

IV PROJETAR 2009

PROJETO COMO INVESTIGAÇÃO: ENSINO, PESQUISA E PRÁTICA

FAU-UPM SÃO PAULO BRASIL

Outubro 2009

Eixo: Proposição

TEORIAS DO PROJETO

OTAVIO CURTISS SILVIANO BRANDÃO

PROF. DR. EA/UFMG – R. Paraíba 697 Belo Horizonte/MG

e-mail ocsb@ufmg.br

RESUMO

Este artigo propõe uma distinção entre os campos de estudo da teoria da arquitetura, por um lado, e, por outro, da teoria do projeto. Após apresentar um breve histórico da evolução do problema, com visitas aos trabalhos de Simon, Cross, Lawson e Jonas, caracterizo o campo de estudo das teorias do projeto. A teoria do projeto está para o processo, onde se discute a transformação do que está sendo projetado, mais que sua fixidez, assim como a teoria da arquitetura está para o produto de um projeto, ao discutir o já feito. No final, investigo o valor, para aquele que projeta, de teorias do projeto tais como as que aqui se pretende.

Palavras-chave: incerteza, cognição, processo.

ABSTRACT

This paper proposes a distinction between architectural theory and design theory. Following a historical review on the subject, in which the works of Simon, Cross, Lawson and Jonas are studied, it is made an attempt of characterizing the field of design theory. Architectural theory deals with the final product, discussing what has been made, while design theory deals with process, and discusses the transformation of what is being designed. At the end, it shows the value of design theory as it is proposed here, for those concerned with the practice of design.

Keywords: Uncertainty, cognition, process.

RESUMEN

Este artículo propone una distinción entre los campos de estudio de la teoría de la arquitectura, por un lado, y, por otro, de la teoría del proyecto. Después de presentar un historial de la evolución del problema, con estudio de los trabajos de Simon, Cross, Lawson y Jonas, caracterizo el campo de estudio de las teorías del proyecto. La teoría del proyecto está para el proceso, donde se discute la transformación de lo que está siendo proyectado, más que para su fijeza, así como la teoría de la arquitectura está para el producto, al discutir lo ya hecho. Al final, investigo el valor, para aquél que proyecta, de teorías del proyecto tales como las que aquí se pretende.

Palabras-llave: Incertidumbre, cognición, proceso.

O INCIPIENTE CAMPO DE ESTUDOS DAS TEORIAS DO PROJETO

Esse artigo propõe a constatação de um estado de coisas, mais que a descoberta ou invenção de algo. Não pretendo estabelecer nessas páginas algo como uma teoria do projeto. Paulatinamente, como poderá ser observado aqui, um conjunto de pensadores acerca do tema da prática do projeto arquitetônico vem alterando o ponto de inflexão sobre o qual se articula o discurso e o raciocínio acerca do assunto. Por sua vez, essa alteração me parece um fenômeno vetorizado em direção a determinados valores, concepções e imagens de mundo, a serem apresentados aqui.

Nesta abordagem nomeio algo que observo estar tomando corpo, aqui e ali, e que me fazem discernir dois campos distintos de atividade, sendo um deles é o da teoria da arquitetura, e o outro o da teoria do projeto. Pode-se observar que este último começa, nos últimos anos, a ocupar algum lugar entre o material escrito que se tem produzido entre aqueles que se dispõem a pensar sobre o assunto.

Para uma primeira aproximação a uma possível distinção entre esses dois campos, compreendo aqui como sendo arquitetura o conjunto de edifícios significativos edificados, e que, para alguns, inclui o conjunto de projetos elaborados, ainda que não edificados. Assim, não é arquitetura o que se coloca como proposição verbal, mas tão-somente o que se coloca como proposta de articulação espacial. Por sua vez, o projeto é, ao mesmo tempo, substantivo e verbo. Como ação destinada a cumprir alguns objetivos, ele está vinculado com a transformação daquilo que se pretende edificar, mais do que com sua fixidez. Enquanto um corpo qualquer está em projeto, ele está sujeito a transformações de ordem variada. A arquitetura lida com seres, enquanto o projeto lida com a confecção destes. Assim, entre o que é e o que não é ainda, o projeto procura sua teoria própria.

A teoria da arquitetura, ao tentar explicar a criação, isto é, ao tentar colocar em palavras o que se sucede quando da atividade criativa, vai quase invariavelmente asseverar que essa funciona através da representação de idéias: para se fazer projeto é necessário ter idéias para, ato segundo e secundário, representá-las, e aí entra em ação um mecanismo supostamente operativo que denomino “dual idealização x representação”. Assim, fazer projeto seria como ter idéias, coisa que, por sua vez, não é explicada ou discutida, mas apenas fomentada através de práticas superficiais de *brainstorming* ou outras quaisquer. A crítica à eficácia desse operador é um dos principais pontos criticados pelos que se dispõem a pensar a teoria do projeto.

