

DILLER, SCOFIDIO E RENFRO: CONEXÕES ENTRE A PRODUÇÃO ARTÍSTICA CONTEMPORÂNEA E O PROCESSO DE PROJETO

DILLER, SCOFIDIO E RENFRO: CONEXIONES ENTRE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA Y O PROCESO DE PROYECTO

DILLER, SCOFIDIO E RENFRO: CONEXIONS BETWEEN THE CONTEMPORARY ARTISTIC PRODUCTION AND THE DESIGN PROCESS

Eixo 1: procedimentos projetuais inovadores

Lídia Quièto Viana

Mestre em Arquitetura (PROARQ/UFRJ)

Resumo: Este artigo tem como objetivo, discutir a relação entre o processo de projeto do escritório Diller, Scofidio e Renfro e sua relação com a produção artística contemporânea do fim da década de 70 e da década de 80, especialmente associada à ideia de *performance* e às técnicas usadas no cinema. Sua produção corrobora a ideia de expansão do campo da arquitetura presente na produção da época, leva para a arquitetura a construção do espaço (a)perspectivo e a ideia de sequencialidade a partir do percurso no edifício. Este trabalho não pretende abordar toda a obra da equipe, mas apresentar, a partir da análise de determinados projetos desse escritório, de que maneira, em algumas obras arquitetônicas, métodos derivados da arte e do cinema podem ser aplicados na construção da espacialidade.

Palavras-chave: Diller, Scofidio e Renfro; arquitetura contemporânea; processo de projeto.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo analizar la relación entre el proceso de la oficina de proyecto Diller, Scofidio y Renfro y su relación con la producción artística contemporánea en los años 70 y los años 80, sobre todo asociada a la idea de *performance* y técnicas utilizadas en el cine. Su producción corrobora la idea de ampliar el campo de la arquitectura presente en la producción de la época y la lleva a la arquitectura la construcción de espacio (a)perspectivo y la ruta secuencial desde el edificio. Este trabajo no pretende abordar todo el trabajo del equipo, sino para presentar como en algunas obras arquitectónicas, métodos derivados del arte y el cine se pueden aplicar en la construcción de la espacialidad del análisis de algunos proyectos de esta oficina.

Palabras-clave: Diller, Scofidio and Renfro; contemporary architecture; design process.

Abstract: This article aims to discuss the relationship between the process of office design Diller, Scofidio and Renfro and his relationship with contemporary artistic production in the late 70's and 80's, especially associated with the idea of *performance* and techniques used in the cinema. Its production corroborates the idea of expanding the field of architecture present in the production of the time and leads to the architecture building space, the construction of (a)perspectival space and sequential route from the building. This work is not intended to address all the work of the team, but to present as some architectural works, methods derived from art and film can be applied in the construction of spatiality from the analysis of some projects this office.

Keywords: Diller, Scofidio and Renfro; contemporary architecture; design process.

DILLER, SCOFIDIO E RENFRO: CONXÕES ENTRE A PRODUÇÃO ARTÍSTICA CONTEMPORANEA E O PROCESSO DE PROJETO

A obra de Diller, Scofidio e Renfro é ampla. Passa por instalações, videoarte, cenografia, experiências que foram construindo sua maneira de propor a espacialidade. A obra produzida é vista como um objeto, mas como um dispositivo mediador que distorce a percepção da realidade a partir de sobreposições e variações no enquadramento, técnicas usadas no cinema e na arte contemporânea.

Tem como finalidade a produção imanente do espaço e seu contexto, de forma operativa, estabelecida apenas por relações e não por pensamentos ou memórias. Sua prática se alinha às linhas de pensamento pós-estruturalistas, a valorização do acontecimento, da construção do pensamento a partir do tempo imediato e da operativa de sistemas.

O escritório Diller, Scofidio e Renfro, tem formação inicial com somente dois de seus componentes, Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio que tem uma forte ligação com o campo universitário da Cooper Union. Diller foi aluna de Scofidio e se gradua no fim da década de 70, momento em que a escola se mostra bastante associada à produção teórica conhecida como “arquitetura de papel”, fruto do declínio econômico na década de 70.

O posicionamento da escola em relação à arquitetura, “considerada uma disciplina autônoma, divergente de suas implicações profissionais e do mercado, vistas como corruptivas” (INCERTI, 2007), incentivava também uma ampliação do seu campo a partir de outras disciplinas. Scofidio tem interesse pela tecnologia e suas possibilidades, se direcionando para a fotografia, vídeo-instalações, experimentações mecânicas. Diller se interessa pela produção artística, leciona em Princeton em cursos voltados para o campo das artes e estuda relações entre espaço e cultura com foco na experimentação (INCERTI et al, 2007).

Apesar de divergirem de algumas ideias difundidas pela escola, Diller e Scofidio encontraram no meio universitário um lugar para discussão, além de uma abertura para explorar outros campos como a cenografia, a arte, o cinema que irão marcar definitivamente a sua trajetória e a produção posterior. Em 1997 o terceiro componente se associa ao escritório e traz algumas questões formais, marcantes na sua trajetória, associadas à filosofia das dobras de Deleuze.

O discurso teórico do escritório se alinha com algumas proposições de Eisenman sobre a relação entre arquitetura e o paradigma tecnológico. Segundo os autores, se diferenciam por questionarem a espacialidade e aspectos associados, considerados extradisciplinares, em lugar da forma.

Desse modo, ao invés de se fundamentar nas ideias de arquitetura autônoma dos anos 80, ou de arquitetura digital dos anos 90, partem do entendimento do ambiente como *performance*, em termos social, cultural, político e econômico. Como uma abordagem “expandida” que inclui a subjetividade, domesticidade, globalização, mediação, tecnologia e outros relacionados ao contexto contemporâneo (INCERTI et al, 2007, p. 23).

Suas propostas têm muitas vezes um caráter experimental e interativo, de modo que os espaços e instalações partem em geral da ideia do espaço ampliado. A equipe trabalha com profissionais de diversas áreas e diferentes categorias, buscando mesclar diferentes campos do conhecimento, além da atuação de amadores e especialistas.

A estrutura de equipe e a experiência diversificada em diferentes campos do saber traz para suas obras a ideia de uma aproximação organizacional e programática expandida, que associa as ideias de programa, espaço, tempo e tecnologia (BETSKY, 2003, p. 99). Uma espacialidade ampliada associada a uma ideia de mundo, em que o real não pode ser apreendido por ultrapassar nossas pré-concepções.

A CONTRIBUIÇÃO DA ARTE

No contexto inicial da produção de Diller e Scofidio, início da década de 80, a arte era um campo aberto que possibilitava trabalhos não convencionais, uma válvula de escape da visão comercial do mercado da arquitetura. Tinha foco no ato criativo do fazer e não no produto final como forma material, ou seja, no processo (INCERTI et al, 2007). Montaner aborda essa produção artística como formas da ação, correntes críticas radicais da estrutura tradicional da arte, linguagem, sociedade, “uma inversão da prioridade tradicional: o ato passou a primar sobre o objeto” (MONTANER, 2002, p. 136).

