

PROJETO POR CENÁRIOS: UMA NARRATIVA DA DIFERENÇA

Paulo Reyes

UFRGS – paulo.reyes@ufrgs.br

Considerações iniciais – a construção do problema

O projeto urbano é uma *ação de intervenção* sobre uma determinada realidade. Talvez, mas não devemos “naturalizar” essa questão. Ou seja, há diferentes níveis de intervenção e nem toda intervenção é total e corretiva.

Pensemos pela perspectiva corretiva. O projeto visto como uma intervenção desse tipo considera que a realidade não corresponde a uma determinada expectativa e desempenho e submete a realidade a um processo de correção. Essa abordagem recobre alguns problemas de fundo, mas, pelo menos dois podem ser aqui enunciados: um discurso metafórico explícito e um discurso ideológico implícito.

O primeiro – o discurso explícito – é o fato da palavra intervenção remeter, metaforicamente, ao discurso das ciências médicas ou da biologia do corpo-organismo. Expressões como: organismo vivo para descrever a dinâmica da cidade; artérias para suas vias de passagem; coração para a área central; tecido ou morfologia para descrever suas formas; dentre outras, são todas pensadas como um corpo-organismo. Essa noção de corpo-organismo implica uma leitura *funcional* da cidade, isto é, a cidade passa a ser vista como algo que deve funcionar. E se tal objetivo não se realiza, é “natural” que se faça um bom diagnóstico para identificar as possíveis falhas do organismo-cidade e explicitar quais doenças impedem o seu “bom funcionamento”. O aspecto funcional também está diretamente relacionado à eficiência e ambos comprometidos com um paradigma técnico-científico.

O segundo – o discurso implícito – se apresenta de maneira mais significativa. Ao construir um diagnóstico sobre o desempenho funcional da cidade remete-se, diretamente, àquele sujeito que *designa* qual é a melhor maneira de funcionar que a cidade deve corresponder. A pontuação da palavra *designa* é para marcar a relação que existe entre essa palavra com a de *design*, palavra inglesa que se aproxima de projeto. Se o primeiro discurso sobre a cidade parece um problema menor, o mesmo não se pode pensar sobre o segundo, o ideológico. Sobretudo, quando o primeiro dá condições de existência ao segundo. Estão diretamente relacionados e implicados. Aqui relacionamos os aspectos técnico-científicos com os aspectos políticos. A técnica não está apartada da dimensão política. Portanto, é necessário que a “simples” palavra *intervenção* como sinônimo de projeto seja revista. É necessário incorporar nessa problemática a contribuição dos aspectos ético-estéticos.

Projetar significa, em uma primeira leitura, *designar* uma nova destinação através do desenho, a um setor “doente” da cidade. Assim, o projeto serve de maneira instrumental (para continuar na metáfora biológica, pelo menos, por enquanto) como um bisturi que redesenha o novo tecido urbano corretivamente. Nesse sentido, o projeto carrega consigo um fator ideológico muito potente e, por vezes, capaz de destruição, ao contrário da tão aclamada resolução.

Neste artigo, apresenta-se uma reflexão sobre o projeto urbano a partir dessa problemática. O pressuposto é que a cidade é um processo de territorialização da *diferença* e o ato de projetar deve levar em consideração essas matizes. Portanto, o projeto não deve ser uma ação de intervenção que ao “resolver” uma determinada situação urbana encobre um discurso de poder. Estamos frente a um problema ético-estético que vai para além da dimensão funcionalista técnico-científica.

A proposta aqui é que o projeto seja visto como um explicitador das diferenças territoriais e um operador nessa interface ético-estética. Sobretudo ser for pensado como um disparador e estruturador dos agenciamentos que deslocam o sentido do território da sua fisicalidade para o sentido de ato. Pensar o território por seus agenciamentos significa trazer para o primeiro plano, as disputas sociais que tecem a urdidura territorial, muito mais do que focá-lo como uma porção de terra. Portanto, o projeto deve poder representar essas diferenças em conflito e em ação.

Posto isso, o projeto urbano é focado em uma perspectiva de sistematizador das diferenças através da explicitação de situações contraditórias, nomeadas de *projeto por cenários*. Projetar por cenários significa pensar o presente através da estruturação de narrativas futuras que evidenciem o conflito, operando em um sistema ético-estético.

