

O PROCESSO CRIATIVO COMO CARTOGRAFIA DA EXPERIÊNCIA: UMA ESTRATÉGIA POSSÍVEL PARA O ENSINO DE PROJETO NA ARQUITETURA

EICHEMBERG, Maria Júlia Barbieri¹

CIMINO, Laura Fernanda²

EICHEMBERG, André Teruya³

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo apresentar uma estratégia possível para o ensino de Projeto de Arquitetura a partir do entendimento do processo de criação enquanto uma cartografia da experiência. A cartografia entendida à luz de Rolnik (1989), se coloca enquanto um processo rizomático que não permite mais distanciar ou diferenciar sujeito (discente) do objeto (projeto), mas sim entendê-los como elementos em trânsito que agenciam a produção do conhecimento. Para tanto, buscamos fundamentar a discussão, primeiramente nas experiências projetuais do arquiteto japonês Sou Fujimoto, que nos apresenta um percurso criativo baseado na sua ideia de Futuro Primitivo para, posteriormente, desenvolver a própria cartografia como estratégia de ensino, apresentando a metodologia utilizada na disciplina de Projeto de Arquitetura IV.

Palavras-chave: Ensino. Projeto de arquitetura. Cartografia

¹ Centro Universitário de Votuporanga (UNIFEV). Votuporanga, São Paulo, Brasil. Professora dos cursos de Arquitetura e Urbanismo, Comunicação Social e Tecnologia em Produção Multimídia. mj_barbieri@yahoo.com.br

² Centro Universitário de Votuporanga (UNIFEV). Votuporanga, São Paulo, Brasil. Professora dos cursos de Arquitetura e Urbanismo, Comunicação Social e Tecnologia em Produção Multimídia. fernandacimino2009@gmail.com

³ Centro Universitário de Votuporanga (UNIFEV). Votuporanga, São Paulo, Brasil. Professor dos cursos de Arquitetura e Urbanismo, Comunicação Social e Tecnologia em Produção Multimídia. tchem_8@hotmail.com

ABSTRACT

This article aims to present a possible strategy for teaching Architectural Design from the understanding of the creative process as a cartography of experience. Cartography understood in the light of Rolnik (1989), arises while a rhizome process that allows no more distance or differentiate subject (student) of the object (project), but understand them as elements in transit that promote the production of knowledge. Therefore, we seek to support the discussion, first in the projective experience of Japanese architect Sou Fujimoto, which presents a creative route based on his idea of Future Primitive to subsequently develop their own mapping as a teaching strategy, presenting the methodology used in the discipline Architecture Project IV.

Key words: Education. Architecture design. Cartography.

O MOMENTO ANTES (INTRODUÇÃO)

Talvez o impulso projetual mais interessante da arquitetura contemporânea esteja nas experiências de Sou Fujimoto (2008) em seu livro *Primitive Future*. Nesse livro o autor nos convida a imaginar e nos instalar no “momento antes da arquitetura nascer” ou ainda no “exato momento em que a arquitetura se torna arquitetura”. Esse grau zero da criação nos parece favorável como proposição para o entendimento de uma estratégia metodológica para o ensino que se desenha a partir de uma outra natureza que não àquela tão tradicional e já canonizada nos cursos de Arquitetura, que trata o processo de projeção um enfadonho *checklist* racionalizador do espaço.

Guardadas as críticas que também trariam tom enfadonho para o presente artigo, não nos ateremos a apontar os problemas trazidos pela institucionalização do cartesianismo e das divisões rasas entre pensamento e criação. Instalemo-nos, pois, no grau zero de Fujimoto, como quem observa por uma fresta a potência altamente criativa do antes: antes da arquitetura nascer ou ainda no exato momento em que ela está a vir a ser, numa aproximação que se possa tecer com a ideia de devir, principalmente à luz de Deleuze e Guattari (1995). Vislumbramos, desse modo, o afeto libertador da

criação do espaço, ou ainda quais são os afetos que se movem nesse plano de imanência que coloca corpo e espaço como agenciadores de uma arquitetura possível.

