

## IV PROJETAR 2009

# PROJETO COMO INVESTIGAÇÃO: ENSINO, PESQUISA E PRÁTICA

FAU-UPM SÃO PAULO BRASIL  
Outubro 2009

### EIXO: HIBRIDAÇÃO

## PROGRAMA & EVENTO

Ou o evento do programa, uma questão de conceituação

Autor: Miguel A. Farina

Graduado em Arquitetura e Urbanismo (UFRGS, 1987); Especialista em Ensino e Pesquisa (FAU Ritter dos Reis, 1995); Mestre em Arquitetura (UFRGS, 2003); Professor titular do Centro Universitário Ritter dos Reis (1996).

Av. Diário de Notícias, 1555 ap. 904 – Cristal – 90810-080  
Porto Alegre, RS – Brasil.

[miguel.farina@terra.com.br](mailto:miguel.farina@terra.com.br)

Autor: Rinaldo Ferreira Barbosa

Graduado em Arquitetura e Urbanismo (UFRGS, 1987); Especialista Arquitetura de Interiores (FAU Ritter dos Reis, 2001); Mestre em Arquitetura (UFRGS, 2005); Professor assistente do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário FEEVALE (2004).

r. Felicíssimo de Azevedo – São João – 90540-110 – Porto Alegre, RS – Brasil.

[rinaldob@terra.com.br](mailto:rinaldob@terra.com.br)

## RESUMO

A interpretação do programa, como ponto de partida da ação projetual, pode ser uma das chaves para entender a produção e a argumentação teórica da arquitetura contemporânea. Desta forma buscamos entender, a partir do discurso do programa, as ações projetuais na produção teórica de Bernard Tschumi.

A definição ou nova interpretação do programa merece reflexão, através da justaposição às noções de evento, repensando as diretrizes e/ou condicionantes do projeto em que função e programa deixam de ser tratados como sinônimos.

Tschumi têm abordado a questão do PROGRAMA, defendendo a noção do EVENTO. Contrapondo o programa entendido como rol de atividades, relações funcionais, fluxos e dimensões a uma noção de programa interpretado e gerador de conceito de espaço.

O espaço do evento é mais que o espaço do programa. É o espaço que admite o aleatório do movimento e da presença. O evento do programa dá a pista de que o programa do evento possibilita, ao projetar, uma nova conceituação de espaço, fundamental para a arquitetura.

A análise se utiliza das descrições de dois projetos: Rituals, exercício projetual puramente especulativo para uma habitação; e o projeto do Parque La Villete em Paris, buscando através desta análise os mecanismos e estratégias de ação.

**Palavras-chave: Evento / Programa / Projeto**

## **ABSTRACT**

The program's reading as a starting point for designing can be a key to understanding the production and the theoretical arguments of contemporary architecture. We attempt to understand the program subject, Bernard Tschumi's theoretical production for designing actions.

The new definition or interpretation of the program needs consideration by juxtaposing the concepts of event, rethinking the guidelines and/or limitations of the project in that program and function no longer be treated as synonyms.

Tschumi have addressed the issue of the program, defending the notion of the event. Interpreted as contrasting the program list of activities, functional relationships, flows, and dimensions to the concept of program generator and interpreted the concept of space.

The space of the event is more than the space program. It is the space that allows the randomness of movement and presence. The event of the program is the clue that the program of the event allows to design a new concept of space, basic to the architecture.

The analysis uses the descriptions of two projects: Rituals, pure design exercise to be speculative to a dwelling, and the design of the Park La Villette in Paris, the look-through analysis of the mechanisms and strategies of action.

**Keywords: Event / Program / Project**

## RESUMEN

La interpretación del programa como punto de partida para la acción del diseño, puede ser una clave para comprender la producción y los argumentos teóricos de la arquitectura contemporánea. Por lo tanto, buscar en la comprensión del discurso del programa, las acciones proyectuales en la producción teórica de Bernard Tschumi.

La definición o nueva interpretación del programa merece ser considerada por la yuxtaposición de los conceptos de evento, un replanteamiento de las directrices o limitaciones del proyecto en qué función y programa ya no son tratados como sinónimos.

Tschumi ha abordado la cuestión del programa con la defensa de la idea del evento. Contraponiendo el programa como lista de actividades, relaciones funcionales, flujos, y dimensiones a un concepto de programa interpretado y generador del concepto de espacio.

El espacio del evento es más que el espacio del programa. Es el espacio que acepta el azar y la presencia de movimiento. El evento del programa sugiere que el programa del evento permite al diseñar un nuevo concepto de espacio, fundamental para la arquitectura.

El análisis utiliza las descripciones de dos proyectos: Rituals, ejercicio de diseño puramente especulativo para una habitación, y el diseño del Parque de La Villette en París, mirando a través de esta revisión los mecanismos y estrategias de acción.

