

CIACT/SAD 09

(GT10 – Vida em Fronteiras)

Arquitetura ∴ Ontologia ∴ Magia¹

Dr. Guilherme Rodrigues Bruno (UFS)

Resumo

Compartilharemos a experiência do Projeto de Pesquisa “Arquitetura, Ontologia e Magia”, que explora as fronteiras entre os elementos que compõem seu título, entendendo-as como arquetípicas para se pensar temas da atualidade, como a decadência das instituições, o colapso ambiental ou a emergência das inteligências artificiais generativas. Em todos esses casos, em nosso entendimento trata-se de uma crise arquitetônica, de alcance ontológico, o que abre espaço para uma reanimação do conceito de magia. Nesse atravessamento de uma fronteira que talvez não seja “somente” histórica, pretendemos situar, então, a arquitetura como ponto de observação e expressão estratégico. Pretendemos apresentar o estado da arte da pesquisa no ano de 2024, com destaque para sua metodologia e resultados mais recentes. Os métodos utilizados são derivações, *flâneurs* e automações, em modalidades físicas, intelectuais e visuais, como instrumentos para geração e aproveitamento de sincronias e coincidências significativas.

Palavras-chave: Arquitetura; Ontologia; Magia.

Abstract

We will share the experience of the Research Project "Architecture, Ontology and Magic", which explores the boundaries between the elements that compose its title, understanding them as archetypal to think about current issues, such as the decadence of institutions, the environmental collapse or the emergence of generative artificial intelligences. In all these cases, in our understanding it is an architectural crisis, of ontological scope, which opens space for a reanimation of the concept of magic. In this crossing of a border that is perhaps not "only" historical, we intend to situate architecture as a strategic point of observation and expression. We aim to present the state of the art of research in the year 2024, with a focus on its most recent methodology and results. The methods used include drifts, flâneurs, and automations, in physical, intellectual, and visual modalities, serving as tools for generating and taking advantage of significant synchronies and coincidences.

Keywords: Architecture; Ontology; Magic.

INTRODUÇÃO

Inicialmente, é forçoso reconhecer que o ofício de Arquiteto e Urbanista deve se aproximar de métodos que lhe confirmem maior objetividade e visível função social. Afinal, o

¹ Trabalho desenvolvido com fomento institucional (UFS) obtido via Edital 89/GR/UFS/2022.

CIACT/SAD 09

arcabouço físico das cidades contemporâneas, que lhe é objeto, necessita de profissionais técnicos capazes de lidar com a complexidade de seus problemas, que são cada vez mais evidentes. Contudo, é igualmente necessário sublinhar que as fronteiras desse campo do conhecimento são irredutíveis ao serviço oferecido pelos profissionais formados em escolas de arquitetura, tampouco às demandas circunscritas pelo mercado. Se no dia a dia dos escritórios de arquitetura existem séries de problemas imediatos a serem respondidas de modo tecnicamente eficaz, há também, subjacente essa rotina, a resposta frente encruzilhadas históricas mais profundas, feitas de tempos e sujeitos difusos, diferentes de um cliente e sua encomenda particular.

O Projeto de Pesquisa “Arquitetura, Ontologia e Magia” (AOM) se confronta com essa questão. Sua premissa é de que os avanços tecnológicos, a emergência ambiental e os paradigmas filosóficos mais ajustados a sua compreensão, formam um conjunto de elementos vitais que já não podem ser ignorados pelos arquitetos. Mas não apenas isso, desse contexto emerge também uma definição mais ampla da própria Arquitetura, que sobressai como atividade de concatenação interdisciplinar entre os componentes de uma materialidade doutra ordem, como também é uma via para o próprio método de pensá-la. Nesse sentido, conclui-se que a Arquitetura não poderia abandonar sua característica eminentemente transdisciplinar, pelo mais tentadores que sejam os meios de especialização.

