

ARQUITETURA DO PORVIR o Neutro, o Entre e o Plural

ARCHITECTURE TO COME
the Neutral, the Between and the Plural

Juscelino Humberto Cunha Machado Junior



Juscelino Humberto Cunha Machado Júnior
Professor Assistente da Universidade Federal
de Uberlândia (UFU)

Doutorando pela Universidade Federal do Estado do Rio
de Janeiro (UNIRIO) e Universidade Federal de Uberlândia
(Doutorado Interinstitucional- DINTER), realizou estágio
sanduíche no Institut del Teatre, com apoio do PDSE
CAPES, em Barcelona (2016).

Juscelino Humberto Cunha Machado Júnior
Assistant Professor at the Federal University
of Uberlândia (UFU)

Doctoral student at the Federal University of the State of Rio
de Janeiro (UNIRIO) and Federal University of Uberlândia
(PhD Interinstitucional- DINTER) held sandwich stage at
the Institut del Teatre, with support from CAPES PDSE in
Barcelona (2016).

RESUMO

Sendo um pesquisador em artes cênicas, com formação em design e arquitetura, minha contribuição aqui se dá na tentativa de associar o conceito de neutro, articulado por Roland Barthes, com a arquitetura. Sabe-se que o neutro é muito difícil de se conceituar em diversas áreas do conhecimento, no entanto, o objetivo deste artigo é problematizar a noção de neutro, relacionada à constituição de espaços.

Palavras-chave: Arquitetura efêmera; cenografia; neutro.

ABSTRACT

As a researcher in the performing arts, with a background in design and architecture, my contribution here is given in an attempt to associate the concept of neutral, articulated by Roland Barthes, with architecture. It is known that the neutral is very difficult to conceptualize in different areas of knowledge, however, the purpose of this article is to discuss the notion of neutral, related to the creation of spaces.

Keywords: Ephemeral architecture; Scenography; Neutral.

ARQUITETURA DO PORVIR O Neutro, o Entre o e Plural

Juscelino Humberto Cunha Machado Júnior

As reflexões sobre os novos usos do espaço e as novas relações que a sociedade estabelece com esses espaços, num período pontuado por vários movimentos, despertou a consciência de mobilidade e transitoriedade da paisagem, mas, agora, tanto no seu aspecto físico como conceitual ou discursivo. A condição do homem pós-moderno, que faz com que este não se limite a uma única identidade, assumindo papéis diversos por meio de identificações múltiplas (diferentemente do conceito de homem moderno, que deveria ser um e de um lugar), mostrou que a mobilidade pôde ser percebida em diversos âmbitos, impregnada pela errância, como nos aponta Maffesoli:

Dificuldade, ou mesmo a impossibilidade, de pensar a experiência contemporânea de vida através de categorias monolíticas, fixas e binárias (dentro-fora, aqui e lá) pode ser entendida como efeito de algumas características da sociedade contemporânea: mobilidade, fluidez, trânsito e compreensão espaço-tempo. Pensá-lo sob este viés é algo que se nos impõe se reconhecermos que o homem pós-moderno está impregnado pela errância, praticando-a cotidianamente (Maffesoli, 2001, p.29).

O debate sobre a natureza da sociedade no século XXI, e as concepções de "hipermodernismo", "modernidade reflexiva", "modernidade líquida" ou amplamente uma "condição pós-moderna", geralmente giram em torno da crítica da inflexibilidade do modernismo, frente à imprevisibilidade e à ambiguidade. Essas teorias buscam responder às mudanças nas instituições da sociedade contemporânea, especialmente aos efeitos da globalização. A intensificação do consumismo no final do século XX caracterizou uma sociedade de indivíduos cujas identidades são reflexos de seus padrões de consumo, como também do estilo de vida nômade e metafórico, característico de uma sociedade em decomposição.

Marta Bogéa (2009) argumenta, com base nessa premissa, que a vanguarda moderna, também genérica e abstrata, mas configurada por uma espacialidade estável, era igualmente flexível. Segundo a autora, eram projetos que, para construir espaços estáveis, reconheciam o móvel. A planta livre¹ para a arquitetura moderna é evidente

1 Planta Livre é um dos postulados da arquitetura moderna de Le Corbusier (1887-1965), que por meio de uma estrutura independente libera toda a configuração interna do edifício, permitindo a livre locação das paredes, já que essas não mais exercem função estrutural.

nesse sentido, como também a utopia da “página em branco”.

A página em branco a que se refere Le Corbusier também significa, de certo modo, o território como espaço abstrato, não mais lugar específico. Remete à ideia de território amplo, a receber o corpo genérico construído como modelo, e não mais como objeto único, singular (Bogéa, 2009, p. 19).

Essa ideia de normatização provém de uma lógica industrial, que não trabalha com singularidades, e sim padrões², construindo modelos a serem reproduzidos e ocasionando a autonomia do elemento em relação ao seu sítio (Bogéa, 2009).

