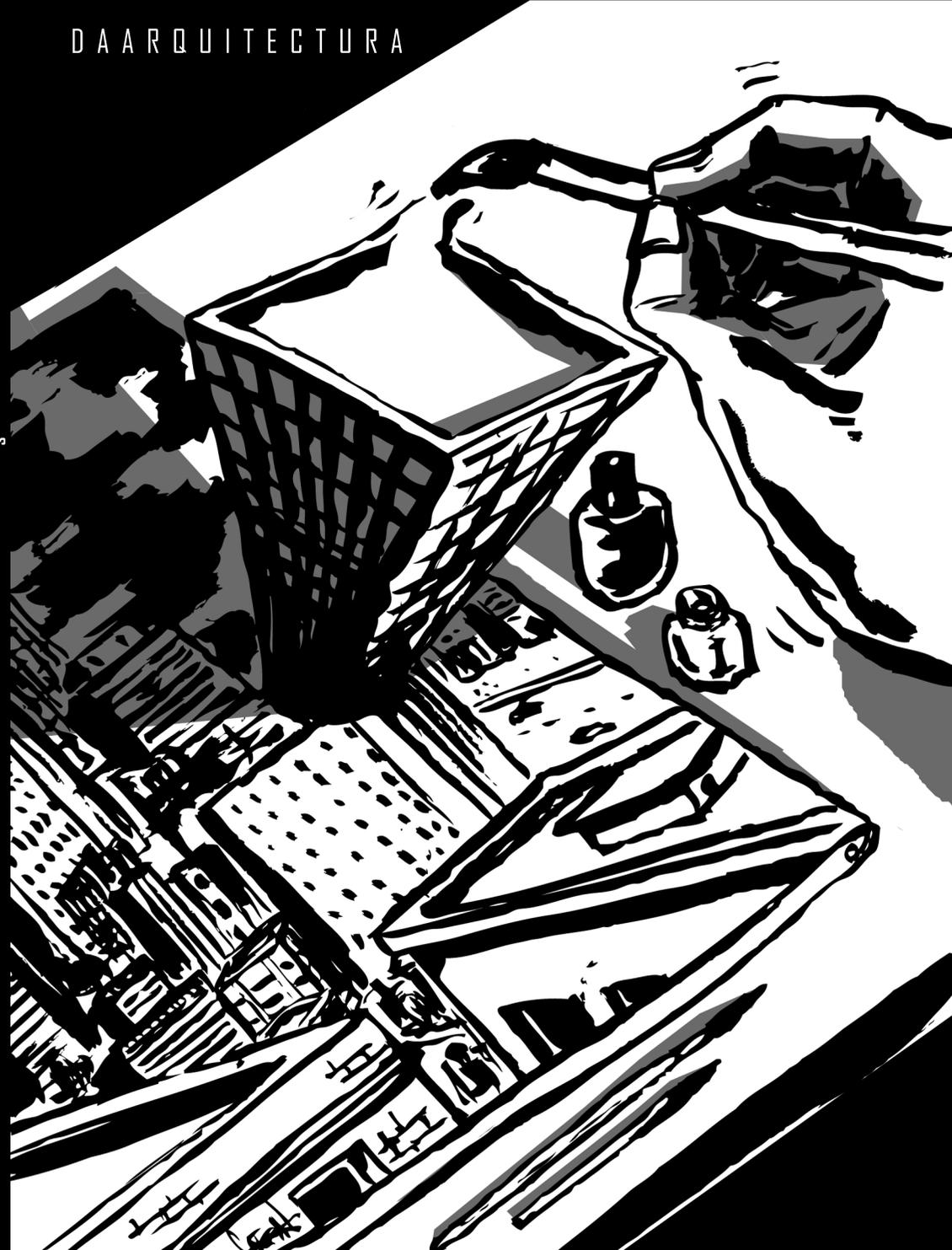


A ARQUITECTURA NA REPRESENTAÇÃO DA ARQUITECTURA

A ARQUITECTURA NA REPRESENTAÇÃO  
DA ARQUITECTURA







# A ARQUITECTURA NA REPRESENTAÇÃO DA ARQUITECTURA

José Miguel Tavares Rodrigues Pereira  
Prova Final de Licenciatura em Arquitectura orientada pelo pintor  
António Olaio  
Departamento de Arquitectura  
Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra  
Outubro 2008



*A todos aqueles que possibilitaram a realização  
desta prova*



# Índice

Índice	p. 7
1. A liberdade da imagem	p.9
2. Realismo ilusório	p. 23
3. Lugares fictícios apoiados em figurações reais	p. 49
4. Transfiguração da realidade	p. 99
5. A existência da realidade	p. 143
6. Bibliografia	p. 153
Fonte de imagens	p. 162



## 1. A liberdade da imagem

“Desenhar é de facto olhar com os seus olhos, observar, descobrir. Desenhar é aprender a ver, a nascer, crescer, desenvolver, morrer as coisas e as gentes. É necessário desenhar para levar ao nosso interior aquilo que foi visto e que ficará então inscrito na nossa memória para toda a vida”

- Le Corbusier



Desde sempre que me senti fascinado pelo desenho, mais do que pela própria arquitectura; e, mais ainda, sempre me senti fascinado pelo desenho de arquitectura. A possibilidade de representar numa simples superfície bidimensional todo um espaço que conseguisse cativar um observador de modo a fazê-lo imaginar-se a percorrê-lo e a questionar-se sobre aquilo que aconteceria e as sensações que sentiria é, para mim, mais interessante do que as sensações causadas pela realidade física e palpável. Isto porque entra em jogo não só o que o artista pretende transmitir, como também a percepção do próprio observador; e também porque o desenho é a única forma de quebrar os limites da realidade, continuando o espaço, contudo, a poder ser percebido como real.

O desenho é das primeiras formas de comunicação do homem. Surge quase inatamente, e mesmo antes de se aprender a escrever ou a ler, aprende-se a desenhar. “Aprender” não é certamente o termo correcto, porque em primeira instância, o desenho não se aprende, mas antes apreende-se, percebe-se, com maior ou menor destreza, e sobretudo comunica de forma clara e simples aquilo que se pretende transmitir. O velho paradigma dos desenhos de crianças é verdadeiro: se olharmos para os seus desenhos, automaticamente reconhecemos os conceitos contidos neles; sejam pessoas contentes ou tristes, magras ou gordas, casas, jardins, carros, o céu, tudo é facilmente reconhecível com uma grande economia de meios representativos. O desenho hoje serve como um meio primário para gerar, testar e recordar a criatividade conceptual de um indivíduo. Também serve como



*Fig. 2 – Desenho de criança, a quem foi pedido que desenhasse uma cena urbana, pastel sobre papel*

instrumento de comunicação destes conceitos aos outros. Isto porque o desenho tem um carácter universal, indiferente às barreiras da linguagem verbal, e ele próprio pode ser visto como uma linguagem que não tem uma gramática própria; podemos sempre ler os desenhos dos outros, o seu vocabulário é universalmente aceite, mas o seu significado, pelos níveis de ambiguidade e a multiplicidade de maneiras que pode ser visto, não pode ser interpretado do mesmo modo que palavras podem ser usadas para atribuir determinados significados.

Com o passar do tempo, o desenho desenvolve-se, a grande maioria das vezes numa direcção qualitativamente negativa, e a capacidade de expressar através dele perde-se, bem como a necessidade desta própria forma de expressão. Isto não é, contudo, universal. Muitos são aqueles que continuam a praticar esta actividade, desenvolvendo as suas capacidades nesta área, experimentando novos materiais, técnicas de representação, conceitos.

O uso do desenho ao longo dos tempos, particularmente o uso do desenho por arquitectos, tem sido associado a diversas transformações de cariz cultural e social. Desde os tempos antigos até à época medieval, o uso do desenho mudou, e como tal também o modo como a arquitectura foi produzida se alterou. Estas mudanças culminaram no novo estatuto cultural e social do arquitecto do Renascimento, cuja transformação de um simples “mestre-de-obras” em artista foi acompanhada e possibilitada pela nova centralidade e importância do desenho como um instrumento crítico da criação e produção arquitectural. O uso do desenho em

arquitectura, como hoje é entendido, é algo relativamente recente e historicamente situado.

No Egipto e na Grécia antiga, fragmentos de desenhos que sobreviveram aos tempos dão alguma informação sobre o uso do desenho em arquitectura, embora não exista um consenso ou certezas acerca do papel do arquitecto. Alguns desenhos arquitectónicos do Egipto, imagens representativas dos edifícios, revelam que o arquitecto não era alguém que tivesse liberdade conceptual; limitava-se antes a resolver através do desenho problemas construtivos. A produção era feita através de uma mistura entre o trabalhar a partir dos desenhos e o trabalhar directamente a partir do próprio local de construção. Na Grécia antiga o arquitecto mantinha o mesmo papel, mas teria possivelmente um pouco mais de liberdade criativa, o que se justifica pelos alçados refinados que seriam de extrema dificuldade de ser erigidos sem desenhos prévios.

De qualquer modo, qualquer que fosse o papel do desenho na arquitectura antiga, não era ainda um instrumento dominante.

Durante o Império Romano o papel do desenho na arquitectura manteve-se; o desenho começou a adquirir alguma importância na arquitectura com os arquitectos medievais, embora não fosse ainda crucial na definição de arquitecto ou no seu trabalho. É durante o período gótico que o desenho começou a assumir um papel mais semelhante ao seu papel actual, embora continuasse algo restringido pelos cânones geométricos da época. Assim, no séc. XIV, ocorreu um processo de redefinição do papel do



*Fig. 3 – Simone Martini, “Guidoriccio da Fogliano all'assedio di Montemassi”, fresco, 1328, 340x968 cm, quando as regras de composição perspética não eram ainda conhecidas*



*Fig. 4 – Pieter Brueghel, “A Torre de Babel”, óleo sobre painel de madeira, 1563, 114x155cm. Esta representação da Torre de Babel apropriou-se de diversas características da arquitectura Romana, e atribuiu as suas falhas a aspectos de engenharia.*

arquitecto, que acompanhou um processo de transformação do uso do desenho. Também é nesta altura que o papel é começado a fabricar em grandes quantidades, com novos métodos, e a tornar-se mais acessível. O alçado adquire semelhanças com o desenho actual de alçados: torna-se ortogonal, é desenhado com uma escala que vem permitir a leitura de dimensões, e é acompanhado de orientações escritas. Este desenho de alçado foi um elemento crucial na definição de um novo estatuto para o arquitecto como o “desenhador” conceptual da imagem e estética dos edifícios. O arquitecto começa a adquirir um papel mais intelectual, separando-se dos construtores. Assim, ocorreu também uma separação da concepção e da realização, o que levou ao aparecimento de um novo discurso arquitectónico; neste, a ideia e a sua representação era igualmente ou ainda mais importante que o próprio edifício. “Com tempo, apareceram arquitectos que se dedicaram a apenas uma arquitectura de imagens ou de conceptualização formal, que iriam “rivalizar” e por vezes substituir a arquitectura de edifícios, dentro da comunidade arquitectural.”<sup>1</sup>

No séc. XV a relação do desenho com o novo estatuto do arquitecto, que se vai transformar realmente com o advir do Renascimento, estava já eminente, embora ainda não dominante. No séc. XVI as técnicas de desenho mudam e melhoram substancialmente, e o desenho alcança finalmente o seu potencial máximo como instrumento de criação e realização arquitectural.

Uma citação de Leonardo da Vinci torna muito claro quão importante era para os artistas e conseqüentemente para os arquitectos dissociarem-se dos construtores locais e do processo de

construção. Da Vinci sugere que pintura (ou desenho) é uma arte mais refinada que escultura porque pode ser feita em casa, e não num atelier. Enquanto o escultor trabalha com o martelo e o cinzel e faz uma grande confusão, “ o pintor instala-se com grande conforto em frente ao seu trabalho...Pode estar vestido como quiser e a sua casa pode estar limpa e cheia de belas pinturas.” <sup>2</sup>

Os avanços no desenho deram ao arquitecto Renascentista a capacidade de expressar e experimentar mais ideias, e possibilitou-lhes experimentar com a qualidade expressiva dos edifícios. Também lhes permitiu serem mais artísticos, expressarem tonalidades, estilos e materiais bem como as medidas num método de representação que tanto os arquitectos como os construtores podiam entender. O desenho como instrumento de memória, educação, experimentação, comunicação e orientação da construção de edifícios foi crucial no arquitecto renascentista.

A transformação do papel e do estatuto do arquitecto que começou na idade média tardia e que se desenvolve durante o renascimento foi associado à crescente ênfase dada ao desenho, nos próximos séculos, à medida que a arquitectura se tornou cada vez mais uma profissão distinta com o seu próprio estatuto. No séc. XX o desenho tornou-se um instrumento natural e universal do discurso arquitectural.

“Os croquis servem de memória ao pensamento antes da experimentação formal, os esquiços permitem dar forma às ideias e os desenhos de detalhe permitem verificar as ligações que deverão existir entre cada elemento e o conjunto de uma construção. Os

desenhos exprimem o processo do pensamento do arquitecto e o combate que ele trava com a sua criação. O desenho é a sinceridade do criador. Ao desenhar, eu concretizo as imagens que se escondem no fundo do meu corpo.”<sup>3</sup>

O desenho das primeiras décadas do séc. XX aparece com uma grande vontade de transformação social, mais do que limitar-se a aspectos puramente produtivos, técnicos ou estéticos (exemplo). “O desenho é um instrumento indispensável da sociedade contemporânea” (publicidade, etc.). Rodeia-nos constantemente, seja em quadros que decoram o interior das nossas casas, como painéis publicitários, graffittis, logótipos, padrões de vestuário, etc.; somos constantemente bombardeados com informações visuais, lineares e coloridas, que observamos e captamos muitas vezes subconscientemente.

O desenho foi então uma arte que teve dificuldade em se impôr no campo da arquitectura, embora o contrário não se verifique. A arquitectura e a espacialidade cedo se interpuseram na representação bidimensional, e foram amplamente exploradas. Usando o desenho, as possibilidades de um design inovador aumentam, pois o artista tem uma significativa liberdade. Livres de realidades como o tempo, custos, leis físicas, os artistas têm mais espaço para a experimentação e para deixar a sua imaginação percorrer as infinitas possibilidades que esta lhes traz. Este abranger de possibilidades proporciona uma base para a expansão da imaginação visual e para a experimentação e inovação arquitectural. Pode-se desenhar desde o totalmente fantástico bem como o



*Fig. 5 – Jan Van Eyck, “O casal Arnolfini”, óleo sobre painel de madeira, 1434, 82,2x60 cm. A obra tornou-se famosa pela sua representação ilusória do espaço interior*

completamente construível. “Num mundo onde a economia de meios pode ser uma grande limitação, o desenho permite aos artistas explorarem todas as concepções e desenvolvimentos que queiram, à distância de uma folha de papel.”<sup>4</sup>

A prova será então composta por três capítulos principais, onde se aborda a questão da representação da arquitectura em obras plásticas de cariz relacionadas directamente com o desenho. Através da análise de distintos artistas, pretende demonstrar os limites e potencialidades deste modo de expressão da arquitectura, as vantagens e desvantagens, e tratar o desenho de arquitectura que funciona como imagem e não como instrumento de projecto. Abordando desde as representações mais realistas, onde contudo o realismo é ilusório, até às mais puramente utópicas e impossíveis que alcançam a sua realidade apenas na percepção auxiliada pela imaginação, não pretende esvaziar o desenho do seu carácter projectual, mas antes mostrar o seu outro lado que é muitas vezes desvalorizado e como a vitalidade da arquitectura se encontra muitas vezes nas outras artes.

---

<sup>1</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>2</sup> ROBBINS, Edward, “Why architects draw”, MIT Press, Cambridge, 1994

<sup>3</sup> “Les croquis servent de mémoire à la pensée avant d’aboutir à la forme, les esquisses permettent de donner la forme aux idées et les dessins de détail permettent de vérifier les liens qui doivent exister entre chaque élément et l’ensemble d’une construction. Les dessins expriment le processus de la pensée de l’architecte et le combat qu’il mène dans sa création. Le dessin est la sincérité du créateur. En dessinant, je concrétise les images qui jaillissent du fond de mon corps”, Tadao Ando, in Aa.Vv., “Le dessin et l’architecte – excursion dans les collections de l’académie d’architecture”, Les Éditions du Pavillon de l’Arsenal/Les Éditions du Demi-Cercle, Paris, 1992

<sup>4</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000



## 2. Realismo Ilusório

“Nada é tão fantasticamente esmagador como o autêntico,  
nada é tão incrível como a realidade real”

- Rainald Goetz in Irre



© RAYFRESH.COM



© RAYFRESH.COM



© RAYFRESH.COM



© RAYFRESH.COM



© RAYFRESH.COM



© RAYFRESH.COM

Jean-Étienne Liotard (n. 1702 em Genebra, m. 1789 em Genebra), pintor franco-suíço do séc. XVIII, afirmou que “a pintura é a mais assombrosa das feiticeiras. Consegue persuadir-nos através das mais transparentes falsidades, de que é a pura verdade”.<sup>1</sup>

Esta afirmação serve também na contemporaneidade, se se substituir o termo “pintura” por “imagem”; de facto, hoje em dia é frequente sermos bombardeados com “falsas realidades”, mentiras que por vezes até o sabemos ser embora queiramos que sejam verdadeiras, e como tal acabamos por percepcioná-las como tal. São exemplo disto as inúmeras publicidades que vemos: veja-se as que usam representações do corpo humano digitalmente tratadas (seja a nível de cor, contraste de luz ou sombras, ou mesmo através de alterações formais), que facilmente se admitem como reais, embora sejam apenas realistas; os seus significados como símbolos visuais resultam como mentiras ou falsas realidades em que somos levados a acreditar.

Mas se este uso da “realidade percepcionada” é hoje abusivo, não é certamente exclusivo da época em que vivemos. É sim mais comum actualmente devido ao facilitismo das técnicas proporcionadas pela actualidade e da sua imensa variedade, bem como da grande quantidade de informação acessível hoje em dia, que desperta e alicia a imaginação. No passado, contudo, e devido a estes mesmos factores, as transformações que existiam nas representações ilusórias da realidade eram mais contidas, e também mais pessoais.



*Fig 2 - Paolo Uccello, Monumento funerário para Sir John Hawkwood, 732 x 404 cm, 1436*

*Fresco na basílica de Santa Maria del Fiore, Florença, Itália*

A obsessão pela natureza e pela sua imitação no passado foi tal que atingiu aquilo a que se chamou expressivamente a “...ilusão da realidade. Existiram casos extremos, como aconteceu com os decoradores de um palácio ou de um palacete, quando se lhes pedia que criassem a ilusão de personagens apoiados numa varanda fictícia ou servidores entrando por uma porta imaginária.”<sup>2</sup>

O desenho de realidades ilusórias teve duas vertentes de desenvolvimento. Na arte do desenho, surgiu desde os seus primórdios, uma vez que esta permite facilmente quebrar e ultrapassar os limites. Na arquitectura, este uso do desenho como instrumento criador de uma realidade utópica mas credível e percebida como o real começou com mais frequência com o surgimento da arquitectura gótica. Nunca tendo tido um papel significativo até então, o desenho em arquitectura começou a adquirir importância na época medieval, embora não fosse ainda crucial na definição de arquitecto ou no seu trabalho. Contudo, com o gótico, a arquitectura foi rigorosa e conscientemente desenhada, e desenhos de todos os tipos foram importantes na realização das obras. Alçados impressionantes eram desenhados para iludir os encomendadores das obras e para persuadir as autoridades a deixarem construir. Muitas vezes estes alçados eram realizados com grande exaltação e não correspondiam ao que viriam a ser.

Um dos exemplos mais iniciais e mais bem conseguidos desta arte da ilusão da realidade foi o grande fresco executado por Paolo Uccello (n. 1397 em Florença, m. 1475 em Florença), na basílica Santa Maria del Fiore, em Florença, Itália, que representa Sir John Hawkwood. “O pintor representou um túmulo que comporta

uma base arquitectónica encimada por uma estátua equestre, e executou-o com tanta mestria que, de início, na penumbra da nave, podemos julgar-nos perante um verdadeiro monumento inteiramente esculpido na pedra.”<sup>3</sup>

Quando a arquitectura se tornou um tema central da representação artística, e começou a surgir independente da representação de figuras humanas que sempre teve até então um papel tão preponderante, também ela começou a ser sujeita, inicialmente, a transformações da sua própria realidade.

A pintura holandesa dos sécs. XVII e XVIII foi exemplar na criação de grandes mestres do realismo ilusório, que exploravam tematicamente skylines de cidades. São trechos urbanos muito semelhantes aos reais, que embora parcialmente utópicos, eram sempre reconhecíveis. As formas arquitectónicas recreavam espaços que acentuavam o conteúdo das cenas que o pintor pretende mostrar, e não expressam necessariamente a realidade dos espaços.

Um dos exemplos mais marcantes e talvez mais curiosos de uma pintura deste género, claramente representativa e realista mas que não corresponde, contudo, à realidade, é a obra “Vista de Delft”, feita entre 1659 e 1660 pelo pintor holandês Johannes Vermeer (n. 1632 em Delft, m. 1675 em Delft). Vermeer, usando a luz e a perspectiva como meios transformadores da realidade, introduz com os seus desenhos espaços arquitectónicos aparentemente autênticos que enfatizam os conteúdos da cena representada. O artista executou “Vista de Delft” a partir do primeiro andar de uma



*Fig 3 - Johannes Vermeer, Vista de Delft, 1659/60, óleo sobre tela, 98,5 x 117,5 cm*

casa situada a sul do rio Schie – o rio representado na obra -, usando a técnica da “câmara obscura”<sup>4</sup> para condensar na tela a vista panorâmica alargada. Diminuiu também o tamanho das figuras humanas na parte do cenário mais próxima do espectador, e enfatizou-a, o que faz com que o resto da pintura se desvaneça no espaço. A imagem final adquire assim efeitos ópticos que ao nível de composição permitem unificar todo o cenário representado, e adquire um efeito de luminosidade brilhante ao nível da atmosfera que a rodeia. Qualquer espectador que não conheça a cidade ou que não tenha nenhuma memória visual forte e estabelecida a partir do sítio onde Vermeer pintou a obra não saberá dizer que a pintura não é uma representação fiel da realidade. A obra é, contudo, uma representação idealizada de Delft, com as suas características principais simplificadas, com apenas alguns reflexos seleccionados e representados na água, e um céu complexo com magníficas formações de nuvens a encimá-la.

Um exemplo igualmente interessante, embora a transformação da realidade arquitectónica seja aqui mais extrema do que na obra de Vermeer, é a obra “Capricho Romano”, realizada em 1734 por Giovanni Paolo Pannini (n. 1692 em Piacenza, m. 1765 em Roma). “O artista reuniu uma selecção dos monumentos antigos de Roma numa mesma imagem, criando uma celebração do seu passado glorioso. O edifício circular à esquerda é o Coliseu, estando a coluna de Trajano colocada à sua frente; à direita, ao fundo, está o arco de Constantino e, em primeiro plano, um conjunto de três colunas da ordem coríntia.”<sup>5</sup> Pannini pintou regularmente combinações imaginárias de monumentos reais em contextos irreais



*Fig 4 - Pannini, Capricho romano, 1734, óleo sobre tela, 97,2 x 134,6 cm*



*Fig 5 - Canaletto, Vista da Praça de São Marcos, Veneza, 1723, óleo sobre tela*

As suas obras mantêm assim um cariz realista pela representação fiel da arquitectura, embora esta apareça descontextualizada, advindo daí o ilusório da obra. Observando a pintura, tudo parece correcto, e a composição representada é passível de ter existido para qualquer observador que não tenha conhecimento dos edifícios representados ou da sua correcta disposição e situação.

O desenho permite ao artista/arquitecto criar uma visão nova e credível, que em vez de empobrecer o mundo, estereotipando-o, pelo contrário o enriquece, através da diversificação para além de toda a expectativa visual.

Sob influência de Vermeer, e com algumas semelhanças com Pannini, surge o artista Giovanni Antonio Canal, (n. 1697 em Veneza, m. 1768 em Veneza), mais conhecido por Canaletto. Famoso pintor de paisagens urbanas citadinas, talvez o mais celebrado pintor de paisagens da sua época, retratava a sua cidade natal de uma forma que ia mais além do que a pura representação; “não são nem puras invenções nem meras recriações.”<sup>6</sup> Um “realista que jogava com a realidade”<sup>7</sup>, Canaletto é o primeiro artista em Viena a pintar paisagens de grande formato, introduzindo a dignificação da arquitectura por meios da arte. A pintura de arquitectura, na época, representava uma apreciação das coisas construídas pelo Homem e um testemunho da vitória do racionalismo sobre a natureza. Assim, uma cidade pintada representava também a natureza submissa.

Como muitas vezes era pretensão de quem encomendava as obras a exaltação das cidades, Canaletto, que tal como Vermeer



Fig 6 - Francesco Guardi, *Capricho de Arquitectura*, 1770/80, óleo sobre tela, 54 x 36 cm

usava a técnica da câmara obscura, não copiava exactamente o que esta lhe mostrava; em vez disso, movia a localização de edifícios e alterava o seu tamanho para representar uma imagem que correspondesse àquilo que ele queria criar. As alterações que realizava eram no entanto subtis, nunca chegando ao extremismo de Pannini; Canaletto nunca deslocava ou omitia edifícios inteiros. Limitava-se a acentuar efeitos de perspectiva e de luz para criar uma composição mais harmoniosa e bela, que pudesse assim dignificar a imagem das cidades que representava.

Um artista que muito ficou a dever a Canaletto foi Francesco Guardi (n. 1712 em Veneza, m. 1780 em Veneza). “Irrequieto, rápido, espontâneo, incisivo, Guardi supera, através da sua arte de sentimento largo do espaço topográfico transformado em sonho...a geometria panorâmica de Canaletto.”<sup>8</sup> A sua obra “Capricho de Arquitectura” realizada entre 1770 e 1780, mostra um grande arco, através do qual se chega a uma praça, e uma grande escadaria conduz a um edifício monumental. A cena foi completada com detalhes adicionais, tais como os mantos que cobrem as varandas e as pequenas figuras humanas que deambulam pela cena, que, como elementos orgânicos que são, animam e conferem um movimento que contrapõe o estatismo da arquitectura representada. Embora seja uma paisagem urbana inventada, Guardi empregou características da sua cidade natal para criar uma plausível cena de Veneza. Mas em vez de reproduzir a cidade, Guardi interpreta-a repleta de características românticas, semi-inventadas, captando uma luz e um movimento ilusório.

O gótico arquitectónico foi um estilo que permaneceu em estreita ligação com o utópico, possibilitando grandes devaneios artísticos devido ao cariz plástico e distinto inerente ao estilo. Veja-se como exemplo a obra do arquitecto/pintor Karl Friedrich Schinkel (n. 1781 em Neuruppin, m. 1841 em Berlim), “Cathedral overlooking a city”, de 1813; realizada numa altura em que a ilusão era cada vez mais uma demanda de quem encomendava os quadros, Schinkel, que pintava porque não arranjava trabalho como arquitecto, representa aqui uma enorme catedral medieval de influências góticas que se ergue sobre um mar suave, cuja superfície nada esconde, e que na composição confere uma base horizontal para toda a verticalidade que o encima. Para o artista, uma impressão de calma era o objectivo máximo da arquitectura; nada de ornamentação, apenas clareza e harmonia. À semelhança de “Capricho Romano” de Pannini, também a disposição de edifícios é inventada nesta obra; Schinkel vai no entanto mais longe, inventando os próprios edifícios.