As relações estabelecidas entre dispositivo/instalação, espectador e lugar ampliam a dimensão da arte, expandindo o processo de interação, através das ideias de *happening*¹ e *performance*,² que enfatizam a ação em si. Limites tradicionais entre disciplinas artísticas são rompidos e as manifestações artísticas mesclam fotografia e pintura, arquitetura e teatro, mídia virtual e tradicional.

No fim da década de 70 se apresentam algumas correntes para novas formas de arte visual: Land Art/site-specific art – intervenções temporárias em áreas livres que se relacionam com o lugar; Arte Processual e Conceitual – foco no processo e não no resultado formal ou no objeto; Performance – ampliação dos limites da experiência física e sensorial de forma empírica; Body Art – uso do corpo como obra ou parte dela; Arte Povera – apresentação da realidade e não a sua representação. (ARAÚJO, 2005). Em diversos momentos as obras de Diller e Scofidio fazem ponte com essas manifestações.

¹ A tradução literal do termo original, Happening é acontecimento ou evento que seria a utilização livre de qualquer mídia, a não-intencionalidade, pode ser considerada uma postura ou um recurso da arte pela arte (associada também a contra-cultura) e “funciona como uma vanguarda catalisadora, vai se nutrir do que de novo se produz nas diversas artes” (COHEN, 2011, p.44).

² “a partir dos anos 70 ganham experiências mais sofisticadas a partir da inserção das mídias digitais e incrementam o resultado estético” (COHEN, 2011, p.44). É uma linguagem de experimentação, se identifica com o anarquismo pois não tem uma finalidade ou expectativa em relação à mídia ou ao público, é a arte pela arte com o objetivo de intervir no espectador.

As primeiras obras de Diller e Scofidio são trabalhos para obras de teatro experimental do grupo *Creation Production Company*,³ que se associam conceitualmente com a produção artística da época, operando como instalações dinâmicas que se adaptam ao ambiente. A espacialidade produzida pelos elementos cenográficos se modifica no decorrer das cenas, como nos casos de *The American Misteries* (1984) e *The Memory Theatre of Giulio Camillo* (1986). Essas obras não se apresentam como composições ou objetos fechados, mas como formações instáveis que desfazem limites entre objeto e acontecimento. A forma se apresenta como um princípio ativo, não é o efeito de uma composição (estética formalista), vai além de sua forma material, são situações construídas (BOURRIAUD, 2009).

Na década de 80, a disseminação tecnológica, através da informática, fotografia, vídeo e jogos interativos, provoca alguns questionamentos, como o caráter híbrido desse cotidiano permeado pela virtualidade. A ideia de uma materialidade expandida vai se disseminando nas práticas artísticas, que inserem em suas obras manipulações tecnológicas que geram sensações físicas e novos significados para a experiência artística. Não tira a substância do corpo, como no ciberespaço. Não é uma dissolução da realidade, mas uma mescla.

Essas manifestações não criam uma nova realidade ou ideologia, mas apresentam universos possíveis dentro da realidade existente, onde a partida para a obra é a relação entre pessoa e objeto, o encontro⁴. Não apresentam uma origem, sentido ou finalidade, tomam como partida a contingência do mundo e apresentam novas formas de apreender coisas cotidianas, “se insere no tecido social, sem se inspirar nele” (BOURRIAUD, 2009, p. 21).

Uma reconstrução da realidade que contrapõe real e manipulado, situações cotidianas distorcidas ou manipuladas como no cinema ou fotografia. A interatividade não é uma ideia nova, mas sim, o fato de não ser vista como

³ Companhia nova-iorquina fundada em 1977 que tem como proposta trabalhar a partir de formas inovativas de teatro através da linguagem, da música e interseções com manifestações artísticas de modo geral. <http://www.creationproduction.org/who.htm>.

⁴ A noção de encontro com as coisas como modo de cultivar, criar cultura, como afirmada por Deleuze. Um encontro, um agenciamento que depende também de contexto.

artifício teórico, representativo ou como coadjuvante. É o ponto de partida e de chegada. Uma utopia do cotidiano subjetivo.

Efeitos Especiais

The Rotary Notary (A Delay in Glass) é uma obra importante na trajetória desse escritório, por ser a primeira obra a abordar algumas questões como: a reconstrução do espaço perspectivo e a ideia de distorção da realidade – que se tornarão constates em suas obras posteriores, quase como uma marca.

Como muitas manifestações artísticas do período, esta obra se associa às ideias de espaço e tempo, da expansão do campo a partir de intervenções tecnológicas, na distorção da realidade e da perspectiva, da forma não figurativa e de obra aberta. Mais especificamente, se relaciona com a obra Grande Vidro de Duchamp (ARGAN, 2006), a partir do uso do espelho como elemento que transforma a realidade, da ideia de reflexão e da inserção do tempo.

A obra de Diller e Scofidio é uma instalação para um espetáculo do grupo *Creative Production*, que usa espelhos rotativos semitransparentes, embaçam o foco da imagem refletida e permitem que a plateia veja o espetáculo por diversos ângulos diferentes (Fig. 01). Essa estratégia é uma maneira de distorcer a perspectiva tradicional e inserir o espectador na obra, vencendo a impossibilidade do espectador circular em torno da obra.

Figura 01: Rotary Notary.



A interação do espectador é um fator importante, um ponto característico na prática artística contemporânea, levantada por Sperling (2011) que ressalta a posição “entre”, do espectador em relação à obra e não mais a frontalidade, como na pintura ou ao redor, como na escultura. O espelho funciona como um mediador de dois tempos e mundos diferentes, o real e o virtual, vistos simultaneamente, mesclados a projeções de vídeos que se integram aos movimentos dos artistas.

A distorção da perspectiva também traz outro fator importante na prática artística contemporânea e na obra da dupla, a exibição da quarta dimensão: o tempo, a partir do movimento dos atores, mesclado a seus reflexos e, a movimentação dos espelhos, como um sistema de posições diferenciais relacionadas aos diferentes tempos da obra. “... a forma já não é o resultado da ação artística, mas radica no desejo, na ação corporal e no fluir do tempo. O tempo da crítica radical é o tempo da ação: impaciente e transigente, violento e furioso” (MONTANER, 2002, P; 132).

A obra é interativa, portanto transitiva. Não nega ou deprecia a visualidade, ao contrário, tira partido da visualidade para explorar outros pontos, relativiza. Mas é uma experiência temporal, é imediatista, um acontecimento (BOURRIAUD, 2009).

Nessa obra, os objetos se localizam no espaço tridimensional e são ordenados para estabelecer movimento, vetores e fixação. A distorção da perspectiva, a partir de novos ângulos, e as projeções retiram a visualidade do espaço pelos eixos tradicionais os distorcendo, misturando objetos reais e virtuais, transformando sua imagem, fazendo aparecer e desaparecer, uma reinvenção do espaço perspectivo ou uma invenção do espaço (a)perspectivo.

