

APRENDENDO COM LAS VEGAS

Robert Venturi • Denise Scott Brown • Steven Izenour



HISTORIC MARKER



SHRIMP COCKTAIL
VOTED BEST IN LAS VEGAS

GAMBLING

Cosac & Naify

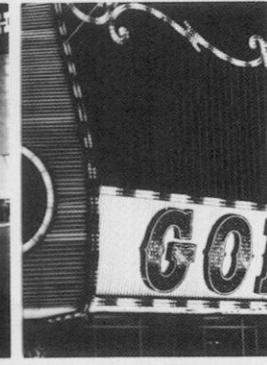
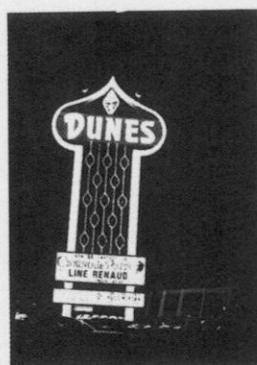
APRENDENDO COM LAS VEGAS
o simbolismo (esquecido) da forma arquitetônica

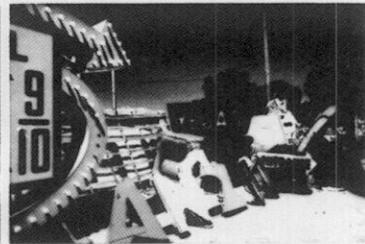
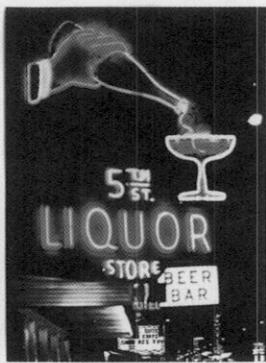
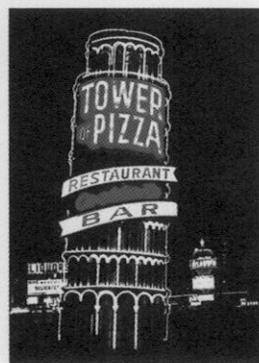
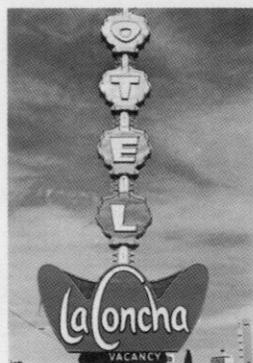
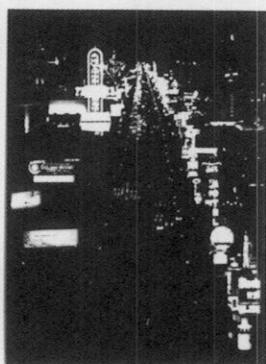
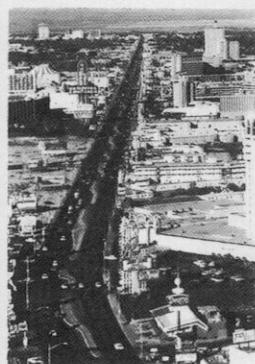
Robert Venturi
Denise Scott Brown
Steven Izenour

TRADUÇÃO Pedro Maia Soares



Cosac & Naify





11 PREFÁCIO À PRIMEIRA EDIÇÃO

17 PREFÁCIO À EDIÇÃO REVISADA

**[parte 1] Uma significação para os estacionamentos da A&P,
ou aprendendo com Las Vegas**

- 25** Uma significação para os estacionamentos da A&P,
ou aprendendo com Las Vegas
- 27** Valores comerciais e métodos comerciais
- 28** Os outdoors são quase aceitáveis
- 28** Arquitetura como espaço
- 31** Arquitetura como símbolo
- 33** Símbolo no espaço antes de forma no espaço:
Las Vegas como sistema de comunicação
- 35** A arquitetura da persuasão
- 39** O espaço amplo na tradição histórica e na A&P
- 40** De Roma a Las Vegas
- 43** Mapas de Las Vegas
- 45** A Main Street e a Strip

- 45 Sistema e ordem na Strip
 - 50 Mudança e permanência na Strip
 - 51 A arquitetura da Strip
 - 54 O oásis interno
 - 54 A iluminação de Las Vegas
 - 58 Monumentalidade arquitetônica e o espaço grande e baixo
 - 61 Os estilos de Las Vegas
 - 62 Os letreiros de Las Vegas
 - 65 A inclusão e a ordem difícil
 - 67 Imagem de Las Vegas: inclusão e alusão em arquitetura
- 99 NOTAS DE ATELIÊ

[parte 2] **Arquitetura feia e banal, ou o galpão decorado**

- 117 ALGUMAS DEFINIÇÕES USANDO O MÉTODO COMPARATIVO
 - 119 O pato e o galpão decorado
 - 123 Decoração no galpão
 - 126 Associações explícitas e implícitas
 - 127 Heróico e original, ou feio e banal
 - 128 Ornamento: signos e símbolos, denotação e conotação, heráldica e fisionomia, significado e expressão
 - 132 A arquitetura tediosa é interessante?
- 135 PRECEDENTES HISTÓRICOS E OUTROS: RUMO A UMA ARQUITETURA VELHA
 - 135 Simbolismo histórico e arquitetura moderna
 - 137 A catedral como pato e galpão
 - 140 Evolução simbólica em Las Vegas
 - 140 A Renascença e o galpão decorado
 - 144 Ecletismo oitocentista
 - 145 O ornamento moderno
 - 146 Ornamento e espaço interior
 - 151 A Las Vegas Strip
 - 154 O espalhamento urbano e a megaestrutura

- 158 TEORIA DO FEIO E BANAL. TEORIAS AFINS E CONTRÁRIAS**
- 158 Origens e aprofundamento da definição de feio e banal
- 161 Feio e banal como símbolo e estilo
- 165 Contra patos, ou feio e banal acima do heróico e original, ou pense pouco
- 166 Teorias do simbolismo e da associação em arquitetura
- 172 Firmeza + conveniência ≠ deleite: a arquitetura moderna e o vernacular industrial
- 174 Iconografia industrial
- 177 Estilização industrial e modelo cubista
- 179 Simbolismo não admitido
- 181 De La Tourette a Neiman-Marcus
- 181 Formalismo servil e expressionismo articulado
- 183 A articulação como ornamento
- 184 O espaço como Deus
- 185 Megaestruturas e controle de projeto
- 188 Zelo tecnológico deslocado
- 190 Qual revolução tecnológica?
- 193 Imagens pré-industriais para uma era pós-industrial
- 194 De La Tourette a Levittown
- 197 Arquitetura da maioria silenciosa branca
- 199 Arquitetura social e simbolismo
- 200 Arquitetura de alto design
- 202 Resumo
- 204 APÊNDICE: SOBRE OS CONSELHOS DE EXAME DE PROJETOS E AS COMISSÕES DE BELAS-ARTES**
- 206 POSFÁCIO: LAS VEGAS DEPOIS DE SUA ÉPOCA CLÁSSICA**
- 213 BIBLIOGRAFIA
- 215 ÍNDICE REMISSIVO
- 219 CRÉDITOS DAS ILUSTRAÇÕES
- 221 SOBRE OS AUTORES

Prefácio à primeira edição

A primeira parte deste livro é uma descrição de nosso estudo sobre a arquitetura do corredor [*strip*]¹ comercial. A segunda é uma generalização sobre o simbolismo na arquitetura e a iconografia do esparrume urbano [*urban sprawl*]² com base em nossas descobertas feitas na parte I.

Las Vegas é atravessada pela Rota 91, o arquétipo do corredor comercial, o fenômeno em seu estado mais puro e intenso. Acreditamos que a documentação e a análise cuidadosa de sua forma física é tão importante para os arquitetos e urbanistas de hoje quanto foram os estudos da Europa medieval e da Grécia e Roma antigas para gerações anteriores. Um estudo desse tipo ajudará a definir um novo tipo de forma urbana que surge nos Estados Unidos e na Europa, radicalmente diferente de tudo o que conhecemos, o qual não estamos bem equipados para entender e que, por ignorância,

1. A palavra *strip* — literalmente "faixa" — é aqui utilizada para designar o conjunto urbano, comercial ou residencial, surgido ao longo de uma rua ou estrada. Conforme o contexto, traduzimos por "corredor comercial", ou deixamos no original, especialmente quando se refere à Las Vegas Strip [N.T.].

2. Com a expressão *urban sprawl*, os autores designam o crescimento urbano horizontal, irregular, não planificado, desordenado, oposto ao que chamam de megaestruturas, planejadas e de maior densidade. Adotamos aqui o termo “espalhamento urbano”, já amplamente empregado em trabalhos acadêmicos na área [N.T.].

definimos hoje como espalhamento urbano. Um dos objetivos deste estudo será, por meio de uma investigação aberta e sem preconceitos, chegar a compreender essa nova forma e começar a desenvolver técnicas para seu tratamento.

Assim começava a introdução a um ateliê que realizamos na Escola de Arte e Arquitetura de Yale, no outono de 1968. Tratava-se, na verdade, de um projeto de pesquisa, empreendido por três professores, nove estudantes de arquitetura, dois estudantes de urbanismo e dois de artes gráficas dos programas de pós-graduação de Yale. O ateliê tinha por título “Aprendendo com Las Vegas ou Análise da forma como pesquisa de projeto”. Perto do final do semestre, quando foram tomados pelo espírito de Las Vegas, os estudantes mudaram o subtítulo para “A grande locomotiva cultural proletária”.

Passamos três semanas na biblioteca, quatro dias em Los Angeles e dez dias em Las Vegas. Voltamos para Yale e passamos dez semanas analisando e apresentando nossas descobertas. Antes disso, nós, os autores, havíamos visitado Las Vegas várias vezes e escrito “Um significado para os estacionamentos A&P, ou Aprendendo com Las Vegas” (*Architectural Forum*, março de 1968); isso constituiu a base do programa de pesquisa que esboçamos no verão de 1968. Dividimos o trabalho em doze tópicos, a serem atribuídos a indivíduos ou pequenos grupos, e em cinco fases, inclusive a Fase III, “Pesquisa Aplicada”, em Las Vegas. A primeira parte deste livro contém nosso artigo original, aumentado pelos resultados do projeto de pesquisa. Infelizmente, com cerca de doze pessoas, não conseguimos abarcar todos os tópicos de pesquisa que planejáramos, nem tivemos tempo ou dados adequados para cobrir os outros temas de modo adequado. Existe ainda um tesouro de informações arquitetônicas a ser colhido em Las Vegas. Além disso, algumas das ênfases importantes do estudo não foram sublinhadas neste livro, como, por exemplo, nosso interesse pedagógico em transformar o “ateliê” de arquitetura tradicional numa nova ferramenta para ensinar arquitetura e nosso interesse

particular em encontrar meios gráficos mais apropriados do que aqueles hoje utilizados, por arquitetos e planejadores urbanos, para descrever o urbanismo do espalhamento urbano e, em particular, o corredor comercial.

Las Vegas acolheu nosso projeto com cortesia e prestimosidade no nível técnico e de planejamento urbano e com cortesia e sem prestimosidade no nível da tomada de decisões. Não havia fundos disponíveis na prefeitura ou no condado, e o presidente do Comitê de Embelezamento da Strip achou que Yale devia pagar a Las Vegas para fazer o estudo. No dia de nossa chegada, um jornal local anunciou: "Professor de Yale vai elogiar a Strip por US\$ 8,925". Poucos dias depois quando, ainda esperançosos, pedimos mais dinheiro para fazer um filme, o jornal voltou à carga: "Professor de Yale aumenta o preço para elogiar a Strip". O mais perto que chegamos de um financiamento oficial foi uma redução do preço da hora de uso do helicóptero do sr. Howard Hughes.

Nossas idéias também foram recebidas com ceticismo polido e concluímos que o Comitê de Embelezamento continuaria a recomendar que a Strip fosse transformada numa Champs-Élysées do Oeste, dificultando, com árvores, a visão das placas luminosas e aumentando, com fontes gigantescas, o grau de umidade, e que os organismos locais de planejamento e zoneamento continuariam tentando persuadir os postos de gasolina a imitar a arquitetura dos cassinos, em nome da unidade arquitetônica.

Por outro lado, o Stardust Hotel, um dos melhores da Strip, deu a todos nós cama e mesa gratuitas. As locadoras de carros combinaram entre si para nos disponibilizar, gratuitamente, um carro por semana. E a Young Electric Sign Company (YESCO), em particular o senhor Vaughan Cannon, tornou-se nosso principal anfitrião e colaborador em Las Vegas. Além disso, somos gratos ao sr. Jerry Litman, então no *Las Vegas Sun*, por tentar dar ao nosso estudo uma cobertura jornalística mais amistosa. E por fim, ao muito respeitado cidadão de Las Vegas que levou uma professora de Yale à abertura de gala do Circus Circus Cassino, legalmente, e conseguiu, por meios

semilegais, que todo o grupo penetrasse nesse grande evento social com roupas de segunda mão do brechó do Exército da Salvação.

É grande a tentação de aumentar a lista de agradecimentos para incluir todos aqueles aos quais três pessoas se sentiram muito gratas pela ajuda em suas vidas intelectuais. O seguinte rol foi selecionado a partir da lista maior a fim de incluir aqueles que foram os sustentáculos intelectuais e artísticos deste projeto. São eles o falecido Donald Drew Egbert, Herbert J. Gans, J. B. Jackson, Louis Kahn, Arthur Korn, Jean Labatut, Esther McCoy, Robert B. Mitchell, Charles Moore, Lewis Mumford, os artistas pop (em especial Edward Ruscha), Vincent Scully, Charles Seeger, Melvin M. Webber e Tom Wolfe. Com alguma temeridade, agradecemos também a ajuda de Michelangelo, dos maneiristas italianos e ingleses, de sir Edwin Luytens, sir Patrick Geddes, Frank Lloyd Wright e a primeira geração dos arquitetos heróicos modernos.

Uma vez que criticamos a arquitetura moderna, cabe aqui declarar nossa admiração intensa por seu período inicial, quando seus fundadores, sensíveis ao seu próprio tempo, proclamaram a revolução correta. Nossa discussão tem a ver principalmente com o prolongamento irrelevante e distorcido dessa revolução até agora. Do mesmo modo, não discordamos dos muitos arquitetos de hoje que, tendo descoberto na prática, por meio da pressão econômica, que a retórica da revolução arquitetônica não iria funcionar, livraram-se dela e estão construindo prédios de acordo com as necessidades do cliente e da época. Também não se trata de uma crítica aos arquitetos e acadêmicos que estão desenvolvendo novas abordagens da arquitetura mediante pesquisas em campos afins e métodos científicos. Estes também são, em parte, uma reação à mesma arquitetura que criticamos. Pensamos que quanto mais direções a arquitetura tomar, melhor. A nossa não exclui a deles, e vice-versa.

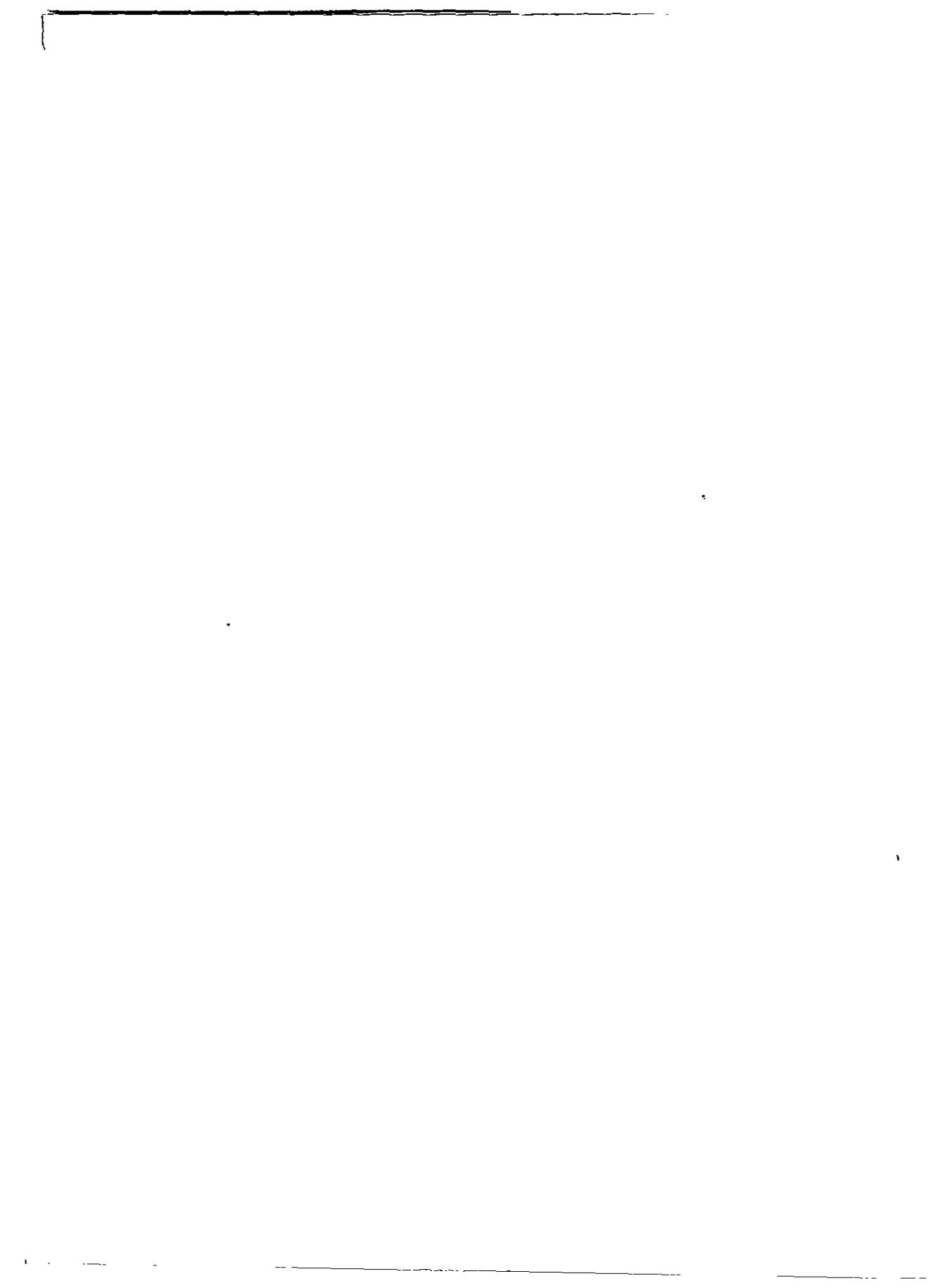
Nossos agradecimentos mais formais, mas nem por isso menos sinceros, vão para Avis Car Rental, Las Vegas; The Celeste and Armand Bartos Foundation; Dennis Durden; Oran Gragson, ilustre prefeito de Las Vegas; dr. David Henry, administrador do condado

de Clark; Hertz Car Rental, Las Vegas; George Izenour; Philip Johnson; The Edgar J. Kaufmann Foundation; Alan Lapidus; Morris Lapidus; National Car Rental, Las Vegas; The Ossabaw Island Project; The Nathaniel and Marjorie Owings Foundation; The Rohm and Haas Company, Filadélfia; os funcionários da Comissão de Planejamento do condado de Clark; os funcionários da Comissão de Planejamento da cidade de Las Vegas; a Escola de Arquitetura e Planejamento Urbano da UCLA; Yale Reports; The Young Electric Sign Company, Las Vegas; e todas as pessoas da Escola de Arte e Arquitetura de Yale que puseram mãos à obra e nos ajudaram, em especial Gert Wood; e o reitor Howard Weaver, Charles Moore e a Universidade Yale, nenhum dos quais achou esquisito o fato de que arquitetos de Yale pudessem ter intenções sérias em Las Vegas e que pagaram a conta quando nossas magras fontes de financiamento se exauriram.

Nossos agradecimentos vão também para os estudantes cuja capacidade, energia e inteligência alimentaram a grande locomotiva cultural e lhe deram seu caráter especial, e que nos ensinaram como viver de forma intensa e aprender em Las Vegas.

Pela redação do livro, agradecemos à Edgar J. Kaufmann Foundation e à Celeste and Armand Bartos Foundation, que nos ajudaram uma segunda vez; à National Endowment for the Arts, em Washington, D.C., uma agência federal criada pelo Congresso, em 1965; à nossa firma, Venturi & Rauch, especialmente ao nosso sócio, Rauch de Gibraltar, por seu apoio às vezes relutante, mas sempre crucial e pelos sacrifícios que um escritório pequeno faz quando um de seus membros escreve um livro; agradecemos a Virginia Gordan e a Dan e Carol Scully pela ajuda e pelos conselhos sobre as ilustrações; e a Janet Schueren e Carol Rauch por datilografar o manuscrito. E, por fim, a Steven Izenour, que é nosso co-trabalhador, co-autor *sine qua non*.

Denise Scott Brown e Robert Venturi [Calivigny Island, W.I.]



Prefácio à edição revisada

Esta nova edição de *Aprendendo com Las Vegas* surgiu do descontentamento expressado por estudantes e outras pessoas com relação ao preço da versão original. Sabedores de que uma reimpressão dessa versão custaria quase o dobro do preço original, optamos então por resumir o livro, a fim de que suas idéias ficassem ao alcance dos que gostariam de lê-lo. Ao mesmo tempo, aproveitamos a oportunidade para deixar nossa argumentação mais clara e acrescentar alguma coisa, de tal forma que a nova edição, embora resumida, vale por si mesma e vai além de sua antecessora.

As principais omissões são a da seção final, sobre nosso trabalho, e de cerca de um terço das ilustrações, incluindo quase todas as coloridas e aquelas em preto-e-branco que não podiam ser reduzidas para caber num tamanho de página menor. A mudança de formato reduz ainda mais o preço, mas esperamos que ela sirva também para mudar a ênfase do livro, das ilustrações para o texto, e

eliminar o conflito entre nossa crítica do design da Bauhaus e o design Bauhaus tardio do livro; achamos que o “interessante” estilo moderno da primeira edição não correspondia ao nosso tema e o espaço triplo entre as linhas tornava difícil a leitura do texto.

Desnudadas e vestidas com roupa nova, as análises da Parte I e as teorias da Parte II devem se parecer mais com o que pretendíamos: um tratado sobre o simbolismo na arquitetura. O tema de nosso livro não é Las Vegas, mas o simbolismo da forma arquitetônica. A maioria das alterações no texto (além das correções de erros e mudanças para se adequar ao novo formato) foi feita para destacar esse foco. Pelo mesmo motivo, acrescentamos um subtítulo, *O simbolismo (esquecido) da forma arquitetônica*. Fizeram-se algumas outras mudanças, de modo elegante, esperamos, para “dessexualizar” o texto. Conforme o costume mais sadio e humano de hoje, o arquiteto não é mais referido somente no masculino.

Este não é o lugar apropriado para responder aos nossos críticos, mas como pretendíamos ampliar, além de resumir, farei uma lista de nossas réplicas feitas em outras publicações.

As objeções de que, ao estudar Las Vegas, não tínhamos responsabilidade e preocupação social estão respondidas em um artigo intitulado “Sobre o formalismo arquitetônico e a preocupação social: um discurso para planejadores sociais e arquitetos *radical-chiques*”.

Desde que *Aprendendo com Las Vegas* foi escrito, as luzes de Las Vegas estiveram apagadas durante um período, e a confiança dos americanos no automóvel e em outros recursos foi abalada na primeira de possivelmente muitas crises. Os altos gastos com energia e o desperdício urbano não são essenciais à nossa argumentação em favor da arquitetura simbólica e da receptividade aos valores de outras pessoas; tentei mostrar por que numa entrevista publicada em *On Site on Energy*.

A nota de Robert Venturi sobre a atribuição de autoria na primeira edição, com seu pedido de justiça para seus co-autores e co-trabalhadores, foi praticamente ignorada por quase todos os resenhistas. A mágoa pessoal diante do tratamento desdenhoso de mi-

nha contribuição e das atribuições em geral feitas por arquitetos e jornalistas levou-me a analisar a estrutura social da profissão, dominada por homens de classe alta, e a ênfase que seus membros põem no estrelismo da profissão. O resultado é um artigo intitulado “Sexismo e estrelismo em arquitetura”.

As informações sobre esses e outros artigos podem ser encontradas na bibliografia de Venturi e Rauch que foi acrescentada a esta edição.

Desde a publicação deste livro, nossas idéias sobre simbolismo na arquitetura desenvolveram-se por meio dos mais variados projetos. O ateliê de arquitetura de Yale que deu origem a *Aprendendo com Las Vegas* foi seguido, no ano seguinte, por um estudo do simbolismo arquitetônico dos subúrbios residenciais intitulado “Moradia curativa para arquitetos, ou Aprendendo com Levittown”. Esse material faz parte de “Sinais¹ de vida: símbolos na cidade americana”, uma exposição do Bicentenário que planejamos para a Coleção Nacional de Belas-Artes da Smithsonian Institution na Renwick Gallery. Na mesma linha, um artigo, “Símbolos, signos e estética: gosto arquitetônico numa sociedade pluralista” faz comentários sobre o conteúdo social do simbolismo arquitetônico e sobre a relação dos arquitetos com as diferentes culturas de gosto de nossa sociedade; e outro, “Arquitetura como abrigo com decoração”, amplifica nossas teorias sobre simbolismo.

As questões de pedagogia arquitetônica estavam no centro das preocupações dos dois projetos de Yale, mas foram apenas mencionadas em *Aprendendo com Las Vegas*. Nesta edição revista, o texto paralelo das notas do ateliê foi removido para uma seção separada e ligado à Parte I do texto. Desse modo, ele restabelece algo de sua identidade original. Outras idéias sobre pedagogia arquitetônica, pesquisa e ateliê são expostas em um artigo intitulado “Sobre a análise formal como pesquisa de projeto, com algumas notas sobre pedagogia de ateliê”.

Nos nove anos que decorreram desde que nosso estudo começou, Las Vegas e a Strip também mudaram. Alguns prédios têm

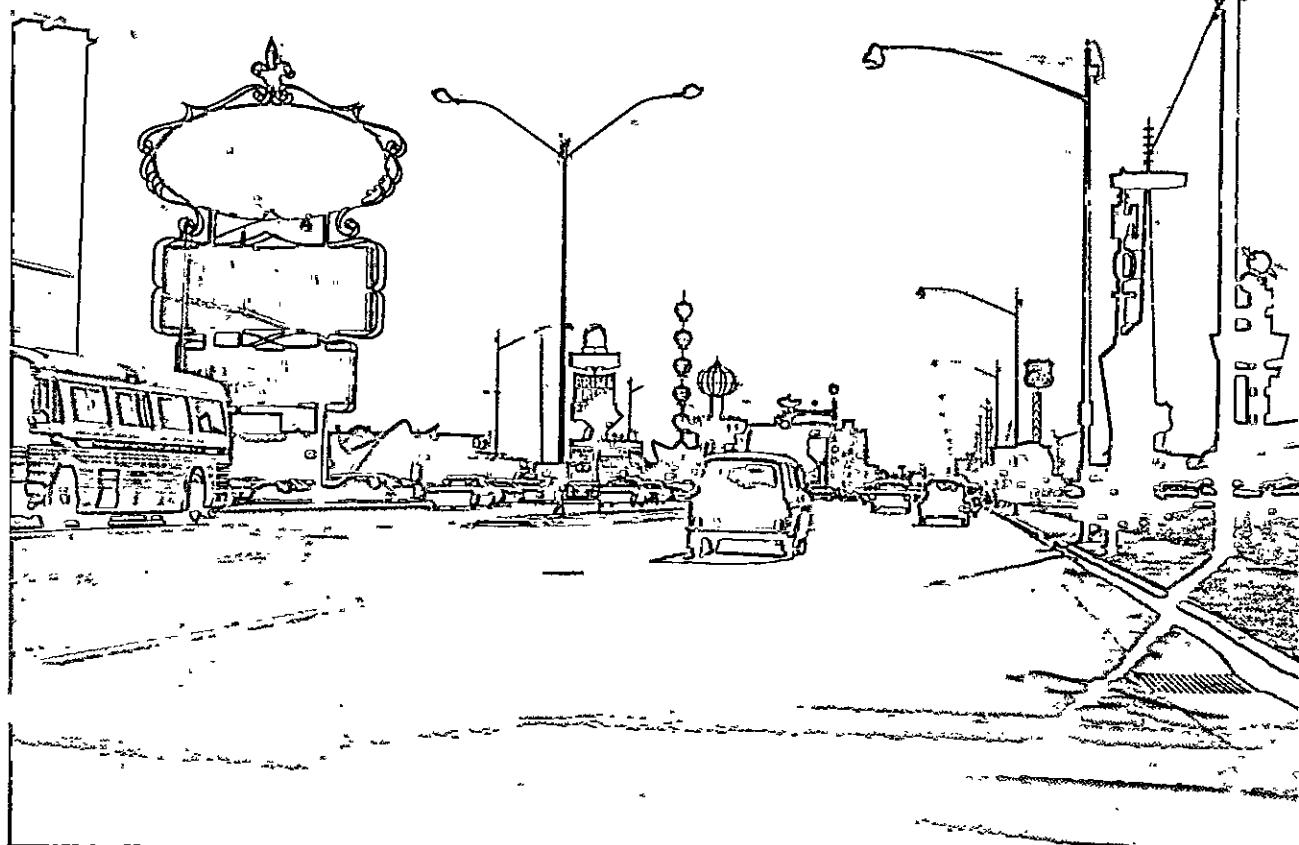
1. A palavra inglesa *sign* tem múltiplas traduções em português, entre elas, sinal, signo, letreiro, anúncio, marca. Neste livro, ela se refere quase sempre aos letreiros luminosos que anunciam cassinos, hotéis, postos de gasolina, etc. Neste sentido, usamos quase sempre “letréiro”, ou “luminoso”. Em alguns casos ainda, refere-se a placas de sinalização ou de anúncios, caso em que traduzimos simplesmente por “placa”. Mas em certos contextos, está embutido o sentido de “signo” ou “sinal”, como nesta frase [N.T.].

novas alas e mudaram o estilo das fachadas. Alguns luminosos não estão mais lá. Letreiros de néon delicados e intensos deram lugar a placas suaves, brancas, de plástico e iluminadas por trás, que alteraram a escala e a vitalidade dos ornamentos da Strip. As entradas de estacionamento competem agora com os letreiros na transmissão de informações simbólicas.

Sentimos que as idéias apresentadas em *Aprendendo com Las Vegas* estão tendo muito mais aceitação do que quando foram publicadas pela primeira vez. Achamos também que os arquitetos, com exceção de alguns intransigentes, começam a perceber que aquilo que aprendemos com Las Vegas e o que eles, por implicação, deveriam aprender também, não é pôr letreiros de néon nos Champs-Élysées ou um “ $2+2=4$ ” piscando no teto do prédio da Matemática, mas antes reavaliar o papel do simbolismo na arquitetura e, no processo, adquirir uma nova receptividade aos gostos e valores de outras pessoas e uma nova modéstia ao elaborarmos projetos e na percepção de nosso papel como arquitetos na sociedade. A arquitetura do final do século XX deveria ser socialmente menos coercitiva e esteticamente mais vital do que os edifícios bombásticos e empenhados de nosso passado recente. Nós, arquitetos, podemos aprender isso com Roma e Las Vegas, e olhando ao redor de onde quer que estejamos.

Denise Scott Brown [West Mount Airy, Filadélfia]

Para Robert Scott Brown [1931-1959]



[parte 1]

Uma significação para os estacionamentos da A&P, ou aprendendo com Las Vegas

Para um escritor, a substância não consiste somente das realidades que ele pensa que descobre; ela consiste muito mais das realidades que a literatura, os idiomas de sua própria época e as imagens que ainda têm vitalidade da literatura do passado puseram a sua disposição.
Estilisticamente, um escritor pode expressar seu sentimento em relação a essa substância seja por imitação, se ela lhe cai bem, ou por paródia, se não.¹

Richard Poirier

Uma significação para os estacionamentos da A&P,² ou aprendendo com Las Vegas³ Aprender com a paisagem existente é, para o arquiteto, uma maneira de ser revolucionário. Não do modo óbvio, que é derrubar Paris e começar tudo de novo, como Le Corbusier sugeriu na década de 1920, mas de outro, mais tolerante, isto é, questionar o modo como vemos as coisas.

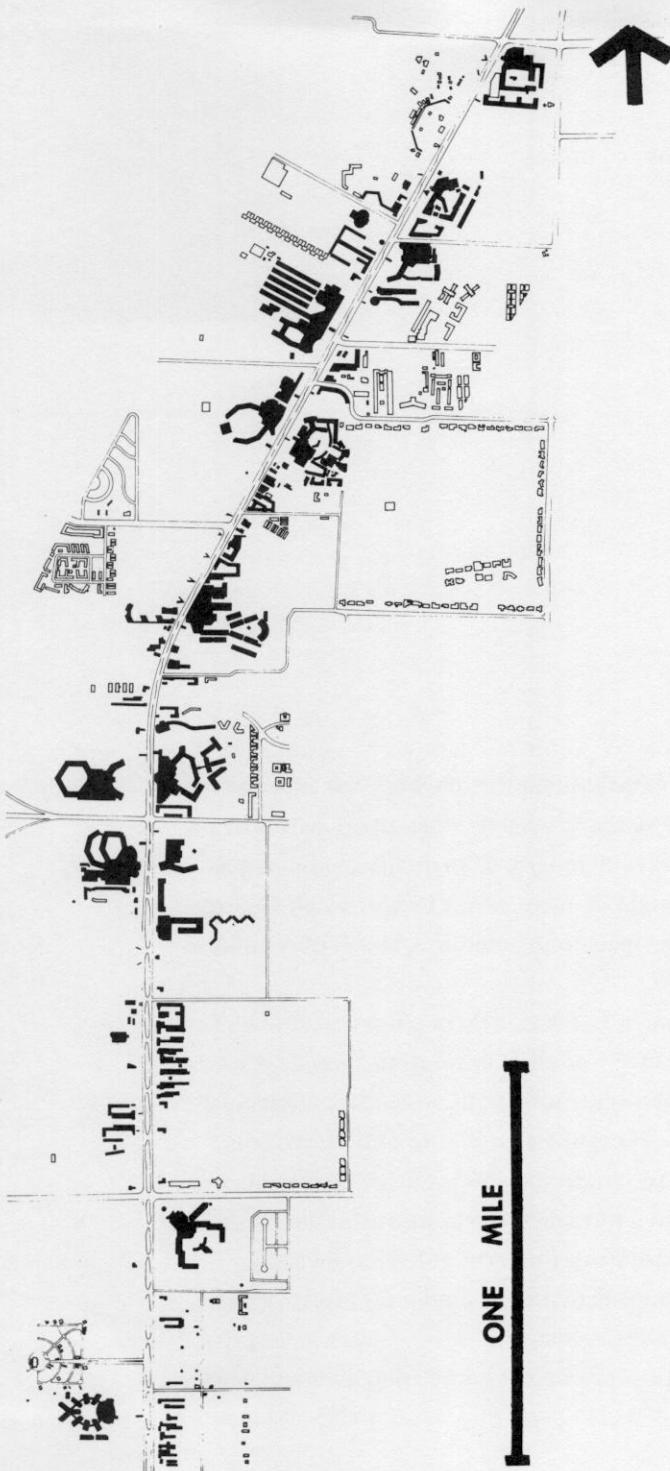
O corredor comercial, a Las Vegas Strip em particular — seu exemplo por exceléncia [1-2] —, desafia o arquiteto a assumir um ponto de vista positivo e não arrogante ou depreciativo. Os arquitetos perderam o hábito de olhar para o ambiente sem emitir julgamentos porque a arquitetura moderna ortodoxa é progressista, se não revolucionária, utópica e purista; ela está insatisfeita com as condições *existentes*. A arquitetura moderna tem sido de tudo, menos tolerante: os arquitetos preferiram mudar o entorno existente em vez de realçar o que já existe.

Mas ganhar *insight* a partir do trivial não é nada novo: a arte refinada segue muitas vezes a arte popular. Os arquitetos românticos

1. Richard Poirier. "T. S. Eliot and the Literature of Waste", *The New Republic*, 20 de maio 1967, p. 21.

2. Grande rede de supermercados norte-americana [N.T.]

3. Ver o material correspondente sob o mesmo título em "Notas de ateliê", pp. 99-113.



do século XVIII descobriram uma arquitetura rústica existente e convencional. Os primeiros arquitetos modernos se apropriaram de um vocabulário industrial existente e convencional sem muitas adaptações. Le Corbusier adorava silos e navios a vapor; a Bauhaus parecia uma fábrica; Mies refinou os detalhes das siderurgias americanas para fazer edifícios de concreto. Os arquitetos modernos trabalham por analogia, símbolo e imagem, e embora tenham se esforçado para desqualificar quase todos os determinantes de suas formas, exceto a necessidade estrutural e o programa, derivam *insights*, analogias e estímulos de imagens inesperadas. Há algo de paradoxal no processo de aprendizagem: olhamos para a história e a tradição para seguir em frente; também podemos olhar para baixo a fim de ir para cima. E a suspensão do juízo pode ser usada como uma ferramenta para tornar o julgamento posterior mais sensível. Essa é uma maneira de aprender com tudo.

Valores comerciais e métodos comerciais Las Vegas é analisada aqui somente como um fenômeno de comunicação. Assim como uma análise da estrutura de uma catedral gótica não precisa incluir um debate sobre a moralidade da religião medieval, os valores de Las Vegas não são questionados aqui. A moralidade da propaganda comercial, dos interesses do jogo e do instinto competitivo não está em questão aqui, embora acreditemos que deveria fazer parte das tarefas mais amplas, *sintéticas*, do arquiteto, das quais uma tal análise seria apenas um aspecto. Nesse contexto, o exame de uma igreja *drive-in* se equipararia ao de um restaurante *drive-in*, pois se trata de um estudo de método, não de conteúdo. A análise de uma das variáveis arquitetônicas isolada das outras é uma atividade científica e humanística respeitável, desde que depois tudo volte a ser sintetizado no projeto. A análise do urbanismo americano existente é uma atividade socialmente desejável, na medida em que ensina a nós, arquitetos, a sermos mais compreensivos e menos autoritários nos planos que fazemos tanto para a renovação do centro como para novos desenvolvimentos urbanos. Além disso, não há motivo para

3
Cassino e Hotel
Dunes, Las Vegas

4
Capela matrimonial,
Las Vegas

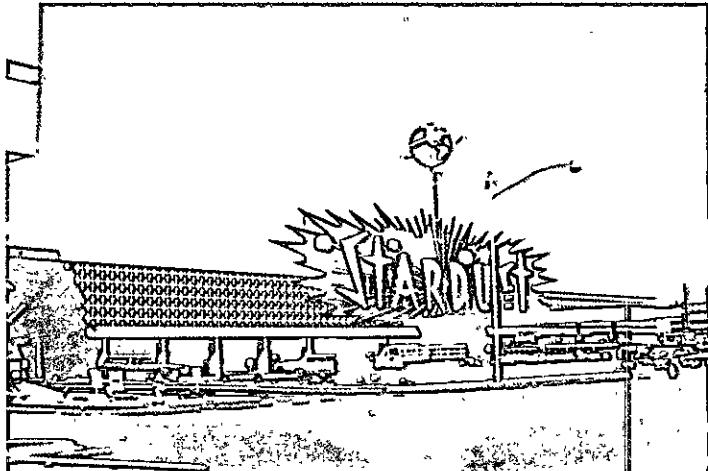
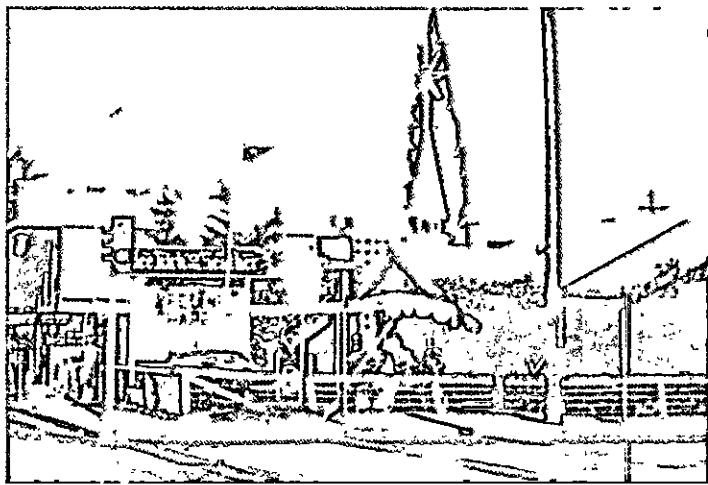
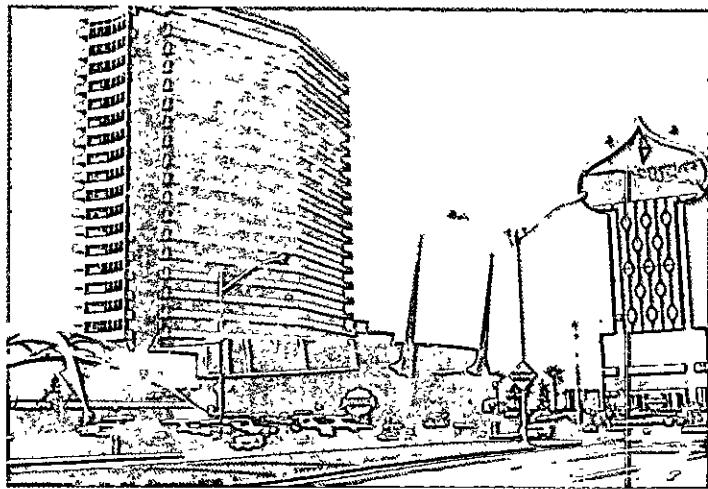
5
Cassino e Hotel
Stardust, Las Vegas

que os métodos de persuasão comercial e o horizonte repleto de letreiros analisados aqui não sirvam ao objetivo da melhoria cívica e cultural. Mas isso não compete exclusivamente ao arquiteto.

Os outdoors são quase aceitáveis Os arquitetos capazes de aceitar as lições da arquitetura vernacular primitiva, tão fáceis de captar em uma exposição como Arquitetura sem Arquitetos, e da arquitetura vernacular industrial, tão fácil de se adaptar a um vernacular eletrônico e espacial como as elaboradas megaestruturas neobrutalistas ou neoconstrutivistas, não reconhecem com facilidade a validade do vernacular comercial. Para o artista, criar o novo pode significar a escolha do velho ou do existente. Os artistas pop reaprenderam isso. Nossa reconhecimento da arquitetura comercial existente na escala da rodovia está dentro dessa tradição.

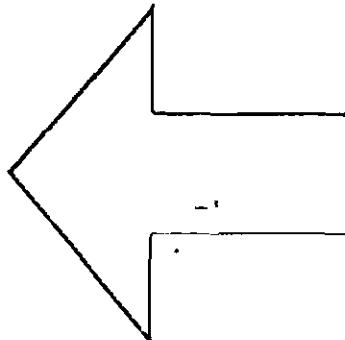
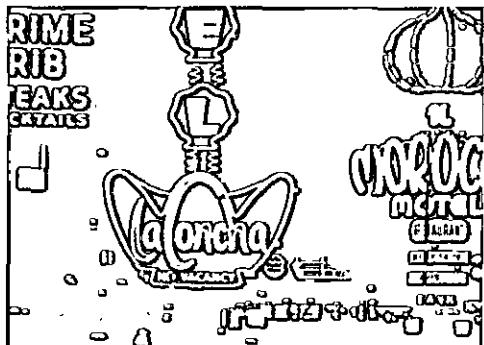
O que a arquitetura moderna fez não foi tanto excluir o vernacular comercial quanto tentar assumir seu comando, inventando e fazendo valer um vernacular próprio, aperfeiçoado e universal. Ela rejeitou a combinação das belas-artes com a arte rudimentar. A paisagem italiana sempre harmonizou o vulgar e o vitruviano: os *contorni* em torno do *duomo*, a lavanderia do *portiere* do outro lado do *portone* do *padrone*, a *supercortemaggiore* contra a abside românica. Crianças nuas jamais brincaram em *nossas* fontes e I. M. Pei jamais será feliz na Rota 66.

Arquitetura como espaço Os arquitetos ficaram enfeitiçados por um único elemento da paisagem italiana: a *piazza*. É mais fácil gostar desse espaço tradicional, intricadamente fechado e concebido na escala do pedestre, do que do espalhamento espacial da Rota 66 e de Los Angeles. Os arquitetos foram educados no Espaço e o espaço fechado é o mais fácil de manejar. Nos últimos quarenta anos, os teóricos da arquitetura moderna (com exceção, às vezes, de Wright e Le Corbusier) trataram o espaço como o ingrediente essencial que separa a arquitetura da pintura, da escultura e da literatura. Suas definições usam-se da singularidade do meio; embora a escultura e a



pintura possam ter características espaciais, a arquitetura escultural ou pictórica é inaceitável, porque o Espaço é sagrado.

A arquitetura purista foi, em parte, uma reação contra o ecletismo do século XIX. As igrejas góticas, os bancos renascentistas e os solares de Jaime I eram francamente pictóricos. A mistura de estilos significava uma mistura de meios. Ataviados em estilos his-



tóricos, os edifícios evocavam associações explícitas e alusões românticas ao passado para transmitir um simbolismo literário, eclesiástico, nacional ou programático. As definições da arquitetura como espaço e forma a serviço do programa e da estrutura não eram suficientes. A sobreposição de disciplinas pode ter diluído a arquitetura, mas enriqueceu o significado.

Os arquitetos modernos abandonaram uma tradição iconológica em que a pintura, a escultura e o grafismo se combinavam com a arquitetura. Os delicados hieróglifos sobre um arrojado pilono egípcio, as inscrições arquetípicas de uma arquitrave romana, as procissões em mosaico em Sant'Apollinare, as tatuagens ubíquias sobre uma capela de Giotto, as hierarquias incrustadas em torno de um portal gótico, até mesmo os afrescos ilusionistas de uma vila veneziana, todos contêm mensagens que vão além de sua contribuição ornamental ao espaço arquitetônico. A integração das artes na arquitetura moderna sempre foi considerada uma coisa

boa. Mas ninguém pintou *sobre* uma obra de Mies. Os painéis pintados flutuavam independentes da estrutura, por meio de articulações ocultas; a escultura ficava dentro ou perto, mas raramente sobre o edifício. Os objetos de arte eram usados para reforçar o espaço arquitetônico, em detrimento de seu próprio conteúdo. A estátua de Georg Kolbe incluída por Mies no Pavilhão de Barcelona servia para realçar os espaços direcionados: a mensagem era principalmente arquitetônica. As tabuletas diminutas nos prédios modernos continham apenas as mensagens indispensáveis, tal como SENHORAS, ênfases menores aplicadas a contragosto.

Arquitetura como símbolo Os críticos e historiadores que documentaram o “declínio dos símbolos populares” deram suporte aos arquitetos modernos ortodoxos, que evitavam o simbolismo da forma como uma expressão ou reforço do conteúdo: o significado não devia ser comunicado por meio de alusões a formas previamente conhecidas, mas pelas características fisionômicas, inerentes à forma. A criação da forma arquitetônica deveria ser um processo lógico, livre de imagens da experiência passada, determinada sómente pelo programa e pela estrutura, com a ajuda ocasional, como sugeriu Alan Colquhoun,⁴ da intuição.

Mas alguns críticos recentes têm levantado dúvidas sobre o nível de conteúdo que pode ser derivado das formas abstratas. Outros demonstraram que os funcionalistas, apesar de suas afirmações em contrário, desenvolveram um vocabulário formal próprio, inspirado principalmente nos movimentos artísticos contemporâneos e no vernacular industrial; e epígonos como o grupo Archigram se voltaram, ainda que protestando da mesma forma, para a arte pop e a indústria espacial. Porém, a maioria dos críticos desconsiderou a iconologia contínua da arte comercial popular, a heráldica persuasiva que permeia nosso ambiente, das páginas de publicidade de *The New Yorker* aos super-outdoors de Houston. E sua teoria da “degradação” da arquitetura simbólica no ecletismo do século XIX deixou-os cegos para o valor da arquitetura representacional ao

4. Alan Colquhoun. “Typology and Design Method”, *Arena*, Journal of the Architectural Association, jun. 1967, pp. 11-14.

DIRECTIONAL SPACE

	SPACE · SCALE	SPEED	SYMBOL <small>sign-symbol·bdg ratio</small>
EASTERN BAZAAR		3 MPH.	
MEDIEVAL STREET		3 MPH.	
MAIN STREET		3 MPH. 20 MPH.	W
COMMERCIAL STRIP		35 MPH.	© W □
THE STRIP		35 MPH.	© W □
SHOPPING CENTER*		3 MPH. 50 MPH.	© W

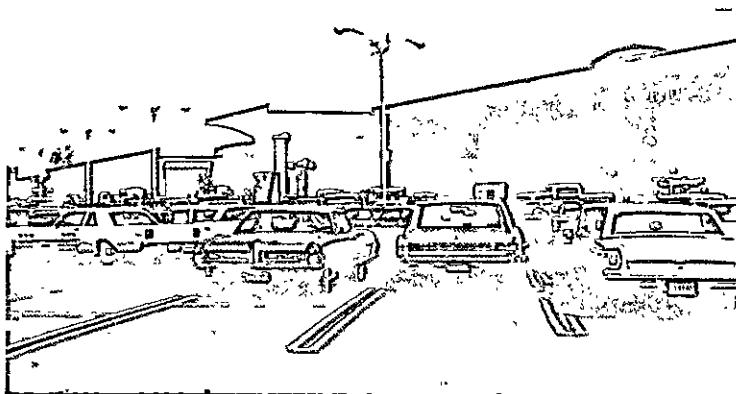
longo das rodovias. Aqueles que reconhecem esse ecletismo de beira de estrada o denigrem porque ele faz alarde tanto do clichê de uma década atrás como do estilo de um século atrás. Mas por que não? Hoje o tempo passa depressa.

O motel Miami Beach Modern, situado em um trecho descampado de uma estrada do sul de Delaware, lembra o luxo bem-vindo de um balneário tropical aos motoristas esfalfados, persuadindo-os, talvez, a desistir da graciosa fazenda situada do outro lado da fronteira da Virgínia chamada Motel Monticello. O verdadeiro hotel de Miami alude à elegância internacional de um balneário brasileiro, derivado, por sua vez, do Estilo Internacional do Corbu na fase média. Essa evolução de uma fonte alta até epígonos baixos, passando por etapas intermediárias, levou apenas trinta anos. Hoje, a fonte intermediária, a arquitetura neo-eclética dos anos 40 e 50, é menos interessante do que suas adaptações comer-

ciais. Cópias de beira de estrada de Ed Stone são mais interessantes do que o verdadeiro Ed Stone.⁵

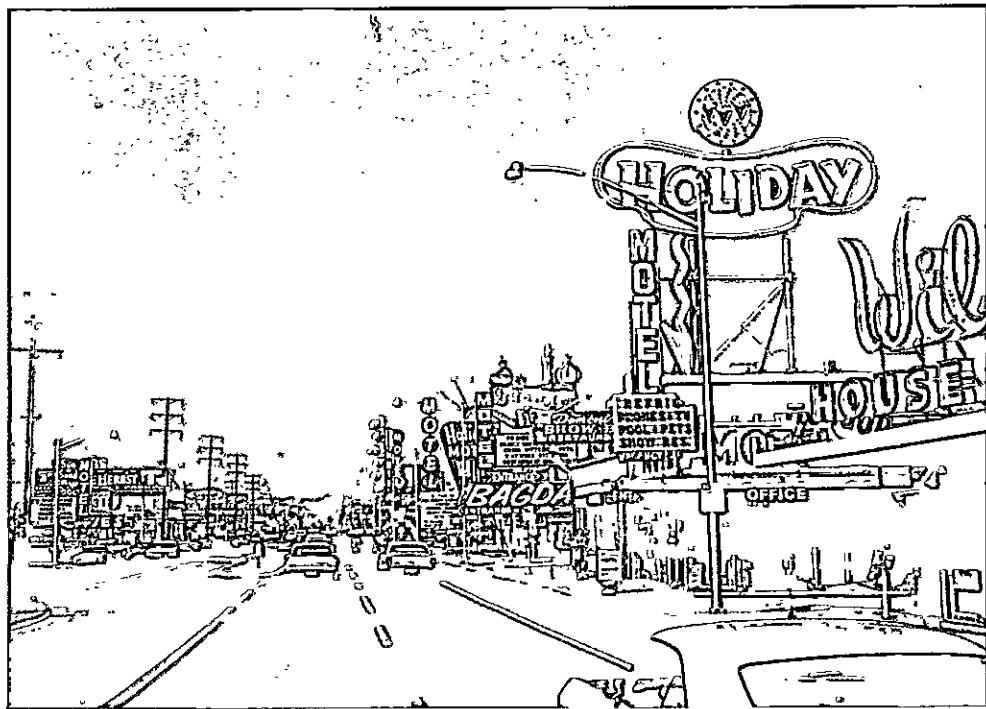
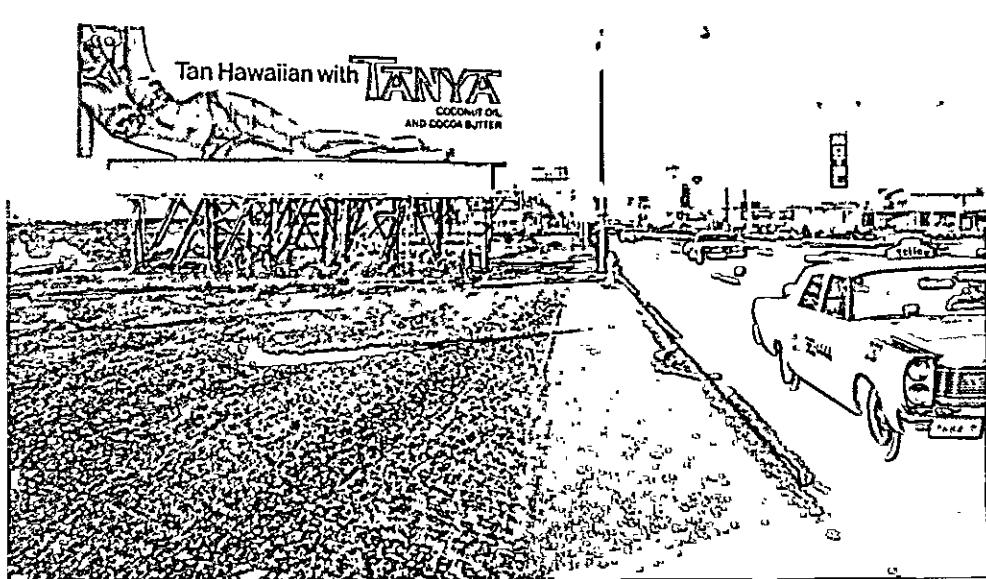
Símbolo no espaço antes de forma no espaço: Las Vegas como sistema de comunicação O luminoso que anuncia o Motel Monticello, a silhueta de uma cômoda Chippendale, é visível da estrada antes do próprio motel. Essa arquitetura de estilos e signos é antiespacial; é uma arquitetura mais de comunicação do que de espaço; a comunicação domina o espaço como um elemento na arquitetura e na paisagem [1-6]. Mas é para uma nova escala de paisagem. As associações filosóficas do velho ecletismo evocavam significados sutis e complexos para serem saboreados nos espaços dóceis de uma paisagem tradicional. A persuasão comercial do ecletismo de beira de estrada provoca um impacto audacioso no marco vasto e complexo de uma nova paisagem de grandes espaços, altas velocidades e pro-

5. Refere-se ao arquiteto norte-americano Edward D. Stone que, embora um expoente do Estilo Internacional nos anos 50, empregava vivida ornamentação nas fachadas de seus arranha-céus. [N.E.]



gramas complexos. Estilos e signos fazem conexões entre muitos elementos, bem distantes e vistos depressa. A mensagem é rasteiramente comercial; o contexto é basicamente novo.

Há trinta anos, o motorista podia manter um sentido de orientação no espaço. Na encruzilhada simples, uma pequena tabuleta com uma seta confirmava o que era óbvio. Sabia-se onde se



estava. Quando a encruzilhada se torna um trevo, é preciso entrar à direita para dobrar à esquerda, uma contradição evocada de modo pungente na gravura de Allan D'Arcangelo [7]. Mas o motorista não tem tempo para meditar sobre sutilezas paradoxais dentro de um labirinto sinuoso e perigoso. Ele confia nos sinais para se orientar — sinais enormes em vastos espaços, em alta velocidade.

O domínio dos sinais sobre o espaço numa escala de pedestre ocorre em grandes aeroportos. A circulação numa grande estação ferroviária exigia um pouco mais do que um simples sistema axial que levava do táxi ao trem, passando por bilheteria, lojas, sala de espera e plataforma — todos praticamente sem sinalização. Os arquitetos fazem objeções à presença de sinais no edifícios: “Se a planta é clara, você sabe para onde deve ir”. Mas programas e montagens complexos exigem combinações complexas de meios de comunicação que vão além da pura tríade arquitetônica de estrutura, forma e luz a serviço do espaço. Eles sugerem uma arquitetura de comunicação evidente, em vez de uma expressão sutil.

A arquitetura da persuasão O trevo e o aeroporto comunicam-se com multidões em movimento, em carros ou a pé, por motivos de eficiência ou segurança. Mas as palavras e os símbolos podem ser usados no espaço para a persuasão comercial [6,28]. O bazar do Oriente Médio não contém sinalização; a Strip é praticamente toda sinais [8]. No bazar, a comunicação funciona mediante a proximidade. Ao longo de suas aléias estreitas, os clientes sentem e cheiram a mercadoria, e o comerciante aplica a persuasão oral explícita. Nas ruas estreitas da cidade medieval, embora haja sinais, a persuasão é feita principalmente por meio da visão e do cheiro dos bolos e biscoitos reais, através das portas e janelas da padaria. Na Main Street das cidades americanas, as vitrines, para os pedestres, e os letreiros externos, perpendiculares à rua, para os motoristas, dominam a cena de modo quase igual.