Como contraponto a essa radicalidade da vanguarda do início do século XX, a autora também percebeu, na história da arquitetura, um retorno a um novo enraizamento, envolvendo uma retomada do homem histórico e da sua existência. Esse novo enraizamento iria além da superfície e evidência das coisas, reinventando lugares. Um exemplo é a relação proposta por Aldo Rossi em sua cidade análoga, que trata não apenas da retomada das especificidades, como da construção de novas relações a partir das existentes (Bogéa, 2009, p. 20).

Com base nessas questões, reconhecemos, no momento atual, tanto projetos libertos do sítio, autônomos e itinerantes, quanto projetos singulares em sua implantação, tratando-se de arquitetura.

Do lugar utópico deslocado da sua temporalidade, característico da modernidade, passando pelo retorno a um tempo histórico circunscrito e reconhecível, parece que novamente se chega a um novo topos construtivo. A virada do século XX para o XXI traz uma natureza da experiência que reconhece tanto a abstração quanto a singularidade. Traz sobretudo, transformações no tempo, de uma agilidade que exige uma materialidade móvel, flexível, e que incorpore reorganizações (Bogéa, 2009, p. 22).

Bogéa argumenta que a experiência da mobilidade não implica apenas corpos no espaço, mas também espaços em movimento. Não mais um movimento entre lugares, que move uma arquitetura entre sítios, mas, agora, uma mobilidade em termos mais extensos, compreendida como habilidade de apresentar variáveis, implicando um movimento que ocorre também no tempo. Busca-se não mais uma materialidade fixa

² Talvez o erro de Le Corbusier tenha sido justamente considerar o homem como padrão em suas necessidades, contrariando as engenheiras do lar, que já acreditavam nas necessidades específicas dos usuários. RYBCZYNSKI (1996).

para acomodar movimento, mas compreender como uma materialidade estável permite a mobilidade inquietante da contemporaneidade. Trata-se de compreender como se aponta a questão do tempo, em que as formas se manterão estáveis, uma vez que toda a cidade movimenta-se no tempo, sempre se reorganizando materialmente.

A influência que a cidade e a arquitetura sofrem simultaneamente das rápidas transformações de nossa época deve refletir-se, como também acredita a autora, espacialmente, pensando uma materialidade que absorva essas alterações. Assim, a contemporaneidade aponta para um novo tipo de experiência espacial, uma arquitetura aberta, que escapa das premissas programa-uso, forma-função, espaço-função, contexto-identidade, como também identificou Igor Guatelli (2012). Ou seja, trata-se de uma arquitetura que supera a forma teleológica histórica, propondo uma pluralidade espacial. Nessa perspectiva, podemos associar o conceito de neutro, debatido por Barthes, à arquitetura do porvir de Guatelli.

A arquitetura é um suporte que permite a expressão artística não apenas a quem a concebe, mas também a quem a recebe e a usa. Ela abre a possibilidade da liberação de forças vitais (elan) por quem vai usá-la onde quer que essas forças estejam represadas, pois das condições de uma atuação criativa no espaço; o exercício deixa de ser apenas visual para transformar-se em fonte fecunda de experimentações. Podemos dizer que a experiência estética arquitetônica é capaz de atravessar vários campos da atividade humana. (Guatelli, 2012, p.18).

O autor aponta para um espaço arquitetônico que se impõe num sentido contrário do mundo estático e imagético das esculturas, ou seja, uma experiência espacial não em função da imagem ou significados provindos da forma exterior, mas configurada enquanto suporte para possibilidades, sempre em processo, ainda por vir. A pretensa coerência entre forma e função nesse tipo de arquitetura perde sentido, como percebe o autor, “quando o exterior se neutraliza ao constituir-se como invólucro de um interior também neutralizado em seu indefectível papel de indutor de totalidades determinadas” (Guatelli, 2012, p. 22). Um espaço aberto às significações, que Guatelli chama de *entre*, espaços que seriam catalisadores, motivadores de eventos, de acontecimentos inesperados.

O espaço intermediário seria compreendido aqui como uma indefinição, um espaço aberto às significações entre espaços definidos, espaços estes que seriam os agentes catalisadores,

motivadores dessas ações dos usuários, desses eventos, desses acontecimentos inesperados que surgiriam e permaneceriam sempre em processo, transitórios, jamais se firmando como atividade dominante que pudesse se transformar em uma convenção de uso, e onde o programa não seria determinado pelo arquiteto, mas mutável, estaria sempre sendo solicitado e conformado por essas ações. Nesse caso, o papel do arquiteto residiria na tentativa de promover uma interação-articulação entre o definido e o não definido, o desenho e o não-desenho, as macro-organizações e setorizações espaciais para que esses eventos possam eclodir ou intensificar-se. O desafio residiria justamente na montagem dessas articulações. (Guatelli, 2012, p. 33).

