

1. Introdução

O processo formal de produção de arquitetura em nossa sociedade é normalmente dividido em quatro fases:

1. Concepção e desenvolvimento do programa
2. Projeto
3. Construção
4. Uso

Tradicionalmente, a atuação do arquiteto se faz principalmente na fase 2 e, com menor ênfase, nas fases 1 e 3. Na produção informal de arquitetura no Brasil, essas fases possuem seus limites diluídos em um processo não-fragmentado.

Na cena contemporânea, a maioria das práticas projetuais “participativas” visa ampliar o diálogo com o futuro usuário na fase de projeto, a fim de que seu produto seja fruto de decisões tomadas coletivamente entre arquitetos e usuários. No entanto, ao se restringir a uma fase do processo, essa “participação” é muitas vezes pouco efetiva no sentido de criar uma arquitetura que potencialize as demandas de seus usuários. Ao mesmo tempo, a participação do arquiteto concentrada na fase de projeto reduz suas possibilidades de atuação e transformação da realidade, restringindo-as aos aspectos formais da arquitetura. Ou seja, os procedimentos convencionais de produção de arquitetura são restritivos tanto para a potencialização das demandas dos usuários quanto para a transformação da realidade pela atuação do arquiteto, e as práticas “participativas” conhecidas não avançam muito contra este paradigma.

Neste trabalho, investiga-se esta questão a partir de duas hipóteses principais: a primeira coloca a diferença conceitual entre “processo participativo” e “processo interativo” de projeção arquitetônica, e argumenta que a interação seria uma possibilidade de articulação social e política pertinente para o momento atual, superando a idéia de participação. A segunda investiga as possibilidades de expansão da atuação do arquiteto durante as diversas fases de design e aponta a possibilidade da diluição destas fases utilizando interfaces físicas e digitais para diálogo e apropriação espacial temporária.

O estudo de caso escolhido para desenvolvimento e teste dessas hipóteses é o projeto de um Instituto cultural em uma cidade de 15 mil habitantes no estado de Minas Gerais, Brasil.

Por um Processo Interativo e Não-Fragmentado de Produção da Arquitetura.

Roberto Rolim Andrés
Universidade Federal de Minas Gerais
andres@superficie.org

This paper investigates some possibilities of interactive design in architectural practices and presents an experiment using tools for increasing dialog with people connected to the project. The building is an Art Institute in a small city of 15.000 inhabitants at Minas Gerais State, Brazil. At first, the article describes the creation of the Institute, and the important role of the architect as someone who articulates different instances in the design process, and not just the design of the object. Then, this interactive design process is described and analysed, and some differences between “Participative Design” and “Interactive Design” are emphasized. The article concludes with a discussion about the change of architect’s role, changing from “designer of products” to “designer of architectural interfaces”.



2. Localização - Instituto Maria Helena Andrés em Entre Rios de Minas.

No caso aqui estudado, procurou-se expandir a atuação do arquiteto para as outras fases do processo, propondo realizar um Instituto de arte em homenagem à artista Maria Helena Andrés, que pudesse divulgar sua obra e aplicar suas idéias e experiências em arte-educação. O desenvolvimento do projeto contemplou diversas atividades, como: concepção do Instituto, desenvolvimento do programa junto a outros sócios fundadores, negociação do terreno junto à prefeitura da cidade e elaboração do projeto formal do edifício. Calcada neste trabalho, surgiu a Instituição propriamente dita, com associados, estatuto, propostas etc. Hoje o IMHA tem mais de 1 ano de existência, e realiza ações culturais e sociais na cidade de Entre Rios.

Como o programa inicial foi criado pelo grupo de sócios fundadores, optou-se por realizar um processo de diálogo mais efetivo com diversas partes interessadas após a elaboração do projeto, afim de contemplar demandas diversas e começar a atuação do Instituto.