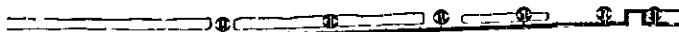
No corredor comercial, as vitrines dos supermercados não contêm mercadorias. Pode haver cartazes que anunciam as promo-

VAST SPACE

SPACE·SCALE



VERSAILLES



ENGLISH GARDEN



BROADACRE CITY
LEVITTOWN



VILLE RADIEUSE



HIGHWAY
INTERCHANGE



THE STRIP



SPACE·SCALE·SPEED·SYMBOL



SYMBOL

symbol word architecture
W elements



statues-urns
fountains
partere
curbs



trees
runes
temples of love



usonian houses
ranch houses



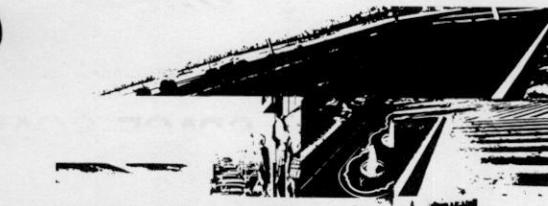
proto-megastructures

W

green signs

CW

see other topics





ções do dia, mas são para serem lidos pelos pedestres que vêm do estacionamento. O próprio prédio fica afastado da estrada e meio escondido pelos carros estacionados, como na maior parte do ambiente urbano [9]. O vasto estacionamento fica em frente, não nos fundos, pois além de uma conveniência, é um símbolo. O prédio é baixo porque o ar condicionado pede espaços baixos, e as técnicas de venda desestimulam a existência de andares superiores; sua arquitetura é neutra porque ele mal pode ser visto da estrada. Tanto a mercadoria como a arquitetura estão desconectadas da estrada. A grande placa ou letreiro salta para ligar o motorista à loja e, mais adiante, detergentes e misturas para bolo são anunciados por seus fabricantes nacionais em outdoors enormes voltados para a estrada. O sinal gráfico no espaço se tornou a arquitetura dessa paisagem [10, 11]. Dentro, a A&P retornou ao bazar, exceto pelo fato de a embalagem gráfica ter substituído a persuasão oral do vendedor. Em outra escala, o *shopping center* junto à estrada, com seus corredores, significa uma volta à cidade medieval.

O espaço amplo na tradição histórica e na A&P O estacionamento da A&P é a fase atual da evolução do espaço amplo desde Versalhes [12]. O espaço que separa a estrada de alta velocidade e os prédios baixos e dispersos não produz fechamento e dá poucas orientações. Andar numa praça é mover-se entre formas altas e envolventes. Andar nessa paisagem é mover-se por uma vasta textura expansiva: a megatextura da paisagem comercial. O estacionamento é o *parterre* da paisagem de asfalto [13]. Os desenhos das linhas de estacionamento dão tanta orientação quanto os padrões do calçamento, os meio-fios, os limites e o *tapis vert* o fazem em Versalhes; redes de postes de iluminação substituem obeliscos e fileiras de urnas e estátuas como pontos de referência e continuidade no espaço vasto. Mas são os cartazes da estrada, por meio de suas formas esculturais ou silhuetas pictóricas, com sua posição específica no espaço, suas formas inclinadas e seus significados gráficos que identificam e unificam a megatextura. Eles fazem conexões verbais e simbólicas atra-

14

"Patinho de Long Island", de God's Own Junkyard

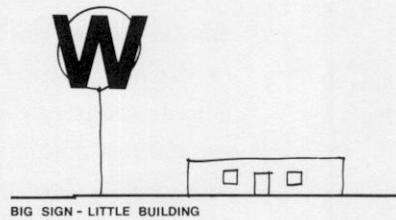
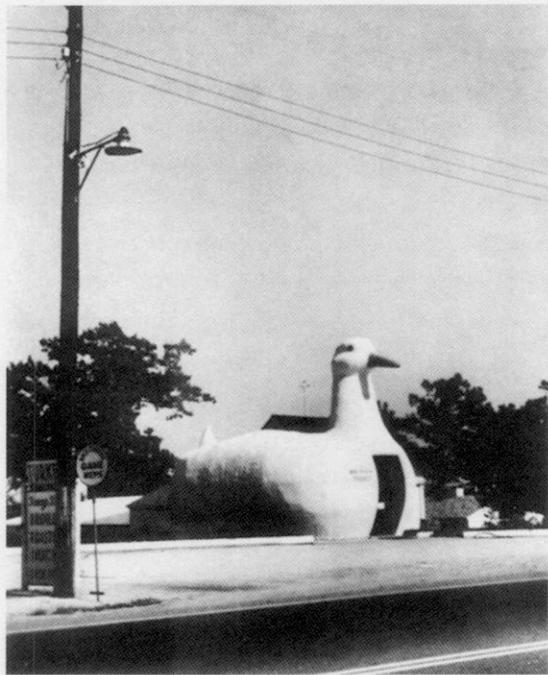
15

Anúncio grande-
edifício pequeno ou
edifício como
anúncio

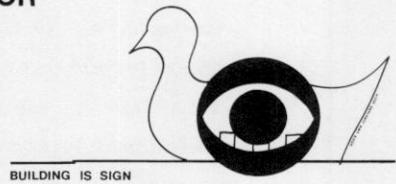
vés do espaço, comunicando uma complexidade de significados mediante centenas de associações feitas em poucos segundos e à distância. O símbolo domina o espaço. A arquitetura não é suficiente. Uma vez que as relações espaciais são feitas mais por símbolos do que por formas, a arquitetura nessa paisagem se torna mais símbolo no espaço do que forma no espaço. A arquitetura define muito pouco: o grande letreiro e a construção pequena são a regra na Rota 66.

O letreiro é mais importante do que a arquitetura. Isso se reflete no orçamento do proprietário. O letreiro na frente é uma extravagância vulgar, o prédio nos fundos, uma necessidade modesta. O que é barato aqui é a arquitetura. Às vezes, a própria construção é o anúncio: a avícola em forma de pato, chamada "O patinho de Long Island" [14, 15], é símbolo escultural e abrigo arquitetônico. Antes do movimento moderno, era freqüente a contradição entre o interior e o exterior na arquitetura, em particular na arquitetura urbana e monumental [16]. Os dormos barrocos eram símbolos, além de construções espaciais, e eles são maiores em escala e mais altos por fora do que por dentro, a fim de dominar o cenário urbano e comunicar sua mensagem simbólica. O mesmo ocorria com as fachadas falsas das lojas do Oeste: eram maiores e mais altas do que o interior para comunicar a importância da loja e realçar a qualidade e unidade da rua. Mas fachadas falsas são da ordem e da escala da Main Street. Com a cidade construída no deserto, à beira da rodovia do Oeste de hoje, podemos aprender novas e vívidas lições sobre uma arquitetura impura da comunicação. As construções pequenas e baixas, cinza-amarronzadas como o deserto, afastam-se da rua que é agora a rodovia, suas fachadas falsas estão separadas e postas na perpendicular da estrada, na forma de letreiros grandes e altos. Se tirarmos os letreiros, não existe o lugar. A cidade no deserto é comunicação intensificada ao longo da estrada.

De Roma a Las Vegas Las Vegas é a apoteose da cidade do deserto. Visitá-la na metade da década de 1960 era como visitar Roma no final da década de 1940. Para os jovens americanos dos anos 40, fa-



OR



miliarizados apenas com a cidade em forma de malha e dimensionada para o automóvel, e com as teorias antiurbanas da geração anterior de arquitetos, os espaços urbanos tradicionais, a escala de pedestre e as misturas — e, contudo, continuidades — de estilos das *piazze* italianas foram uma revelação significativa. Eles redescobriram a *piazza*. Duas décadas depois, os arquitetos talvez estejam prontos para lições similares sobre o grande espaço aberto, em grande escala e alta velocidade. Las Vegas é para a Strip o que Roma é para a Piazza.

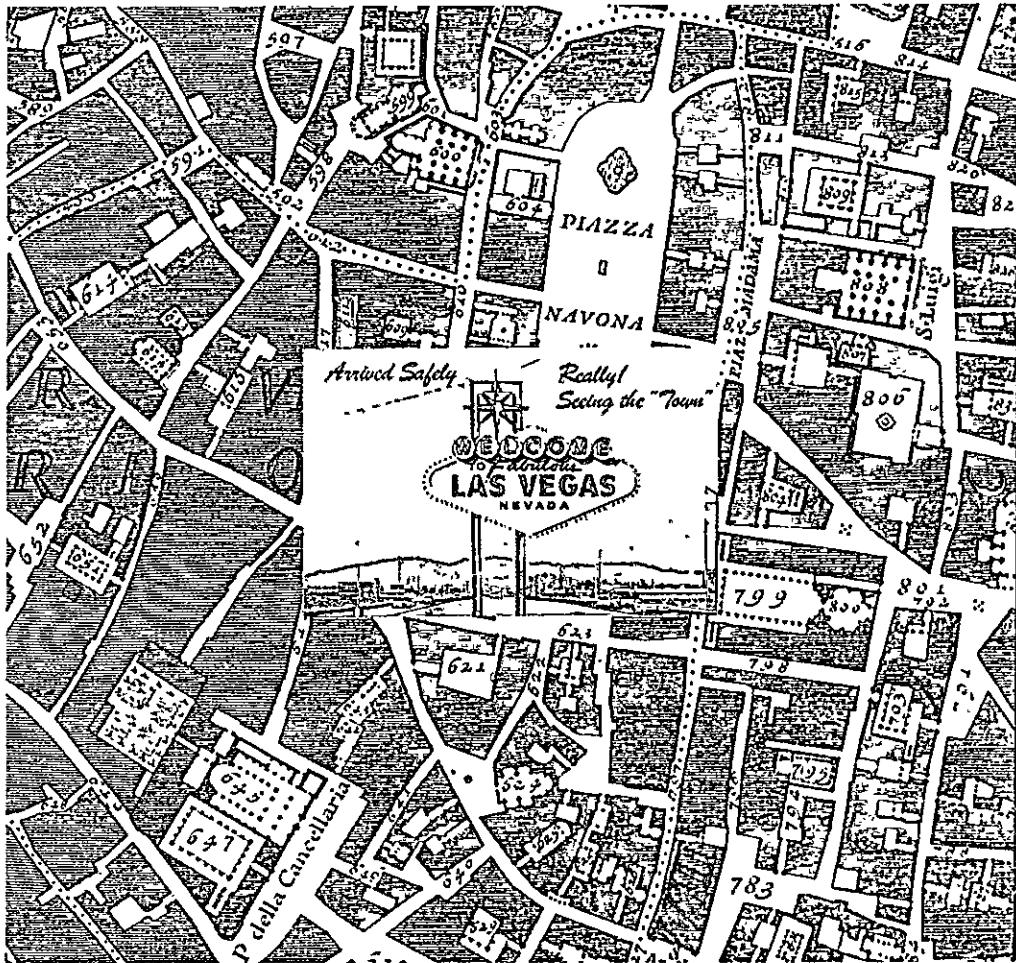
Há outros paralelos entre Roma e Las Vegas: seus assentamentos expandidos na Campagna e no deserto de Mojave, por exemplo, que tende a pôr em foco e aclarar suas imagens. Por outro lado, Las Vegas *foi* construída em um dia, ou melhor, a Strip foi implantada num deserto virgem em pouco tempo. Ela não foi sobreposta a uma configuração mais antiga, como a Roma dos peregrinos da Contra-Reforma e os corredores comerciais das cidades do Leste americano, e, portanto, é mais fácil de ser estudada. Ambas as cidades são antes arquétipo do que protótipo, um exemplo exagerado de onde se podem tirar lições para o típico. Ambas sobrepõem vivamente elementos de uma escala supranacional à malha local: igrejas na capital religiosa, cassinos e seus anúncios luminosos na capital do divertimento. Isso provoca justaposições violentas de uso e escala em ambas as cidades. As igrejas de Roma, em ruas e praças, estão abertas ao público; o peregrino, religioso ou arquiteto, pode caminhar de igreja em igreja. Em Las Vegas, o jogador ou arquiteto também pode entrar em vários cassinos ao longo da Strip. Os cassinos e vestíbulos de Las Vegas são decorativos, monumentais e abertos aos transeuntes; com exceção de uns poucos bancos e estações ferroviárias, eles são únicos nas cidades americanas. O mapa feito por Nolli na metade do século XVIII revela as conexões sensíveis e complexas entre os espaços públicos e privados de Roma [17]. As construções privadas são mostradas em hachura cinzenta que é penetrada pelos espaços públicos, exteriores e interiores. Esses espaços, ao ar livre ou cobertos, são minuciosamente

SCALE SPEED SYMBOL

AMIENS		persuader to enclosed space			
Egyptian Pylon		space divider with civic messages			
TRIUMPHAL ARCH		complex-space connector			
ROMAN THEATRE		ambiguous back drop			
HIGHWAY BILLBOARD		vast-space persuader			
LAS VEGAS		vast-space connector			

mente indicados por meio de *poché* mais escuro. Os interiores das igrejas são lidos como praças e jardins de palácios, ainda que se articule uma variedade de atributos e escalas.

Mapas de Las Vegas Um mapa “Nolli” da Las Vegas Strip revela e esclarece o que é público e o que é privado, mas aqui a escala é aumentada pela inclusão do estacionamento e a proporção sólido-vazio é invertida pelos espaços abertos do deserto. O mapeamento dos componentes de Nolli a partir de uma fotografia aérea proporciona um intrigante traçado dos sistemas da Strip [18]. Esses componentes, separados e redefinidos, poderiam ser os terrenos não construídos, o asfalto, os carros, as edificações e o espaço ceremonial [19 a-e]. Reunidos, eles descrevem o equivalente em Las Vegas do caminho do



peregrino, embora a descrição, tal como o mapa de Nolli, perca as dimensões iconológicas da experiência [20].

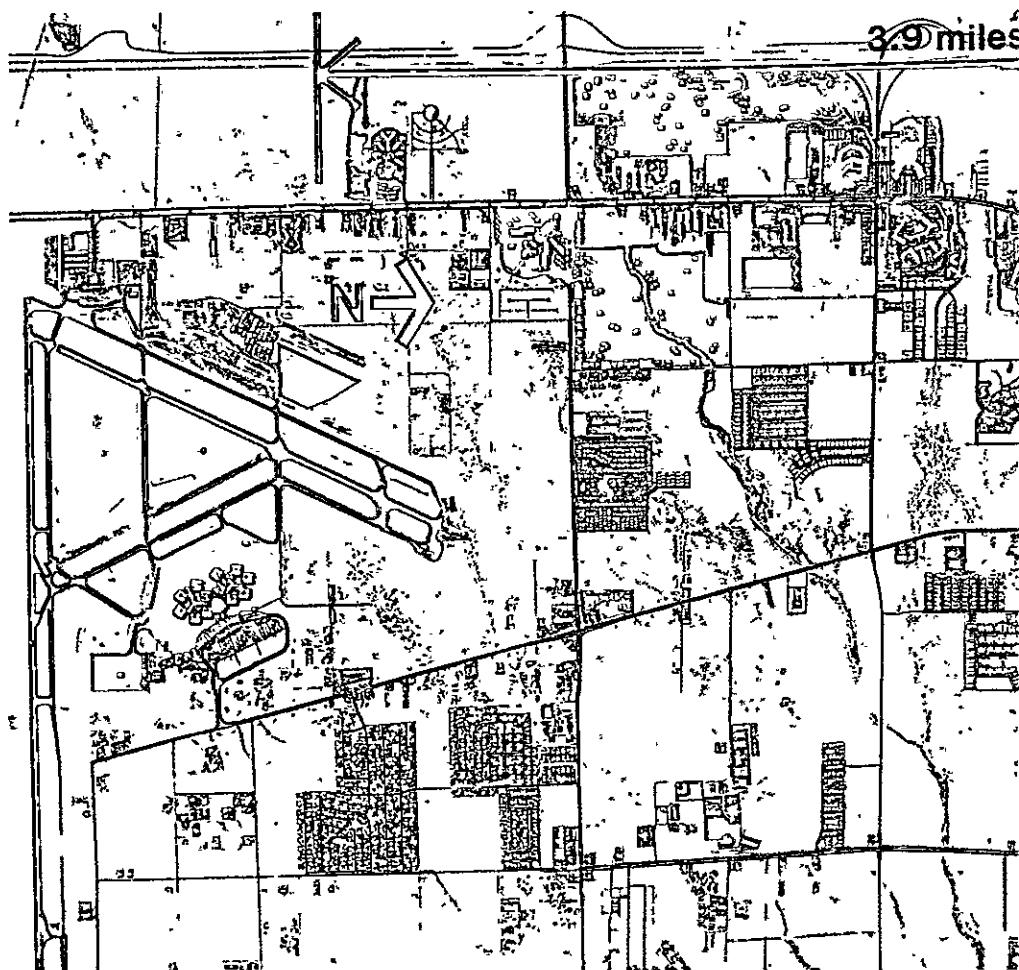
Um mapa convencional do uso do solo de Las Vegas pode mostrar a estrutura geral do uso comercial na cidade em relação aos outros usos, mas nenhum detalhe do tipo ou intensidade de uso. Porém, os mapas de “uso do solo” do interior dos complexos dos cassinos começam a sugerir o planejamento sistemático que todos os cassinos compartilham [21]. Os mapas de “endereços” e de “estabelecimentos” da Strip podem representar tanto a intensidade como a variedade do uso [22]. Mapas de distribuição mostram, por exemplo, padrões de igrejas e lojas de alimentos [24, 25] que Las Vegas compartilha com outras cidades, e outros de capelas matri-

moniais e locadoras de carros [26, 27] que são peculiares e direcionados pela Strip. É extremamente difícil evocar as qualidades ambientais de Las Vegas, porque elas dependem principalmente de *watts* [23], de animação e iconologia; porém, “mapas de mensagens”, mapas turísticos e folhetos sugerem um pouco disso [28, 71].

A Main Street e a Strip Um mapa das ruas de Las Vegas revela duas escalas de movimento dentro da trama urbana: a da Main Street e a da Strip [29, 30]. A rua principal de Las Vegas é a Fremont Street, e a mais antiga das duas concentrações de cassinos localiza-se ao longo de três ou quatro quadras dela [31]. Os cassinos são aqui parecidos com bazares, com seus caça-níqueis tilintantes próximos da calçada [32]. Os cassinos e hotéis da Fremont Street têm por foco o armazém ferroviário na cabeceira da rua, onde se conectam as escadas de movimento da ferrovia e da rua principal. O armazém desapareceu, substituído por um hotel, e a estação rodoviária é agora a entrada mais movimentada da cidade, mas o foco axial centrado no armazém da Fremont Street era visual e, possivelmente, simbólico. Isso contrasta com a Strip, onde uma segunda e posterior série de cassinos estende-se para o sul, na direção do aeroporto, a entrada da cidade em escala a jato [23, 24, 42, 43, 52, 54].

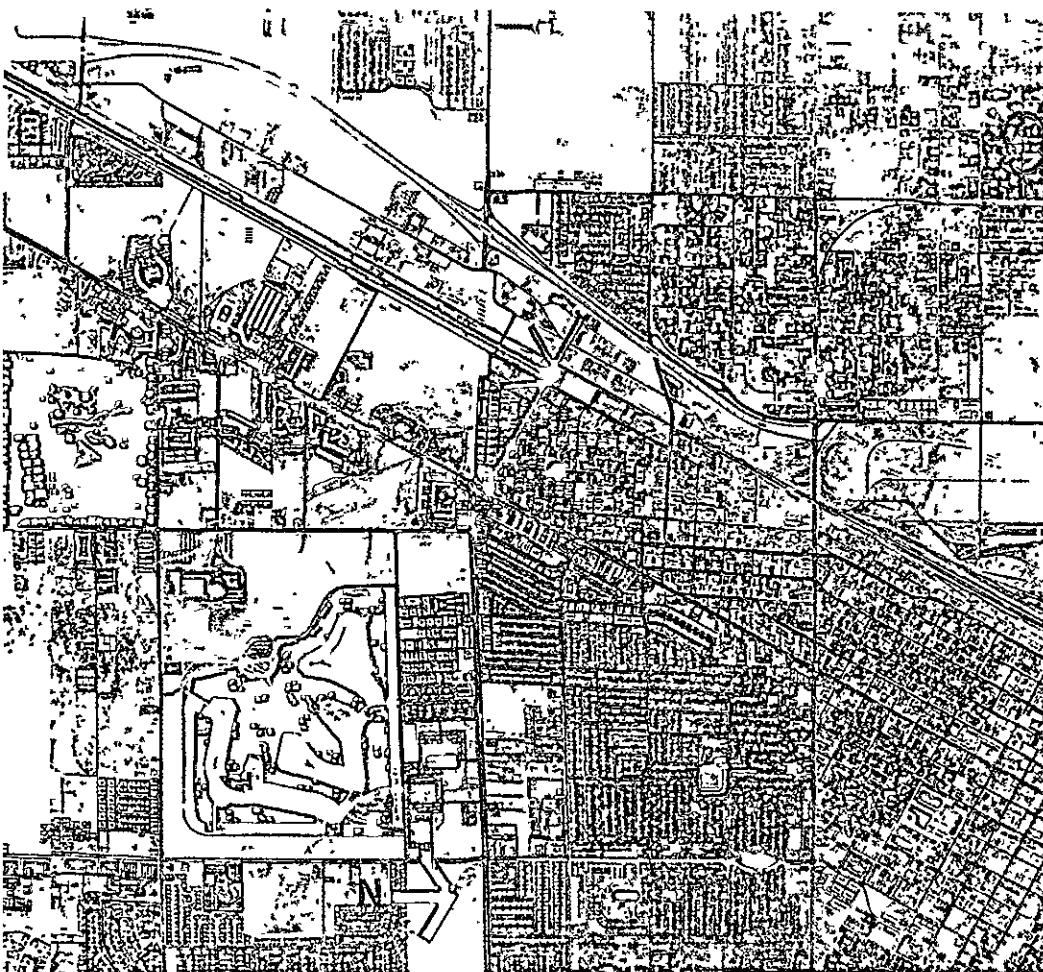
Somos apresentados à arquitetura de Las Vegas por um antepassado do terminal da TWA de Eero Saarinen, que é o edifício do aeroporto local. Para além dessa peça de imagem arquitetônica, as impressões assumem a escala do carro alugado no aeroporto. E eis o desenrolar-se da famosa Strip que, como Rota 91, liga o aeroporto ao centro da cidade [33].

Sistema e ordem na Strip A imagem do corredor comercial é caótica. A ordem da paisagem não é óbvia [34]. A estrada contínua e seus sistemas de conexões são absolutamente coerentes. A faixa central provê os retornos necessários a um passeio de carro dos freqüentadores de cassinos, bem como as entradas à esquerda para as ruas locais atravessadas pela Strip. O meio-fio permite freqüentes entra-



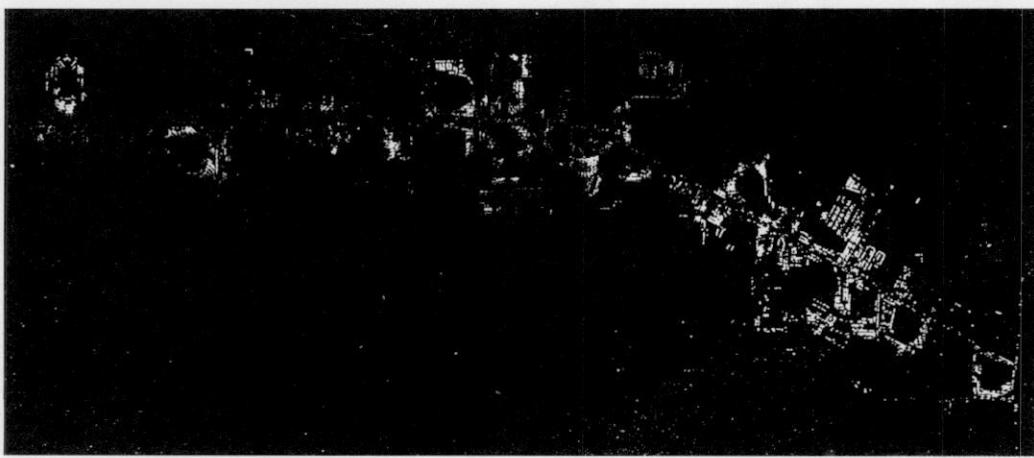
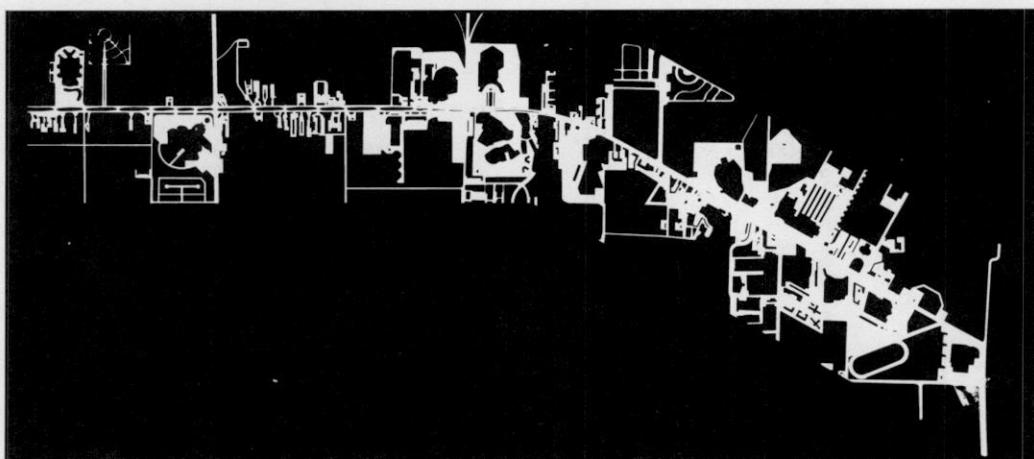
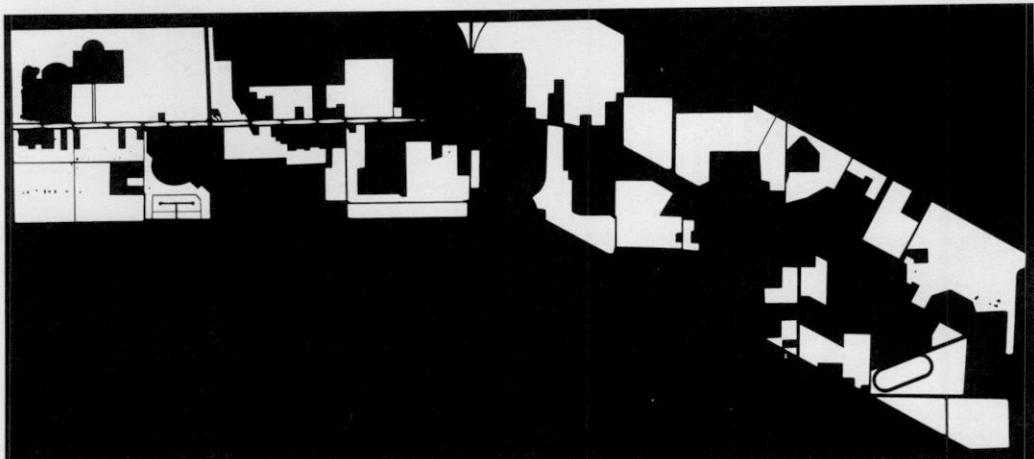
das à direita para os cassinos e outros estabelecimentos comerciais e facilita as transições difíceis entre a estrada e o estacionamento. Os postes de iluminação são supérfluos em muitos trechos da Strip — que são iluminados de modo incidental, mas abundante, pelos anúncios luminosos —, mas sua consistência de forma e posição e seu perfil arqueado começam a identificar durante o dia um espaço contínuo da estrada, e seu ritmo constante contrasta de modo eficaz com os ritmos desiguais dos letreiros [35].

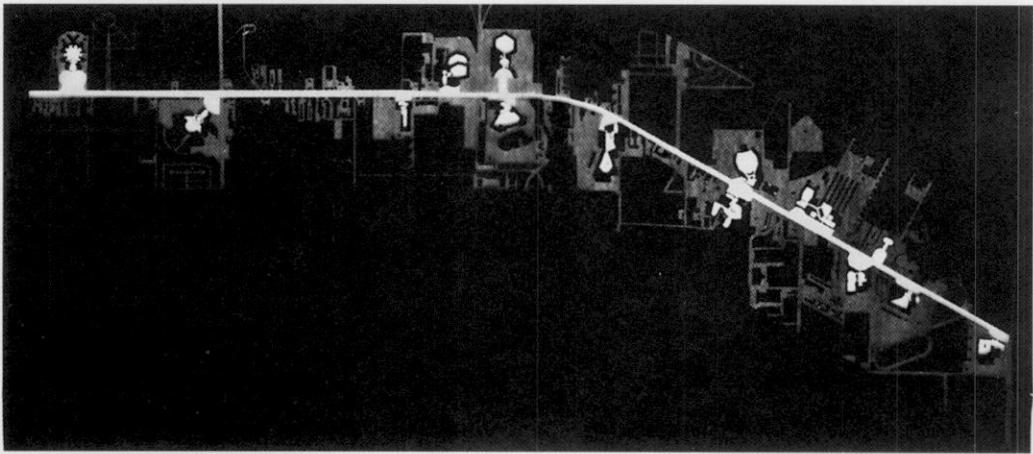
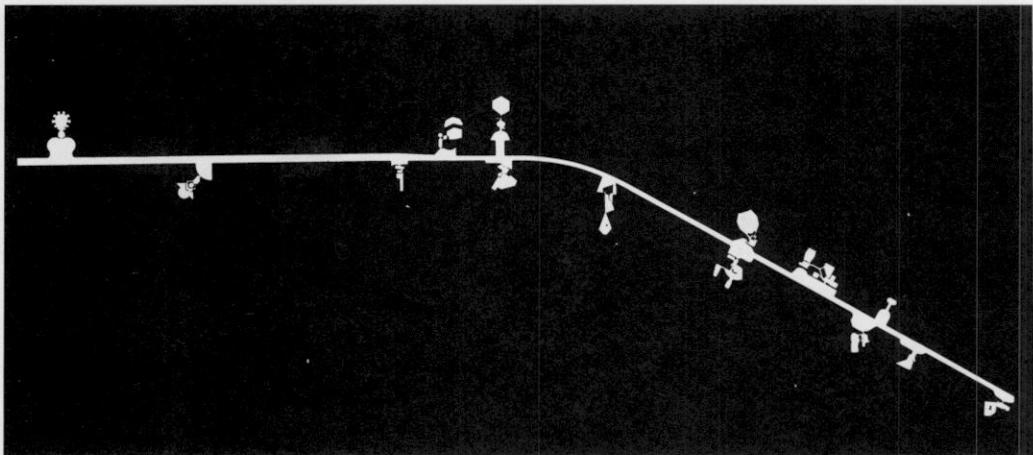
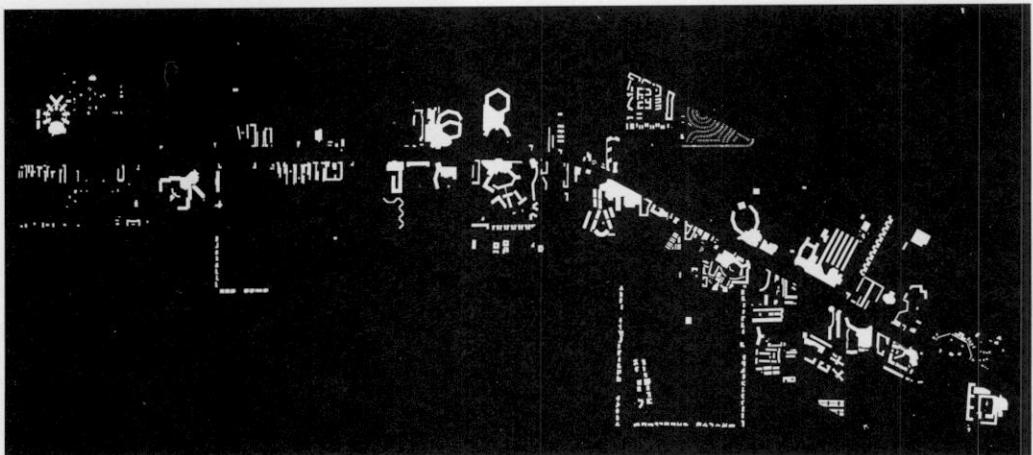
Esse contraponto reforça o contraste entre dois tipos de ordenamento na Strip: a ordem visual óbvia dos elementos da rua e a ordem visual difícil dos edifícios e letreiros. A zona *da* estrada é de ordem compartilhada. A zona *à margem* da estrada tem uma



ordem individual [36]. Os elementos da estrada são cívicos. Os edifícios e letreiros são privados. Em combinação, eles abarcam continuidade e descontinuidade, ir e parar, clareza e ambigüidade, cooperação e competição, a comunidade e o individualismo feroz. O sistema da estrada dá ordem às funções sensíveis de saída e entrada, bem como à imagem da Strip como um todo seqüencial. Ele também gera lugares para que empreendimentos individuais cresçam e controla a direção geral desse crescimento. Ele possibilita variedade e mudança ao longo de suas margens e acomoda a ordem competitiva e contrapontística dos empreendimentos individuais.

Há uma ordem ao longo das margens da estrada. Uma grande variedade de atividades justapõe-se na Strip: postos de gaso-





19a
Alta Strip, terrenos
não ocupados

19b
Asfalto

19c
Automóveis

19d
Edificações

19e
Espaço ceremonial

20
Las Vegas, por Noll

lina, motéis menores e cassinos multimilionários. Bangalôs convertidos em capelas matrimoniais (“aceitam-se cartões de crédito”), com campanários delineados em néon, podem aparecer em qualquer lugar a caminho do centro da cidade. Na Strip não há necessidade da proximidade imediata de usos relacionados, como na Main Street, onde vai-se a pé de uma loja a outra, pois a interação é feita por carro e estrada. *Dirige-se* de um cassino até o outro, mesmo quando são adjacentes, devido à distância entre eles, e não cai nada mal um posto de gasolina intermediário.

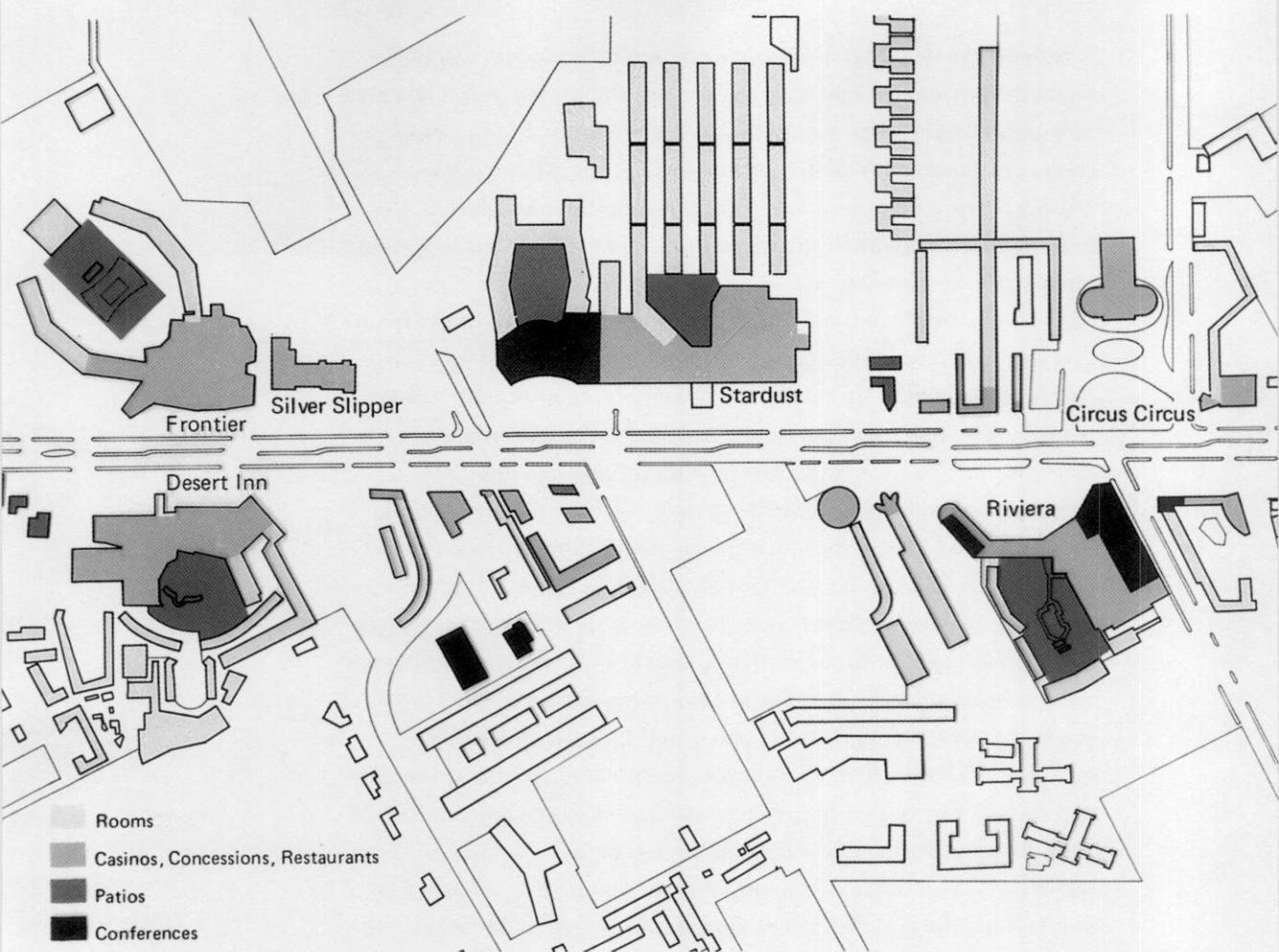
Mudança e permanência na Strip A taxa de obsolescência de um letreiro parece estar mais próxima da de um automóvel do que da de um edifício. O motivo não é a degeneração física, mas o que os concorrentes estão fazendo em volta. O sistema de *leasing* operado pelas empresas do ramo e a possibilidade de isenção total de impostos podem ter algo a ver com isso. As partes mais características e monumentais da Strip, os letreiros luminosos e as fachadas dos cassinos, são também as mais mutáveis; são as estruturas neutras, do tipo motel de trás, que sobrevivem à sucessão de cirurgias plásticas e de temas à frente. O hotel e cassino Aladdin é mourisco na frente e Tudor atrás [13].

O maior crescimento de Las Vegas ocorreu a partir da Segunda Guerra Mundial [37-40]. Há mudanças notáveis todos os anos: novos hotéis e letreiros, bem como estruturas de estacionamento ornamentadas com néon, que substituem os terrenos para estacionar na Fremont Street e atrás dela. Tal como a aglomeração de capelas numa igreja romana e a seqüência estilística de pilares numa catedral gótica, o cassino Golden Nugget evoluiu, em trinta anos, de um edifício com um único letreiro luminoso para uma construção totalmente coberta por anúncios [41]. O Stardust Hotel engoliu um pequeno restaurante e um segundo hotel em sua expansão e uniu as três fachadas com 180 metros de néon programado por computador.

A arquitetura da Strip É difícil pensar em cada cassino resplandecente como algo que não seja único, e assim deve ser, pois a boa técnica publicitária exige a diferenciação do produto. Porém, esses cassinos têm muito em comum porque estão sob o mesmo sol, na mesma Strip, e desempenham funções semelhantes; diferem de outros cassinos — digamos, da Fremont Street — e dos outros hotéis que não são cassinos [42, 43].

Um complexo hotel-cassino típico compõe-se de um edifício que está suficientemente perto da estrada para ser visto atrás dos carros estacionados, mas longe o suficiente para acomodar vias de serviço, pontos de retorno e estacionamento. O estacionamento na frente é um sinal: ele tranqüiliza o cliente, mas não obscurece o prédio. É um estacionamento de prestígio: o cliente paga. A maior parte do estacionamento, ao longo das laterais do complexo, permite acesso direto ao hotel, mas fica visível da estrada. Raramente fica atrás. As escadas de movimento e espaço da estrada têm relação com as distâncias entre os edifícios; uma vez que estão distantes uns dos outros, podem ser percebidos em alta velocidade. O metro quadrado da frente da Strip ainda não atingiu o valor que tinha outrora na Main Street, e o estacionamento ainda é uma utilização apropriada. O grande espaço entre as construções é característico da Strip. É significativo que a Fremont Street seja mais fotogênica do que a Strip. Um único cartão postal pode conter uma vista do Golden Horseshoe, do Mint Hotel, do Golden Nugget e do Lucky Casino. Uma única tomada da Strip é menos espetacular; seus espaços enormes devem ser vistos como seqüências em movimento [44, 46].

A fachada lateral do complexo é importante, porque é vista pelo tráfego que se aproxima de uma distância maior e por mais tempo do que a fachada principal. As empenas rítmicas das laterais longas, baixas, metade em madeira do motel do Aladdin, com seu estilo inglês medieval, são legíveis de modo enfático desde o outro lado do espaço de estacionamento [45] e através dos letreiros e da estátua gigantesca do vizinho posto de gasolina Texaco, além de contrastarem com o quê de Oriente Médio moderno da frente



do cassino. As fachadas dos cassinos da Strip inclinam-se amiúde em forma e ornamento para a direita, para saudar o tráfego da faixa da direita. Os estilos modernos usam um portão de entrada em plano diagonal. Os estilos internacionais brasileiróides usam formas livres.

Postos de gasolina, motéis e outros tipos mais simples de construções seguem, em geral, esse sistema de inclinação na direção da estrada por meio da posição e forma de seus elementos. Independentemente da fachada, os fundos da edificação não têm estilo, porque o todo está voltado para a frente e ninguém vê o que está atrás. Os postos de gasolina exibem sua universalidade [47] com o objetivo de demonstrar semelhança com aquele que fica perto de sua casa — o posto onde você é conhecido. Mas aqui eles não são a coisa mais brilhante da cidade. Ela os galvaniza. Um motel é um motel em qualquer lugar [48]. Mas aqui a imaginação é aquecida pela necessidade de competir com a vizinhança. A influência artística disseminou-se e os motéis de Las Vegas apresentam luminosos que não se vêem em nenhum outro lugar. Sua vivacidade alcança um nível intermediário entre os cassinos e as capelas matrimoniais. Estas, como muitos usos do solo urbano, não têm uma forma específica [49]. Tendem a ser mais um entre uma série de usos do tipo mais generalizado de edificação (um bangalô ou uma fachada de loja). Mas o estilo ou a imagem da capela matrimonial se mantém em diferentes tipos por meio do uso de ornamentos simbólicos em néon, e a atividade se adapta a diferentes plantas herdadas. Como em outras ruas da cidade, existem equipamentos de rua na Strip, mas dificilmente são notados.

Para além da cidade, a única transição entre a Strip e o deserto de Mojave é uma zona de latas de cerveja oxidadas [50]. Dentro da cidade, a transição é igualmente súbita e impiedosa. Os cassinos cujas fachadas se relacionam de modo tão sensível com a estrada dão suas costas malcuidadas ao entorno local, expondo as formas e espaços residuais dos equipamentos mecânicos e áreas de serviço.

22

Mapa com a localização dos estabelecimentos comerciais do andar térreo (1961) de três corredores comerciais de Las Vegas

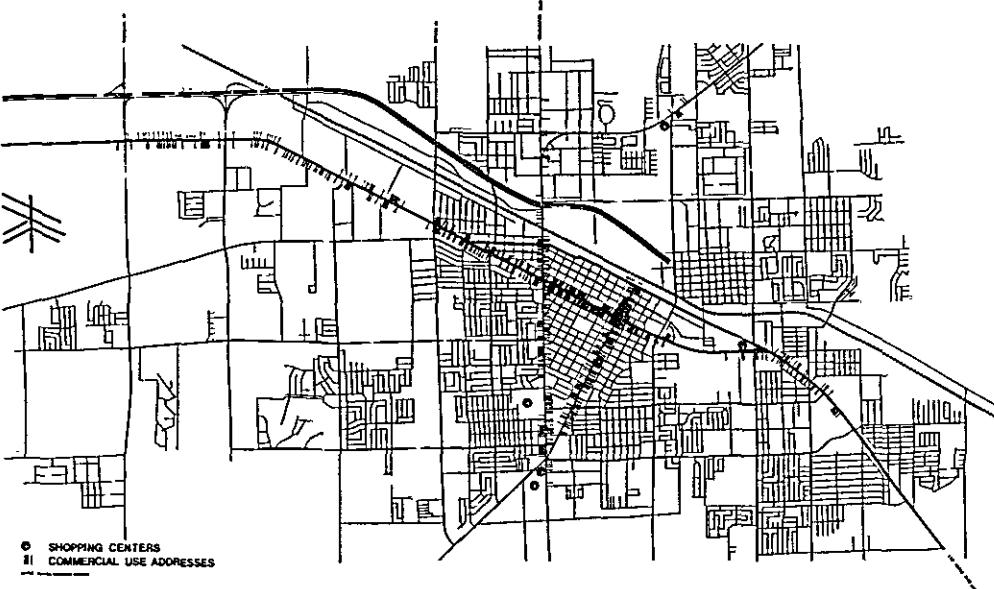
23

Graus de iluminação na Strip

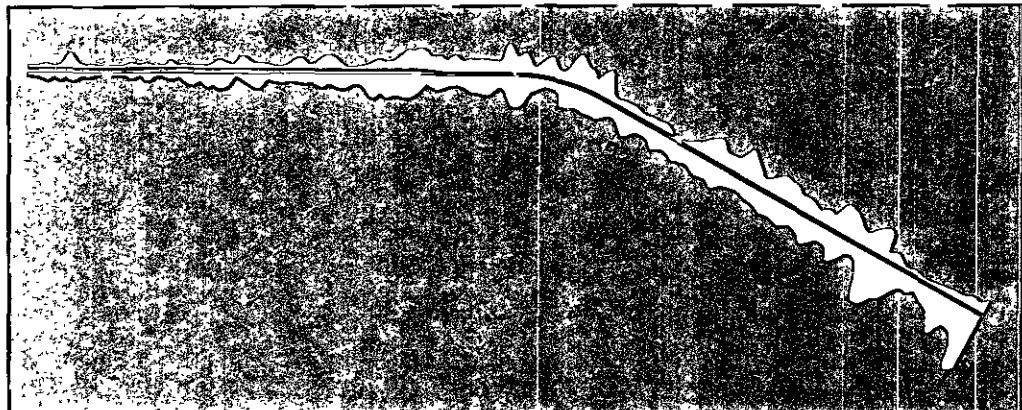
6. No original, autoscapse, um trocadilho com *landscape*, paisagem, panorama. Para lembrar o trocadilho, usou-se "autorama", obviamente sem referência à pista em miniatura [N.T.].

O oásis interno Se os fundos do cassino são diferentes da frente em nome do impacto visual no "autorama",⁶ o interior contrasta com o exterior por outros motivos. A seqüência interna a partir da porta de entrada passa pelas áreas de jogo, de refeições, de diversão e de compras e chega ao hotel. Quem estaciona ao lado e entra por ali pode interromper a seqüência. Mas a circulação do todo tem por foco as salas de jogo. Em um hotel de Las Vegas, a portaria está invariavelmente atrás de quem entra no vestíbulo; à frente, estão as mesas de jogo e as máquinas caça-níqueis. O vestíbulo é a sala de jogo. O espaço interior e o pátio, em sua separação exagerada do entorno, têm características de um oásis.

A iluminação de Las Vegas A sala de jogos é sempre muito escura; o pátio, sempre muito iluminado. Mas ambos estão fechados. A primeira não tem janelas, o segundo se abre apenas para o céu. A combinação de escuridão e confinamento da sala de jogos e seus subespaços contribui para a privacidade, proteção, concentração e controle. O labirinto sob o teto baixo jamais se liga com a luz externa ou o espaço exterior. Isso desorienta o ocupante no espaço e

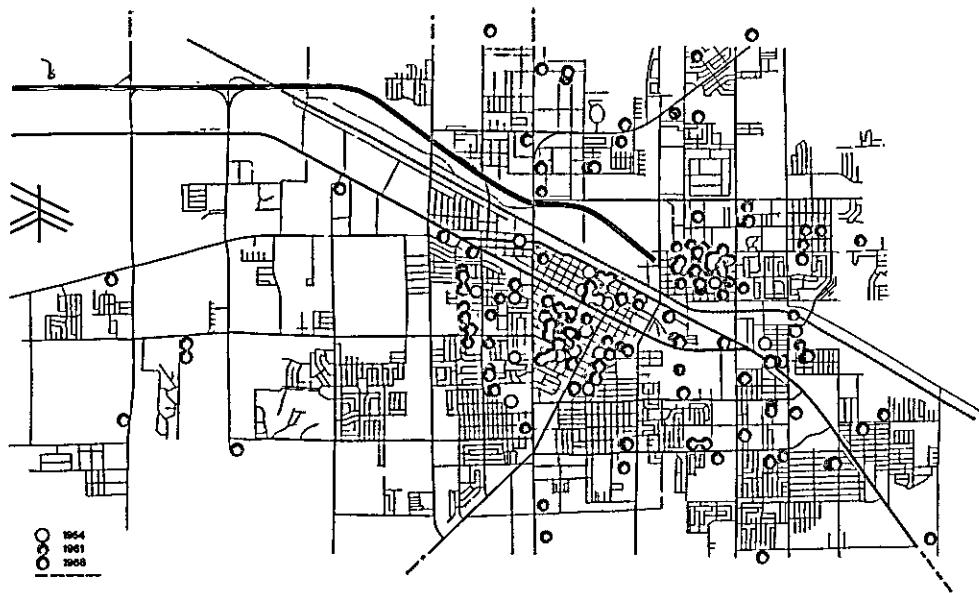


no tempo. Perde-se a noção de onde se está e de que horas são. O tempo é ilimitado, pois a luz é exatamente a mesma ao meio-dia e à meia-noite. O espaço é ilimitado, já que a luz artificial mais obscurece do que define suas fronteiras [51]. A luz não é usada para definir o espaço. Paredes e tetos não servem de superfícies de reflexo para a luz, mas são absorventes e escuras. O espaço é fechado, mas sem limites, porque suas bordas são escuras. As fontes de luz, os lustres e os próprios caça-níqueis que brilham como *jukeboxes* são independentes das paredes e do teto. A ilumi-

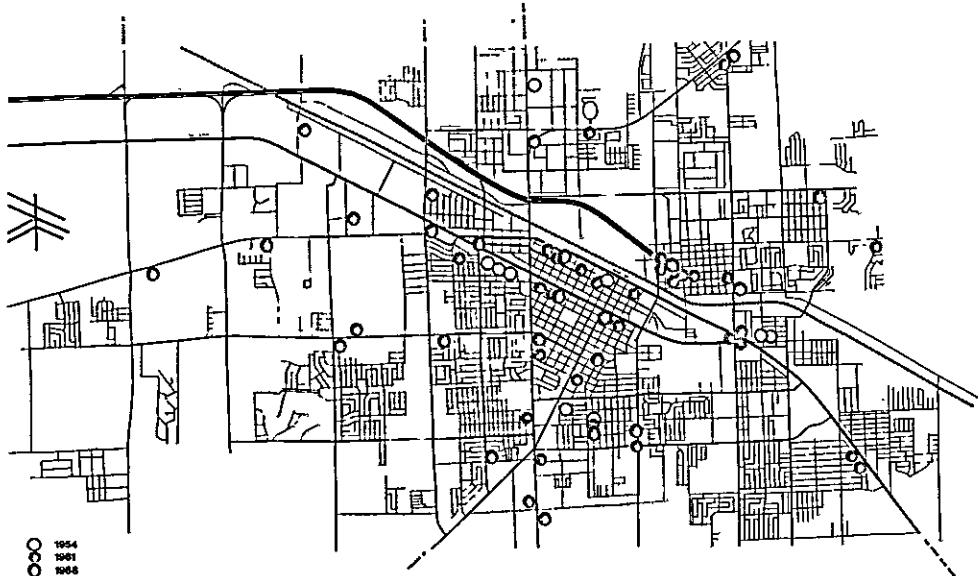


nação é antiarquitetônica. Baldaquinos iluminados, mais do que em toda Roma, pairam sobre as mesas no sombrio e ilimitado restaurante do Sahara Hotel.

Os interiores com luz artificial e ar condicionado complementam a luz ofuscante e o calor do deserto agorafóbico, na escala do automóvel. Mas o pátio interno do motel atrás do cassino é literalmente um oásis em um ambiente hostil [52]. Seja moderno orgânico ou neoclássico barroco, ele contém os elementos fundamentais do oásis clássico: jardins, água, folhagens, escala íntima e espaço fechado. Ali estão a piscina, as palmeiras, a grama e outras impor-

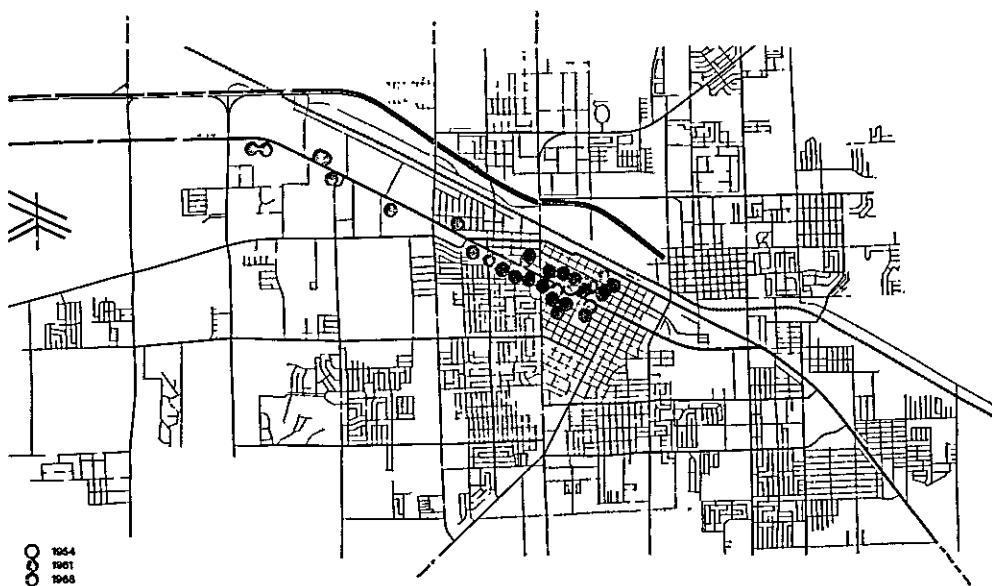


COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: CHURCHES

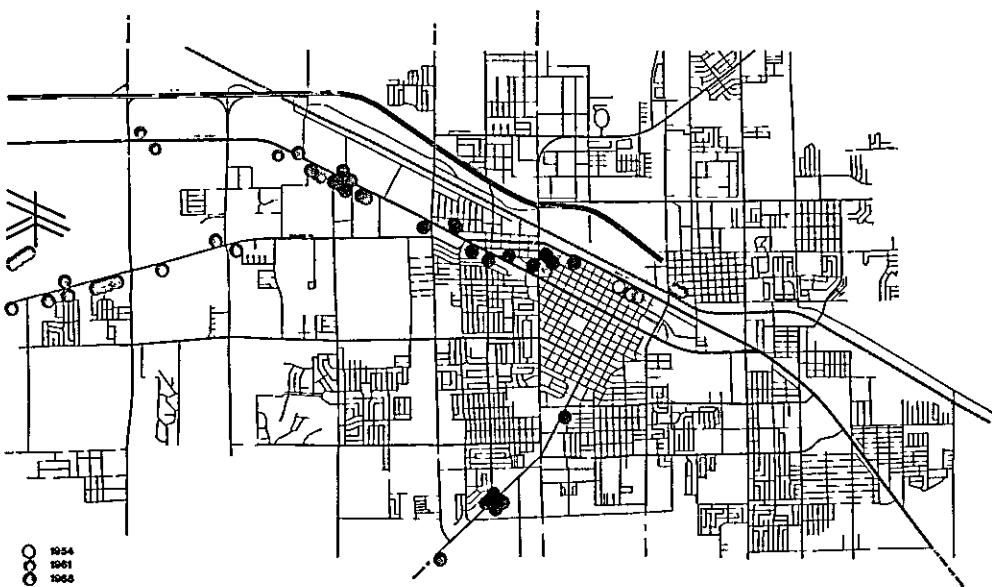


COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: FOOD STORES

24-27
Mapas com
padrões
comparativos
de atividades:
distribuição de
igrejas, lojas
de alimentos,
capelas matrimo-
niais, locadoras
de carros

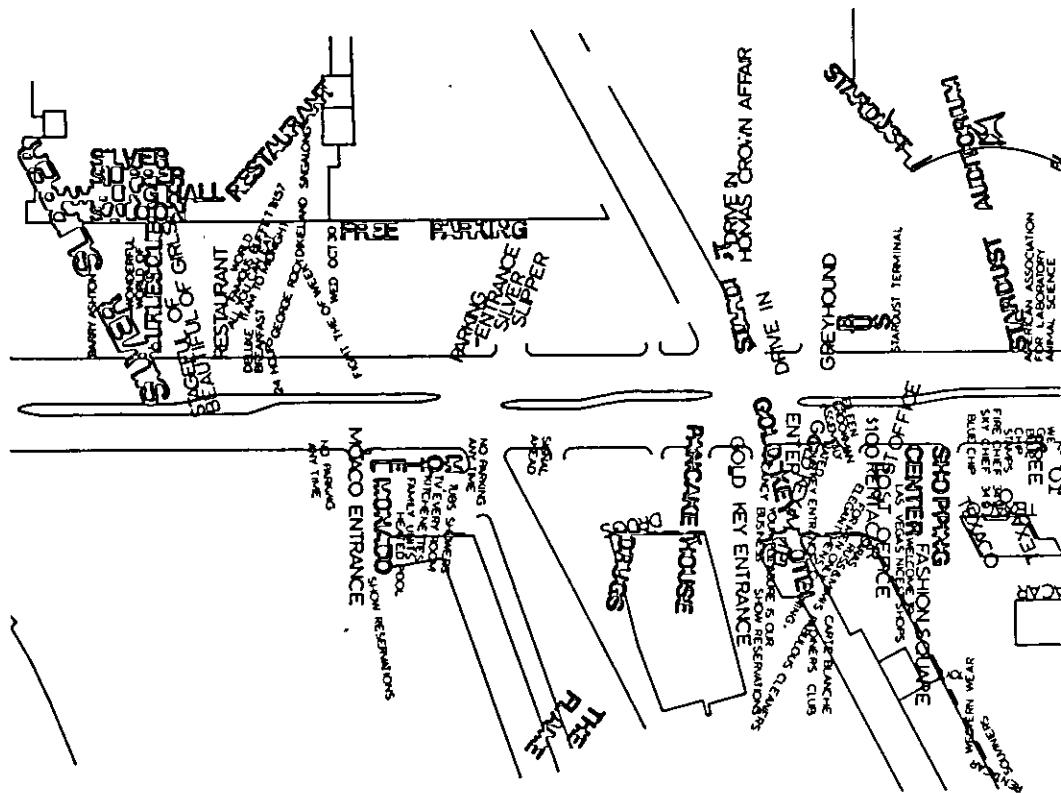


COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: WEDDING CHAPELS



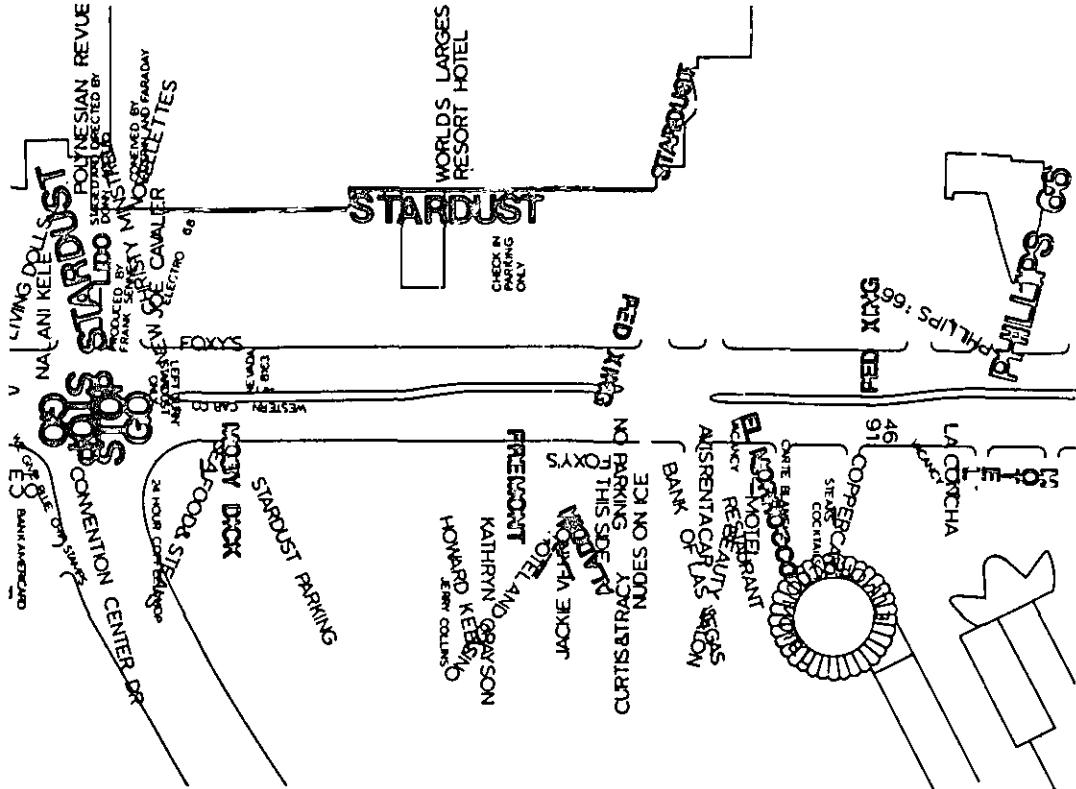
COMPARATIVE ACTIVITY PATTERNS: AUTOMOBILE RENTAL

Mapa da Las Vegas Strip (detalhe) mostrando todas as palavras escritas que são vistas da estrada

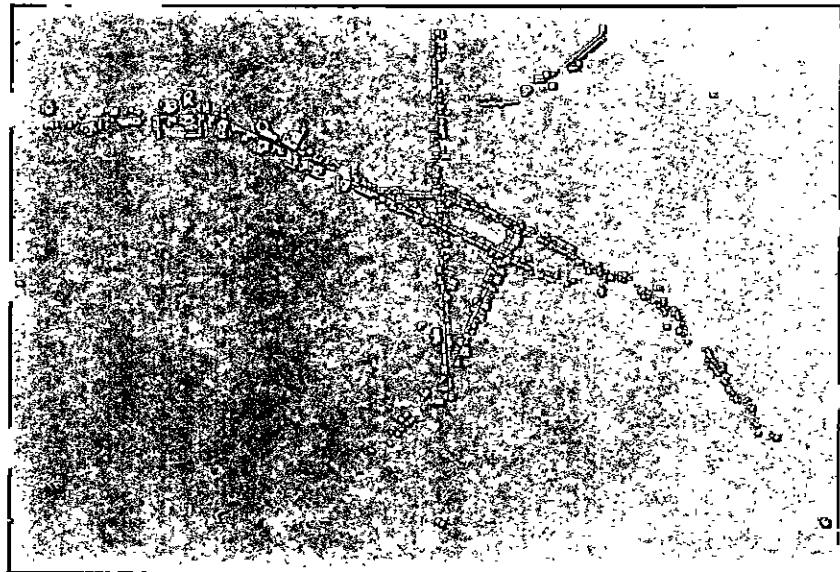
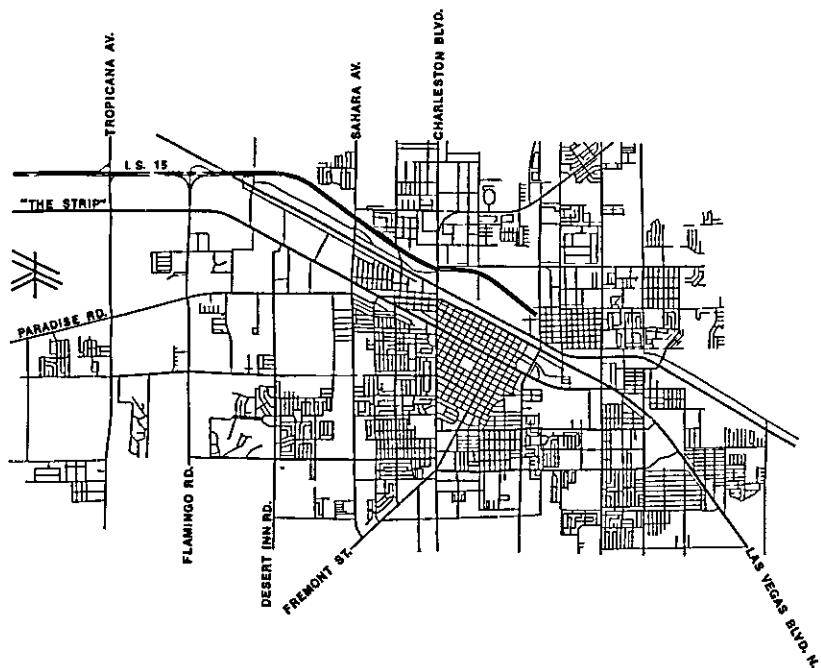


tações horticulturais, plantadas num pátio calçado, cercado por suítes de hotel com sacadas ou terraços voltados para esse pátio, de modo a garantir a privacidade. O que dá emoção aos guarda-sóis e espreguiçadeiras é a lembrança recente e vívida dos carros hostis no deserto de asfalto lá fora. O oásis do pedestre no deserto de Las Vegas é o recinto principesco do Alhambra e a apoteose de todos os pátios internos de motel com piscinas mais simbólicas do que úteis, dos restaurantes baixos e planos com interiores exóticos e das bonitas galerias comerciais da *strip* americana.