**Palabras clave: Evento / Programa / Proyecto**

## 1. BUSCANDO ESTRATÉGIAS E MECANISMOS DE AÇÃO

Arquitetos como Bernard Tshumi, Rem Koolhaas e Peter Eisenman hoje tem sua obra amplamente reconhecida, divulgada e criticada. Apesar disso, no ambiente acadêmico, sua produção teórica segue ainda em segundo plano em relação à obra arquitetônica.

De um modo geral é sobre conceitos já estabelecidos e confirmados que se assenta o discurso mais amplo da academia no âmbito da arquitetura. Os questionamentos e novas experimentações que acompanham vertentes da pós-modernidade, alinhadas à desconstrução, normalmente são relegadas a um segundo plano, ou desconsideradas por serem entendidas como puro formalismo.

Assim, é comum em nosso meio acadêmico o confronto da curiosidade dos alunos pela novidade, frente à reticência por parte de alguns professores em encarar o novo como forma de um aprendizado. Os primeiros, curiosos e genuinamente interessados, deixam-se encantar pelas imagens; os segundos reclamam da falta de profundidade desse interesse que não liga para os conceitos por trás das imagens.

*“Boa parte das tendências que compõem o quadro da arquitetura contemporânea e referenciam o ensino de hoje padecem de profundidade e crítica. Reduzem-se ora a simples arquiteturas miméticas de um passado não mais existente, ora a um jogo de formas e composições volumétricas gratuitas, recaindo, invariavelmente, em exercício de projeto no qual o pensar e repensar problemas dá lugar a soluções “prontas-para-uso”. Estas são fundamentadas na exaustiva reprodução de modelos, atuais ou de um passado recente ou remoto. GUATELLI (2000)”*

Enquanto a desconstrução em arquitetura continua a ser criticada apenas pelas tentativas de alguns arquitetos de “representá-la” através de geometrias complexas e/ou aleatórias, Tshumi afirma: *“não acredito que se possa projetar desconstrução” (TSHUMI, 1996)*; deixando claro em seus escritos que, para entendê-la de fato, é necessário compreender, o que, segundo Guatelli, se trata de:

*“... uma voz estruturalmente dissonante das demais, com propostas que procuram entender e considerar a complexidade da atualidade (não mais a comodidade da grande síntese, em que as relações de diferença, de oposição, são organizadas de forma a se anularem em prol de um fundamento último, ou a redução dessa complexidade a uma utilização acrítica e nostálgica de formas referenciais do presente e do passado), lançando mão de uma visão poli-ocular, questionadora e crítica que coexista com a diferença e a diversidade.” (GUATELLI, 2000)*

A interpretação do problema do programa, como ponto de partida da ação projetual, coloca-se, assim, como uma das chaves para entender a produção e a argumentação teórica de Tschumi e outros arquitetos contemporâneos. Desta forma, analisar as estratégias e mecanismos de projeto na produção de Tshumi, Koolhaas e outros arquitetos, com o objetivo de, criticamente, considerar sua pertinência na ação docente e na prática projetual é um debate necessário no meio acadêmico.

Não podemos ignorar a questão midiática da produção e reprodução destas imagens, assim como o interesse dos alunos por estas publicações. Cabe a nós docentes, olhar com uma visão crítica, mas sem preconceitos determinados pela forma, pelo desconhecimento, ou acomodação de entender a pluralidade arquitetônica contemporânea.

Assim, buscamos entender, a partir do discurso do programa, as ações projetuais nesta produção, não esquecendo, obviamente, que para o aprofundamento destas questões, é necessário também voltar os olhos ao discurso da filosofia contemporânea de Derrida, Deleuze e Guatari.

*“Infelizmente, nós arquitetos, sempre fomos um pouco avessos ao mundo dos conceitos. Como arquitetura é “Arte”, sempre nos preocupamos mais com o objeto arquitetônico e os possíveis afectos e perceptos de nossas “concepções” estético-formais, deixando para a Filosofia o problema de criar e pensar os “conceitos” [conceitos] de nossas “concepções”. Ainda precisamos descobrir que podemos pensar com conceitos, que o papel do conceito não reside na sua capacidade de explicar as coisas, mas de estimular o nosso pensamento além representações históricas, e que não é crime construirmos “pontes” com a Filosofia. Não temos a obrigação de inventá-los, o que não deixa de ter repercussão e de ser polêmico quando isto ocorre. Vide, por exemplo, Koolhaas e seus conceitos de Bigness e Cidade Genérica. Creio que esse processo de pensar a arquitetura com conceitos [repare, não estou falando em sujeição aos conceitos] pode nos levar a uma des-limitação do que entendemos como o mais apropriado para a Arquitetura.” (GUATELLI, 2008)*

Sem entrar numa discussão mais ampla da relação entre arquitetura e filosofia, procederemos a uma análise das questões que confrontam os conceitos de Programa e Evento na obra de Tschumi, analisando dois projetos que o próprio arquiteto aponta como as mais exemplares aplicações de seus conceitos com o intento

de explicitar suas idéias quanto a espaço, evento e movimento versus programa.