Tal como na “Vista de Delft” de Vermeer, também Schinkel coloca pequenas figuras humanas no plano mais próximo do espectador, conferindo-lhe alguma relevância; contudo, devido à composição perspéctica e jogos de luz da obra, com o sol poente e o baixo ponto de vista a conferirem monumentalidade à catedral, a atenção sobre a figura humana é rapidamente abandonada em detrimento da arquitectura. E esta, apesar do seu realismo, é na verdade produto da imaginação do artista. Schinkel, como pintor romântico que era, pinta arquitectura para tornar visível algo que nada tem a ver com a realidade do edifício. “Schinkel não estava



*Fig 7 - Karl Friedrich Schinkel , Cathedral overlooking a city, 1813, óleo sobre tela*



*Fig 8 - Karl Friedrich Schinkel , Medieval City on a River, 1815, óleo sobre tela*

interessado nos arcos apontados, mas no que se escondia por detrás destes”<sup>9</sup>. Esta noção de arquitectura que ele pretendia transmitir e o modo como ele pretendia que ela fosse experimentada só é possível com a arquitectura desenhada, nunca com a arquitectura construída.

Graças ao desenho, em lugar de vermos um único mundo, o nosso, vemo-lo multiplicar-se e, por cada artista original que existir, teremos também à nossa disposição a existência de outros tantos mundos. Na realidade, o que o conjunto de uma criação pictórica impõe é a imagem de um universo, universo esse que é sempre diferente do nosso e único. Varia conforme o artista, as suas experiências pessoais e aquilo que ele pretende demonstrar; assim, cada um destes universos é caracterizado por uma arquitectura e uma humanidade próprias, que só a ele pertencem. Resultante disto é habitualmente uma imagem de leitura complexa que necessita de ser descoberta para se decifrar os conteúdos nela existentes. Numa vista de olhos superficial, julga-se que uma obra de arte apenas “...permite reconhecer a semelhança de realismo familiares, apreciar a forma como reproduz as aparências, e captar a beleza que dela eventualmente emana. Mas a intuição apercebe-se de imediato que toda a imagem é um sinal onde, como num rosto, podemos encontrar, para além da semelhança e da beleza a inscrição de uma alma.”<sup>10</sup>

O desenho tem a particularidade de mostrar a imagem do mundo real e de dar a impressão de um outro mundo, o universo do artista, que se revela tão coerente, tão homogéneo e que pode ser tão real como o universo em que a nossa vida física decorre. “Na

imagem que dá da realidade, é o reflexo da sua própria realidade que o artista procura e projecta...O desenho afirma-se como uma linguagem que, profundamente diferente da linguagem das palavras e das ideias, permite exprimir sobretudo as zonas da vida interior que, sem ela, se arriscariam a ficar desconhecidas. O inconsciente, para o qual a imagem oferece um caminho espontâneo, é o seu principal recurso inspirador” <sup>11</sup>

O primeiro destino do desenho era o real, se por real entendermos a “...convicção de que a verdade procurada pelo espírito já se encontra no aspecto material das coisas, percebido pelos sentidos e controlada pelo pensamento.” <sup>12</sup>

Os desenhos figurativos apresentam sempre um personagem identificável, um animal ou uma árvore, de tal modo que dir-se-ia haver apenas uma só narração ou uma só situação. No entanto, homens, natureza e arquitectura pretensamente semelhantes, de um artista para outro mudam de ambiente, e adquirem um clima, uma atmosfera própria que os envolve e os modifica. “...Ver o objecto não é a mesma coisa que ver as significações do objecto...vemos os objectos, no entanto, as relações, as qualidades, as significações, as leis apreendemo-las nas condições reais da existência.” <sup>13</sup> Isto é particularmente visível na obra de Edward Hopper (n. 1882 em Nova Iorque, m. 1967 em Nova Iorque), que tem a arquitectura como tema constante, numa exploração da interacção entre as personagens humanas e o ambiente arquitectónico que as rodeia, ou muitas vezes da arquitectura isolada e desprovida de vida. Por exemplo, na obra “Domingo de manhã cedo”, o facto de Hopper inicialmente ter querido pintar



Fig 9 - Edward Hopper, *Domingo de manhã cedo*, 1930, óleo sobre tela, 89 x 152,4 cm



Fig 10 - Edward Hopper, *The Circle Theatre*, 1936, óleo sobre tela, 68,6 x 91,4 cm

uma figura humana na janela do segundo andar (o que é visível nos estudos preliminares da obra), a que renunciou mais tarde, sublinha o significado que atribui à arquitectura.

Em Hopper, a representação de um ambiente que parece tipicamente americano, embora não contemporâneo mas antes anterior à revolução industrial, está sujeita à lei duma alienação num abandono do real que nas imagens da vida moderna realça principalmente as suas rupturas, tal como acontece com a exactidão realista dos pormenores. São composições em que a civilização se sobrepõe à natureza, e esta limita-a. Mas há uma separação da área da civilização e do espaço natural que é definitiva e claramente visível. A arquitectura nos quadros de Hopper tem um significado especial, remetendo para ordens da civilização, tornando porém também claro que aquela arquitectura se baseia em alusões culturais e psicológicas.

A arte realista não se constringe nem necessariamente respeita a realidade. As aparências podem ser deformadas em toda a liberdade, sob o choque e o impulso dos sentimentos que provocam. Hugh Ferriss (n.1889, m. 1962), arquitecto de formação que se especializou na realização de desenhos perspécticos de edifícios, mais do que na realização de projectos, realizava desenhos que faziam parte do processo de venda de um projecto, ou mais comumente para publicitar um projecto a um público mais vasto. Os seus desenhos caracterizaram-se e ganharam fama pelo carácter negro e atmosférico, os edifícios são desenhados a noite, iluminados por focos de luz, ou no meio de um nevoeiro. As sombras, no edifício e produzidas por ele, tornam-se tão



*Fig 11 - Desenho de Hugh Ferriss*



*Fig 12 - Desenho de Hugh Ferriss*

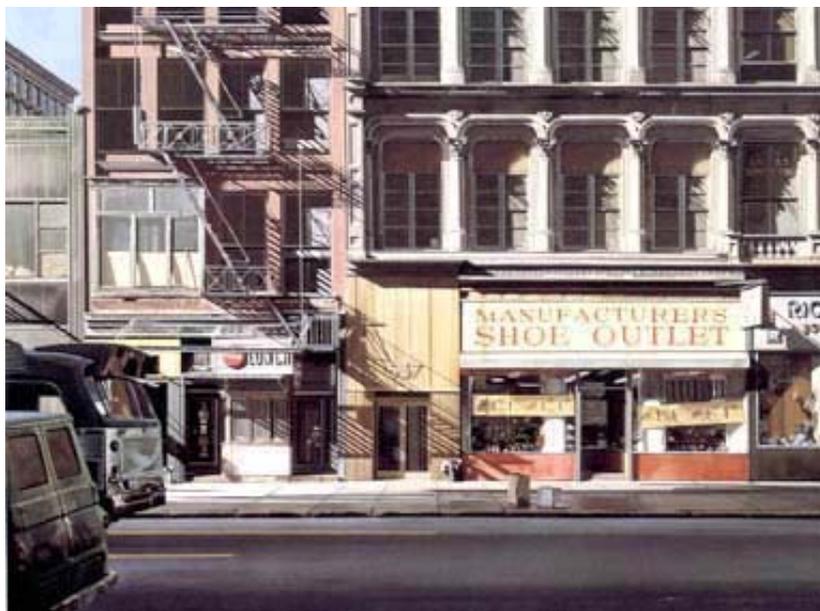


*Fig 13 - Desenho de Hugh Ferriss*

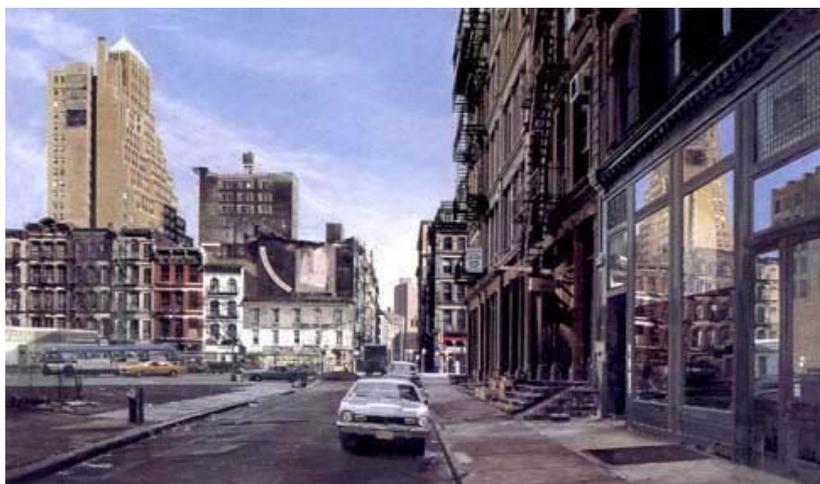
importantes quanto as próprias superfícies construídas.

Embora a arquitectura que Ferriss desenhava fosse muitas vezes arquitectura construída, as representações bidimensionais destas construções permitiam observá-las com um carácter diferente do real. Ele desenvolveu um estilo que causava reacções emocionais por parte dos observadores. Aquilo que é evidente perde-se, e um outro aspecto, o ilusório, intromete-se na realidade física. Para além do que é já conhecido e do conhecível, o desenho embrenha-se numa vertente do fantástico e do sobrenatural, impressionando e mostrando o extraordinário mais facilmente com imagens do que com ideias. A imagem, por definição, deveria corresponder a uma coisa que pode ver-se e faz sempre mais ou menos parte da evidência. Assim, o artista tem o poder de nos expor, ao alcance dos sentidos e quase do toque, da confirmação física, o que é impossível.

Com uma temática e uma ambiência semelhante às obras de Hopper, as pinturas do artista americano Richard Estes (n. 1932 em Illinois) têm como base a fotografia, e as próprias pinturas são imagens de fotografias, mas não pretendem ser o real. Há uma mediação da fotografia, mas o olhar de Estes é mecânico, não crítico. “Os pintores são bem sucedidos na imitação da realidade, porque “vêm mais”, ou vêm mais porque adquiriram o dom da imitação?”<sup>14</sup> No caso de Estes, o seu trabalho pictórico possui uma nitidez irreal: o modelo não é a realidade, é a fotografia. Tem um efeito hiper-real que ultrapassa a capacidade do olho nu, e até da máquina fotográfica, independentemente da precisão com que esteja focada. E isso é conseguido através da distribuição dos



*Fig 14 - Richard Estes, Shoe Outlet, 1973, óleo sobre tela, 76,2 x 101,6 cm*



*Fig 15 - Richard Estes, Baby Doll Lounge, 1978, óleo sobre tela, 91,4 x 152,4 cm*

pontos de focagem de diversas fotografias por toda a superfície da tela, e da pintura de cada um dos seus centímetros quadrados com igual precisão. Coisas próximas e distantes são vistas com a mesma clareza. Esta visão não é a da máquina fotográfica, nem a do olhar humano. “Uma combinação da ampliação, derivada da Pop Art, com uma meticulosa pintura da iluminação e reflexos naturais confere uma estase silenciosa às cenas quotidianas de lojas de alimentos, automóveis e reflexos de fachadas de vidro.”<sup>15</sup> A imagética de Estes possui uma magia intemporal que recorda remotamente a Pintura Metafísica; a arte está sempre morta – isto é, existe num vazio, para lá da vida. Apesar da sua fidelidade à fotografia, os motivos de Estes, cenas de ruas cheias de placares publicitários que celebram a cultura popular americana, sofrem um grau de transformação imaginativa não igualado pela maior parte dos outros fotorrealistas que utilizam o mesmo conteúdo. “Será real – ou será arte?. O seu realismo espantoso surpreende-nos e encanta-nos.”<sup>16</sup> Estes não cria os temas – limita-se a escolhê-los, fotografá-los e depois reproduzi-los. A arte hiper-real de Estes nega o Expressionismo Abstracto dominante da cena artística americana nos anos 50, afirmando algo bem diferente. “A emoção, a cor, a poesia já lá iam. Agora era a realidade.”<sup>17</sup> Ao recorrer a fotografias, Estes e outros artistas aperfeiçoaram as suas obras ao ponto de realidade e ilusão se confundirem. “O pintor quis retratar um mundo que fosse familiar a milhões de americanos. E foi assim que o quotidiano se transformou em arte.”<sup>18</sup>

Por mais realista que possa parecer, todo o desenho reclama uma dupla leitura, sendo a primeira consagrada à

apreensão do que a obra transmite directamente, e a segunda à decifração dos seus significados subjectivos.

O desenho permite o surgimento de uma realidade nova, tão independente da realidade física do universo como da realidade psíquica do artista e, no entanto, feita da associação de ambas. “A realidade é a nossa própria imagem do mundo; aparece em todos os espelhos, um fantasma que existe apenas para nós próprios, que aparece, gesticula e desaparece connosco.”<sup>19</sup> Uma obra de arte, seja ela realista ou expressiva, só existe a partir do momento em que se torna autónoma em relação ao pretexto que a originou; quer o artista seja sobretudo racional ou emotivo, expressivo ou não, quer se deixe levar por uma ordem de preocupações ou por outra, é sempre conduzido a um resultado final: revelar e comunicar a sua verdade mais íntima à qual pretende que se junte a do espectador, à medida que este se deixa absorver pela contemplação da obra.

Como afirmou Delacroix, “a pintura é uma ponte lançada entre as almas”.

---

<sup>1</sup> In HUIGHE, René, “O poder da imagem”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 1986

<sup>2</sup> *Ibidem*

<sup>3</sup> FOCILLON, Henri, “A vida das formas”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 2001

<sup>4</sup> O processo da “câmara obscura” pode ser considerado como um antecedente da máquina fotográfica. Consistia na construção de uma caixa que através de um sistema de aberturas e de espelhos captava a luz da cena que se pretendia representar, projectando assim a imagem na superfície a ser pintada.

<sup>5</sup> Aa.Vv., “O Livro da Arte”, Texto Editora, 2ª edição Setembro de 2000, Lisboa

<sup>6</sup> “They are neither pure invention nor mere recreations”, in <http://www.cosmopolis.ch/english/cosmo18/canaletto.htm>

<sup>7</sup> “A realist playing with reality”, in HAGEN, Rose-Marie e HAGEN, Rainer, “What Great Paintings say”, vol. I e II, edições Taschen, Köln, 2000

<sup>8</sup> COSTA, Maria Helena Soares e SAMPAIO, Maria Luísa, “Pintura”, Museu Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1998

<sup>9</sup> “...interested not in the pointed arch, but in what lay behind it.” In HAGEN, Rose-Marie e HAGEN, Rainer, “What Great Paintings say”, vol. I e II, edições Taschen, Köln, 2000

---

<sup>10</sup> HUIGHE, René, “O poder da imagem”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 1986

<sup>11</sup> *Ibidem*

<sup>12</sup> *Ibidem*

<sup>13</sup> AFONSO, Nadir, “O sentido da arte”, livros horizonte, Lisboa, Fevereiro de 1999

<sup>14</sup> GOMBRICH, E. H., “Art & Illusion – A study in the psychology of pictorial representation”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1960

<sup>15</sup> RUHRBERG, Karl; SCHNECKENBURGER, Manfred; FRICKE, Christian; HONNEF, Klaus; “Arte do séc.XX”, vol. I e II, edições Taschen

<sup>16</sup> Aa.Vv., “O Livro da Arte”, Texto Editora, 2ª edição Setembro de 2000, Lisboa

<sup>17</sup> *Ibidem*

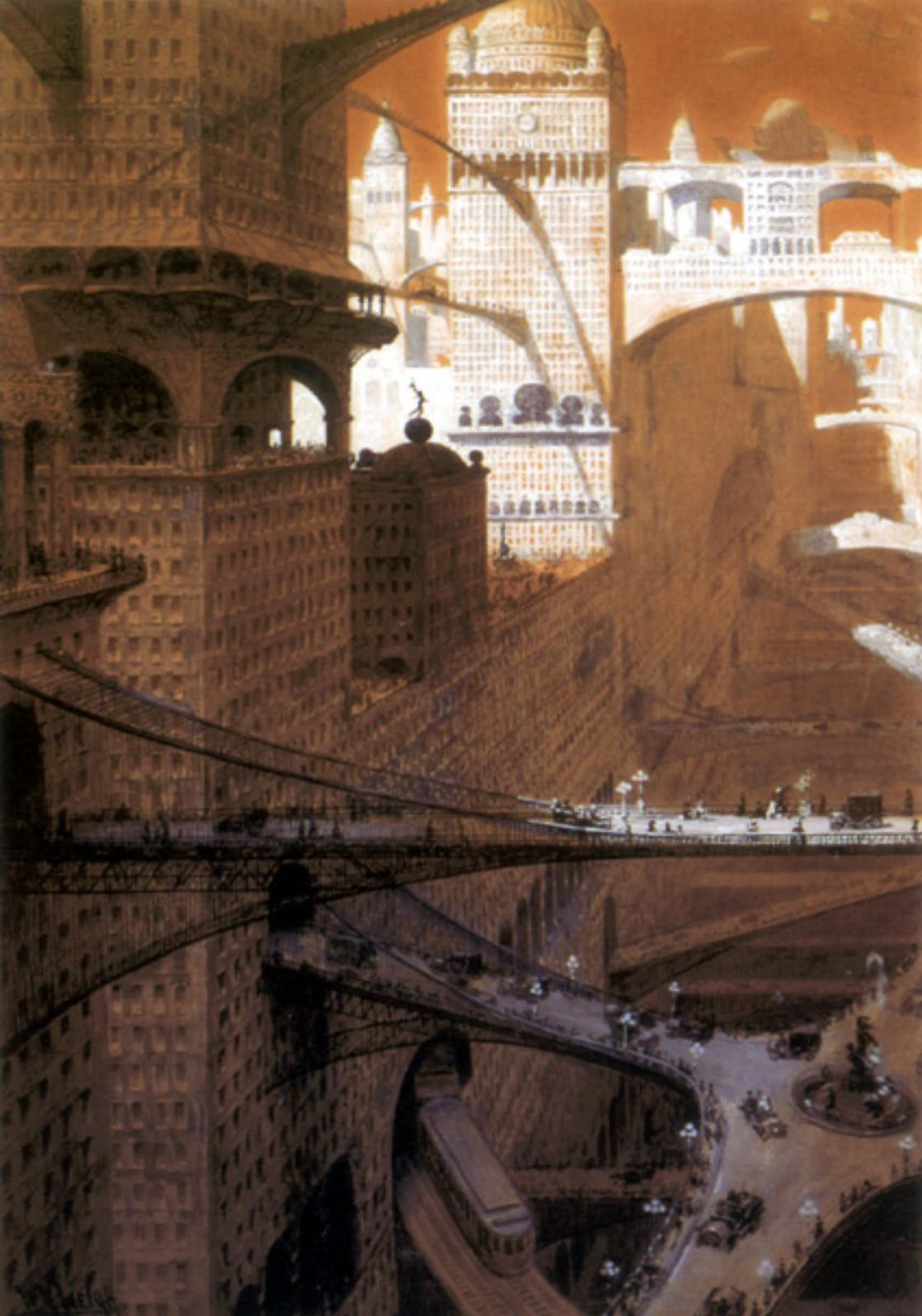
<sup>18</sup> *Ibidem*

<sup>19</sup> Jorge Luís Borges, in SCHURIAN, Walter, “Arte Fantástica”, edições Taschen, 2005

### 3. Lugares fictícios apoiados em figurações reais

“O objectivo da arte não é a representação da realidade,  
mas sim a criação de um mundo próprio de cada um.”

- Fernando Botero



A arquitectura, que aparentemente “...será uma arte ou técnica de manipulação de volumes e espaços...”<sup>1</sup>, através do desenho converte-se numa actividade que cada vez mais atinge um cariz conceptual, próxima da ideia filosófica, e cada vez mais distante da materialidade.

Num desenho pode ser sugerido graficamente um lugar, real ou fictício. A simulação de conteúdos pode introduzir-nos em paisagens e locais imaginários, onde o fictício adquire a aparência de uma realidade, embora a nossa percepção, imbuída de crítica consciente, o assuma na mesma como o não existente.

“A não verdade, a capacidade de inventar e ficcionar a partir de informações reais, realidades diferentes ou variantes da realidade reveste-se de uma extrema importância para aquilo que é a imaginação criadora...”<sup>2</sup>. É esta capacidade que o ser humano tem de criar que permite o aparecer de situações que mais tarde se tornam, elas próprias, realidade, e assim verdade, num ciclo constante e contínuo de invenção/criação/invenção. “É como se a possibilidade de divergir e de se adaptar da natureza existisse nos humanos como uma vontade.”<sup>3</sup>

Um desenho pode ser assim uma cena inventada, mesmo com uma vista real como base, mas com uma componente fantástica e irreal enfatizada pelos mecanismos da imaginação. Desenhar com um puro objectivo conceptual e estético ajuda a criar um mundo livre de qualquer limite físico, político ou económico, revelando noções sobre perfeição, utopia, ou qualquer outro tema que se escolha interpretar e representar. O desenho pode ser usado

para inventar cidades que nunca existiram, tipologias de edifícios que podem nem ser construíveis, e visões do espaço que poderão nunca ser observadas de outra forma. Tem então a particularidade liberal de poder produzir objectos arquitecturais que não são atingidos por exigências económicas e sociais. “O desenho em arquitectura ...é anterior à construção; não é produzido como um reflexo da realidade exterior ao desenho, mas como produtor de uma realidade que acabará exterior ao desenho.”<sup>4</sup>

Historicamente, o desenho de representação sempre foi uma importante parte da produção cultural e da prática criativa do Homem. Este começou a desenhar antes mesmo de começar a construir, fosse como ritual, como símbolo de magia, como método de contar histórias, etc. Materialmente, o desenho é a representação fenomenológica de uma prática conceptual, é uma visão ou uma ideia delineada numa superfície. Mas quando interpretado fenomenologicamente, o desenho pode e muitas vezes é visto como autónomo da sua própria produção. Por exemplo, um desenho produzido para um ritual religioso pode ele próprio tornar-se um objecto de poder e idolatração, independentemente de quem o realizou. Inúmeras vezes tomamos conhecimento desenhos que se tornaram icónicos, sem sequer conhecer ou reconhecer os seus criadores. Do mesmo modo, um desenho representativo ou criador de um espaço ganha muitas vezes autonomia do seu autor, e é analisado como uma realidade que poderia existir, não como um produto da mão humana. Quando observamos um filme onde o espaço em que ele acontece não é a realidade física, não questionamos se aquele espaço existe ou não, ou se foi criado;

simplesmente deixamo-nos levar e, durante a visualização do filme, embrenhamo-nos e vivemos naquele mundo. Desenhar, ao mesmo tempo que constitui uma produção e prática conceptual, pode também providenciar um código ou símbolo que guia socialmente o objecto que representa. “Desenhar é ideia e acto, um conceito autónomo e um modo de produção social. É um objecto mudo e uma forma de discurso social.”<sup>5</sup> Desenho, como ideia e acto, incorpora a relação entre sociedade e cultura, entre objectivo e subjectivo. Como tal, inerente ao desenho são todas as possibilidades que esta relação nos oferece e todas as contradições e conflitos que nos força. “A arte do desenho é o início e o fim, ou o término de todas as coisas imagináveis”<sup>6</sup>

Com o advir da ilustração, que conheceu grande proliferação a partir de inícios do séc. XIX, surge “uma postura ao mesmo tempo racionalista e classicista, voltada de maneira racional a uma nova sociedade e, de igual modo, altamente respeitosa como o gosto clássico e o saber acumulado pela tradição”<sup>7</sup>. Mais tardia que a ilustração, mas partilhando alguns códigos e características, surge a banda desenhada. “Gesto audacioso, intuitivo, que ilude toda a racionalidade, a banda desenhada dá um novo impulso visual, um clique mental instantâneo, e permite-nos evacuar como “restos” tudo o que concerne à arquitectura para que a realidade possa emergir.”<sup>8</sup> A banda desenhada “desenvolveu uma linguagem gráfica específica e uma estrutura interna próprias com sentidos tão universalizados, que é possível utilizar elementos desta sem ter de recorrer a qualquer tipo de explicação auxiliar.”<sup>9</sup> Na banda desenhada, “a arquitectura acompanha os momentos da narrativa,

reforça as emoções por ela suscitadas, quer de modo frontal, quer constituindo um horizonte discreto.”<sup>10</sup> Na banda desenhada, a arquitectura não é uma mecânica de formas decomponíveis em planos, cortes e alçados. “Não é um objecto inerte e silencioso no qual as sombras incidem sobre fachadas impassíveis, segundo ângulos de 45 graus, é tempo, carácter, e muitas vezes personagem”<sup>11</sup>.

Uma obra de banda desenhada que é claramente influenciada pela arquitectura e onde esta assume um grande protagonismo é a série de livros “As cidades obscuras”, de François Schuiten (n.1956 em Bruxelas) e Benoit Peters (n.1956 em Paris). Todos os álbuns desta saga contêm histórias independentes embora haja aventuras diferentes passadas na mesma cidade; personagens, edifícios, detalhes e diversas alusões subtis passam de umas histórias para as outras. Cada história foca-se num edifício ou numa cidade fantástica parcialmente imaginária, e explora um mundo onde arquitectos, urbanistas e “urbatectos” são os que detêm mais poder e a arquitectura é o que move a sociedade.

Os estilos explorados pelos autores incluem a arquitectura fascista e estalinista em “A Febre de Urbicanda”<sup>12</sup>, a tipologia dos arranha-céus em “Brusel”<sup>13</sup>, e as catedrais góticas em “A torre”<sup>14</sup>. Este fascínio com a arquitectura e cidades possíveis e impossíveis é ainda mais explorado em “The Gates of the Possible”. Os argumentos cheios de poesia são acompanhados por ambientes retro de um desenho belíssimo, muitas vezes reminiscentes das visões futuristas de um Sant’Elia.



