

# JA 220/221



# NO INVERNO SOU BUDISTA, NO VERÃO SOU NUDISTA<sup>1</sup> (POR UMA ESPACIALIDADE HÍBRIDA)

## HÍBRIDO

(adjectivo)

Diz-se, em genética, do ser proveniente do cruzamento de indivíduos de espécies distintas, ou também, para alguns autores, de raças ou de variedades (subespécies) distintas (neste caso, o m. q. mestiço);

Contrário às leis gerais da natureza

(Do gr. *hñbris*, «injúria», pelo lat. *hybrida-*, «bastardo; híbrido») <sup>2</sup>

### 1. Fuck the nature.

A origem da palavra «híbrido» carrega um sentido pejorativo que perdura até às mais recentes definições em dicionário. Embora o contexto seja o da biologia, a advertência de que é algo «contrário às leis gerais da natureza» não deixará de inquietar qualquer indivíduo herdeiro de uma cultura judaico-cristã – como ironizava Bob Holman: «o meu pai é judeu e embora eu não seja suficientemente judeu para os judeus, sou suficientemente judeu para os nazis»<sup>3</sup>.

Houve então tempos, e não foi há muito, que contra o «híbrido» se instituiu o eugenismo, doutrina que, como sabemos, procurava obter uma melhoria das estirpes e que conduziu entre outras barbaridades ao Holocausto Nazi.

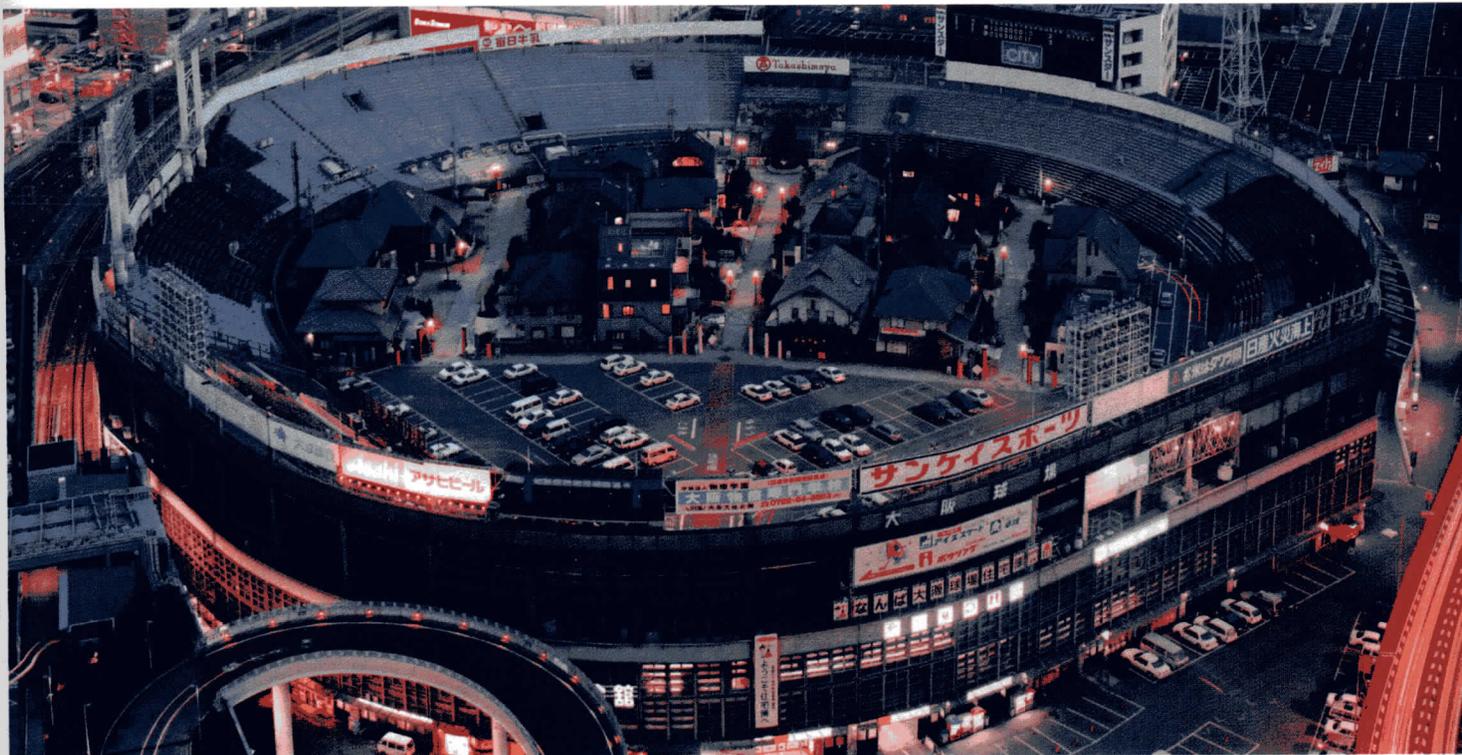
Também a partir das teorias de Francis Galton, Alexis Carrel escreveu «O Homem, Esse Desconhecido» (1935) no qual «a ideia de hereditariedade se conjuga com a importância dos comportamentos e da educação, sempre numa perspectiva crítica sobre a 'decadência da raça branca'»<sup>4</sup>. Este livro teve alguma influência no meio da arquitectura moderna por intermédio de Sigfried Gidion<sup>5</sup>. Apressadamente, somos tentados a politizar a oposição entre a exaltação das formas puras e brancas do movimento moderno e a hibridização estilística que caracterizava e caracteriza a arquitectura pré e pós-moderna. Mas isto seria um outro artigo, como reconhecerão, menos híbrido...

