos sempre a partir de respostas que já foram dadas, a nível formal ou funcional, no âmbito da nossa área de trabalho ou não.

Já está tudo inventado e, neste circo que é o acto da criação, cabe ao arquitecto ou ao designer o papel de malabarista capaz de cruzar no ar duas bolas carregadas de memória, uma de memórias definitivas, outra de memórias superficiais, sem nunca deixar cair nenhuma delas.

III. A MEMÓRIA DO DESCONHECIDO

É fundamental focar um aspecto fundamental da memória que é a construção do nosso imaginário, da nossa base de dados imagética. Quantas vezes não construímos desde muito cedo o chamado imaginário arquitectónico, recheado de memórias de obras míticas ou que nós próprios fomos mitificando na sequência do estudo e do conhecimento, mesmo sem as conhecer fisicamente?

A memória daquilo que não conhecemos está sempre presente nas “cabeçinhas” dos estudantes de arquitectura e de design e, mais tarde, quando sobram algumas economias do investimento penoso que é a vida de arquitecto, vai-se ao encontro dos próprios modelos. Dá-se, então, a percepção de que a escala não é a que visualizámos, que as caixilharias afinal são numa cor atordoante, que a contextualização mudou e com ela a leitura actual da obra. Numa segunda hipótese, o encontro desejado não destituiu as nossas memórias de arquitecto do seu verdadeiro valor.



fig. 6- Cinema Handelsblad. Amesterdão, 2000.

O tempo é um teste permanente à arquitectura ou ao design e é da relação com o tempo que trata a memória: há obras que continuam a ser belas pela sua linguagem simples e depurada, pela sua funcionalidade, pela relação que estabelecem com a envolvente seja ela natural ou urbana, pelo processo conceptual que as encerra em si mesmas.

Por exemplo, edifícios como o cinema Handelsblad (fig.6) de J.Duiker (Amesterdão,1933-1934), profundamente “vandalizado” e recentemente invadido por uma cadeia multinacional, ou o café DE UNIE (Roterdão, 1924-1925) de J.P Oud, reconstruído nos anos oitenta (fig.7), permanecem, resistem a modas e tendências, continuam a assumir a sua função e a marcar o processo de criação de tantos arquitectos.

Falamos de obras que correspondem a saltos de fase ou momentos de mudança na história da arquitectura e do design.

Qualquer dos arquitectos referidos anteriormente teve a perspicácia de integrar um momento particular de ruptura, através de aspectos como a eliminação do ornamento, a exploração da composição, a interligação de superfícies livres e decompostas, a harmonia da cor e o abandono da figuratividade.



fig. 7- Café DE UNIE. Amesterdão, 2000.

Falamos de obras, que correspondem a saltos de fase ou momentos de mudança na história da arquitectura e do design.

Qualquer dos arquitectos referidos anteriormente, teve a perspicácia de integrar um momento particular de ruptura, através de aspectos como a eliminação do ornamento, a exploração da composição, a interligação de superfícies livres e decompostas, a harmonia da cor e o abandono da figuratividade.

IV. O DESENHO COMO ARTE DA MEMÓRIA

Para além da memória do que desconhecemos, mas que existe fisicamente, temos a memória de obras que persistem apesar de nunca terem alcançado o estado de materialização, mas que, através do desenho ou de textos, se perpetuaram pelos chamados processos de difusão, acabando por constituir referências que inspiram várias gerações de criadores. São exemplo disso, as concepções urbanísticas visionárias de Le Corbusier, bem expressas no carácter dos seus desenhos (fig.8), ou os desenhos de mancha a carvão de Mies Van Der Rohe que, no fundo, sintetizam os princípios do movimento modernista.

Se o desenho pode constituir um vector de difusão de determinadas obras ou movimentos, também pode ser considerado como instrumento de construção de memórias: o desenho como vício, prazer, instrumento privilegiado de observação e contemplação do mundo. Através do desenho, sentimos, contemplamos, conhecemos, interpretamos, memorizamos. Através dele, captamos imagens que depois esqueçemos ou imortalizamos. Dá-se a retenção dos dados da percepção, da experiência visual, dos conhecimentos adquiridos. Temos o exemplo dos desenhos de viagem, esboços através dos quais dissecamos de modo insaciável a substância da obra e do lugar.

Actualmente, o papel da memória é cada vez mais desvalorizado e a nossa memória vai sendo destituída da sua real importância, como consequência do avanço informático. Isto leva-nos a pensar, numa perspectiva crítica, nas consequências positivas e negativas destas novas formas de memória artificial no nosso modo de pensar e criar. Por exemplo, se instrumentos de conhecimento como o desenho, fundamentalmente os desenhos de estudo, como já referi, podem ajudar na evocação de memórias ou referências fundamentais no acto projectual,

apontando-nos caminhos e se alguns de nós prescindimos dele em detrimento do desenho processado por uma máquina, qual será o futuro da memória do designer?



fig. 8- Plan Voisin. Le Corbusier 1910-65, p.320

BIBLIOGRAFIA

BARATA, José Pedro Martins - Textos de apoio à disciplina Crítica do Objecto. Lisboa: FAUTL, 2004.

BERGSON, Henri - Matière et Mémoire. Paris:Quadriges / Presses Universitaires de France1999.

BOESIGER, W.; GIRSBERGER, H - Le Corbusier 1910-65. 5ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1995.

YATES, Frances A - The Art of Memory. Londres: Pimlico edition, 2001.

GROENENDIJK, Paul; VOLLAARD, Piet - Guide to modern architecture in Amsterdam. Roterdão: 010 Publishers, 1996.

ROCHA DE SOUSA- "Antony Gormley: Espaço e Massa". Jornal de Letras (17 de Março de 2004), p.31.

VAN DIJK, Hans - Twentieth-century Architecture in the Netherlands. Roterdão: 010 publishers, 1999.

Catálogos e outras Publicações

Alvar Aalto em sete edifícios, Interpretações do trabalho de um arquitecto. Catálogo da exposição com o mesmo nome. Lisboa: Centro Cultural de Belém, 1999.

Álvaro Siza, Obras e Projectos. Catálogo da exposição com o mesmo nome. Lisboa: Centro Cultural de Belém, 1996.