

**Universidades Lusíada**

Silva, Paulo Brito da, 1963-

**S'il te plaît dessine moi une maison**

<http://hdl.handle.net/11067/5070>

**Metadados**

<b>Data de Publicação</b>	2018
<b>Tipo</b>	bookPart

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-20T06:27:32Z com  
informação proveniente do Repositório

Rêverie em contentores de vidro azul e verde  
Paulo Brito da Silva - 2011



## S IL TE PLAÎT DESSINE MOI UNE MAISON

IF IT GIVES YOU PLEASURE, DRAW ME A HOUSE...

PAULO BRITO DA SILVA /PHD- Universidade Lusíada de Lisboa paulobritodasilva@gmail.com

**Abstract:** Architecture and design relate people to things in the context of the same collective memory. They are communication, text in a context, in a time and in a space / group. They are ways of doing that have become autonomous and separated in cultural construction.

Paradoxically, especially in “collective housing”, the possibility of designing a house for those who inhabit it is an unlikely coincidence. People take the space by its design, not by architecture. Inhabit could consist in arranging the elements and the pieces of architecture and construction, as convenient or according to the world. Those are the questions related with transformable architecture and standardization.

An architecture made by serial, transformable or evolutionary pieces is defined by the possibilities of combining parts, or by the hypotheses of building, contained therein- the design of houses systems.

With a standard brick it has always been possible to make the individual, the specific and the unique. More than the limits of the site or the use or the habitable space, it is important who joins pieces, who relates them to others or to places. When we have this awareness and when we can perceive the sites, the texts and the cultural contexts, we can do architecture or design. Perhaps it is in this sense that drawing a chair is like drawing a house.

1 - Mies explicou que tudo que fez foi mostrar o seu tempo. Outro poeta escreveu que habitar é por um mundo na terra. Mundo é a ideia em que os que podem morrer acreditam no tempo em que vivem. Uma

ideia de alguém num contexto, num grupo, numa época, mas que precisa, apenas existe no instante em que é posto na terra, e se torna construção, objeto, texto ou discurso. Não há obra sem tempo e sem mundo.

**2** - Obra é juntar coisas mostrando uma ideia. Algo sempre repetível que tornamos irrepitível quando fazemos (ou construímos), no preciso tempo em que juntamos e relacionamos coisas, ideias e pessoas. Um ato ético e estético que pode ser experimentado ou transmitido.

A arquitetura e o design relacionam pessoas pelas coisas num contexto (culturalmente, socialmente, economicamente, ecologicamente, etc.) com a mesma memória coletiva. São comunicação, objetos feitos (para um) num contexto, são um texto num contexto. Estão localizados num tempo e num espaço/grupo.

**3** - Por ligar pessoas do mesmo contexto e cultura, um mundo não é visível por todos (Corbusier escrevia sobre "*les yeux qui ne voient pas*"). Uma cadeira adquire sentido quando o corpo conhece o que é sentar. E onde alguns apenas podem ver pedras, arbustos e riachos, outros podem habitar num mundo intensamente e fabulosamente povoado. O design ou a arquitetura podem ser experimentados por todos, mas só podem ser interpretados por quem entenda as linguagens e poéticas dos seus textos e contextos. Cultura parece ser fundamental para quase tudo.

**4** - O lugar não existe. O que é comunicado ou mostrado não está nas coisas mas nos nossos olhos, ou no corpo com que experimentamos. O Lugar não existe senão na nossa experiência específica, única e irrepitível. Habitar é algo interior, embora feito com os materiais que dispomos e que nos rodeiam. Um lugar seria um atributo próprio do sítio se o conteúdo não fosse um habitar humano mas absoluto intemporal e imanente. Procurando características próprias e absolutas nas coisas não se encontram lugares, mas se não se questionar a essência do habitar conseguem-se fazer teorias sobre o não-lugar.

**5** - O design e a arquitetura fazem objetos que relacionam social e culturalmente pessoas, não só pelo uso, mas comunicando um texto num contexto. Fazemos, escrevemos e pensamos utilizando linguagem. Na arquitetura, como predominantemente a entendemos, o sítio faz parte do contexto, e portanto do texto e, nesse aspeto conseguimos uma aparente distinção do design.

Existe uma atitude ética e estética, comunicando-se ou proporcionando uso numa sociedade, num tempo ou numa cultura – e é aí que podem existir diferenças no modo e na perspetiva de fazer, nas diferenças ou especificidades culturais de cada disciplina. A arquitetura e o design são modos de fazer que se separaram na construção cultural.

**6** - Quando desenhamos uma casa não desenhamos uma casa, porque habitar é algo único e irrepitível. Paradoxalmente, sobretudo na “habitação coletiva”, a possibilidade de desenhar uma casa relacionada com o mundo da pessoa que a vai habitar é ínfima, algo que só servirá por improvável coincidência. Porque construímos casas para pessoas que não conhecemos e porque, principalmente nas atuais sociedades (felizmente) muito heterogéneas, o mundo de cada pessoa - porque repetido num tempo - é irrepitível, específico e diferente. Na habitação as pessoas não se apropriam do espaço pela arquitetura mas pelo design. Dispondo objetos de design as pessoas tornam sua a habitação, montando o seu mundo específico. Tornam-na arquitetura.

