

Prof. Dr. Gian Carlo Gasperini, Arquiteto

O Projeto como Pesquisa Contemporânea em Arquitetura

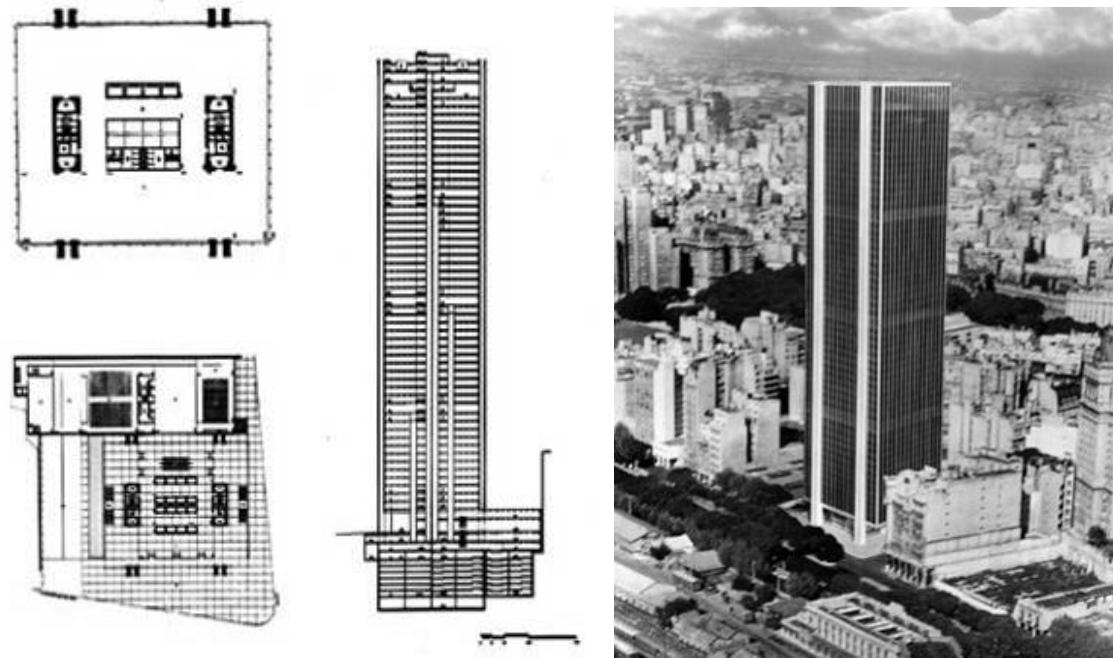


Figura 01: Edifício Peugeot: anos 50, em Buenos Aires, vencedor de concurso internacional da UIA. Fonte: Arcoweb

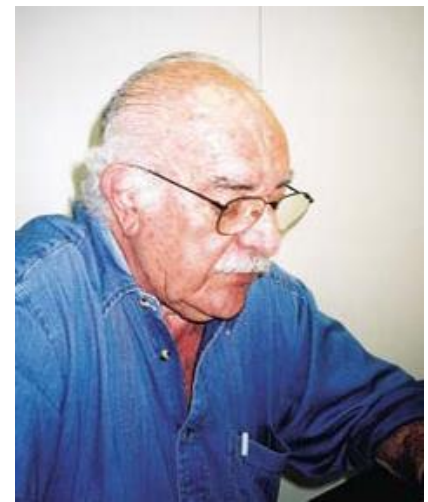


Figura 02: Arq. Gasperini

Gian Carlo Gasperini nasceu em 1926, em *Castellamare*, Itália. Kursou a Faculdade de Arquitetura da *Università degli Studi*, de Roma, entre 1944 e 1946, formando-se em 1949 pela Faculdade Nacional de Arquitetura da Universidade do Brasil, no Rio de Janeiro. Fez seu mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de São Paulo em 1966, Doutorou-se em 1972 pela mesma universidade, onde lecionou na cadeira de composição até se aposentar. Atualmente, além das atividades do escritório, dedica-se aos cursos de pós-graduação na FAU-USP e faz conferências e seminários em vários pontos do país.

IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

A arquitetura:

- é uma área do conhecimento basicamente **criativa**;
- ela trata substancialmente de objetos construídos segundo leis e condições que implicam na **concepção prévia do objeto**;
- trata da **idealização** de objetos à serem construídos;

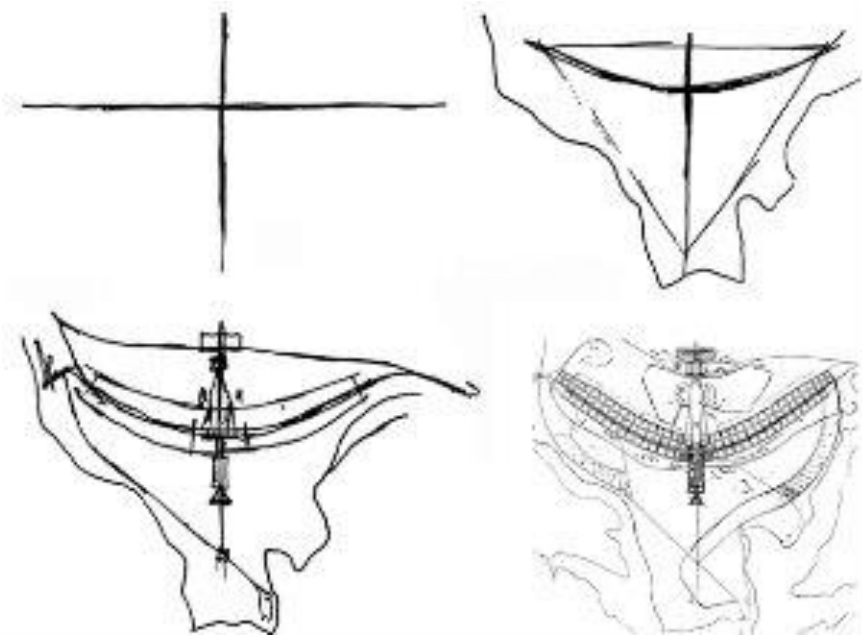


Figura 03: Croqui do plano piloto de Brasília – DF, Arq. Lucio Costa.

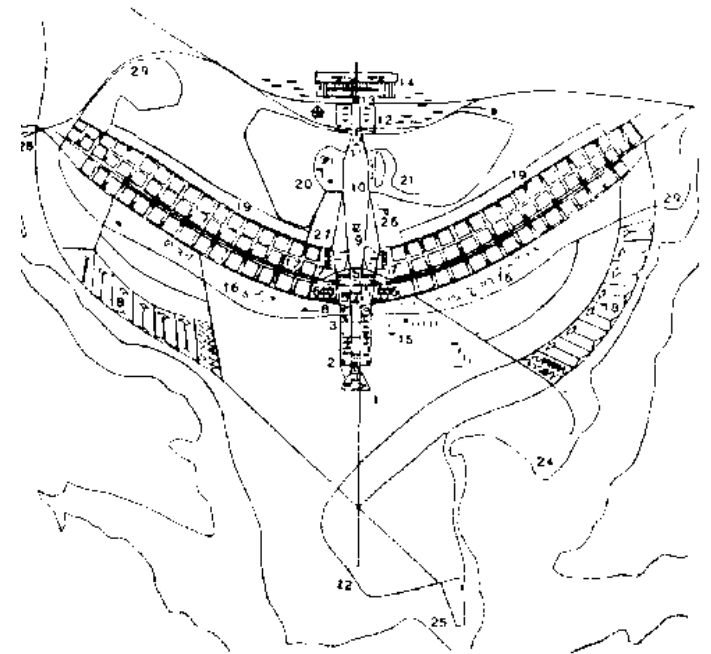


Figura 04: Representação técnica do plano piloto de Brasília – DF, Arq. Lucio Costa.

IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

Idealizar:

- ato de **antever** o objeto;
- obedece a uma série de **fatores** bastante **complexos**, nem sempre **totalmente identificáveis**;
- a idealização é **influenciada** pela massa de **conhecimento assimilado** e **acumulado** pelo agente criador (arquiteto);
- esse conhecimento é uma **massa** proveniente de **várias naturezas**;
- essa massa colocada em contato com a **temática**, age como “estímulo” para a manifestação da **concepção** do **objeto arquitetônico**.

MASSA = CONHECIMENTO ASSIMILADO + ACUMULADO

CONHECIMENTO ASSIMILADO + ACUMULADO = VÁRIAS NATUREZAS

- este “estímulo” pode ser identificado como o **agente catalizador** do **processo criativo**;
- gerador de um acontecimento científico/artístico comumente chamado de “**idéia**”.

IDEALIZAÇÃO

PROCESSO CRIATIVO

TEMÁTICA

MASSA

CONCEPÇÃO

TEMAS VARIADOS

NATUREZAS VARIADAS

“ESTIMULOS”

AGENTE CATALIZADOR

IMAGINAÇÃO

IMAGINAÇÃO

IDÉIA

PROCESSO CRIATIVO

IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

Em relação a **Idéia**:

- não existe uma **definição precisa** do **processo criador** que gera a idéia;
- existem apenas **aproximações conceituais** que conduzem a uma **genérica identificação** do que seja este processo;
- conceitualmente as idéias podem ser **analisadas** e **organizadas** em termos de **lógica** enquanto **produtos do pensamento** ou da **imaginação**;



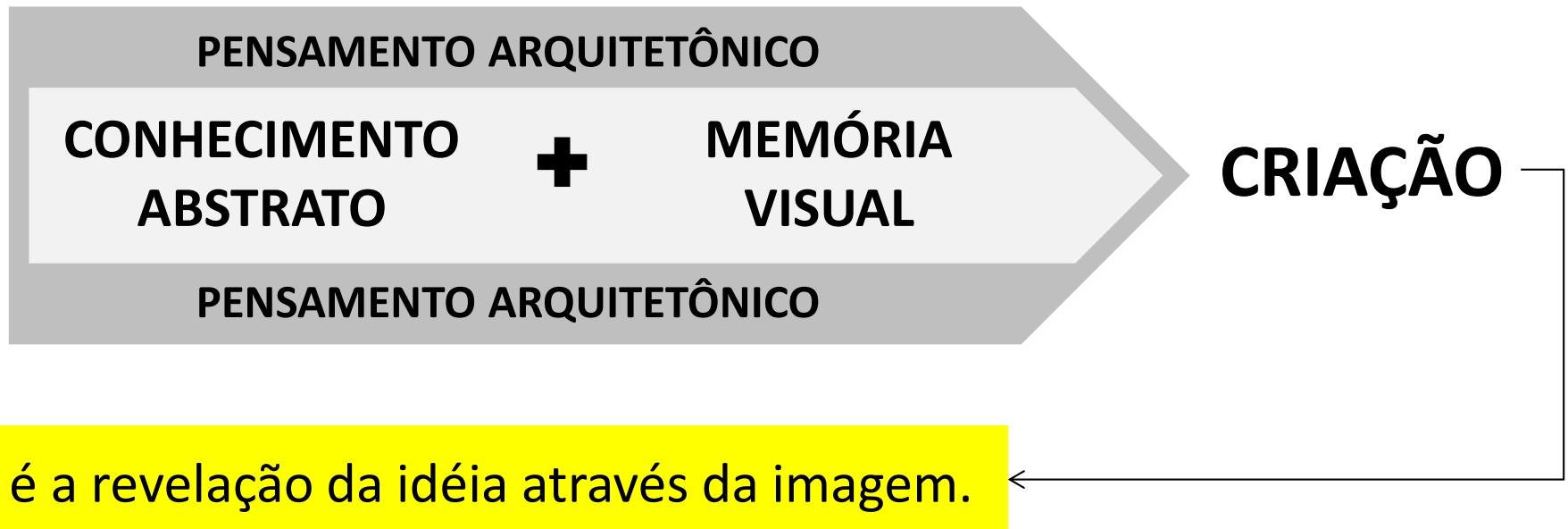
- é a **representação mental** de um **objeto real** ou **pensado**;
- adquire **substância** – se torna **imagem**;
- **pensamento arquitetônico** segue uma **lógica visual**, diferente da lógica do pensamento abstrato.

IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

Em relação ao **Pensamento Arquitetônico**:

- alimenta-se basicamente de **conhecimentos visuais, icônicos**, portanto **fisicamente identificáveis**, uma espécie de **registro mnemônico** do qual é extraído o objeto pensado;

- o “estímulo” do conhecimento geral assimilado, que é **abstrato**, e do outro um registro, uma **memória visual** de possíveis objetos, **extraídos do repertório do mundo físico** que é a fonte principal do conhecimento do homem;



IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

Em relação a **História (Cultura Arquitetônica)**:

- a idéia nasce, surge e se torna imagem através de um **processo mental complexo**, no qual intervém todo o conhecimento do homem que, assimilado, forma sua **cultura** qual forma consciente de seus valores e que, por isso, se liga a um **processo histórico inevitável**;
- a história passa a participar, assim, desta **revelação** de uma maneira **ativa** e **contínua**, quase **inexorável**;
- essa história é centrada em torno da **cultura arquitetônica** em geral, **desvinculada do tempo**;
- é uma **“história das idéias”** que só pode ser compreendida na sua totalidade, contemplando o que está **“atrás”** das formas construídas;

CLÁSSICO

RENASCIMENTO

NEO-CLÁSSICO

MODERNO

PROCESSO CRIADOR

CULTURA ARQUITETÔNICA

MEMÓRIA
VISUAL

ABORDAGEM
HISTÓRICA

CRIAÇÃO

REVELAÇÃO

CULTURA ARQUITETÔNICA

PROCESSO CRIADOR

IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

Em relação a **Abordagem Histórica**:

- é mais rica de conteúdos filosóficos e de expressão;
- nega de certa forma, certas historiografia recentes;
- simplifica o significado da herança arquitetônica, para possibilitar um transição linear do passado para o presente;

