



Oculum Ensaio

ISSN: 1519-7727

sbi.ne\_oculumensaios@puc-campinas.edu.br

Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Brasil

Moreira Carvalho, Nathália; Rose Duarte, Cristiane  
Arquitetura e luz na complex-cidade contemporânea: estudo de projeções recentes sob a teoria de  
Robert Venturi  
Oculum Ensaio, núm. 15, enero-junio, 2012, pp. 18-21  
Pontifícia Universidade Católica de Campinas  
Campinas, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=351732200002>

- ▶ Como citar este artigo
- ▶ Número completo
- ▶ Mais artigos
- ▶ Home da revista no Redalyc

re&alyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe , Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

**ARQUITETURA E LUZ NA COMPLEX-CIDADE CONTEMPORÂNEA: ESTUDO DE PROJETAÇÕES  
RECENTES SOB A TEORIA DE ROBERT VENTURI** | **Nathália Moreira Carvalho, Cristiane Rose Duarte**

Mestranda | Universidade Federal do Rio de Janeiro | Programa de  
Pós-Graduação em Arquitetura | Av. Pedro Calmon, 550, Sl. 433, Prédio da  
Reitoria, Ilha do Fundão, 21941-590, Rio de Janeiro, RJ, Brasil |  
Correspondência para/*Correspondence to:* N.M. CARVALHO | *E-mail:*  
*nathalia\_moreira@ymail.com*

Professora Doutora | Universidade Federal do Rio de Janeiro | Faculdade de  
Arquitetura e Urbanismo | Programa de Pós-Graduação em Arquitetura |  
Rio de Janeiro, RJ, Brasil

| Recebido em 29/3/2012 e aceito para publicação em 24/4/2012

# **ARQUITETURA E LUZ NA COMPLEX-CIDADE CONTEMPORÂNEA: ESTUDO DE PROJETAÇÕES RECENTES SOB A TEORIA DE ROBERT VENTURI**

## **INTRODUÇÃO**

Este artigo faz uma leitura da arquitetura e da iluminação na sociedade contemporânea, elaborada a partir da teoria e prática arquitetônica de Robert Venturi, propondo como foco de abordagem a análise da *luz-objeto*, de acordo com dois livros do arquiteto: *Complexidade e Contradição em Arquitetura* e *Aprendendo com Las Vegas*.

O termo *luz-objeto*, por vezes utilizado no texto, foi proposto para denominar o tipo de projeto lumínico-arquitetônico em que a luz é associada à matéria com o objetivo de “fluidificar” o espaço, ou seja, agregar a este características de mutabilidade, efemeridade e flexibilidade, e com isso possibilitar e estimular novos processos percepto-cognitivos no indivíduo em relação ao meio. Muito utilizada atualmente, essa solução projetual integra-se perfeitamente às características contemporâneas de transmissão veloz de informação, virtualização e interatividade.

A escolha da obra pós-moderna de Robert Venturi como guia teórico deste trabalho, apesar de inserida em outro contexto temporal, deu-se pela adequação aos métodos hoje utilizados na apreensão da arquitetura, principalmente aquela em que a luz se torna um elemento indissociável.

## **O COMPLEXO MUNDO DE ROBERT VENTURI**

Robert Venturi, arquiteto norte-americano nascido em 1925, formou-se na Universidade de Princeton em 1950, momento pós-guerra de críticas iniciadas contra o

Movimento Moderno. Voltada para um discurso complexo e contraditório, a teoria desse grande mestre apresentou, em contraposição à racionalidade simplista e linear moderna, uma série de defesas em prol do indivíduo e do meio no qual está inserido, por meio da utilização de elementos populares, simbólicos, comunicativos e contextualizados.

Em 1966 Venturi tem seu livro *Complexidade e Contradição em Arquitetura* publicado pelo Museu de Arte Moderna de Nova Iorque. Considerado um tratado de extrema importância na história da teoria de arquitetura, passa a representar uma ruptura com a “era moderna” e seu funcionalismo exacerbado. Partindo de exemplos históricos para demonstrar a riqueza de significados de formas eruditas, Venturi, em seu livro de conteúdo crítico, parte da premissa de que ambiguidade, hibridismo, contradição e complexidade são inerentes à arquitetura, condenando assim a prática modernista voltada para a simplificação, que propunha a exclusão de elementos ao invés da sobreposição, tida pelo autor como necessária frente à infinidade de itens que um programa do gênero impõe. Em sua frase “Menos é um tédio”, em contraposição à frase célebre de Mies van der Rohe “Menos é mais”, Robert Venturi vem coroar sua tese de multiplicidades paradoxais.