Talvez o momento antes de Fujimoto seja uma resposta para o contemporâneo, pois nos emancipa da representação determinista e nos instala numa zona nebulosa tão sintomática da liquidez da vida atual. Fujimoto espacializa em suas experimentações um percurso rizomático e, portanto, cartográfico, que não permite organização, pois é constantemente atravessado por naturezas e potências momentâneas, as quais se manifestam ora em espaço, ora em qualquer outra coisa que possa se manifestar nele.

Para ele, por muito tempo, a arquitetura buscou produzir sentidos fechados, nomeando espaços, determinando percursos, como se ela se encerrasse em si própria: à arquitetura bastava o próprio espaço. Em suas experimentações, por exemplo, trata da ideia de “ninho”, que traz consigo como elemento primordial a construção de um sentido único, nos apresentando como desenho um esquema tão praticado na arquitetura moderna que é possível reconhecer qualquer projeto de Mies Van der Rohe ou Le Corbusier. O ninho, ou ainda a “máquina de morar”, emprestando o termo do próprio Corbusier, nada mais é do que o estabelecimento de uma ordem determinante do espaço, onde as funções são facilmente reconhecidas e geram certo sentido de conforto.

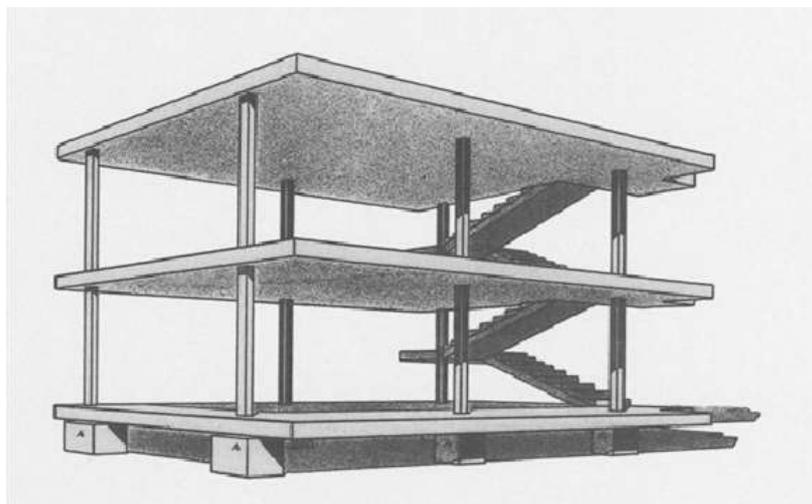


Figura 1 – Representação do “ninho” segundo Sou Fujimoto.

Fonte: FUJIMOTO, 2008, p.22

Como contraponto ao ninho, Fujimoto propõe a “caverna”, e quando o faz, nos leva a uma travessia de milhares de anos, como se atravessássemos por um instante toda a história da arquitetura para buscar o espaço mais rudimentar já habitado na história da humanidade. A caverna é, para Fujimoto, o mais “antes” possível para a arquitetura. Esse espaço rudimentar não possuía nenhum design senão as próprias reentrâncias na pedra que só se tornavam espaços, do ponto de vista arquitetônico, quando do agenciamento com o corpo. O mesmo buraco poderia tornar-se cama, quando do corpo cansado; tornar-se mesa, quando do corpo faminto; tornar-se fogueira, quando do corpo com frio. Essa proximidade com o corpo implicava o espaço, não enquanto grandeza física, mas sim como potência virtual prestes a se atualizar numa infinidade de possíveis.

Como um arquétipo funcionalista, o ninho é preparado de acordo com o sentido de conforto para seus habitantes enquanto a caverna existe independentemente de ser ou não conveniente para seus habitantes; ela permanece indiferente. Ao adentrar na caverna a humanidade assimilou a paisagem ao interpretar as superfícies côncavo-convexas e escalas sugeridas pelo espaço. (FUJIMOTO, 2008. p. 24)⁴