CULTURA ARQUITETÔNICA

PERÍODOS HISTÓRICOS

(4000 anos)

MODERNISMO

(SEC XX)

POS-HISTÓRIA

(CONTEMPORÂNEO)

CULTURA ARQUITETÔNICA

Siegfried Gideion, **Space, Time and Architecture**, 1941. ←

CONCEITOS
IDEOLÓGICOS

FORMAÇÃO
ACADÊMICA

POSICIONAMENTO
CRÍTICO

IDENTIDADE
CONCEITUAL

CONCEPÇÃO
FORMAL

EXPLICITAÇÃO
FORMAL

IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

“Não é o ângulo reto que me atrai, nem a linha reta, dura, inflexível, criada pelo homem. O que me atrai é a curva livre e sensual, a curva que encontro nas montanhas do meu país, no curso sinuoso dos seus rios, nas ondas do mar, no corpo da mulher preferida. De curvas é feito todo o universo. O universo curvo de Einstein”



OSCAR NIEMEYER

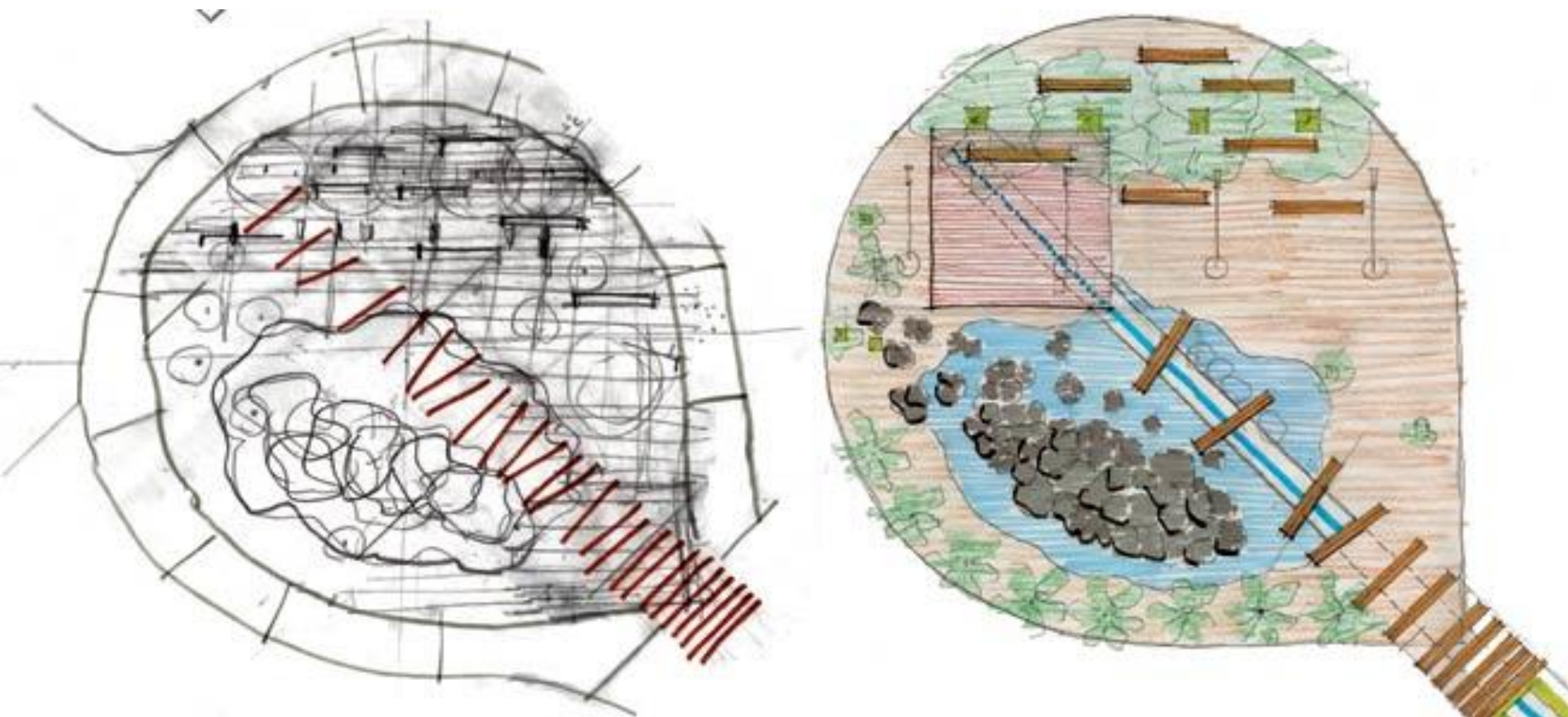


Figura 05: Croqui praça pública Água de São Pedro, SP

“A praça possui os elementos **tradicionais** de uma cidade do interior: a fonte e os bancos”, “Só que o desenho é **contemporâneo**”

Aflalo & Gasperini e Purarquitectura

O MÉTODO É A FORMA UTILIZADA PARA ORGANIZAR A MANEIRA COMO PASSAR AS IMAGENS PENSADAS PARA O PLANO DA REALIZAÇÃO.

“O **contato das ideias com a temática**, requer um tipo de **análise metodológica** que obedece a uma **ordem específica** para cada caso. Na medida em que **aumenta a complexidade** do campo de relações e referências deste contato, **cresce o número de decisões.**”