E o que é fazer teoria hoje? A resposta a essa pergunta, por si só, está longe de ser consensual. E nem é necessário o consenso. A própria multiplicidade de propostas que podem preencher esse conceito-casca é propícia a uma atividade que versa acerca do processo de criação: o processo pelo qual algo que não existia passa a existir. Uma teoria pode ser pensada como um sistema de respostas a questões não respondidas pelo senso comum (PIÑÓN, 2006, p. 218). Outras tantas definições podem ser encontradas em vários autores, incluindo-se aí aqueles voltados a teorias normativas, críticas ou devotadas a ideais quaisquer. Por essa vertente, a utilidade da teoria é restrita aos que fazem projeto. Estes precisam de ferramentas eficazes para a transformação daquilo que está sendo projetado, em direção a uma coerência interna qualquer, à qual dão nome de qualidade. Algumas teorias propõem fundamentos explicativos para a prática do projeto: explicam como funcionam as coisas, para que o arquiteto aja com correção, isento de ilusões. Porém aí se instala, desde Nietzsche, uma ilusão: a da compreensão de um mundo isento da perspectiva. Além do mais, qual a utilidade das explicações, para quem projeta? Creio que o grau máximo que atingem é o grau zero: nada propõem. Ao se conhecer uma explicação, o ato seguinte continua em aberto. E é com esse ato seguinte que me preocupo: como poderia algum corpo escrito qualquer – uma teoria, a meu ver – ser de utilidade para quem projeta? Nenhuma das acima, ao se colocarem como ideário atuante sobre a prática, vindo de fora, mas não dentro dela, é suficiente. Estudar manuais de natação não tem pouca utilidade para quem quer salvar-se de um afogamento. Apenas uma teoria que constata a autonomia do gesto, ainda que correndo o risco de retirar qualquer fundamento para a prática, pode intervir nesse campo. Uma teoria que aproxime o arquiteto do lápis e da borracha, papel, mais que teorias que o afaste se suas ferramentas de

transformação, seduzido e abduzido por reinos de idéias, explicações isentas ou verdades inabaláveis.

A possibilidade da existência de algo como uma teoria do projeto começa a esboçar-se a partir de Simon, Cross e Lawson, dentre outros, na segunda metade do século XX. Seguindo essa senda, visitaremos, dentre outros, o pensamento de Jonas, explícito em um modo particular de raciocinar a criação a partir de registros outros que os metafísicos, quando enfatiza que o projeto é fundante, mais que fundado.

PROCEDIMENTOS DA CIÊNCIA E DO PROJETO: HISTÓRICO DO NASCIMENTO DO CAMPO DA TEORIA DO PROJETO.

Em 1969, Herbert Simon apresentou uma proposta de diferenciação dos saberes, segundo a qual esses se dividiriam em dois grandes grupos, um deles comportando as “ciências da natureza”, enquanto outro comportava o que ele chamou de “ciências do artificial”. Interessado em teoria dos sistemas, Simon partiu da constatação de que sistemas naturais se vinculam ao que é necessário, em sua subserviência às leis naturais, enquanto sistemas artificiais se vinculam ao que é contingente. Um sistema artificial significa um sistema moldado, por seus objetivos, para o ambiente no qual vive, e é maleável, ou seja, passível de ser alterado por esse ambiente (SIMON, 1969, p. ix). Sistemas artificiais têm propriedades que os fazem susceptíveis à simulação por modelos simplificados, o que, para arquitetos, é o mesmo que projetos ou maquetes. Segundo o autor, as ciências da natureza têm na análise sua principal ferramenta. São exatas, como a matemática e a física clássicas, e seus produtos são construções teóricas. Por sua vez, as ciências do artificial lidam com processos de síntese. Elas se dirigem ao projeto de como as coisas devem ser, diferentemente das ciências da natureza, que se voltam para a descoberta de como as coisas são. Assim, questões de método de trabalho das ciências do artificial devem ser tratadas de modo específico: em projeto, é equivocada a utilização de procedimentos analíticos. Se o objetivo é a consecução da forma, análises não são suficientes. Na esteira de Vico, para quem *verum ipsum factum*, isto é, o verdadeiro é o mesmo que o feito, Simon sugere que, para se compreender o funcionamento de um objeto, é necessário simular sua existência. Em arquitetura, isso significa fazer projeto. Isso proporciona a emergência de novos conhecimentos uma vez que, através do projeto, pode-se prever o comportamento do objeto simulado. Isso porque é a organização dos componentes de um sistema e, não, suas propriedades físicas, que determinam seu comportamento. A mudança de pontos de vista causada por esse modo de ver as coisas foi útil para os estudiosos do projeto, uma vez que possibilitou a construção de possibilidades teóricas insuspeitadas no que concerne ao estudo da concepção, já que desobrigava as ciências do artificial a seguirem os até então métodos hegemônicos propostos pelas ciências da natureza.