Monumentalidade arquitetônica e o espaço grande e baixo Em Las Vegas, o cassino é um espaço grande e baixo. É o arquétipo de todos os espaços interiores públicos cuja altura é diminuída por causa do orçamento e do ar condicionado. (Os tetos baixos e espe-)



lhados também permitem a observação das salas de jogos.) No passado, o volume era determinado pelo vão estrutural; era relativamente fácil conseguir altura. Hoje, é fácil conseguir o vão e o volume é determinado pelas limitações mecânicas e econômicas da altura. Mas estações ferroviárias, restaurantes e arcadas comerciais de apenas três metros de altura refletem também uma mudança de atitude em relação à monumentalidade em nosso ambiente. No passado, grandes vãos com suas alturas concomitantes eram um ingrediente da monumentalidade arquitetônica [53]. Mas nossos monumentos não são o *tour de force* ocasional de um Astrodome, um Lincoln Center, ou de um aeroporto subsidiado. Estes provam apenas que espaços grandes e altos não fazem automaticamente a monumentalidade arquitetônica. Substituímos o espaço monumental da Pennsylvania Station por um metrô de superfície, e se o termi-



29	Mapa das ruas de Las Vegas
30	Mapa com os edifícios de três corredores comerciais (strips) de Las Vegas

nal da Grand Central conserva sua monumentalidade, isso se deve principalmente a sua magnífica conversão em veículo de publicidade. Assim, raramente conseguimos monumentalidade arquitetônica quando tentamos; nosso dinheiro e nossa habilidade não vão para a monumentalidade tradicional que expressava coesão da comunidade por meio de elementos arquitetônicos de grande escala, unificados, simbólicos. Talvez devêssemos admitir que nossas catedrais são capelas sem a nave e que, com exceção dos teatros e parques esportivos, o espaço communal grande é um espaço para multidões de indivíduos anônimos sem conexões explícitas uns com os outros. Os labirintos baixos e grandes do restaurante escuro com reservados combinam o estar juntos e, contudo, separados, tal como o cassino de Las Vegas. A iluminação do cassino obtém uma nova monumentalidade para o espaço baixo. As fontes controladas de luz artificial e colorida no interior dos recintos escuros expandem e unificam o espaço ao obscurecer seus limites físicos. Não se está mais na *piazza* limitada, mas sob as luzes tremeluzentes da cidade à noite.

Os estilos de Las Vegas O cassino de Las Vegas é uma combinação de formas. O complexo projeto do Caesars Palace — um dos mais grandiosos — inclui salas de jogo, jantar e banquete, clubes noturnos e auditórios, lojas e um hotel completo. É também uma combinação de estilos. A colunata da fachada é São Pedro-Bernini no projeto, mas Yamasaki no vocabulário e na escala [54, 55]; o mosaico azul e dourado vem do túmulo cristão primitivo de Galla Placidia. (A simetria barroca de seu protótipo impede uma inflexão para a direita nessa fachada.) Adiante e acima encontra-se uma laje barroca à Gio Ponti-Pirelli e depois disso, por sua vez, uma ala baixa em estilo de motel neoclássico moderno. A economia venceu a simetria numa ampliação recente. Mas a nova laje e os vários estilos estão integrados por uma ubiquidade de telas Ed Stone. O paisagismo também é eclético. Dentro da *piazza* San Pietro encontra-se o estacionamento-anúncio. Entre os carros estacionados erguem-se cinco fontes, em vez das duas de Carlo Maderno; os ciprestes de Villa d'Este pontuam

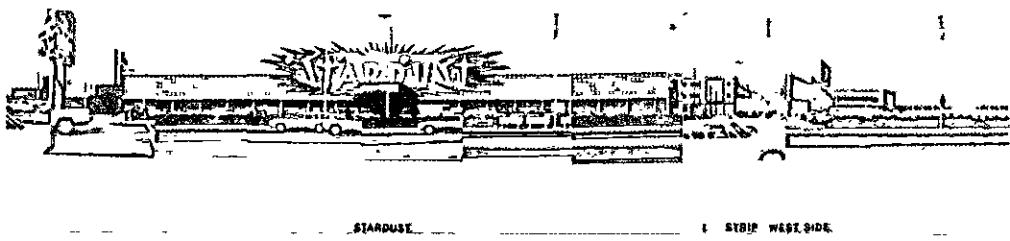
ainda mais o ambiente do estacionamento. O *Rapto das sabinas*, de Gian de Bologna, e estátuas de Vênus e Davi, com leves exageros anatômicos, enfeitam a área em torno do portão de entrada. Quase cortando ao meio uma Vênus, há um anúncio da locadora de automóveis Avis identificando sua agência no local [56-58].

A aglomeração do Caesars Palace e da Strip em seu conjunto aproxima-se do espírito, senão do estilo, do fórum romano tardio, com suas acumulações ecléticas. Mas o luminoso do Caesars Palace, com suas colunas clássicas e plásticas, é mais etrusco do que romano no sentimento [59, 60]. Embora não tão alto quanto o letreiro do Dunes Hotel ao lado ou o símbolo da Shell no lado oposto, sua base está ornada por centuriões romanos [61], laqueados como hambúrgueres Oldenburg, que espiam por sobre o mar de automóveis seu império deserto que vai até as montanhas longínquas. Suas acompanhantes estatuárias, que carregam bandejas de frutas, sugerem as festividades lá de dentro e compõem o pano de fundo para as fotos de família dos turistas do Meio-Oeste. Imensos anúncios luminosos misesianos anunciam artistas caros e antiquados como Jack Benny, em letreiros ao estilo das casas de espetáculo da década de 1930, apropriado para Benny, embora não tanto para a arquitrave romana que quase ornamenta. As caixas luminosas não estão na arquitrave: situam-se fora do centro, sobre as colunas, para que fiquem voltadas para a estrada e o estacionamento.

Os letreiros de Las Vegas Os letreiros inclinam-se para a estrada ainda mais do que as edificações. O grande luminoso — independente do prédio e de caráter mais ou menos escultural ou pictórico — inclina-se por sua posição, perpendicular à estrada e à beira dela, por sua escala e, às vezes, por sua forma. O luminoso do hotel e cassino Aladdin parece flexionar-se para a estrada pelas curvas em sua forma [62]. Ademais, é tridimensional e tem partes giratórias. O letreiro do Dunes Hotel é mais casto: é apenas bidimensional e suas costas repetem a frente, mas é uma edificação de 22 andares de altura que pulsa à noite [63]. O do The Mint Hotel, na esquina



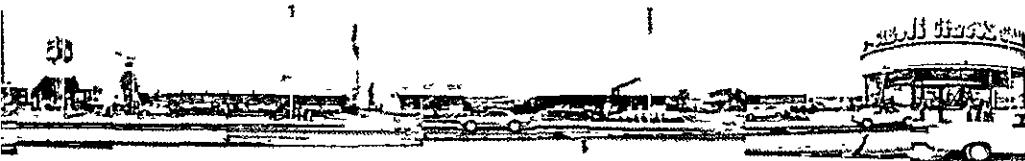
Detalhe de uma elevação da Strip à maneira de Edward Ruscha. Fazem-se mapas do Canal Grande e do Reno mostrando a rota margeada por seus palácios. Ruscha fez um da Sunset Strip. Nós o imitamos, fazendo uma representação gráfica da Las Vegas Strip



7. Maneira informal de dizer “como vai, amigo?” [N.T.]

8. Tom Wolfe,
The Kandy-Colored Tangerine-Flake Streamline Baby. Nova York,
Noonday Press,
1966, p. 8.

da Rota 91 com a Fremont Street, inclina-se no sentido do cassino a várias quadras de distância. Os letreiros luminosos de Las Vegas usam diversos meios — palavras, imagens e esculturas — para persuadir e informar. Eles são, contraditorialmente, para o dia e para a noite. O mesmo letreiro funciona como uma escultura policromática ao sol e como silhueta preta contra o sol; à noite, é uma fonte de luz. Ele gira durante o dia e se torna um jogo de luz à noite [64-67]. Contém escadas para *close-up* e para a distância [68]. Las Vegas tem o letreiro mais comprido do mundo, do Thunderbird, e o mais alto, do Dunes. À distância, alguns mal se distinguem dos hotéis altos que ficam na Strip. O anúncio do Pioneer Club, na Fremont Street, fala. Seu caubói, de dezoito metros de altura, diz “Howdy Pardner”⁷ a cada trinta segundos. O grande luminoso do Aladdin gerou um menor, de proporções semelhantes, para marcar a entrada do estacionamento. “Mas que letreiros!”, diz Tom Wolfe. “Eles se erguem em formas diante das quais o vocabulário da história da arte é inútil. Posso apenas tentar oferecer nomes — Bumerangue Moderno, Palheta Curvilinear, Espiral Flash Gordon de Alerta Ming, Parábola do Hambúrguer MacDonald, Elipse do Cassino Mint, Orla de Miami Beach.”⁸ Os prédios também são anúncios luminosos. À noite, na Fremont Street, prédios inteiros se iluminam, mas não pelo reflexo de focos de luz: eles mesmos se tornam fontes de luz graças a tubos de néon colocados bem próximos uns dos outros. Em meio à diversidade, os letreiros familiares da Shell e da Gulf erguem-se como faróis amistosos numa terra es-

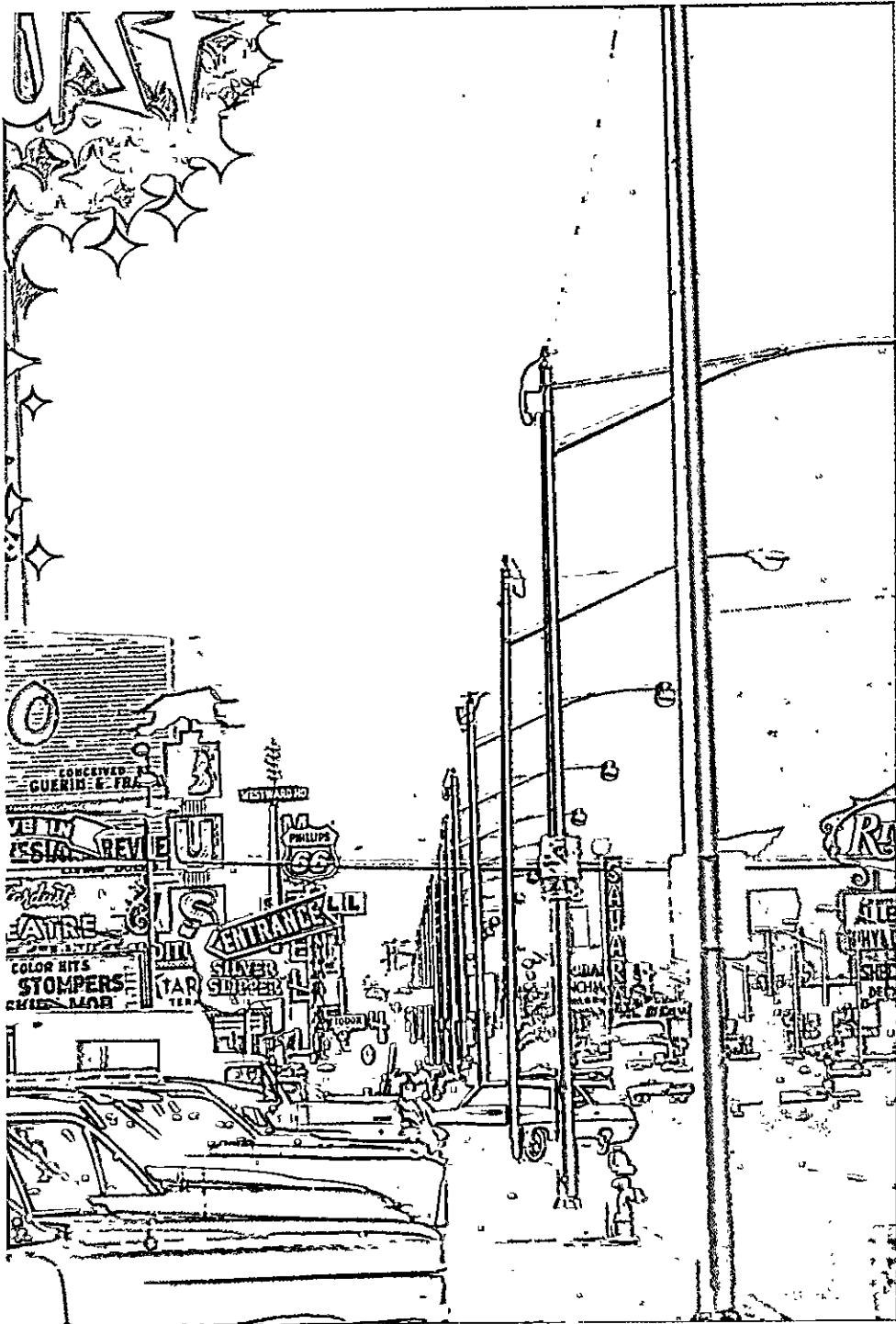


trangeira. Mas em Las Vegas, eles são três vezes mais altos do que no posto de gasolina de sua cidade, para poder enfrentar a concorrência dos cassinos.

A inclusão e a ordem difícil Segundo Henri Bergson a desordem é a ordem que não conseguimos ver. A ordem que emerge da Strip é complexa. Não é a ordem rígida e fácil do projeto de renovação urbana ou o elegante “projeto total” da megaestrutura. Trata-se, ao contrário, da manifestação de uma direção oposta em teoria arquitetônica: Broadacre City⁹— talvez uma caricatura da Broadacre City, mas uma espécie de vindicação das previsões de Frank Lloyd Wright para a paisagem americana. O corredor comercial dentro do espalhamento urbano é, evidentemente, Broadacre City, mas com uma diferença. A ordem motivada e fácil de Broadacre City identificava e unificava seus vastos espaços e edifícios separados na escala do onipotente automóvel. Cada prédio, sem dúvida, seria projetado pelo Mestre ou por sua Taliesin Fellowship, sem espaço para improvisações baratas. Seria exercido um controle fácil sobre elementos similares dentro do vocabulário usoniano,¹⁰ universal, com a indubitável exclusão das vulgaridades comerciais. Mas a ordem da Strip é *inclusiva*; ela inclui em todos os níveis, da mistura de usos do solo aparentemente incongruentes à mistura de meios de propaganda aparentemente incongruentes, mais um sistema de motivos de restaurante neo-orgânicos ou neo-wrightianos em fórmica imitando nogueira [69]. Não é uma ordem dominada pelo especialista e fácil

9. Projeto utópico de Frank Lloyd Wright para cidades descentralizadas, de pouca concentração habitacional baseadas na locomoção por automóvel e com maior contato com a natureza [N.T.].

10. De Usonia, a utopia estética da paisagem americana formulada por Frank Lloyd Wright [N.T.].



34
Nessa paisagem,
a ordem não é óbvia

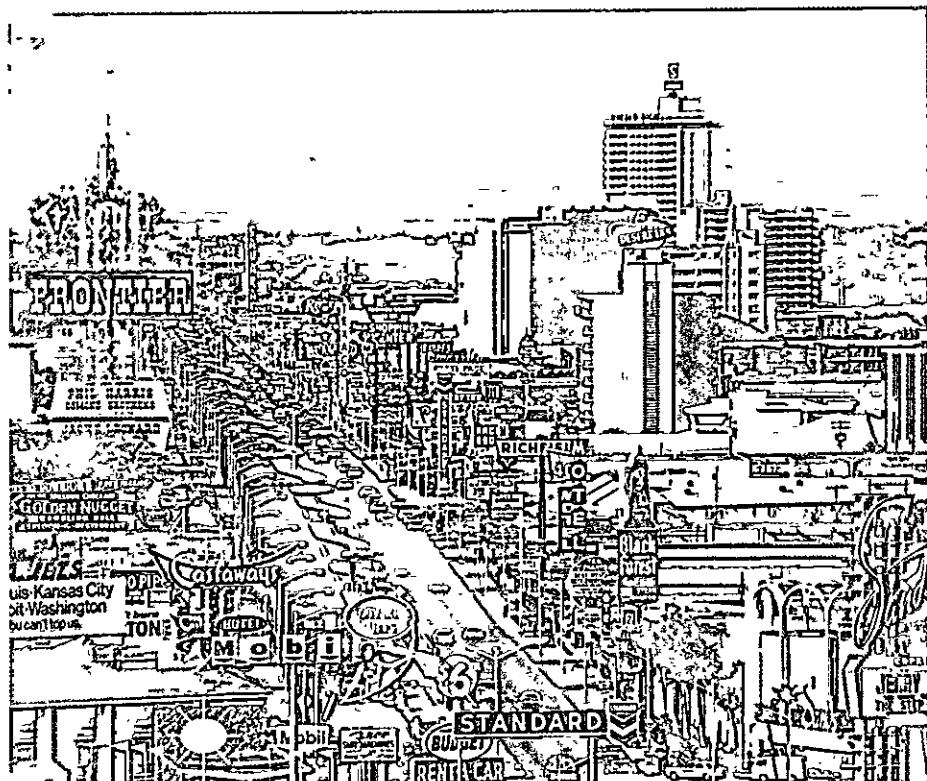
35
Postes de
iluminação, alta
Strip



para os olhos. Os olhos em movimento no corpo em movimento precisam trabalhar para captar e interpretar uma grande variedade de ordens cambiantes, justapostas, tal como as configurações cambiantes de uma pintura de Victor Vasarely [70]. É a unidade que “mantém, mas que apenas mantém, um controle sobre os elementos em choque que a compõem. O caos está muito próximo; sua proximidade, e o desejo de evitá-lo, dá ... força”.¹¹

11. August
Heckscher. *The
Public Happi-
ness*. Nova York,
Atheneum
Publishers, 1962,
p. 289.

Imagen de Las Vegas: inclusão e alusão em arquitetura Tom Wolfe utilizou uma prosa pop para evocar imagens potentes de Las Vegas. Os prospectos de hotel e os folhetos de turismo sugerem outras [71]. J. B. Jackson, Robert Riley, Edward Ruscha, John Kouwenhoven, Reyner Banham e William Wilson trabalharam em torno de imagens parecidas. Para o arquiteto ou planejador urbano, as comparações de Las Vegas com outras “zonas de prazer” do mundo



[72] — com Marienbad, o Alhambra, Xanadu e Disneylândia, por exemplo — indicam que para a imageria da arquitetura do ócio são essenciais a leveza, a qualidade de ser um oásis em um contexto talvez hostil, o simbolismo realçado e a capacidade de envolver o visitante em um novo papel: durante três dias, ele pode imaginar que é um centurião no Caesars Palace, um guarda-florestal no Frontier, ou um membro do *jet set* no Riviera, em vez de um vendedor de Des Moines, Iowa, ou um arquiteto de Haddonfield, Nova Jersey.

Porém, há imagens didáticas mais importantes para levar para casa, em Iowa ou Nova Jersey, do que as imagens de recreação: uma é a Avis com a Vênus; outra, Jack Benny sob um frontão clássico com a Shell ao seu lado, ou o posto de gasolina ao lado do cassino multimilionário. Tudo isso mostra a vitalidade que se pode obter com uma arquitetura da inclusão, ou, por contraste, os resultados mortíferos de uma preocupação excessiva com o gosto e o projeto

total. A Strip mostra o valor do simbolismo e da alusão na arquitetura dos espaços amplos e da velocidade, e prova que as pessoas, até mesmo os arquitetos, divertem-se com a arquitetura que os remete a outras coisas, como haréns ou o velho oeste, em Las Vegas, talvez os antepassados da nação, em Nova Jersey. Alusão e comentário, sobre o passado ou o presente, ou sobre nossos grandes lugares-comuns ou velhos clichês, e inclusão do cotidiano no ambiente, sagrado e profano — é isso o que está faltando na arquitetura moderna de hoje. Podemos aprender sobre isso com Las Vegas, assim como outros artistas o fizeram com suas fontes profanas e estilísticas.

Os artistas pop mostraram o valor do velho clichê quando usado em um contexto novo para obter um significado novo — a lata de sopa na galeria de arte — para tornar incomum o comum. E na literatura Eliot e Joyce exibem, segundo Poirier,

uma receptividade extraordinária [...] aos idiomas, ritmos, artefatos associados a certas situações ou certos ambientes urbanos. Os estilos múltiplos de *Ulisses* são tão dominados por eles que há somente sons intermitentes de Joyce no romance e nenhum trecho mais longo que seja certificadamente dele, distinto de um estilo imitado.¹²

Poirier chama isso de “impulso descriptivo”.¹³ O próprio Eliot diz que Joyce faz o melhor que pode “com o material que tem em mãos”.¹⁴ Os versos de Eliot em “East Coker”¹⁵ talvez sejam um réquiem apropriado para as obras de arte irrelevantes que são as atuais descendentes de uma arquitetura moderna outrora significativa:

*Era uma maneira de dizer-lo — não muito satisfatória;
Um estudo perifrástico em um estilo poético gasto,
Deixando-nos ainda com o intolerável corpo-a-corpo
Com palavras e significados. A poesia não importa...*

12. Richard Poirier, op. cit., p. 20.

13. Idem, p. 21.

14. T. S. Eliot. *The Complete Poems and Plays, 1909-1950*. Nova York, Harcourt/Brace and Company, 1958, p. 125.

15. T. S. Eliot. *Four Quartets*. Nova York, Harcourt/Brace and Company, 1943, p. 13.

37

Las Vegas, agosto
de 1905

38

Las Vegas, Fremont
Street, 1910

39

Las Vegas, Fremont
Street, años 40

40

Las Vegas, Fremont
Street, años 60

Los Vegas Nevada Aug. 1905
from Salt Lake Depot then under construction



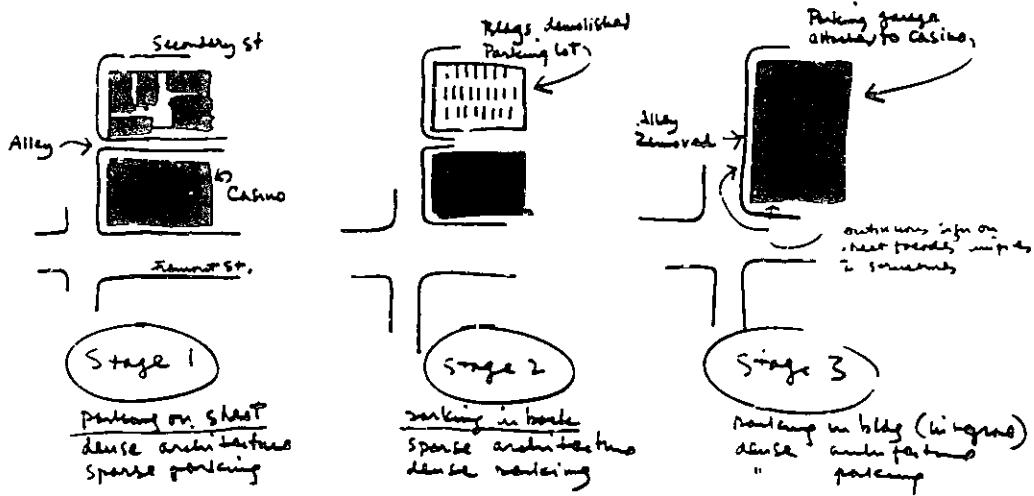
Fremont St.

Las Vegas Nev.



TYPES OF CHANGE

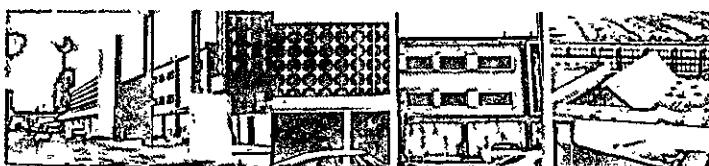
- (A) Layerings of Facades & Plans to expand spatially + stylistically {
 ① Student Hotel fresco
(by series)
 ② gothic Cathedrals (by generation)
- (B) Competitive Increases in Signs and Symbols {
 ① Las Vegas Signs
 ② San Gimignano Towers
- (C) The Strip becomes a Place {
 ① Convention Center + Internationale Hotel
 ② the Shopping Center
- (D) Building becomes Sign ① the Golden Nugget
- (E) the Evolution of Parking on "Main Street" ① the golden nugget on Fremont ↓
outlines info on next slides implies 2 screens



Change and Permanence



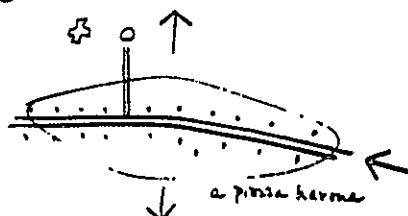
Betore



After

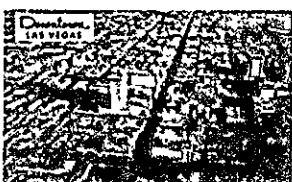
Kentile Room

SC - Canterbury : ~~old hotel~~
Gloucester : Cut into Princess Plaza



Betore

after



Sahara		
Riviera		
Stardust		
Caesars Palace		
Dunes		
Aladdin		
Tropicana		



Oasis**Foliage****Sign****Sculpture****Interior****Aerial****Style**

Miami Moroccan

International Jet Set Style

Arte Moderne Hollywood Organic

Yamasaki Bernini cum Roman Organic

Niemeyer Moorish

Moorish Tudor (Arabian Knights)

Bauhaus Hawaiian



43

Quadro de hotéis
da Las Vegas Strip:
elementos
(continuação)



44

Hotéis e cassinos
da Fremont Street

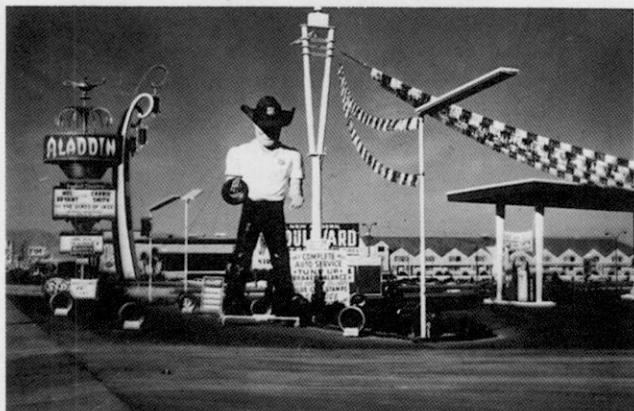


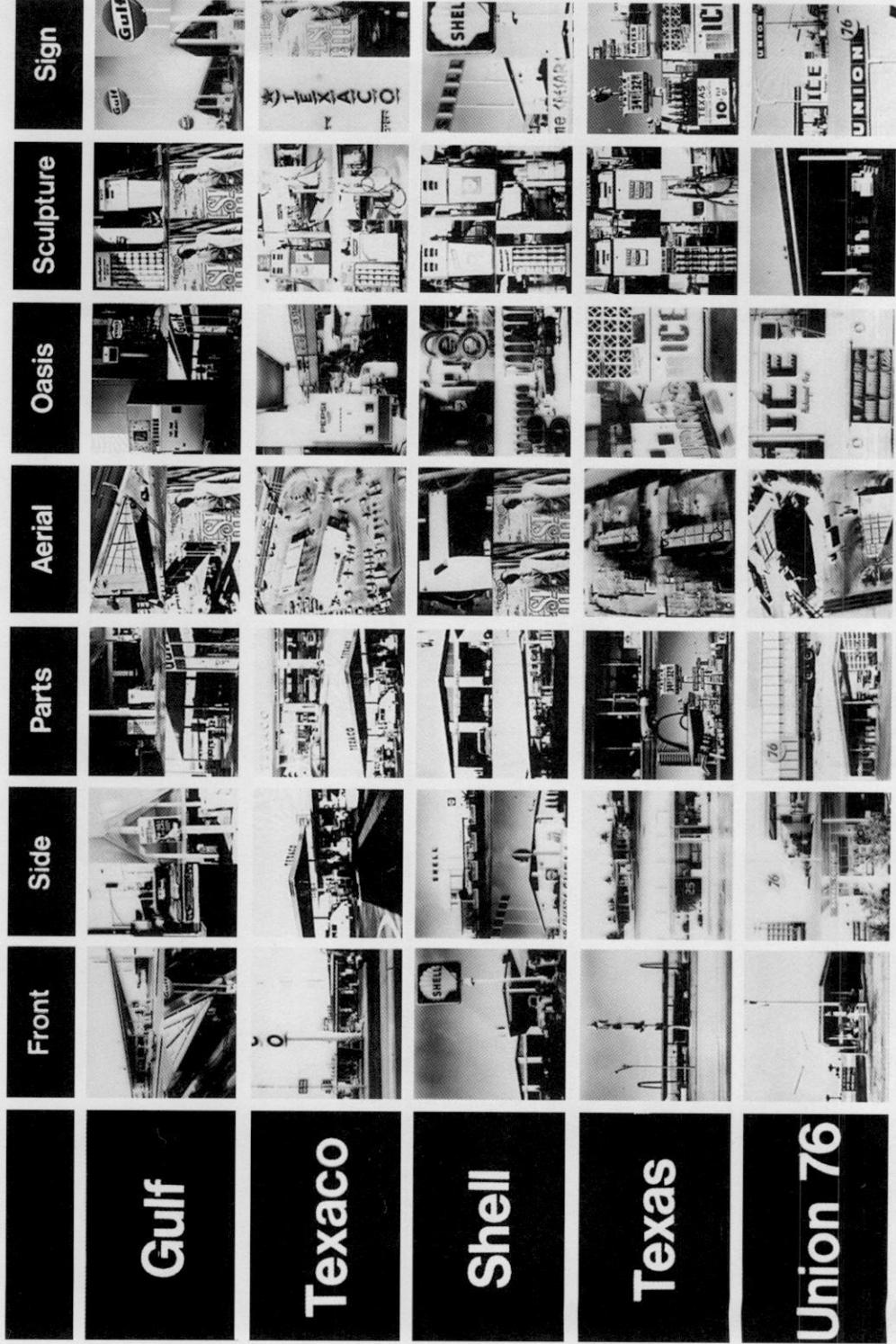
45

Cassino e Hotel
Aladdin

46

Parte de um
traveling feito
na direção norte
da Strip





47

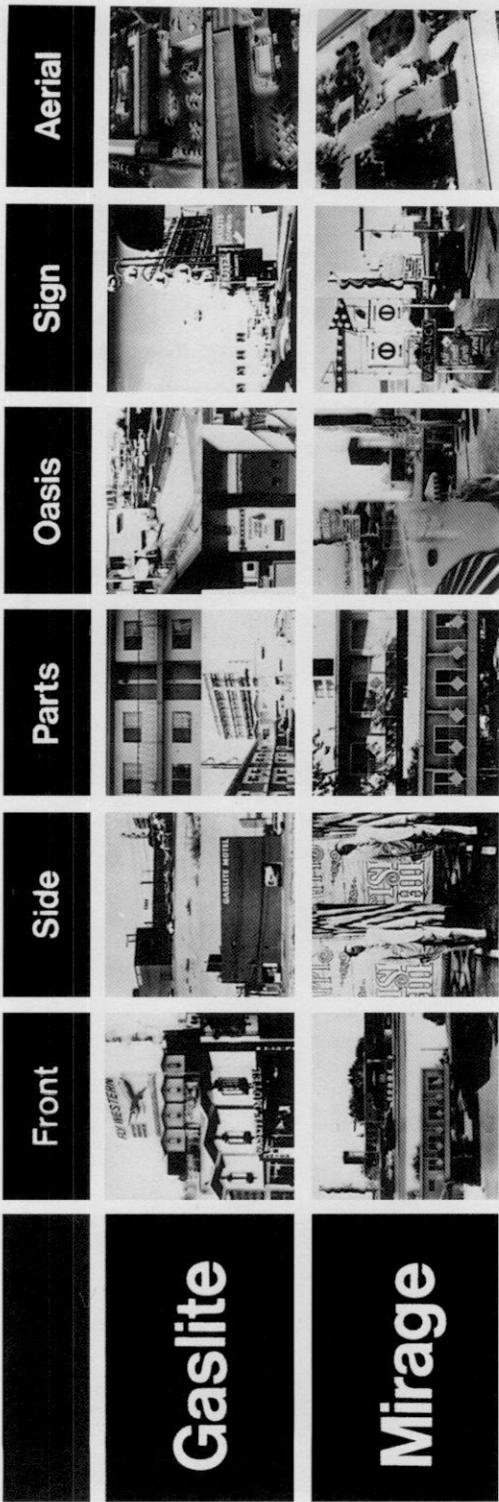
Quadro de postos
de gasolina da Las
Vegas Strip

48

Quadro de motéis
da Las Vegas Strip

49

Quadro das capelas
matrimoniais da
Las Vegas Strip





50
A Strip vista do
deserto

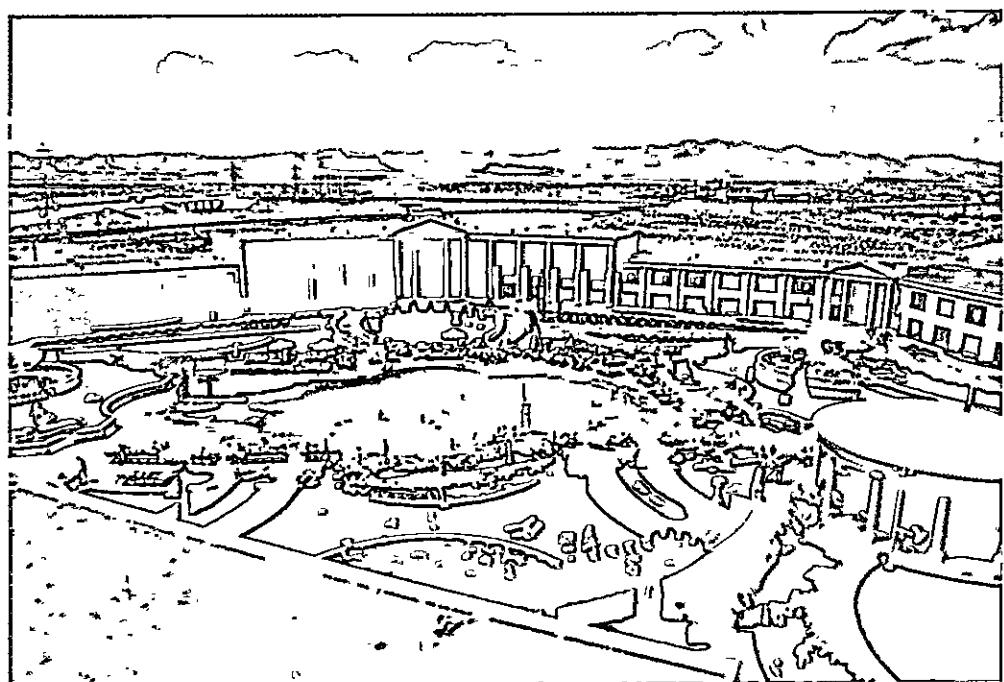
51
Folheto turístico do
Caesars Palace

You don't come to Caesars Palace
to play solitaire...

Caesars invites you to the
pleasurable suspense of spinning wheels, tumbling dice and
flashing cards in my Caesars Forum Casino!

52
Cáisis do Caesars
Palace

53
Monumentalidade
arquitetônica e o
interior da margem
da estrada



OLD monumentality

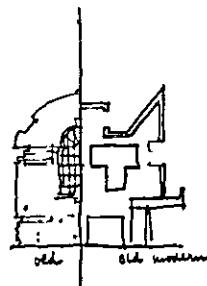
The nave

The big

- Ⓐ HIGH
- Ⓑ LIT and WINDOWED
- Ⓒ OPEN
- Ⓓ SPACE
- Ⓔ UNCLUTTERED

for communal crowds

- Ⓕ High for monumentality
- Ⓖ Lit and windowed: natural + simulated sunlight falls on walls to clarify the great architecture
- Ⓗ Open: to let natural light in and lately to integrate the inside + outside
- Ⓘ Space: spaciousness for communal crowds
- Ⓔ Uncluttered: don't clutter up the great architecture



part 2 Topic 8 (Building types)

NEW monumentality

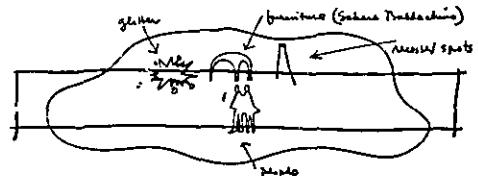
The chapels without the nave

The big

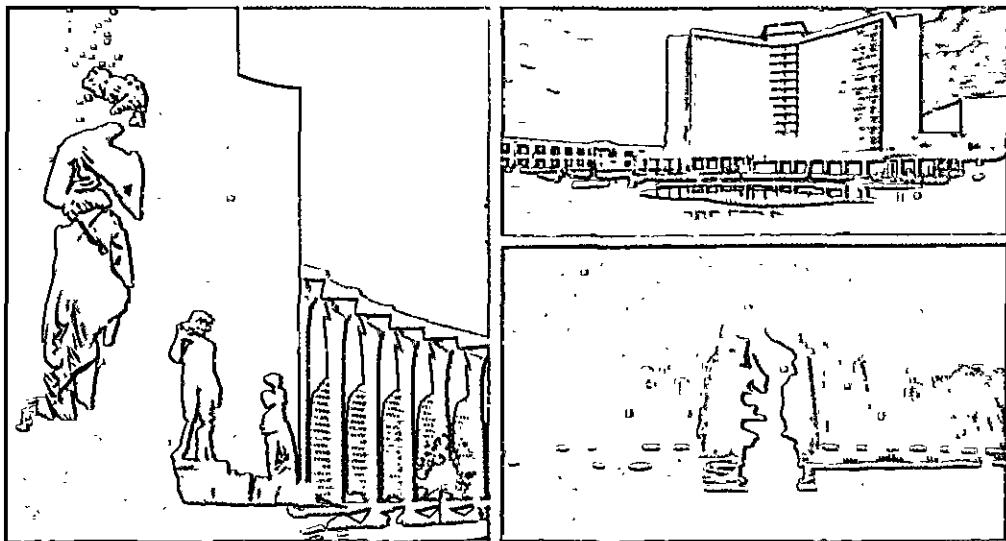
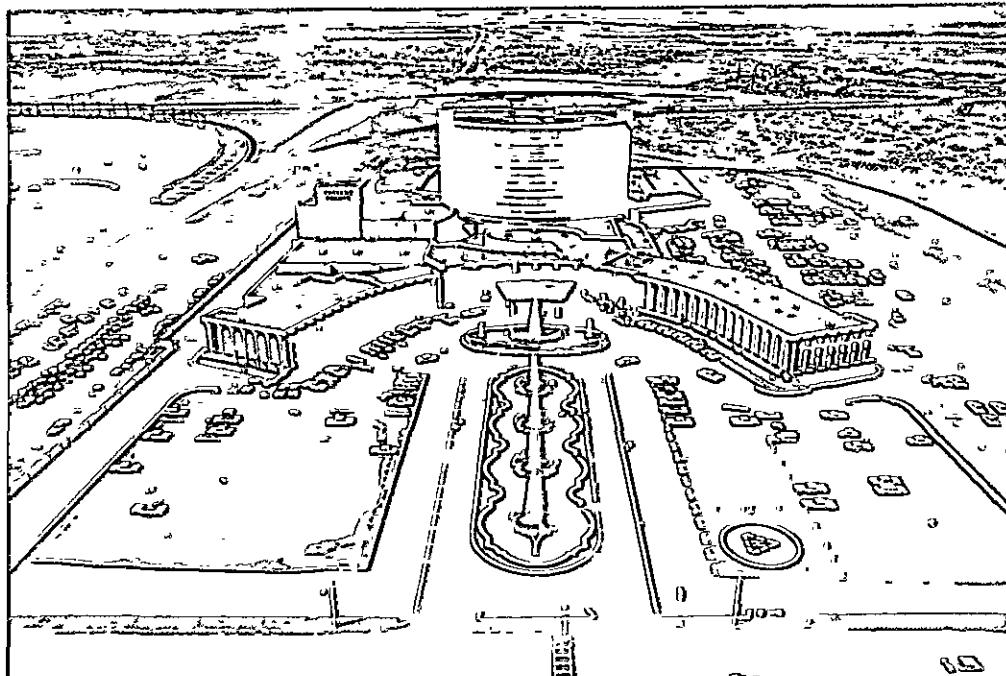
- Ⓐ LOW
- Ⓑ GLITTERING-in-the-DARK
- Ⓒ ENCLOSED
- Ⓓ MAZE of
- Ⓔ ALCOVES and
- Ⓕ FURNITURE

for separate people

- Ⓖ Low for economy of air conditioning
- Ⓗ Glittering-in-the-Dark: perimeters dark in value, abundant in texture to obscure extent and character of the architectural elements. Glittering light sources - mainly ornamental - and recessed ceiling spots to light people and furniture and not architectonics.
- Ⓘ Enclosed to exclude the outside to engender a different style and role inside
- Ⓓ Maze for crowds of anonymous individuals without social connections with each other
- Ⓔ Alcoves: people are together and yet separate
- Ⓕ Furniture: objects and symbols dominate architectonics.



THE ROADSIDE INTERIOR

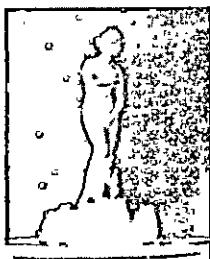


The grandeur that was Rome...

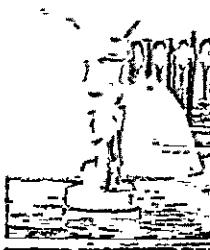
I, CAESAR... command your attention to beauty and wonders beyond even the wildest dreams of any Roman Emperor! Truly a Palace of Pleasure! In the vital heart of pulsating Las Vegas this exciting and lush oasis is breathtaking to behold... lavished with gleaming statuary, gorgeous gardens and fabulous fountains! A mighty retinue of toga-clad palace attendants eagerly await your every summons! Come, indulge yourself!



- 54**
Caesars Palace
55
Folheto turístico
do Caesars Palace
56
Folheto turístico
do Caesars Palace



VENUS DE MEDICI, by Cleomenes, carved about 100 B.C., is an extraordinary example of the Hellenistic art. The inspiration for this famous statue of the Goddess attempting to cover her nakedness was the Venus of Chidus, and was commissioned by the Medici family. The Medici ruled the city of Florence during the days of the Renaissance, a period of artistic splendor and achievement, and they subsidized a number of talented painters and sculptors. This Venus now stands in Galleria Uffizi, in Florence, Italy.



VICTORY AT SAMOTRACE, by an unknown sculptor, was created about 300 B.C. This winged figure of victory, discovered in the Aegean island of Samothrace, was originally designed for the prow of the ship sailed by Ptolemaios. The nobility and beauty of this monumental art work is honored by being given a place of special distinction in the famous Louvre Museum, in Paris, France.

CAESARS PALACE takes pride in presenting these magnificently achieved Carrara marble statues, imported from Italy and representing some of the greatest art treasures of modern man.

In tribute to a Roman patron Michaelangelo once observed that the artist and sculptor created their art works to satiate their own needs and hungers, but that those who glorified the works of others by displaying these treasures were the most noble of all men, since they were perpetuating a culture for all the world.

The brilliant contemporary sculptor, Sir Henry Moore, said: "Sculpture is an art of free space. It needs daylight, sunlight. Nature seems to be its best setting..." In recognition of this, the CAESARS PALACE landscaping and architecture were designed to achieve the most effective and beautiful setting for these great works of art.

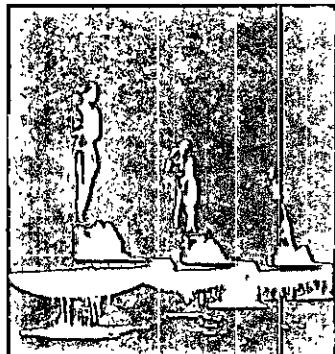
CAESARS PALACE

2500 LAS VEGAS BOULEVARD
LAS VEGAS NEVADA 89107

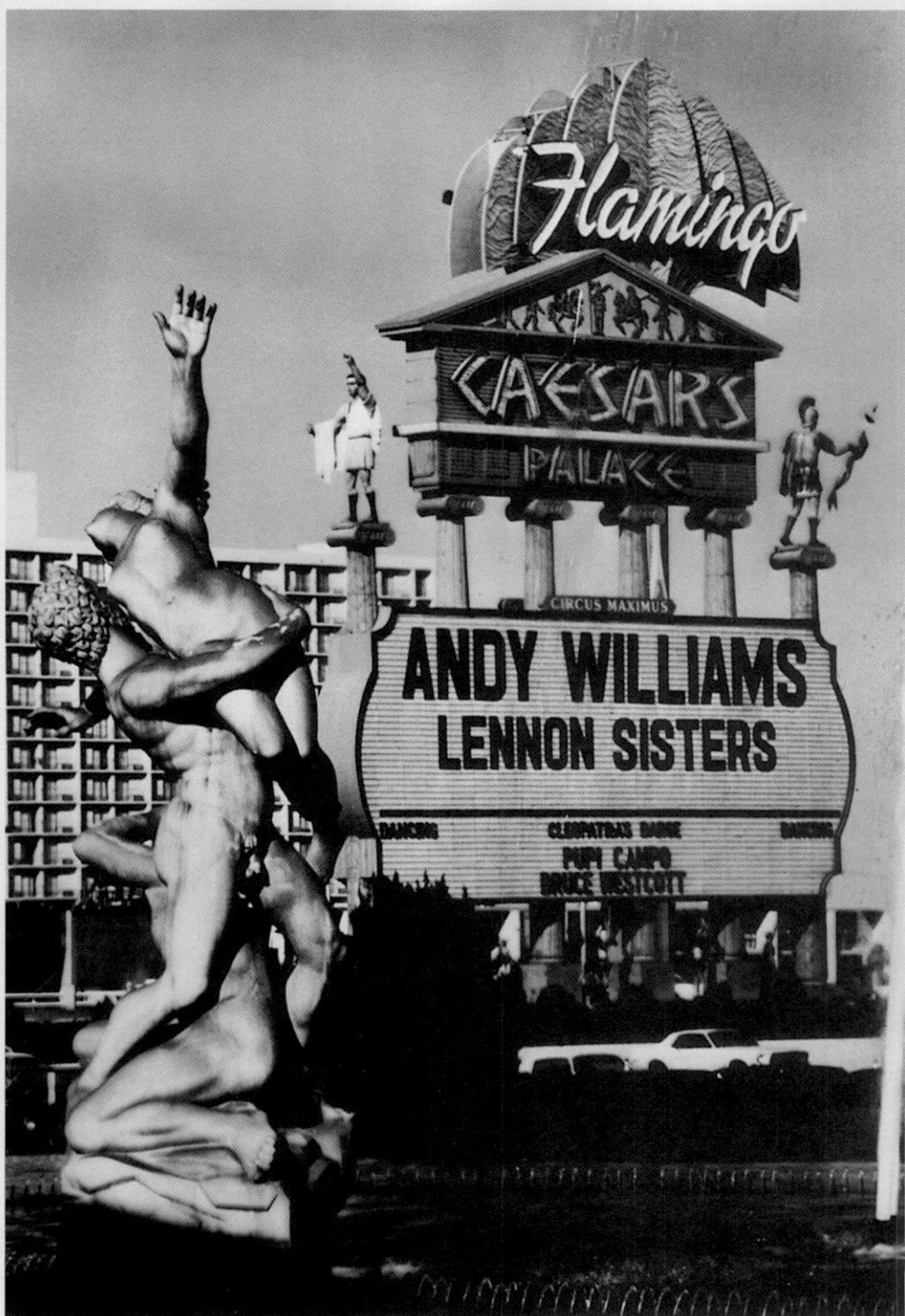
STATUARY

AT

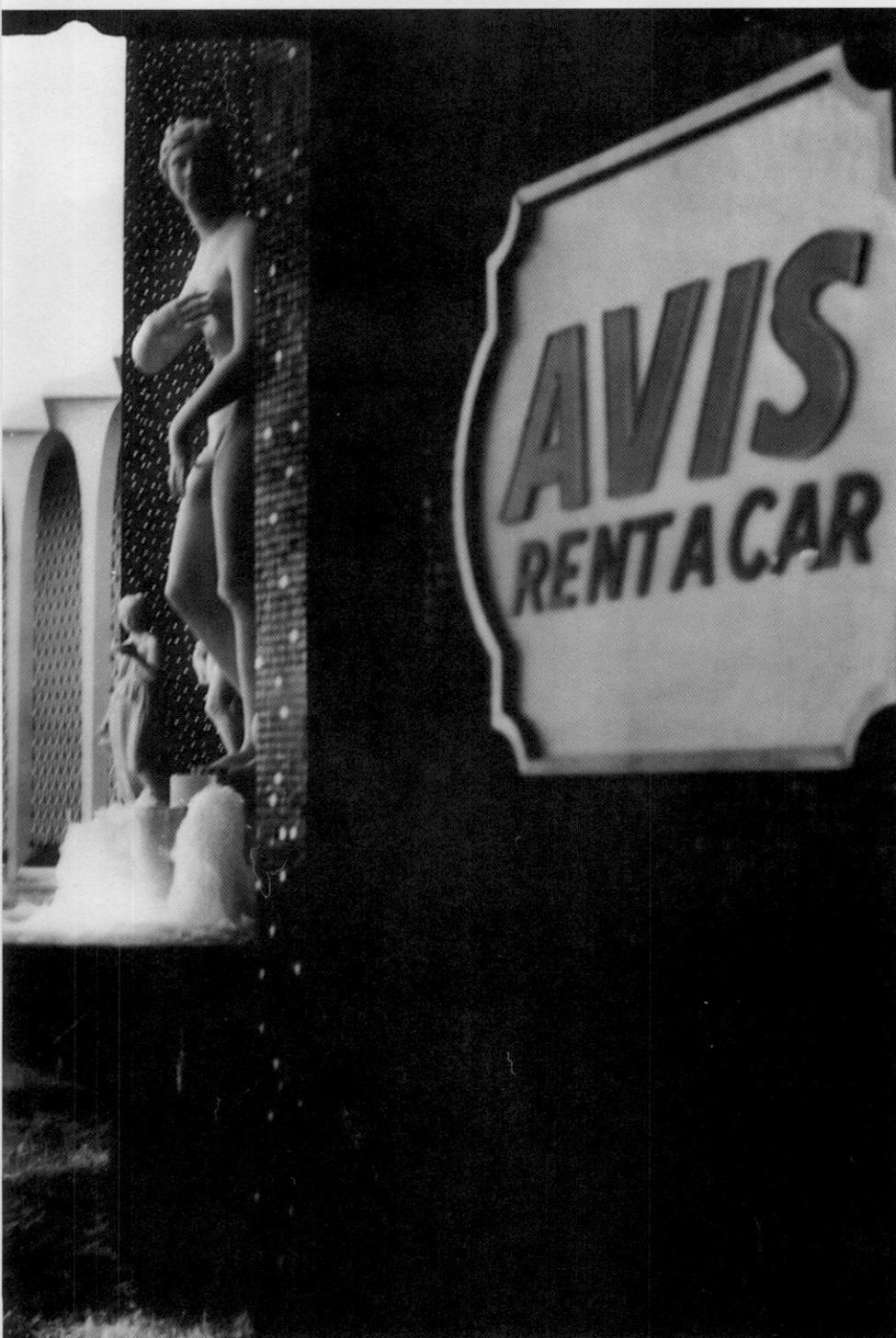
CAESARS PALACE

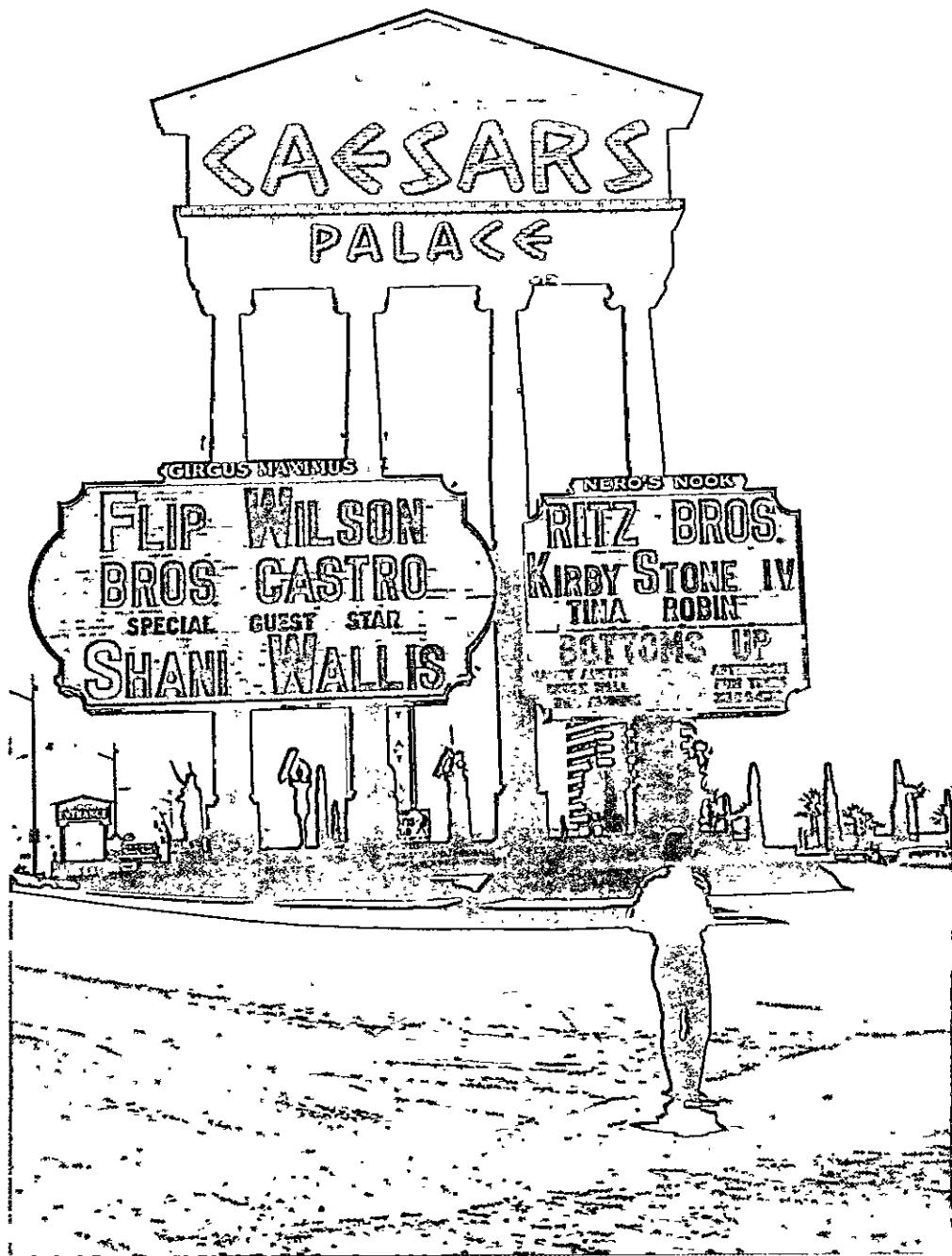


The statues on display at CAESARS PALACE are carved in sparkling white Carrara marble, cut from the mountain in Italy from which Michaelangelo took his stone.