O objetivo deste artigo é apresentar teoricamente essa relação entre a cidade (território em conflito), o projeto (sistematizador da diferença) e o cenário (forma de leitura). A abordagem teórica apoia-se em uma visão do contemporâneo através de Deleuze, Guattari e Rancière, desdobrando essas questões sobre as diferenças nos processos de agenciamento e emergência de territorialidades dinâmicas na cidade e suas representações através do projeto por cenários. O artigo estrutura-se em: o recorte da realidade – contraditória e conflitiva; a representação da realidade – o projeto por cenários; e a construção dos cenários – a realidade exposta.

O recorte da realidade – contraditória e conflitiva

A cidade-organismo, a do diagnóstico, é a cidade da acomodação, da resolução do conflito, da síntese, da exclusão – é a cidade-conceito. No entanto, a cidade-real não é essa. A cidade não é a cidade-conceito elaborada pelos olhares cientificistas que ao compreendê-la simplificam e excluem aquilo que não é passível de entendimento. Há uma simplificação e um problema quando o instrumento de apreensão tem mais valor do que a realidade em si. Ou seja, na incapacidade de explicar a cidade na sua complexidade, toma-se a descrição como mais real do que a realidade em foco. Mas não esqueçamos que a realidade é sempre inapreensível. Assim, o instrumento (ou a metodologia) não é colocado em dúvida ou relativizado, mas a realidade é simplificada para não questionar a validade do instrumento. Há sempre um resto que é impossível à totalização do instrumento e talvez, exatamente aí, resulte a compreensão das diferenças e dos conflitos socioespaciais. Nessa abordagem funcionalista em que a cidade se deixa planejar por um discurso de poder ou da técnica, escapam os movimentos contraditórios que fazem parte da vida da cidade.

Justamente na contramão desse discurso técnico-científico está Michel de Certeau. A fim de defender uma posição mais antropológica, aquela que lê o espaço pelas práticas socioespaciais, Certeau utiliza a metáfora da queda de Ícaro para falar de “práticas de espaço”. O olhar de Ícaro é o olhar de cima, do sobrevôo, o olhar totalizante da ciência, da técnica. Ao contrário, a queda de Ícaro é o encontro com o “outro”, do corpo a corpo, do contato com a diferença, da incapacidade do olhar. Para ele, as práticas de espaço escapam à disciplina por seus aspectos multiformes, resistentes, astuciosos e teimosos que poderiam conduzir a uma teoria das práticas cotidianas e do espaço vivido. Os praticantes da cidade, as deambulações, as derivas, os desvios escrevem sobre a cidade um texto ou um palimpsesto de texturas que só podem ser lidas nas sobreposições, nos entremeios, nos pontos de tensionamento, na identificação dos conflitos.

Nessa mesma direção, está Félix Guattari quando diz que a cidade é um sistema autopoietico composto por componentes maquínicos e que se estruturam como máquinas enunciadoras. Para ele, a arquitetura da cidade não se expressa só por sua materialidade, mas está comprometida com um processo de subjetivação. A essa consistência subjetiva ele nomeia de “subjetividade parcial”, ou seja, são as partes da cidade que modelizam focos de subjetividade. Queiramos ou não a cidade nos interpela, nas suas mais diversas facetas, e em seus diversos sentidos: histórico, funcional, afetivo.

Apoiado em uma imagem criada por Lewis Mumford de que a cidade é uma “megamáquina”, Guattari afirma que sim, ela é. Mas para além de seus aspectos técnicos,

temos que considerar suas “dimensões econômicas, ecológicas, abstratas e até as “máquinas desejanter” que povoam nossas pulsões inconscientes” (Guattari, 1992, p.160). As diferentes escalas que compõem a cidade devem ser consideradas como “componentes maquinaicos”. Considerando que esses componentes maquinaicos são produtores de subjetividade, pode-se considerá-los como sistemas autopoieticos.

O território é, então, essa obra coletiva, um sistema autopoietico, que é produzido socialmente e expresso em narrativas. Carrega consigo as histórias desses grupos sociais, suas conquistas e suas disputas, expressas em diversos segmentos urbanos. O território expõe os conflitos entre os valores de uso e os valores de troca, sendo os valores de uso aqueles que garantem a diversidade e a vitalidade social. “O urbano se torna aquilo que sempre foi: lugar do desejo, desequilíbrio permanente, sede da dissolução das normalidades e coações, momento do lúdico e do imprevisível” (Lefebvre, 1969, p.76).