Do mesmo modo, Rittel e Webber, no artigo intitulado: “Dilemmas in a general theory of planning”¹, caracterizaram os problemas de projeto como *wicked*, ou seja, problemas mal-colocados, errados, mal-ajustados ou, ainda, ruins. Os problemas arquiteturais seriam assim classificados devido à constatação de que seus dados não têm como ser apresentados com clareza quando do início dos trabalhos de projeto, uma vez que esses dados evoluem em conjunto com o próprio projeto. Assim, os *wicked problems* são fundamentalmente intratáveis pelas técnicas da ciência positiva, elaboradas para lidar com problemas cujos enunciados são claros, objetivos e dados de antemão. Ao constar que, em ciência, os dados de um problema estão colocados antes do início do trabalho, e, em projeto, as coisas se dão de modo diverso, surge uma diferenciação entre a epistemologia da ciência e a epistemologia do projeto. Sobre essa última, Glynn escreveu:

A epistemologia do projeto [...] herdou a tarefa de desenvolver a lógica da criatividade, da inovação de hipóteses ou ainda da invenção, tão difícil de se

¹ Esse artigo foi lançado em 1973 para, em seguida, ser ligeiramente modificado e re-lançado em 1984 com o título “Planning problems are wicked problems”, e incluído na coletânea *Developments in design methodology*, editada por Cross.

encontrar entre os filósofos da ciência. (GLYNN, 1985, citado por CROSS, 2001, p. 51).

O incipiente campo de estudos da epistemologia do projeto dissociou-se do da epistemologia da ciência, e deve-se a Cross o nascimento de uma ousada proposta de inversão de valores: os fundamentos e procedimentos científicos é que seriam, por sua vez, derivados dos procedimentos criativos, uma vez compreendida a ciência como criação humana, e não mais como atividade vinculada à descoberta de supostas leis imutáveis e verdades inabaláveis. Esse último ponto será levado às suas últimas consequências em Jonas, a ser visitado adiante.

Para Cross (2001), ainda que o design não seja atividade científica, ou ainda que seu(s) método(s) também não sejam científicos (no sentido positivo do termo), o estudo dos procedimentos utilizados pelos arquitetos para a consecução de seus objetivos pode ser considerado como atividade científica, denominada por ele “ciência sobre o design”. Desse modo, a pesquisa sobre o processo criativo pode se estabelecer como campo de conhecimento. Como exemplo de iniciativas direcionadas no sentido apontado por Cross, cito as obras de Bryan Lawson (2000) e Phillippe Boudon (2004). Não mais interessados em depurar métodos prescritivos, esses autores buscam conhecer os modos como se dá a criação, ou seja, os procedimentos utilizados na sua gênese, sem que se preocupem em exaurir o assunto. Discorrem a respeito dos modos de existência da projeção, mais do que como deveria ser feito um projeto. Essa abordagem abre um campo relativamente inexplorado para a pesquisa de procedimentos criativos em projeto.

Ainda que Simon tivesse sido um pioneiro nas discussões acerca das propostas de qualificação das ciências do projeto, os desdobramentos de sua proposta não chegaram a ser previstos por ele. Numa tentativa de resolver a ambivalência agora apresentada à definição do campo da ciência, Cross propõe a concepção acerca do conhecimento dos processos de criação como disciplina, na qual o projeto passa a ser estudado em seus próprios termos, e nos limites de sua cultura:

O axioma que subjaz a essa disciplina é que existem formas de conhecimento especiais para a habilidade e consciência do projetista, independente de diferentes domínios profissionais inseridos na prática da projeção. (CROSS, 2001, p. 54).

Segundo Cross, é específica do arquiteto a proposição de adições e mudanças ao mundo artificial, e os arquitetos devem se concentrar nos “modos projetísticos” (*designerly ways*) de conhecimento, pensamento e ação, sendo necessário evitarem cair no perigo de ser seduzidos por modos e procedimentos provindos das ciências positivas, das artes ou de quaisquer outros campos do saber.

Por sua vez, Bryan Lawson vê a projeção se desenvolvendo através de procedimentos caóticos (segundo suas palavras), que envolvem tanto o raciocínio caótico quanto o sistemático. Além disso, seu trabalho vem na esteira daquele proposto por Cross, valorizando a observação de processos de projeto, mais que prescrevendo métodos. Pode-se observar que ele permite um grau de abertura para o desconhecido, quando discorre sobre seu tema: ele não pretende racionalizar todo o processo de projeto, nem indicar procedimentos para sua execução. Nenhum método é extraído da leitura de seus livros, e ele se atém a conhecer o modo como o projeto vem sendo feito: seu trabalho é narrativo. O autor aposta no conhecimento sobre a atividade de projeto tal como ela o é, como instrumento crítico para o aprimoramento da mesma. Sua contribuição se dá no fato de que, para ele, ampliar o conhecimento significa, em parte, narrar o modo como as coisas (no caso, o projeto) ocorrem diante dos olhos dele, sem que juízos de valor venham a atribuir qualquer tom moral à questão. As conclusões de seus trabalhos são resumos de suas observações empíricas.

Para Lawson, diferente do trabalho dos cientistas, o dos arquitetos é uma atividade prescritiva, e, diferente do trabalho dos artistas, é uma atividade transformadora do ambiente, que ocorre em decorrência de demandas objetivas. Ainda assim, ele aponta semelhanças entre os trabalhos do arquiteto e dos cientistas, uma vez que o projeto pode ser compreendido como uma atividade investigativa. Assim estabelece Lawson uma ponte entre o campo do projeto e o do conhecimento. No caso do projeto, o produto da atividade, o edifício ou o conhecimento que dele tomamos, é menos importante que sua produção, pois uma vez construído o edifício, torna-se conhecida uma solução que diz respeito apenas a um problema específico.