Igor Guatelli aponta, assim, para o espaço de neutralização dos sentidos ou significados apriorísticos, em vez de espaços idealizados a favor de um discurso funcionalista. Essa abordagem, ainda presente na contemporaneidade, não abarca a potencialidade da arquitetura do *entre lugares*, pois se fundamenta na concepção de um espaço regido por “prescrições programáticas convencionais e predeterminações de usos que o garantem como lugar “pronto-para-ser-utilizado”, e onde toda a possibilidade de experimentação parece canalizada na construção de gramáticas formalmente-compositivas “harmônicas”. (Guatelli, 2012, p. 16). O processo de habitar, fundamentado no espaço da morada, das trocas interpessoais, do estar em cotidiano, do demorar-se em algum lugar, da instabilidade e indefinição do espaço *entre*, vai além da fruição possibilitada pela contemplação artística do objeto/obra.

Uma estrutura aberta, significativa, que sugere possibilidades que vão além dos princípios apenas utilitários, que poderão ser realizadas, ou não, integralmente ou parcialmente, em uma mesma época ou em diferentes épocas (Guatelli, 2012, p 114).

Desse modo, o autor aponta para uma arquitetura aberta, cujo programa³ não seria definido a priori, ou seja, uma arquitetura como reflexo de um programa. Sabemos que não existe uma arquitetura sem programa, no entanto, o que Guatelli propõe é justamente analisar como esse programa poderia não ser constituído e fixado por um ato (do arquiteto), mas estar sempre em processo, nunca terminado ou constituído aprioristicamente, ou seja, um programa constantemente aberto às significações e ressignificações por parte dos usuários.

3 Programa em arquitetura se refere a possíveis usos do espaço, a listagem de atividades e funções que definem a identidade de um projeto.

O discurso de Guatelli se aproxima aqui das teorias de Barthes e Derrida, ao propor uma arquitetura sem linguagem e desenho definido, ocupando uma posição intermediária entre espaços definidos e dominantes e sem significado *a priori*. Como em *Le Plaisir du texte*, de Roland Barthes, cujo termo *Jouissance* (gozo) está relacionado ao significante, ao discurso incompleto, ambíguo, sendo o texto um jorro de palavras, havendo sempre uma margem de indecisão, “a distinção não será fonte segura de classificações, o paradigma se desfalecerá, o significado será precário, renovável, reversível, o discurso será incompleto” (Barthes, 1973, *apud* Guatelli, 2012, p. 34). Guatelli discute o espaço intermediário, neutro. Ao potencializar o *entre*, o arquiteto estaria, no dizer do autor, contribuindo para o florescimento dessa atitude questionadora, ativa, uma condição expressa pelo que não é presença nem ausência absolutas, mas espaço gerador de diferenças e da alteridade.

O *entre* em arquitetura seria o neutro na teoria de Barthes, um espaço em busca de significações, não uma arquitetura “neural” no sentido literal. Um espaço propício para o novo, do completamente outro em relação ao anteriormente imaginado.

Defino o Neutro como aquilo que burla o paradigma, ou melhor, chamo de Neutro tudo o que burla o paradigma. Pois não defino uma palavra; dou nome a uma coisa: reúno sob um nome, que aqui é Neutro. Paradigma é o quê? É a oposição de dois termos virtuais dos quais atualizo um, para falar, para produzir sentido. (Barthes, 2003, p.16).

Dou uma definição do Neutro que permanece estrutural. Quero dizer com isso que, para mim, o Neutro não remete a “impressões” de grisalha, de “neutralidade”, de indiferença. O Neutro – meu Neutro – pode remeter a estados intensos, fortes, inauditos. “Burlar o paradigma” é uma atividade ardente, candente. (Barthes, 2003, p.19).

O neutro como aquilo que burla o paradigma pode ser entendido como o *entre*, como o texto aberto de Barthes, ou não narrativo, um texto que evita uma saturação dos sentidos contribuindo para uma compreensão dialética, ou seja, privado de sentido único ou significado final, como o *entre lugares* em arquitetura. Conforme Igor Guatelli, a arquitetura do *entre lugares* pode converter-se no enfraquecimento do autor/arquiteto, pois o “fechado” escaparia de seu alcance, não apriorístico, apontando para uma transformação da imaginação criadora para uma imaginação criativa do usuário, abarcando o imprevisível, o incontrolável de um *porvir*. É importante ressaltar que a

intenção dessa arquitetura não é uma finalidade específica. O usuário, assim, teria um papel também criador, ao interferir no desempenho ou configuração espacial daquele lugar.

Assim, o autor destaca: o *entre* abre uma perspectiva para a arquitetura em que a produção de objetos autônomos, definidos e determinados, estende para a produção de um campo, no qual possíveis usos, atividades e eventos se manifestariam independentemente do desejo do arquiteto. Uma arquitetura que se distancia dos cânones clássicos da arquitetura, como dito anteriormente, como a relação forma-função e demais prerrogativas de constituição espacial, mas que ainda é fruto do ato projetual do arquiteto/autor, como esclarece Guatelli. "Apesar da constituição dessa situação ser intencional, sua finalidade não o é, simplesmente pelo fato de ser impossível qualquer previsão quanto à sua efetivação." (Guatelli, 2012, p. 125)

Abordado de diferentes maneiras nos projetos, com desenhos distintos e de apropriação completamente livre, além de representar uma desestabilização ou dissociação da relação entre imagem e percepção, o *entre* em arquitetura configura-se como um "lugar" onde qualquer tentativa de controle, orientação, sugestão de ocupação pelo usuário por parte do arquiteto torna-se inviável; sua finalidade seria, justamente, não ter um fim. Podemos cogitar, inclusive, que mesmo o desejo do arquiteto de criar um espaço de apropriações livres e diversas pode não se confirmar, pois pode ser um espaço em que sua condição de infraestrutura jamais seja ultrapassada. (Guatelli, 2012, p.125).