Prefiro os elementos híbridos aos “puros”, os comprometidos aos “limpos”, os distorcidos aos “retos”, os ambíguos aos “articulados”, os tergiversados que ao mesmo tempo são impessoais, aos chatos que ao mesmo tempo são “interessantes”, os convencionais aos “projetados”, os integradores aos “excludentes”, os redundantes aos simples, os reminiscentes que ao mesmo tempo são inovadores, os irregulares e equívocos aos diretos e claros. Defendo a vitalidade confusa frente à unidade transparente. Aceito a falta de lógica e proclamo a dualidade [...]. Prefiro “este e o outro” a “ou este ou o outro” [...]. Uma arquitetura válida evoca muitos níveis de significado e se centra em muitos pontos: seu espaço e seus elementos se leem e funcionam ao mesmo tempo de várias maneiras [...]. Mais não é menos (Venturi, 2004, p.22).

O arquiteto, cuja obra é um tanto heterogênea, utilizava-se da crítica fenomenológica, da Gestalt e da semiótica (apesar de em momento algum citar esse termo) para compor seu discurso. Propunha uma projetação voltada para a forma eclética inspirada na arquitetura barroca, maneirista, rococó e, principalmente, relacionada à arte *pop*, que exaltava o caos das grandes cidades.

A casa de sua mãe, Vanna Venturi, e a *Guild House* são exemplares materiais da teoria de Robert apresentados no livro. A primeira, de 1962, reúne dualidade de escalas e de relações de simetria, enquanto na segunda (1960-1963) o arquiteto opta por trabalhar uma solução funcional de planta e estrutura, porém utilizando elementos inusitados no exterior, como um letreiro e a antena de televisão pintada de dourado à moda *pop-art*.

Se nos anos 1960 Venturi se vê em defesa de uma projetação em que a tensão interior-fachada é o resultado de uma operação complexa, na década seguinte passa a defender uma nova concepção, voltada para o edifício comunicativo.

*Aprendendo com Las Vegas* está inserido nesse momento (1972). De linguagem descontraída, Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour apresentam em seu livro reflexões a respeito do símbolo e do significado, na arquitetura, da cultura de massa e do ato de “aprender com o existente”, como sugere o título. Pode-se dizer que *Aprendendo com Las Vegas* é uma continuação de *Complexidade e Contradição em Arquitetura*, porém com a importante participação multiculturalista de Denise, que direcionou e alinhou o pensamento dos autores para um mesmo ponto: Las Vegas (Venturini et al., 2003).

O livro foi dividido pelos autores em duas partes. A primeira, denominada “Uma significação para os estacionamentos A&P ou Aprendendo com Las Vegas” aborda a cidade em si e os temas relacionados a ela, como por exemplo, a arquitetura da persuasão e os estilos de Las Vegas. No segundo momento, intitulado “Arquitetura feia e banal, ou o abrigo decorado”; o destaque é para a crítica; nessa parte são trabalhadas as temáticas de interesse para o presente artigo, a saber: “O pato e galpão decorado” e a questão dos signos e símbolos.

Nesse contexto, a proposta deste estudo é analisar a projetação do binômio espaço-luz segundo parâmetros teóricos de Robert Venturi previamente determinados como mais pertinentes para tal atividade. As questões discutidas a seguir foram selecionadas baseando-se na situação do espaço contemporâneo, seja ele arquitetônico ou urbano, em que a *luz-objeto* se faz essencial como elemento de linguagem.

## AS BOLHAS E A FACHADA MIDIÁTICA

Provocativa e emblemática, a arquitetura “pato” trata de um edifício como objeto escultural, propondo-se a distorcer estrutura, programa e sistemas de espaço arquitetônicos em prol da forma como símbolo. Já a outra alternativa, o “galpão decorado”, pode ser considerada uma solução menos “heroica e original”, porém mais carregada de significação do que a primeira. Ela se apresenta através de um “abrigo” com aplicações decorativas. Trata de um edifício com programa, estrutura e sistema de espaços bem organizados, externamente ornamentado, como se a fachada fosse um mural ou um quadro de informações.

