

## REPRESENTAÇÕES DIDÁTICAS DE ARQUITETURA: UM CASO APLICADO AO EDIFÍCIO DA FUNDAÇÃO IBERÊ CAMARGO DE ÁLVARO SIZA

VINÍCIUS FERNANDES<sup>1</sup>; ADRIANE BORDA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> UFPEL – FAURB – PROGRAU - [vinifer.arq@gmail.com](mailto:vinifer.arq@gmail.com)

<sup>2</sup> UFPEL – FAURB – PROGRAU - [adribord@hotmail.com](mailto:adribord@hotmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A Fundação Iberê Camargo, com sede na cidade de Porto Alegre – Brasil (figura 01), é um prédio premiado internacionalmente e desperta o interesse de indivíduos leigos e não leigos através da sua arquitetura. Ao visitar e experienciar a obra surgem curiosidades sobre as lógicas de delimitação formal empregadas pelo arquiteto Álvaro Siza na sua concepção. Tendo em vista a identificação de discursos do próprio Siza e de críticos de arquitetura sobre o seu processo, referindo-se à forte associação da forma do lugar com sua arquitetura, se buscará compreender as questões formais empregadas no referido prédio.



Fig. 01 – Fundação Iberê Camargo – vista Av. Padre Cacique. Fonte: ArchDaily

Identificou-se na abordagem de FLUSSER, especificamente na “teoria da escalada da abstração” (2008) e na “teoria dos jogos” (2010), um apoio para a delimitação do marco teórico e metodológico. A teoria da escalada da abstração atribui dimensões aos recursos comunicacionais: àqueles que se utilizam do corpo (tridimensionais); das imagens (bidimensionais); do traço, da linha e da escrita (unidimensionais) e dos números e dos algoritmos das imagens técnicas ou de aquilo que é “computável” (nulodimensionais) (MENEZES, 2008). Já na Teoria dos Jogos, FLUSSER (2010) diz que por definição um “jogo” é todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Dentro desse jogo há o “repertório” que são a soma dos elementos. Há também a “estrutura” que são as regras. Ele chama de “competência” a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura. E o “universo”, por fim, é a totalidade de combinações possíveis.

Sob essa lente de FLUSSER e trabalhando com as informações coletadas nos discursos do arquiteto e dos seus críticos é que será confeccionado um tipo de representação para que se compreenda uma das estratégias projetuais do arquiteto Álvaro Siza na sua obra: o Museu Iberê Camargo. A intenção é que tenhamos um material didático criado a partir da produção, do manuseio e da discussão em torno desse objeto tridimensional.

## 2. METODOLOGIA

A partir da revisão bibliográfica, onde os discursos do arquiteto e dos críticos de sua obra foram analisados, permitiu-se o reconhecimento de algumas características no processo de trabalho do arquiteto Álvaro Siza. Uma delas, entre as mais importantes, foi a completa influência do lugar em seus projetos. (MONEO, 2008) (ZAERA-POLO, 2015)

Com objetivo de salientar a relação de influência direta entre o “lugar”, sua topografia e a arquitetura produzida pelo arquiteto Álvaro Siza e que surge a proposta de produzir um tipo de representação que se aproxima de um dispositivo lúdico. A ideia é oportunizar ao aluno aprender por meio de um “jogo” que tenta materializar, através de um processo de abstração, as características observadas no estudo das referências e da análise feita sobre o projeto da Fundação Iberê Camargo.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No projeto da Fundação Iberê Camargo, Siza opta por um sólido de grande massa para o volume principal. Pode-se notar características bastante esteriotônicas em relação ao projeto dele, onde o volume apresenta esteticamente um visual de “pedra esculpida” (MAHFUZ, 2008). Siza tem como uma das principais características em seus projetos a relação direta com o lugar, por muitas vezes o lugar é quem determina qual abordagem o mesmo toma para direcionar suas escolhas ao projetar. Nesse caso temos essa referência muito nítida ao ser revelado que o sítio, onde hoje está locado o museu, fora anteriormente uma antiga pedreira (MARTINS, 2009). Tal característica deve ter influenciado no aspecto estético final da obra visto que a mesma parece ter sido esculpida em um grande poliedro até apresentar sua forma definitiva.

Segundo o artigo “Jogos” de Flusser (2010), podemos encarar o ato de projetar na arquitetura como uma espécie de jogo. Não um jogo no literal da palavra, mas um processo bem mais complexo e de abstração. Tentando se aproximar do “jogo” da criação, onde a concepção projetual do arquiteto português é o foco principal da pesquisa é que gerou-se uma hipótese onde um poliedro, representando uma pedra, teria sido “esculpido” para que se chegasse a estética da forma que a Fundação Iberê Camargo apresenta. Este jogo será baseado em um processo de abstração proposto por este estudo, onde a base teórica para tal hipótese se apoiará nos discursos do arquiteto e de outros autores, que deixam claras as influências do lugar nos projetos do arquiteto.

Sabe-se que há uma forte relação entre a topografia apresentada pelo sítio e a concepção do projeto. SIZA (2009) ao se referir a implantação do projeto da Fundação Iberê Camargo diz: “é como que o negativo, ou, neste caso, o positivo do buraco ondulado da encosta em que se situa”, conforme hipótese mostrada pela figura 02. Ainda sobre a forma pode-se observar que: “a frente do edifício tem uma ondulação simétrica à da encosta” (SIZA, 2009), ou seja, de certa forma, Siza procurou incorporar características topográficas no edifício (MARTINS, 2009).

