

CIDADE E COMPLEXIDADE: REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA DO PROJETO CONTEMPORÂNEO

CITY AND COMPLEXITY: REFLECTIONS ON THE PRACTICE OF CONTEMPORARY DESIGN

BRUNO MASSARA ROCHA

RESUMO

Este artigo aborda e discute o conceito de complexidade através análise de alguns projetos de intervenção urbana realizados por coletivos multidisciplinares espanhóis. Ele faz referência ao modo de trabalho deste conjunto renovado de iniciativas de projeto e ação urbana cuja postura mais flexível e articulada em redes traz inúmeras contribuições para se repensar questões fundamentais da prática projetual contemporânea. Tratar-se-á aqui de explicar e discutir algumas abordagens realizadas pelos coletivos, seu modo de atuação, princípios de projeto, desdobramentos de sua prática entre outros aspectos que contribuem para repensar a complexidade dos problemas urbanos atuais.

PALAVRAS-CHAVE: Cidade. Coletivos. Complexidade. Projeto.

ABSTRACT

This article approaches and discusses the concept of complexity using the analysis of examples of urban intervention projects from Spanish multidisciplinary groups. The paper analyses the design process of this renewed set of urban design initiatives and its flexible and articulated architectural posture. It brings innumerable contributions to rethink fundamental questions of contemporary design practice. We will explain and discuss concepts, tactics, principles of design, and other aspects that contribute to rethinking the complexity of the current urban problems.

KEYWORDS: City. Collectives. Complexity. Design.

INTRODUÇÃO: A COMPLEXIDADE COMO DESAFIO

A complexidade não é uma temática recente nos estudos projetuais. Inúmeras alterações estruturais nos paradigmas projetuais, surgidas principalmente a partir da segunda metade do século XX, instauraram uma rede de novas relações entre o projeto e o campo da arte, o conhecimento científico e tecnológico, as teorias da informação e dos sistemas e os estudos culturais. Tais relações trouxeram para o âmbito do projeto conceitos como a indeterminação, a ambiguidade e a contradição, compartilhados também por diversos outros campos do saber. Diante das implicações práticas e teóricas trazidas por estes



conceitos, Venturi afirmou não haver mais leis fixas na arquitetura (VENTURI, 2004). A complexidade irrompe na prática projetual de modo extremamente variado, através de novas relações simbólicas, novos valores e significados sociais, da demanda por articulações espaço-temporais mais dinâmicas, do reconhecimento do contexto local, de uma maior participação dos usuários no processo de concepção do projeto, e de um sem número de variáveis que reivindicavam atenção e resposta por parte dos arquitetos. Apesar da consequente exigência de uma revisão epistemológica e operacional da arquitetura, o campo projetual perpetuou, em termos gerais, uma herança de determinação hierárquica e de racionalismos que, segundo o próprio Venturi, revelam-se profundamente inadequados em qualquer momento de convulsão (VENTURINI, 2004). Quais seriam os elementos necessários para pôr em prática esta revisão no modo de pensar e agir da arquitetura? Como abordá-los e como operacionalizá-los em termos metodológicos e processuais? Não há respostas prontas para estas questões. No entanto, o objetivo é analisar exemplos práticos realizados por coletivos espanhóis que vêm tentando experimentalmente romper algumas destas barreiras.

Venturi lembra que não há regras fixas na arquitetura que possam ser recuperadas sem algum tipo de reflexão *a posteriori*. No entanto, é possível identificar um conjunto de manifestações contemporâneas que mostram possíveis caminhos a serem trilhados no sentido de articular com maior liberdade e espontaneidade a configuração mutante dos problemas de projeto. Estas manifestações compreendem um conjunto heterogêneo de estratégias de reflexão e ação governadas por princípios de organização mais flexíveis que têm como característica orientar, mas não determinar o modo como as variáveis projetuais são agenciadas. Pode-se dizer que estas estratégias são motivadas por um desejo de propor, de modo colateral, práticas renovadas de concepção e produção de estruturas artificiais com maior autonomia, liberdade, adaptabilidade e cooperação. Conscientes das limitações de um pensamento da determinação, estas práticas buscam, através de apropriações, interações e negociações, meios experimentais para lidar com problemas derivados da complexidade. Em uma sociedade refratária a princípios rígidos de controle e centralização de poder, a complexidade constitui uma parte integrante das formações discursivas encontradas nestas práticas, que, de acordo com as reflexões de David Harvey, buscam criar condições para que realidades radicalmente diferentes possam coexistir (HARVEY, 2006).