O alvo do trabalho é o eixo invisível que corre para a imagem, o eixo de projeção que não conecta ponto de vista com ponto de fuga, fica suspenso em um espaço próprio que nem é do sujeito, nem do objeto. A obra resumida a “nada além de pura projeção”, como um meta-projeto (INCERT et al, 2007, p. 09).

Uma espacialidade que se recusa a se manter estável, que encena uma visão de mundo na constituição do espaço, um mundo que não pode ser posto em perspectiva (não é relativo ou representativo, é inconstante). “O mundo é tão infinitamente distante e desconhecido ou tão infinitamente próximo e familiar que não pode ser visto de onde você está. Nem te ver desaparecer” (INCERT et al, 2007, p. 09).

The Rotatry Notary (a delay in glass) é a primeira obra de Diller e Scofidio a utilizar o vídeo. A mídia é usada como um método sintático na obra, como um instrumento de expressão artística, é generativo e não representa nada. Não tem finalidade de eficiência, mas funciona como um material ativo a ser manipulado, como parte do projeto, assim como a luz ou a água, com funções abertas que criam efeitos especiais, realidades visíveis associadas a intenções.

“A tecnologia não produz nada que já não exista, simplesmente deformam/reformulam a vista existente pelo deslocamento visual e temporal, as tecnologias são incorporadas como *performance*” (SHAFFER, 2002, P. 98). Evidencia a manipulação do tempo e o caráter (a)perspectivo do espaço produzido, expande a materialidade.

Incerti et al (2007) tratam essa questão como uma função ciliar, comparando a prática de Diller e Scofidio ao funcionamento do músculo ciliar do olho, responsável pela lente de distorção, o foco – acontecimentos que a arquitetura abriga – e o afastamento – questões sociais e culturais de contexto que permeiam a situação. A função ciliar é um ato crítico, de modo a abordar a multiplicidade de forças do mundo contemporâneo na produção do espaço e seus acontecimentos, a partir de uma “recalibragem criativa”. Para Diller,

“arquitetura é uma máquina de efeitos especiais. As coisas são óbvias, ficamos cegos por serem tão familiares que nós não as vemos. Tipo de trabalho em que todos compartilham um tipo de nihilismo produtivo para criar certo efeito especial. Isso é quase nada ou está próximo a nada, interferência em um mundo onde andamos sonâmbulos”⁵.

Os efeitos especiais têm como meta colocar em questão alguns pontos da realidade contemporânea, evidenciando diferentes modos de ver, novas

⁵ DILLER, Elizabeth. Apresentação no programa TEDTalks: Construindo Maravilhas, 1ª Temporada, Episódio 06

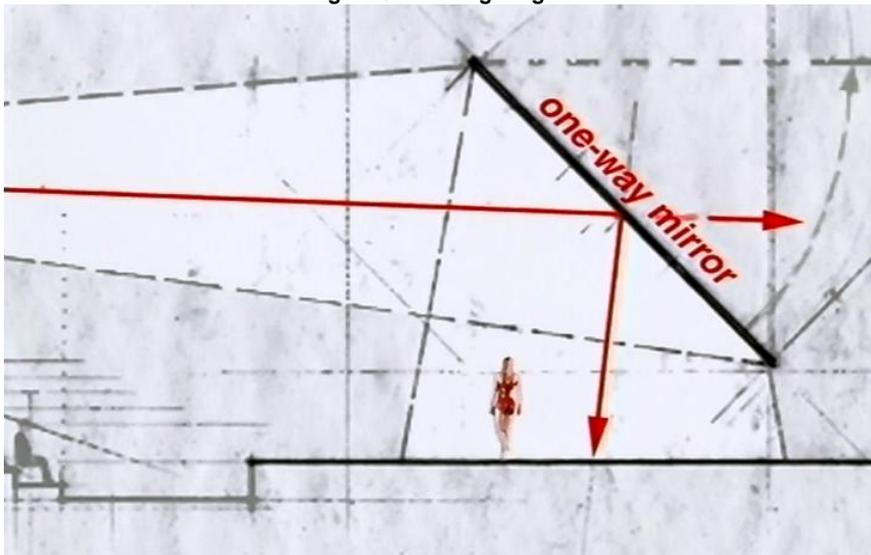
relações que insiram o espectador no contexto. A obra comentada é significativa por abordar algumas questões que irão se mostrar em outras obras associadas à cenografia, assim como na produção da espacialidade de diversos edifícios projetados pela equipe, inclusive no projeto para o novo Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro (MIS/RJ, 2009).

Essa obra marca o posicionamento da dupla e o seu modo de abordar o espaço, uma espécie de assinatura que não se associa a uma iconografia ou estilo, mas um meta-signo (HAYS, 2002, p. 130), como: (1) a invenção do espaço (a)perspectivo; (2) a ideia de que o sujeito e o objeto não se encontram, mas são deslocados, postos em movimento e traduzidos, trocam de lugar entre si; (3) a arquitetura como promotora de efeitos especiais no espaço.

Moving Target (1996) é uma instalação para um espetáculo de dança que usa um espelho semitransparente rotativo suspenso que funciona, também, como um projetor, elaborada em parceria com *Charleroi Danses*. O elemento embaça o foco da imagem refletida e permite que a plateia veja o espetáculo por ângulos diferentes, que vão se modificando no decorrer do espetáculo. O dispositivo interrompe a cena, interferindo na visão frontal, mostrando uma perspectiva que não pertence ao ângulo de visão da plateia.

Projeções de vídeos também são usadas contra o espelho e refletidas no chão se mesclando aos movimentos do espetáculo, a dança acontece no espaço do vídeo. Espaço híbrido se compõe da interação de temporalidades, o tempo da ação em decorrência e o tempo das imagens projetadas. O movimento projetado de imagens pré-gravadas de dançarinos faz parte e se entrelaça ao movimento dos atores. O espaço é um suporte para o evento que expõe seu artifício.

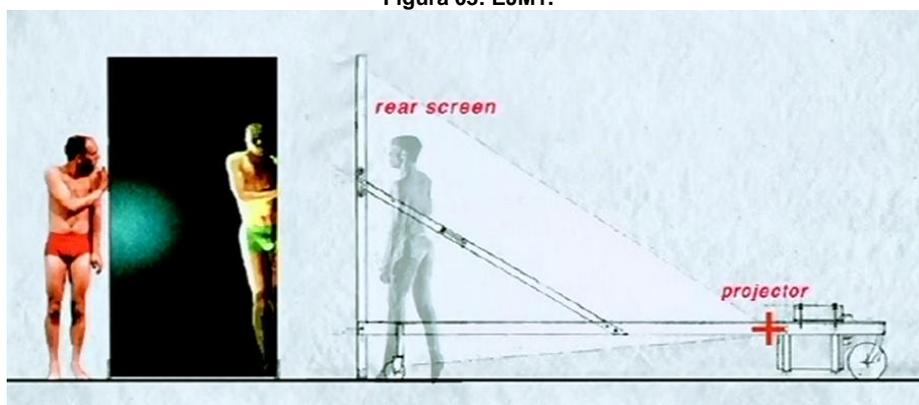
Figura 02: Moving Target.