Para ilustrar essa relação, não apenas articulada ao conceito de neutro, de Barthes, como também ao conceito de *entre*, debatido por Guatelli, podemos, mediante a análise da obra a seguir, vislumbrar as características aqui explanadas.

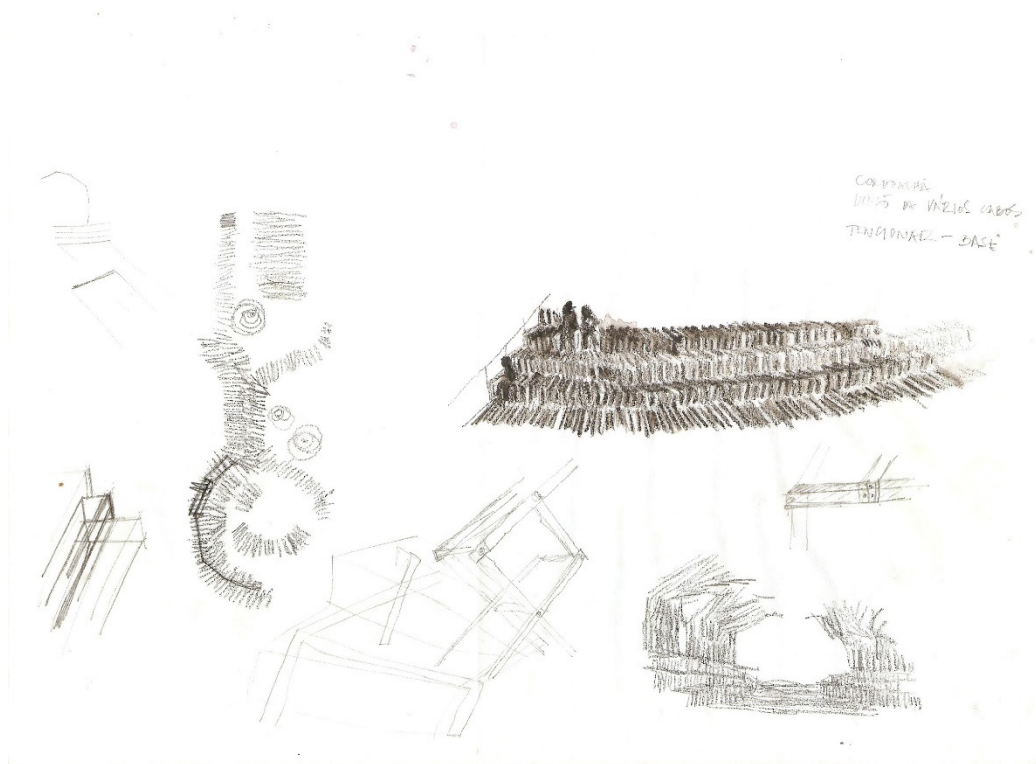


Figura 1- Croquis autorais (2013).

O projeto *for Factory*⁴ (para a fábrica) foi concebido na intenção de desenvolver estruturas efêmeras, destinadas a apresentações artísticas (artes visuais, dança, teatro, música, entre outras) com o intuito de “ativar” espaços vazios ou interstícios urbanos, bem como praças, estacionamentos ou áreas verdes. Um projeto de arquitetura efêmera com relações próximas ao design de produto, pois objetivou-se tratar o espaço “flutuante” como objeto de seriação, popularizando o possível “consumo”. *for Factory* não serviria apenas como meio ou “suporte” para apresentações artísticas, pois, pelo seu caráter estético e plural, também seria objeto de fruição, sem, contudo, concorrer com ou comprometer as obras apresentadas, funcionando como um instrumento para uma ressignificação da paisagem urbana e da própria cidade, promovendo um novo tipo de experiência, modificando a relação cena/público, artista/obra: um edifício-evento.

4 Projeto desenvolvido por mim sob orientação do professor Dr. Adriano Tomitão Canas, como requisito para a graduação em Arquitetura e Urbanismo na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUeD), da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), em 2013.