ESTABELECENDO NOVOS PARÂMETROS PARA CONTEXTOS DE COMPLEXIDADE

Uma questão central para a projeção contemporânea apontada tanto em Schumacher (2012) quanto em Fischer e Giaccardi (2004) é a imprevisibilidade dos problemas de projeto. Essa questão condiciona um posicionamento em que não se deve assumir que o processo de projeto possa ser integralmente pré-planejado (SCHUMACHER, 2012). Parte significativa dos problemas urbanos atuais são caracterizados pela extre-

ma complexidade de seus condicionantes. Estudos sobre a complexidade realizados por Schumacher (2012) revelam que tais problemas demandam posicionamentos diferenciados e abordagens cada vez mais específicas de projeto. O autor afirma que, para os problemas de complexidade, não há métodos prévios garantidos, nem critérios convencionalizados para decidir objetivamente soluções bem-sucedidas, tampouco pontos fixos de término no esforço de resolvê-los. Os projetos apresentados neste artigo revelam uma consciência emergente sobre os problemas complexos na arquitetura e no urbanismo, e configuram uma postura projetual mais flexível cujo caráter tático, remontando aos fundamentos conceituais de Certeau (2011), buscam oferecer um caminho possível de ação sobre estas complexas estruturas que são as cidades. Para Certeau o caráter tático ocupa o domínio das astúcias, que aproveita as ocasiões e delas depende, valendo-se da trampolinagem, dos golpes, da destreza, do risco, da transgressão e da improvisação. A tática é um conceito ligado ao imprevisto e articulado com o que o autor define como um tempo acidentado que se narra no discurso efetivo da cidade (CERTEAU, 2011).

Ao analisar os impactos da complexidade na sociedade e na cultura contemporânea, Costa (2010) detalha o modo como se vive um momento caracterizado pela falência das metanarrativas e pela descrença generalizada em visões unitaristas, redentoras e universalizantes. Contra toda uma tradição de determinismos, o pensamento contemporâneo advoga a favor da relativização, do reconhecimento das dualidades, do contexto, da identidade, do indivíduo e do comum. A seleção dos grupos que serão discutidos adiante configura um campo ainda em experimentação e carente de análises sobre suas atividades. No entanto, é possível adiantar que há neles sinais de um redirecionamento da prática projetual para novos rumos de adaptação, participação e organização frente a contextos de complexidade.

Problemas complexos são essencialmente únicos. De acordo com os estudos de Walter Reitman e Horst Rittel, ações de planejamento em complexos sistemas sociais frequentemente esbarram em situações-problema indomáveis, isto é, situações que desafiam esforços de delineamento de seus limites e de identificação de suas causas diretas (SCHUMACHER, 2012). Essas situações-problema são constituídas por uma rede aberta de relações que reúnem inúmeros outros problemas inter-relacionados, de tal forma que sua compreensão e formulação dependem diretamente do modo como se escolhe resolvê-los. Em vista da unicidade dos problemas complexos, a tática projetual demanda posicionamento análogo, centrado na unicidade de suas relações e possibilidades de resolução. A unicidade é uma condição que implica considerar uma aproximação particularizada frente aos problemas de projeto, abordando-os de forma essencialmente específica, localizada e individualizada. Ela se apresenta diametralmente contrária à universalização das soluções ou à padronização no próprio modo de encará-las. Um importante esclarecimento acerca da unicidade projetual é oferecido pela recente publicação “*Adhocism — the case for improvisation*” de Jencks e Silver (2013), trabalho extremamente original