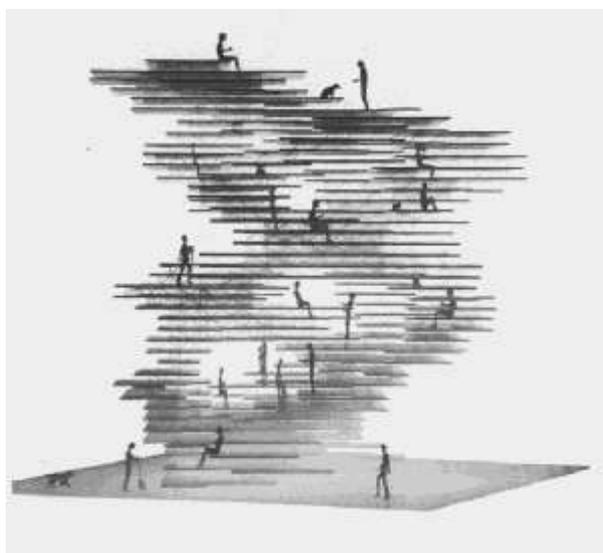


Figura 1 – Representação da “caverna” segundo Sou Fujimoto. Fonte: FUJIMOTO, 2008, p.23

⁴ Tradução livre feita pelos autores. Texto original: “As a functionalist archetype, a nest is prepared according to inhabitants sense of comfortability while a cave exists regardless of convenience or otherwise to its inhabitants, it remains indifferent. Upon entering a cave, humanity adeptly assimilated to the landscape by interpreting the various hints of convexo-concave surfaces and scales”.

Fujimoto se aproxima, em certo sentido, daquilo que Flusser (2013) irá denominar a “não coisa”. Para o filósofo, o design contemporâneo tem como uma de suas principais inquietações a ideia que na atualidade nossa percepção está cada vez mais atrelada à informação e menos dependente da materialidade das coisas. Sendo assim, esse esvaziamento da matéria de sentido operado por Fujimoto em suas experiências e propostas projetuais encontra guarda na ideia que apenas o corpo pode informar a matéria, criando sentidos múltiplos e condicionados por desejos momentâneos, trazendo de volta, por um lapso de tempo, o signo ao espaço, ou ainda o tornando arquitetura.

Os indícios de materialidade ainda ligados a essas não coisas podem ser descartados ao se apreciar o novo ambiente. O entorno está se tornando progressivamente mais impalpável, mais nebuloso, mais fantasmagórico, e aquele que nele quiser se orientar terá que partir desse caráter espectral que lhe é próprio. (FLUSSER, 2013. p. 55)

O projeto arquitetônico, segundo essas hipóteses, seria resultante de um processo que parte, primeiramente, do entendimento do espaço enquanto potência virtual e posteriormente, da arquitetura enquanto uma atualização da presença do corpo que informa, qualifica e manifesta suas interações. O ato criativo seria então um agenciamento das relações nascidas entre o corpo e o espaço e o modo como esse agenciamento se desenha está muito próximo da ideia de uma cartografia da experiência.

1. POR ONDE COMEÇA O PERCURSO

O ensino de projeto nos cursos de arquitetura parte, muitas vezes, de um processo que organiza a produção do espaço em etapas pré-definidas que obedecem quase sempre à uma ordem determinante: escolhe-se um local, analisa-se sua inserção no espaço urbano e estuda-se qual a melhor forma de materializar formalmente um programa pré-determinado.

A metodologia, quando se impõem como palavra de ordem, define-se por regras previamente estabelecidas. Daí o sentido tradicional de metodologia que está impresso na própria etimologia da palavra: *metá-hódos*. Com essa direção, a pesquisa é definida como um caminho (*hódos*) predeterminado pelas metas dadas de partida.” (PASSOS; KASTRUP; ESCÓSSIA, 2009 p.9)

Baseado na cisão entre sujeito (discente) objeto (projeto), esse método se apóia no distanciamento entre aquele que cria e aquilo que é criado e acaba por aproximar o processo criativo do aluno ao cumprimento de etapas, à resolução tecnicista e ao virtuosismo formal, não abrindo a possibilidade da leitura interpretativa do espaço em função do repertório subjetivo, da produção de pensamento novo e da criação de conceitos, que de fato, traduzem suas inquietações e desejos diante do objeto de estudo.