**7** – Desenhar uma casa contém a imprevisibilidade das gerações e funções ao longo do tempo, precisamente porque não são um atributo próprio, imanente e intemporal. Mas se uma casa é feita para durar muito tempo, é também uma estrutura fixa e imutável em que vão passar muitas gerações e conteúdos pelo design e não pela arquitetura.

**8** – Habitar poderá consistir em conseguir dispor os elementos e as peças da arquitetura, da construção, como mais convier ou for de acordo com o mundo. O que nos questiona nos temas da arquitetura transformável e da estandardização, que permitem que as pessoas adaptem a casa conforme as conveniências ou os sonhos. Temas muito explorados desde os inícios do Modernismo, por exemplo nas casas modulares ou desmontáveis de Prouvé ou Fuller, com o standart que permitia a transformabilidade e o fabrico industrial. Mas a indústria não estaria suficientemente avançada, podendo ter ficado por cumprir a arquitetura, onde as pessoas se apropriam (habitam) da arquitetura pela arquitetura.

**9** – Nas arquiteturas transformável, evolutiva ou modular as casas podem ser alteradas consoante a vontade ou a necessidade. A consulta a dados estatísticos<sup>1</sup> permite-nos constatar que a evolução das características da família e do trabalho tem evoluído com ciclos muito inferiores à duração de um edifício. Para não ficar desajustada muito rapidamente, a habitação precisa ser adaptada várias vezes durante o seu período de vida. A transformabilidade ou adaptabilidade podem conferir essa possibilidade de adaptação do edifício ao longo do tempo ou de alteração de uso durante o dia. O espaço é um bem cada vez mais raro, pelo que podemos admitir a variação da utilização, seguindo a tendência para se trabalhar mais em casa ligado por redes de telecomunicações.

**10** - Num aprofundamento desta ideia, poderíamos imaginar, como Rem Koolhaas, que fabricantes desenvolveriam conceitos e sistemas modulares em peças adquiríveis em grandes superfícies, em catálogos ou em venda na internet. As peças poderiam ser enviadas para qualquer parte, pelo que se poderiam construir (ou montar) edifícios semelhantes em qualquer lado. Isto questionaria os nossos tradicionais conceitos de “lugar”, frequentemente relacionados com identidade ou contexto regional, e possibilitaria uma globalização de objetos construídos com semelhanças em toda a parte. Provavelmente as casas seriam associados a “marcas-branding” com conceitos de modo de vida relacionados com a ideia dessa marca. Ideia ou marca

num objeto que se tornaria reconhecível em qualquer lado, evidentemente para quem participasse nessa cultura global. Uma ideia perturbante, porque permite supor um fim da arquitetura numa globalização acrítica.

**11** – A construção produz uma enorme quantidade de resíduos com consequências no ambiente, na paisagem e no território. Uma arquitetura feita por peças standart, ou modularizadas, permite a reutilização dos componentes e até um “mercado de usados”. Possibilita o total desmonte e reutilização sem lançamento dos resíduos e sem os impactes de extração necessários para fazer peças novas. Seria imaginável desmontar edifícios inteiros, remontando-os noutra sítio, ou utilizar ou recuperar os componentes para produzir ou participar outros. É uma questão do aperfeiçoamento e standardização do design de componentes.

**12** – Uma arquitetura feita por peças de série, transformável ou evolutiva está definida nas possibilidades de combinação entre partes (previsível no design, ou nas estruturas possíveis). Os sistemas de peças colocam-nos na área do design desses componentes, na reprodutibilidade dessas peças – industrialmente e em grande quantidade - e no design dos modos de as juntar como sistemas de casas.

**13** - Gillo Dorfles observa que os componentes industrializados incorporados nos edifícios adquirem pela sua repetição ou disposição um aspeto arquitetónico (turbinas, altos fornos, silos, tanques, serpentinas, destiladoras, etc..). Também as peças industriais são design incorporado na arquitetura (vãos, guardas, torneiras, puxadores, peças sanitárias, cozinhas etc.). Nestes componentes encontra-se uma sobreposição entre o design e arquitetura, mas segundo esse autor, os elementos industriais tornam-se parte da construção e a dimensão arquitetónica do espaço que contém o Homem não se confunde com um objeto. Para Dorfles o facto arquitetónico distingue-se porque depende não só do desenho do objeto mas também da localização (topográfica, planimétrica, ambiental).