que retrata um panorama divergente de modos de conceber e fabricar as coisas no campo da arte, da arquitetura, do design e nas práticas cotidianas. Inspirados pela expressão latina *ad hoc*, cujo significado é “para uma finalidade específica”, os autores explicam que, na arquitetura, sistemas *ad hoc* dizem respeito a soluções cujas características são: criar soluções entre sistemas existentes, reutilizar objetos que se encontram em estado de abandono, pôr em prática acoplamentos, ajustes e adaptações em infraestruturas degradadas, com desdobramentos nas mais diferentes escalas, desde objetos de uso cotidiano até intervenções urbanas (JENCKS & SILVER, 2013). Segundo eles, procedimentos característicos dos sistemas *ad hoc* podem ser encontrados, por exemplo, na apropriação de recursos, elementos e/ou informações que se encontram imediatamente disponíveis (JENCKS & SILVER, 2013). É possível dizer se tratar de um modo de se pensar e agir baseado na contingência, que busca oportunidades para produzir soluções em função da disponibilidade e acessibilidade de formas existentes.

Relações interessantes podem ser traçadas no campo da arquitetura e áreas afins ao comparar a unicidade implícita aos sistemas *ad hoc* e os princípios da complexidade. Tem-se como exemplo as grandes cidades brasileiras, e a enorme presença de infraestruturas em estado de obsolescência que elas abrigam, são elas portadoras de um dos sintomas mais característicos dos problemas de complexidade, a indeterminação. O que fazer com edifícios, viadutos, espaços industriais abandonados e residuais decorrentes de um processo histórico de crescimento rápido e desordenado? São inúmeros os condicionantes que se entrelaçam na configuração dos problemas por eles gerados: aspectos econômicos, políticos, históricos, culturais, todos eles reivindicando alternativas muitas vezes contraditórias ou incompatíveis umas com as outras. Métodos convencionais de projeto tendem a adotar uma postura do tipo *tabula rasa*, demolindo tudo aquilo que tenha perdido sua função original no intuito de estabelecer o novo. Para Morin (2011) esse é um exemplo de pensamento disjuntivo e simplificador, que tende a eliminar a imprecisão, a ambiguidade e a contradição nos fenômenos observados como estratégia para implementar uma suposta ordem homogeneizante.

Entretanto, como vem sendo colocado aqui, em situações de complexidade, nem sempre é possível determinar os limites daquilo que se quer resolver, ou eliminar os problemas sem medir os impactos e as consequências para o contexto em que eles se inserem. Ao contrário, é necessário em muitos casos elaborar uma estratégia específica baseada em agregar valor a uma determinada situação a partir de sua reprogramação, inserindo-a em novos ciclos de relações para, a partir daí, redirecioná-la a uma nova condição ou uma nova narrativa. Esse é o caso, por exemplo, do projeto *High Line* realizado na cidade de *New York* pelos arquitetos James Corner, Diller Scofidio & Renfro e Piet Oudolf entre 2005 e 2009, no qual uma linha de metrô desatualizada foi reutilizada para a criação de espaços de uso público a partir da adição de subsistemas acoplados tais como passarelas, calçamentos, bancos, equipamentos para iluminação, segurança e paisagismo. Jencks e

Silver (2013) analisam este projeto a partir de uma perspectiva processual denominada *tabula scripta*, ou seja, condição na qual o projeto incorpora as virtualidades de conexão, articulação e visibilidade do trajeto estabelecido pela velha linha de metrô como ponto de partida para a criação de outras possibilidades de uso específicas e integradas ao contexto urbano em que se insere. Em uma abordagem inversa, do tipo *tabula rasa*, as estruturas existentes do metrô seriam provavelmente demolidas, o território por elas ocupado sofreria um processo de alisamento funcional, posteriormente loteadas e finalmente seriam entregues ao mercado de incorporação.