Fonte: <http://www.dsrny.com/>, acesso em jun 2012.

As obras *EJM1: A Men Walking at Ordinary Speed* e *EJM2: Inertia* (1998) são obras inspiradas nos experimentos dos fotógrafos Eadweard J. Muybridge e Etienne-Jules Marey. Elaboradas em parceria com *Charleroi/Danses e Ballet Opera de Lyon*, seguem a linha dos anteriores variando o modo de aplicação do dispositivo. Em *EJM1*, são utilizadas telas de projeção móveis com imagens pré-gravadas de dançarinos que se deslocam no decorrer do espetáculo. Os dançarinos interagem com as telas e os atos gravados, ambos fazem parte da coreografia. O real e o virtual se mesclam, não há hierarquia ou limite de onde termina uma coisa e começa a outra.

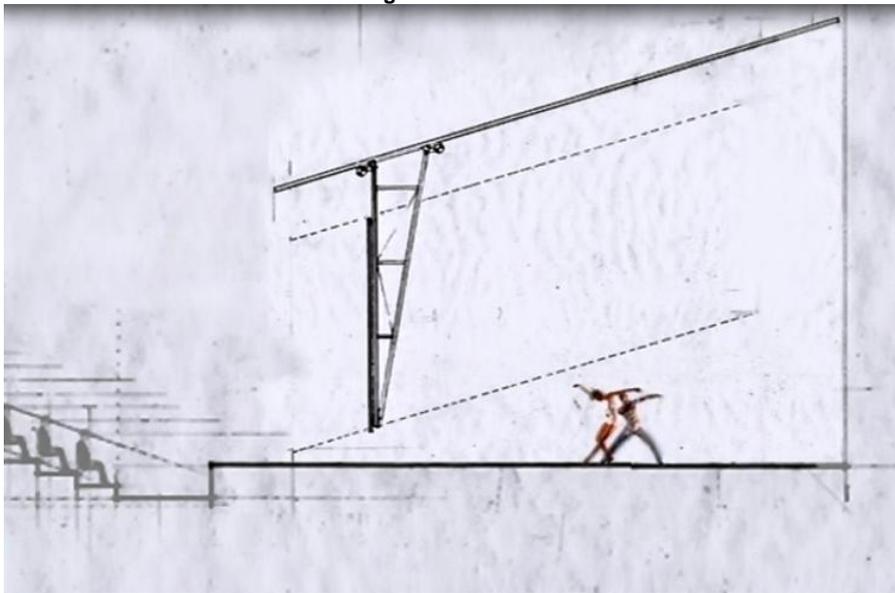
Figura 03: EJM1.



Fonte: <http://www.dsrny.com/>, acesso em jun 2012.

Em *EJM2*, é utilizada uma tela grande, única, que se desloca do fundo para frente e permite não somente que se projetem imagens que se mesclam ao espetáculo, como também que, em alguns momentos, os dançarinos se posicionem atrás da tela. Espaço e tela estão continuamente trocando de papel, assim como imagem real e virtual, dançarino e projeção. A tecnologia não é usada de forma representativa, não é somente um dispositivo aplicado, ela é também acontecimento, participa da percepção da ação e da espacialidade.

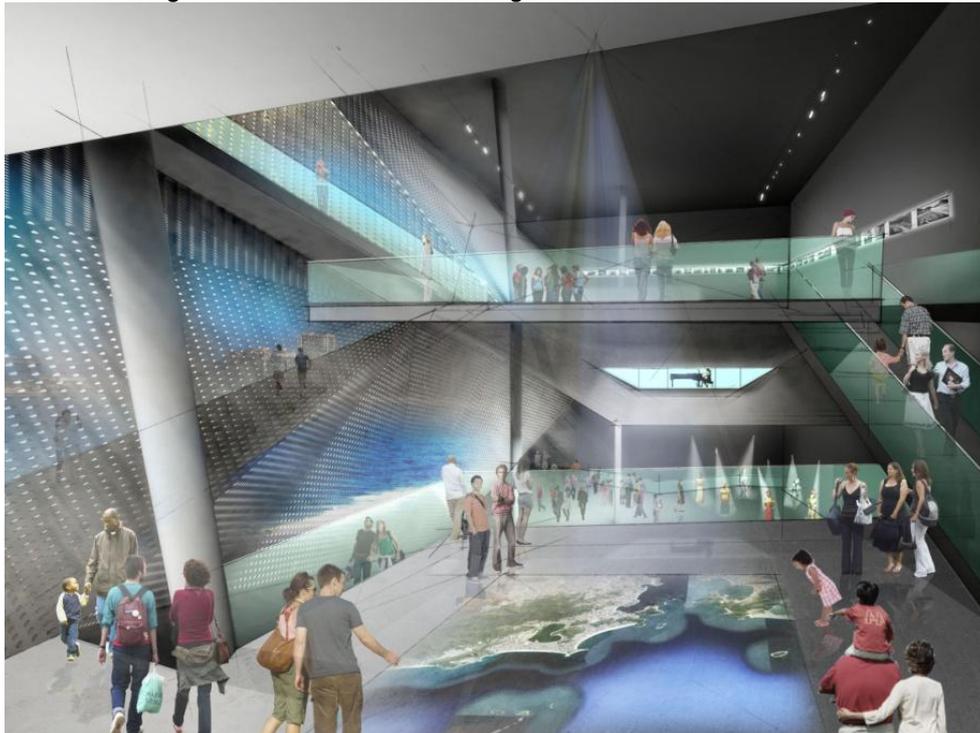
Figura 04: EJM2.



Fonte: <http://www.dsryny.com/>, acesso em jun 2012.

Na produção arquitetônica, tais estratégias se aplicam principalmente na composição da espacialidade interna, através da configuração de seus percursos. No projeto do MIS/RJ, a distorção da perspectiva se dá pela irregularidade dos percursos no edifício, uso de planos inclinados nos fechamentos, que dão esse caráter de um espaço multifacetado. Em certos momentos cria planos contínuos de visão pelo uso de transparências, janelas, e vazios de mezaninos, em outros fecha o campo de visão com planos de fechamento inclinados.

Figura 05: Interior do Museu da Imagem e do Som do rio de Janeiro.