3. Descrição do processo de interação arquiteto - diversos agentes.

O processo de diálogo com os interessados conjuga estratégias formais e não-formais de conversação, sendo ambas de fundamental importância. Os agentes interessados, com os quais se tentou dialogar durante todo o processo de construção das idéias para o Instituto, são:

- A artista Maria Helena Andrés
- Os associados do Instituto, em sua maioria familiares da artista e amigos, sendo que alguns trabalham profissionalmente no campo das artes.
- As pessoas que habitam o entorno imediato do terreno escolhido para o Instituto.
 - A comunidade da cidade em geral
 - O poder público local

No início do trabalho a relação com estes agentes se fez de modo não-sistemático:

- Com a artista, através de diálogos informais, visando levantar suas idéias para o Instituto, seu trabalho com arte-educação e suas memórias.
- Os sócios fundadores do Instituto, com quem foram construídas as idéias sobre as atividades do centro de Arte, que seriam: espaço de produção de arte (salas para cursos de pintura, dança, teatro, etc.), de exibição (galeria, museu MHA, teatro, jardim de esculturas) e de reflexão (biblioteca, espaço para cursos e conferências), além de comércio como café e livraria.
- A única aproximação com a comunidade local nesta etapa foi com um de seus líderes, em conversa informal enquanto se fazia o levantamento topográfico do terreno, que solicitou uma praça e uma pista de cooper.
- Com o poder público local, houve cerca de duas reuniões sobre as possibilidades de parceria e doação do terreno.

A partir de janeiro de 2006, com o Instituto já consolidado, foi iniciado um trabalho mais sistemático de diálogo com a comunidade da cidade. Iniciou-se também um processo interativo de coleta de demandas e sugestões para a futura sede. Até a presente data, foram realizados:

- Com diferentes comunidades da cidade, cerca de 5 encontros organizados pela diretoria do IMHA, apresentando o Instituto, suas propostas etc. Nestes encontros, conversou-se sobre a possibilidade de uma futura sede, e abriu-se espaço para sugestões.
- Com pessoas interessadas da cidade e principalmente com a comunidade do entorno do Instituto, 3 exercícios para tratar de questões referentes à futura sede, visando coletivizar e expandir para a cidade a discussão sobre o projeto.

Os 5 encontros gerais tiveram formato convencional de apresentação seguida de espaço para sugestões. Houve diversas contribuições, sendo que a maioria delas referendava as propostas já apresentadas (espaços para cursos, biblioteca, teatro, etc.). A sugestão do Grupo da terceira idade, de se ter um salão de dança, foi a única que escapou ao programa pré-estabelecido.

Os 3 exercícios foram desenvolvidos de forma mais rigorosa, a fim de aplicar e experimentar algumas estratégias metodológicas de diálogo em processo de projeto. Essa seqüência de reuniões teve divulgação através de cartazes afixados pela cidade, além da divulgação boca-a-boca promovida por membros do Instituto.

Exercício 1

Este exercício aconteceu em uma sala anexa à Igreja do Bairro, com 13 pessoas presentes, sendo 7 membros do Instituto, 2 funcionários da Prefeitura e 4 moradores do bairro. A estrutura proposta continha quatro temas:

- As atividades culturais da cidade e a estrutura que elas têm para se desenvolver
- As técnicas construtivas tradicionais
- Materiais de construção produzidos na região
- A vegetação: espécies que poderiam ser plantadas no terreno; técnicas de jardim tradicionais; pessoas que trabalham com jardins.

A conversa aconteceu informalmente e a maioria das pessoas participou. Os temas a e d tiveram um grande número de contribuições, enquanto os temas b e c tiveram muito poucas. Assim levantou-se um número relevante de atividades culturais da cidade {ex.: Seresta, Artesanato de Balaio e Forro de Esteira, Fabricação de Violas, Coral, Banda de Música, etc.} e também de espécies de plantas potenciais {ex.: Mandacaru, Cactus, Avenca, Samambaia, Ipê, Rosas, Mangueira, etc.}.

Exercício 2

Neste exercício foi preparada uma atividade no próprio terreno: Convidou-se um grupo de crianças do bairro para fazerem uma apresentação circense e utilizaram-se Interfaces de Espacialidade compostas de tubos de PVC e tecidos, desenvolvidas pelo Grupo MOM da Escola de Arquitetura da UFMG (arq.ufmg.br/mom), para apropriação do espaço.