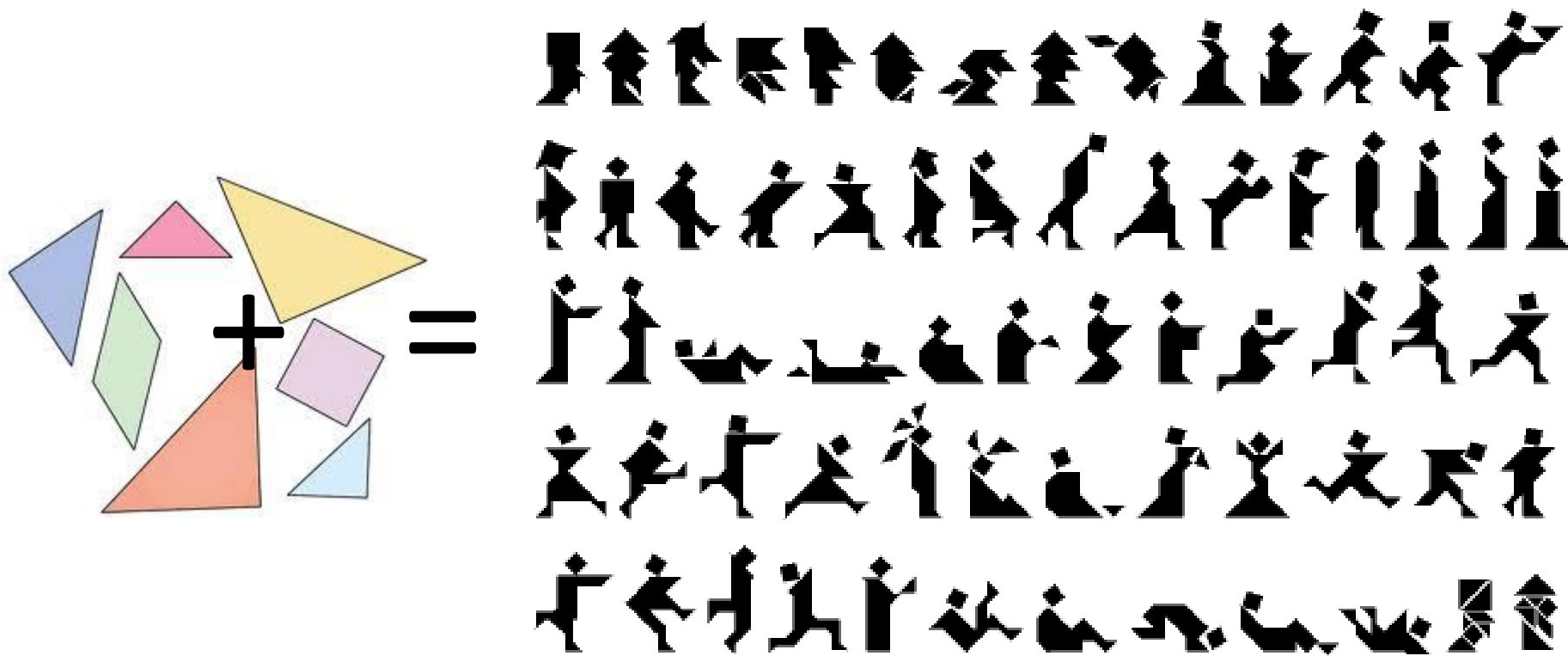


Figura 06: Tangran

Cada um estabelece a ordem de prioridade dos fatores intervenientes. Não existem 2 projeto iguais porque as decisões e metodologias utilizadas tem um caráter subjetivo.

EL DIAGRAMA COMO ESTRATEGIA DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO CONTEMPORÁNEO

Juan Puebla Pons Víctor Manuel Martínez López

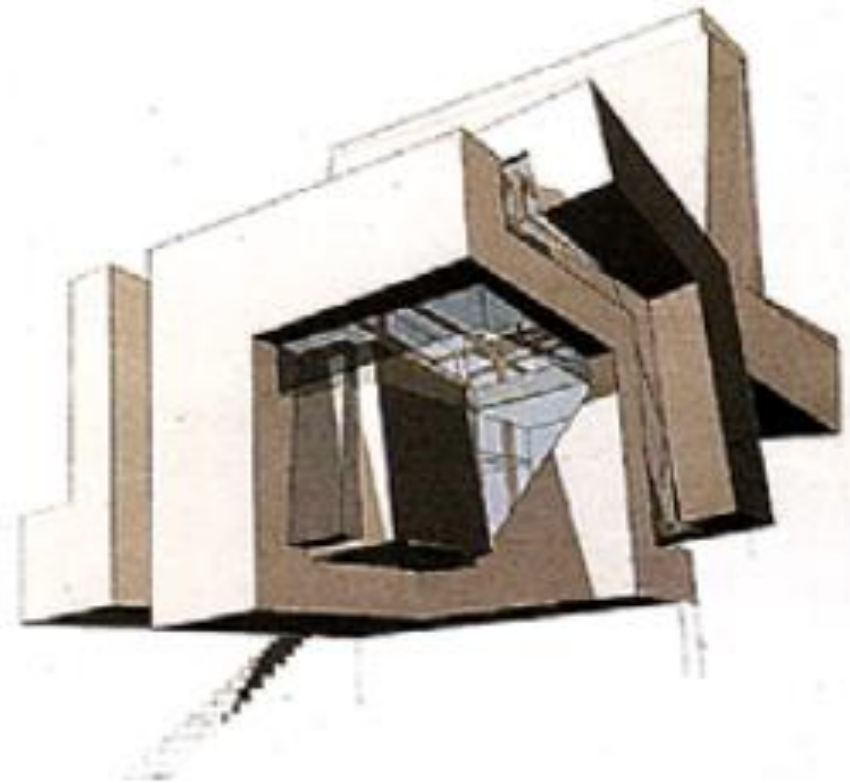
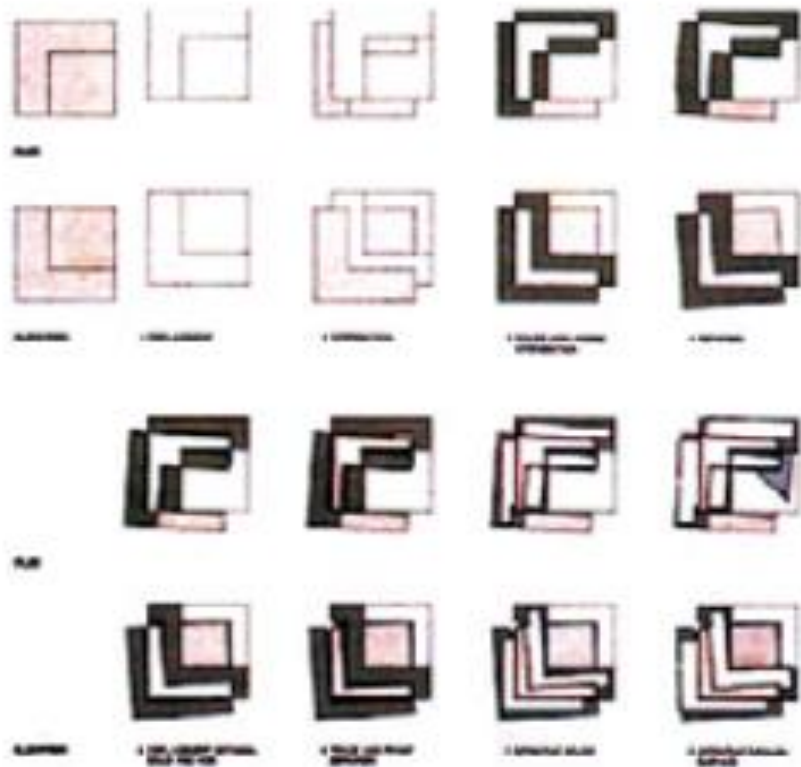


Figura 07: Casa Guardiola, Cádiz.

Desenvolvimento sintático de relações morfogénéticas e diagramas do processo.