Para Guattari, estamos vivendo um período em que essas diversas formas de expressão são produzidas por agenciamentos que tornam-se potentes atos de conhecimento e de acontecimento. Entre as potências de *pensar* (filosofia), de *conhecer* (ciência), de *agir* (política), está a potência de *sentir* (estética), ocupando uma centralidade nos processos de agenciamentos coletivos de enunciação.

É nessa direção ético-estética que Guattari sugere que os arquitetos se engajem, considerando que devem (os arquitetos) se comprometer com o tipo de subjetividade que estão ajudando a construir. A esperança de um encontro entre os diferentes saberes em que a sensibilidade assuma um papel significativo nos processos de conhecimento da realidade apontam para outros tipos de abordagens representacionais. Desse modo, que a concepção de projeto urbano entra no debate a partir de um novo ponto de vista que é dado pelo *projeto por cenários*. O projeto por cenários se apresenta aqui como uma alternativa de leitura da cidade que incorpora as diferenças apoiado nesse paradigma ético-estético.

A representação da realidade – o projeto por cenários

O conhecimento da realidade pode ser feito pelo projeto. Isso posiciona o projeto não só como representação técnica da realidade, nem tampouco como uma ação instrumental de resolução de problemas, mas vai além. Não é que por detrás de um *saber-fazer* projeto está um *saber-pensar*. O saber-pensar já é um saber-fazer desde o início. Correm juntos se retroalimentando. O projeto produz um tipo de pensamento sobre o espaço que é peculiar e que diferencia-se de um ato simplesmente representacional. Como afirma Nigel Cross, se existe uma maneira científica ou artística de ser, existiria também uma maneira *designerly* que

representa a atividade de projeto – “*designerly ways of knowing*”, ou seja, um jeito projetual de conhecimento da realidade.

Ao utilizar esse conceito (*designerly*) para a escala urbana, posiciona-se o ato de projetar como uma ação efetiva de *pensar* a cidade. Sobretudo, se a realidade da cidade for compreendida não só pelos processos sociais e econômicos, mas por um processo de experimentação projetual (tentativa e erro) que reconhece no projeto uma ação efetiva de leitura do ambiente. É através do desenho para além da expressão, mas do desenho como pensamento que essa experimentação ganha escopo.

A valorização do projeto como forma de pensamento desloca-o de uma noção simplesmente representacional. Essa noção de pensamento criativo vem ao encontro com a posição de Guattari. Para ele, estamos frente a uma mudança de paradigma: de um paradigma técnico-científico nos encaminhamos a um paradigma ético-estético. Na sua concepção, o paradigma estético hoje é um tipo de agenciamento que dá centralidade ao valor estético, contaminando os outros campos do saber com a dimensão criativa. A arte funciona, neste agenciamento, como um choque nos papéis estabelecidos, renovando suas matérias de expressão através de sua disposição criativa e na sua potencialidade de gerar e de levar ao extremo sua capacidade de invenção.

Para Guattari, os antigos enquadramentos ideológicos, produzidos pelo poder e/ou produzidos pelo mercado capitalista, estão sendo expropriados pela criatividade social. Esse “novo paradigma estético” está totalmente comprometido com questões ético-políticas porque quando se trata de criação, fala-se em “responsabilidade da instância criadora em relação à coisa criada, em inflexão de estado de coisas, em bifurcação para além de esquemas pré-estabelecidos e em consideração do destino da alteridade em suas modalidades extremas” (Guattari, 1992, p.137).

Essa inserção da responsabilidade com o outro, com a alteridade, no debate projetual, para além da assimilação pelas pesquisas sociais e psicológicas, reposiciona e reforça o projeto como pensamento ético-político. O pensamento da arte como pensamento projetual, como sensibilidade estética, como compromisso ético, imbrica-se com o projeto em um campo criativo e tensionador das “certezas” operantes. “Aprender a habitar melhor o mundo, em vez de tentar construí-lo a partir de uma ideia preconcebida” essa é a posição de Bourriaud quando afirma que “as obras já não perseguem a meta de formar realidades imaginárias ou utópicas, mas procuram construir modos de existência ou modelos de ação dentro da realidade existente, qualquer que seja a escala escolhida pelo artista” (Bourriaud, 2009, p.18).