PROBLEMATIZAÇÃO

Numa combinação propositalmente controversa, a junção dos três elementos que intitulam o projeto só poderia ser realizada, com o grau de concrecência que se propõe, dentro do campo da Arquitetura, assumida conforme a importância aqui postulada. Dessa tarefa a Arquitetura não deveria se afastar, pois é um dos poucos campos onde a realidade ainda pode ser tratada de forma ao mesmo tempo prospectiva e criativa. Embora a arquitetura moderna tenha prescrito um modo de fazer-se onde etapas de levantamentos avaliativos da realidade se sucedem de projetos destinados a preencher suas “necessidades”, atualmente é cada vez mais comum a

CIACT/SAD 09

percepção de que esse modelo não resulta, conforme era previsto, em “soluções”. A realidade social não se comporta como um mecanismo, necessitando reparos e consertos arquitetônicos.

Em outras palavras, é cada vez mais comum a percepção de que a realidade física das cidades não obedece somente a um processo de causalidade linear, mas que fatores contingentes também se encontram em jogo. De algum modo, essa ascendente postura frente às questões urbanas curiosamente se vê acompanhada por um processo análogo, no desenvolvimento das teorias que estudam processos cognitivos, tanto naturais quanto artificiais. Mas esse compasso entre cidade e pensamento talvez tenha origens mais remotas, e possivelmente não é a primeira vez que se tenta racionalizar a respeito dele, sendo esse um ponto explorado pelo projeto AOM.

HIPÓTESE

Evidentemente que muitos poetas, nos mais variados meios de expressão, ao longo de toda história humana produziram comparações entre cidades e sujeitos, e até mesmo trocas entre suas instâncias ontológicas, mas sempre dentro dos marcos mais fluídos da experimentação estética. O que está se postulando aqui, no entanto, é que essa comparação não é exclusivamente estética, ou, indo mais além, que algumas experiências estéticas não estão situadas para além da presença cotidiana, ou que metáforas poéticas não são apenas comparativas, mas tão descritivas da convivialidade entre as coisas quanto um dado estatístico qualquer.

Nesse sentido, as cidades que povoam as mentes são feitas da mesma matéria que os construtos urbanos onde as pessoas habitam, ainda que essa afirmação não exclua a noção bastante tácita e comum de que são instâncias descontínuas. Conviver com essa ambiguidade parece um desafio intransponível para a maioria dos especialistas, mas para o arquiteto e urbanista é, cada vez mais, seu próprio *modus operandi*. Sem dúvida os avanços tecnológicos, especialmente no que se refere à modelagem e visualização do espaço, aproximam esse profissional de tal ambiguidade, outrora tão difícil para o homem [*sic*] moderno.

Na história, talvez o paralelo mais imediato e conhecido de alguém que se equilibrou com maestria sobre uma linha divisória tão instável sejam mesmo os místicos a que genericamente se

CIACT/SAD 09

identificaram como “magos”. Por um lado, isso não é de todo estranho, uma vez que muito da estrita bifurcação kantiana (MEILLASSOUX, 2022) entre sujeito e objeto é uma ideia eminentemente cristã, cabendo ao fosso marginal das doutrinas pagãs todas as heterodoxas formas de confluência ontológica entre as coisas, desde então pejorativamente denominadas “mágicas”. Por outro lado, isso é inegavelmente desconfortável, justamente porque a longa marginalização dos magos os amalgama a toda sorte de falsários, manipuladores e charlatões, como é bem sabido.

Contudo, é intrinsecamente contraditório depurar o conceito de magia de suas influências, pois a ideia de sincretismo, que a Igreja Católica apropriou como sinônimo de seu particular processo de apropriação cultural, é de algum modo um princípio das práticas mágicas. Embora isso possa variar dentre as muitas vertentes em que essas práticas vieram a se subdividir, genericamente a magia assume-se sincrética porque se pretende, afinal de contas, “natural”, de modo que toda posição metafísica honesta frente à realidade poderia ser de algum modo a ela incorporada. Assim como ocorreu com o culto com sede em Roma, o sincretismo garantiu a sobrevivência e popularidade da magia, à mercê de todas as perseguições e a hegemônica tecnificação modernizante da vida cotidiana.