Karl Elsener, embora contemporâneo de Francis Galton (o eugenista), inventou o objecto mais híbrido à face da terra: o canivete suíço, que em 1884 já tinha, para além da lâmina, um abridor de latas, uma chave de fendas e um perfurador. Com o passar dos anos e estranhamente mantendo o nome de «canivete», chegou às mãos de McGyver com 16 funções, incluindo ainda: bússola, lima, tesoura, lente, isqueiro, lanterna, saca-rolhas, pinça, serra, fio dental, escova de dentes, e escariador. Conta-se que McGyver, abandonado em pleno deserto, conseguiu fugir recorrendo apenas ao canivete suíço e a um limão: o limão tem «vitaminas»; com o canivete cortou o limão em dois, «vita» para um lado, «mina» para o outro; com a parte da «mina» provocou uma

explosão; a explosão provocou um «terramoto», projectando «terra» para um lado e «moto» para outro; McGyver pegou na moto e fugiu! Isto porque McGyver, herói pós-moderno, tem bem presente o carácter híbrido de algumas palavras. Outro mestre nas palavras ambígenas ou ambíguas era Duchamp, que não por coincidência inventou um urinol que era fonte ou urinol – uma alteração do sentido dos fluxos que dependia apenas da legenda. Mas em Portugal, ainda sob a influência do espectro de Salazar, mesmo depois de Abril de 74, o restaurador OLEX anunciava que «um preto de cabeleira loura, ou um branco de carapinha, não é natural»... *Fuck the nature!*

### 2. Deserto.

O deserto poderia ter sido aquele pavimentado pelos Superstudio – o *Monumento Contínuo*. Projecto desenvolvido entre 1969 e 1970, consistia numa grelha infinita que revestia todo o planeta deixando de parte alguma paisagem natural ou pequenos fragmentos da nossa civilização (Le Corbusier propusera algo semelhante para Paris, embora numa versão mais suave). A explicação do *Monumento Contínuo* é política: «Se o design é um mero incitamento ao consumo, então deveremos rejeitar o design; se a arquitectura é apenas uma codificação dos modelos burgueses de propriedade e sociedade, então deveremos rejeitar a arquitectura; se o planeamento urbano é apenas a formalização da injusta divisão social, então deveremos rejeitar o planeamento urbano e as suas cidades... Até que todas as actividades de design vão ao encontro das necessidades primárias. Até lá, o design deve desaparecer. Nós podemos viver sem arquitectura»<sup>6</sup>. Esta atitude ficaria para a História da Arquitectura Moderna, de Frampton, como a «quinta-essência da utopia anti-arquitectónica». Não sendo «arquitectónico», o projecto também não era «natural» e depressa a paisagem seria domesticada pela abstracção da grelha tão uniforme quanto infinita – uma megaestrutura em prol de uma meganarrativa da esquerda radicada na igualdade social. Mas para Charles Jenks: a ideia do *Monumento Contínuo* é uma espécie de mistura entre as ambições de uma urbanização total fascizante (o termo é dos próprios Superstudio) e de um absoluto igualitarismo: «Todos têm exactamente o mesmo quarto, o mesmo quadrado da grelha, que é usado para todas as funções»<sup>7</sup>. Esta interpretação leva-nos a um interessante paradoxo: por um lado temos uma grelha monótona e repetitiva que parece exaltar o igualitarismo como pensamento único, por outro lado reconhecemos nesta superfície abstracta, e como o próprio Jenks admite, o espaço de «todas as funções», em que a quinta-essência da anti-arquitectura



