

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Arquitetura
Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo

Larissa Guimarães Reis

PRÁTICA DE ARQUITETURA: desvio do produto para o processo

Belo Horizonte
2022

Larissa Guimarães Reis

PRÁTICA DE ARQUITETURA: desvio do produto para o processo

Versão final

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Maurício José Laguardia
Campomori

Belo Horizonte
2022

FICHA CATALOGRÁFICA

R375p Reis, Larissa Guimarães.
Prática de arquitetura [manuscrito] : desvio do produto para o processo / Larissa Guimarães Reis. - 2022.
155 f. : il.

Orientador: Maurício José Laguardia Campomori.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura.

1. Arquitetura - Teses. 2. Projeto arquitetônico - Teses. 3. Prática de ensino - Teses. 4. Arquitetura - Processo decisório - Teses. I. Campomori, Maurício José Laguardia. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Arquitetura. III. Título.

CDD 720.28



FOLHA DE APROVAÇÃO

Prática de arquitetura: desvio do produto para o processo

LARISSA GUIMARÃES REIS

Dissertação submetida à Comissão Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Escola de Arquitetura da UFMG como requisito para obtenção do grau de Mestre em Arquitetura e Urbanismo, área de concentração: Teoria, produção e experiência do espaço.

Aprovada em 24 de outubro de 2022, pela Comissão constituída pelos membros:

Assinado de forma digital por
Mauricio Jose Laguardia
Campomori:60978015649
Dados: 2022.10.24 14:45:24 -03'00'

Prof. Dr. Mauricio José Laguardia Campomori – Orientador
EA-UFMG

Ana Paula Baltazar
dos
Santos:76107361634

Assinado de forma digital por
Ana Paula Baltazar dos
Santos:76107361634
Dados: 2022.11.04 11:47:32
-03'00'

Profa. Dra. Ana Paula Baltazar dos Santos
EA-UFMG

Documento assinado digitalmente



IAZANA GUIZZO
Data: 03/11/2022 12:40:29-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Profa. Dra. Iazana Guizzo
FAU-UFRJ

Documento assinado digitalmente



LIZA MARIA SOUZA DE ANDRADE
Data: 25/10/2022 09:32:03-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Profa. Dra. Liza Maria Souza de Andrade
FAU-UnB

Belo Horizonte, 24 de outubro de 2022.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

Agradecimentos

À minha família, o apoio de vocês foi fundamental, desde a entrada no mestrado e durante todo esse processo. À minha mãe Leide, meu pai do coração Beto, Nina e Vítor.

Ao meu pai Aécio, Edi, Lorena e Luna.

Ao meu querido Thiago pela presença, carinho e incentivo sempre.

À minha grande amiga Ana Pitzer, por ser minha parceira da prática e irmã da vida.

Obrigada por estar comigo todos os dias nessa trajetória.

Ao meu outro irmão, Marllon, por tudo durante todo esse tempo, por ser alegria nos dias difíceis.

Ao Rod, Amanda, Erica e Diego pela companhia, força e momentos sempre ótimos juntos.

Aos amigos mestrados André, Alice, Lara, Emídio e Bela, pelas trocas e compartilhamentos.

Às amigas Camila, Ana Lacerda, Manô, e Patrícia por estarem presentes mesmo estando longe.

À Cristiana, minha psicóloga, seu apoio foi fundamental para minha entrada no mestrado.

À Karla e família, pelo incentivo e pelo carinho de sempre.

À Capes-UFMG por ter me concedido uma bolsa de estudos. Aos funcionários da biblioteca da EA-UFMG, em especial à Ju, pela recepção carinhosa todo dia de manhã.

Aos clientes do “ô de casa!”, pela confiança e disponibilidade.

Às professoras Ana Baltazar e Renata, e aos professores Adriano e Cabral, pelas contribuições na minha trajetória e por compartilharem outras maneiras de fazer e pensar a arquitetura.

Ao meu orientador Maurício, por ter sido uma das melhores surpresas que o mestrado me trouxe. Obrigada pela orientação tão generosa, por ter me mostrado que quase nada na vida é uma certeza absoluta e que o mestrado, também, é um processo.

E nesse momento que estamos vivendo, é muito importante retomar os re-positivos, não apenas o re-negativo. É urgente retomar, reconectar, reencantar, porque é o reencantamento que move a esperança e a estrutura da vida, mas principalmente o *ressentimentar*.

(Célia Xacriabá, 2020, p.96)

Resumo

Esta dissertação apresenta uma proposta de prática de arquitetura alternativa. A partir de uma análise crítica sobre a maneira convencional de projetar, predominantemente focada no produto e sem o envolvimento dos moradores, essa pesquisa traz a possibilidade de pensar e praticar o projeto como um processo, algo que para além de viável apresenta vantagens. Para discutir a necessidade de pensar e experimentar outras maneiras de projetar é feita uma reflexão sobre os impactos da nossa prática sobre o planeta e o ensino de projeto é abordado a partir de uma perspectiva decolonial como um momento crucial para repensar, experimentar e inventar outros modos de fazer. A partir da experimentação de dois métodos de projeto, o primeiro proposto pelo arquiteto argentino Rodolfo Livingston e o segundo desenvolvido pelos professores da Escola de Arquitetura (EA-UFMG) Adriano Matos Corrêa e José dos Santos Cabral Filho, no escritório Céu do Terceiro Mundo, proponho um processo de projeto que tem como principal objetivo a participação ativa das pessoas que moram ou usam o espaço como protagonistas. Assim, é feita a sistematização desse método, co-desenvolvido a partir do meu trabalho de conclusão de curso (EA-UFMG, 2019), destacando o que está por trás das estratégias e criando possibilidades para que outras pessoas possam reformular a partir do seu próprio repertório.

Palavras-chave: prática de arquitetura, projeto-produto, processo, ensino

Abstract

This dissertation presents a proposal for an alternative architecture practice. From a critical analysis of the conventional way of designing, predominantly focused on the product and without the involvement of the residents, this research brings the possibility of thinking and practicing the project as a process, something that, in addition to being viable, has advantages. To discuss the need of thinking and experimenting with other ways of designing, a reflection is made on the impacts of our practice on the planet and the teaching of design is approached from a decolonial perspective as a crucial moment to rethink, experiment and invent other ways of making. From the experimentation of two design methods, the first proposed by the Argentinean architect Rodolfo Livingston and the second developed by the professors of the School of Architecture (EA-UFMG) Adriano Matos Corrêa and José dos Santos Cabral Filho, at the Céu do Terceiro Mundo office, I propose a design method in which the main objective is the active participation of people who live in or use the space as protagonists. Thus, the systematization of this method is made, co-developed from my course conclusion work (EA-UFMG, 2019), highlighting what is behind the strategies and creating possibilities for other people to reformulate from their own repertoire.

Key-words: architectural practice, project-product, process, teaching

Lista de ilustrações

FIGURA 1: Ilustração representando os elementos da interface para projeto	38
FIGURA 2: Primeira e segunda simulação de escola a partir do jogo	39
FIGURA 3: Formulário com perguntas da pré-entrevista	49
FIGURA 4: Planta da casa atual: primeiro e segundo andar (da esquerda para direita)	51
FIGURA 5: Projeto do cliente (PC): primeiro, segundo e terceiro andar (da esquerda para direita)	52
FIGURA 6: Jogo mais-menos preenchido por Clara e Alessandro	54
FIGURA 7: Jogo exercício fiscal respondido por Clara	54
FIGURA 8: Jogo exercício fiscal respondido por Alessandro	55
FIGURA 9: Jogo casa final desejada respondido por Alessandro	57
FIGURA 10: Jogo casa final desejada respondido por Clara	58
FIGURA 11: Aparato para julgar variantes respondido por Alessandro e Clara	60
FIGURA 12: Roteiro para apresentação do método C3M e proposta de orçamento	68
FIGURA 13: Livro dos hábitos: conceitos a serem relacionados com os hábitos	70
FIGURA 14: Livro dos hábitos: matriz relacionando os hábitos aos conceitos acima	71
FIGURA 15: Livro dos hábitos: matriz sistematizando os hábitos a partir dos horários	72
FIGURA 16: Guia para visita ao terreno	76
FIGURA 17: Esquemas abstratos desenvolvidos na etapa do modelo analógico	79
FIGURA 18: Desenhos técnicos feitos à lápis	81
FIGURA 19: Fotografias do livro dos hábitos reformulado	84
FIGURA 20: Cartilha sobre as etapas do método C3M	89
FIGURA 21: Logo do escritório “ô de casa!” e desenho representando a Ana Pitzer e eu	90
FIGURA 22: Proposta de orçamento e explicação resumida das etapas	100
FIGURA 23: Ilustração representando a reflexão sobre as sensações no espaço	101
FIGURA 24: Caderninho com perguntas sobre as sensações no quarto	102
FIGURA 25: Imagem real e imagem ideal (da esquerda para direita) sobre a atividade de fazer yoga (primeira fileira) e sobre a atividade de ficar na janela (segunda fileira)	115
FIGURA 26: Interface para conexões entre as atividades	121
FIGURA 27: Experiência sensorial com os olhos vendados	123
FIGURA 28: Desenhos ilustrando a troca de referências a partir das imagens	128

FIGURA 29: Jogo sendo usado em projeto de reforma de interiores	132
FIGURA 30: Jogo em projeto de reposicionamento de cômodos e construção de segundo andar	133
FIGURA 31: Imagem em 3D com indicações gerais enviada ao cliente para execução do projeto	139
FIGURA 32: Imagem em 3D com informações mais detalhadas enviada ao marceneiro para execução do projeto (feita após conversa inicial com o profissional)	140

Lista de tabelas

TABELA 01: Análise comparativa entre os métodos: primeira etapa	143
TABELA 02: Análise comparativa entre os métodos: segunda etapa	144
TABELA 03: Análise comparativa entre os métodos: terceira etapa	145

Lista de abreviaturas e siglas

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
C3M	Céu do Terceiro Mundo
EA	Escola de Arquitetura
FAU	Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
GlobalABC	<i>Global Alliance for Buildings and Construction</i>
IPCC	<i>Intergovernmental Panel on Climate Change</i>
MOM	Morar de Outras Maneiras
PC	Projeto do cliente
PFLEX	Projeto flexibilizado
TO	Teatro do Oprimido
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro
UNEP	United Nations Environment Programme

Sumário

1. Introdução	15
2. Reflexão crítica sobre o modo de fazer e ensinar projeto	21
2.1 Os impactos da nossa prática sobre o planeta	22
2.2 Repensar o ensino de arquitetura para inventar outras maneiras de projetar	27
2.2.1 O ensino como momento de experimentar outros modos de projetar	36
3. Práticas alternativas ao projeto produto	41
3.1 Método Livingston	46
3.1.1 Pré-entrevista	47
3.1.2 Primeira entrevista	50
3.1.3 Desenvolvimento e apresentação das opções de projeto	61
3.1.4 Manual de instruções	64
3.2 Método Céu do Terceiro Mundo (C3M)	65
3.2.1 Modelo conceitual	69
3.2.2 Modelo analógico	78
3.2.3 Modelo de escala	80
3.2.4 Experimentando o método C3M	83
4. Uma proposta de método de projeto com interfaces	90
4.1 Primeira etapa: atividades e desejos	101
4.1.1 Dinâmica sobre as atividades cotidianas	103
4.1.2 Aquecimento corporal	108
4.1.3 Exercício com imagens corporais	112
4.1.4 Conexões entre as atividades cotidianas	120
4.2 Segunda etapa: possibilidades espaciais	122
4.2.1 Experiência sensorial com os olhos vendados	122
4.2.2 Troca de referências	124
4.3 Terceira etapa: simulações das ideias	129
4.3.1 Jogo para simular possibilidades	130
4.3.2 Projeto 3D e instruções para execução	137
4.4 Análise comparativa entre os métodos	142
5. Considerações finais	146
Referências	151

1. Introdução

Esta dissertação apresenta uma pesquisa que se propôs a investigar, experimentar e estruturar maneiras alternativas de fazer arquitetura com o objetivo de desenvolver um processo de projeto para o envolvimento e participação ativa das pessoas que moram ou usam o espaço. O desenvolvimento desse processo se deu a partir do meu trabalho de conclusão de curso (TCC) “Prática de arquitetura: desvio do objeto para o processo”¹ (2018-2019), na Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais (EA-UFG), em conjunto com Ana Pitzer e Marllon Moraes e orientado pela professora Ana Baltazar. Ele tem como foco projetos de reforma ou construção principalmente de moradias, mas também de pequenos estabelecimentos comerciais.

Essa proposta surge de uma inquietação em relação ao modo convencional de fazer e também de ensinar a projetar, predominante na maioria dos escritórios e cursos de arquitetura. Primeiro, porque na maioria das vezes os projetos são feitos sem o envolvimento das pessoas que irão morar ou usar os espaços, colocando-as como sujeitos passivos. Segundo, porque a maneira convencional geralmente é focada no produto com desenhos e imagens acabadas e em um modo de projetar predominantemente fechado e prescritivo.

Geralmente o processo de projeto convencional funciona da seguinte forma²: o cliente solicita ao arquiteto um projeto para um ou mais cômodos e o arquiteto lhe apresenta um orçamento. Normalmente o orçamento já define um limite de vezes que o cliente pode pedir por alterações no projeto e caso sejam necessárias outras modificações, elas devem ser pagas separadamente. Iniciado o processo, o cliente participa apenas no início, em que é feita uma lista de demandas, o chamado “programa de necessidades” ou “*briefing*”, em que

¹ O título desta dissertação faz referência ao título do meu TCC, porém, se diferencia pela troca da palavra “objeto” para a palavra “produto”. Durante o TCC estávamos de fato propondo um desvio do objeto, não se trata de uma negação do objeto em si, mas sim do modo de olhar para ele como principal, em detrimento do processo. Nesta pesquisa, entendo que o desvio proposto é do modo de fazer projeto como um produto ou de olhar para o objeto como algo acabado.

² Essa descrição de como geralmente acontece o processo de projeto convencional é baseada na minha experiência em um escritório de arquitetura no qual trabalhei após me formar na graduação. Mas são de conhecimento geral dos arquitetos as etapas do processo convencional (estudo preliminar, anteprojeto, projeto legal e projeto executivo), visto que inclusive somos orientados a seguir esse procedimento durante o curso de arquitetura.

o arquiteto anota os problemas, as expectativas e quais cômodos ou alterações no espaço que o cliente deseja.

Depois já se tem início o projeto, primeiro com imagens em 3D que são renderizadas³ para apresentar ao cliente, algo que demora horas e tem como função principal apresentar as ideias com um aspecto realista, com espelhos brilhando e pisos reluzentes, ou seja, imagens acabadas de um espaço em que praticamente tudo foi definido pelo arquiteto sem sequer conversar com o morador sobre tais decisões. Apesar de muitas vezes os renders serem defendidos com o argumento de que seu objetivo é provocar uma experiência e sensações semelhantes às reais, a imagem renderizada acaba por ressaltar aspectos que tornam o espaço fotogênico. Já os valores afetivos, as sensações, a experiência que é vivível, que passa pelo corpo e não pode ser representada em uma imagem, é esquecida ou mesmo ignorada. Assim, essas imagens acabadas funcionam muito mais como ferramenta para seduzir e convencer os clientes a aprovarem o projeto.

Após a apresentação das imagens renderizadas são feitas as correções solicitadas e já se dá início ao projeto executivo, com vários desenhos técnicos, detalhamentos e especificações, tudo feito de maneira separada de quem vai de fato construir. Além disso, se o cliente quiser fazer alguma alteração após os detalhamentos estarem prontos é necessário muito retrabalho, com o refazimento dos desenhos detalhados minuciosamente. Apesar do retrabalho necessário e de haver um número máximo de alterações que podem ser solicitadas, os pedidos por modificações são algo recorrente. Como o cliente não participa do desenvolvimento das ideias para o seu próprio espaço é comum que ele perceba depois que não é aquilo que queria, mesmo que seja o que desejava a princípio.

Dentre os problemas decorrentes dessa maneira convencional de projetar, está a inadequação desse método para fazer pequenas reformas e atender demandas mais simples de pessoas que não fazem parte da classe alta. Isso porque ao oferecer um produto fechado que tem como base o repertório dos arquitetos, sem propor uma investigação mais profunda das demandas e desejos em um diálogo efetivo entre clientes e arquitetos, a

³ A renderização é o processo de conversão de um modelo em 3D para uma representação bidimensional com aspecto realista. Para renderizar uma cena é necessário definir a textura, a cor, o grau de transparência e de reflexão dos materiais para cada objeto. Ao fazer a renderização, o programa gera os efeitos definidos na imagem, por exemplo, um objeto de madeira fica com o aspecto realista da madeira. Alguns renders são tão realistas que podem até gerar dúvida se é uma foto do espaço de verdade.

tendência é chegar em um projeto que não corresponda às reais necessidades e que pode mais atrapalhar do que facilitar a vida das pessoas.

Assim, essa pesquisa parte da problematização desse modo de fazer e pensar o projeto como um produto e tem como objeto de estudo as maneiras de fazer projeto. A hipótese é que é viável a possibilidade de pensá-lo e praticá-lo como um processo que tem como principal objetivo que as pessoas envolvidas sejam capazes de informar suas próprias demandas e continuar produzindo, alterando e pensando sobre seus espaços cotidianos. Além de viável trabalhar com essa outra maneira de projetar, acredito que ela traz vantagens em relação ao modo convencional que serão discutidas ao longo desta dissertação. Nessa outra maneira de pensar o projeto, o arquiteto deixa de ser o “autor da obra”, alguém que pensa e propõe espaços sozinho, e passa a ser mais um mediador e produtor de interfaces para que as pessoas envolvidas no processo se transformem em sujeitos ativos, que não mais delegam poderes ao arquiteto para que pense e decida em seu lugar.

O termo interfaces se refere a ferramentas, como jogos, dinâmicas, objetos, que podem ser digitais ou físicas, e tem como objetivo provocar a interação com as pessoas que as experimentam e a ampliação do imaginário para além da percepção habitual (KAPP, BALTAZAR E MORADO, 2008). O uso de interfaces possibilita que os envolvidos realizem, por meio da ação e não apenas pelo discurso, suas próprias reflexões críticas sobre o espaço e comuniquem seus desejos. Uma questão importante é que elas dependem necessariamente da interação das pessoas para funcionarem, pois mesmo que exista um objeto (produto) como um jogo, por exemplo, ele precisa de pessoas jogando para que sua função se complete. Desse modo, o objeto não é o foco, e sim a interação e as experiências que ele é capaz de provocar de maneira indeterminada, sem prescrever o que irá acontecer. Ou seja, nessa perspectiva, o projeto não se trata de um produto fechado do qual os usuários são meros consumidores e nem de projetos espetaculares de grandes obras, mas sim dos espaços cotidianos, incluindo pequenas transformações pelos próprios moradores⁴.

Por outro lado, cabe destacar que a arquitetura se consolida como campo a partir do período do Renascimento e passa a ser exercida pelo arquiteto principalmente com o objetivo de

⁴ A proposta do uso de interfaces e essa maneira de entender a arquitetura está alinhada às ideias apresentadas por Kapp, Baltazar e Morado (2008), no artigo “Arquitetura como exercício crítico” no qual são discutidas outras possibilidades para a profissão do arquiteto: a crítica, a mediação quando requerida e a produção de interfaces.

representar o poder por meio da produção de espaços extraordinários. Essa arquitetura não se ocupava dos espaços ou das demandas da vida cotidiana, já que era financiada por um mecenas para que os arquitetos ficassem à sua disposição e representassem seus interesses na concepção do espaço. De acordo com Baltazar (2020), eram feitos vários desenhos de projetos finalizados que sempre precisavam ser ajustados, para validar o investimento do mecenas no tempo dos arquitetos, tudo realizado em um processo fechado e sem diálogo. Como argumenta a autora (p.121), “prescrição e formalismo estão na gênese do processo de projeto que, de certa forma, perpetua-se até hoje, apesar da diferença de contexto espaciotemporal”.

Assim, o desenho passa a se configurar como produto-mercadoria da arquitetura e “a perspectiva começa a ser usada para apresentar uma imagem final do futuro edifício, para representar a aparência de um objeto projetado” (Ibid, p.122), sendo o resultado do trabalho do arquiteto essa representação e não o espaço real construído. Como destaca Baltazar (2020, p. 122), esse é um momento decisivo na arquitetura, “porque consolida a representação como paradigma e a separação entre projeto e construção”.

De acordo com Sérgio Ferro (2002), antes de surgir o arquiteto existia a figura do “proto-arquiteto”, que era como um grande chefe que organizava os homens e o trabalho no canteiro, mas sem distância social entre eles. O desenho era muito mais voltado para o fazer: desenhos esquemáticos mostrando proporções ou feitos com grandes compassos diretamente sobre a construção.

A exploração do canteiro, a redução de salários, tudo isso já se fazia presente, mas uma das entradas importantes para inverter a autonomia produtiva que existia antes foi mudar o desenho, extrair o desenho do canteiro e transformá-lo em algo autônomo, independente, que falava uma linguagem que não era a linguagem da produção. Isso ainda continua: são raríssimos os desenhos dos arquitetos que realmente são da produção, que são o desenho dos produtores, um desenho do fazer (Ibid., p. 5-6)

O desenho passa a se configurar como instrumento de dominação não só dos trabalhadores no canteiro, mas também dos usuários, como argumentado por Baltazar (2020). Ou seja, torna-se também uma forma de inverter a autonomia dos usuários quando aplicado em um processo fechado e determinado. Diante de uma imagem acabada, que precisa de

retrabalho para ser alterada, a única opção que resta é aprovar ou recusar as decisões do arquiteto.

Por definição, usuários são pessoas que apenas utilizam o espaço, não participam da produção ou criação, mas o recebem já de maneira determinada por outras pessoas mais ou menos preocupadas com sua qualidade de vida (KAPP; BALTAZAR; MORADO, 2008). Dessa forma, o usuário é colocado geralmente como um sujeito passivo, alguém disposto a conformar sua vida, seus hábitos e ações às vontades e a imaginação de um arquiteto (Ibid). Como se fosse um mero consumidor que recebe pronto o projeto-produto do seu espaço, representado por meio de perspectivas e imagens fechadas.

Essa redução do espaço a imagens bidimensionais provoca ainda outras consequências, discutidas por Marina Waisman (2013). Dentre elas a reprodução dessas imagens fora de contexto e o foco em ressaltar qualidades que tornam o espaço fotogênico, diminuindo a atenção sobre sua riqueza material e vivenciável. A difusão das imagens fora do contexto em que foram criadas é ainda maior na era da hipercomunicação em que vivemos, agravada ainda pelo fato de que os países centrais têm mais poder sobre a informação. A difusão de ideologias dos países centrais acontece atualmente de maneira muito mais rápida e ampla, estimulada ainda pelo consumismo, como argumenta a autora.

Desse modo, hoje em dia ela se configura ainda mais como uma imposição sobre as culturas existentes: antes uma pessoa precisava viajar e levar os modelos arquitetônicos, havia um tempo de adaptação e de assentamento das ideias, mesmo quando impostas. Além disso, a autora ressalta que essa renovação constante e rápida é ainda mais perigosa para os países periféricos que, por causa da dependência cultural a que foram submetidos, tendem a reproduzir as imagens dos países centrais em vez de produzir suas próprias imagens. Essa situação é agravada ainda pela dificuldade de troca de informação entre os países periféricos e a maior recepção das informações emitidas pelas metrópoles, estimulando a aceitação das suas ideologias e a criação de desejos introjetados mais ligados às referências externas.

Acredito que o consumo rápido e indiscriminado de imagens contribui também para reforçar a representação como paradigma e a consequente transformação do espaço em mercadoria. Isso porque a maioria das imagens de projetos de arquitetura que encontramos na internet tendem a mostrar o espaço como se fosse um produto. São imagens acabadas

com grande poder de sedução e que estimulam um desejo de consumo sobre as pessoas, mas que escondem o processo de produção do espaço que existe por trás dessas imagens. Apesar disso, não devemos esquecer que a representação é uma ferramenta muito importante e não deve ser excluída da arquitetura, mas pode ser apropriada como ferramenta para o processo de projeto e não como produto, paradigma da arquitetura (BALTAZAR, 2012). Em relação às imagens também é possível trazer essa discussão para pensar como elas podem ser apropriadas a favor do processo para promover um diálogo mais profundo sobre o espaço. Assim, o uso da representação e de imagens como ferramenta para o processo são questões que serão discutidas mais adiante nesta dissertação, no momento em que falo sobre maneiras alternativas de projetar.

A dissertação está estruturada em cinco capítulos, sendo o primeiro deles essa introdução. No segundo capítulo, a partir da discussão do projeto como produto, trago uma reflexão crítica dos impactos da nossa prática sobre o planeta para falar sobre possibilidades para repensarmos a maneira de projetar. Ainda nesse capítulo, faço uma análise do ensino de projeto a partir de uma perspectiva decolonial, procurando entender de que maneira ele corrobora para a manutenção desse modo de projetar focado no produto e investigar caminhos para estimular abordagens que ressaltem o processo.

No terceiro capítulo apresento dois exemplos de processo de projeto que têm como foco a participação ativa das pessoas: o método proposto pelo arquiteto argentino Rodolfo Livingston e o método do escritório Céu do Terceiro Mundo (C3M), desenvolvido pelos arquitetos e professores da Escola de Arquitetura da UFMG José dos Santos Cabral Filho e Adriano Mattos Corrêa. A experimentação e análise crítica das dinâmicas desses métodos serviram de base para o desenvolvimento do método que proponho, já mencionado acima. Atualmente, eu e a Ana Pitzer estamos dando continuidade à experimentação desse processo no escritório que nós formamos em julho de 2020, durante a pandemia, chamado “ô de casa!”. Assim, no capítulo quatro faço a sistematização desse método, conto sobre algumas experiências da nossa prática e faço uma análise comparativa com os dois métodos que serviram de base.

Por fim, o capítulo cinco traz as considerações sobre essa discussão e os possíveis desdobramentos para futuras investigações.

2. Reflexão crítica sobre o modo de fazer e ensinar projeto

A partir da problematização do modo convencional de projetar, um dos objetivos neste capítulo é discutir os impactos da nossa prática, considerando esse momento que estamos vivendo de agravamento da crise planetária. Muitas vezes nesse modo consolidado de pensar e fazer projeto, joga-se o que já existe fora e compra-se quase tudo novo como se fosse de fato um produto, sem provocar uma reflexão a respeito do que poderia ser aproveitado ou de pequenas alterações que poderiam transformar o espaço e alcançar os objetivos desejados. Sabemos que uma reforma ou construção, por menor que seja, é algo que demanda um gasto de dinheiro, energia e materiais. A construção civil devora em uma velocidade feroz grande parte dos recursos naturais, além de contribuir para a poluição da atmosfera e a produção de lixo. Como podemos, então, pensar e experimentar outras maneiras de projetar ao estarmos cientes dos efeitos da nossa prática sobre o planeta?

A partir dessa pergunta proponho uma discussão sobre o ensino de projeto. Primeiro trago a importância de repensar as epistemologias, revisar o que foi instituído pelo projeto hegemônico da modernidade/colonialidade como produção de conhecimento universal e mudar a lógica do ensino de projeto, muito pautada por uma racionalidade ocidental e por referências externas aplicadas fora de contexto. Uma pista potente é ativar o corpo na sala de aula para provocar um aprendizado mais ligado à experimentação, e não apenas transmitir habilidades específicas. As questões levantadas no capítulo anterior sobre a representação como paradigma e a redução do espaço a imagens acabadas são retomadas aqui, discutindo como o sistema de avaliação contribui para a valorização do projeto-produto em detrimento do processo. Nesse sentido, discuto como o ensino de projeto pode ampliar a perspectiva para modos-de-ver e modos-de-pensar que questionam abordagens uniformizantes, abrindo espaço para práticas alternativas. Por fim, compartilho a experiência de uma disciplina que tinha como proposta subverter a lógica heterônoma do processo de projeto, e trabalhar com a produção de uma interface para que o projeto fosse desenvolvido de maneira colaborativa pela própria comunidade local.

2.1 Os impactos da nossa prática sobre o planeta

No início de abril deste ano (2022), o Painel Intergovernamental sobre Mudanças Climáticas das Nações Unidas (IPCC, na sigla em inglês para *Intergovernmental Panel on Climate Change*) apresentou um relatório alertando sobre a grave situação das mudanças climáticas e a urgência de tomarmos atitudes em um prazo máximo de três anos para evitar as grandes catástrofes provocadas pelo aquecimento global. Segundo o IPCC, a temperatura média da Terra já aumentou 1,2 graus em relação ao século XIX e a quantidade de CO₂ na atmosfera cresceu 50%. O relatório afirma que o aquecimento global precisa ser mantido em 1,5 graus até o final deste século (ano de 2100) para evitar consequências catastróficas como o agravamento das secas, que pode transformar terras agrícolas em desertos, provocar uma grande escassez de água e tornar algumas regiões inabitáveis, enquanto em outras regiões o aumento do nível do mar pode desabrigar milhões de pessoas, somado ainda à extinção de várias espécies vegetais e animais (MCGRATH, 2020).

Apesar de em 2015 ter sido feito o Acordo Global de Paris, no qual os países se comprometeram com a tentativa de manter o aquecimento em 1,5 graus, esse acordo não está sendo devidamente cumprido e, se nada for feito, a temperatura pode aumentar mais de 2 graus até o final deste século. Nas palavras de Célia Xakriabá (2020, p.95-96): “com as consequências das mudanças climáticas, o planeta vai ter febre e entrará em convulsão (...) E quando a terra chama, nós também precisamos levantar, porque certamente a terra vive sem a humanidade, mas a humanidade não vive sem a terra”.

Como se não bastasse a gravidade das mudanças climáticas, a grande quantidade de lixo produzida por nós está sendo capaz de provocar alterações no planeta a nível de gerar uma nova camada geológica. A praia de Kamilo, no sudeste do Havaí, já era conhecida pela chamada Grande Sopa de Lixo do Pacífico ou Grande Ilha de Lixo, que consiste em uma quantidade exorbitante de lixo trazido de volta pelo oceano e que se aglomera na costa havaiana, sendo a maioria vários tipos de plástico. Segundo Wellington Cançado (2017), “a Grande Sopa tem sua porção estimada entre 7 e 35 mil toneladas de lixo distribuídas por uma área que pode variar de 700 mil quilômetros quadrados (equivalente aos estados de Minas Gerais, Rio de Janeiro e Espírito Santo juntos) até 15 milhões de quilômetros quadrados (...)”.

Em 2013, foram descobertos na praia de Kamilo os chamados plastiglomerados, nome dado pela geóloga Patricia Corcoran e a escultora Kelly Jazvac que encontraram esse composto resultante da combinação de fragmentos de rochas vulcânicas e o plástico que provém de diversas partes do continente. Após a descoberta, os plastiglomerados foram apontados como “vestígios concretos da transformação da Terra pelos humanos ao ponto de produzir uma camada estratigráfica com todas as características antropocênicas” e cunhou-se o termo Antropoceno para marcar a interferência da ação humana⁵ sobre o planeta “ou quando precisamente a humanidade se tornou um agente capaz de suplantar as forças bio-geo-metereológicas” (CANÇADO, 2017). O fato de que as interferências da ação humana sobre o planeta chegaram ao ponto de caracterizar uma nova era “deveria soar como um alarme nas nossas cabeças”, como diz Ailton Krenak (2019, p. 23-24), em seu livro “Ideias para adiar o fim do mundo”:

Porque, se nós imprimimos no planeta Terra uma marca tão pesada que até caracteriza uma era, que pode permanecer mesmo depois de já não estarmos aqui [...] é por estarmos mais uma vez diante do dilema a que já aludi: excluimos da vida, localmente, as formas de organização que não estão integradas ao mundo da mercadoria, pondo em risco todas as outras formas de viver — pelo menos as que fomos animados a pensar como possíveis, em que havia corresponsabilidade com os lugares onde vivemos e o respeito pelo direito à vida dos seres, e não só dessa abstração que nos permitimos constituir como uma humanidade, que exclui todas as outras e todos os outros seres.

A ideia não é pregar o apocalipse, como ressalta o autor (2020, p. 7), mas sim “compartilhar a mensagem de um outro mundo possível”. Para pensarmos um outro mundo possível, precisamos repensar quase tudo que temos feito até agora. Sobre isso, a professora e arquiteta Iazana Guizzo (2019, p.14), em seu livro “*reativar territórios: o corpo e o afeto na questão do projeto participativo*”, ressalta que nesse repensar se incluem o nosso modo de habitar e produzir espaços, algo relacionado diretamente aos ofícios de designers, arquitetos e engenheiros, e aponta a necessidade de sermos capazes de entender e refletir sobre as implicações e responsabilidades decorrentes da nossa prática:

⁵ Um ponto importante a ser ressaltado é que existem diferentes formas de intervenção humana sobre a Terra, sendo assim não podemos considerar que os povos indígenas produzem impacto semelhante aos moradores das grandes cidades, por exemplo.

Para repensar esses ofícios é preciso entender que eles não são neutros. Eles produzem efeitos concretos sobre outros corpos, na extração dos materiais para eles necessários, nas relações humanas por eles engendradas, e até na coprodução da subjetividade ou dos modos de habitar, pensar e sentir por eles parcialmente arranjados.

Sobre os efeitos da extração de materiais, existem alguns pontos importantes a serem destacados. Primeiro que aprendemos a descrever as propriedades e o comportamento dos materiais, mas não compreendemos tão bem os efeitos provocados pela sua extração. As montanhas, florestas e rios de onde vem os materiais necessários à construção civil são vistos como recursos a serem explorados, tanto que na maior parte do tempo nem lembramos que a madeira vem das árvores, que as pedras vem das montanhas etc.

Associado a esse modo de ver, o desenvolvimento de um robusto equipamento industrial (tratores, retroescavadeiras, guindastes, rolos compactadores, entre outros) contribuiu para aumentar o potencial destrutivo da construção, assim como a quantidade de recursos consumidos para além da capacidade do planeta de se autorregular. Nesse sentido, não é novidade que o chamado *construbusiness*, ou negócio da construção, devora em uma velocidade feroz grande parte de todos os recursos disponíveis no planeta. Nas palavras de Cançado (2017): “Engenheiros, arquitetos e designers estão no cerne do Antropoceno”. Como ressalta o autor, neste momento grande parte da água disponível e da energia produzida no mundo estão sendo usadas para construir prédios em que ninguém vai morar ou viadutos que não irão resolver o problema do trânsito. Uma porcentagem dos rios está sendo despejada em caçambas como areia, enquanto parte das montanhas é transformada em fachadas de luxo e uma boa área das florestas tropicais são destruídas para virar assoalhos, decks e forros. Como se não bastasse tamanha extração de materiais, o setor da construção civil, que é importante lembrar possui grande influência política e rentabilidade financeira, contribui não só com a extração de materiais, mas também com a produção de lixo e com a poluição da atmosfera.

O macrossetor da construção civil mundial gera anualmente boa parte do lixo produzido sobre a Terra devido à renovação contínua das construções, aos materiais mal aproveitados e à falta de reciclagem do que é descartado nos canteiros. Já para seu funcionamento (extração de materiais, processamento, fabricação e distribuição), o *construbusiness* necessita de grande consumo de combustíveis fósseis e emite taxas muito altas de poluição. De acordo com Relatório de Situação Global 2020 para Edifícios e Construção, da Aliança

Global para Edifícios e Construção (em inglês, *Global Alliance for Buildings and Construction* - GlobalABC), as emissões do setor da construção civil atingiram recordes em 2019. O setor foi responsável por 38% do total das emissões globais de CO₂ relacionadas à energia, quando somadas as emissões da indústria de construção com as emissões operacionais como fabricação, transporte e uso de materiais (UNEP, 2020). Segundo o relatório, este aumento ocorreu por causa da substituição de fontes diretas de energia como carvão, petróleo e biomassa tradicional pela utilização de eletricidade, que devido à alta proporção de combustíveis fósseis utilizados na geração tinha um maior teor de carbono. Esse aumento das emissões afasta o setor do seu grande potencial de amenizar os efeitos da mudança climática e contribuir de maneira significativa com os objetivos do Acordo de Paris. Assim, a despeito das tendências de arquitetura sustentável, ecodesign, *greenbuilding*, dos selos e certificações ambientais, o setor da construção civil continua sendo um grande consumidor de combustíveis fósseis e emitindo taxas muito altas de CO₂ na atmosfera.

Apesar de ser desanimador olhar para esses dados, é de extrema importância entender as implicações e responsabilidades das nossas práticas como arquitetos, engenheiros ou designers, para que possamos desmistificar uma positividade ligada ao projeto⁶, como se todo projeto fosse para transformar o que já existe em algo melhor, sem pensar sobre o quanto a nossa prática depende totalmente do extrativismo, contribui para a poluição e para a produção de lixo no planeta. Sendo assim, deveríamos então parar as construções e deixar de criar novos projetos? O que restaria aos arquitetos fazer? Seria esse o fim da profissão? ⁷

Se considerarmos que a arquitetura se resume a desenhar e produzir projetos, talvez. Mas seria possível pensar em outras maneiras de projetar ao estarmos cientes dos efeitos das nossas práticas sobre o planeta? Como poderíamos responder aos desafios da nossa prática sem intensificarmos outros problemas? Essas são perguntas que não tem uma resposta simples e nem mesmo única. Mesmo assim, são importantes de serem feitas para

⁶ A professora e arquiteta Iazana Guizzo aborda esse assunto em conjunto com o professor Wellington Cançado no episódio “O céu desabando e os arquitetos”, do podcast “Floresta Cidade”, produzido pelo projeto de extensão da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FAU-UFRJ). Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2yUZbCkiJZkxp0AgTUY4FD?si=llm5QQgRTwG_ShL5eIaD-Q&utm_source=copy-link> Acesso em: 15 de junho de 2022.

⁷ No artigo "[Verde como oposto do vermelho: projetando no Antropoceno](#)" o autor Rafael Amato também traz essas questões para discutir as possibilidades e desafios para a prática dos designers frente a crise climática, o Antropoceno e os impactos da construção civil.

que possamos repensar a nossa prática e desvincular o foco de uma maneira hegemônica de projetar como se esse fosse o único modo possível.

Apesar do contexto ser de fato alarmante, existe a possibilidade de desconstruirmos nosso modo de pensar e enxergar a nossa prática para começarmos a construir jeitos alternativos de projetar. Talvez possamos pensar no arquiteto como alguém que produz processos que podem ou não chegar em um projeto, uma construção, por exemplo. Mas o processo em si pode incentivar o conhecimento dos próprios desejos, a experimentação e a descoberta durante o pensar-projetar-construir o espaço. Esse pode ser um passo na tentativa de superar a alienação imposta pelas propagandas, que produzem desejos introjetados e fetiches em detrimento de desejos genuínos e necessidades autênticas. Como diz Cançado (2017), tudo isso não significa que engenheiros, e acrescento aqui os arquitetos, não seriam mais úteis.

Afinal, é chegada a hora de reanimar o mundo, desantropocentrizar o humano, desmodernizar o urbano, desmistificar a produção, de os projetistas do futuro (diletantes ou profissionais) inventarem uma desengenharia profunda que reencontre sob o pavimento planetário todas as florestas por vir. É tempo de desconstrução civil.