*Fig. 2 - Página de "As cidades obscuras – La route d'Armilia"*

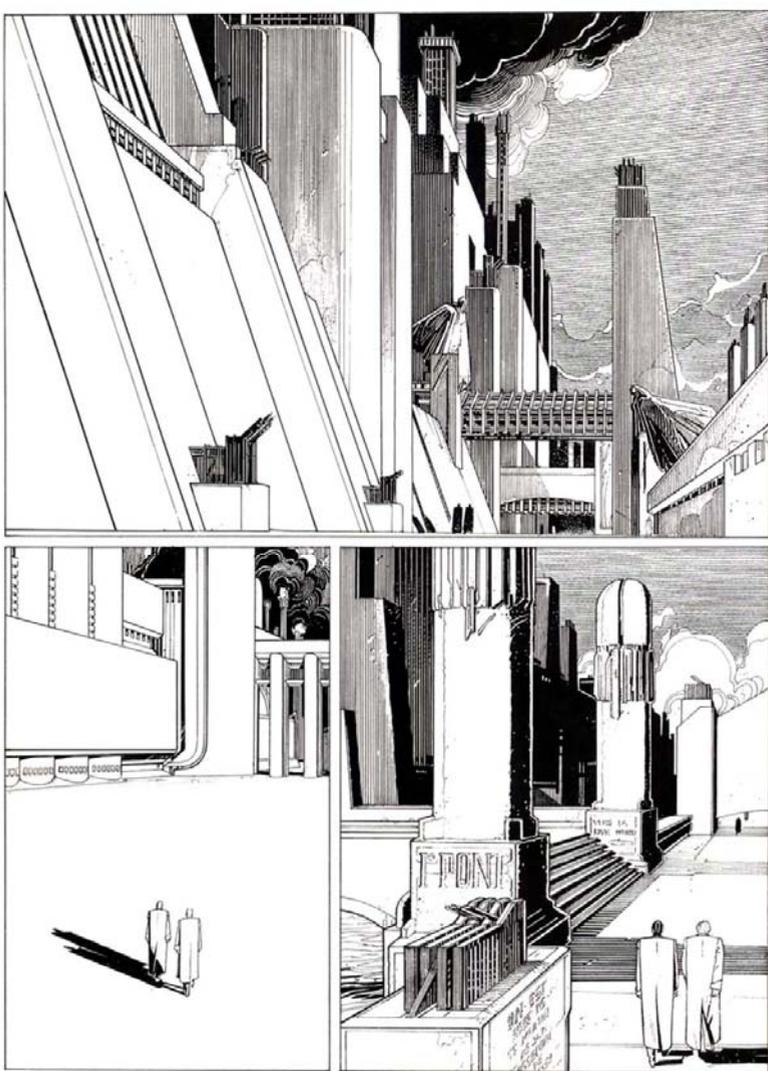


Fig. 3 - Págin de "As cidades obscuras – La fièvre d'Urbicande"

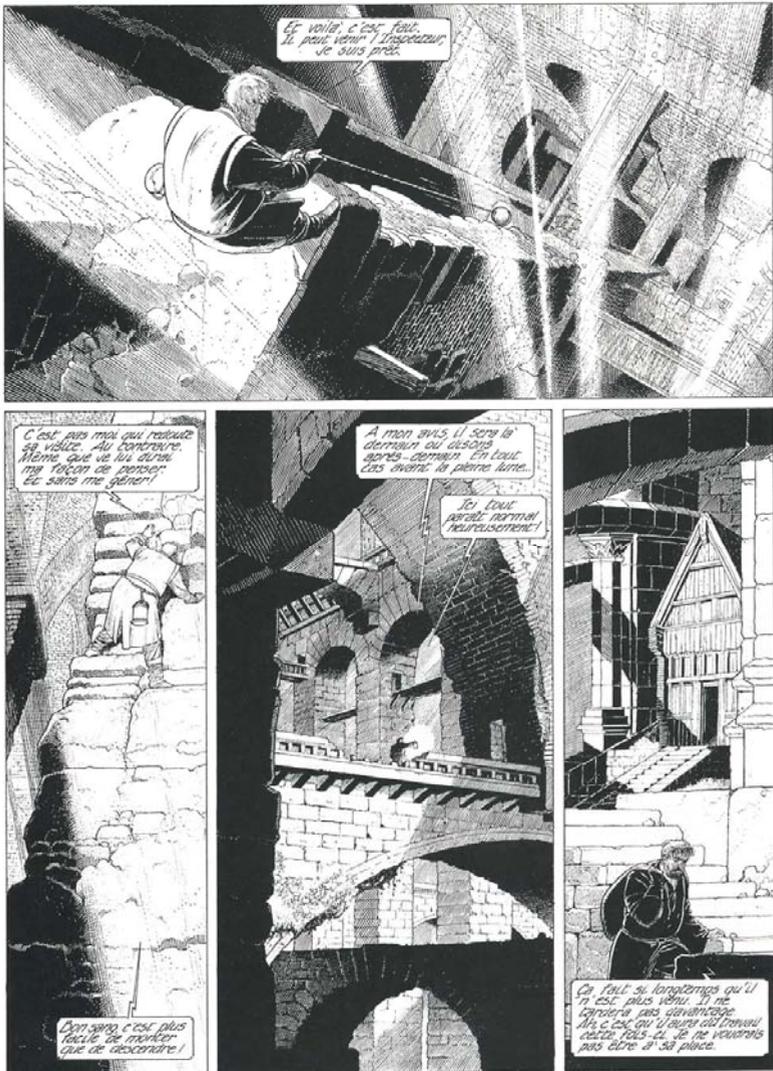
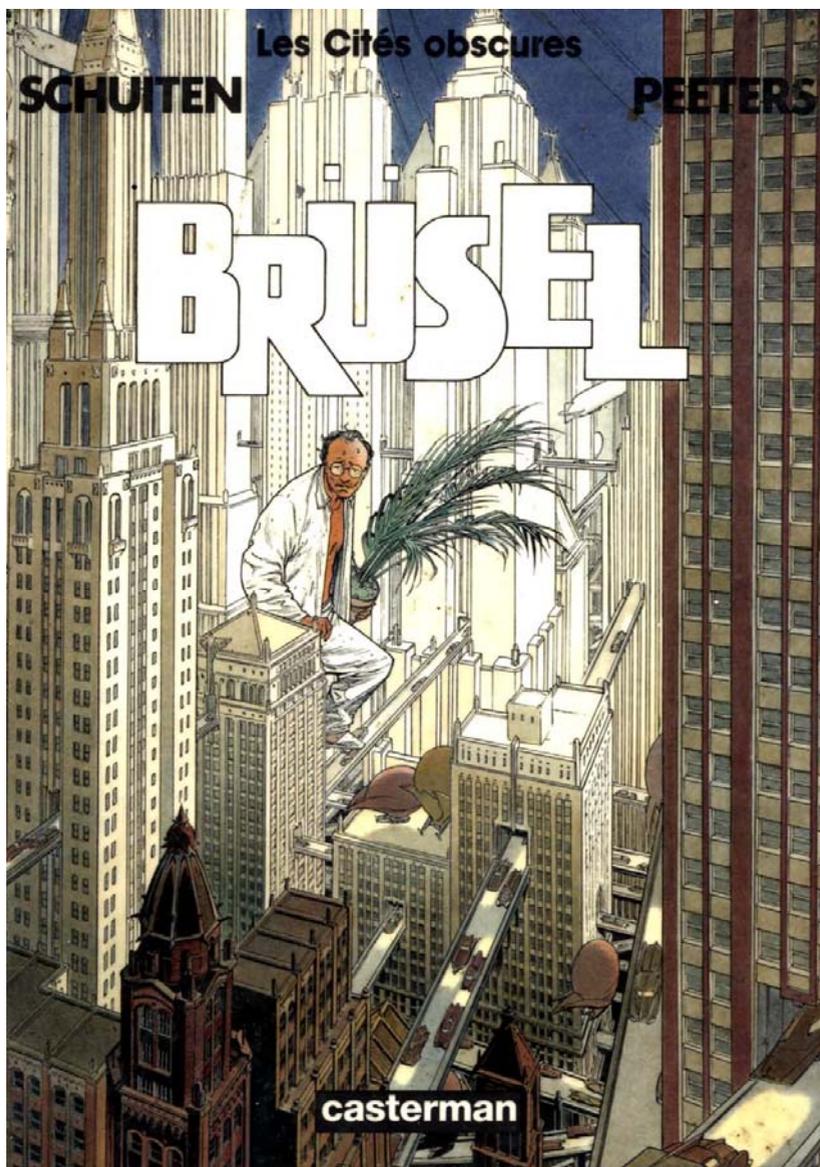


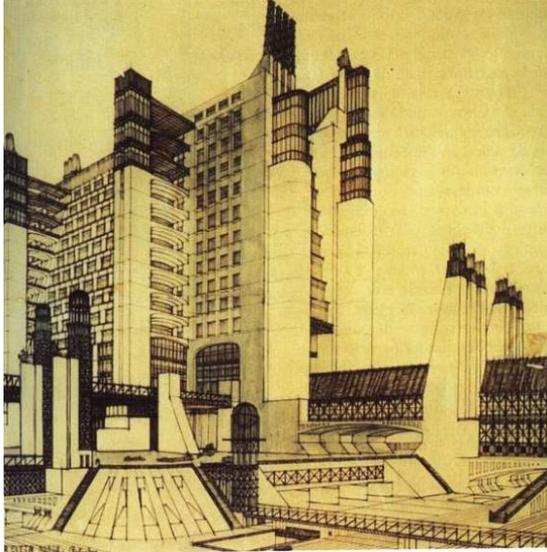
Fig. 4 – Página de “As cidades obscuras – La tour”



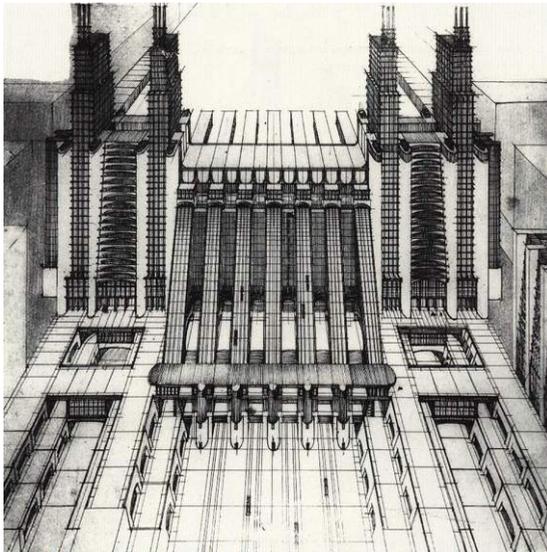
*Fig. 5 – Capa de “As cidades obscuras – Brüssel”*

Antonio Sant'Elia (n. 1888 em Como, Itália, m. 1916 em Monfalcone, Itália) foi também um arquitecto/artista que utilizou o desenho como uma declaração de intenções. Criou cidades com as suas características próprias, não idealizadas, onde mostrava a apologia do movimento, a defesa das máquinas como elementos plásticos e geradores de uma estética própria, o assumir do caos urbano como germinador de progresso e modernidade. “Os lugares já não são interpretados como recipientes existenciais permanentes, senão que são entendidos como intensos focos de acontecimentos, concentrações de dinamismo, torrentes de fluxos de circulação, cenários de factos efémeros, cruzamentos de caminhos, momentos energéticos.”<sup>15</sup> Eram cidades essencialmente plásticas, caracterizadas pela sua energia, eficácia e lucidez do esquema arquitectónico, que possibilitaram à arte da edificação uma radical renovação artística e uma moderna estrutura técnica. O futurismo assume uma excepcional importância na arquitectura de Sant'Elia.

Os seus designs eram constituídos por disposições de planos e massas em larga escala, criando um heróico expressionismo industrial. A sua visão era de uma cidade futurista altamente industrializada e mecanizada, que ele via não como uma massa de edifícios individuais, mas como uma vasta malha urbana com uma grande multiplicidade de andares interconectados onde se desenvolve a “vida da cidade”. Os seus desenhos extremamente influentes representavam vastos monolíticos arranha-céus com terraços, pontes e passagens aéreas características da arquitectura moderna e tecnológica, e “... viriam a constituir a quinta-essência da



*Fig. 6 – Antonio Sant’Elia, Design para o edifício Magnus O’Toole, grafite sobre papel*



*Fig. 7 – Antonio Sant’Elia, Estação para aviões e comboios, grafite sobre papel*

arquitectura futurista na qual os avanços tecnológicos e um sentido dinâmico de forma foram visionariamente sintetizados---o arquitecto acaba por não fazer mais do que expressar as suas ideias em desenhos que nunca seriam postos em prática.”<sup>16</sup> Como arquitecto que era, os seus desenhos eram, na verdade, projectos desenhados. Este facto vai deixar que “...aconteçam divagações e experimentações, e definir soluções arquitectónicas apenas possíveis se transpostas para o plano e para escalas manuseáveis.”<sup>17</sup>

Este carácter entre o conceptualismo da criação artística e a objectividade e racionalismo da geometria tão presente na obra de Sant’Elia, que transpõe a ordenação e os limites, faz com que o desenho se torne o meio por excelência da tradução da criação arquitectónica. Como afirma Peter Cook, membro fundador do grupo Archigram, “as pessoas fazem uma grande distinção entre projectos e edifícios, mas eu não.”<sup>18</sup>

Archigram foi um grupo criador de novas realidades através de projectos puramente hipotéticos, assumindo um carácter fantasista do modernismo. A sua obra produzida foi essencialmente no papel e não no local de construção, “...defendendo a ideia de que a pura imaginação arquitectural é mais fascinante que os pobres edifícios construídos.”<sup>19</sup> A proximidade ao artístico no trabalho do grupo Archigram, que resulta numa fusão do construível com o conceptual, pode ser vista nas colagens que foram pela primeira vez reproduzidas nas páginas de abertura da sua antologia de 1972. “Nos anos sessenta, enquanto a arte conceptual afirma a supremacia do projecto em relação à execução da obra, a

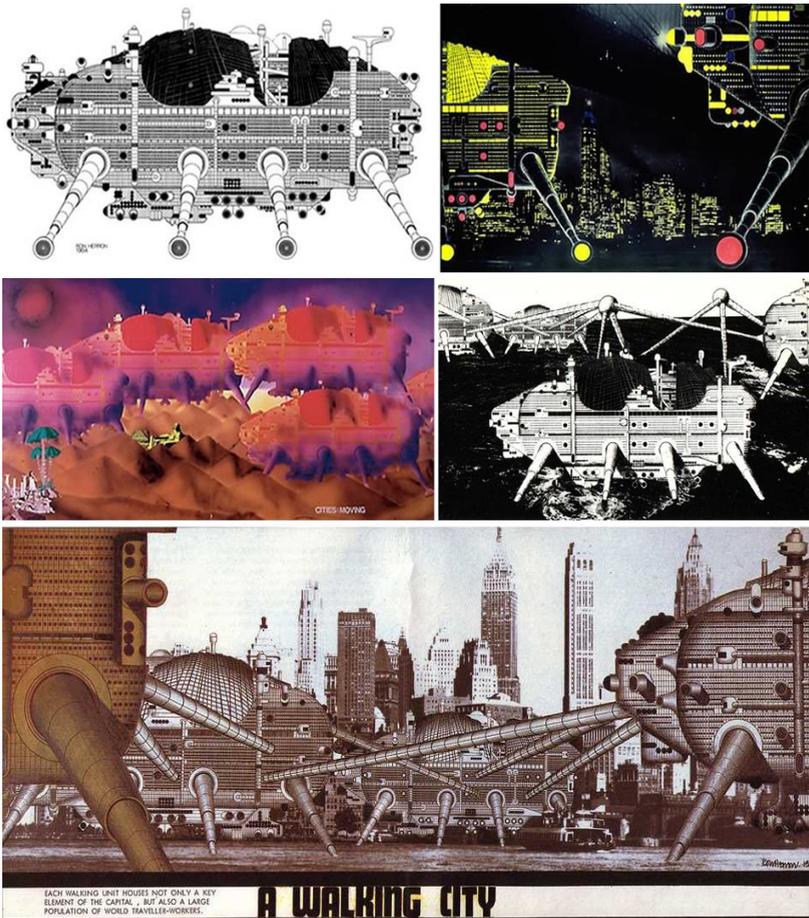
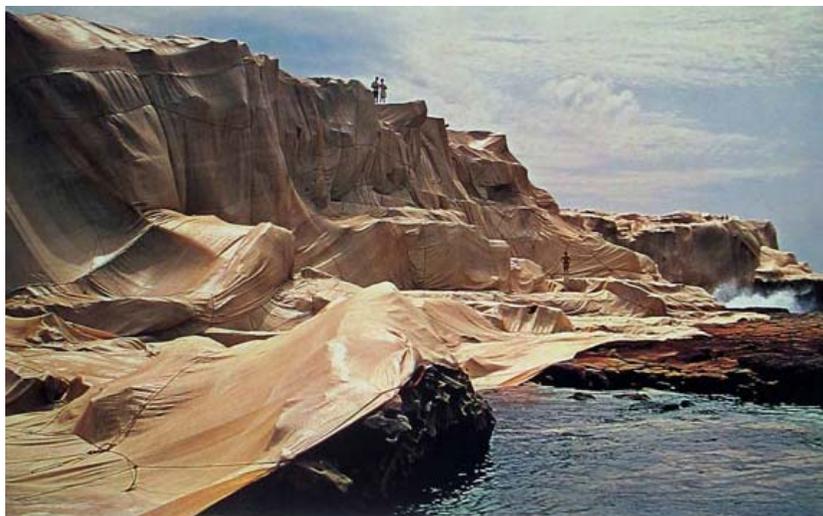


Fig. 8 - Walking City, de Ron Herron, publicada em 1964 na revista Archigram

arquitectura aventura-se na realização de projectos que prescindem da sua execução, e que, precisamente por esse motivo, acabam por se apresentar como audaciosas utopias”<sup>20</sup>. O grupo recusou o modernismo seguro e ortodoxo e, ao contrário da efémera arquitectura de Buckminster Fuller<sup>21</sup>, que afirma que mais deve ser feito com menos materiais (porque estes são finitos), Archigram actua num futuro de recursos inesgotáveis, onde não existe “...concessão à estética, à forma ou ao estilo, e é exclusivamente a acção mecânica e funcional que conforma o edifício, entendido como um protótipo autónomo que pode adaptar-se a qualquer lugar.”<sup>22</sup>

“Se considerarmos por um momento a obra “Wrapped Coast” de Christo<sup>23</sup>, podemos vê-lo de duas maneiras: como um precipício embrulhado ou, preferencialmente, como um momento em que todos os outros edifícios estão desembulhados. Um projecto do grupo Archigram tenta alcançar esta mesma leitura alterada do familiar. Dá novas características, onde o nomadismo é a força social dominante; onde o tempo e a metamorfose substituem o estatismo; onde o consumo e estilo de vida tornam-se o programa; e onde o espaço público é uma superfície electrónica que encerra o globo.”<sup>24</sup>

Como veículo de comunicação gráfica, o desenho associa-se ao pensamento cognitivo e intelectual; quando finalmente se percebe o que se observa, adquire-se a capacidade de o transformar, desencadeando “um percurso próprio, criando uma espécie de situações paralelas à natureza, uma natureza naturante”<sup>25</sup>



*Fig. 9 - Jeanne-Claude e Christo, "Wrapped Coast", 1969*



*Fig. 10 – Peter Doig, "Concrete Cabin", 1994, óleo sobre tela, 198x275 cm*

“O que um desenho poderia ter sido não o é. Porém, o que uma obra arquitectónica poderia ter sido existe por vezes representado em desenhos” <sup>26</sup>.

Peter Doig (n. 1959 em Edimburgo), representa na sua pintura “Concrete Cabin” a unidade de habitação de Le Corbusier, vista através de uma densa e sombria vegetação, mostrando uma relação misteriosa de antítese utópica entre uma arquitectura cosmopolita e uma vegetação selvagem que a aprisiona. “Concrete Cabin” possui um ambiente de não-lugar, sobrenatural, conseguido através da grelha minimalista de cores leves e vivas do edifício, que surgem através das escuras sombras produzidas pelas árvores, quase como se fosse um cenário de fábula. Doig pinta esta obra com um efeito quimérico, não revelando nem o chão nem o céu, não havendo portanto orientação física e visual, apenas a presença intangível de um momento efémero.

Também criador de realidades fantasiosas, embora de um carácter mais pesado e subversivo, Piranesi (n. 1720 em Veneza, m. 1778 em Roma) afirmou não lhe ter ficado outra possibilidade senão a de explicar com desenhos as próprias ideias, tornando o desenho uma declaração de intenções. Com uma obra composta quase exclusivamente por desenhos de paisagens romanas e prisões/masmorras ficcionais e atmosféricas, Piranesi viveu numa Roma dominada por “...uma nobreza de corte que mudava de carácter e de actores em cada pontificado e onde geralmente as artes estavam separadas umas das outras” <sup>27</sup>, tal como o projecto de arquitectura podia estar separado da execução. Piranesi deixa o protagonismo nas mãos da arquitectura, embora assumia a



Fig. 11 - Piranesi, "Vista do arco de Benevento", água-forte, 46,5 x 71 cm

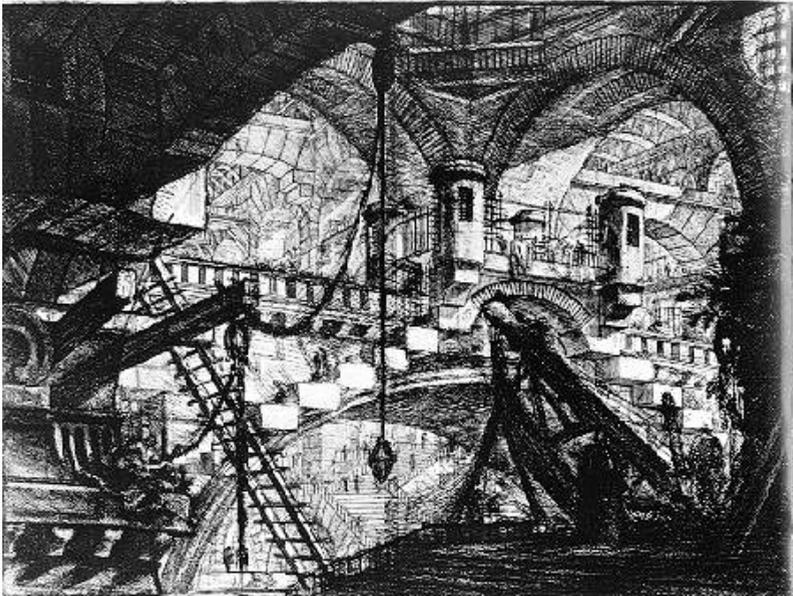
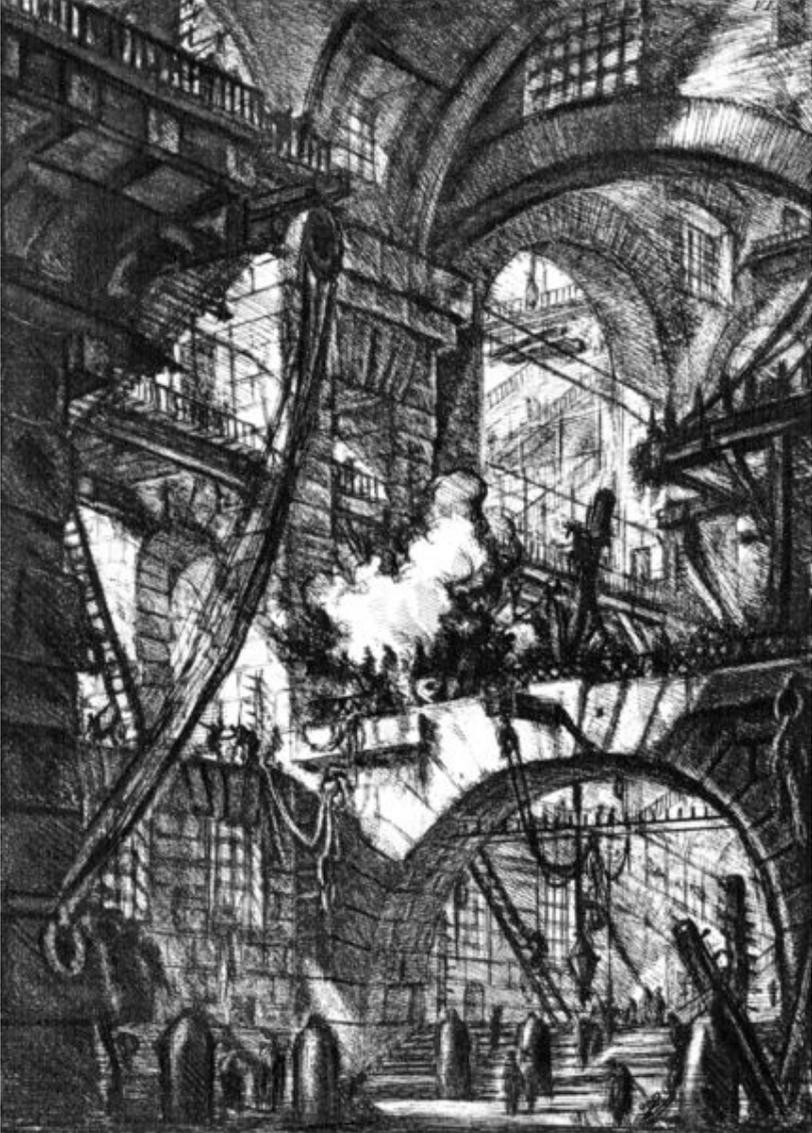


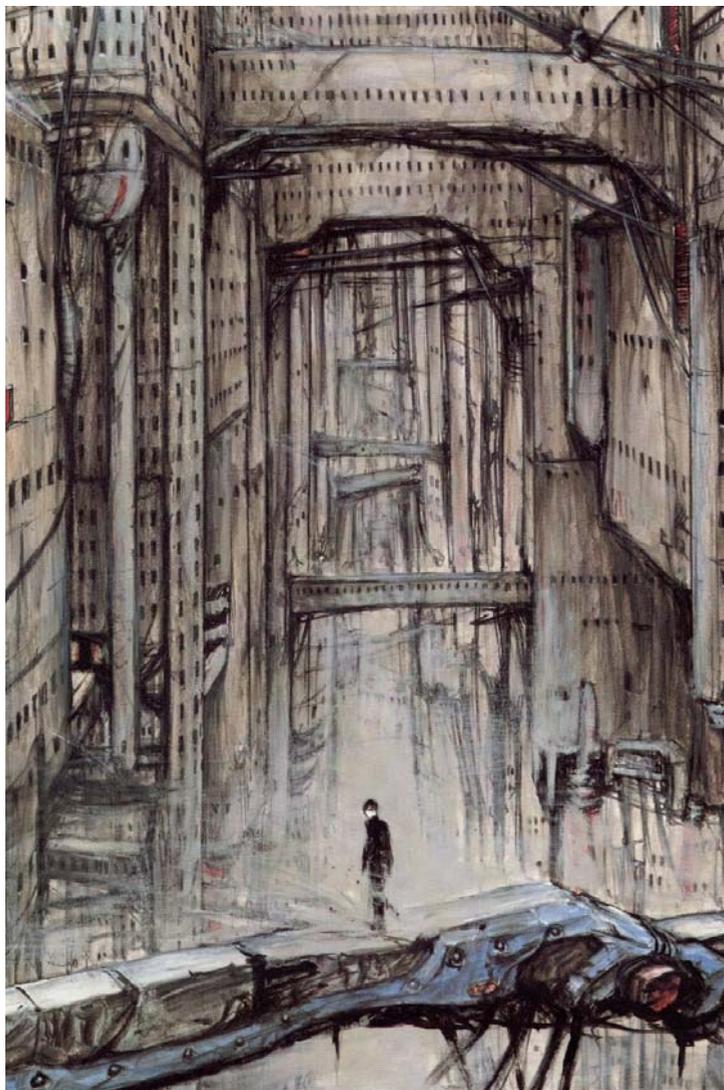
Fig. 12 - Piranesi, "Cárcere", gravura



*Fig. 13 - Piranesi, "Masmorra", Água-forte*

vantagem que o desenho tem na realização conceptual, rabiscando personagens disformes, envoltos em brumas de uma massa tectónica, deambulantes por espaços incontrolados que não dominam, não compreendem, e aos quais não pertencem. “Não só se plantam construções tectónicas irreconhecíveis desde a nossa capacidade empírica tridimensional, como também se chegam a formular palpavelmente sociedades paralelas baseadas em leis de funcionamento alheias ao mundo experimentado habitualmente por nós mesmos”<sup>28</sup>. Para Piranesi, o próprio universo é um cárcere, e a ruína surge como o culminar da construção. As suas figuras humanas estão confinadas ao infinito.