Osaka, 1998, fotografia de Naomy Hatakeyama (extraída de *Naomy Hatakeyama*, Hatje Cantz Verlag, Hannover, 2002)

é também a quinta-essência do espaço híbrido, conseguido através do despojamento de qualquer bem material, porque ter «exactamente um mesmo quarto», «um mesmo quadrado na grelha», é, no deserto dos Superstudio, o mesmo que não ter nada (não por coincidência os Superstudio são contra-terráneos de S. Francisco de Assis). No entanto, as imagens produzidas pelos arquitectos italianos revelam que seriam permitidos alguns objectos materiais desde que não questionassem a prevalência do «ser» sobre o «ter». A uma família de nudistas foi permitido o retrato fotográfico, a uma menina foi permitido brincar com uma corda de saltar; a uma outra, mais nova, uma vassoura – o que levanta algumas suspeitas sobre a capacidade das crianças entenderem o verdadeiro significado de liberdade. Numa outra imagem, um homem persiste em usar relógio quando sabemos que o tempo foi uma invenção do capitalismo. No entanto, não deixa de ser edificante comprovar que em plena década de 60 (o passado deste futuro) o vinho continuaria a ser servido em copos de vidro e não nos de plástico tão vulgares na época.

O *Monumento Contínuo* foi inspirado na *Nova Babilónia*, um projecto desenvolvido entre 1956 e 1974, pelo situacionista Constant Nieuwenhuys. Os dois projectos partilhavam a mesma ideologia crítica em relação a uma sociedade consumista, os dois projectos ambicionavam uma libertação total do homem conseguida a partir de uma automatização do trabalho e da produtividade. Ambos acreditavam na criação de um *Homo Ludens*, ou lúdico, com uma aprendizagem baseada no jogo e na espontaneidade criativa o que, segundo Constant, consistia na sublimação dos «primeiros instintos», justificando por que as crianças são mais criativas que os adultos (à excepção daquela que pegou na vassoura).

Formalmente os dois projectos não poderiam estar mais distantes. Ao minimalismo dos Superstudio, Constant oporia uma megaestrutura elevada do solo, construída sem projec-

to nem regra à vontade do freguês (o termo não é o mais correcto visto que freguês deriva de «habitante de freguesia» e esta seria uma sociedade nómada). A *Nova Babilónia* já foi suficientemente descrita por Marc Wigley em «The Hyper-Architecture of Desire»<sup>8</sup>, mas para resumir poder-se-ia dizer que estamos perante uma utopia da «arquitectura sem arquitectos», cujo espaço, sempre dinâmico, se molda à circunstância dos jogos entre os seus habitantes. Neste sentido, poderemos dizer que a esquerda intelectual nunca se entendeu relativamente à auto-construção (polémica que também atingiu o SAAL em 1974!). Interessa sublinhar que apesar dos inúmeros desenhos ou maquetas produzidos por Constant, estes revelavam na sua ambição política apenas uma expressão arquitectónica (a de Constant) entre as muitas que a *Nova Babilónia* poderia acomodar. Espacialmente, funcionalmente e esteticamente híbrida, resultado das mais diversas interacções, a megaestrutura de Constant acolheria a escala planetária ignorando fronteiras ou culturas. Propenso à promiscuidade, num curto prazo de tempo, os habitantes desta Babilónia (os habitantes da outra foram no sentido contrário – o da separação e diferença) misturar-se-iam tornando-se em seres híbridos («m. q. mestiço» voltando ao dicionário), ocultando, com o tempo, as identidades precedentes. O ser híbrido tornar-se-ia a regra, perdendo definitivamente os vestígios de hereditariedade e provavelmente o mesmo aconteceria com o espaço (neste sentido o *Monumento Contínuo* pode ser visto como resultado supremo da *Nova Babilónia*).