Venturi foi buscar a imagem do pato na obra de Peter Blake (*God's Own Junkyard. The Planned Deterioration of America's Landscape*, de 1964). A fotografia mostrava um enorme pato destinado a abrigar um *fast-food* especializado em aves, localizado à beira de uma rodovia em *Long Island*. Em oposição ao “pato”, o arquiteto dispõe o “abrigo decorado” como sendo uma construção funcional que se apresenta sob a forma de um cartaz publicitário instalado na cobertura, no terreno ou numa segunda fachada posta sobre a parede daquela principal (Lamers-Schütze, 2006).

Apesar de muito criticada, essa divisão classificatória da arquitetura em “pato” ou “galpão decorado” continua sendo ainda muito pertinente, principalmente em relação a determinado tipo de projeção contemporânea, em que comunicação, efemeridade e múltiplas interações compõem o partido arquitetônico. Por discutir, no presente ensaio, a veracidade com que são aplicadas até os dias de hoje as proposições venturianas, optou-se por renomear as classificações dos autores de *Aprendendo com Las Vegas*, utilizando-se os termos “bolhas” e “fachadas midiáticas” como releitura e aplicabilidade do previamente exposto.

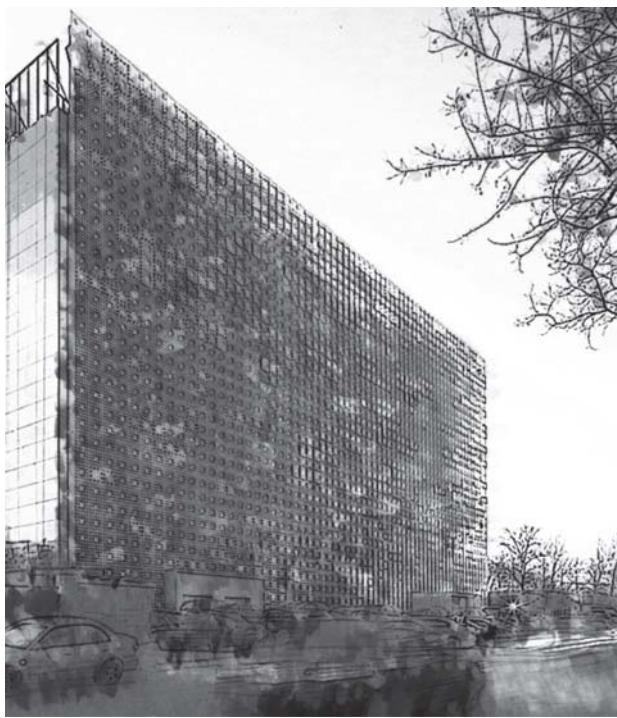
Cabe ressaltar que, frente à tecnologia disponível atualmente e à demanda comercial, a luz tem-se mostrado o elemento primordial para a execução da arquitetura simbólica e comunicativa, principalmente por, além de destacar a composição, servir de fonte programável, capaz de interagir com o meio, estando ainda em constante modificação. Sendo assim, e também por corresponder ao foco deste trabalho que se pauta no estudo da *luz-objeto*, foram escolhidos dois edifícios para serem analisados de acordo com a teoria de Venturi: o *National Aquatics Center*, chamado aqui de “Bolhas”, e o *Greenpix Media Wall*, apresentado como “fachada midiática”.

A escolha das duas obras deu-se, entre outros motivos, pelo fato de estarem ambas localizadas em Pequim, China, cidade que sediou os jogos olímpicos de 2008 e que, ao mesmo tempo que preserva sua história, busca ser lembrada por arquiteturas altamente inovadoras. Outra questão que motivou a escolha das edificações foi o fato de serem bastante conhecidas em todo o mundo, além de representarem o que vem sendo proposto arquitetonicamente como solução aos anseios da era da informação. A apresentação desses edifícios se propõe a servir também de *start* para outras pesquisas, principalmente voltadas para questões da realidade brasileira em relação ao espaço, à integração da luz com o mesmo e à tecnologia aplicada diante da realidade do País frente aos novos comprometimentos com competições esportivas mundiais.

O *National Aquatics Center* (Figura 1), conhecido como *Watercube*, é um centro nacional de natação datado de 2008. Sua forma foi baseada em bolhas como as encontradas no interior de uma piscina. Com um projeto de iluminação realizado em conjunto com o de arquitetura, o edifício de 80 mil m<sup>2</sup> de fachada recebeu, como meio de se destacar do conjunto urbano, mais de 440 mil *leds* capazes de proporcionar diversos efeitos de cor e movimento (Narboni *et al.*, 2009).