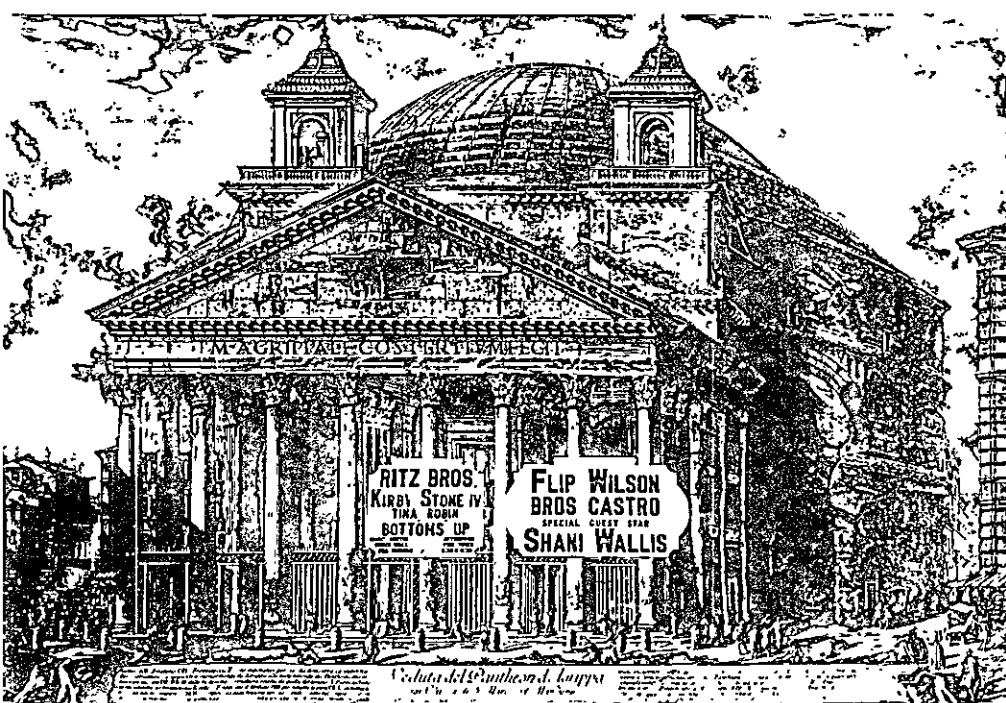


57-58
Luminosos e
estátuas do Caesars
Palace



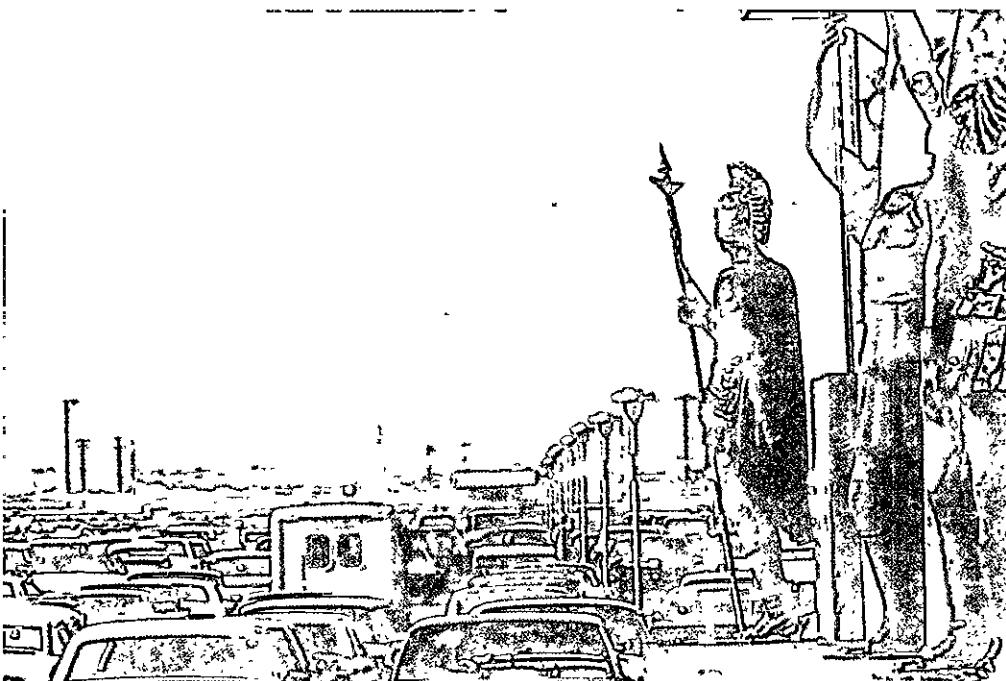


59
Luminosos do
Caesars Palace



60
Panteão de Piranesi
/ luminosos do
Caesars Palace

61
Centuriões do
Caesars Palace



62

Luminosos do
Aladdin

63

Hotel Dunes e
luminosos



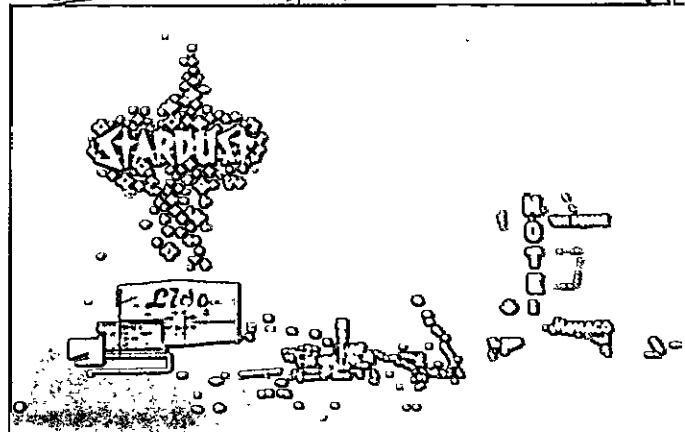
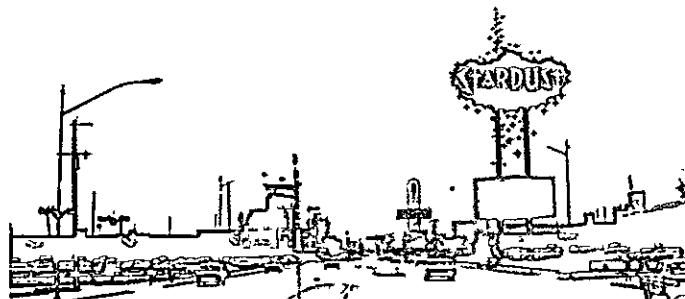
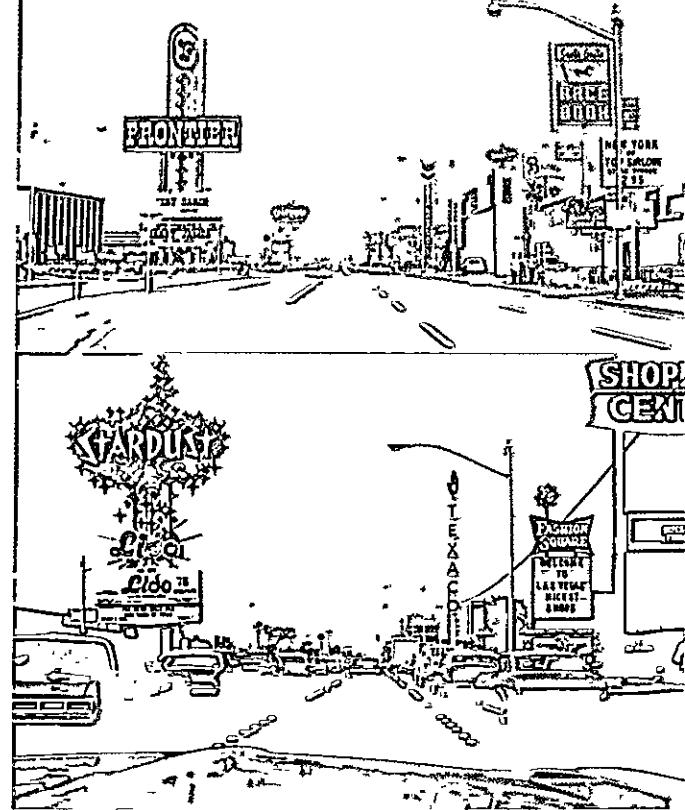


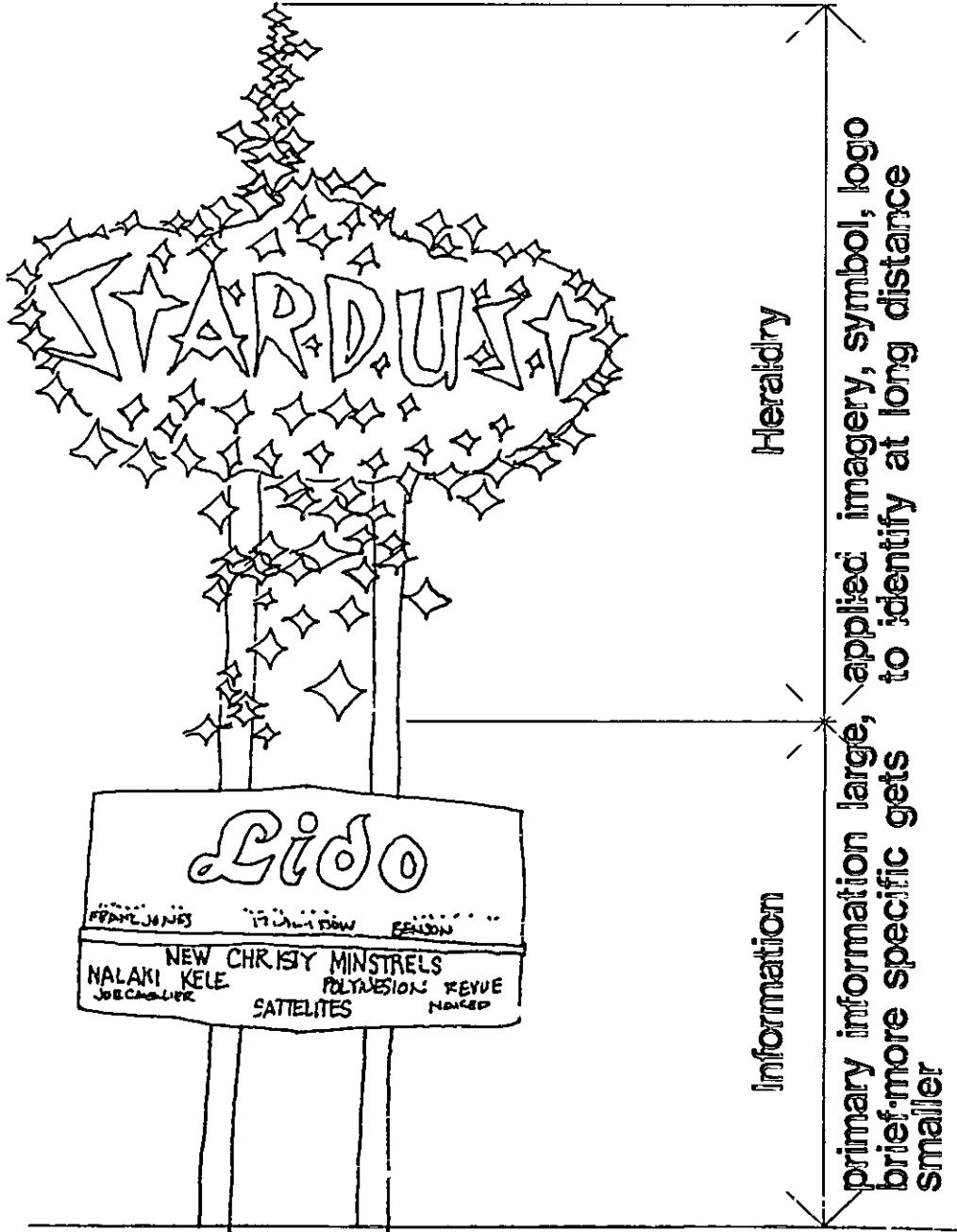
64-67

Luminoso do
Stardust

68

Fisionomia de
um luminoso típico
de cassino





Concerning Strip Beautification

a message to the Strip Beautification Commission

Not the image of the Champs Elysées

trees block views of signs

grass medians are hard to maintain

lots of greenery and water raise humidity level
of city

Best things strip has are signs & architecture

Gas stations are all right

Their standard image plays against the unique
architectures of the hotels

(in fact the gas stations are tasteful in
comparison with the hotels)

Model should be the New East:

Tile

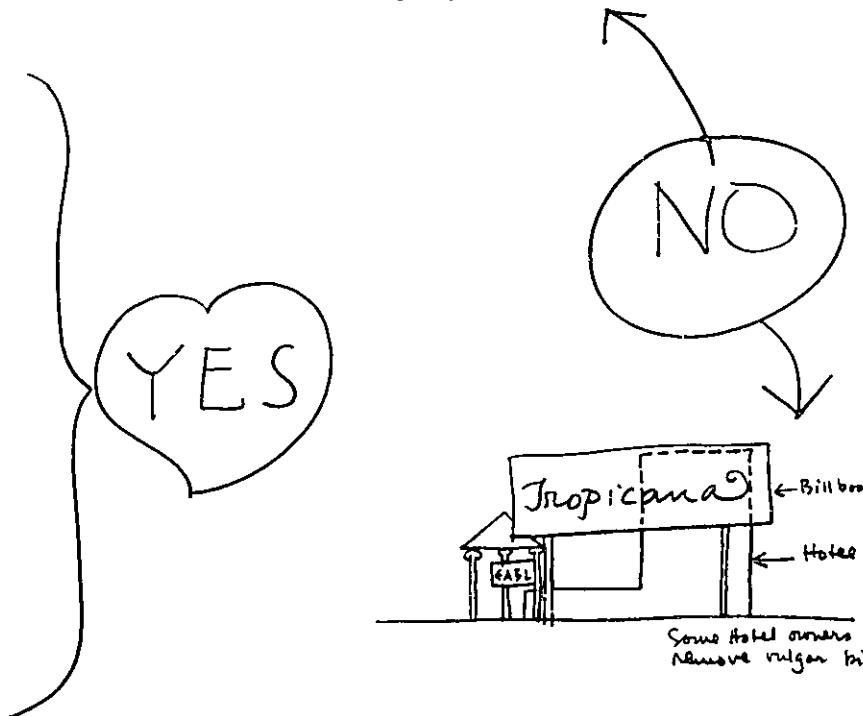
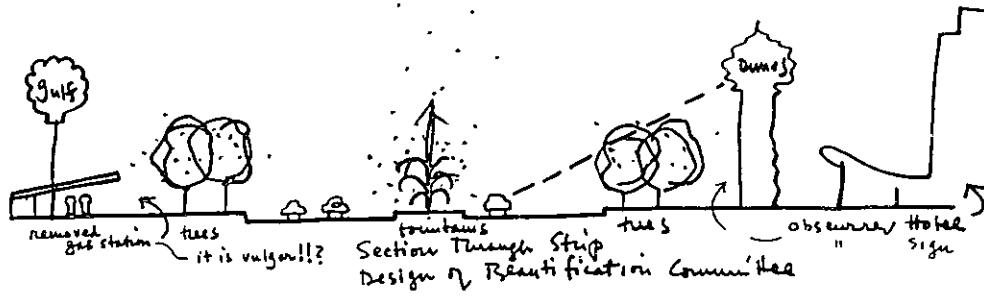
Mosaics

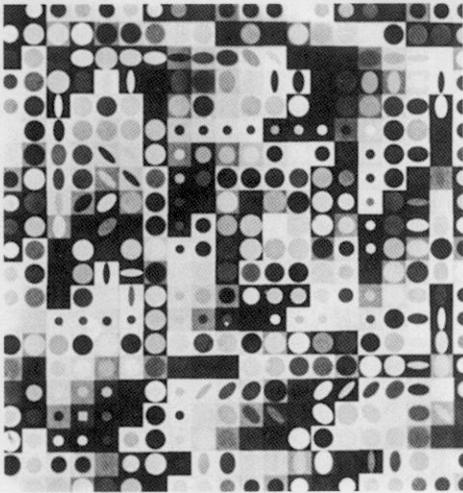
Maximum effect with a minimum amount of water

+ Electro-graphics

The Median of the Strip should be paved in gold

Remember the floors of the parking lots





LasV GAS

THE ENTERTAINMENT CAPITOL OF THE WORLD

LAS VEGAS... glitz, noise in the heart of the golden West, where world travelers discover unsurpassed games and entertainment in the luxurious resorts along the "Golden Strip" and "Casino Center." A land where the possible turns night into day... dazzling stage spectacles from Broadway and Europe showcase the world's greatest international and top-tier of stage, screen and television...

LAS VEGAS... excitement and glamour around the clock, inspiring the happy豪爽ness to live indefinitely... Miles relatives fly on charter...



Millions more and millions of glowing lights illuminate Casino Center in downtown Las Vegas and the "Strip" are at the multi-million dollar resort hotels.

Elegant theater complexes provide a glorious setting for spectacular Comedians and Broadway shows.

70
Pintura de Viktor
Vasarely

71
Folheto turístico
de Las Vegas

72
Análise
comparativa de
Zonas de Prazer

PLEASURE ZONES CHARACTERISTICS

LIGHT ARCHITECTURE

City and domestic
Tamborelli moderna

MARINSAO

ATLANTIC CITY

XANADU

SHOPPING CENTER

BATH

ALHAMBRA

DISNEYLAND

PERSIAN GARDEN

WORLDS FAIR

HADRIAN'S VILLA

LAS VEGAS

MIAMI BEACH

MARINSAO

ATLANTIC CITY

XANADU

SHOPPING CENTER

BATH

ALHAMBRA

DISNEYLAND

PERSIAN GARDEN

WORLDS FAIR

HADRIAN'S VILLA

LAS VEGAS

MIAMI BEACH

IN A HOSTILE CONTEXT, THE OASIS

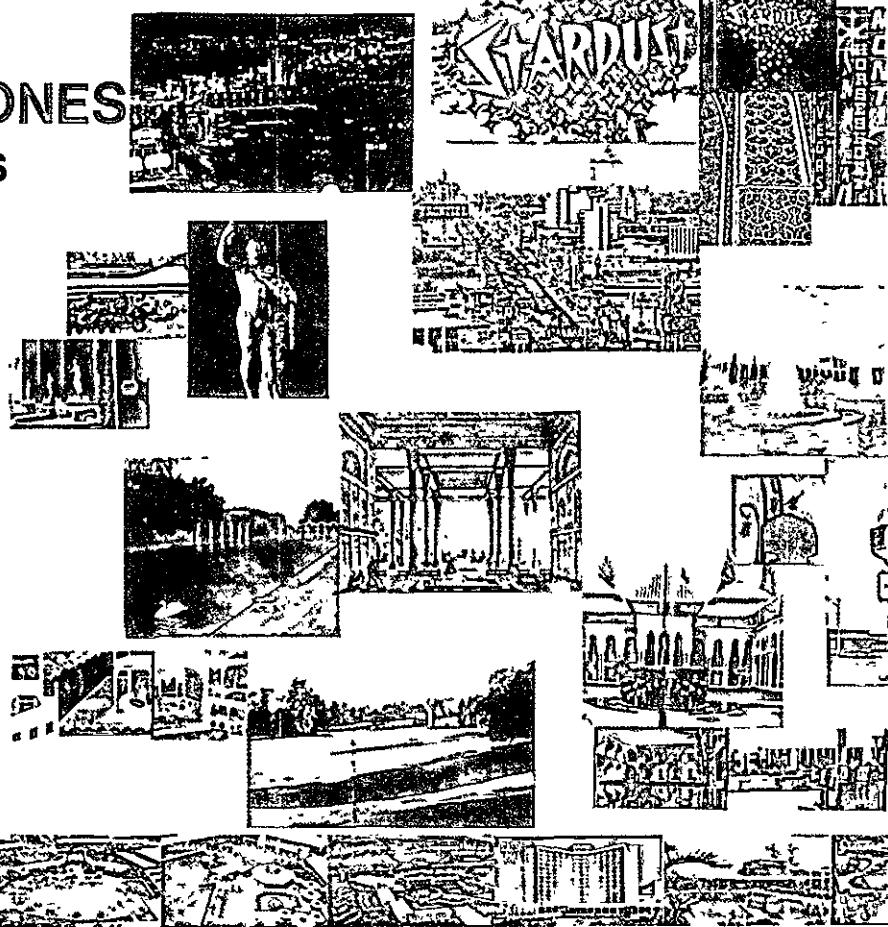
desert
oasis
paradise
refugee

SYMBOLIC ARCHITECTURE AND GARDENS

late periods
orient
medieval
renaissance etc.

ROLE, PLAYING

exotic resort hotels of Morris Lapidus
Versailles





NOTAS DE ATELIÊ

Uma significação para os estacionamentos A&P,¹⁶ ou aprendendo com Las Vegas: um problema de pesquisa para ateliê Escola de Arte e Arquitetura, Universidade Yale, Outono 1968

16. Ver material sob título correspondente na parte I.

AUTORES	ESTUDANTES
Robert Venturi	Ralph Carlson
Denise Scott Brown	Tony Farmer
Steven Izenour	Ron Filson
	Glen Hodges
	Peter Hoyt
	Charles Korn
	John Kranz
	Peter Schlaifer
	Peter Schmitt
	Dan Scully
	Doug Southworth
	Martha Wagner
	Tony Zunino

Os programas de ateliê e os tópicos de trabalho foram elaborados por Denise Scott Brown. Partes deles são citadas nestes apontamentos. Trechos de trabalhos dos estudantes têm sua autoria identificada.

Valores comerciais e métodos comerciais Trata-se de um ateliê técnico. Estamos desenvolvendo ferramentas novas: ferramentas analíticas para compreender novos espaços e formas, e ferramentas gráficas para representá-los. Não nos cobrem falta de preocupação social: estamos tentando nos instruir para oferecer qualificações *socialmente* relevantes.

Símbolo no espaço antes de forma no espaço: Las Vegas como sistema de comunicação

*Bem-vindo à fabulosa Las Vegas, aspirina gratuita
— peça-nos qualquer coisa, vagas, gasolina.*

Todas as cidades comunicam mensagens — funcionais, simbólicas, persuasivas — às pessoas que circulam por elas. Os letreiros de Las Vegas alcançam-no na fronteira com a Califórnia e antes que você desembarque no aeroporto. Na Strip, há três sistemas de mensagens: o *heráldico* — os letreiros —, que predomina [1]; o *fisionômico*, ou as mensagens emitidas pelas fachadas dos prédios — os balcões contínuos e as janelas panorâmicas a espaços regulares do Dunes que dizem HOTEL [3], além dos bangalôs de subúrbio convertidos em capelas pelo acréscimo de um campanário [4]; e o *posicional* — os postos de gasolina se encontram nas esquinas, o cassino fica em frente ao hotel e o estacionamento ceremonial, em frente ao cassino. Os três sistemas de mensagens estão intimamente relacionados entre si na Strip. Às vezes combinam-se, como quando a forma da edificação se torna um grande letreiro [5], ou a forma do prédio reflete seu nome, e o letreiro por sua vez, reflete a forma. O edifício é o letreiro ou o letreiro é o edifício? Essas relações e combinações entre letreiros e edificações, entre arquitetura e simbolismo, entre forma e signifi-

cado, entre o motorista e a margem da estrada são profundamente relevantes para a arquitetura de hoje e foram discutidas longamente por vários autores. Mas não foram estudadas em detalhe, nem como um sistema total. Os estudiosos da percepção urbana e da “imaginabilidade” as ignoraram e há alguns indícios de que a Strip confundiria suas teorias. Como é possível que, apesar do “ruído” dos letreiros em competição, nós encontramos na Strip o que queremos? Da mesma forma, não temos boas ferramentas gráficas para representar a Strip como transmissora de mensagens. Como pode a importância visual do luminoso do Stardust ser mapeada numa escala de um centímetro para doze metros?

A arquitetura da persuasão Em *The View from the Road*, Appleyard, Lynch e Myer descrevem a experiência de dirigir como “uma seqüência encenada aos olhos de uma platéia cativa, um tanto temerosa, mas parcialmente desatenta, cuja visão é filtrada e dirigida para diante”.¹⁷

A percepção do movimento ao longo de uma estrada está dentro de uma ordem estrutural de elementos constantes — a estrada, o céu, o espaço entre os postes e as faixas amarelas. A pessoa pode se orientar por isso, enquanto o resto simplesmente acontece! Lynch descobriu que mais da metade dos objetos percebidos ao longo da estrada, tanto por motoristas como por passageiros, são vistos à frente e limitadamente nas laterais, como se usassem antolhos [11]. (Por isso o letreiro tem de ser grande e ficar na margem da estrada.) Cerca de um terço da atenção volta-se para o que está imediatamente ao lado. A atenção também está mais concentrada em objetos “móveis” do que em “estáveis”, exceto quando o observador passa por uma barreira visual e, para se reorientar, examina uma nova paisagem. A velocidade é o determinante do ângulo focal, tanto para o motorista como para os passageiros. O aumento da velocidade estreita o ângulo focal, resultando numa mudança visual do detalhe para a generalidade; a atenção desloca-se para pontos de decisão. As sensações corporais de velocidade são

17. Donald
Appleyard, Kevin
Lynch & John R.
Myer. *The View
from the Road*.
Cambridge
Mass., The MIT
Press, 1964, p. 5.

poucas em um carro. Dependemos da visão para nossa percepção da velocidade. Os objetos que passam por cima de nossa cabeça aumentam muito a sensação de velocidade.

Las Vegas faz alguma tentativa de controlar a velocidade – de reduzi-la para que se vejam mais detalhes e, portanto, se compre mais? (Daniel Scully e Peter Schmitt)

O espaço amplo na tradição histórica e na A&P A Las Vegas Strip escapa aos nossos conceitos de forma e espaço urbanos, antigos e modernos. Ela tem tão pouco a ver com Haussmann, quanto com a Ville Radieuse, com Ebenezer Howard ou com os metabolistas, com Lynch ou com Camillo Sitte ou Ian Nairn. Frank Lloyd Wright a teria considerado uma caricatura da Broadacre City, e Maki a consideraria provavelmente uma caricatura da “forma grupal”. Patrick Geddes talvez a compreendesse e J. B. Jackson está muito afinado com ela.

Embora suas construções sugiram vários estilos históricos, seus espaços urbanos não devem nada ao espaço histórico.

O espaço de Las Vegas não é contido nem fechado, como o espaço medieval, nem classicamente equilibrado e proporcional, como o espaço renascentista, nem varrido por um movimento ritmicamente organizado, como o espaço barroco, nem flui como o espaço moderno em torno de geradores autoportantes de espaços urbanos.

É outra coisa. Mas o quê? Não um caos, mas uma nova ordem espacial que se relaciona com o automóvel e a comunicação na estrada, numa arquitetura que abandona a forma pura em favor dos meios mistos. O espaço de Las Vegas é tão diferente dos espaços dóceis para os quais foram criadas nossas ferramentas analíticas e conceituais que precisamos de novos conceitos e teorias para abordá-lo.

Um modo de compreender o espaço e a forma novos é compará-los com o antigo e o diferente. Compare-se Las Vegas com a Ville Radieuse e a Paris de Haussmann; compare-se a Strip com uma rua de mercado medieval (8, 12); compare-se a Fremont Street, um *shopping center* e o caminho dos peregrinos através de Roma.

Compare-se uma forma que “acabou de aparecer” com seu equivalente projetado e com “formas grupais” de outras culturas.

Outro modo de compreender a forma nova é descrevê-la cuidadosamente e depois analisá-la e, a partir de uma compreensão da cidade tal como ela é, desenvolver novas teorias e conceitos de forma mais apropriados às realidades do século XX e, portanto, mais úteis como ferramentas conceituais para os projetos e planejamentos. Essa abordagem proporciona uma saída da grade dos CIAMs.¹⁸ Mas como se podem descrever formas e espaços novos usando técnicas derivadas dos antigos? Que técnicas podem representar a forma e o espaço a cem quilômetros por hora da Strip? Como a localização no deserto afeta a forma e o espaço de Las Vegas?

Os edifícios públicos e institucionais de Las Vegas mostram alguma influência de sua arquitetura recreacional?

Mapas de Las Vegas [18-27, 71] As técnicas de representação usadas em arquitetura e planejamento impedem nossa compreensão de Las Vegas. Elas são estáticas onde a realidade é dinâmica, são delimitadas onde ela é aberta, bidimensionais onde ela é tridimensional: como mostrar o luminoso do Aladdin de modo significativo em planta baixa, corte e elevação, ou mostrar o Golden Slipper numa planta de uso do solo? As técnicas arquitetônicas são apropriadas para objetos grandes e largos no espaço, como edifícios, mas não para os objetos finos e intensos, como os luminosos; as técnicas de planejamento estão aptas a representar atividade (uso do solo), mas em categorias excessivamente gerais, para o térreo apenas, e sem intensidade.

Precisamos de técnicas de abstração, por exemplo, para representar “fenômenos gêmeos”, ou demonstrar conceitos e esquemas generalizados — um cassino arquetípico ou um pedaço de malha urbana —, em vez de edifícios específicos. As belas fotografias que nós e outros turistas tiramos em Las Vegas não são suficientes.

Como podemos *distorcê-las* a fim de extraír um sentido para um designer? Como diferenciar, em um plano, a forma que deve ser

18. Congrès Internationaux d'Architecture Moderne, organização fundada em 1928 por Le Corbusier e outros arquitetos com o objetivo de propagar as idéias de vanguarda de arquitetura e planejamento urbano [N.T.].

construída especificamente como mostrado e aquela que tem permissão para acontecer, dentro de certas limitações? Como representar a Strip tal como percebida pelo senhor A, em vez de uma peça de geometria? Como mostrar a qualidade da luz — ou as qualidades de forma — em um plano na proporção de um centímetro para dez metros? Como mostrar os fluxos e as correntes, ou a variação sazonal, ou as mudanças no tempo?

LAS VEGAS COMO UM PADRÃO DE ATIVIDADES Uma cidade é um conjunto de atividades entrelaçadas que formam um padrão sobre o solo. A Las Vegas Strip não é um espalhamento caótico, mas um conjunto de atividades cujo padrão, tal como em outras cidades, depende da tecnologia do movimento e da comunicação e do valor econômico da terra. Chamamos de espalhamento porque se trata de um padrão novo que ainda não compreendemos. Nossa objetivo como planejadores é conseguir entender esse novo padrão.

As questões são: como os métodos tradicionais de planejamento urbano para representar os padrões de atividade (uso do solo e mapas de transporte) podem ser adaptados a uma cidade como Las Vegas? Como podem ser úteis como fontes e inspiração e como ferramentas de projeto para planejadores urbanos? Que outros métodos existem para chegar a uma compreensão da cidade como um sistema de atividades?

Em busca de respostas, devemos experimentar diversas técnicas para representar o seguinte:

1. Las Vegas e a Strip como um fenômeno na economia do espaço, nacional e local.
2. Uso do solo e intensidade de uso para a região em geral e para a Strip em detalhe.
3. As ligações entre atividades na Strip e em torno dela.
4. Sistemas de movimento e parada para carros, trânsito, pedestres, trens e aviões na região, e para pedestres, trânsito e carros na Strip.

5. Volume e fluxo de diferentes tipos de tráfego em diferentes períodos de tempo.
6. A relação entre atividades e movimento em diferentes escalas ao longo da Strip.
7. A Strip como sistema de recreação, como um passeio.

Esses estudos nos darão uma compreensão ampla das razões pelas quais as coisas estão onde estão em Las Vegas.

A Main Street e a Strip Na Fremont Street, os cassinos fazem parte da calçada [31-33]. Na Strip, o espaço público atravessa os cassinos e vai até os pátios internos, onde a relação entre espaço público aberto e suítes privadas é mediada por um conjunto de dispositivos sensíveis. Até os estacionamentos, que em outras cidades têm mais ou menos a mesma significação pública que o corredor do banheiro (isto é, são públicos, mas você preferiria não notá-los), são aqui ritualizados e recebem uma função ceremonial. A relação entre espaço público, espaço público-privado e espaço privado é tão complexa e fascinante quanto na Roma da contra-reforma [23, 24, 42, 43, 52, 54].

Sistema e ordem na Strip: fenômenos gêmeos Aldo van Eyck definiu como “fenômenos gêmeos” o que outros poderiam chamar de opostos polares — interior e exterior, público e privado, único e geral —, porque esses pares estão entrelaçados de modo inextricável em todos os níveis da cidade.

Em Las Vegas, as diferenças entre o exterior escaldante e o interior fresco e escuro são extremamente fortes; contudo, elas são contrabalançadas pelo “exterior” domesticado dos pátios internos e pela iluminação de céu noturno dos saguões dos cassinos. O dia é negado no interior dos cassinos e a noite é negada na Strip. Os leitreibos são, contraditoriamente, para dia e noite.

Os cassinos alardeiam sua incomparabilidade, mas têm na retaguarda um espaço de motel sistematizado e generalizado. Eles

são adornados por postos de gasolina que usam seus designs nacionais padronizados, mas põem seus letreiros numa altura incomparável. Os postes de iluminação e a sinalização da estrada são rigidamente sistemáticos, em contraste com os sinais de persuasão, que gritam sua suntuosa cacofonia, mas escondem sua ordem constrangedora [35, 36]. Alguns estabelecimentos da Strip, tais como cassinos e capelas matrimoniais, são geradores, e outros, como motéis e postos de gasolina, beneficiam-se do mercado gerado.

A arquitetura da Strip: compilando um livro de padrões [42-49]

Para encontrar o sistema por trás da ostentação, criamos quadros das partes individuais dos prédios — pavimentos, paredes, bombas de gasolina, estacionamentos, plantas baixas, elevações (frente, fundos e laterais) — para os diferentes tipos de edificações e para partes da rua. Essas partes podem então ser reagrupadas em um gráfico bidimensional para cada tipo de edificação, com os edifícios no eixo X e partes dos prédios no eixo Y. Na leitura horizontal, temos um edifício; na leitura vertical, vemos todas as elevações daquele tipo de edificação na Strip; na diagonal, temos um prédio prototípico [42, 43].

POSTOS DE GASOLINA [47]

Cliente o departamento imobiliário da companhia petrolífera. Cuida da aquisição de terrenos, da construção e coordenação, do financiamento e assim por diante.

Local determinado pela intensidade do trânsito, pelo custo do terreno e pela concorrência. A frente em geral determina o preço — média de 45 metros.

Edificação duas ou três estações de serviço, de face frontal; escritório; depósito; serviços para os clientes — “centro de viagem”, máquinas de venda automática, banheiros e assim por diante.

Estilo pressões das pessoas e dos conselhos locais de zoneamento preocupados com o embelezamento; a caixa “moderna” da Mobil, a “casa de fazenda” da Shell e o “colonial” universal (é exatamente

como a sua casa de subúrbio, exceto pelo fato de que tem uma bomba na frente); uso de materiais residenciais — madeira, tijolo, pedra; uma tendência para a forma padronizada em que o prédio se torna um anúncio.

Leteiros três ordens de magnitude: uma para longa distância (escala de rodovia expressa); uma para distâncias menores (estrada secundária); a cobertura do prédio ou letreiro para *close-up*.

Iluminação diz que o posto está aberto; crucial na entrada, na saída e nas bombas. As companhias petrolíferas querem que a fonte de luz seja visível para provocar o máximo impacto e resistem à iluminação indireta; grandes problemas com insetos e com os conselhos de zoneamento.

Área de serviço bombas e mostruários de óleos; a cobertura proporciona proteção contra o sol e o mau tempo e funciona como anúncio (o círculo da Mobil ou o V da Phillips). Deve ser plenamente visível das estações de serviço do posto, porque a maioria deles tem apenas um ou dois frentistas. Deve haver bastante espaço de manobra para evitar colisões com as bombas e os equipamentos.

“Para o cidadão médio, há alguns testes simples que lhe dão quando passamos do encantamento para a ação prática sobre o meio ambiente. Um deles será a restrição ao uso do automóvel nas grandes cidades. Outro será quando os outdoors, a pior e quase a mais inútil excrescência da civilização industrial, forem removidos das estradas. [...] Meu teste pessoal tem a ver com o posto de gasolina. Trata-se da obra de arquitetura mais repelente dos últimos dois mil anos. Há muitos mais deles do que o necessário. Em geral, são imundos. Sua mercadoria é horivelmente embalada e exposta de modo vulgar. São incontrolavelmente viciados em extensos corredores com bandeirolas rotas penduradas. São protegidos por uma coalizão sinistra de grandes e pequenos empresários. Os postos de gasolina deveriam ser totalmente excluídos da maioria das ruas e estradas. Onde permitidos, deveriam ser sob franquia, para limitar sua quantidade, e deveria haver exigências rígidas quanto à arquitetura, aparência e discrição geral. Quando começarmos a cuidar

19. John Kenneth Galbraith. "To My New Friends in the Affluent Society — Greetings", *Life*, 27 março 1970, p. 20.

disso (e do comércio similar de beira de estrada), passarei a pensar que somos sérios." [John Kenneth Galbraith]¹⁹

MOTÉIS [48]

Local determinado pelo trânsito, acesso a rodovias expressas, custo do terreno, visibilidade fácil; escritório e restaurante mais perto da estrada; salas de reunião (para atrair homens de negócios); quartos longe da estrada, adjacentes ao estacionamento e agrupados em torno de uma piscina, um pátio e assim por diante.

Edificações escritório e cobertura com estacionamento temporário; restaurante com estacionamento; instalações para convenções; quartos próximos ao estacionamento e ligados por caminhos cobertos às outras instalações; o tamanho-padrão dos quartos é de pouco mais de quatro metros de largura por oito, sete ou seis metros e meio de comprimento. Entrada por um corredor de duplo acesso; de um lado há um lugar para bagagem, armário e prateleiras; do outro, banheiro completo; depois o quarto, grande porta de correr que dá para o pátio, sacada e piscina; televisão do lado oposto à cama; uma mesa contínua com lugar para bagagem e televisão; em geral, uma ou duas camas de casal, com vários controles remotos na mesa de cabeceira. *Estilo* evita a aparência de puro quarto (como em casa, mas um pouco mais luxuoso); no lado de fora, os componentes básicos são padronizados, para que o prédio se torne um anúncio, como o Howard Johnson e o Holiday Inn. (Peter Hoyt)

A iluminação de Las Vegas A luz do dia de Las Vegas, tal como a da Grécia, faz com que os templos policromáticos se ergam orgulhosos e nítidos no deserto. Trata-se de algo difícil de captar em filme. Nenhuma fotografia da Acrópole lhe faz justiça. E Las Vegas é mais conhecida por sua iluminação noturna do que por sua luz diurna.

Monumentalidade arquitetônica e o espaço grande e baixo: o Fontainebleau "Para chegar à sala de jantar sobe-se três degraus, abre-se um par de portas e chega-se a uma plataforma, para depois descer

três degraus. A sala de jantar está exatamente no mesmo nível de meu saguão, mas quando sobem, as pessoas chegam à plataforma. Uma luz suave ilumina tudo isso e, antes de sentar, eles estão no palco, como se fizessem parte do elenco. Todo mundo está olhando para eles; eles estão olhando para todo mundo.” [Morris Lapidus]²⁰

Os estilos de Las Vegas Marroquino de Miami; jet set internacional; arte moderna orgâsmica de Hollywood; orgânico atrás; Bernini Yamasaki com orgiástico romano; mourisco de Niemeyer; mourisco Tudor (mil e uma noites); havaiano bauhaus.

“As pessoas estão procurando ilusões, não querem as realidades do mundo. E me perguntei: onde encontro esse mundo de ilusão? Onde são formulados seus gostos? Eles os estudam na escola? Vão a museus? Viajam pela Europa? Somente em um lugar: no cinema. Eles vão ao cinema. Ao diabo com o resto.” [Morris Lapidus]²¹

Os letreiros de Las Vegas [62-68] Está na hora de alguém escrever uma tese de doutorado sobre placas e letreiros. Essa pessoa precisará de perspicácia literária, além de artística, porque o mesmo motivo que faz dos letreiros arte pop (a necessidade de comunicação veloz com o máximo de significado), faz deles literatura pop. Por exemplo, esta placa de Filadélfia:

*O. R. Lumpkin. funilaria.
endireitam-se pára-lamas. destroços são nossa especialidade.
tiramos amassaduras do acidente.*

Analisaremos e classificaremos os letreiros de Las Vegas por conteúdo e forma, por função (noturna e diurna) e localização, bem como por tamanho, cor, estrutura e método de construção, para tentar entender o que faz o “estilo Las Vegas” e o que podemos aprender com elas sobre a arquitetura impura de forma e símbolos.

Uma análise estilística dos letreiros de Las Vegas deve rastrear a influência dos grandes (os designers da YESCO) na arquitetura menor de capelas matrimoniais e saunas, comparar a imageria nacional

20. Morris Lapidus, citado em *Progressive Architecture*, setembro 1970, p. 122.

21. Idem, p. 120.

e geral dos letreiros de postos de gasolina com a imageria simbólica específica e única dos cassinos e levantar os padrões de influência mútua entre artistas e fazedores de letreiros. Ela traçaria paralelos com a arquitetura histórica que enfatiza a associação e o simbolismo, como o romantismo, o ecletismo, o maneirismo e os aspectos iconográficos da arquitetura gótica, e os conectaría ao estilo dos letreiros de Las Vegas.

No século XVII, Rubens criou uma “fábrica” de pintura, na qual diferentes trabalhadores se especializavam na representação de tecidos, folhagens ou nus. Em Las Vegas existe uma “fábrica” de letreiros luminosos, a Young Electric Sign Company. Alguém deveria ir a cada um dos departamentos da YESCO, observá-los e documentá-los, descobrir a formação dos designers, observar todo o processo de criação.

Existe um vocabulário específico dos designers de letreiros tal como existe na arquitetura? Como se resolve a contradição entre forma e função na criação dos letreiros? Fotografar minuciosamente os modelos de letreiros.

Como as pessoas usam efetivamente a Rota 91, as faixas do meio, as entradas dos cassinos, os estacionamentos e o acesso para pedestres? Como elas reagem aos letreiros?

RELATÓRIO DE PESQUISA SOBRE MOTORISTAS QUE CHEGAM AOS HOTÉIS

1. A maioria dos motoristas pegou a primeira entrada acessível depois de perceber os limites de propriedade do lugar onde desejava ir.
2. A maioria das pessoas desconsiderou os sinais e o funcionamento interno planejado do estacionamento, tal como determinado pelo projetista. Observe-se o luminoso do cassino Circus Circus.
3. A localização dos letreiros e dos outros elementos do estacionamento pareceu ter pouca influência sobre o uso do lugar.
4. A linha *aparente* de propriedade é um elemento de controle sobre o modo de ver o estacionamento.

5. Elementos visuais, como as fontes do Caesars Palace e do Circus Circus, controlam os motoristas de modo mais eficaz do que qualquer um dos outros sinais direcionais. (John Kranz e Tony Zunino)

A inclusão e a ordem difícil “Sistemas modernos! Com efeito!

Abordar tudo de uma maneira estritamente metódica e não se afastar um fio de cabelo dos padrões preconcebidos, até que o gênio seja estrangulado e a *joie de vivre*, sufocada pelo sistema – este é o sinal de nosso tempo.” [Camillo Sitte]²²

“Porém, é infrutífero procurar algum elemento-chave dramático ou pedra angular que, uma vez esclarecido, deixa tudo claro. Em uma cidade, nenhum elemento é, na verdade, a pedra angular. A mistura é a pedra angular, e os apoios mútuos são a ordem.” [Jane Jacobs]²³

“A palavra-chave é: Proporção. E independentemente de como você a chame — beleza, apelo visual, bom gosto ou compatibilidade arquitetural —, limitar o *tamanho* dos anúncios elétricos não garante nada disso. As proporções adequadas — a relação entre os elementos gráficos — são necessárias ao bom design, seja ele relativo à roupa, à arte, à arquitetura ou ao letreiro. O tamanho relativo, não o tamanho total, é o fator que determina as diretrizes que influenciarão satisfatoriamente a aparência atraente.” [California Electric Sign Association]²⁴

Teria de se exigir, de um posto de gasolina da Strip, que se fundisse (isto é, parecesse) com os cassinos?

Como uma intenção de design pode ser diferenciada graficamente de um design possível entre muitos que podem provir de um controle de design?

Os sistemas de simulação urbana feitos em computador e vídeo abrem possibilidades de controle que podem ser tentadas mediante a simulação de entornos. Usados de forma imaginativa, poderiam resultar em controles mais flexíveis, porém mais eficientes.

^{22.} Camillo Sitte. *City Planning According to Artistic Principles*. Trad. George R. Collins e Christiane Crasemann Collins, Nova York, Random House, 1965, p. 91.

^{23.} Jane Jacobs. *The Death and Life of Great American Cities*. Nova York, Vintage Books, 1961, p. 376.

^{24.} “Guideline Standards for On Premise Signs”, preparado especificamente para Autoridades de Planejamento da Comunidade pela California Electric Sign Association, Los Angeles, 1967, p. 14.

²⁵. Ver
Apêndice.

CONTROLES E EMBELEZAMENTO A Las Vegas Strip “simplesmente nasceu e cresceu” e talvez seus iniciadores a tenham construído fora dos limites da cidade para fugir aos controles. Mas hoje existem os controles normais de zoneamento e edificação, assim como um “Comitê de Embelezamento da Strip” [69]. Não há registro de que comissões de estética produzam boa arquitetura.²⁵ (Haussmann não era uma comissão, mas um sistema de controle de um homem só. Seu poder e seus resultados seriam facilmente desejáveis hoje, e certamente inatingíveis.) As comissões produzem mediocridade e uma urbe amortecida. O que acontecerá à Strip quando os profissionais do bom gosto assumirem o poder?

CONTROLE DE LETREIROS As premissas básicas dos três aspectos principais são as seguintes:

Estética: “Ambiente urbano como meio de comunicação. [...] Os letreiros devem realçar e aclarar essa comunicação”.

Indústria dos letreiros: “Os letreiros são bons, são bons para os negócios, que fazem bem para a América também”.

Estatutos legais: “Se vocês cumprirem essas exigências mínimas, podemos cobrar uma taxa para a cidade e vocês, cavalheiros, podem continuar suas respostas emissor-mensagem-receptor”.

[Charles Korn]

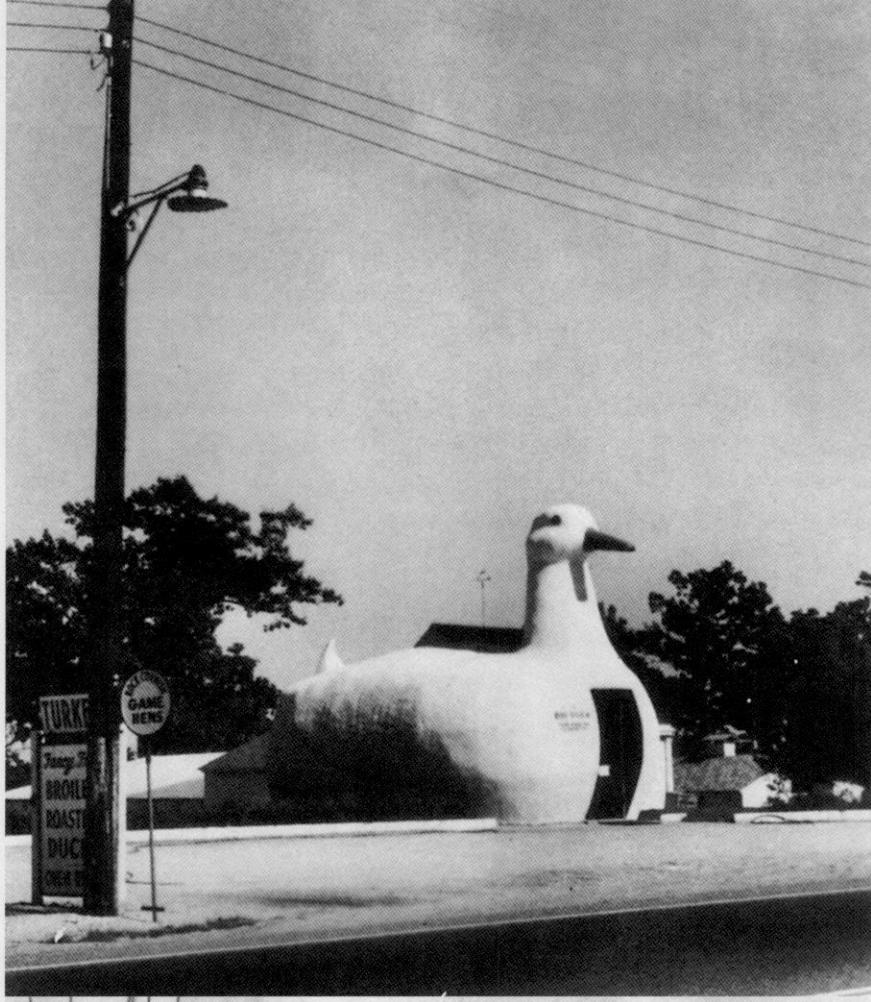
Imagen de Las Vegas: inclusão e alusão em arquitetura [71, 72]

A imagem empregada por um projetista deveria ser algo muito evocativo, algo que não limitasse por ser demasiado definido e concreto, mas que ajudasse o projetista a pensar a cidade em termos físicos. Rostos de pessoas rindo ou chorando sentadas diante de caça-níqueis não são suficientes. O que é a imagem, ou conjunto de imagens, de um planejador urbano para a Strip e os grandes espaços baixos dos cassinos? Que técnicas — cinema, grafismo ou outras — deveriam ser usadas para representá-las?

Nos séculos XVIII e XIX, fazia parte da educação do arquiteto desenhar ruínas romanas. Se o arquiteto do século XVIII descobria

sua *gestalt* de projeto por meio da Grand Tour e um bloco de desenho, nós, arquitetos do século XX, teremos de encontrar nosso próprio “bloco de desenho” para Las Vegas.

Achamos que deveríamos construir nossa imagem visual de Las Vegas por meio de uma colagem feita com artefatos de Las Vegas de muitos tipos e tamanhos, dos luminosos da YESCO ao calendário diário do Caesars Palace. Para construir essa colagem seria preciso coletar imagens, slogans verbais e objetos. Não esqueçamos que, por mais diferentes que sejam as peças, elas devem ser justapostas de um modo significativo, por exemplo, como se faz com Roma e Las Vegas neste estudo. Documentar a *piazza* americana em contraposição à romana, e a Roma de Nolli em contraposição à Strip.



[parte 2]

Arquitetura feia e banal, ou o galpão decorado

**Não a obstinação inovadora, mas a
reverência pelo arquétipo.**

Herman Melville

Incessantes novos inícios levam à esterilidade.

Wallace Stevens

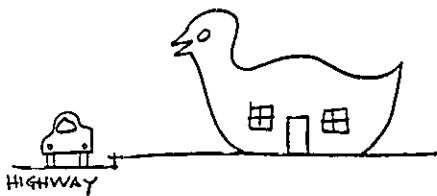
Gosto de coisas tediosas.

Andy Warhol

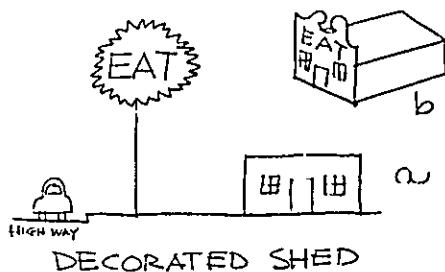
ALGUMAS DEFINIÇÕES USANDO O MÉTODO COMPARATIVO

Para defender uma orientação nova, embora velha, na arquitetura, usaremos algumas comparações talvez indiscretas para ilustrar o que advogamos e o que criticamos e, em última análise, para justificar nossa própria arquitetura. Quando os arquitetos falam ou escrevem, filosofam quase que somente para justificar seu próprio trabalho e esta apologia não será diferente. Nossa argumentação depende de comparações, porque é simples ao ponto da banalidade. Ela precisa de contraste para aparecer. Usaremos, de forma pouco diplomática, algumas obras de arquitetos importantes de hoje como contraste e contexto.

Enfatizaremos a imagem — a imagem acima do processo ou da forma — ao sustentar que a arquitetura depende, para sua percepção e criação, de experiências passadas e associações emocionais, e que esses elementos simbólicos e representacionais podem, com freqüência, contradizer-se à forma, à estrutura e ao programa



DUCK



DECORATED SHED

com os quais estão associados no mesmo edifício. Examinaremos essa contradição em suas duas manifestações principais:

1. Quando os sistemas arquitetônicos de espaço, estrutura e programa são submersos e distorcidos por uma forma simbólica global, chamamos esse tipo de edifício, que se converte em escultura, de *pato*, em homenagem ao "Patinho de Long Island", avícola em forma de pato, ilustrado por Peter Blake em seu livro *God's Own Junkyard* [73].¹
2. E damos o nome de *galpão decorado* ao tipo de edifício cujos sistemas de espaço e estrutura estão diretamente a serviço do programa, e o ornamento se aplica sobre estes com independência [74].

O pato é a edificação especial que é um símbolo; o galpão decorado é o abrigo convencional a que se aplicam símbolos [75].

76. Sustentamos que ambos os tipos de arquitetura são válidos — Chartres é um pato (embora seja um galpão decorado também), e o palácio Farnese é um galpão decorado — mas achamos que o pato é raramente relevante hoje, embora permeie toda a arquitetura moderna.

1. Peter Blake.
*God's Own
Junkyard: The
Planned De-
terioration of
America's Land-
scape*. Nova York
Holt/Rinehart
and Winston,
1964, p. 101. Ver
também Denise
Scott Brown e
Robert Venturi,
"On Ducks and
Decoration",
*Architecture
Canada*, outubro
de 1968.