Como podemos, então, inventar, investigar e construir novos modos de projetar? ⁸ Como pensar e experimentar essas outras maneiras de ser arquiteto para além da construção? A ideia de repensar as estruturas que nos trouxeram até aqui e a nossa prática, o entendimento de que precisamos repensar quase tudo pode parecer muito utópico. Mas, como bem dito por Boaventura de Sousa Santos (2021), praticamente todas as ideias antes de serem realizadas nos parecem utópicas. A questão, então, é: como podemos fazer isso? O autor coloca a universidade como um caminho: “penso que não há em nossa sociedade outra instância onde se possa pensar este tipo de futuro, este tipo de alternativa”. Porém há de se reconhecer, como ele mesmo diz, que a universidade é na verdade parte do problema e não da solução, visto que na maioria das vezes essa instância tende a reforçar a cultura hegemônica ao contar a história dos vencedores. Além disso, no caso da arquitetura, falando mais especificamente sobre o ensino de projeto, a tendência é reforçar a maneira de

⁸ O professor Wellington Cançado aborda esse assunto em conjunto com a professora Iazana Guizzo no episódio “Reinventar nossos saberes”, do podcast “Floresta Cidade”, produzido pelo projeto de extensão da FAU-UFRJ. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2yUZbCkiJZkxp0AgTUY4FD?si=llm5QQgRTwG_ShL5eIaD-Q&utm_source=copy-link> Acesso em: 15 de junho de 2022.

projetar hegemônica, o que contribui para um aprofundamento da desconexão com as culturas dos povos originários, por exemplo, com quem tanto temos a aprender para transformar a nossa prática.

Por isso, para que possamos repensar a maneira convencional de projetar é urgente primeiro repensar as epistemologias que dão base ao ensino de arquitetura. Revisar o que foi instituído pelo projeto hegemônico da modernidade/colonialidade como produção de conhecimento universal e que “subordina as outras formas de viver-pensar-conhecer, a partir do momento em que são consideradas inferiores em todas as ordens e, muito especialmente, nesta última, do conhecer” (PALERMO, 2019, p. 52). A tarefa não é nada simples, como bem dito por Leo Name (2021, p.9), trata-se de:

Uma revisão historiográfica e epistemológica que possa conduzir, mas não necessariamente levará, a resultados espaciais novos; mas que, no caminho, possibilite alterar métodos, processos e programas espaciais e projetivos que promovam a colonialidade - no mínimo, porque naturalizam e tentam universalizar modos de vida branco-burgueses em quaisquer espaços habitados. Só assim o projetado poderá abraçar a diversidade do vivido e prover outras experiências e outros modos de habitar.

Confrontar o que naturalizamos como modo de pensar/fazer projeto a partir de um modelo pautado pela racionalidade ocidental. Revisar os modos já consolidados, reorientar as perspectivas, experimentar práticas outras. Abrir espaço para métodos alternativos que promovam uma desconstrução do que já está posto como imutável.

2.2 Repensar o ensino de arquitetura para inventar outras maneiras de projetar

Primeiramente é preciso dizer que a matriz que sustenta o ensino e a prática de arquitetura ainda é uma matriz pautada pela colonialidade, muito ligada aos valores ocidentais. Enquanto por outro lado há uma desconexão profunda com as culturas dos povos originários e com a grande variedade de cultura existente no Brasil e na América Latina. Um exemplo disso é que a maioria das referências apresentadas nas salas de aula dos cursos de arquitetura e urbanismo são referências européias.

A colonialidade é entendida neste trabalho, a partir da autora Zulma Palermo (2019, p.50), como uma forma de organização e controle que regula a vida e as maneiras de conhecer a

realidade e o mundo, passando por diversas esferas como o gênero, a sexualidade, a etnicidade, a economia, chegando até mesmo aos recursos naturais e às subjetividades dos indivíduos. Apesar dessas múltiplas formas de controle terem sido concebidas durante o período colonial, elas continuam existindo até os dias de hoje por meio da colonização estabelecida inter-relacionalmente e continuam sendo operadas pelas “instituições do Estado Moderno”. Para a autora, o sistema educacional é um dos principais meios porque é “nesse lugar onde se institui e sistematiza completamente a diferença colonial que hierarquiza, gerando valores que atravessam toda a sociedade, sob a relação dicotômica de superioridade/inferioridade”.

Assim, não é coincidência que a história contada nos livros e nas escolas seja a história dos vencedores. E, nas palavras de Sousa Santos (2021), “os vencedores da história foram os capitalistas, os colonialistas e os sexistas, essa é a realidade do século XVI e XVII”. Por estar geralmente do lado do capital ou dos governos, a arquitetura sempre esteve de certa forma do lado dos vencedores. Como ressalta Leo Name (2021, p.7), “a modernidade/colonialidade é catástrofe que naturaliza a extração da natureza, a arquitetura como veículo de civilização e quais vidas não importam”. Cidades inteiras construídas sobre florestas e a imposição da ideia de civilização sobre outros modos de viver, são consideradas muitas vezes modelos de arquitetura a serem seguidos. Por isso mesmo precisamos ainda mais olhar para as nossas formas de projetar e buscar entender as controvérsias existentes nelas.

De um modo geral, as disciplinas de projeto focam muito no desenvolvimento do projeto em si e acabam deixando de lado uma discussão crítica teórica e histórica que é de extrema importância para repensarmos nosso modo de projetar. Nas palavras de Cançado, “esse engajamento só vai ser possível se a gente repensar no projeto e com o projeto a nossa história e a teoria passada e a que está sendo feita agora. As coisas não são separadas.” (FLORESTA CIDADE, 2021). Assim, as leituras, a teoria e o debate crítico são fundamentais para que possamos entender as contradições da nossa prática. Primeiramente, é preciso abrir mão de uma postura de que sabemos muitas coisas, de uma certa prepotência presente não só na arquitetura, mas em vários campos do conhecimento que já estão consolidados. Como argumenta Cançado, precisamos perceber que sabemos muito pouco e as coisas que sabemos nos servem cada vez menos, porque elas quase sempre vem de uma matriz que é colonial, antropocênica, racista etc. Por isso, precisamos “reinventar os nossos saberes e a gente só vai reinventar nossos saberes com outros saberes, outras

pessoas e outros seres” (Ibid). Sousa Santos (2021) reforça essa perspectiva: “se queremos realmente trazer a possibilidade de pensar alternativas temos que mirar outras formas de conhecimento”. Não se trata de depreciar a ciência, e ignorar tudo que foi construído até então. Trata-se de entender que a ciência é importante e deve ser valorizada, mas que essa não é a única forma de conhecimento válida e que ela não só pode como deve dialogar com outros conhecimentos.

O autor argumenta que apesar da universidade ser parte do problema, ela pode ser parte da solução se passar a ser uma pluriversidade ou, idealmente, uma subversidade. Dessa maneira, em vez de se ater a um conhecimento considerado universal, ela poderia investir em um câmbio epistemológico com vários outros conhecimentos, por exemplo, transformando-se epistemologicamente (algo que, é importante lembrar, não acontece do dia para a noite). Que outros conhecimentos, então, seriam esses? Sousa fala sobre as epistemologias do sul, que não estão relacionadas ao sul geográfico, mas sim à uma perspectiva de que nós, seres humanos, pertencemos à natureza e não o contrário. Essas ideias parecem uma revolução ou mesmo absurdas se olharmos a partir da perspectiva do conhecimento eurocêntrico das epistemologias do norte, mas os povos indígenas, por exemplo, têm seguido esse outro modo de olhar para a vida, para a natureza e para os seres vivos desde sempre.

Para a nossa sociedade a referência é um modelo pautado pelo desenvolvimento, e para alcançar o tão almejado desenvolvimento econômico contamina os rios e destrói florestas inteiras. Enquanto isso, as populações tradicionais vêm tentando há muito tempo “apresentar outro projeto de sociedade, não exatamente pela falácia do desenvolvimento e, sim, por meio do re-envolvimento, que representa a retomada de outros valores”, como ressalta Célia Xakriabá (2020). Nas palavras da autora:

Em nossa relação com o mundo, que é com o ambiente inteiro e não apenas com partes dele, não podemos criar laços impessoais ou sem espiritualidade. É impossível para os Xakriabá enxergar a natureza apenas como um bem a ser explorado, ou mesmo como um lugar que produz alimento. (...) A sociedade carece de recuperar valores da relação com o espaço corpo-território. É preciso considerar o território como um importante elemento que nos alimenta, nos ensina, e constitui o nosso ser pessoas no mundo. Não podemos nos ver apartados do território, pois somos também parte indissociável dele, nosso corpo.

Como podemos, então, nos posicionar em relação a isso? A arquiteta Iazana Guizzo, em webinar (2021) sobre “A Realidade e a Prática no Ensino e Formação em Arquitetura e Urbanismo”, promovida pelo Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Rio Grande do Sul (CAU RS), coloca essa pergunta e discute a importância de uma mudança de perspectiva no sentido de pararmos de olhar para a terra como se tudo fosse um recurso e estivesse à nossa disposição, como se nós seres humanos estivéssemos no centro do universo. Para isso, é importante primeiro abandonarmos a ideia da superioridade humana sobre os outros seres, da superioridade ocidental, colonial, patriarcal, funcionalista e também da superioridade do professor na sala de aula. Como ela argumenta, tudo isso faz parte de um mesmo *modus operandi* que ignora a pluriversalidade. Além disso, essas ideias acabam por reforçar valores de superioridade/inferioridade instituídos pela diferença colonial, como comentado antes.

Então, como podemos produzir essas outras relações com o mundo e esse outro jeito de pensar? Talvez uma das portas de entrada seja mudar a sala de aula, não o espaço físico em si, mas a maneira como se dá o ensino de projeto. Além de promover discussões com uma base teórica e histórica, fundamentais para uma formação crítica, e também de assumirmos que sabemos muito pouco e buscar aprender com outros conhecimentos como já foi dito, penso que uma forma potente de mudar a lógica do ensino de projeto é ativar o corpo na sala de aula. De modo geral, nas disciplinas de projeto, na verdade na maioria das disciplinas do curso de arquitetura, o corpo é esquecido ou mesmo silenciado. Geralmente os alunos passam a aula inteira sentados em carteiras enfileiradas com o professor na frente, em pé, numa posição que por si só já traz uma certa ideia de superioridade. Mesmo quando o professor propõe algo diferente e organiza a sala em uma grande roda, por exemplo, o aprendizado ainda acontece muito pela cabeça, pela razão, e o corpo continua silenciado.

De fato, o corpo é silenciado não só no ensino como também na prática de projeto e até mesmo na nossa vida, algo que vem sendo ainda mais reforçado com o uso das tecnologias digitais. Nesse sentido também temos muito a aprender. Como nos conta Célia Xakriabá (2020): “a intelectualidade indígena não está apenas na elaboração do pensamento que acontece na cabeça. Está na elaboração do conhecimento produzido a partir das mãos, das práticas e de todo o corpo”. A elaboração do conhecimento a partir do corpo é um aprendizado mais ligado à experimentação. Não se trata de um ensino que pretende apenas informar um conhecimento para ser reproduzido ou transmitir habilidades específicas. É um ensino que transcende o pragmatismo e não se contenta em instrumentalizar os estudantes sobre os modos-de-fazer projeto, mas também traz a importância dos modos-de-ver e modos-de-pensar não só a arquitetura, mas a vida como um todo, visto que na verdade tudo está conectado.

Já tive a oportunidade de propor e vivenciar essas experiências em sala de aula e é impressionante como a energia dentro da sala muda completamente. Surge uma certa alegria, comentários valiosos ligados à experiência de cada um e a participação aumenta consideravelmente. A elaboração do conhecimento passa por outro lugar, conectada à valores como o afeto, às sensações e à experimentação. Tirar os sapatos, deitar no chão, ficar em silêncio para escutar o que o corpo tem a dizer, lembrar que têm uma pele e reparar nas sensações, fechar os olhos e sentir o vento, colocar os pés na terra e as mãos na água, começar por essas experiências o exercício de projetar. Como dito por Palermo (2019), o experimentar-fazer-sentir com o corpo torna menos difícil o “processo de descolamento” das censuras às quais fomos e estamos submetidos e dos modelos impostos. Porém, do ponto de vista da racionalidade ocidental, pensar que estamos conectados à terra, que fazemos parte dela, e prestar atenção nas sensações do nosso corpo parece algo muito desconectado da realidade. Certamente esse é um dos motivos pelos quais essas experiências parecem ter pouco valor nas disciplinas convencionais de projeto ou até mesmo serem colocadas em um lugar ridicularizado, como algo que deve ser combatido ou silenciado.

Por outro lado, o que é valorizado no ensino convencional de projeto parece estar menos relacionado à experiência e mais à produção de muitas imagens acabadas e desenhos, em um processo exaustivo que reforça a ideia do projeto como produto, uma mercadoria a ser consumida pelos chamados “usuários”. O modo como aprendemos a projetar ainda é muito desconectado da experiência, da interação com o corpo e com as pessoas e tende a

universalizar um modo de fazer projeto que desconsidera a diversidade e uniformiza as maneiras de morar. Os valores no ensino de projeto convencional estão mais relacionados ao que Reyner Banham (1999, p. 2) denomina como *modo architectorum*, um “sistema secreto de valor” que funciona como uma espécie de códigos que definem o que é arquitetura: o projeto desenhado no estilo certo. Esse código secreto, que mais parece uma espécie de dom artístico ou uma vocação para ser arquiteto, é responsável por distinguir a “arquitetura de verdade” da “mera construção” e por reconhecer os “bons arquitetos”, que ocupam uma posição de destaque no cenário da arquitetura (KAPP, BALTAZAR E MORADO, 2008). Assim, os projetos feitos a partir de outras abordagens acabam sendo desvalorizados por não corresponderem a essa maneira de projetar.

A transmissão desse *modo architectorum* é ainda mais perversa porque acontece muitas vezes pelo ensino, na escola, onde “os arquitetos são socializados na profissão [...] e adquirem atitudes, hábitos de trabalho e valores que permanecerão com eles por toda a vida”⁹ (BANHAM, 1999, p. 4). A maneira como normalmente se dá o ensino de projeto em arquitetura¹⁰ deixa claro como se aplica esse “sistema de valor” e a transmissão do *modo architectorum*. Geralmente, o ensino de projeto parte da solução de um problema definido pelo professor e pede-se ao estudante que apresente uma proposta para a situação-problema. Durante esse processo, o estudante traz esboços e desenhos das suas ideias e recebe orientações dos professores que indicam questões funcionais, estruturais, técnicas ou estéticas a serem melhor trabalhadas, além de discutir as dúvidas. São apresentados outros projetos como exemplo ou contra-exemplo. E, por fim, na banca final é feita a apresentação das imagens e desenhos do projeto finalizado, seguida geralmente por uma rodada de críticas.

Todo esse processo é feito sem qualquer participação das pessoas que supostamente irão usar o espaço projetado, visto que geralmente quando elas são consideradas tratam-se de pessoas fictícias. Em outras palavras, o modo como aprendemos a projetar ainda é muito focado na produção de desenhos, e tem a representação como paradigma, sendo o objetivo final as imagens do projeto acabado.

⁹ “That is where architects are socialized into the profession [...] and they acquire attitudes, work-habits and values that will stay with them for life”.

¹⁰ Vale ressaltar que existem outras abordagens de ensino de projeto, no entanto, refiro-me aqui à prática convencional predominante na maioria dos cursos de arquitetura do Brasil e do mundo.

É claro que o estudante aprende muito no processo de tentativa e erro, desenvolve habilidades, formula ideias e aplica na prática os conhecimentos técnicos estudados. No entanto, na maioria das vezes, a avaliação analisa o aprendizado do aluno a partir do produto, sendo considerado que se o aluno aprendeu de fato, o produto apresentado deve ser bom. Isso mostra como a avaliação também é muito focada na representação, reduzindo todo o processo à imagens bidimensionais, muitas vezes voltadas para a produção de projetos extraordinários que acabam por reforçar ideologias externas, referências aplicadas fora do contexto, entre outros problemas já discutidos.

Essa avaliação focada no projeto-produto finalizado, acaba por reforçar a representação como paradigma e o “sistema secreto de valor” é aplicado, de forma subliminar e por meio de diferentes argumentos, mas sempre ligados à caixa preta que nunca é revelada (BANHAM, 1999). Acredito que um dos motivos pelos quais o mistério dessa caixa preta da arquitetura persiste no momento da avaliação é que ela acontece de maneira subjetiva, ficando a critério do professor definir o que tem mais ou menos valor no processo de ensino. Os problemas da arquitetura não são problemas objetivos e, portanto, não se resumem a uma resposta certa ou uma solução única. Assim, como argumenta Malard (2007, p. 4, grifo nosso):

[...] os critérios serão sempre subjetivos, pois são ditados pelos pressupostos dos avaliadores [que] são modelados pela vivência de cada um. As diversas vivências determinam gostos, crenças, emoções, prioridades e sentimentos diversos - e por vezes divergentes - determinam compreensões diferentes e, portanto, distintos juízos.

A autora argumenta que, como a avaliação parte do que se considera um “bom resultado” e se este depende do que é entendido como uma “boa arquitetura”, é importante esclarecer “quais são os nossos pressupostos com relação à uma ‘boa arquitetura?’” (Ibid., p. 4). Além de responder à pergunta, é essencial deixar o educando a par da resposta, revelar, abrir a caixa preta do processo educativo, para que o estudante possa compreender quais critérios de valor estão sendo usados.

Nesse sentido, vale ressaltar a importância de desenvolvermos critérios de valor, instrumentos de análise e crítica adequados à realidade e à história latinoamericana, para pensar a nossa arquitetura com base em conceitos e valores nossos. Como argumentado por Waisman (2013), se considerarmos os instrumentos formulados nos países centrais

corremos o risco de desconhecer nossa realidade ou mesmo analisá-la erroneamente. Assim, desenvolver nossos próprios critérios de valor é essencial para projetarmos o nosso futuro sem seguir modelos impostos.

Um passo além seria olhar para o processo de ensino de projeto a partir de uma perspectiva decolonial, o que implica buscar caminhos diversos e alternativos à “matriz colonial do poder” e apostar em uma ordem policêntrica, pluriversal, contraposta ao modelo universal imposto pela globalização de maneira cada vez mais forte (PALERMO, 2019, p. 50). Adotar essa perspectiva é “potencializar alternativas a partir de lugares-outros” de pensamento, de maneiras diversas de conceber/produzir/transmitir conhecimento (Ibid).

Nesse contexto pluriversal, todo conhecimento surge em um lugar específico, interligado com os outros, com a cultura do local, entre outros aspectos. Dessa maneira, fora das relações de poder que hierarquizam e separam os conhecimentos em superiores ou inferiores, todos os espaços de produção de conhecimento têm valor porque nascem em uma situação única e específica e integram esse contexto maior pluriversal. Essa maneira de entender confronta o projeto hegemônico da modernidade/colonialidade que institui a racionalidade ocidental como processo de produção de conhecimento universal. A autora ressalta a importância de refletir sobre essas questões, discutidas à exaustão pelo pensamento decolonial, para o enfrentamento desse projeto hegemônico que retira valor das outras formas de viver-pensar-conhecer, não enquadradas no modelo universal.

Nessa perspectiva decolonial não faz sentido, portanto, que a avaliação seja pautada no que se considera como uma “boa arquitetura”, porque a aposta é em uma ordem pluriversal, onde possam existir diversas “boas arquiteturas” sem um modelo universal a ser seguido. Nesse sentido, não existe uma hierarquia e uma separação da arquitetura em “arquitetura boa” (superior) e “arquitetura ruim” (inferior) porque cada uma surge em um lugar específico, interligada com a cultura do lugar e das pessoas e no caso do ensino de projeto diz respeito à trajetória única de cada estudante. Trata-se de negar ou pelo menos refletir criticamente sobre as lógicas e tendências de produção do espaço pautadas pelo modelo universal e abrir possibilidades para outras formas de viver-pensar-fazer arquitetura.

Mas, como ficaria então a avaliação em um horizonte em que não existe uma “boa arquitetura”? Como saber se o estudante alcançou um “bom resultado”? Cabe aqui uma reflexão crítica também sobre a ideia de “bom resultado”, que é muito conectada a um

produto final. Por outro lado, a análise sobre o resultado pode ser deslocada do foco apenas no produto e avaliar, principalmente, todo o processo. Dessa forma, pode-se perguntar: “o estudante aprendeu o que essa disciplina se propunha a ensinar?” e, em vez de nos perguntarmos o que consideramos necessário à uma “boa arquitetura”, poderíamos abrir mais o leque e nos perguntar “ao final desse processo o estudante deveria ser capaz de quê?”. Lembrando sempre que existem diversos caminhos para chegar a um mesmo lugar e que as pessoas podem seguir outros percursos além dos que conhecemos e escolhemos seguir ¹¹. Portanto, entendendo que não existe, ou pelo menos não deveria existir, uma ideia universal do que é uma boa arquitetura, já que essa é uma definição subjetiva que depende de vários aspectos, o principal torna-se avaliar se o estudante adquiriu os conhecimentos e habilidades estabelecidos como objetivo da disciplina.

Um passo além nesse sentido é entender a própria avaliação como um processo. Nesse caso, em vez de uma “avaliação **das** aprendizagens” na qual ocorre um diagnóstico acerca do que foi ou não aprendido, a avaliação pode ser usada “**para** as aprendizagens”, feita durante o processo com o objetivo de medir o que não foi bem assimilado e precisa ser retomado. Assim, a avaliação serve para direcionar os próximos passos do estudante e do professor, que poderão experimentar novas dinâmicas para que o objetivo pedagógico seja alcançado, como discutido por Domingos Fernandes (2009, apud SILVA e MENDES, 2017, p.273, grifo nosso).

Segundo essa abordagem, todas as pessoas têm capacidade de aprender, mesmo que em ritmos distintos, sendo que essa capacidade para o aprendizado está muito mais relacionada ao acesso aos meios e recursos necessários do que à “aptidão” ou “vocação”, muito ligadas às ideias de dom ou de mérito como argumentam Natália Silva e Maria Mendes (2017). A “ideologia do dom”, nas palavras de Pierre Bourdieu (1998), tem na verdade uma função de mistificar as desigualdades econômicas e sociais sob a aparência de aptidões naturais, permitindo à elite justificar sua condição superior como mérito. Além disso, como dito anteriormente, todas essas ideias de vocação e dom estão muito presentes na arquitetura e tem como função mistificar também o sistema secreto de valor, fazendo com que tudo isso pareça uma aptidão natural à carreira de arquiteto.

¹¹ Anotação de aula da disciplina “Fundamentos de prática didática para o ensino de arquitetura e urbanismo” ministrada pelo professor Maurício Campomori na Escola de Arquitetura da UFMG em dezembro de 2020

O entendimento da avaliação como processo seria uma mudança simples e mais fácil de ser empreendida mesmo em disciplinas que trabalham com a maneira de projetar convencional, que embora não sejam o foco dessa pesquisa, também poderiam estimular a valorização do processo de aprendizagem único de cada estudante, diminuindo a ênfase no resultado final do projeto-produto, pautado pelas ideias de uma “boa arquitetura” e do sistema secreto de valor. Apesar de acreditar que um ensino que valoriza o processo de aprendizagem como um todo tem maiores possibilidades de se tornar menos orientado ao produto, ainda assim a proposta da disciplina pode continuar sendo prescritiva e formalista, sem o envolvimento das pessoas que irão habitar o espaço projetado e tendo a representação como paradigma.

Diante disso, cabe perguntar como o ensino de arquitetura pode ampliar a perspectiva para modos-de-ver e modos-de-pensar que questionam abordagens uniformizantes, em vez de reforçá-las? Além de uma revisão historiográfica e epistemológica e de ativar o corpo em sala de aula, como já foi dito, podemos apostar na transformação dos métodos de ensino que podem inserir o entendimento do projeto como um processo. Assim, compartilho a seguir uma experiência de uma disciplina que tinha como proposta trabalhar com o projeto como processo, em vez de um produto acabado.

2.2.1 O ensino como momento de experimentar outros modos de projetar

Essa disciplina¹² aconteceu no curso diurno da Escola de Arquitetura da UFMG, ofertada pela professora Ana Baltazar, com a proposta de participar de um concurso¹³ que demandava um projeto de escola rural para construção de mil escolas na região da Savana Tropical Africana. O programa do concurso pedia a produção de um único projeto que seria replicado mil vezes em países com climas, culturas, métodos de ensino e métodos construtivos muito distintos. Ou seja, como poderíamos propor um projeto fechado para ser replicado em lugares tão diferentes?

O desafio da disciplina era justamente “transpor a lógica do modelo — normativo, prescritivo e formalista — e propor uma interface para articulação espacial” (BALTAZAR, 2020, p.127) considerando a importância de que o projeto fosse desenvolvido de maneira colaborativa pelas comunidades nas quais ele seria construído. Além disso, ele precisaria ser

¹² Para saber detalhadamente sobre a disciplina, recomendo consultar a referência Baltazar (2017).

¹³ Concurso Internacional de Projeto Arquitetônico de Escola Rural para a África Tropical, proposto pela ONG turca Kimse Yok Mu (KYM) Solidarity and Aid Association em 2015.

reformulado de acordo com as diferenças de cada região, levando em conta ainda o fato de que não estaríamos presentes nos locais durante esse processo. Ou seja, o objetivo não era desenvolver algo universal que fosse aplicado em vários lugares, mas uma interface que possibilitasse diferentes respostas e o surgimento de diferentes projetos de acordo com as diversidades existentes. Em outras palavras, em vez de trabalhar em uma lógica heterônoma do processo de projeto, com os arquitetos tomando todas as decisões, a proposta é reforçar a autonomia do grupo, para que as decisões para o seu espaço possam ser feitas por eles mesmos a partir das informações trazidas pela interface em conjunto com o próprio repertório e saberes da comunidade.

Para informar o processo de produção da nossa interface nos dividimos em quatro grupos e preparamos seminários sobre dois grandes temas: características locais dos países em que as escolas seriam construídas (como clima, cultura, ensino, métodos construtivos) e exemplos de arquitetos que trabalham na lógica do processo (como Yona Friedman, Cedric Price, John Habraken, entre outros). Cada grupo fez uma ampla pesquisa para compartilhar com os outros alunos com o objetivo de apresentar informações, promover uma discussão crítica coletiva e fomentar a produção da interface. Vale ressaltar que o foco aqui é deslocado para os estudantes assim como no processo de projeto o foco é deslocado para as pessoas que irão usufruir do espaço. Dessa maneira a autonomia é fortalecida também no processo de ensino, em detrimento de um processo heterônomo em que o professor determina o que deve ser aprendido e de que maneira.

Além disso, nessa experiência o ensino de projeto se dá também como um momento de discutir criticamente a maneira convencional de pensá-lo e fazê-lo, abrindo espaço para explorar estratégias e métodos alternativos que desestabilizam e renovam o modo hegemônico de projetar. E não se trata de trabalhar com os métodos alternativos como modelos a serem seguidos, mas sim na lógica do exemplo, que pode ser subvertido para criar outros exemplos. Outro ponto é que o projeto é entendido como algo que articula saberes técnicos e científicos aos saberes populares, visto que considera a diversidade existente por meio dessa pesquisa inicial e, principalmente, pela participação interativa com os moradores do lugar onde a escola seria construída.

Resumindo, o intuito era envolver as pessoas da comunidade de forma lúdica e propor uma interface com estrutura definida, algo que poderia ser usado nos vários lugares mas que possibilitasse respostas diversas para cada situação. Assim, desenvolvemos um jogo

(figura 1) dividido em três etapas: na primeira etapa era feita uma investigação com cartas-pergunta sobre as características físicas do local, estimulando a reflexão também sobre aspectos ambientais como a possibilidade de armazenamento de água da chuva, orientação solar, direção do vento, entre outras. A partir dessas características era definido o tamanho do tabuleiro (que por ser modulado e dobrável era adaptável a cada situação) e os elementos permanentes durante o jogo como fossa séptica, placas de captação de energia solar e de energia eólica, entre outras possibilidades a serem escolhidas pela comunidade.

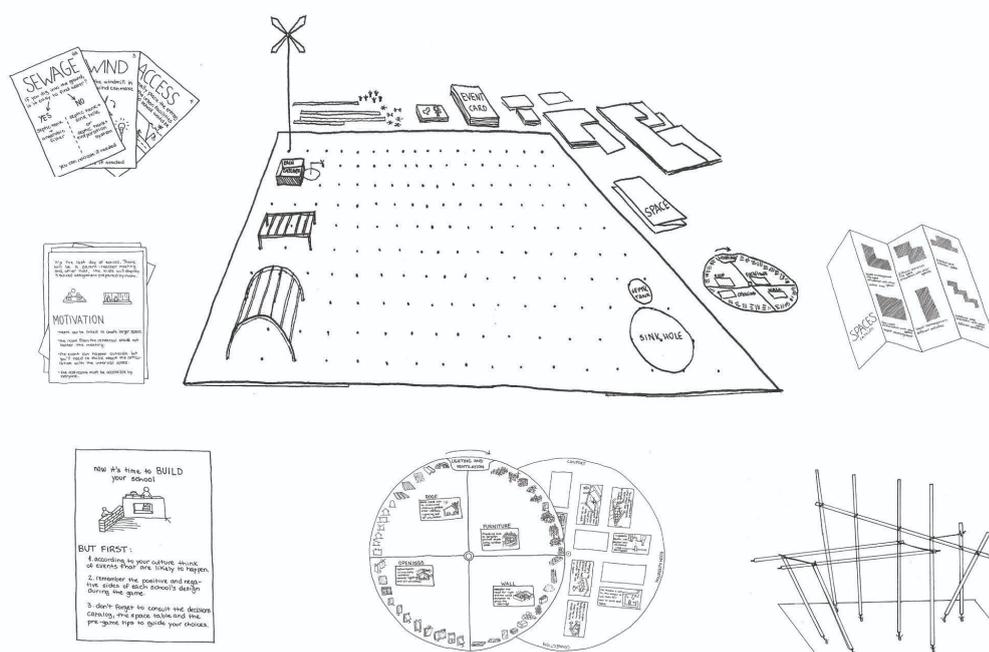


FIGURA 1: Ilustração representando os elementos da interface para projeto

Fonte: Autora (2015)

Na segunda parte era levantada, por meio das cartas, uma série de possibilidades de eventos que poderiam acontecer na escola como “dia de festa”, “apresentação de trabalhos”, “dia de aula normal”. A partir desses eventos os jogadores montavam a estrutura da escola em uma maquete manipulável que podia ser alterada de acordo com cada nova situação, permitindo experimentar espacialidades diversas que melhor atendessem a cada uma delas. Para auxiliar tecnicamente a montagem do espaço, já que não haveria arquitetos presentes, os jogadores podiam consultar um catálogo que falava sobre as diferenças entre formatos de espaço (quadrado, em L, retangular) e um *volvelle* que mostrava as possibilidades de alguns materiais para vedações, coberturas, aberturas e sua influência sobre o conforto térmico, ventilação e iluminação. Por fim, na terceira etapa, lembrando dos vários eventos e espacialidades experimentados, os jogadores eram convidados a eleger as

situações criadas que consideravam mais relevantes para pensar e experimentar, na maquete, um projeto que melhor atendesse às demandas.

Para enviar nossa proposta ao concurso, desenvolvemos a partir do jogo dois projetos de escolas bem diferentes (figura 2). A primeira escola foi pensada para um clima tropical seco, com pátio interno e a disposição dos cômodos feita a partir dos eventos do jogo. Já a segunda proposta foi pensada para o clima tropical úmido e a partir das situações que surgiram chegamos em um escola menor com possibilidade de integração das salas de aula. A ideia era mostrar como o jogo, uma estrutura definida que promove a interação com os participantes, considerando as diversidades de cada lugar, ampliando o imaginário para diferentes situações e trazendo repertório técnico, poderia possibilitar o surgimento de diferentes projetos a partir de decisões da própria comunidade. Ou seja, o projeto não é entendido como uma coisa estanque, acabada, pelo contrário, funciona como um processo para investigação e experimentação realizada de maneira colaborativa.



FIGURA 2: Primeira e segunda simulação de escola a partir do jogo

Fonte: Autora (2015)

Vale ressaltar a importância dessa experiência na minha trajetória e o quanto a escola, como diz Banham (1999), é de fato esse espaço onde os estudantes absorvem valores, hábitos que vão acompanhá-los durante sua prática profissional. Por isso, penso que a universidade ainda pode ser parte da solução se houver, de fato, uma transformação epistemológica e uma mudança na lógica do ensino de projeto, que pode acontecer por diversos caminhos como o ativar do corpo na sala de aula e o experimentar o projeto como processo a partir de métodos alternativos. É claro que essas transformações são demoradas porque trata-se de revisar, repensar e reinventar modos-de-ver e modos-de-pensar que estão entranhados pela colonialidade, que como foi dito atravessa diversas esferas da nossa vida, sendo o sistema educacional uma das formas de controle sobre nossa maneira de conhecer e ver o mundo. Porém, para que esse horizonte deixe de ser uma utopia, penso que é imprescindível continuarmos a discussão. Assim, deixo aberta a pergunta: como o ensino de arquitetura pode ampliar a perspectiva para modos-de-ver e modos-de-pensar que questionam abordagens uniformizantes?

3. Práticas alternativas ao projeto produto

A partir da crítica feita nos capítulos anteriores ao modo convencional de projetar com foco no produto e em imagens acabadas, e que tem a representação como paradigma, este capítulo busca trazer maneiras de projetar alternativas. Serão apresentados dois exemplos: o método criado pelo arquiteto argentino Rodolfo Livingston e o método do Céu do Terceiro Mundo (C3M), escritório desenvolvido pelos arquitetos e professores da Escola de Arquitetura da UFMG José dos Santos Cabral Filho e Adriano Mattos Corrêa, ao qual mais tarde se juntaram o engenheiro José Alberto Cunha Gomes e um terceiro arquiteto Marco Antônio Penido Resende. Para me referir a esses dois exemplos de maneira mais direta irei chamar o primeiro de método Livingston e o segundo de método C3M¹⁴.

O método Livingston foi desenvolvido a partir da experiência do arquiteto com a assessoria de operários na produção de suas próprias moradias em Cuba na década de 1960. Já o método C3M foi desenvolvido por Adriano Corrêa e José Cabral por volta do ano de 1985, data de surgimento do escritório que durou aproximadamente cinco anos¹⁵. A ideia de desenvolver uma maneira de trabalhar diferente da prática convencional surge, de acordo com Adriano e Cabral (2018)¹⁶, devido a situação paradoxal encontrada por eles, na época arquitetos recém formados: por um lado muitas casas sendo feitas sem a assessoria de um arquiteto enquanto por outro lado parecia não existir mercado para a atuação desse profissional, algo recorrente ainda nos dias de hoje. A questão então é porque esses clientes em potencial não procuram os arquitetos. Cabral (2018) ressalta duas questões: a dificuldade de comunicação, no sentido de os profissionais conseguirem chegar até esses clientes e vice-versa; e o preço elevado de um projeto de arquitetura, tornando-o inacessível a esse mercado alternativo. Vale acrescentar ainda uma questão diretamente relacionada a esses dois pontos, que é um afastamento da arquitetura em relação a demandas populares,

¹⁴ Cabral (2015) se refere ao processo de projeto do Céu do Terceiro Mundo como “metodologia de trabalho”, acredito que pelo entendimento de que um método com as etapas muito fechadas não funciona, como ele nos relatou no seminário (2018). Porém, para tornar a referência mais direta estou chamando de método C3M, considerando que tanto ele, quanto o método Livingston mantém uma abertura para adaptações de acordo com cada situação.

¹⁵ É importante ressaltar que apesar dos dois métodos terem algumas semelhanças, eles não tem relação direta entre eles, ou seja, o método C3M (desenvolvido alguns anos depois) não teve como base o método Livingston.

¹⁶ Seminário co-organizado em 2018 na Escola de Arquitetura da UFMG durante meu TCC, com a proposta de investigar maneiras de fazer arquitetura diferentes da prática convencional e que envolvessem as pessoas no processo de projeto.

o que faz com que muitas pessoas, mesmo as que têm condição de pagar por um projeto com valor mais acessível, não pensem em contratar um arquiteto.

Livingston também fala sobre esse assunto, destacando as incoerências entre o ensino de arquitetura e o que de fato acontece na prática profissional. Durante o curso, os futuros arquitetos estudam e aprendem a fazer projetos espetaculares de grandes construções, em contrapartida, quando formados eles se deparam com a falta desse mercado para tantos arquitetos. Os trabalhos que surgem de fato são pequenas construções e muitas reformas, porém eles não estão preparados para esse tipo de trabalho que muitas vezes não precisa nem de desenho técnico como aprenderam nas disciplinas de projeto.

A partir dos primeiros trabalhos reais, o arquiteto estreia seu título com o que normalmente pode ser um golpe de realidade. O tema não é uma cidade climatizada sob uma cúpula translúcida. O tema é um quarto a mais para o bebê que está por nascer. Ou pior ainda, a ampliação de um pequeno banheiro em uma casa no subúrbio. Porque a realidade são as famílias que crescem e os banheiros que ficam pequenos (LIVINGSTON, 2014, p. 8).

Outro grande problema, já mencionado no capítulo anterior, é que o cliente praticamente não existe durante o ensino de projeto, aparecendo apenas de maneira fictícia, e assim o estudante não aprende como se dá a relação cliente-arquiteto na realidade da prática. Do outro lado, as pessoas que nunca contrataram um arquiteto se sentem inseguras, pois não sabem com clareza qual é o serviço de fato e nem quanto precisarão pagar por ele. Porém, Livingston ressalta que as inseguranças que surgem dessa relação, e que influenciam muito no processo de projeto, poderiam ser solucionadas se existisse uma comunicação clara e eficaz entre os interessados desde o primeiro contato e durante todo o trabalho. Assim, um dos pontos principais do método Livingston é uma escuta sistematizada das demandas por meio de exercícios e jogos que tem como objetivo estabelecer essa comunicação clara e eficaz durante todo o processo. A partir dessa sincronia as inseguranças são resolvidas e a proposta do projeto em si corresponde com maior eficiência aos desejos dos clientes, sendo necessários geralmente apenas alguns ajustes que nem se comparam às várias versões de projetos que costumam ser feitas na prática convencional.

E aqui entra outro ponto que é uma certa inadequação da maneira convencional de projetar para lidar com um universo cultural diferente do repertório geralmente compartilhado nas

escolas de arquitetura, entre os arquitetos e clientes pertencentes à elite¹⁷. Isso está relacionado ao fato de que o trabalho do arquiteto esteve restrito durante muito tempo a grandes projetos institucionais e às classes mais altas, e nesse cenário muitos profissionais são contratados ainda pelo seu estilo e sua marca autoral. No entanto, ao trabalhar com um mercado alternativo não faz sentido repetir certas ideias presentes no procedimento convencional, como a de que o projeto deve mostrar a autoria ou responder ao estilo do arquiteto. Sobre isso, Livingston não apresenta um estilo próprio e ressalta que seu objetivo é fazer o cliente feliz com a casa dele.

Uma casa pode ter tetos inclinados de chapa, paredes curvas, de pedra ou ser completamente retangular, de uma só cor com interiores minimalistas. Se é bem feito e não desarmoniza com o entorno (pode harmonizar sendo diferente), estará bem. Nosso objetivo é deslumbrar o cliente e a seus amigos “Esta casa te representa”, dizem-lhe seus amigos, e o arquiteto desaparece, como deve fazer um bom dentista. Imagine: “Que maravilha esse dente! Se nota que é um trabalho de Dr. Fernandes!” (LIVINGSTON, 2014, p?).

Já no método C3M, algumas atividades tem como objetivo justamente colocar em evidência as diferenças de gostos estéticos, hábitos e referências, para que por meio dessa troca entre arquitetos e clientes possa surgir um diálogo efetivo (CABRAL, 2015). A ideia é que o processo pode ser algo que desloca tanto os clientes quanto os arquitetos e o projeto surge dessa interação e do encontro desses diferentes universos culturais. Assim, o envolvimento dos clientes no processo de projeto é uma das principais estratégias do método C3M para acessar esse mercado alternativo. Primeiro por uma razão pragmática, como relata Cabral (2018): o fato das pessoas participarem do processo faz com que elas sejam as maiores propagandistas, o chamado “boca-a-boca”. Segundo, por entenderem a fundo os motivos de cada escolha, os clientes assumem uma parte da responsabilidade sobre algumas decisões, como a escolha dos acabamentos, por exemplo, diminuindo a carga de trabalho em detalhamentos desnecessários e especificações. Também no processo de construção a ideia é que o cliente tenha autonomia para propor alterações e se torne o principal

¹⁷ A pesquisa de Priscilla Nogueira (2010) e Carina Mendonça (2014) também falam sobre a inadequação da prática convencional em relação a demandas populares. Nogueira propõe, a partir do método Livingston, uma reformulação para o contexto brasileiro tendo como base a experiência com clientes reais. Mendonça, tomando como base as reformulações feitas por Nogueira em relação ao método Livingston, propõe a assessoria de um grupo de mulheres na ocupação Dandara (Belo Horizonte-MG).

responsável pelo andamento da obra, rompendo com a ideia do projeto prescritivo e fechado presente no projeto convencional. O método Livingston também rompe com as soluções fechadas e pensa no projeto de maneira processual, abraçando as modificações que podem acontecer ao longo do tempo e planejando a execução de acordo com as prioridades e o orçamento disponível.