A arte, como um ato estético e projetual, é capaz de produzir modelizações operacionais sobre a realidade, operando diretamente no espaço ou fora dele, nas suas representações. Tais operações produzem novas maneiras de sentir induzindo à novas formas de subjetividade política. Esse sentido de estética está para além de uma teoria da arte que está preocupada com os efeitos da arte, mas um “regime específico de identificação e pensamento das artes: um modo de articulação entre maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações, implicando uma determinada ideia da efetividade do pensamento” (Rancière, 2012, p.13). Nessa perspectiva posta por Rancière, a distinção estética não está só atrelada a um sentido de gosto ou de sensibilidade em relação à obra, mas ao modo de ser da própria obra. Isso quer dizer que o sentido estético está para além de um saber-fazer. Está próximo de um saber-pensar.

A fim de estabilizar um conceito de estética a partir dessas indagações de Rancière, Bourriaud e Guattari, podemos encaminhar um sentido de estética como um tipo de *pensamento* que articula relações presentes no fazer da arte, e como formas de modelagem das ações. Nessa perspectiva, a estética sai de um sentido descritivo, como algo que organiza e explica uma produção, para um sentido de ação, como um pensamento que articula e modela determinadas ações sociais.

Essa noção de estética é que emoldura e posiciona teoricamente o *projeto por cenários* no contexto desses estudos. Cenários são técnicas de visualização do futuro utilizados para diferentes fins e com diferentes acepções. Por exclusão, não entende-se cenários como uma visualização de futuro para construir uma situação de consenso ou modelização do futuro – normalmente utilizadas para projetos de inovação; também não estamos frente a uma abordagem que tenta compreender o futuro a partir de leituras de tendências para reduzir o impacto de transformação gerada por situações adversas – em geral, são utilizadas em situações de mercado competitivo e de projetos estratégicos.

A abordagem aqui proposta é de construir um *pensamento da situação presente*. O futuro nos serve como um tensionamento ao extremo da situação que se apresenta no presente. Os cenários não são utilizados para orientar consensos, mas para apontar diferenças existentes na situação presente e que a realidade de hoje não nos permite ver por estar excessivamente próxima. O futuro nos ajuda a construir uma distância da realidade atual que nos capacita a operar sobre a realidade que nos afronta. Portanto, os cenários não são projetados como *uma* situação, mas a situação é pensada *por* cenários. É *através* dos cenários que a realidade se explicita.

Os cenários podem ser considerados esse tipo de pensamento que opera a realidade produzindo modelizações que não eliminam as contradições nem as diferenças socioespaciais. Na forma como estão pensados aqui são um tipo de representação que operam por paradoxos. Em todo o processo de projeto por cenários, os conflitos são levados como estruturadores do projeto em si.

O projeto por cenários consiste em uma abordagem que estrutura o problema de projeto de maneira a evidenciar os conflitos presentes no território urbano. Significa dizer que a leitura do espaço urbano não é feita com a intenção de encontrar um “espírito do lugar”, ou “uma identidade”, mas de mostrar, através de cenários projetivos, as diferenças. Essa perspectiva projetiva permite que se estabeleça uma conversação estratégica entre os diferentes agentes sociais. Essa conversação feita na etapa de projeto e não só na etapa de problematização permite que os interessados “visualizem” através de cenários projetivos (representações visuais, desenhos, imagens, filmes,...) a sua situação presente por modelizações de futuros extremos.

Estamos mais próximos de uma noção de heterotopia do que a noção de utopia como uma idealização. Para Foucault, heterotopias são “utopias que têm um lugar preciso e real, um lugar que podemos situar no mapa; utopias que tem um tempo determinado, um tempo que podemos fixar e medir conforme o calendário de todos os dias” (Foucault, 2013, p.19). São como narrativas heterotópicas, no sentido posto por Foucault, ou seja, narram um lugar outro, ideal, mas localizado no real. Esse lugar outro é uma justaposição de vários espaços em um lugar real. Isto é, *localiza no real uma situação outra*.

A perspectiva do projeto por cenários permite pensá-lo como uma ação menos utópica, mas também menos “resolutiva”, e mais paradoxal (pelo conflito). O que está em jogo é a alteração de um modelo mental linear de concepção de projeto que busca um caminho a seguir em direção à solução. Esse modelo linear é tensionado o tempo todo, buscando diferentes olhares e construindo atritos.