IDÉIA, MÉTODO e LINGUAGEM

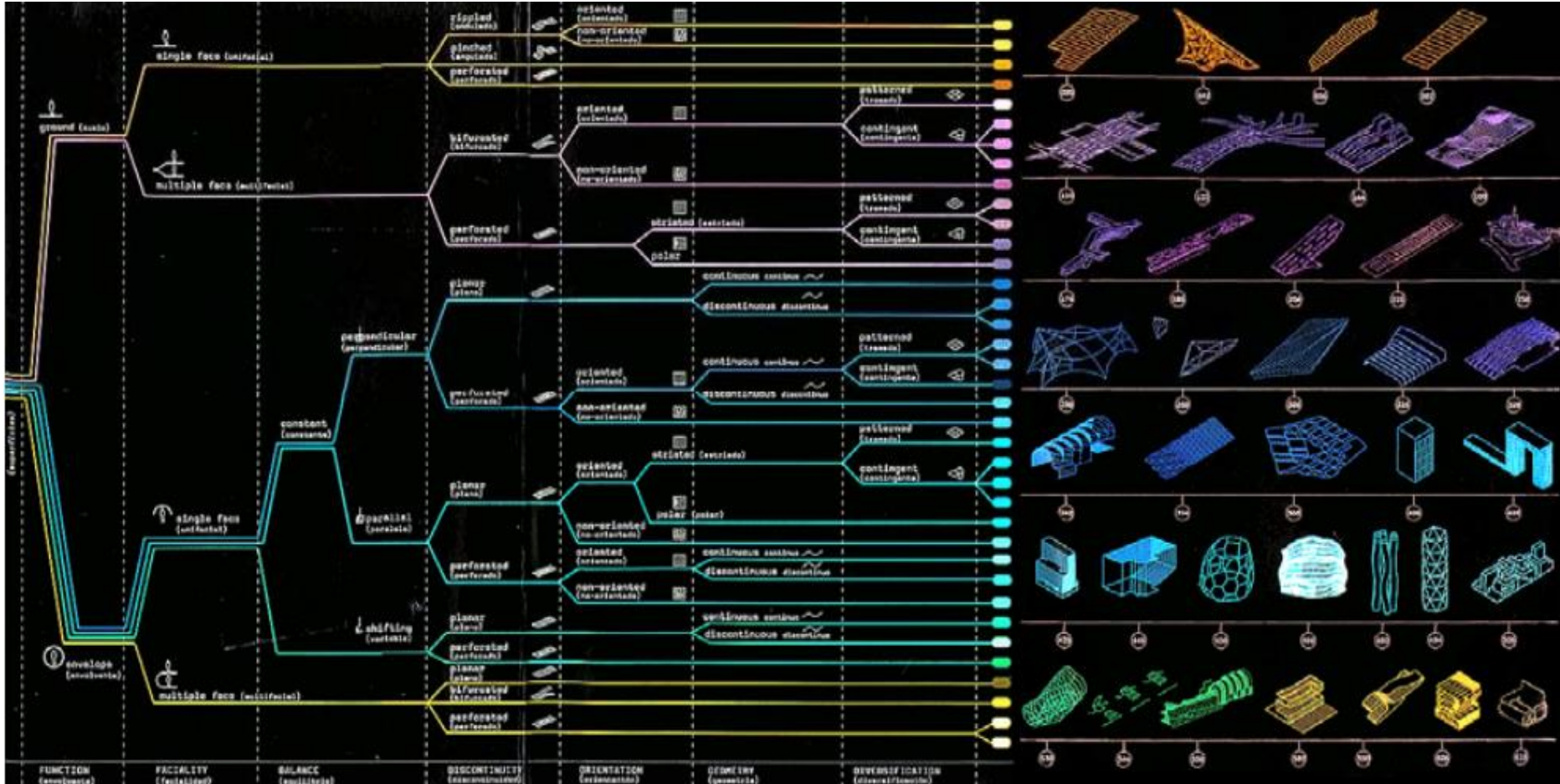


Figura 08: Filogénesis, FOA.

Protótipos diagramáticos que possibilitam conformar uma linguagem projetiva.
Alejandro Zaera-Polo, 2001.

- Não existe um método. Existem várias metodologias, cada uma marcada pela personalidade do arquiteto.

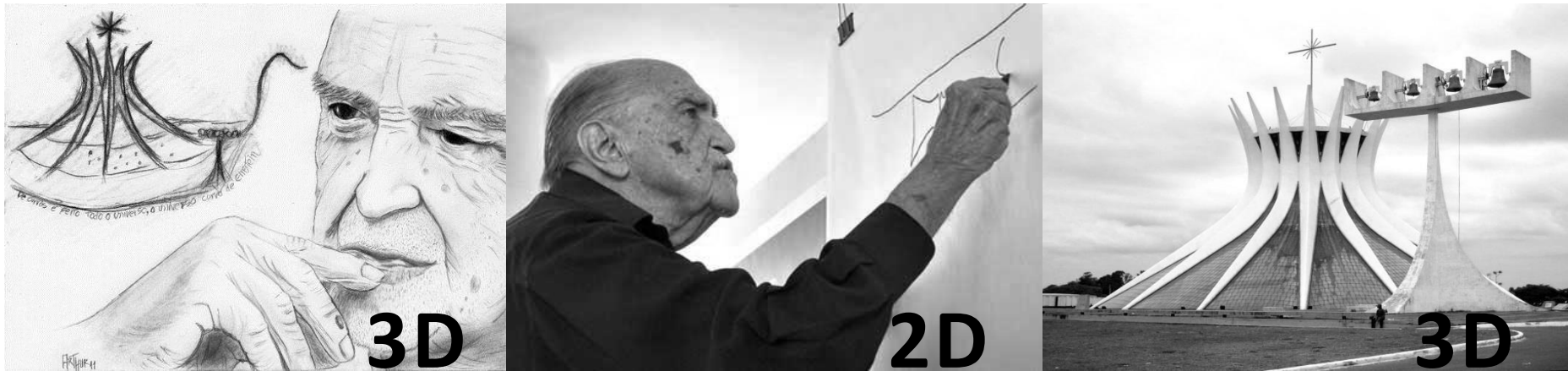
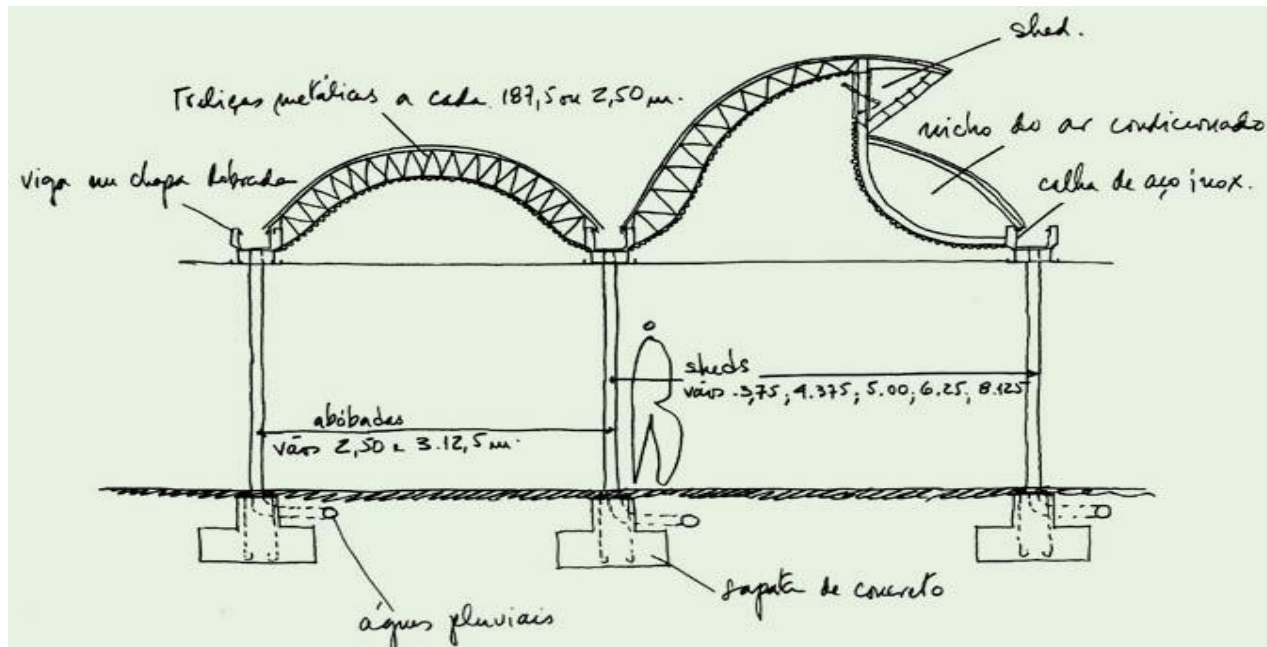