MATERIAIS E MÉTODOS

Todavia, o projeto AOM trabalha com um conjunto de referências históricas e práticas experimentais bastante tangíveis, que giram em torno de uma coincidência significativa identificada junto ao casco histórico da cidade de Erechim (RS), onde o projeto se desenvolve. Seu método original consistiu num conjunto de atividades lúdicas, desenvolvidas ao longo de um projeto de extensão onde estudantes dos primeiros semestres do Curso de Arquitetura propunham “brincadeiras urbanísticas” para crianças do Ensino Fundamental. Essa experiência, já amplamente relatada em outros trabalhos (BRUNO, 2019), tinha como propósito promover as chamadas políticas públicas de “territórios educativos”, mas teve como resultado não previsto um modo de enxergar a cidade desprovido de filtros adultocêntricos.

CIACT/SAD 09

Não por acaso, uma das muitas acepções a que a palavra “magia” foi fortemente associada ao longo da história é justamente o pensamento infantil. Ele normalmente se caracteriza pela associação difusa e criativa de imagens, com os quais conceitos e esquemas são montados, formando estruturas de pensamento que sustentarão acepções concretas da realidade. Mais uma vez, as tecnologias de inteligência artificial generativas performam um papel análogo, pois com elas é possível desconstruir e reordenar esse processo, o que para mentes adultas pode parecer até mesmo um pouco assustador².

Numa das últimas experiências desenvolvidas no âmbito do projeto, ademais bastante singela, jovens do ensino médio de uma escola estadual local foram desafiados a desmontar um controle de videogame e, com as peças separadas, expressar conceitos sorteados ao acaso (FIGURA 1). As palavras para esse sorteio foram obtidas do repertório presente no jogo que inspirou a atividade, *Abstratus*, dos artistas plásticos Thelma Löbel, Auber Betinelli e Alberto Tembo³. Nesse jogo, os participantes recebem um kit de formas geométricas, em plástico e madeira, com os quais, segundo os autores, devem formar “esculturas de conceitos”. À proposta original do jogo, acrescentou-se então o desmonte de um objeto singular, mecanismo e símbolo da entrada em um universo feito de objetos imateriais, ditos virtuais.

² O que pode se confirmar como sintoma, por um lado, em especulações filosóficas recentes, como a “Alien Phenomenology”, de Ian Bogost (2012) ou o “Weird Realism” de Graham Harman (2012), e, por outro lado, pela crescente profusão de jogos e séries infantis de terror pós-humano, como “Rainbow Friends” e “Poppy Play Time”, dentre outros.

³ *cf.* se pode ver em *Abstratus-Ludens Spirit*. Disponível em: <<https://www.ludensspirit.com.br/abstratus/>>. Acesso em: 18 jun. 2023.

CIACT/SAD 09



Figura 1 - Jogo Abstratus (esquerda) e Atividades do Projeto de Extensão (centro e direita)
Fonte: Acervo do Autor.

Não se trata, em todo caso, de desmontar o equipamento para desencantá-lo, apenas expondo o conjunto de sensores e atuadores que o fazem funcionar. Mas de o *reludificar*, como se a imaginação se voltasse sobre suas carcaças, numa contraofensiva ao seu modo de funcionamento sobre ela. Seguindo o rastro do que sugere Huizinga (2014), o jogo se faz rito ao servir de instrumento autopoietico para transformação da realidade, incluindo a sua própria. Mas essa experiência é, enfim, apenas protótipo conceitual para compreensão de uma ideia mais ampla, que se encontra numa coincidência significativa entre a cidade de Erechim e o diagrama “Oculus Imaginationis”, desenhado por um ocultista inglês do Séc. XVII, o médico Robert Fludd.

O CÓDIGO ERECHIM

Ocorre que o desenho urbano de Erechim, proposto em 1913 pelo engenheiro positivista Carlos Torres Gonçalves, prevê um traçado de vias radiocêntricas partindo de sua praça principal, mimetizando assim a *Place L'Étoile*, de Paris. Elas culminam em quatro pontos estratégicos: um silo de grãos com capacidade para 30.000 toneladas e altura total de mais de 60

CIACT/SAD 09

metros; uma Igreja católica dedicada a São Pedro, em forma de embarcação; uma ponte sobre o Rio Tigre, que já foi o principal acesso à cidade; e o Cemitério Municipal. Ocorre que esses quatro pontos encontram notável semelhança com as quatro figuras presentes no diagrama desenhado por Robert Fludd (FIGURA 2) em seu livro “História metafísica, física e técnica dos dois mundos, qual sejam, o maior e o menor”, de 1613 (FLUDD, 2020).