Guy Debord detestava a monotonia. Talvez por isso tenha corrido com Constant Nieuwenhuys da Internacional Situacionista: «Essa alma penada que entre dois ou três plágios de ideias situacionistas mal interpretadas se apresenta desavergonhadamente como um relações-públicas para a integração das massas numa civilização tecno-capitalista – na qual ele seria o único ocupante»<sup>9</sup>



Quarto de um Otaku, homem de 36 anos, fotografia de Kohei Masukawa (extraída de OTAKU: Personal Space: City – edição do Pavilhão Japonês da IX Bienal de Arquitectura de Veneza, 2004)

Monumento Continuo, Superstudio, 1969-70 (imagem extraída de Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-76, Prestel Verlag, Munich, 2005)



McGyver, herói pós-moderno.



Tokyo, 2001, fotografia de Pedro Bandeira

Nova Babilónia, Cosntant Nieuwenhuys (imagem extraída de The Hyper-Architecture of Desire, Publicação da 010 Publishers, Rotterdam, 1998)

### 3. Otaku.

Debord apenas se enganou no número de ocupantes, que com o tempo se tornaram muitos. A sociedade converteu-se ao jogo e com o jogo às imagens e ao espectáculo – «sociedade espectáculo». Os *Otaku* são os mais recentes habitantes da *Nova Babilónia*. O termo japonês «otaku», que os ingleses traduzem por «nerd» (no nosso sentido de «obcecado»), descreve a dimensão social de um grupo de indivíduos viciados em jogos de computadores, «manga» ou «anime». Partilham a mesma linguagem; não reconhecem fronteiras políticas ou geográficas, nem a diferenciação entre realidade e ficção; não se distinguem pelo sexo ou idade (porque se recusam a ser adultos; «as crianças são mais criativas»); desvalorizam a sua própria aparência e a do espaço físico que temporariamente os acolhe quando o computador afirma: «ARE YOU SURE YOU WANT TO EXIT THE GAME?»

E voltamos a Mark Wigley, que apesar de não se referir aos *Otaku* denuncia: «O jogador de jogos de computador não necessita de alimentos, amigos ou edifícios. Ou, mais precisamente, o jogo dissolve o edifício onde nos encontramos, de modo que todos os outros edifícios do mundo podem ser igualmente absorvidos para dentro do jogo, obsessivamente consumidos. A arquitectura tornou-se comida»<sup>10</sup>. Os *Otaku* usam canivetes suíços da Victorinox, oficialmente chamados *Swissmemory*, com uma memória USB de 128 MB, faca pequena, lixa, tesoura, caneta e lanterna. Os *Otaku* desenvolveram uma cultura fortemente híbrida capaz de transformar a inocente Heidi num objecto de desejo libidinoso que não sendo pedofilia (em primeiro lugar porque não é<sup>11</sup>, em segundo, porque não envolve «adultos») não deixará de provocar algum incómodo no moralismo ocidental. Além disso os *Otaku* brincam com «transformers» – um outro paradigma dos objectos híbridos, como os aviões que se transformam em homens e homens que se transformam em aviões.

A cultura *Otaku* tem repercussões no espaço. No espaço real e no espaço que nós cepticamente diferenciamos como virtual. Em ambos os lugares (para os *Otaku* trata-se de um mesmo) emergem situações que invalidam a perenidade do espaço. A simultaneidade de actividades, funções ou programas, tal como nos jogos, complexificam os ambientes que estão para lá e para cá do delicado líquido que compõe o monitor do computador. Um quarto de um *Otaku* é um espaço híbrido que acumula infinitos objectos que denunciam a promiscuidade de actividades: dormir, comer, lavar, jogar, ficcionar, ler, espreitar, fugir, matar, suar. A cidade *Otaku*, como Akihabara em Tóquio, não parece diferente na acumulação de edifícios, dispostos aparentemente sem ordem mas cumprindo de modo pragmático as exigências dos jogos, das diferentes situações<sup>12</sup>. É uma cidade volúvel, transitória, cuja aparência oscila na frequência modulada dos «video-walls», uma cidade edificada à imagem do quarto forrado com cartazes que evocam as mesmas meninas, colegiais, que domesticam a seu prazer (e dos outros) o espaço público<sup>13</sup> – é também híbrido o espaço que pouco distingue o público do privado.

### 4. 3 em 1.

A cultura do híbrido, da mistura, da heterogeneidade, construiu-se contra uma ambição de pureza que assombrou a primeira metade do século XX. Na segunda metade do século, projectos de arquitectura como o *Monumento Contínuo* ou a *Nova Babilónia* (sob a teoria do Urbanismo Unitário) afirmaram-se como crítica ao modernismo, contrapondo a mistura e a informalidade (literalmente a ausência de forma) à rigidez da cidade planeada e sectorizada. Mas a radicalidade destas propostas levaria também a uma rejeição da cidade existente (ou histórica) – fortemente defendida por Guy Debord, que nunca deixou de lhe reconhecer um potencial libertário, de resto evidenciado por exercícios como a «derive» ou «détournement» que iam no sentido de promover uma sensibilidade a uma espacialidade culturalmente híbrida. Mas Debord acaba por perder contra o «espectáculo» que se apropria da fórmula híbrida «2 em 1» para vender champôs, dentífricos ou pastilhas para quem tem calcário na serpentina<sup>14</sup>.