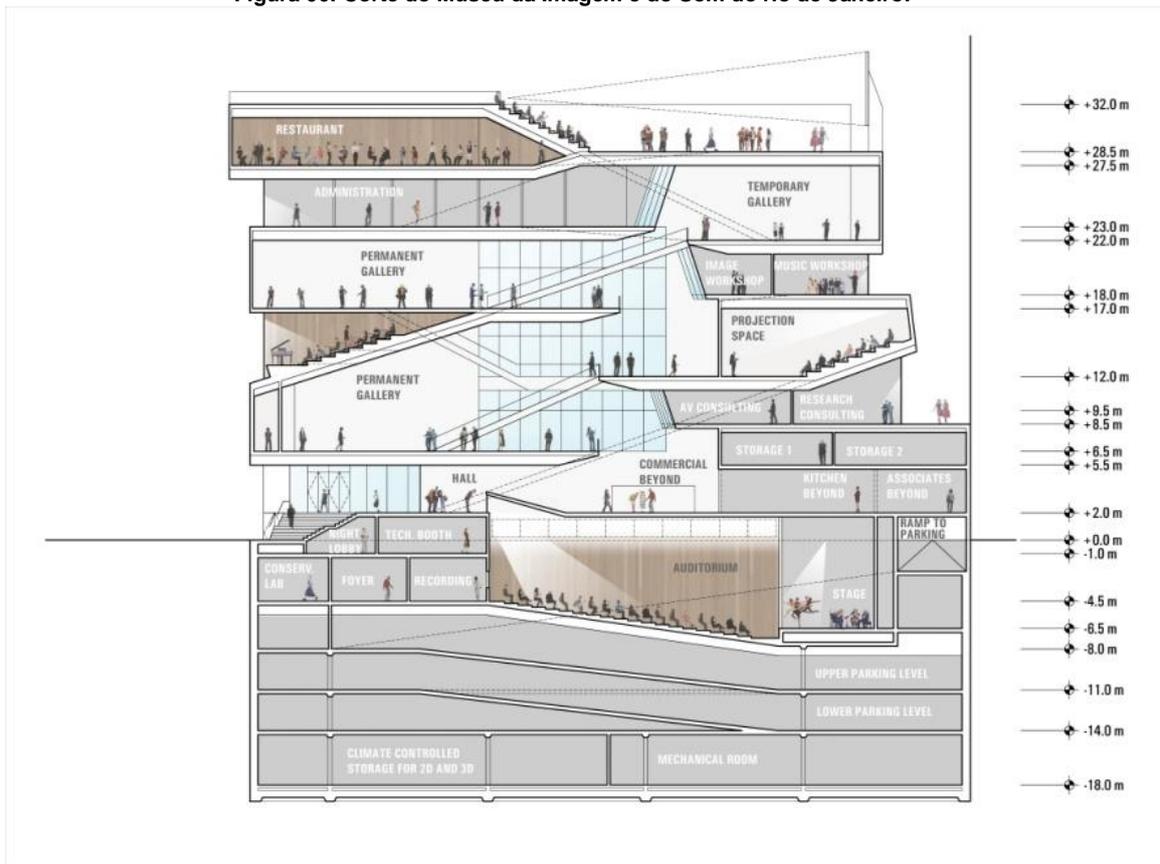


Fonte: <http://concursosdeprojeto.org/2009/08/11/diller-scofidio-mis-rj/> acesso em mai 2011.

As transparências funcionam como as telas de projeção citadas nas obras anteriores, misturando os acontecimentos de um ou mais ambientes, assim como o interior ao exterior, são peles, interfaces de trocas visuais e de efeitos perceptivos de luz, som e movimentos. A forma se constrói de dentro para fora, a partir de relações visuais do espectador de dentro do edifício, essas relações definem planos de fechamento, percursos e vãos internos.

Um projeto que é construído no sentido vertical do corte e na dimensão tridimensional, agregando ao corte o movimento e as relações com a paisagem, não se estabelece a partir da planta baixa. É a partir do corte que se estabelecem ângulos de visão dos diversos ambientes do edifício e o uso de planos horizontais desencontrados e vazados que permitem a visibilidade de um pavimento para o outro.

Figura 06: Corte do Museu da Imagem e do Som do rio de Janeiro.



Fonte: <http://concursosdeprojeto.org/2009/08/11/diller-scofidio-mis-rj/> acesso em mai 2011.

A experiência nesse espaço é multitemporal, o tempo da ação, dos diversos acontecimentos sincrônicos, do componente virtual. A espacialidade interna não se constitui exclusivamente de matéria, mas do movimento, da visibilidade, da luz, da projeção virtual, dos diversos tempos presentes na obra.

A CONTRIBUIÇÃO DO CINEMA

As obras de Diller e Scofidio abordam continuamente a questão do display, a exibição do que será e do que não será visto, seja pelo seu posicionamento crítico às práticas cotidianas ou pela forma de construir a espacialidade e suas relações com contexto. Para Betsky (2002, p. 23), “mais do que um império de signos, vivemos hoje em um reino de exibição”, uma cultura mais superficial, associada não à substância ou ao significado das coisas, mas à sua forma de se apresentar.

O display se associa ao controle, pressupõe estrutura, planejamento e evidencia uma interpretação, uma forma pré-estabelecida de se expor. Esse seria o ponto central da cultura contemporânea. Essa estrutura quase sempre é invisível nesse mundo de superfícies, o ponto crítico da dupla é justamente articular essa estrutura e revelar o mecanismo desse controle nas suas obras.

Para Diller (apud INCERTI et al, 2007, p. 09) “O mundo é tão infinitamente distante e desconhecido ou tão infinitamente próximo e familiar que não pode ser visto de onde você está. Nem te ver desaparecer”. O cotidiano da vida, o modo de ver o mundo está inscrito na arquitetura, um mundo que é instável, não pode ser posto em perspectiva ou ser representado.

Sua obra, portanto, não se pode dizer iconográfica, não representa nada. Apenas evidencia um modo de expor o contexto, seja em relação às práticas cotidianas ou ao contexto físico, o lugar onde a obra se insere, a partir de um posicionamento crítico das relações estabelecidas. Desse modo, não ignora ou rompe regras estabelecidas, mas as toma como um ponto de partida, como um problema a ser abordado no projeto.

O edifício funciona como um display, uma superfície de exibição de imagens a partir da ideia de uma *promenade* ampliada (DIMENDBERG, 2013, p. 07). No projeto do MIS/RJ, o contexto é o ponto de partida, visto junto às suas práticas. Para os autores do projeto, o museu é um espelho da cidade que reflete o passado, o presente e aponta caminhos futuros, um elemento de interface entre as práticas cotidianas e a produção cultural exposta no museu.

Veem a cidade como um lugar de beleza cênica, dada pelas suas paisagens naturais e reconhecem a Praia de Copacabana como um lugar democrático que “unifica a cidade e seu povo, um misturador social”⁶, além de um lugar de exposição e espetáculo. O MIS/RJ é um museu sobre a cidade, sobre a sua face mais real que é o cotidiano urbano, vivenciado nas ruas. Esse seria o artefato mais importante do museu, um edifício para observar de um novo modo a cidade, transformar a vista clássica do cartão postal da cidade, superexposta.

⁶ Diller, Scofidio e Renfro, memorial do projeto do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro.

O conceito principal do projeto é a ideia de continuidade do espaço público, o democrático calçadão de Copacabana, através de uma rampa que vai do térreo ao último pavimento do edifício, uma fita de circulação contínua que dá forma ao edifício, compondo sua fachada principal. Segundo os autores, a rampa de acesso é um Boulevard vertical que funciona também como um lugar de interação com a paisagem, devolvida à população, com pontos de acesso ao interior.