No entanto, vislumbramos a possibilidade de uma estratégia para o processo de criação que nomeamos aqui de cartografia da experiência. A cartografia entendida à luz de de Rolnik (1989), se coloca enquanto um processo rizomático que não permite mais distanciar ou diferenciar sujeito do objeto, mas sim entendê-los como elementos em trânsito que agenciam a produção do conhecimento. Esses dois elementos compõem uma multiplicidade onde, ora o sujeito é tomado pelo objeto deixando-se afetar pela natureza de suas informações, ora o objeto é tomado pelo sujeito que deixa nele suas inferências. Nesse movimento de travessia sujeito e objeto são destituídos de sua identidade fixa e habitam um território indefinido num movimento onde os devires se manifestam.

[...]é somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo. As multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes. Inexistência, pois, de unidade que sirva de pivô no objeto ou que se divida no sujeito. Inexistência de unidade ainda que fosse para abortar no objeto e para "voltar" no sujeito. Uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza (as leis de combinação crescem então com a multiplicidade). (DELEUZE & GUATTARI, 1995 p.16)

E ainda:

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. Entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio. (DELEUZE & GUATTARI, 1995 s/p)

Instalar sujeito e objeto nessa zona do intermezzo e destituí-los de seu caráter pragmático é o primeiro passo para a constituição de um processo genuinamente criador que encontra na cartografia uma estratégia para a produção do conhecimento.

A Cartografia como método de pesquisa-intervenção pressupõe uma orientação do trabalho do pesquisador que não se faz de modo prescritivo, por regras já prontas nem com objetivos previamente estabelecidos. No entanto, não se trata de uma ação sem direção, já que a cartografia reverte o sentido tradicional de método sem abrir mão da orientação do percurso da pesquisa. O desafio é o de realizar uma reversão do sentido tradicional de método – não mais um caminhar para alcançar metas pré-fixadas (metá-hódos), mas o primado do caminhar que traça, no percurso, suas metas. A reversão, então, afirma um hódos-metá. A diretriz cartográfica se faz por pistas que orientam o percurso da pesquisa sempre considerando os efeitos do processo do pesquisar sobre o objeto da pesquisa, o pesquisador e seus resultados. (PASSOS & BARROS, 2009 p.17)

Quando tratamos da cartografia enquanto estratégia para o ensino de projeto passamos a entender que a experiência do processo, por parte do aluno, se torna o objetivo principal da relação de aprendizagem, já que o projeto, obra acabada, é apenas um reflexo dos agenciamentos construídos por ele na elaboração de seu próprio percurso. Percorrer se torna mais importante que objetificar, pois é no percurso que o aluno descobre seu modo próprio de caminhar, criar relações e interpretar.

Retomando aqui o processo criativo de Sou Fujimoto, vislumbramos esse “grau zero” como ponto de partida para o início dessa cartografia; rizomático por natureza esse “momento antes da arquitetura nascer” dissolve sujeito e objeto, corpo e espaço, a fim de permitir ao aluno traçar seu próprio percurso, realizar escolhas e produzir sentido.

2. CAMINHOS POSSÍVEIS

Aplicamos essa estratégia na disciplina de Projeto de Arquitetura IV do 6º período do curso de Arquitetura e Urbanismo da UNIFEV há 3 anos. Essa disciplina propõe como temática explorar a relação entre corpo e espaço, e pensar sobre a arquitetura enquanto mediadora dessa relação. O objetivo

dessa reflexão é criar um projeto que possibilite refletir sobre o tema e que, a partir dessa reflexão, o aluno proponha intervenções na paisagem de modo a reinventar o espaço urbano na contemporaneidade.

A arquitetura pode ser entendida enquanto agenciadora da experiência do corpo na cidade o que corrobora a noção de que esse corpo, também dotado de desejos, exercita cada vez mais o poder de afetar e de ser afetado por outros corpos e pelo próprio espaço.

Ainda pensando sobre a relação entre o corpo e o espaço, Bernard Tschummi (1996)⁵ afirma que a arquitetura, para se efetivar enquanto tal, pressupõe uma troca de afetos. Quando um corpo percorre um espaço, articula com ele uma duração comum, constrói um híbrido de matéria e memória, desvenda percepções. Essa interação tem, para Tschummi, a natureza de uma vivência intensa, mas isso não significa que toda vivência do espaço ocorra dessa forma. O que se sabe, antes de mais nada, é que nossa percepção está adormecida diante de um cotidiano de repetições.

