

HABITAR A CIDADE: EXERCÍCIO DE PROJETO À DISTÂNCIA

Marcelo Tramontano

Universidade de São Paulo, Brasil
Escola de Engenharia de São Carlos
Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Nomads.usp
Caixa Postal 359 13560-250
tramont@sc.usp.br

Abstract

This paper targets to report the experience of a virtual design studio called Habitar a Cidade, or Living within the City. From march to July 2004, six brazilian universities' teachers and students groups in Architecture, living in five different brazilian states, were gathered by internet-based communication, and all of their design products have been displayed in specially designed websites. Furthermore, different ways of communicating have been used: messenger chats, e-mails, newsgroups, including the exchange of graphic files. The challenge of this experience was to put in relation schools with unequal levels both in computer equipments and computing design capacities. This paper aims at reading in a very preliminary way the relationship between the use of internet means and the studio's activities' main goals. As a major conclusion, and despite some organization difficulties, the low cost of the experience and the relative easyness of its development are great reasons to redo it.

Key words: virtual design studio, internet, architectural design

Premissas

Realizado durante o primeiro semestre de 2004, o exercício de projeto à distância Habitar a Cidade foi proposto por docentes do curso de Arquitetura e Urbanismo da Escola de Engenharia de São Carlos, USP, incluindo também alunos e professores dos cursos de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Uberaba, e das Universidades Federais do Rio Grande do Norte, Minas Gerais, Rio de Janeiro e Rio Grande do Sul.

O uso da internet como meio privilegiado de comunicação estava já claro em seus objetivos iniciais. Além de propor-se uma reflexão sobre critérios para projeto de habitações em áreas urbanas centrais, queria-se também verificar o uso da rede de computadores como ferramenta de diálogo entre alunos e professores de escolas geograficamente distantes, tanto para entendimento de contextos nacionais e especificidades regionais e locais, quanto para experimentar o uso da informática na produção e avaliação de projetos de arquitetura, para além da instância de representação.

Dentre os passos metodológicos previamente definidos, figuravam: 1. Consulta a fontes secundárias – documentos bibliográficos e digitalizados; 2. Discussões coletivas presenciais localmente, em cada escola; 3. Discussões coletivas remotas inter-escolas, síncronas e assíncronas; 4. Produção e atualização contínua, por professores e alunos, dos sites de trabalho online; e 5. Constituição de um acervo de documentos digitalizados disponibilizado online, fornecidos pelas diversas equipes de alunos participantes.

Os requisitos para participação do exercício foram definidos de forma a viabilizar também a inclusão de alunos e escolas menos equipados em meios computacionais. Assim, definiu-se que: 1. Cada aluno deveria ter acesso a um computador conectado à internet, fosse ele de propriedade da escola ou não, localizado na escola ou não; 2. Quaisquer programas poderiam ser utilizados, estimulando-se o uso combinado de vários programas e procedimentos gráficos. No intuito de facilitar o acesso aos conteúdos produzidos, mesmo a partir de computadores de configuração mais simples, sugeriu-se evitar o uso de vídeos e animações para cuja leitura fossem necessários programas específicos; 3. Cada escola deveria construir um site para abrigar os trabalhos de seus alunos, contendo, pelo menos, o enunciado do exercício e as eventuais especificidades locais, uma breve descrição da experiência, com links para o site geral e para os sites das outras escolas participantes, uma apresentação do sítio local com peças iconográficas, relacionando-o à cidade onde se encontrava, referências projetuais com peças iconográficas, as propostas projetuais de seus alunos, e os créditos: alunos, professores, técnicos, etc.; 4. A equipe da Universidade de São Paulo encarregar-se-ia de construir o site geral do exercício, a partir do qual todos os demais poderiam ser acessados¹; e 5. Cada escola poderia abrigar seu site em servidor próprio ou comercial de acesso gratuito, permanecendo a possibilidade de serem abrigados no servidor da USP, caso necessário.

Decidida após o início do exercício, a escolha por equipes discen-tes mistas, formadas por alunos de diferentes escolas e intervindo em áreas fora de suas cidades, viesou a qualidade do resulta-

¹ O endereço desse site, contendo links para todos os outros, é: www.saplei.eesc.sc.usp.br/habitaracidade

do das propostas arquitetônicas, assim como toda a dinâmica e o resultado final da experiência. A própria condução do exercício como um todo deveu ser revista, inclusive em âmbito local, em função da transferência das atividades de organização e funcionamento dos grupos estritamente para o meio informatizado².