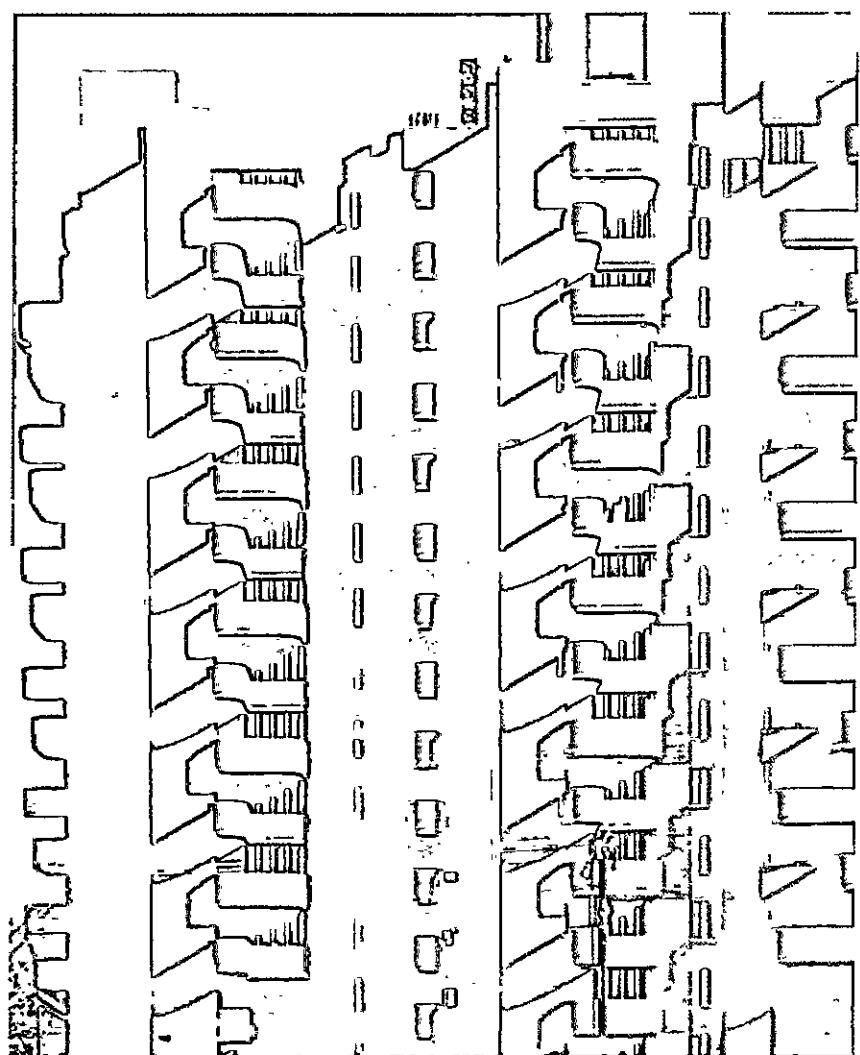
Descreveremos como chegamos à conclusão de que a arquitetura comercial e orientada para o carro, típica do esplêndido urbanismo, é nossa fonte para uma arquitetura cívica e residencial com significado, tão viável agora quanto o foi há quarenta anos o vocabulário industrial do começo do século XX para uma arquitetura moderna do espaço e da tecnologia industrial. Mostraremos como a iconografia constitui, mais do que o espaço e as *piazzas* da arquitetura histórica, o marco adequado para o estudo da associação e do simbolismo na arte comercial e na arquitetura do corredor comercial.

Por fim, defenderemos o simbolismo do feio e do banal na arquitetura e a significação particular do galpão decorado, com uma frente retórica e fundos convencionais: por uma arquitetura como abrigo com símbolos por cima.

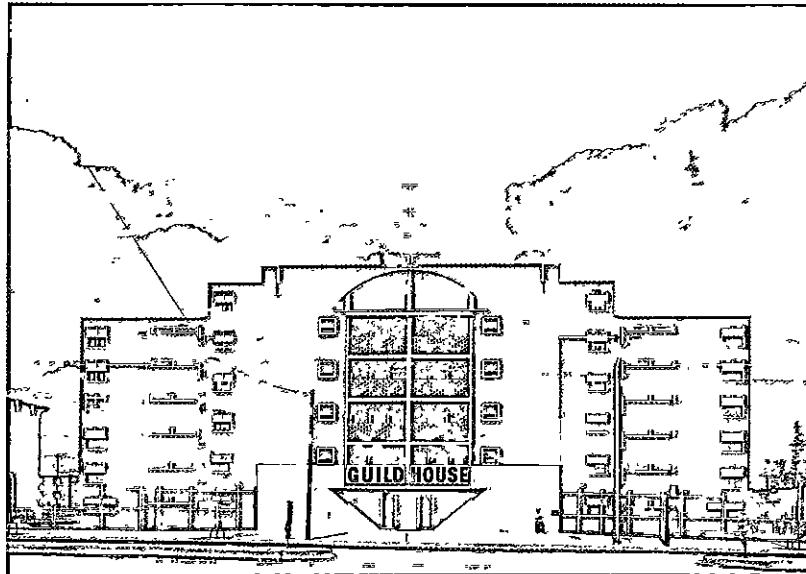
O pato e o galpão decorado Analisemos o galpão decorado mediante uma comparação entre Crawford Manor, de Paul Rudolph, e a nossa Guild House (em associação com Cope e Lippincott; 177, 781). Essas duas construções são comparáveis em uso, tamanho e data da construção: ambas são edifícios de apartamentos para idosos constituídos por cerca de noventa unidades, construídos na metade da década de 1960. Seus cenários variam: a Guild House, embora isolada, é uma imitação de um *palazzo* de seis andares, análoga em estrutura e materiais aos prédios circundantes e que continua, graças a sua posição e forma, o alinhamento da grade urbana de Filadélfia, onde se situa. Por outro lado, Crawford Manor é inequivocamente um arranha-céu, único em seu mundo, uma Ville Radieuse moderna, situado ao longo de um acesso limitado a New Haven, o Oak Street Connector.

Mas é o contraste entre as *imagens* desses edifícios em relação aos seus sistemas de construção que queremos enfatizar. O sistema de construção e o programa da Guild House são comuns e convencionais e assim parecem; o sistema de construção e o programa de Crawford Manor são comuns e convencionais, mas não aparentam isso.

É preciso explicar que não escolhemos Crawford Manor para essa comparação porque sejamos hostis a ele. Trata-se, na verdade, de uma edificação habilidosa, de um arquiteto habilidoso, e poderíamos ter escolhido facilmente uma versão muito mais extremada do que estamos criticando. Mas, de modo geral, o escolhemos porque pode representar a arquitetura dominante agora (isto é, ele representa a grande maioria do que se vê hoje em qualquer publicação de arquitetura) e, em particular, porque corresponde em



77
Crawford Manor,
New Haven, 1962-
1966; Paul Rudolph



78
Guild House,
Moradia para
Idosos, Filadélfia,
1960-1963; Venturi
& Rauch, Cope &
Lippincott,
Associados

aspectos básicos à Guild House. Por outro lado, nossa escolha da Guild House para a comparação envolve uma desvantagem, pois esse prédio já tem cinco anos e algumas de nossas obras posteriores podem transmitir nossas idéias de um modo mais explícito e intenso. Por fim, por favor, não nos critiquem por analisar a imagem: fazemos isso simplesmente porque a imagem é pertinente ao nosso argumento, não porque queremos negar qualquer interesse ou importância a processos, programas e estruturas, ou às questões sociais da arquitetura ou desses dois edifícios. Tal como a maioria dos arquitetos, passamos provavelmente noventa por cento de nosso tempo de trabalho preocupados com esses temas importantes e menos de dez por cento pensando nas questões de que estamos tratando aqui. Simplesmente, essas questões importantes não são o tema direto deste livro.

Prosseguindo com nossas comparações, a construção da Guild House é de placas de concreto moldado *in loco*, com paredes-cortina perfuradas por janelas-guilhotina como fechamento do espaço interno. O material é tijolo comum - mais escuro do que o usual, para se aproximar dos tijolos manchados pela poluição da vizinhança. Os sistemas mecânicos da Guild House não aparecem de maneira alguma nas formas externas. A planta baixa de um pavi-

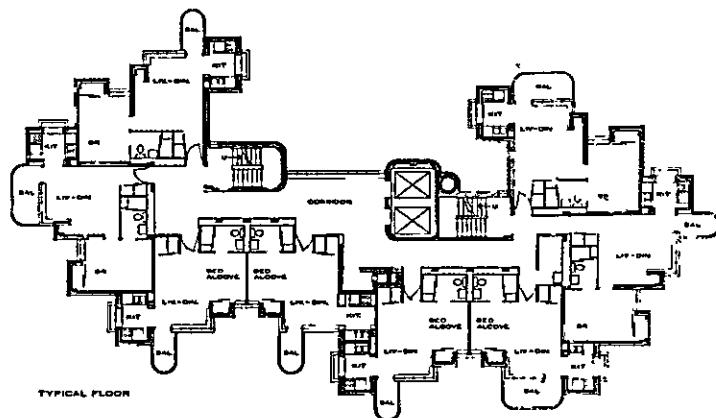
79

Crawford Manor,
planta da
pavimento-tipo

80

Guild House,
planta do quarto e
quinto andares

mento-tipo contém uma variedade de apartamentos estilo 1920 para atender necessidades, vistas e exposições específicas; isso distorce a grade eficiente de colunas 1801. A estrutura de Crawford Manor, que é de concreto moldado *in loco* e blocos de concreto canelados, é do mesmo modo uma estrutura convencional que sustenta

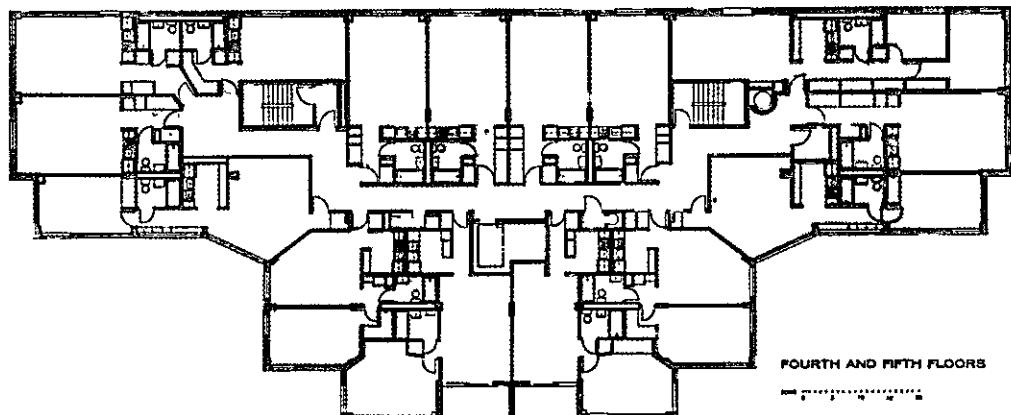


paredes de alvenaria 1791. Mas não aparenta isso. Ela dá a impressão de ser tecnologicamente mais avançada e espacialmente mais progressista. É como se seus suportes fossem eixos espaciais, que talvez abrigassem instalações mecânicas, feitos de um material plástico contínuo que lembra o *béton brut* com as marcas estriadas de seu processo de construção violentamente heróico gravadas em sua forma. Eles articulam o espaço interior fluido, e sua pureza estrutural jamais é rompida por buracos para janelas ou distorcida por exceções na planta baixa. A luz interior é “modulada” pelos vazios entre a estrutura e os “flutuantes” balcões em balanço 1811.

Na Guild House, os elementos arquitetônicos usados para fornecer luz exterior são francamente as janelas. Utilizamos o método convencional de fazer janelas em uma edificação e, de modo algum, pensamos desde o início na questão da modulação da luz externa,

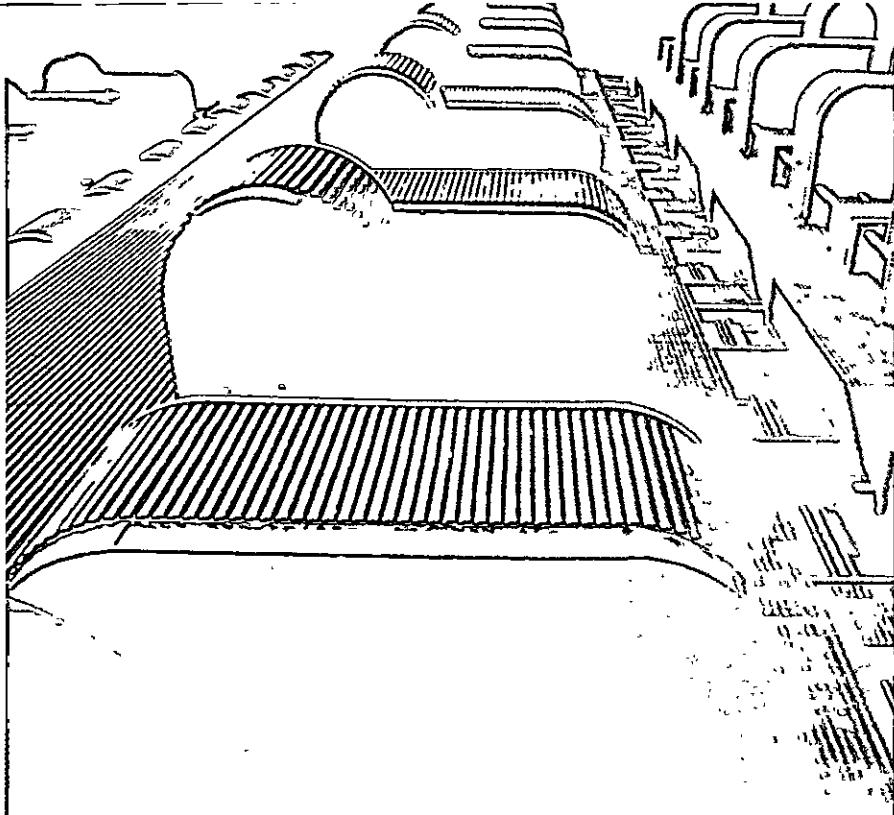
mas começamos do ponto em que outros a haviam deixado. As janelas têm aparência familiar: elas *parecem*, e *são*, janelas, e nesse sentido, seu uso é explicitamente simbólico. Mas tal como todas as imagens simbólicas eficazes, elas estão pensadas para parecer ao mesmo tempo familiares e não-familiares. São o elemento convencional usado de forma levemente não-convencional. Tal como o tema da arte pop, elas são lugares-comuns que deixam de sê-lo graças à distorção de forma (leve), à mudança de escala (são muito maiores do que as janelas de guilhotina normais) e à mudança de contexto (janelas de guilhotina em um prédio talvez de alta moda, [82]).

Decoração no galpão A Guild House tem ornamento; Crawford Manor, não. O ornamento na Guild House é explícito. Ele, ao mesmo tempo, reforça e contradiz a forma do edifício que adorna. E é, em certa medida, simbólico. A faixa contínua de tijolos esmalados de branco no alto da fachada, em combinação com o plano de tijolos brancos da parte inferior, divide o edifício em três andares desiguais: porão, andar principal e sótão. Isso contradiz a escala de seis andares reais e iguais sobre a qual se impõe e sugere as proporções de um palácio da Renascença. O painel branco central também



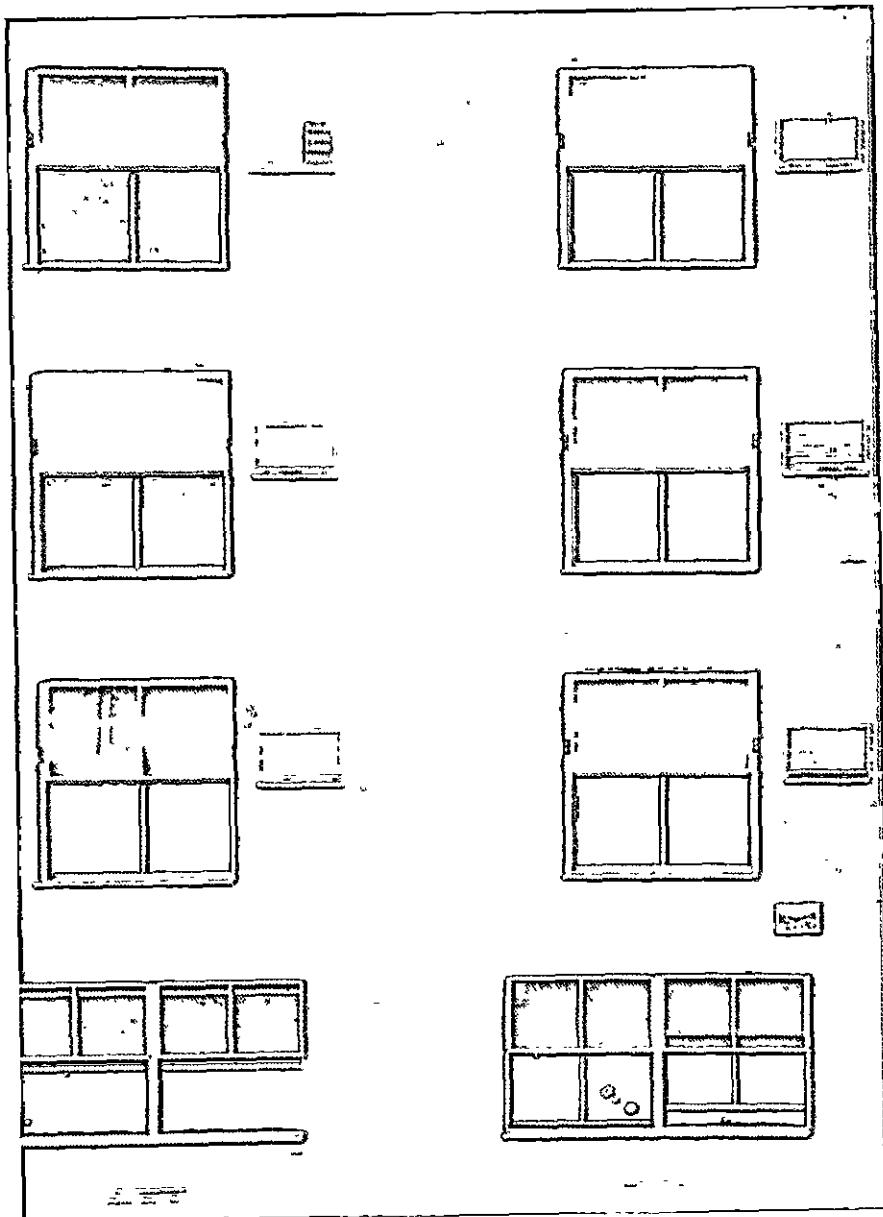
81
Crawford Manor
(detalhe)

82
Guild House,
janelas



realça o foco e a escala da entrada. Ele estende o andar térreo até o topo do balcão do segundo andar, da mesma forma, e pelos mesmos motivos, que a maior elaboração e escala em torno da porta de um palácio renascentista ou portal gótico. A coluna grossa e excepcional, numa superfície de parede plana, acentua o foco na entrada, e o luxuoso granito e os tijolos esmaltados realçam a suavidade, tal como os mármores com veios que os construtores aplicam no nível da rua para tornar mais chiques e valorizadas as entradas de seus prédios. Ao mesmo tempo, a posição da coluna no meio da entrada diminui sua importância.

A janela arqueada da Guild House não é estrutural. Ao contrário dos elementos mais puramente ornamentais do edifício, ela reflete uma função interior do galpão, isto é, as atividades comunitárias do último andar. Mas a grande sala comum é em si mesma uma exceção ao sistema interior. Na fachada, um arco assenta-se acima da faixa vertical central de balcões cuja base é a entrada ornamental. Arco, balcões e base unificam juntos a fachada e, tal como uma ordem colossal (ou a frente clássica de uma jukebox),



debilitam os seis andares para aumentar a escala e a monumentalidade da frente. Por sua vez, a ordem gigantesca é superada por um floreio: uma antena de televisão simétrica e desconectada do conjunto, de alumínio anodizado dourado, que é uma imitação de uma escultura abstrata de Lippold e um símbolo para os idosos. Uma madona de gesso policromático, de braços abertos, teria sido uma imagem mais forte, mas inapropriada para uma instituição quacre que evita todos os símbolos externos — do mesmo modo que Crawford Manor e a maior parte da arquitetura moderna ortodoxa, que rejeitam o ornamento e a associação na percepção das formas.

Associações explícitas e implícitas Em Crawford Manor, são impensáveis adornos de escultura representativa no teto, ou uma janela de formato embelezado, ou espiritualidade e retórica de qualquer tipo. Tampouco comporta apliques de materiais caros sobre uma coluna ou faixas brancas e lambris copiados de composições renascentistas. Por exemplo: seus balcões em balanço são “estruturalmente integrados”; têm parapeito do mesmo material da estrutura geral e não exibem ornamentos. As sacadas da Guild House não são exercícios estruturais, e os parapeitos são adornos, bem como reminiscências, em uma escala maior, de padrões convencionais de metal gravado [84].

O simbolismo da Guild House envolve ornamento e é mais ou menos dependente de associações explícitas; ela se parece com o que é não somente devido ao que é, mas também devido ao que nos lembra. Mas os elementos arquitetônicos de Crawford Manor abundam em associações de outro tipo, menos explícito. Implícito em suas formas arquitetônicas puras encontra-se um simbolismo diferente do ornamento aplicado da Guild House, com suas associações explícitas, quase heráldicas. Lemos o simbolismo implícito de Crawford Manor na fisionomia sem decoração do edifício, por meio de associações e da experiência passada; ele oferece camadas de significação para além da mensagem “expressionista abstrata” derivada das características fisionômicas inerentes às formas — o tamanho, a textura, a cor e assim por diante. Esses significados vêm

de nosso conhecimento de tecnologia, da obra e dos escritos dos criadores modernos, do vocabulário da arquitetura industrial e de outras fontes. Por exemplo, os eixos verticais de Crawford Manor conotam pilares estruturais (eles não são estruturais) feitos de “concreto armado rusticado” (na realidade, com juntas de argamassa), que abrigam espaços de serviço e sistemas mecânicos (na verdade, cozinhas) e terminam na silhueta de sistemas de exaustão (adequados a laboratórios industriais), articulando vazios de modulação da luz (em vez de janelas delimitadas), articulando espaços fluidos (confinados a apartamentos conjugados, mas aumentados por balcões tão onipresentes que sugerem residências familiares) e articulando funções do programa que se sobressaem de forma sensível (ou expressionista) dos limites da planta.

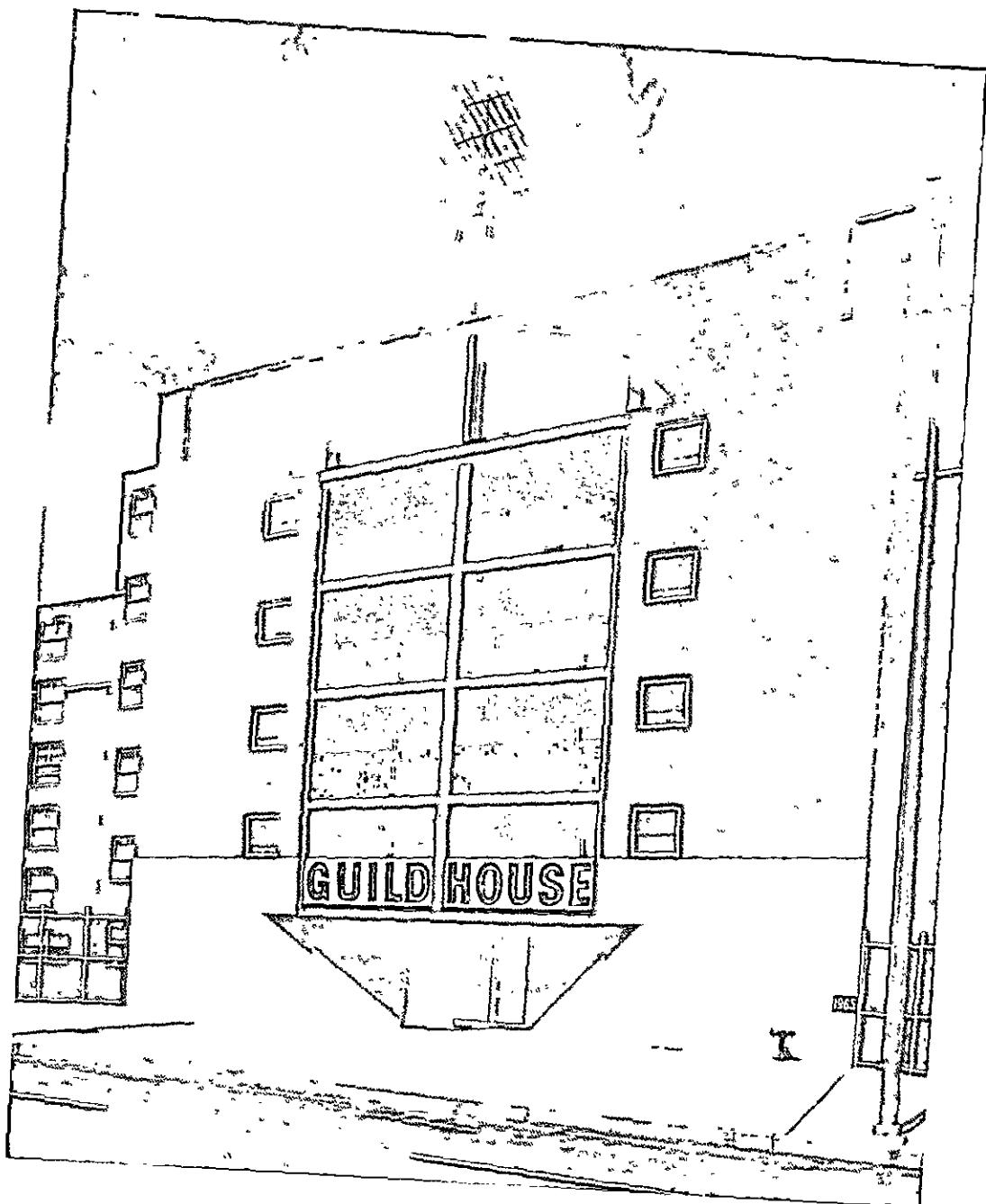
Heróico e original, ou feio e banal O conteúdo do simbolismo implícito de Crawford Manor é o que chamamos de “heróico e original”. Embora a substância seja convencional e comum, a imagem é heróica e original. O conteúdo do simbolismo explícito da Guild House é o que chamamos de “feio e banal”. O tijolo sem avanços tecnológicos, as janelas antiquadas, os materiais bonitinhos em torno da entrada e a antena feia que não fica escondida atrás do parapeito, como seria aceitável, tudo isso é claramente convencional em imagem, bem como em substância ou, antes, feio e banal. (As inevitáveis flores de plástico nessas janelas são, ao contrário, *bonitas* e banais; em nossa opinião, elas não fazem a arquitetura parecer ridícula, como o fariam se estivessem nas janelas heróicas e originais de Crawford Manor. 185)

Mas na Guild House o simbolismo do banal vai mais longe. As pretensões da “ordem colossal” na frente, a composição simétrica, tipo *palazzo*, com seus três andares monumentais (bem como seus seis andares reais), encimados por uma peça de escultura — ou quase escultura —, sugerem algo de heróico e original. É verdade que, neste caso, a fachada heróica e original é um tanto irônica, mas é essa justaposição de símbolos contrastantes — a aplicação de

uma ordem de símbolos sobre outra — que constitui para nós o galpão decorado. É isto que faz da Guild House um galpão decorado de arquiteto — não uma arquitetura sem arquitetos.

O galpão decorado mais puro seria algum tipo de abrigo feito com sistema convencional de construção que correspondesse rigorosamente às exigências de espaço, estrutura e programa da arquitetura, sobre o qual seria posta uma decoração contrastante — e, se estivesse na natureza das circunstâncias, contraditória. Na Guild House, os elementos simbólico-ornamentais são aplicados de um modo mais ou menos literal: os planos e faixas de tijolo branco são apliques; a fachada junto à rua, por meio de seu desprendimento nos cantos superiores, implica sua separação do grosso do galpão na frente. (Isso implica também continuidade e, portanto, unidade, com a linha de fachadas dos outros edifícios mais antigos e geminados de ambos os lados.) O simbolismo da decoração é feio e banal, com uma pitada de heróico e original irônico, e o galpão é simplesmente feio e banal, embora seja também simbólico em seus tijolos e suas janelas. Embora existam amplos precedentes históricos para o galpão decorado, a atual arquitetura comercial de beira de estrada — o estande de dez mil dólares com o letreiro de cem mil — foi o protótipo imediato de nosso galpão decorado. E é na placa da Guild House que se encontra a manifestação mais pura do galpão decorado e o contraste mais agudo com Crawford Manor.

Ornamento: signos e símbolos, denotação e conotação, heráldica e fisionomia, significado e expressão Uma placa em um edifício tem um sentido denotativo na mensagem explícita de suas letras e palavras. Ela contrasta com a expressão conotativa dos outros elementos mais arquitetônicos do edifício. Uma grande placa, como a que se encontra sobre a entrada da Guild House, suficientemente grande para ser lida dos carros que passam pela Spring Garden Street, é particularmente feia e banal em suas associações comerciais explícitas [86]. É significativo que a placa de Crawford Manor seja modesta, de bom gosto e não-comercial. É pequena demais



84
Guild House,
sacada

85
Guild House,
detalhe da janela

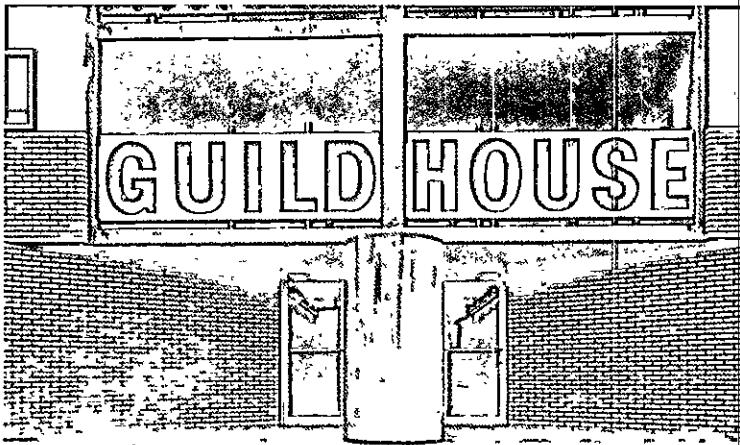
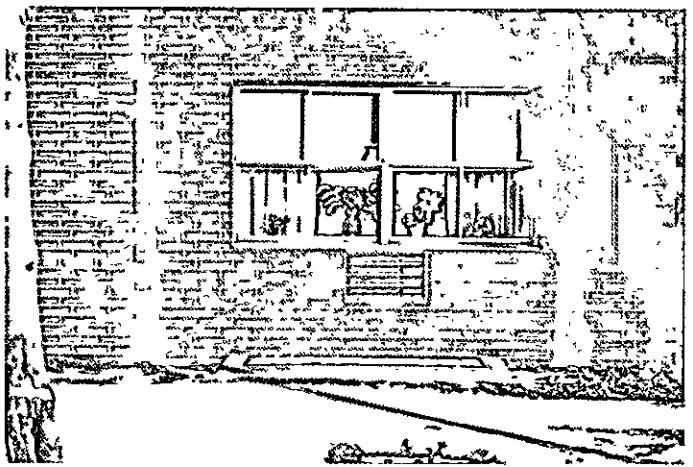
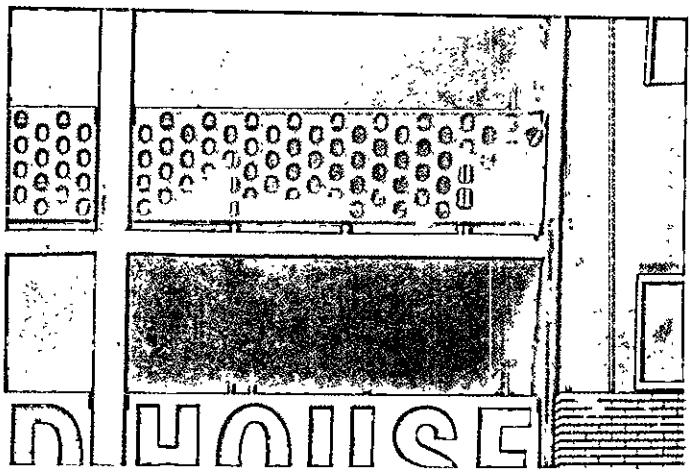
86
Guild House, placa

para ser vista dos carros que passam depressa pelo Oak Street Connector. Mas placas que sejam símbolos explícitos, especialmente as grandes, de aspecto comercial, são abominadas numa arquitetura como a de Crawford Manor. Sua identificação não vem por meio de comunicação denotativa explícita, grafando literalmente. “Eu sou a Guild House”, mas mediante a conotação implícita na fisionomia de sua pura forma arquitetônica, que pretende expressar de alguma maneira moradia para os idosos.

Tomamos emprestada a distinção literária entre sentido “denotativo” e “conotativo” e os aplicamos ao elemento heráldico e fisionômico na arquitetura. Para deixar mais claro, a placa que diz GUILD HOUSE *denota* significado por meio de suas palavras; enquanto tal, é o elemento heráldico por excelência. Porém, o caráter do grafismo *conota* dignidade institucional, ao passo que, contrariamente, o tamanho das letras *conota* comercialismo. A posição da placa talvez *conote* também entrada. Os tijolos brancos *denotam* decoração, como um rico e único aplique sobre o tijolo vermelho normal. Por meio da localização das áreas e faixas brancas na fachada tentamos sugerir, de modo *conotativo*, andares associados a palácios e, portanto, escala e monumentalidade de palácio. As janelas de guilhotina *denotam* sua função, mas seu agrupamento *conota* domesticidade e significados banais.

A denotação indica um sentido específico; a conotação sugere significados gerais. O mesmo elemento pode ter sentido denotativo e conotativo, que podem ser mutuamente contraditórios. Em geral, na medida em que é denotativo em seu significado, um elemento depende de suas características heráldicas; na medida em que é conotativo, depende das qualidades fisionômicas. A arquitetura moderna (e Crawford Manor como seu exemplo) procurou evitar o heráldico e denotativo na arquitetura e exagerar o fisionômico e conotativo. Ela usa o ornamento expressivo e foge do ornamento simbólico explícito.

Em suma, analisamos Guild House e Crawford Manor em relação ao conteúdo da imagem e quanto ao método utilizado para

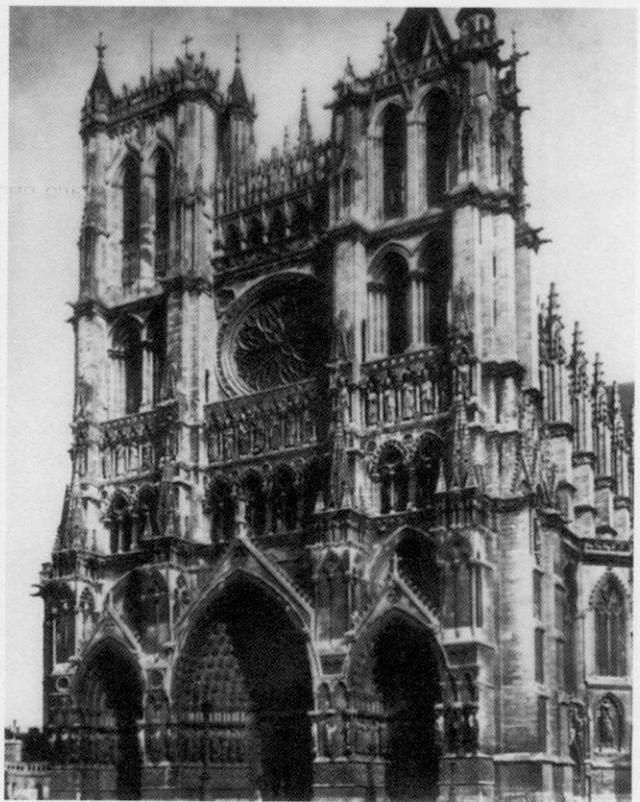


obter a imagem. O quadro 1 mostra um catálogo comparativo dos dois edifícios segundo esses parâmetros.

A arquitetura tediosa é interessante? Com todo o seu aspecto comum, a Guild House é tediosa? Com todos os seus balcões dramáticos, Crawford Manor é interessante? Ou será que não é o oposto? Nossa crítica a Crawford Manor e aos edifícios que representa não é moralista, nem está preocupada com a assim chamada honestidade em arquitetura, ou falta de correspondência entre substância e imagem *per se*; Crawford Manor é feio e banal embora *pareça* heróico e original. Não criticamos a “desonestade” de Crawford Manor, mas sua irrelevância hoje. Tentaremos mostrar como, tanto no método como no conteúdo de suas imagens, Crawford Manor, bem como o tipo de arquitetura que representa, se empobreceu ao rejeitar o ornamento denotativo e a rica tradição de iconografia da arquitetura histórica e ao ignorar — ou, antes, usá-la inadvertidamente — a expressão conotativa que substituiu a decoração. Ao jogar fora o ecletismo, a arquitetura moderna anulou o simbolismo e promoveu o expressionismo, concentrando-se na expressão dos próprios elementos arquitetônicos: na expressão da estrutura e da função. Por meio da imagem do edifício, ele sugeriu objetivos sociais e industriais reformistas-progressistas que raramente pôde alcançar na realidade. Ao limitar-se às articulações estridentes dos elementos arquitetônicos puros de espaço, estrutura e programa, a expressão da arquitetura moderna tornou-se um expressionismo seco, vazio e tedioso — e, no fim das contas, irresponsável. Ironicamente, a arquitetura moderna de hoje, ao mesmo tempo em que rejeita o simbolismo explícito e o ornamento aplicado frívolo, faz com que todo o edifício degenera em um grande ornamento. Ao substituir a decoração pela “articulação”, converteu-se em um pato.

[quadro 1] Comparação entre Guild House e Crawford Manor

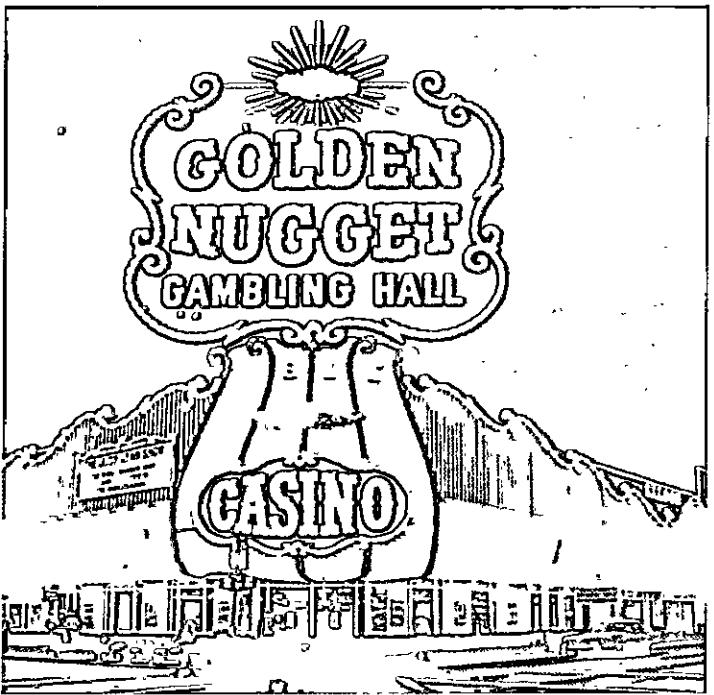
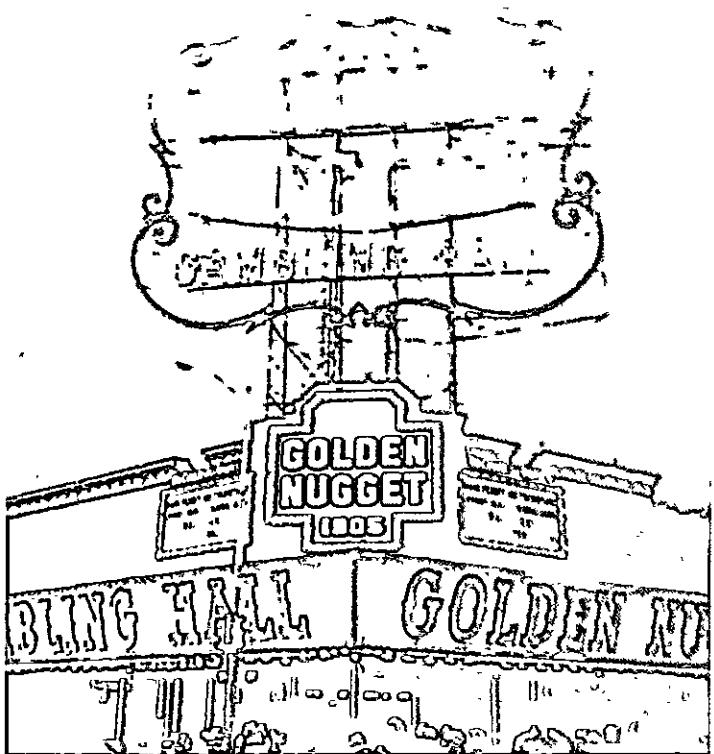
Guild House	Crawford Manor
Uma arquitetura de significado	Uma arquitetura de expressão
Simbolismo explícito "denotativo"	Simbolismo implícito "conotativo"
Ornamento simbólico	Ornamento expressivo
Ornamento aplicado	Expressionismo integral
Meios mistos	Arquitetura pura
Decoração mediante anexação de elementos superficiais	Decoração não admitida mediante articulação de elementos integrais
Simbolismo	Abstração
Arte representativa	"Expressionismo abstrato"
Arquitetura evocativa	Arquitetura inovadora
Mensagens sociais	Conteúdo arquitetônico
Propaganda	Articulação arquitetônica
Arte elevada e baixa	Arte elevada
Evolutiva, usando precedente histórico	Revolucionário, progressista, antiradicional
Convencional	Criativo, único e original
Velhas palavras com significados novos	Palavras novas
Ordinária	Extraordinário
Prática	Heróico
Bonita na frente	Bonito (ou pelo menos unificado) em tudo
Incoerente	Coerente
Tecnologia convencional	Tecnologia avançada
Tendência ao espalhamento urbano	Tendência à megaestrutura
Parte do sistema de valores do cliente	Tenta elevar o sistema de valores do cliente e/ou o orçamento com referências à arte e à metafísica
Parece barato	Parece caro
"Tediosa"	"Interessante"



PRECEDENTES HISTÓRICOS E OUTROS: RUMO A UMA ARQUITETURA VELHA

Simbolismo histórico e arquitetura moderna As formas da arquitetura moderna foram criadas por arquitetos e analisadas por críticos principalmente com relação a suas qualidades perceptivas e à custa de seus significados simbólicos derivados de associações. Na medida em que reconhecem os sistemas simbólicos que permeiam nosso ambiente, os modernos tendem a se referir à degradação de nossos símbolos. Embora muito esquecidos pelos arquitetos modernos, os precedentes históricos do simbolismo em arquitetura existem, e as complexidades da iconografia continuaram a ser uma parte importante da disciplina história da arte. Os primeiros arquitetos modernos desprezaram a reminiscência em arquitetura. Eles rejeitavam o ecletismo e o estilo como elementos da arquitetura, assim como qualquer historicismo que minimizasse o revolucionário em detrimento do caráter evolutivo de sua arquitetura, baseada quase que exclusivamente na tecnologia. A segunda geração de arquitetos modernos reconhecia somente os “fatos constituintes” da história, tal como deduzidos por Siegfried Giedion,² que abstraiu o edifício histórico e sua *piazza*, considerando-os forma e espaço puros na luz. A preocupação desses arquitetos com o espaço, considerado a qualidade arquitetônica, fez com que lessem os edifícios como formas, as praças como espaço e os elementos gráficos e esculturais como cor, textura e escala. O conjunto tornava-se uma expressão abstrata da arquitetura na década do expressionismo abstrato na pintura. As formas iconográficas e os adereços da arquitetura medieval e renascentista foram reduzidas à textura policromática a serviço do espaço; as complexidades simbólicas e as contradições da arquitetura maneirista foram apreciadas por suas complexidades e contradições formais; gostava-se da arquitetura neoclássica não por sua utilização romântica da associação, mas por sua simplicidade formal. Os arquitetos gostavam dos *fundos* das estações ferroviárias do século XIX — literalmente os galpões — e toleravam as frentes como aberrações irrelevantes, ainda que divertidas, do ecletismo histórico. Os siste-

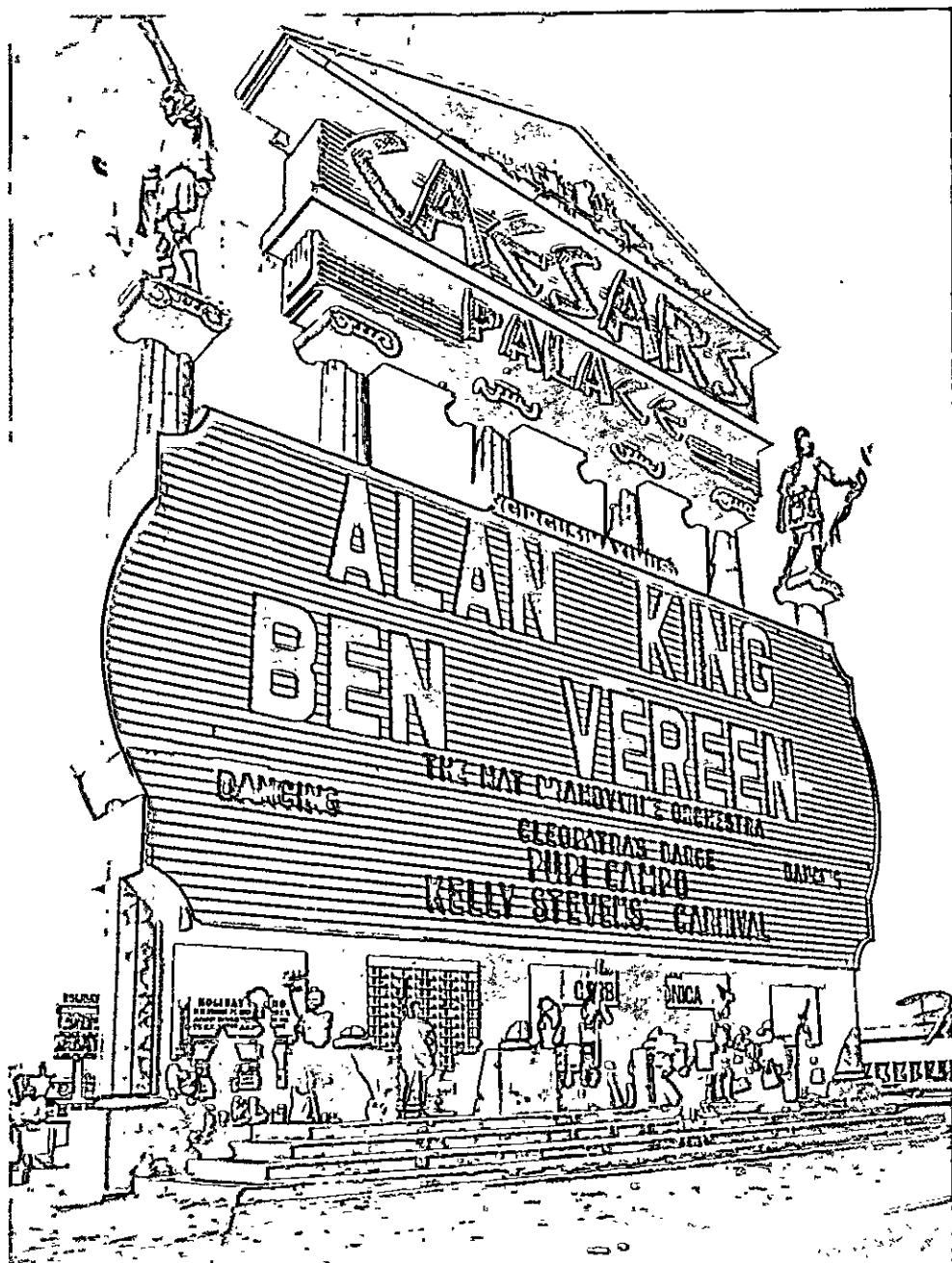
². Sigfried Giedion, *Space, Time and Architecture*. Cambridge, Mass./Harvard University Press, 1944, Parte I.



mas de símbolos desenvolvidos pelos artistas comerciais da Madison Avenue, que constituem a ambiência simbólica do esplendimento urbano, isso eles não reconheciam.

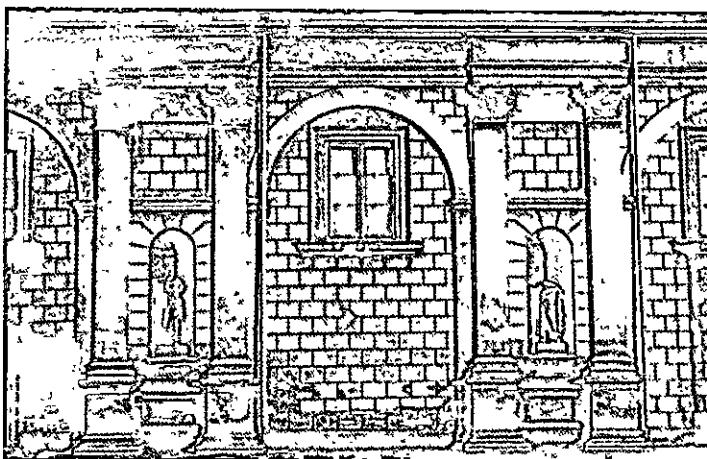
Nas décadas de 1950 e 1960, esses “expressionistas abstratos” da arquitetura moderna reconheceram uma dimensão do complexo cidade medieval-*piazza*: sua “escala de pedestre” e a “vida urbana” engendrada por sua arquitetura. Essa visão do urbanismo medieval estimulou as fantasias megaestruturais (ou megaesculturais?) — nesse contexto, cidades medievais com enfeites tecnológicos — e reforçou o preconceito do arquiteto moderno contra o automóvel. Mas a competição de signos e símbolos na cidade medieval, em diferentes níveis de percepção e significado, tanto nas edificações como na *piazza*, perdeu-se no arquiteto voltado para o espaço. Talvez os símbolos, além de serem estranhos no conteúdo, estivessem numa escala e num grau de complexidade util demais para as sensibilidades embotadas e o ritmo impaciente de hoje. Isso talvez explique a ironia de que o retorno à iconografia para alguns arquitetos dessa geração se tenha dado por intermédio da sensibilidade dos artistas pop do começo dos anos 60 e por meio do pato e do galpão decorado da Rota 66: de Roma a Las Vegas, mas também de volta de Las Vegas a Roma.

A catedral como pato e galpão Quanto à iconografia, a catedral é um galpão decorado e um pato. A catedral metropolitana de Atenas, em estilo bizantino tardio, é absurda no que se refere à arquitetura [87]. Ela está “fora de escala”: seu tamanho pequeno não corresponde à sua forma complexa — isto é, se a forma deve ser determinada primeiramente pela estrutura — porque o espaço que a sala quadrada delimita poderia ser coberto sem os suportes internos e a configuração complexa do telhado, composto de cúpula, tímpano e abóbadas. No entanto, ela não é absurda se pensada como pato — como uma cruz grega abobadada, derivada estruturalmente dos grandes edifícios de cidades maiores, mas aqui desenvolvida simbolicamente para significar catedral. E esse pato está decorado com



91
Caesars Palace,
letreiro ampliado

92
Pátio do Belvedere,
Vaticano



uma colagem aplicada de *objets trouvés* — baixos-relevos em alvenaria — de conteúdo simbólico mais ou menos explícito.

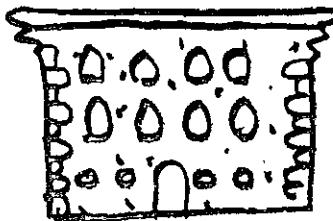
A catedral de Amiens é um outdoor com um edifício atrás [88]. Considerava-se que as catedrais góticas falhavam por não conseguir uma “unidade orgânica” entre frente e lateral. Mas essa disjunção é reflexo natural de uma contradição inerente a um edifício complexo que, na face voltada para a praça, é uma tela relativamente bidimensional de propaganda e, nos fundos, um edifício de alvenaria. Isso é o reflexo da contradição entre imagem e função que o galpão decorado costuma conciliar. (O galpão atrás é também um pato porque sua forma é a de uma cruz.)

As fachadas das grandes catedrais da Ille de France são planos bidimensionais na escala do conjunto; nos cantos, deviam tornar-se torres para fazer a conexão com o campo circundante. Mas em detalhe, essas fachadas são edifícios em si mesmas, simulando uma arquitetura do espaço no relevo fortemente tridimensional de sua escultura. Os nichos para as estátuas, como observou sir John Summerson, constituem outro nível de arquitetura dentro da arquitetura. Mas o impacto da fachada vem do significado imensamente complexo derivado do simbolismo e das associações explícitas das edículas e suas estátuas, bem como de suas posições e seus

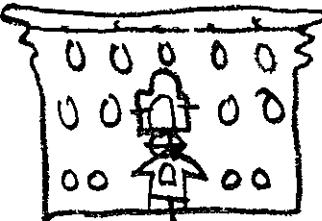
tamanhos relativos na ordem hierárquica do reino dos céus representado nas fachadas. Nessa orquestração de mensagens, a conotação tal como praticada pelos arquitetos modernos é muito pouco importante. Na verdade, a forma da fachada disfarça a silhueta da nave central e das naves laterais atrás, e as portas e janelas em roseta são reflexos puros do complexo arquitetônico interno.

Evolução simbólica em Las Vegas Assim como a evolução arquitetônica de uma catedral gótica típica pode ser traçada ao longo das décadas através das mudanças estilísticas e simbólicas, uma evolução similar — coisa rara na arquitetura contemporânea — pode ser observada na arquitetura comercial de Las Vegas. Porém, a evolução em Las Vegas é contada em anos, em vez de décadas, reflexo do ritmo mais veloz de nossa época, sem falar da mensagem menos eterna da propaganda comercial em relação à religiosa. A evolução em Las Vegas avança de modo consistente no sentido de mais e maior simbolismo. Na década de 1950, o cassino Golden Nugget, na Fremont Street, era um galpão decorado ortodoxo, com grandes letreiros: em essência, um típico prédio comercial da Main Street, feio e banal [89]. Porém, nos anos 60, era puro anúncio, onde dificilmente se via alguma coisa da construção [90]. A qualidade “eletrográfica” tornou-se mais estridente para combinar com a escala mais grosseira e o contexto mais distrativo da nova década e manter-se competitivo com os vizinhos. Os luminosos autoportantes da Strip, tal como as torres de San Gimignano, também ficaram maiores. Eles cresceram por substituições em seqüência, como o Flamingo, o Desert Inn e o Tropicana, ou pelo aumento de tamanho, como o do Caesars Palace, onde uma fachada de templo com frontão triangular, isolada no espaço, foi ampliada lateralmente por uma coluna com uma estátua no topo — uma façanha nunca tentada, um problema jamais resolvido, em toda a evolução da arquitetura clássica [91].

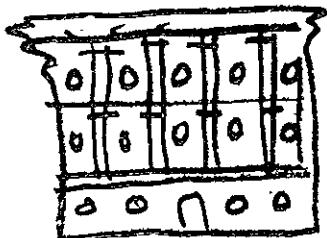
A Renascença e o galpão decorado A iconografia da arquitetura renascentista é menos abertamente publicitária do que a da arqui-



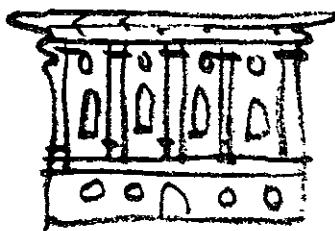
STROZZI



FARNESIO

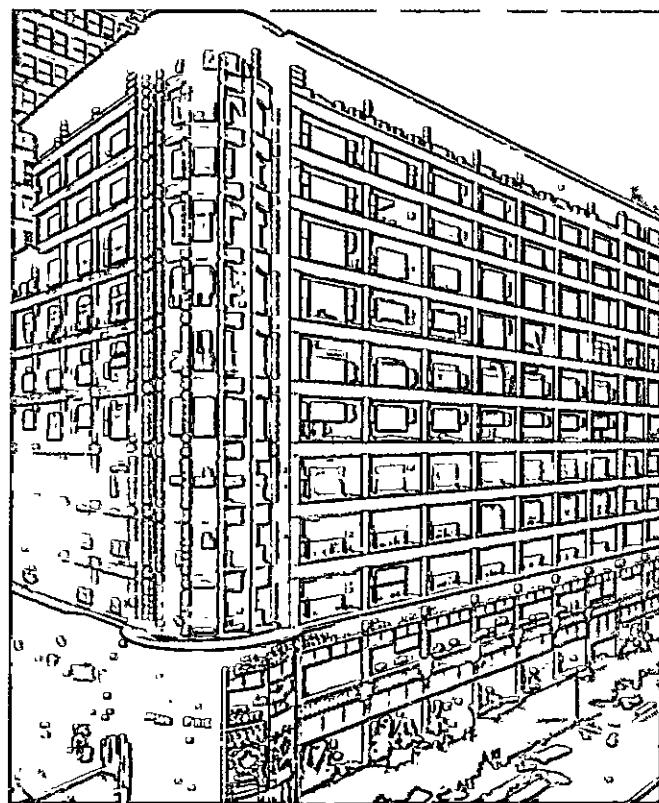


RUCCELLAI



ODESCALCHI

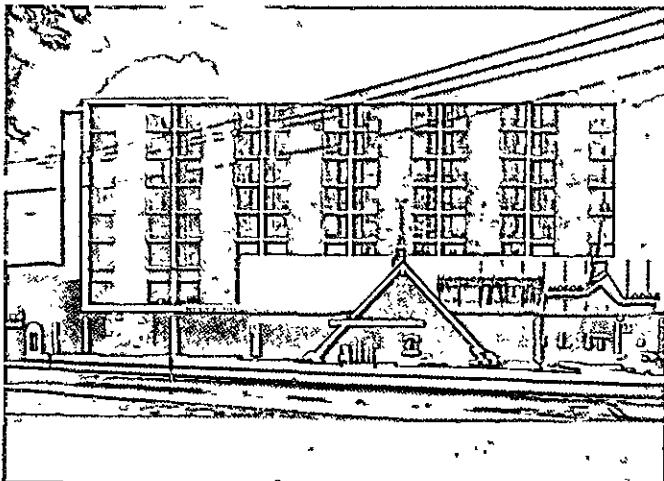
tetura medieval ou a da Strip, embora seu ornamento, baseado literalmente no vocabulário romano e clássico, viesse a ser um instrumento para o renascimento da civilização clássica. Porém, uma vez que a maior parte de seu ornamento representa a estrutura — é um símbolo da estrutura — ele é menos independente do galpão ao qual está anexado do que o ornamento da arquitetura medieval ou da Strip [92]. A imagem da estrutura e do espaço, mais do que contradizer, reforça a substância da estrutura e do espaço. As pilastras representam sustentáculos modulares na superfície da parede; as pedras angulares representam reforços nas quinas da parede; as molduras verticais, proteção nas extremidades da parede; a rusticação, um suporte na base da parede; as cornijas que servem de calhas, proteção contra a chuva na parede; as molduras horizontais, estágios progressivos na profundidade da parede; e a combinação de muitos desses ornamentos na borda de uma porta simboliza a importância da porta diante da parede. Embora alguns desses elementos sejam também funcionais — por exemplo, as calhas são, mas não as pilastras —, todos são explicitamente simbólicos e associam as glórias de Roma aos refinamentos do edifício.



Mas a iconografia renascentista não é toda estrutural. O *stemma* acima da porta é um signo. As fachadas barrocas de Francesco Borromini, por exemplo, apresentam um rico simbolismo em seus baixos-relevos religiosos, dinásticos e outros. É significativo que Giedion, em sua brilhante análise da fachada de San Carlo alle Quattro Fontane, tenha descrito as camadas contrapontísticas, os ritmos ondulantes e as escalas sutis das formas e superfícies como elementos abstratos em uma composição em relação com o espaço exterior da rua, mas sem referência às camadas complexas de significado simbólico que contêm.