Figura 09, 10 e 11: Arquiteto Niemeyer pensando o projeto e a catedral de Brasília





“O projeto é um ato social que se destina a suprir as necessidades econômicas de uma sociedade.”



“Toda ação projetual forma um “sistema” de projetos, que relaciona vários objetos dentro de uma ordem e codificação única.”



Figuras 12, 13 e 14 : Hospital Rede Sarah, Rio de Janeiro. Arq. João Filgueiras Lima

“Com ou sem uma regulamentação obrigatória, a codificação do sistema depende de exigências e **necessidades publicas** baseadas no consenso de participação comunitária e social.”



Participação Comunitária =



Ordem do Sistema



“O projeto dentro de um sistema, impõe a si mesmo uma condição de intereza, (...) um caráter de **obra completa**.”

Figuras 15: Revitalização da Plaza de la Encarnacion, Sevila, Espanha. Arq. J. Mayer H.

DESENHO



PROJETO

- método de representação do projeto;
- registro das ideias;
- meio intermediário para avaliar eficiência e significado do projeto.

- transferência de ideias para a forma;
- adquire um caráter de autonomia dentro do denso conteúdo técnico e formal por ser próprio e único;
- objetivos e significados consolidados.



Figura 16 : Le Corbusier. A planta acompanhada da perspectiva e vice-versa.

“O projeto adquire **autonomia** principalmente pelo seu meio de expressão e representação dentro do denso conteúdo técnico e formal que possui um alto grau de comunicação e significado.”

O arquiteto não conhece todas as respostas. Então,
Como proceder na determinação das diretrizes de projeto?

“(...) para aprender de qualquer coisa, condição social, condição econômica, história, é preciso saber perguntar; e na formulação das perguntas que se exercita a inteligência.

(...)É a pergunta que faz o mestre e não a resposta.”

EXERCÍCIO INTELLECTUAL

“Está justamente na “inteligência” da formulação das perguntas a virtude do projeto. (...) é um fazer intelectual que justifica a ação do arquiteto.”

CONCEITO UTÓPICO: MANIFESTAÇÃO DO EXERCÍCIO INTELLECTUAL PRATICADA DE MANEIRA RADICAL

PROJETO UTÓPICO E A SOCIEDADE

- Vontade de **ser diferente**;
- Estimular **avanços**;
- Necessidade intelectual do **desafio**;
- Curiosidade de se sentir partícipe de um **processo de transformação**;
- **Ideologias** políticas;

“A beleza do projeto utópico consiste principalmente na forma de questionar as insatisfações da sociedade.”

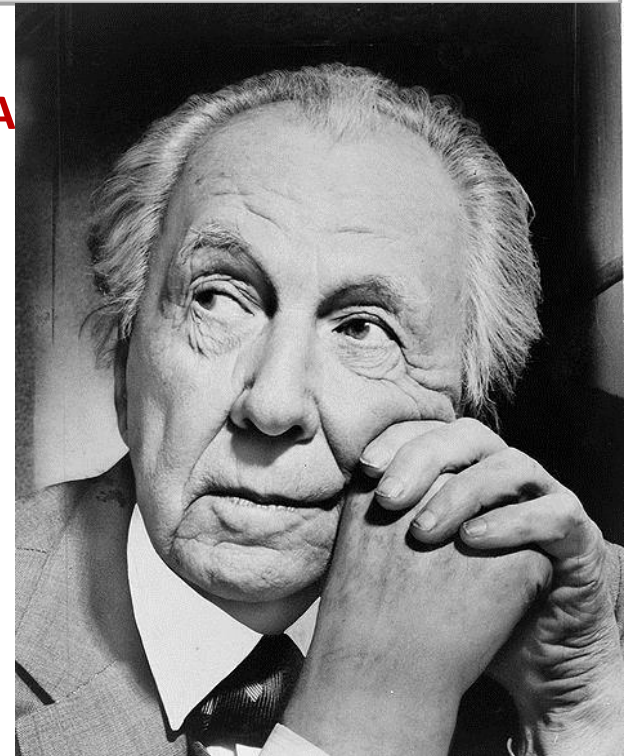
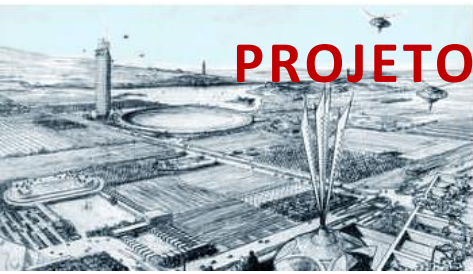


Figura 17: Frank Lloyd Wright

Arquiteto responsável pelo projeto de *Broadacre City* – urbanismo utópico.

PROJETO UTÓPICO : *BROADACRE CITY* DE WRIGHT



-Proposta urbana: esquema político-social, onde a comunidade nasceria de doações de lotes de 4 000 m² às famílias;

- Utopia urbana: anti-urbanismo com raízes na tradição, seria *“a natureza da liberdade do espaço humano”*;

- O arquiteto acreditava que o triunfo da arquitetura orgânica poderia levar o homem ao triunfo de seu ser e regeneração da sociedade.

“A Cidade torna-se a nação e os socialmente desfavorecidos poderão adquirir sua unidade habitacional individual.” Frank L. Wright



Figura 18: Maquete de *Broadacre City*.

“Mas se as UTOPIAS carregam as ideologias políticas na bagagem do planejamento urbano, nelas concentram-se as frustrações, as duras críticas e as negações aos mecanismos e atrasos (...)”

QUAL É O PAPEL DO ARQUITETO NESTE PROCESSO?

PROJETO UTÓPICO

- Condições que rompem com o contexto;
 - Novas perspectivas;
- Ideias inéditas e visionárias;
- Novos questionamentos;
 - Valores transitórios;
- Frustrações em resolver as contradições da cidade.