2. Comunicação e meios

Privilegiando ferramentas de fácil acesso a todos os participantes, praticamente todas as trocas de informações utilizaram-se da palavra escrita ou de peças gráficas, através do uso de diferentes dispositivos possibilitados pela internet – fórum, *messenger*, *e-mail*, *websites*, *ftp*, etc.. Ao relacioná-los às atividades do exercício, nota-se que o uso de *e-mail* permeou todas as comunicações, ao longo de todo o processo, tendo sido o principal meio de comunicação entre os professores, sobretudo no início, quando muitas escolhas metodológicas ainda estavam sendo discutidas. Construído em uma plataforma Quick Place, o fórum desempenhou papel importante na comunicação entre alunos apenas em um primeiro momento, enquanto as equipes mistas se formavam, perdendo depois espaço para o *e-mail* e as discussões síncronas *via messenger*.

Tanto equipes de alunos quanto os professores se utilizaram do *messenger* para suas reuniões, e também alunos e professores juntos, para discussões teóricas ou para apreciação das propostas projetuais. Os resultados mais surpreendentes foram sem dúvida aqueles obtidos no uso dessa ferramenta. Primeiro, porque absolutamente todas as informações trocadas *via messenger* podem permanecer registradas em arquivo, o que permite o posterior estudo de cada idéia expressa, ou mesmo o acesso de ausentes à integralidade do que tenha sido discutido. Segundo, porque a simultaneidade de discussões em uma mesma “janela”, possibilitada pela ferramenta, permite que um mesmo participante tenha contato com vários assuntos durante o debate, o que seria extremamente difícil em situações presenciais. Além disso, o próprio uso da palavra escrita teria induzido a uma certo relaxamento dos laços hierárquicos, conforme corroborado por Manuel Castells (2003).

O uso do *messenger* pareceu menos efetivo em discussões teóricas do que em atendimentos de projeto. No primeiro caso, a necessidade de clareza na expressão de idéias associada à velocidade à qual novas respostas iam sendo propostas pelos participantes levou, em certos casos, a diálogos considerados confusos por alguns. Já nos atendimentos de projeto, auxiliados pela consulta simultânea a peças gráficas expostas previamente nos *sites* das equipes, o *messenger* revelou-se bastante adequado, inclusive para a troca rápida de arquivos gráficos.

Os *sites* diversos – o das escolas, o *site* geral, e o de cada equipe – foram preferidos quando se tratava do armazenamento de informações e exposição de produtos, como textos, leituras de

áreas, estudos de projeto e informações pessoais sobre os membros da equipe. No entanto, por requererem conhecimento prévio de programas de produção de arquivos em html, os *sites* construídos foram menos numerosos do que se esperava inicialmente: das vinte equipes, doze construíram *sites*, mas oito preferiram expor seus produtos na plataforma Quick Place, sujeitando-se às suas limitações de edição.

As peças gráficas foram produzidas de diversas maneiras: com o auxílio de um único programa – como AutoCad ou SketchUp –, à mão e, em seguida, escaneizadas, com o auxílio de programas de renderizações, mas também através de combinações variadas desses recursos. Em muitos casos, essa variedade de meios de representação correspondeu a uma variedade de maneiras de comunicar-se, ao enviarem-se *croquis* por *e-mail*, mas preferindo-se expor renderizações em *sites*, por exemplo.

3. Uma nova noção de classe?

A combinação entre tais meios de comunicação e localizações geográficas distantes, estruturada por uma relação aberta entre professores e entre professores e alunos, permitiu a experimentação de uma nova noção de classe, territorialmente dispersa, hierarquicamente relativizada, em que os limites físicos do *atelier* e seu pertencimento a uma determinada escola pouco significavam. Durante o exercício, era-se aluno “da disciplina”, ou “da equipe x”, antes de se mencionar escola ou professor. Sessenta e quatro estudantes foram alunos de uma classe virtual com onze professores, situada em algum lugar do ciberespaço, na qual os meios de comunicação tiveram um papel fundante.

Por um lado, a experiência aponta o enfraquecimento do conhecido modelo advindo da *Ecole des Beaux-Arts*, em que *ateliers* de projeto referenciam-se em seus professores como mestres, e que, assumindo variadas formas, vigora até hoje em boa parte das escolas de arquitetura do mundo. A estrutura do Habitar a Cidade desobriga cada professor de constituir-se referência, ao trasladar à esfera coletiva mais ampla o papel de *locus* de aprendizado através da busca, da troca, da discussão.

Com seu baixíssimo custo e sua capacidade aglutinadora de realidades distintas e geograficamente distantes, o exercício revelou-se uma ferramenta a ser estudada, lapidada, e, certamente, reutilizada.

Referências

1. Castells, M. *A galáxia da internet*. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2003.
2. Tramontano, M., Loschiavo, M. C. *International Design Studio: exercício de projeto*. In: *Anais*. Projeter 2003. UFRN, Natal, 2003.

² Das seis escolas envolvidas, apenas a Universidade de Uberaba e a Universidade Federal do Rio Grande do Norte não participaram de equipes mistas. De um total de 64 alunos, 21 conformaram equipes locais e 43 participaram de equipes mistas.