Buscando ainda a especificidade do trabalho do arquiteto, ele prossegue:

Saber que o projeto consiste em análise, síntese e avaliação, unidos num ciclo interativo, não vai ajudar o aluno a aprender mais projeto do que conhecer os movimentos do nado de peito vai ajudar alguém a evitar que se afogue. Será necessário colocar na prática. (LAWSON, 2000, p. 38).

Essa questão é crucial para quem estuda o processo criativo. Afinal, para que serve o conhecimento? Se esse é desinteressado da prática, como o é, por exemplo, o ensino do cálculo infinitesimal a alunos do segundo grau, ele se torna, no máximo, estoque. Face a esse estado de coisas, Lawson privilegia o saber operacional, mais que o especulativo, como fundamentais ao aprendizado do projeto. O autor, então, sugere que se enfatize o estudo empírico, pois o arquiteto, diferente do cientista, trabalha não para compreender problemas, mas para providenciar soluções.

WOLFGANG JONAS E O PROJETO FUNDANTE

Justificação, autorização, fundamentação, legitimação: desde a revolução científica dos séculos XVII e XVIII, esses são temas que vêm se tornando cada vez mais presentes, quando se aborda a atividade criativa do projeto. Durand procurava na ciência positiva de então a legitimação dada pelo procedimento objetivo, isento de demandas que não as de um funcionalismo incipiente. O primeiro Alexander seguiu o caminho da lógica para a obtenção de um método de projeto que fosse imune a considerações subjetivas. Em seguida, abandona as ciências exatas e fundamenta sua atividade na busca de um tempo perdido, quando uma simplicidade idealizada, supostamente inerente ao ser humano, não encontrava barreiras para sua expressão. Simon abre um novo campo, explorado por autores que o seguiram, ao reconhecer a precariedade da fundamentação dada pela ciência positiva, para quem faz projeto.

Nessa vertente, incluo o trabalho de Wolfgang Jonas, arquiteto naval alemão, consultor da indústria automobilística e professor universitário de "*process design*", isto é, desenho/projeto do processo. Jonas afirma categoricamente que projeto não tem fundamento, uma vez que é, ele próprio, "fundante", ou seja, inaugurador de fundamentos. Fundamento, aqui, é qualquer coisa colocada como causa, origem, justificação, desvelamento de supostas verdades fundamentais etc., ou seja, qualquer coisa ou doutrina tomada como base necessária à atividade de quem projeta. Para Nietzsche, o recurso ao fundamento é um mecanismo de defesa de visões metafísicas de mundo, para disfarçar, em vontade de verdade, a presença da vontade de poder. Latour, nesse mesmo sentido, declara sobre a utilidade dos fundamentos:

Apenas uma mente colocada na estranha posição de contemplar o mundo *de dentro para fora* e ligada ao exterior unicamente pela tênue conexão do olhar se agitaria no medo constante de perder a realidade; apenas esse observador sem corpo ansiaria por um *kit* de equipamentos de sobrevivência absoluto. (LATOURET, 2001, p. 16–17).

Para Jonas, não existe nenhum corpo conceitual que se encaixe nesse papel, seja ele advindo dos conhecimentos discursivos (história, teoria), seja dos conhecimentos demonstrativos

(matemática, física). Ao considerar que projeto é a atividade humana básica, Jonas (2003) se coloca ao lado de Nigel Cross e sua inversão de precedências, segundo a qual os fundamentos e procedimentos científicos seriam subordinados aos procedimentos criativos, um tipo desses últimos.

Longe de significar uma deficiência, a ausência de fundamento seria a força da atividade do arquiteto, uma vez que ele pode se dar ao direito de buscar, aqui e ali (*muddle through*), modos, idéias e métodos para solucionar as questões que lhe são propostas. Distante do universo do especialista, o arquiteto é aquele que inventa seu método e a forma resultante, a partir de dados sempre cambiantes. Distante da ciência como ideal, como busca de verdades últimas ou ainda modo exclusivo de acesso legítimo à realidade, o projeto se avizinha da ciência em ação de Bruno Latour. “Ciência” torna-se mais o que dela é feito nos laboratórios do que seu leque ideal de aspirações. O mesmo pode ser dito da atividade de projeto. Os aspectos contingentes, mais que os supostamente necessários, se não têm dado o nome, dão corpo e sentido à constituição das coisas não só na ciência, mas, também, no projeto.

Projeto e progresso não coexistem na mesma esfera. Progresso, termo que nos faz lembrar a flecha do tempo positivista, em que cada passo significa avanço em relação ao estado anterior, obtenção de fundamentos mais sólidos, e em que o objetivo é quase sempre o alcance de uma situação ideal pré-concebida de antemão, é um conceito que não se aplica no caso do projeto, a não ser como avanço técnico. Se o ideal da ciência é a melhoria da qualidade de vida (concepção hoje discutível), não se pode dizer o mesmo acerca do projeto. Não tem sentido dizer que, na história da arquitetura, as formas de hoje representam um progresso sobre aquelas do período neoclássico, por exemplo. Projeto, aqui, em contraposição, vai significar ajuste (ou, como escreve Jonas, interface) entre contexto e artefato: uma ponte entre ambos.