É um elemento intermediário de transição entre o interior e o exterior do edifício. A ideia de *promenade* não é uma ideia nova, vem sendo aplicada desde as obras modernas. No entanto sua aplicação neste projeto tem como meta uma nova forma de ver onde paisagem e interior se mostram entrelaçados e a perspectiva distorcida, como em obras anteriores. As surpresas espaciais estão na forma do espaço em si, que configura e controla o percurso do visitante.

A promenade captura o elemento chave da praia – um espaço de movimento público – a pé, de bicicleta e de automóvel. O edifício é concebido como uma extensão do Boulevard, esticado verticalmente no museu. (...) O edifício herda o DNA de Burle Marx, mas radicalmente reorienta a sua superfície pública para cima, em uma espessa fachada para o museu. A sequência da circulação vertical conecta a rua com os programas de entretenimento da edificação (DILLER, SCOFIDIO e RENFRO, 2009, s.p.)⁷.

A ideia da continuidade que se mostra do uso da fita remete a uma fluidez de percurso, no entanto visualmente não é constante no projeto, mas dosada pela espacialidade do edifício, configuração dos percursos, dos planos de fechamento, do material aplicado aos fechamentos que horas permitem ver, horas não, horas ver amplamente, horas em pequenos enquadramentos. Todo o projeto se fundamenta na ideia de ver e não ver, na dosagem das possibilidades visuais e seu controle, tema amplamente trabalhado da obra desses autores.

⁷ Memorial do projeto do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro, 2009.

Ver e não ver

Além de se relacionar com as práticas das artes plásticas, a obra de Diller e Scofidio se relaciona também com o cinema, especialmente sobre a ideia de montagem e sequencialidade dos acontecimentos no espaço, uma espécie de controle do que se vê, o que não se vê e como se vê, produzidas pelo espaço e seus elementos constituintes.

Usam como referência a obra de Hitchcock, trocam a ideia do choque visual pelo constante suspense (INCERTI et al, 2007). Mais especificamente, a ideia de exibir o espaço e seu contexto de forma fragmentada através do percurso no espaço e a ideia de ambientes caóticos que confundem a percepção da realidade, também usados por Tschumi para enfatizar a experiência dos acontecimentos (MONTANER, 2002). Uma ideia que usa como base a imagem-tempo, apreendida em fragmentos que nos fazem pensar, construir a história e não receber uma versão pronta, o observador não apenas reage, mas constrói a sua imagem⁸.

“No lugar da câmera de monitoramento, ou panorâmica, ou edição, DS + R empregam janelas, paredes e telas para gerenciar a continuidade e sequencialidade e criar novas realidades através da justaposição” (DIMENBERG, 2013, P. 06). A ideia de justaposição de imagens se relaciona a obra de Godard, ao que Deleuze chamou de “método entre”⁹ que nos insere entre duas situações e modifica a nossa percepção do todo, que já não é mais um, mas vários, multiplicados pelas nossas construções da percepção.

Uma aplicação na arquitetura do modo de operar de sets de cinema que usa a repetição temporária, *shots* longos e curtos, mudanças de ponto de vista, foco e distanciamento, estratégias que variam de acordo com as cenas em que se trabalha, ou o que se deseja exibir em cada cena, “é uma exibição de si mesmo

⁸ C.f. “A ruptura sensorio-motora faz do homem um vidente que é surpreendido por algo intolerável no mundo, e confrontado com algo impensável no pensamento” (DELEUZE, 1985, p. 220).

⁹ C. f. “É o método do *entre*, ‘entre duas imagens’, que conjura todo cinema do Um. É o método do E, ‘isso e então aquilo’, que conjura todo cinema do Ser = é. Entre duas ações, entre duas afecções, entre duas percepções, entre duas imagens visuais, entre duas imagens sonoras, entre o sonoro e o visual: fazer ver o indiscernível, quer dizer, a fronteira. O todo sofre uma mutação, pois deixou de ser o Um-ser, para se tornar o ‘e’ constitutivo das coisas, o entre-dois constitutivo das imagens” (DELEUZE, 1985, p. 235).

que está à mostra” (BETSKY, 2002, p. 28). Um edifício que se torna também um dispositivo de exibição e revela seus mecanismos.

Arquitetura, espacialidade interna e contexto estão um no outro e se mostram de forma estratégica na ação de circular no espaço e perceber suas relações a partir de uma exibição distorcida. Essa estratégia se mostra em suas obras de três formas: (1) a partir do uso de telas que mostram imagens em tempo real; (2) do controle dos planos de visão, variando ângulos abertos e fechados e (3) a partir de elementos vazados e vidros lenticulares que deformam a visão do exterior.

Essas técnicas se relacionam à ideia de uma paralaxe espaço temporal (BETSKY, 2002, p. 100), um desvio ótico que transforma a visão do objeto e sua relação com seu contexto a partir da variação de posição do observador no espaço, distorcendo também a percepção do tempo. O edifício se torna controlador das experiências visuais do visitante, o espaço produzido não é contínuo, assim como o tempo.

A exibição da situação é produzida como no cinema, como montagens que dissecam o tempo e o espaço e agenciam planos de visão (shots). O campo de visão se abre a grandes planos, se fecha e cria flashes, mostra, esconde, transforma o exterior, enfatiza relações dentro/fora, o observador está sempre sendo lembrado do seu ponto de vista, do seu deslocamento no tempo. Grandes panos de vidro criam o efeito de um longo shot, uma continuidade visual entre dois ambientes, os entrelaça. Pequenas aberturas no espaço criam suspense para o percurso, uma dramatização do espaço arquitetônico.

O projeto não construído *Slow House* (1991), tem como principal questão o modo de ver a paisagem. Além de um grande pano de vidro, chamado de *picture window*, o projeto utiliza diversas telas que mostram outros ângulos da paisagem, que funcionariam como janelas virtuais de diferentes versões da paisagem. Paisagem real e virtual podem ser vistas juntas, numa ideia de uma realidade duplicada e justaposta.

Figura 07: Imagem justaposta da vista e tela de projeção, estudo para o projeto Slow House.



Fonte: <http://www.dsrny.com/>, acesso em abr 2013.

O enquadramento é deslocado, de modo que o que se vê no monitor, jamais poderia estar associado a sua posição real no espaço, ponto de fuga e ponto de vista do observador ficam desalinhados, como em obras cenográficas e na paralaxe. O horizonte se mostra desalinhado, múltiplo e faz com que o observador perca sua referência de posição no espaço. O tempo é posto em questão pelo deslocamento da visão e pelas imagens gravadas que podem mostrar a paisagem em um tempo diferente do real.

Em *Brasserie* (2000), projeto de reforma de um restaurante em um edifício revestido de vidro, projetado por James Stirling, panos de vidro translúcido foram substituídos por vidros foscos que impedem a visão do exterior, invertendo a situação original. Telas localizadas acima do bar recriam as transparências das janelas, mostram as pessoas ao entrar no ambiente e a rua,

reformuladas em imagens embaçadas. A tela recria a relação com a rua de forma virtual, retira do material essa condição.