**14** – Mas noutra hipótese as peças standard pressupõem variação, transformação, evolução e também a subordinação a um princípio de compatibilidade. Se existe uma determinada relação “das partes entre si e com o todo” ou um princípio de formação, tal estabelece as conjunções do todo permitindo algumas soluções pré-estabelecidas ou derivantes de edifício. Assim a estandardização conterà as possibilidades de um todo, o que nos transporta da ideia de um design de partes, ou de componentes, para o design de “todos”, ou seja estruturas de combinação, ou as hipóteses de edifícios nelas contidas - design de edifícios. O design de sistemas de componentes constitui-se em arquitetura, embora não tendo o sítio como parte do contexto. A arquitetura seria feita pelas pessoas que juntam peças de catálogo segundo determinadas possibilidades pré- existentes.

**15** - A questão do sítio pode não ser determinante, está sempre na arquitetura, mas pode estar de modos diferentes. Um edifício sem sítio poderia ser visto como não arquitetura. Mas sempre existiu “a outra possibilidade”, porque se a arquitetura tem uma relação com o sítio, pode fazer-se uma coisa com esse sítio, ou pode-se encontrar um sítio adequado para essa coisa. Desde a antiguidade existiu o edifício modelo com regras precisas para o todo e a sua relação com as partes (e com o sítio), como o templo (modelo repetível com partes estandardizadas) em que era necessário encontrar um sítio para essas regras precisas de contexto. Ou no movimento internacional do séc. XX, em que um edifício era algo repetível, um modelo aperfeiçoado com a experiência, não preparado para um sítio mas contendo as possibilidades de relação com muitos sítios. Todas as cidades queriam ter uma “unité d habitation” de Corbusier.

O objeto pode na sua regra de formação - na sua estrutura - conter as possibilidades de relação com o sítio. Mas o sítio também pode não estar incluído no discurso ou na montagem de raciocínio, de certo modo prévio, do fazer da arquitetura. Qualquer objeto se pode transformar em arquitetura desde que seja estabelecida a relação (mundo/terra) com o sítio. Onde não é o sítio por si que limita ou estabelece a arquitetura.

**16** - Se pensarmos a arquitetura como o desenho de espaços, então o design não é arquitetura porque trata de coisas. No entanto, a ideia de arquitetura pode variar. A arquitetura pode tratar sobre os vazios e não sobre os cheios, sobre o espaço arquitetônico como vazio entre as coisas, que apenas servem com a superfície contentora. Nesta hipótese as coisas objetuais perdem o seu conteúdo, a sua matéria, passando a superfícies. É uma arquitetura de vazios e de cenários.

Noutra hipótese o espaço pode ser o que está entre as coisas, relacionando-as e ligando as coisas com o nosso corpo. Em que o espaço é um conceito espaço/tempo para a experiência e o cheio é tão importante como o vazio. As coisas têm uma concretização material, não apenas cenário, que relacionamos entre si e pelo espaço com o nosso corpo.

**17** – Nesta interpretação, em que a arquitetura é uma experiência de uma relação significativa de coisas, qualquer objeto se pode tornar arquitetura com um sítio. As experiências da designer Matali Crasset estão neste encontro de transdisciplinaridade entre a forma e o conteúdo dos objetos, adquirindo vida e dimensão pelas relações que criam entre si e o espaço/sítio contentor. Frequentemente relações que proporcionam uso e habitabilidade, objetos em conjuntos de objetos que envolvem e contêm pessoas, como se de arquitetura se tratasse. Experiências do design que questionam os limites com a arquitetura\_

**18** – Os limites nunca foram fáceis e muito do mais representativo mobiliário do séc XX foi desenhado por arquitetos, como Aalto, Corbusier, Mies, Prouvé, Jacobsen e tantos outros. Mas também algumas experiências de habitação modular mais recente são de designers como Ross Lovegrove. Mais do que o limite do sítio, do uso ou o do espaço habitável, é importante compreender o texto e contexto cultural. Duas profissões artísticas (alguns dos principais arquitetos funcionalistas fizeram lindíssimos objetos, em contradição teórica, onde felizmente a forma foi muito mais que a função ou a técnica) que fazem coisas



mas que podem ter contextos culturais que se autonomizaram e separaram.\_

**19** - O design ou participa na apropriação dos espaço arquitetónico pelo mobiliário ou pelo design de componentes. O problema é que o problema nunca esteve nas peças mas em quem as junta, quem as coloca, quem as relaciona com outras ou com sítios. Com o mesmo tijolo standard sempre se conseguiu fazer o individual, o específico o único. Os lugares surgem como contextos culturais individuais (mundos) relacionados com sítios.

**20** - Quando se tem esta consciência dos sítios e dos contextos culturais pode-se fazer arquitetura ou design, desde que se perceba qual o texto e o contexto. Talvez seja nesse sentido que, como diz Siza, desenhar uma cadeira seja como desenhar uma casa.

**S il te plaît dessine moi une maison ...**

**(Endnotes)**

1 Flexible Collective Housing, “transformable architecture and design” on collective housing - VI CIPED, congresso internacional de pesquisa em design, Lisboa, Outubro 2011- Paulo Brito da Silva  
Tendências na habitação colectiva - 1ª Conferência de Planeamento Regional e Urbano & 11º workshop, APDR, Aveiro, 11 Novembro 2011, ISBN 978-972-789-359-1- Paulo Brito da Silva