Comparativamente, ambas as abordagens, *rasa* e *scripta*, são orientadas segundo objetivos projetuais específicos cuja intenção é tornar novamente o espaço obsoleto parte integrante da dinâmica da cidade e de seus habitantes. No entanto, há algumas diferenças no modo como se posicionam diante do problema de criação desse novo status ao espaço debilitado. Se o primeiro opera por um processo de composição formal, e busca conceber uma nova identidade para o lugar, em maior sincronia com o tempo e os valores atuais, o segundo age por um processo de síntese, rastreando formas e valores existentes, combinando-os com outras referências afins em uma lógica de montagem. Nesse sentido, há no primeiro uma intencionalidade guiada pelo desejo de sempre expandir o conjunto inicial de informações de suporte para solução do problema, trazendo novas referências, estilos, marcas e princípios de organização que acabam por encobrir e substituir o repertório original. Por outro lado, o processo por síntese busca preservar o repertório original de informações e referências iniciais existentes durante o maior tempo possível na elaboração de uma possível solução, avaliando sucessivas possibilidades de combinação e arranjo entre elas. Somente então são trazidas novas informações para realçar e fortalecer os elos criados.

A unicidade presente em um processo de projeto orientado por síntese de informações se encontra na especificidade de cada contexto e de cada referência que o compõe. Contextos de complexidade são únicos, seus condicionantes e suas relações não se repetem da mesma forma nem com a mesma intensidade. É um processo que não se sustenta sobre idealismos e normatividades, mas pela reorganização customizada de todo o repertório preexistente visando um tipo específico de solução coerente com a realidade do problema.

A CIDADE COMO CAMPO DE AÇÃO EXPERIMENTAL

Existem hoje, em especial na Espanha, um conjunto de coletivos de discussão e intervenção urbana que vem ganhando relevância para o pensamento e a prática da arquitetura em função do modo original e como se colocam diante dos inúmeros problemas das grandes cidades. Esses grupos incorporam em grande medida um tipo de abordagem de intervenção baseada na síntese específica de informações e referências locais, aproveitando das contingências e potencialidades dos lugares como motores para sua renovação no

contexto urbano. Acredita-se haver nestes grupos um grande campo de discussão sobre a natureza dos problemas de arquitetura contemporâneos, o papel dos arquitetos frente a esses problemas, incluindo a natureza do seu trabalho, e o modo como a prática da arquitetura pode ser organizada, gerenciada e agenciada em termos processuais e metodológicos. Parece claro que novas linhas de ação sobre a complexidade dos problemas urbanos atuais podem ser delineadas a partir de uma análise crítica destes coletivos.

Cabe inicialmente destacar a pluralidade na constituição dos coletivos: são formados por diferentes profissionais das áreas de projeto, coletivos de arte, empreendedores autônomos, laboratórios e grupos de pesquisa, estudantes, ativistas, membros de associações de bairro e membros de órgãos do poder público. Uma pesquisa mais aprofundada em plataformas digitais comumente utilizadas pelos grupos como *Arquitecturas Colectivas*¹ revela dados interessantes sobre sua híbrida identidade: são arquitetos-urbanistas, programadores, historiadores, economistas, sociólogos, antropólogos, advogados, designers gráficos, designers de interiores, ilustradores, artistas plásticos e fotógrafos. Apesar da distinta formação dos membros, eles compartilham um desejo por uma maior autonomia no enfrentamento de problemas relacionados aos seus espaços de uso cotidiano. Esse tipo de posicionamento revela um olhar crítico sobre os modelos genéricos e normativos de projeto que retratam o ideal de uma arquitetura resumida em objetos edificados, icônicos e atemporais, e dentro da qual acredita-se ter total controle sobre suas formas de uso e ocupação. Contrários a essa abordagem, os coletivos espanhóis concentram suas ações nas especificidades de cada lugar, e isso inclui uma participação ativa dos usuários e da comunidade no sentido não apenas de sua idealização mas também manutenção, gestão e programação. Há assim, um esforço pela construção de uma rede de relações sociais que permeia e se faz presente durante todo o processo. Através de intervenções diretamente articuladas com os contextos locais e de uso público e coletivo, os coletivos recorrem ao conceito de ativação espacial como um instrumento tático que demanda pouco investimento em termos físicos mas grande atenção na programação das atividades e eventos. Ou seja, há um foco maior na configuração e gestão do tempo do que nos aspectos especificamente espaciais. Neste último, o processo recorre às potencialidades e possibilidades que são oferecidas em termos físicos por cada contexto.