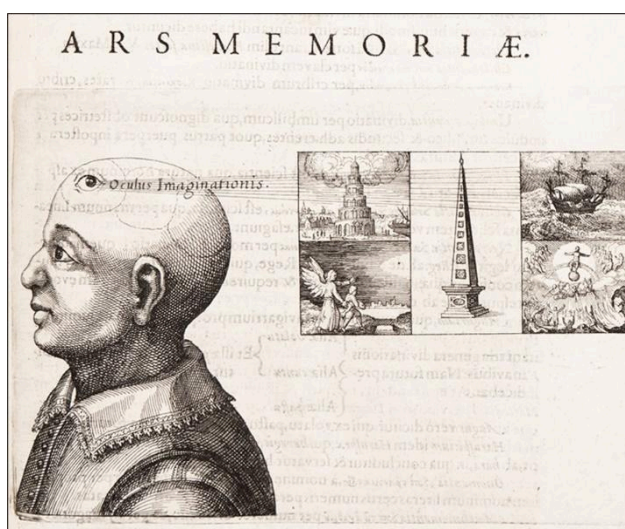


Figura 2 - Selo “Ars Memoriae”, com o Diagrama “Oculus Imaginationis”, de Robert Fludd.
Fonte: (FLUDD, 2020 [1613]).

As quatro figuras de Fludd sugerem claramente passagens bíblicas, sendo a Torre de Babel, então correspondendo ao silo de grãos em Erechim; Tobias e o Anjo prestes a atravessarem o Rio Tigre, na entrada da cidade de Ecbátana (atual Hamadã, no Irã), correspondendo à travessia do rio de mesmo nome, na entrada de Erechim; o Juízo Final, correspondendo ao Cemitério. Quanto à embarcação, embora a historiadora Frances Yates sugira ser referência à peça teatral “A tempestade”, do famoso dramaturgo contemporâneo de Fludd, Shakespeare, o mais provável é que se refira a uma das passagens bíblicas onde aparece uma embarcação em alto mar enfrentando uma tempestade. Embora a conotação mais óbvia com uma Igreja dedicada a São Pedro seja a Passagem de Jesus no Mar da Galileia, há uma grande possibilidade que se refira a Jonas e a Baleia (FIGURA 3).

CIACT/SAD 09



Figura 3 - Coincidências entre o diagrama de Robert Fludd e a cidade de Erechim.

Fonte: Compilação do Autor.

Exatamente por quê um engenheiro positivista gaúcho, do início do Século XX, projetaria uma mensagem encriptada numa cidade fazendo referência a um selo esotérico do Século XVII, sem deixar qualquer outra pista quanto a isso, seria uma incógnita. A coincidência só pode ser assumida, então, como imaginária, embora inúmeros outros indícios estejam sendo descobertos, corroborando a hipótese de que pode ser verdadeira. Um exemplo é uma recente descoberta de que os quatro pontos correspondem a pontos igualmente concatenados na cidade de Paris, o que abrirá possibilidades ainda mais impressionantes⁴. Contudo, é quase certo que, a despeito das coincidências visuais e posicionais (FIGURA 4), predominará a hipótese desencantadora, que atribuirá as coincidências, pelo mais significativas que possam ser consideradas, a nada mais que frutos da imaginação.

⁴ Que está para ser publicada em breve.