O palácio italiano é o galpão decorado por excelência. Durante dois séculos, de Florença a Roma, a planta de dependências *en suite* em torno de um *cortile* retangular, cercado de arcadas, com uma entrada no meio de uma fachada e uma elevação de três andares, com mezaninos ocasionais, foi uma base constante para uma série de variações estilísticas e de composição. O andaime arquitetônico foi o

mesmo para o palácio Strozzi, com seus três andares de rusticação decrescente; para o Rucellai, com sua quase moldura de pilastras de três ordens; para o Farnese, com seus cantos com silhares que complementam o foco do vão central ornamental e sua resultante hierarquia horizontal; e para o Odescalchi, com sua ordem monumental que impõe a imagem de um andar dominante sobre os demais [93, 94]. A base para a avaliação significativa do desenvolvimento da arquitetura



cívica italiana da metade do século XV à metade do século XVII está na decoração de um galpão. Ornamentos similares adornam palácios posteriores, comerciais e *senza cortili*. A loja de departamentos Carson Pirie Scott apresenta no andar térreo um revestimento de ferro fundido com desenhos biológicos em baixo-relevo e uma escala complexa apropriada para sustentar o interesse dos clientes no nível dos olhos, ao mesmo tempo em que opõe abruptamente, no vocabulário formal que fica acima, o simbolismo feio e banal de um edifício convencional [95]. O galpão convencional de um motel Howard Johnson é mais Ville Radieuse que *palazzo*, mas o simbolismo explícito de sua



entrada com frontão virtual — uma moldura rígida em esmalte laranja heráldico — equivale ao frontão clássico com crista feudal sobre a entrada de um *palazzo* patrício, se concedermos a mudança de escala e o salto de contexto, da *piazza* urbana para o subúrbio pop [96].

Ecletismo oitocentista O ecletismo estilístico do século XIX era essencialmente um simbolismo da função, embora, às vezes, fosse também um simbolismo do nacionalismo — Renaissance Henrique IV na França, Tudor na Inglaterra, por exemplo. Mas com bastante coerência, os estilos correspondiam a tipos de edificação. Os bancos eram basílicas clássicas, para sugerir responsabilidade e tradição; os edifícios comerciais se pareciam com casas de burgueses; as universidades copiavam de Oxford e Cambridge mais o gótico do que o clássico, para compor símbolos de “ensino em luta”, como diz George Howe, “acendendo a tocha do humanismo através das idades das trevas do determinismo econômico”;³ e a escolha entre o Perpendicular e o Decorado nas igrejas inglesas da metade do século refletia diferenças teológicas entre os movimentos de Oxford e de Cambridge. A banca de hambúrguer em forma de hambúrguer é uma tentativa atual, mais literal, de expressar a função via associação, mas antes com o objetivo da persuasão comercial do que do refinamento teológico [97-99].

Donald Drew Egbert,⁴ numa análise dos trabalhos que concorreram, na metade do século, ao Prix de Rome da École des Beaux-Arts — antro de gente do mal —, chamou de funcionalismo, via associação, a manifestação simbólica do funcionalismo que precedeu o funcionalismo substantivo que estava na base do movimento modernista: a imagem precedia a substância. Egbert também discutiu o

3. George Howe. “Some Experiences and Observations of an Elderly Architect”, *Perspecta 2, The Yale Architectural Journal*, New Haven, 1954, p. 4.

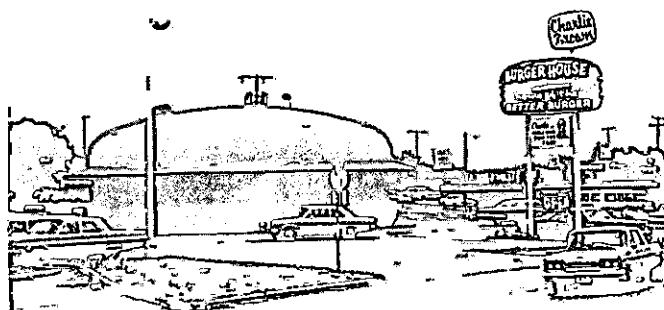
4. Donald Drew Egbert. “Lectures in Modern Architecture”, Princeton University, c. 1945 (não publicado).

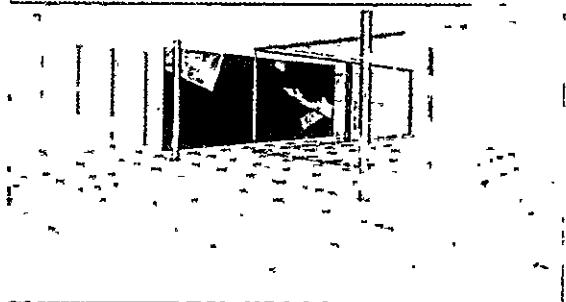


- 97
Banco eclético
98
Igreja eclética
99
Quiosque de
hambúrguer, Dallas,
Texas

equilíbrio entre expressão da função via fisionomia e expressão da função via estilo nos novos tipos de edifício do século XIX. Por exemplo, a estação ferroviária era reconhecível por seu galpão de ferro fundido e seu grande relógio. Esses símbolos fisionômicos contrastavam com a sinalização explicitamente heráldica da sala de espera e dos espaços da frente, eclético-renascentistas. Sigfried Giedion chamou esse contraste engenhoso dentro do mesmo edifício de contradição grosseira — uma “divisão de sentimento” oitocentista — porque via a arquitetura como tecnologia e espaço, excluindo o elemento de significação simbólica.

O ornamento moderno Os arquitetos começaram a fazer dos fundos frente, simbolizando as configurações do galpão a fim de criar um vocabulário para sua arquitetura, mas negando em teoria o que estavam fazendo na prática. Diziam uma coisa e faziam outra.





Menos pode ter sido mais, mas a secção em I das colunas resistentes ao fogo de Mies van der Rohe, por exemplo, é tão complexamente ornamental quanto a pilastra aplicada no pilar renascentista ou o veio entalhado no pilar gótico. (Na verdade, menos era mais trabalho.) Reconhecido ou não, o ornamento moderno foi raramente simbólico de alguma coisa não-arquitetônica desde que a Bauhaus subjugou a *art déco* e as artes decorativas. Para dizer-lo de modo mais específico, seu conteúdo foi consistentemente espacial e tecnológico. Tal como o vocabulário renascentista das ordens clássicas, o ornamento estrutural de Mies, embora especificamente contraditório com a estrutura que adorna, reforça o conteúdo arquitetural do edifício como um todo. Se as ordens clássicas simbolizavam “o renascimento da Idade de Ouro de Roma”, as modernas vigas em I representam “a expressão honesta da tecnologia moderna entendida como espaço” — ou algo parecido com isso. Observe-se, no entanto, que Mies simbolizava a tecnologia “moderna” da Revolução Industrial, e que essa tecnologia, e não a atual tecnologia eletrônica, ainda é a fonte do simbolismo da arquitetura moderna de hoje.

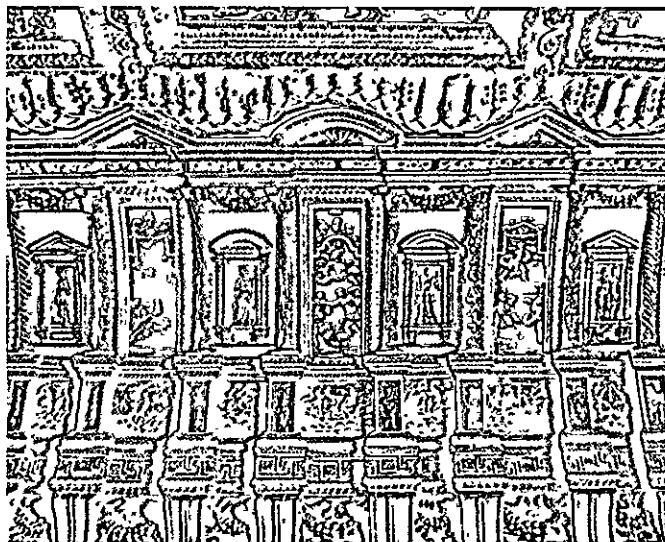
Ornamento e espaço interior As aplicações da secção em I de Mies representam uma construção de estrutura de aço nua e fazem com que a estrutura robusta, encerrada, resistente ao fogo que está por baixo, pareça mais fina graças às suas articulações complexas. Em seus primeiros interiores, Mies utilizou mármore ornamental para definir o espaço. O mármore e os painéis que imitavam mármore

100
Casa com Três
Pátios; perspectiva
da ala dos
dormitórios; Mies
van der Rohe

do Pavilhão de Barcelona, da Casa com Três Pátios e de outros edifícios daquele período são menos simbólicos do que as colunas exteriores de depois, embora o polimento luxuoso do mármore e sua reputação de raridade conotem riqueza [100]. Hoje, é possível que esses painéis “flutuantes” sejam tomados por pinturas expressionistas abstratas dos anos 50, mas seu objetivo era articular o Espaço

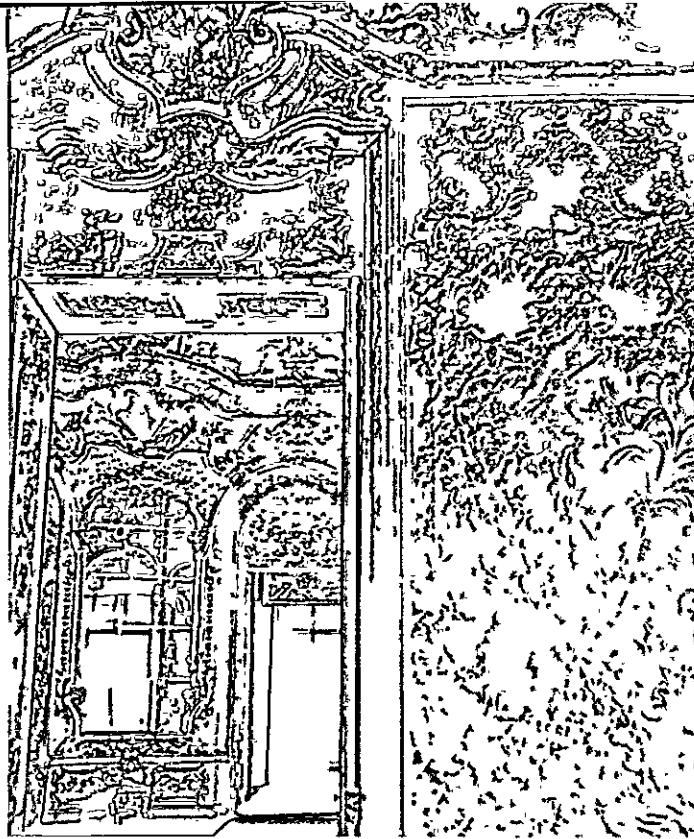
101
Cassino Pio V,
Roma

102
Martorana,
Palermo



Fluido, direcionando-o dentro de uma estrutura de aço linear. O ornamento é o servo do Espaço.

A escultura de Kolbe nesse pavilhão pode ter certas associações simbólicas, mas ela também está ali primordialmente para pontuar e direcionar o espaço; ela enfatiza, pelo contraste, as formas estéticas mecânicas ao seu redor. Uma geração posterior de arquitetos modernos fez dessas configurações de painéis direcionais e esculturas enfatizantes a técnica aceita para exposições e museus, dando aos elementos em exposição um papel informativo, além de direcionador do espaço. Os elementos de Mies eram mais simbóli-



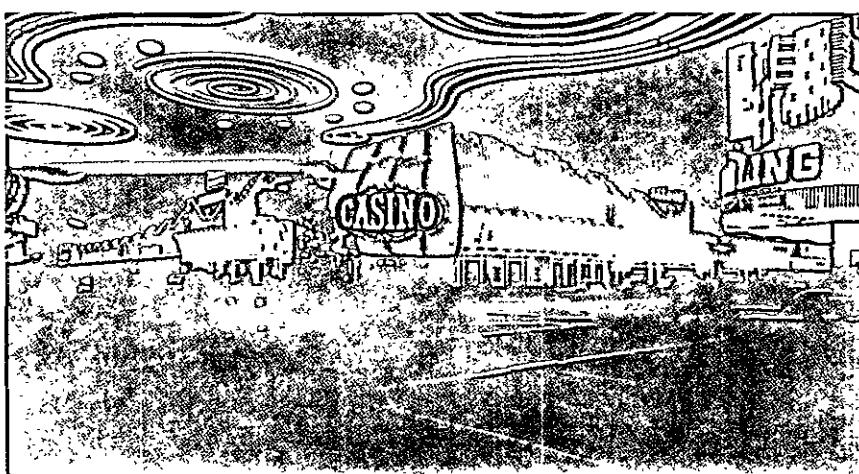
5. Organização criada pelo governo norte-americano, em 1935, para proporcionar ajuda a artistas desempregados durante a Depressão; embora abrangesse todos os tipos de arte, o projeto visava especialmente estimular o interesse pela pintura muralista [N.T.].

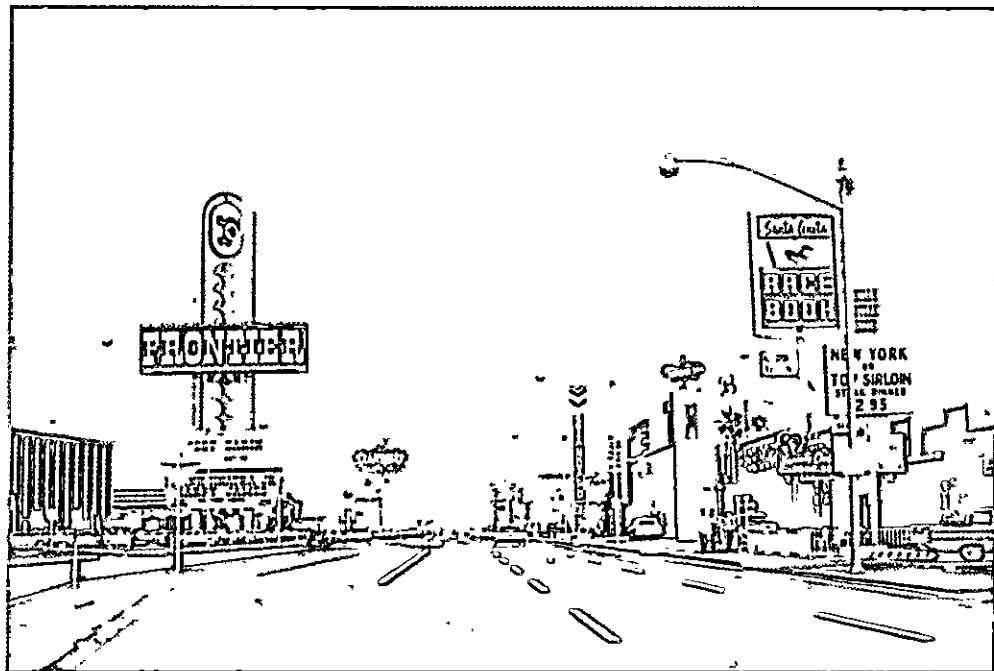
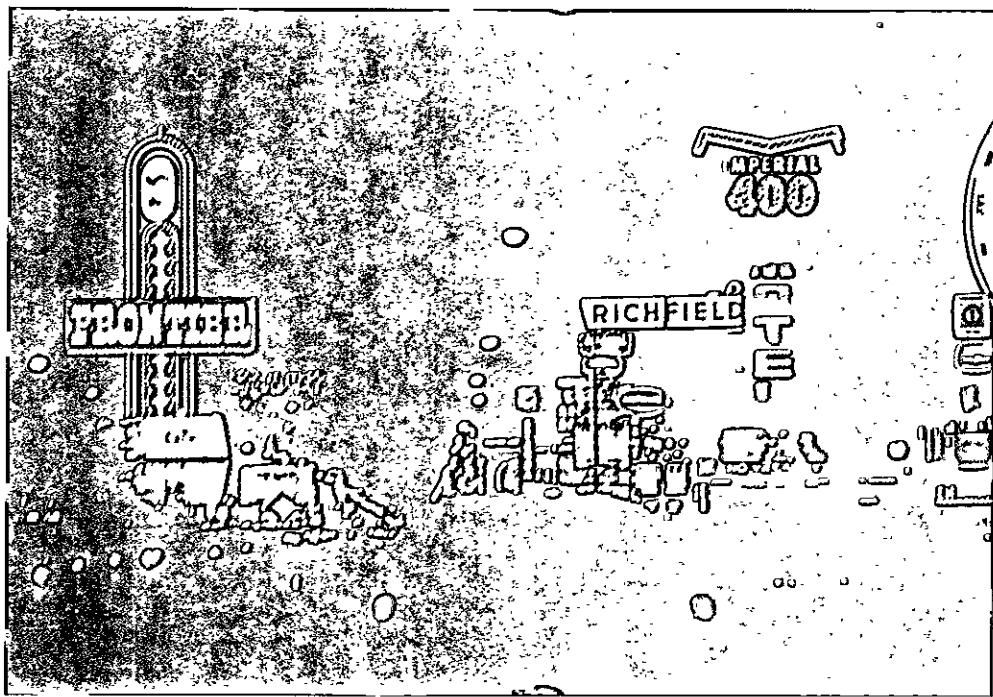
cos do que informativos; eles contrastavam o natural com o mecânico e demonstravam o que era a arquitetura moderna ao colocá-la em contraste com o que ela não era. Nem Mies nem seus seguidores usaram simbolicamente as formas para transmitir um significado que não fosse arquitetônico. O realismo social em um pavilhão de Mies seria tão impensável quanto um mural da WPA⁵ no Petit Trianon (excluindo o fato de ser a cobertura plana, ela própria, um símbolo do socialismo na década de 1920).

No interior renascentista, o ornamento também é usado junto com muita luz para direcionar e pontuar o espaço. Mas em contraste com os interiores de Mies, são os elementos da construção que são ornamentais — os marcos, molduras, pilastras e arquitraves que reforçam as formas e identificam o espaço fechado —, enquanto as superfícies são o contexto neutro. Porém, dentro do maneirista cassino Pio V, pilastras, nichos, arquitraves e cornijas obscurecem a natureza do espaço, ou antes, tornam ambíguas as distinções entre parede e abóbada, porque esses elementos, tradicio-

nalmente identificados com paredes, se estendem sobre a superfície da abóbada [101].

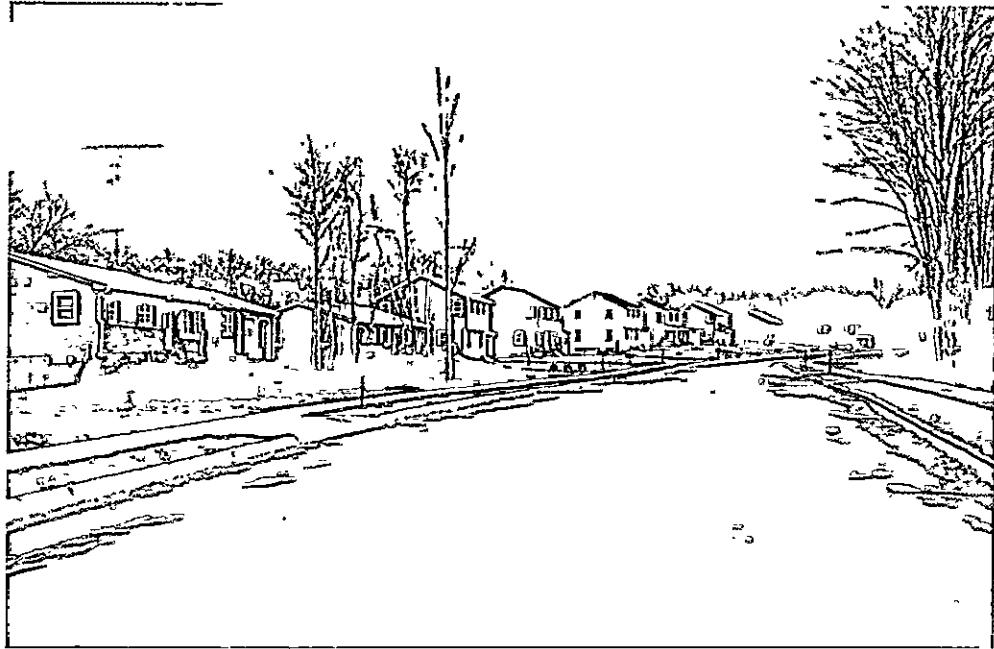
Na capela da Martorana bizantina, na Sicília, a clarificação arquitetônica ou a ambigüidade maneirista estão fora de questão [102]. Ao contrário, a representação suaviza o espaço, seus desenhos camuflam as formas que adornam. Os padrões ornamentais são quase independentes das paredes, colunas, sofitos, abóbadas e cúpula — e às vezes as contradizem. Essas formas são arredondadas em suas bordas para acomodar superfícies contínuas de mosaicos, e o fundo dourado do mosaico suaviza ainda mais a geometria, enquanto, na luz obscura que ocasionalmente ilumina símbolos significativos, o espaço se desintegra num brilho amorfo. A *rocaille* dourada do pavilhão Amalienburg, em Nymphenburg, faz a mesma coisa com baixos-relevos [103]. Baixos-relevos salpicados como espinafre sobre paredes e móveis, ferragens e candelabros; refletidos por espelhos e cristais; realçados por uma luz generosa, mas obscurecidos por curvas indeterminadas em planta e corte, eles desintegram o espaço numa cintilação amorfa. É significativo que o ornamento rococó seja praticamente nada simbólico e de modo algum propagandístico. Ele obscurece o espaço, mas ainda é arquitetural; na igreja bizantina, o simbolismo propagandístico solapa a arquitetura.





A Las Vegas Strip A Las Vegas Strip à noite, tal como o interior da Martorama, são imagens simbólicas em espaço escuro, amorfos; mas, tal como o Amalienburg, ela mais cintila do que brilha [104]. Qualquer sentido de limite ou direção vem dos letreiros luminosos, em vez das formas refletidas na luz [105]. Na Strip, a fonte de luz é direta: os próprios letreiros são a fonte. Eles não refletem a luz de alguma fonte externa, às vezes escondida, como acontece na maioria dos outdoors e na arquitetura moderna. O movimento mecânico das luzes de néon é mais rápido do que a cintilação dos mosaicos, que depende da passagem do sol e do ritmo do observador; e a intensidade da luz na Strip, bem como o tempo de seu movimento, é maior para ajustar-se aos espaços maiores, às velocidades maiores e aos impactos maiores que nossa tecnologia possibilita e a que nossa sensibilidade responde. Do mesmo modo, o ritmo de nossa economia estimula essa decoração ambiental mutável e descartável conhecida como arte publicitária. As mensagens são diferentes agora, mas apesar das diferenças, os métodos são os mesmos e a arquitetura não é mais simplesmente “o jogo hábil, preciso e magnífico de massas vistas na luz”.

Durante o dia, a Strip é um lugar diferente, não mais bizantino [106]. As formas dos edifícios são visíveis, mas permanecem secundárias em relação aos letreiros, em impacto visual e conteúdo simbólico. O espaço do espalhamento urbano não é fechado e direcionado, como nas cidades tradicionais. Ao contrário, é aberto e indeterminado, identificado por pontos no espaço e padrões no solo; estes são símbolos bidimensionais ou esculturais no espaço, em vez de edificações no espaço, configurações complexas que são gráficas ou representacionais. Ao atuar como símbolos, os letreiros e edifícios identificam o espaço por sua localização e direção, e o espaço é ainda mais definido e direcionado por postes e configurações de rua e estacionamento. Em um bairro residencial, a orientação das casas no sentido da rua, seu tratamento estilístico como galpões decorados e seus detalhes de paisagismo e jardinagem — rodas de carreta, caixas de correio em correntes eretas, lâmpadas coloniais e segmen-



tos de cerca de troncos cortados — substituem os letreiros do bairro comercial na definição do espaço [107, 108].

Tal como a acumulação arquitetônica complexa do fórum romano, a Strip, durante o dia, pode ser lida como um caos, se percebermos somente suas formas e excluirmos seu conteúdo simbólico. O fórum, tal como a Strip, era uma paisagem de símbolos com camadas de significado evidentes na localização dos caminhos e dos edifícios, edifícios que representavam edifícios mais antigos, e as esculturas amontoadas por toda parte. Formalmente, o fórum era uma confusão terrível; simbolicamente, era uma mistura rica.

A série de arcos de triunfo em Roma é o protótipo do outdoor (*mutatis mutandis* escala, velocidade e conteúdo). O ornamento arquitetônico, incluindo pilastres, frontões e caixotões, é um tipo de baixo-relevo que faz apenas um gesto na direção da forma arquitetural. É tão simbólico quanto os baixos-relevos das procissões e as inscrições que competem pela superfície [109]. Junto com sua função de outdoor com mensagem, os arcos do triunfo no

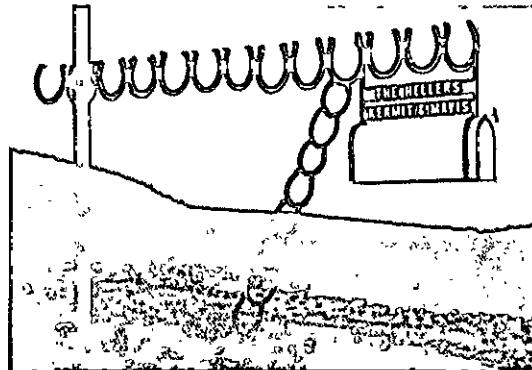
EVEN MAILBOXES CAN BE CHARMING

Local authorities need not be strict. There are four die-pushing blues which force townsmen and residents need to turn up their thumbs to recycling and safeguard the environment's date.

Here the environmental laws override the regular laws. If a street, one lone wren added spade wheels, a red and steering drivers, as well as a modest number to complete the picture. Under watch because for safety for a modest support.

Teachers introduced the required facilities, and have announced. Adhesive labels can be applied to the whole surrounding the required plastic substances. Even small numbers which never attached to the bottom of the base, and the body was painted to resemble a sea creature had selected.

Self-sufficient mailbox has exterior, for an even more pump located along the road, and he added his many place to the border of the bright painted pump. We for you pump for the road.



fórum romano eram marcas espaciais que canalizavam os caminhos das procissões dentro de uma paisagem urbana complexa. Na Rota 66, os outdoors, colocados em série, em um ângulo constante em relação ao tráfego, com uma distância-padrão entre eles e a estrada, desempenham uma função formal-espacial semelhante. Com freqüência, os outdoors são os elementos mais brilhantes, limpos e conservados num bairro industrial, cobrindo e embelezando a paisagem. Tais como as configurações dos monumentos funerários ao longo da Via Appia (novamente, *mutatis mutandis* a escala), eles marcam o caminho através dos vastos espaços para além do espalhamento urbano. Mas essas características espaciais de forma, posição e orientação são secundárias em relação à função simbólica. Ao longo da rodovia, anunciar o bronzeador Tanya via texto e anatomia, tal como anunciar as vitórias de Constantino via inscrições e baixos-relevos, é mais importante do que identificar o espaço [110].

107
Bairro residencial
de subúrbio

108
Caixa de correio
suburbana

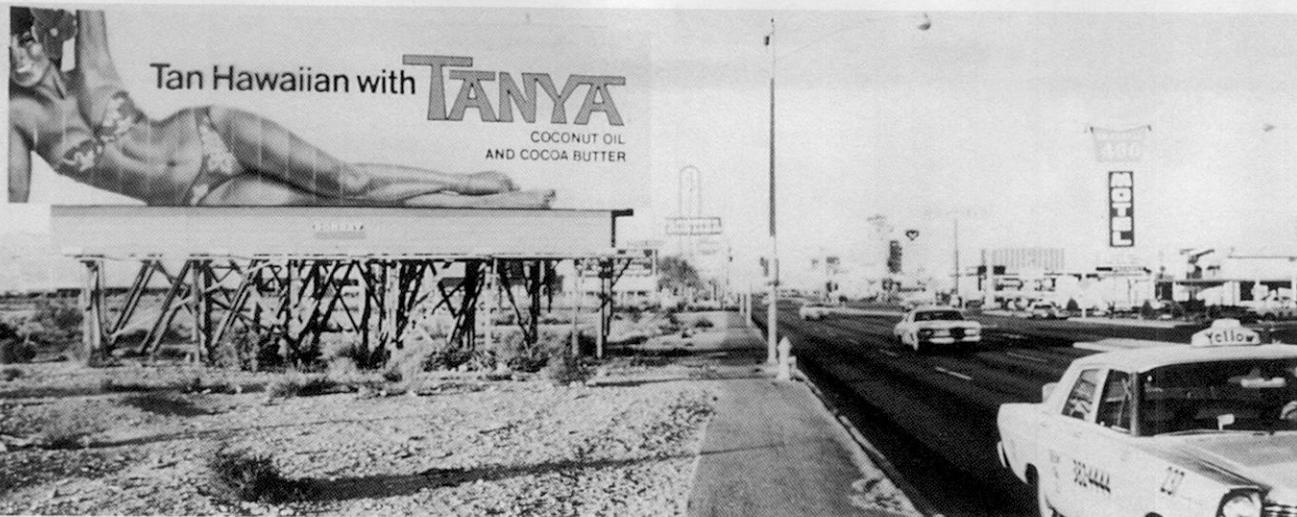
O espalhamento urbano e a megaestrutura As manifestações urbanas da arquitetura feia e banal e o galpão decorado estão mais próximos do espalhamento urbano do que da megaestrutura [111, 112]. Já explicamos que, para nós, a arquitetura vernacular comercial foi uma fonte inicial vigorosa do simbolismo na arquitetura. No estudo de Las Vegas, descrevemos a vitória de símbolos-no-espacó sobre as formas-no-espacó na paisagem automobilística brutal das grandes distâncias e altas velocidades, onde as sutilezas do espaço arquitetônico puro não podem mais ser saboreadas. Mas o simbolismo do espalhamento urbano encontra-se também em sua arquitetura residencial, não somente nas estridentes comunicações de beira de estrada do corredor comercial (galpão decorado ou pato). A casa de fazenda (*ranch house*), seja em desnível ou não, adapta sua configuração espacial a vários esquemas, mas ela recebe aplicações de ornamentos variados, porém apropriados, que evocam combinações de estilo colonial, Nova Orleans, regência, faroeste, provincial francês, moderno e outros. Os apartamentos com jardim, especialmente os do Sudoeste, são também galpões decorados cujos pátios, tais como os dos motéis, são separados do automóvel, mas ficam perto dele. Uma comparação do espalhamento urbano com a megaestrutura encontra-se no quadro 2.

A imagem da *Sprawl City* [113] é o resultado de um processo. Nesse aspecto, ela segue os cânones da arquitetura moderna segundo os quais a forma deve resultar da função, da estrutura e dos métodos de construção, isto é, dos processos de sua construção. Mas para nossa época, a megaestrutura [114] é uma distorção do processo de construção normal da cidade, em nome, entre outras coisas, da imagem. Os arquitetos modernos se contradizem quando apóiam o funcionalismo e a megaestrutura. Eles não reconhecem a imagem da cidade resultante de processo quando a vêem na Strip, porque ela é ao mesmo tempo familiar demais e diferente demais do que eles foram treinados para aceitar.

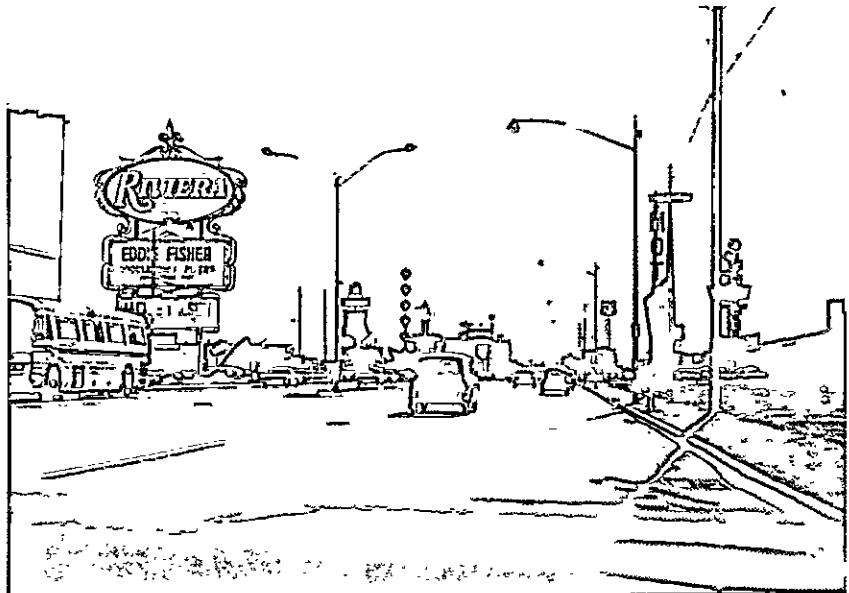


quadro 2 Comparação entre espalhamento urbano e megaestrutura

Espalhamento urbano	Megaestrutura
Feio e banal	Heróica e original
Depende do simbolismo explícito	Rejeita o simbolismo explícito
Símbolos no espaço	Formas no espaço
Imagen	Forma
Meios mistos	Arquitetura pura
Grandes letreiros criados por artistas comerciais	Placas pequenas (e somente quando absolutamente necessárias) criadas por "artistas gráficos"
Ambiente automobilístico	Ambiente pós e pré-automobilístico
Carros	Transporte público
Leva o estacionamento a sério e "pasticha" o pedestre	Arquitetura "correta" com objetivos sérios, mas egocêntricos para o pedestre; ignora o estacionamento ou tenta transformá-lo em <i>piazza</i>
Disneylândia	<i>Piazza</i>
Promovido por equipe de vendas	Promovida por <i>experts</i>
Factível e em construção	Tecnologicamente possível talvez, mas social e economicamente impraticável
Estilo de vida popular	Estilo de vida "correto"
Estilos históricos	Estilo moderno
Usa modelos tipológicos	Usa criações originais
Cidade-processo	Cidade-instante
Broadacre City	Ville Radieuse
Parece horrível	Compõe um belo modelo
Os arquitetos não gostam	Os arquitetos gostam
Tecnologia de comunicação do século xx	Visão industrial do século xix
Realismo social	Ficção científica
Praticidade	Complacência tecnológica



Pragmático	Visionária
Imagen urbana ambígua	Imagen urbana tradicional
Confusão vital	"Projeto Total" (e conselhos de projetos)
Construção para os mercados	Construção para o Homem
Os problemas deste ano	A velha revolução arquitetônica
Imagens heterogêneas	A imagem da <i>intelligentsia</i> de classe média
A imagem difícil	A imagem fácil
O todo difícil	O todo fácil



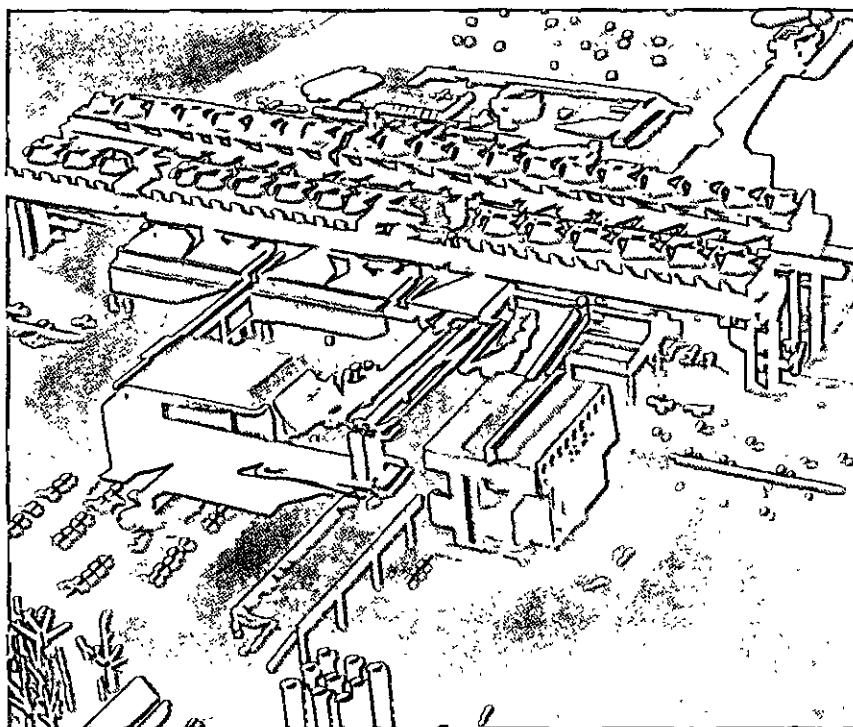
TEORIA DO FEIO E BANAL. TEORIAS AFINS E CONTRÁRIAS

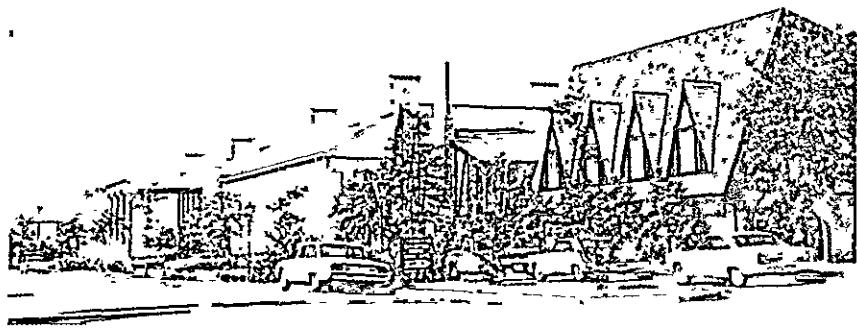
6. Robert Venturi. *Complexity and Contradiction in Architecture*. Nova York, The Museum of Modern Art e Graham Foundation, 1966. [Complexidade e contradição em arquitetura. São Paulo, Martins Fontes, 1995.]

Origens e aprofundamento da definição de feio e banal Descreveremos agora nossa experiência como arquitetos para explicar como chegamos à arquitetura feia e banal. Depois da publicação de *Complexidade e contradição em arquitetura*,⁶ começamos a perceber que poucos edifícios projetados por nosso escritório eram complexos e contraditórios, pelo menos não em suas qualidades puramente arquitetônicas de espaço e estrutura, em oposição ao seu conteúdo simbólico. Tínhamos falhado em colocar em nossos edifícios elementos de duplo funcionamento ou vestigiais, distorções circunstanciais, dispositivos utilitários, exceções notáveis, diagonais excepcionais, coisas dentro de coisas, complicações contidas ou aglomeradas, revestimentos ou camadas, espaços residuais, espaços redundantes, ambigüidades, inflexões, dualidades, conjuntos difíceis ou fenômenos contraditórios. Em nosso trabalho havia pouco de inclusão, inconsistência, concessão, acomodação, adaptação, supercontrigüidade, equivalência, foco múltiplo, justaposição ou espaço bom e ruim.

Não usávamos a maior parte das complexidades e contradições sobre as quais apreciávamos pensar, porque não tínhamos oportunidade. Venturi e Rauch não conseguiam grandes encomen-

das cujos programas e cenários justificassem formas complexas e contraditórias, e, como artistas, não podíamos impor sobre nosso trabalho idéias inaplicáveis das quais gostávamos enquanto críticos. Um edifício não deveria ser um veículo para as idéias do arquiteto etc. Nossos orçamentos também eram baixos e não queríamos projetar um mesmo edifício duas vezes — uma para plasmar alguma idéia heróica de sua importância para a sociedade e para o mundo da arte e, depois, uma segunda vez para refletir a idéia restrita do cliente e da sociedade a respeito do valor de nossa arquitetura. Naquele momento, não nos cabia discutir se a sociedade estava certa ou errada. Desse modo, nosso projeto de moradia de Brighton Beach não apresentou uma megaestrutura para morar, e nosso quartel do corpo de bombeiros para Columbus, Indiana, não foi um ensaio personalizado de monumentalidade cívica para uma praça de pedestres ao lado da rodovia. Eles se revelaram “feios e banais”, como dois críticos tão diversos como Philip Johnson e Gordon Bunshaft descreveram nossa obra. “Feio” ou “bonito” é talvez uma questão de semântica nesse contexto, mas esses dois arquitetos captaram o espírito de nosso trabalho, de certa forma.

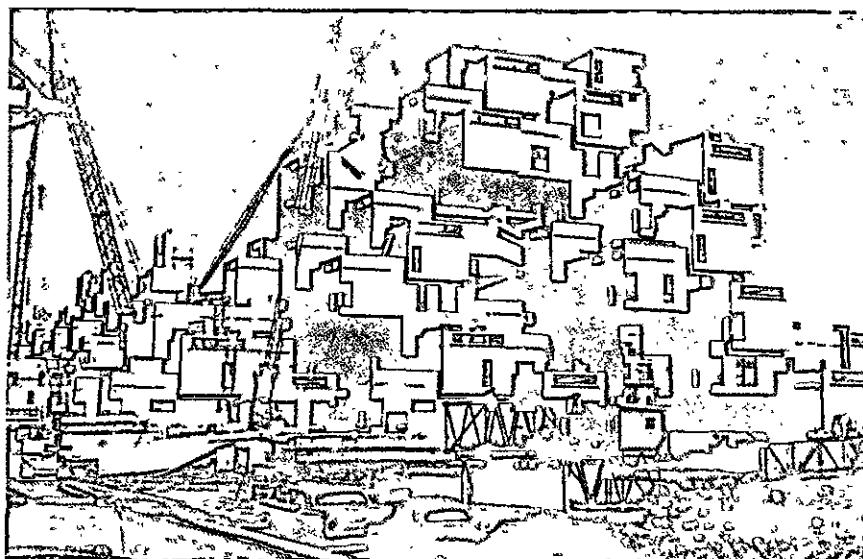




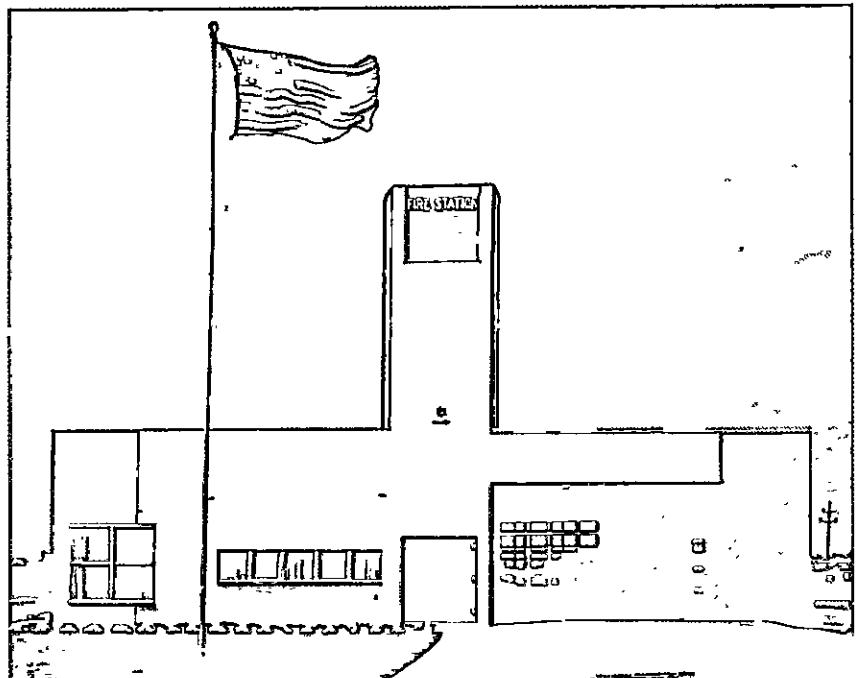
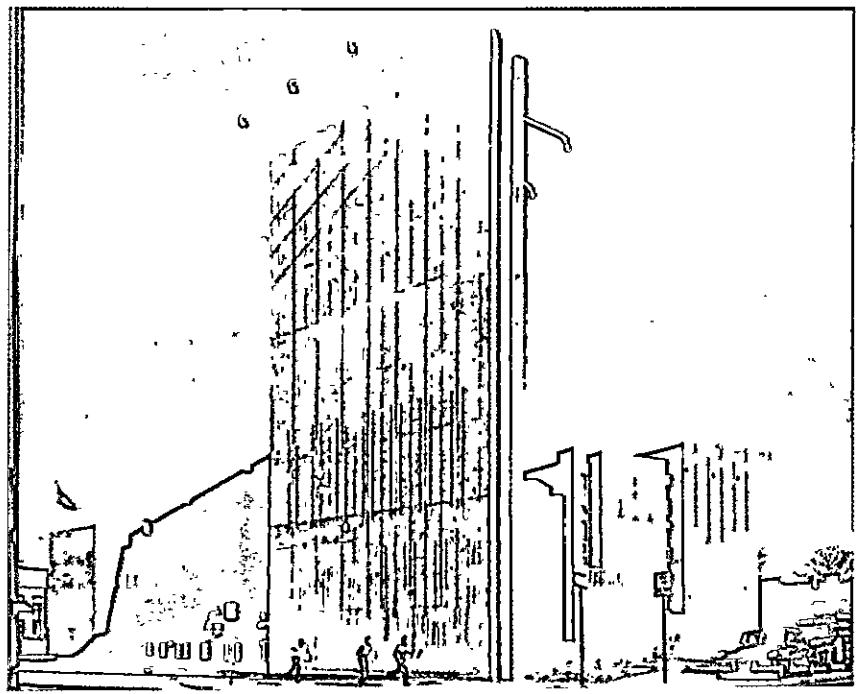
A arquitetura pode ser banal — ou melhor, convencional — de duas maneiras: no modo como é construída ou no modo como é vista, isto é, em seu processo ou em seu simbolismo. Construir convencionalmente é usar materiais e engenharia comuns, aceitar a organização atual e usual da indústria da construção e sua estrutura financeira, com a esperança de conseguir uma construção rápida, sólida e econômica. Isso é bom no curto prazo, e prazo curto é o que os clientes costumam pedir aos arquitetos. As teorias arquitetônicas do curto prazo tendem para a idealização e generalização da praticidade. A arquitetura para o longo prazo exige criação, em vez de adaptação, e resposta à tecnologia avançada e à organização sofisticada. Ela depende da pesquisa sólida que possa talvez ser realizada no escritório do arquiteto, mas que deve ter financiamento externo, pois os honorários do cliente não são apropriados para isso, nem feitos para isso. Embora os arquitetos não queiram reconhecer esse fato, a maioria dos problemas arquitetônicos é do tipo utilitário e quanto mais os arquitetos se envolvem em problemas sociais, mais isso é verdade. Em geral, o mundo não pode esperar que o arquiteto construa sua utopia, e a preocupação maior do arquiteto não deveria centrar-se no que deveria ser, mas no que é — e em como ajudar a melhorá-lo agora. Trata-se de um papel mais humilde para os

arquitetos do que o movimento moderno gostaria de aceitar; porém, é artisticamente mais promissor.

Feio e banal como símbolo e estilo Artisticamente, o uso de elementos convencionais na arquitetura banal — sejam eles maçanetas inócuas ou as formas familiares dos sistemas construtivos existentes — evoca associações com a experiência passada. Esses elementos podem ser escolhidos com cuidado ou adaptados ponderadamente de vocabulários existentes ou catálogos padronizados, em vez de criados somente mediante dados originais e intuição ar-



tística. Para projetar uma janela, por exemplo, não se começa sómente com a função abstrata de modular os raios de luz e as brisas para servir ao espaço interior, mas com a imagem de janela — de todas as janelas que se conhecem e de outras que se descobrem. Essa abordagem é simbólica e funcionalmente convencional, mas



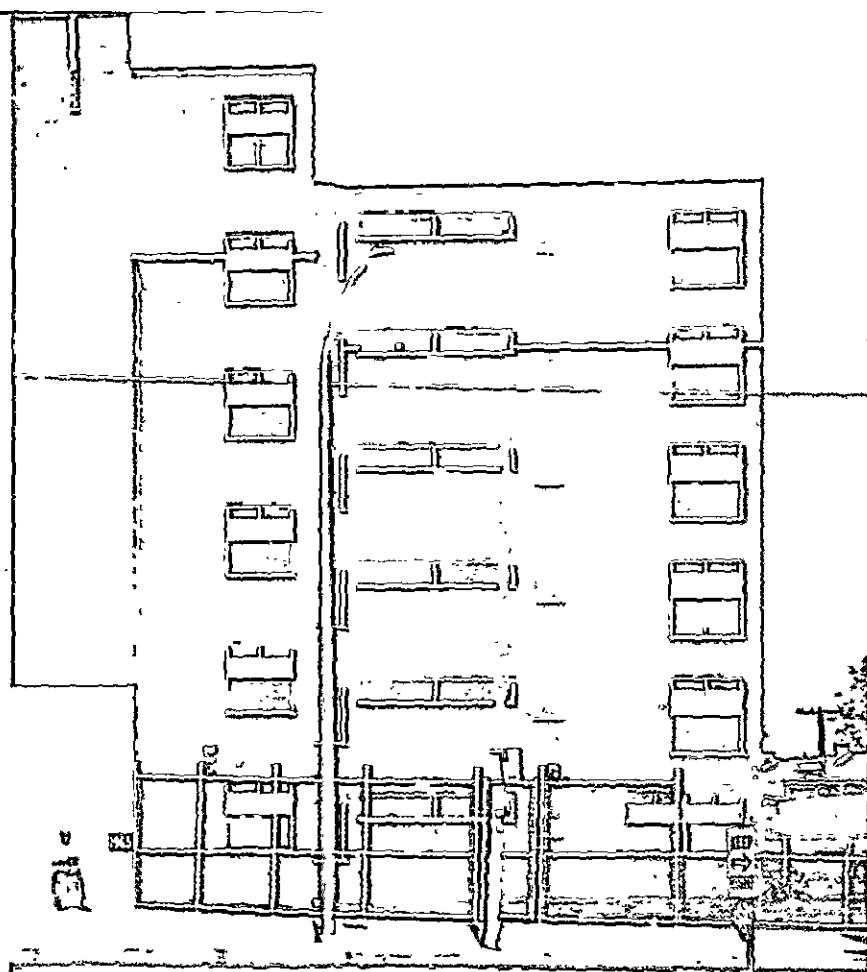
115
Quartel central
do corpo de
bombeiros, New
Haven, 1959-1962;
Earl P. Carlin,
arquiteto; Paul E.
Pozzi, Peter Millard,
Associados

promove uma arquitetura de significado, mais ampla e mais rica, ainda que menos espetacular do que a arquitetura da expressão.

Já mostramos como a arquitetura heróica e original (H&O) deriva a expressão dramática dos significados conotativos de seus elementos “originais”: ela emite sentidos abstratos — ou antes, expressões — reconhecíveis no caráter fisionômico dos elementos arquitetônicos. A arquitetura feia e banal (F&B), por outro lado, inclui também sentidos denotativos, derivados de seus elementos familiares; isto é, ela sugere significados mais ou menos concretos mediante a associação e a experiência passada. O “brutalismo” do posto central do corpo de bombeiros H&O vem de sua textura grosseira; sua monumentalidade cívica se deve à grande escala; a expressão de estrutura e programa e “fidelidade aos materiais” procede das articulações particulares de suas formas. Sua imagem total deriva dessas qualidades puramente arquitetônicas transmitidas por meio de formas abstratas, texturas e cores, compostas com cuidado [115]. A imagem total de nosso posto do corpo de bombeiros F&B — imagem que implica caráter cívico, bem como uso específico — provém das convenções da arquitetura de beira de estrada; da falsa fachada decorada, da banalidade por meio da familiaridade do marco de alumínio comum e portas de enrolar, e do mastro de bandeira na frente — para não mencionar o letreiro conspícuo que o identifica com palavras, o mais denotativo dos símbolos: CORPO DE BOMBEIROS nº 4 [116]. Esses elementos atuam como símbolos e como abstrações arquitetônicas expressivas. Eles não são meramente banais, mas representam simbólica e estilisticamente a trivialidade; também são enriquecedores porque acrescentam uma camada de significado literário.

A riqueza pode vir da arquitetura convencional. Durante trezentos anos, a arquitetura européia fez variações em torno da norma clássica — uma rica conformidade. Mas ela pode vir também por meio de um ajuste da escala ou do contexto de elementos familiares e convencionais para produzir significados incomuns. Os artistas pop utilizavam justaposições insólitas de objetos do cotidiano em um jogo tenso e vigoroso entre antigas e novas associações

116
Quartel do corpo
de bombeiros nº 4,
Columbus, Indiana,
1965-1967; Venturi
e Rauch



para zombar da interdependência cotidiana de contexto e significado, dando-nos uma nova interpretação dos artefatos culturais do século XX. O familiar que está um pouco deslocado tem um poder estranho e revelador.

A janela de guilhotina da Guild House é familiar na forma, mas insolitamente grande no tamanho e nas proporções horizontais, tal como a grande e distorcida lata de sopa Campbell na pintura de Andy Warhol. Essa janela típica está também justaposta a uma janela menor da mesma forma e proporção. A localização exata da janela maior sobre um plano paralelo atrás da janela menor tende a perturbar a percepção habitual de distância através da perspectiva; sustentamos que as tensões simbólicas e ópticas resultantes são um meio de tornar interessante a arquitetura tediosa —

um meio mais válido do que as articulações irrelevantes das mini-megaestruturas estridentes, mas tediosas, de hoje [117].

Contra patos, ou o feio e banal acima do heróico e original, ou pense pouco Não devemos enfatizar a riqueza irônica da banalidade no contexto artístico de hoje em detrimento de uma discussão mais ampla sobre o caráter apropriado e inevitável da arquitetura F&B. Por que defendemos o simbolismo do banal via galpão decorado, contra o simbolismo do heróico via pato escultural? Porque esta não é a época,

VITRUVIUS:

- (A) Firmness +
- (B) Commodity +
- (C) Delight

GROPIUS:

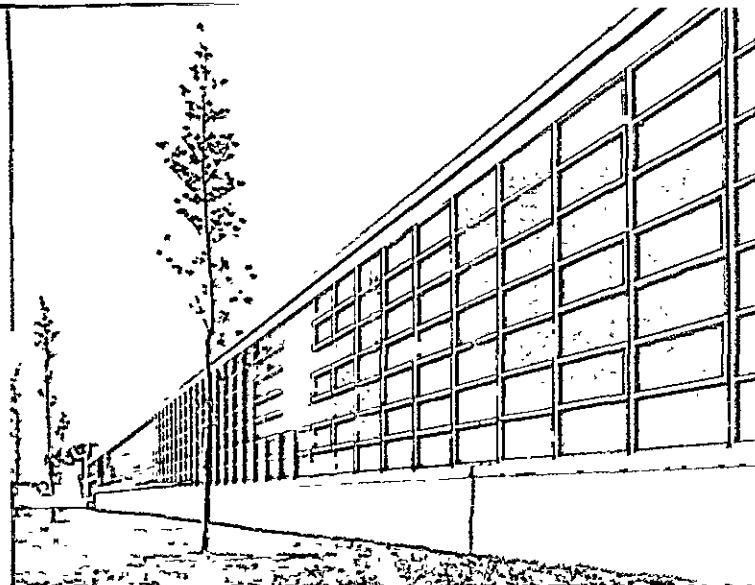
$$(A) + (B) = (C)$$

nem o nosso ambiente é propício para a comunicação heróica via arquitetura pura. Cada meio de comunicação tem seu momento e as declarações ambientais retóricas de nossa época — cívicas, comerciais ou residenciais — virão de meios mais puramente simbólicos, talvez menos estáticos e mais adaptáveis à escala de nosso ambiente. A iconografia e os meios mistos da arquitetura comercial de beira de estrada apontarão o caminho, se quisermos ver.

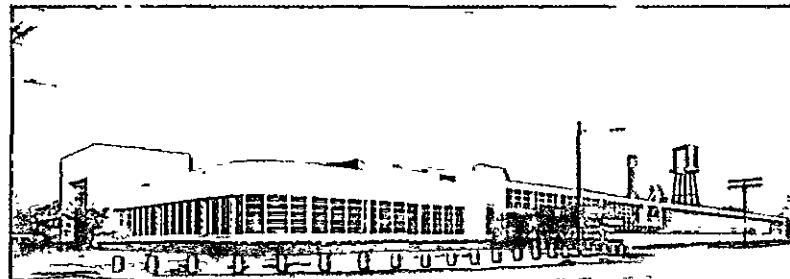
119
Fábrica para Lady
Esther, Ltd.,
Clearing, Illinois;
Albert Kahn

120
Fábrica para Lady
Esther, Ltd.

121
Bauhaus, Dessau,
Alemanha, 1925-
1926; Walter
Gropius



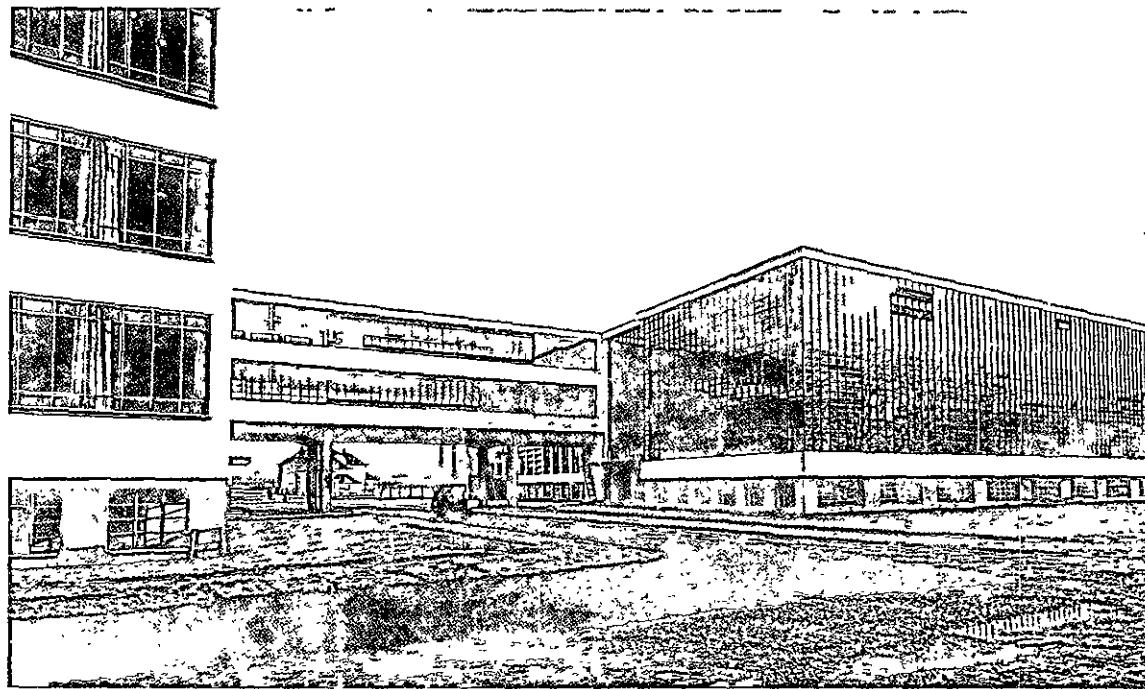
7. G. Hersey.
“Replication
Replicated”, *Per-
specta 10, The
Yale Architectural
Journal*,
New Haven,
1955, pp. 211-
248.