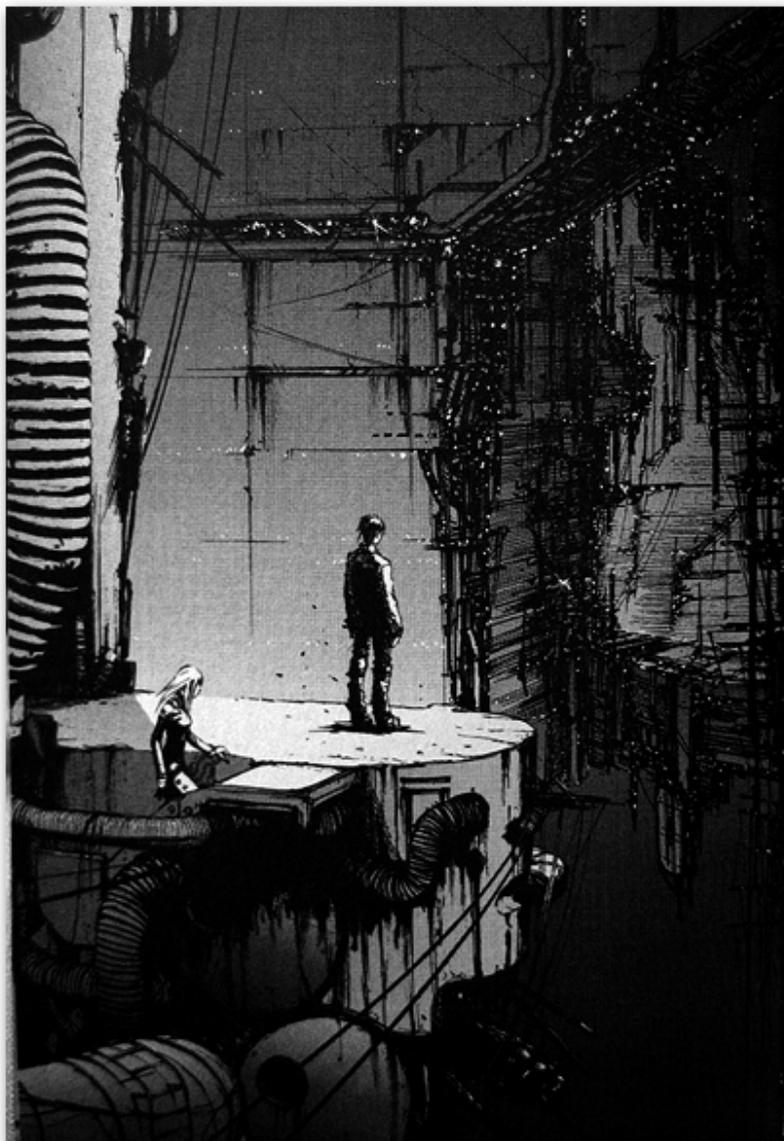
A solução que Piranesi encontra, de explicar com desenhos as próprias ideias, transforma esses desenhos numa representação de arquitectura, refiram-se eles quer a obras construídas quer imaginadas e, sendo realmente um discorrer e um explicar das próprias ideias, adquirem um sentido diverso daquele que frequentemente é o desenho de arquitectura, um processo de pensamento; neste caso eles têm um objectivo, que é o de apresentar uma teoria sobre arquitectura. “O trabalho de Piranesi, vem a ter uma influência ímpar quer a nível estilístico quer intelectual e, de todos os artistas da sua época, é talvez quem melhor transmite o sentimento do ser humano perdido no caos em que o mundo em transformação deste tempo parecia estar a tornar-se.”<sup>29</sup> Nos desenhos de Piranesi encontramos a capacidade de inventar uma nova maneira de estar dentro do espaço arquitectónico, e a sua obra permite assim entender melhor como é que o diálogo criativo entre o projectar e o desenhar acontece.



*Fig. 14 – Tsutomu Nihei, técnica mista sobre papel*

Sob a influência de Piranesi, mas contemporâneo, surge o artista japonês Tsutomu Nihei (n. 1971, Japão). Arquitecto de formação, mas dedicando-se actualmente à ilustração e à banda desenhada, a sua obra de carácter cyberpunk apresenta igualmente um forte carácter arquitectónico, com representações de grandes estruturas futuristas que se assemelham a uma adaptação futurista das masmorras e cárceres de Piranesi. Cidades que se desenvolvem quase infinitamente em altura marcam a sua obra e obtêm sempre um carácter essencial na história. Numa das suas principais obras, a série de livros intitulada *Blame!*, o objectivo do personagem é chegar ao topo da imensa construção em que se encontra – e, tal como em Piranesi, esta surge como metáfora do universo. A história começa com o personagem já num nível intermédio, questionando-se sempre sobre o que haverá no topo, e tentando evitar sempre o fundo supostamente ameaçador. O trabalho de Piranesi e de Tsutomu Nihei desvelam “...o lado irracional e tenebroso do projecto moderno.”<sup>30</sup>

A representação do espaço é influenciada por aspectos psicológicos das relações entre o Homem e o mundo que o envolve. Daí que as representações deste sejam tão variadas e problematizadas, mesmo quando é forte o desejo de clareza. O desenho, como gerador de algo conceptual, torna-se arquitectura. É precisamente por possibilitar a criação dessa entidade conceptual e por poder comunicar a actividade intelectual que o desenho assume vantagem na criação do arquitecto e da arquitectura, não no sentido do construir mas no sentido do criar. Combinando aparência e essência, “o desenho arquitectónico permite pensar e



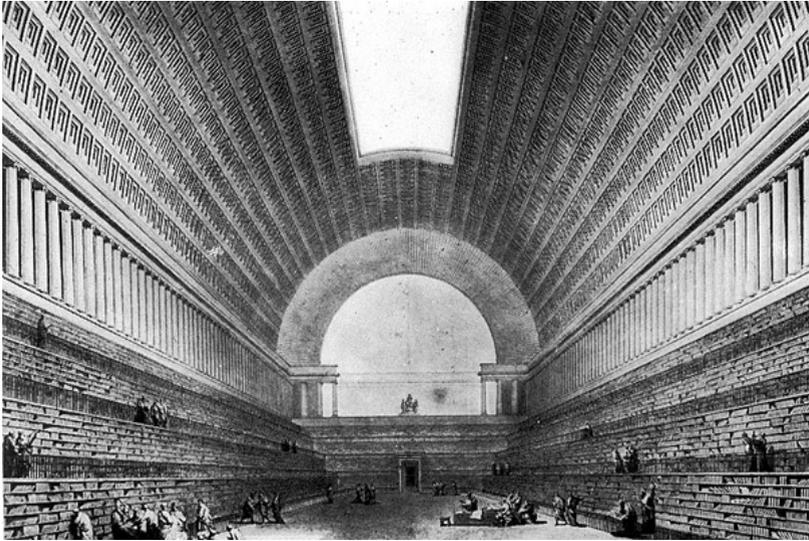
*Fig. 15 – Tsutomu Nihei, página de “Blame!”*

antever todo o tipo de invenções espaciais, mesmo aquelas que a tecnologia do tempo porventura não permite construir...todas as visões, das mais sublimes às mais jocosas e iconoclastas, são materializáveis nos projectos ou nas imaginações que este modo gráfico de se exprimir possibilita.”<sup>31</sup>. Isto leva ao aparecimento de desenhos visionários e utópicos, que apresentam soluções muitas delas impossíveis de serem realizadas na época da sua concepção, como por exemplo a obra do arquitecto Étienne Louis-Boullée (n. 1728 em Paris, m. 1799). O seu trabalho foi caracterizado pela eliminação de todo o ornamento desnecessário, pelo uso de formas geométricas básicas aumentadas para grande escala e pela repetição de certos elementos arquitectónicos (colunas por exemplo), transmitindo um “simbolismo desenfreado.”<sup>32</sup>

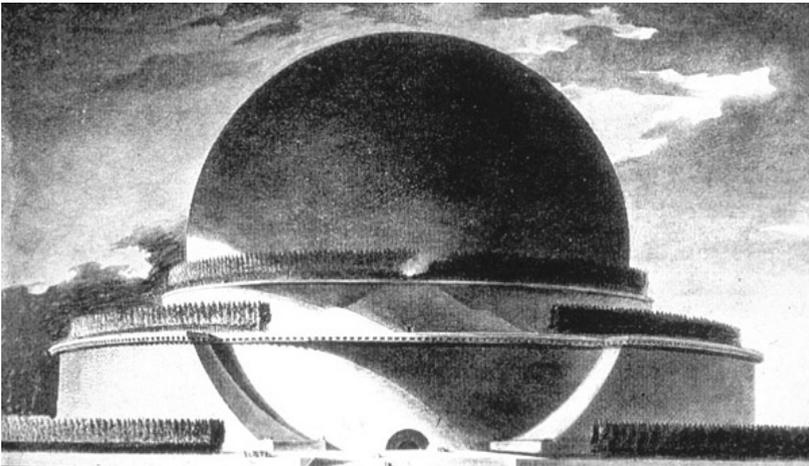
Como Boullée, também os desenhos do arquitecto Claude Nicolas Ledoux (n. 1736, m. 1806) são uma tentativa de colocar a arquitectura no patamar da pura arte. Como consequência do seu plano visionário para a cidade ideal de Chaux, Ledoux ficou conhecido como um utópico.

Contudo, “...nem Ledoux nem Boullée, tão inovadores nas suas obras, se arriscam a abandonar uma consideração mítica e abstracta da natureza.”<sup>33</sup>

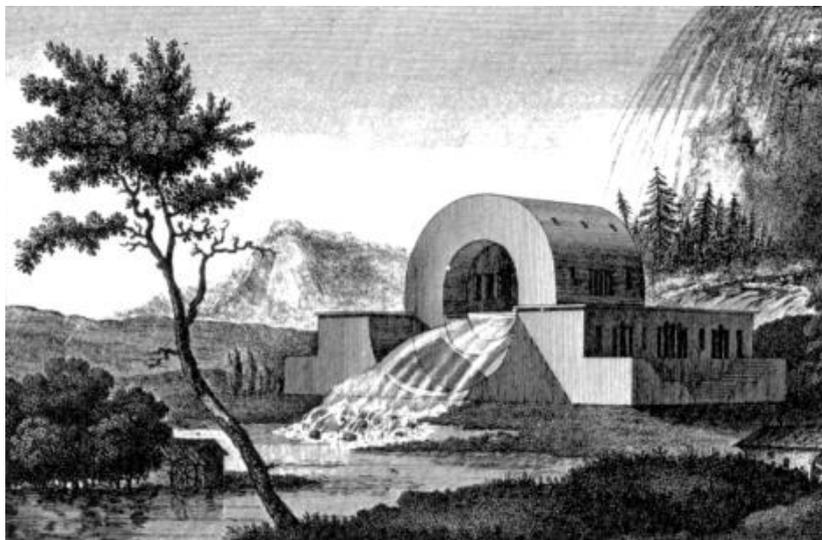
O desenho tem assim a faculdade de “tornar o invisível, o indizível e o impensável verdadeiro aos sentidos”<sup>34</sup>. Quando acreditam no que está a ser observado, estes sentidos permitem-no observar como se de uma existência se tratasse. No momento em que a visão utópica destes arquitectos/artistas toma forma através



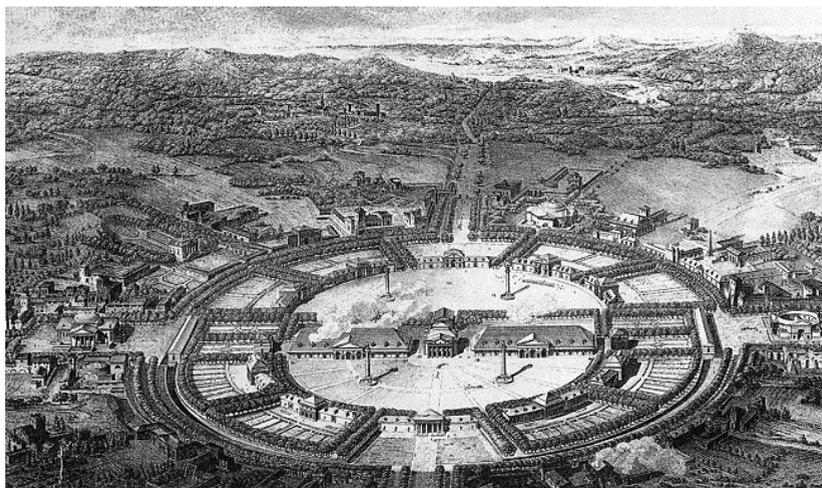
*Fig. 16 - Étienne-Louis Boullée, Deuxieme projet pour la Bibliotheque du Roi, 1785*



*Fig. 17 - Étienne-Louis Boullée, Cénotaphe a Newton, 1784*



*Fig. 18 - Claude Nicolas Ledoux, projecto para a cidade ideal de Chaux, 1804*



*Fig. 19 - Claude Nicolas Ledoux, projecto para a cidade ideal de Chaux, 1804*

do desenho, a imaginação arquitectónica, desligada da realidade, impossível e caótica, torna-se então mais importante no acto de criação do que a própria obra construída. “O facto de desenhar sem ter a preocupação imediata de construir oferece ao arquitecto uma liberdade mais próxima daquela que o artista plástico costuma fruir”<sup>35</sup> “O papel do artista é mostrar que o conhecido é ao mesmo tempo mais complexo e mais simples do que muitas vezes nos é dado a crer. Parece-me que a matéria-prima da arte é sempre o que é conhecido, e não é de todo menos interessante por isso. Mesmo quando, aparentemente, simula essa relação, eventualmente romântica, eventualmente sublime, com essa ideia de desconhecido, é sempre do conhecido que se trata.”<sup>36</sup> Isto torna-se visível na obra do artista de banda desenhada Enki Bilal (n. 1951 na Jugoslávia), autor que apresenta cidades reais destruídas, onde a arquitectura moderna contemporânea se mistura com elementos retro-futuristas. Em associação com Pierre Christin (n. 1938 em Saint-Mandé, França), Bilal criou em “A cidade que não existia”<sup>37</sup> uma fábula social onde a população da cidade onde a história toma lugar, Jadencourt, trabalha para construir uma cidade ideal e imaculada, que é assim conservada dentro de uma bolha, posta entre parêntesis para com o mundo. É, inicialmente, uma cidade marcada por uma greve onde os homens se manifestam contra as condições sociais, e as mulheres trabalham sobretudo no sector têxtil. Quando é construída a “nova cidade” de Jadencourt e a população se desloca para esta, rapidamente as ilusões de uma vida melhor se desvanecem devido à monotonia que se sente agora de ser tudo igual e estandardizado.

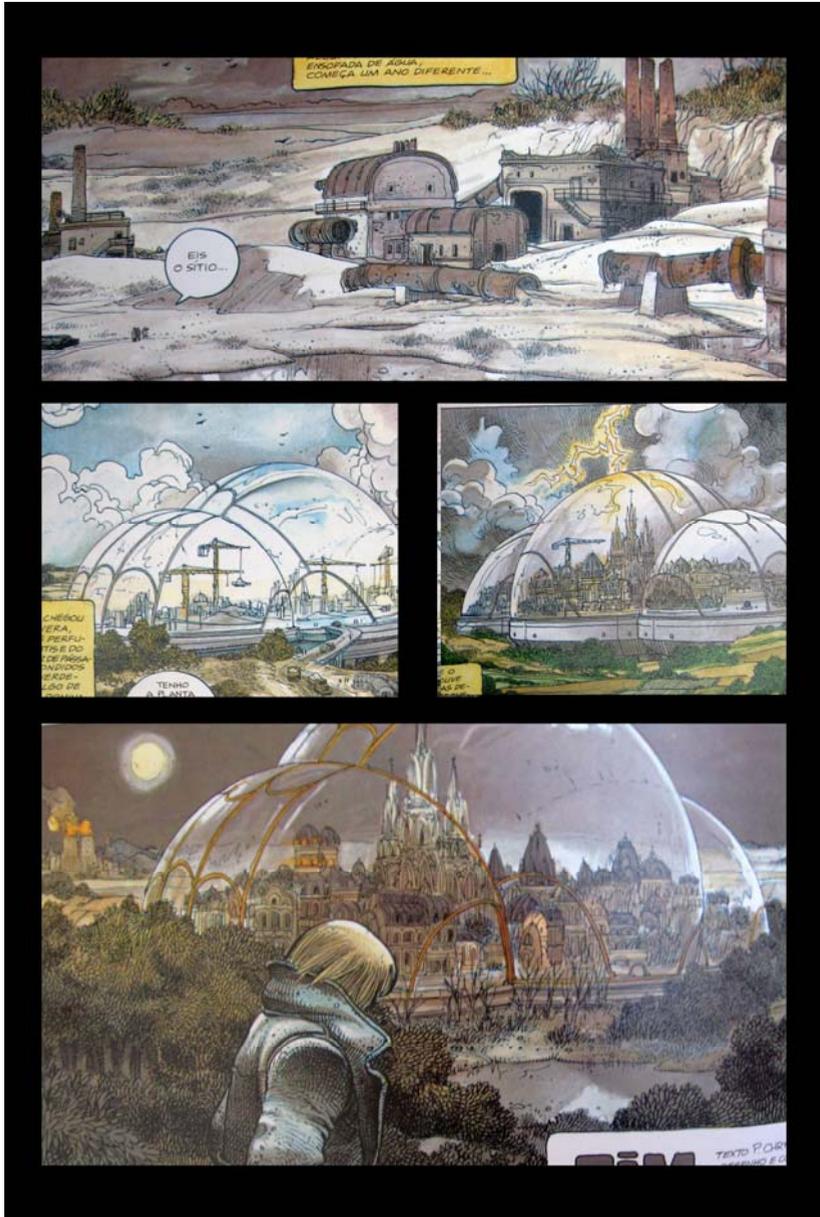
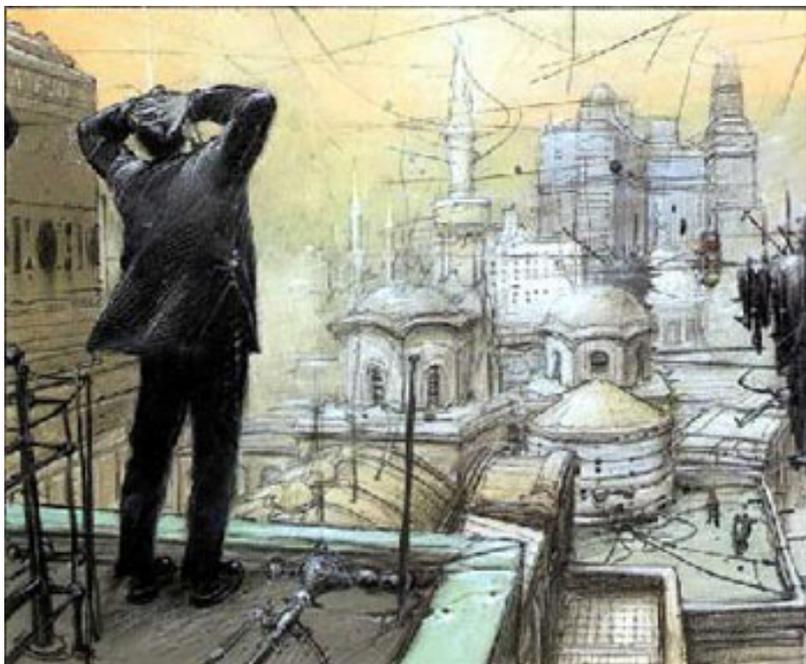


Fig. 20 - Enki Bilal, A evolução de Jadencourt, montagem de vinhetas



*Fig. 21 - Enki Bilal, vinheta da "Trilogia Nikopol"*

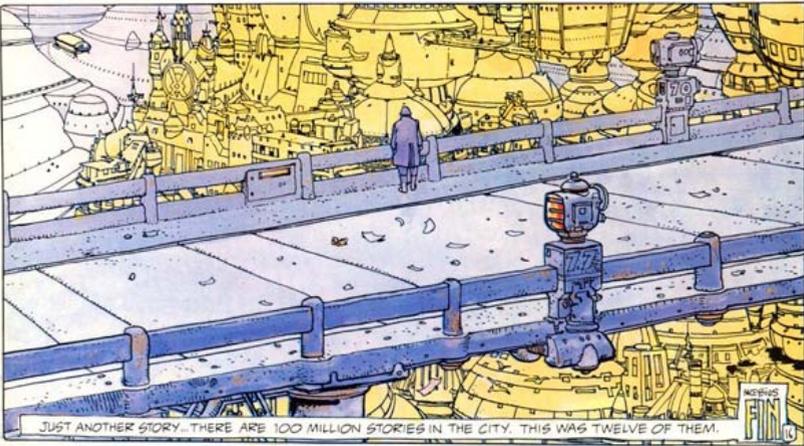
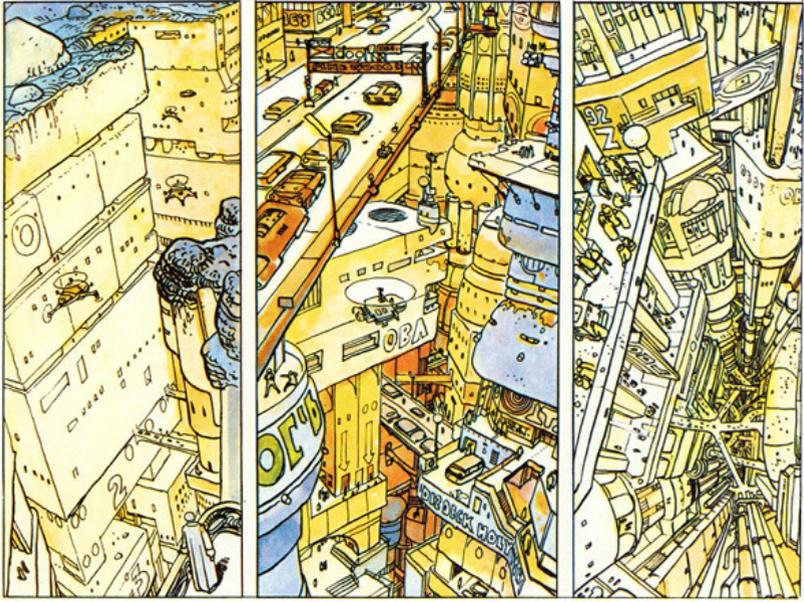


*Fig. 22 - Imagem do filme Immortel, baseado na obra de Bilal*

“O conteúdo da banda desenhada de ficção-científica mostra uma troca recíproca entre a imagética da banda desenhada e os conceitos reais mais avançados e proféticos – vias de circulação tubulares, tubos pneumáticos e cúpulas geodésicas.”<sup>38</sup>

A par de Bilal surge também Moebius, pseudónimo do artista francês Jean Giraud (n. 1938 em Paris). Este artista foi importante na definição da imagem de ambientes futuristas, com cidades que se perdem em altura, onde o solo não se vê, mas antes a vida vai-se passando ao longo de diversos níveis em altura, e misturando diversos estilos arquitectónicos. À semelhança de Tsutomu Nihei, os personagens de Moebius deambulam também por vezes por mundos completamente construídos, onde o não-natural nunca se verifica, embora neste o ambiente seja mais aberto e amplo do que na obra do artista japonês.

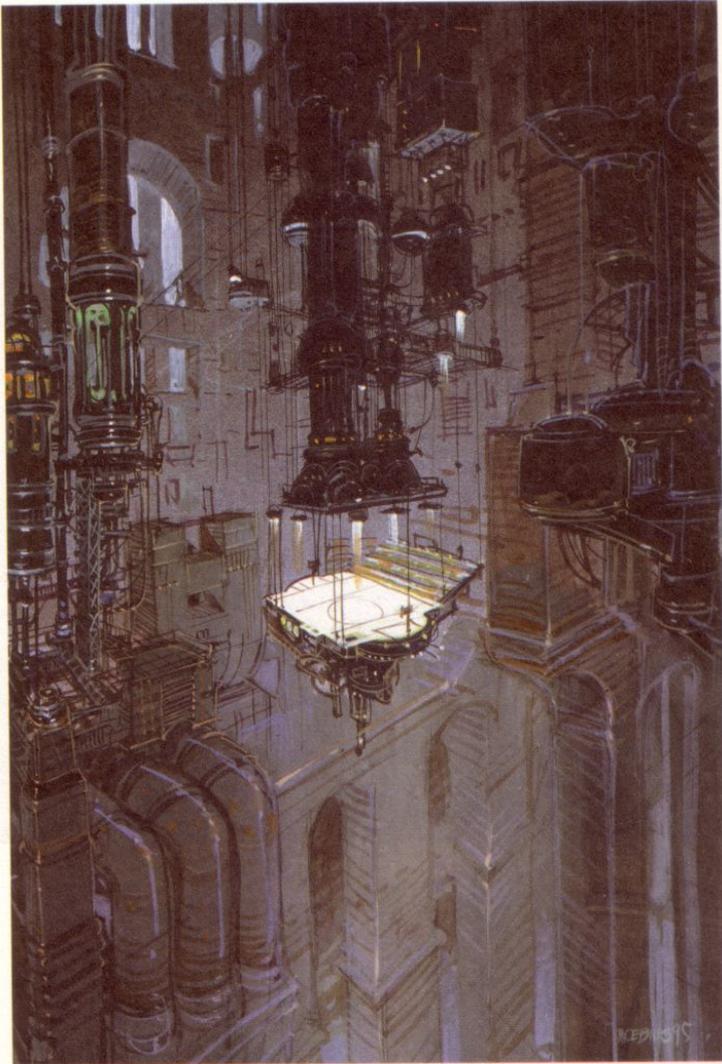
Talvez uma das suas histórias mais importantes, e que maior contributo deu para o mundo da arquitectura, “The Long Tomorrow” (1975/76), escrita por Dan O’Bannon (n. 1946 no Missouri), situa-se ao longo das suas doze páginas num futuro distante de ficção científica. Embora tenha sido feita como uma paródia dos primeiros filmes *noir* americanos, a obra tornou-se uma grande influência, e foi a maior referência no design da arquitectura de Blade Runner , de Ridley Scott<sup>39</sup>. O mundo de “The Long Tomorrow” é uma gigantesca e densa metrópole que se desenvolve verticalmente, repleta de pontes aéreas e passagens tubulares anti-gravitacionais.



Figs. 23 e 24 – Moebius, Cenas de “The Long Tomorrow”



*Fig. 25 – Imagens de “Blade Runner” de Ridley Scott*



*Fig. 26 – Moebius, página de caderno de esboços*



Fig. 27 – Moebius, página de caderno de esboços

Mas a representação utópica do espaço nem sempre é constituída exclusivamente pelo construído. Em 1970, no livro “A cidade das águas movediças”, a primeira aventura de Valérian, o agente espaço-temporal, criação de Mézières (n. 1938) e Christin – o mesmo que colaborou com Bilal em “A cidade que não existia” –, situa-se num futuro não muito distante: 1986. Por essa altura, um cataclismo nuclear derretera a calote polar ártica e o nível das águas em todo o globo subiu vários metros. Toda a acção desta aventura decorre numa Nova Iorque fantasmagórica, meia submersa e quase totalmente abandonada, onde a arquitectura consiste maioritariamente de prédios arruinados que emergem do mar como estacas num emaranhado de vegetação tropical e aves esvoaçantes. Arquitectura e natureza misturam-se para criar uma imagem simultaneamente bela e assustadora da *big apple* transformada numa mega-Veneza do futuro, onde a imensidão da água que ocupa grande parte das cidades interfere no modo de agir dos personagens.

Numa outra obra mais tardia, Bilal, já referido anteriormente, imagina desta vez sozinho uma outra cidade ainda mais fabulosa. Trata-se de Equador City, cidade do Centro-Leste Africano situada na linha do Equador e caso único na história da climatologia, onde a temperatura estabilizou a 21º C negativos. Este fenómeno é provocado por um tornado glacial de efeito vertical denominado "chaminé" responsável pela criação de uma zona micro-climática mesmo no centro da cidade, em contraste com o clima quente desértico da restante região. “Frio Equador” passa-se no ano de 2023.

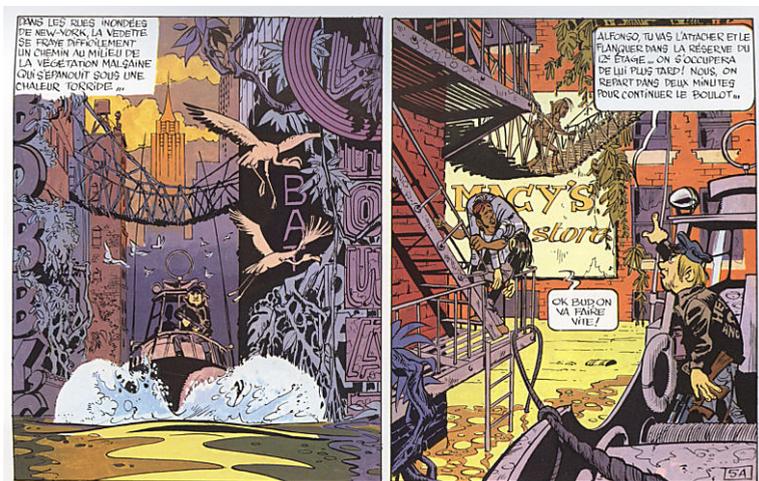


Fig. 28 – Méziers, Vinhetas de “A cidade das águas movediças”

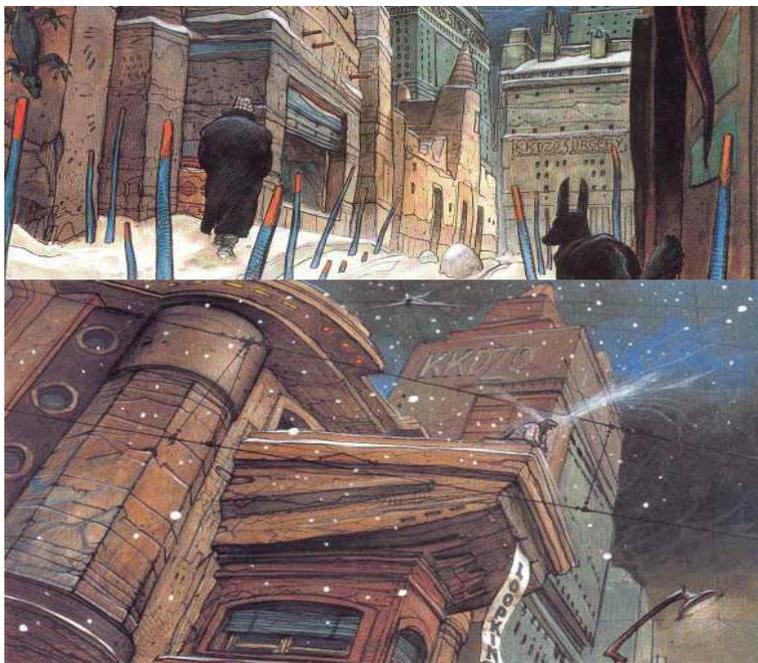


Fig. 29 – Enki Bilal, vinhetas de “Frio Equador”, montagem

“O desenho tem desde cedo este carácter de tornar real aquilo que está para lá do plano, para lá do espelho, aquilo que é virtual. É sobretudo a vertente virtual e visionária do desenho que aparece fundamental como o elo de ligação e como elemento ordenador do pensamento arquitectónico.”<sup>40</sup> O desenho torna então existente o divagar da imaginação, e permite explorar o mundo dos sentidos, tanto em termos de criação como de apreensão, pois em jogo encontra-se tanto o artista como o observador.