CIACT/SAD 09

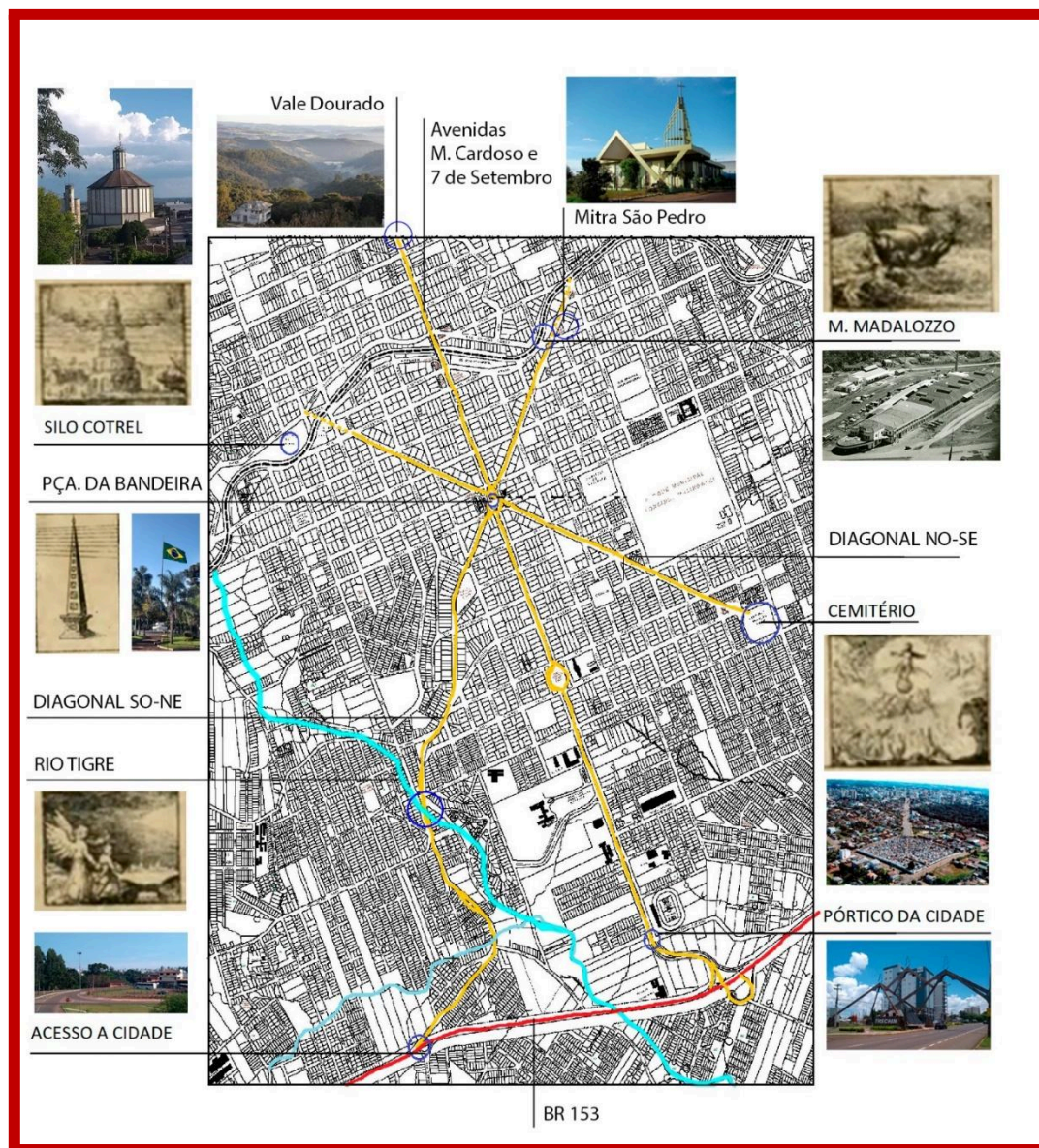


Figura 4 - Localização das coincidências no mapa de Erechim.

Fonte: Compilação do Autor.

Essa refutação é, todavia, uma possibilidade ainda mais interessante ao projeto AOM, pois, abrindo a imagem para além do diagrama, percebe-se que Fludd está tratando justamente desse fenômeno, o tal “olho da imaginação”, de modo que a refutação das coincidências

CIACT/SAD 09

significativas como sendo reais acaba por promover seu reencantamento. A relação entre o desenho de Fludd e a cidade de Erechim, conquanto objeto de ficção especulativa, é um exemplo prático de como um artefato pode ser extenso à mente que o examina, como um *trompe-l'oeil* que não trompa apenas com o órgão sensorial da visão, mas com a imaginação do observador. Mas, por fim, não seria essa a relação das cidades com as mentes que nelas se ocupam? Não seria esse o sentido de “habitar”, ou seja, o de ocupar um lugar mas, ao mesmo tempo, ser ocupado por ele (SARAMAGO, 2008)?