Dentre alguns dos mais atuantes coletivos podem ser destacados: *Arquitectura se Mueve*, *Basurama*, *Obsoletos*, *Pez Estudio*, *Zoohaus*, *GRRR* e *Ergosfera*. O coletivo espanhol *Pez Estudio* tem como campo de atuação as cidades de Madrid e Bilbao. Ele pode ser definido como uma célula criativa multidisciplinar cuja prática apresenta significativa correspondência com a de outros coletivos e pode ser utilizada como referência para os demais. Sua forma de atuação incorpora em grande parte um tipo de abordagem afim com o conceito de pesquisa-ação, que pode ser entendido como um processo cíclico no qual se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela (TRIPP, 2005). O conceito de pesquisa-ação implica em um processo de

forte caráter experimental, participativo e colaborativo, que é progressivamente aprimorado ao longo do tempo e evolui a cada ciclo ou experiência realizada. O projeto *Agrococina* ilustra esse tipo de abordagem. Ele teve como objetivo criar um suporte físico mínimo e temporário para a implementação uma infraestrutura de cozinha de código aberto destinada a espaços exteriores. Seis protótipos foram elaborados: (a) módulos de preparo, que compreende um forno solar de biomassa, (b) módulo de captação de energia, que utiliza painéis fotovoltaicos para produzir energia elétrica, (c) módulo de abastecimento de água, dotado de pia e reservatório, (d) módulos para sentar, descansar e relaxar, (e) módulos para comer e (f) módulos de interação social. A etapa de construção dos módulos procurou manter as restrições no uso de materiais locais pelo maior tempo possível, utilizando materiais reaproveitados de madeira, *pallets*, conferindo assim uma dinâmica operativa de caráter *ad hoc*.

Mais do que elaborar e construir tais *mobiles* programáticos, a proposta foi orientada tendo como objetivo principal agenciar a reativação de espaços públicos subutilizados contando para isso com a participação dos cidadãos na reformulação de seus próprios espaços de vizinhança. O agenciamento do projeto, que inclui a articulação com comunidades locais, a gestão do espaço e dos equipamentos, a documentação e divulgação de todo o processo, a articulação com outros coletivos no desenvolvimento de outros sistemas acoplados, é um processo complexo e descentralizado cujas atribuições extrapolam o domínio arquitetural e transbordam para outros campos do saber como o da gestão, da economia, da ecologia e das artes. Em termos gerais, é uma iniciativa que explora princípios e técnicas ecológicas, investigando novos modos de vida, novas tecnologias, novas formas de uso dos espaços públicos e de construção de relações sociais. O crescimento deste tipo de prática nas cidades atuais, mesmo fora da Espanha, é indicativo de sua atualidade e de uma tendência de ação autônoma sobre os espaços coletivos por parte dos próprios usuários. A recorrência desse tipo de ação projetual por emergência criativa não produziu ainda nenhum tipo de metodologia específica embora já existam estudos significativos sobre ela realizados por Doucet e Cupers (2009), Lash (2009) e Awan *et al.* (2011). Os autores se referem principalmente à terminologia do agenciamento espacial que, em termos gerais, compreende mais do que apenas um modo de agir, mas um campo ampliado de práticas, críticas e reflexões orientadas para a valorização do papel social, dialógico e transformador da arquitetura (ROCHA, 2015). Por serem ainda essencialmente experimentais, incorporam o aprendizado pela prática que caracteriza os processos de pesquisa-ação. Buscam, acima de tudo, desenvolver uma consciência e uma mobilização voltada para a ação (SANOFF, 2007).