8. Essas aborda-
gens abstratas
foram recente-
mente explo-
radas numa
coleção de en-
saios editados
por Charles
Jencks e George
Baird, *Meaning
in Architecture*
(Nova York,
George Braziller,
1969). Estamos
em dívida, em
particular, com
as formulações
de Charles
Jencks, George
Baird e Alan
Colquhoun.

A moradia para idosos da Oak Street Connector, se tivesse de ser um monumento, teria sido mais econômica, socialmente responsável e cômoda como um prédio de apartamentos convencional, perdido ao lado da rodovia expressa, com uma grande placa luminosa no topo que piscasse EU SOU UM MONUMENTO. A decoração é mais barata [139].

Teorias do simbolismo e da associação em arquitetura Um elemento básico da argumentação em favor do galpão decorado é o pressuposto de que o simbolismo é essencial na arquitetura e de que o modelo de uma época anterior ou da cidade existente faz parte das fontes empregadas, e de que a réplica⁷ de elementos faz parte do método de projetar dessa arquitetura. Ou seja, a arquitetura que depende da associação para sua percepção, depende da associação para sua criação.



Abordamos a justificação do simbolismo na arquitetura de modo pragmático, usando exemplos concretos, em vez de nos valer de argumentos abstratos da ciência da semiótica ou de uma teorização *a priori*.⁸ Porém, outras abordagens chegaram a resultados similares. Alan Colquhoun disse que a arquitetura faz parte de um “sistema de comunicações dentro da sociedade” e descreveu a base antropológica e psicológica para o uso de uma tipologia de formas no design, sugerindo que não somente não estamos “livres das formas do passado e da disponibilidade dessas formas como modelos tipológicos, como também, se supomos que estamos livres, perdemos o controle de um setor muito ativo de nossa imaginação e de nosso poder de nos comunicar com os outros”.⁹

Colquhoun descreve a qualidade essencialmente “representacional” dos artefatos da cultura primitiva e suas relações, e analisa a base antropológica contínua dos “valores icônicos” nos produ-

9. Alan Colquhoun, “Typology and Design Method”, *Arena, Journal of the Architectural Association*, junho de 1967, pp. 11-14 (republicado em Charles Jencks e George Baird, *Meaning in Architecture*).



tos da tecnologia. Os sistemas cosmológicos dos povos primitivos não eram “próximos da natureza”, mas intelectuais e artificiais. Colquhoun ilustra essa idéia com uma citação da descrição que Claude Lévi-Strauss faz dos sistemas de parentesco:¹⁰

¹⁰. Claude Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, Nova York, Basic Books, 1963.

Decerto a família biológica está presente e persiste na sociedade humana. Mas o que dá ao parentesco seu caráter de fato social não é o que ele deve conservar da natureza: é o passo essencial pelo qual ele se separa da natureza. Um sistema de parentesco não consiste de laços sanguíneos objetivos; ele existe somente na consciência dos homens, é um sistema arbitrário de representações, não o desenvolvimento espontâneo de uma situação de fato.

Colquhoun sustenta que existe um paralelismo entre tais sistemas e o modo como o homem moderno ainda aborda o mundo. E o que vale para o homem primitivo em todas as ramificações de sua vida prática e emocional — a saber, a necessidade de *representar* o mundo fenomênico de tal modo que ele se torna um sistema

coerente e lógico — persiste em nossas próprias organizações e, mais particularmente, em nossa atitude em relação aos objetos feitos pelo homem de nosso ambiente.¹¹

Na argumentação de Colquhoun, a necessidade perceptivo-psicológica de representação na arte e na arquitetura baseia-se no livro *Meditações sobre um cavalinho de pau*, de E. H. Gombrich. Este rejeita a crença originada na teoria do expressionismo moderno de que “as formas têm um conteúdo fisionômico ou expressivo que se comunica diretamente conosco”.¹² De acordo com Colquhoun, ele demonstra que

o arranjo das formas tais como se encontra numa pintura de Kandinsky é, na verdade, muito escasso em conteúdo, a não ser que atribuamos a essas formas algum sistema de significados convencionais não inerentes às próprias formas. Sua tese é a de que formas fisionômicas são ambíguas, embora não totalmente sem valor expressivo, e que elas só podem ser interpretadas dentro de uma determinada ambiência cultural.¹³

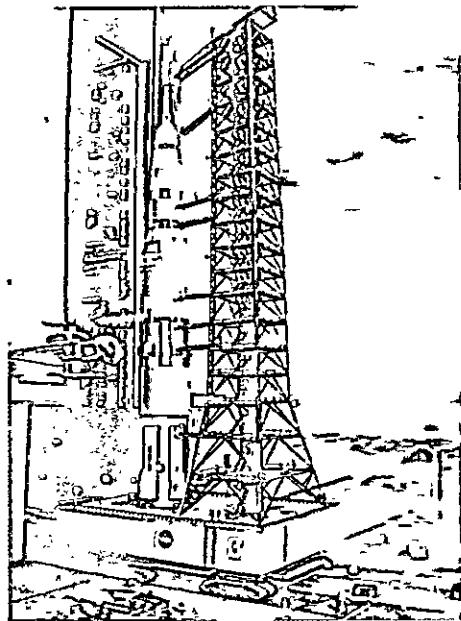
Gombrich ilustra essa afirmação fazendo referência às supostas qualidades afetivas inerentes à cor exemplificadas pelos sinais de trânsito; e Colquhoun cita a adoção recente pelos chineses da cor vermelha para “atravesse”, indicando ação e movimento para frente, e de verde para “pare”, indicando inação e cautela; essa inversão fácil indicaria o triunfo da convenção sobre a fisionomia em nossa compreensão do sentido da forma.

Colquhoun opõe-se à proposição da arquitetura moderna de que a forma deveria ser o resultado da aplicação de leis físicas ou matemáticas, e não de uma associação prévia ou de ideologias estéticas. Essas leis não apenas são em si mesmas construções humanas, mas no mundo real, até mesmo no mundo da tecnologia avançada, não são totalmente determinantes: há áreas de livre escolha. Se “em um mundo de pura tecnologia essa área é tratada invariavelmente mediante a adaptação de soluções anteriores”, então com maior razão ocorrerá o mesmo na arquitetura,

11. A. Colquhoun,
op. cit., pp. 11-14.

12. E. H. Gombrich. *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on Art*. Londres, Phaidon Press; Greenwich, Conn., New York Graphic Society, 1963, pp. 45-69. [*Meditações sobre um cavalinho de pau*. São Paulo, Edusp, 1999.]

13. A. Colquhoun,
op. cit., pp. 11-14.



em que as leis e fatos são ainda menos capazes de conduzir diretamente à forma. Ele assume que os sistemas de representação não são completamente independentes dos fatos do mundo objetivo; com efeito,

o movimento moderno em arquitetura foi uma tentativa de modificar os sistemas representacionais que foram herdados do passado pré-industrial e que não mais pareciam operacionais dentro do contexto de uma tecnologia em rápida mudança.¹⁴

14. Ibidem.

À concepção das leis físicas e fatos empíricos como fonte fundamental da forma na teoria moderna da arquitetura Colquhoun chama de “determinismo biotécnico”:

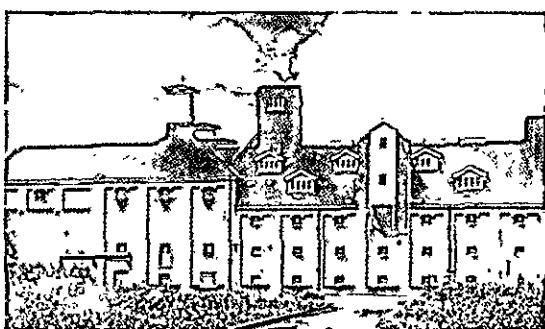
E é dessa teoria que deriva a crença atual na importância suprema dos métodos científicos de análise e classificação. A essência da doutrina funcional do movimento moderno não era que a beleza, a ordem ou o sentido eram desnecessários, mas que não podiam mais ser encontrados na busca deliberada pela forma final, e o caminho pelo qual o artefato afetava esteticamente o observador era considerado um

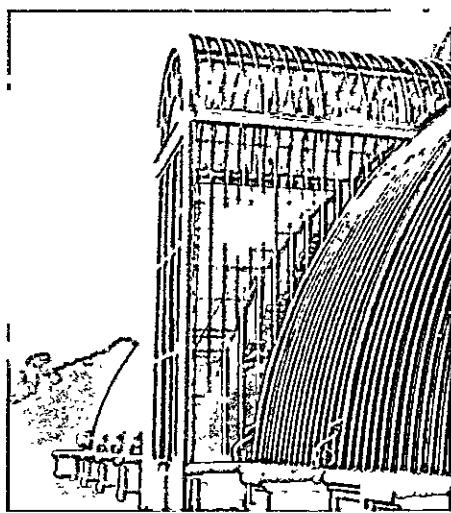
curto-circuito no processo de formalização. A forma era apenas o resultado de um processo lógico pelo qual as necessidades operacionais e as técnicas operacionais eram reunidas. Em última análise, ambas se fundiriam numa espécie de extensão biológica da vida, e função e tecnologia se tornariam totalmente transparentes.¹⁵

15. Ibidem.

16. Ibidem.

As limitações inerentes a essa abordagem, mesmo para os problemas técnicos de engenharia, foram reconhecidas — obliquamente — na teoria moderna. Mas elas seriam superadas pela magia integradora da intuição e sem referência a modelos históricos. Que a forma resulta da intenção, bem como de um processo determinista, isso foi reconhecido nos escritos de Le Corbusier, Laszlo Moholy-Nagy e outros líderes do movimento moderno em suas descrições da “intuição”, da “imaginação”, da “inventividade” e dos “livres e inumeráveis eventos plásticos” que regulam o projeto arquitetônico. O que resultou, diz Colquhoun, foi uma “tensão de duas idéias aparentemente contraditórias — determinismo biológico de um lado e livre expressão de outro”, no interior da doutrina do movimento moderno. Graças à exclusão de um corpo de práticas tradicionais em nome da “ciência”, ficou um vácuo que foi preenchido ironicamente por uma forma de expressionismo permissivo: “O que aparece na superfície como uma disciplina rígida e racional do projeto se revela paradoxalmente uma crença mística no processo intuitivo”.¹⁶





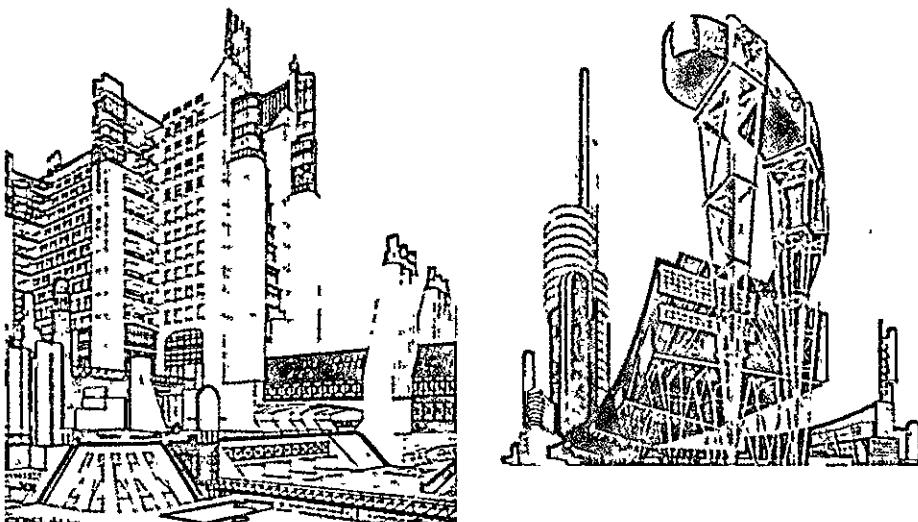
Firmeza + conveniência ≠ deleite: a arquitetura moderna e o vernacular industrial Sir Henry Wootton repete a afirmação de Vitrúvio de que a arquitetura é Firmeza, Conveniência e Deleite. Gropius (ou talvez apenas seus seguidores) deduziu, por meio do determinismo biotécnico que acabamos de descrever, que Firmeza e Conveniência eram iguais a Deleite; que estrutura mais programa resultam simplesmente em forma; que a beleza é um subproduto; e que — embaralhando a equação — o processo de fazer arquitetura se torna a imagem da arquitetura. Nos anos 50, Louis Kahn disse que o arquiteto deveria se surpreender com a aparência de seu projeto (118).

Implícito nessas equações está o fato de que processo e imagem jamais são contraditórios e que o Deleite é um resultado da clareza e harmonia dessas relações simples, sem serem matizadas pela beleza do simbolismo e do ornamento ou pelas associações de formas preconcebidas: a arquitetura é um processo congelado.

Os historiadores do modernismo concentraram-se nas estruturas de engenharia inovadoras do século XIX e início do XX como protótipos para a arquitetura moderna, mas é significativo que as pontes de Maillart não sejam arquitetura, e que os hangares de Freyssinet dificilmente o sejam. Como soluções de engenharia,

seus programas são simples e sem as contradições inerentes aos programas arquitetônicos. Atravessar uma ravina em linha reta, em segurança e de forma barata, ou proteger da chuva um grande espaço sem suportes que atrapalhem é tudo o que se pede dessas estruturas. O inevitável conteúdo simbólico até mesmo dessas construções simples e utilitárias e o inevitável uso do que Colquhoun chama de tipologias foram ignorados pelos teóricos do movimento moderno. A ornamentação não pouco freqüente dessas for-

127
Esboço
construtivista russo
para um prédio
industrial de 101
Fantasies, de
Tchernikov



mas era relevada como um remanescente arquitetural desviante, característico da época. Mas a ornamentação das superestruturas utilitárias é típica de todos os tempos. Os muros defensivos da cidade medieval eram encimados por ameias muito variadas e elaboradas e guarnecidos por portões retoricamente ornamentados. As decorações aplicadas das estruturas clássicas da Revolução Industrial (as consideramos mais clássicas do que inovadoras) são outra manifestação do galpão decorado — por exemplo, as re-

128

"Playdome"
geodésico;
Buckminster
Fuller

129

Carceri; Giovanni
Battista Piranesi

130

Procida, Itália



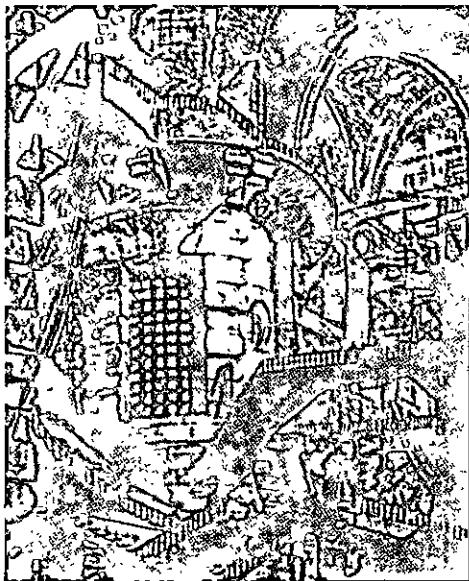
quintadas chapas de reforço das pontes de madeira, ou os capitéis coríntios modificados das colunas estriadas de ferro fundido em edifícios altos, ou as entradas ecléticas e parapeitos extravagantes de suas fachadas.

A decoração do galpão na arquitetura industrial do século XIX foi amiúde ignorada pelos arquitetos e teóricos do modernismo, graças a uma visão seletiva dos edifícios ou por meio de cortes planejados em fotografias. Ainda hoje, quando alguns arquitetos enfatizam a complexidade desses edifícios (por exemplo, a relação complexa entre os volumes e as linhas do teto com clarabóias das fábricas das Midlands inglesas) em vez de sua simplicidade, seus não raros ornamentos continuam sendo ignorados.

Mies van der Rohe olhou somente para os fundos das fábricas de Albert Kahn no Meio-Oeste e desenvolveu seu vocabulário minimalista de secções em I de aço enquadrando caixilhos industriais. As frentes dos galpões de Kahn quase sempre continham escritórios administrativos e, sendo criações do começo do século XX, eram graciosamente *art déco*, em vez de eclético-históricas [119, 120]. O caráter plástico e massivo dessas fachadas contradizia enormemente o esqueleto que estava atrás.

Iconografia industrial Mais importante que o esquecimento da decoração por parte de Mies foi o fato de ter copiado o galpão, isto é, o fato de ter derivado associações do corpo do edifício e não da fa-

chada. A arquitetura do movimento moderno, durante suas primeiras décadas e em vários de seus mestres, desenvolveu um vocabulário de formas baseado numa variedade de modelos industriais cujas convenções e proporções não eram menos explícitas do que as ordens clássicas da Renascença. O que Mies fez com os prédios industriais lineares na década de 1940, Le Corbusier fizera com os silos nos anos 20 e Gropius com a Bauhaus, nos anos 30, imitando sua própria fábrica anterior, a Faguswerk, de 1911. Seus prédios seme-



lhantes a fábricas eram mais do que “influenciados” pelas estruturas vernaculares industriais do passado então recente, no sentido em que os historiadores descrevem a influência entre artistas e movimentos. Seus edifícios eram adaptações explícitas dessas fontes e, em larga medida, por seu conteúdo simbólico, uma vez que as estruturas industriais *representavam*, para os arquitetos europeus, o admirável mundo novo da ciência e tecnologia. Os arquitetos do início do mo-



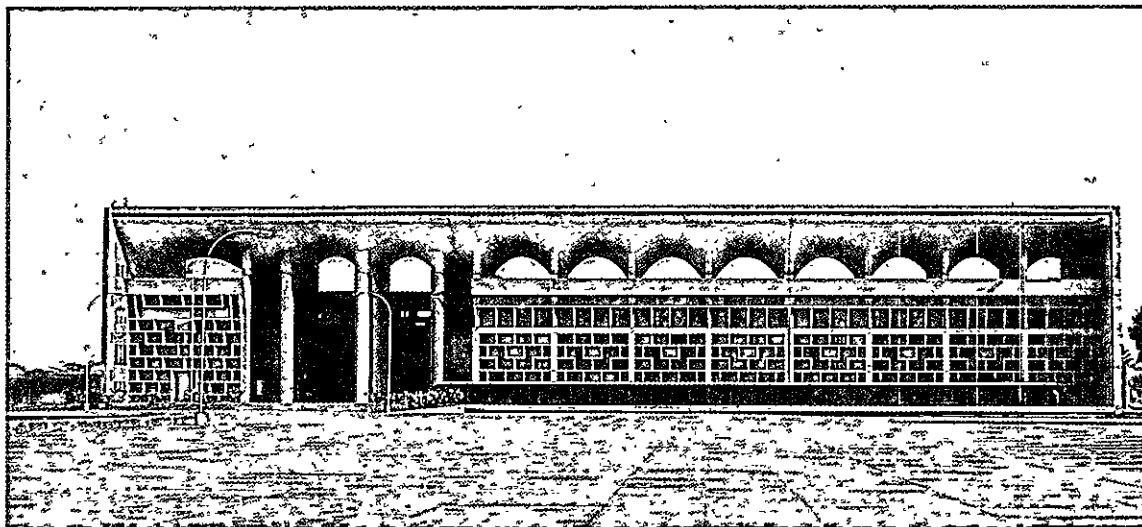
dernismo, ao descartar o suposto simbolismo obsoleto do ecletismo histórico, o substituíram pelo simbolismo do vernacular industrial. Para dizer de outro modo, na medida em que ainda eram românticos, atingiram uma nova sensibilidade mediante a evocação do remoto no espaço — isto é, o bairro industrial contemporâneo que estava do outro lado dos trilhos, o qual transferiram para as áreas cívicas da cidade — em vez de evocar, como fizeram os primeiros românticos, o remoto no tempo, por meio da réplica do ornamento estilístico do passado. Ou seja, os modernos empregaram um método de projeto baseado nos modelos tipológicos e desenvolveram uma iconografia arquitetural baseada na interpretação que faziam da tecnologia progressista da Revolução Industrial [121].

Colquhoun refere-se ao “poder icônico” atribuído por “aqueles no campo do projeto que pregavam — e pregam — a tecnologia pura e o assim chamado método objetivo de projeto [...] para as criações da tecnologia, a qual veneram num grau inconcebível em um cientista”.¹⁷ Ele também escreve sobre “o poder de todos os artefatos de se tornarem ícones [...] sejam ou não criados especificamente com esse propósito”, e cita os navios a vapor e locomotivas do século XIX como exemplos de objetos “feitos ostensivamente com fins utilitários em mente” que “se tornam rapidamente entidades gestálticas [...] imbuídas de unidade estética” e

¹⁷ Ibidem.

qualidade simbólica. Esses objetos, junto com as fábricas e silos, se tornaram modelos tipológicos explícitos que, apesar do que disseram em contrário os arquitetos, influenciaram significativamente o método do projeto arquitetônico moderno e serviram de fontes para seus significados simbólicos.

Estilização industrial e modelo cubista Críticos posteriores referiram-se à “estética da máquina” e outros aceitaram a expressão, mas entre os mestres do modernismo, Le Corbusier foi o único a descrever em detalhes os protótipos industriais de sua arquitetura



em *Por uma arquitetura* [122]. Porém, até mesmo ele acalmou o navio a vapor e o silo mais por suas formas do que por suas associações, mais por sua geometria simples do que por sua imagem industrial. Por outro lado, é significativo que os edifícios de Le Corbusier ilustrados em seu livro se pareçam fisicamente com navios a vapor e silos, mas não com o Partenon, com a mobília de Santa Maria in

133

Mosteiro de La Tourette, Évreux, França, 1956-1960; Le Corbusier

134

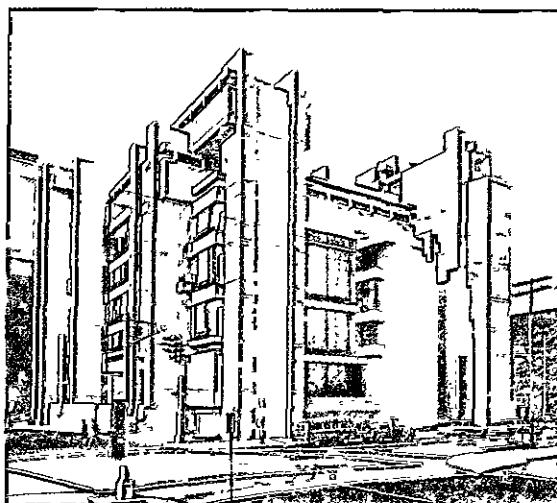
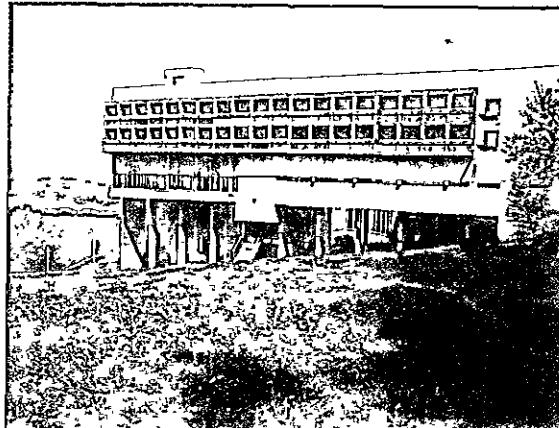
Edifício da escola de Arte e Arquitetura da Universidade Yale, New Haven, 1962-1963; Paul Rudolph

135

Edifício da escola de Agronomia da Universidade de Cornell, Ithaca, Nova York, 1963-1968; Ulrich Franzen

136

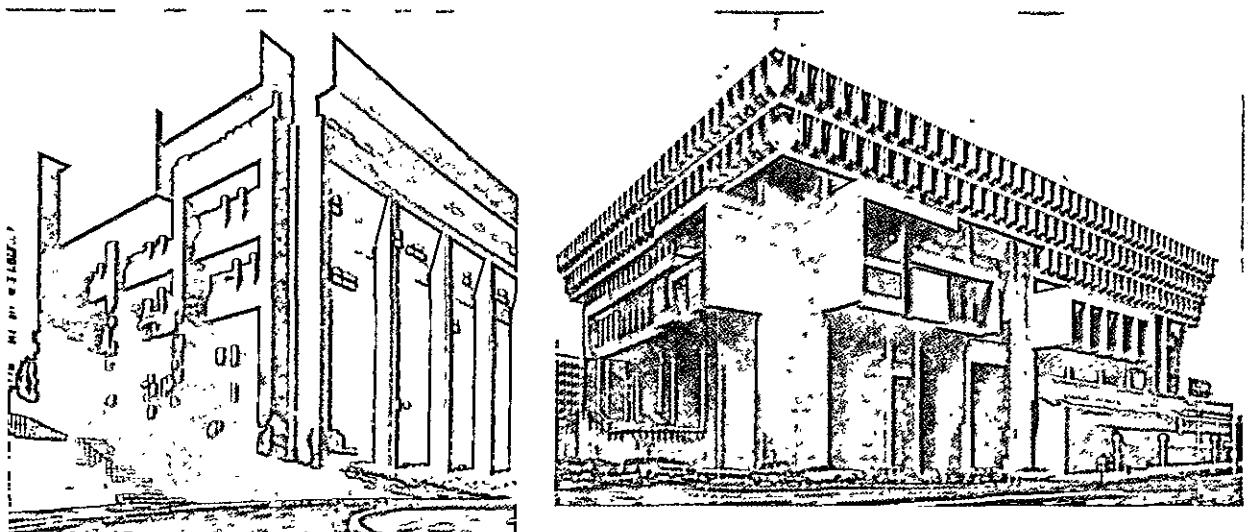
Prefeitura, Boston, 1963; Kallman, McKinnell e Knowles



Cosmedin, ou com os detalhes de Michelangelo na basílica de São Pedro, que também são ilustrados por suas formas geométricas simples. Os protótipos industriais tornaram-se modelos literais para a arquitetura moderna, enquanto os protótipos arquitetônicos históricos eram meros análogos selecionados por algumas de suas características. Para dizer de outro modo, os edifícios industriais estavam simbolicamente corretos; os prédios históricos, não.

O cubismo foi o modelo para o formalismo geométrico abstrato da arquitetura de Le Corbusier daquela época. Era o segundo modelo, em parte se opondo ao das imagens náutico-industriais, responsável pelos planos suspensos e estucados que envolviam os caixilhos industriais e as escadas em espiral da Villa Savoye. Em-

bora os historiadores descrevam a relação entre pintura e arquitetura desse período como uma difusão harmônica do *Zeitgeist*, trataba-se mais de uma adaptação da linguagem da pintura à da arquitetura. Os sistemas de formas puras e simples, às vezes transparentes, que penetram no espaço fluido estavam explicitamente associados ao cubismo e adequavam-se à famosa definição de Le Corbusier, da arquitetura como “um jogo hábil, preciso e magnífico de massas vistas à luz”.



mente associados ao cubismo e adequavam-se à famosa definição de Le Corbusier, da arquitetura como “um jogo hábil, preciso e magnífico de massas vistas à luz”.

Simbolismo não admitido A contradição entre o dito e o feito era típica dos primórdios da arquitetura moderna: Walter Gropius exaltava a expressão “Estilo Internacional”, mas criou um estilo arquitetônico e difundiu um vocabulário de formas industriais que estavam bem distantes dos processos industriais. Adolf Loos condenava o ornamento, mas aplicou lindos desenhos em seus projetos e teria engolido o símbolo mais magnificente, ainda que irônico, da história

dos arranha-céus se tivesse vencido o concurso para o prédio do *Chicago Tribune*. A obra posterior de Le Corbusier deu início a uma tradição de simbolismo não admitido, cujas formas indígeno-vernáculares, em variadas manifestações, ainda estão entre nós.

Mas é a contradição — ou pelo menos a falta de correspondência — entre imagem e substância que confirma o papel do simbolismo e da associação na arquitetura moderna ortodoxa. Como dissemos, o simbolismo da arquitetura moderna é geralmente tecnológico e funcional, mas quando esses elementos funcionais atuam simbolicamente em geral não atuam funcionalmente; é o caso, por exemplo, da estrutura de aço de Mies, simbolicamente exposta, mas substantivamente encaixada, e do *béton brut* em blocos de concreto de Rudolph, ou de seus eixos “mecânicos” usados em um edifício de apartamentos, em vez de num laboratório de pesquisas. Algumas das contradições do modernismo tardio são a utilização de espaço fluido para funções privadas, paredes de vidro para a fachada oeste, clarabóias industriais para escolas de subúrbio, dutos expostos que juntam poeira e conduzem o som, sistemas de produção em série para países subdesenvolvidos e as incrustações de madeira no concreto em economias de mão-de-obra cara.

Catalogamos aqui as falhas desses elementos funcionais em seu desempenho como estrutura, programa, equipamento mecânico, iluminação ou processo industrial, não para criticá-los (embora, do ponto de vista funcional, devessem ser criticados), mas para demonstrar seu simbolismo. Também não estamos interessados em criticar o conteúdo funcional-tecnológico do simbolismo dos primórdios da arquitetura moderna. O que criticamos é o conteúdo simbólico da arquitetura moderna atual e a recusa do arquiteto em admitir o simbolismo.

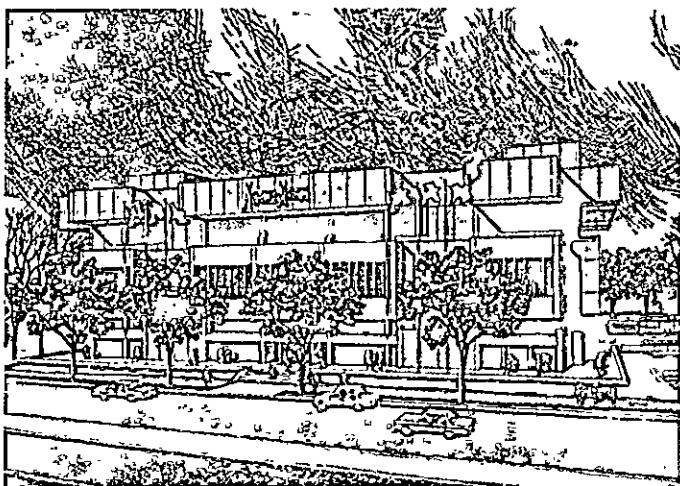
Os arquitetos modernos substituíram um conjunto de símbolos (ecletismo histórico-romântico) por outro (processo industrial cubista), mas sem se darem conta disso. Surgiram assim contradições confusas e irônicas que ainda são vigentes. A diversidade de estilos (para não mencionar a correção sintática e a branda precisão)

da arquitetura da década de 1960 poderia rivalizar com a versatilidade do ecletismo vitoriano de cem anos antes. Os seguintes modelos servem de fontes para a representação simbólica em nossos melhores edifícios de hoje: as plataformas de lançamento de Cabo Kennedy [123]; o vernacular industrial das Midlands inglesas [124]; estufas vitorianas [125]; as extravagâncias futuristas [126]; as proto-megaestruturas construtivistas [127]; as estruturas espaciais [128]; os *carceri* de Piranesi [129]; as formas plásticas nativas do Mediterrâneo [130]; o espaço medieval e a escala de pedestre das cidadelas toscanas [131]; e as obras dos criadores de formas do período heróico [132].

De La Tourette a Neiman-Marcus A evolução estilística que vai de La Tourette a Neiman-Marcus é um desenvolvimento característico do simbolismo criador de forma da arquitetura moderna tardia.

A tensa manifestação de genialidade tardia de Le Corbusier, um mosteiro nos campos da Borgonha [133], é em si mesma uma adaptação brilhante de um vernacular plástico e branco do Mediterrâneo oriental. Suas formas se tornaram um edifício Arte e Arquitetura numa esquina de New Haven [134], um laboratório em tijolos no campus de Cornell [135] e um *palazzo pubblico* numa praça de Boston [136]. A versão mais recente desse mosteiro borgonhês é uma loja de departamentos nos subúrbios de Houston — um símbolo puro de fidalguia progressista situado em um mar de estacionamentos [137, 138]. Repetimos que não estamos criticando essas réplicas de uma obra-prima clássica, postas em um lugar diferente para um uso diferente, embora indiquemos que a cópia seria melhor se tivesse sido aceita filosoficamente e usada com espiritualidade, como no caso de uma loja de departamentos Beaux-Arts cujo projeto imita um *palazzo* italiano. Essa série de edifícios que vai da Borgonha ao Texas ilustra a tendência do arquiteto moderno de glorificar a originalidade mediante sua cópia.

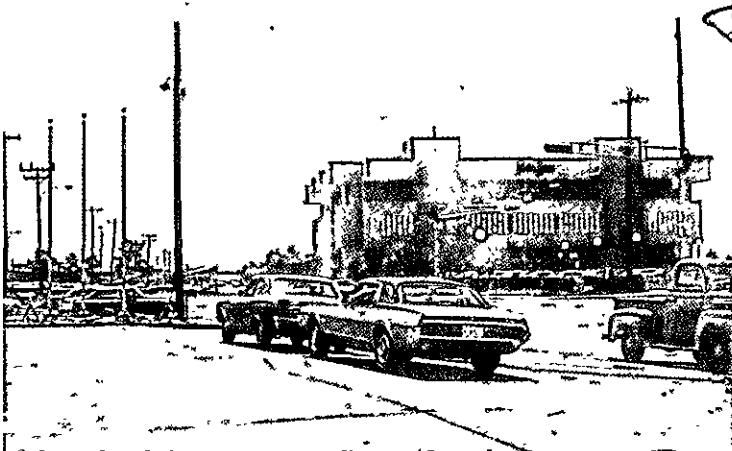
Formalismo servil e expressionismo articulado A substituição da forma preconcebida pelas imitações inoperantes de um processo



determinista resultou não somente em confusão e ironia, como também em um formalismo que é mais servil por não ser admitido. Os planejadores urbanos e arquitetos que execram o formalismo na arquitetura são freqüentemente rígidos e arbitrários quando chega o momento de entregar seus projetos à forma. Os planejadores urbanos, tendo aprendido as pieguices antiformalistas dos arquitetos e a crítica do "viés físico" de sua profissão, ficam amiúde presos nesse dilema. Uma vez traçado o "processo de planejamento" e estabelecidas as "diretrizes para o desenvolvimento", os projetos são preenchidos com edifícios hipotéticos para mostrar "desenvolvimentos possíveis", com o uso das formas da moda criadas pelo líder arquitetônico, tal como imaginadas pelo recém-formado que porventura esteja no "lado do design" no escritório naquele momento, independente do fato de o vocabulário formal do líder ser ou não mais relevante para o problema do que qualquer outro vocabulário formal.

A substituição da expressão pela representação por meio do desdém pelo simbolismo e pelo ornamento resultou numa arquitetura em que a expressão se tornou expressionismo. As formas características da arquitetura moderna tardia são freqüentemente exageradas, graças talvez aos meios escassos disponíveis das formas abstratas e elementos funcionais sem adornos. De forma oposta, elas são amiúde atenuadas em seu contexto, como acontece com La Tourette no subúrbio de Houston. Louis Kahn disse certa vez que o

exagero era a ferramenta do arquiteto para criar ornamentos. Mas o exagero de estrutura e programa (e, nos anos 50 e 60, de equipamento mecânico, isto é, dutos equivalentes à decoração) tornou-se um substituto do ornamento.



A articulação como ornamento Para substituir o ornamento e o simbolismo explícito, os arquitetos modernos se comprazem na distorção e no excesso de articulação. A distorção estridente em escala grande e a articulação "sensível" em escala pequena resultam num expressionismo que é, para nós, sem sentido e irrelevante, uma arquitetura de novela televisiva em que ser progressista é parecer bizarro. De um lado, consideremos todos aqueles edifícios residenciais, públicos e institucionais cujas tênues complexidades (terraços em degraus, secções, plantas ou elevações sanfonadas, clarabóias em balanço, *zoots* diagonais, estrias texturizadas e botaréus ou pontes volantes) quase equivalem às distorções estridentes de um McDonald's, mas carecem do programa comercial e do cenário disritativo que justificam a estridência da arquitetura da Strip. Por ou-

tro lado, consideremos as estruturas sensivelmente articuladas e os vãos em balanço que modulam uma fachada, definem espaços inteiros ou refletem variações no programa. Esses entalhes sutis e laboriosas saliências são postos ali também por motivos de escala, ritmo e riqueza, mas são tão irrelevantes e sem sentido quanto a pilastre em baixo-relevo de um palácio renascentista (com o qual se parecem), porque são vistos, em geral, em grandes espaços (frequentemente estacionamentos) e em alta velocidade.

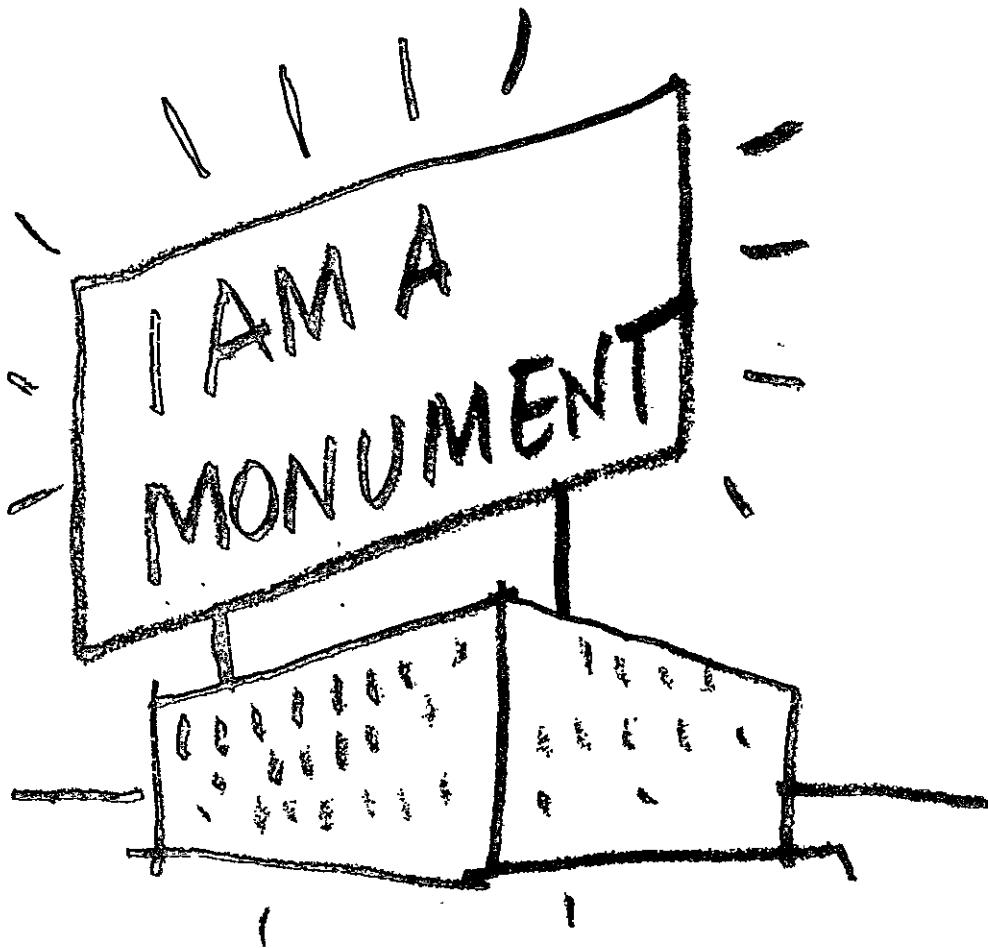
Hoje, a arquitetura articulada é como um minueto numa discoteca porque, mesmo fora da estrada, nossa sensibilidade permanece em sintonia com sua escala e seus detalhes nítidos. No contexto cacofônico de nossa paisagem real, talvez fiquemos impacientes com qualquer detalhe arquitetônico. Além disso, a articulação sensível é um luxo caro que é melhor eliminar antes de entrar na concorrência. O cantiléver de sessenta centímetros na face de um edifício, posto ali para dar uma nuance útil ao programa, percebida apenas pelo arquiteto, é uma reminiscência de tempos mais estáveis. Hoje, os programas podem mudar durante a construção. Não podemos nos dar ao luxo de conjunções literais demais entre forma e funções transitórias. Em suma, ao mesmo tempo em que as formas de hoje são estridentes demais para sua função em nosso ambiente, os detalhes de hoje são sutis demais para o timbre de nosso ambiente. Porém, no extremo oposto, há uma necessidade individual de intimidade e detalhe, não satisfeita pelo projeto moderno, mas satisfeita pelas reproduções em escala de cinco por oito na Disneylândia, pelas caricaturas em escala humana nos pátios dos apartamentos construídos em torno de um jardim, e pela mobília em escala de sete por oito dos interiores sofisticados das casas-modelo de Levittown.¹⁸

¹⁸. Foi o primeiro bairro de subúrbio planejado dos Estados Unidos, construído em 1947, e fez escola com suas quadras e quadras de casas completamente iguais [N.T.].

O espaço como Deus O elemento mais tirânico de nossa arquitetura talvez seja agora o espaço, que foi inventado pelos arquitetos e deificado pelos críticos, preenchendo o vácuo criado pelo simbolismo fugitivo. Se a articulação tomou o lugar do ornamento na arquitetura do expressionismo abstrato, o espaço substituiu o simbolismo. Nossos

símbolos heróicos e originais, dos *carceri* ao Cabo Kennedy, alimentam nossos egos românticos tardios e satisfazem nosso desejo de espaço expressionista e acrobático para uma nova era na arquitetura. É espaço e luz - · luz como elemento para distorcer o espaço, com o objetivo de uma maior dramatização. A réplica espacial de hoje das fábricas das Midlands industriais do século XIX ilustra a irrelevância desses empréstimos. As complexas clarabóias diagonais e as paredes e telhados de vidro dos primórdios da arquitetura industrial respondiam à necessidade de luz natural e à disponibilidade de um mínimo de luz artificial para uma jornada de trabalho de doze horas, numa latitude em que os dias de inverno são curtos e os invernos são longos. Por outro lado, o dono da fábrica de Manchester podia contar com um clima fresco no verão, baixos níveis de aquecimento no inverno e mão-de-obra barata e dócil para suportar as condições e consertar os vazamentos. Hoje, porém, a maioria dos edifícios precisa de janelas para olhar para fora, em vez de paredes de vidro para entrar luz, pois nossas altas exigências de iluminação não podem ser satisfeitas somente com a luz do dia e as áreas de vidro devem ser pequenas e os tetos razoavelmente baixos para conter o ar condicionado e respeitar o orçamento. Portanto, nosso impacto estético não deveria vir da luz, mas de fontes mais simbólicas e menos espaciais.

Megaestruturas e controle de projeto A arquitetura moderna recente atingiu o formalismo ao mesmo tempo em que rejeitava a forma; promoveu o expressionismo enquanto ignorava o ornamento; e deificou o espaço enquanto rejeitava os símbolos. As confusões e ironias resultam dessa situação desagradavelmente complexa e contraditória. Por ironia, glorificamos a originalidade por meio da cópia das formas dos mestres modernos. Esse individualismo simbólico causa pouco dano, exceto em seus efeitos sobre o orçamento, mas há dano na imposição a toda a paisagem de representações heróicas das criações únicas dos mestres. Esse heroísmo simbólico está por trás da propensão moderna à megaestrutura e ao projeto total. Os arquitetos que pedem a evidência do processo



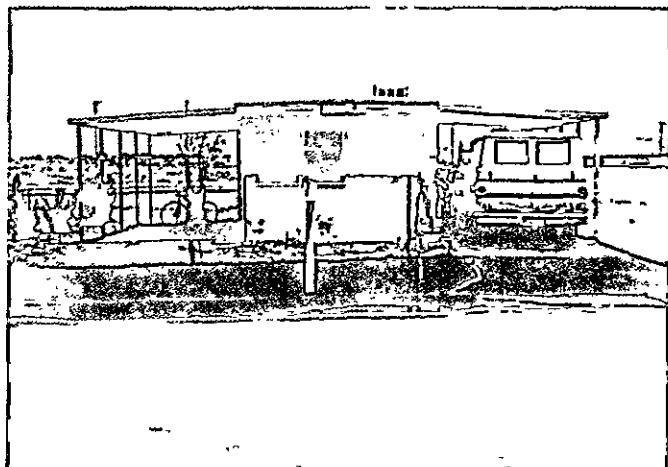
nas formas de cada edifício a rejeitam na forma da cidade, onde seriam mais defensáveis. O projeto total é o oposto da cidade incremental que cresce por decisão de muitos: o projeto total concebe um papel messiânico para o arquiteto, que deverá corrigir a confusão do espalhamento urbano; ele promove uma cidade dominada pela arquitetura pura e mantida por meio de "exame de projetos" e sustenta a arquitetura atual da renovação urbana e das comissões de belas-artes. A prefeitura de Boston e seu complexo urbano são o arquétipo da renovação urbana ilustrada. A profusão de formas simbólicas, que lembram as extravagâncias do período do general Grant, e o *revival* da *piazza* medieval e seu *palazzo*

pubblico são, em última análise, um tédio. São arquitetônicos demais. Uma torre convencional acomodaria melhor a burocracia, talvez com um luminoso, piscando no telhado, que dissesse EU SOU UM MONUMENTO [139].

Porém, a não-arquitetura não é a resposta para o excesso de arquitetura. A reação dos antiarquitetos de *Architectural Design* é talvez tão fútil quanto o interminável afagar de sutilezas irrelevantes do outro extremo, em outras revistas, embora possivelmente menos danoso porque é raro ser construído, conectado ou inflado. A metafísica do futurismo mundial, a mística megaestructuralista e malabarismos ambientais são uma repetição dos erros de outra geração. Seu excesso de dependência de uma tecnologia da era espacial, futurista ou de ficção científica se assemelha ao esteticismo mecanicista da década de 1920 e se aproxima de seu maneirismo definitivo. Porém, ao contrário da arquitetura dos anos 20, eles são artisticamente um beco sem saída e, socialmente, uma evasão.

A megaestrutura tem sido promovida pelo jornalismo sofisticado de grupos tais como Archigram, que rejeitam a arquitetura, mas cujas visões urbanas e grafismos em escala de mural vão além dos últimos suspiros megalomaníacos dos desenhadoreis tardios das belas-artes. Ao contrário da arquitetura do espalhamento urbano, as megaestruturas se prestam ao projeto total e a maquetes extremamente belas e significativamente impressionantes nas salas dos conselhos de direção das fundações culturais ou nas páginas da revista *Time*, mas sem relação com qualquer coisa realizável ou desejável no atual contexto social ou técnico. Os exercícios ocasionalmente inteligentes em imageria pop dos visionários da megaestrutura são ótimos como um fim em si mesmos, mais literários do que arquitetônicos na intenção. Mas são um tédio como teoria da arquitetura e, em última análise, bem como de imediato, não respondem aos problemas reais e interessantes de hoje.

Enquanto isso, cada município e cada estado estão nomeando seu conselho de exame de projetos para promover a revolução arquitetônica da geração passada e corromper seus membros por meio



de procedimentos arbitrários e não regidos pelo império da lei. “Projeto total” passa a significar “controle total”, na medida em que comissários de arte, confiantes em que aprenderam o que é correto, promovem uma mediocridade mortal ao rejeitar o “bom”, o “mau” e o novo que não reconhecem, cujo conjunto, em combinação e no final, compõe uma cidade (ver Apêndice).

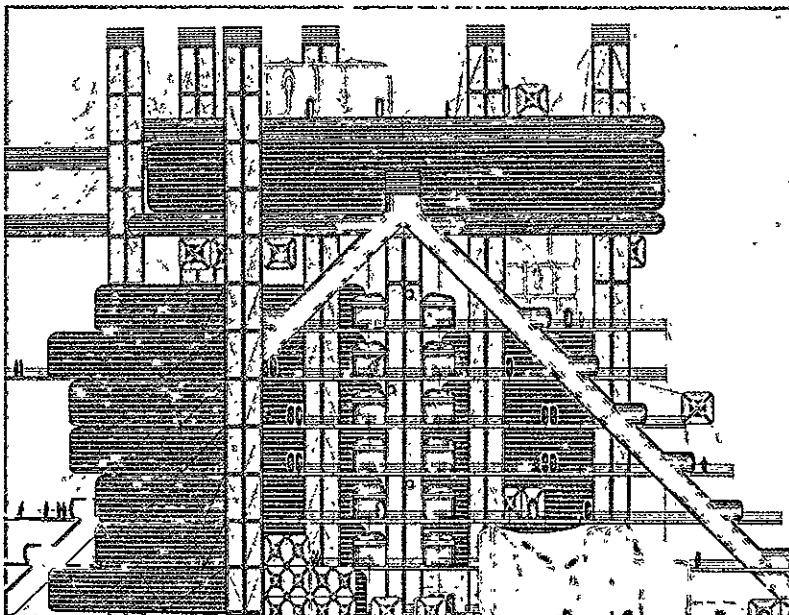
Zelo tecnológico deslocado Os antigos revolucionários das comissões de belas-artes e os novos revolucionários das megaestruturas são, em nossa opinião, igualmente irrelevantes, tanto do ponto de vista social quanto do artístico. Eles também compartilham a mesma tradição de tecnologia arquitetural, assumindo a posição estética mecânica dos primeiros arquitetos modernos: faz parte de ser heróico e moderno ser avançado tecnologicamente. As discrepâncias entre substância e imagem no machismo tecnológico da arquitetura moderna e o custo elevado de seus gestos freqüentemente vazios ficaram claros antes que os arquitetos o admitissem. Os métodos de produção industrial revelaram-se, em larga medida, inaplicáveis à construção de edifícios. Muitos sistemas estruturais elegantes (estruturas espaciais, por exemplo), embora fossem muito eficientes em relacionar a tensão ao material e econômicos para abranger grandes estruturas industriais, fracassaram redondamente quando aplicados aos programas, espaços e orçamentos das encomendas arquitetônicas mais prosaicas e

140
Casa móvel,
California City,
Califórnia

141
"Plug-in City",
1964; Peter Cook

usuais. Como disse Philip Johnson, não se pode pôr uma porta num domo geodésico.

Além disso, muitos arquitetos que se concentraram nas formas da engenharia ignoraram outros aspectos da indústria da construção, como financiamento, distribuição, profissões existentes e materiais e métodos convencionais. Essas importantes facetas, como os construtores sabem, estão bastante sujeitas ao aperfeiçoamento da tecnologia, inclusive a da gestão, e afetam a forma e o custo final



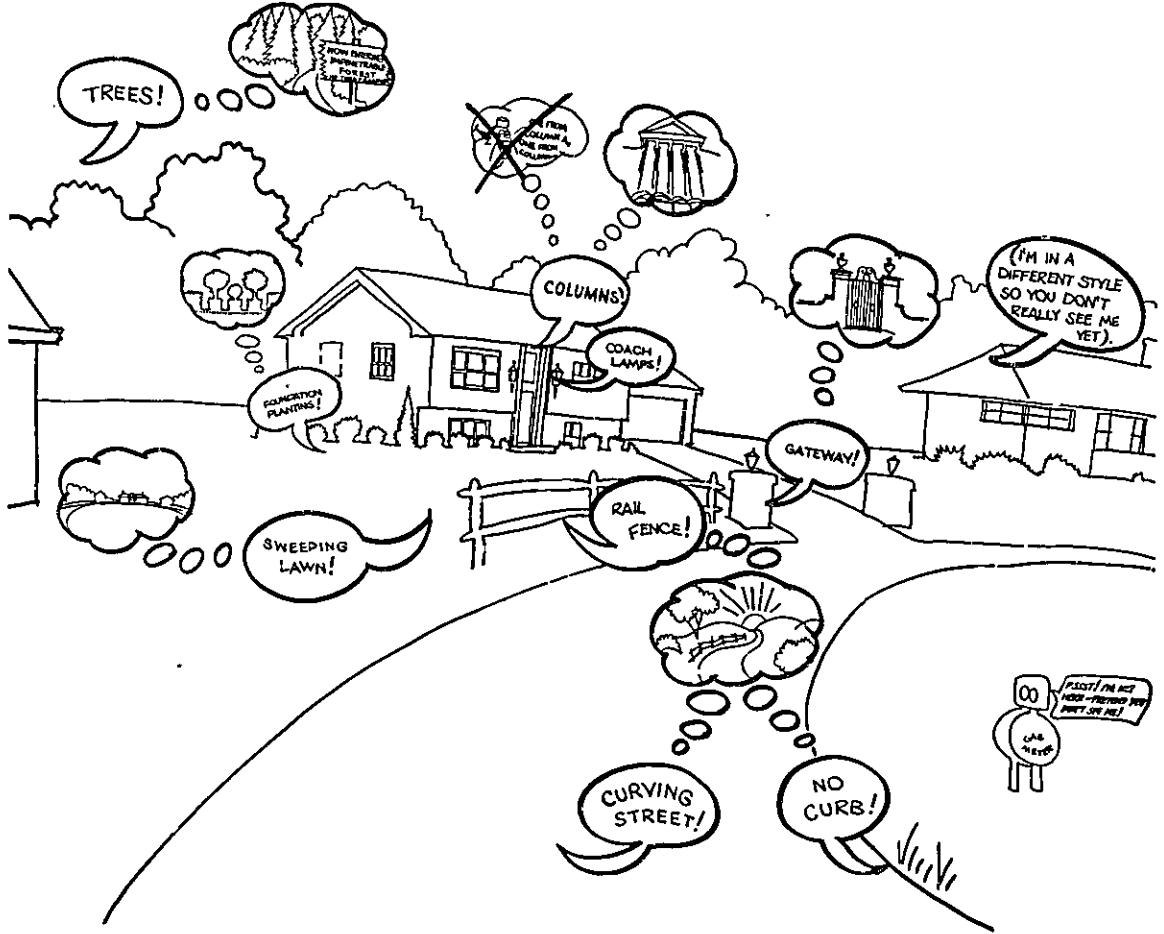
da arquitetura de modo mais substancial do que as inovações da tecnologia de construção. Os arquitetos contribuíram pouco para as necessidades cruciais da construção neste país — especialmente no setor de moradia — em parte porque suas predileções pela tecnologia avançada do tipo simbólico e visionário impediram sua eficácia no interior dos sistemas existentes de construção.

Nos últimos quarenta anos, ao mesmo tempo em que se concentraram em sua forma favorita de vodu tecnológico (ou seja, pesquisando métodos industrializados de pré-fabricação), os arquitetos ignoraram até recentemente a indústria da casa móvel. Essa indústria, sem a ajuda dos arquitetos e usando uma tecnologia tradicional — essencialmente carpintaria, que foi depois relacionada com métodos inovadores de distribuição —, é responsável agora por um quinto da produção anual de moradias nos Estados Unidos. Os arquitetos deveriam esquecer a pretensão de serem grandes inovadores técnicos da construção de casas e se concentrar na adaptação dessa tecnologia nova e útil a necessidades mais amplas do que atendem hoje e no desenvolvimento de um simbolismo vívido da casa móvel para os mercados de massa [140].

Qual revolução tecnológica? É significativo que a “tecnologia avançada” preferida pela arquitetura moderna progressista continue a ser, ainda hoje, a da produção e industrialização de massa, ao estilo do século XIX. Até mesmo as visões estruturais do Archigram são versões de Júlio Verne da Revolução Industrial, com um aplique de terminologia pop-aeroespacial [141]. Porém, a própria indústria aeroespacial americana, o modelo escolhido pelos megaestruturalistas arquitetônicos recentes, defronta-se com seu trauma de extinção, devido ao exagero de tamanho e de especialização. Como sugere Peter Barnes na revista *New Republic*,¹⁹

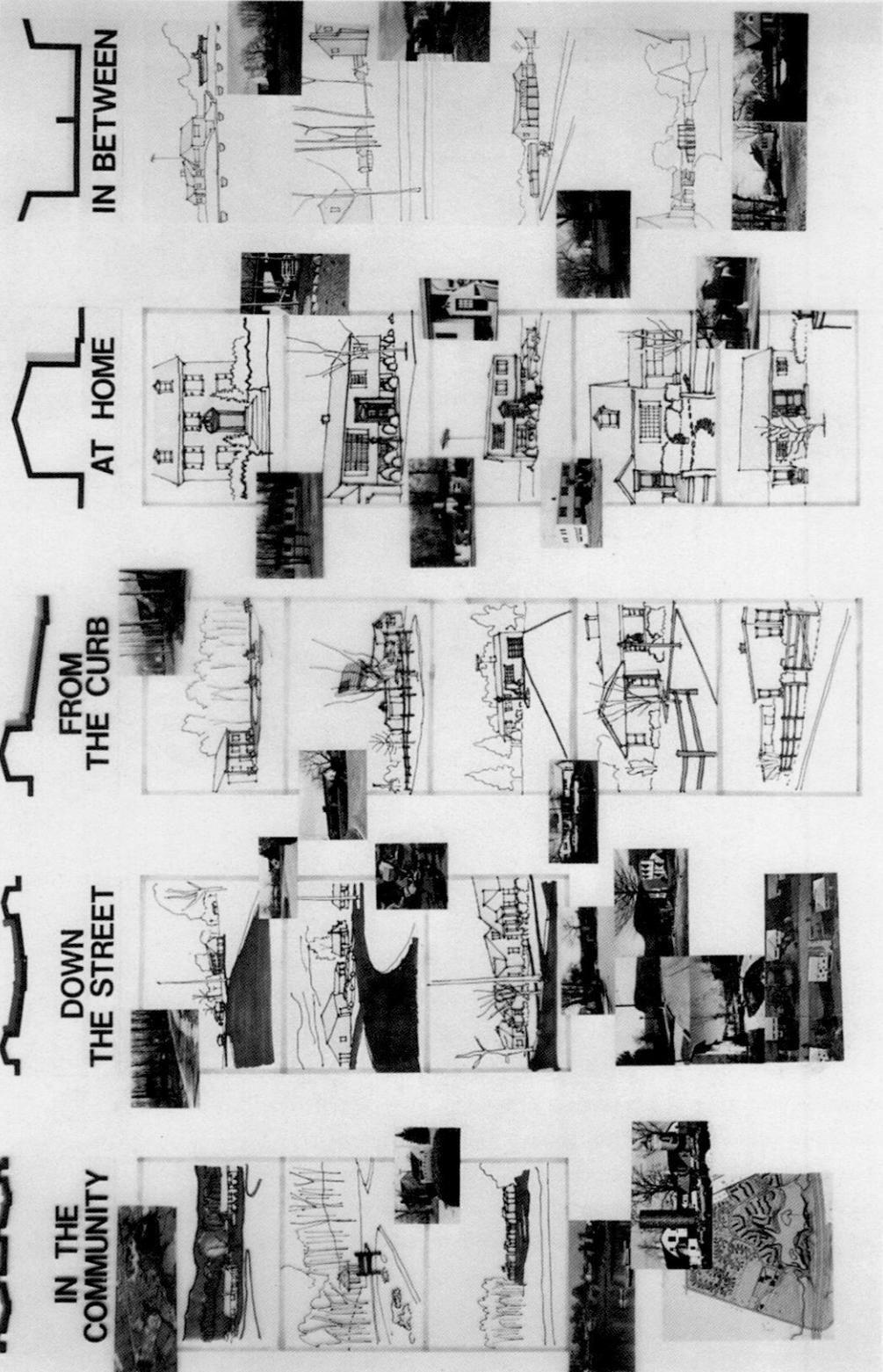
19. Peter Barnes,
“Aerospace
Dinosaurs”,
The New Repu-
blic, 27 de março
de 1971, p. 19.