Mais subtilmente do que as arquitecturas utópicas dos anos 60, os *Otaku* edificaram dentro da nossa cidade a sua cidade demonstrando forte aptidão por uma vivência dentro de diferentes índices de realidade. De um modo mais sofisticado, os *Otaku* abdicam do «hardware» explosivo de Constant (negação da cidade existente) em benefício do «software» implosivo dos jogos de computador (desdobramento da cidade existente), onde tudo parece acessível (porque é acessível) e onde o igualitarismo não depende de uma forma ou espacialidade repetitiva. Finalmente, o desprezo que os *Otaku* revelam pela sua aparência ou pela aparência do espaço que habitam para cá do monitor parece recompensado, no lado de lá, onde o «design encontra as necessidades primárias» – ser aquilo que se quer, sempre que se quer. Proeza da utopia sobre a realidade, proeza do imaterial sobre o material, é também a proeza do híbrido sobre o natural. Restará, portanto, mudar as «leis gerais da natureza» (coisa que os japoneses são exímios a fazer) ou, mais simplesmente, as definições dos dicionários. ■

- 1 Poema de Joe Gold, personagem do livro *Os Segredos de Joe Gould* de Joseph Mitchell (Publicações Dom Quixote, Lisboa, 2001).
- 2 *Dicionários Editora da Língua Portuguesa* (versão digital), Porto Editora, Lda, Porto, 2001.
- 3 Bob Holman, *Live at the Knitting Factory* (CD vol.4), Knitting Factory, NY, 1990
- 4 Ver capítulo «A Reconstrução do Homem» do livro *Arquitectura Antituberculose: Tracas e Tráficos na Construção Terapêutica*, de André Tavares (Publicações FAUP, Porto, 2005)
- 5 *idem*
- 6 Adolfo Natalini, conferência na AA School of Architecture, Londres, Março de 1971
- 7 C. Jencks citado por P. Lang e W. Menking em «Only Architecture Will be Our Lives» in *Superstudio, Life Without Objects* (Skira Editore, Milano, 2003, pág. 21)
- 8 Publicação da 010 Publishers, Rotterdam, 1998. Ver também sobre o mesmo tema entrevista a Marc Wigley na Revista IN SI (s) TU #2 de Outubro de 2001.
- 9 Tradução livre de um excerto de «Critique de Urbanisme» em *International Situationist* # 6, 1961.
- 10 Mark Wigley, «Game Space» in *Domus* #883, Julho-Agosto, 2005, pág. 61.
- 11 Ler a este propósito o artigo «La Sessualità dell'Otaku» de Tamaki Saito (Psiquiatra) in *OTAKU: Persona: Space: City* – edição do Pavilhão Japonês da IX Bienal de Arquitectura de Veneza, 2004.
- 12 Cidade resultante de momentos ou modas em função de uma cultura de lazer. Para um desenvolvimento mais aprofundado desta matéria consultar o catálogo da exposição do Pavilhão Japonês da IX Bienal de Arquitectura de Veneza. Ver também artigo «O infindável quotidiano do jogo» de Yuji Yoshimura, in *Revista IN SI (s) TU#5-6*, 2003.
- 13 A propósito do desvanecimento entre público e privado escreve Taro Igarashi, citado por Yuji Yoshimura in «O infindável quotidiano do jogo»: «as koguraru (estudantes do liceu) ignoram todos os outros, excepto os seu companheiros, compartilhando-se como estivessem num quarto. No seu compartimento, por exemplo, sentar-se indiferentemente no chão ou trocar de roupa como acção natural em plataformas públicas de comboio, indiferentemente à vista de todos, torna para elas possível reconhecer ali, parcialmente um antigo quarto».
- 14 Lembremos o diálogo de anúncio televisivo a detergente para máquinas de lavar roupa, fórmula 2 em 1 (lavagem e diminuição do calcário): «Mas a senhora tem calcário na serpentina» diz o técnico numa lavanderia encharcada.