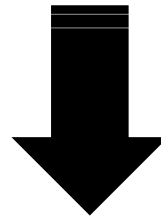
X

PROJETO CONTEXTUAL

- Prevaecem os valores constantes, da arquitetura urbana tradicionais, sobre os demais;
- Análise do contexto urbano atual;
 - Pensar no coletivo;
 - Análise do contexto;
- Meios válidos capazes de dar continuidade à sua estrutura e sua história.

“Existem **alternativas** para que a **produção arquitetônica** se coloque **não como uma ação utópica** no contexto urbano; mas como **uma efetiva contribuição no direcionamento** de sérias **hipóteses de trabalho?**”

Responsabilidade do arquiteto = Pensar o projeto + Organização de tarefas



Planejar o processo de trabalho

= Minimizar erros

Eficiência da equipe

Responsabilidade

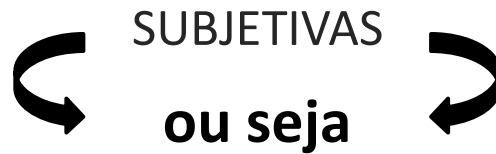
Controle das operações

Não se pode elaborar um projeto sem antes organizar as tarefas. Devemos organiza-las segundo sua especialidade, complexidade e duração.

Organização do trabalho do arquiteto sendo

LINEAR

obedece uma lógica sequencial onde as tomadas de decisões relativas as prioridades são



Por mais que vários arquitetos façam o mesmo projeto, com o mesmo programa e contexto, por mais rígido que seja este processo metodológico, em cada passo há uma interpretação diferente, há uma individualidade que constitui ao projeto um caráter próprio, uma IDENTIDADE.

SENSIBILIDADE
INDIVIDUAL

DECISÕES

SOLUÇÕES

PROJETO

**RESULTANTES DO
PROJETO**

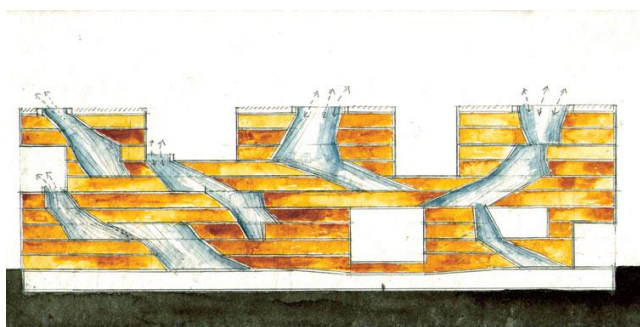
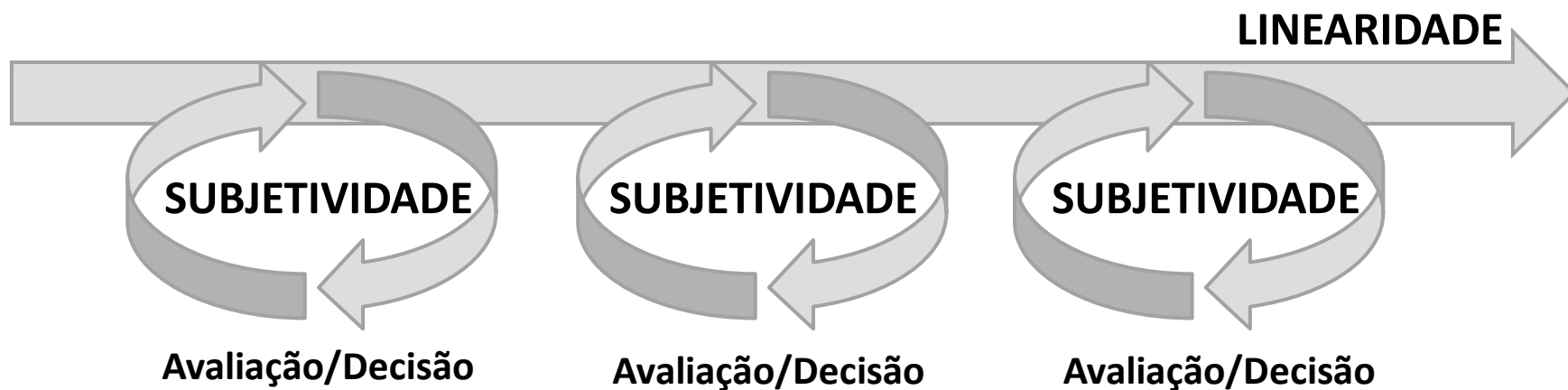
“Toda compreensão é histórica e emerge da situação existencial e da experiência vivida por aquele que se propõe à tarefa de compreender ou interpretar alguma coisa”.¹

“No processo de projeto, a compreensão e interpretação de cada aspecto colocado como premissa exige por parte do arquiteto a tomada de sucessivas decisões. Cada uma dessas decisões é um ato racional, operado a partir do conhecimento específico do problema, relativizado pela experiência vivida do arquiteto e pelo momento em que se realiza o projeto”²

¹BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. “Linguagem e arquitetura: o problema do conceito”. Revista de Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo. vol.1, n.1, novembro de 2000.

² Trecho retirado do artigo para apresentação em mesa redonda do Seminário Arquitetura e Conceito, promovido pelo Núcleo de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Escola de Arquitetura da UFMG, em julho de 2003, sob o Tema: “Construir, Habitar, Pensar, hoje. O que é Projetar?”, sob a coordenação do prof. Dr. José dos Santos Cabral Filho.

MATURAÇÃO CONSTANTE: IDAS E VOLTAS



MIT 2001 (Bourgeois) SPENCE
LIGHT & AIR VENTILATION (AIR DRAWN UP THROUGH MAIN "LUNGS" VIA SLOW RPM FANS OPERATED BY ROOF TOP PHOTOVOLTAIC CELLS)

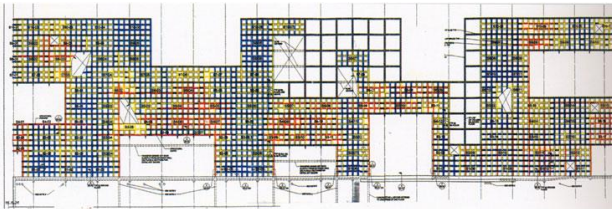


Figura 19: Simmons Hall, MIT, Cambridge, MA.

“A exteriorização da
através do
de materialização
é um ato que se manifesta
por meios e signos que
chamamos comumente de

IDEIA

MÉTODO

LINGUAGEM.”

“Pela linguagem podemos identificar as várias influências, evoluções e afirmações dos indivíduos, grupos e sociedades, suas relações e mútuas interações.”