Veja-se a obra do artista inglês Paul Noble, que ao longo de inúmeros desenhos detalhados, projectou uma cidade inteira e ficcional, chamada Nobson Newtown. Através de desenhos monumentais onde representa inúmeras perspectivas aéreas, Noble representa desde um centro comercial até as ruínas da cidade, até um centro urbano com uma enorme escultura em forma de ovo, talvez representativo da origem e funcionando como metáfora do berço da cidade. O seu trabalho tem sempre como temas o nascimento, a língua, a religião e a devastação urbana. O projecto de Noble incorpora uma mistura de fantasias utópicas, políticas sociais e factos históricos, transmitido através de desenhos enormes (muitas vezes as folhas são maiores que paredes), ao qual se dedicou durante 8 anos da sua vida.

Semelhante a Noble, mas indo ainda mais longe é o arquitecto Achilles Rizzoli (n. 1896, m. 1981), um artista “outsider”, cuja obra foi revelada após a sua morte; desenhos elaborados, a maior parte na forma de plantas, alçados e cortes que representavam uma exposição mundial imaginária (designada como

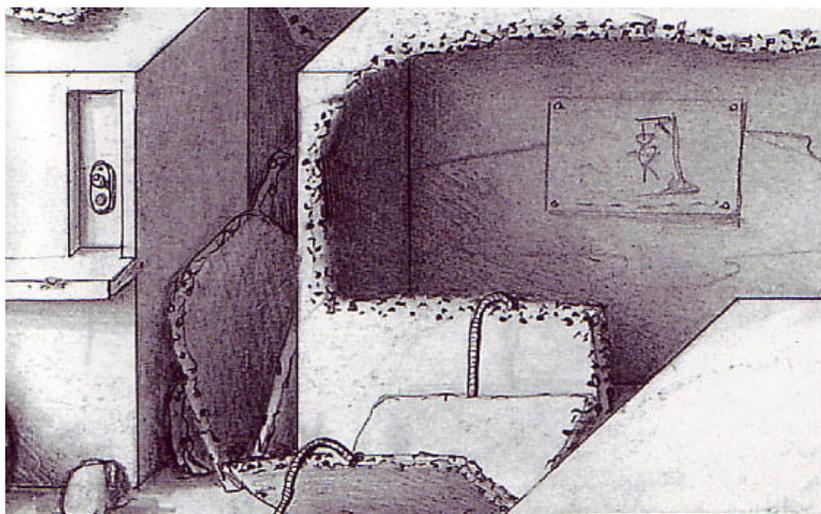
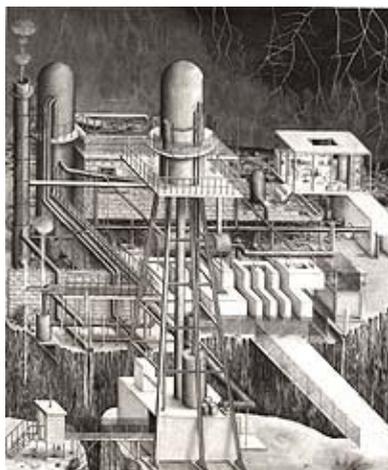


Fig. 30, 31, 32 – Paul Noble, diversos desenhos de Nobson Newton

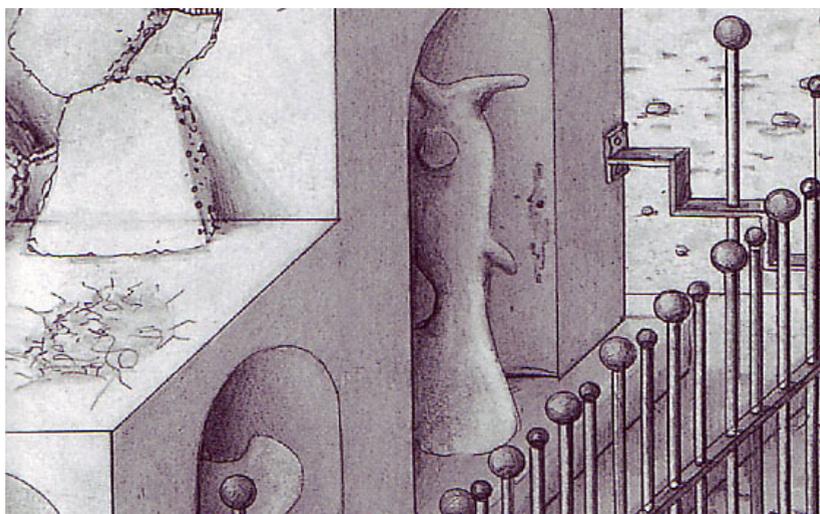


Fig. 33, 34 - Paul Noble, diversos desenhos de Nobson Newton

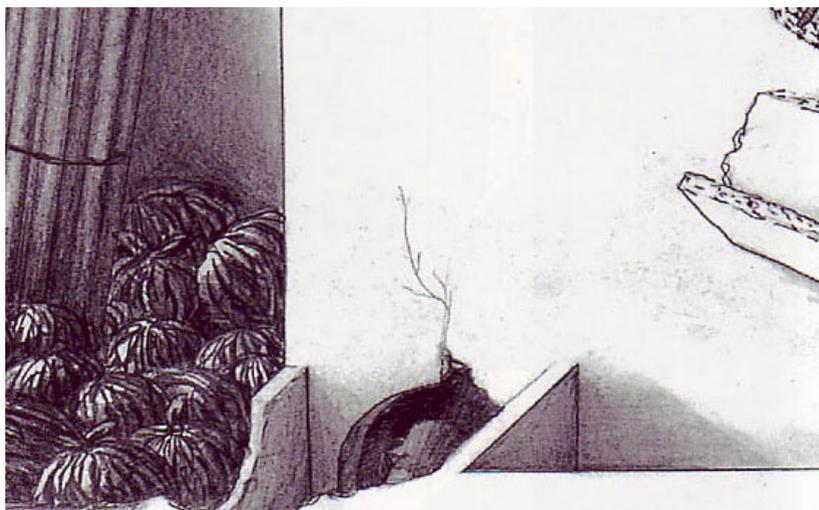
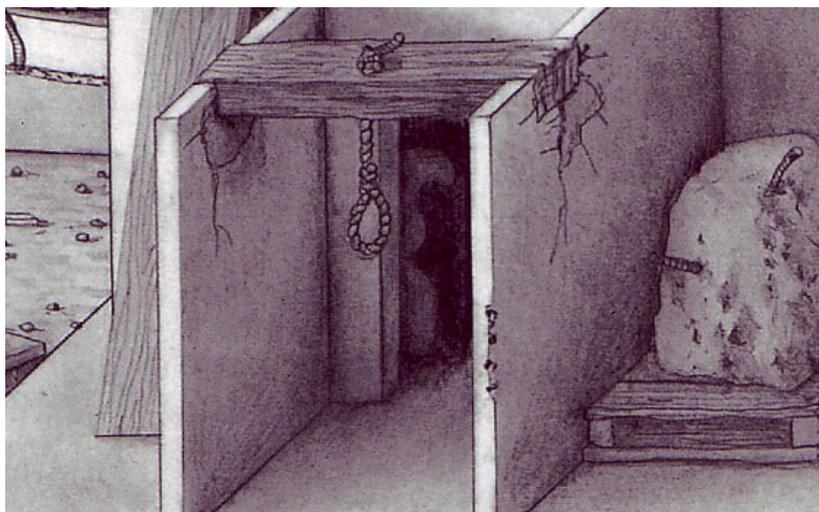


Fig. 35, 36 - Paul Noble, diversos desenhos de Nobson Newton

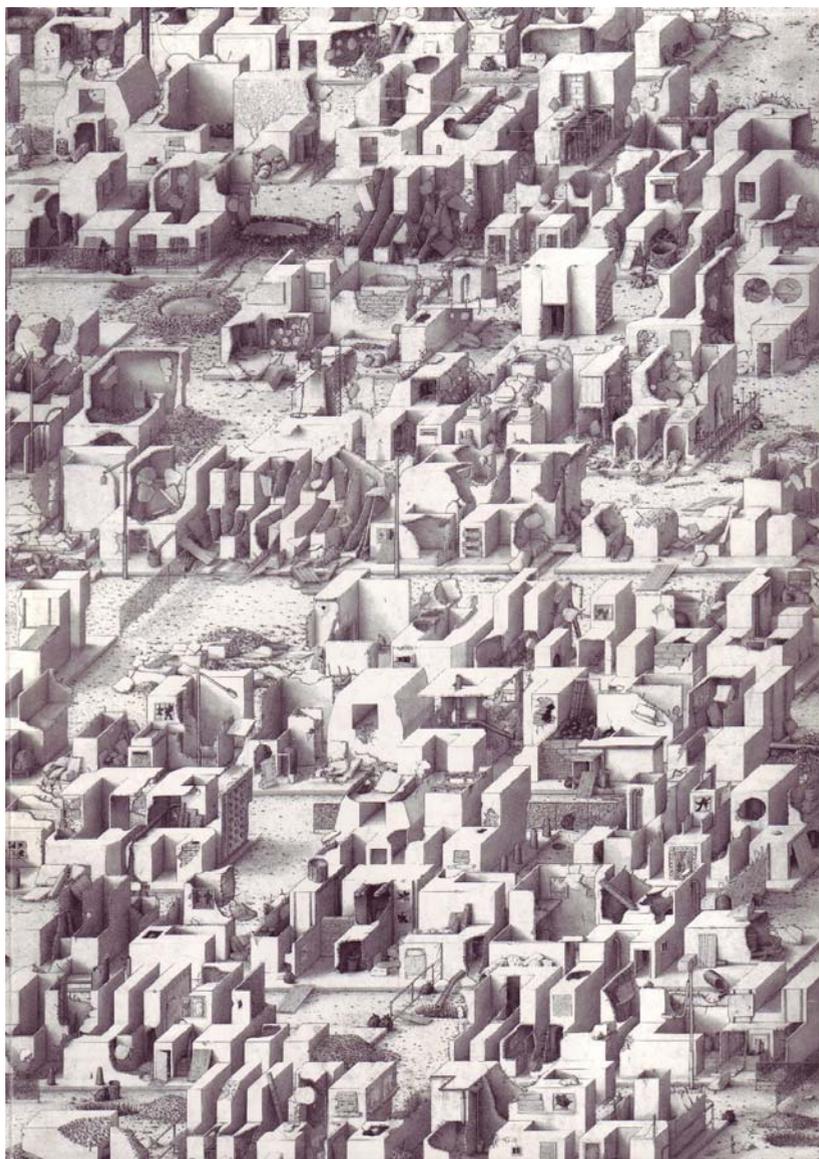


Fig. 37 - Paul Noble, desenho de Nobson Newton

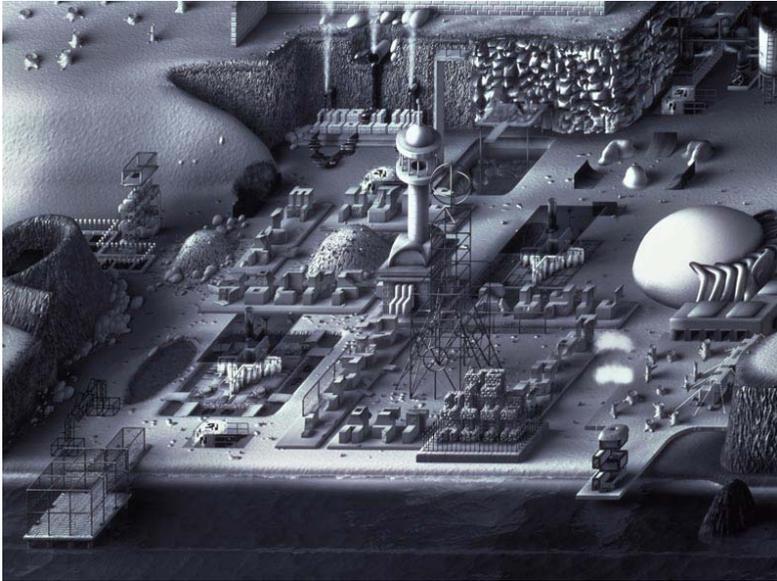


Fig. 38 - Paul Noble, desenho de Nobson Newton



Fig. 39 – Achilles Rizzoli, “The Tower of the Hour”, detalhe



Fig. 40 - Achilles Rizzoli, vários materiais sobre papel





Y.T.T.E., “Yeld To Total Elation”). Os edifícios eram um misto de construção arquitectónica neo-barroca com figuras humanas, representando momentos e pessoas marcantes na vida de Rizzoli. Y.T.T.E. assume-se como a expressão máxima da arquitectura utópica deste arquitecto; tendo trabalhado neste projecto durante quase toda a sua vida, este veio a desenvolver-se ao longo dos anos como uma monumental e complexa ilha com mais de 80 edifícios (o “Palácio do Relaxamento”, o “Templo dos Sonhos” ou até mesmo um local onde se podia praticar a eutanásia, denominado “The Shaft of Ascension”) e 20 monumentais esculturas que representavam poesias e emoções como alegria e paz.

O desenho inventa e cria uma realidade sua e única, pois ela existe como desenho, e é sentida como tal, e permite privilegiar a expressividade e a comunicação da ideia projectual através de uma liberdade plástica que usa uma linguagem próxima da sensibilidade plástica e das emoções. O desenho utópico apresenta “possibilidades conscientemente não exequíveis de construção espacial, quer por inexistência de materiais e tecnologias que, ao mesmo tempo, o permitissem, quer porque aquilo que postulam não tem uma existência possível no espaço tridimensional dos corpos” <sup>41</sup>. Contudo, a representação em desenho de lugares fictícios apoiados em figurações reais é passível de ser sentida emotiva e afectivamente.

---

<sup>1</sup>RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>2</sup>*Ibidem*

<sup>3</sup>*Ibidem*

<sup>4</sup> “Drawing in architecture is ...done...prior to construction; it is not so much produced by reflection on the reality outside drawing, but productive of a reality that will end up outside drawing” Robin Evans, in ROBBINS, Edward, “Why architects draw”, MIT Press, Cambridge, 1994

<sup>5</sup> “Drawing is at once an idea and an act, an autonomous concept and a form of social production. It is both a mute object and a form of social discourse”, *Ibidem*

<sup>6</sup> “The art of drawing is the beginning and end, or finisher of all things imaginable”, Gerhard de Brugge, *Ibidem*

<sup>7</sup> MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

<sup>8</sup> SADLER, Simon, “Archigram Architecture Without Architecture”, MIT Press, Cambridge, 2005

<sup>9</sup>RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>10</sup>Scott McCloud, in <http://www.hicksville.co.nz/InventingComics.htm>

---

<sup>11</sup> François Charlin (arquitecto e bedéfilo), *ibidem*

<sup>12</sup> Tit. Original, “La fièvre d’Urbicande”

<sup>13</sup> Tit. Original, “Brüsel”

<sup>14</sup> Tit. Original, “La Tour”

<sup>15</sup> MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

<sup>16</sup> MARTIN, Sylvia, “Futurismo”, edições Taschen, Köln, 2005

<sup>17</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>18</sup> “People draw a big distinction between projects and buildings, but I don’t”, in SADLER, Simon, “Archigram Architecture Without Architecture”, MIT Press, Cambridge, 2005

<sup>19</sup> SADLER, Simon, “Archigram Architecture Without Architecture”, MIT Press, Cambridge, 2005

<sup>20</sup> FERRARI, Silvia, “Guia de história da arte contemporânea”, Editorial Presença, Lisboa, Dezembro de 2001

<sup>21</sup> Richard Buckminster Fuller, n. 1895, m. 1983, dedicou a sua vida a procurar a resposta para “Será que a humanidade tem alguma chance de sobreviver no planeta Terra, e se sim, como?”

<sup>22</sup> MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

---

<sup>23</sup> Christo Vladimirov Javacheff, n. 1935 na Bulgária, e Jeanne-Claude Denat de Guillebon, n. 1935, casal considerado um dos expoentes máximos da Environmental Art

<sup>24</sup> SADLER, Simon, “Archigram Architecture Without Architecture”, MIT Press, Cambridge, 2005, adaptado

<sup>25</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>26</sup> *Ibidem*

<sup>27</sup> FICACCI, Luigi, “Piranesi – Águas-fortes”, edições Taschen, 2006

<sup>28</sup> Aa.Vv., “En los límites del reflejo arquitectónico”, vol. I e II – VII Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica, Donostia, 14, 15 y 16 de Mayo de 1998, Servicio editorial de la Universidad del País Vasco

<sup>29</sup> *Ibidem*

<sup>30</sup> MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

<sup>31</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>32</sup> TAFURI, Manfredo, “Projecto e utopia”, colecção Dimensões, Editorial Presença, Lisboa, 1985

<sup>33</sup> *Ibidem*

---

<sup>34</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>35</sup> *Ibidem*

<sup>36</sup> OLAIO, António, “I think differently, now that I can paint”, Editora da Universidade do Porto, 2007

<sup>37</sup> Tit. Original, “La ville qui n’existait pas”

<sup>38</sup> SADLER, Simon, “Archigram Architecture Without Architecture”, MIT Press, Cambridge, 2005

<sup>39</sup> Blade Runner é um filme de ficção científica de 1982, baseado na obra “Do Androids Dream of Electric Sheeps” de Philip K. Dick

<sup>40</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>41</sup> *Ibidem*

## 4. Transfiguração da realidade

“Há tão pouca gente que ame  
as paisagens que não existem!”

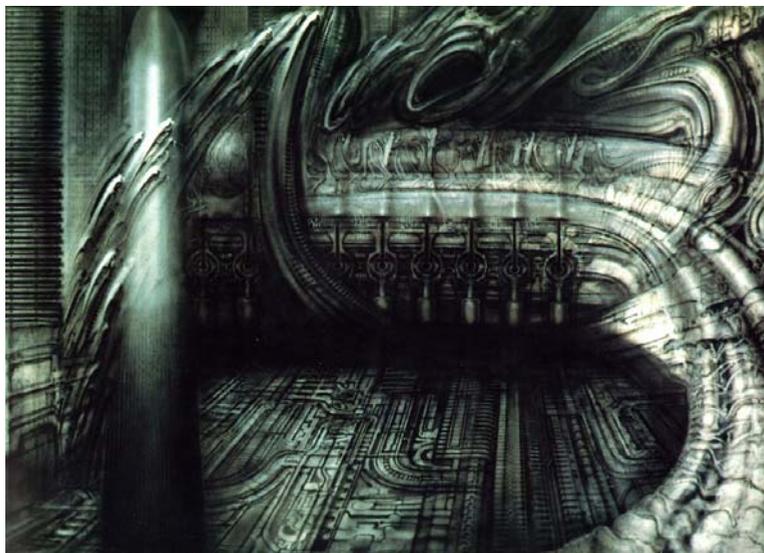
- Fernando Pessoa



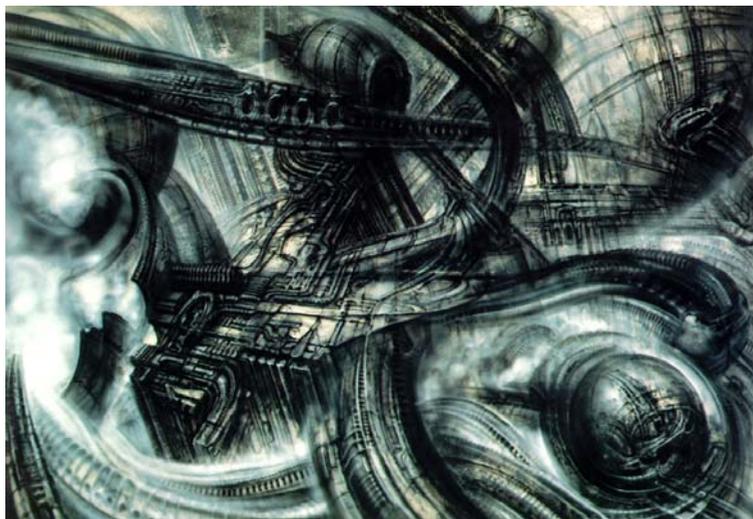
A arquitectura, entre todas as formas artísticas, é a que menos se presta a excluir a ideia de racionalidade, e a mais condicionada pela utilidade e pela necessidade”<sup>1</sup>

Obviamente, esta condicionante impõe-se porque a arquitectura é uma forma de arte com compromissos materiais, estruturais e também sociais. Todavia, como já foi apresentado nos capítulos anteriores, a representação de arquitectura em desenho permite o abandono de toda e qualquer regra, formal, conceptual ou técnica. Em inúmeros casos surgem desenhos onde a arquitectura representada é apenas uma sugestão de arquitectura, e não uma arquitectura real nem sequer realista. Contudo, é adequada e real se analisada e quando integrada em função do resto que a envolve.

O artista H. R. Giger (n. 1940 em Chur, Suíça), arquitecto de formação mas que abandonou a prática arquitectural em detrimento do desenho e da pintura, cria paisagens e “construções” surreais e de uma paleta muito reduzida de cores, quase monocromática, onde seres humanóides, elementos mecânicos e arquitectura se interconectam, numa criação de paisagens arquitecturais que Giger denominou com o termo “biomecânicas”, que o próprio inventou. A ausência de escala e o tratamento uniforme da linguagem pictórica criam mundos desolados, onde a percepção do que é construído e do que não é não é imediata. Os elementos constituintes combinam-se para formar uma só imagem, mas cada elemento (tubos, cápsulas, corpos...) não tem significado unitário. Em Giger, curiosamente, assistiu-se ao reverso do que normalmente acontece: se o desenho muitas vezes se apropria da



*Fig. 2 – Giger, "Paisagem Biomecânica II", Acrílico sobre papel-madeira, 100x140 cm, 1987*



*Fig. 3 – Giger, "Paisagem Biomecânica III", Acrílico sobre papel-madeira, 100x140 cm, 1987*



*Fig. 4 – Giger, “Homenagem a Bocklin”, Acrílico sobre papel-madeira*



*Fig. 5 - Fotografia de um Giger-Bar*

arquitectura, a obra desenhada do artista suíço foi apropriada para a criação de arquitetura – como os denominados “Giger-bars”.

A eliminação da realidade não ocorre apenas e exclusivamente através de uma crescente abstracção formal do conteúdo representado, em que a percepção visual se alheia daquilo a que está convencionalmente adaptada. “A eliminação da realidade esteve sempre presente em na arte e em todos os seus períodos, embora com grandes variações qualitativa e quantitativamente. Pode ser conseguida também através de uma abstracção conceptual, que transforma e joga com a percepção de um modo diferente.

Giorgio de Chirico (n. 1888 em Vólos, Grécia, m. 1978 em Roma), fundador da pintura metafísica <sup>2</sup>, pintor pré-surrealista e pré – contemporâneo greco/italiano, estava profundamente impressionado por aquilo a que ele chamou o “aspecto metafísico” da arquitetura citadina, nomeadamente da cidade de Torino, onde o fascinava a arquitetura dos seus arcos e praças; “era a cidade de Nietzsche <sup>3</sup> ...Recordo-me de um vívido dia de Inverno em Versalhes. O silêncio e a calma reinavam, supremos. Tudo me olhava com olhos misteriosos, interrogadores. Depois percebi que todos os cantos do palácio, todas as colunas, todas as janelas, possuíam um espírito, uma alma impenetrável...tomei consciência do mistério que impele os homens a criar determinadas formas estranhas. E a criação parecia mais extraordinária do que os criadores.” <sup>4</sup>

As suas obras são constantemente paisagens urbanas com uma forte luz diurna mediterrânica. Diz-se muitas vezes que de Chirico usava o espaço renascentista nas suas pinturas, embora isto só seja verdade ao nível da temática arquitectural escolhida. Contudo, a perspectiva usada pelo artista não pretendia colocar o observador num espaço seguro e medível, mas antes distorcer a vista e desconcertar o olho. Por exemplo, na sua obra *The Melancholy of Departure*, não há um ponto de fuga, mas seis, sendo que a lógica de construção formal da sua arquitectura pictórica funciona mais como o Cubismo.

Temática e figurativamente, esta arquitectura aproxima-se mais dos princípios da época clássica da arte italiana; os cenários dos seus quadros são classicamente italianos. Inspiram-se nas praças de Ferrara, cidade sombria e melancólica, cheia de recordações de celebrações passadas, bem como nas praças de Turim e Florença, espaços abertos desprovidos de vida humana, povoados apenas por longas sombras projectadas de esculturas inertes ou de figuras humanas que nunca se vislumbram. Monótonas arcadas abrem-se como goelas por onde entra o vazio; a perspectiva abrupta, exagerada, com as suas linhas fantasmais, manchas de cor sintéticas e elementos que quase desaparecem criam um vazio agoirento e uma impressão de irrealidade. No horizonte, divisa-se por vezes algum movimento proveniente de uma locomotiva ou um eléctrico, comboios-fantasmas. São cenas kafkianas, banhadas de cores saturadas e melancólicas em que predominam o verde, o ocre e o cinzento,



Fig. 6 - Giorgio de Chirico, "Gare Montparnasse - The Melancholy of Departure",  
óleo sobre tela, 140x184.5 cm, 1914



Fig. 7 - Giorgio de Chirico, "Praça de Itália", óleo sobre tela, 1913

e onde as coisas e os objectos adquirem uma estranha e perturbante vida, ou não-vida, própria.

A força expressiva dos espaços vazios e silenciosos é ainda reforçada quando as esculturas são substituídas por manequins de alfaiate, figuras fantasmais feitas de cabedal e de madeira. Nas praças, projectam-se sombras provocadas por fontes de luz não identificadas e, no meio deste vazio, os manequins constituem uma presença anónima, quase simbólica.