A montagem da estrutura foi feita por um grupo de aproximadamente 4 adultos membros do Instituto, junto com cerca de 10 crianças do bairro, com bastante envolvimento. Ao se colocar o propósito de montar um espaço para o acontecimento do circo, as idéias de conformação surgiram muito rápido e de diferentes pessoas, sem muitos conflitos.

Boas contribuições vieram das crianças, tanto em idéias quanto em execução. A interface foi complementada por outros elementos improvisados, como cadeiras para a platéia, que foram buscadas em mutirão na sala de catecismo, a cerca de 100m do terreno.

Antes da apresentação circense, conversou-se sobre o Instituto Maria Helena Andrés e aquele terreno, tentando receber informações sobre as atividades atuais e potenciais no lugar. Neste momento, havia cerca de 25 crianças e 10 adultos congregados, atraídos pouco a pouco pela ocupação. As principais contribuições foram:

- As crianças contaram que usam o terreno para fazer mini-pistas de cross, amontoando terra, e que algumas pessoas jogam boche
- Sugeriu-se um mini-ramp de skate, uma sala de ginástica, lugar para amarrar cavalos e endossou-se a sugestão da pista de caminhada.

Exercício 3

Neste encontro utilizaram-se mais uma vez as interfaces de espacialidade para ocupação do terreno. A montagem ocorreu de forma semelhante à anterior, com participação empenhada de 8 a 10 crianças do bairro e cerca de 5 adultos membros do Instituto. Após a montagem, foi feito um jogo entre os participantes: divididos em três grupos, com 2 adultos e cerca de 8 crianças, cada grupo deveria listar atividades que o Instituto poderia/deveria contemplar, podendo se expressar também através de desenhos. Teriam que responder também a questão: O que se pode fazer com esta caixa d'água - um cubo de concreto que ocupa o canto do terreno, hoje desativado.

Houve cerca de 30 desenhos e 3 listas com aproximadamente 15 itens variados em cada. As contribuições foram ricas, tanto para levantamento de demandas por nossa parte, quanto para estruturação destas demandas por parte dos participantes. Este exercício foi o que instigou mais a imaginação das pessoas, inclusive dos adultos. Parece-me que a colaboração entre crianças e adultos em torno de uma tarefa criativa, utilizando a ferramenta desenho, contribuiu para isto.





Este processo continua em andamento, sendo sua próxima atividade um website interativo onde as pessoas poderão manipular informações acerca do projeto do Instituto, visando obter sugestões acerca de prioridades e equacionamento de usos. Pretende-se também fazer uma instalação do WebSite no terreno, através de projeção, para potencializar a interação com a comunidade local, já que seu grau de inclusão digital é bastante baixo.

4. Avaliação

A diferença entre o primeiro encontro e os outros dois foi marcante, no que diz respeito à adesão das pessoas e ao entusiasmo geral, o que se deve principalmente ao uso do espaço aberto nos dois últimos. Reunidos na sala fechada, ainda que fôssemos vistos, configurávamos um grupo formal e/ou privado. Quando se reuniu no terreno, diversas pessoas se aproximaram espontaneamente e acabaram participando do encontro. Pode-se destacar ainda algumas questões:

- o fato de a construção do espaço ter sido feita de forma coletiva contribui positivamente para a aproximação com as pessoas. A recepção poderia ser diferente se alguém montasse a estrutura e, depois de pronta, os convidasse para vir conversar.
 - o caráter lúdico da interface contribui certamente para o envolvimento das pessoas, inclusive adultos, que, em sua maioria, encararam a tarefa como uma atividade divertida.
- o caráter aberto da interface, não possuindo uma maneira correta de ser montada, incentiva a criatividade e a improvisação durante a montagem. E, mesmo quando o espaço já está sendo usado, configura ainda um objeto aberto. A própria natureza provisória dos tecidos ajuda a diminuir a sensação de um objeto fechado ou de um espaço privado.
 - para experimentação espacial, concorda-se aqui com Kapp e Baltazar sobre ser a interface ainda limitadora, principalmente por causa da ortogonalidade dos nós, induzindo uma ortogonalidade na formalização espacial (Kapp, Baltazar, 2006).
 - o uso do terreno para realizar ações de permanência média (no caso 3 a 4 horas) também se mostrou uma ferramenta eficaz em dois sentidos: 1) de começar a vivenciar o terreno, o que muda radicalmente nossa

percepção dele, e pode contribuir para se equacionar questões arquitetônicas; e 2) de começar a ocupação e o uso antes de haver o edifício ou o projeto final.