Enfim, os dois métodos abordam o processo como o mais importante e o projeto é entendido como um resultado da eficiência da investigação provocada pelos exercícios e dinâmicas e da construção de uma sintonia de comunicação. Nessas práticas o cliente deixa de ser espectador e se torna protagonista, assume papel ativo, experimenta possibilidades, pensa e propõe juntamente com o arquiteto. Assim, a representação nesses dois exemplos funciona mais como ferramenta para que os moradores possam visualizar, entender e investigar ideias, em vez de ser um produto fechado que determina como a casa deve ser. Para isso, o processo proposto nos dois métodos também não é fechado, apesar de terem etapas com objetivos bem definidos elas são maleáveis de acordo com cada situação e o trabalho pode ser interrompido ao final de cada uma delas.

O objetivo deste capítulo é analisar criticamente a experimentação na prática dessas propostas, ressaltando suas diferenças em relação ao processo de projeto convencional assim como suas limitações, e levando à construção da minha proposta que será apresentada no capítulo seguinte. A discussão crítica feita nos capítulos anteriores não é retomada de maneira direta aqui, porém ela serviu para informar a análise das experiências com as dinâmicas que compõem esses dois métodos, feita com base em alguns pontos principais:

- > a apropriação da representação como ferramenta
- > a ampliação do repertório para além dos espaços prescritos
- > o estabelecimento de uma comunicação efetiva
- > o desenvolvimento do projeto em conjunto com as pessoas
- > o projeto como um processo e não um produto acabado

Vale ressaltar que essas práticas não devem ser entendidas como modelos a serem seguidos, mas podem servir como exemplo. Como bem dito por Eduardo Viveiros de Castro, “todo modelo é uma simplificação da realidade” e normalmente, quando a realidade não

coincide com o modelo, muda-se a realidade em vez de mudar os modelos. Ou seja, os modelos são impostos quando a realidade não corresponde à eles, já que cada realidade é única a despeito do modelo, em essência universal. Já exemplos são ideias que servem como um “chamado para fazer algo diferentemente igual ao modelo inspirador”. É na verdade a criação de uma versão ou subversão, implica em transformação do exemplo, que por sua vez é resultado da transformação de outros exemplos. Enquanto o modelo “cai do céu”, o exemplo “surge da terra”. O primeiro “te enfia uma grande ideia goela abaixo e implica crença”, o segundo “te dá várias ideias e implica criação” (VIVEIROS DE CASTRO, 2017). Assim, que os exemplos aqui apresentados possam ser “tomados de empréstimo” e se difundir por aí, que eles sirvam de pistas e possam ser subvertidos para criar novas versões ou transformações a partir de cada realidade única em que surge. Que possamos fazer uma bricolagem com eles para criar outros exemplos diferentemente iguais.

3.1 Método Livingston

O método Livingston é dividido em duas grandes etapas¹⁸. Na primeira etapa é feita a pré-entrevista, que é o primeiro contato do arquiteto com o cliente. Em seguida, é realizada a primeira entrevista com jogos e dinâmicas para levantar informações, um segundo encontro na qual é feita a visita ao local, o levantamento e são retomados alguns pontos da entrevista e, por fim, a apresentação de opções de projeto, seguida de ajustes finais. Já na segunda etapa é feito o manual de instruções, que tem como objetivo orientar a execução do projeto. À primeira vista, a estrutura geral pode parecer com as etapas da prática convencional, na qual é feita uma conversa, uma visita ao lugar, seguida do projeto e dos desenhos técnicos para a execução. Porém, ao entender cada parte e as premissas colocadas por Livingston, tornam-se claras as diferenças na maneira de conduzir o processo, nos objetivos e em como tudo isso afeta os resultados.

Por já existirem materiais detalhados explicando esse método não me dedicarei a fazer novamente esse trabalho. Para quem tiver interesse em saber mais sobre os objetivos de cada etapa e detalhes do método pode procurar pelo livro “Arquitectos de la Comunidad – El Metodo” (2006), escrito pelo próprio Livingston, assim como o livro “Cirurgia de casas” (2014) em que ele fala de um modo mais geral sobre suas experiências. Além disso, existe também a dissertação de mestrado da arquiteta Priscilla Nogueira “Práticas de Arquitetura para Demandas Populares: A experiência dos Arquitetos da Família” (2010), na qual a autora se baseia na experimentação do método do Livingston para propor alterações e torná-lo mais adequado às demandas populares da classe média brasileira¹⁹.

A pesquisa de Nogueira teve como desdobramento a disciplina Cirurgia de Casas, ministrada no curso de graduação da Escola de Arquitetura da UFMG pela professora Silke Kapp. A ideia da disciplina é que os estudantes experimentem na prática o método do Livingston com clientes e demandas reais, em reformas de moradias ou de pequenos comércios. Como já foi dito, geralmente nas disciplinas de projeto é usual trabalhar com demandas e clientes fictícios, tendo como foco principal o projeto e não o processo. Essa disciplina foi ministrada como projeto flexível (pflex), que é um conjunto de disciplinas de

¹⁸ Todos os termos em espanhol referentes à explicação do método estarão presentes no texto já traduzidos pela autora.

¹⁹ Em sua pesquisa Nogueira (2010) esteve presente durante duas semanas no escritório de Livingston em Buenos Aires (Argentina) e percebeu que a classe média argentina se diferencia da classe média brasileira pela formação escolar e cultural.

projeto na EA-UFMG em que os professores oferecem diversos temas e os estudantes, de diferentes períodos, podem escolher entre eles. Em 2017 participei desse pflx e experimentei na prática o método Livingston juntamente com Ana Pitzer e Marllon Morais. A seguir apresento essa experiência apontando aspectos que considero interessantes e também limites dessa proposta.

Para conseguir clientes recorremos ao site do grupo de pesquisa Morar de outras maneiras (MOM), no qual havia uma sessão para pessoas interessadas em reformar suas casas e participar da experiência proposta por Nogueira durante sua pesquisa. Encontramos uma família de classe média baixa da região metropolitana de Belo Horizonte (MG, Brasil) que não havia sido atendida: Clara, Alessandro e sua filha Luísa²⁰ de 8 meses construíram sua casa com a ajuda de familiares e queriam um projeto para reformar e finalizar a construção. Alessandro é professor do ensino médio e fundamental e Clara é costureira e manicure, além de cuidar da casa e da Luísa.

3.1.1 Pré-entrevista

É o primeiro contato entre arquitetos e clientes e pode acontecer por telefone, online ou em um encontro casual. O mais importante é que o arquiteto esclareça o método de trabalho para o cliente: quais são as etapas, qual o valor do serviço e as formas de pagamento. Como ressalta Livingston, esse esclarecimento é muito importante porque é o que provoca insegurança em ambas as partes: nos arquitetos que ficam receosos em falar já no primeiro contato sobre valores e acabar espantando os clientes, e por isso acabam deixando para cobrar apenas pelo projeto, isso se o cliente de fato quiser dar continuidade. Do outro lado, o cliente também fica inseguro porque não sabe quanto será cobrado e se ele terá condições de pagar. Como uma cliente nos disse²¹ já no primeiro contato *"aí depois também preciso de um orçamento (pro projeto eu tô imaginando que tenho a grana agora, mas eu nunca contratei um arquiteto, então verei)!!"* Não só nessa experiência com o método, mas também em todos esses anos de prática tenho percebido o quanto esse esclarecimento inicial é importante. Acontece também das pessoas pedirem para pagar mais barato ou para incluir

²⁰ Estou usando pseudônimos em todos os casos contados nessa pesquisa porque o nome dos moradores não faz diferença para o objetivo de descrever os casos e ilustrar o processo.

²¹ As falas dos envolvidos nas experiências aparecerão em itálico misturadas ao texto ou destacadas como citação longa. Todas essas falas são anotações de conversas realizadas durante o processo ou de entrevistas, que decidi trazer mantendo-as exatamente como foram ditas, mesmo as que não estão de acordo com o português padrão, com o intuito de trazer certa oralidade para a escrita e transmitir um pouco do jeito de falar de cada pessoa.

só o projeto de um portão a mais no valor. Assim, o arquiteto ter clareza sobre quais serviços está cobrando e conseguir passar isso para o cliente de maneira sistematizada é essencial para estabelecer uma relação de segurança.

Nesse momento é importante que o cliente fale sobre suas demandas: quais pessoas moram e costumam frequentar o lugar, quais os principais problemas e serviços necessários, quando pretendem começar a obra e quanto pretendem gastar. Nosso primeiro contato foi feito por telefone com o Alessandro. No entanto, percebemos depois que seria melhor se essa conversa inicial fosse feita com todos os moradores, porque nesse primeiro contato se estabelece um vínculo inicial e conversar com apenas uma das pessoas pode colocar a outra em uma posição de coadjuvante ou criar uma diferenciação entre elas já a princípio. Marcamos a primeira entrevista e pedimos que levassem desenhos da casa atual e das ideias para o projeto, como recomenda Livingston no exercício projeto do cliente (PC).

PRÉ-ENTREVISTA	15/03/2017
EXPLIQUE	
Quais são e como funciona e para que serve a entrevista. Quais são as outras etapas do trabalho (muito sinteticamente).	
PERGUNTE	
Vocês já moram (ou usam) o local e há quanto tempo? Sim, há 9 anos.	
Quem são as pessoas que moram (ou usam) o local?	
<p>Que tipo de serviço vocês precisam e quais são os principais problemas? dúvidas espaciais, construtivas, sobre materiais de construção.</p> <p>Casa construída sem projeto. Má divisão dos cômodos (não tem cômodo para a filha). Cômodos sem janela/ má ventilação. Não tem passagem direta pro fundo da casa. Mal cheiro no banheiro (parte hidráulica). A entrada não é boa, muitas escadas (desconfortável).</p> <p>Lote: 180 metros quadrados, com 6 m de frente e 30m de comprimento. Área construída: 6 x 9m. Afastamento de 5m da rua. Sobram 16m de fundo.</p>	
Quando pretendem executar a obra? Pretendem executá-la aos poucos.	
Quanto pretendem gastar na obra? Não tem uma estimativa. Pretendem fazê-la em etapas de acordo com a disponibilidade de dinheiro.	
Qual será a mão de obra? Contratar profissionais.	
SOLICITE	
<p>Projeto do Cliente (PC), isto é desenhos do que cada morador de como é a casa e o que mudaria (ênfatize que não precisamos de desenhos bonitos ou certinhos, pois o objetivo é conhecer as ideias dos moradores, e deixe claro que podem trazer quantos desenhos quiserem – se cada membro da família tiver uma ideia diferente, que cada um traga a sua).</p> <p>Coleção de imagens que caracterizam os desejos dos moradores (qualquer imagem é bem vinda: revistas, jornais, folders, fotos próprias etc).</p>	
ATENTE	
Explicar devagar e com clareza como funciona a Entrevista e marcá-la de preferência com todos os moradores e em local “neutro”.	
Não se precipitar em dar opiniões (se o cliente perguntar algo que você não sabe responder, diga que pesquisará o assunto e responderá na Entrevista).	

FIGURA 3: Formulário com perguntas da pré-entrevista

Fonte: Autora (2017)

3.1.2 Primeira entrevista

A primeira entrevista aconteceu na biblioteca da Escola de Arquitetura da UFMG, como recomendado por Livingston esse primeiro encontro deve ser feito de preferência fora do local a ser reformado. Isso porque o objetivo nesse momento é conhecer os moradores e a percepção deles sobre o espaço, em vez de focar no espaço propriamente dito. Nas palavras de Livingston: “A casa sozinha não significa nada, a prova é que ela pode ser a ideal para uma família que deseja se mudar para ela e uma verdadeira tortura para a família que está vivendo ali e quer vendê-la” (LIVINGSTON, 2006, p. 24).

Sobre o primeiro exercício da entrevista, projeto do cliente, apesar de termos pedido que cada um trouxesse seu desenho da planta²² atual da casa e outro das ideias para o projeto (figuras 4 e 5), apenas o Alessandro trouxe os desenhos. Só no último encontro é que a Clara nos revelou que não compreendia bem os desenhos em planta baixa. Por isso, penso que um exercício que necessita a compreensão de um desenho em planta é um obstáculo à participação ativa dos moradores. É provável que as pessoas não compreendam esse tipo de representação e fiquem constrangidas de falar, como a Clara. Além disso, mais interessante do que o desenho em si é a descrição que eles fazem do espaço para explicá-lo. Nesse caso, como os desenhos estavam muito pequenos, pedimos que eles desenhassem novamente em um papel maior e a narrativa deles se imaginando entrando no espaço foi muito mais rica e capaz de mostrar suas percepções do que o registro no papel. Por isso, acredito que seria mais interessante um exercício imaginativo com os moradores descrevendo o espaço atual e como eles gostariam que fosse, do que pedir um desenho que pode constranger e colocar novos obstáculos à comunicação em vez de desfazê-los.

Outro ponto negativo de representar as ideias para o projeto já no primeiro encontro é que notamos um apego maior durante todo o processo às ideias desenhadas, dificultando a abertura para novas ideias. É claro que na maioria das vezes as pessoas já pensaram sobre o que querem e talvez ao final do processo poderiam apenas confirmar as ideias iniciais. Mas acredito que colocar em um papel provoca um apego diferente do que apenas conversar sobre as ideias.

²² Em arquitetura, a planta baixa é o nome que se dá ao desenho do espaço “visto de cima”, como se fizéssemos um corte horizontal na altura de 1,5m a partir do chão e olhássemos de cima.

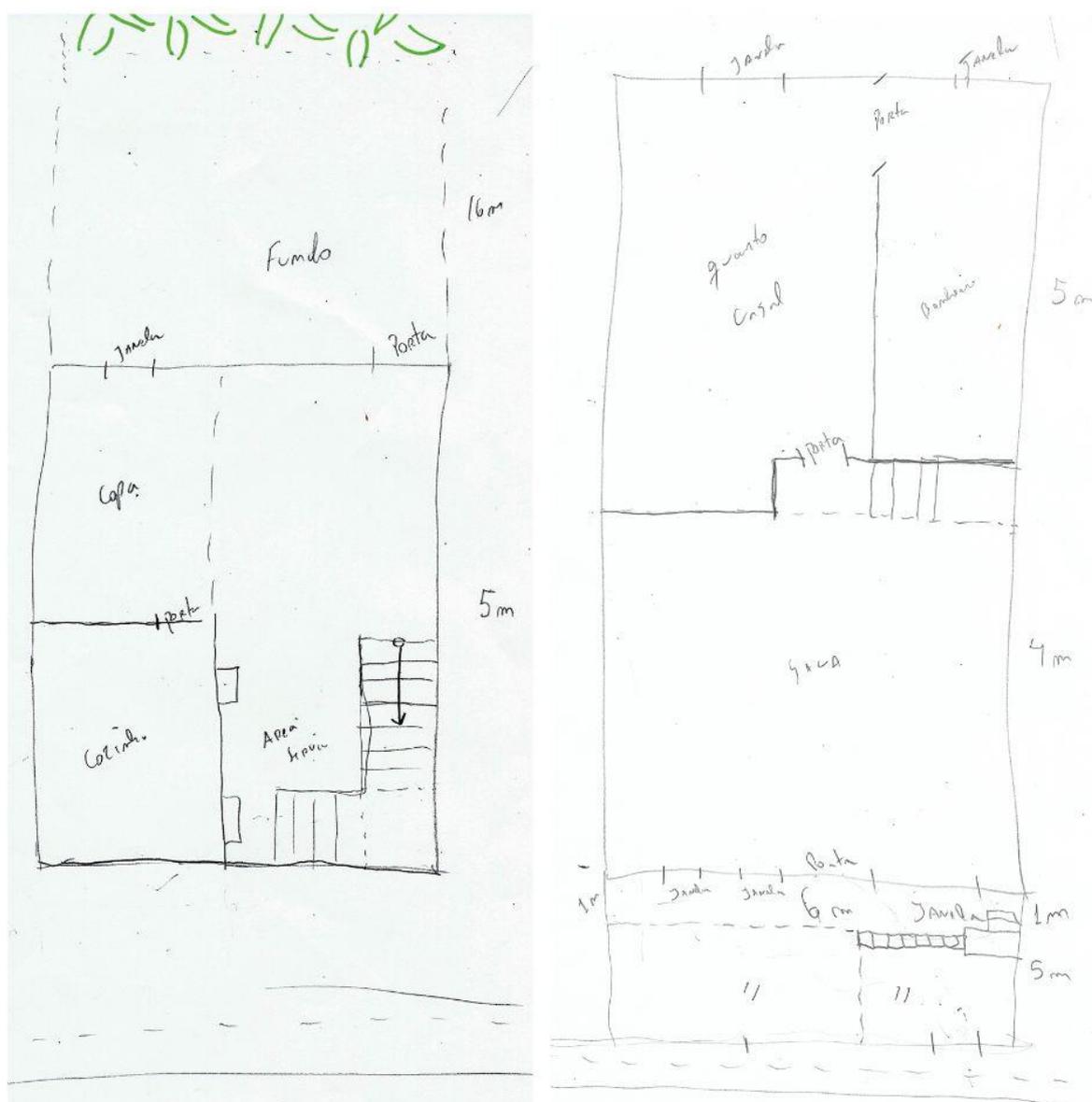


FIGURA 4: Planta da casa atual: primeiro e segundo andar (da esquerda para direita)

Fonte: Autora (2017)

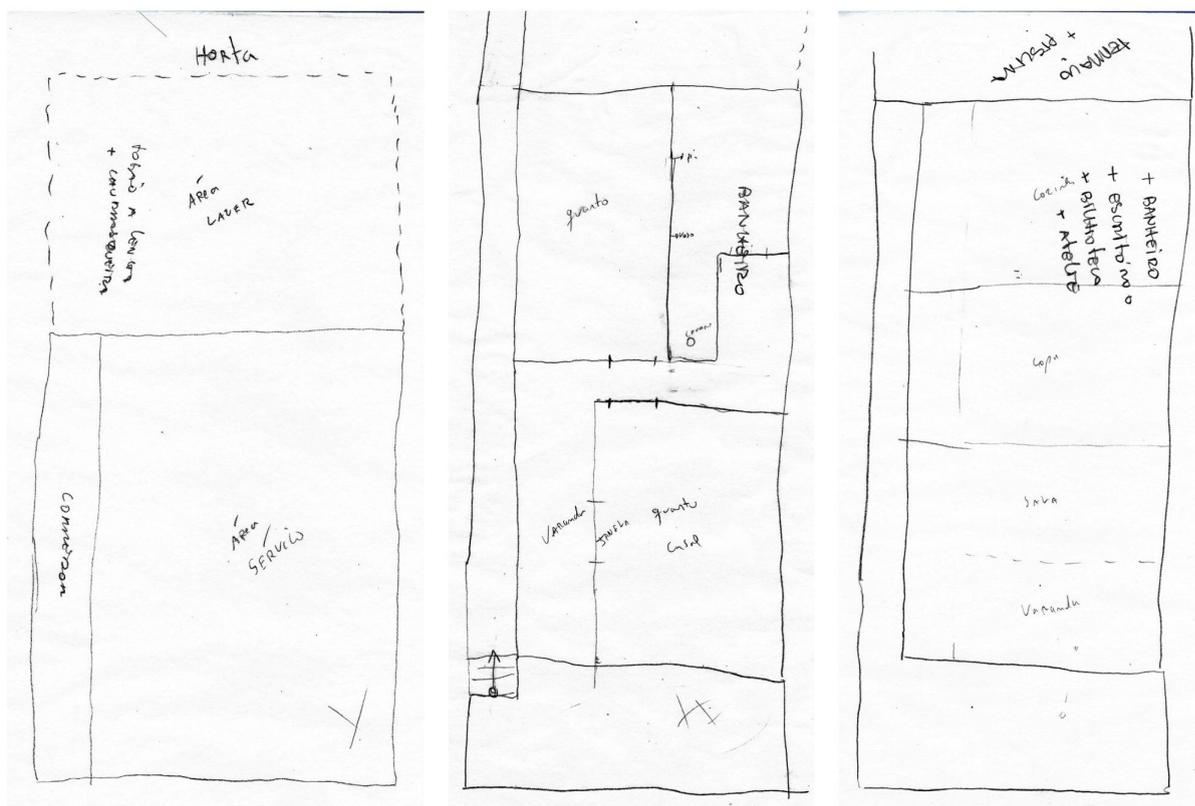


FIGURA 5: Projeto do cliente (PC): primeiro, segundo e terceiro andar (da esquerda para direita)

Fonte: Autora (2017)

No segundo exercício, jogo mais-menos (figura 6), no qual a proposta é que as pessoas façam uma lista do que mais gostam e menos gostam na casa, percebemos que a Clara raramente se manifestava e acabava cedendo aos argumentos do Alessandro quando suas opiniões eram divergentes. Para desfazer essa situação nos próximos jogos entregamos uma atividade para cada e pedimos que eles preenchessem separadamente, sem conversar entre si para não interferir nas opiniões um do outro. Depois de preenchidos conversávamos sobre as anotações de cada um, identificando semelhanças, diferenças e estabelecendo uma ordem de importância para os aspectos levantados. Essa estratégia ampliou o diálogo e deixou eles mais à vontade para falarem o que quisessem, sem que uma opinião se sobrepusesse à outra.

No jogo exercício fiscal (figura 7 e 8) a ideia é pensar na casa como se fosse uma pessoa em julgamento e os moradores devem acusar os seus problemas mais graves. Apesar de não pedir que eles falem sobre o que mais gostam, esse jogo nos rendeu mais informações do que o jogo mais-menos. Algumas questões podem ter influenciado. Primeiro, no jogo

mais-menos eles preencheram juntos e como foi dito a Clara não conseguiu colocar suas opiniões. Segundo, a diagramação separando a folha em duas colunas, uma para mais e outra para menos gosta, pode ter induzido eles a preencherem com palavras, de maneira que as respostas ficaram muito superficiais. Por exemplo, no “mais gosta” eles colocaram termos genéricos como conforto, ventilação, sustentabilidade, janelas, iluminação, corredores etc, falando sobre ambientes no geral e não sobre o que mais gostam no espaço em que vivem (que é o objetivo do exercício). Apesar de Livingston recomendar que se questione expressões abstratas, em busca de entender o que de fato significam para os clientes, muitas vezes as pessoas não conseguem colocar em palavras. De fato, é difícil explicar por um meio racional como a linguagem falada algo que passa pela vivência e pela experiência sensorial como a palavra “conforto”, por exemplo.

Nesse sentido, o jogo exercício fiscal funcionou melhor porque eles formularam frases explicando os problemas que os incomodavam. Pode ser que a ideia de que estavam acusando a casa em um julgamento tenha ajudado nisso e como nesse jogo eles fizeram a atividade separados tiveram um momento para pensar e formular melhor os incômodos. Depois das acusações escritas pedimos que eles ordenassem juntos das acusações mais graves para as menos graves, como no método. Esse foi o momento mais interessante, porque ao compartilhar as acusações eles ficaram empolgados ao ver que pensaram acusações iguais, o que também ajudou a enfatizar a relevância de alguns problemas. Assim, penso que os dois jogos (mais-menos e exercício fiscal) poderiam ser resumidos em um só, e pode-se pedir por exemplo que um seja o advogado de acusação e o outro de defesa, apresentem seus argumentos e que depois se invertam os papéis, tornando o jogo mais lúdico e interativo.

ENTREVISTA		16/03/17
Cliente(s): Clara e Alessandro		
JOGO DO MAIS-MENOS		
MAIS	MENOS	
<p>Conforto</p> <p>Ventilação</p> <p>Janelas</p> <p>Iluminação</p> <p>Corredores</p> <p>Nivelada com a Rua</p> <p>Venda/Jardim</p> <p>Sustentabilidade</p> <p>Espaço adequado para o ambiente</p>	<p>Calor</p> <p>Escala</p> <p>Escureza</p> <p>Paralelos geminados</p> <p>Gasto com Energia elétrica</p>	

FIGURA 6: Jogo mais-menos preenchido por Clara e Alessandro

Fonte: Autora (2017)

ENTREVISTA		16/03/17
Cliente(s): Clara		
EXERCÍCIO FISCAL		
ACUSADOS		
1	Muito quente, sem ventilação, chuveiro de escadas para subir e	
3	diária, falta iluminação adequada, já mesmo bairro.	
2	Cômodos mal divididos, muito espaço porém por água	
4	o que realmente usamos, contribui para a bagagem pesada	
5	como não está bem dividido fica misturado os espaços	

FIGURA 7: Jogo exercício fiscal respondido por Clara

Fonte: Autora (2017)

ENTREVISTA	
Cliente(s): <u>Alessandro</u>	
<u>16/03/17</u>	
EXERCÍCIO FISCAL	
ACUSADOS	
8	GARagem aberta
6	Demora em Relato a Rua
3	Muitos Escadas
1	Cômodos muito quentes
9	NÃO possui área de Lazer
12	NÃO possui jardim
13	NÃO possui Horta
4	Cômodos mal divididos
7	pequena iluminação dos cômodos
10	NÃO possui aquecedor Solar
11	- NÃO aproveita a água da chuva
14	Decorado ruim
2	Cozinha mal está. Conjugada com a Cozinha e sala
5	NÃO possui quintal social

FIGURA 8: Jogo exercício fiscal respondido por Alessandro

Fonte: Autora (2017)

No entanto, me parece que esses jogos não conseguem captar algo que é de uma esfera mais sensível de como as pessoas percebem o espaço no seu dia a dia e acabam ficando limitados a enumeração do que incomoda e do que agrada na casa, sem aprofundar nos motivos que provocam essa sensação. Outras estratégias poderiam ser experimentadas para aprofundar a percepção dos moradores sobre o espaço onde vivem, como por exemplo usar fotografias para falar o que incomoda ou o que agrada no espaço, usar o corpo para expressar de outras maneiras. Enfim, algo que seja menos direto e que provoque uma reflexão durante a própria dinâmica.

O quarto exercício, casa final desejada²³ (figuras 8 e 9), propõe que os moradores imaginem como seria a casa ideal, sem se prenderem à casa real, custos, tempo ou viabilidade construtiva. A ideia é que eles não deixem de expressar seus desejos por acharem que não será possível realizá-los, pois o projeto pode ser pensado de maneira que eles se tornem possíveis a longo prazo. A parte de ordenar os desejos evidenciou os principais incômodos e desejos, colocando em evidência desejos individuais e a diferença de prioridades para cada um. Por exemplo, os dois colocaram em primeiro lugar “conforto térmico” ou “casa mais ventilada”. Já em segundo lugar, o Alessandro colocou “sala conjugada com copa e cozinha” (figura 9), enquanto a Clara colocou “sem escadas” repetindo esse pedido em terceiro lugar com outras palavras “1 pavimento só” (figura 10). Podemos entender que por cuidar e passar mais tempo em casa as escadas eram algo que incomodavam muito a Clara, enquanto para o Alessandro, que trabalhava fora, o mais importante era que os três ambientes onde ele passava mais tempo estivessem integrados.

Porém, penso que os desejos elencados são muito pautados primeiro em solucionar o que eles percebem como problemas da casa atual e segundo em fetiches como piscina, closet, área gourmet. Os jogos anteriores acabam conduzindo a essa tentativa de solucionar os problemas, já que primeiro eles enumeram os que mais os incomoda é natural que ao poderem falar sobre uma casa dos sonhos a primeira tarefa seja resolver os incômodos. Além disso, não existe uma ampliação do repertório antes para provocá-los a pensar em diferentes situações e possibilidades de solução, surgindo respostas genéricas sem que o jogo avance no sentido de entender os motivos por trás desses desejos. Pensar numa casa ideal é algo muito amplo, a pessoa pode fazer uma lista de desejos completamente

²³ Nomeamos esse jogo como “casa dos sonhos”, na época penso que de maneira intuitiva, mas hoje percebo que o nome “casa dos sonhos” traz uma abertura maior do que “casa final desejada” que traz uma sensação de que já é uma lista de desejos para a casa final.

descolada da sua vivência, algo que não corresponde aos seus hábitos sem nem pensar porque quer aquilo.

ENTREVISTA	
Cliente(s): Alessandro	16/03/17
CASA DOS SONHOS	
<ol style="list-style-type: none"> 1- Comparto técnico 2- Sala Conjugada Com Cozinha e Cozinha 3- Póster em madeira Fibra 4- Iluminação adequada 6- Área de lazer Com Focos a água e churrasqueira 7- Terrço Com piscina climatizada 5- Garagem para dois carros 7- 3 quartos 13- Pede Hidráulica funcional 14- Pede elétrica Com Caixa de Contador 11- Aquecedor Solar 12- Aproveitamento da água da chuva 10- Ambientes planejados 15- Tomadas elétricas sem distribuidor por cômodo. 16- Closet 8- Corredores 9- Boa ventilação 	

FIGURA 9: Jogo casa final desejada respondido por Alessandro

Fonte: Autora (2017)

ENTREVISTA		16/03/17
Cliente(s): Clara		
CASA DOS SONHOS		
<p>5- Conforto</p> <p>4- Decoração interessante</p> <p>3- 1 pavimento só</p> <p>2- Sem escadas</p> <p>6- 2 quartos para a família</p> <p>7- 1 quarto para visita</p> <p>9- Sala e copa e cozinha juntos</p> <p>14- 1 varandinha com uma rede</p> <p>11- Lavandaria equipada</p> <p>12- 1 garagem para 2 carros</p> <p>13- Nivel da rua</p> <p>15- Área com churrasqueira, para a lenha e piscina.</p> <p>8- Um espaço para um atelier</p> <p>16- 1 biblioteca pequena.</p> <p>18- Quartinho para ferramentas pequeno.</p> <p>10- Corredores dos 2 lados.</p> <p>19- Jardim com plantas mais resistentes. Ex. loquinhos caquitos</p> <p>20- Uma pequena horta nos fundos junto com um</p> <p>23- fo mar com algumas árvores frutíferas.</p> <p>22- Um espaço para animais domésticos (gato, cachorro) se decidir ter.</p> <p>21- Telhado colonial 2 águas ec: /</p> <p>- 1 casa mais ventilada</p> <p>17. Banheiro pequeno</p>		

FIGURA 10: Jogo casa final desejada respondido por Clara

Fonte: Autora (2017)

Ainda nesse exercício, é elaborado junto com os clientes o que Livingston chama de diagrama de globos, que consiste em escrever aleatoriamente os nomes dos cômodos desejados em uma folha para depois investigar as possibilidades de articulação entre esses ambientes, circulando os que podem ser agrupados e conectando os que têm relação entre eles. Pensando em facilitar a experimentação desses agrupamentos e conexões, pedimos que em vez de escrever os nomes dos ambientes direto no papel, eles escrevessem em pedaços de papéis separados para testar diferentes configurações em uma folha maior. Ressaltamos que a ideia não era imaginar o espaço literalmente, mas sim pensar nas atividades que acontecem em cada espaço e nas diferentes conexões a partir disso. Porém, eles ficaram muito presos em cômodos, encaixando os papéis considerando que a margem da folha representava os limites do terreno. Colocar cada ambiente em um pedaço de papel retangular pode ter ajudado a reforçar a ideia dos cômodos, pois estabelecer as conexões e agrupamentos com os nomes distribuídos aleatoriamente gera um diagrama mais abstrato e não uma planta da casa. Ainda assim, acredito que pensar nesses agrupamentos a partir dos nomes dos ambientes reforça um obstáculo difícil de ser superado que é o atrelamento entre espaço e função. Dificilmente surgem agrupamentos muito diferentes além dos que já são usuais como sala, copa e cozinha ou quarto e banheiro. Assim, se os agrupamentos forem pensados a partir das atividades que acontecem e que os moradores querem que passe a acontecer na casa acredito que podem surgir ideias que respondam melhor à dinâmica desejada para o espaço do que a funções pré-concebidas do que deve acontecer em cada cômodo.

Ao final da entrevista, Livingston recomenda que seja feito junto com os clientes o que ele chama de aparato para julgar variantes, que é como uma lista de prioridades tanto para os problemas a serem solucionados quanto para os desejos. Essa lista sintetiza as informações da entrevista e servirá de base para o desenvolvimento do projeto e para os clientes avaliarem as opções que serão apresentadas.

ENTREVISTA	
Cliente(s): _____	
LISTA DE PRIORIDADES	
<p>nome/idade/ocupação</p> <p>Clara / costureira / manicure</p> <p>Alessandro / professor</p>	<p>desejos</p> <p>① quarto da filha</p> <p>② atelier de costura</p> <p>⑥ área de lazer</p> <p>⑤ quarto social</p> <p>⑧ terraço</p> <p>③ (escritório biblioteca)</p> <p>⑦ espaços verdes</p> <p>④ quarto de ferramentas</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>piscina</p> <p>closet</p> <p>quarto de ferramentas</p>
<p>problemas</p> <p>② distribuição dos cômodos</p> <p>④ ventilação / calor</p> <p>circulação</p> <p>mal cheiro do banheiro ③^C ④^A</p> <p>escadas em excesso ④^C ③^A</p> <p>⑥ iluminação</p> <p>⑤ acesso para o fundo do lote</p> <p>⑦ garagem pequena</p>	

FIGURA 11: Aparato para julgar variantes respondido por Alessandro e Clara

Fonte: Autora (2017)

No modo de projetar convencional geralmente essa lista é feita já no início da conversa, sem nenhuma dinâmica para conhecer melhor os moradores e estimular o diálogo. Assim, os exercícios propostos por Livingston possibilitam uma escuta das demandas trazidas pelos clientes de maneira mais profunda e sistematizada, além de os próprios moradores tomarem um tempo para pensar sobre suas necessidades para além das limitações. No entanto, os exercícios não propõem uma ampliação do imaginário e do repertório dos moradores, ficando presos em problemas e desejos que os clientes já trazem, sem avançar na investigação de diferentes possibilidades e de desejos inconscientes.

Penso que as formas de comunicação utilizadas (desenho em planta baixa, fala e escrita) provocam um diálogo muito direto e racional, sem instigar uma reflexão durante a própria experiência. Utilizar outros meios de comunicação, talvez mais abstratos, poderiam provocar uma reflexão durante a tentativa de dizer algo e assim provocar um diálogo menos

superficial. Por exemplo, ao tentar dizer alguma coisa por meio do corpo, algo ao qual não estamos acostumados, surgem pensamentos durante a experiência que não surgiriam por meio de uma comunicação tão direta como a fala. Além disso, estabelecer formas de comunicação menos convencionais faz com que as pessoas que têm maior domínio da linguagem e da prática discursiva não sobreponham suas opiniões e desejos, porque é como se todos tivessem que começar de um patamar inicial.

Outra ponto é que as dinâmicas são muito relacionadas aos cômodos e não aos moradores e às diferentes atividades que acontecem ou podem acontecer em uma casa. Isso acaba sendo um obstáculo ao objetivo dessa primeira etapa de conhecer a percepção dos moradores sobre o próprio espaço, porque a discussão acaba ficando limitada a padrões de espaços pré-existentes, como quarto, cozinha, banheiro etc. Assim como diz Livingston que a casa por si só não significa nada, visto que ela pode ser ideal para uma família e um pesadelo para outra, um cômodo também não significa nada, porque um quarto ideal para uma pessoa pode ser péssimo para outra. Ou seja, não se trata do espaço em si, mas de como as pessoas se apropriam desse espaço, de como a vida acontece ali. É menos sobre a cozinha e mais sobre a maneira como se deseja cozinhar, menos sobre a sala e mais sobre como se gostaria de receber os convidados.

3.1.3 Desenvolvimento e apresentação das opções de projeto

Nesta etapa são elaboradas diferentes opções de projeto que podem ser combinadas entre si ou rearranjadas pelos clientes para gerar uma nova. Dessa maneira, os arquitetos não precisam excluir opções que surgem naturalmente durante o desenvolvimento do projeto para chegar em uma solução única e fechada como geralmente acontece no processo convencional. Livingston propõe alguns exercícios para provocar a criatividade dos arquitetos durante o desenvolvimento dessas opções, como ter à vista um mural com as informações da entrevista (o projeto do cliente (PC), o aparato para julgar variantes, fotos etc) e não buscar por soluções imediatas, mas sim ir experimentando as ideias que surgem em folhas transparentes para que nenhuma delas seja descartada a princípio.

Após chegar em algumas opções, elas são apresentadas aos clientes por meio de perspectivas feitas à mão e dos desenhos feitos durante essas experimentações, apenas com alguns ajustes gráficos para facilitar a visualização. Assim, não existe uma produção de imagens acabadas para apresentar aos clientes, até mesmo para não constrangê-los de

propor alterações e formular novas opções. Enquanto no processo convencional apresenta-se aos clientes um produto fechado, escolhido pelo arquiteto como a melhor solução, no método Livingston apresenta-se o desenvolvimento do projeto em processo e a decisão final depende da participação ativa dos moradores. Ainda que isso seja um grande avanço em relação à prática convencional, penso que o desenvolvimento do projeto acontece ainda muito centrado na figura do arquiteto. Por que não estimular a criatividade dos moradores também para pensar junto com o arquiteto em diferentes possibilidades?

É claro que, como ressalta Livingston, pensar em novos usos para um cômodo, por exemplo, é mais difícil para os moradores que têm uma relação emocional com o lugar do que para o arquiteto que tem uma relação profissional. No entanto, acredito que essas experimentações poderiam ser feitas a princípio pelos arquitetos na tentativa de investigar diversas possibilidades, mas depois os clientes poderiam participar dessa experimentação, não escolhendo entre opções ou formulando novas opções a partir do que o arquiteto trouxe, mas sim experimentando por meio da ação e com base nos objetivos e prioridades estabelecidos na primeira etapa. Poderia ser proposto um jogo, por exemplo, semelhante ao que desenvolvemos para que o projeto de escolas na África fosse desenvolvido pelos próprios usuários (ver página 32). Dessa maneira, os próprios moradores poderiam articular suas demandas e investigar as possibilidades para o espaço e o arquiteto poderia participar do jogo também provocando situações diferentes para ampliar o imaginário.

Um ponto fundamental aqui é a representação: na prática convencional a representação geralmente é usada como paradigma, mais como uma tentativa mais de seduzir os clientes para que eles aprovem o projeto. Livingston por outro lado avança ao propor o uso de uma representação processual, que serve mais como ferramenta para que os clientes compreendam o espaço e possam propor alterações ou apresentar insatisfações. Um jogo seria um passo além nesse sentido porque é aberto às interações e possibilita que as respostas sejam formuladas no momento da própria experimentação, por meio da ação e não apenas pelo discurso. Além disso, ainda que os desenhos da apresentação proposto por Livingston sejam processuais, evitando trabalhos desnecessários, desenvolver opções é algo por si só trabalhoso porque envolve muitos aspectos a serem pensados. Há o risco ainda do arquiteto se apegar a uma das opções e desenvolvê-la mais que as outras ou inconscientemente apresentá-la de uma maneira mais convincente, ressaltando suas vantagens. Se esse processo de pensar as possibilidades é feito em conjunto com os clientes eles podem se manifestar durante essa experimentação sobre as ideias que mais

ou menos gostam, formulando melhor suas demandas e desejos, e o arquiteto poderá desenvolver mais profundamente algo que já está alinhado, evitando trabalhos desnecessários.