O deslocamento que De Chirico faz das coisas reais colocando-as num novo contexto em que parecem incongruentes e inesperadas provoca uma espécie de choque e de desilusão, talvez ao mesmo nível de uma qualquer instalação 'duchampiana'. Mas devido às escolhas temáticas do artista, o observador é forçado a aperceber-se de uma realidade fantástica, secundária e a empenhar-se na sua interpretação. "Esta justaposição paradoxal e ilógica de coisas díspares, que De Chirico diz ter sido inventada por Nietzsche, constituiria mais tarde os alicerces da estética surrealista." <sup>5</sup>

As obras do pintor greco/italiano eram consideradas visionárias, mas alcançaram este estatuto e carácter através da representação de objectos e situações banais, total e facilmente reconhecíveis, e são definidas muitas vezes como a "arquitectura dos sonhos" <sup>6</sup>. A forte clareza da técnica de de Chirico, combinada com os espaços abandonados, desprovidos de vida, e os eventos que parecem estar ainda para acontecer, "evocam sonhos e visões de espaços que temos num estado hipnótico entre o acordado e

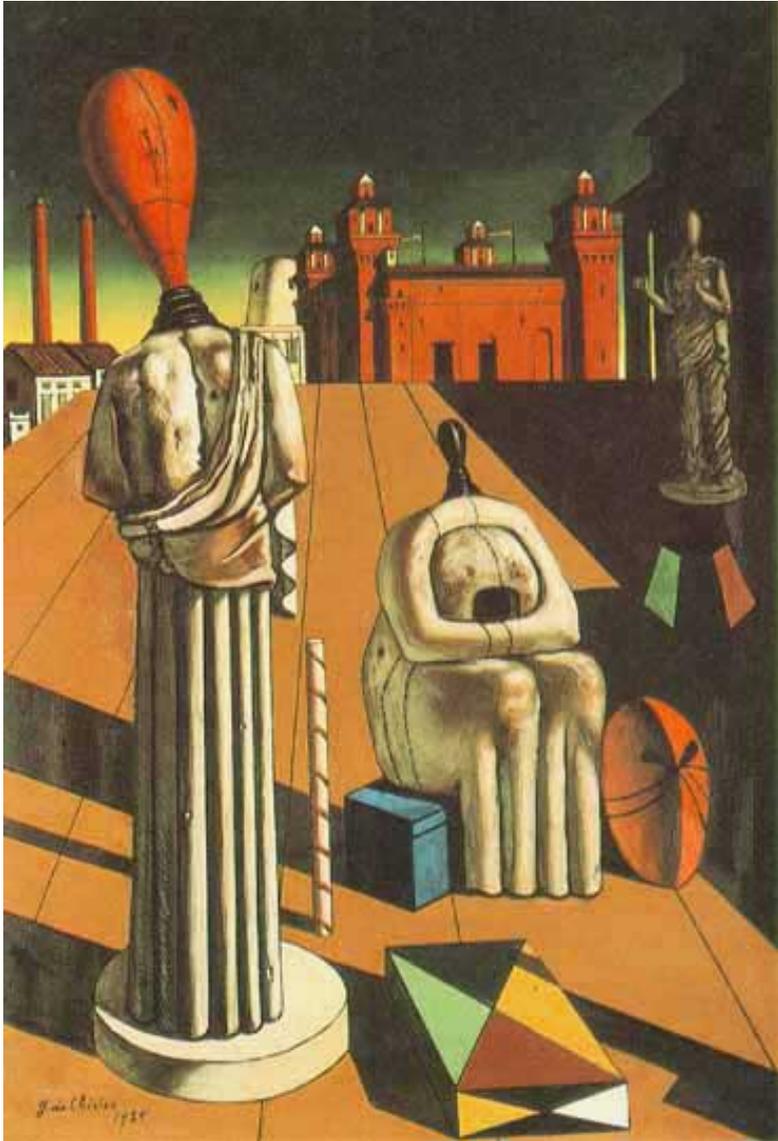


Fig. 8 - Giorgio de Chirico, "The Disquieting Muses", óleo sobre tela, 97,1x66 cm, 1916

adormecido.”<sup>7</sup> E estes espaços de ambiguidade podem tanto assumir uma melancolia calma como uma melancolia assustadora, mas em qualquer um dos casos, estas sensações surgem não de acções violentas (conceptualmente ou não), mas da nossa exploração e deambular criativo pelo cenário arquitectural de conteúdo pouco estimulante. As percepções que temos ficam desconcertadas do tradicionalismo a que estão adaptadas, e os padrões de pensamento divergem e despoletam uma forma de pensar o que é novo.

Um artista que também joga com a perspectiva da arquitectura para desconcertar a percepção, mais do que torná-la formalmente abstracta, é M. C. Escher (n. 1898 em Leeuwarden, Holanda, m. 1972 em Hilversum, Holanda). A sua obra explora construções impossíveis e uma arquitectura matemática. Quando observamos uma das inúmeras xilogravuras que realizou, a perspectiva aparenta numa primeira instância ser correcta. Só quando observamos atenta e analiticamente é que nos apercebemos que uma estrutura assim não pode ter existência no nosso mundo físico e que o artista deseja transportar-nos a outros mundos, em que conceitos como “superior” e “inferior” ou “direita” e “esquerda” perderam o sentido. Os desenhos de Escher são um paradigma recente e notável da manipulação formal de códigos, orientada tanto à investigação de recursos gráficos bidimensionais e tridimensionais, como ao jogo de ilusões perceptivas conseguidas através de uma consciente manipulação de sombras. O que as pinturas de Escher têm em comum e de desconcertante é que compelem-nos a adoptar, numa primeira instância, uma atitude

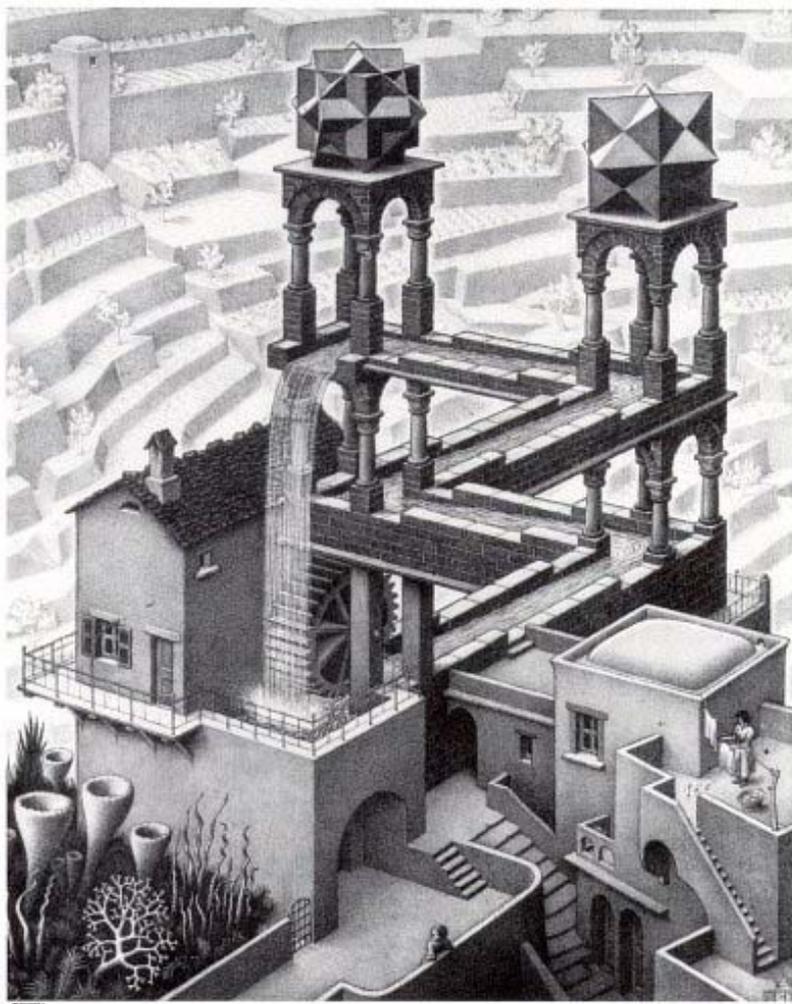


Fig. 9 - M. C. Escher, "Queda-de-água", Litografia, 1961, 38 x 30 cm

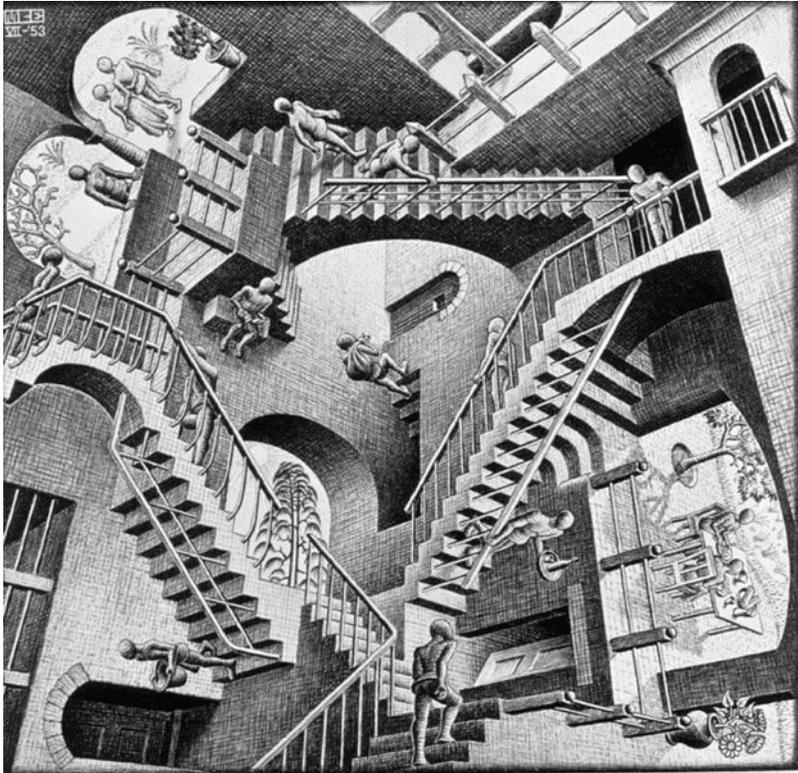


Fig. 10 - M. C. Escher, "Relatividade", Litografia, 1953

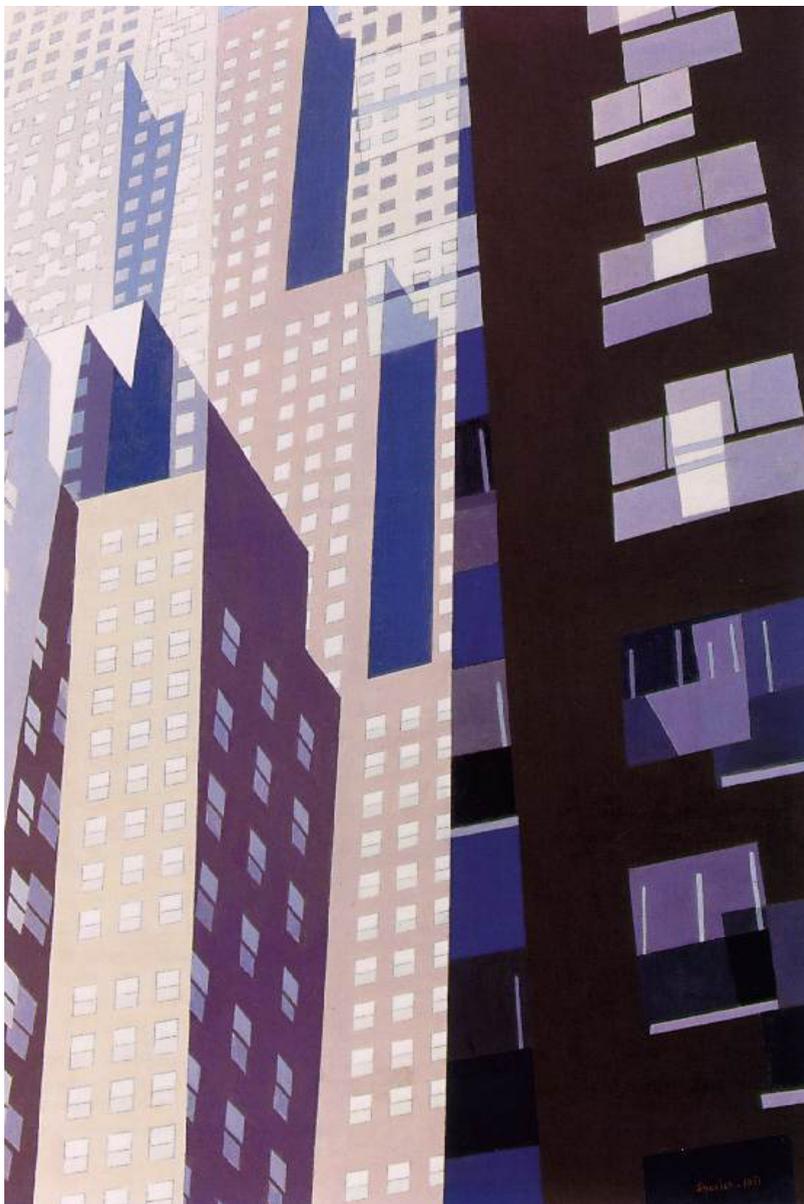
perceptiva e visual que não pode ser mantida à medida que seguimos o visionamento da obra. A arquitectura de Escher é “...ambígua na medida em que assumimos que pavimentos e coberturas são horizontais e colunas são verticais.”<sup>8</sup> A sua obra é direccionada a um espectador, que “...ou se sente surpreso pelo cúmulo de sensações e impressões que o abordam, ou se deixa levar conscientemente pela magia da experimentação proposta.”<sup>9</sup>

O desenho, até mesmo o abstracto, deve as suas possibilidades mais interessantes ao fascínio de ambiguidades não – resolúveis. Ao serem realizados com este teor, os desenhos ambíguos surpreendem-nos ao demonstrar o quanto existe neles para além do imediato.

O desenho permite ao homem apoderar-se de emoções, pensamentos, paixões; o modo como isto é exteriorizado para o papel, seja numa abordagem realista ou plástica, proporciona também um testemunho sobre a realidade interior do artista. “A imagem é ela própria a nova realidade, ou hiper-realidade – um mundo virtual suspenso sobre o mundo real, flutuando no seu próprio envelope hermeticamente fechado.”<sup>10</sup> Contudo, esta representação da realidade interior desenvolveu-se também, ao longo dos tempos, em função de um público cujas exigências mudaram: se antes não se colocavam problemas, e um desenho representava sempre qualquer coisa, o público de hoje, “...mais alertado e talvez mais entregue a si próprio...”<sup>11</sup>, aprendeu que tem o direito e mesmo o dever de exigir outras coisas de um desenho. Como tal, numerosos artistas, cientes deste aspecto, “acabaram por acreditar que existe antinomia entre a arte e o realismo, e que a

arte, se não quer degradar-se, deve deixar de se relacionar com o real.”<sup>12</sup> Isto não era todavia uma verdade de todos os artistas, apenas de alguns. Se Picasso, na Europa, era um dos defensores desta ideia, nos EUA, por exemplo, a arte figurativa continuava a ser das mais preponderantes. Mas, de uma maneira geral, a arte moderna voltar-se-á muitas vezes para outras bases, dedicando-se sobretudo à investigação plástica. “No final do séc. XIX e princípios do séc. XX consumou-se a grande transformação provocada pelo paulatino abandono da mimese da realidade e pela busca de novos tipos de expressão no mundo da máquina, da geometria, da matéria da mente e dos sonhos, com o objectivo de romper e diluir as imagens convencionais do mundo para promover formas totalmente inovadoras”<sup>13</sup> O desenho começa a dedicar-se agora não à representação realística, mas à exploração e invenção formal e cromática; afasta-se da procura do aperfeiçoamento do realismo, e progressivamente da figuração até a abandonar, e exalta os recursos próprios da linha, da forma e da cor. “No mundo moderno, a verdade não passa de uma função do intelecto e a realidade de uma nova aparência.”<sup>14</sup> O artista vai aplicar-se a reduzir o aspecto complexo que o real apresenta à simplicidade que o desenho permite e possibilita. “A busca da Beleza suplantará a busca da Verdade, ou, mais exactamente, á beleza procurada na natureza vai suceder-se a beleza nascida nos meios criadores.”<sup>15</sup>

Charles Sheeler (n. 1883 em Filadélfia, m. 1965), reconhecido como um dos fundadores do Modernismo Americano, começou a sua carreira como fotógrafo mas rapidamente se tornou um dos precursores do denominado Precisionismo, ou Realismo



*Fig. 11 - Charles Sheeler, "Janelas", óleo sobre tela, 1952*



*Fig. 12 – Charles Sheeler, "Canyons", óleo sobre tela, 1951*



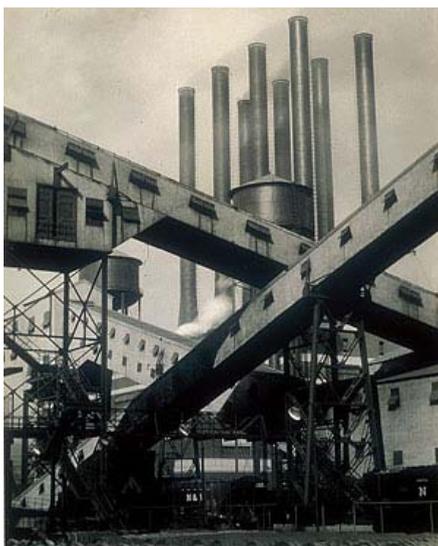
*Fig. 13 – Charles Sheeler, "Church Street El", óleo sobre tela, 1920*

Cubista. Este movimento artístico que emergiu nos Estados Unidos após a 1ª Guerra Mundial foi fortemente influenciado pelo cariz estético do Cubismo e do Futurismo, embora os seus temas fossem referentes à industrialização e à modernização da paisagem urbana americana, cujas formas eram representadas de uma forma precisa, definida e geométrica. Contudo, o grau de abstracção das obras variava grandemente. Sheeler tratava as suas obras em estilos tão diversos como o realismo fotográfico ou a abstracção pura. “Mas quando o realismo e o artifício assumem demasiada importância no desenho de arquitectura, quando a representação não deixa “espaço livre” à imaginação, à curiosidade de continuar a reinventar o objecto arquitectónico, então a representação torna-se ela própria a força do desejo.”<sup>16</sup> A análise aqui vai então recair sobre as suas obras menos realistas, como “Janelas” (1951), onde são representados arranha-céus que sobem em direcção ao céu de Manhattan. Em 1920, Sheeler tirou uma serie de fotografias aos arranha-céus de NY. Estas imagens de um complexo arranjo de edifícios, sombras e janelas inspiraram-no a fazer os seus primeiros quadros “precisionistas”. Em “Janelas”, as janelas destes edifícios de dezenas de andares não tencionam dar aos espectadores uma visão das pessoas que neles vivem ou trabalham, mas sim criar um padrão abstracto no plano da tela, rigorosamente pintada.

Sheeler revela na sua obra uma aproximação primitiva, estática e despovoada ao ambiente da América do norte, os seus prédios são sempre inabitados. Os reflexos sugeridos nos seus quadros têm a influência do uso sobreposto de imagens que Sheeler usava na fotografia.



*Fig. 14 – Charles Sheeler, Blast Furnace and Dust Catcher-Ford Plant , 1927*



*Fig. 15 – Charles Sheeler, Ford Plant, River Rouge, Criss-Crossed Conveyors, 1927*

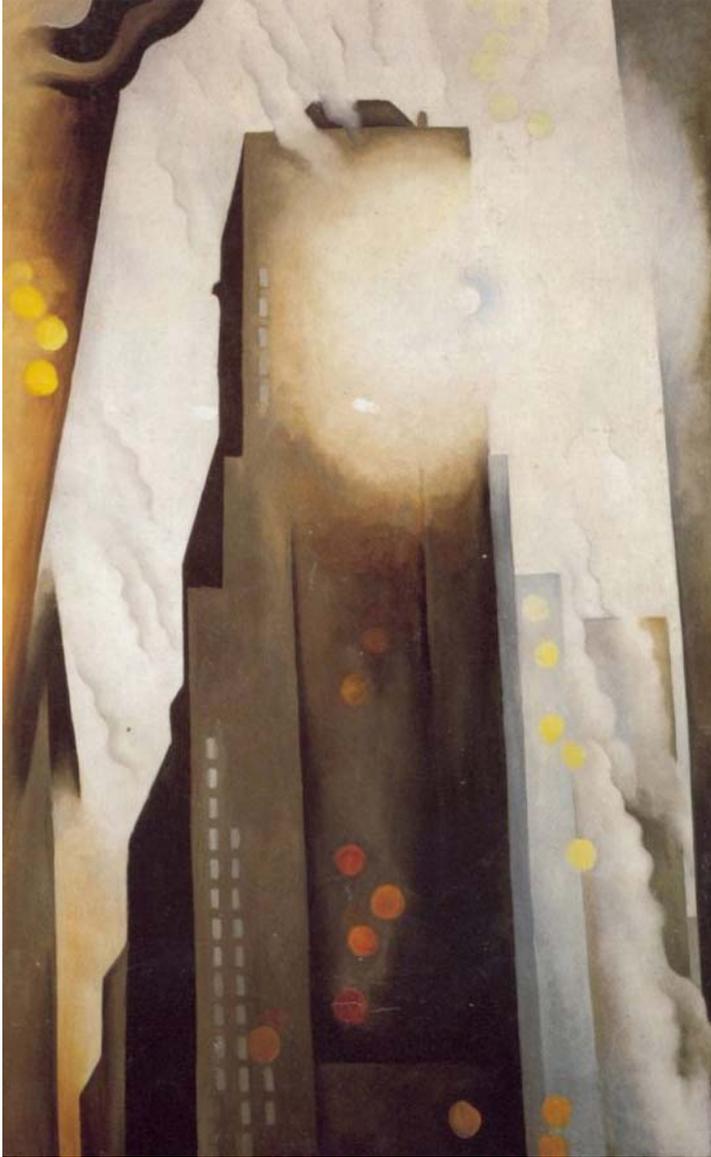
“Nós sabemos que embaixo da imagem revelada há outra mais fiel à realidade, e sob esta outra, e outra mais abaixo desta última, até chegar à verdadeira imagem desta realidade, absoluta, misteriosa, que ninguém verá nunca” <sup>17</sup>

Tal como Sheeler, existem outros artistas pertencentes ao movimento Precisionista que também adoptaram a representação de uma arquitectura abstracta mas perceptível na sua obra. Por exemplo, Georgia O’Keeffe (n. 1887 em Wisconsin, m. 1986 no Novo México), conhecida pelas suas representações de flores, rochas, paisagens naturais e esqueletos de animais, teve contudo algumas obras munidas daquele carácter, onde sintetiza abstracção e representação para a criação de cenas arquitecturais. A maior parte dos edifícios representados não são mais do que grandes manchas de cor quase planas, com apenas um suave degradé; por vezes surge o desenho de janelas, também estas não mais do que pequenas manchas, mas que pela sua repetição conferem um ritmo padronizado e permitem a identificação das manchas representadas como arquitectura.

Mas veja-se por exemplo “Rua de Nova Iorque”, de 1926; se a parte inferior do quadro, onde surge um longínquo candeeiro de rua claramente representado, não existisse, a cena não seria mais do que uma representação de planos de cor, e a tela adquiriria provavelmente um carácter completamente abstracto. Ao aliar-se-lhe o candeeiro e o título, a obra já é interpretada como uma representação de um espaço arquitectónico.



*Fig. 16 - Georgia O'Keeffe, "Rua de Nova Iorque", 1926, óleo sobre tela*



*Fig. 17 - Georgia O'Keeffe, The Shelton with Sunspots, 1926, óleo sobre tela*

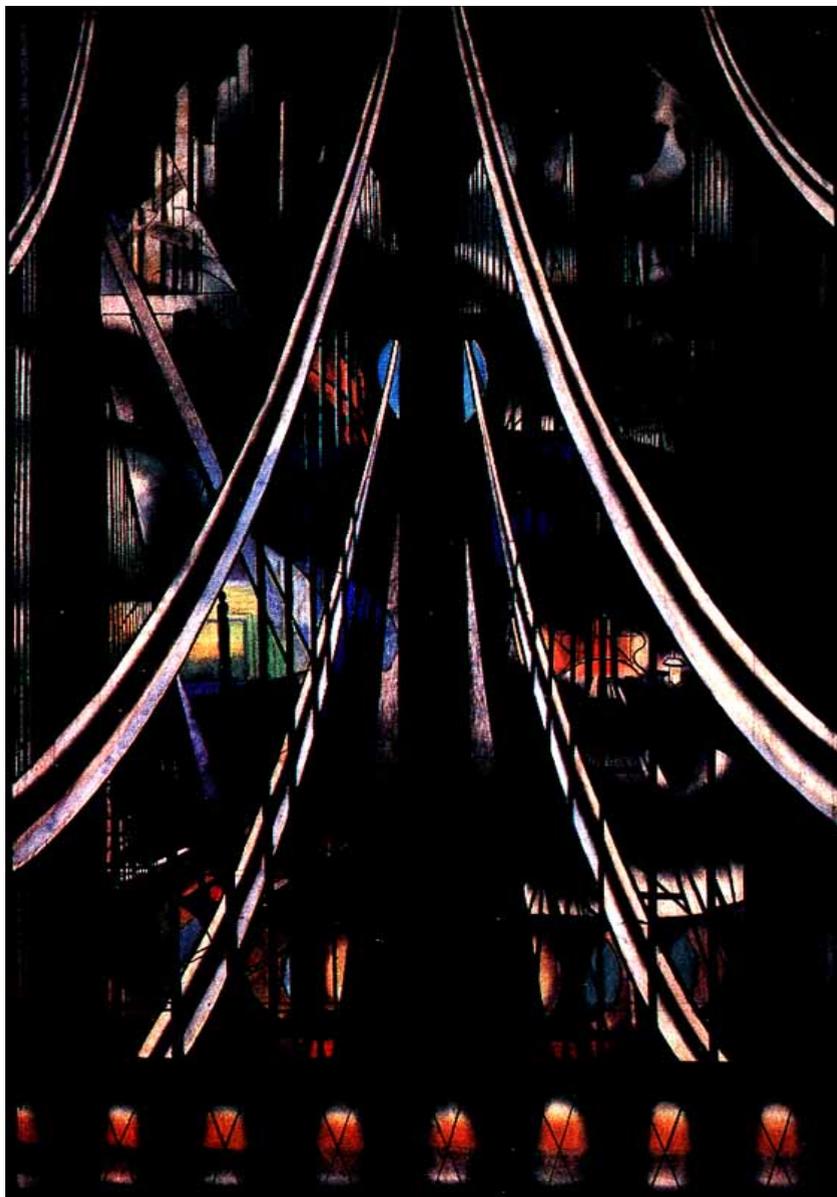


*Fig. 18 - Georgia O'Keeffe, The Radiator Building at night, 1927, óleo sobre tela*

Um desenho de um edifício desconhecido não nos diz nada do seu carácter, a não ser que algum objecto familiar esteja representado para possibilitar um qualquer tipo de relacionamento perceptivo. Se o espaço pode ser considerado “o lugar da existência”<sup>18</sup>, então ao conter elementos das vivências comuns ao ser humano, sejam estas memórias, divagações e imaginações, então ele torna-se passível de ser interpretado como a existência, e surge também a possibilidade de imaginar a sua não existência.

O poder do desenho e a sua importância emana da sua natureza complexa e ambígua. Uma representação de um plano cromático pode ser assim apenas mais um elemento constituinte de uma obra abstracta, ou de uma representação de uma obra arquitectónica, entre inúmeros outros significados que se lhe podem ser atribuídos. “Nos caminhos exploratórios que as artes realizam existem âmbitos de possibilidades combinatórias e ordenadoras específicas de cada médium artístico e que a criatividade exercita.”<sup>19</sup>

Numa vertente formalmente abstracta mais declarada que os artistas referidos, surge Joseph Stella (n. 1877, m. 1946). Artista americano mas nascido em Itália, de influências futuristas e precisionistas, a sua obra mais famosa, intitulada “New York Interpreted”, consiste em cinco painéis cujo padrão é baseado num altar religioso, mas a representação dos santos é substituída por pontes e arranha-céus, reflectindo que a arquitectura e a urbanização estavam a substituir a religião. Ao mesmo tempo, pelas opções visuais escolhidas, mostravam o dinamismo e energia característicos daquela.