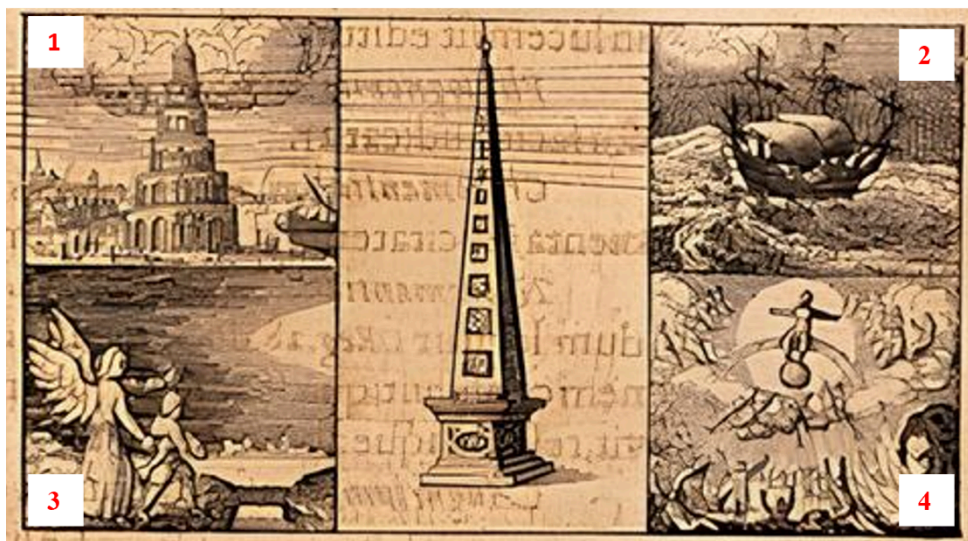
Essa compreensão exige uma certa transição de estados, ainda mais que “ocupar um lugar e ao mesmo tempo ser ocupado por ele” pode ocorrer a qualquer ente (não apenas mentes pensantes), sendo também uma superação da bifurcação sujeito-objeto. Assim como uma obra arquitetônica ocupa um lugar e ao mesmo tempo, porém, tudo o que a identifica depende de como esse lugar a ocupa, o mesmo ocorre com uma mente, um pensamento, ou um objeto qualquer, como bem expressou Duchamp através do *ready-made*. O mesmo sentido profundo estaria também na definição heideggeriana de “habitar, construir e pensar” (HEIDEGGER, 2018), mas aqui, estranhamente, se poderia até mesmo ver mais uma coincidência, ou quiçá algo mais, entre a “quadratura” do pensador alemão e o desenho de Fludd.

Basicamente, o desenho de Fludd mostra um sujeito olhando a frente, mas com sua imaginação voltada para um conjunto de quatro imagens sacras. Essas imagens têm em comum o tema da travessia, travessia ontológica (ou metafísica) se preferir: No caso da Torre de Babel, o atravessamento do zênite, no de Jonas e a Baleia, o espiráculo da baleia, no de Tobias e o Anjo, a ponte de acesso à cidade sagrada, e no Juízo Final, o umbral dos mortos. Curiosamente, no texto citado de Heidegger, “Construir, habitar e pensar”, há a proposição de uma quadratura, em linguagem poética, cujos termos podem ser correspondidos às imagens no selo de Fludd.

CIACT/SAD 09

1 Os mortais habitam à medida que acolhem o céu como céu. Habitam quando permitem ao sol e à lua a sua peregrinação, às estrelas a sua via, às estações dos anos as suas bênçãos e seu rigor, sem fazer da noite dia e nem do dia uma agitação açulada. (HEIDEGGER, 2018 [1954], p. 4).

2 Os mortais habitam à medida que salvam a terra, tomando-se a palavra salvar em seu antigo sentido, ainda usado por Lessing[]. Salvar não diz apenas erradicar um perigo. Significa, na verdade: deixar alguma coisa livre em seu próprio vigor. Salvar a terra é mais do que explorá-la ou esgotá-la. Salvar a terra não é assenhorar-se da terra e nem tampouco submeter-se à terra, o que constitui um passo quase imediato para a exploração ilimitada. (Idem).