Esse paradoxo encaminha a atenção para a inserção das diferentes narrativas que se expressam sobre o lugar de projeto, incorporando as diversas facetas de composição da vida urbana. Diferentemente de uma visão simplista, em que o “problema” de projeto é resolvido a cada atrito, o projeto por cenários produz *no atrito* a própria essência da ação projetiva. Portanto, estrutura-se o processo como uma ação paradoxal e não como uma ação consensual, permitindo aos processos de planejamento uma maior abertura e inserção das diferenças sociais já na etapa de construção do projeto. Mais do que construir cenários

utópicos, estamos falando de cenários que constroem heterotopias. Existem, mas não pertencem a espaço algum.

A construção dos cenários – a realidade exposta

Como já posto, os cenários são representações do conflito e da diferença que estão presentes na esfera sensível da realidade. Mas não somente representações, são formas de construir uma leitura da realidade, um pensamento. Com a finalidade de tornar esses procedimentos de construção dos cenários mais claros, utiliza-se dados recolhidos em uma experiência didática ocorrida em um workshop na Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ em dezembro de 2010 com alunos do Mestrado em Design (mais detalhes sobre essa experiência, ver em Reyes, 2010 a; Reyes, 2010 b; Reyes, 2014). Esse exercício tomou como objeto de estudo o Bairro da Lapa, localizado na cidade do Rio de Janeiro, Brasil. Esse bairro está localizado perto do centro administrativo da cidade e faz parte do seu conjunto histórico.

A construção dos cenários inicia com a transformação das informações sobre a área de estudo em palavras que sintetizam aspectos do lugar. Essas palavras são acolhidas, sem distinção, e vão compor um primeiro retrato da realidade presente. Tem-se, assim, um conjunto de palavras que representam os *valores* que as pessoas atribuem ao lugar em questão. No caso da Lapa, aproveitamos as imagens que os próprios alunos tinham em relação à área. Os valores foram os seguintes:

“Boemia, camelô, gafeira, ESDI, antiguidade, Carioca da Gema, sujeira, chopp, Circo Voador, encontro, Nova Capela, samba, cheiro de urina, arcos, show, malandragem, hospital, especulação imobiliária, rio antigo, cabrito assado, escadaria, restaurantes tradicionais, gafeira, Fundação, cultura alternativa, diversidade arquitetônica, assalto, prostituição, Cecília Meireles, bar Brasil, serviços cotidianos, bagunça, mendigo, travesti, patrimônio, bondinho e catedral”.

Esses valores são recombinações a partir de traços de semelhança até formarem *campos semânticos*. O objetivo dessa segunda etapa é que os valores sejam “enxugados” a fim de que possamos recolher os valores mais significativos. Os campos semânticos recebem uma nomeação geral suficiente que abarque os sentidos de todas as palavras que compõem cada campo. Assim, passamos de uma fase em que a realidade é retratada na sua extrema complexidade e encaminhamos para uma etapa de síntese parcial de valores. Os valores expressos pelos campos semânticos foram sintetizados em: “marginal, boemia, tradição e cotidiano”.

Após esse processo de redução a valores mais significativos, nos aproximamos de um momento de identificação dos principais *valores conflitivos*. Entre todos os traços exibidos até então, identifica-se quais são os valores que melhor representam o tensionamento existente do lugar de estudo. Identificado os valores conflitivos, operamos uma segunda redução: revelar apenas dois valores que melhor retratem o conflito presente. Escolhido o valor conflitivo, construímos um *gráfico de polaridades*. Esse gráfico de polaridades é organizado por dois eixos – X e Y. Para cada eixo é designado um dos valores de conflito e em suas extremidades são posicionadas palavras que o representem de forma contrária, não necessariamente um valor positivo e outro negativo, mas *subvalores* que os antagonizem.

No caso da Lapa, os valores conflitivos identificados foram: por um lado, “os valores de uso” representados pelo intenso uso comercial e de lazer expresso pelo conjunto de bares e de casas noturnas que geram intensa vida noturna na área; por outro lado, “os valores de troca” pelo excessivo valor da terra como bens de troca e de especulação imobiliária. Ao eixo X, foram atribuídos os “valores de troca”, expresso nas suas polaridades pelo antagonismo presente entre o “valor histórico e cultural” e o “valor de mercado”. Ao eixo Y, foram atribuídos os “valores de uso”, expresso nas suas polaridades pelo antagonismo presente entre o “uso noturno, representado pela boemia” e pelo “uso diurno, representado pela dinâmica cotidiana”. As extremidades foram sintetizadas em: eixo X, especulação e patrimônio; eixo Y, boemia e cotidiano. Os gráficos de polaridade estão expressos na figura 1.