Seguindo caminhos afins aos trilhados pelo coletivo *Pez Estudio*, o coletivo *Basurama* também recorre à experimentação criativa como mecanismo de transformação da realidade urbana local. Nos termos do próprio coletivo, seus interesses são governados tanto pela construção de possibilidades quanto pela construção de materialidades

(BASURAMA, 2012). Um de seus projetos mais significativos intitula-se “Rus — *Residuos Urbanos Sólidos*” e compreende uma série de projetos pontuais encadeados e voltados para a ativação de espaços públicos degradados. Realizado em diferentes metrópoles do mundo como Cairo, Buenos Aires, Quito, La Paz e Santo Domingo, o projeto *Rus* se apresenta com três eixos fundamentais: (a) gerador de uma rede de colaboradores locais; (b) uso e gestão do lixo como material de trabalho; (c) ativador de espaços públicos (BASURAMA, 2012). São ações de caráter experimental, únicas, que tentam fugir de um discurso linear de revitalização em direção à ideia de criação de novas narrativas urbanas. O conceito de narrativa sugere a criação de uma linguagem comum entre moradores, trabalhadores, ambulantes, artistas locais, empresas de reciclagem, arquitetos, designers, membros do poder público, estudantes, entre outros. Também sugere um desejo de refletir possibilidades de exercício da vida coletiva no uso da cidade como apropriações de equipamentos, espaços e serviços públicos. No entanto, parece que o grupo de ambições maiores, e se coloca da seguinte forma.

O que inicialmente pode ser considerada uma estratégia de sobrevivência em um contexto mais agressivo e de falta de recursos acaba se convertendo em um fator de compromisso e capacidade de transformação de uma realidade muito maior (BASURAMA, 2011, p.187, tradução minha)².

A ideia de reutilizar recursos locais descartados se repete no projeto *Autobarrios*, também idealizado por *Basurama*, e dá continuidade ao olhar mais atento sobre o contexto, visão esta que diverge, em termos gerais, do macroplanejamento urbano praticado principalmente por órgãos públicos nas obras urbanas. *Autobarrios* é um projeto realizado no bairro de San Cristobal de Los Angeles em Madrid e seu objetivo é, ao contrário da construção de novos viadutos, a ocupação de um viaduto existente. A proposta considera reinventar a função ou uso do lugar, construir um espaço urbano sugestivo e elaborar um espaço vivo e de usos ativos (BASURAMA, 2012). Aparte a enorme tarefa de cumprir todas essas considerações, o processo incorpora uma análise dos agentes locais disponíveis, traça um perfil da comunidade e moradores, pesquisa espaços potenciais e programa seu envolvimento. Aspectos relacionais são ressaltados no processo e, para coordenar os arranjos entre colaboradores, o projeto foca na criação de redes. A configuração destas redes precisa ser suficientemente aberta para acomodar diferentes arranjos ao longo do projeto, desde sua concepção até a sua implementação e a gestão futura. Como o próprio nome sugere, *Autobarrios* é uma proposta de produção autônoma de ambiências urbanas que implica em um primeiro momento agenciamento por parte dos coletivos e em seguida uma transferência gestonária para demais membros da rede. Estão incluídas as atividades de revitalização de superfícies com a colaboração da Prefeitura de Madrid, construção de mobiliário urbano em parceria com o Instituto Francês de Madrid e outras empresas

privadas, projetos de acessibilidade, conexões elétricas, *wifi*, dentre outros complementos como sinalização e segurança. Sua última etapa é a mais importante para uma análise metodológica e processual da arquitetura atual: gestão e ativação. Afirmam que o espaço público se constrói mediante uma produção social e cultural, mantendo o lugar vivo e em constante evolução (BASURAMA, 2012). Há uma expectativa de que o projeto possa gerar um campo de interesses entre jovens, vizinhos e gestores culturais para facilitar a experiência social e educativa do espaço ativado.