## 2. PROGRAMA, LIMITES E DEFINIÇÃO DO ESPAÇO

*“Um programa arquitetônico é um lista de requisitos utilitários, indica as suas relações de ações, mas não sugerem nem a combinação nem a proporção entre eles.” (GUADET apud TSCHUMI, 1994, p. 483).*

Qual a importância de uma definição de programa para a investigação arquitetônica e a prática projetual? Qual a definição contemporânea do programa no ensino de arquitetura e sua aplicação no atelier de projeto? Estas questões, de cunho absolutamente investigativo e interrogativo nos colocam frente ao projeto como investigadores e instigadores de novas conceituações sobre o problema do programa na prática projetual. O termo e sua conceituação contemporânea merecem reflexão, reavaliando a noção de programa e se justapondo as noções de evento, repensando as diretrizes e/ou condicionantes do projeto.

A discussão do papel do programa como constante essencial dos problemas arquitetônicos que enfrentamos como arquitetos, e que como docentes de arquitetura colocamos diante de nossos alunos, é essencial para o entendimento e projeção de espaços qualificados em uma arquitetura de excelência, onde função e programa não podem ser confundidos ou tratados como sinônimos.

*“Compor hoje significa criar programas. Somos capazes de inventar ou propô-los, nós os misturamos, lhes damos suporte, os desnaturalizamos. Programa não é a mesma coisa que a função. É mais do que função porque o programa não é direto e tem mais do que uma voz.” (SORIANO, 2003, p. 499).*

Teóricos como Bernard Tschumi têm abordado a questão do PROGRAMA no centro de suas argumentações, defendendo a idéia de trabalhar com a noção de EVENTO. Contrapõem o programa entendido como rol de atividades, relações funcionais, fluxos e dimensões a uma noção de programa interpretado e gerador de conceito de espaço, com a ambição de liberar o fluxo das ações humanas e não contê-las e limitá-las.

Para Tschumi a arquitetura pode ser definida como “a confrontação prazerosa e, às vezes, violenta entre espaços e atividades” (TSCHUMI, 1998, p.4), colocando as atividades, entendidas como possibilidades variadas de eventos, como fatores determinantes na projeção do espaço. A confrontação entre espaço e usos/atividades/eventos, a disjunção entre os termos, destina-se a caracterizar a instabilidade da arquitetura numa sociedade onde os programas são mutáveis a todo instante.

O evento segundo Morales, “nos permite uma visão do projeto como uma continuidade, entendendo-se para uma realidade que pouco diferencia temporalidades e valoriza homogeneamente arquiteturas existentes quase como se fossem texturas. Paisagens.”. (MORALES, 2003 p. 203)

O espaço do evento é mais que o espaço do programa. O EVENTO é o constante movimento aleatório que se dá no espaço habitado e, colocá-lo como questão central do projeto equivale a afirmar que a finalidade primordial da arquitetura é o abrigo interior do qual o edifício é a casca. Esta afirmação, no entanto, não se refere à antiga dicotomia entre orgânico e racional; função e forma. Mas conduz a uma concepção do projeto em que se pretende mediar as relações desconexas entre os processos envolvidos no pensamento projetual e a realidade do espaço em uso.

*“Discutir hoje em dia a idéia de programa não implica de maneira nenhuma voltar às idéias de função versus forma, originar e produzir relações entre programa e tipo ou introduzir uma nova versão de positivismo utópico. Ao contrário, abre um campo de investigação onde os espaços se confrontam em última instância ao que acontece com eles.”... (TSCHUMI, 1994, p. 483).*

Não se trata, portanto de excluir as pressões do programa, mas questionar sobre a real natureza e papel dessas pressões no pensamento projetual e, ao fazê-lo, também colocar em cheque, necessariamente, as noções relativas à notação de projeto, de lugar e contexto bem como de significado da arquitetura.

*Há muito tempo que o programa é parte integrante do processo arquitetural e suas exigências, aparentemente objetivas, sempre refletiram largamente culturas, costumes e valores particulares quanto ao meio social e à época, mas que não necessariamente traduziam-se em formas precisas ou tipos ideais; como exemplo, poderíamos citar as gares ferroviárias, os grandes magazines, museus e galerias de arte do século XIX, que abrigavam um programa complexo, mas que não se vinculava, necessariamente, a uma forma precisa e ideal. (GUATELLI, 2008)*

Quando desenhamos no papel um retângulo para representar uma compartimentação estamos “criando” ou “delimitando” espaço? Em que medida, ao traçarmos linhas (limites) sobre o papel, nós somos capazes de conceber, de fato, um espaço cheio de vida e movimento? Que outros instrumentos podem ser incorporados como procedimentos de projeto? Em suma, o que é o espaço?