Segundo Jonas, o fundamento do projeto é justamente a ausência dele. Esse argumento surge no momento em que, segundo o autor, vivemos uma situação em que outras disciplinas também se apercebem do caráter frágil e fluido de seus respectivos embasamentos (JONAS, 2003). Em todas as áreas de conhecimento, vem tomando corpo a noção de que seus princípios generativos são, sobretudo, princípios gerados. Quanto mais “verdadeiros” os fundamentos da atividade do projeto procuram ser, tanto mais enrijecidos e contraproducentes se tornam. A evolução das metodologias de projeto nos mostra isso.

Diferente do pensamento empírico que busca por evidências, Jonas sugere que nada é evidente. Isso pode ser pensado a partir do instante em que nos apercebemos que não há instrumento autorizado a verificar a adequação entre uma suposta realidade “em si” e a percepção que dela temos. Uma vez que a realidade não é mais prefigurada como dada, o trabalho do arquiteto é inventar hipóteses de realidade, descobrindo o potencial de dissolução e recombinação, aqui e ali. O arquiteto é aquele que inventa, e assim atribui sentido não a partir de uma lista laboratorial, biunívoca e dada de significantes e significados, mas, justamente, através da experimentação.

Jonas, nietzschiano, mostra que nenhuma obrigação de caráter ético ou moral informa, de antemão, a atividade de projeto, a partir do instante em que o humanismo abandona seu caráter prescritivo, moral, e passa a dizer respeito, apenas, a tudo o que é humano e, assim, a tudo o que o homem faz, fez ou fará, desvelando recalques de uma posição idealista. Os processos de inovação existem em uma esfera imune aos valores sobre os quais se supunha, até então, que repousavam. Inimaginável seria, por exemplo, supor, há vinte anos, que a arte dos grafiteiros poderia vir a ser elevada ao *status* de grande arte. Essa desobrigação também é, a partir de Cross e Lawson, a tônica da relação entre conhecimento e projeto. Deixa-se de falar de design científico ou de ciência do projeto, para se focar o conhecimento possível acerca do projeto, sem que julgamentos de valor moral venham a propor delimitações de campo.

Projeto sempre foi uma disciplina que trabalhou com o conceito de não-saber. Ao invés de expandir a rede de uma aparente racionalidade científica, o arquiteto cruza, a todo tempo, as

fronteiras entre o conhecido e o desconhecido. Aceitar o fato de não se conhecer o final das atividades de um determinado projeto pode ser uma alternativa promissora para se obter o novo – justamente, o desconhecido. Assim como, segundo Nietzsche e sua vontade de potência, não há conhecimento “puro”, ou “desinteressado”, mas apenas conhecimento de, isto é, assim como o conhecimento liga aquele suposto sujeito ao seu suposto objeto, tornando-os mutuamente dependentes, assim também não se pode conceber a atividade criativa arquitetônica como a reprodução, no papel e na obra, de uma idéia “pura”, previamente “desenhada” na mente. A projeção nos permite, ao mesmo tempo, negociar e ver como negociamos os limites daquilo que compreendemos como sendo o real, o que não procede, quando pensamos em projeto como uma atividade fundada em qualquer coisa na qual se acredita, e da qual se espera algo. Em projeto, compreendemos os processos pelos quais os limites do real são continuamente formados e reformados (DILNOT, 1998, citado por JONAS, 2002).

Isso é implícito no modo de conhecer específico da atividade de projeto, já visto em Cross e Lawson. Jonas adiciona, a esse raciocínio, o fato de que tal modo não deve se envergonhar de suas origens pré-rationais. Há muitos aspectos misteriosos envolvendo a projeção, qualquer que seja o nome que possamos dar a eles: intuição, criatividade, *insight* ou, como Jonas prefere dizer, sorte. Afinal, racionalizar sempre foi uma atividade exercida em uma segunda etapa, e nunca numa primeira etapa da atividade humana, como o projeto o é.

OUTROS TEÓRICOS CONTEMPORÂNEOS DO PROJETO

Pensadores do projeto diversos como Martinez, Habraken e Piñón falam do projeto como produto do devir, isto é, produto de sua própria transformação, mais do que de algo anterior, como idéias, ideais ou ideologias. Nesse sentido podem ser lidas as citações que se seguem:

Considerando a natureza do projeto como conjunto de representações prévias de algo ainda inexistente, percebe-se que o termo “representação” é incorreto para se referir a ele. Trata-se de uma imaginação ou idealização que finge representar um objeto como se esse já existisse. (MARTINEZ, 2000, p. 41).