Muitos desses projetos são postos em prática como iniciativas para suprir a morosidade de grandes obras públicas de requalificação. Este também é o caso do projeto “*El Campo de Cebada*”. Sua etapa inicial também é realçada pela formação de uma rede de coletivos, dentre eles: Basurama, Zuloark, *Paisaje Transversal*, PKMN, *Todo por la Praxis* e *Taller de Casqueria*. Frente à inércia do macroplanejamento, “*El Campo de Cebada*” tornou-se uma iniciativa de caráter ascendente agenciada pelos coletivos em uma área vazia de 5.500m² localizada no *Distrito Centro* da cidade de Madrid. O interesse por este espaço central da cidade se deve à proximidade com as áreas de uso diário da população para moradia, trabalho e lazer, tornando uma forma experimental de urbanismo cotidiano (CHASE *et al.*, 1999). Nesse projeto os autores utilizam o princípio de criação de cidadania ativa e diálogo social (EL CAMPO..., 2012), que compreendem práticas tais como: ócio não consumista, lazer para jovens, criação de equipamentos de suporte a atividades culturais, práticas esportivas, artísticas, dentre outras que dialoguem com a valorização e a promoção do cotidiano. A execução do projeto é também um aprendizado para os envolvidos. As pessoas podem aprender a construir equipamentos com arquitetos, gerenciar fundos, promover eventos, trocar produtos e objetos, fazer apresentações de arte, plantar e, mais importante, conviver. “*El campo de cebada*” é um campo de experimentações, um espaço catalizador, espontaneamente criado como uma grande performance de improvisação em grupo. Sua escala próxima ao cotidiano dá abertura para a manifestação das identidades locais e permite expor o potencial e a iniciativa dos usuários como os reais arquitetos do lugar.

POR UMA PRÁTICA COLETIVA NA ARQUITETURA

Um exame dos métodos de trabalho utilizados pelos coletivos espanhóis permite identificar importantes contribuições para o campo de ação dos arquitetos de hoje. Mazón (2003) destaca, fundamentalmente, a horizontalidade no modelo de organizações não governamentais adotado por muitos coletivos. Eles são responsáveis pela condução do processo de negociação com a municipalidade, com as empresas e demais envolvidos e reconhecem que eles são, de fato, os elementos mais importantes para a viabilidade e longevidade do projeto. Visto sob a perspectiva de uma Organização Não-Governamental (ONG), o exercício da arquitetura evolui para um nível organizacional que requer envolvimento mais amplo com os domínios temporais do problema de projeto. Esse fato o

diferencia da exclusiva concepção técnica, formal e objetual que ocorre em um grande número dos escritórios. O domínio temporal do projeto está articulado a aspectos voláteis da arquitetura como, por exemplo, o projeto das redes de colaboradores, dos mecanismos de financiamento, do processo de gestão da obra, da difusão das informações e do compartilhamento dos resultados. O modelo tradicional do arquiteto-criador-de-formas encontra muitas limitações frente a toda complexidade dos problemas presentes em determinada realidade. Um posicionamento tático é fundamental para pensar e agir sobre a pluralidade nos modos de organização contemporâneos e, como lembra Certeau (2011), planejar é saber e poder articular. Em uma de suas críticas ele afirma que

[...] o espaço geométrico dos urbanistas e dos arquitetos parece valer como sentido próprio construído pelos gramáticos e pelo linguistas visando dispor de um nível normal e normativo ao qual se podem referir os desvios e variações do 'figurado'; é apenas uma ficção produzida por um uso também particular (CERTEAU, 2011, p.169).

No entanto, ao contrário de uma lógica de criação particular, processos criativos baseados no compartilhamento de informações e na inteligência de coletiva vêm se revelando instrumentos poderosos de transformação da realidade em muitas comunidades. Os projetos descritos aqui ensaiam uma aplicação experimental destes processos de maneiras individualizadas, testando arranjos entre cada um dos atores envolvidos e suas competências e singularidades. É uma atividade que requer capacidade de coordenação e também improvisação, ou seja, há uma demanda pela criação de variações, combinações e recombinações em um esquema razoavelmente aberto que evolui e ganha significado ao longo de sua própria construção. O projeto é um itinerário.

Uma leitura sobre o caminho que vem sendo forjado por estas novas formações projetuais descobre que quanto maior o grau de complexidade de um projeto, menor o nível de predeterminações que ele se ancora. O projeto assume uma progressiva condição sistêmica caracterizada por um tipo de arranjo cuja ênfase encontra-se no intercâmbio, na troca e, conseqüentemente, em sua reconfiguração constante.