A discussão proposta por Tschumi, em Architecture and Disjunction questiona a noção de espaço de-

limitado e físico, determinante de formas ou ações, mas

*Segundo Bernard Tschumi e seus questionamentos acerca da arquitetura, em sua obra *Architecture and Disjunction* (12), é possível dizer que existe uma linguagem do espaço ou da forma? A forma determinada para um uso pode ser a representação apriorística, inteligível, de uma idéia, como muitos arquitetos querem crer, ou ela adquiriria significados e sentidos a partir das mais diversas e diferentes apropriações, como no caso do Viaduto do Café. De forma contrária, é possível pensar em uma arquitetura composta apenas por espaços in processo, ou seja, espaços não determinados por seus possíveis usos? Seria possível uma arquitetura apenas de entres, de espaços residuais e intersticiais? Sem a pretensão de se buscar uma resposta para cada uma dessas perguntas, utilizaremos as mesmas perguntas como balizadoras de nossas indagações, leituras e questionamentos acerca do espaço em arquitetura. (GUATELLI, 2008)*

Para esclarecer essas questões sinteticamente até aqui, o Tschumi apresenta em "Event-Cities 2", uma síntese entre seu pensamento teórico e sua obra projetual com o objetivo de demonstrar a materialização de seus conceitos.

### 3. S.E.M. (SPACE, EVENT & MOVEMENT)

*"Ao contrário da obra da maioria dos arquitetos, nenhum dos projetos descritos nestas páginas começa com uma imagem ou forma, nem mesmo com uma estratégia formal. Os projetos sempre começam a partir de uma condição urbana ou um programa. Eles então tentam revelar potencialidades escondidas no programa, sítio, ou circunstâncias, sejam econômicas, sociais ou culturais....Arquitetura é vista como materialização de conceitos, em oposição à materialização da forma." (TSCHUMI, 2001, p.11)*

Partindo de uma classificação que visa identificar "Estratégias e Mecanismos" (TSCHUMI, 2001) de projeto, apresenta suas obras de maneira intencionalmente crua, em preto, branco e vermelho. Utilizando, ao invés de fotos e desenhos maravilhosamente impressos como seria de se esperar, imagens tratadas com a qualidade de fotocópias de maneira a reforçar seu argumento.

As "estratégias e mecanismos" utilizados na abordagem destes problemas arquitetônicos a partir de sua condição urbana e/ou programa são cinco, segundo Tschumi: S.E.M.; Vetores; Ocos e Sólidos; Ativação dos Vazios; Envelope. Mas, para efeito de nossa análise apenas a primeira nos interessa, já que o próprio autor afirma ser a mais completa. É a que contém todas as outras e é também objeto de um dos textos compilados em "Architecture and Disjunction"<sup>i</sup>. As obras que a exemplificam melhor, para Tschumi, são "Rituals", projeto teórico e experimental de uma habitação e o "Parc de La Villette", projeto do parque parisiense de 550.000 m<sup>2</sup> e muitos milhões de dólares.

*"... o espaço não é simplesmente a projeção tridimensional de uma representação mental, mas é algo que se ouve e no qual se age. É o olho que enquadra – a janela, a porta, o ritual efêmero da passagem...Espaços de movimento – corredores, escadas, rampas, passagens, soleiras; é aí que começa a articulação entre o espaço dos sentidos e o espaço da sociedade, as danças e os gestos que combinam a representação do espaço e o espaço da representação. Os corpos não somente se movem para seu interior, mas produzem espaços por meio e através de seus movimentos. Movimentos – de dança, esporte, guerra – são a intromissão dos eventos nos espaços arquitetônicos. No limite, esses eventos se transformam em cenários ou programas, esvaziados de implicações morais ou funcionais, independentes porém inseparáveis dos espaços que os encerram." (TSCHUMI, 2006, p.181)*

#### 3.1 RITUALS

Trata-se de um exercício projetual puramente especulativo para uma habitação. Não uma casa qualquer, mas uma casa para o ator Boris Karloff que interpretou o personagem Frankenstein no filme clássico de 1932, que deu início e garantiu o sucesso de sua carreira.

Numa dupla referência ao livro e ao filme, o programa convencional de uma residência é abordado a partir das descrições e climas criados por Mary Shelley e transformados em imagens cinematográficas por James Whale. Assim, três cenas cruciais da história são analisadas com relação aos espaços onde acontecem; os eventos que se sucedem; os movimentos dos personagens.

3 cenas; 3 rituais.

##### Ritual 1: A dança

Na masmorra a angústia do monstro e suas tentativas de fuga transformadas em uma espécie de coreografia em que os movimentos são gerados pela interação do espaço claustrofóbico e da circunstância do enclausuramento.