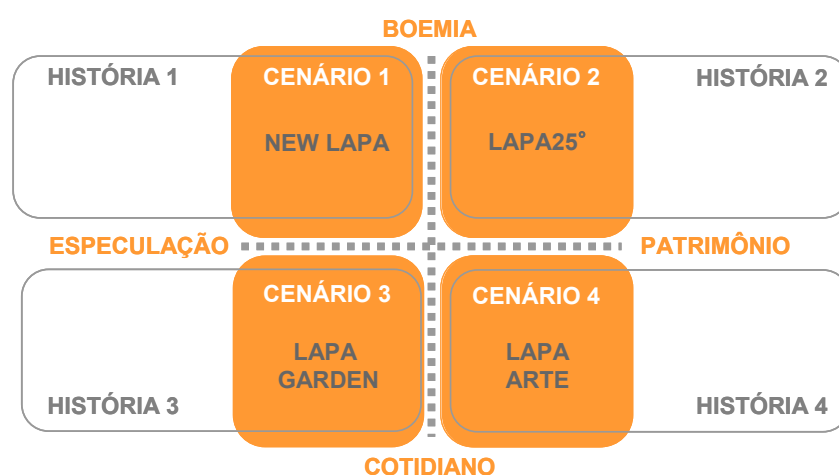


Figura 1: gráfico de polaridades. Fonte: autor

Construído o gráfico de polaridades com quatro palavras que representam essa situação em foco, passamos a etapa de construção efetiva dos cenários. Os cenários são resultantes dos cruzamentos desses valores postos em cada extremidade dos eixos X e Y.

Opera-se por recolher um valor na extremidade Y e cruzá-lo com outro do eixo X e, assim, sucessivamente até adquirirmos quatro situações. Para cada cenário, é atribuído um nome que melhor represente a situação em foco e são construídas duas narrativas. Uma narrativa imagética e outra textual. A narrativa imagética é composta por uma série de imagens que insinuem a situação representada. A narrativa textual é uma espécie de texto jornalístico que noticia a presente situação. Como o objetivo é construir uma cena factível, crível, não utiliza-se esquemas, nem desenhos ou diagramas, pois essas representações falseiam demasiadamente a “realidade proposta” pelo cenário. As fotografias tem esse poder de construir uma verossimilhança com a realidade, favorecendo a veracidade construída pela narrativa jornalística.

No entanto, as fotografias devem ser sugestivas o suficiente para construir um “real”, mas não podem ser um “retrato” da cena. O retrato direciona excessivamente a um caminho, podendo restringir demais as opções de projeto. Recursos como fotomontagens ou filmes podem também conduzir ao mesmo problema. A cena futura fica nesse “*entre*” imagens e não “*na*” imagem, por isso as fotomontagens não são utilizadas nessa abordagem. Elas retratam demasiadamente a cena.

Em síntese, o projeto por cenários é operado por esses dois tipos de narrativa:

Narrativas pela imagem: o conjunto de imagens forma uma narrativa heterotópica, pois diferentemente de representar uma realidade ideal, esse conjunto constrói uma imagem ficcional com traços de real a partir da relação entre todas. Ou seja, não é uma ou outra imagem que representam a situação futura ou presente, mas o conjunto delas, insinuando mais do que explicitando.

Narrativas pela linguagem escrita: as estruturas narrativas pela linguagem escrita narram um acontecimento que ocorre em um lugar. Não um lugar utópico, ideal, mas uma heterotopia, em que ao narrar, toma para si uma situação real e a posiciona como uma possibilidade de ocorrência. As narrativas feitas nessa metodologia partem de uma situação presente deslocadas para uma situação extrema futura. O texto tem um estilo jornalístico que baseia-se em fatos reais e atuais e são postos em situações de conflito. O resultado do texto é ficcional, mas o formato jornalístico dá condições de ser lido como fático. Como já posto aqui por Rancière, a ficção funde-se com o real, construindo uma realidade possível.

No caso da Lapa, os cruzamentos geraram os seguintes cenários (figura 2).

