

o estúdio de projetos em três atos

Angelo Bucci

2018

As atividades, num estúdio de projetos, se desenvolvem através do diálogo, em dois formatos universais: orientações, individuais, e seminários de apresentação, entre o grupo. O resultado, por sua vez, ganha um círculo expandido de interlocução — no espaço da comunidade acadêmica, entre os diferentes estúdios, e no tempo, ao longo dos anos —, que se apoia em dois outros moldes: exposição e publicação.

A dinâmica de trabalho está modulada no tempo — calendário de atividades — onde a programação de três seminários de apresentações corresponde a três eventos marco aos quais se fizeram corresponder três ênfases típicas do processo de projeto, a saber: partido, elaboração e fechamento. Busca-se, evidente, nomeá-las de modo a escapar da denominação consagrada para as fases de desenvolvimento de um projeto profissional — estudo preliminar, anteprojecto e projeto executivo — pois estas são definidas pelas instâncias da interlocução com o conjunto de especialidades mobilizadas num projeto: engenharias, complementares, consultorias. E, como tais interlocutores não estão concretamente engajados no estúdio acadêmico, a adoção daqueles mesmos termos simula e, fora da interlocução, tende a confundir.

As ênfases se sucedem como três atos no semestre — partido, elaboração e fechamento — com o sentido de fazer compreender como o tempo, andamento, opera na sucessão das fases, atmosferas, do processo propositivo.

O primeiro ato, partido, abre-se para a expansão do campo de possibilidades. Pois, para uma escolha rica, além de critérios claros, é crucial manter ao alcance diversos possíveis, que se apresentam no processo de desenho como esboços. Portanto sugere-se abrir mais do que focar, como numa deriva produtiva. É nessa fase que o arquiteto se renova, a cada projeto, ao formular hipóteses que lhe são, em alguma medida, inusitadas. A questão é um 'o quê'. A meta é o rigor de um conceito. Embora pareça pouco, o partido produz um desenho fundamental que, em seguida, será submetido a uma série de provas de permanência: de se fazer presente durante a elaboração do projeto e, por vezes, de ressurgir vivamente em outros contextos e projetos ao longo da vida do arquiteto. A representação gráfica que lhe corresponde é, normalmente, um croqui: suficientemente claro como ideia e, ao mesmo tempo, aberto o bastante para permitir diversas finalizações possíveis. Por isso, um mesmo partido pode se desdobrar em inúmeros projetos. Embora possa ser reproduzido como rápido esboço, esse croqui se produz por metódica elaboração. Ela marca posição sobre os critérios e escolhas. O partido almeja, sem dúvida, à síntese. Além disso, configura o método, validade, para o trabalho nas etapas subsequentes. Orienta o processo sem trancar alternativas e evita que o sujeito se perca na miríade de temas pelos quais necessariamente terá que percorrer num caminho que, sem um propósito claro, seria labiríntico. Uma vez desenhado, o partido se imprime na memória e mantém ao alcance aquelas motivações iniciais mais profundas. Essa fase é arquê: ponto de partida, fundamento e causa do processo. A palavra que lhe corresponde, pertinência.

Ao segundo ato, elaboração, corresponde um mergulho no código da linguagem arquitetônica com ênfase nos seus aspectos construtivos e estéticos. Essa fase é tectônica. Aqui, a questão que se impõe é um 'como'. A sua resolução exige uma quebra, aquilo que era uno e íntegro, enquanto conceito na fase anterior, agora

deve desmontado em partes. Há uma busca, analítica, da essência possível a cada parte e o julgamento da sua razão de ser, construtiva, em relação ao todo. É uma fase de acúmulo, mas a cada quanto é preciso sacudir a prancha de desenho com desprendimento suficiente para deixar cair o que já não vem ao caso. Acúmulo criterioso. Sua palavra é consistência.

O terceiro ato, fechamento, é de filtro rigoroso, estratégico e poético, para a montagem da sequência discursiva. Essa fase é desenho. Sua questão é um 'por que', que nesse ponto trata-se de uma pergunta a ser suficientemente respondida no projeto. A palavra que deve lhe corresponder — como uma meta — é beleza.

Compreender essa dinâmica, inclusive suas oscilações típicas entre angústia e satisfação, é fundamental para que um arquiteto se reconheça no próprio trabalho e, assim, para que se imprima humanidade ao seu processo de projeto: o arquiteto como autor porque o sujeito daquilo que propõe.

Assim, convenhamos, não há autoria possível na alienação, nem arquitetura que avance sob o dogma.

A razão de existir da escola é justamente se opor a esses dois incapacitantes: a alienação e o dogma. Ela se empenha no engajamento crescente e na ruptura com a rigidez do saber cristalizado para libertar a potência propositiva dos fragmentos que o compõem. Assim, pela superação de uma coisa e outra, a fim avançar na elaboração da linguagem arquitetônica, na pertinência das formas possíveis ainda não configuradas. A meta é trabalhar na linha de fronteira e expandir limites. Claro, isso traz riscos inerentes e inclui no processo, tranquilamente, a possibilidade do erro. Precisamente daquela parcela de erro que cabe à experimentação, ao processo vivo de proposição arquitetônica.

A atividade de um estúdio de projetos afinal celebra, na sua diversidade propositiva, a vida de cada um como indivíduo. O acervo que ele produz, cada um dos projetos que oferece a todos uma Casa de Cultura possível que ainda não estava no mundo, é um modo de compartilhar como viva celebração em sociedade.