<sup>i</sup> Tschumi, 1996

## Ritual 2: A perseguição

Nos corredores do castelo, o doutor Frankenstein e seus auxiliares procuram pelo monstro correndo, movendo-se buscando vencer o espaço, entrando nos espaços adjacentes, seguindo em frente.

## Ritual 3: A luta

Finalmente o monstro é encontrado e luta com Frankenstein e um auxiliar. Os movimentos, agora bruscos, são vetorizados em seus ângulos dramáticos e movimentos interrompidos.

## A casa

Por fim, o resultado de todas as análises apresentado como projeto para uma casa, numa apresentação gráfica onde tudo é abstração e, no entanto, pode-se imaginar as possibilidades de uso de cada parte como dormitório, estar, entradas, circulações e outras dependências por força do hábito. A casa não é um objeto, é uma escavação num espaço, mas que espaço?

Todos sabem o que é uma casa. Mas esta tem muitas peculiaridades e Tschumi não procura esclarecer ou amenizar a reação de estranhamento que provoca, conta com a curiosidade que possa ser despertada e com as questões que surgem quando nos damos ao trabalho de analisar o projeto.

Em seus escritos, Tschumi insiste em que um programa arquitetônico é peça fundamental no sistema projetual. Mas é perda de tempo dos arquitetos pretenderem que um espaço possa ser concebido para abrigar eternamente uma mesma função. Igrejas viram discotecas; matadouros viram museus; pode-se colocar a cama na sala; pode-se fazer sexo na cozinha... pode-se lutar nos corredores... ou correr...

As transgressões às regras imaginadas pelos arquitetos são inerentes ao habitar a arquitetura. Aliás, a própria noção de que o arquiteto possa criar regras deve ser desconstruída. Na verdade não temos este poder, mas mantemos a ilusão e não dispomos de meios - "mecanismos ou estratégias" - de incorporar a aleatoriedade dos eventos e dos movimentos humanos em nosso sistema projetual, mas deveríamos.

Segundo o senso comum todos sabem o que é uma casa. Mas o que é realmente uma casa? Por que temos, salas, banheiros, cozinhas? Por que na sala ficam os sofás e por que o banheiro deve ser composto de chuveiro, pia e bacia; ou por que temos fogões nas cozinhas? E, no entanto, ao examinarmos os desenhos de Tschumi percebemos os vestígios de uma casa, porque determinados signos colocados no papel nos indicam que isto é uma circulação e isto pode ser uma sala e aquilo um quarto. Mas o que define tais símbolos como espaços de uma casa? O que "define" um espaço? Seus limites? Mas nos limites, justamente o espaço não está mais. Acaba.

Ao projetar o arquiteto tende a traçar estes limites como parte de seu trabalho. Mas ao traçar um retângulo (ou uma forma qualquer) num papel não se pode esperar que aquele símbolo abstrato possa responder a toda a complexidade e riqueza que a vida humana requer para habitar um espaço.

Assim, os componentes e meios tradicionais de geração de projeto - desenho, maquete, referência a antecedentes, programa, etc. - são colocados em cheque, pois eles não dão conta sozinhos da narrativa que o habitar introduz. Os meios tradicionais de representação arquitetônica são os meios da racionalidade geométrica, da precisão matemática, sejam as geometrias utilizadas euclidianas ou não. No entanto, quem, ao percorrer um espaço qualquer se pergunta que forma ele possui? A percepção não depende desta racionalidade e os atos humanos que possam acontecer neste espaço também não.

O próprio projeto não é uma narrativa? Como na criação científica, a despeito de todos os esforços em se criarem padrões de procedimento, a criação não se submete a ordens e regras. Idéias diversas e complexas são manipuladas simultaneamente gerando fragmentos de pensamento que, num processo de metáfora se convertem numa narrativa ou num projeto.

*"O desdobramento de eventos em um contexto literário inevitavelmente sugerido compara ao desdobramento de eventos em arquitetura." (TSCHUMI, 2006)*

Existem estratégias e mecanismos que podem ser ativados durante o projeto. Existem também processos dentro do projeto que têm a ver com as diversas técnicas à disposição do arquiteto para ordenar seu pensamento projetual. Mas não existe ordem causal possível entre estes processos. Quando pesquisar antecedentes e referências? Quando estabelecer conceitos? Quando desenhar? Quando fazer maquete? Quando escolher uma linguagem adequada? Quando determinar a materialidade - "colocar a estrutura"? Quando o projeto do objeto está pronto?

Todos sabem o que é uma casa. Uma casa é um objeto arquitetônico. Mas a casa que Tschumi nos



apresenta não. Ela nos é apresentada como um vazio num espaço qualquer que não tem forma ou casca, mas contém corpos e movimentos.