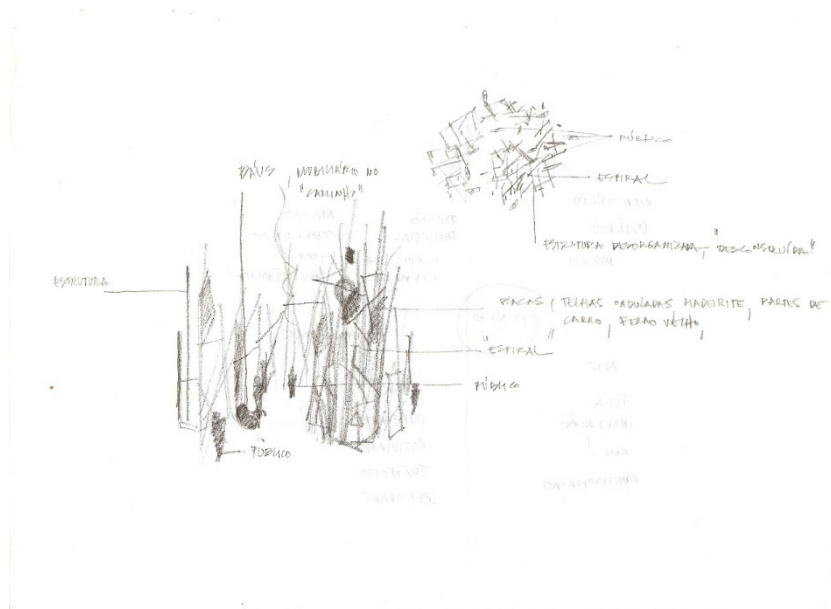


Figura 2- Croquis autorais (2013).

Materializando o “neutro” de Barthes ou o “plural” e o “entre” de Guatelli, *for Factory* propõe não uma arquitetura, mas uma estrutura espacial, um sistema construtivo. O sistema construtivo, que gera algo, ou seja, uma estrutura, abrange tanto o desenho definido como também a indeterminação, a indefinição. Pela própria etimologia da palavra “estrutura”, conforme Silveira Bueno (2000), temos “s.f - disposição e ordem de um ser, coisa, animal, etc.; disposição e ordem das partes construtivas de um todo: livro, jornal, sociedade, organograma”. Nesse sentido, entendemos estrutura como algo fenomênico, não objetual. Um sistema construtivo que promoveria a concepção de arquiteturas plurais, abertas, não tendo uma “presença” formal como questão, propondo uma arquitetura de programas intercambiáveis no espaço e no tempo. Um sistema construtivo sem significado, à espera de significados, nunca se constituindo, mas capaz de se constituir em uma multiplicidade de situações e simultaneamente retornar ao estado “zero”, sempre a se constituir. Concebido, assim, como um sistema construtivo, *for Factory* continua a se aproximar do design, não só pela possibilidade de serialização dos componentes do sistema, mas pelo detalhamento das estruturas na escala do objeto (peças, engrenagens etc.), e também pela própria concepção e logística, pensando na gestão e marketing relacionados à criação de uma marca.



Figura 3- Croquis autorais (2013).

forFactory, como um sistema construtivo “aberto”, sem uso predefinido, inicialmente foi concebido partindo-se da ideia de uma instalação hidráulica e hidrosanitária, em que as conexões ocupariam um papel fundamental. As conexões e suas “ramificações” seriam como agentes motivadores de uma composição modular, que, por meio de perfis caixão ou duplo C, poderiam especular incessantes combinações. Chapas em diversos materiais (aço corrugado, madeira, vidro, acrílico, etc) originariam os fechamentos, pisos e coberturas: caixas “programa”. A interpretação subjetiva do arquiteto frente às pluralidades oferecidas pelo sistema, bem como a adequação ou acomodação da malha imaginária ao “programa” ainda por vir, prescrevem um fazer “arquitetônico”. O aço, por questões viáveis e funcionais, foi eleito para fabricação das peças, partindo-se do tamanho máximo comercializado: 3 metros. Assim, barras de 2 metros, 1 metro e 50 cm também se arranjariam, compondo o sistema, juntamente às conexões diversas: abraçadeiras, cordoalhas, parafusos e porcas. As caixas “programa” se ocupariam de promover a “função” do espaço: seja o de galeria, o de formação, informação, comércio, entretenimento etc.