Martinez descarta a hipótese de que projetar é representar alguma coisa, pelo simples fato de que esta coisa não existe, e, assim, não tem como ser representada. Para ele, a utilização do dual idealização x representação como ferramenta é uma mentira útil, empregada pelos que discorrem acerca da criação, tentando estabelecer alguma sua verdade, tal como no conto da roupa nova do rei. Construtivista, em um artigo anterior (1986, p. 91) ele já havia sugerido que, numa sala de aula de projeto, “o caráter de simulação é inevitável; entretanto, nos parece desejável tê-lo precisado, e fazer dessa experiência incompleta, justamente por ser incompleta, uma ferramenta mais útil que a ficção de uma realidade completa”. Sair da ficção de uma simulação através da consciência de que se trata de uma simulação é um movimento que se dá a partir da constatação da incompletude e contingência na qual a ação se dá. Fazer projeto distancia-se, assim, de realização de ideais. Mais adiante, ele diz “o que aprende o faz a partir do conhecimento que ele mesmo contribui para construir, e não simplesmente percorrendo o caminho demarcado e sem surpresas para quem ensina” (MARTINEZ, 1986, p. 91). Aqui, nenhuma teoria normativa ou explicativa determina o caminho a seguir, como no trecho de poema que ele cita, de Antonio Machado: “*Caminante, no hay camino, se hace camino al andar*” (Antonio Machado, citado por MARTINEZ, 1986, p. 91).

Também arquiteto e professor de projeto é o holandês John Habraken, autor da citação seguinte:

“How can I design if I do not know what the end result will be like?” is a frequent complaint. “Why would you need to design if you already knew?” is my response. (HABRAKEN, 1987, p. 6).

Habraken está se referindo a uma situação com a qual costuma se defrontar em sala de aula. Estão em jogo duas concepções acerca do que venha a ser o projeto (*design*), sendo que ele defende uma noção a respeito do assunto diferente daquela do aluno que pergunta. Para esse último, o desenho só poderia ser feito se ele soubesse, de antemão, o que desenhar. Por sua vez, para o professor, que carrega um conhecimento prático desconhecido pelo aluno, desenha-se para se fazer o projeto, e não para representar algo que estaria pronto em algum outro lugar. O fato de não saber o que desenhar, ao deparar com uma folha de papel em branco, não serve como argumento para que o aluno não projete. Com sua resposta, ele mostra para o aluno que algo como a reflexão acerca da compreensão de o que venha a ser um desenho pode ser útil para quem desenha. Assim, um corpo escrito – uma teoria – pode ser operacional, mais que especulativo.

Por fim cito aqui o livro recente de Hélio Piñón, *Teoria do projeto*, em que o autor ataca com rigor a capacidade operacional da idéia no projeto de arquitetura:

Projetar com “idéia” tem, entre outras peculiaridades, caráter resolutivo: evita o processo, já que o objetivo está claro desde o princípio; a única precaução que requer do projetista é comprovar que qualquer decisão cumpra com o que foi prescrito pela “idéia”, ainda que, na verdade, os que trabalham deste modo nem sempre sejam muito escrupulosos a esse respeito: qualquer coisa pode servir, se for capaz de ser descrita fingindo convicção. (PIÑÓN, 2006, p. 114).

A noção de idéia como operador, para Piñón, é equivocada. Mais que isso, é desleal, uma vez que pretende colocar, mais uma vez, a roupa nova do rei, ou a caixa preta de Latour, no lugar central do discurso sobre o projeto. Mitificando um totem qualquer, evita-se falar, propriamente dito, sobre o projeto. Ao fecharem-se as caixas pretas, circunscrevem-se os estamentos. Assim, o campo de estudos acerca do projeto nos é mostrado como sendo dominado por pessoas nem sempre escrupulosas.

O projeto se converteu em um fetiche da nossa sociedade [...]. Projetar é visto como algo bom em si mesmo [...]. Quem projeta costuma ser simpático, e dispõe de uma legião de admiradores a quem jamais ocorreu que ele ou ela pudesse deixar de fazer algo por medo de não consegui-lo ou de não acertar. Quem projeta não costuma questionar a própria capacidade: é suficiente a firme disposição de ânimo [...]. Em realidade, os que projetam são vistos como gênios: quanto mais excessivo e extravagante é propósito, mais genial o empreendedor. No domínio da arquitetura, essa classe de atrevidos é abundante. (PIÑÓN, 2006, p. 102).

Esta citação critica a genialidade como atributo do projetista. E providencia uma defesa adequada a um tipo de argumentação freqüentemente observada em sala de aula, quando, ao criticar algum ponto em um projeto de um aluno, o professor é obrigado a escutar: “mas essa foi justamente minha intenção”. Intenções não são, diferentemente do que quer fazer crer a cartilha do arquiteto genial, isentas de críticas. Entre o que se quer e o que se precisa fazer para que um projeto responda com adequação a uma demanda específica o caminho é longo. E, para complementar, é sempre bom lembrar que o inferno está cheio de boas intenções.

TEORIA DO PROJETO

Compreender um projeto como investigação demanda algumas tomadas de posição. Inicialmente, quem investiga o faz porque não sabe ainda aquilo que investiga. Se soubesse, não precisaria investigar. O ponto de partida do investigador não é, assim, o lugar do saber, o que nos leva a crer que arregimentar saberes não é suficiente para se fazer projeto nem pesquisa. Isso é muito diferente de defender a inutilidade dos saberes constituídos para quem projeta, o que seria uma posição leviana, ou, no mínimo, ingênua. Não se pretende, aqui, negar validade às diversas teorias da arquitetura. Apenas se pretende apresentar que há no mundo

um campo de estudos voltado às teorias do projeto, distinto daquele. Não estou propondo a defesa desta ou daquela teoria, mas sim o exercício da especulação acerca da criação arquitetural a partir de uma imagem de mundo que privilegia a compreensão deste último como devir, onde está em questão a contínua transformação das coisas, como ocorre, sabidamente, entre o início e o final de um processo de projeto.