O *Greenpix Media Wall* (Figura 2), também de 2008, é um projeto que teve como concepção a transformação do edifício na maior e mais “ecologicamente correta” tela multimídia à base de *leds* do mundo. A fachada, capaz de mostrar imagens em movimento, possui quase 2 mil m<sup>2</sup> de área, sendo composta por placas de vidro com células que captam a energia solar e a transformam em energia elétrica para alimentação dos emissores de luz (Narboni *et al.*, 2009).

Da mesma forma como são caracterizadas e diferenciadas as tipologias propostas por Venturi, pode-se tratar as tipologias contemporâneas apresentadas — “bolha” e “fachada midiática”. Em relação à semiótica, pode-se dizer que a arquitetura tipo “bolha”,



**FIGURA 1** – National Aquatics Center. Pequim, 2009.  
Foto de Charlie Fong (Wikimedia Commons).

**Fonte:** <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso: 12 nov. 2011.

**FIGURA 2** – Greenpix Media Wall. Pequim, 2008.

**Fonte:** Arquivo pessoal.

ou como propõe Venturi, tipo “pato”, é expressiva e conotativa, enquanto aquela referente à “fachada midiática” ou ao “galpão decorado” pode ser entendida como significativa e denotativa. Historicamente, apresenta-se a primeira como revolucionária e não tradicional, e a segunda como evolucionista. Enfim, no plano fenomenológico, as “bolhas” podem ser analisadas como incomuns e relacionam-se com a unicidade, enquanto as “fachadas midiáticas” são comuns e podem se enquadrar no conceito antigo de tipologia. Apesar de essa caracterização parecer destacar sempre a forma “bolha” como a representação ideal do novo, tem-se que a segunda tipologia pode ser capaz de se “comunicar”, ou seja, de transmitir informações de maneira muito mais eficiente, isso porque não está presa a uma imagem simbólica, carregada de significados inerentes à forma.

## SIMBOLISMO E COMUNICAÇÃO

Uma das grandes críticas em relação ao Movimento Moderno, feita durante a década de sessenta, foi baseada na perda da capacidade simbólica e comunicativa da arquitetura pura e funcional daquele momento. Dentre os teóricos que fizeram parte da chamada “crítica semiológica dos anos sessenta” estão Maria Scalvini, Renato de Fusco, Umberto Eco, Christian Norberg-Schuluz, Vittorio Gregotti, George Collins e outros. Eles defendiam a natureza linguística e comunicativa do objeto arquitetônico em forma de textos publicados em livros e revistas da época. Entretanto, pode-se dizer que foi na América do Norte que a crítica se converteu em teoria, principalmente pela obra de Robert Venturi (Montaner, 2001).

O método da Semiótica vem sendo elaborado, desde o final do século XIX, a partir dos estudos do filósofo suíço Ferdinand de Saussure e do pesquisador norte-americano Charles Peirce. Cabe esclarecer que, enquanto Peirce utilizava o termo semiótica como ciência geral dos signos, Saussure propunha semiologia em relação à vida dos signos no seio da sociedade. Mesmo as duas ciências sendo referenciadas de formas diferentes (a primeira originada na confluência da lógica formal e da filosofia fenomenológica, e a segunda, mais próxima da linguística), ambas possuem o mesmo objetivo, que se pauta no estudo dos signos, das linguagens não verbais, das estruturas de suas mensagens e de seu efeito nas pessoas (Colin, 2010).

Apesar dos inúmeros estudos de Peirce e Saussure para construir uma teoria da significação, o primeiro conjunto de termos da semiótica surge de um dos discípulos de Peirce, Charles Morris. Este propunha a divisão da teoria dos signos em três níveis: a Pragmática, que trata das origens, usos e efeitos dos signos; a Semântica, que trata da significação dos signos; e a Sintática, que trata da combinação dos signos (Broadbent, 2008).