Figura 08: foto do interior de Brasserie com as telas de projeção das imagens da entrada.



Fonte: <http://www.dsrny.com/>, acesso em abr 2013.

O espaço deixa de ser um contínuo interior e exterior e passa a funcionar com sobreposições que exibem não somente o tempo em decorrência, mas diferentes momentos. Esse projeto traz, pela primeira vez, o uso da dobra como composição plástica, elemento que apresenta funções diferenciadas e se adapta: é um elemento estrutural, é uma espécie de forro, é também assento. A dobra surge como elemento compositivo em diversos projetos e será mais explorada posteriormente.

No projeto do MIS/RJ, são aplicadas algumas estratégias. A forma e a disposição dos planos de fechamento posicionados em ângulos inclinados criam um espaço multifacetado, com superfícies opacas que fecham e abrem o ângulo de visão. Superfícies transparentes criam continuidades visuais como os longos *shots*, refletem acontecimentos e movimentos como nas suas primeiras obras cenográficas, gerando variedades visuais.

A fachada principal é coberta por uma pele vazada que cria um efeito lenticular, possibilita a visão do exterior somente do ponto de vista perpendicular. Ao caminhar, o visitante somente consegue ver fragmentos da paisagem que vão mudando enquanto percorre. O uso da pele controla o que se pode e o que não se pode ver.

Através de estratégias de enquadramento, fachada leste do edifício se torna curadora deste ponto de vista para o visitante se movendo através da sequência de galeria. O ponto de vista é ligado e desligado e lentamente dispensados em pequenas doses. A pele da fachada é perfurada com pequenas aberturas, orientada para um determinado campo de foco, mudando progressivamente de rua para a praia, para uma parede de uma edificação, para o mar e para o céu, produzindo um efeito lenticular. (...) Andar ao lado desta superfície e "scannear" a visão, aguça o ato de olhar. Isso quebra a imagem, focando a atenção sobre o detalhe da cidade como artefato físico e cultural. O panorama só é percebido em sua totalidade através da experiência de percorrer o edifício da calçada em telhado (DILLER, SCOFIDIO E RENFRO, 2009, s.p.)¹⁰.

No café, a fachada de vidro translúcido é misturada a telas de projeção que alternam imagem de pontos da cidade (Fig. 09), justapondo imagens reais e virtuais. As diversas telas configuram também uma malha, funcionando como uma tela que filtra a imagem do exterior. O espaço apresenta um tênue limite permitindo ver através, mas não de modo explícito. Funcionam como membranas, de modo que o usuário vê o exterior quase sempre mediado, está sempre “entre” o dentro e o fora, aqui e ali.

Figura 09: imagem da área do café no projeto do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro.



Fonte: foto material entregue pela equipe para o concurso de ideias.

¹⁰ Memorial do projeto do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro, 2009.

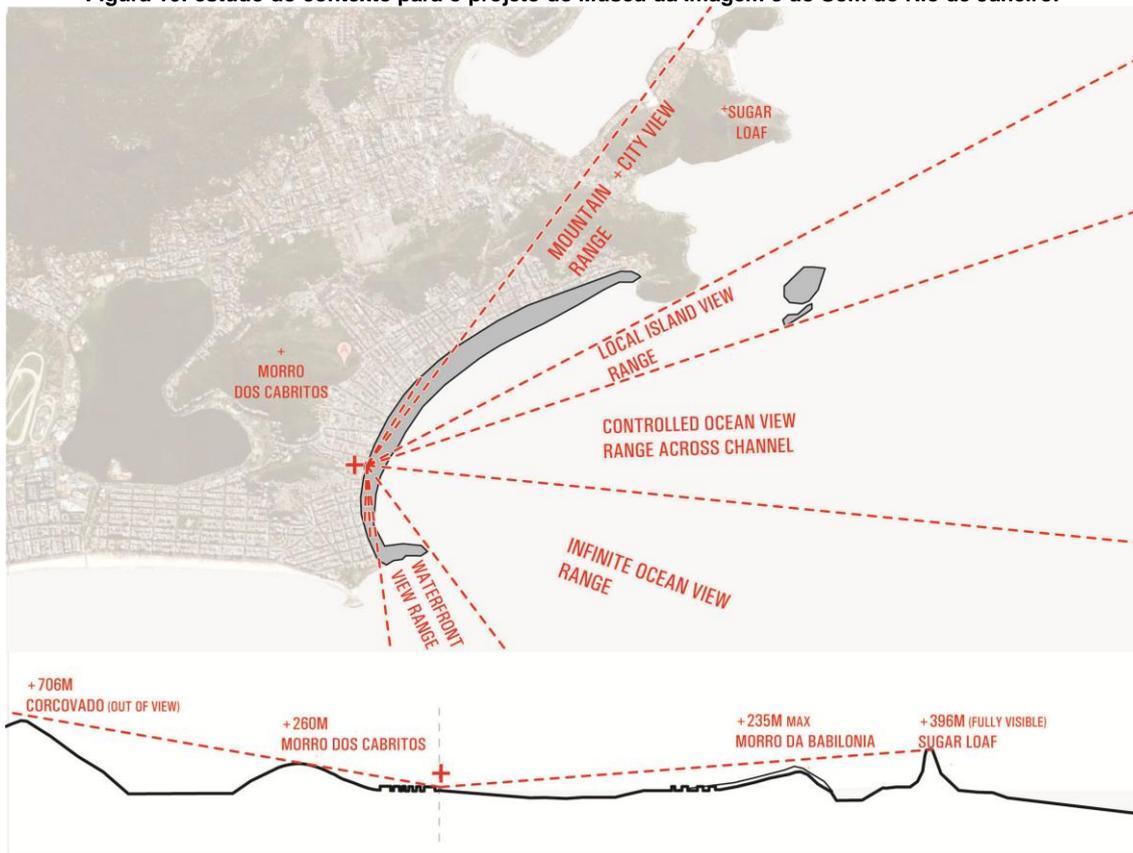
Scanning

Após algumas experiências, a relação com o contexto se mostra muitas vezes como um ponto de partida para os trabalhos de Diller e Scofidio apresentando um método claro evidenciado na conceituação de diversos de seus projetos, o *scanning*. O objeto arquitetônico em si é abordado como um scanner, um elemento que esquadrinha seu entorno para estabelecer relações, um instrumento de cartografia social (BETSKY, 2002, p. 130).

A lógica formativa é vista como intrínseca ao objeto e sua arquitetura, porém com causa e efeito extrínsecos, associados à forma de se relacionar com contexto, uma “dialética da desfuncionalização do aparato arquitetônico”. Scannear seria despistar o extrínseco, as estruturas ideológicas que contaminam o intrínseco para estabelecer novos conceitos relacionados à situação específica de cada projeto ao background de outras experiências e ao contexto.