*Fig. 19 - Joseph Stella, New York Interpreted, Painel V, Ponte, óleo sobre tela*

Influenciado pelas características imagéticas dos movimentos futurista e do expressionismo alemão, o artista de banda desenhada italiano e arquitecto de formação Lorenzo Mattotti (n. 1954) apresenta uma obra de cenários arquitecturais marcadamente assumidos, onde os edifícios reflectem uma estética pesada e perspectivamente deformada. As cores violentas e o modo como os personagens se colocam no cenário fazem lembrar as composições pictóricas de Francis Bacon <sup>20</sup>, ou os cenários de O Gabinete do Dr. Caligari. <sup>21</sup> As linhas usadas conferem também movimento a todo o cenário, que perde qualquer sentido estático. Isto permite acompanhar o movimento dos personagens, que muitas vezes deambulam sozinhos pelo cenário.

Mas em Mattotti, apesar da existência de alguma abstracção formal, a arquitectura ainda se sujeita a algumas regras compositivas. Mas o desenho é a arte que permite facilmente quebrar essas regras e continuar aceite como (uma) realidade.

Franz Ackermann (n. 1963 na Alemanha), pintor alemão, transplanta aparentemente espaços localizados, estruturas arquitectónicas, imagens e motivos, para outros locais diferentes e desintegrados. As suas telas são, na maioridade da sua superfície, abstractas, apresentando pontualmente elementos arquitectónicos, que vão torná-las assim representações de cidades, sítios e edifícios. As pinturas de Ackermann muitas vezes baseiam-se em cadernos de viagem que ele realiza. Assim, a sua atitude assemelha-se à de um arquitecto, mas o produto final não é arquitectura nem representação arquitectural, nem tenta ser. Ackermann escolhe



Fig. 20 – Mattotti, diversas vinhetas, montagem

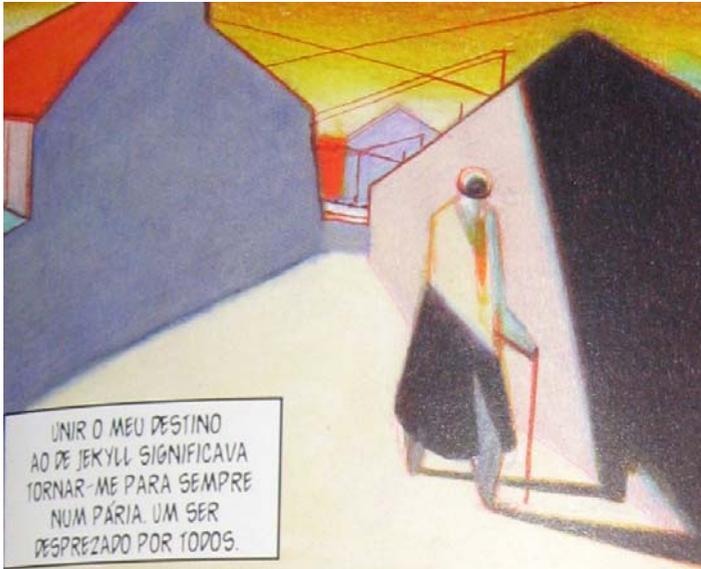
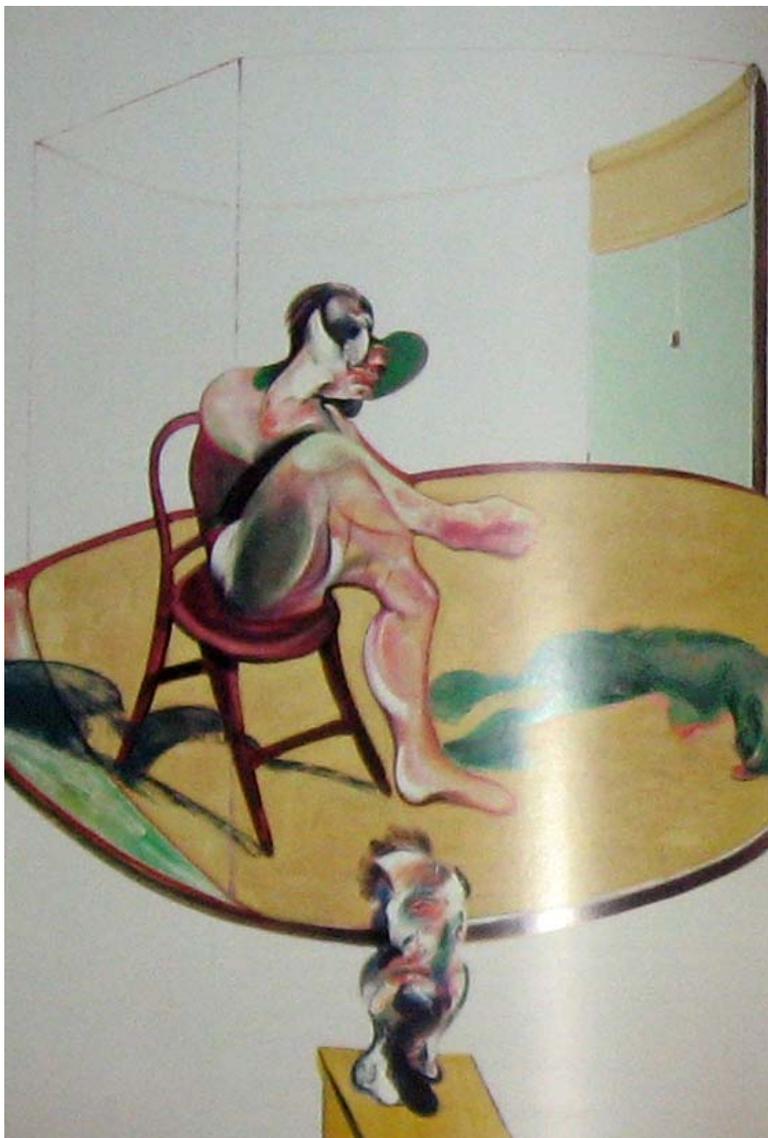


Fig. 21 – Mattotti, vinheta de “Dr. Jekyll e Mr Hyde”



Fig. 22 – Imagem de “O Gabinete do Dr. Caligari”



*Fig. 23 – Francis Bacon, “Dois estudos de George Dyer com cão”, óleo sobre tela, 198x147,5 cm, 1968*

representar duas temáticas totalmente distintas e até antitéticas: o estruturalismo e geometrismo inerente à arquitectura contrapõe-se ao psicadelismo e liberalismo gestual e visual das formas e sugestões cromáticas da abstracção existente na tela. Esta relação oposta presente nas telas conduz-nos a uma interpretação ambígua: se, por um lado, nos sentimos a divagar pela imaginação (nossa ou de Ackermann), como se percorrêssemos um bizarro mapa mental de diversas sensações, impressões, e atmosferas, por outro a representação pontual de elementos arquitectónicos faz-nos “voltar à Terra”, a um lugar definido, um fragmento de realidade que em conjunto com o delírio do resto da pintura, leva a mente até um não-lugar. Como afirma Franz Kafka, “até mesmo o invulgar tem de ter limites.”<sup>22</sup> Numa outra interpretação, o sinuosismo cromático presente nas telas pode ser representativo do movimento e das viagens a diversos sítios que o artista experiencia, e as estruturas representam as paragens nessas viagens, os momentos em que deixa de se movimentar para poder desenhar. Quase como se fosse uma viagem turística, em que se está constantemente a viajar e de vez em quando pára-se para tirar uma rápida foto a determinado edifício ou espaço icónico, embora os edifícios e espaços que o artista alemão representa não são icónicos, mas banais. Nas suas “Evasions”, Ackermann cria uma abstracção biótica. As suas composições são harmoniosas no seu tumulto: os padrões concêntricos de cores mostram pedaços de lugares identificáveis apenas para os perder num imenso labirinto orgânico. A arquitectura ganha um carácter de não vivida, de nem sequer visitada, mas apenas de “um sitio por onde se passou”. É uma



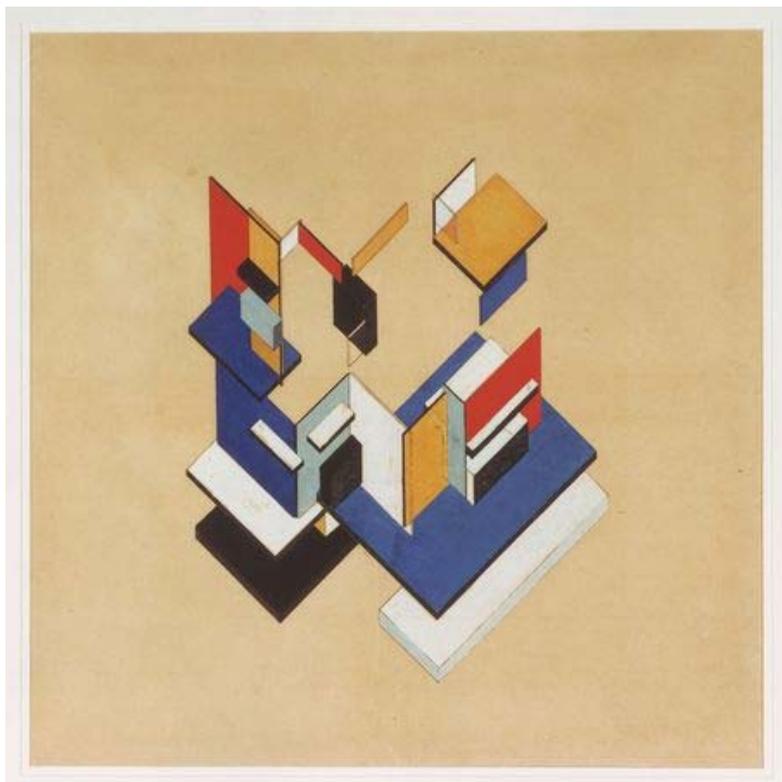
Fig. 24 - Franz Ackermann, "Evasion XVI (the disaster)", acrílico sobre tela, 1998



Fig. 25 - Franz Ackermann, "Evasion V", acrílico sobre tela, 1996

arquitectura de cenário, uma arquitectura que não chega a ser arquitectura. Ainda assim, algo de imediatamente reconhecível existe na obra de Ackermann; “as relações formais numa obra e entre as obras constituem uma ordem, uma metáfora do universo... nos seus diversos estádios, não estão obviamente suspensas numa zona abstracta, acima da terra, acima do homem. Elas envolvem-se na vida, de onde provêm, exprimindo no espaço determinados movimentos do espírito... a vida das formas define situações psicológicas sem as quais o espírito dos meios seria opaco e inatingível para quem faz parte deles”<sup>23</sup>

Mas observe-se o projecto para uma residência privada de Theo van Doesburg (n. 1883, m. 1931) e Cornelis van Eesteren (n. 1897, m. 1981), intitulado Projecto Contra-Construção, de 1923. Van Doesburg, pintor, escritor, editor e arquitecto, foi um fundador e líder do movimento De Stijl<sup>24</sup>, centralizado na Holanda por volta de 1920. Cornelis van Eesteren, arquitecto, juntou-se ao grupo em 1922. Artistas e não só, contribuíram para o periódico de van Doesburg De Stijl, tentando criar uma nova ordem harmónica no período pós Primeira Guerra Mundial. O objectivo era criar uma “solidariedade utópica entre a arte e a vida sob a influência das primeiras teorias do Neo-Plasticismo de Mondrian, que propunham que a essência do mundo imaginado e do mundo realmente visto só poderia ser expressa por um sistema lógico de abstracção baseado na linha, no quadrado, no rectângulo e nas cores primarias mais preto e branco.”<sup>25</sup> Van Doesburg alterou as suas influências radicalmente quando em 1913 leu um texto de Wassily Kandinsky<sup>26</sup>, que o levou a acreditar que no desenho há um nível espiritual mais



*Fig. 26 - Theo van Doesburg e Cornelis van Eesteren, "Projecto Contra-Construção", guache sobre papel, 1923*

elevado que tem origens na alma mais do que na vida do dia-a-dia, e a abstracção é a única forma de o alcançar. “Kandinsky não se contenta em abstrair da realidade sensível, visível, esquemas de construção ou de reconstrução geométrica do mundo, como o fizeram os mais ‘abstractos’ dos cubistas, ainda fechados no projecto figurativo da tradição pictórica ocidental que vai buscar as suas referências à exterioridade.”<sup>27</sup> A visão de van Doesburg sobre a arquitectura também mudou, e esta tinha que ser abordada de uma forma totalmente nova, o que, “em última instância, originaria um agregado universal de pintura de cavalete, de escultura e arquitectura.”<sup>28</sup> Como sugerido por Projecto Contra – Construção, um desenho de um grupo de projectos nunca construídos, a arquitectura, “...tornada viva por cores planas, era para ser económica e dinâmica, com elementos planos equilibrados assimetricamente à volta de uma base aberta. Tais estruturas permitiriam ao indivíduo moderno alcançar a harmonia com os seus espaços circundantes.”<sup>29</sup> Mas o projecto executado dificilmente é reconhecido como exequível; numa primeira sugestão pode até dar uma noção de uma casa, uma vez que são representados inúmeros planos horizontais e verticais em axonometria, que poderão compor um espaço tridimensional, mas se observando com mais atenção o desenho não passa disso mesmo, de diversos planos coloridos dispostos na superfície.

Nadir Afonso (n. 1920 em Chaves) segue um pouco esta abordagem estilística visual. Nas suas pinturas de cidades surgem “...algumas formas concretas que muito bem podem partilhar o seu protagonismo com o desenho arquitectónico: losangos, quadrados,

rectângulos, circunferências, elipses...combinam-se em inúmeras sequências através das quais Nadir vai descobrindo as inesgotáveis faces da representação pictórica, que ainda se lhe apresenta como emblema decorativo e como desenho parcial no quadro mais amplo da arquitectura.”<sup>30</sup> A pintura de Nadir Afonso apresenta constantemente uma temática urbana, onde a representação de arquitectura é um pretexto para uma expressão de pintura pura e exploração dos valores estéticos da composição do quadro. O artista representa as construções como se estas se tratassem apenas de estruturas, e isto permite-lhe conferir ao quadro um ritmo de “sensações fugazes.”<sup>31</sup> Na sua pintura, Nadir Afonso apresenta “...duas forças contrárias...”<sup>32</sup>, se numa explora o prazer e a força das formas e do colorido, a “...transição analógica do que a sua sensibilidade guardava de acontecimentos e lugares...”<sup>33</sup>, na outra explora o tradicionalismo das formas elementares da geometria, a visão matemática e analítica, o gosto pelo exigente e pelo medido. Isto vai permitir aos seus quadros parecerem maioritariamente abstractos, com uma base sempre geométrica, mas sempre com um fundo essencialmente representativo.

Piet Mondrian (n. 1872, m. 1944) levou este conceito de abstracção da representação arquitectónica ainda mais longe. “Persuadido de que a expressão visível da natureza é ao mesmo tempo o seu limite, Mondrian abandona todo o naturalismo, ainda que longínquo, por uma arte que penetra os processos da razão e que desenvolve ‘a abstracção ate ao seu limite extremo: a expressão da realidade pura...”<sup>34</sup> Em Fachada de Igreja, de 1912, não há um sujeito visual figurativo, a igreja não está representada



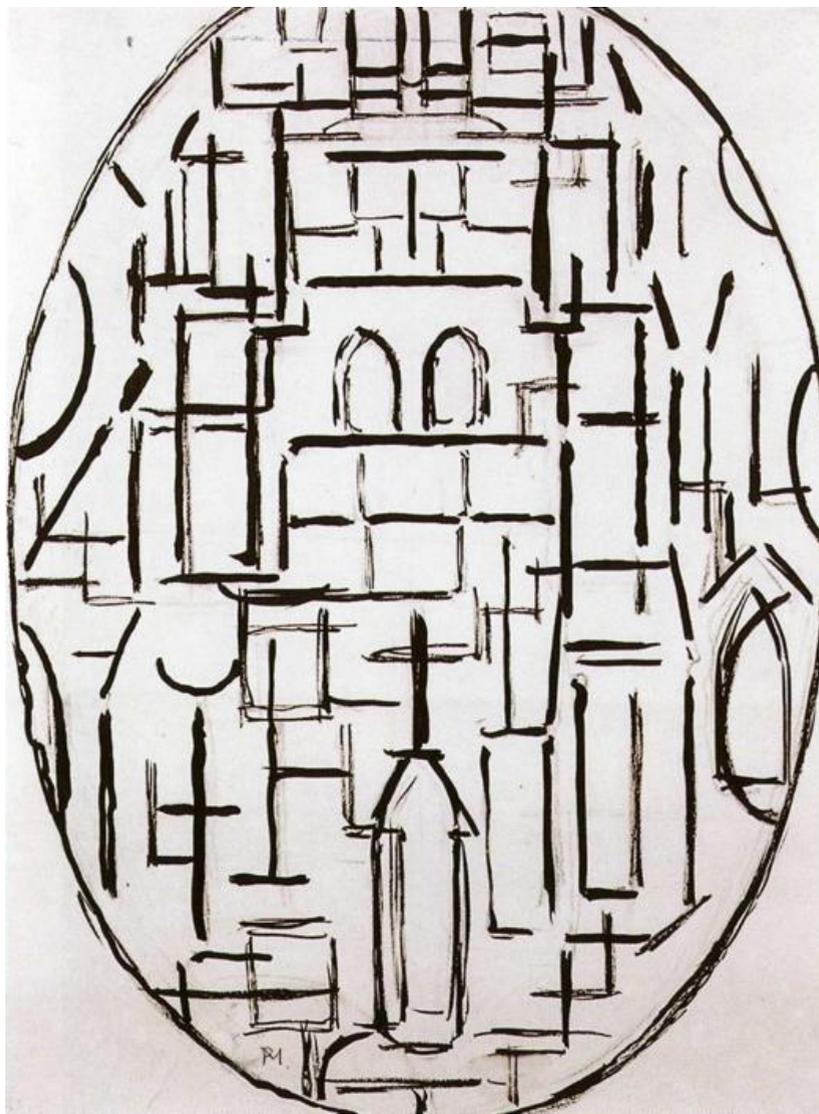
*Fig. 27 – Nadir Afonso, “Moscovo”, acrílico sobre tela, 1990*



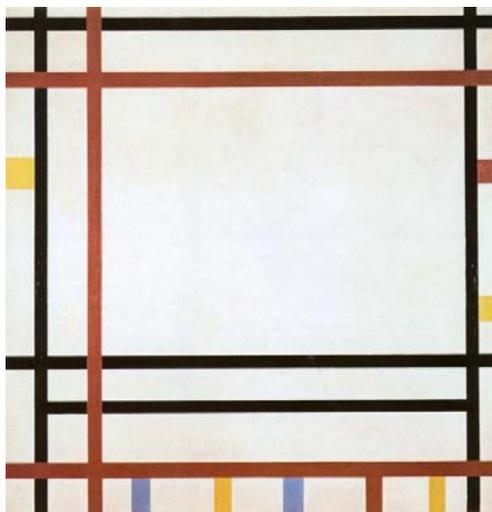
*Fig. 28 – Nadir Afonso, “Sevilha”, acrílico sobre tela, 176x235 cm*

nem nenhum elemento que lhe seja relacionado (apenas uma subjectiva representação de uma torre sineira na parte inferior do quadro), mas apenas uma estrutura elaborada de linhas paralelas e perpendiculares cuidadosamente posicionadas. Do mesmo modo, “New York” de 1941/42 em pouco difere visualmente de qualquer uma das suas composições mais tardias, e apenas o título nos diz que é, possivelmente, uma representação de uma cidade.

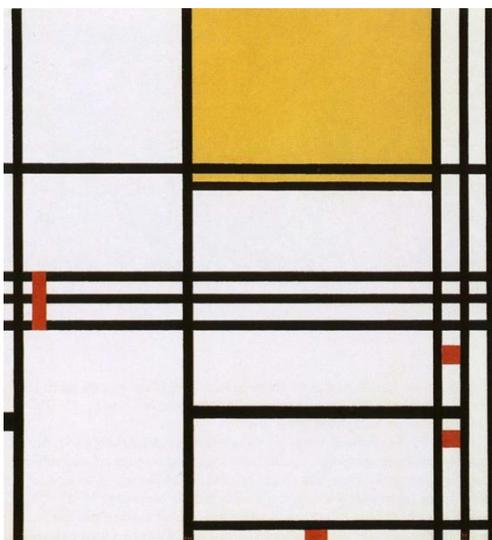
“Para Mondrian, a arquitectura só tem de realizar no concreto aquilo que a pintura mostra, na nova plástica, de um modo abstracto...a aplicação destas leis banirá a aparição do trágico da casa, da rua, da cidade. A alegria, uma alegria moral e física, a alegria da saúde, espalhar-se-á por meio das relações opostas das massas e das cores, da matéria e do espaço, ainda reforçadas pelas relações das suas posições. Com um pouco de boa vontade, não será impossível criar um paraíso terrestre. As realizações arquitectónicas com fins populares do urbanismo do pós-guerra são o eco, a realização da utopia de Mondrian que não previu os desequilíbrios sociais de que seriam palco...E que alegre futuro quando já não tivermos necessidade do artifício ‘quadro’ ou ‘estátua’, quando vivermos na arte realizada!’ Temos aqui a apropriação que Mondrian faz do tema da transferência da arte para a vida, na cidade, por oposição ao seu desterro no museu. Mas o fim do texto é ainda mais claro: finalmente, a grande arte, a única que é verdadeiramente importante e que todas as artes da representação (arte, ciências, filosofia, etc.) devem servir, é a Arte de viver.”<sup>35</sup>



*Fig. 29 – Piet Mondrian, “Fachada de Igreja”, tinta-da-china sobre papel, 1912,  
63x50 cm*



*Fig. 30 – Piet Mondrian, “New York”, óleo sobre tela, 1941/42, 94x92 cm*



*Fig. 31 – Piet Mondrian, “Composição com Preto, Branco, Amarelo e Vermelho”,  
óleo sobre tela, 1939/42, 79,3x73,5 cm*

Mondrian procurou representar a “realidade última”<sup>36</sup>, através dos princípios básicos estruturais do Cubismo, rejeitando o resto, pois ele acreditava que a arte estava acima da realidade e que como tal o artista não deveria estar preocupado com esta. “Este desenho é então uma espécie de atalho intelectual, sem motivos representacionais, pois o objectivo de Mondrian era alcançar um balanço estático de linhas e cores que satisfizessem o olhar sem incomodar a mente, que evocassem por intuição uma experiência de realidade...O cubismo serviu assim, para Mondrian, como passagem da realidade para a não-realidade.”<sup>37</sup>

O espectador comum tem uma percepção bidimensional desenvolvida, mas desenvolveu primeiramente “e sobretudo uma visão volúmica, fruto do seu contacto ancestral com a natureza...logo no primeiro olhar lançado ao mundo vemos objectos, mas não distinguimos as suas qualidades: para distinguir este branco deste amarelo claro ou para distinguir aquele quadrado daquele losango, ou seja, para apreender a qualidade branca ou quadrada é preciso que tenhamos já efectuado as operações que as determinam.”<sup>38</sup> O desenho abstracto, tal como qualquer outra obra de arte ou humana, é sempre uma imagem da realidade.

---

<sup>1</sup> MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

<sup>2</sup> Movimento artístico italiano, fundado por Giorgio de Chirico e Carlo Carrá, que se caracterizava pela representação de ambientes oníricos e pela justaposição de objectos banais, atingindo um estado de inconsciência visual que ia além da realidade física. A pintura metafísica foi crucial no desenvolvimento dos movimentos Dada e do Surrealismo

<sup>3</sup> Friedrich Nietzsche, n. 1844 em Röcken, m. 1900 em Weimar, foi um influente filósofo alemão

<sup>4</sup> Giorgio de Chirico, in RUHRBERG, Karl; SCHNECKENBURGER, Manfred; FRICKE, Christian; HONNEF, Klaus; “Arte do séc.XX”, vol. I e II, edições Taschen

<sup>5</sup> *Ibidem*

<sup>6</sup> *Ibidem*

<sup>7</sup> *Ibidem*

<sup>8</sup> “These teasing images are ambiguous only on the assumption that floors or ceilings are horizontal, columns upright”, in GOMBRICH, E. H., “Meditations on a Hobby Horse – And other essays on the theory of art”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1963

<sup>9</sup> Aa.Vv., “En los límites del reflejo arquitectónico”, vol. I e II – VII Congreso Internacional de Expresión Grafica Arquitectónica,

---

Donostia, 14, 15 y 16 de Mayo de 1998, Servicio editorial de la Universidad del País Vasco

<sup>10</sup> LEACH, Neil, “A anestésica da arquitectura”, Edições Antígona, 1ª edição Setembro de 2005, Lisboa

<sup>11</sup> *Ibidem*

<sup>12</sup> HUIGHE, René, “O poder da imagem”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 1986

<sup>13</sup> MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

<sup>14</sup> LEACH, Neil, “A anestésica da arquitectura”, Edições Antígona, 1ª edição Setembro de 2005, Lisboa

<sup>15</sup> HUIGHE, René, “O poder da imagem”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 1986

<sup>16</sup> FOCILLON, Henri, “A vida das formas”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 2001

<sup>17</sup> Michelangelo Antonioni, in MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

<sup>18</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>19</sup> *Ibidem*

---

<sup>20</sup> Francis Bacon (n. 1909, m. 1992) foi um pintor figurativo inglês, considerado enquanto vivo como um dos mais grandiosos pintores do mundo. A sua obra caracterizou-se por uma imagética austera, grotesca e de pesadelo

<sup>21</sup> Tit. Original, “Das Cabinet des Dr. Caligari”, filme de 1920 de Robert Wiene

<sup>22</sup> In SCHURIAN, Walter, “Arte Fantástica”, edições Taschen, 2005

<sup>23</sup> FOCILLON, Henri, “A vida das formas”, Coleção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 2001

<sup>24</sup> O movimento artístico holandês De Stijl, também conhecido por neo-plasticismo, procurou expressar um novo ideal utópico de harmonia e ordem espiritual. Assentava na abstracção pura e na universalidade, pela redução das formas e das cores à sua expressão mais básica

<sup>25</sup> Aa.Vv., “MoMA Highlights”, Edição Público, Porto, 1ª ed. 1999

<sup>26</sup> Wassily Kandinsky (n. 1866 em Moscovo, m. 1944), foi um dos mais famosos pintores do séc. XX, e é creditado como o primeiro pintor moderno abstracto

<sup>27</sup> FARAGO, France, “A Arte”, Ensaios de Filosofia, Porto Editora, Porto, 2002

<sup>28</sup> Aa.Vv., “MoMA Highlights”, Edição Público, Porto, 1ª ed. 1999

<sup>29</sup> *Ibidem*

---

<sup>30</sup> AFONSO, Nadir, “O Fascínio das cidades”, Câmara Municipal de Cascais, 2006

<sup>31</sup> *Ibidem*

<sup>32</sup> GUEDES, Fernando, “Estudos sobre artes plásticas – Os anos 40 em Portugal e outros estudos”, col. Arte e Artistas, Imprensa Nacional, Casa da Moeda, Porto, 1985

<sup>33</sup> *Ibidem*

<sup>34</sup> FARAGO, France, “A Arte”, Ensaios de Filosofia, Porto Editora, Porto, 2002

<sup>35</sup> *Ibidem*

<sup>36</sup> *Ibidem*

<sup>37</sup> “These paintings then are a sort of intellectual shorthand with no representational purpose, for Mondrian’s aim was to achieve a static balance of lines and colors which would satisfy the mind, would evoke by intuition an experience of reality...Cubism thus served Mondrian as a springboard to jump from reality into non-reality”, COOPER, Douglas, “The cubist epoch”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1971

<sup>38</sup> AFONSO, Nadir, “O sentido da arte”, livros horizonte, Lisboa, Fevereiro de 1999

## 5. A existência da realidade

“A realidade é apenas uma ilusão,  
embora uma ilusão muito persistente.”