Saussure propõe então que o signo é composto de dois elementos: o significante, que comporta a representação material, e o significado, que trata do conceito ao qual a representação se refere. Desde então, esse conceito foi sendo desenvolvido por outros teóricos. Dois deles, Charles Kay Ogden e Ivor Armstrong Richards, reformularam a proposta de Saussure e incluíram um terceiro elemento, concebendo o signo como composto pelo símbolo (o que era chamado de significante por Saussure); pelo pensamento ou referência (denominado por Saussure de significado) e pelo referente, que é relativo à pessoa, objeto ou fato a que se refere (Broadbent, 2008).

Mesmo que os estudos dos signos na arquitetura se baseiem mais no modelo saussuriano do que no peirceano, este último merece atenção, por ser extremamente válido quanto à natureza do signo e sua utilização (símbolo/ícone/índice).

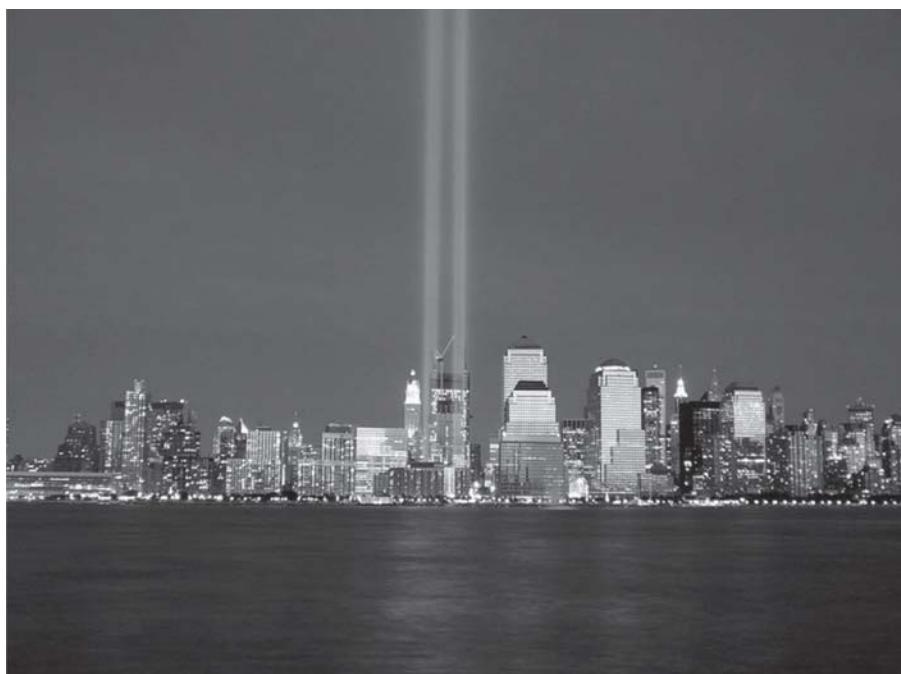
Para Peirce, ícone é um objeto que existe por si mesmo, mas que possui similaridades com outro objeto e por isso pode ser usado como elemento representante do outro; índice é um signo que corresponde a um objeto ou circunstância especial; e símbolo é um signo que carrega um significado genérico. Este último, o símbolo, possui uma propriedade que se assemelha muito ao signo de Saussure: um significante e um significado cuja

combinação deve ser aprendida. O mesmo discute Venturi ao relacionar o entendimento dos símbolos arquitetônicos com o contexto (Broadbent, 2008).

Em relação aos casos arquitetônicos, pode-se dizer que o edifício “bolha”, o *National Aquatics Center* (Figura 3), corresponde à definição de ícone, por “fazer lembrar” as bolhas de uma piscina. Em relação ao símbolo, pode-se citar como exemplo o projeto “Tributo de Luz” (Figura 4), uma instalação efêmera que compreendia dois fachos extremamente potentes de luz representando as torres gêmeas do *World Trade Center*, arruinadas em 11 de setembro de 2001 após ataques terroristas.



**FIGURA 3** – Bolhas do National Aquatics Center. Pequim, 2007. Foto de Hwangshuhui (Wikimedia Commons).  
**Fonte:** <<http://en.wikipedia.org>>. Acesso: 12 nov. 2011.



**FIGURA 4** – Tributo de Luz. Nova Iorque, 2005. Foto de Derek Jensen (Wikimedia Commons).  
**Fonte:** <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso: 5 nov. 2011.