De um ponto de vista puramente econômico, os gigantes aeroespaciais se tornaram mais um fardo do que uma vantagem para a nação. Apesar da miríade de promessas que a ciência guarda, os Estados Unidos não precisam agora de grandes passos à frente em tecnologia, pelo menos no campo aeroespacial. O que precisamos é de espaço para respirar, uma chance para avaliar o impacto da tecnologia atual e distribuir os frutos do progresso de modo mais equitativo. Os Estados Unidos precisam pensar pequeno, não grande.



De acordo com Barnes, o projeto de construção de moradias da Boeing ("Operation Breakthrough") exigia US\$ 7.750 por unidade apenas em custos de administração do local, excluindo-se os custos dos serviços de arquitetura ou de construção.

A revolução relevante de hoje é a eletrônica. Do ponto de vista da arquitetura, os sistemas simbólicos que a eletrônica fornece são mais importantes do que seu conteúdo de engenharia. O problema tecnológico mais urgente com que nos defrontamos é o emaranhamento dos sistemas científicos e técnicos avançados com nossos sistemas humanos imperfeitos e explorados, um problema que merece maior atenção dos ideólogos e visionários da arquitetura.



Para nós, os pavilhões mais monótonos da Expo 67 foram aqueles que correspondiam às estruturas progressistas das feiras mundiais do século XIX celebradas por Sigfried Giedior, ao passo que o Pavilhão Tcheco, uma não-entidade arquitetônica e estrutural, mas tatuada com símbolos e imagens em movimento, foi de longe o mais interessante. Era o que tinha também a fila mais longa de espectadores; o show, não o edifício, atraía a multidão. O Pavilhão Tcheco era quase um galpão decorado.

Imagens pré-industriais para uma era pós-industrial Uma linguagem de formas pré-industriais complementou a das formas industriais na arquitetura moderna tardia. Os primeiros esboços de Le Corbusier de aldeias mediterrâneas provavelmente iniciaram a preocupação dos arquitetos e teóricos modernos com a arquitetura vernacular, nativa ou anônima. A geometria simples e plana das formas brancas mediterrâneas atraiu a estética cubista-purista do jovem Le Corbusier, e sua plasticidade rude foi transformada no *béton brut* do trabalho posterior do arquiteto. Depois, o *béton brut* se tornou um estilo — o estilo após a reação pós-miesiana contra a arquitetura de estrutura e painel, com um vocabulário de formas, para não mencionar um sistema explícito de proporções, o Modulor, tão preciso quanto o das ordens renascentistas.

Os arquitetos que adaptaram as formas de La Tourette aos objetivos simbólicos heróicos muito distantes de seu sentido original, ao usá-las em unidades pré-moldadas de tijolo e esmalte cozido, dos parques industriais de New Jersey aos monumentos arquitetônicos de Tóquio, também voltaram ao vernacular artesanal mediterrâneo que inspirou La Tourette. Os modelos vernaculares são populares onde a tecnologia avançada é, mesmo para os arquitetos modernos, artificial, ou seja, para as moradias individuais dos subúrbios. A aceitação da arquitetura vernacular primitiva deixou entrar pela porta dos fundos a arquitetura tradicional, em nome do "regionalismo". Hoje, até os tradicionais telhados americanos de caibros e ripas são aceitos e substituem os telhados planos e a imita-

ção de concreto que os arquitetos tentaram impor e os clientes dos subúrbios não aceitaram.

O que os arquitetos chamam agora de arquitetura anônima se aproxima do que chamamos de arquitetura banal, mas não é a mesma coisa porque a primeira evita o simbolismo e o estilo. Ao mesmo tempo em que adaptaram as formas simples da arquitetura vernacular, os arquitetos ignoraram em larga medida o simbolismo complexo que está por trás delas. Eles mesmos usaram os vocabulários vernaculares simbolicamente, para sugerir a associação com o passado e com a virtude simples e determinista, isto é, como exemplos antigos de uma correspondência entre métodos estruturais, organização social e influências ambientais, assemelhando-se, em um nível primitivo, aos processos benignos que modelaram o vernacular industrial. Contudo, ironicamente, os arquitetos — com exceção de Aldo van Eyck na África e Gunther Nitschke no Japão — desprezaram os valores simbólicos de que estas formas estão investidas e que dominam, assim nos dizem os antropólogos, os artefatos das culturas primitivas, contradizendo amiúde a influência da função e da estrutura sobre a forma.

De La Tourette a Levittown É mais irônico ainda que os arquitetos modernos, capazes de abraçar a arquitetura vernacular remota no espaço e no tempo, rejeitem com desprezo o vernacular atual dos Estados Unidos, ou seja, o vernacular dos construtores comerciais de Levittown e o vernacular comercial da Rota 66. Essa aversão ao edifício convencional que está ao nosso redor poderia ser uma reminiscência exótica do romantismo do século XIX, mas achamos que se trata meramente da capacidade dos arquitetos de discernir o simbolismo nas formas de seu próprio vernacular. Eles são incapazes de discernir, seja por ignorância ou indiferença, o simbolismo de Mykonos ou dos Dogon.²⁰ Eles comprehendem o simbolismo de Levittown e não gostam dele, nem estão preparados para suspender o julgamento sobre ele a fim de aprender e, aprendendo, tornar os julgamentos posteriores mais sensíveis [142].

20. Os Dogon são um dos inúmeros grupos étnicos que habitam o altiplano central do Mali. Cada vila Dogon é construída como se representasse o corpo humano [N.T.]

O conteúdo dos símbolos, o comercialismo e as aspirações de classe média causam tanta repulsa a tantos arquitetos que eles são incapazes de investigar de mente aberta a base do simbolismo ou analisar as formas dos subúrbios em seu valor funcional; com efeito, eles acham difícil conceder que qualquer arquiteto "livre" seja capaz disso.²¹

Os arquitetos que julgam repugnantes as aspirações sociais da classe média média e gostam de formas arquitetônicas ordenadas vêem muito bem o simbolismo na paisagem residencial suburbana — por exemplo, nos "dúplex" elegantes em estilo regência, Williamsburg, Nova Orleans, provinciano francês, ou orgânico-pra-

21. Isso talvez explique o fato de que tenhamos sido chamados de "nixonianos" e "reaganianos", ou algo equivalente, por Roger Montgomery, Ulrich Franzen, Kenneth Frampton e toda uma classe que está se formando na Cooper Union School of Art.



daria [*organic-prairie*], e em suas casas de fazenda ornamentadas com lanternas de carroça, mansardas e tijolos antigos. Eles reconhecem o simbolismo, mas não o aceitam. Para eles, a decoração simbólica dos galpões suburbanos em desnível representa os valores materialistas degradados de uma economia de consumo em que as pessoas sofrem lavagem cerebral pelo marketing de massa e não têm outra escolha senão optar pelo que é ruim e barato, com suas violações vulgares da natureza dos materiais e sua poluição visual de sensibilidades arquiteturais e, portanto, da ecologia.

Esse ponto de vista confunde a variedade com a vulgaridade. Ao desconsiderar o valor arquitetônico da Strip, ele não leva em

22. Arquiteto e
jardinista de
Luís XIV, criador
do parque de
Versalhes [N.T.].

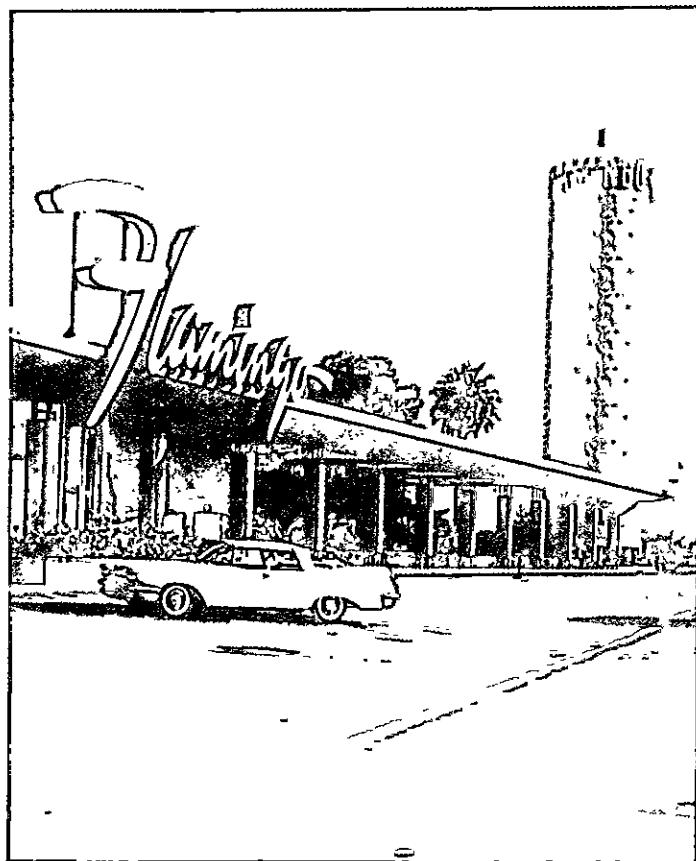
conta também sua organização funcional simples e sensata, que satisfaz as necessidades de nossas sensibilidades em um ambiente automobilístico de grandes espaços e movimento rápido, inclusive a necessidade de simbolismo explícito e realçado. Do mesmo modo, nos subúrbios, o ornamento eclético nas casas relativamente pequenas e em torno delas atrai nosso olhar em meio aos gramados relativamente grandes, e causa um impacto que a pura articulação arquitetônica jamais poderia provocar, pelo menos a tempo, antes que passássemos para a casa seguinte. A escultura do gramado a meio caminho entre a casa e o meio-fio em curva funciona como um incentivador visual dentro desse espaço, ligando a arquitetura simbólica ao veículo em movimento. Desse modo, esculturas de jóqueis, lâmpadas de carruagem, rodas de carreta, números de casa enfeitados, fragmentos de cercas ferroviárias e caixas de correio em correntes eretas, tudo isso tem um papel espacial, além de simbólico. Suas formas identificam um espaço vasto, tal como o fazem as urnas nos *parterres* de Le Nôtre,²² os templos em ruínas nos parques ingleses e a placa do estacionamento da A&P [143].

Mas os significados simbólicos das formas no vernacular dos construtores também servem para identificar e sustentar o individualismo do proprietário. O ocupante de uma moradia vernacular anônima de uma rua medieval italiana podia conseguir identidade mediante a decoração da porta da frente — ou, talvez, por meio da *bella figura* dos revestimentos — dentro da escala de uma comunidade espacialmente limitada de pedestres. O mesmo valia para as famílias que moravam atrás das fachadas unificadas dos terraços de Nash, em Londres. Mas para o morador de um bairro de subúrbio de classe média, não de uma mansão de antes da guerra, mas de uma versão menor perdida em um grande espaço, a identidade tem de vir por meio do tratamento simbólico da forma da casa, seja por meio do estilo proporcionado pelo construtor (por exemplo, colonial), ou por meio de uma variedade de ornamentos simbólicos aplicados depois pelo dono (a lâmpada rococó na janela panorâmica ou a roda de carreta na frente [144]).

Os críticos da iconografia suburbana atribuem suas combinações infinitas de elementos ornamentais padronizados à confusão, e não à variedade. Os conhecedores dos subúrbios podem considerar essa afirmação uma insensibilidade de não-iniciado. Chamar de grosseiros esses artefatos de nossa cultura é equivocar-se em relação à escala. É o mesmo que condenar os cenários de teatro por serem toscos à distância de um metro e meio, ou condenar *putti* de gesso, feitos para serem vistos no alto de uma cornija barroca, por não terem o refinamento de um baixo-relevo de Mino da Fiesole ou de um túmulo renascentista. Da mesma forma, o arrojo das bugigangas suburbanas desvia os olhos dos postes telefônicos, dos quais até mesmo a maioria silenciosa não gosta.

Arquitetura da maioria silenciosa branca Muita gente gosta dos subúrbios. Eis um motivo obrigatório para aprender com Levittown. A última das ironias é que embora a arquitetura moderna tenha afirmado desde o seu inicio ser possuidora de uma base social forte para sua filosofia, os arquitetos modernos trabalharam para manter separadas as preocupações formais e sociais. Eles costumavam estimular a influência das ciências sociais na arquitetura mas, ao desconsiderar Levittown, recusam grande parte dos padrões sociais dominantes porque não gostam das consequências arquitetônicas desses padrões. Na mesma linha, ao definir Levittown como arquitetura da “maioria silenciosa branca”, a rejeitam porque não gostam do que acreditam ser a visão política dessa maioria. Esses arquitetos negam a heterogeneidade mesma de nossa sociedade que torna as ciências sociais relevantes para a arquitetura. Na qualidade de *experts* com ideais, que têm uma consideração de fachada pelas ciências sociais, constroem para o Homem, mas não para as pessoas — o que significa, para satisfação própria, ou seja, para satisfazer seus valores de classe média alta, que atribuem a todo mundo. A maioria dos moradores de subúrbio²³ rejeita os vocabulários formais limitados que os valores dos arquitetos promovem, ou os aceitam vinte anos depois, modificados pelas construtoras: a casa usoriana

23. Nunca é tarde para lembrar que subúrbio, nos Estados Unidos, significa bairro de classe média, distante do centro, e que suburbanos são seus moradores [N.T.].



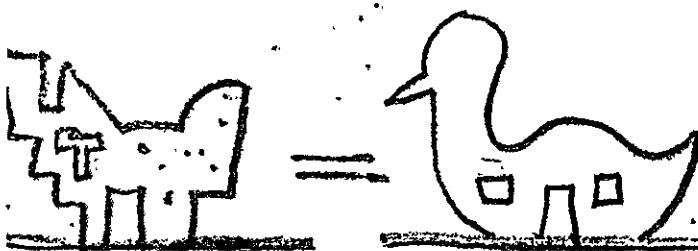
se torna casa de fazenda. Somente os muito pobres, graças aos projetos de habitação popular, são dominados pelos valores dos arquitetos. As construtoras constroem para os mercados, não para o Homem, e provavelmente causam menos dano do que o fariam os arquitetos autoritários, se estes tivessem o poder daquelas.

Não é preciso concordar com as posições políticas reacionárias para apoiar o direito da classe média média a sua própria estética arquitetônica; descobrimos que a estética tipo Levittown é compartilhada pela maioria dos membros dessa classe, sejam brancos ou negros, liberais ou conservadores. Se o fato de analisar a arquitetura suburbana implica ter deixado o regime de Nixon "penetrar até mesmo no campo da crítica de arquitetura",²⁴ então o campo do planejamento urbano foi infiltrado pelos nixonianos há

24. Ulrich Franzen. *Progressive Architecture*, carta ao editor, abril de 1970, p. 8.

mais de dez anos, por Abrams, Gans, Webber, Dyckman e Davidoff. Nossa crítica não é nada nova: os planejadores sociais a fazem há mais de uma década. Mas nessa diatribe contra a maioria silenciosa nixoniana, especialmente em sua dimensão arquitetural, em oposição às dimensões racial e militar, há uma linha tênue que separa o liberalismo do esnobismo de classe antiquado.

Outra questão óbvia é que a “poluição visual” (em geral, da casa ou do negócio dos outros) não é da mesma ordem de fenômeno que a poluição do ar ou da água. Pode-se gostar de outdoors sem aprovar a mineração por escavação superficial nos Apalaches. Não



há uma maneira “boa” de poluir a terra, o ar ou a água. Mas podemos aprender a fazer bem o espalhamento urbano e o corredor comercial. Porém, a revista *Life*, em um editorial intitulado “Suprimir o vandalismo”, equipara o espalhamento dos subúrbios, os outdoors, os fios e os postos de gasolina à mineração descontrolada que destruiu uma parte do país.²⁵ A “poluição visual” parece inspirar os editorialistas e fotógrafos, que a vêm com alarme, a fazer descrições poéticas à maneira de Milton e Doré. O estilo desses críticos está freqüentemente em conflito com seu opróbrio. Se ela é tão ruim, por que é tão inspiradora?

Arquitetura social e simbolismo Nós, arquitetos, que temos esperança em uma redistribuição dos recursos nacionais visando propó-

25. *Life*,
9 de abril de
1971, p. 34.
Não obtivemos
autorização para
a citação direta.

sitos sociais, devemos cuidar para enfatizar mais os objetivos e sua promoção do que a arquitetura que os abriga. Essa reorientação pedirá uma arquitetura banal, não patos. Mas quando há pouco dinheiro para gastar com arquitetura, deve-se ter certamente maior imaginação arquitetônica. Os modelos para os edifícios modestos e imagens com propósito social não virão do passado industrial, mas da cidade cotidiana que nos cerca, de prédios e espaços modestos com apêndices simbólicos.

Para dar conta das implicações arquitetônicas e das questões sociais críticas de nossa época precisaremos deixar de lado nosso complicado expressionismo arquitetural e nossa errônea pretensão de estar construindo fora de uma linguagem formal e descobrir linguagens formais adequadas ao nosso tempo. Essas linguagens incorporarão o simbolismo e os apliques retóricos. As eras revolucionárias são dadas ao simbolismo didático e ao uso propagandístico da arquitetura para promover os objetivos revolucionários.

Isso vale tanto para o simbolismo dos reconstrutores dos guetos de hoje (militantes africanos ou conservadores de classe média) como valia para o simbolismo republicano romano-romântico da França revolucionária. Boullé era propagandista e simbolista, além de formalista. Ele via, como devemos ver, a arquitetura como símbolo no espaço, antes de ser forma no espaço. Para descobrir nosso simbolismo, devemos ir aos limites suburbanos da cidade existente, que são atraentes mais do ponto de vista simbólico do que formal e representam as aspirações de quase todos os americanos, incluindo a maioria dos habitantes urbanos de baixa renda e quase toda a maioria silenciosa branca. Então, a Los Angeles arquetípica será nossa Roma e Las Vegas, nossa Florença; e, tal como o silo arquetípico de algumas gerações atrás, o letreiro do Flamingo será o modelo para chocar nossas sensibilidades e nos conduzir a uma nova arquitetura [145].

Arquitetura de alto design Por fim, aprender com a cultura popular não retira o arquiteto de seu *status* na alta cultura. Mas pode al-

terar a alta cultura para torná-la mais sensível às necessidades e questões atuais. Uma vez que a alta cultura e seus cultores (do último tipo vigente) são poderosos na renovação urbana e em outros círculos do *establishment*, achamos que a arquitetura do povo tal como o povo a deseja (e não aquela que algum arquiteto decide que o Homem precisa) não tem muita chance contra a renovação urbana, até que ela entre na academia e, portanto, se torne aceitável para os que tomam as decisões. Ajudar isso a acontecer não é uma parte desprezível do papel dos arquitetos do alto design; ela proporciona, junto com a subversão moral por meio da ironia e do uso da brincadeira para falar a sério, as armas dos artistas de temperamento não autoritário em situações sociais com as quais não concordam. O arquiteto se torna um bufão.

A ironia pode ser a ferramenta para confrontar e combinar valores divergentes na arquitetura para uma sociedade pluralista e harmonizar as diferenças de valores que surgem entre arquitetos e clientes. As classes sociais raramente convergem, mas se puderem fazer alianças temporárias no projeto e construção de uma arquitetura comunitária de múltiplos valores, será preciso que todos tenham uma consciência do paradoxo e alguma ironia e agudeza de espírito.

Compreender o conteúdo das mensagens pop e o modo como ele é projetado não significa que seja preciso concordar com esse conteúdo, aprová-lo ou reproduzi-lo. Se as persuasões comerciais que piscam na Strip são uma manipulação materialista e uma sub-comunicação insípida,²⁶ que apela astuciosamente a nossos impulsos mais profundos, mas manda somente mensagens superficiais, isso não implica que nós, arquitetos, que aprendemos com suas técnicas, devamos reproduzir o conteúdo ou a superficialidade de suas mensagens. (Mas estamos em dúvida para com elas por nos ajudar a reconhecer que a arquitetura moderna também tem um conteúdo, e insípido.) Assim como Lichtenstein tomou emprestadas as técnicas e imagens das histórias em quadrinhos para satirizar, ironizar e transmitir dor, em vez de averturas violentas, do mesmo modo a leitura do arquiteto pode sugerir dor, ironia, amor, a condição hu-

26. Thomas Maldonado. “La speranza progettuale, ambiente e società”. *Nuovo Politecnico* 35. Turim, Einaudi, 1970, capítulo 15.

mana, felicidade ou apenas o objetivo interno, em vez da necessidade de comprar sabão em pó ou a possibilidade de uma orgia. Por outro lado, a interpretação e avaliação do conteúdo simbólico em arquitetura é um processo ambíguo. O simbolismo didático de Chartres pode representar para alguns as sutilezas da teologia medieval e, para outros, as profundezas da superstição ou manipulação medieval. A manipulação não é monopólio do comercialismo crasso. Ela funciona nos dois sentidos: os interesses comerciais e o outdoor manipulam, mas os *lobbies* comerciais e os conselhos de exame de projetos fazem a mesma coisa quando usam seu prestígio intimidador para promover uma legislação contra os letreiros comerciais e o embelezamento.

Resumo O conteúdo progressista, tecnológico, vernacular, orientado para o processo, de preocupação social superficial, heróico e original da arquitetura moderna já foi discutido antes por críticos e historiadores. Nosso argumento é que esse conteúdo não flui inevitavelmente da solução dos problemas funcionais, mas surgiu das preferências iconográficas não explicadas dos arquitetos modernos e se manifestou por meio de uma linguagem — várias linguagens — da forma, e que as linguagens formais e os sistemas associativos são inevitáveis e bons, tornando-se tiranias somente quando não temos consciência deles. Nosso outro argumento é que o conteúdo do simbolismo não reconhecido da arquitetura moderna atual é tolo. Estamos projetando patos mortos.

Não sabemos se chegará o momento de um urbanismo sério, arquitetônico e oceanográfico, por exemplo, em oposição à atual postulação de cabotagem dos visionários da arquitetura futurista mundial. Suspeitamos que sim, embora dificilmente nas formas agora imaginadas. Como praticantes da arquitetura aqui e agora, não temos muito interesse nessas previsões. Mas sabemos que os principais recursos de nossa sociedade vão para coisas com pouco potencial arquitetônico: guerra, comunicação eletrônica, espaço sideral e, em muito menor medida, serviços sociais. Como dissemos,

este não é o tempo nem o ambiente apropriado para a comunicação heróica via arquitetura pura.

Quando os arquitetos modernos abandonaram, de modo justificado, o ornamento nos edifícios, eles projetaram inconscientemente prédios que *eram* ornamentos. Ao promover o Espaço e a Articulação em detrimento do simbolismo e do ornamento, distorceram todo o edifício, fazendo dele um pato. Substituíram a prática inocente e barata da decoração aplicada sobre um galpão convencional pela distorção um tanto cínica e cara de programa e estrutura para promover um pato; as minimegaestruturas são geralmente patos [146]. Chegou o momento de reavaliar a declaração outrora aterrorizante de John Ruskin, de que a arquitetura é a decoração da construção, mas devemos acrescentar a advertência de Pugin: está correto decorar a construção, mas jamais construa a decoração.

APÊNDICE: SOBRE OS CONSELHOS DE EXAME DE PROJETOS E AS COMISSÕES DE BELAS-ARTES

Trechos de uma entrevista feita em maio de 1971 com o professor Jesse Dukeminier, da Faculdade de Direito da Universidade da Califórnia, Los Angeles.

Os Conselhos de Exame de Projetos levantam certas questões constitucionais. Os advogados falam deles em termos de “processo legal estabelecido” e “proteção igual perante a lei”. Processo legal significa uma audiência imparcial e proteção igual significa ausência de discriminação arbitrária. Há duas maneiras de se conseguir isso:

1. Estabelecendo normas dentro do sistema legal.
2. Quando o problema não se presta à quantificação da norma, estabelecendo imparcialidade nos processos e exigindo responsabilidade no exercício do arbítrio.

Há certas normas que controlam há muito tempo o projeto de edifícios. No zoneamento, por exemplo, temos linhas de recuo, controles de volume e limitações de altura. São normas com que o arquiteto pode trabalhar porque não envolvem muito arbítrio e todos que têm competência estão sujeitos a elas. Se a cidade estabelece essas normas de antemão, o arquiteto não pode dizer que está sendo particularmente discriminado, embora possa discordar da norma estabelecida.

Quando não podemos estabelecer normas, quando o problema não se presta a normas, designamos um conselho e lhe damos arbítrio. O conselho deve responder pelo exercício dessa discricionariedade. No sistema de governo americano temos várias maneiras de fazer com que as pessoas no poder respondam por suas ações. Os juízes, por exemplo, exercem muito arbítrio, mas têm de escrever suas opiniões. Não podem decidir a favor de uma parte sem dizer por quê. Podem ser criticados quando se abrem para a crítica, ao escrever ou dar uma opinião. Trata-se de uma grande proteção.

Do ponto de vista legal, o cerne do problema dos Conselhos de Exame de Projetos é que:

1. Não há normas estabelecidas para orientá-los.
2. Gozam de amplo arbítrio e não se criou dentro do sistema nenhuma forma de responsabilizá-los por suas ações.

Os tribunais decidiram que a beleza é uma amenidade urbana que deve ser buscada por meio de poderes de polícia, conselhos de exame e outras medidas reguladoras, mas esqueceram de fixar as normas pelas quais se possa definir a beleza ou os processos pelos quais ela possa ser julgada imparcialmente. As autoridades locais reagiram nomeando “especialistas” (em geral, arquitetos locais) que usam seu arbítrio ao atribuir beleza ou falta dela às obras dos outros. Nesse sistema, os limites para o capricho, o autoritarismo ou a venalidade são interroga a cada membro do conselho.

Trata-se do império do homem, em vez do império da lei.

Em procedimentos baseados somente no gosto, o arquiteto requerente fica perplexo e, com freqüência, perdem-se milhares de dólares em tentativas frustrantes, em maquinações em vez de projetos, para antecipar ou seguir as opiniões de “especialistas” cujos gostos e filosofias são diferentes dos do arquiteto ou são tão caprichosos que se tornam incompreensíveis.

Do ponto de vista estético, tampouco o objetivo é atingido. Qualquer artista poderia ter dito aos legisladores que não se pode impor leis sobre a beleza e que as tentativas disso com o uso de especialistas resultarão não somente em grossa injustiça, como também numa feia ausência de vida no ambiente.

A beleza se esvai nessa busca da segurança, que promove uma mesmice simplista em detrimento de uma vitalidade variada. Ela fenece sob os éditos dos revolucionários idosos da arquitetura de hoje, que dominam os conselhos e que chegaram à certeza estética.

Posfácio: Las Vegas depois de sua época clássica

Por Robert Venturi e Denise Scott Brown, in *Iconography and Electronics Upon a Generic Architecture: a View from the Drafting Room*. Cambridge, MA, MIT Press, 1998 [publicado originalmente em *Neon, Artcetera*, Nevada State Council on the Arts, Inverno 1995-96].

Foi fascinante para nós revisitar Las Vegas um quarto de século depois de nossas viagens originais para pesquisar a Strip. A comparação da Las Vegas de 1994 com a cidade que quinze estudantes de Yale, Steve Izenour e nós encontramos em 1968 e documentamos em *Aprendendo com Las Vegas* em 1972 demonstra uma evolução vigorosa e significativa, urbana e arquitetônica — talvez comparável a um retorno a Florença um século depois do Quattrocentos?

Nosso reestudo tem uma dívida de gratidão para com o espírito e a compreensão de Bernardette O'Brien, que nos entrevistou e que, com sua equipe, produziu o programa sobre Las Vegas apresentado em janeiro de 1995 no *The Late Show*, da BBC.

Aprendendo com Las Vegas O tema do estudo original era o corredor comercial, um elemento do crescimento urbano desordenado e orientado para o automóvel, encontrado nas bordas da maioria dos centros das cidades americanas. A Las Vegas Strip era seu arquétipo e, portanto, o exemplo mais instrutivo. Embora tivesse muitas semelhanças com o corredor comercial clássico, não era um protótipo, mas o fenômeno em seu estado mais puro, que se erguia do deserto sem alicerces históricos. Era também emblemática em sua época de todo o espalhamento urbano: como escrevemos em 1968, Las Vegas era para a *strip* o que Roma era para a *piazza*.

A Strip da metade dos anos 60 estava configurada para se amoldar à percepção de carros que andavam a cerca de 50/60 quilômetros por hora, em vez dos seis quilômetros por hora do pedestre urbano, e para oferecer espaço de estacionamento aos veículos. Sua forma urbana básica continha:

- grandes letreiros ao lado e perpendiculares à estrada, com ornamentos e textos em grande escala projetados para serem percebidos a velocidades relativamente altas através de amplos espaços;
- imensos estacionamentos ao longo da estrada, atrás dos letreiros;
- fachadas de edifícios espalhafatosas e cintilantes paralelas à estrada, atrás dos estacionamentos;
- construções genéricas relativamente simples atrás das fachadas.

1. Tom Wolfe,
"Las Vegas
(What?) Las Ve-
gas (Can't Hear
You! Too Noisy)
Las Vegas!!!",
The Kandy-
Kolored Tanger-
ine-Flake
Streamline Baby
(Nova York: Far-
rar, Straus and
Giroux, 1965).

Quanto à arquitetura e ao urbanismo, *Aprendendo com Las Vegas*:

- revelou a Strip como uma paisagem de símbolos no espaço em vez de formas no espaço, em que os letreiros bidimensionais — e não os edifícios — proporcionam identidade num espalhamento urbano amorfo (Tom Wolfe escreveu: "Las Vegas é a única cidade do mundo cuja silhueta não é feita de edifícios, como Nova York, nem de árvores, como Wilbraham, Massachusetts, mas de letreiros");¹
- discutiu o simbolismo esquecido da forma arquitetônica — esquecido porque o projeto moderno, então como agora, negava o

conteúdo simbólico da arquitetura e enfatizava sua forma abstrata; e, é claro, o bom gosto ditava que não se gostasse de letreiros, especialmente grandes e comerciais;

- lembrou aos nossos leitores a rica tradição de iconografia dos templos e pilonos egípcios, frontões gregos clássicos, arcos romanos, basílicas do começo do cristianismo e a fachada gótica da catedral de Reims — um outdoor teológico tridimensional, se lido como o fazia um cristão medieval;
- considerou a criação de luminosos — como, por exemplo, a obra eletrográfica em néon da Young Electric Sign Company de Vaughan Cannon — uma arte vernacular do século XX: Quando os letreiros e outdoors comerciais da metade do século forem vistos como ícones valiosos da arte popular americana, será esta frágil herança de Las Vegas restaurada como uma segunda Williamsburg?
- definiu e distinguiu entre “pato” — o edifício como escultura articulada — e “galpão decorado” — o edifício como abrigo genérico cujas superfícies planas são decoradas.

Outro tema do estudo era o gosto e as culturas do gosto americano tal como definidas por Herbert Gans.² Numa época em que os arquitetos tinham as respostas, então, para sempre e universalmente para *tout le monde*, recomendamos assumir uma abordagem que suspendesse o julgamento de gosto e se adaptasse ao pluralismo e ao relativismo. Las Vegas, a paisagem pop-cultural por excelência, promovia um “mau” gosto que era vital.

Embora seja difícil que os arquitetos acreditem, esse estudo emanou também do movimento de planejamento social dos anos 60 e das advertências aos arquitetos feitas por Gans, Jane Jacobs e outros para que fossem mais abertos aos valores diferentes dos seus próprios e menos apressados em aplicar normas pessoais a problemas sociais — fazer parte, como costumávamos dizer, da solução, e não do problema. As pessoas manifestavam seu desacordo indo a Las Vegas; os arquitetos, sugeriam os planejadores sociais, deveriam suspender o desdém pelo ambiente visual da cidade até, pelo me-

2. Herbert J. Gans, *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste* (Nova York: Basic Books, 1974).

nos, entender por que as pessoas gostavam daquilo. Nossa estudo fazia parte de uma tentativa mais ampla de descobrir modos de colocar nossos talentos arquitetônicos a serviço de nossos ideais sociais.

Reaprendendo com Las Vegas A Strip mudou em 25 anos, não só por meio do acréscimo de novos elementos, como também pela eliminação ou modificação de alguns elementos e pela mudança de contexto que alterou a significação de outros elementos.

Urbanização A Las Vegas Strip foi oficialmente rebatizada com o nome de Las Vegas Boulevard. Isso testemunha sua urbanização.

Graças ao desenvolvimento de seu entorno, a Strip tornou-se um elemento urbano convencional. Uma proliferação de ruas paralelas e perpendiculares produziu superquadras cuja densidade deriva da construção de hotéis cada vez maiores, da substituição de espaços de estacionamento por estruturas de estacionamento. A Strip não é mais um povoamento linear no deserto, é um bulevar num cenário urbano; o *sprawl* tornou-se uma *edge city*.³ Engarrafamentos de trânsito e calçadas cheias de pedestres atestam essa evolução. Na frente, as calçadas foram ajardinadas e as superfícies de asfalto dos estacionamentos convertidas em jardins românticos planejados para atrair os pedestres do bulevar para a entrada do hotel.

Dos signos às cenas, da eletrografia à eletrônica, de galpões decorados a patos A Strip assistiu a uma redução considerável em quantidade e tamanho de seus luminosos e uma evolução paralela da signografia para a cenografia, ou do galpão decorado para pato.

Entre os exemplos vívidos da tendência para a cenografia estão a cabeça de leão arquitetural da MGM, a pirâmide do hotel Luxor, o castelo do Excalibur e, de forma ainda mais marcante, o Mirage Lake com vulcão e o Treasure Island Caribbean. Em seus jardins frontais, onde outrora predominavam os estacionamentos, o Mirage e o Treasure Island oferecem performances espetaculares — o último, com atores reais e efeitos de som — para serem apreciadas essencialmente pelos pedestres do bulevar. Esses hotéis promovem uma vigorosa cenografia orientada para o pato e rebaixam

3. "A grosso modo, *edge cities* são concentrações urbanas que abrigam uma só atividade, empresarial ou comercial, são essencialmente privadas, localizam-se em estradas ou marginais sem acesso a transporte público e atraem outras formas similares como shopping centers e condomínios residenciais". Cristina Mehrtens, *Boletim Oculum* 04, 1997. [N.E.]

a importância dos letreiros e da iluminação de néon. O vistoso luminoso de néon do Golden Nugget Hotel, na Fremont Street, foi removido e na Strip, o néon está sendo substituído por LED⁴ ou seus equivalentes incandescentes. Os *pixels* móveis permitem a mudança de imagens e textos para um etos multicultural numa era da informação.

Enobrecimento A mudança de signos para cenografia reflete uma evolução de Vaughan Cannon para Walt Disney. O Disneyfield Boulevard proporciona uma experiência tridimensional, semelhante ao teatro, ao pedestre, com imageria evocativa para o desempenho de papéis — um pirata mau num parque temático caribenho ou um gladiador degenerado numa alameda pompeiana. Trata-se de um distanciamento total da iconografia orientada para o carro da Strip “canonizada”.

A mudança envolve uma espécie de enobrecimento. A imageria não é agora tanto de maldade ou vulgaridade tornada segura e decorativa, mas antes de um lugar familiar, saudável em suas referências imediatas, embora bizarro em seus efeitos últimos. Isso promove expansão de mercados e lucros maiores, mas será que sua cenografia saudável acabará como “bom gosto brandamente homogeneizado [...] tedioso como somente o paraíso pode ser”?⁵

Mall e Edge City Há 25 anos, Las Vegas consistia de um centro com uma rua principal (Fremont Street) e da Strip no deserto. Hoje, o centro continua sendo um centro, mas a Strip — opa, o Boulevard —, com seus acessórios cenográficos, tornou-se equivalente, em certos aspectos, ao shopping mall que abriga a vida pedestre em ambientes explicitamente artificiais.

Mais adiante, nos limites externos do espalhamento residencial de Las Vegas, desenvolve-se uma *edge city* onde cassinos-hotéis ficam numa rodovia, em vez de numa *strip*. O novo Sam's Town, por exemplo, de modo apropriado a sua época, combina sinais iconográficos e cenografia tipo pato com estacionamento mais adiante — uma combinação do velho e do novo num contexto em movimento.

4. Diodo de emissão de luz (*light-emitting diode*). [NE.]

5. Steven Izenour e David A. Dashiell III, “Relearning from Las Vegas”, *Architecture*, outubro 1990, pp. 46-51.

De Las Vegas a Las Vegas Podemos resumir o desenvolvimento de Las Vegas ao longo do tempo da seguinte forma:

- de Strip a Boulevard
- de espalhamento urbano a densidade urbana
- de estacionamento a jardim frontal
- de puro asfalto a jardim romântico
- de galpão decorado a pato
- de elétrico a eletrônico
- de néon a *pixel*
- de eletrográfico a cenográfico
- de signos a cenas
- de iconografia a cenografia
- de Vaughan Cannon a Walt Disney
- de cultura pop a enobrecimento
- de gosto pop a “bom” gosto
- de percepção do motorista a percepção do pedestre
- de *strip* a *mall*
- de *mall* a *edge city*
- de arte popular vívida, vulgar e vital a ironia inconvincente.

Em *Aprendendo com Las Vegas* descrevemos nossas trilhas pessoais, geográficas e culturais, que iam “de Roma a Las Vegas”. Uma análise de nossa recente jornada da Las Vegas Strip ao Las Vegas Boulevard se revelaria tão instrutiva quanto a primeira para a arquitetura?

Bibliografia

Para uma bibliografia completa, consultar a página do escritório Venturi, Scott Brown & Associates, Inc. www.vsba.com/bibliography.

Textos selecionados de Robert Venturi

"Thoughts on the Architecture of the Scientific Workplace: Community, Change, and Continuity", *The Architecture of Science*. Cambridge, MIT Press, organizado por Peter Galison e Emily Thompson, 1999.

Iconography and Electronics Upon a Generic Architecture. A View from the Drafting Room, Cambridge, MIT Press, 1996.

"Architecture as Elemental Shelter, the City as Valid Decon", com Denise Scott Brown, New Museums, *Architectural Design Project file n. 94*. Londres, The Academy Group Ltd., 1991. (Banham Lecture, 1991).

Architecture and Decorative Arts, Two Naïfs in Japan, com Denise Scott Brown. Venturi,

Scott Brown and Associates e Kajima Institute Publishing Co., Ltd. (Para a exposição "Venturi, Scott Brown and Associates", organizada por Knoll International Japan, 1991).

"From Invention to Convention in Architecture", Royal Society of Arts Journal, Londres, jan. 1988, pp. 89-103 (Thomas Cubitt Lecture, abril 1987).

A View from the Campidoglio. Selected Essays, 1953-1984, com Denise Scott Brown. Nova York, Harper & Row, 1984.

"Diversity, Relevance and Representation in Historicism, or Plus ça Change", *Architectural Record*, jun. 1982, pp. 114-19

- (1982 Walter Gropius lecture, Harvard University).
- Complexidade e contradição em arquitetura.* São Paulo, Martins Fontes, 1995. [Edição original, 1966.]
- Textos selecionados de Denise Scott Brown**
- “Imparare da Vaccaro”, Giuseppe Vaccaro, Marco Mulazzani (ed.). Electa, maio 2002, pp. 66-75.
- “What shall we do about the World Trade Center?”, *Metropolis*, 8 de abril, 2002.
- “Houses and Housing in the late 20th Century and beyond”, *American Home: From Colonial Simplicity to the Modern Adventure*. Nova York, Rizzoli/Universe Publishing, 2001.
- “The Hounding of the Snark”, *The Architecture of Science*. Cambridge, MIT Press, organizado por Peter Galison e Emily Thompson, 1999.
- “With the Best Intentions: On Design Review”, *Harvard Design Magazine*, Winter/Spring, 1999, pp. 37-42.
- “Learning from Africa: Denise Scott Brown talks about her early experiences to Evelina Francia”, *The Zimbabwean Review*, jul. 1995.
- “Wright in the Rear-View Window”, *The New York Times*, 12 set. 1993, p. 55H.
- Architecture and Decorative Arts, Two Naïfs in Japan*, com Robert Venturi. Venturi, Scott, Brown and Associates e Kajima Institute Publishing Co., Ltd. (Para a exposição “Venturi, Scott Brown and Associates”, organizada por Knoll International Japan, 1991).
- Urban Concepts, Architectural Design Profile 60: January-February 1990*. Londres, Academy Editions; distribuído nos Estados Unidos por St. Martin's Press.
- “Invention and Tradition in the Making of American Place”, *American Architecture: Innovation and Tradition*, organizado por David G. De Long, Helen Searing e Robert Am M. Stern. Nova York, Rizzoli, 1986.
- A View from the Campidoglio: Selected Essays, 1953-1984*, com Robert Venturi. Nova York, Harper & Row, 1984.
- “A Worm’s Eye View of Recent Architectural History”, *Architectural Record*, fev. 1984.
- “Changing Family Forms”, *American Planning Association Journal*, primavera 1983.
- “Architectural Taste in a Pluralistic Society”, *The Harvard Architecture Review*, v. 1, primavera 1980.
- “Revitalizing Miami”, *Urban Design International*, jan.-fev. 1980.
- “On Formal Analysis as Design Research”, *Search/Research. Journal of Architectural Education*, v. XXXII, n. 4, maio 1979.
- “On Architectural Formalism and Social Concern: A Discourse for Social Planners and Radical Chic Architects”, *Oppositions* 5, verão 1976, pp. 99-112.
- “On Pop Art, Permissiveness and Planning”, *Journal of the American Institute of Planners*, maio 1969, pp. 184-86.
- “The Meaningful City”, *Journal of the American Institute of Architects*, jan. 1965, pp. 27-32 (reditado em *Connection*, primavera 1967).
- Textos selecionados de Steven Izenour**
- “Relearning from Las Vegas”; com David A. Dashiell III, *Architecture*, out. 1990.
- The Entrance to the American City*. Centre de la Création Industrielle, Paris, 1983 (catálogo).
- White Towers*, com Paul Hirshorn. Cambridge, MIT Press, 1979.

Índice remissivo

Os números em itálico referem-se às páginas em que aparecem as ilustrações referidas.

A

- A&P, 23, 39
- Abrams, Charles, 199
- Aladdin, Cassino e Hotel, 38, 50-51, 62, 64, 77, 90, 103
- Alhambra, 68
- Amiens, catedral de, 134, 139
- Appleyard, Donald, 101
- “Aprendendo com Levittown”, 192
- Arcangelo, Alan D’, 30, 35
- Archigram, grupo, 31
- Arco de Constantino, 155
- Arquitetura sem Arquitetos [exposição], 28
- Atenas, catedral metropolitana de, 134, 137

B

- Banco eclético, 145
- Baird, George, 166
- Banham, Reyner, 67

- Barnes, Peter, 190-191
- Bauhaus, 18, 27, 146, 167, 175
- Belvedere, pátio do, 138
- Benny, Jack, 62, 68
- Bergson, Henri, 65
- Blake, Peter, 118
- Bologna, Gian, 62
- Bombeiros, quartel central, 162
- Borromini, Francesco, 142
- Boullé, André-Charles, 200
- Broadacre City, 65, 102
- Brown, Denise Scott, 99-100
- Bunshaft, Gordon, 159
- Cabo Kennedy, 170
- Caesars Palace, 61-62, 68, 81-82, 84-89, 111, 113, 138, 140
- Cannon, Vaughan, 13
- Capela matrimonial, 29
- Carlin, Earl P., 162

- Carlson, Ralph, 99
Carreri, 175
Carson Pirie Scott, loja de departamentos, 142, 143
Casa com Três Pátios, 147, 147
Cassino Pio V, 147, 148
Chartres, catedral de, 118, 202
Circus Circus Cassino, 13, 110
Colquhoun, Alan, 31, 166-167, 168-171, 173, 176
Comitê de Embelezamento da Strip, 13, 94-95, 112
Complexidade e contradição em arquitetura [Venturi], 158
Congrès Internationaux d'Architecture Moderne [CIAMs], 103
Cope [Cope & Lippincott Architects], 119
Crawford Manor, 119-120, 120, 122, 122-123, 124, 126-128, 130, 132-133
Cumbernauld, centro urbano 159
- D** Davidoff, Paul, 199
Desert Inn, 140
Disneyfield Boulevard, 211
Disneylândia, 68
Dukeminier, Jesse, 204
Dunes, Cassino e Hotel, 29, 62, 91, 100
Dyckman, John W., 199
- E** East Coker [Eliot], 69
Egbert, Donald Drew, 14, 144.
Eliot, T. S., 68-69
Escola de Agronomia, Univ. de Cornell, 179
Escola de Arte e Arquitetura de Yale, 12, 178
Excalibur, hotel, 210
Expo 67, 161, 193
Eyck, Aldo van, 105, 194
- F** Faguswerk, 175
Farmer, Tony, 99
Farnese, palácio, 118, 143
Filson, Ron, 99
- Flamingo, Cassino e Hotel, 140
Frampton, Kenneth, 195
Franzén, Ulrich, 195, 198
Fremont Street, 45, 50-51, 63, 64, 70-71, 77, 102, 105, 140, 149, 211
Freysinnet, Eugene, 172
Frontier, Cassino e Hotel, 68
- G** Galbraith, John Kenneth, 108
Gans, Herbert J., 14, 199, 209
Geddes, Patrick, 14, 102
Giedion, Siegfried, 135, 142, 145, 193
God's Own Junkyard [Blake], 118
Golden Horseshoe, 51
Golden Nugget, Cassino e Hotel, 50-51, 140, 211
Golden Slipper, 103
Gombrich, E.H., 169
Grant, general, 186
Gropius, Walter, 172, 175, 179
Guild House, 119, 121-124, 121, 123, 125, 126-127, 129, 130, 131, 132-133, 164, 164
- H** Heckscher, August, 67
Hersey, G., 166
Hodges, Glen, 99
Holiday Inn, 108
Howard Johnson, 108, 143
Howard, Ebenezer, 102
Howe, George, 144
Hoyt, Peter, 99, 108
Hughes, Howard, 13
- I** Igreja eclética, 145
Izenour, Steven, 99, 207
- J** Jackson, J. B., 14, 67, 102
Jacobs, Jane, 111, 209
Jencks, Charles, 166
Johnson, Philip, 159, 189
Joyce, James, 69

K

- Kahn, Albert, 174
Kahn, Louis, 14, 172, 182
Kallman [Prefeitura de Boston], 179
Kandinsky, Vassili, 169
Knowles [Prefeitura de Boston], 179
Kolbe, Georg, 31, 147
Korn, Arthur, 14
Korn, Charles, 99, 112
Kouwenhoven, John, 67
Kranz, John, 99, 111

L

- La Tourette, 4-5, 178, 181-182, 193-194
Labatut, Jean, 14
Lady Esther, Ltd., 166
Lapidus, Morris, 109
Las Vegas Strip, 13, 20, 25, 26, 34, 35, 42-47,
48-49, 50-51, 52, 53, 54, 56-60, 62, 64-65, 67-68,
69, 72-75, 77-80, 97, 100-106, 111-113, 140-141,
150, 151-152, 154, 158, 183, 195, 201, 207-208,
210-212

- Las Vegas Sun, 13
Le Corbusier, 25, 27-28, 103, 171, 175, 177-178,
180-181, 193, 214

- Le Nôtre, André, 196
Lévi-Strauss, Claude, 168
Life, revista, 199

- Lippincott [Cope & Lippincott Architects], 119
Litman, Jerry, 13
Loos, Adolf, 179
Lucky Cassino, 51
Luxor, hotel, 210
Luytens, sir Edwin, 14
Lynch, Kevin, 101, 102

M

- Maderno, Carlo, 61
Maillart, Robert, 172
Main Street, 35, 40, 45, 50-51, 105, 140
Maki, Fumihiko, 102
Maldonado, Thomas, 201
Marienbad, 68

- Martorana, 147, 147
McCoy, Esther, 14
McKinell [Prefeitura de Boston], 179
Meditações sobre um cavalinho de pau
[Gombrich], 169
Melville, Herman, 116
Miami Beach Modern, motel, 32
Michelangelo, 14
Mies [van der Rohe], 27, 31, 146-148, 147
174-175, 180
Millard, Peter [Corpo de Bombeiros], 162
Mint Hotel, The, 51, 62
Mirage Lake, hotel, 210
Mitchell, Robert B., 14
Moholy-Nagy, Laszlo, 171
Montgomery, Roger, 195
Moore, Charles, 14
Motel Monticello, 32-33
Mumford, Lewis, 14
Myer, John R., 101

N

- Nairn, Ian, 102
Neiman-Marcus, loja, 182
New Republic, revista, 190
New Yorker, The, 31
Nitschke, Gunter, 194
Nolli, 42-44

O

- O'Brien, Bernadette, 207
Oak Street Connector, 119, 130, 166
Odescalchi, palácio, 143

P

- Palácio Farnese, 118
Palm House, 172
Patinho de Long Island, O, 40, 41, 114, 118
Pavilhão Arnalienburg, 148, 149
Pavilhão de Barcelona, 31, 147
Pavilhão Tcheco, 193
Pei, I. M., 28
Pennsylvania Station, 59
Petit Trianon, 148

- Piazza Cavour, 176
Pioneer Club, 64
Piranesi, Giovanni Battista, 89, 175, 181
"Plug-in City", 189
Poirier, Richard, 24, 69
Ponti-Pirelli, Gio, 61
Pozzi, Paul E. [Corpo de Bombeiros], 162
Procida, 175
Pugin, 203
- Q**
Quiosque [de hamburguer], 145
- R**
Rauch, John, 19, 158
Renwick Gallery, 19
Riley, Robert, 67
Riviera, 68
Rota 66, 28, 40, 137, 153, 194
Rota 91, 11, 45, 64, 110
Rucellai, palácio, 143
Rudolph, Paul, 119, 120, 180
Ruscha, Edward, 14, 64, 67
Ruskin, John, 203
- S**
Saarinen, Eero, 45
Sahara Hotel, 55
Sam's Town, 211
San Carlo alle Quattro Fontane, 142
Sant'Elia, Antonio, 173
Schlaifer, Peter, 99
Schmitt, Peter, 99, 102
Scully, Daniel, 99, 102
Scully, Vincent, 14
Seeger, Charles, 14
Sitte, Camillo, 102, 111
Smithsonian Institution, Coleção Nacional de Belas-Artes da, 19
Southworth, Doug, 99
Sprawl City, 154
Spring Garden Street, 128
St. Stephen's Maltings, 171
Stardust, Cassino e Hotel, 13, 29, 50, 92, 101
- Stevens, Wallace, 116
Stone, Edward, 33, 61
Strozzi, palácio, 143
Summerson, sir John, 139
Supremo Tribunal [Le Corbusier], 177
- T**
Tchernikov, 173
Thunderbird, Hotel, 64
Time, revista, 187
Treasure Island Caribbean, 210
Trip, The [D'Archagelo], 30, 35
Tropicana, 140
- V**
Vasarely, Victor, 67, 96
Venturi, Robert, 18-19, 99, 158, 190
Verne, Jules, 190
View from the Road, The [Appleyard, Lynch e Myer], 101
Ville Radieuse, 102, 119, 143
Vitrúvio, 172
- W**
Wagner, Martha, 99
Warhol, Andy, 164
Webber, Melvin M., 14, 199
Wharol, Andy, 116
Wilson, William, 67
Wolfe, Tom, 14, 64, 67, 208
Wootton, sir Henry, 172
Wright, Frank Lloyd, 14, 28, 65, 102
- X**
Xanadu, 68
- Y**
Yamasaki, Minoru, 61
Young Electric Sign Company [YESCO], 13
- Z**
Zunino, Tony, 99, 111

Créditos das ilustrações

Na Parte I, as fotografias sem crédito são de autoria dos professores e alunos do ateliê "Learning from Las Vegas", Universidade Yale.

Denise Scott Brown 1, 111, 113, 140
Douglas Southwörth 2, 19, 20, 23, 30, 33
Allan D'Arcangelo 7
Glen Hodges 8, 12, 16, 72
United Aerial Survey 13
De Peter Blake, *God's Own Junkyard*. Reproduzida com permissão de Holt, Rinehart and Winston Publishers. © 1964 Peter Blake 14
Robert Venturi 15, 41, 53, 69, 75, 76, 87, 93, 94, 118, 139, 146
Giovanni Battista Nolli, *Nuova Pianta di Roma Data in Luce da Giambattista Nolli, L'Anno MDCCXLVII*, Roma, 1748. Gravura 19. 17
Landis Aerial Surveys 18
Ralph Carlson, Tony Farmer 21, 22, 24, 25, 26, 27, 29
Ron Filson, Martha Wagner 28, 68

Las Vegas News Bureau 36, 40, 44, 145
Fotos do arquivo pessoal de John F. Cahlan, Las Vegas, Nevada 37, 38, 39
Peter Hoyt 42, 43, 47, 48, 49
Caesars Palace, Las Vegas 51, 55, 56
Deborah Marum 57
Piranesi, Ron Filson, Martha Wagner 60
Victor Vasarely, Galerie Denise René, Paris 70
Las Vegas Chamber of Commerce 71
De Peter Blake, *God's Own Junkyard*. Reproduzida com permissão de Holt, Rinehart & Winston Publishers. © 1964 Peter Blake 73
Standard Oil Co., Nova Jersey 74
De Schwab, *The Architecture of Paul Rudolph*, Robert Perron, Reproduzida com permissão de Verlag Gerd Hatje GMBH, Stuttgart 77

- Balthazar Korab 78
Reproduzida com permissão de *Progressive Architecture*, maio 1967 79
Escritório de Venturi e Rauch 80
Robert Perron 81
William Watkins 82, 83, 84, 85, 86, 117
Jean Rubier, Paris 88
Ateliê "Learning from Las Vegas", Universidade Yale 90, 91, 104, 105, 106, 110
Museu do Vaticano, Roma 92
Chicago Architectural Photographing Company 95
Camera Center, Charlottesville, Virginia, ou Dexter Press, Inc., West Nyack, N.Y. 96
Spencer Parsons 99
Reproduzida com permissão do Museum of Modern Art, Nova York; Mies van der Rohe, Casa com três patios, projeto de 1934 100
Charles Brickbauer 102, 103
Ateliê "Learning from Levittown", Universidade Yale 107, 108, 144
Bryan and Shear, Ltd. 112
Moshe Safdie 114
David Hirsch 115, 116
De George Nelson, *Industrial Architecture of Albert Kahn*. Reproduzida com permissão de Architectural Book Publishing Co. 119, 120
Bush-Reisinger Museum, Universidade Harvard, Cambridge, Massachusetts 121
De Le Corbusier, *Towards a New Architecture*. Reproduzida com permissão de Architectural Press Ltd., Londres 122
De J. M. Richards, *The Functional Tradition in Early Industrial Buildings*, Eric de Mare. Reproduzida com permissão de Architectural Press Ltd., Londres 124
Peter Kidson, Peter Murray e Paul Thompson, *A History of English Architecture*, Penguin Books 125
De Siegfried Giedion, *Space, Time and Architecture*. Reproduzida com permissão de Harvard University Press, Cambridge 126
De Peter Cook, *Architecture: Action and Plan, 101 Fantasies* de Tchernikov. Reproduzida com permissão de Van Nostrand Reinhold Co. © 1967 127
De R. Buckminster Fuller e Robert W. Marks, *The Dymaxion World of Buckminster Fuller*. Reproduzida com permissão de Doubleday and Co., Inc. © 1960 R. Buckminster Fuller 128
De G. E. Kidder-Smith, *Italy Builds*. Reproduzida com permissão de Van Nostrand Reinhold Co. 130
William Curtis 131
De Le Corbusier, *Creation is a Patient Search*. Reproduzida com permissão de Verlag Gerd Hatje GMBH, Stuttgart 132
Charles Jencks 133
Ezra Stoller/Esto 134
George Cserna 136
Hellmuth, Obata and Kassabaum 137
Peter Papademetriou 138
Archigrans Architects/Architectural Association 141
Ateliê "Learning from Levittown", Universidade Yale, Robert Miller 142
Ateliê "Learning from Levittown", Universidade Yale, Evan Lanman 143

Sobre os autores

ROBERT VENTURI (Philadelphia, 1925-) é arquiteto e professor da Universidade da Pensilvânia e da Universidade de Princeton. Trabalhou com Eero Saarinen e Louis I. Kahn. Em 1964 montou o escritório Venturi & Rausch, que mais tarde tornou-se o que é hoje Venturi & Scott Brown Associates (VSBA), em sociedade com sua esposa Denise Scott Brown. Embora tenha projetado inúmeros edifícios nos Estados Unidos, Europa e Japão, Venturi é mais conhecido por suas polêmicas teorias, consideradas por seus oponentes como responsáveis por uma estética populista do pós-modernismo arquitetônico.

DENISE SCOTT BROWN (Nkana, Zâmbia, 1931-) é arquiteta, urbanista, teórica e professora da Universidade da Pensilvânia. Suas obras e idéias influenciaram arquitetos e planejadores no mundo todo. No VSBA, suas obras mais recentes incluem a coordenação do plano diretor e de projetos para novos edifícios no campus da Universidade de Michigan, além de extensões para os campuses da Universidade de Kentucky e da Universidade Harvard.

STEVEN IZENOUR (New Haven, 1940-Vermont, 2001) foi participante ativo do escritório VSBA desde 1969. Recebeu vários prêmios por suas obras de arquitetura e urbanismo, nas quais combinava sua habilidade projetual e o conhecimento das tecnologias da comunicação, com especial sensibilidade para atuar em contextos históricos e ambientais. Lecionou a disciplina Crítica do Projeto na Drexel University e na Universidade da Pensilvânia.