É importante deixar claro que não se trata de querer que os clientes assumam a posição do arquiteto ou que pensem em seu lugar, o arquiteto tem o papel de mediar, instigar, ampliar o imaginário, propor soluções para questões técnicas e espaciais, mas quem determina de fato o que será feito é o cliente. Mesmo em processos convencionais o arquiteto pode fazer um projeto super prescritivo e determinado, mas se o cliente não quiser ele simplesmente não vai fazer. No caso do Livingston ele assume que é o cliente quem decide, mas ele não participa do momento de desenvolver as ideias. O que eu estou propondo é que ao serem colocadas na roda as informações necessárias e fornecer ferramentas para que o cliente experimente, ele consegue decidir sem precisar que o arquiteto desenvolva opções mais elaboradas, economizando tempo. Em uma ou duas horas de reunião pode se fazer essas experimentações e definir um caminho a ser seguido. Depois disso podem até surgir opções durante o projeto, mas elas estarão mais alinhadas com o que o cliente de fato deseja.

Em nossa experiência com a Clara e o Alessandro, antes da apresentação das opções eles entraram em contato dizendo que tinham desistido da reforma porque apareceu uma oportunidade de comprar um lote e estavam achando melhor construir uma casa nova. Como a experiência era parte de uma disciplina e estávamos experimentando o método, optamos por manter a apresentação das opções e pedir que eles falassem suas opiniões, porém o fato de já terem desistido da reforma pode ter gerado um certo desinteresse. Dentre as três opções que apresentamos, eles escolheram a que mais se aproximava do projeto do cliente (PC), trazido pelo Alessandro na primeira entrevista. Pode ser que eles apenas confirmaram o que queriam e por isso persistiram na ideia inicial, porém, como foi dito, o projeto do cliente foi feito apenas pelo Alessandro e a Clara quase não opinou. Além disso, essa opção era a única que tinha três andares, algo que eles trouxeram mais de um vez como um problema nos exercícios da entrevista. Acredito que isso pode ter acontecido por um certo apego provocado pelo desenho no projeto do cliente, como já mencionado, e porque os exercícios da primeira etapa se limitam à uma sistematização e escuta das demandas, sem provocar uma ampliação do imaginário.

3.1.4 Manual de instruções

A ideia do manual é representar o projeto de maneira que as decisões sejam compreendidas tanto pelos moradores quanto pelos construtores e que a obra possa ser realizada em etapas, com abertura para mudanças ao longo da execução sem necessitar da aprovação do arquiteto. Assim, ele funciona mais como uma ferramenta para transmitir informações do que como um projeto executivo convencional, com detalhamentos e especificações que tem como objetivo geralmente determinar ao máximo o objeto final.

Em nossa experiência, os clientes encerraram o processo na etapa da apresentação das variantes, como comentado, então desenvolvemos o manual mais como uma maneira de experimentar essa outra maneira de instruir a execução do projeto, mas não chegamos a apresentar para a Clara e o Alessandro. Mesmo assim, me parece que essa maneira é muito mais útil a todos os envolvidos (arquitetos, clientes e construtores) do que desenhos infinitos e excessivamente detalhados que muitas vezes não são compreendidos nem pelos moradores, nem pelos construtores e tão pouco são usados de fato no canteiro. Os desenhos que Livingston faz para o manual de instruções concentram muitas informações e códigos como números e símbolos, o que não é necessariamente um problema para a mão de obra argentina que em geral têm formação técnica ou escolaridade superior à dos operários da construção civil brasileira (principalmente os que a classe média-baixa pode contratar) (MENDONÇA, 2014).

Assim, diante da necessidade de uma adaptação ao contexto brasileiro, Nogueira (2010) propõe em sua pesquisa vários pequenos manuais de instrução que devem ser elaborados no decorrer da obra e de acordo com cada cliente. Como ressalta a pesquisadora, alguns clientes possuem maior ou menor grau de envolvimento com a obra, sendo necessários mais ou menos instruções. Assim, eles podem ser cobrados separadamente de acordo com a demanda. Penso que essa maneira faz realmente mais sentido porque os manuais são feitos apenas quando necessários, focando na sua função de informar. Além disso, como são elaborados junto com a execução, os manuais não se tornam obsoletos, visto que podem incorporar as mudanças de projeto que surgem durante a obra, algo muito natural quando se está aberto às contribuições dos construtores e também à mudança de necessidades dos usuários. Nogueira destaca ainda que para minimizar hierarquias os manuais devem ser discutidos com os clientes e os construtores, considerando-os como aliados e sujeitos ativos nesse processo. Para isso a representação deve ser clara, objetiva

e priorizar perspectivas por serem mais facilmente compreendidas do que desenhos em planta ou planejados.

3.2 Método Céu do Terceiro Mundo (C3M)

O método C3M é dividido em três etapas: modelo conceitual, modelo analógico e modelo de escala²⁴. No modelo conceitual a proposta é fazer uma investigação das ideias para a casa. O modelo analógico busca articular por meio de colagens e esquemas mais abstratos as ideias discutidas na etapa anterior. E por fim, no modelo de escala é desenvolvido o projeto executivo. A primeira etapa é semelhante a uma coleta de informações, o que no processo convencional seria uma lista de demandas, porém a proposta do método é uma investigação mais profunda por meio da relação entre os hábitos dos moradores e o espaço. Já a segunda etapa se assemelha a um estudo das possibilidades, o que no método Livingston corresponde às opções de projeto, mas aqui é feito de uma maneira mais processual e aberta às intervenções. Já a terceira etapa trata-se do projeto, porém o método propõe manter uma certa abertura para alterações e intervenções, semelhante à ideia do manual de instruções do método Livingston, diferenciado-se do projeto com soluções fechadas e definitivas da prática convencional.

Ao contrário do método Livingston que conta com alguns materiais descrevendo as etapas, sobre o método C3M não existem muitas informações, visto que os professores Adriano Corrêa e José Cabral não fizeram uma sistematização do método na época. Para quem tiver interesse, no memorial do Cabral (2015) ele fala um pouco sobre a experiência com o escritório e sobre o método. Além disso, em 2018, durante meu TCC, já mencionado anteriormente, organizamos um seminário com o objetivo de sistematizar, em formato de vídeo, o método C3M. Foram realizadas duas palestras e um debate, sendo a primeira palestra com o Cabral, a segunda com o Adriano e o debate com os dois, para evitar que o discurso de um influenciasse o outro. Produzimos um vídeo sistematizando as informações levantadas nos três encontros que pode ser acessado pelo link <https://rb.gy/vqcnri>. Os vídeos completos do debate estão disponíveis em <https://rb.gy/qjb4zj>. A partir disso, nesta pesquisa me propus também a fazer essa sistematização por escrito, para ampliar o acesso

²⁴ É importante ressaltar, após a crítica feita aos modelos no início desse capítulo, que apesar de parecer controverso o uso da palavra modelo para se referir às etapas do processo, aqui o termo está relacionado à ideia de uma representação em escala reduzida, muito usada na arquitetura para se referir aos projetos, por exemplo “modelo 3D” e não à ideia de um modelo a ser seguido, prescritivo e impositivo. Mesmo porque isso iria contra toda a proposta de construir as ideias em conjunto com as pessoas, pensadas especialmente para cada cliente e cada situação.

às informações e a partir da descrição do método por uma observação externa conseguir analisar os limites e avanços dessa proposta.

Além desse seminário, também testamos o método C3M na prática em dois processos de projeto, experiência essa que apresento ao final deste subcapítulo. Porém, como nos avisaram os professores Adriano e Cabral, ao tentar aplicar as dinâmicas de cada etapa da maneira como eles faziam elas acabam se tornando fechadas e mecânicas, perdendo a abertura para serem modificadas de acordo com cada situação e cada cliente. É importante ressaltar que todo esse processo tem relação intrínseca com aspectos sutis que fazem parte do repertório e da maneira de se relacionar, comunicar e pensar a arquitetura do Adriano e do Cabral. Além disso, no momento em que esse método foi desenvolvido não existia computador, internet, redes sociais como hoje em dia. Por isso, é importante entender a potência de cada etapa para pensar como essa investigação e esse envolvimento podem ser repensados em um mundo no qual o tempo parece cada vez mais escasso e que praticamente tudo gira em torno de imagens e telas.

A ideia aqui, portanto, é descrever o método C3M, analisar criticamente suas estratégias dialogando com as críticas feitas no método Livingston e ressaltar questões importantes que percebemos nessa experimentação, erros que trouxeram informações relevantes e a eficiência de ideias presentes no processo. De fato, o método pode funcionar mais como uma inspiração do que como um método fechado a ser aplicado, mais na lógica do exemplo e não do modelo, como já foi dito.

Apresentação do método e do orçamento

No método C3M não existe uma parte estruturada como a pré-entrevista do método Livingston. Mas o momento de apresentação do método e do orçamento se assemelha com a apresentação do roteiro de trabalho pela explicação clara e objetiva das etapas juntamente com os valores. Segundo Cabral (2018), por se tratar de clientes que geralmente não contratam arquitetos é importante mostrar para as pessoas de que maneira contratar esse serviço pode ser uma vantagem. Isso porque ainda hoje a percepção comum de grande parte da população é de que o projeto de arquitetura é um trabalho desnecessário, afinal nesse contexto os próprios moradores costumam coordenar a produção do espaço, seja tomando as decisões e construindo com a ajuda de terceiros (pedreiros, familiares) ou mesmo por meio da autoconstrução. Assim, Corrêa (2018) destaca a importância de

destrinchar o processo em partes e explicar para os clientes os objetivos de cada etapa, os valores e a forma de pagamento, de maneira que fique claro pelo que eles estão pagando. Isso é fundamental também para mostrar o valor do próprio processo. É comum as pessoas falarem que querem só um desenho e perguntarem se não seria possível pular as primeiras etapas com o objetivo de baratear o preço. Em alguns casos pode ser que a demanda de fato seja mais simples e não precise de todas as etapas, mas algumas vezes se trata de explicar porque o processo é importante.

Assim como no método Livingston, cada etapa tem um valor e o pagamento é feito ao final de cada fase. Cabral (2018) destaca o aspecto simbólico do pagamento, que é visto como uma troca: os arquitetos apresentam os resultados da etapa e, em troca, os clientes pagam pelo trabalho realizado. Ao final de cada etapa, os clientes e também os arquitetos avaliam se querem continuar com o processo ou encerrá-lo. Para estabelecer um vínculo inicial das pessoas com o processo deve ser feito um pagamento de um sinal, com o objetivo de marcar o início dos trabalhos.

Corrêa (2018) ressalta a importância de encontrar um valor adequado para cada cliente, nem muito baixo que provoque uma desvalorização do processo, nem muito alto que inviabilize o pagamento. Por experiência própria, cobrar um valor muito baixo, seja por pensar que a pessoa não conseguiria pagar ou por um erro na estimativa do tempo gasto, pode ser muito prejudicial para a sintonia com os clientes durante o processo. Uma dica é ter em mente uma média do tempo que é gasto de acordo com cada demanda e um valor mínimo a ser cobrado. Uma tabela com anotação de horas pode servir de base para evitar a armadilha de desvalorizar o processo e o seu próprio trabalho.

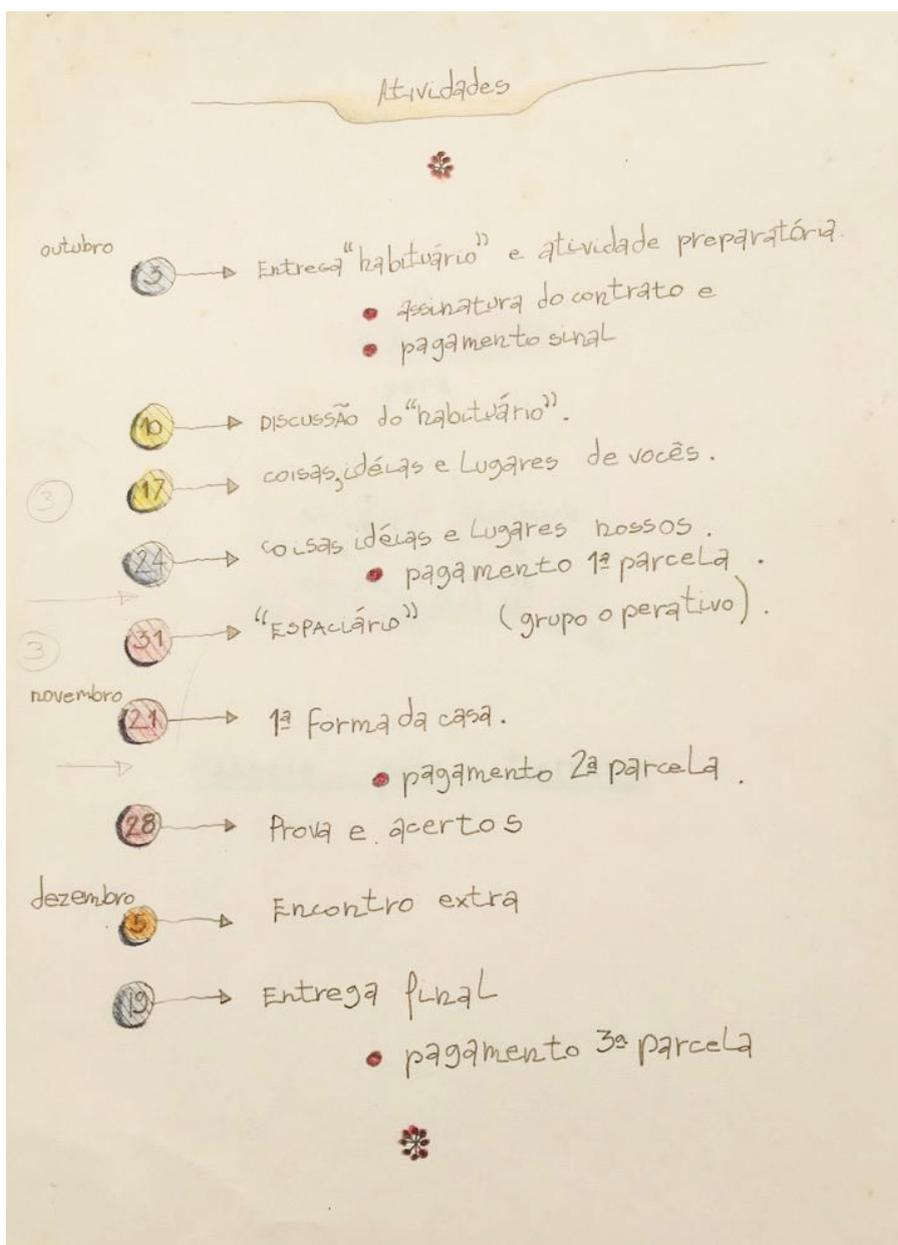


FIGURA 12: Roteiro para apresentação do método C3M e proposta de orçamento

Fonte: Cabral, 2018

3.2.1 Modelo conceitual

A proposta da primeira etapa é investigar e discutir as ideias para a casa por meio principalmente da comunicação verbal com os clientes, sendo evitados desenhos. A ideia é que todos expressem suas preferências e desejos, como também as expectativas para o projeto. Cabral (2018) destaca que o principal objetivo dessa etapa é que por meio dessa investigação a pessoa possa descobrir desejos que ela ainda não tinha consciência de que existiam. Além disso, outra função é estabelecer uma sintonia com os clientes, por meio da construção de uma linguagem comum. São propostas três atividades: o livro dos hábitos, uma visita às coisas, ideias e lugares e uma visita ao terreno guiada primeiro pelos clientes e depois pelos arquitetos.

Livro dos hábitos

O livro dos hábitos traz uma série de perguntas sobre os hábitos de cada morador, mas ao invés de serem respondidas pela escrita ou pela fala, a ideia é que as pessoas preencham uma matriz analisando seus hábitos em relação a alguns conceitos (ritmo, densidade, escala, distância) e também em relação a três ciclos (eventos, lugares e ocasiões), ao espaço e à hora do dia em que acontecem. O livro é deixado um tempo com os clientes e após a entrega os arquitetos podem falar sobre suas percepções para ampliar o diálogo, desde que tenham em mente que o principal objetivo não é fazer uma análise detalhada do que foi trazido pelos clientes.

Um ponto importante do método é o cuidado com o material, que pode ser percebido nas imagens a seguir do livro dos hábitos assim como nos desenhos e esquemas das próximas etapas. Para cada situação é feito um material diferente, com desenhos coloridos e preparados cuidadosamente, funcionando como um elemento de atração que estimula o envolvimento dos clientes no processo.

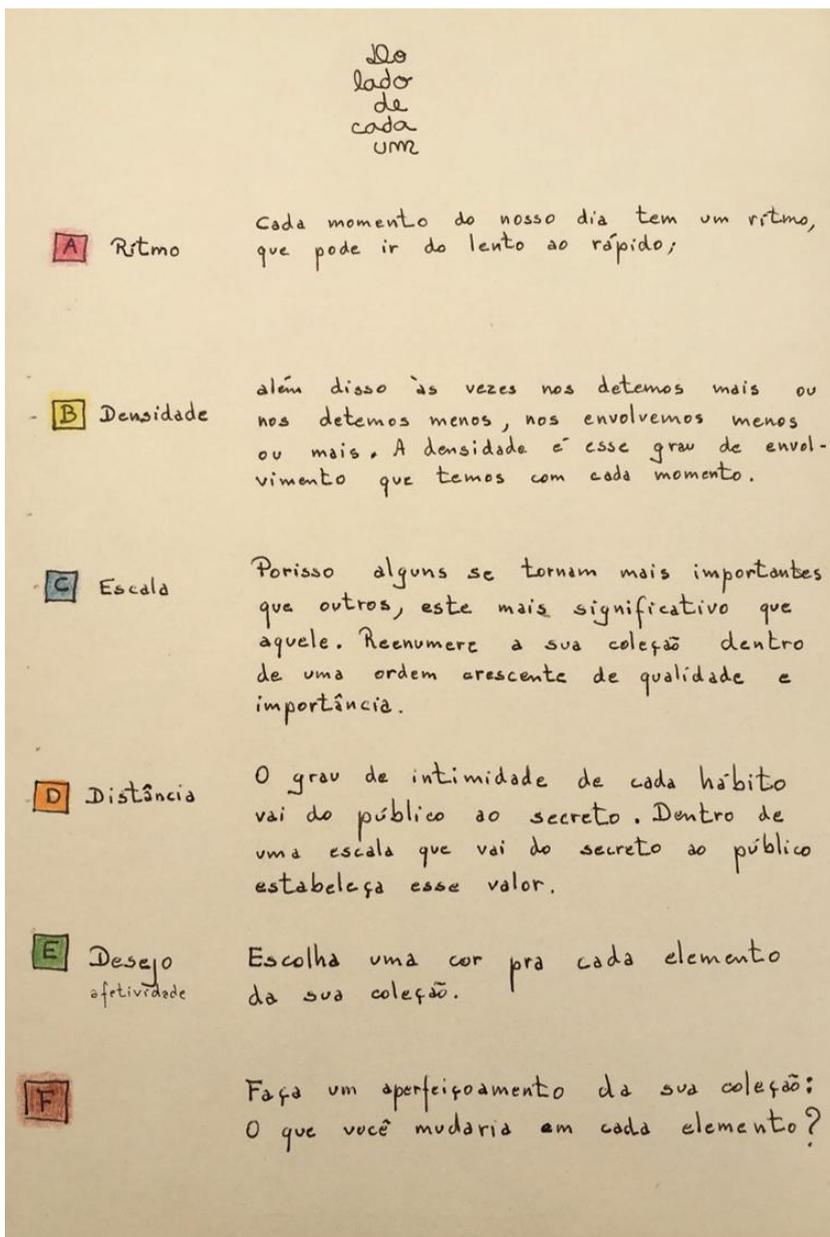


FIGURA 13: Livro dos hábitos: conceitos a serem relacionados com os hábitos

Fonte: Cabral, 2018

* COLEÇÃO OS 20 HÁBITOS SIGNIFICATIVOS

	A	B	C	D	E	F
1. banho noturno	lento		1			
2. ler	lento		10			
3. levantar tarde	rápido		14			
4. assistir televisão	lento		1			
5. fazer pizza	lento		7			
6. ouvir música antes de dormir	lento		1			
7. pintar/relaxar	lento		7			
8. comemoração de aniversários	lento		1			
9. assumir cargo	rápido		6			
10. preparar refeições	lento		11			
11. ir ao sites aos domingos	lento		10			
12. trabalhar por	lento		14			
13. visitar amigos	lento		10			
14. tomar álcool	rápido		5			
15. tomar sol/ir a praia, cachoeira	lento		4			
16. viajar nas férias	lento		10			
17. ir ao salão	lento		12			
18. lavar roupa	lento		9			
19. dormir em quartos escuros fechados	lento		10			
20. receber amigos	lento		17			

FIGURA 14: Livro dos hábitos: matriz relacionando os hábitos aos conceitos acima

Fonte: Cabral, 2018

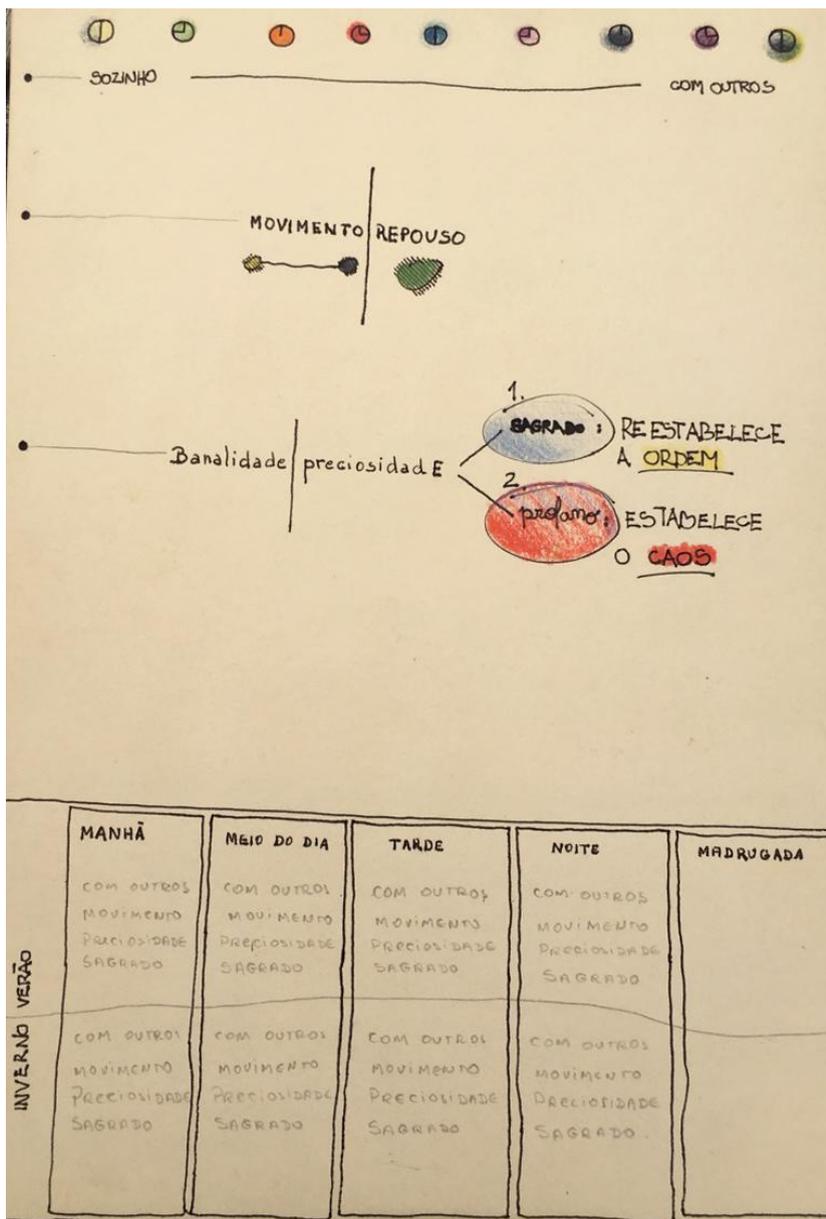


FIGURA 15: Livro dos hábitos: matriz sistematizando os hábitos a partir dos horários

Fonte: Cabral, 2018

Corrêa (2018) ressalta que a importância dessa atividade é deslocar a discussão do espaço para os acontecimentos e provocar na própria pessoa uma reflexão sobre a maneira como ela vive naquele espaço para pensar a possibilidade dela viver diferente. Nessa perspectiva, a arquitetura está mais relacionada à como as situações acontecem do que com uma definição padronizada de como esse espaço deve ser. Por exemplo, ao invés de perguntar como a pessoa quer a cozinha, interessa saber sobre o hábito de fazer a comida, se elas têm costume de cozinhar e comer com outras pessoas, se gostam de cozinhar. Assim, o potencial dessa atividade é que os próprios moradores reflitam sobre a sua relação com o espaço para depois comunicar suas percepções aos arquitetos de maneira mais clara e

efetiva.²⁵ Esse momento de reflexão e entendimento das sensações em relação ao espaço é essencial porque muitas vezes não sabemos qual é realmente nosso incômodo ou porque determinada situação não acontece como gostaríamos. E outras vezes sabemos mas não conseguimos colocar em palavras.

Nesse sentido, penso que o método C3M avança em relação a alguns limites que ressaltai no método Livingston: primeiro o foco da discussão ser deslocada dos cômodos para os hábitos, ampliando as possibilidades e diluindo o atrelamento entre espaço-função. Segundo, por propor um momento de investigação sistematizado da pessoa com ela mesma para só depois passar essas informações aos arquitetos, algo que falta no método Livingston que chega a propor uma escuta das demandas e problemas trazidos pelos clientes, mas sem uma reflexão mais profunda antes. Além disso, o livro dos hábitos traz à tona aspectos mais relacionados às sensações, algo que no método Livingston não aparece e as dinâmicas acabam sendo focadas em aspectos muito racionais e objetivos. Mesmo que use ainda da escrita, algo que considero um limitador na ampliação do diálogo como já foi dito, algumas respostas no livro dos hábitos devem ser preenchidas colorindo, algo que se diferencia da escrita ou da fala uma vez que as sensações podem ser expressas de maneira mais gradativa. Em relação ao conceito de densidade, por exemplo, que é considerado no método como o grau de envolvimento com cada hábito, diferente de marcar um sim ou não a pessoa deve colorir demonstrando por meio da gradação (desde um colorido forte até um colorido fraco) se ela está mais ou menos envolvida com aquele momento (ver figura 14).

Jogo no processo de projeto: indeterminação e aleatoriedade

Cabe aqui um pequeno parênteses: após a experiência com o Céu do Terceiro Mundo, Cabral (2015) relata o desenvolvimento de um jogo, em conjunto com o arquiteto Carlos Solano, criado a partir dos formulários do livro dos hábitos e de ideias metodológicas do C3M para ser usado durante o processo de projeto de moradias. O jogo contém cartas, dados e um tabuleiro. Cada carta descreve um sentimento e os dados sorteiam uma parte da casa (sala, cozinha, quarto etc) e uma parte do dia (manhã, tarde, noite etc). A partir da combinação dessas três informações (sentimento, espaço e horário) os jogadores são

²⁵ Na verdade, inicialmente esse livro dos hábitos foi pensado como uma espécie de questionário de entrevista e a ideia era que os arquitetos depois conseguissem analisar as respostas. Porém, com o tempo eles foram percebendo que não era importante que os arquitetos ficassem sabendo detalhadamente sobre cada hábito, e sim provocar essa reflexão nos próprios moradores.

convidados a imaginar uma situação fictícia. Por exemplo, um evento de alegria no quintal à tarde ou um acontecimento de preguiça na cozinha à noite.

A ideia do jogo me parece mais interessante e com uma abertura maior ao acaso do que o livro dos hábitos, além de ser algo mais dinâmico e estimulante. Isso porque o jogo é uma maneira estruturada de manter a abertura para a indeterminação das situações que podem surgir e se torna ainda mais complexo ao inserir um novo elemento importante: a aleatoriedade. Dessa forma, as pessoas manifestam sensações e pensamentos que possivelmente não seriam expressas por meio de perguntas objetivas, como ressalta Cabral (2015). Primeiro porque a combinação de elementos aleatórios impulsiona as pessoas a pensarem em situações que talvez nunca tivessem passado pela cabeça delas. Depois, porque o jogo é lúdico, menos formal, e por isso a pessoa se sente mais à vontade para falar, propor ideias que talvez ela teria receio de explicitar em uma entrevista ou conversa.

No entanto, penso que a definição de um cômodo no qual a situação deve acontecer, ainda que por meio do sorteio, é algo que limita as possibilidades em vez de ampliá-las. Ao conectar as outras informações à um espaço pré-existente, que carrega consigo uma série de pressupostos e que já está conectado a determinadas funções dentro do nosso imaginário, eliminamos outras possibilidades de espaços que poderiam surgir. Por exemplo, se pensarmos em um quarto, sem uma ampliação do repertório ou uma desconstrução das várias possibilidades do que um quarto pode vir a ser, imediatamente conectamos a palavra a imagens e funções já conhecidas: o quarto convencional com uma cama, guarda-roupa, e talvez uma mesa de estudos ou uma televisão.

Visita às coisas, ideias e lugares

Esse é o momento onde se começa de fato a construção de uma linguagem comum, por meio do compartilhamento de referências. Primeiro os clientes escolhem coisas, ideias e lugares para apresentar e depois é a vez dos arquitetos. Para mostrar as ideias podem ser compartilhados vídeos, fotos, desenhos, descrições verbais etc. Em relação aos lugares, clientes e arquitetos devem escolher um espaço especial para eles e que possa, de preferência, ser visitado por todos. Não necessariamente um espaço especial em termos de arquitetura, pode ser a casa onde a pessoa cresceu, um lugar que ela gosta de passar o tempo ou a casa de um amigo, por exemplo.

Cabral (2018) enfatiza a importância desse momento para ampliar o repertório dos clientes em relação às possibilidades espaciais, mostrando ideias desconhecidas ou inesperadas que podem levantar questões e provocar discussões relacionadas ao projeto. Assim, quanto mais variedade espacial e material as referências tiverem, melhor. Ao provocar esse contato dos clientes com um universo que geralmente fica restrito aos arquitetos e também adentrar no mundo dos clientes o diálogo entre as duas partes se torna mais aprofundado, porque eles passam a compartilhar uma linguagem comum construída por meio dessa troca. Considero essa dinâmica um ponto crucial por provocar a ampliação do repertório dos clientes para além das possibilidades e ideias que eles já trazem, algo que falta no método Livingston como já dito.

Além disso, explicar para os arquitetos seus desejos por meio das suas referências possibilita que os gostos e o que as pessoas estão pensando se torne mais claro. As referências apresentadas por imagens, vídeos ou mesmo pela descrição verbal e também a visita a um lugar trazem mais elementos para a discussão do que um desenho em planta baixa, como é pedido no projeto do cliente no método Livingston. As referências tem textura, luz e sombra, cores, aberturas e fechamentos etc. A visita tem o corpo presente no espaço, as sensações provocadas pelo vento, pelos cheiros, pelo calor ou frio. Enfim, além de possibilitar a ampliação do repertório é algo mais acessível a todos e que consegue levantar mais informações.

Cabe destacar também que o uso de imagens nessa dinâmica aponta para um avanço além da imagem-aparência, porque tem como objetivo discutir o que está por trás das imagens selecionadas, em vez da redução do espaço ao produto apresentado. Porém, nos dias de hoje em que existe uma ampla gama de imagens disponíveis na internet, é necessário pensar adaptações para que a seleção de referências não seja reduzida à imagem-aparência.

Visita ao terreno

Para a visita ao terreno são elencados alguns aspectos que devem ser observados tanto pelos clientes, que guiam a primeira visita e podem responder de maneira mais intuitiva às questões; quanto pelos arquitetos, que fazem uma observação mais focada nas questões técnicas, discutindo as limitações e possibilidades que o terreno traz por meio de uma avaliação da topografia, da localização na cidade, acessos, vegetação etc.

Os aspectos geralmente observados por eles são os seguintes (figura 16):

- > fluxo energético: sol, vento, energias
- > estabilidade: solo, topografia, vegetação
- > compreensão intelectual: significados, como você vê o terreno, como o terreno é visto (primeiro analisavam as vistas a partir do terreno, depois iam em um lugar onde era possível ver o terreno, alisando como ele seria visto a partir dali)
- > proteção: simbólico (recordar memória, evocar-lembrar), às intempéries naturais e artificiais, conforto

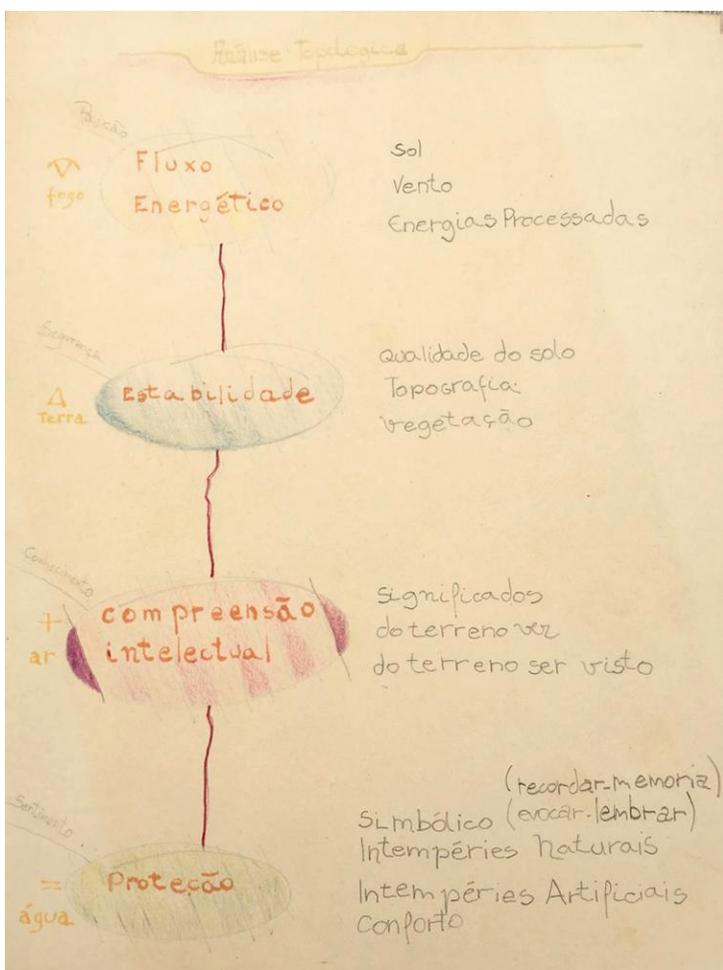


FIGURA 16: Guia para visita ao terreno

Fonte: Cabral, 2018

Além dos aspectos técnicos, a proposta é levar em conta também os aspectos afetivos para pensar a posição da construção. Corrêa (2018) ressalta que o terreno traz o contexto do qual a construção irá fazer parte, por isso é importante ter atenção ao que ele tem a dizer sobre esse lugar. Esse modo de olhar para o terreno, além dos aspectos técnicos que aprendemos a observar no curso de arquitetura, como topografia, acessos, vegetação, é algo muito importante para uma arquitetura que propõe um outro modo de olhar para o projeto, como um processo e não um produto. A observação de como o terreno é visto de outros lugares e do caráter simbólico traz para o processo uma conexão com o lugar em que se deseja viver de maneira diferente da lógica convencional pautada por uma excessiva racionalidade e que geralmente enxerga o terreno como apenas um pedaço de terra a ser ocupado. Se esse outro modo de olhar, de maneira mais sensível e ligada à experiência fosse ensinado na sala de aula, com certeza teríamos arquitetos mais preocupados com o que o terreno tem a dizer para o processo de projeto.

Outro ponto interessante de ser ressaltado é que mesmo nessa parte que normalmente é pressuposto que quem deve analisar o terreno são os arquitetos, o método C3M busca dialogar com os clientes, instigando-os a pensar sobre os aspectos e procurando entender a sua perspectiva. No método Livingston, ele estabelece uma série de pontos que devem ser observados pelos arquitetos, diferenciando-se de uma simples medição, e recomenda que nos casos de reforma sejam feitas cinco entradas, cada uma focada em determinado aspecto. Porém, nenhuma dessas entradas é guiada pelos moradores, sendo que eles vivem na casa e poderiam informar ao arquiteto com muito mais clareza sobre aspectos essenciais como ventilação e iluminação em diferentes horários do dia e também sobre aspectos afetivos em relação ao espaço.

Modelo conceitual: programa expandido

Para encerrar essa etapa, todo o material e as informações discutidas são sistematizadas em uma espécie de mapa, que servirá de base para os próximos passos e para a elaboração do projeto. Essa sistematização é importante para os moradores visualizarem suas demandas de maneira mais detalhada e interligada com os aspectos discutidos. Além disso, ela estabelece uma espécie de acordo entre clientes e arquitetos a respeito das ideias para o projeto, facilitando a comunicação.

Em seus relatos Cabral (2018) se refere a essa síntese como programa expandido ou programa qualificado. Apesar dele não ter explicitado o porquê desses nomes, me parece uma diferenciação em relação ao chamado “programa de necessidades”, normalmente feito em projetos convencionais, que apresentam apenas uma lista das demandas e dos cômodos focada em questões funcionais. O método Livingston, como já foi dito, se diferencia da prática convencional por propor uma escuta ampla e sistematizada das demandas, porém o aparato para julgar variantes (que se assemelha aos objetivos desse programa expandido) ainda é muito focado em problemas e soluções e limitado pela relação espaço-função. Já a proposta do C3M relaciona os desejos com aspectos qualitativos e os coloca de maneira interligada com questões de diferentes esferas, não apenas questões técnicas, funcionais ou formais.

Para enfatizar a importância dessa primeira etapa, Cabral (2018) conta o caso de uma cliente que já tinha um arquiteto, mas contratou eles apenas para elaborar o modelo conceitual com a intenção de conseguir comunicar mais efetivamente o que ela queria. Isso demonstra o quanto é difícil muitas vezes comunicar o que de fato se deseja dentro de um processo de projeto convencional em que não existe esse momento de investigação e de estabelecimento de uma linguagem comum. Primeiro porque muitas vezes a pessoa não tem certeza do que ela quer ou tem desejos dos quais ainda não tomou consciência. Segundo porque a falta de uma sintonia linguística entre clientes e arquitetos torna difícil uma comunicação efetiva, e muitas vezes o que acontece é uma imposição das ideias e gostos do arquiteto.

3.2.2 Modelo analógico

Nesta segunda etapa são elaborados esquemas gerais, colagens abstratas e desenhos sobre a setorização do espaço, investigando conexões e fluxos. A ideia é que a partir de uma investigação dos acontecimentos da vida, feita na primeira etapa, seja possível investigar espacialidades que consigam abrigar essas maneiras de viver. É importante que os esquemas sejam mais abstratos, até mesmo com certo grau de imprecisão para preservar uma abertura do projeto e provocar a imaginação e o diálogo. Um desenho muito definido, com informações detalhadas, pode acabar restringendo as pessoas a sugerir mudanças ou levantar questões para serem discutidas, além de impossibilitar o surgimento de diferentes interpretações. A representação em forma de esquemas, colagens e desenhos mais abstratos, funciona como uma ferramenta para o processo, principalmente por não se

configurar como uma imagem final do projeto. Após uma conversa com os moradores a partir desses esquemas é feita uma primeira imagem para a casa.