- Albert Einstein



As artes plásticas reflectem sucessivamente a realidade exterior, a criação plástica, e a realidade interior do artista. O desenho implica e ilustra a concepção de quem o executa de realidade, independentemente do carácter assumido para essa representação; a forma do desenho e os princípios que segue são a chave para revelar o que o desenhador quer dizer, e a sua mente. “...qualquer coisa feita pela mão do Homem dá uma linguagem do mundo em que vivemos, da nossa relação com os criadores, e dos possíveis significados do mundo. Isto é dado através do simbolismo visual das formas. Qualquer coisa feita para ser vista mostra os pensamentos e intenções dos criadores a quem quer que veja...”<sup>1</sup> Um desenho, que é uma junção e transformação de materiais crus, “mostra-nos a nós mesmos, como se fosse um espelho no coração do nosso próprio mundo da verdade – verdade não de conceitos abstractos mas sim de convicções visuais.”<sup>2</sup> Existe uma correspondência entre a representação no desenho e os mundos visuais do artista que o executa, mas estes surgem através do simbolismo de formas visuais, não através de uma imitação directa da realidade. O artista cria uma linguagem de forma e estrutura, uma segunda natureza, paralela e relacionada com a primeira, mas que é a criação da sua própria realidade. Ele cria os seus desenhos através de elementos que ninguém mais pode ver.

O desenho sofreu ao longo dos séculos inúmeras mutações, de acordo com as suas necessidades. O desenho tem a capacidade de se transformar e de transformar, através da relação entre a sua forma e o sentido e expressão dessa forma. Como tal, no resultado final a expressão e a intenção muitas vezes confundem-se; o que é

realidade e o que não é não é perceptível. Aquilo a que chamamos realidade é o resultado de uma interactividade dos sentidos/cérebro com o mundo exterior propriamente dito. A nossa realidade própria é uma construção activa interior a partir de informações do mundo exterior. O desenho torna-se então um elemento primordial num sentido de transportação da realidade, da representação, mostrando e permitindo distorcer o espaço no plano, alterando escalas e percepções, reformulando e traduzindo o próprio olhar, modificando através de uma intelectualização sensível da realidade percebida.

Leonardo Da Vinci afirmou que “o desenho é coisa mental”. E é-o, de facto, porque desenhar é em primeira instância um acto pensado, que parte da actividade cerebral. Quando há uma compreensão das regras e técnicas do desenho por parte do artista, ele apercebe-se que esta forma de arte não tem limites. O artista pode então escolher o método de expressão gráfica que melhor se lhe adequa para aquilo que pretende representar, nas muitas vezes esta é uma escolha inconsciente. Mas, particularmente na representação bidimensional da arquitectura, uma mesma ideia pode ser representada desde um ponto de vista hiper-realista, até à sua abstracção total. Independentemente dessa escolha, o desenho nunca reflecte aquilo que os nossos olhos vêem; pelo contrário, “ao desenhar referimos da realidade aspectos aos quais antes parecíamos cegos” <sup>3</sup>

“Desenhar é um modo de pensar e sentir graficamente” <sup>4</sup>. Ao cabo de longos séculos de desenho, a corrente impressionista, na pintura, pode ser interpretada como o aperfeiçoamento máximo

do realismo (não como imagem mas como captação da essência). No entanto, priva as pinturas desse mesmo real; ao serem o mais reais e verdadeiras possíveis por representarem o momento instantâneo, as pinturas perdem “o pensamento claro e distinto em que este se fundamenta...adquirindo uma realidade panteísta, incerta e oscilante como um devaneio, em que a visão, tanto mais que se pretende exacta, adquire um carácter de alucinação.”<sup>5</sup> O momento instantâneo é então a realidade, mas se ele é instantâneo então torna-se impossível de ser representado, porque não passa de um instante efémero. A possibilidade mais próxima da captação do momento instantâneo é talvez a fotografia, mas também ela não mostra a realidade, porque faz distorções perspéticas e não permite o uso da percepção humana. A representação bidimensional que procura representar os objectos presentes nas três dimensões nunca o consegue fazer com um realismo máximo, porque nunca “...dispõe deste espaço aparentemente completo, antes o simula...o espaço pintado varia consoante a luz esteja fora da pintura ou na própria pintura, ou noutros termos, consoante a obra de arte seja concebida como um objecto integrado no universo, iluminado pela luz do dia como os outros objectos, ou como um universo que tenha a sua luz própria, a sua luz interior, produzida segundo determinadas regras.”<sup>6</sup>

É possível então representar ‘a’ realidade? Certamente é possível pelo menos representar ‘uma’ realidade.

Ao longo dos tempos assistiu-se então a inúmeras e constantes tentativas de representar a realidade, ou de representar realidades, de inúmeras e distintas maneiras. Os tempos antigos,

sobretudo na época da Renascença onde se assistiu a um dos maiores apogeus técnicos do desenho, foram já algumas vezes marcados por obras que criavam um realismo ilusório. A experimentação e o distanciamento em relação ao existente eram em menor quantidade do que na contemporaneidade, obviamente, pelas diferenças técnicas e sobretudo culturais que a sociedade actual oferece, bem como pela muito menor quantidade e troca de informação. O artista renascentista encontrava-se integrado numa estrutura sociocultural à qual as suas obras tinham de obedecer, e que as condicionavam semântica e materialmente. Já o artista moderno, de fins do séc. XIX até à contemporaneidade, habitualmente contesta as estruturas socioculturais em vigor, separando o que ele é das obras que ele faz. Surgem contudo interessantes e variados exemplos de artistas renascentistas que ousaram transpor os limites do existente e do espaço arquitectónico. E foi precisamente na Renascença que a arquitectura se começou a tornar um tema central da representação artística, aparecendo por vezes independente da figuração humana que até então assumia uma tão grande força.

O desenho permitiu a dignificação e “correção” de cidades e obras arquitectónicas que, de outro modo, não seria possível. O artista, qual arquitecto, pode criar e representar na sua obra aquilo que bem entender; muitas vezes, para glorificar determinado espaço ou edifício, eliminou outros que se situavam à sua volta, criando uma imagem real mas que não correspondia à realidade. Pôde também mudar a ambiência da arquitectura, bastando para isso jogar com a luz, perspectivas e escalas ou com a representação

da figura humana e o modo como interage com o que a rodeia, ou então com a sua completa ausência. Estas alterações e possibilidades de escolha do que é representado conferem sempre ao desenho uma leitura ambígua, por um lado há a apreensão do que a obra transmite numa primeira instância e directamente, por outro há o carácter subjectivo e de percepção mais pessoal.

Se não há então restrições físicas ou visuais no desenho, o conceptualismo encontra nesta forma de arte o seu paradigma máximo. Na representação de arquitectura, o conceptualismo é ainda mais presente, uma vez que embora a representação bidimensional abstraia da realidade, codificando-a, o desenho vai representar uma conceptualização de um espaço ou de um objecto, quer estes já tenham existência material ou não.

Quer isto dizer que o desenho pode ser baseado numa vista ou imagem real, mas é susceptível a alterações induzidas pelos mecanismos da imaginação. A arquitectura desenhada é totalmente livre e pode ser inventada sem condicionantes físicas, ou qualquer outra. O desenho é então o método por excelência da representação pictórica, porque abrange e permite todo o tipo de representação. Torna-se muitas vezes, quando uma abordagem conceptualista e sensibilidade de tipo mais artístico são preferidas, uma expressão do pensamento de arquitectura, e embora a ordem surja sempre como regra reguladora, as suas possibilidades são tão inúmeras quanto seja possível imaginar. “O desenho é uma metalinguagem da explanação e discorrer de ideias em arquitectura...o observador sente e entende o desenho, embora captando aquilo que ele contém ou possa conter de universal

através de uma espécie de matriz única de si próprio, os seus sentidos/eu/mente...”<sup>7</sup>

O desenho resulta então de uma relação entre o que é percebido e aquilo que o momento preciso de riscar exterioriza a partir do sentimento que o sujeito que o executa experimenta. O artista / arquitecto é alguém que sente constantemente uma necessidade de criar. A criação de realidades novas e credíveis surge ou por vontade interior ou por necessidade, mas o modo como são representadas está sempre relacionado com o Homem e o mundo existente que o envolve.

A representação bidimensional vai assumir uma vantagem no acto criativo, sobretudo no arquitectural, pois para além de permitir uma exploração total e livre, vai ainda antever todo o tipo de invenções espaciais. E ainda naquele campo, o desenho muitas vezes vai acabar por reter uma importância superior à da própria obra construída. Não só porque é possível representar o construído não-construível, como também o próprio espaço não construído é passível de ser transformado, uma vez que o espaço físico onde a vida decorre é algo ao qual ela se submete, mas o espaço na representação bidimensional é plástico e mutável; está sujeito a variações mais frequentes e singulares, porque as medidas em causa são mais delicadas e sensíveis, e a própria forma de arte se presta melhor ao estudo por ser mais maneável.

A obra desenhada pode então assumir um afastamento e alheamento da realidade que se traduz no aspecto formal e/ou conceptual. Quando assume esta ultima vertente, vai desconcertar

a percepção visual porque muitas vezes joga com aquilo a que esta está habituada mas retirando-a do seu ambiente habitual. Adquire então um carácter de ambiguidade, que mostra sempre mais do que numa primeira observação. Quando é pela forma que o desenho se afasta da realidade, a sua qualidade de imagem persiste na mesma, mesmo que por mera sugestão. Isto é mais característico da arte moderna, onde “...hoje, a arte penetrou totalmente na realidade [...] a estetização do mundo está completa.”<sup>8</sup>

O desenho como especulação formal tem como objectivo puras intenções estéticas. A desconcertação da percepção visual já não é tão forte, porque não há um apoio físico do existente, e o desenho, mais do que uma representação, torna-se uma manifestação de um estado de alma.

O desenho é, sempre, uma realidade, porque toda a realidade nasce da relação entre várias realidades, e essa relação é real.

---

<sup>1</sup> RAWSON, Philip, “Drawing”, Oxford University Press, 1969

<sup>2</sup> *Ibidem*

<sup>3</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>4</sup> *Ibidem*

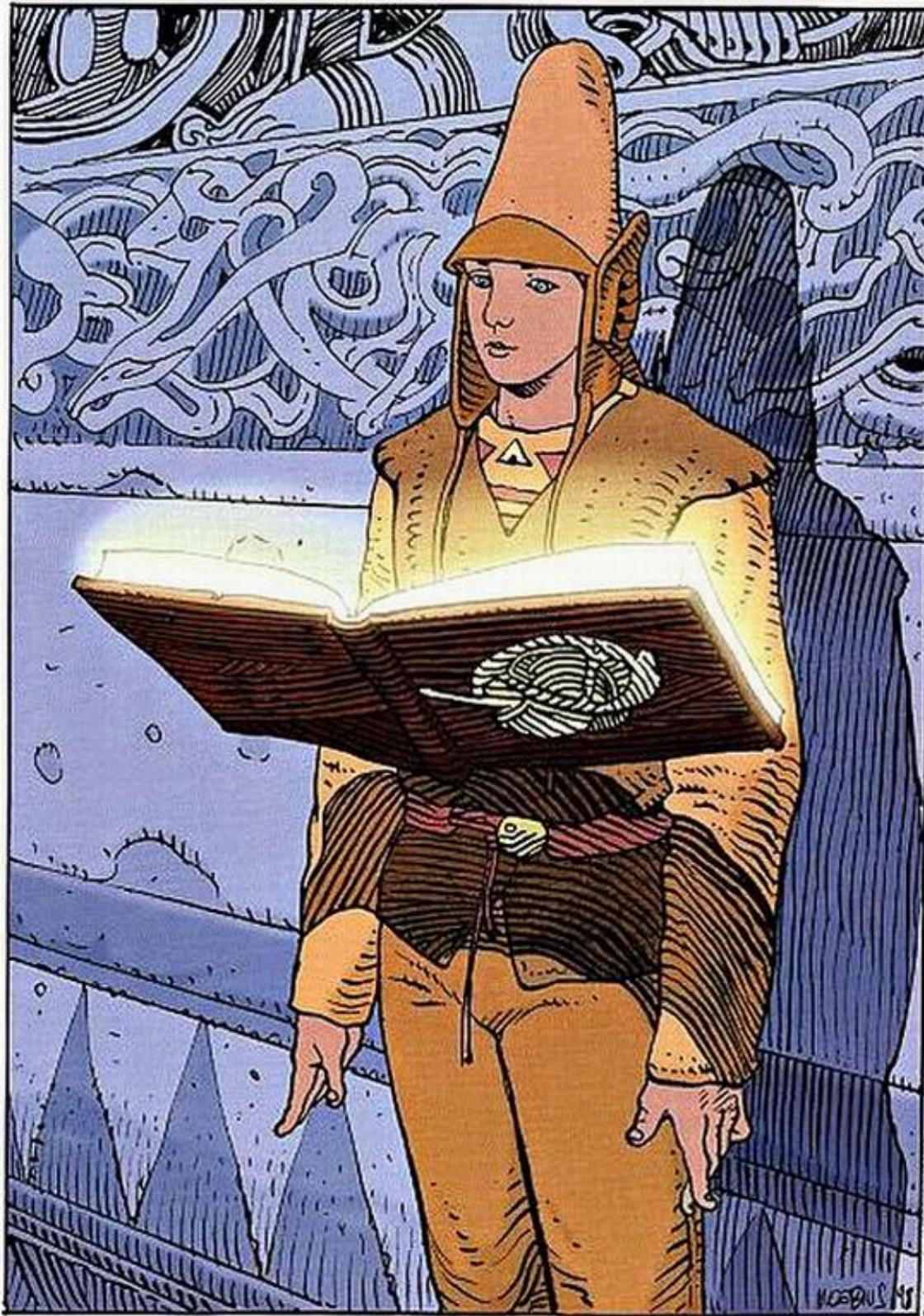
<sup>5</sup> HUIGHE, René, “O poder da imagem”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 1986

<sup>6</sup> FOCILLON, Henri, “A vida das formas”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 2001

<sup>7</sup> RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, “O desenho, ordem do pensamento arquitectónico”, Editorial Estampa, Lisboa, 2000

<sup>8</sup> Braudillard, in LEACH, Neil, “A anestética da arquitectura”, Edições Antígona, 1ª edição Setembro de 2005, Lisboa

## 6. Bibliografia



Aa.Vv., “En los límites del reflejo arquitectónico”, vol. I e II – VII Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica, Donostia, 14, 15 y 16 de Mayo de 1998, Servicio editorial de la Universidad del País Vasco

Aa.Vv., “O Livro da Arte”, Texto Editora, 2ª edição Setembro de 2000, Lisboa

Aa.Vv., “MoMA Highlights”, Edição Público, Porto, 1ª ed. 1999

Aa.Vv., “Le dessin et l’architecte – excursion dans les collections de l’academie d’architecture”, Les Éditions du Pavillon de l’Arsenal/Les Éditions du Demi-Cercle, Paris, 1992

Aa.Vv., “anARQUITECTURA, de Andre a Zitel”, edições Público/Serralves, 2004

Aa.Vv., “Historia universal del arte – arte del siglo XX”, ed. Espasa, 1996

Aa.Vv., “Karl Friedrich Schinkel, Arquitectura y paisaje”, Editorial Nerea, Madrid, 1ª ed. 1993

Aa.Vv., “Boullée, l’architecte visionaire et néoclassique”, Col. Savoir : sur l’art. Hermann, Éditeurs des sciences et des arts, Paris, 1993

Aa.Vv., “Viena, Arte y arquitectura”, Barcelona, 2000

AFONSO, Nadir, “O sentido da arte”, livros horizonte, Lisboa, Fevereiro de 1999

AFONSO, Nadir, “O Fascínio das cidades”, Câmara Municipal de Cascais, 2006

ARNHEIM, Rudolf, “Visual Thinking”, University of California Press, Califórnia, 2004

BILAL, Enki, “A feira dos Imortais”, Meribérica/Liber, editores, lda, Lisboa

CHAVES, Norberto, “El ofício de diseñar – Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan”, Colección Hipótesis, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

CHRISTIN, Pierre e BILAL, Enki, “A cidade que não existia”, Meribérica/Liber, editores, lda, Lisboa

CHRISTIN, Pierre e BILAL, Enki, “O cruzeiro dos esquecidos”, Meribérica/Liber, editores, lda, Lisboa

COOPER, Douglas, “The cubist epoch”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1971

COSTA, Maria Helena Soares e SAMPAIO, Maria Luísa, “Pintura”, Museu Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1998

DOMINO, Christophe, “Bacon, monstro de pintura”, Quimera Editores, Lisboa, 2003

FARAGO, France, “A Arte”, Ensaios de Filosofia, Porto Editora, Porto, 2002

FERRARI, Silvia, “Guia de história da arte contemporânea”, Editorial Presença, Lisboa, Dezembro de 2001

FICACCI, Luigi, “Piranesi – Águas-fortes”, edições Taschen, 2006

FOCILLON, Henri, “A vida das formas”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 2001

FULLER, R. Buckminster, “Manual de Instruções para a Nave Espacial Terra”, Via Optima, Oficina Editorial, Lda, 2ª edição, Dezembro de 1998

GIBSON, Michael, “Simbolismo”, ed. Taschen, Köln, 2000

GIGER, H.R., “HR Giger ARh+”, edições Taschen, 2004

GIGER, H.R., “www HR Giger com”, edições Taschen, 2007

GODFREY, Tony, “Conceptual Art”, ed. Phaidon, Londres, 1998

GOODMAN, Nelson, “Linguagens da Arte – Uma abordagem a uma teoria dos símbolos”, Gradiva, Lisboa, 2006

GOMBRICH, E. H., “The Uses of Images – Studies in the Social Function of Art and Visual Communication”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1999

GOMBRICH, E. H., “Meditations on a Hobby Horse – And other essays on the theory of art”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1963

GOMBRICH, E. H., “Art & Illusion – A study in the psychology of pictorial representation”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1960

GUEDES, Fernando, “Estudos sobre artes plásticas – Os anos 40 em Portugal e outros estudos”, col. Arte e Artistas, Imprensa Nacional, Casa da Moeda, Porto, 1985

HAGEN, Rose-Marie e HAGEN, Rainer, “What Great Paintings say”, vol. I e II, edições Taschen, Köln, 2000

HUIGHE, René, “O poder da imagem”, Coleção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 1986

LAMEIRAS, João Miguel e SANTOS, João Paulo, “As cidades visíveis; a história do primeiro congresso sobre as cidades obscuras de Schuiten e Peeters e dos estranhos acontecimentos que aí ocorreram”, Lisboa, Bedeteca, 1998

LEACH, Neil, “A anestética da arquitectura”, Edições Antígona, 1ª edição Setembro de 2005, Lisboa

LYNTON, Norbert, “The story of Modern Art”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1980

MALPAS, James, “Realismo”, coleção Movimentos de Arte Contemporânea, Editorial Presença, Lisboa, 1ª ed. Novembro 2000

MARTIN, Sylvia, “Futurismo”, edições Taschen, Köln, 2005

MATTOTTI, Lorenzo e PIERSANTI, Claudio, “Estigmas”, Witloof Edições, Coimbra, 2000

MATTOTTI, Lorenzo e KRAMSKY, Jerry, “Doutor Jekyll & Mister Hyde”, Witloof Edições, Coimbra, 2002

MILLER, Frank, “Sin City – A cidade do Pecado”, Ed. Devir, Lda., Senhora da Hora, 2005

MONTANER, Josep Maria, “a modernidade superada / arquitectura, arte e pensamento do século XX”, Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2001

MONTELOS, Jean-Marie Pérouse de, “Étienne Louis-Boullée”, Ed. Italiana, Elemond Editori Associati, Milão, 1997

NIHEI, Tsutomu, "Blame!", vols. 1 e 2, Glénat, ed. Francesa, Grenoble, 2000

OLAIO, António, "I think differently, now that I can paint", Editora da Universidade do Porto, 2007

OTOMO, Katsuhiko, "Akira", vols. 1 a 6, Meribérica/Liber, editores, lda, Lisboa, 1998

PAWLEY, Martin, "Buckminster Fuller: How much does the building weight?", col. Design Heroes, Taplinger Publishing Co., Inc., Nova Iorque, 1990

RANK, Otto, "L'art et l'artiste", Éditions Payot & Rivages, Paris, 1998

RAWSON, Philip, "Drawing", Oxford University Press, 1969

RENNER, G. Rolf, "Hopper – Transformações do real", edições Taschen, 2001

ROBBINS, Edward, "Why architects draw", MIT Press, Cambridge, 1994

RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira, "O desenho, ordem do pensamento arquitectónico", Editorial Estampa, Lisboa, 2000

RUHRBERG, Karl; SCHNECKENBURGER, Manfred; FRICKE, Christian; HONNEF, Klaus; "Arte do séc.XX", vol. I e II, edições Taschen

SADLER, Simon, "Archigram Architecture Without Architecture", MIT Press, Cambridge, 2005

SARTORIS, Alberto, "Sant'Elia e l'architettura futurista", Sapiens, 1993

SCHUITEN, François e PEETERS, Benoît, “Les Cités Obscures”, vols. 1 a 8, ed. Casterman, Bélgica, 1983 a 2006

SCHURIAN, Walter, “Arte Fantástica”, edições Taschen, 2005

TAFURI, Manfredo, “Projecto e utopia”, colecção Dimensões, Editorial Presença, Lisboa, 1985

VALLIER, Dora, “A arte abstracta”, Colecção Arte e Comunicação, edições 70, Lisboa, 1980

## Outras fontes de referência

[http://www.artchive.com/artchive/D/de\\_chiricobio.html](http://www.artchive.com/artchive/D/de_chiricobio.html)

<http://www.whitechapel.org/content957.html>

[http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m0268/is\\_8\\_39/ai\\_75830845](http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_8_39/ai_75830845)

<http://arkitectos.blogspot.com/>

<http://www.rayfresh.com>

<http://oseculoprodigioso.blogspot.com>

<http://www.usc.edu/schools/annenberg/asc/projects/comm544/library/genres/Architectureinthework.html>

<http://www.medienkunstnetz.de/artist/archizoom/biography/>

<http://www.zone-sf.com/wordworks/cityscapes.html>

<http://www.spamula.net/blog/archives/000385.html>

<http://obelogue.blogspot.com>

<http://www.flickr.com/photos/kosmograd/sets/72157603512259334/>

<http://blog.uncovering.org/>

<http://www.artchive.com/>

<http://www.archigram.net/>

<http://www.gravestmor.com/wp/archives/2006/10/15/moebius-futurism/>

<http://www.artst.org>

## Fonte de imagens

### 1. A liberdade da imagem

Fig.1 - Fotografia do autor, tirada nos Campos Elísios em Paris, Maio de 2008

Fig.2 - Desenho de criança, propriedade do autor, Setembro de 2008

Fig.3 – [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Simone\\_Martini\\_015.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Simone_Martini_015.jpg)

Fig.4 - <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/Brueghel-tower-of-babel.jpg>

Fig.5 - [http://bece.files.wordpress.com/2008/06/jan\\_van\\_eyck\\_001.jpg](http://bece.files.wordpress.com/2008/06/jan_van_eyck_001.jpg)

### 2. Realismo Ilusório

Fig.1 – [www.rayfresh.com](http://www.rayfresh.com)

Fig.2 - [http://farm3.static.flickr.com/2056/2163209427\\_f150edefff.jpg](http://farm3.static.flickr.com/2056/2163209427_f150edefff.jpg)

Fig.3 - <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a2/Vermeer-view-of-delft.jpg>

Fig.4 - Aa.Vv., “O Livro da Arte”, Texto Editora, 2ª edição Setembro de 2000, Lisboa

Fig.5 -

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fb/Piazza\\_San\\_Marco\\_with\\_the\\_Basilica%2C\\_by\\_Canaletto%2C\\_1730.\\_Fogg\\_Art\\_Museum%2C\\_Cambridge.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fb/Piazza_San_Marco_with_the_Basilica%2C_by_Canaletto%2C_1730._Fogg_Art_Museum%2C_Cambridge.jpg)

Fig.6 - Aa.Vv., “O Livro da Arte”, Texto Editora, 2ª edição Setembro de 2000, Lisboa

Fig.7 - HAGEN, Rose-Marie e HAGEN, Rainer, “What Great Paintings say”, vol. I e II, edições Taschen, Köln, 2000

Fig.8 - <http://www.nga.gov/exhibitions/2001/spirit/large/73.jpg>

Fig.9 - RENNER, G. Rolf, “Hopper – Transformações do real”, edições Taschen, 2001

Fig.10 -

<http://www.dl.ket.org/webmuseum/wm/paint/auth/hopper/street/hopper.circle-theatre.jpg>

Fig.11 – 13 -

<http://www.flickr.com/photos/kosmograd/sets/72157603512259334/?page=2>

Fig.14 – 15 - <http://oseculoprodigioso.blogspot.com/2007/04/estes-richard-fotorealismo.html>

### 3. Lugares fictícios apoiados em figurações reais

Fig.1 - <http://davidszondy.com/future/city/vision.htm>

Fig.2 – 5 - SCHUITEN, François e PEETERS, Benoît, “Les Cités Obscures”, vols. 1 a 8, ed. Casterman, Bélgica, 1983 a 2006

Fig.6 – 7 - <http://www.kingscollegedublin.org>

Fig.8 - <http://www.fabiofeminofantascience.org/RETROFUTURE/3herron.jpg>

Fig.9 - <http://www.nga.gov/exhibitions/2002/christo/images/large/66.jpg>

Fig.10 - [http://www.saatchi-](http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/artpages/doig_Concrete_Cabin.htm)

[gallery.co.uk/artists/artpages/doig\\_Concrete\\_Cabin.htm](http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/artpages/doig_Concrete_Cabin.htm)

Fig.11 – 13 - FICACCI, Luigi, “Piranese – Águas-fortes”, edições Taschen, 2006

Fig.14 - <http://membres.lycos.fr/rom1998/Images/Dedale2.jpg>

Fig.15 - NIHEI, Tsutomu, “Blame!”, vols. 1 e 2, Glénat, ed. Francesa, Grenoble, 2000

Fig.16 – 19 - <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons>

Fig.20 – 21 – BILAL, Enki, obra completa

Fig.22 - <http://www.cyberpunkreview.com/images/immortel01.jpg>

Fig.23 – 24 -

<http://www.gravestmor.com/wp/archives/2006/10/15/moebius-futurism/>

Fig.25 – Stills retirados do filme, com Adobe Premiere

Fig.26 – 27 – Moebius Artbooks, vols. 1 a 30

Fig.28 – MÉZIERES, Le Cité des eaux mouvants

Fig.29 - BILAL, Enki, obra completa

Fig.30 – 42 - <http://www.spamula.net/blog/>

#### 4. Transfiguração da realidade

Fig. 1 -

[http://www.arttoheartweb.com/worshipresources/invitations/inv\\_Grosz\\_Metropolis.htm](http://www.arttoheartweb.com/worshipresources/invitations/inv_Grosz_Metropolis.htm)

Fig. 2 – 5 - GIGER, H.R., “www HR Giger com”, edições Taschen, 2007

Fig. 6 – 8 - [http://www.artchive.com/artchive/D/de\\_chiricobio.html](http://www.artchive.com/artchive/D/de_chiricobio.html)

Fig. 9 – 10 - <http://www.mcescher.com/>

Fig. 11- 19 - <http://www.american.com>

Fig. 20 – 21 - MATTOTTI, Lorenzo e KRAMSKY, Jerry, “Doutor Jekyll & Mister Hyde”, Witloof Edições, Coimbra, 2002

Fig. 22 - Still retirado do filme, com Adobe Premiere

Fig. 23 - DOMINO, Christophe, “Bacon, monstro de pintura”, Quimera Editores, Lisboa, 2003

Fig. 24 – 25 - [http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/franz\\_ackermann.htm](http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/franz_ackermann.htm)

Fig. 26 - Aa.Vv., “MoMA Highlights”, Edição Público, Porto, 1ª ed. 1999

Fig. 27 – 28 - AFONSO, Nadir, “O Fascínio das cidades”, Câmara Municipal de Cascais, 2006

Fig. 29 – 31 - COOPER, Douglas, “The cubist epoch”, Phaidon Press Limited, ed. Inglesa, Londres, 1ª ed. 1971

## 5. A existência da realidade

Fig. 1 -

[http://www.artistsilove.com/sitebuilder/images/Escaping\\_criticism\\_by\\_Caso\\_1\\_-471x600.jpg](http://www.artistsilove.com/sitebuilder/images/Escaping_criticism_by_Caso_1_-471x600.jpg)