O programa da casa, em *Rituals*, origina-se da interpretação de uma interpretação. O filme que dá imagem à narrativa serve de ponto de partida para que o arquiteto analise os espaços e movimentos durante os eventos cruciais da história. Dois dos rituais acontecem em espaços concentrados – a dança e a luta. Em ambos os movimentos são de rotação mais suave ou mais brusca. O outro ritual – a perseguição – acontece num espaço vetorizado, direcional. Espaços de estar, de circular e espaços anexos surgem na imagem da “casa” para responder às necessidades que toda casa possui. Os personagens são três e um deles, o monstro – o ator Boris Karloff – será o habitante da nova casa.

### 3.2 LA VILLETTE

Todos sabem o que é um parque. Trata-se de um espaço aberto para o lazer em contato com a natureza. Não é uma casa.

O salto de escalas entre *Rituals* e o Parc de La Villette só é concebível porque seu autor aborda ambas as experiências projetuais a partir de um mesmo conjunto de estratégias e mecanismos de projeto que ele denomina de S.E.M. (space, event, movement). Resultados absolutamente diversos e aparentemente impossíveis de comparar, mas que fazem parte de um mesmo jogo. Só que jogado em condições diversas.

Para quem projeta, pouco importa a escala do objeto a ser projetado, importa a complexidade do problema arquitetônico proposto, é o que Tschumi parece querer dizer. Pensar a casa ou pensar o parque são desafios de igual magnitude sob certo ponto de vista.

O programa do parque, assim como o da casa, não é convencional. O edital do concurso, intitulado “Parque Urbano para o Século 21” propõe um complexo programa de equipamentos culturais e de entretenimento, tais como teatros ao ar livre; restaurantes; bares; galerias de arte; oficinas de pintura e escultura; além de playgrounds e jardins onde, ao invés do lazer tradicional, se estimulasse atividades de invenção cultural. Os personagens desta vez são, portanto, anônimos cidadãos metropolitanos contemporâneos e seus hábitos de lazer e necessidades particulares. Além disso, o desafio de trabalhar em escala urbana numa área de 550.000 m<sup>2</sup> medindo aproximadamente 1 quilometro em seu lado maior, por 700 m no menor.

Para dominar tamanho e complexidade, estares e circulações foram trabalhados em camadas separadas e autônomas. Além disso, uma terceira camada foi introduzida de maneira a ordenar e unificar dimensionalmente a percepção espacial.

Tschumi chamou estas 3 camadas de: Pontos, Linhas e Superfícies.

Os pontos geram a grade dimensional de 120 X 120m que contém em seus nós as “folies”, concebidas como variações volumétricas a partir de um cubo virtual de 10 X 10m.

*“É de longe o mais simples sistema para estabelecer uma identidade territorial e o de mais fácil implementação... A estrutura oferece uma imagem clara a um território, caso contrário, indefinido. A regularidade de caminhos e posicionamentos tornam simples a orientação para que não esteja familiarizado com a área.” (TSCHUMI, 2001, p.57)*

As linhas se constituem num sistema ortogonal de duas vias de alto fluxo de pedestres era um dos condicionantes pré-existentes, ambas conectando importantes estações de metrô que permitem acesso a qualquer parte da cidade. São seus “corredores” mais importantes e recebem uma estrutura de cobertura em toda sua extensão. Também fornecem as coordenadas iniciais para a disposição das folies. Mas não estão sós. Outra linha de movimento é criada pelas demandas de projeto e se incorpora ao sistema, um caminho de jardins temáticos depois denominado “Promenade Cinématique”. Um caminho para passear, curvilíneo.

As superfícies são espaços que oferecem condições para jogos, esportes, exercícios físicos, entretenimento de massa, feiras. As superfícies tem seu programa específico e seus equipamentos, mas algumas simplesmente oferecem espaços livres para qualquer atividade.

O “objeto” parque é composto pela superposição destes 3 sistemas. Superposição, porque cada camada é deferente entre si. Mas também justaposição porque objetos e percursos pré-existentes são preservados na solução final com os novos elementos a eles se associando por justaposição. Por fim, nos pontos críticos, onde um sistema interfere com o outro de maneira mais marcante surgem os espaços de permutações de sistemas e programas: caminha-se pelos jardins, então surge um nó que permite mudar e passar para uma área onde um evento esteja acontecendo que, por sua vez dá acesso a uma folie, onde se possa entrar e tomar uma bebida gelada numa tarde de verão.

As estratégias para o parque emulam as estratégias para a casa. Se, antes o arquiteto buscou na i-

magem em filme o sentido do espaço, usos, experiências e movimentos de seus habitantes; agora vai buscar as mesmas coisas nos vestígios da passagem e da ocupação de seres humanos sobre o território da cidade. Em sua maioria as superfícies e linhas estavam lá, na forma de ruínas e vestígios oferecendo uma narrativa do que havia sido aquele pedaço de cidade antes de ficar obsoleto e abandonado por longo tempo. O arquiteto as busca, compreende, transforma. Desconstrói. Superposições, justaposições e permutações são estratégias projetuais que admitem o conflito, a confusão dos personagens habitando o espaço e seus movimentos imprevisíveis.