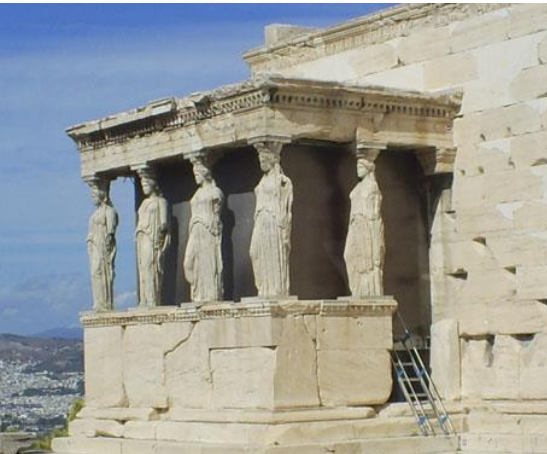


Figura 20: Cariátides da Acrópole, Atenas, Grécia.

Figura 21: Duomo, Milão, Itália.

Figura 22: Villa Savoye, Poissy, França.

“Quanto mais expressivo o aspecto simbólico, mais clara torna-se a ideia que é expressada.”

EXPRESSÃO ≠ EMOÇÃO
COMUNICAÇÃO SENTIMENTO

“Para que haja verdadeira emoção na contemplação do objeto é preciso que seu símbolo transmita a ideia.”

Porém, para que esta ideia seja captada, é necessária uma “[...] identidade entre a expressão e a expectativa do usuário.”

LINGUAGEM ACESSÍVEL / CONHECIDA PELO USUÁRIO

SÍMBOLO é um signo que tem um significado através de uma convenção de um grupo. (SANTAELLA, 2002)

SIGNIFICADO: variável com a época

“Não existe uma ideia objetivamente correta da aparência de uma coisa, apenas um número infinito de impressões subjetivas a respeito dela. A impressão que uma obra de arte causa no observador não depende apenas da obra, mas da suscetibilidade do observador, de sua mentalidade, educação, de seu meio ambiente e de seu estado de espírito no momento.”
(RASMUSSEN, 1998).

“Para que a mensagem tenha um significado contínuo, ela precisa ter um conteúdo baseado em dois aspectos constantes: o contexto da arquitetura e a técnica[...].”

“Os novos edifícios devem ser continuamente reinventados. Não podemos ceder diante dos desvios que tendem para reexumar as relíquias sentimentais do passado, fingindo uma cultura há tempos desaparecida e confundindo a Arquitetura com arqueologia aplicada”.

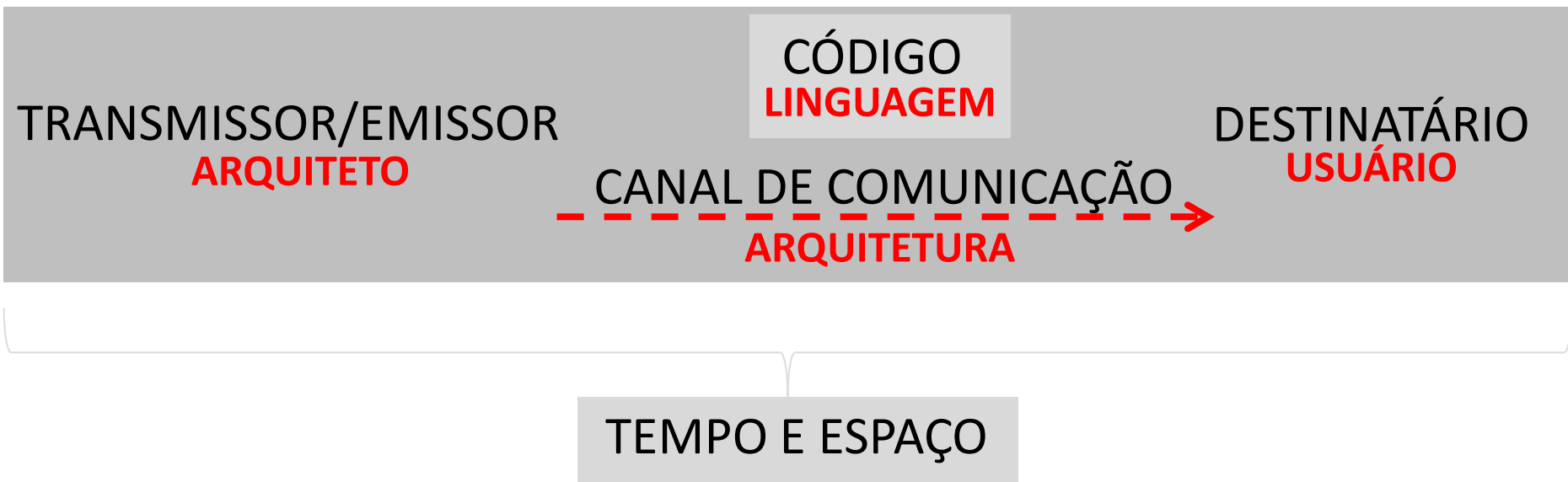
Re-programa a que se refere Kahn (2002)



Figura 23: Royal Ontario Museum, 1933/2007

“[...] o arquiteto deve também exercitar-se nas ciências modernas da linguagem e da comunicação para conseguir por elas, construir o modelo de nossa evolução social e compreender a crítica do presente”.

TEORIA DA INFORMAÇÃO (PIAGNATARI, 2002)



LISTA DE IMAGENS:

FIGURA 01: <http://www.arcoweb.com.br/memoria/aflalo-gasperini-40-anos-fundado-em-28-11-2002.html>

FIGURA 02: <http://www.arcoweb.com.br/entrevista/gian-carlo-gasperini-arquitetura-exige-12-02-2003.html>

FIGURA 03: <http://epocanegocios.globo.com/Revista/Common/0,,ERT134862-16352,00.html>

FIGURA 04: <http://www.arkitekturbo.arq.br/brasil.gif>

FIGURA 05: www.arcoweb.com.br

FIGURA 06: www.lurosapedagogia.blogspot.com.br

FIGURA 07: www.upcommuns.edu

FIGURA 08: www.upcommuns.edu

FIGURA 09, 10 e 11: <http://www.folhadelagarto.com/2012/11/estado-de-saude-de-niemeyer-e-delicado.html>

FIGURA 12, 13 e 14: www.arcoweb.com.br

FIGURA 15: www.yatzer.com.br

FIGURA 16: Foto de Schulh, Zolikon. In: JEANNERET-GRIS, Charles Edouard.

FIGURA 17: www.wikipedia.com.br

FIGURA 18: : <http://utopies.skynetblogs.be>

FIGURA 19: <http://www.stevenholl.com/>

FIGURA 20: blogsdagazetaweb.com.br

FIGURA 21: fotocruz.blogspot.com

FIGURA 22: estudantedearquitettura.wordpress.com

FIGURA 23: daniel-libeskind.com

REFERÊNCIAS:

GASPERINI, Gian Carlo. **Contexto e Tecnologia: o projeto como pesquisa contemporânea em arquitetura.** São Paulo : FAUUSP, 1988.

KAHN, Louis I. **Conversa com estudantes.** Barcelona: Gustavo Gilli, 2002.

PIAGNATARI, Décio. **Informação, Linguagem e Comunicação.** Atelie Editorial, 2002.

RASMUSSEN, Steen E. **Arquitetura Vivenciada.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.