As bases operacionais do campo de estudos da teoria do projeto são distintas daquelas do campo da teoria da arquitetura, assim como seus universos de raciocínio e seus pressupostos. A teoria da arquitetura mais antiga enumera procedimentos construtivos. Desde então outras enumeram, listam e catalogam coisas passadas, enquanto outras ainda procuram interpretar ou criticar o que está pronto. Algumas especulam supostas origens, outras normatizam. Versam e especulam acerca do que já está pronto, ou deveria estar. A teoria da arquitetura lida com interpretações, sistemas, representações, métodos e fórmulas; discorre sobre saberes estabelecidos, sobre outros discursos, sobre dados provindos dos sentidos. A teoria da arquitetura tem como objeto de trabalho o ser, no sentido de saberes prontos, obras prontas, ou obras idealizadas, isto é, enquanto ela se debruça sobre coisas com alguma identidade, unicidade e permanência. Enquanto a teoria da arquitetura lida com coisas prontas, pensadores do projeto lidam com o objeto que está entre o não-ser e o ser. Não pressupõem fundamentos, nem trabalham com isso. Fundamentos não são objetos de suas pesquisas, e não interessam ao tipo de trabalho que executam, pois estão fascinados com as novidades que o processo pode trazer, em seu devir. Enquanto a teoria da arquitetura se debruça sobre estabilidades, teorias do projeto têm como objeto de trabalho a mudança, a alteração, a coreografia de um processo, o desenho de seu percurso. Ali constata-se a unicidade de cada conjunto de demandas, de cada projeto e de cada profissional.

Não partir da posição do saber é coisa trivial para quem faz projeto. Teorias do projeto se voltam para os que se deparam com a folha de papel em branco, imprevisível, a cada projeto. Os arquitetos que não lidam com projeto, mas com história, teoria e tecnologia, estão devidamente amparados por concepções acerca do conhecimento estabelecidas pelos campos das ciências humanas, sociais e exatas. Os que lidam com a prática do projeto, por sua vez, inventam sua ciência a cada projeto, pois não têm como fazer de outro modo – nenhum conhecimento informa o projeto. Nada assegura, ao arquiteto, garantia alguma acerca do próximo traço. O campo de estudos aqui delineado pretende promover o debate acerca da atividade do projeto pelos que o fazem, ao mesmo tempo em que adotam uma postura reflexiva no momento mesmo do ato criativo: um debate interno entre aqueles que se defrontam, em seu cotidiano, com a prática do projeto. O ponto de vista do arquiteto projetista é distinto do ponto de vista de quem não vive sua prática. Seu modo de ser, ao apresentar essa diferença, traz alguma contribuição à epistemologia do projeto, distinta da contribuição especulativa. Ali, há algo a conhecer, que não passa pelo registro das representações. Ao falar sobre o que sabe sobre a prática do projeto, dentro mesmo dos limites impostos pela limitação de seu saber, ele está falando em primeira pessoa. Seu saber é de outra ordem, e essa diferença apenas o autoriza a falar. Sua fala não procura descrever, interpretar, catalogar ou chegar a alguma verdade última. O que projeta conhece, a partir de seu próprio trabalho prático, a lida com a imprevisibilidade de cada momento.

Com as teorias do projeto busca-se promover uma alteração no modo como são compreendidos dois registros distintos envolvidos na atividade criativa: o registro da prática e o registro do discurso. Uma vez possibilitada certa autonomia aos modos do fazer, em relação aos registros racionalizantes do discurso, pode ser oportuno estar atento ao que esse saber do corpo tem a dizer. Existe uma distância grande entre o modo como se discorre acerca da criação arquitetônica e o modo como se faz, de fato, o projeto. O teórico vê, lê, escuta e discursa. O prático pratica e discursa. O objeto de seu discurso é sua prática: ele discorre sobre ela. Enquanto o teórico discursa sobre discursos e sobre os dados dos sentidos, o prático pratica e discursa sobre sua prática. Seu discurso, entretanto, corre o risco de ser organizado mais pelo discurso da razão e do ideal do que pela caótica pesquisa empreendida pela própria prática. E isso por razões evidentes: o discurso teórico é mais bem estruturado que o discurso da prática. Esse lida com lapsos, folhas de papel em branco, e com a inapelável autonomia do traço. Porém, concordando com Jonas e com Vattimo, em sua fragilidade reside, justamente, sua força. Se, na prática, um arquiteto, para desenhar um traço, precisa passar em

revisão todos os arrazoamentos possíveis e, mais que isso, precisa ser alguma espécie de síntese racionalizada desses mesmos arrazoamentos, então a folha em branco torna-se um inimigo a evitar. As teorias do projeto promovem alternativas a esse modo de se pensar o projeto

Este artigo é uma defesa da utilidade de teorias do projeto adequadas à vivência da projeção, pó sua vez composta por saberes e ignorâncias – teorias do projeto são vetorizadas pelo que brota nas salas de aula, nos escritórios e nos ateliês, mais do que pelo que deveria ocorrer lá. Existe algo de muito específico à prática do projeto arquitetônico. Daí a absoluta falta de sentido ou utilidade de um conhecimento teórico que se outorga o direito de se estabelecer como saber necessário para a prática do projeto arquitetônico. Necessário, aqui, no sentido de fundamento exclusivo, ordenador dos processos de conformação.