Segundo o senso comum todos sabem o que é um parque. É espaço aberto. Mas segundo Tschumi não este.

*“O parque pode ser concebido como um dos maiores edifícios já construídos, um edifício descontinuo, mas, no entanto, uma única estrutura que se entrelaça em certas partes com a cidade e seus subúrbios. Da forma a um modelo embrionário do que os programas para o século 21 virão a ser.” (TSCHUMI, 2001)*

Mais uma vez nos vemos confrontados com a idéia de um espaço sem dimensão, cósmico ao qual o arquiteto é incapaz de acrescentar algo. Apenas subtrair, excluir, segregar, conferir limites. O parque é, então, um oco, algo subtraído de algo, como a casa de Rituals. Os vestígios do edifício descontinuo são as superfícies, as linhas e algo mais.

As *folies* são concebidas como marcos visuais dos nós da grade territorial de 120x120m e que cumprem o papel de abrigar partes do programa que exigem recintos fechados. Porém têm a missão de criar uma sensação de unidade através da imagem que se repete regularmente com pequenas variações de forma, mas mantendo cor e materialidade.

De uma certa forma, as folies são uma brincadeira irônica ao gosto do pós-modernismo vigente nos anos 80. Uma *“ressurreição do imaginário construtivista”*<sup>ii</sup>. Mas de uma ironia conseqüente cujo intento é criar imagens memoráveis, marcos referenciais, lugares de onde se pode ir para fazer algo ou para fazer nada. Lugares que contem programas ou que oferecem a oportunidade de inventar “programas”. O evento do programa, o programa do evento.

*“A arquitetura do prazer está onde o conceito e experiência do espaço coincidem abruptamente, onde os fragmentos da arquitetura colidem e se fundem em deleite, onde a cultura da arquitetura é eternamente desconstruída e as regras são transgredidas.” (TSCHUMI, 1996)*

Além das folies, outros elementos, tais como o conjunto de passarelas cobertas e a *“Promenade Cinématique”*, encarregam-se também de conduzir e conectar os diversos sistemas do parque e suas áreas ou superfícies. No conjunto, são invenções sugeridas pelo programa, mas não itens do programa. São elementos que não nascem de necessidades funcionais e nos remetem à análise de GUATELLI (2006) da marquise do Ibirapuera em São Paulo.

*“Não se trata... de suprimir a articulação entre espaços, ou mesmo da defesa de uma completa desfuncionalização da linguagem arquitetônica, mas de liberar a arquitetura, em determinados momentos dessas pré-condições “enrijecedoras”, condicionadoras e organizadoras do movimento e da mobilidade.”*

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos a era do barateamento das imagens, tudo é exposto o tempo todo em filmes, TVs, revistas, internet e telas de celular. Só as imagens que chocam alcançam alguma permanência na memória. Este fator...

*“...é característico de nossa condição contemporânea e dos perigos da vida na metrópole moderna. Estes perigos resultam em ansiedade constante quanto a viver em um mundo no qual tudo é insignificante e gratuito. A experiência de tal ansiedade é uma experiência de des-familiarização...”*

Assim,

*“...nós habitamos um espaço fraturado feito de acidentes onde são desintegradas as figuras, **des-integrado**. De uma sensibilidade desenvolvida durante séculos, a “aparência de uma imagem” estável (“proporção”, “equilíbrio”, “harmonia”), hoje nós tendemos a uma sensibilidade do desaparecimento de imagens instáveis: primeiro filmes (vinte e quatro imagens por segundo), então televisão, então imagens geradas por computador, e recentemente (entre alguns arquitetos) disjunção, deslocamentos, desconstruções.” (TSCHUMI, 1996)*

<sup>ii</sup> DUCATEZ, Vincent. **El jardin del placer de OMA**. Universidad Nacional de Colombia: Revista Bitácora Urbano Territorial, Janeiro-Dezembro, 2005 - ano 1, nº 9 – p.10

Os arquitetos não deveriam colaborar produzindo mais informação, mais imagens chocantes e espetaculares. Por outro lado também deveriam deixar de lado a ilusão de que os objetos que projetam, por suas qualidades formais e compositivas intrínsecas possam consertar de alguma forma o que está quebrado.

Tschumi não pretende estar vinculado a qualquer corrente, linguagem ou viés compositivo. Pretende, num contexto de crise disciplinar, em que se necessitam urgentemente rever as bases que sustentam o ofício do arquiteto, oferecer sua teoria à discussão. E essa teoria aponta para o poder do projeto como ferramenta do conhecimento, afirmando que é no domínio desta ferramenta que os arquitetos e a arquitetura encontram seu significado atual.