De forma distinta, mas complementar à visão de Venturi, Baudrillard aborda a questão do símbolo como valor passível de ser atribuído ao objeto. No caso de Baudrillard, contudo, há um viés psicanalítico e uma base na tradição marxista, que utiliza a semiótica para compreender a realidade contemporânea. Contra as tradicionais medidas de “valor de uso”, Baudrillard enfatiza o valor simbólico dos objetos, percebendo a sociedade atual como uma sociedade da mídia, saturada de imagens e comunicação. Segundo ele, o real foi ultrapassado pelo virtual, da mesma forma como a imagem tem suplantado a realidade; então, propõe o conceito de “hiper-realidade” como um mundo de signos autorreferentes (Colin, 2010).

[...] essa arquitetura de estilos e signos é antiespacial; é uma arquitetura mais de comunicação do que de espaço; a comunicação domina o espaço como um elemento na arquitetura e na paisagem. Mas é para uma nova escala de paisagem. As associações filosóficas do velho ecletismo evocavam significados sutis e complexos para serem saboreados nos espaços dóceis de uma paisagem tradicional. A persuasão comercial do ecletismo de beira de estrada provoca um impacto audacioso no marco vasto e complexo de uma nova paisagem de grandes espaços, altas velocidades e programas complexos. Estilos e signos fazem conexões entre muitos elementos, bem distantes e vistos depressa. A mensagem é rasteiramente comercial; o contexto é basicamente novo (Venturi *et al.*, 2003, p.33).

Venturi sempre trabalhou o método em seus projetos, mesmo não fazendo uso dos termos semiótica ou semiologia. Percebe-se que significado, signos e símbolos se fazem presentes a todo o momento em seu discurso. Em *Aprendendo com Las Vegas*, dicotomias saussureanas como conotativo e denotativo aparecem em suas análises de comparação.

Dois conceitos importantes levantados por Venturi, Scott Brown e Izenour nesse mesmo livro relacionam-se também à abordagem do simbólico: o contexto e a monumentalidade.

Para os autores, a arquitetura não deve estar relacionada apenas com a expressão do próprio edifício, mas também com o contexto no qual ele está inserido. Segundo eles, o contexto, elemento dinâmico em sua essência, se constrói a partir de sucessivas práticas sociais, políticas, históricas e culturais, o que pode alterar absolutamente a significação de determinada obra ao descontextualizá-la, ressaltando que a harmonia no contexto pode estar ligada tanto ao contraste quanto à analogia.

O centro de Tokyo (Figura 5), por exemplo, revela a multiplicidade de signos e informações transmitidos ao mesmo tempo por “fachadas midiáticas” instaladas lado a lado num contexto formado por relações analógicas. No entanto, uma instalação (Figura 6) realizada no Parque Mowbray, Reino Unido, em que uma árvore luminosa é “plantada” em meio ao vazio, traz uma mensagem simbólica altamente expressiva, que pode ser percebida facilmente por estar harmonicamente em contraste com o entorno.

Levando em consideração o papel do contexto, conforme propõem Venturi, Izenour e Scott Brown, cabe aqui propor o exercício de se imaginar a permuta das arquite-



**FIGURA 5 – Arquitetura Interativa em Tóquio, 2006.**

Foto de Sérgio Perez (Wikimedia Commons).

**Fonte:** <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso: 12 nov. 2011.

**FIGURA 6 – Árvore Luminosa (SonUmbra). Nova Iorque, 2008.**

**Fonte:** Arquivo pessoal.



turas acima com os contextos opostos e então verificar como se dariam as leituras dos signos descontextualizados.

Quanto à monumentalidade, tem-se que a própria simbologia desta, antes relacionada a ordens políticas e religiosas e representada arquitetonicamente por elementos em grande escala, capazes de fazer do edifício um signo, hoje ela se vê associada ao “sistema de marcas”, materializada não por volumes e vãos fabulosos, mas prin-

cipalmente pela luz aliada à tecnologia em sua pluralidade de usos e significações, servindo de elemento ilusionista, fluidificando e diluindo os limites da arquitetura, despertando assim o interesse do indivíduo diante de uma realidade espacial cada vez mais híbrida e complexa.

A iluminação do cassino obtém uma nova monumentalidade para o espaço baixo. As fontes controladas de luz artificial e colorida no interior dos recintos escuros expandem e unificam o espaço ao obscurecer seus limites físicos. Não se está mais na piazza limitada, mas sob as luzes tremeluzentes da cidade à noite (Venturi *et al.*, 2003, p.61).

