

Síntese crítica do texto:

CONTEXTO E TECNOLOGIA: O PROJETO COMO PESQUISA CONTEMPORÂNEA EM ARQUITETURA

Gian Carlo Gasperini

ARQUITETURA X CRIATIVIDADE

O texto apresenta reflexões do autor sobre diversos aspectos do processo de produção do projeto arquitetônico. O primeiro deles discute a questão Arquitetura- Criatividade, a obra construída é, antes de tudo idealizada, neste sentido a criatividade sofre interferência tanto do conhecimento acumulado do projetista quanto da temática proposta e esses dois aspectos juntos, que o autor chama de estímulo, são os geradores da Idéia. A idéia é portanto a imagem mental de um objeto e a criação é a revelação desta idéia através imagem.

Não é a história factual, mas a história das idéias que deve ser compreendida contemplando-se o que está “por trás” das formas construídas. Este pensamento encontra eco nas colocações de Pause e Clark em *Arquitetura: temas de composição: “A história pode reduzir nosso saber como arquitetos a pouco mais que a recompilação de estilos... a arquitetura deve fazer da história um meio de enriquecer o projeto arquitetônico”*. Toda obra arquitetônica formal deve ter uma identidade conceitual ideológica e histórica.

O caminho mental percorrido da idéia até a imagem sofre diversas interferências como a experiência projetual, a cultura, a temática e a história sem que haja uma ordem clara neste processo, a passagem da imagem pensada para a realização, no entanto, exige um método. Este varia em cada caso e é nosso arbítrio pessoal que estabelece uma ordem de prioridade, por isso não há dois projetos iguais ainda que se utilize a mesma metodologia, a única constante neste processo de transferência da idéia para a realização é o projeto.

O autor defende que o pensamento do arquiteto é sempre tridimensional e assim sendo, aponta a irracionalidade das ferramentas de representação do projeto. Através dos corte e plantas, o arquiteto transporta seu pensamento 3D para uma representação bidimensional para posteriormente, então, recompor sua tridimensionalidade através de modelos ou do próprio objeto construído. Esta colocação revela o quão arcaico é o procedimento, onde mesmo com o auxílio do computador, o desenho ainda é o principal meio de transferência da idéia para a forma.

Outro ponto abordado no texto coloca o trio Projeto, Produção e Consumo nas bases da concepção do objeto arquitetônico e defende: “o projeto é um ato social que se destina a suprir as necessidades econômicas

da sociedade”, diz ainda que por menor que seja a intervenção, há um efeito na ordem espacial onde está situado e que deve ser considerado.

PROJETO X CONTEXTO URBANO

Para compreender todas as questões que envolvem o projeto (social econômica e histórica) é preciso perguntar. Oferecer soluções que possam despertar interesse do usuário é uma forma de questionar o mundo. Nesta intenção, bem se insere o projeto utópico cuja beleza consiste na forma de questionar as insatisfações da sociedade, em estimular o diferente, a qualidade, a nova estética e a tecnologia. Quando estas questões não estão explícitas no artefato arquitetônico, temos o que o autor chama de projeto contextual, de valores tradicionais. O arquiteto urbanista trabalha com a eterna frustração de perseguir uma solução para as contradições da cidade sem possuir instrumentos e métodos que acompanhem a dinamicidade urbana. O autor aponta uma Revolução da Suburbanização das Cidades como um fenômeno onde prevalecem valores transitórios e passageiros, embora não esclareça o porquê do uso da palavra Suburbanização que parece mais ligado a espacialidade urbana que a degradação como o autor defende, o que importa é seu questionamento quanto o papel do arquiteto diante do quadro caótico em que as cidades se apresentam.

Ele defende que cada projeto deve se propor a colocar em discussão a problemática urbana e por isso a organização do trabalho do arquiteto torna-se fundamental diante de questões de tamanha complexidade. É preciso utilizar métodos científicos, equipes integradas e um trabalho bastante racional. Por outro lado, a posição crítica do arquiteto diante do problema é bastante subjetiva e é, neste momento, que o arquiteto impõe sua marca. A fase dita criativa do projeto está, aí, implícita e se resume a uma seqüência: avaliação, julgamento, dedução, raciocínio e finalmente a decisão, geralmente esta síntese é tida como o momento da sublimação artística. Referindo-se a estes temas, o autor cita:

“Não há momento em que surge a idéia, há uma maturação constante feita de um diálogo entre a prancheta e a cabeça que torna cada vez mais nítida a imagem pensada...”

“É preciso distinguir a emoção do raciocínio, porque Arquitetura é um bem coletivo.... Na dúvida, o caminho do raciocínio é o mais seguro”.

LINGUAGEM

Os meios e os signos através dos quais se manifesta a exteriorização das idéias é o que chamamos de linguagem, é um sistema simbólico destinado a transmitir o significado da arquitetura. A linguagem varia com a cultura, a sociedade, o tempo, ela é evolutiva, sujeita a transformações. Através do símbolo se procura aproximar o objeto da idéia. A linguagem, ainda, deve ser transparente, veículo da mensagem da idéia, no entanto não há uma lógica nesse processo, uma vez que a interpretação da idéia é subjetiva e variável com o tempo. Para o autor, criar algo moderno, no

sentido de inovador, é amar a arte e a técnica. A procura de novas idéias e o desenvolvimento, na sociedade, que esta promove é um estímulo para o arquiteto, ceder diante da herança do passado é confundir arquitetura com arqueologia aplicada. A modernidade é fruto das inovações tecnológicas e de sua aplicação no melhoramento da qualidade de vida.

Por fim, o autor defende o conhecimento das teorias que sustentam o projeto arquitetônico como forma de desenvolver o espírito crítico do aluno.