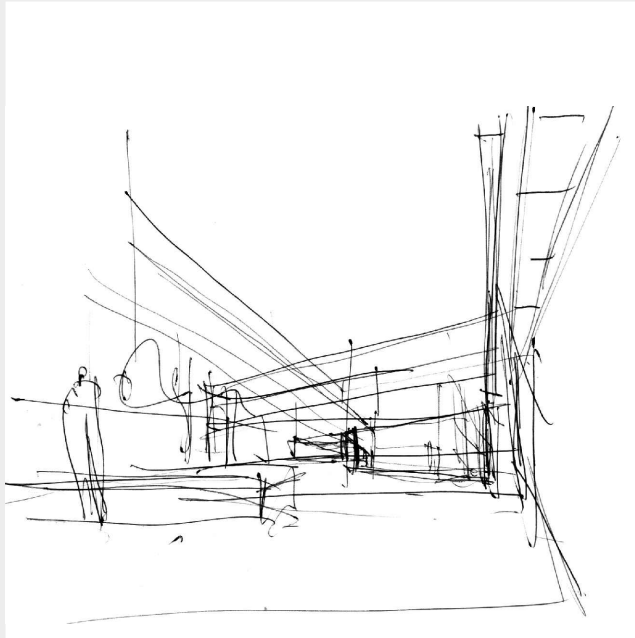


Jean Pierre Porcher
Habitar



Artigo Topos Atelier

07 . 2013

Habitar não é simplesmente ocupar um lugar. É, como o entendiam os filósofos antigos, um acto de virtude, uma aptidão, uma força. Habitar é ocupar o lugar, nele demorar-se, preenchê-lo de si próprio, de tal maneira que seja possível nele imprimir e transmitir a sua própria imagem e que da sua vivência possa nascer uma ética face à vida e às suas provações. Para habitar começaríamos por nos ocuparmos de nós mesmos no nosso meio, para de seguida poder estender essa ocupação, de nós mesmos alguns, aos outros.

Dar às pessoas a possibilidade de se ocuparem de si próprias, é em primeiro lugar estar atento a tudo o que poderia ter tendência a desviá-las delas próprias, a esteriotipar, a artificializar, a modelar a sua maneira de ser.

Como fabricantes de espaços, não pretendemos produzir modelos, nem tão pouco produzir símbolos. A perfeição geométrica e o feito construtivo surpreendem-nos momentaneamente mas acabam sempre por nos aborrecer. Também não pretendemos contar histórias, nem fabricar dessas imagens de sonho/realidade, objectos impossíveis de construir, que submergem os media de arquitecturas e produzem na realidade cenários de televisão ineptos ou irrisórios.

Pretendemos produzir espaços vividos, carregados de fenómenos tirados de experiências simples de bem estar. É forçoso constatar que estes espaços estão maioritariamente ligados a uma presença da natureza. Habitat/Mar - montanha - floresta - rio - campo - jardim e alguns raros meios urbanos, praças italianas, esplanadas parisienses, lugares com carácter, que têm um nome... Estes "bem estar" provados, pretendemos reinventá-los, revivê-los, fazer com que os outros deles tirem prazer. Mesmo se soubermos que aqueles a quem eles se destinam vivem e habitam culturalmente, historicamente, antropológicamente ou psicologicamente diferentemente de nós.

Como todo o arquitecto da nossa geração, a herança da arquitectura transmitiu-nos as ferramentas de formalização, que nos parecem mais que suficientes para jogar com o espaço e no espaço como julgamos melhor.

(Relações/dualidades - dentro/fora, aberto/fechado, novo/velho, longe/perto, interior/exterior, horizontal/vertical, etc...). O pintor Géricault pintava certos quadros, apenas com três cores. O ocre, o branco e o preto.

Com o objectivo e com as ferramentas precisamos de utilizar a matéria. A matéria é para nós a substância do lugar. Se este último não se encontra constituído, é preciso construí-lo com o projecto.

Em seguida, procuramos fazer com que o futuro habitante tome consciência dele próprio e do que o rodeia, confrontando-se com as forças de um lugar, com as massas em presença, quer estas sejam naturais quer sejam construídas. Procuraremos colocá-las em evidência - aqui a qualidade de matéria é essencial.

Se apenas o lugar revela o jogo das relações entre os elementos que o compõem e os seus fenómenos (património, geometria, dinâmica, equilíbrio, composição, predominância, luz, etc...), é também no lugar que o nosso corpo entra em cena e se orienta.

O projecto deverá alimentar-se da matéria destas relações e organizá-las permitindo a orientação do corpo e a sua possibilidade gestual ou de repouso.

O espaço deverá também acentuar e integrar os fenómenos naturais, fenómenos atmosféricos, luz específica, linhas de água, falhas geológicas, etc..., propor enquadramentos voluntários, avivar as tensões entre o interior e o exterior, revelar a vida temporal (evolutiva e variável) das micro e das macro paisagens organizando os pátios, recriando os climas ou perspectivas sobre o longínquo.

Pretendemos que o projecto multiplique as boas sensações,...acusticamente, termicamente, que este ofereça o prazer do tacto, que emane odores de materiais como a madeira, que misture o frémito de uma folhagem ao ranger de um soalho, que apresente detalhes refinados e paradoxalmente inesperados.

Finalmente, o espaço deverá ser/resultar suficientemente incompleto e reservar lugares de apropriação, possibilidades de adjunções, de modo a manter a força dos equilíbrios entre as coisas estáticas e permitir uma possível personalização dos espaços através de todos os objectos mutantes que permitem o seu uso. Ao diabo os decoradores mercadores de objectos anónimos!

O nosso objectivo é preparar o terreno para aqueles que vão ocupar a nossa arquitectura, dar-lhes a substância da matéria, deixar o campo livre para que possam reconstruir-se ou reencontrar-se através do contacto com acontecimentos genuínos ou coisas genuínas. Gostamos de abrir o jogo, dar corda ao despertador, cujo funcionamento foi suspenso pelo massacre planetário da poética dos lugares, pelas urbanizações insensatas e pela existência dos não-lugares onde ninguém se reencontra.

Gostamos da discricção, não ser demasiado presentes, fazer com que o objecto arquitectural possa praticamente desaparecer para que se afirme a nossa concepção da arquitectura.