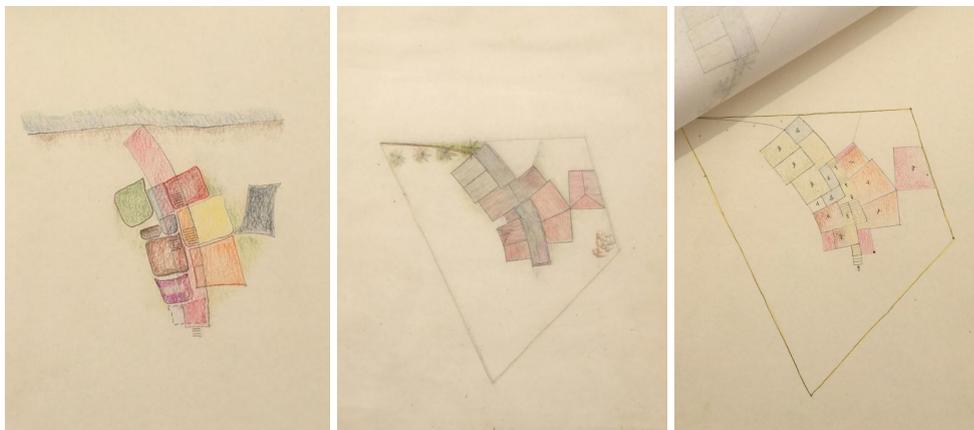


FIGURA 17: Esquemas abstratos desenvolvidos na etapa do modelo analógico

Fonte: Cabral, 2018

Essa etapa se assemelha ao jogo dos globos do método Livingston pela proposta de investigar as articulações e conexões espaciais. Porém, no método C3M essa investigação é feita em um segundo momento, após um processo de reflexão sobre os hábitos que acontecem no espaço e uma ampliação do repertório, além de ter um tempo para assentamento das ideias. Assim, as conexões que surgem são informadas pela primeira etapa e não ficam presas em cômodos com funções pré-definidas. Possivelmente por isso, as ideias já estão bem alinhadas após uma conversa a partir desses esquemas, e uma imagem para a casa já pode ser feita, diferente do método Livingston em que se fazem diferentes opções que podem ser combinadas ou alteradas pelos clientes. Pode parecer que fazer uma imagem em vez de diferentes opções é algo que reduz as possibilidades e a participação dos clientes. Porém, como já disse sobre o método Livingston, acredito que se esse momento de experimentação das ideias para o projeto acontece em conjunto com os clientes, define-se melhor um caminho a ser seguido e não são necessárias muitas opções porque as ideias já estarão mais alinhadas com os desejos dos moradores.

Além disso, mesmo que seja uma única proposta ela também não é fechada e, assim como no método Livingston, deve ser deixada com os clientes por um tempo. É importante incentivá-los a mostrar essa imagem para amigos e familiares, para que surjam questões, comentários e até insatisfações que geralmente não são manifestadas na presença de arquitetos. Após esse tempo, eles podem sugerir modificações e devem ser feitos quantos

encontros forem necessários até que todos estejam satisfeitos com as ideias para a casa. Na prática convencional é comum estabelecer um número máximo de alterações que podem ser solicitadas, e a partir desse número cada nova alteração deve ser paga separadamente. Já no método C3M, e também como já foi dito no método Livingston, apesar de serem feitas quantas alterações forem desejadas, geralmente não há demanda de uma segunda proposta, sendo necessários apenas alguns ajustes. Assim, o tempo gasto na produção de desenhos com grande retrabalho não é necessário, contribuindo para um barateamento do processo de projeto.

Cabral (2015, p. 54) ressalta que isso acontece “devido ao envolvimento intenso de todos os participantes e à sintonia linguística da primeira etapa” que faz com que os arquitetos atinjam “uma compreensão e sintonia mais profunda das demandas trazidas pelos clientes” e de maneira sutil respondam a elas mesmo que inconscientemente. Além disso, a proposta de investigação da primeira etapa é um momento de descoberta e dos próprios moradores entenderem mais a fundo suas demandas, sendo feito uma ampliação do repertório antes de procurar por soluções ou respondê-las exatamente como é solicitado.

3.2.3 Modelo de escala

Nesta etapa final o projeto arquitetônico é feito mais detalhadamente, resolvendo questões técnicas. Esse conjunto de desenhos técnicos e mais realistas também deve ser deixado com os clientes para que novamente eles avaliem e façam considerações. A proposta do método é que nessa etapa os desenhos sejam feitos a lápis, como uma maneira de manter a abertura para modificações. Na época, fazer alterações de projeto era algo mais complicado nessa etapa porque todos os desenhos eram feitos a mão. Apesar de hoje em dia ser mais fácil manter uma abertura para as alterações, devido a todo o avanço tecnológico desde então, geralmente são enviadas aos clientes imagens renderizadas, com todos os acabamentos perfeitamente definidos. Ou seja, apesar de todo o avanço tecnológico a representação é usada de maneira acabada, gastando um enorme tempo para renderizar imagens e apresentar o projeto em uma versão final, algo que acaba constringendo as pessoas.

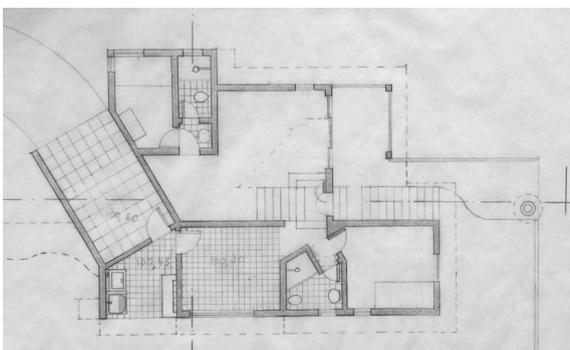
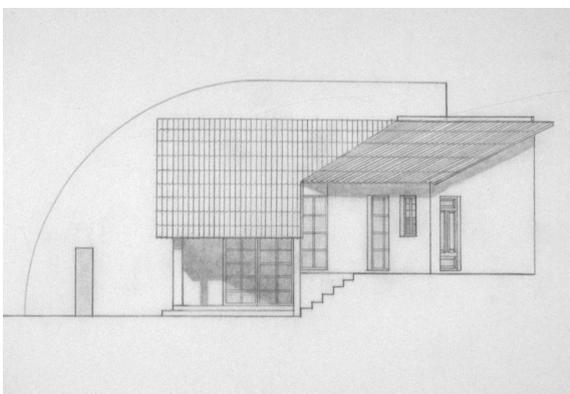
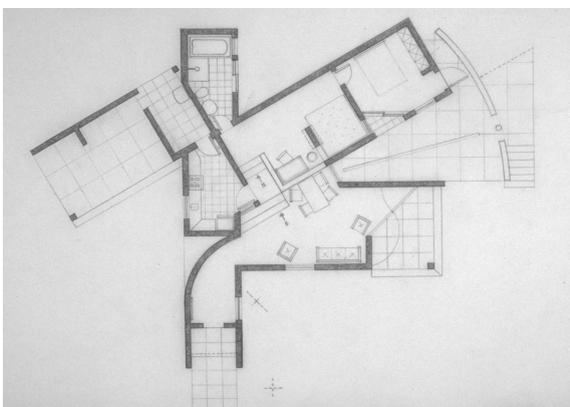
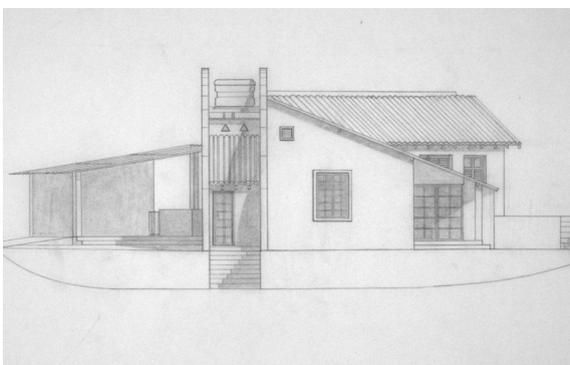


FIGURA 18: Desenhos técnicos feitos à lápis
Fonte: Cabral, 2018

Atualmente quase não são feitos mais desenhos à mão, porém podemos nos apropriar dos softwares não para gerar projetos acabados, mas sim para que os moradores possam visualizar o espaço. Uma maneira de fazer isso é não renderizar as imagens e também mostrar o projeto em 3D aberto no próprio software, permitindo que as alterações sejam feitas ou pelo menos sinalizadas no momento da conversa. Outra coisa é representar no modelo 3D apenas o essencial para compreensão do projeto, sem elementos que chamam muita atenção e acabam desviando o foco das decisões, como objetos muito detalhados, cores, texturas, que tendem a funcionar mais como ferramenta de sedução para o projeto.

Projeto probabilístico

Apesar do projeto executivo trazer um desenho mais detalhado, a ideia não é que os arquitetos especifiquem tudo, mas sim oferecer diferentes possibilidades e indicar questões importantes para que os próprios clientes possam definir alguns acabamentos e materiais com autonomia para fazer alterações. Isso só é possível porque os moradores participam ativamente durante o processo e assim acabam se sentindo mais ligados ao projeto e responsáveis pelas decisões. A proposta é que o projeto funcione mais como um guia para organizar o processo de construção, mas que ele preserve abertura inclusive para incorporar os erros que podem surgir durante a obra, de maneira que eles não impossibilitem a execução do projeto. Essa abertura diminui o trabalho dos arquitetos na especificação de materiais, na produção de imagens e de desenhos detalhados para construção, já que as questões que surgem durante a obra podem ser resolvidas coletivamente por meio da interação com os clientes e com quem constrói.

As ideias dessa etapa se assemelham às do manual de instruções do método Livingston e acredito que também poderiam se beneficiar da proposta de Nogueira (2010) dos vários pequenos manuais feitos no decorrer da obra e de acordo com a demanda de cada cliente. Isso porque mesmo que se preserve uma abertura para as modificações e para os erros da construção, algumas situações são imprevisíveis e talvez não seja possível incorporá-las, sendo necessário refazer vários desenhos se já estiver tudo pronto. Além disso, hoje em dia é possível ampliar ainda mais essa abertura com o uso de programas paramétricos em que algumas definições podem ser mantidas em aberto. Por exemplo, em um programa paramétrico se a dimensão de um cômodo é alterada automaticamente se altera a altura da viga de maneira relacionada às novas dimensões. Assim as decisões ou alterações feitas

em conjunto com os construtores e clientes durante a construção provocam automaticamente as adaptações necessárias no restante do projeto.

3.2.4 Experimentando o método C3M

Apresentamos o método como proposta de trabalho para dois casais de classe média: um dos casais morava em Serro-MG e o outro em Conceição do Mato Dentro-MG. Em ambos os casos chegamos apenas até o ponto de entregar o livro dos hábitos para eles, sendo que apenas uma pessoa nos devolveu preenchido e outra disse ter preenchido mas não chegou a nos entregar. Isso demonstra como o livro dos hábitos, com uma série de perguntas que deveriam ser respondidas por meio de uma matriz conforme explicado anteriormente, não funciona mais como antigamente em que as pessoas tinham mais disponibilidade para preencher algo à mão e focar nesse momento de reflexão. Hoje em dia, não necessariamente por falta de tempo, mas principalmente por causa da dinâmica agitada em que vivemos e onde tudo acontece online, essa proposta de sentar sozinho para preencher um livro sobre seus hábitos acaba perdendo a eficiência. Além disso, as duas pessoas que preencheram o livro foram mulheres, e apesar de não ser possível generalizar essa observação, me parece relacionado a uma certa resistência dos homens em se envolver nesse tipo de atividade.

Porém, a questão do cuidado com o material se mostrou realmente importante. Fizemos alterações no design do livro, para deixá-lo com uma estética que tivesse mais a ver com a gente e também retirando algumas questões que para nós não faziam muito sentido. Costuramos as folhas à mão em uma capa de papel pardo, em formato de um pequeno livro, e na capa bordamos “livro dos hábitos” e o nome de cada pessoa. Nos dois casos as pessoas ficaram impressionadas com o cuidado do material. O primeiro casal, ao ver o bordado na capa, perguntou: “*Quem fez isso? Nossa, que lindo, eu amo!*”. Com o segundo casal, o material se mostrou realmente como um elemento de atração. Após explicarmos as etapas do processo detalhadamente, mostramos o livro dos hábitos como a primeira atividade que seria feita. Ainda não havíamos fechado contrato e eles pareciam um pouco indecisos. Mas, ao verem o material cuidadosamente preparado, um deles afirmou em tom de brincadeira: “*Ah, isso é golpe ou jogada de marketing, só pode!*” e logo depois se mostraram mais empolgados com o processo.

Outro ponto importante é a criação de uma linguagem comum e como sua construção começava já na explicação do processo de projeto. Ao conversar com um dos casais sobre a importância das etapas, quais os objetivos de cada uma e a ideia de encontrarmos uma sintonia de linguagem, um deles nos contou um caso que ilustra perfeitamente essa proposta. Ele era produtor de queijos na região e havia contratado um designer gráfico para fazer o rótulo dos produtos. Já tinha conversado com três pessoas e até pago metade do serviço para uma delas, mas por falta de uma linguagem comum o trabalho não funcionou. Segundo ele, era preciso repetir várias vezes como ele desejava o rótulo e mesmo assim não havia diálogo, o designer queria fazer do jeito dele e sempre apresentava algo totalmente diferente do que ele pensava. Isso também é comum no modo de projetar convencional, seja porque não se investiu na construção de uma linguagem comum ou mesmo porque muitas vezes o cliente é visto como um impedimento para o arquiteto expressar suas ideias.

Ao contratar outra pessoa, falar o que estava pensando e enviar referências, a sintonia começou a ser construída. O segundo designer conseguiu captar o que ele estava querendo, trouxe ideias que ele não tinha pensado e no primeiro croqui ele já conseguia perceber que o caminho era esse mesmo, sendo necessário apenas alguns ajustes. Assim como acontece no processo de projeto, por meio da fusão das ideias e referências rapidamente foi possível chegar em uma proposta para o rótulo, sem a necessidade de produzir uma grande quantidade de desenhos e evitando retrabalhos.

Em relação à proposta de orçamento, nos dois casos houve algum tipo de resistência. Com o segundo casal, um deles se mostrou muito resistente com o pagamento do sinal, dizendo que preferia pagar a primeira etapa inteira de uma vez para nos dar segurança de que daria continuidade no processo. Explicamos a importância do pagamento em etapas, mediante a entrega dos resultados, porque simbolizava uma troca, além de possibilitar que cada um de nós pudesse decidir se gostaria de continuar ou encerrar o processo ao final de cada etapa. Ele, então, entendeu e concordou com o pagamento. De fato, é importante cobrar essa entrada. Passamos por uma situação de uma pessoa cancelar com a gente depois de termos viajado para encontrá-la sem cobrar nada. Esse casal, por exemplo, não deu continuidade ao processo, mas como já haviam pago a entrada recebemos pelo tempo gasto com a apresentação do método e o trabalho com o livro dos hábitos.

Já com o primeiro casal não conseguimos apresentar o orçamento presencialmente e sentimos que eles poderiam estar inseguros em relação à qualidade do nosso trabalho pelo fato de ainda sermos estudantes. Na verdade, mais tarde percebemos que se tratava de uma insegurança nossa como jovens arquitetos propondo um processo que era totalmente diferente da prática convencional de arquitetura. Na tentativa de mostrar a “qualidade”²⁶ do nosso trabalho, enviamos a eles um portfólio com projetos desenvolvidos durante a graduação até então, porém não incluímos nada sobre o processo até chegarmos naqueles resultados. O portfólio apresentava apenas imagens de projetos acabados, o que ia totalmente contra a nossa prática que sempre foi focada no processo com envolvimento das pessoas, desde o início do curso. Ao enviar esse material, praticamente induzimos os dois a quererem apenas o projeto sem o processo, pois omitimos qualquer coisa que pudesse indicar o potencial e a relevância dessa investigação sobre o modo como eles vivem para pensar a casa. Diante dessa situação, a Brenda nos respondeu o seguinte:

“Oi Meninos! Que lindo o trabalho de vocês! [...] Eu e o João conversamos bastante sobre o assunto e confesso que nossas condições financeiras e de espaços não são nem de perto essas que vocês já fizeram [...] O valor das 3 etapas está acima do que imaginamos e podemos gastar no momento, então o que pensei é se não podemos pular etapas ou resumir mais o processo com objetivo de redução no valor final. A área lá é de 4.20 metros de frente por 14 metros de comprimento. Nossa intenção é : 1 GARAGEM / 2 QUARTOS / SALA / COZINHA AMERICANA / BANHEIRO (SE POSSÍVEL 2, UM NO NOSSO QUARTO E OUTRO NA CASA). Esse é nosso desejo e nosso espaço. Então, acredita que podemos chegar a um consenso? Desde já obrigada!”²⁷

Respondemos então que poderíamos negociar formas de pagamento, mas que pular etapas ou resumir o processo não diminuiria o valor porque precisaríamos fazer mais desenhos até entender o que eles de fato queriam, o que nos daria muito retrabalho. Apesar dela ter deixado claro quais cômodos eles queriam, colocando até em letras maiúsculas para dar destaque, explicamos que era importante entender o que está por trás de cada um desses

²⁶ A palavra qualidade está entre aspas aqui porque o que define a qualidade de um trabalho é algo muito relativo e nesse caso o que pensávamos mostrar a qualidade do nosso trabalho era na verdade uma competição do projeto-produto de arquitetura, como se o que fizesse o nosso trabalho ter qualidade fosse o produto, a imagem, e não o processo.

²⁷ Trecho extraído de e-mail recebido dos clientes na data 26 de outubro de 2018 em resposta ao envio do portfólio.

espaços. Mais do que um quarto, uma sala e uma cozinha, entender como eles vivem para pensar como poderiam viver de maneira diferente nessa nova casa. A despeito do que geralmente acontece nos projetos convencionais, em que o arquiteto pergunta o que os clientes querem e faz-se uma lista de cômodos, se apenas fizéssemos um desenho disso sem refletir e ampliar as possibilidades, em pouco tempo eles poderiam ficar insatisfeitos e talvez precisar fazer uma nova reforma ou até mesmo mudar de casa.

Vale ressaltar também a sensação que imagens acabadas de projetos provocam na maioria das pessoas: um sentimento de que aquilo não é para elas, que não tem condição nem de espaço, nem financeiras. Primeiro a Brenda disse isso no e-mail acima sobre as imagens que enviamos, e depois sobre fotografias que ficou vendo no instagram: *“eu vi tanta coisa maravilhosa, mas eu fiquei pensando essas coisas assim: ah mas isso aqui não ia dá, isso aqui também não ia dá, isso não ia dá”*²⁸. O espaço quando apresentado como produto ignora que existe um processo por trás daquela imagem, que responde aos desejos de alguém, dentro de limites financeiros e pensados para um lugar.

Depois dessa experiência com o portfólio-produto, desenvolvemos uma espécie de cartilha (figura 20) explicando o método C3M e os objetivos de cada etapa, dando ênfase e importância principalmente para as primeiras etapas: modelo conceitual e modelo analógico. Além de ser um material mais interessante para apresentar o processo do C3M, essa cartilha era também algo que deixávamos com eles de maneira que pudessem consultá-la sempre que surgisse alguma dúvida ou quisessem lembrar os próximos passos. Além disso, estava presente também o cuidado do material: cada cartilha tinha um desenho dos clientes na capa e era entregue para cada um logo no início, como uma forma de envolvê-los no processo.

Nenhuma das experiências avançou para além desse momento inicial. Dentre outros motivos particulares de cada situação, acredito que pelo método ter uma relação maior com o repertório dos professores Adriano e Cabral, não conseguimos passar a confiança necessária para que os participantes se envolvessem no processo. Assim, com essas experiências percebemos ideias que eram importantes para nós e que realmente tinham eficiência na prática, mas entendemos que era essencial desenvolvermos nosso próprio

²⁸ Fala da cliente em conversa durante encontro para apresentação do método C3M e entrega do livro dos hábitos. Decidi manter a fala exatamente como foi dita, mesmo que não esteja de acordo com o português padrão, com o intuito de trazer certa oralidade para a escrita e transmitir um pouco do jeito de falar.

processo de trabalho, com dinâmicas e conceitos mais relacionados ao nosso repertório e também com uma atualização para conseguir, nos dias de hoje, propor essa investigação mais profunda.



FIGURA 20: Cartilha sobre as etapas do método C3M

Fonte: Autora (2018)

4. Uma proposta de método de projeto com interfaces

A partir dos exemplos apresentados no capítulo anterior, método Livingston e método C3M, proponho neste capítulo um método com interfaces para envolver os moradores no processo de projeto. O desenvolvimento desse método se deu a partir do meu TCC (2018-2019), em conjunto com Ana Pitzer e Marllon Moraes, e orientado pela professora Ana Baltazar. Atualmente, eu e a Ana Pitzer continuamos experimentando e reformulando esse método no escritório que nós formamos em julho de 2020, durante a pandemia, chamado “ô de casa!”. O escritório ainda está começando e é um pouco cedo para avaliar os resultados dessa experimentação.



FIGURA 21: Logo do escritório “ô de casa!” e desenho representando a Ana Pitzer e eu

Fonte: Autora, 2020

Por enquanto, quero tão-somente sistematizar esse processo de projeto, mostrando o que está por trás das estratégias que utilizamos e contar sobre as experiências que fizemos para exemplificar o uso do método na prática. Além disso, quero ressaltar as contribuições dos exemplos discutidos no capítulo anterior, tanto em questão de aspectos que consideramos interessantes e incorporamos no nosso método, quanto em relação aos obstáculos que os outros métodos não superaram e que propusemos novas dinâmicas para responder a eles. Primeiramente, é importante limitar o contexto dessa proposta, experimentada até então principalmente em projetos de reforma de moradias com pessoas de classe média residentes no município de Belo Horizonte (MG-Brasil) nas regiões centro-sul, leste e pampulha e também um projeto de reforma para um comércio no município de Conceição do Mato Dentro (MG-Brasil). A maioria dessas pessoas talvez não contrataria um arquiteto por acreditarem que um projeto de arquitetura é algo muito caro ou que é um produto para a elite, fora do que elas têm condição de pagar tanto para fazer o projeto quanto para

executá-lo. No entanto, essas pessoas são potenciais clientes desde que o processo de projeto seja proposto de maneira diferente da prática convencional.

Como já foi dito, o processo de projeto com envolvimento dos moradores acaba demandando menos tempo de trabalho dos arquitetos em desenhos e imagens prontas (como os renders que demoram horas) já que as decisões são tomadas em conjunto após um momento de investigação, de ampliação do imaginário e de criação de uma sintonia de comunicação. Em outras palavras, o tempo investido no processo se converte em menos tempo investido no produto, porque na etapa de desenvolvimento do projeto em si já se têm muitas informações e ele pode ser feito de maneira mais “certeira”. Assim, evita-se retrabalhos muito comuns na prática convencional, na qual quando o cliente muda de ideia é preciso alterar o projeto 3D, fazer novos renders, além dos detalhamentos técnicos. Ainda assim, perpetua-se essa lógica do processo fechado e sem diálogo na qual são feitos vários desenhos de projetos acabados e que sempre precisam ser ajustados.

Outra questão é a inadequação da maneira convencional de projetar em relação às demandas populares, sobre a qual também já falei. Existe um consenso de que um projeto de arquitetura não é para pequenas reformas e que ao contratar um arquiteto ele irá propor uma “reforma mirabolante” mesmo que esse não seja o desejo do cliente, o que de fato acontece algumas vezes. Uma pessoa chamada Joana, que fez um projeto de reforma com a gente, chegou a nos relatar que seu receio em contratar um arquiteto era que seu espaço ficasse parecendo um “cenário”, como se estivesse entrando em uma loja de decoração.

No início a Jussara [irmã da Joana e moradora] ficou até meio assustada assim: “contratar uma arquiteta pra fazer uma reforma no apartamento?”. E eu achei que [o trabalho de vocês] era parecido com o que nós queríamos, porque a gente não queria essa coisa de sair comprando móveis, aquelas reformas mirabolantes né? Eu tinha muito medo da gente cair num equívoco de fazer uma coisa que fosse uma exposição, sei lá, uma casa exposição, que não tivesse a nossa cara né, a nossa história e ao contrário [o que eu queria é] que isso fosse valorizado. (...) Essa casa [após a reforma], ela não se adaptaria a nenhuma outra pessoa que não fosse nós duas. É isso, é a nossa casinha, as nossas coisinhas, as nossas memórias. Não é uma loja de shopping, não é uma loja de decoração. É a nossa casa.²⁹

Essa sensação, relatada por Joana, de pertencimento e de que a casa representa sua identidade só é alcançada dessa maneira após a reforma porque existe antes um processo. Uma das ideias principais em propor esse método é que as pessoas envolvidas possam tomar um tempo para pensar sobre o modo como vivem e como desejam viver, sendo que as alterações no espaço podem provocar essa transformação. Isso não significa que as pessoas já não pensam sobre suas próprias vidas e nem que nós, arquitetas, sabemos o que é melhor para elas. Mas existe uma diferença em pensar sobre a própria vida a partir do espaço no qual ela acontece e por meio de uma investigação estruturada com interfaces que tem como objetivo ampliar o imaginário. Como nos relatam Isadora e Bruno, casal para o qual fizemos um projeto de reforma para o apartamento em que eles estavam morando juntos pela primeira vez:

[Isadora] Era o nosso primeiro apartamento, a gente também tava se adaptando enquanto relação, então pra nós o ambiente tá de maneira mais coerente com a gente fazia muito mais sentido. Foi um processo interessante, enquanto expectativa, enquanto construção, pra chegar assim qual que é a nossa identidade pra criar um projeto que fosse mais a nossa cara, isso foi muito divertido. Enquanto as dinâmicas, enquanto reflexão da relação com a casa, durante o processo mesmo né (...)

[Bruno] E veio muito essa percepção a partir das dinâmicas que vocês fizeram, que foi aí que eu de fato comecei a pensar a respeito do que tava acontecendo ali.

²⁹ As falas destacadas no texto como citações longas são trechos extraídos de entrevista realizada após a finalização do processo de projeto com pessoas que participaram.

A transformação de um espaço pode ser feita de diversas maneiras e ela tem grande potencial para modificar a vida, visto que o espaço influencia fortemente na maneira como vivemos, nas nossas atividades cotidianas e nas nossas relações. E essa transformação não necessariamente precisa ser uma “reforma mirabolante”, muitas vezes podem ser coisas simples mas que alteram muito a maneira de viver e as sensações que se tem em um ambiente. Como aconteceu com esse casal do exemplo acima, que só de pintar o apartamento já sentiu uma grande mudança:

[Isadora] Só o fato de ter pintado mudou completamente a dinâmica do apartamento, mudou até o funcionamento dos espaços onde a gente ficava mais, as coisas que a gente foi fazendo, as pessoas que iam nos visitar. Então não era só pintar as paredes, mudou de fato um funcionamento da rotina na relação com a casa.

[Bruno] E o fato da maneira como foi pintada a divisão dos ambientes, dentro do mesmo cômodo cê tinha ambientes divididos às vezes em duas, três partes né. Então ressaltava partes do apartamento que eu nunca nem tinha pensado a respeito.

Além das influências do espaço sobre a vida que nele habita, as atividades e as relações que nele acontecem também interferem fortemente no espaço. Como diz a Isadora:

Essa relação com o espaço diz muito sobre uma maneira de vida, mas eu acho que as coisas vão acontecendo de uma maneira concomitante. Às vezes o espaço chega primeiro e a mudança de vida depois, mas às vezes, a mudança de vida, que tem a ver com desejo e direcionamento, acontece o oposto. Influencia enquanto escolha de vida né, não é só um espaço, mas é como eu quero viver.

Acreditamos muito nisso, que um espaço está intrinsecamente ligado às maneiras de viver. Mas para pensar sobre isso, a pergunta “como você deseja viver?” não pode ser respondida de prontidão. Primeiro, porque é uma pergunta muito complexa, que diz sobre algo muito amplo para o qual geralmente não temos uma resposta imediata. Não se trata de uma pergunta funcional, mas sim de uma questão que desloca um pouco a perspectiva para pensar sobre o espaço de outras maneiras às quais não estamos acostumados. O Bruno,

por exemplo, nos disse que já mudou muito de casa, sempre morando com outras pessoas, e por isso nunca teve um lugar que ele sentisse que podia ter a sua identidade.

Esse aspecto da casa ter a minha identidade, ter os meus traços assim, nunca foi parte da minha rotina. (...) Até mesmo alguns detalhes simples como mudar a posição dos móveis e eletrodomésticos foi algo que eu não tinha cogitado assim, nunca pensei a respeito né. Então foi o primeiro contato que eu tive em relação a isso (...) pra mim [fazer um projeto] foi muito essa questão da angústia que tava gerando na Isa dela não se sentir confortável e não achar aquele espaço adequado pra ela sabe. Porque igual eu falei não existia muito essa questão assim pra mim.

A Isadora, por outro lado, morou grande parte da vida em casa própria, no lote da sua família, e não só a casa tinha grande relação com sua identidade, mas também a localização em um bairro onde moravam seus parentes maternos e paternos. *“Tinha várias coisas enquanto criar raiz que reforçam mais ainda a relação com a casa”*. O que quero ressaltar é que as experiências de vida e as maneiras de morar provocam diferentes percepções e incômodos em relação ao espaço. O Bruno não reparava nos seus incômodos porque sempre precisava se adaptar aos espaços pelos quais passava.

Assim, uma resposta imediata à pergunta “como você deseja viver?” corre grande risco de se limitar às experiências que a pessoa já teve ao longo da vida, sem imaginar possibilidades para além das que ela já conhece. Além disso, essas respostas podem ser pautadas em desejos que acabamos introjetando e reproduzindo, mas que não têm relação com as nossas atividades cotidianas. O processo de projeto é, portanto, uma oportunidade de provocar uma reflexão sobre o modo de viver para pensarmos juntos como o arranjo espacial pode trazer possibilidades à vida nova desejada.

Vale ressaltar que o método aqui proposto não deve ser entendido como um modelo ideal e que não passa por mudanças. Pelo contrário, é importante para o próprio funcionamento desse processo que ele esteja em constante revisão, seja avaliado e modificado de acordo com cada situação para responder à diversidade de demandas e de pessoas. Assim, o método tem uma estrutura definida mas a cada situação avaliamos a necessidade de adaptar ou desenvolver novas dinâmicas. Até porque, diante da crítica ao projeto-produto é preciso muita atenção para não cair de novo na armadilha, dessa vez do processo-produto.

Porém, por trás das estratégias que usamos existem princípios que podem ser compartilhados para que cada um reformule a partir do seu próprio repertório. Por exemplo, ao ensinar uma receita, pode-se ensinar uma receita de risoto de camarão detalhadamente, o passo a passo, o tempo de cada coisa, os ingredientes específicos. A pessoa aprenderá certamente a fazer o risoto ensinado, mas somente esse tipo de risoto. Por outro lado pode-se ensinar as estratégias para a preparação desse prato, para que a partir dessas informações a pessoa possa fazer diferentes tipos de risoto, usando o que tem na geladeira ou o que mais lhe agrada no dia, e até mesmo inventar uma nova receita. Assim, a ideia é compartilhar estratégias alternativas ao projeto-produto para que possamos desenvolver maneiras plurais de fazer-viver-pensar a arquitetura.

Além disso, ao compartilhar as experiências que realizamos durante nosso TCC percebemos que elas despertam muito interesse e curiosidade nos estudantes do curso de arquitetura. Um dos motivos, que já foi dito, é que geralmente apenas depois de formados é que vamos ter algum contato com clientes reais, o que gera muitas inseguranças sobre como conduzir o processo de projeto³⁰. Por isso, acredito que é muito importante que essas experiências sejam compartilhadas e que os estudantes tenham oportunidade de vivenciar esse contato com clientes reais ainda durante a graduação. Assim, compartilho também como a gente explica geralmente as dinâmicas para as pessoas, tentando deixar claro a importância do processo.

³⁰ Vale considerar que parte dessa insegurança pode se dever ao fato de que o estudante ainda pode ser apenas inexperiente, qualquer que seja o método.

Interlocuções com o teatro do oprimido

Além dos métodos apresentados no capítulo anterior, também nos inspiramos no teatro do oprimido (TO), método teatral sistematizado por Augusto Boal na década de 70. Durante o curso de arquitetura fiz também formação complementar em teatro e ao conhecer o TO, em um primeiro momento, me interessei por causa das ideias semelhantes às das práticas alternativas de projeto. Depois, ao experimentar as dinâmicas, principalmente a técnica do teatro imagem, entendi que o envolvimento do corpo tinha grande potencial também como um meio de investigação e comunicação durante o processo de projeto. Falarei mais adiante sobre como adaptamos o teatro imagem para usá-lo com a proposta de pensar sobre o espaço, antes quero falar sobre as ideias semelhantes que chamaram atenção.

O principal objetivo do TO é que as pessoas possam usar o teatro para investigar na ação respostas às situações de opressão da realidade e ensaiar meios para transformá-las. Boal (1991) fala que o teatro é uma arma muito eficiente que pode servir tanto para a dominação, quanto para a libertação e que por isso é necessário lutar por ele como um instrumento de progresso social. Ele conta que antes “teatro” era o povo cantando livremente, era uma festa criada pelo povo e em que todos podiam participar. Depois veio a aristocracia e dividiu as pessoas entre atores (que iriam pro palco e somente eles poderiam representar) e espectadores (que permaneceriam sentados apenas assistindo, receptivos e passivos).

De acordo com Boal (1991, p. 164), o espetáculo passa a ser apresentado, em geral, pela burguesia e assim as visões de mundo que são impostas sobre o espectador são imagens acabadas da classe dominante. Porém, essas imagens acabadas do mundo não correspondem às classes populares e, por isso, o teatro popular não deveria ser o espetáculo acabado, mas sim o ensaio.

A burguesia já sabe como é o mundo, o seu mundo, e pode portanto apresentar imagens desse mundo completo, terminado. A burguesia apresenta o espetáculo. O proletariado e as classes exploradas, ao contrário, não sabem ainda como será o seu mundo; conseqüentemente, o seu teatro será o ensaio e não o espetáculo acabado (...) São experiências que se sabe como começam mas não como terminam, porque o espectador está livre de suas correntes, e finalmente atua e se converte em protagonista.

Assim, o teatro do oprimido propõe a transformação do espectador, normalmente sujeito passivo no espetáculo teatral, em sujeito da própria ação. O teatro é entendido como um bem comum que pode ser praticado por qualquer pessoa que tenha vontade de dizer algo através dele. Boal (1991) fala também sobre a palavra espectador, “que palavra feia”, colocando como proposta o uso do termo *espectadores*, uma mistura de espectadores e atores.

Espectador, que palavra feia! O espectador, ser passivo, é menos que um homem e é necessário re-humanizá-lo, restituir-lhe sua capacidade de ação em toda sua plenitude. (...) A poética do oprimido é essencialmente uma Poética da Liberação: o espectador já não delega poderes aos personagens nem para que pensem nem para que atuem em seu lugar: O espectador se libera: pensa e age por si mesmo! (BOAL, 1991, p. 180-181)

Na arquitetura também há uma inadequação da prática convencional em relação às demandas populares ao fornecer projetos acabados e que tem como pressuposto que arquitetos e usuários compartilham de um mesmo universo cultural, uma vez que o arquiteto desenvolve os projetos e cabe aos usuários apenas aprová-los ou não. Como bem argumentado por Kapp, Baltazar e Morado (2018), enquanto pensarmos no usuário como um sujeito passivo, continuaremos trabalhando na mesma lógica prescritiva, impondo uma visão de mundo acabada.

Nesse sentido, as práticas alternativas também buscam trabalhar mais na perspectiva do ensaio do que do espetáculo acabado, com foco no processo em vez do produto fechado. Assim, o usuário que geralmente é colocado em um papel passivo na prática convencional, passa a ser entendido como sujeito ativo, transformador do seu próprio espaço e conseqüentemente das suas relações sócio-espaciais. O usuário não delega poderes ao arquiteto para que decida nem para que pense em seu lugar: ao contrário, ele mesmo assume papel protagônico durante o processo, que passa a ser um meio de investigação das suas demandas cotidianas, um meio pelo qual ele pode ensaiar soluções possíveis, debater as modificações, enfim, experimentar as mudanças desejadas com autonomia.

A palavra usuário também é problemática. Só o fato de não existir uma palavra melhor para nomear as pessoas que habitam espaços produzidos com o auxílio de arquitetos é conseqüência do caráter normativo das nossas práticas (Ibid). Apesar de o termo usuários ainda ser recorrentemente usado, ele traz uma perspectiva contrária à proposta dessa

pesquisa. Assim, ainda em busca de uma palavra melhor, tenho preferido utilizar termos como moradores, participantes e envolvidos, lembrando que se trata sempre de uma participação e envolvimento ativos³¹.

Etapas do método

Nosso método é dividido em três etapas. Na primeira, propomos uma dinâmica para investigar as atividades que acontecem ou que os participantes querem que passe a acontecer no espaço. Também é proposto um exercício corporal convidando-os a mostrar com o corpo como essas situações acontecem na realidade e como eles gostariam que acontecesse numa situação ideal. Na segunda etapa, é feita uma caminhada guiada de olhos fechados para aflorar as sensações na percepção do espaço e elencamos qualidades espaciais³² que são importantes para o projeto e que irão guiar a busca de referências dos arquitetos e dos clientes. Após essa troca de referências com imagens, damos início à terceira etapa, na qual experimentamos as possibilidades para o espaço junto com os participantes em um jogo com módulos de móveis e cômodos desenhados em planta baixa ou em maquete.

Apresentação do método e proposta de orçamento

Geralmente, quando uma pessoa entra em contato com a gente falando que quer fazer um projeto, pedimos que ela nos envie um vídeo mostrando o espaço e falando um pouco sobre suas ideias e demandas. A partir desse vídeo conseguimos entender melhor a complexidade da demanda e o espaço dela e fazer um orçamento que corresponda melhor ao tempo de trabalho que iremos gastar no processo de projeto. Assim como no método Livingston e no método C3M, também optamos pelo pagamento em etapas, acompanhando o processo e possibilitando desistências ou intervalos. Além disso, o pagamento processual possibilita adaptações à realidade financeira de cada pessoa, como foi dito por uma cliente:

³¹ É importante ressaltar isso porque em muitos processos ditos participativos as pessoas não participam ativamente das decisões, do pensar sobre o espaço. As decisões acabam sendo tomadas pelos arquitetos e as pessoas são envolvidas no processo apenas para dar credibilidade às escolhas que não foram feitas por elas. Ou seja, continuam sendo sujeitos passivos apesar da hipotética participação.

³² Daqui em diante o termo “qualidades espaciais” aparecerá algumas vezes. Com essa expressão estou me referindo às qualidades que um espaço tem ou é desejável que tenha para que atividades que acontecem nele possam ser realizadas da melhor forma possível. Por exemplo, para a atividade de cozinhar pode se dizer que é desejável um espaço arejado, grande e com uma boa iluminação.

Se fosse um projeto que eu tivesse que fazer a vista e cem por cento talvez eu não teria nem começado porque eu ia ficar muito mais preocupada em me organizar financeiramente e isso talvez seria um fator que ia impedir um pouco o progresso. Então foi muito legal que vocês deram o orçamento completo e deu pra customizar de acordo com a minha realidade de cada fase que a gente foi fazendo juntas.

Para apresentar o processo aos clientes, enviamos imagens com o orçamento e um resumo das etapas, falando basicamente os objetivos de cada uma delas (figura 22). Como esse é o primeiro contato e ainda não foi combinado que eles vão de fato querer fazer o processo, o ideal é não se delongar tanto. Enviamos também um vídeo com algumas fotografias das dinâmicas em outras experiências que já realizamos e uma narração falando um pouco sobre as etapas e sobre os motivos de propor esse processo para desenvolver o projeto em conjunto com eles.