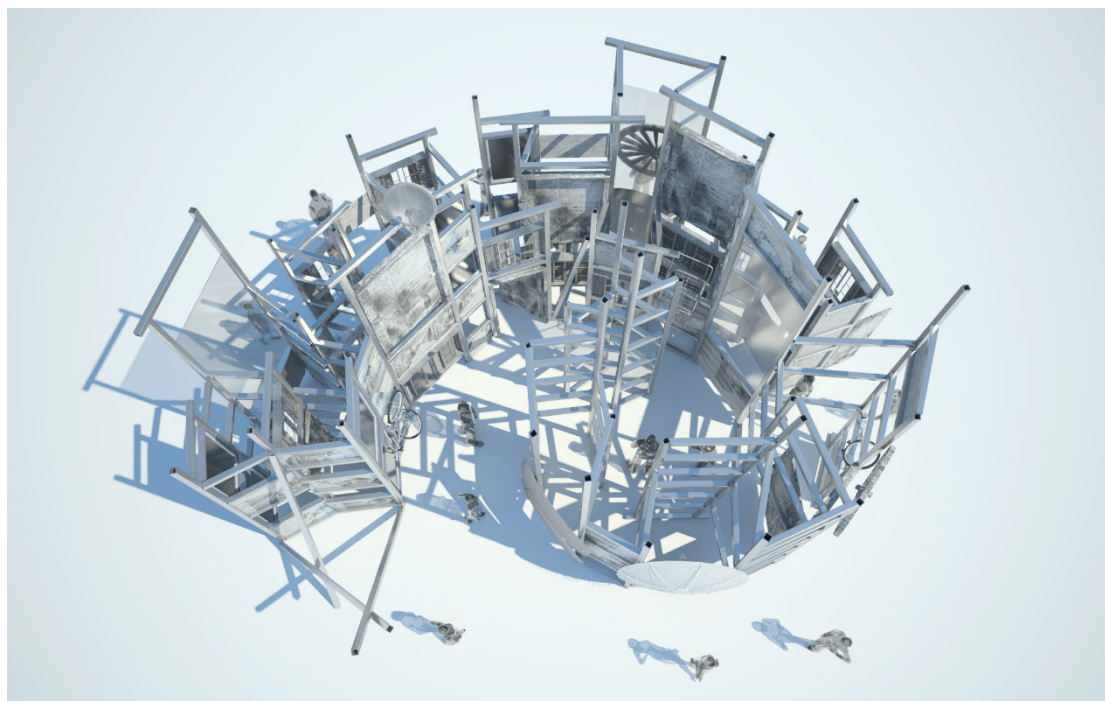


Figura 4- Perspectiva (vista superior), exemplo de aplicação: cenário. Rendering digital (2014).

Esse exemplo demonstra como a estrutura *for Factory* também pode ser cenário e não apenas um suporte para tal. Neste caso específico, a partir de uma necessidade de espaço para apresentação de uma bailarina, buscou-se a concepção não apenas de um espaço cênico, mas também do próprio cenário. Um espaço cênico atrelado ao cenário, ou seja, um espaço tanto para apresentação como fruição. O trabalho da bailarina tem os seguintes objetivos: Realizar um ou mais trabalhos de criação em dança a partir da sensibilização dos sentidos da percepção, tendo as memórias advindas dos estímulos como principais temas para a criação dos movimentos; Explorar os espaços de experimentação criativa (paisagem urbana, casas, teatro); Identificar os procedimentos metodológicos e princípios que norteiam este processo de criação em dança; Pesquisar e estudar três grupos de dança que abordam, em suas temáticas, as relações entre percepção e memórias. Em entrevista com a bailarina dora, a fim de levantar o máximo de informações para a criação deste cenário, foram elencadas as seguintes necessidades: Casa abandonada; Ambientação do local (sonora, iluminação etc.); Projeções; Relação espacial de "igualdade" com público/ espectador; Palavras-chave: vestígios, memórias, ficção, realidade. Considerando-se, portanto, os objetivos

do trabalho da bailarina e as necessidades/palavras-chave elencadas na entrevista, buscou-se trabalhar um cenário instalado no mesmo patamar do o público/ espectador, sem hierarquias. A ideia foi atribuir ao *for Factory* uma ambiência desconstruída, fragmentada, em que elementos construtivos relacionados à construção civil, muitos constitutivos de casas (como portas, janelas), objetos utilitários, entre outros, se agregassem à própria estrutura, por meio de abraçadeiras e parafusos. Assim, sugere-se a instalação de portas, janelas, chapas, placas de demolição, materiais de construção civil já utilizados e/ou descartados, acoplados na própria estrutura *for Factory*, de modo a “encaminhar”, instigar ou evocar impressões no percurso/dança da bailarina.

Pelo fato de a estrutura não propor um modelo fechado, encontramos sua autenticidade. *for Factory*, como cenário, vem a ser meio ou suporte para uma obra/cena capaz de se vincular não só a um ponto particular da cidade, mas, de maneira livre, de transitar entre espaços e culturas de urbes diferentes, sem vínculo específico com suas características, funcionando como elo entre a vida cotidiana e a arte.

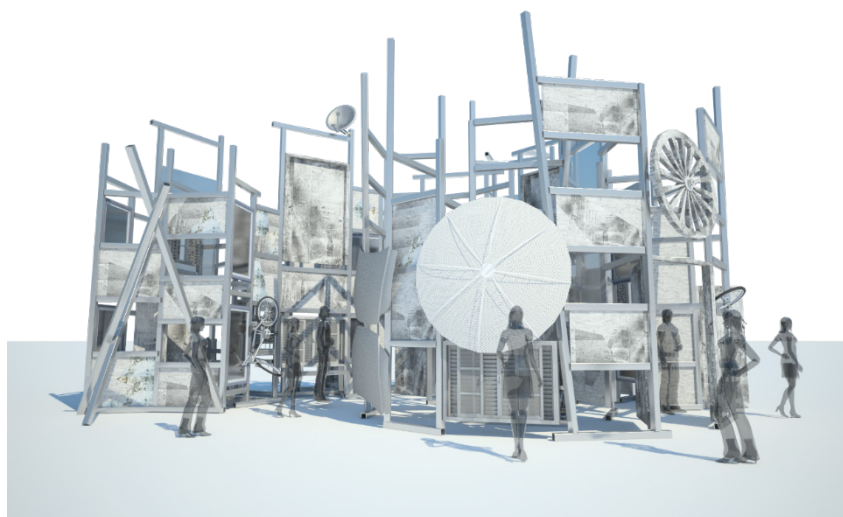


Figura 5 - Perspectiva, exemplo de aplicação: cenário. Rendering digital (2014).