*“A arquitetura vai além da construção para tornar-se conhecimento.” (TSCHUMI, 1996)*

O programa, para Tschumi, é ponto de partida de uma interpretação que gera um conceito que, por sua vez, gera estratégias e métodos de ação para cada projeto. A interpretação é individual e depende do repertório de quem interpreta. O *Frankenstein* de 1932 faz sentido para Tschumi em sua relação afetiva com o filme. Mas o conteúdo investigativo do exercício de *Rituals* vai além quando interpretado à luz da produção teórica do arquiteto. Na máxima abstração do resultado e sua mínima representação se abre um caminho para compreender evento e programa como conceitos teóricos. Permite também contextualizá-los enquanto relação entre a elaboração formal de espaços e a invenção de programas, entre a abstração do pensamento arquitetônico e a representação dos eventos.

O parque é mais palpável (palatável) e objetivo. Nele as estratégias e mecanismos de projeto que operam na transformação de conceito em espacialidade arquitetônica são mais explicitadas como *“operações compostas de repetições, distorção, superposições, e assim sucessivamente.” (TSCHUMI, 1996)* também fica claro em seu discurso sobre o parque o rompimento, seja com a abordagem funcionalista do programa que vê a arquitetura como resultante de necessidades e funções, seja na substituição efetuada pelo historicismo pós-moderno que simplesmente troca função por história como base empírica do projeto.

*“A arquitetura não é vista aqui como o resultado de composição, uma síntese de preocupações formais e condicionantes funcionais, mas como parte de um processo complexo de relações transformacionais.” (TSCHUMI, 1996)*

Assim, quando Tschumi afirma ser necessário abandonar o legado humanista que herdamos do renascimento por uma arquitetura pós-humanista capaz de *acentuar a dispersão do sujeito e a força de regulamentação social, mas também o efeito de tal des-centramento na noção inteira de forma arquitetônica coerente e unitária (TSCHUMI, 1996)*. Refere-se a um câmbio de visão em que o edifício passa de objeto que contém algo, para outra em que o espaço vem antes, depois vem sua casca.

O espaço do evento é mais que o espaço do programa. É o espaço que admite o aleatório do movimento e da presença. O evento do programa dá a pista de que o programa do evento possibilita, ao projetar uma nova conceituação de espaço, fundamental para a arquitetura.

## BIBLIOGRAFIA

Allen, Stan, Jose Alfonso Ballesteros, Vicente Guallart, Jose Miguel Iribas, Jose Morales, Willy Muller, Willy Müller, Markus Novak, Fernando Porras, Federico Soriano, Mark Wigley, Cecil Balmond, Inaki Balos, Aaron Betsky, Ole Bouman, Marie Ange Brayer, Eduard Bru, Karl Chu, and Manuel Delgado. **Metapolis Dictionary of Advanced Architecture: City, Technology and Society in the Information Age**. Barcelona: Actar, 2003.

DUARTE, Cristiane Rose et al. **O lugar do projeto: no ensino e na pesquisa em arquitetura e urbanismo**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria – 2001.

DUCATEZ, Vincent. **El jardin del placer de OMA**. Universidad Nacional de Colombia: Revista Bitácora Urbano Territorial, Janeiro-Dezembro, 2005 - ano 1, nº 9

Ibelings, Hans, and Bernard Tschumi. **Bernard Tschumi Architecture In/of Motion: Architecture In/of Motion**. Los Angeles: Distributed Art Pub Inc (Dap), 1997.

GUATELLI, Igor. **Contaminações constitutivas do espaço urbano: cultura urbana através da intertextualidade e do entre**. Disponível em [www.vitruvius.com](http://www.vitruvius.com). Arqtextos 094. São Paulo: Portal Vitruvius, 2008.

GUATELLI, Igor. **Uma re-existência na metrópole: Baixios do Viaduto**. Entrevista com Igor Gautelli. Disponível em: <http://vitruvius.com.br/entrevista/guatelli>. São Paulo: Portal Vitruvius, 2008.

NESBITT, Kate (org.). **Uma Nova Agenda para Arquitetura. Antologia Teórica 1965-1995**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2006.

TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. London: The Mit Press, 1996.

TSCHUMI, Bernard. *Temas extraídos de los Manhattan Transcripts*. In: Hereu, Pere, Josep Maria Montaner, and Jordi Oliveras. **Textos de Arquitectura de La Modernidad** (Spanish Edition). Madrid: Nerea, 1994.

TSCHUMI, Bernard. **Event-Cities 1**. London: The Mit Press, 2001.

TSCHUMI, Bernard. **Event-Cities 2**. London: The Mit Press, 2001.

TSCHUMI, Bernard. *Arquitetura e Limites 2*. In: NESBITT, Kate (org.). **Uma Nova Agenda para Arquitetura. Antologia Teórica 1965-1995**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2006 - p.179 a 182