AGON

Agon, vocábulo do grego antigo, significa luta, conflito, discussão, combate. *Agon* integra o conjunto dos quatro princípios que orientam a atividade lúdica, juntamente com o *illynx* (vertigem, desafio), o *alea* (acaso) e a *mimesis* (imitação)². Um projeto pode ser visto como uma *agon* entre interesses distintos. Em cena, estão os condicionantes do projeto e os regentes da ação. Não só os condicionantes, mas também os regentes apresentam demandas ao projeto. Mais que o gosto pela realização de idéias, ideais ou ideologias, o gosto pelo projeto visto como *agon* pode ser ensinado, e aí reside o valor, para aquele que projeta, da reflexão que incide sobre contingência de seus gestos. Fazer teorias para falar do gosto do desconhecido que se torna uma pesquisa acerca da abertura e incompletude que é o projeto de arquitetura. Fazer teorias não para estabelecer saberes, mas para saber falar de modo incompleto, sobre a ciência da incompletude que permite a criação. Fazer teorias para ressuscitar o gosto pelo projeto, para voltar a considerá-lo como atividade lúdica, mais que tarefa que demanda um por cento de inspiração e noventa e nove por cento de transpiração.

BIBLIOGRAFIA

- ALEXANDER, Christopher. *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. Buenos Aires: Infinito, 1969.
- ALEXANDER, Christopher. A cidade não é uma árvore. *Cuadernos Summa – Nueva Visión*, n. 9, p. 20–30, abr. 1971.
- BOUDON, Phillipe. *Conception*. Paris: La Villette, 2004.
- BRANDÃO, Otavio. *Sobre fazer projeto e aprender a fazer projeto*. 2009. 271 f. Tese (Doutorado em arquitetura, área de concentração Projeto de arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.
- CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing: design discipline versus design science. *Design Issues*, Cambridge, v. 17, n. 3, p. 221–227, Summer 2001.
- DILNOT, Clive. The science of uncertainty: the potential contribution of design to knowledge. In: PROCEEDINGS OF THE OHIO CONFERENCE, 1998, Pittsburgh: Carnegie Mellon University, p. 65–97.
- GLYNN, S. Science and perception as design. *Design Studies*, Milton Keynes, v. 6, n. 3, p. 122–126, July 1985.
- HABRAKEN, John. The control of complexity. *Places*, Cambridge, v. 4, n. 2, 1987.

² Cf. CEIA, Carlos. E-dicionário de termos literários. Disponível em <<http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/agon.htm>>. Acesso em: 15 mai. 2009.

JONAS, Wolfgang. *The paradox endeavour to design a foundation for a groundless field*. [200-]. Disponível em: <home.snafu.de/jonasw/JONAS4-54.html>. Acesso em: 10 mar. 2006.

JONAS, Wolfgang. *On the foundations of a "science of the artificial"*. 2002. Disponível em: <<http://paradox.verhaag.net/>>. Acesso em: 17 mar. 2006.

JONAS, Wolfgang. Mind the gap! – on knowing and not-knowing in design or: there is nothing more theoretical than a good practice. *Téchne: Proceedings of design wisdom*, Barcelona, p. 28–30, Apr. 2003. Disponível em: <www.ub.es/5ead/PDF/KS/Jonas.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2006.

JONES, Christopher. *Métodos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

LATOUR, Bruno. *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Unesp, 2000.

LATOUR, Bruno. *A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. Bauru: Edusc, 2001.

LAWSON, Bryan. *How designers think: the design process demystified*. 3rd ed. Oxford: Architectural Press, 2000.

MARTINEZ, Alfonso Corona. Crise e renovação no ensino do projeto em arquitetura. In: COMAS, Carlos Eduardo (Org.) *Projeto arquitetônico: disciplina em crise, disciplina em renovação*. São Paulo: Projeto, 1986. p. 85–94.

MARTINEZ, Alfonso Corona. *Ensaio sobre o projeto*. Brasília: UnB, 2000.

PIÑÓN, Helio. *Teoria do projeto*. Trad. Edson Mahfuz. Porto Alegre: Livraria do Arquiteto, 2006.

RITTEL, Horst; WEBBER, Melvin. Planning problems are wicked problems. In: CROSS, N. (Ed.). *Developments in design methodology*. Chichester: John Wiley and Sons, 1984. p. 135–144.

SIMON, Herbert. *Sciences of the artificial*. Cambridge: The MIT Press, 1969.

VICO. De antiquissima italorum sapientia. In: *Opere complete*. Firenze: Sansoni, 1971.