Por meio dos espaços *for Factory*, o usuário/espectador é levado a experienciar sensações ressignificadoras, em que o espaço contingente constitui-se como cenário, oferecendo condições para experiências e vivências psicossensoriais. A organização espacial é preestabelecida conforme a necessidade e as características peculiares do(s) evento(s) associado(s), e a participação do usuário/espectador ocorre em maior escala possível, transformando a cidade num verdadeiro palco.

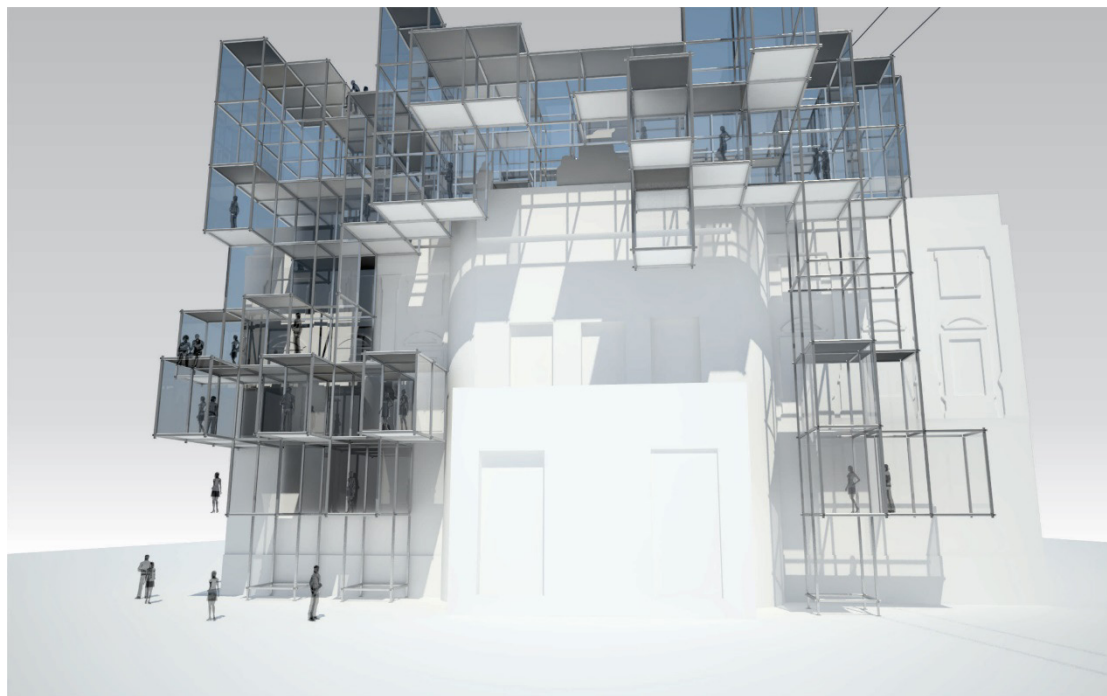


Figura 6 – Perspectiva, exemplo de aplicação: parasita. Rendering digital (2014).

Parasita, s. e adj. Diz-se do animal ou vegetal que vive a custo do outro. *for Factory* se apoiaria sobre um edifício existente, ocupando um terraço ou mesmo se acomodando em aberturas (portas, janelas, sacadas etc.), como um cancro, um tumor. Não apenas “ocupando” espaços em edifícios existentes, *for Factory* também poderia ser utilizada para “ampliações”, como extensão ou alargamento de espaços já existentes. Esse tipo de aplicação comportaria, por exemplo, um teleférico, mobilizando e integrando espaços distintos.



Figura 7 – Perspectiva, exemplo de aplicação: pop up Apple. Rendering digital (2014).

As chamadas pop-ups stores, construções efêmeras, geralmente associadas a uma marca e um *branding*, são destinadas a animar espaços públicos e privados, e muitas vezes contribuem para uma cidade mais prazerosa e mais surpreendente. Recém-chegadas ao Brasil, se utilizam, por meio do *Retail Design*, da arte e das linguagens para divulgação de uma marca e como estratégia de venda, de modo a captar o maior número de pessoas no seu público alvo, oferecendo momentos e oportunidades que vão além do produto em si. *for Factory* aqui estaria vinculada à marca Apple. A marca, enquanto ícone do século XXI, tem traços peculiares que a identifica junto aos seus consumidores, não se restringindo apenas aos processos inovadores em seus produtos, mas também proporcionando uma visualidade e estética espaciais particulares em seus canais de venda, as *Apple Store's*.