Todo esse processo geralmente é feito por mensagens e áudios via whatsapp, porém temos percebido que seria melhor após pedir que a pessoa envie um vídeo mostrando o espaço, fazer uma conversa por telefone para explicar o método e falar sobre valores, como proposto no método Livingston. Depois pode-se até enviar o orçamento e explicação das etapas, mas a conversa por telefone me parece mais eficiente e assertiva do que a conversa por mensagens, que pode acabar se delongando sem estabelecer um acordo. Por ligação é possível perceber a entonação da pessoa, se ela está mais ou menos inclinada a fazer o projeto, se ela se assustou com o preço ou se era o que esperava, enfim, a conversa se torna mais próxima e com menos ruídos.

orçamento
reforma casa

ô de casa!


processo de projeto

01 entendendo as atividades e desejos

Faremos uma reunião presencial em que propomos dinâmicas para investigar e entender as atividades e os desejos para a vida de vocês no novo espaço

02 gostos e troca de referências

Nessa reunião, online, iremos selecionar algumas referências para o espaço e convidamos vocês mostrem a nos mostrarem as suas. Assim, vamos conversar melhor sobre seus gostos e sobre possíveis soluções para atender suas demandas

03 desenvolvimento do projeto

Nesse encontro vamos pensar juntos o projeto por meio de um jogo. Esse jogo foi desenvolvido especialmente para que você e sua família participem ativamente da criação do espaço. Será o momento de testarmos juntos as ideias e possibilidades construídas durante todo processo.

orçamento
reforma casa

ô de casa!


cômodos inclusos no processo:

- cozinhas
- integração área externa
- 1 banheiro
- quarto/escritório

produtos:

- material de registro do processo e das ideias para o espaço
- material com imagens 3D de diferentes ângulos dos ambientes, observações e medidas gerais

valor: R\$ X

***orçamento válido até 10/08/2022**

***podem ser contratados à parte:**

desenhos técnicos para execução se forem necessários
(para fazer móveis com marceneiro, por exemplo)
e acompanhamentos em visitas à lojas e à obra

FIGURA 22: Proposta de orçamento e explicação resumida das etapas

Fonte: Autora, 2021

4.1 Primeira etapa: atividades e desejos

Os exercícios desta primeira etapa têm como objetivo desmecanizar os discursos para conseguirmos um diálogo efetivo, desfazer demandas prontas trazidas pelos moradores e também espaços prescritos existentes que atendem a elas. A ideia não é que essas demandas desapareçam, mas sim que eles possam refletir e entender porque desejam isso e quais mudanças esses desejos trazem para a vida deles. Você já parou para pensar em como você se sente no seu quarto e como gostaria de se sentir? Ou como você vive e como gostaria de viver na sua casa? A maioria das pessoas não tem nem tempo para pensar sobre isso no dia a dia. Além disso, essa não é uma pergunta fácil de responder, mas ao fazer essas perguntas nosso objetivo é parar um pouco para pensar e mudar a perspectiva, deslocar o pensamento de uma resposta puramente funcional ou pronta.



FIGURA 23: Ilustração representando a reflexão sobre as sensações no espaço

Fonte: Autora, 2021

Um pequeno exemplo poderá mostrar a importância de propor essa reflexão nesse primeiro momento. Uma moradora chamada Kátia certa vez nos procurou querendo apenas o projeto de um guarda-roupa planejado, pois o seu era muito antigo e já estava caindo aos pedaços. Sua demanda era funcional: um armário planejado. Poderíamos ter começado perguntando o que ela precisava guardar além de roupas, quantas gavetas, portas de correr ou de abrir, enfim, perguntas objetivas para o projeto de um armário. Mas, ao invés disso, deixamos esse caderninho das fotos abaixo com ela, todo feito à mão, convidando-a a refletir sobre como ela se sentia no quarto e como gostaria de se sentir. Afinal, mesmo que ela quisesse só um armário, trata-se de um móvel grande, que ocupa muito espaço e influencia muito nossas sensações dentro de um ambiente.

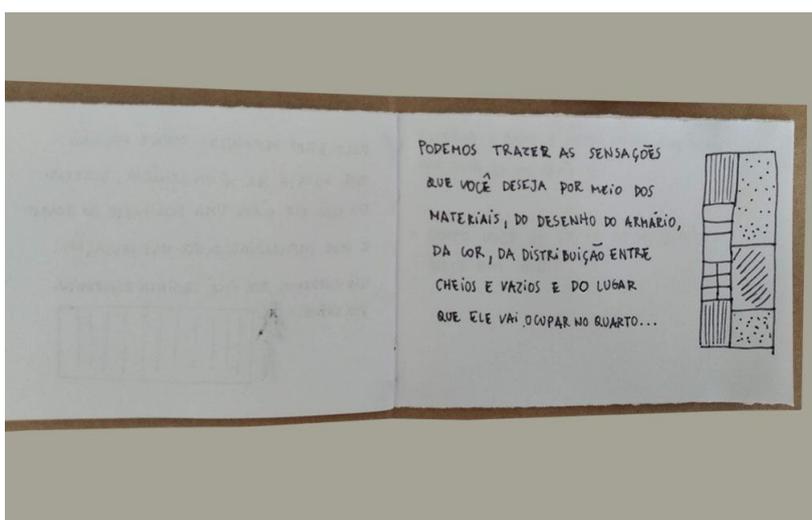
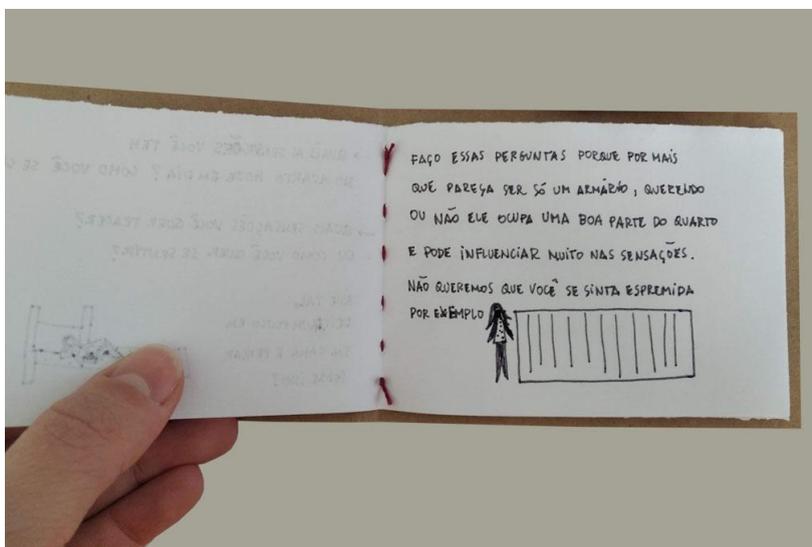
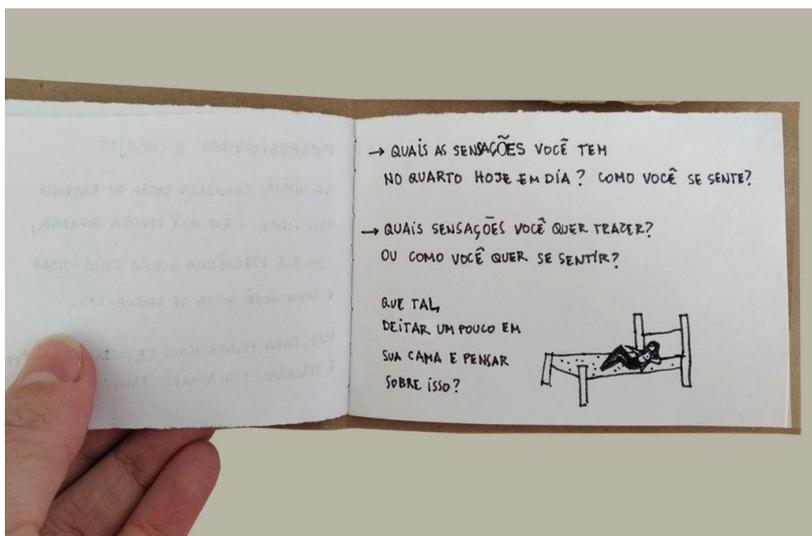


FIGURA 24: Caderninho com perguntas sobre as sensações no quarto

Fonte: Autora, 2020

Como explicamos para as pessoas envolvidas

O que propomos com o nosso método de trabalho é, antes de tudo, é que você tire um tempo para investigar a maneira como você vive e como deseja viver. A maneira como vivemos está intimamente ligada a como o espaço se configura, por isso, quando pensamos em um projeto para alterar o espaço, temos que levar em conta que as atividades que nele acontecem também podem ser recriadas. Justamente por isso nós acreditamos que é fundamental investir um tempo nesse processo antes de chegar no projeto final.

Uma reforma, por menor que seja, é sempre um investimento significativo, e mesmo assim é muito comum que em pouco tempo as pessoas fiquem arrependidas ou que surjam novas demandas que não foram investigadas. Assim, acabam tendo que refazer novas reformas e gastando mais dinheiro. E esse processo serve não só para a gente te conhecer melhor, mas também convidamos você a investigar, entender e refletir quais seus desejos para este projeto. Para guiar esse processo, preparamos para este primeiro encontro algumas dinâmicas para ampliar as ideias e as possibilidades para o espaço.

4.1.1 Dinâmica sobre as atividades cotidianas

A proposta desse exercício é conversar sobre as atividades que as pessoas têm no espaço em seu cotidiano, como por exemplo dormir, tomar café, alongar, dançar, fazer uma atividade física. Enfim, atividades são os verbos que fazem parte da rotina e da maneira que elas usam e se apropriam do espaço, incluindo também o se relacionar com outras pessoas, como encontrar amigos, jantar com a família etc. Porém, a proposta é fazer isso de maneira mais aleatória, para que novas atividades possam surgir, assim como situações menos genéricas e informações mais imprevisíveis. É sorteado um horário do dia (manhã, meio dia, tarde, noite, madrugada) e uma sensação (alegria, cansaço, pressa, etc) e pede-se aos participantes que imaginem e descrevam uma situação considerando esses elementos. Pode-se pedir que eles incluam na narrativa as pessoas que possivelmente estão envolvidas nessa situação e também que descrevam o que fazem hoje em dia e o que gostariam de estar fazendo depois da transformação do espaço. É importante perguntar coisas que podem trazer variações, por exemplo, como acontece no final de semana, quando está chovendo ou faz sol etc. E também pedir que eles descrevam ao máximo as situações, por exemplo, em vez de dizerem apenas “comer”, que “comer” é esse: um lanche com a família no fim da tarde ou um jantar assistindo televisão?

Essa dinâmica foi baseada no jogo desenvolvido por Cabral (2015) a partir do livro dos hábitos, apresentado no capítulo anterior. Porém, não sorteamos os cômodos para ampliar as possibilidades e entender de um modo geral como as pessoas usam o espaço, deixando que elas nos digam em qual cômodo costumam estar na situação que surge. Sortear elementos aleatórios é importante para desfazer demandas que já estão prontas e fazer as pessoas pensarem em outras possibilidades, ampliando o imaginário para além de espaços pré-existentes que respondem a essas demandas. A aleatoriedade faz com que surjam situações inesperadas e assim pode trazer à tona desejos que a pessoa ainda não tinha tomado consciência e provocar ideias de ambientes que muitas vezes ainda não tem nome porque não se encaixam nos padrões de espaços existentes.

Por exemplo, se a pessoa fala que quer uma piscina, mas sorteamos cansaço e madrugada, ela pode pensar que gostaria de tomar um banho relaxante em um ambiente mais acolhedor e quentinho. Imagine que depois sorteamos alegria e tarde, aí seria bem gostoso fazer um encontro com os amigos na piscina. Assim, ela pode chegar à conclusão de que realmente faz questão de uma piscina. Ou ela também pode descobrir que deseja um espaço que tenha água e que dê para socializar com os amigos, mas que possa ser usado em um dia que esteja sozinha e queria relaxar. Esse espaço pode não fazer parte do imaginário dessa pessoa, mas pode ser que ele tenha muito mais conexão com as práticas cotidianas que ela já tem ou deseja criar do que uma piscina. Por isso, é importante ampliar as possibilidades primeiro.

O sorteio também traz um ar de descontração para a conversa, deixando esse momento mais leve e divertido. Isso é ainda mais importante por ser a primeira conversa, deve-se deixá-los bem à vontade e não provocar nenhum constrangimento, além de ouvir tudo que eles têm para dizer, até mesmo para diminuir a ansiedade em expressar o que já pensaram para o projeto. O relato de uma cliente sobre essa dinâmica ressalta essas questões:

[Flora] Eu ficava curiosa pra saber o que ia combinar, se eu não me engano era a partir disso que gerava uma pergunta pra eu poder responder né? com um contexto. (...) se fosse de uma forma linear, uma entrevista, um roteiro, talvez não teria sido tão natural, porque não tinha como eu me programar pra responder, as perguntas iam surgindo no meio do caminho. Então acho que foi uma dinâmica divertida e deixou mais leve também do que se eu desse respostas já esperadas. Eu acho que eu consegui me provocar de não dar respostas óbvias do que a gente tava fazendo.

Um exemplo de como acontece na prática: um rapaz de Conceição do Mato Dentro, chamado Wesley, nos procurou querendo fazer um bar: *“um barzinho ali na cidade, perto da ponte lava-pés, aquela área ali é do meu pai e eu tava querendo investir e fazer um barzinho bacana, ajeitadinho”*. Atualmente o espaço está alugado para um trailer de sanduíche e um mototaxi. No andar de cima desse espaço, em uma kitnet, mora o pai e ao lado tem o córrego lava-pés que está poluído e não é usado. Quando perguntamos mais sobre o que ele já tinha pensado para esse bar, se tinha um público alvo, que tipo de comidas pensava em oferecer, ele nos disse que *“seria um espaço pra todos, uma coisa organizada, uma aparência elegante, entendeu? Utilizando esse espaço todo que é aberto, tendo alguns tira gostos, mas sanduíche não. Seria mais um barzinho que os clientes ficam tranquilo ali, aproveitando o ar livre”*. Além disso, ele nos disse que queria fazer o bar, mas ainda não tinha ideia de como seria, a única certeza que ele tinha é que queria usar a área livre existente.

Nesse caso optamos por sortear um horário do dia e os envolvidos para fazê-lo refletir sobre o público do bar e as possíveis situações. Decidimos não sortear sensações porque elas acabariam limitando as possibilidades que poderiam surgir e não fariam tanto sentido para um lugar público como um bar. Pense, por exemplo, em uma situação de tristeza, ansiedade ou cansaço em um bar.

Situações que surgiram na primeira conversa:

> Tarde de muito calor e pessoas mais velhas

Ele disse que imagina servir um caldo de cana, sucos naturais e as pessoas sentadas em um lugar mais aberto. Contou sobre os ciclistas que vão lá longe tomar caldo de cana e que eles poderiam consumir no bar, criando um espaço agradável para esse grupo também.

> *Noite fria e jogadores da “pelada” (partida de futebol)*

Wesley imaginou as pessoas tomando cerveja mesmo com o frio, um canto com sofá e mesa para elas ficarem mais confortáveis, bater um papo e poder ficar “largadão”. Conversamos também sobre a dificuldade de diminuir o frio já que o espaço vai ser mais aberto, mas pensando na possibilidade de criar esses cantinhos aconchegantes de onde ainda dá para ver a rua. Ele também nos contou sobre um outro bar que tem na cidade e que lhe agrada muito o ambiente aberto porque *“deixa ver muita coisa externamente”*, além da possibilidade de apropriar da rua como uma continuidade do bar.

> *Noite agitada e jovens*

Ele falou que já tinha até pensado em música ao vivo principalmente por causa da área externa: *“dá pra fazer uma bagunça boa”*. Conversamos sobre possíveis reclamações dos vizinhos e ele disse *“vizinho reclama mas não tem muito o que fazer, é mais respeitar o horário de funcionamento”*. Falamos também sobre pensar no mobiliário de maneira que nos dias de show caiba mais pessoas, talvez com elas ficando em pé e apenas um lugar para apoiar os copos e também sobre a possibilidade de criar ambientes diferentes de modo a trazer variedade de uso nesse espaço aberto.

> *Fim de tarde e trabalhadores da região*

Wesley disse que pensou em oferecer bebidas, salgados e churrasquinho. Imaginou o churrasquinho sendo feito na área externa, bem visível para o pessoal que passa na rua ver e sentir vontade de parar um pouco ali. Já sobre a cozinha ser visível também, ele disse que *“só se fosse uma coisa bem organizadinha, porque o cliente não quer ver uma coisa desorganizada, tem que ser muito bem planejado pro cliente ver o que está sendo preparado”*. Falamos também sobre ter uma placa ou algo que atraia a atenção de quem está passando na rua e seja convidativo a entrar, incluindo o próprio nome do estabelecimento ser criativo e interessante. Ele deu como exemplo o “escritório bar”, um bar famoso na cidade e que a brincadeira no nome ajuda na divulgação boca a boca.

A aleatoriedade acaba trazendo elementos que talvez a pessoa não tenha pensado ainda, ampliando seu imaginário para diferentes situações e aumentando o número de possibilidades para um mesmo espaço. Assim, em vez de pensar já de início em um bar específico para jogadores de futebol, por exemplo, a proposta é aumentar o número de possibilidades para que esse bar possa ser interessante tanto para jogadores de futebol quanto para pessoas mais velhas ou trabalhadores da região.

Provavelmente todas essas informações que levantamos não surgiriam em uma conversa comum, sem esse exercício de imaginar situações possíveis. Algumas situações talvez o Wesley já tivesse pensado, como noite agitada e jovens com música ao vivo. Mas ele foi convidado a pensar que tipo de espaço ele gostaria para aquela situação em vez de se limitar ao espaço existente. Por isso a importância de ampliar o repertório: para que a pessoa não fique presa apenas ao que já existe e que ela conhece como possibilidade. O exercício de imaginar é feito em conjunto com os participantes, e não apenas pelo arquiteto como costuma acontecer em processos convencionais em que o usuário fala suas expectativas e o arquiteto imagina as possibilidades.

Esse caso foi escolhido como exemplo justamente porque após essa primeira conversa o Wesley entrou em contato com a gente dizendo que estava pensando em dar continuidade nesse trabalho um pouquinho depois, porque estava gerando muita dúvida se era isso mesmo que queria fazer. Ele nos disse que essa primeira conversa que tivemos fez ele pensar melhor sobre, que começou a observar como o bar que existe em frente à sua casa tirou a tranquilidade da vizinhança e que tinha medo de acabar tirando o sossego do pai dele também.

Eu tô pensando aqui em ver com você de talvez eu dar continuidade nesse trabalho um pouquinho mais pra frente (...) Tá gerando muita dúvida na minha cabeça referente a esse comércio lá. Porque hoje eu moro em frente aos dois comércios que dá mais movimento lá na cidade. A rua não tem mais a tranquilidade que a vizinhança tinha lá. Hoje as pessoas não tão conseguindo nem dormir de tanta bagunça que tem. Então, como o meu pai mora em cima ali de onde eu quero fazer esse comércio eu tô com medo de deixar ele insatisfeito, sabe, (...) tirando a tranquilidade que ele tem. Então eu tô pensando muito pra ver se é isso mesmo que eu quero fazer (...) talvez eu possa mudar de ideia sabe, eu não tenho cem por cento de certeza disso não. Mas eu queria ver com vocês se teria como a gente paralisar nesse momento esse planejamento, da gente e eu ver o que eu realmente quero, sabe? ³³

Se tivéssemos feito apenas um *briefing* com ele, como acontece na maioria dos projetos convencionais, talvez o bar já estivesse até construído e só depois ele perceberia que não era o que de fato queria ou que incomodaria o pai. Pode parecer ao leitor ou leitora que a

³³ Trecho extraído de áudio enviado pelo Wesley por whatsapp durante conversa sobre a continuidade do processo de projeto.

dinâmica deu errado, já que ele quis paralisar o processo por um tempo. Porém, acredito que isso pode estar atrelado a esse momento em que vivemos em que a maioria das coisas tem que ser desenvolvidas rapidamente, o que gera uma sensação de que criar uma pausa, repensar, mudar de ideia é algo negativo.

Vale ressaltar também que o processo ser feito em etapas, com pagamentos separados, possibilita pausas, mudanças de direção ou mesmo o encerramento do processo sem prejuízos ao nosso trabalho. Diferentemente do processo convencional de projeto, no qual geralmente o arquiteto cobra pelo projeto e não pelo trabalho durante o processo.

4.1.2 Aquecimento corporal

Ainda nessa primeira etapa, convidamos os participantes a usarem o corpo como forma de expressão. Porém, antes disso, Boal (1991) ressalta que é importante primeiro conhecer o próprio corpo e torná-lo expressivo. Para conhecer o corpo, ele propõe uma série de exercícios de desmecanização. Isso porque o nosso corpo se torna mecanizado de acordo com o tipo de trabalho que realizamos, o que provoca uma “alienação muscular” sobre o próprio corpo. Nas palavras dele: “o conjunto de papéis que uma pessoa desempenha na realidade impõe sobre ela uma ‘máscara social’ de comportamento” (Ibid, p. 145). Isso fica claro se pensarmos nas estruturas musculares de um monge em comparação às de um militar, por exemplo. De um espera-se uma postura celestial e suave e do outro uma postura de ordem e rigidez. Assim, segundo o autor, esses exercícios tem como objetivo “desfazer” as estruturas musculares para que os participantes se tornem mais conscientes do seu próprio corpo e das suas possibilidades.

Feito isso, são propostos exercícios para desenvolver a capacidade de expressão, convidando as pessoas a abandonarem o uso da linguagem falada e se expressarem apenas por meio do corpo. Como diz Boal, “estamos acostumados a tudo comunicar através da palavra, o que colabora para o subdesenvolvimento da capacidade de expressão corporal” (1991, p. 149). Existem diversos exercícios que podem ser propostos com esses objetivos³⁴, mas irei focar aqui nas quatro dinâmicas que mais usamos para trabalhar esse conhecimento e expressão do corpo. Porém, geralmente fazemos apenas uma ou duas

³⁴ Para quem tiver interesse em mais exercícios, no livro “Teatro do oprimido e outras poéticas políticas” Boal (1991) apresenta outros exercícios e existe também um livro específico sobre esse assunto chamado “200 exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro”.

dessas dinâmicas. É importante fazer esses exercícios junto com as pessoas para que elas não se sintam constrangidas e para sair do “lugar de arquiteta”, colocando o próprio corpo em jogo também.

Como explicamos para as pessoas envolvidas

Primeiro, pedimos que as pessoas se sentem em uma posição confortável e se concentrem apenas na minha voz: vamos começar de olhos abertos, sem nos prender muito à visão, apenas cientes do espaço ao redor. Com os olhos relaxados, vamos respirar profundamente umas duas vezes, inspire pelo nariz e expire pela boca. Ao inspirar perceba como os pulmões se enchem de ar e o corpo se expande. Ao expirar perceba como seu corpo relaxa. Mais uma vez inspire pelo nariz e quando expirar vá delicadamente fechando os olhos.

Tire um momento antes de fazer qualquer coisa só para aproveitar a sensação de ter parado, de não ter nada para fazer, nenhum lugar para ir. Perceba a sensação do peso do corpo pressionando o assento embaixo de você. E tire um tempo para perceber o que te cerca sem ficar olhando ao redor, só percebendo os vários sons sem lutar para não ouvi-los. Perceba qualquer resistência a eles enquanto fica confortável nesse espaço.

E use essa oportunidade para perceber como o seu corpo se sente. Muitas vezes não tiramos um tempo para perceber como o corpo se sente. Você tem uma sensação de peso ou de leveza no corpo? Uma sensação de inquietude ou de tranquilidade? Conforme você leva a atenção ao corpo, comece a se tornar mais consciente das sensações, dos movimentos, da sua respiração.

A gente acredita que o pensamento está muito conectado com o corpo. Isso porque as experiências pelas quais passamos, nossas atividades cotidianas, tudo isso envolve o corpo. Geralmente, quando expressamos nosso pensamento por meio da fala trata-se de um pensamento mais racional e esquecemos das sensações, dessa memória que está ligada à experiência corporal. E se o seu corpo vai habitar o espaço que iremos projetar, então as experiências desse corpo nos interessa. Acreditamos que ao usar o corpo como um meio de expressão, coisas que estão no inconsciente, desejos que ainda não apareceram, podem surgir. Além disso, como estamos muito acostumados a falar, muitas vezes apenas reproduzimos desejos que não são nossos, coisas que vemos na televisão ou na internet.

Então, grudamos nessa ideia sem nem pensar qual a relação dela com o nosso dia a dia e com o nosso corpo.

Outro ponto é que se eu digo a palavra “relaxar”, por exemplo, todos entendem que estou falando de ter um momento de tranquilidade. Mas ao mesmo tempo, cada um pensará na sua maneira de relaxar, no que faz para ter esse momento de tranquilidade. Mas se ao invés de falar, eu tiver que usar o meu corpo para mostrar o meu jeito de relaxar, será mais fácil que todos possam compreender. O que significa relaxar? O que fazem os corpos quando estão relaxando? As pessoas estão juntas ou dispersas? É algo mais íntimo ou que pode ser feito em conjunto? Minha forma de relaxar ficará perfeitamente clara se, ao invés de falar, eu mostrar com imagens o que penso. Enquanto estiver usando o corpo para se expressar, será proibido usar a fala. Não queremos que você nos diga o que pensa, queremos que nos mostre!

> Caminhada guiada pelo espaço

Esse é o primeiro aquecimento por ser extremamente fácil de fazer e para começar levantando da cadeira, lembrando que temos um corpo e acordando-o. É bom que a pessoa tire os sapatos para ter mais contato com as superfícies. Em pé, pede-se que ela comece “tremendo” o corpo, os braços, as pernas, os pés, balançando a cabeça, experimentando diferentes movimentos. Depois comecem a caminhar aleatoriamente pelo espaço. Pode-se pedir que eles experimentem quase esbarrar nos móveis e observem os limites que o espaço e os objetos colocam para o corpo.

Depois, vá variando a velocidade dos passos: por exemplo, primeiro andar muito rápido por um tempo e observar como o pé encosta no chão, sentindo o peso do corpo sendo transferido para a superfície. Em seguida, que andem o mais devagar que conseguirem, como se estivessem em câmera lenta, e de novo observem como o peso do corpo é transferido para o chão, como o pé encosta na superfície agora. Ainda andando muito devagar, pode-se pedir que fechem os olhos por um momento e observem as sensações, os sons ao redor, e que experimentem andar um pouco de costas com os olhos fechados. Repare como andar de costas altera a forma como o pé toca o chão, qual parte encosta primeiro, fazendo esse movimento o mais lentamente possível. Por fim, eles podem parar no lugar em que estão e abrir os olhos devagar.

> Acordando o corpo

Nessa dinâmica uma pessoa deve ficar de pé e de olhos fechados, enquanto a outra vai encostando com a ponta do dedo indicador em diferentes partes do corpo da primeira pessoa de maneira aleatória. Esse toque não tem nenhuma intenção por trás, é como se fosse o toque de apertar o botão de um elevador, mas para “ativar” determinada parte do corpo. Pode-se incentivar que ela experimente encostar no pé e logo depois na cabeça, por exemplo, causando uma sensação de surpresa na pessoa de olhos fechados. E também que ela varie a intensidade e velocidade do toque: por exemplo, encoste no braço de maneira rápida e leve, enquanto nas costas o toque é demorado e mais forte. Depois de um tempo, os participantes devem trocar de função.

> Hipnotismo³⁵

Nessa dinâmica uma pessoa é o guia e a outra é “hipnotizada”. O guia deve colocar a mão em frente ao rosto do “hipnotizado” a uma certa distância do nariz e pode mover a mão em qualquer direção, para cima, para baixo, para frente, para trás, rapidamente ou devagar. A pessoa “hipnotizada” precisa movimentar todo o seu corpo para seguir a mão do guia, tentando sempre manter a distância inicial entre seu nariz e a mão. Se a mão do guia se inclina para a diagonal, o “hipnotizado” deve acompanhar inclinando o rosto também. Quanto mais criativo for o guia melhor, pois assim o “hipnotizado” terá que experimentar posições corporais que não realiza no dia-a-dia, contribuindo para desmecanizar o corpo. Depois de um tempo pode-se trocar os papéis ou se existirem mais de duas pessoas participando pode-se formar grupos de três pessoas, sendo um deles o guia e os outros dois escolhem, cada um, uma mão para seguir.

> Expressão corporal ³⁶

Distribuem-se entre os participantes papéis com uma ação em cada um, por exemplo, dormir, comer, estudar etc. Depois de ver a ação retirada na sorte, eles têm um minuto para dar uma visão física, corporal, para essa atividade. É proibido falar ou fazer qualquer som que denuncie sua ação, por exemplo, é proibido bocejar no caso de “dormir”. Deve-se pedir

³⁵ É importante deixar claro que não acontece nenhuma prática de hipnose nessa dinâmica. Estou usando o mesmo termo que Boal (1991) utiliza, mas trata-se de um nome ilustrativo.

³⁶ Originalmente esse jogo é feito distribuindo nomes de animais ou de profissões e pedindo aos participantes que encontrem sua dupla. No entanto, o próprio Boal (1991) diz que esse jogo pode variar infinitamente. Então, adaptamos para já trazer à tona como as atividades acontecem no espaço e quais tem mais ou menos proximidade entre elas.

que tentem mostrar como essa atividade costuma acontecer no dia a dia, se existem preparativos necessários para ela, como alguma mudança no ambiente, se geralmente ela é feita individualmente ou com mais pessoas e que prestem atenção em como está o próprio corpo ao realizá-la.

Passado um minuto, eles devem observar as ações dos outros, enquanto continuam mostrando sua ação. Daqui a dinâmica pode assumir duas formas:

> se tiver mais de três participantes, deve-se distribuir, no início, duplas de ações semelhantes com alguma variação, por exemplo, “dormir juntos sem perder a privacidade” e “dormir juntos confortavelmente”. Nesse momento, pode-se pedir que eles procurem o outro participante com a atividade parecida com a sua, que encontrem sua dupla.

> se tiver três ou menos participantes, distribua atividades diferentes e ao final da ação eles podem se aproximar ou se afastar da pessoa que tem uma ação mais ou menos conectada à sua, respectivamente. Depois eles podem tentar adivinhar as atividades uns dos outros. Por exemplo, se minha atividade for cozinhar e acho que a da outra pessoa é assistir televisão, posso buscar interagir com ela se essas duas ações forem mais conectadas na minha opinião ou me afastar dela se eu acho que elas não têm muito a ver.

Como ressalta Boal (1991), o que importa nesse tipo de jogo não é acertar, mas sim fazer com que todos os participantes se esforcem para se expressar corporalmente, sem o recurso da palavra, coisa que não estão habituados. É importante ressaltar isso para eles para evitar que o jogo se transforme em uma mímica, já que o objetivo não é fazer os outros entenderem e sim trabalhar a expressão corporal.

4.1.3 Exercício com imagens corporais

Neste exercício, pede-se aos envolvidos que selecionem dentre as situações que surgiram na primeira conversa as que eles consideram mais importantes para trabalharmos com elas usando o corpo como meio de expressão, ou seja, cada participante pode expressar sua opinião a respeito das situações sem usar a fala. Primeiro, um participante é escolhido como “escultor” e deve usar os corpos dos outros participantes como se fossem estátuas, escolhendo a posição de cada um e suas expressões fisionômicas (mostrando em seu próprio rosto a expressão que a estátua deve fazer). Depois, cada participante pode fazer

alterações na imagem proposta pelo primeiro escultor até chegarem em uma imagem que todos consideram satisfatória. A proposta dessa dinâmica é provocar uma reflexão sobre a realidade e o desejo de transformá-la para investigar os caminhos possíveis para essa transformação, tornando o pensamento visível por meio das imagens corporais.

Esse exercício foi inspirado no teatro imagem, técnica do teatro do oprimido. Boal (1991, p. 159) explica que essa técnica possui uma capacidade incrível de tornar visível o pensamento porque “quando se usa a linguagem *idioma*, cada palavra utilizada possui uma denotação que é a mesma para todos, mas possui igualmente uma conotação, que é única para cada um”. Parafrazeando o autor, se eu digo a palavra cozinhar, evidentemente todos compreenderão que estou falando de um momento de preparar um alimento mas, ao mesmo tempo, cada um pensará na sua maneira de cozinhar. Mas se, ao invés de falar, eu tiver que fazer um conjunto de estátuas que mostre a minha maneira de cozinhar, nesse caso não existirá a dicotomia denotação-conotação. No meu conjunto de estátuas, o que significa “cozinhar”? Que fazem as “estátuas” quando estão cozinhando? Estão juntas ou dispersas? A minha ideia do que significa esse momento de fazer comida ficará perfeitamente clara se, ao invés de falar, eu mostrar com imagens o que penso.

Fizemos algumas modificações para adaptar a discussão proposta pelo teatro imagem³⁷, que está relacionada às relações sociais, e tentar trazer à tona como o espaço interfere nas relações afetivas e nas situações do cotidiano. Funciona basicamente assim:

> Imagem real: como você vive?

Pede-se que um dos participantes comece sendo o “escultor” e monte uma imagem usando os corpos dos outros participantes para mostrar como a situação discutida acontece na realidade. É como se o escultor respondesse à pergunta “como você vive?”, mas sem usar a fala. Por exemplo, se o tema é cozinhar eles devem mostrar como essa situação acontece

³⁷ Para quem quiser saber mais sobre o teatro imagem, na referência (BOAL, 1991) ele descreve essa técnica assim como outras técnicas do TO. No teatro imagem, primeiro monta-se uma imagem real, na qual os participantes mostram como percebem a realidade do tema discutido e fazem alterações até chegar em uma imagem que seja mais ou menos aceita por todos como satisfatória para representar a realidade. Em seguida, um dos participantes monta uma imagem mostrando como ele gostaria que fosse o tema numa situação ideal e os outros participantes podem propor alterações novamente. E por fim, a partir dessas duas imagens (real e ideal) pede-se que eles mostrem como seria a imagem de trânsito, que mostra quais estátuas precisam ser alteradas para sair da imagem real e chegar à imagem ideal.

no cotidiano, tentando trazer à tona quais as qualidades e limitações o espaço apresenta para essa vivência.

> Imagem ideal: como você gostaria de viver?

Em seguida, monta-se a *imagem ideal* respondendo à pergunta “como você gostaria de viver?” e mostrando como eles imaginam que essa situação aconteceria se não houvesse limitações de espaço, como seria para eles cozinhar em uma situação ideal.

Tanto na *imagem real* quanto na *imagem ideal* uma pessoa começa sendo o “escultor”, mas depois todos os participantes podem propor alterações. Pode-se pedir que o novo escultor saia da cena e substituí-los para que ele veja de fora e tenha uma outra perspectiva da imagem montada pelo escultor anterior. Isso acontece até que todos estejam mais ou menos satisfeitos com a imagem montada, mas geralmente em uma única rodada de alterações eles já chegam em uma imagem aceita mais ou menos unanimemente. Depois que as pessoas chegam em uma imagem, tanto na real quanto na ideal, pode-se pedir que elas permaneçam um momento na posição e fechem os olhos para prestar atenção no seu próprio corpo, quais as limitações e quais as sensações são provocadas ao lembrar dessa ação corporalmente.

Um exemplo da prática: em um processo de projeto para a reforma do quarto de uma jovem chamada Flora, precisamos adaptar essa dinâmica para que ela pudesse acontecer online devido às restrições da pandemia covid-19. Normalmente, quando se trata de apenas uma pessoa, revezamos com ela o papel de escultor e a substituímos na cena para que ela possa ver a imagem de fora. Assim, uma das alternativas que encontramos foi tirar prints da tela e depois mostrar para ela. Nas duas imagens da primeira fileira abaixo ela está mostrando a atividade de fazer yoga, na da esquerda (*imagem real*) ela mostrou como é um momento prazeroso, mas que se sente “espremida” e na da direita (*imagem ideal*) ela mostra que gostaria de ter espaço para se alongar sem ter medo de esbarrar em nada. Nas imagens da segunda fileira ela mostra a atividade de ficar na janela, um momento também prazeroso mas que não tem conforto, como aparece na *imagem real* (esquerda). Na *imagem ideal* (direita), ela mostra como gostaria de se sentir em um momento de conforto e tranquilidade tão grande como se estivesse deitada.



FIGURA 25: Imagem real e imagem ideal (da esquerda para direita) sobre a atividade de fazer yoga (primeira fileira) e sobre a atividade de ficar na janela (segunda fileira)³⁸

Fonte: Autora, 2020

Após montada a cena real, as pessoas podem falar, por exemplo, quais as qualidades e limitações o espaço atual apresenta para essa situação, e após a cena ideal, destacarem as qualidades necessárias para que essa atividade aconteça da melhor maneira possível. O importante de falar sobre as qualidades e limitações espaciais, em vez de falar sobre os cômodos ou móveis, é trazer o foco para as sensações que eles tem hoje no espaço e em como gostariam de se sentir em uma situação ideal. Isso porque se já tentamos materializar em cômodos ou objetos, voltamos novamente para a realidade e deixamos de pensar em uma situação ideal em que qualquer coisa é possível. Materializar nesse momento limita a pessoa à realidade financeira e ao espaço real que ela tem, correndo o risco de ficarmos presos em soluções funcionais e viáveis, eliminando diversas possibilidades que poderiam surgir depois.

Deve-se deixar isso claro para os participantes e explicar porque pedimos que durante essa conversa eles tentem desgrudar dos espaços, cômodos e móveis. Nossa explicação varia, é claro, mas pode-se dizer, por exemplo: “se já atrelamos uma atividade a um espaço, nós

³⁸ Todas as imagens em que as pessoas aparecem estão autorizadas.

eliminamos as tantas outras possibilidades espaciais que poderiam surgir. Se dizemos “relaxar na rede”, por exemplo, imediatamente formamos essa imagem do espaço com a rede tradicional na nossa cabeça, enquanto que a “solução” para a mesma atividade poderiam ser diversos tecidos que se estendem por todo o ambiente ou uma espreguiçadeira, poderia ser um pufe grande bem macio ou até mesmo uma grande trama suspensa”.

Mesmo assim, muitas vezes as pessoas ainda continuam falando sobre cômodos e móveis porque é difícil desgrudar já que é algo tão natural na nossa fala atrelar uma atividade a um espaço. Por isso é importante que fique claro: o importante nesse momento é tentar entender o que está por trás do que a pessoa fala. Imagine que ela diga que na situação ideal pensou em uma piscina. Talvez tecnicamente não dê para fazer o que ela idealizou, constataremos depois que a laje não aguenta o peso ou que não cabe no orçamento. Isso não é o que importa nesse momento, mas sim entender o que ela deseja dizer com “uma piscina”: socializar com os amigos em um ambiente com água? Relaxar? O que existe de subjetivo nesse desejo é que importa aqui, porque depois poderemos pensar várias maneiras de materializar isso. Talvez não seja uma piscina, talvez seja uma coisa que ainda nem existe, mas sempre podemos inventar outras formas de fazer.

Um ponto muito importante dessa dinâmica é que nossas atividades cotidianas e as sensações que temos nos espaços estão intimamente ligadas à experiência corporal. Por isso, ao mobilizar a expressão por meio do corpo surgem informações subjetivas, que estão no inconsciente, desejos ainda não ditos e diálogos que não surgiriam por meio de uma conversa comum, muitas vezes porque não passam por palavras. O casal Isadora e Bruno, que estavam morando juntos pela primeira vez ressalta isso em suas falas:

[Isadora] coincidiu que quando a gente fez o projeto a gente também tava se conhecendo de uma outra perspectiva. Então com a expressão do corpo assim, foi algo mais interessante porque às vezes a palavra a gente nem sabia que ela existia mas o corpo já tinha, sabe?. Então de alguma forma acho que isso foi muito legal, até mesmo pra ter ideias e tal, porque teve essa coisa da gente ter que pensar o que a gente queria no corpo, ter que representar no corpo mas era uma coisa que eu nem tinha pensado, porque eu queria mudar mas não sabia por onde também né? Essa relação do que eu queria realmente, qual era a minha necessidade.

[Bruno] foi interessante porque tem muitas coisas que a gente sente mas não necessariamente a gente consegue verbalizar ou perceber em nível de palavras assim né? Então nesse aspecto foi esclarecedor mesmo, como a Isa disse, essa questão de você poder manifestar coisas que tá no segundo plano ali mas aí você consegue expressar isso, racionalizar isso, traz uma perspectiva nova né?

Outro ponto é que a linguagem falada, por ser um meio de expressão que estamos muito acostumados a usar, torna-se mais automática, facilitando a reprodução de discursos que já estão prontos. Esses discursos, geralmente, estão desconectados da experiência cotidiana do corpo e expressam demandas muito influenciadas por imagens da moda, coisas da internet e da televisão que as pessoas reproduzem sem refletir. Assim, o pensar-fazer-sentir com o corpo é capaz de trazer demandas autênticas para o processo de projeto, para além das demandas funcionais e dos desejos introjetados.