5. Discussão

Esta última questão suscita uma outra: ao se realizar estes trabalhos, utilizando o terreno para atividades de circo, reuniões, desenhos, etc. o Instituto já não está acontecendo? Sendo positiva a resposta, as tradicionais separações entre as fases de concepção, projeto, construção e uso estão diluídas em um processo de design mais amplo. Dentro da estrutura convencional, estaríamos na etapa "participativa" de coleta de informações para re-estruturação do programa. No entanto, está se fazendo ao mesmo tempo, projeto (elaboração formal de espaços), construção (montagem física de estruturas espaciais) e uso (apropriação do espaço para fins diversos).

Cabe ainda diferenciar Processo participativo de projeto e Processo interativo. A incorporação do processo participativo como procedimento do projeto arquitetônico ganha corpo na segunda metade do séc. XX, em uma tendência de abertura democrática de decisões. Os projetos participativos, principalmente de habitações coletivas para baixa renda, que vemos hoje têm este caráter democrático onde as decisões tendem a ser tomadas pelas maiorias. Semelhante aos orçamentos participativos, define-se um limite para a intervenção "participativa", e as pessoas podem opinar, discutir e votar mudanças dentro daqueles limites.

Em sua tese de doutoramento, José Cabral nos apresenta um importante estudo sobre o uso do computador como instrumento de mediação da interação entre clientes e arquitetos, a partir da idéia de jogo. A proposta de processo interativo aqui presente se baseia no de Cabral: um processo em que se busca um outro tipo de representatividade, deslocada das maiorias para as interações pessoais. Não se trata, pois, de contemplar as demandas de todos os habitantes da cidade, mas de interagir com as pessoas interessadas, a fim de que elas possam contribuir na construção do projeto. Poderia-se argumentar que esta interação ocorre "naturalmente", inclusive nos processos participativos. Embora isto seja verdade, a interação não sistematizada não nos apresenta perspectivas novas, e tem grandes variações para cada caso, já que se baseia unicamente nos agentes. Um processo interativo sistematizado é o que se propõe aqui, diferenciando-se dos processos participativos e da interação não-sistematizada.

Ana Paula Baltazar e Silke Kapp questionam a idéia de planejamento em arquitetura e urbanismo, utilizando o argumento de que o plano cerceia a liberdade tanto de quem constrói quanto de quem usa o espaço. Não vêem, tampouco, o projeto participativo como uma saída que resolva a questão, já que nestes processos se encara a arquitetura como produto e, ainda que as pessoas participem do processo, a determinação do projeto limita as interferências do morador quando do uso. Concluem propondo uma mudança de postura do arquiteto, passando de designer de espaços para designer de interfaces que possibilitam ao usuário produzir os espaços. (Kapp, Baltazar, 2006)

No caso presente, embora se tenha trabalhado com as mesmas interfaces de apropriação e ocupação espacial experimentadas pelas autoras, não se propõe a eliminação do plano, mas seu desenvolvimento visando contemplar demandas dos usuários e potencializar a atuação do arquiteto para transformação da realidade. Neste sentido, as interfaces servem como instrumentos auxiliares para um processo interativo de diálogo e para a diluição das etapas de produção do espaço. Não são, pois, a substituição do plano, mas um instrumento complementar para a produção do espaço, ajudando tanto no diálogo quanto na ocupação, sem restrição a uma fase específica.

Referências Bibliográficas

CABRAL, José dos Santos. Formal Games and Interactive Design. Sheffield, 1996.

KAPP, Silke. BALTAZAR, Ana Paula. Por uma arquitetura não planejada: o arquiteto como designer de interfaces e o usuário como produtor de espaços. 2006.

www.arq.ufmg.br/mom | acesso julho 2006