O processo de *scannear* funciona como uma varredura que produz um “inventário de suspeita” (BETSKY, 2002, p. 133), um registro em superfície de elementos capturados de uma situação ou problema que se destaquem (Fig.10). O contexto é analisado segundo as suas potencialidades, a relação com a paisagem, sua topografia, no caso do projeto para o MIS, alguns pontos de referência como o Pão de Açúcar, Morro dos Cabritos e a vista para o mar de Copacabana, a fim de relacionar o edifício ao contexto.

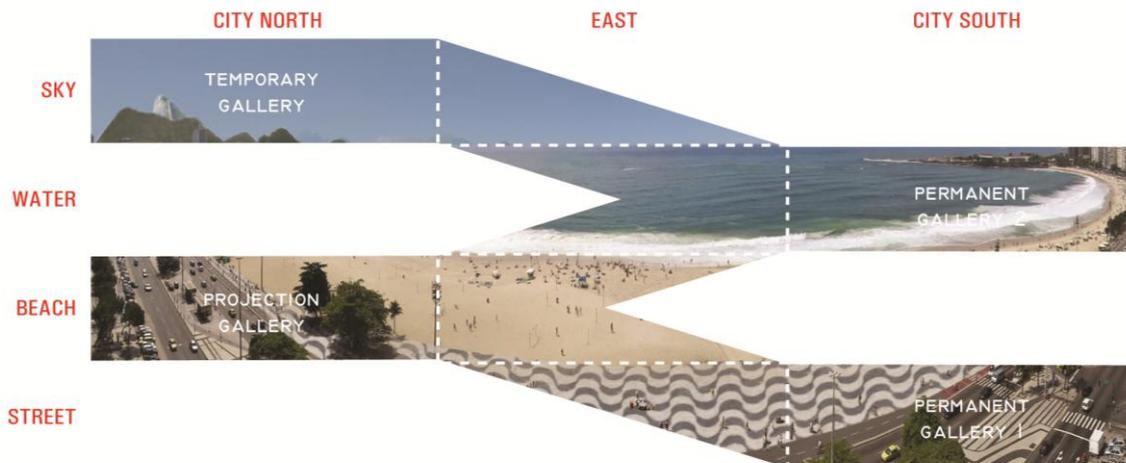
Figura 10: estudo do contexto para o projeto do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro.



Fonte: foto material entregue pela equipe para o concurso de ideias.

Esse processo amplia o campo de abrangência do projeto, associando as questões funcionais e programáticas aos elementos do contexto que são exteriores ao edifício em si. Fazendo uma aproximação ao edifício proposto, são levantadas as possibilidades visuais a partir do ângulo do observador. Uma imagem do entorno imediato, visto da frente do edifício, é usada para mapear as possibilidades visuais e os ambientes do programa se distribuem a partir da sua relação com os diferentes pontos da paisagem (Fig. 11). O museu é uma tela de exibição de dentro para fora.

Figura 11: estudo para o projeto do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro.



Fonte: foto material entregue pela equipe para o concurso de ideias.

No *Institute of Contemporary Art* (2006), o espaço da arquitetura negocia entre o foco da paisagem local (o píer de Boston) e o foco fechado no seu ambiente interno, o lugar é administrado pelo edifício em diferentes formas. O edifício se organiza através das possibilidades de visão, o que conceitua o projeto e organiza a distribuição do seu programa, associando as atividades do interior com as possibilidades e o modo de ver a paisagem.

Figura 12: estudo para o projeto do Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro.



Fonte: <http://www.dsny.com/>, acesso em mai 2013.

O percurso do edifício traz variações entre ambientes fechados, panos de vidro que integram a paisagem ao ambiente, pequenas aberturas, vistas frontais, laterais. “A ideia é ter a visão perseguindo você de forma que a visão se abra à medida que se caminhasse”¹¹. Ao mesmo tempo, os elementos naturais como a água, por exemplo, se tornam elementos de projeto, como na mediateca onde o espaço emoldura o mar.

Os processos de construção da espacialidade apresentados por esse escritório mostram algumas formas de aproximação de questões como a relação interior e exterior, a distribuição dos ambientes e a espacialidade interna. Mostram-se inovadores por terem como meta a ideia de exibir o espaço de forma diferente do convencional, distorcendo o modo de exibir o edifício e seu contexto. Seus métodos desfazem limites tratando edifício e contexto, interior e exterior como continuidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A obra de Diller, Scofidio e Renfro amplia o campo do projeto trazendo novos processos a partir de um mecanismo performático que se dá de dentro para fora. Leva em consideração o movimento, apreendendo a obra como algo instável, um acontecimento que se modifica com o tempo e o lugar.

A forma de compor a espacialidade mostra um posicionamento crítico das atividades cotidianas e culturais, apresentando novas formas de lidar com o contexto e relacioná-lo ao edifício. Sua obra espacializa as relações entre objeto, tempo e lugar, determinam como e o que estamos habilitados a perceber, estabelecem conexões.

A prática dessa forma vai se adaptando à situação, é também performática e não compositiva ou associada à teoria, não se fixa na forma ou na fórmula. A obra se desenvolve por um processo, uma espécie de síntese conectiva. Estabelece relações entre elementos que juntos articulam a estrutura de um contexto *scaneado*, altera conexões já estabelecidas entre objetos, eventos e

¹¹ DILLER, Elizabeth. Apresentação no programa TEDTalks: Construindo Maravilhas, 1ª Temporada, Episódio 06.

lugar. A situação é a causa do projeto, ela define as conexões e seu modo de exibição.

Sua obra, de modo geral, se mostra profundamente associada às práticas artísticas contemporâneas e ao discurso filosófico, apesar da sua pequena produção teórica. As relações entre os campos se esclarecem a partir de olhar mais profundo da sua produção prática, um olhar sobre o espaço em movimento. É na ação que as atitudes projetuais e posturas teóricas se mostram efetivamente.

REFERÊNCIAS:

ARAUJO, Marcelo Mattos. **Encontros com o Modernismo**: destaques do Stedelijk Museum Amsterdam. São Paulo: Pinacoteca, 2005.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. Companhia das Letras, 2006.

BETSKY, Aaron. **Scanning: the aberrant architecture of Diller + Scofidio**.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

COHEN, R. **Linguagem como Performance**. São Paulo, Martins Fontes, 2011.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a imagem-movimento**. Tradução de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DIMENDBERG, Edward. **Diller Scofidio + Renfro: architecture after images**. Chicago: University of Chicago Press: 2013.

INCERTI, Guido; Ricchi, Daria; SIMPSON, Deane. Diller + Scofidio (+ Renfro). **The Ciliary Function – works and projects 1979-2007**. Milão: Skira, 2007.

MADOFF, Steven Henry. **Art School – propositions for 21st century**. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 2009.

MONTANER, Josep Maria.. **As Formas do Século XX**. Barcelona: Gustavo Gilli, 2002.

SPERLING, Arquiteturas de Museus contemporâneos como agentes no sistema da arte. P. 171 – 184. In GROSSMANN & MARIOTTI. **Musem Art Today. Museu de Arte Hoje**. São Paulo: Hedra, 2011.