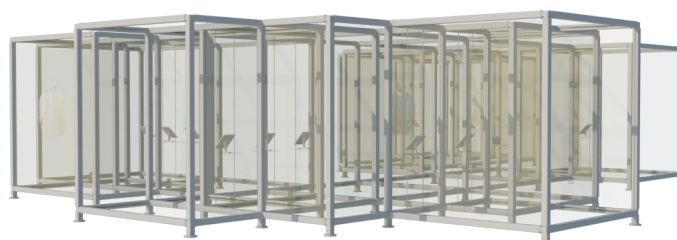


Figura 8 – Perspectiva, exemplo de aplicação: pop up Apple. Rendering digital (2014).

Ao discutir sobre o neutro, Barthes aponta que “o problema do neutro não é o fato de não ter nome, mas vários nomes, nenhum deles é o certo! O melhor deles não é o nulo, mas o plural” (BARTHES, 2003, p. 403). *for Factory*, assim, poderia ser visto como fomentador de múltiplas, infinitas possibilidades, o plural.

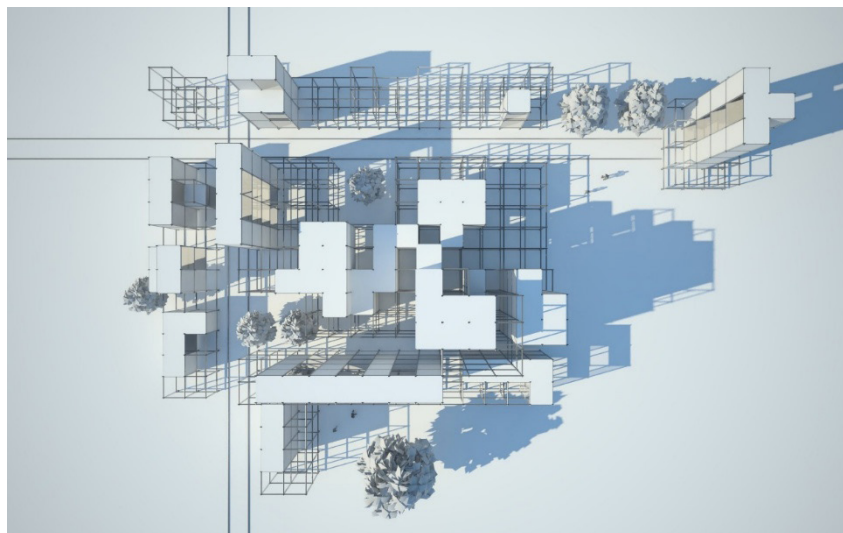


Figura 9 – Perspectiva (vista superior), exemplo de aplicação: megaestrutura. Rendering digital (2014).

A ideia é utilizar malha estrutural *for Factory* como uma megaestrutura, abraçando espaços vazios ou áreas verdes, praças ou a própria cidade, como se *for Factory* se propagasse, se alastrasse nesses estes espaços/feridas, “colonizando-os”. “Caixas” especialmente desenvolvidas para receber funções, como palco, anfiteatro, galerias, terraços, jardins, entre outros espaços, instaladas entre sua malha estrutural, atenderiam a um programa hipotético. Nesse tipo de aplicação, comportaria, também com a utilização da própria estrutura *for Factory*, um trem.



Figura10 – Perspectiva, exemplo de aplicação: megaestrutura. Rendering digital (2014).

Parafraseando Bogéa (2009) e Guatelli (2012), *for Factory* prima não mais por arquiteturas necessariamente construídas num determinado lugar e, como premissa, presas a ele, nem por aquelas que atendam a um determinado uso inalterado desde a sua concepção. Como o próprio estilo de vida característico da sociedade contemporânea, nômade e metafórico, *for Factory* almeja animar espaços públicos e privados, de modo a contribuir para uma cidade mais aberta, mais vivida, mais imprevisível.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. *Le Plaisir du texte*. Paris: Editions Du Seuil, 1973.

BARTHES, Roland. *Novos ensaios críticos seguidos de o grau zero da escritura*. Tradução de Heloysa de Lima Dantas, Anne Arnichand e Álvaro Lorencicni. São Paulo: Editora Cultrix, 1986.

BARTHES, Roland. Aula de 18 de fevereiro de 1978. In: *O Neutro: anotações de aulas e seminários ministrados no Collège de France, 1977-1978*. Tradução Ivone Castillo Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BOGÉA, Marta. *Cidade errante, arquitetura em movimento*. 1ª ed. São Paulo: Editora SENAC SP, 2009.

BUENO, Silveira. *Dicionário da língua portuguesa*. S. Paulo: FTD, 2000.

GUATELLI, Igor. *Arquitetura dos entre-lugares: sobre a importância do trabalho conceitual*. Sao Paulo: Editora SENAC SP, 2012.

MAFFESOLI, Michel. *Sobre o Nomadismo: vagabundagens pós-modernas*, Rio de Janeiro, Record, 2001.

RYBCZYNSKI, Witold. *Casa: pequena história de uma ideia*. Rio de Janeiro: Record, 1996.