O monumental hoje não é mais o objeto inatingível, rígido e duradouro, e sim aquele capaz de significar movimento e de transcrever a arquitetura como elemento vivo por meio de interatividade, fluidez, efemeridade, capacidade de transmissão de informações e mutabilidade.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como propõe Venturi, muitos teóricos seguem a mesma linha de pensamento a respeito da complexidade inerente tanto à arquitetura quanto às cidades, valorizando assim as relações, os contatos e a vivacidade destas últimas. Jacobs (2000), por exemplo, defende que as cidades diversificadas, repletas de estímulos e atividades, com circulação constante de pessoas, ou seja, cidades vivas, são aquelas capazes de se regenerar, ao contrário das cidades monótonas, condenadas à própria destruição.

As cidades vivas têm uma estupenda capacidade natural de compreender, comunicar, planejar e inventar o que for necessário para enfrentar as dificuldades [...]. As cidades monótonas, inertes, contêm, na verdade, as sementes de sua própria destruição e um pouco mais. Mas as cidades vivas, diversificadas e intensas contêm as sementes de sua própria regeneração, com energia de sobra para os problemas e as necessidades de fora delas (Jacobs, 2000, p.498).

As atuais interferências arquitetônicas nas cidades têm-se mostrado aderidas (ou em processo de adesão) aos novos propósitos de simbiose espaço-homem, valendo-se de soluções voltadas para os signos e os símbolos, capazes de possibilitar interações múltiplas via comunicação. No entanto, como acima comentado, é necessário que o projetista tenha em mente o fator contextual como elemento básico para que o interagente seja capaz de apreender aquilo que percebe.

## REFERÊNCIAS

- BROADBENT, G. Um guia pessoal descomplicado da teoria dos signos na arquitetura. In: NESBITT, K. (Org.). *Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica 1965-1999*. 2.ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008. p.141-162.
- COLIN, S.V. *A poética das diferenças na obra de Robert Venturi e Denise Scott Brown*. 2000. Tese (Doutorado em Ciências da Arquitetura) — Programa de Pós-Graduação de Arquitetura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.
- JACOBS, J. *Morte e vida de grandes cidades*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- LAMERS-SCHÜTZE, P. (Coord.). *Téoria da arquitetura: do Renascimento até aos nossos dias*. Lisboa: Taschen GmbH, 2006.
- MONTANER, J.M. *Depois do movimento moderno: arquitetura da segunda metade do século XX*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- NARBONI, R.; BORRÀS, M.; COLLIN, C. (Coord.). *By night: arquitectura y luz*. Barcelona: Loft Publications, 2009.
- VENTURI, R. *Complexidade e contradição em arquitetura*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- VENTURI, R.; BROWN, D.; IZENOUR, S. *Aprendendo com Las Vegas*. São Paulo: Cosac Naif, 2003.

## RESUMO

O artigo propõe uma leitura da arquitetura contemporânea sob o olhar pós-moderno de Robert Venturi e suas defesas do espaço simbólico e comunicativo, presentes nas obras “Complexidade e Contradição em Arquitetura” e “Aprendendo com Las Vegas”. Para tal, estabelece-se um paralelo que envolve, além da arquitetura em si, a iluminação como elemento de destaque dos projetos recentes, ligando a teoria de Venturi às buscas atuais de efemeridade, comunicação e interatividade. Conclui-se que, mesmo associado a problemas de manipulação social, esse tipo de projetação simbólica e comunicativa e sua complexidade são indispensáveis para a vitalidade urbana.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação. Contemporaneidade. Robert Venturi. Simbolismo.

## ARCHITECTURE AND LIGHT ON CONTEMPORARY COMPLEXITY: RECENT DESIGNS BASED ON THE THEORY OF ROBERT VENTURI

### ABSTRACT

*The article proposes a reading of contemporary architecture from the postmodernist view of Robert Venturi and his defense of the symbolic and communicative space, in the works “Complexity and Contradiction in Architecture” and “Learning from Las Vegas”. To this end, a parallel was established which, in addition to architecture itself, involves lighting as an outstanding element of the recent projects, linking Venturi's theory to contemporary seeking of ephemerality, communication and interactivity. It was concluded that although associated with problems of social manipulation, this type of symbolic and communicative design and its complexity, are essential for urban vitality.*

**KEYWORDS:** Communication. Contemporaneity. Robert Venturi. Symbolism.