[Flora] O que me marcou muito foi quando a gente teve aquela troca de como eu me comporto dentro do meu quarto, que a gente fez aqueles exercícios de eu ir na janela, saber como que eu mapeio o meu dia a dia, a minha rotina dentro do meu quarto, eu levanto pra onde que eu vou primeiro (...) Se não fosse essa oportunidade acho que eu nunca teria reparado qual que é a minha relação com o meu quarto, eu nunca parei pra pensar. Então acho que isso tem sido muito bom nesse sentido de eu me reconhecer dentro do ambiente que eu tô ocupando e que a minha presença modifica onde eu tô.

A própria pessoa descobre coisas durante essa experiência com o corpo que não imaginava ou que não lembrava mais. Por exemplo, no caso acima da reforma do quarto discutimos

por meio desse exercício a atividade de ficar na janela, algo que a Flora gostava muito de fazer mas que já não fazia há muito tempo. Ao experienciar essa ação com o corpo, a memória ligada a esse momento que é só dela, de ficar ouvindo música, fumando um cigarro e observando o céu, veio à tona novamente. Ela contou que depois dessa dinâmica lembrou do quanto gostava de tirar esse momento para ela e voltou a fazê-lo novamente, mesmo antes de ser feita qualquer alteração no quarto.

[Flora] Pra mim foi bom porque eu entendi, eu achava que era só um movimento mecânico, mas na verdade é muito intuitivo eu buscar uma vista. Então nessa dinâmica eu consegui responder pra mim mesma porque que eu faço isso (...) Eu consegui ver que a janela representa meu olhar pras coisas, então tanto de deixar ser vista, mas também de ver pra fora. Acho que eu consegui entender isso praticando com vocês também. Reforçou uma ideia que eu já tinha mas que eu não sabia muito bem nomeá-la.

Em todos os bons exemplos de interface o que está em jogo está mais relacionado ao processo de transformação que inicia ou promove ³⁹. Depois de experienciar com o corpo, mesmo que às vezes a pessoa não consiga elaborar em palavras naquele exato momento, as questões que surgiram acabam ficando na cabeça dela e iniciando um processo de transformação. A Flora, por exemplo, depois dessa dinâmica nos enviou uma mensagem dizendo que essa sensibilização com o corpo transformou toda a sua maneira de enxergar seus espaços cotidianos e que ela já sentia que tinha respostas para perguntas que antes nem sabia que existiam.

Outro ponto é que a expressão com o corpo é um jeito mais descontraído de mostrar coisas que muitas vezes são difíceis de falar, que passam por questões íntimas e às vezes mal resolvidas entre os moradores, que eles não falaria para pessoas não tão próximas. Usar o corpo é um jeito de adentrar um pouco na intimidade da casa, penetrar um pouco nos afetos, no que é sensível, que não passa pelo discurso e que não se alcança apenas com uma pergunta, mas que são questões importantíssimas para pensar a transformação do espaço atrelada à transformação da vida. Outro exemplo: em um processo de reforma de um apartamento em que mora uma mulher chamada Rosa e seu filho jovem-adulto, Guto, a demanda inicial era fazer a integração da sala com a cozinha. Durante uma das rodadas desse exercício pedimos que eles nos mostrassem, na cena real, como aconteciam as

³⁹ Anotação de aula da disciplina “arquitetura como interface” ministrada pela professora Ana Baltazar na Escola de Arquitetura da UFMG em janeiro de 2020.

atividades de cozinhar e comer. A Rosa montou ela cortando os ingredientes para a preparação do almoço e o filho sentado no sofá tocando violão. O Guto então interferiu na imagem mostrando sua mãe mais tensa, com os ombros levantados, e ele mais esticado no sofá, ainda com o violão, e comentou que algumas partes da cozinha não são adequadas e que a mãe acaba ficando mais tensa por causa disso. Rosa completou dizendo que também fica tensa por ele ficar perguntando que horas o almoço vai sair.

Então, pedimos que eles mostrassem como seria uma situação ideal em que não houvesse limitações de espaço. Rosa mostrou o filho tocando violão no mesmo ambiente que ela, fazendo companhia e ajudando às vezes enquanto ela cozinava. Guto ficou surpreso com a imagem e disse “*que revelação foi essa?*”, mostrando que não fazia ideia que sua mãe desejava isso. Ele não quis propor nenhuma alteração na imagem ideal, apenas comentou que não sabe se seria ideal que isso acontecesse todos os dias, mas que gostaria que acontecesse mais vezes.

Quero deixar claro que minha intenção não é dar a entender que é tarefa da arquitetura resolver conflitos familiares, mesmo porque arquitetos não têm formação para isso e não caberia em um processo de projeto. Mas penso que essas questões, que muitas vezes não são ditas, influenciam no processo de projeto e devem ser levadas em consideração. Para além da integração da cozinha com a sala, que tem motivos funcionais como deixar a cozinha mais iluminada, aconchegante, organizada e poder cozinhar olhando a vista, tem por trás de tudo isso um desejo da mãe de estar mais perto e próxima do filho. Como se derrubar a parede que separa a cozinha da sala fosse também um jeito de derrubar algo que separa um do outro, de integrar não só os espaços mas também as vidas que ali habitam. Esse exercício, justamente por trazer a discussão à tona por meio do corpo, é um jeito menos difícil de poder dizer “filho, gostaria que você passasse mais tempo comigo e me ajudasse de vez em quando”.

Uma questão prática: é importante fazer essa atividade em um ambiente amplo, com o mínimo possível de objetos e móveis para evitar que os participantes usem na montagem das imagens. Isso porque é essencial eles tentarem mostrar com o corpo e com as expressões faciais como se sentem e como desejam se sentir na situação discutida. Quando eles podem recorrer a se fechar dentro de um quarto, por exemplo, para mostrar que gostariam de ter mais privacidade, voltamos a conectar imediatamente as atividades

cotidianas à objetos e cômodos, em vez de focar nas qualidades espaciais que são importantes para realizá-las.

4.1.4 Conexões entre as atividades cotidianas

Ao final dessa primeira etapa, as informações levantadas são sistematizadas por meio de uma interface que desenvolvemos usando tecido, bastidor e linhas de diferentes cores e espessuras para representar diferentes intensidades de conexões: fraca, intermediária e forte (figura 26). Escrevemos as atividades cotidianas, discutidas na primeira conversa, em círculo e pedimos aos envolvidos que utilizem as linhas para fazer as conexões refletindo sobre a intensidade dessas conexões e sobre quais atividades são mais públicas ou mais privadas, sem cair na armadilha de fechá-las em cômodos prescritos. Para isso, foi fundamental encontrar uma forma de representar essas atividades de maneira que não remetesse ao espaço, tornando possível pensar as conexões a partir da experiência cotidiana⁴⁰.

Como já dito, nesse primeiro momento não conversamos sobre o espaço em si ainda porque se já atrelamos uma atividade a um espaço determinado ou a um mobiliário eliminamos as tantas outras possibilidades que poderiam surgir nesse processo de descoberta. Por exemplo, se já conectamos dormir ao quarto, elimina-se a possibilidade de pensar um espaço que abrigue dormir e ouvir música ou conviver com os amigos.

Como resultado desse exercício, conseguimos visualizar quais atividades são centrais e quais são mais isoladas, se elas podem ou não acontecer juntas em um mesmo ambiente e provocar uma reflexão crítica sobre as qualidades espaciais necessárias para cada uma delas. Depois das conexões feitas por eles, bordamos as atividades (as palavras: “dormir”, “comer” etc.), damos acabamento e devolvemos para os moradores, como uma lembrança e uma maneira de tentar manter a reflexão sobre essa primeira etapa ativa. Outro ponto é que

⁴⁰ Antes de fazer essa interface, testamos uma outra dinâmica para sistematizar essas conexões. Escrevemos cada atividade da primeira conversa em uma carta com formato de hexágono e pedimos que os participantes sorteassem no dado uma ação sendo: acrescentar (acrescentar uma carta na mesa), qualificar (escolher uma atividade que já estava na mesa para qualificá-la, por exemplo, “eu gosto de cozinhar em um ambiente amplo, aberto, arejado e que eu consiga observar e interagir com o meu arredor”) ou modificar (alterar a posição de uma atividade em conjunto com os outros jogadores ou individualmente). Em todas as ações os participantes deveriam mostrar por meio da disposição das cartas o nível de conexão entre as atividades, mas sem pensar em cômodos. Apesar da qualificação das atividades ter levantado informações relevantes, o posicionamento das cartas na mesa acabou sendo feito a partir de cômodos pré-existentes. Isso porque ao colocar as cartas em cima da mesa dava a sensação de que eles estavam montando a planta baixa do espaço.

esse cuidado e retorno com o material estimula que eles valorizem e se sintam ligados ao processo.

Ainda estamos investigando como essa interface pode ser mais interativa, talvez ter uma regra, um jogo que oriente o pensamento na hora de fazer as conexões para que ela possa ser mais aberta ao acaso e que depois de pronta não se torne apenas uma representação congelada de um momento. Em outras palavras, como esse registro pode ter continuidade mesmo depois de pronto para englobar as mudanças da vida: se um filho nasce ou as pessoas mudam de casa, por exemplo, elas podem continuar usando essa interface para pensar nas conexões entre suas atividades cotidianas antigas e novas também.



FIGURA 26: Interface para conexões entre as atividades

Fonte: Autora, 2019

4.2 Segunda etapa: possibilidades espaciais

O objetivo da segunda etapa é ampliar a percepção para os diversos elementos que compõem um espaço e entender quais desses elementos podem trazer as qualidades e as conexões que investigamos na primeira etapa. A partir das dinâmicas dessa etapa já é possível começar a pensar como esse espaço pode abrigar as atividades discutidas, ampliando o repertório dos clientes para diferentes possibilidades sem determinar uma delas por enquanto. Enfim, a proposta é entender como as qualidades espaciais sobre as quais conversamos podem ser materializadas e o que precisa ser alterado para que possamos fazer a transição do modo como as pessoas vivem para como elas desejam viver. Para isso propomos dois exercícios:

4.2.1 Experiência sensorial com os olhos vendados

Neste exercício os participantes são guiados em uma caminhada pelo espaço com os olhos vendados, para que possam focar menos na visão e ampliar a percepção por meio dos outros sentidos (figura 27). Pode-se sugerir que façam o percurso descalços para perceberem melhor a diferença entre os pisos, texturas e temperaturas. O objetivo desse exercício é acordar os demais sentidos do corpo para as diferentes sensações provocadas pelo ambiente, as influências dos sons, das texturas, dos desníveis, das aberturas, da luz, do calor etc.

Ao ativar esses sentidos, a percepção para as influências que o espaço provoca sobre suas sensações se torna mais aguçada, facilitando a compreensão de quais elementos existentes em determinado ambiente provocam determinadas sensações e quais agradam mais ou menos. Por exemplo, você pode achar interessante uma luz bonita entrando pela janela ao ver uma imagem, mas outra coisa é estar presente no lugar e sentir a incidência da luz que provoca um leve calor ao encostar na sua pele. Ao ver novamente uma imagem de uma luz batendo sobre uma cadeira, você pode se lembrar da sensação gostosa que é estar perto de uma janela parecida com aquela.

Esse exercício pode variar de diversas formas: você pode guiá-los, pode-se pedir que os participantes guiem uns aos outros em duplas (cada hora um da dupla é o guia), um participante pode guiar outros dois ou até mais pessoas ao mesmo tempo. O importante é que quem está guiando tente provocar a maior variedade possível de sensações. Por

exemplo, levá-los a pisar na grama, depois em um chão frio ou quente, incentivá-los a passar a mão para sentir a textura dos diferentes materiais, explorar ao máximo as variações dos ambientes como luz/escuro, frio/calor, aberturas/fechamentos, cobertos/descobertos, amplos/pequenos, níveis/desníveis.



FIGURA 27: Experiência sensorial com os olhos vendados

Fonte: Autora, 2019

Essa experiência pode ser feita no próprio espaço para que a pessoa perceba um lugar que já está habituada de um outro jeito, mas também pode-se propor uma visita em outro espaço que tenha mais variedade de texturas, luzes, pisos, diferentes níveis, e que você gostaria que eles conhecessem. Essa visita a outro lugar pode ser interessante para provocar uma experiência diferenciada e ampliar o repertório deles.

É muito importante nesse exercício conduzir as pessoas com calma e atenção, pois por estarem com os olhos fechados, coisa que não estão acostumadas, elas se sentem mais vulneráveis. Tanto durante quanto no fim do percurso vale conversar para entender quais são as sensações que estão sendo provocadas e fazer perguntas para que esta dinâmica possa também levantar informações sobre as preferências de cada um.

4.2.2 Troca de referências

Com base na investigação feita na primeira etapa, nessa dinâmica os participantes e os arquitetos devem selecionar imagens para expressarem suas ideias e trocarem referências. O objetivo desse exercício é tomar um tempo para refletir a respeito do que foi conversado na primeira etapa e tentar trazer as questões mais importantes procurando entender principalmente quais qualidades espaciais levaram à escolha das referências selecionadas. Essa dinâmica é baseada na proposta do método C3M, chamada “visita às coisas, ideias e lugares” e assim como já foi dito por Adriano e Cabral, esse é um momento de troca. É importante mostrar possibilidades para ampliar o repertório dos moradores e também é o momento de afinar a sintonia de ideias entre todos. A partir das referências, cada um consegue expressar melhor, o que atribui a termos abstratos como “grande” ou “bonito”, por exemplo.

Para guiar essa busca de referências, evitando cair na armadilha de escolher as imagens apenas pelo atrativo visual, elaboramos alguns tópicos pensados a partir da conversa da primeira etapa para estimular a criatividade. Dessa maneira, eles têm que refletir ao buscar pela imagem porque não é algo encontrado facilmente como seria pesquisa a palavra “quarto” na internet e escolher a foto que mais os atrai. Por exemplo, em vez de pedir referências para “dormir”, pedimos referências para “dormir juntos mantendo a individualidade”, tentando sempre trazer algum aspecto importante que foi levantado por eles na etapa anterior.

No caso desse exemplo, era uma reforma de um sítio que só tinha uma sala onde todos da família (cinco pessoas) dormiam juntos em colchões no chão, já que só existiam duas camas. Então, eles trouxeram o desejo de ter mais quartos, mas perceberam na dinâmica com o corpo que dormir juntos era um momento de proximidade que não queriam perder, o que poderia acontecer se cada um tivesse um quarto separado. Então, chegaram à conclusão de que queriam mais quartos, mas que alguns integrantes da família poderiam continuar dormindo juntos, mas que era importante que esses quartos possibilitassem ter certa individualidade.

Podem ser enviados para cada pessoa, separadamente, mais ou menos 5 tópicos e pedir que escolham até duas imagens para responder a cada tópico. É importante que os tópicos sejam pensados para cada pessoa, a partir do que se mostrou ser mais importante para um ou outro. Por exemplo, se notamos que uma pessoa quer algo diferente da outra para uma mesma atividade, colocamos o mesmo tópico para ver como elas respondem e as conversas que podem surgir a partir das imagens. É importante que um não veja os tópicos dos outros para não influenciar na sua busca pelas imagens. Geralmente eles têm uma semana para nos enviar as fotos que usaremos no próximo encontro e é o momento que nós também selecionamos referências adequadas a cada caso.

Como explicamos para as pessoas envolvidas

No nosso próximo encontro vamos levar algumas referências de espaços que selecionamos a partir da nossa última conversa. Gostaríamos que você também separasse suas referências para nos mostrar. A partir dessa troca poderemos chegar em ideias interessantes pensadas para o seu espaço. Abaixo estão algumas frases para guiar a sua busca e seleção de referências. Você pode tentar selecionar até 2 fotos para cada tópico. Nessa seleção tente entender o que te agrada em cada imagem como materiais, texturas, cores, móveis, iluminação e quais são as sensações que eles transmitem (por exemplo, se você sente que é um espaço confortável, amplo, bem iluminado etc)

- > ideias para cozinhar de maneira integrada com a convivência
- > transição entre dentro e fora da casa
- > dormir juntos confortavelmente
- > contemplar o céu de dentro de casa
- > jeitos de relaxar

Para a troca dessas referências, todas as imagens, tanto dos clientes quanto dos arquitetos, podem ser organizadas em uma única apresentação, agrupando-as por temas. Isso ajuda a parecer mais uma conversa do que uma apresentação, facilitando o diálogo e os comentários sobre as referências uns dos outros. Todos comentam sobre a sua própria referência e as referências levadas pelos demais, tentando explicar quais as qualidades percebem no espaço que os levaram a escolher aquela imagem. Nesse momento é importante guiar a conversa para extrair o máximo de informações para o projeto. Por exemplo, perguntar sobre as técnicas construtivas, materiais e acabamentos que aparecem nas referências para entender os gostos e as preferências de cada pessoa.

Alguns casos de experiências que realizamos até agora ajudam a esclarecer o grande potencial dessa troca de referências para criar uma sintonia com os envolvidos em relação às ideias para o projeto. Em alguns casos de reforma as pessoas não têm disponibilidade de tempo para mergulhar em um processo de investigação mais profundo ou querem começar a reformar o espaço rapidamente. Nesses casos, oferecemos um processo reduzido no qual pedimos que a pessoa nos envie um vídeo contando sobre o espaço que ela quer reformar e um pouco sobre ela: quem ela é, o que faz, o que gosta ou não gosta no espaço em questão. A partir desse vídeo selecionamos as frases de referência como falei acima, enviamos pedindo que a pessoa nos mande suas referências e também separamos as nossas.

Depois de todas as imagens reunidas em uma apresentação, marcamos um encontro na casa da pessoa para trocar as referências e também fazer o levantamento das medidas. Marcar esse encontro no espaço da pessoa é importante para entender melhor a sua percepção sobre o espaço que ela tem como base ao se expressar. Se a pessoa fala que quer algo muito grande e mora em um espaço muito pequeno, o que é grande para ela pode estar relacionado ao tamanho do espaço em que vive. Assim, conhecer esse espaço e entender a percepção dela é essencial para a sintonia linguística.

Ao final desse encontro, enviamos essa apresentação para que a pessoa compartilhe com os familiares, amigos e tenha mais tempo para refletir sobre as ideias que mais gostou. Passado um tempo, propomos algumas alterações para o espaço por meio de fotos-montagem (intervenções sobre as fotos utilizando um programa de edição de imagens, simulando elementos que a pessoa mais gostou das referências no seu espaço). Sempre tentamos fazer mais de uma opção para que a própria pessoa possa escolher ou até mesmo

misturar o que ela mais gostou gerando uma nova opção. Com essas montagens prontas marcamos um encontro, ao vivo ou online, para conversar sobre as ideias e simulações que fizemos para o espaço.

Em um desses casos, para a reforma de uma sala, quarto e quarto de estudos de um apartamento no qual moram a Joana e sua irmã, Jussara, fizemos esse processo reduzido. Ao final, elas nos disseram em entrevista que nós conseguimos captar muito bem o gosto das duas, a história e as memórias e fazer um projeto que faz com que elas se sintam realmente em casa:

Eu pude falar o que eu esperava né, da casa, falar da relação com as memórias, com como eu sou, o que eu penso, o que também eu vejo. Quando eu falava pra vocês eu também tava pensando né, o que eu via, como eu pensava, como que eu imaginava. A gente já não tinha mais identidade com a casa antiga (...) e ainda não tinha construído as possibilidades pra mudar de casa. (...) E achei muito bacana como o trabalho de vocês foi mediador disso, porque cês não nos conhecem. Essa questão de ler bem assim né, nos ler corretamente, e isso foi muito, muito importante nesse momento.

Acredito que isso se deve em grande parte a essa troca de referências, pois nela conseguimos entender por meio das imagens o que a pessoa quer dizer quando fala que quer algo grande, bonito, colorido, simples, entre outros termos subjetivos que são usados para descrever as ideias para o espaço. Algo que é colorido para mim pode ser colorido demais para uma pessoa que não gosta muito de cores ou pode ser apagado e sem graça para uma pessoa que gosta muito de tudo colorido. A questão é que o nosso gosto é subjetivo e depende das referências que fomos colecionando ao longo da vida. Assim, ao mostrar com imagens o que é colorido para mim, fica muito mais claro o que quero dizer: se as cores se misturam em uma pintura e ocupam grande parte do espaço ou se as paredes são brancas e as cores aparecem em pequenos objetos, livros e móveis.

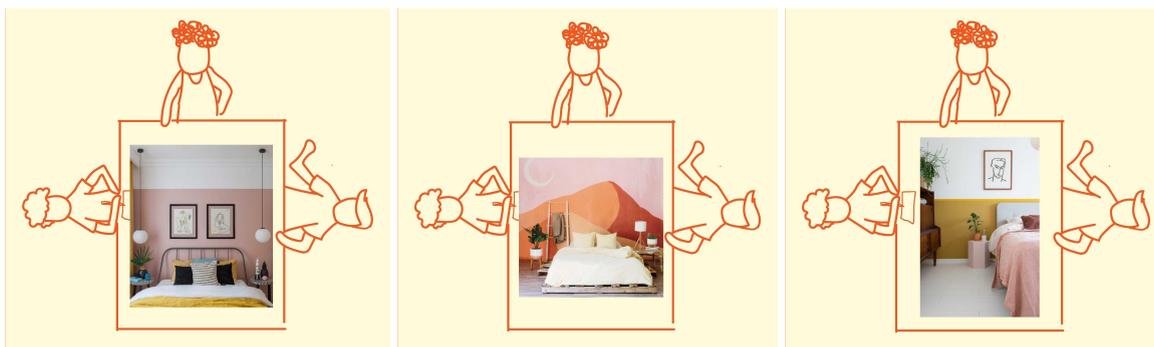


FIGURA 28: Desenhos ilustrando a troca de referências a partir das imagens

Fonte: Autora, 2020

Essa dinâmica é muito importante para construir uma comunicação efetiva com os participantes e ter certeza que estamos falando da mesma coisa, mas também entre as próprias pessoas envolvidas no processo, geralmente familiares ou amigos. Isso porque apesar de morarem juntos, e mesmo no caso de terem compartilhado grande parte da vida, as pessoas têm gostos muito diferentes entre si e isso precisa ser trazido à tona quando vão compartilhar o mesmo espaço. Em outros casos, as pessoas nunca moraram juntas, como um casal que fez o processo com a gente, e esse é o momento em que elas podem compartilhar o que gostam ou não gostam e o que tem de semelhante ou diferente. Elas ficam animadas para ver as referências que os outros participantes trouxeram, encontram semelhanças com o que elas selecionaram ou ficam surpresas com outras ideias que não tinham pensado.

Essa dinâmica também pode variar infinitamente e pode-se modificá-la para que levante a maior quantidade de informações, mas sem perder de vista a qualidade e a profundidade dessas informações. Lembrando sempre de tentar entender o que está por trás das imagens que os moradores trazem, quais as qualidades o ambiente escolhido como referência tem ou informações subjetivas que os levaram a trazer determinada imagem. Por exemplo, no projeto de reforma do quarto da Flora, sobre o qual já falei um pouco, ela trouxe imagens que mostravam a água como um elemento importante, mas não significava que ela queria ter uma banheira dentro do quarto. O que a Flora queria nos dizer é que a água simboliza para ela aspectos subjetivos que eram importantes de estarem presentes no projeto como concentração, imersão, imensidão e fluidez. O importante para ela é que as coisas não tivessem um lugar fixo e determinado, mas fossem fluidas como a água. É claro que esse tipo de fala não surge em qualquer conversa. Seria completamente diferente se perguntássemos o que era importante para o projeto sem propor um processo de

investigação e de ampliação das possibilidades para além das demandas que ela já trazia. Além disso, ela também nos contou que a música era algo que podia mudar completamente o astral do seu dia. Assim, junto com as imagens ela colocou um link para uma playlist no aplicativo spotify e nos pediu que escutássemos em ordem quando fossemos olhar suas referências.

Meu intuito era muito mais de compartilhar sensações que aquelas referências me passavam do que só uma referência do que eu queria copiar ou executar da mesma forma. Eu acho que o intuito não era tipo “ah, quero um móvel igual a esse aqui”. (...) Então transmitir pra vocês as sensações que eu tava sentindo através da playlist por exemplo, que ali era um processo imersivo que quando eu tava focada naquilo, aquela playlist era a trilha sonora daquele momento. (...) Eu dividi com vocês porque da mesma forma que vocês me convidaram a fazer parte do processo de vocês, foi uma maneira de eu convidar vocês a fazer parte do meu processo criativo também. (...) Eu tentei fazer de um jeito que na minha cabeça fazia sentido que não era nada cravado e sim pra gente explorar aquelas alternativas que tavam sendo postas ali (...) mas já com um discernimento, um direcionamento na verdade do que eu gosto. Então a partir disso, a gente começou a filtrar dentro de um leque de possibilidades do que eu gosto e que a gente foi unindo o que é útil, o que é necessário, o que é decorativo, o que é funcional, e por aí foi.

Também ficamos escutando as músicas enviadas por ela enquanto separamos as nossas referências e certamente isso influenciou o nosso astral e nos conectou ainda mais com o universo dela. Assim, penso que essa dinâmica pode ser mais explorada, investigando uma ampliação do imaginário não apenas por meio de imagens, mas também por outros sentidos como os sons, por exemplo.

4.3 Terceira etapa: simulações das ideias

Nesta etapa é que se começa uma conversa sobre o espaço em si, mas não como um produto fechado. O objetivo é experimentar as possíveis transformações do espaço para que as pessoas vivam da maneira que gostariam. Até aqui, já foi feita uma investigação das atividades cotidianas, já é possível entender melhor como o espaço baliza as relações afetivas que nele acontecem e também como essas dinâmicas interferem nos espaços, já foi

feita uma ampliação do repertório e criou-se uma sintonia de comunicação, então, com base em tudo isso é possível pensar o espaço em si. É como se abrissemos o leque de possibilidades e deixássemos decantar as ideias e desejos: o que fica ao longo desse processo vai nos mostrando o que é mais ou menos importante. Por isso, essa trajetória que leva um tempo antes de falar sobre o espaço em si é essencial. Além disso, ao longo desse processo vão sendo compartilhados os conhecimentos, tanto conhecimentos técnicos restritos dos arquitetos, quanto os conhecimentos das pessoas envolvidas. E, assim como elas são participantes ativas durante todo o processo até aqui, nessa etapa também é importante que elas possam propor ideias e pensar sobre o espaço em conjunto com os arquitetos.

Antes de fazer o projeto é importante ainda mais um encontro para experimentar com os envolvidos as possibilidades para o espaço. Isto é, no caso de construção, investigar variações para ocupação do terreno, a articulação entre os ambientes, definir quais são os cômodos e fazer um pré-dimensionamento deles. No caso de reforma de interiores sem alterações no posicionamento dos cômodos existentes, ou seja, sem “quebra-quebra”, investigar o reposicionamento e/ou construção de móveis, pintura e iluminação.

4.3.1 Jogo para simular possibilidades

Neste jogo os participantes são convidados a experimentar as ideias para o espaço por meio da ação, em vez de ficar apenas no discurso, levando em conta as atividades investigadas na primeira etapa e as referências discutidas na segunda etapa. Usar o jogo como ferramenta para discutir juntos o espaço tem como objetivo estimular o diálogo e possibilitar a experimentação de maneira mais fácil, sem ter que definir uma opção ainda. Além disso, ao jogar, de certa maneira as “regras da vida” são suspensas, possibilitando simular diferentes situações e imaginar outras realidades. Cada jogador tem também abertura e um momento só seu para expressar sua subjetividade e opinar sobre o que mais ou menos gosta. Por exemplo, em uma conversa sobre o espaço, se uma pessoa fala para a outra que não gosta da ideia que ela propôs pode surgir uma discussão e talvez uma certa chateação, sendo que algumas pessoas podem até deixar de se expressar para evitar o conflito. Já no jogo cada pessoa tem a oportunidade, na sua vez de jogar, de alterar as ideias propostas e poder falar “essa parede aqui nesse lugar eu não gostei, vou tirar ela daqui e colocar ali porque acho que vai deixar o espaço maior e mais arejado”.

O jogo funciona como um jogo de tabuleiro, com peças a serem colocadas sobre ele, imagens da troca de referências impressas para serem recortadas e acrescentadas ao tabuleiro e algumas cartas. O tabuleiro é feito com o desenho em planta baixa do espaço onde acontecerá a reforma ou construção colado sobre uma base de isopor (ou qualquer outro material que dê para fixar alfinetes). Em caso de construção em lote com desnível pode-se usar massa modelável para simular o terreno e investigar maneiras de ocupação com menores interferências no terreno natural. Já as peças variam da seguinte forma:

- > No caso de reformas de interiores em que não haverá alteração no posicionamento dos cômodos, levamos desenhos de móveis e objetos na mesma escala da planta baixa (figura 29)
- > Já no caso de construção ou uma reforma maior (como a construção de um novo andar ou rearticulação entre os cômodos), além dos elementos acima, utilizamos também módulos de espaços em planta baixa para experimentarmos juntos diferentes articulações entre os ambientes e fazer um pré-dimensionamento dos cômodos (figura 30).

Propomos uma grande variedade de tamanhos e formatos (em L, quadrado, retangular, circular, etc) para que eles possam ser usados em diferentes propostas (salas, quartos, etc). No caso de ambientes que têm pontos hidráulicos fixos, levamos módulos já com algumas propostas de layout, por exemplo, para a cozinha levamos desenhos variando o formato do ambiente e a posição para o fogão, a pia e a geladeira. A ideia é mostrar diferentes possibilidades explicando os pontos positivos e negativos de cada uma, mas sempre deixando aberto para que eles mesmos criem outras configurações.

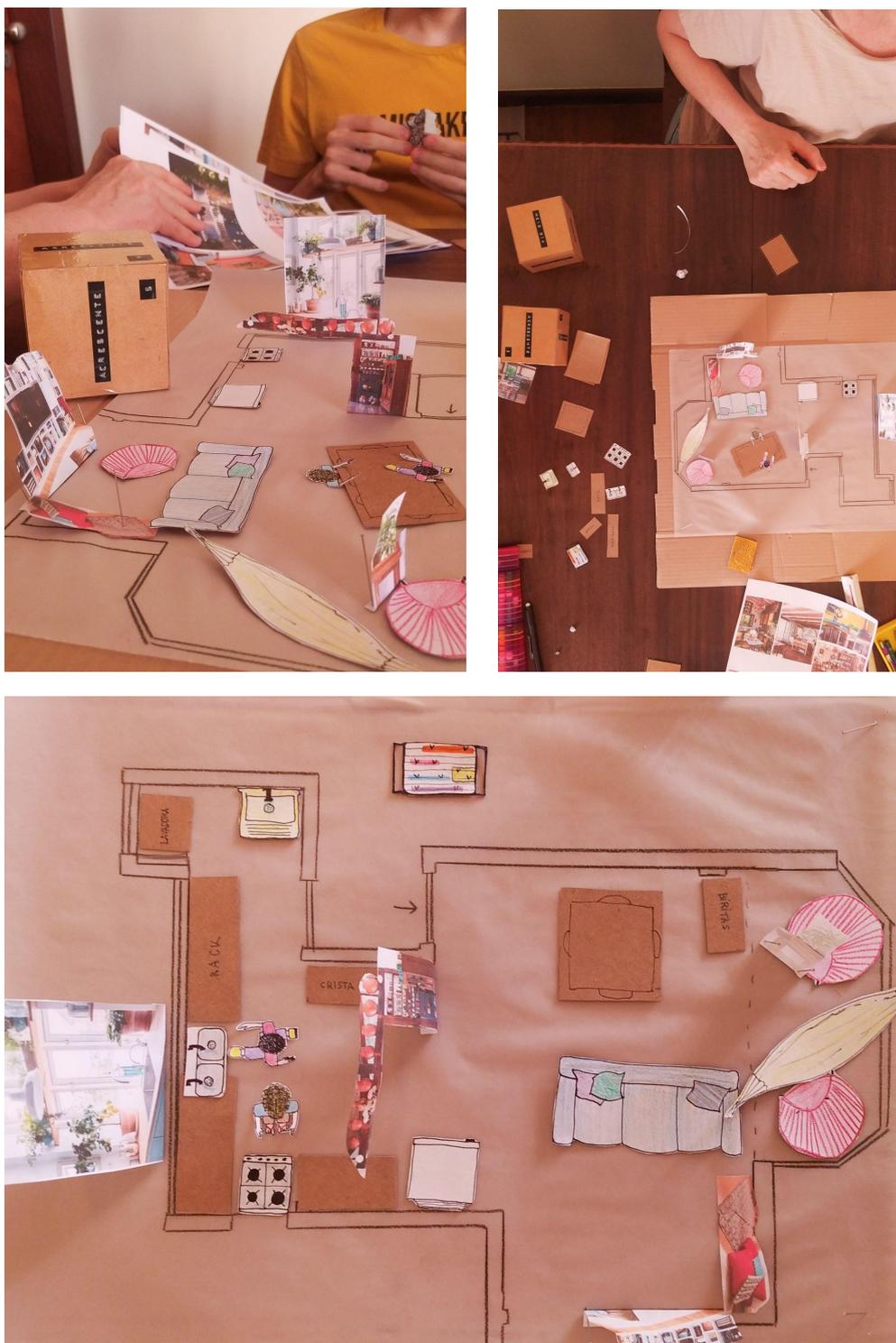


FIGURA 29: Jogo sendo usado em projeto de reforma de interiores

Fonte: Autora, 2021

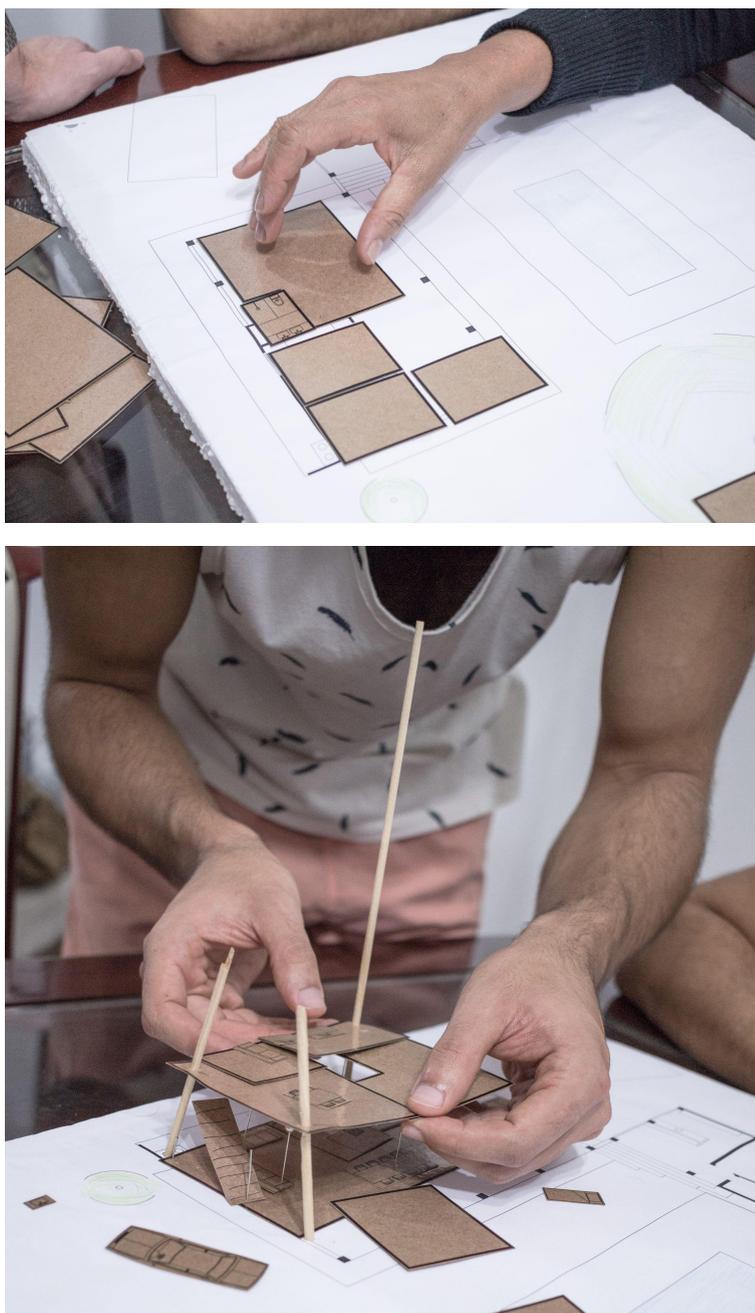


FIGURA 30: Jogo em projeto de reposicionamento de cômodos e construção de segundo andar

Fonte: Autora, 2021

Esses módulos de móveis, objetos e formatos de espaços variam de acordo com cada caso, sempre levamos em consideração o que foi discutido durante todo o processo para pensar em quais elementos são importantes. Além disso, levamos papel extra para que eles proponham peças e módulos diferentes e palitos de churrasco para fazer mais andares.

Como jogar:

As cartas mostram os objetivos de cada jogador e quais ações devem ser tomadas durante o jogo:

- > **carta objetivo:** cada participante recebe uma carta-objetivo. Suas ações no jogo devem ser voltadas para tentar criar o ambiente que melhor acolha esse objetivo (que é *secreto*). Por exemplo, “sua missão é criar o melhor ambiente para: receber pessoas”
- > **carta crescente:** ao retirar essa carta o jogador deve acrescentar uma peça ao tabuleiro (pode ser um móvel, objeto, parede, porta, janela ou módulo de espaço)
- > **carta qualifique:** o jogador deve usar as imagens da troca de referências para mostrar como imagina algum ponto do ambiente, vale recortar, fazer colagens, ou até mesmo desenhar.
- > **carta modifique:** o jogador pode mudar a posição de um elemento que já está no tabuleiro ou trocá-lo por outro elemento que ache mais interessante para o seu objetivo
- > **carta evento:** todos devem discutir como pode ser o ambiente para melhor receber o evento narrado na carta e propor modificações no tabuleiro coletivamente.

Um exemplo de evento: “A reforma ficou pronta! A família veio estrear a cobertura comendo o famoso risoto de espinafre”. É interessante colocar situações especiais para os envolvidos, para que eles sintam que o jogo é deles e que seja mais divertido. A família desse exemplo tinha o costume de fazer risoto de espinafre em momentos de comemoração.

- > **carta troque de objetivo:** o participante deve trocar de objetivo com um jogador que escolher
- > **carta giro:** todo mundo deve trocar de objetivo, passando sua carta para pessoa à sua esquerda

Regras do jogo

- na primeira rodada, todos os participantes devem acrescentar um elemento ao tabuleiro
- nas demais rodadas, o participante deve retirar, na sua vez, uma carta do monte que dirá qual a sua ação no jogo

obs: quando o jogador estiver satisfeito com os elementos que já estão no tabuleiro e não quiser mais acrescentar, ele pode qualificar os ambientes usando as imagens de referência.

- quando as cartas do monte estiverem no final, suspendem-se as regras e todos juntos podem trabalhar em cima de uma proposta coletiva que melhor se aproxima de um espaço que os atenda, tendo em mente todos os objetivos que foram trabalhados ao longo do jogo

> se tiver quatro pessoas ou mais pode-se dividi-las em dois grupos para jogarem separadamente. Assim, amplia-se as possibilidades e ideias para o projeto já que surgem coisas diferentes em cada grupo e pode-se chegar em duas propostas. Ao terminar, cada grupo apresenta a sua proposta, explicando as escolhas e descrevendo os ambientes que imaginou. As críticas e discussões entre eles são muito importantes para refletirem sobre as ideias e juntos elaborarem outras ainda mais interessantes.