Todas essas considerações levam a refletir sobre a possibilidade de um cenário de revisão epistemológica da disciplina arquitetônica. O tipo de inteligência de projeto necessária para atuar em contextos complexos, com autonomia, coerência e coletivamente é de uma outra ordem para a qual ainda não se dispõe de total clareza. O processo criativo contemporâneo é inegavelmente influenciado pelas redes de informação e pela capacidade de colocar as coisas em interação. A troca de experiências é o aprendizado evolutivo são fundamentais. Agir de modo coletivo parece ser um importante passo.

NOTAS

1. Ver <<http://www.arquiteturascolectivas.net>>.
2. “Lo que inicialmente se puede considerar una estrategia de supervivencia en un contexto más agresivo y falta de recursos, se acaba convirtiendo en un factor de compromiso y capacidad de transformación de la realidad mucho mayor” (BASURAMA, 2011, p.187).

REFERÊNCIAS

- AWAN, N. *et al.* *Spatial agency: Other ways of doing architecture*. New York: Routledge, 2011.
- BASURAMA. Formatos híbridos: creadores latinoamericanos. In: BASURAMA (Ed.). *RUS: Resíduos urbanos sólidos. Basura y espacio público en Latinoamérica*. Madrid: Delirio, 2011. p.184-187.
- BASURAMA. *RUS: Proyecto residuos urbanos sólidos. Arquitectura Viva*, n.145, p.62-65, 2012. (Colectivos Españoles).
- CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2011. p.169.
- CHASE, J. *et al.* *Everyday urbanism*. New York: Monacelli Press, 1999.
- COSTA, C.Z. *Além das formas: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura*. São Paulo: Annablume, 2010.
- DOUCET, I.; CUPERS, K. Agency in architecture: Reframing criticality in theory and practice. *Footprint: Delft School of Design Journal*, n.4, p.1-6, 2009.
- EL CAMPO DE CEBADA. Gestión vecinal de la plaza de la Cebada, Madrid. *Arquitectura Viva*, n.45, p.52-55, 2012.
- FISCHER, G.; GIACCARDI, E. Meta-design: A framework for the future of end-user development. In: LIEBERMAN, H.; PATERNÒ, F.; WULF, V. (Ed.). *End user development: empowering people to flexibly employ advanced information and communication technology*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher, 2004. p. 427-447.
- HARVEY, D. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 2006.
- JENCKS, C.; SILVER, N. *Adhocism: The case for improvisation*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- LASH, S. *et al.* Agency and architecture: How to be critical? *Footprint: Delft Architecture Theory Journal*, n.4, p.7-19, 2009.
- MAZÓN, P.R. *Basurama: A framework for designing collectively with waste*. 2003. Available from: <http://basurama.org/wp-content/uploads/2013/04/130325_Pablo-Rey-Mazon_Basurama-a-framework-for-designing-collectively-with-waste_p.pdf>. Cited: Dec. 19, 2017.
- MORIN, E. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- ROCHA, B. *Complexidade e improvisação em arquitetura*. 2015. 256 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) — Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.
- SANOFF, H. Special issue on participatory design. *Design Studies*, v.28, n.3, p.213-215, 217
- SCHUMACHER, P. *The autopoiesis of architecture: A new agenda for architecture*. Chichester: John Wiley and Sons, 2012. v.2.
- TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Revista Educação e Pesquisa*, v.31, n.3, p.443-466, 2005.
- VENTURI, R. *Complexidade e contradição em arquitetura*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

Recebido em
5/2/2016,
reapresentado
em 25/9/2017
e aprovado em
21/10/2017.

BRUNO MASSARA ROCHA | ORCID iD: 0000-0002-9647-5005 | Universidade Federal do Espírito Santo | Departamento de Arquitetura e Urbanismo | Av. Fernando Ferrari, 514, Goiabeiras, 29075-710, Vitória, ES, Brasil | *E-mail*: <bmassara@gmail.com>.

Como citar este artigo/How to cite this article

ROCHA, B.M. Cidade e complexidade: reflexões sobre a prática do projeto contemporâneo. *Oculum Ensaios*, v.15, n.1, p.87-98, 2018. <https://doi.org/10.24220/2318-0919v15n1a3422>