3 Os mortais habitam à medida que aguardam os deuses como deuses. Esperando, oferecem-lhes o inesperado. Aguardam o aceno de sua chegada sem deixar de reconhecer os sinais de suas errâncias. Não fazem de si mesmos deuses e não cultuam ídolos. No infortúnio, aguardam a fortuna então retraída. (Ibidem).

4 Os mortais habitam à medida que conduzem seu próprio vigor, sendo capazes da morte como morte, fazendo uso dessa capacidade com vistas a uma boa morte. Conduzir os mortais ao vigor essencial da morte não significa, de modo algum, ter por meta a morte, entendida como o nada vazio; também não significa ofuscar o habitar através de um olhar rígido e cegamente obcecado pelo fim. (Ibidem).

Figura 5 - Coincidências com a quadratura de Martin Heidegger.
Fonte: Compilação do Autor.

CIACT/SAD 09

Mais do que afirmar uma relação de causa e efeito entre a cidade de Erechim (e Paris), o diagrama de Robert Fludd e o texto enigmático de Martin Heidegger, o presente trabalho está interessado no que se pode falar a partir da estranha correlação entre eles. Basicamente, a ideia é chamar a atenção para a crise de proporções ontológicas que se apresenta no devir histórico mais imediato, por meio de uma concatenação de eventos reais que não receia em ser vista mais próxima da ficção especulativa, a medida que integra referências filosóficas, místicas e tecnológicas. Também não se trata de mais uma profecia escatológica, porque nenhum dos elementos concatenados se assume como uma previsão. A interpretação proposta fala da cohabitação atemporal entre ser e mundo, tema que de todo modo se encontra num momento crítico para de algum modo ser debatido.

O que tem sido chamado de “alucinação digital”, a geração de conteúdos coesos pela sua livre associação em grandes modelos de linguagem, é o complemento perfeito para a ansiedade ambiental que os anúncios de mudança climática provocam. Uma espécie de pesadelo infantil, repleto de imagens incompreensíveis, parece se mover no interior do guarda-roupas dessa longa e agitada noite que se inicia. A bizarra associação simbólica que o projeto Arquitetura, Ontologia e Magia traz, na impossibilidade de ser refutada ou corroborada, conta uma história mais urgente que aquela a qual os historiadores facilmente desencantarão. Uma ficção especulativa sobre os limites entre o concreto e o imaginário, e ao tipo de transposição a que se deve estar disposto para que a própria história continue a ser contada.

REFERÊNCIAS

BOGOST, I. *Alien Phenomenology, or What It's Like to be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

BRUNO, G.R. Do positivismo ao ludismo: Arquitetura como processo educativo em Erechim (RS) In: AZEVEDO, G. A. N. (Org.). *Diálogos sobre arquitetura, cidade e infância: Territórios educativos em ação*. Rio de Janeiro: UFRJ/PROARQ, 2019.

CIACT/SAD 09

- FLUDD, R. *Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris metaphysica, physica atqve technica historia*. Oppenheim: Typis Hieronimi Galleri, 1617. Disponível em <<https://archive.org/details/utrusquecosmima02flud/page/n282>>. Acessado em 06 jan. 2020.
- HARMAM, G. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Washington: Zero Books, 2012.
- HEIDEGGER, M. (Trad. Victor Hugo de Oliveira Marques). Construir, Habitar, Pensar. In: Revista Multitemas, v. 23, n. 53, p. 275-294, jan./abr. 2018. Campo Grande: UCDB, 2018.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MEILLASSOUX, Q. *Após a finitude: Ensaio sobre a necessidade de contingência*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2022.
- SARAMAGO, L. *A topologia do ser: Lugar, espaço e linguagem no pensamento de Martin Heidegger*. São Paulo: Loyola, 2008.

Como citar este texto:

BRUNO, Guilherme R. Arquitetura, ontologia, magia. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 9, 2024, Belo Horizonte. *Anais do 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2024*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2024. ISSN: 2674-7847. p.1-13.