Observações importantes:

Deve-se separar um momento no início para explicar as representações, como interpretar uma planta baixa e fazer uma breve apresentação dos módulos, dando exemplos de que maneira as configurações espaciais podem interferir nas atividades que acontecem naquele ambiente. Na verdade, o entendimento deles sobre a maneira de representar o espaço é algo que vamos conversando durante todo o processo, observando se a pessoa entende bem um desenho em planta baixa ou se a deixa confusa, por exemplo⁴¹. Algumas vezes optamos por levar, junto com o jogo, o 3D aberto no software apenas com as paredes e os elementos principais (sem texturas, cores etc), apenas para as pessoas compreenderem o que está sendo representado no jogo.

⁴¹ É importante ter muita atenção a isso, pois às vezes a pessoa pode não compreender mas ficar constrangida em falar. Já contei um caso de uma família (o casal Clara e Alessandro e a filha Luísa) com a qual estávamos testando o método Livingston em um projeto de reforma, e apenas no último encontro é que a Clara nos disse que não entendia bem as representações em planta baixa. Para relembrar, já no primeiro encontro do método Livingston se pede para os moradores levarem o projeto do cliente (PC), desenhado em planta.

Além desse entendimento da representação, durante todo o processo as ideias vão sendo desenvolvidas em conjunto com todos os participantes, assim eles sabem tanto quanto nós porque determinada referência é interessante para esse projeto, quais atividades estão compartilhando o mesmo espaço etc. Toda essa construção coletiva torna muito mais fácil esse jogo das simulações espaciais, porque temos uma sintonia linguística de modo que podemos falar “esse cantinho aqui eu estou pensando tipo aquela referência que a gente viu, porque acho que vai ser bom para trabalhar em conjunto”, por exemplo. A conversa é muito mais direta porque todos participaram ativamente durante todo o processo, compartilham das mesmas referências e sabem perfeitamente do que você está falando.

O que quero ressaltar é a importância de todos estarem presentes durante todo o processo. Certa vez, em uma reforma de uma cobertura, participaram das duas etapas anteriores Kátia e seus filhos, Theo e Diego. Na terceira etapa, no dia que faríamos esse jogo, outros integrantes da família (outro filho e os dois avós que também usam o espaço da cobertura mas não moram no apartamento) estariam presentes e a Kátia nos perguntou se eles poderiam participar também. Eles participaram e foi um desastre, os avós não conseguiam entender nada do que eram aqueles módulos de móveis (rede, sofá, churrasqueira etc) que a gente tinha levado e o outro filho apesar de entender os desenhos não estava envolvido no processo de pensar sobre o espaço. Depois jogamos uma rodada apenas com quem tinha participado do processo e tudo fez mais sentido para todos.

Outro ponto importante: a ideia aqui não é chegar em um projeto final para a casa e é essencial deixar isso claro para que as pessoas não fiquem receosas em colocar na roda suas propostas. O importante é que elas experimentem, testem, simulem suas ideias na ação e também que continuem pensando e tendo ideias mesmo depois dessa dinâmica. Um exemplo: em um processo de reforma de um sítio, com uma família de cinco pessoas, dividimos eles em dois grupos. Depois de cada grupo ter um tempo para fazer a sua simulação, eles apresentaram as ideias seguidas de uma rodada de críticas e, por fim, fizemos juntos uma terceira simulação tentando conciliar as ideias que eles mais gostaram. Chegamos na casa deles devia ser aproximadamente vinte e duas horas e saímos já perto da meia noite. Eles ficaram empolgadíssimos com toda a discussão levantada e, mesmo depois que saímos, continuaram mexendo na maquete, discutindo as ideias para o espaço, testando e experimentando o que viesse na cabeça.

4.3.2 Projeto 3D e instruções para execução

Nessa etapa de desenvolvimento do projeto de fato, os moradores participam menos. Após um processo de investigação e de alinhamento das ideias, e ao chegar em uma proposta a partir do jogo dos módulos, desenvolvemos o projeto em 3D, geralmente usando o software sketchup. Como temos feito mais reformas, principalmente de interiores, optamos pelo uso do sketchup porque ele possui mais elementos que conseguem passar uma ambiência para que as pessoas consigam visualizar o espaço. Como nesse momento as decisões já foram tomadas em conjunto com os moradores, entendemos que não tem problema apresentar o projeto em 3D com cores, texturas, objetos etc. Desde que antes tenha sido feita uma ampliação do repertório e que eles já tenham entendido as ideias, nessa etapa o projeto não tem a função de seduzí-los ou convencê-los de alguma coisa, mas serve para que eles consigam visualizar mais ou menos como o espaço vai ficar. A fala da Flora, com quem fizemos o processo de reforma do seu quarto, ressalta isso:

Eu olhei e falei assim, gente parece que elas tiraram o projeto da minha cabeça e colocar de uma forma visual que eu não conseguiria colocar. Enquanto o processo ia acontecendo, ainda não dava pra sentir né, como vai ficar, porque parecia um quebra-cabeça, a gente ia colocando uma pecinha de cada vez. (...) E o resultado final só concretizou o que a gente planejou junto.

As pessoas conseguirem visualizar o espaço em 3D é importante até para que entendam como se sentem em relação ao projeto e traz mais segurança para as decisões. Como no caso da reforma do quarto do Léo, em que ele já tinha feito uma planta do espaço e testado se caberia os móveis que estava planejando comprar, mas estava inseguro por não ter uma visão 3D de como ficaria:

Eu não sabia se ia dar certo o que eu tinha pensado e eu poderia, sei lá, comprar um móvel e ver que ele não funcionaria na vida real. Porque eu tinha conseguido montar meio que tecnicamente assim, ver se cabia os móveis no espaço, que eu fui colocando a proporção deles (...) e fui encaixando montando uma planta. Só que eu não sabia, eu não conseguia visualizar muito bem se ia ficar harmonioso, se seria um lugar que eu ia gostar. Então eu estaria arriscando, tendo só a planta e não ter uma visão 3D por exemplo (...) É muito bom ver o projetinho lá com os móveis e como que ficaria na realidade

Apresentamos algumas imagens para conseguir mostrar melhor o projeto de determinados ângulos, mas não renderizamos nada e sempre abrimos o 3D no software também para que as pessoas entendam que não se trata de uma imagem final e fechada. Além disso, sempre fazemos também opções mostrando diferentes ideias que surgiram ao longo do desenvolvimento do 3D. Por exemplo, diferentes tipos de pintura (seja no formato da pintura ou nas cores), diferentes texturas etc. Após a apresentação do projeto em 3D, são feitas as alterações ou testes que os moradores quiserem.

Em seguida, para a execução do projeto não estabelecemos uma maneira muito definida de trabalhar porque depende muito da demanda e de cada cliente. Alguns clientes optam por eles mesmos procurarem os profissionais que irão fazer o projeto (pintores, marceneiros, pedreiros etc) ou até já tem alguém da sua confiança. Quando é assim, muitas vezes eles solicitam apenas as imagens em 3D com medidas gerais, sem precisar especificar detalhadamente os materiais ou cores de tinta, por exemplo (figura 31).

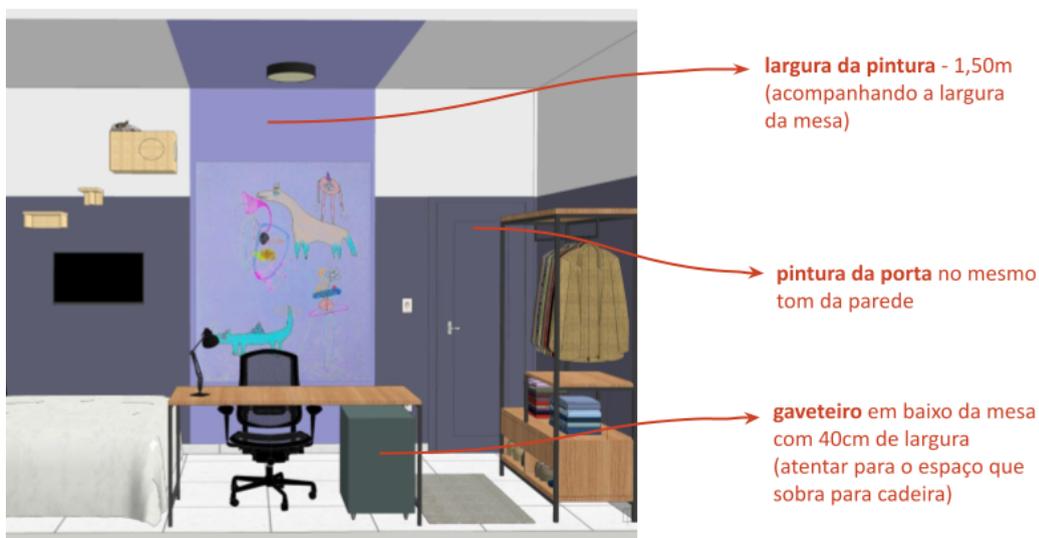


FIGURA 31: Imagem em 3D com indicações gerais enviada ao cliente para execução do projeto

Fonte: Autora, 2022

Já outros clientes preferem que a gente acompanhe a reforma, solicite opções de orçamento com diferentes profissionais e faça um projeto executivo mais detalhado, com especificações de materiais, cores e acabamentos. Nesses casos, antes de fazer qualquer coisa optamos por conversar com os profissionais primeiro, mostrando o projeto em 3D para tirar dúvidas, entender qual o melhor jeito de executar, possíveis alterações necessárias e quais informações eles de fato precisam para a obra. Isso economiza muito tempo, primeiro porque entregamos apenas as informações necessárias, sem fazer desenhos muito detalhados que muitas vezes nem são utilizados. Depois porque não desenvolvemos uma ideia detalhadamente para depois descobrir que existe um jeito mais fácil ou mais econômico de fazer. Assim, o diálogo com esses profissionais é algo muito importante e necessário, ainda mais porque durante o curso de graduação os projetos que desenvolvemos geralmente não são executados e assim os arquitetos recém formados costumam ter pouco conhecimento sobre como as ideias são construídas de fato.

Nogueira (2010) também observa em sua pesquisa uma falta de preparação dos arquitetos para lidar com questões relacionadas à construção e com a resolução de problemas técnicos. Sobre isso, Mendonça (2014, p.38) destaca o paradoxo dessa situação, uma vez que “arquitetos ignoram a prática de construção, mas a instruem a partir de códigos que, por sua vez, são ignorados pela maioria dos construtores”. A partir dessa observação e de uma adaptação do manual de instruções do método Livingston, Nogueira propõe que sejam elaborados pequenos manuais de instruções ao longo da obra, como já foi dito no capítulo

anterior. O que começamos a fazer, intuitivamente, se assemelha a essa proposta por causa das instruções serem feitas de acordo com a demanda de cada cliente e pelos desenhos em perspectiva com informações estritamente necessárias para a execução, sem muitos códigos ou informações concentradas.

Também fazemos esses desenhos ao longo da execução de acordo com a necessidade. Em um projeto de reforma de interiores, por exemplo, na etapa de execução da marcenaria retiramos imagens do 3D e colocamos as informações solicitadas pelo marceneiro (figura 32). Na parte de execução da marmoraria, fazemos a mesma coisa com as informações necessárias para execução das bancadas, e assim por diante. Dessa maneira, em vez de fazer um desenho concentrando muitas informações ou vários desenhos especificando todas as etapas, ao fazer as instruções por partes é possível incorporar as alterações nas próximas etapas e ir adequando o que for necessário. Além disso, possibilita que alterações sejam feitas no decorrer da execução, sem precisar refazer vários desenhos.

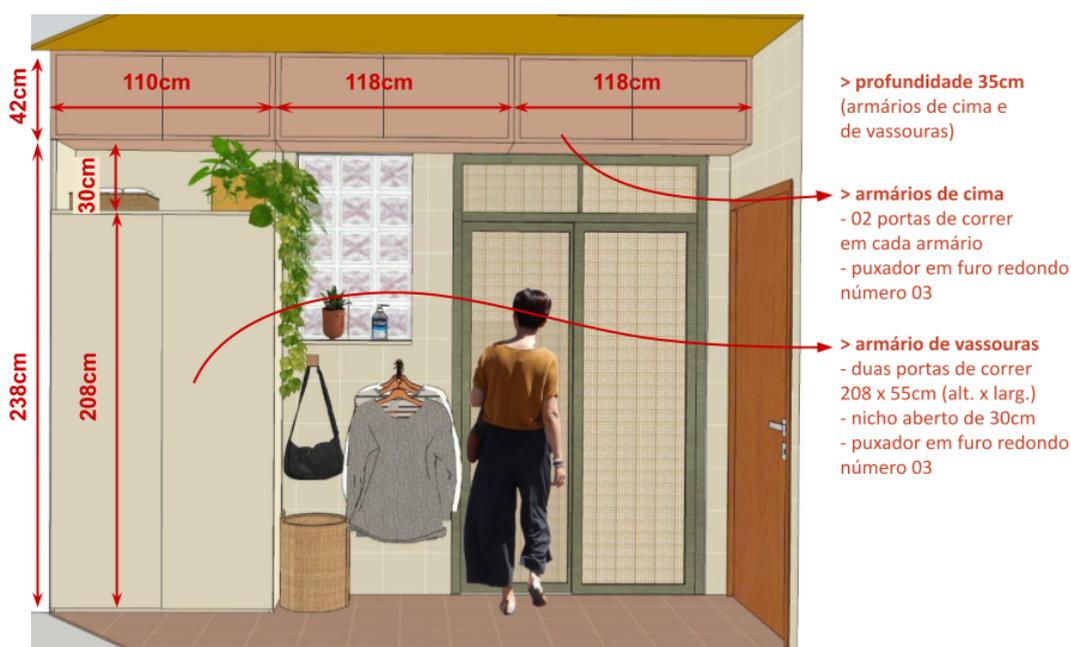


FIGURA 32: Imagem em 3D com informações mais detalhadas enviada ao marceneiro para execução do projeto (feita após conversa inicial com o profissional)

Fonte: Autora, 2022

Por fim, vale ressaltar que o objetivo não é um projeto arquitetônico íntegro, mas sim que as pessoas se tornem ativas no processo de projeto⁴², que tenham oportunidade de tomar consciência das influências do espaço sobre suas relações afetivas e vice-versa. A meta é que elas “adquiram mais competência para imaginar, negociar, decidir e realizar mudanças. E talvez a experiência as estimule a expandir essa atuação para o terreno ao lado” (KAPP, 2018, p. 233). Ou seja, o mais importante não é que o projeto seja executado estritamente como está representado, mas sim que as pessoas envolvidas sejam capazes de informar suas próprias demandas e continuar produzindo, alterando e pensando sobre seus espaços cotidianos.

O relato da Joana, traz essas questões, mostrando como a experiência estimulou amigos e familiares a fazerem mudanças nas suas casas também, expandindo para outros espaços, e como ela e a irmã continuam alterando outros ambientes da casa para os quais não foi feito um projeto:

Cada dia um chegava e falava assim “ué, tem coisa nova aqui”, “ué, onde tava isso, nem lembrava dessa foto”. Então, isso envolveu a nós e envolveu a família também. Meu irmão veio e ele e a esposa dele já compraram plantas pra casa, a minha irmã já fez umas reforminhas na casa dela lá também, com o marido dela. Então motivou a família a dar uma mexida. A Jussara [irmã da Joana] por exemplo não fez a reforma do quarto dela, mas o quarto dela não é mais o quarto dela antes. Ela mudou. (...) A reforma, onde houve a reforma, inspirou a gente a buscar mudar outros lugares (...) Acho que é isso, a gente se inspira nessa coisa de tá sempre mudando, sempre pensando. (...) Porque não é só uma reforma né, eu acho que é uma expressão do que a gente é nesse momento e isso ajudou muito. (...) O projeto de vocês fez tudo isso com a gente. (...)

⁴² Aqui estou parafrazeando Kapp (2018,p.233), que fala que “A meta não é um objeto arquitetônico íntegro e sim um grupo sócio-espacial ativo”. A frase serve de maneira semelhante para essa proposta que tem como objetivo que os sujeitos se tornem ativos no processo de projeto, porém, a experimentação desse método ainda se limita ao contexto de projetos individuais, feitos caso a caso.

4.4 Análise comparativa entre os métodos

A tabela a seguir apresenta uma análise comparativa entre os três métodos, a partir dos aspectos mencionados no capítulo anterior:

- > a apropriação da representação como ferramenta
- > a ampliação do repertório para além dos espaços prescritos
- > o estabelecimento de uma comunicação efetiva
- > o desenvolvimento do projeto em conjunto com as pessoas
- > o projeto como um processo e não um produto acabado

Vale destacar que meu objetivo é mostrar que aproveitamos as abordagens existentes, adaptamos, nos apropriamos e incorporamos algumas ideias, discutindo alguns avanços em determinadas estratégias. Não quero que pareça que o método que proponho é ideal, reconheço que existem pontos a serem desenvolvidos e que ele possui limites, mas dentro desses limites acredito que já é possível perceber alguns avanços na discussão.

Legenda

verde _ pontos positivos

vermelho _ pontos negativos

amarelo _ pontos que podem ser melhorados

laranja _ pontos negativos pro nosso contexto

	Livingston	C3M	ô de casa!
<p>1ª ETAPA investigação das demandas e desejos para o projeto</p> <p>(no processo convencional equivale ao chamado <i>briefing</i> ou programa de necessidades)</p>	<p>propõe uma conversa sistematizada e mais ampla que a prática convencional sobre as demandas e desejos</p> <p>não amplia o repertório e fica na superficialidade das demandas trazidas</p> <p>discussão muito focada no espaço e acaba ficando presa em cômodos pré existentes</p> <p>usa desenho em planta baixa para comunicação na primeira conversa (projeto do cliente)</p>	<p>desloca a conversa do espaço para os hábitos, assim a discussão fica menos presa em cômodos pré-definidos</p> <p>propõe uma investigação mais profunda da pessoa com ela mesma para depois passar essas informações de maneira mais clara aos arquitetos</p> <p>livro dos hábitos não funciona mais como antes, em um tempo que as pessoas se concentravam mais para preencher as informações</p> <p>ampliação do repertório pela “visita às coisas, ideias e lugares”</p> <p>necessidade de pensar uma maneira da busca por referências ser mais focada hoje em dia que existem muitas imagens disponíveis</p>	<p>também desloca a conversa do espaço para as atividades que acontecem nele, acrescentando a aleatoriedade que provoca o surgimento de situações inesperadas e a ampliação do imaginário (dinâmica inspirada no jogo proposto por Cabral após o C3M)</p> <p>não fica presa em cômodos pré-existentes já que sorteamos um horário e uma sensação e pedimos que as pessoas imaginem os espaços)</p> <p>uso do corpo como meio de expressão e comunicação traz informações que não surgem pela fala</p> <p>interface das conexões entre as atividades sistematiza a investigação da primeira etapa sem limitá-la a cômodos</p> <p>é uma interface acabada que impossibilita a continuidade da experimentação</p>

TABELA 01: Análise comparativa entre os métodos: primeira etapa

Fonte: Autora, 2022

	Livingston	C3M	ô de casa!
2ª ETAPA desenvolvimento do projeto	<p>propõe o desenvolvimento de opções de projeto em vez de um projeto fechado</p> <p>define estratégias para estimular a criatividade do arquiteto e não procurar por soluções imediatas</p> <p>participação do cliente na avaliação das opções e abertura para formular novas opções</p> <p>parte criativa de pensar sobre o projeto ainda é muito focada no arquiteto</p> <p>desenhos processuais em vez de imagens acabadas</p> <p>desenvolvimento de opções é trabalhoso, enquanto a experimentação das possibilidades poderia ser feita em conjunto com os clientes</p>	<p>avança na ideia de pensar o projeto mais em conjunto com o cliente, ao trazer desenhos mais esquemáticos e abstratos para uma conversa geral antes de fazer opções mais elaboradas para o projeto</p> <p>poderia ser feito de maneira mais interativa com o cliente e a partir de uma interface que permita experimentar as ideias na ação e mais disponível aos clientes do que o desenho (que acaba limitando as interações e é mais acessível aos arquitetos)</p>	<p>proposta do jogo para pensar junto com os clientes e experimentar as possibilidades na ação</p> <p>traz questões importantes da etapa anterior nas cartas de objetivos (definidos a partir das atividades que acontecem no espaço) e no momento de qualificar o espaço usando as imagens da troca de referências</p> <p>investigar a possibilidade de deixar o jogo mais divertido e de usar outras maneiras para representar o espaço que não seja em planta baixa (maquete, por exemplo)</p>

TABELA 02: Análise comparativa entre os métodos: segunda etapa

Fonte: Autora, 2022

	Livingston	C3M	ô de casa!
<p>3ª ETAPA desenhos para a execução do projeto</p>	<p>o manual de instruções avança na proposta de pensar o projeto como um guia, possibilitando alterações ao longo da obra e fortalecendo a autonomia dos clientes e construtores na tomada de decisões</p> <p>desenhos concentram muitas informações codificadas (o que para os trabalhadores da construção civil na argentina não é um problema)</p> <p>proposta de adaptação de Nogueira (2010) de fazer vários pequenos manuais ao longo do processo de construção</p>	<p>propõe o “projeto probabilístico” que parecido com o manual de instruções do método Livingston tem a função de instruir sobre as decisões do projeto, deixando em aberto questões que podem ficar a cargo dos clientes, como escolha de acabamentos</p> <p>abertura do projeto para incorporar os erros que surgem durante a construção</p> <p>também poderia se beneficiar da proposta de Nogueira (2010) de vários pequenos desenhos informativos desenvolvidos a cada etapa da construção</p>	<p>proposta semelhante à de Nogueira (2010) de fazer pequenos desenhos informativos no decorrer da obra e de acordo com a demanda de cada cliente</p> <p>conversa com os profissionais que irão executar o projeto como um passo importante para definir o melhor jeito de executar, possíveis alterações e as informações de fato necessárias</p>

TABELA 03: Análise comparativa entre os métodos: terceira etapa

Fonte: Autora, 2022

5. Considerações finais

A proposição, experimentação e sistematização de um método com interfaces e envolvimento ativo dos clientes durante essa pesquisa demonstra que é viável trabalharmos com maneiras alternativas de fazer projeto e que, para além disso, essas práticas trazem benefícios quando comparadas ao processo fechado da prática convencional, focada no projeto-produto. Nesse sentido, vale ressaltar a importância do projeto funcionar mais como um guia e manter uma abertura para ser alterado ao longo do tempo, visto que ele responde a um momento da vida das pessoas. Flora traz em sua fala essa questão:

Eu acho que nunca vai ter um fim exato, que eu nunca vou olhar pro meu quarto e falar assim “acabou”. Porque eu mudo constantemente, então acho que as minhas necessidades também vão evoluindo com esse tempo. Então pode ser que por mais que a gente feche tudo, faça tudo que tava no projeto, eu ainda vou virar e falar assim, gente eu acho que eu quero mudar tal coisa, tal coisa pode ser resignificada. (...) Como a minha rotina vai mudar, não tem porque meu quarto não me acompanhar nessas mudanças.

A vida está em constante transformação. Assim, não faz sentido que o espaço no qual ela acontece seja algo estanque e imutável. Para isso, é essencial que o projeto não seja um produto acabado que deve ser executado completamente e com exatidão, o que pode acabar transformando-o em um obstáculo para as mudanças da vida. Pelo contrário, ele deve funcionar como um processo, algo que vai sendo preenchido e transformado a partir das atividades cotidianas e das relações. Nesse sentido, é necessário que os chamados “usuários” sejam considerados como sujeitos ativos durante todo o processo, para que a pessoa se sinta “pertencedora do projeto” e ainda mais capaz de continuar transformando seus espaços cotidianos.

[Flora] Eu poder dividir com vocês o que eu gosto e não ser aquela coisa de, porque vocês tão fazendo o projeto em momento algum vocês induziram uma escolha, seja estética, seja de textura, de cores, então foi bem legal porque foi colaborativo. Isso foi um diferencial pra mim porque talvez outras pessoas em outros modelos de aplicar projetos né, já dita, é meio uma receitinha pronta ali pra quem é cliente só praticar, só comprar as coisas e fazer. Eu me senti pertencedora do projeto. (...) Mesmo depois que a gente começou o contato e começou a produzir juntas, eu continuei com a sensação de que eu também estou colocando a mão na massa, né? Não é só tipo assim, estou pedindo pra vocês fazerem e eu aprovar, não fica aquela coisa unilateral. Então foi muito bom poder ir comprando aos pouquinhos e ver tomando forma, poder ao longo do processo também mudar de ideia.

Cabe destacar na fala da Flora a importância das decisões serem tomadas em conjunto, de maneira colaborativa, em contraposição à prática convencional, que geralmente coloca o cliente no papel apenas de aprovar ou recusar as decisões do arquiteto. Nesse sentido, o papel do arquiteto é muito mais de um mediador e criador de interfaces que estimulem a reflexão sobre o espaço, a ampliação do imaginário e a experimentação das possibilidades para a transformação. Aqui, entra a importância do processo e das dinâmicas realizadas com esses objetivos, que aparece na fala do Léo:

As atividades que a gente foi fazendo foi muito bom pra pensar o espaço e sentir também como que eu me sinto no espaço, como eu queria me sentir também nesse novo espaço. E achei que foi muito importante e muito interessante assim. Eu não sou muito uma pessoa de dinâmicas, mas eu achei que super funcionou e que faz muito sentido. Porque não é um processo rígido né, de criação, de pensar o lugar. É uma proposta diferente e me traz mais pra esse lugar de criar o projeto junto com vocês, não só uma proposta suas pra mim.

Cabe destacar que a experiência que acontece durante todo o processo não termina com a apresentação do projeto, mas de certa maneira ela permanece em uma mudança de perspectiva sobre o espaço, a partir de um afloramento da percepção e da ampliação do imaginário. E também na consciência das influências do espaço sobre a vida que nele acontece, nas relações afetivas e nas atividades cotidianas. Como aparece na fala da

Isadora, que atualmente não está mais morando no apartamento para o qual fizemos o projeto mas percebeu mudanças após o processo em sua maneira de perceber sua casa:

Além de pensar na disposição dos móveis de maneira desconstruída, eu acho que é sair um pouco do óbvio, impacta na rotina também, em uma funcionalidade da casa, um reforço da identidade. E mesmo hoje, morando em outro apartamento, eu sinto que têm reflexo disso. Fiquei muito marcada assim, que cara que eu quero dar mesmo que sejam em casas temporárias. Então isso foi o mais importante, não só de rotina mas também de percepção, de reforço do que é casa pra mim, que não tem a ver com a morada física, mas tem a ver com o que eu levo meu né? Porque nessas mudanças também não é só as coisas né, você continua sendo entre aspas a mesma pessoa, então como que cê transfere isso pra outros espaços.

É possível perceber também um reforço da identidade e da sensação de pertencimento, além de uma desconstrução na maneira de pensar a disposição dos móveis e cômodos da casa para além dos padrões pré-existentes, como aparece na fala do Bruno, sobre a ideia que chegamos em conjunto com ele e a Isadora de retirar a geladeira da cozinha:

Acho que o padrão é manter a geladeira dentro da cozinha mesmo, parecia que era o mais funcional até a gente descobrir que de fato não era né. Porque a cozinha lá era muito pequena, não devia ter nem dois metros quadrados. E era algo que eu nunca nem tinha pensado a respeito de manter a geladeira fora (...) Mas acho que é a questão mesmo da ideia pré-concebida ali. Tirar o eletrodoméstico principal da cozinha de dentro dela é realmente, veio com muita novidades.

Essas questões que surgem como um desdobramento do processo assim como a descrição das experiências com alguns clientes estão sendo discutidas de maneira mais detalhada pela Ana Pitzer, em sua dissertação “Até que a palavra morar faça sentido”.

Como já foi dito, reconheço que as experiências realizadas se limitam a um número reduzido de pessoas, que fazem parte de uma classe social e de um contexto específico, sendo o processo de projeto voltado principalmente para reformas de moradias. Além disso, esse processo está em constante construção e acredito que nós arquitetas e arquitetos podemos ampliar muito ainda a investigação sobre outras maneiras de projetar que tenham como foco o processo. Para tanto, é importante a crítica constante sobre os modos de fazer e de

ensinar projeto, sendo o ensino um momento fundamental para pensar, inventar e experimentar outras maneiras.

Um desdobramento possível dessa pesquisa seria experimentar o método aqui proposto em uma disciplina de projeto, como a disciplina Cirurgia de Casas que propõe a experimentação do método Livingston, sobre a qual já falei. A experimentação dessa proposta pelos estudantes possibilitaria uma investigação mais ampla, com mais pessoas, e também uma análise crítica sobre o método para que ele possa ser aprimorado ou subvertido pelos estudantes para desenvolver outras propostas a partir das limitações encontradas, na lógica do exemplo proposta por Viveiros de Castro (2017). Algo que, por estar imersa dentro dessa proposta, talvez eu não consiga perceber algumas limitações até então com clareza, sendo necessário um distanciamento que requer mais tempo ou um olhar de fora.

Outro desdobramento é pensar maneiras para que essa proposta possa ser ampliada para grupos maiores de pessoas, para além do processo feito individualmente, caso a caso. Poderiam ser pensadas por exemplo oficinas coletivas incluindo profissionais de outras áreas para além da arquitetura, como atores, psicólogos, dançarinos e serem pensadas dinâmicas que estabeleçam interlocuções entre essas práticas. Acredito que essa seria uma forma de investigar um lugar outro para nossa prática que não precisaria estar atrelada ao desenvolvimento de projetos em si. Talvez possamos trabalhar mais no sentido de mediar e desenvolver ferramentas para que as próprias pessoas possam investigar as interferências do espaço sobre sua vida, pensar as transformações que desejam realizar e experimentar na ação as diferentes possibilidades. Essas oficinas poderiam ser uma maneira de oferecer ferramentas para pensar a experiência de vida de maneira mais ampla, algo que entendi a partir dessa pesquisa que não é algo que se constrói na relação dual entre arquiteto e cliente.

Além disso, ao propor uma oficina para vários participantes seria possível cobrar um valor menor de cada pessoa, ampliando o acesso ao serviço de arquitetura tanto para quem não tem dinheiro disponível para contratar um arquiteto individualmente, quanto para a numerosa quantidade de demandas que muitas vezes não necessitam de um projeto. Poderia ser pensado ainda uma espécie de financiamento coletivo para quem não pode pagar, seguindo o exemplo da experiência de assessoria técnica “Arquitetura na periferia”, que tem início na pesquisa de mestrado de Mendonça (2014).

Outro ponto positivo dessa experiência coletiva é que pelo contato das pessoas em grupo pode-se começar uma ampliação do repertório, porque as demandas que cada um traz começam a ser informadas por ideias que estão fora do seu imaginário trazidas pelos outros. Por exemplo, quando se encontra com pessoas que vivem de maneiras diferentes do modo convencional, essas outras maneiras se mostram também como possibilidades e podem ampliar o repertório. Isso me faz pensar na importância de trazer para essas oficinas o aprendizado com outros saberes como as epistemologias do sul e dos povos tradicionais, que trazem outras maneiras de pensar e viver a relação com o mundo. Algumas dessas propostas coletivas poderiam propor temas como, por exemplo, pensar a relação com a terra, com o corpo etc. O coletivo “Terceira margem” vem experimentando dinâmicas para pensar sobre as relações com a terra, a água, o ar e o fogo, durante o processo de projeto. O método desse escritório pode ser um exemplo interessante a ser estudado e experimentado, algo que gostaria de ter trazido para essa dissertação mas que não foi possível até o momento.

Penso que essa pesquisa é um pequeno passo na tentativa de negar ou provocar uma reflexão crítica sobre a maneira convencional de projetar e sobre a lógica do projeto produto que tende a uniformizar os jeitos de morar. Porém, acredito que é importante ampliar e continuar essa discussão, para que possamos experimentar muitos outros caminhos possíveis. Assim, para que surjam outras e diferentes respostas, deixo aberta ainda a questão que motivou essa pesquisa: Como podemos inventar, investigar e construir novos modos de projetar?

Por fim, gostaria de compartilhar uma fala da Joana, porque a arquitetura que eu acredito também é essa que seja capaz de mudar a vida, uma arquitetura que trata de espaços comuns, de atividades do cotidiano e que acontece por meio de um processo com envolvimento das pessoas.

Então assim, pensar como um trabalho pode ter a capacidade de intervir na vida das pessoas. A arquitetura, vamos dizer assim né, a arquitetura que eu acredito é essa que seja capaz de mudar a vida das pessoas. E vocês mudaram, ajudaram a gente a mudar. É um esforço nosso, mas é, igual eu disse, uma mediação de vocês.

Referências

BALTAZAR, A.P. *Além da representação: possibilidades das novas mídias na arquitetura*. VIRUS, v. 8, 2012

BALTAZAR, A.P. *Architecture as interface: a constructive method for spatial articulation in architectural education*. In: COSTA, M.C.; ROSETA, F., LAGES, J.P. e COSTA, S.C. (Orgs.). *Architectural Research Addressing Societal Challenges*. London: Taylor & Francis, 2017. p. 1099–1106.

BALTAZAR, Ana Paula. *Não existe arquitetura decolonial porque não existe ensino de arquitetura decolonial porque não existe arquitetura decolonial*. Redobra. Laboratório Urbano, UFBA, nº 15, ano 06, 2020, pp. 121–136.

BANHAM, R. *A black box: the secret profession of architecture*. In: *A critic writes: essays by Reyner Banham*. Berkeley/Los Angeles/ London: University of California Press, 1999, p.292–299. Disponível em: <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_babel/textos/banham-blackbox.pdf>. Acesso em: 29 de julho de 2022

BOAL, Augusto. (1991) *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro, Brasil. Civilização Brasileira.

BOURDIEU, P. *O funcionamento da escola e sua função de conservação social*. In: NOGUEIRA, M. A.; CATANI, A. (Orgs.) *Escritos de Educação*. Petrópolis: Vozes, 1998. p.53-59.

CABRAL FILHO, J. S. . *Memorial*. 2015. 89 p.

CABRAL FILHO, J. S. *Céu do Terceiro Mundo por Adriano e Cabral*. Seminário ministrado na Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais em 11, 13 e 18 de setembro de 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=olwUAY2Zo>

CANÇADO, Wellington. *Desconstrução civil*. PISEAGRAMA, Belo Horizonte, número 10, página 102 - 111, 2017.

CORRÊA, A. M. *Céu do Terceiro Mundo por Adriano e Cabral*. Seminário ministrado na Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais em 11, 13 e 18 de setembro de 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=olwIwUAY2Zo>

FERRO, Sérgio & STOLFI, Ariane et al. *Conversa com Sérgio Ferro*. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo, 2002.

FLORESTA CIDADE: *O céu desabando e os arquitetos*. [Locução de]: Iazana Guizzo. Entrevistado: Wellington Cançado. Rio de Janeiro: projeto de extensão da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ, 15 set. 2021. *Podcast*. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2yUZbCkiJZkxp0AgTUY4FD?si=llm5QQgRTwG_ShL5elaD-Q&utm_source=copy-link>. Acesso em: 15 jul. 2022.

FLORESTA CIDADE: *Reinventar nossos saberes*. [Locução de]: Iazana Guizzo. Entrevistado: Wellington Cançado. Rio de Janeiro: projeto de extensão da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ, 15 set. 2021. *Podcast*. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/7pETx9u7WEOdnC7VUfHVd2>>. Acesso em: 29 jul. 2022.

GUIZZO, Iazana. *Reativar territórios: o corpo e o afeto na questão do projeto participativo*. Belo Horizonte: Quintal Edições, 2019.

KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana; MORADO, Denise. (2008). *Architecture as critical exercise: little pointers towards alternative practices in architecture*. *Field: a free journal for architecture*, vol. 2, no. 1, Oct 2008, pp. 7–30. Disponível em: <http://www.field-journal.org/index.php?> Acessado em: 10 dez. 2021.

KAPP, Silke. *Grupos sócio-espaciais ou a quem serve a assessoria técnica*. *Rev. Bras. Estud. Urbanos Reg.* [online]. 2018, vol.20, n.2, pp.221-236

KRENAK, A. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo. Companhia das Letras, 2020.

KRENAK, A. *O amanhã não está à venda*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

LIMA, Rafael Amato Bruno de; "Verde como oposto do vermelho: projetando no Antropoceno", p. 85-96 . In: *Anais da II Jornada de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Design - UFMA*. São Paulo: Blucher, 2021. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/jopdesign2021-12

LIVINGSTON, Rodolfo. *Cirurgia de casas*. Porto Alegre: Masquatro, 2014. 143 p. ISBN 9788599897157 .

LIVINGSTON, Rodolfo. *Arquitectos de Familia – El Metodo – Arquitectos de la Comunidad*. Buenos Aires: Nobuko, 2006.

MALARD, M. L. . *A avaliação no ensino do projeto de arquitetura e urbanismo: problemas e dificuldades..* In: Cristiane Rose Duarte; Paulo Afonso Rheingantz; Giselle Azevedo; Laís Bronstein. (Org.). *O lugar do projeto no ensino e na pesquisa em arquitetura e urbanismo*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007, v. , p. -.

MCGRATH, Matt. *Mudança climática: 'é agora ou nunca' para evitar catástrofe*, diz novo relatório. BBC News, 04 de abril de 2022. Meio ambiente. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-60990088>>. Acesso em: 29 de abril de 2022.

MENDONÇA, Carina Guedes de. *Arquitetura na periferia : uma experiência de assessoria técnica para grupos de mulheres*. 2013. 120 f., enc. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura.

NAME, L. (2021). *Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões espaciais básicas e em arquitetura*. *PosFAUUSP*, 28(52), e176627. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-2762.psrevprogramapsgradarquitarbanfauusp.2021.176627>

NOGUEIRA, P. S.; *Práticas de arquitetura para demandas populares: a experiência do arquiteto da família*. 2010. 186f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) -

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura, 2010.

PALERMO, Zulma. Palermo: a opção decolonial como um lugar-outro de pensamento. (Entrevista). *Epistemologias do Sul*, v. 3, n. 2, p. 44-56, 2019.

SOUSA SANTOS, B. *Conferência Magistral N1: Dr. Boaventura de Souza Santos. ARQUISUR 2021: A produção da Cidade Contemporânea no Cone Sul: desafios e perspectivas da Arquitetura e do Urbanismo*. Youtube, 04 de outubro de 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3GqMMq4MqSM>>. Acesso em 29 de jul. 2022

SILVA, Natália Luiza; MENDES, Olenir Maria. *Avaliação formativa no ensino superior: avanços e contradições*. Avaliação (Campinas), Sorocaba, v. 22, n. 1, p. 271-297, abr. 2017. Disponível em <https://doi.org/10.1590/s1414-40772017000100014>.

UNEP - United Nations Environment Programme (2020). *2020 Global Status Report for Buildings and Construction: Towards a Zero-emission, Efficient and Resilient Buildings and Construction Sector*. Nairobi Disponível em: <https://globalabc.org/sites/default/files/inline-files/2020%20Buildings%20GSR_FULL%20REPORT.pdf>. Acesso: em 29 jul. 2022.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *O modelo e o exemplo: dois modos de mudar o mundo*. Ciclo UFMG, 90: Desafios Contemporâneos. Conferência Ministrada na Universidade Federal de Minas Gerais em 9 de outubro de 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_Pfe54pj1wU>. Acesso em 29 de jul. 2022

WAISMAN, Marina. *Interior da História: Historiografia arquitetônica para uso de Latino-americanos*. São Paulo: Perspectiva, 2013;

WEBINÁRIO. *A Realidade e a Prática no Ensino e Formação em Arquitetura e Urbanismo*. Evento promovido pelo Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Rio Grande do Sul (CAU

RS). Youtube, 24 de junho de 2021. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=bgka4zYC_m4>. Acesso em 29 de jul. 2022

XAKRIABÁ, Célia. Amansar o giz. *PISEAGRAMA*, Belo Horizonte, número 14, página 110 - 117, 2020.

XAKRIABÁ, Célia. *Corpo-território*. MUNDOS INDÍGENAS, Belo Horizonte, página 78 - 109, 2020. Disponível em:

https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/wp-content/uploads/2018/03/ec-ufmg_2020_mundos-indigenas_catalogo_web.pdf Acesso em: 29 de abril de 2022.