Nesse sentido, a disciplina propõe desautomatizar a experiência cotidiana em busca de um novo olhar, num primeiro momento, sobre o corpo e num segundo momento, sobre a cidade.

A metodologia da disciplina visa articular diversos instrumentos na composição do processo de projeto que serão resgatados pelo aluno em qualquer momento. Cabe ao aluno escolher, de acordo com suas reflexões, qual o instrumento que melhor se adéqua a cada fase do seu processo.

O objetivo desse método é liberar o discente para um percurso pessoal na disciplina, ou seja, produção de subjetividade, de modo que ele descubra uma maneira de projetar que não está pré-estabelecida, mas sim, se constrói a partir da sua experiência com o espaço e com seu próprio projeto.

À luz de Suely Rolnik (1989), esse processo visa a construção de uma cartografia.

⁵ TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. Cambridge: The MIT Press, 1996.

O cartógrafo é um verdadeiro antropófago: vive de expropriar, se apropriar, devorar e desovar, transvalorado. Está sempre buscando elementos/alimentos para compor suas cartografias. Este é o critério de suas escolhas: descobrir que matérias de expressão, misturadas a quais outras, que composições de linguagem favorecem a passagem das intensidades que percorrem seu corpo no encontro com os corpos que pretende entender. Aliás, “entender”, para o cartógrafo, não tem nada a ver com explicar e muito menos com revelar. Para ele não há nada em cima - céus da transcendência -, nem embaixo - brumas da essência. O que há em cima, embaixo e por todos os lados são intensidades buscando expressão. E o que ele quer é mergulhar na geografia dos afetos e, ao mesmo tempo, inventar pontes para fazer sua travessia: pontes de linguagem. (ROLNIK, 1989. p.26)

A ideia do processo da disciplina é cartografar a experiência do aluno diante da temática proposta. Os instrumentos disponibilizados visam à representação dessa cartografia em momentos específicos do processo de projeto. Para tanto, ficam definidos 3 movimentos do projeto: PERCEBER, PENSAR E DESENHAR, que não são estanques e operam travessias, afetando uns aos outros.

Não objetivam, portanto, estabelecer uma ordem ou hierarquia, apenas pontuam o processo. Em cada um desses movimentos, o projeto deverá materializar-se em representação, se apropriando assim dos instrumentos disponibilizados.

Os instrumentos escolhidos são comuns ao processo criativo na arquitetura: fotografias, diagramas, maquetes conceituais ou objetos tridimensionais, croquis e textos. O aluno deverá, ao final do processo, ter utilizado todos a maioria desses instrumentos disponibilizados e, se achar necessário, poderá incluir outros instrumentos.

Nos dois momentos de avaliação bimestral, o aluno deverá apresentar os 3 movimentos do projeto e a apresentação é livre. O processo avaliativo parte do entendimento que todos os aspectos avaliados tem o mesmo peso pois no processo de desenvolvimento, essa metodologia não privilegia nenhum aspecto em detrimento de outro. Portanto, o processo é tão importante quanto seus desdobramentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Baseando-se nas experiências criativas do arquiteto Sou Fujimoto que coloca, enquanto condição para uma arquitetura do futuro, a necessidade de nos instalarmos num momento antes da arquitetura nascer; tomamos por princípio esse impulso para repensar a relação de ensino e aprendizagem nas disciplinas de Projeto do curso de Arquitetura. Para tanto, buscamos a interface entre a filosofia e a teoria da arquitetura para construir uma estratégia metodológica que intitulamos cartografia da experiência.

Essa estratégia, entendida à luz de Sueli Rolnik, se mostra como uma possibilidade que emancipa o discente para um percurso próprio. Nesse percurso, a cartografia da experiência se torna um dispositivo para a construção subjetiva do conhecimento, uma metodologia ativa por natureza, que coloca o aluno enquanto protagonista da relação de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 1** Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. — Rio de Janeiro : Ed. 34, 1995.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FUJIMOTO, Sou. **Primitive Future**. Tokyo: Inax, 2008.

PASSOS, Eduardo & BARROS, Regina B. **A cartografia como método de pesquisa-intervenção**. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana. **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009. 207 p.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana. **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009. 207 p.

ROLNIK, Raquel. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.