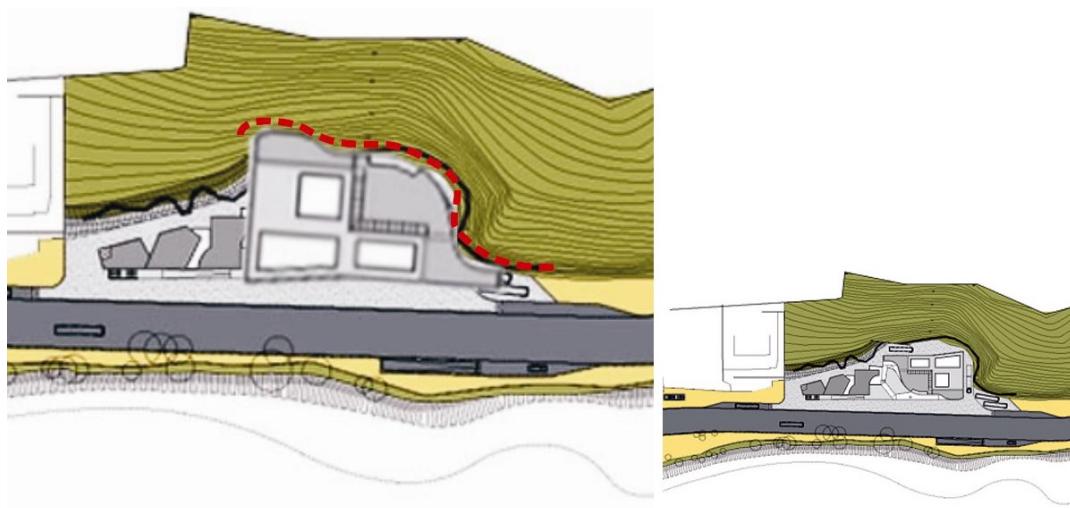


Fig. 02 – Hipótese de simetria. Fonte: Do autor sobre documentação do PORTAL VITRUVIUS (2008).

Foi confeccionado um modelo tridimensional através de software computacional representando o prédio da Fundação Iberê Camargo de forma sintetizada (figura 03). Este está em fase de produção e será impresso em uma impressora 3D, onde será obtido o modelo de forma física para que se possa manuseá-lo. Esse procedimento tem como objetivo relacionar a teoria da escalada da abstração de FLUSSER (2008) com o processo de criação do projeto da Fundação Iberê Camargo feito pelo arquiteto Álvaro Siza.

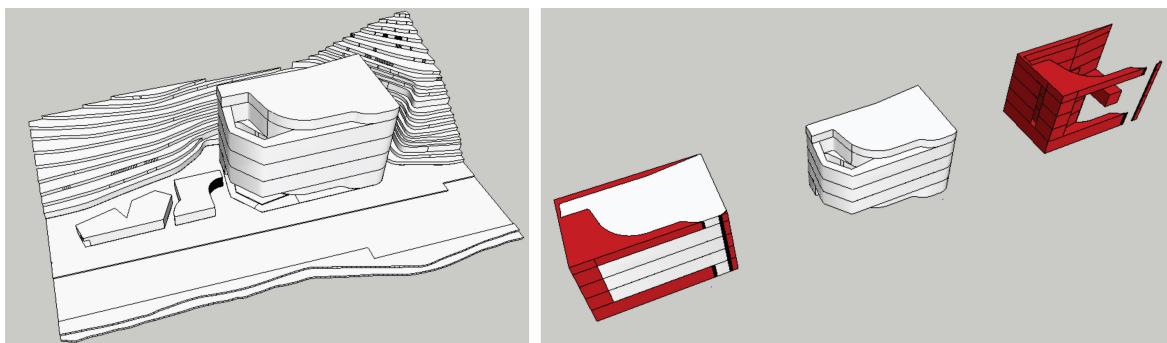


Fig. 03 – Maquete 3D (dispositivo lúdico) da Fundação Iberê Camargo Fonte: Do autor.

#### 4. CONCLUSÕES

A intenção é que a partir da análise formal deste edifício, sob olhar dessa teoria, seja possível facilitar a leitura da obra. Este tipo de abordagem é próprio da área de conhecimento que se insere esta pesquisa, da representação gráfica e digital aplicada à arquitetura e urbanismo. Processos e tipos de representação, desde a própria obra, como um sistema representacional, constituem objetos de investigação.

Depois de produzidos, esses dispositivos serão experimentados com público alvo específico de estudantes de arquitetura da Universidade Federal de Pelotas. O objetivo é que se investiguem, através da participação desses grupos, os

instrumentos gerados pela pesquisa a partir das investigações realizadas sobre as estratégias projetuais do arquiteto Álvaro Siza na Fundação Iberê Camargo. Os resultados serão analisados e sistematizados posteriormente.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**FLUSSER, V. O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade.**  
São Paulo, Annablume, 2008. 150 p.

**FLUSSER, V. Jogos.** Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser, 2010.  
Acessado: 13/04/2017. Disponível em:  
<http://www.arquivovilemflussersp.com.br/vilemflusser/?p=583>

**MENEZES, J.E. de O.. Cultura do ouvir: os vínculos sonoros na contemporaneidade.** 2008.

**MONEO, R. Inquietação teórica e estratégia projetual na obra de oito arquitetos contemporâneos.** São Paulo: Cosac Naify, 2008. 368 p.

**ZAERA-POLO, A. Arquitetura em diálogo.** Cosac Naify, 2015

**MAHFUZ, E.C. 2008. Fundação Iberê Camargo.** Arquitetura & Urbanismo, 171:48-49.

**MARTINS, R. M. A “Ideia de Lugar”. Um Olhar Atento as Obras de Siza.** 2009, 189 f. Dissertação de Mestrado. Universidade de Coimbra, Faculdade de Ciências e Tecnologias, Departamento de Arquitetura, Coimbra.

**SIZA VIEIRA, A. Obra, vontades e desenhos.** 2009. 121 p.