Do cruzamento de *boemia* e *especulação* resultou o cenário futuro “New Lapa”, com o seguinte “texto jornalístico”:

“O Rio de Janeiro investiu muito em turismo, aproveitando toda a infraestrutura dos Jogos Olímpicos de 2016. Esse crescimento econômico tem sua manifestação evidente nas atuais ruas da Lapa. A Lapa que outrora sediava pequenos bares e casas de shows conta, hoje, com mais de 80% de sua ocupação por grandes Casas de Espetáculos de 8 a 10 pavimentos de pura diversão”.

Do cruzamento de *boemia* e *patrimônio* resultou o cenário futuro “Lapa 25º”, com o seguinte “texto jornalístico”:

“O Rio de Janeiro comemora a aprovação da nova Lei de Uso do Solo que garante a manutenção do patrimônio histórico no Bairro da Lapa, freando a especulação e garantindo a manutenção da arquitetura de cunho histórico. A Secretaria Municipal de Turismo tem feito um belo trabalho de conscientização do turista em relação ao seu comportamento frente ao Patrimônio Histórico, no sentido da não degradação do ambiente urbano, principalmente na Lapa”.

Do cruzamento de *especulação* e *cotidiano* resultou o cenário futuro “Lapa Garden”, com o seguinte “texto jornalístico”:

“O Rio de Janeiro tem feito grandes avanços no que diz respeito ao aproveitamento dos investimentos externos obtidos para a realização dos Jogos Olímpicos de 2016. O velho Rio de Janeiro expresso, principalmente na Lapa, dá lugar hoje a luxuosíssimos condomínios verticais. Essa nova paisagem valorizou em muito a cidade, recuperando uma antiga área degradada”.

Do cruzamento de *patrimônio* e *cotidiano* resultou o cenário futuro “Lapa Arte”, com o seguinte “texto jornalístico”:

“O Rio de Janeiro depois de ter sofrido com a Lei Seca e com as consequentes reclamações dos moradores na Lapa sobre a noite boemia carioca, agora respira novos ares com o avanço na vida diurna através dos ateliers de artistas, restaurantes de comida típica, com as feiras de artesanato e antiguidades. A Lapa mudou de cara sem ter que abandonar a arquitetura antiga que está sendo revitalizada com apoio do projeto Monumenta”.



Figura 2: cenários para a Lapa. Fonte: autor

É importante frisar que essas narrativas “jornalísticas” são construídas com um tom de veracidade com o cuidado de não tender para uma representação negativa do lugar. Todas as descrições devem carregar a mesma intensidade de “verdade” para que o modelo mental posto pelo início do projeto possa percorrer as diferentes alternativas projetuais.

Esses cenários não devem ser lidos como uma cena idealizada, desejada, ou como uma situação de previsibilidade, mas acima de tudo devem ser vistos como uma espécie de “estações”. Estações no sentido de ponto de parada. Ponto de atenção sobre a situação que se apresenta. Os cenários são muito mais ricos se forem lidos como pontos de apoio. Os cenários nos servem muito menos como um “retrato” e muito mais como uma narrativa construída a partir deles. Talvez seja exatamente no atrito *entre* imagens ideais e imagens reais que o sentido se produza. As imagens não valem na sua unidade, mas no seu conjunto, formando uma multiplicidade.

Multiplicidade no sentido que Deleuze e Guattari indicam com a expressão “n-1”, isto é, não é pelo acréscimo de imagens, mas na anulação de uma imagem-origem. As imagens valem sempre no atrito entre elas. O sentido está no *entre* imagens e não *na* imagem. Por isso, a multiplicidade é vista como “n-1”. A imagem serve ao sentido só na composição, não na unidade. Para Deleuze e Guattari, “é preciso fazer o múltiplo, não acrescentando sempre uma dimensão superior, mas, ao contrário, da maneira simples, com força de sobriedade, no nível das dimensões que se dispõe, sempre n-1 (é somente assim que o uno faz parte do múltiplo, estando sempre subtraído dele)” (Deleuze e Guattari, 2009, p.15).”

As narrativas propostas pelo conjunto de imagens ou de textos são operações de sentido de realidade feitas a partir de dados ficcionais. Isto é, as imagens, funcionando como puro significante, descoladas de qualquer sentido explícito, formam parte de uma narrativa de futuro ao se posicionarem em diálogo com as outras imagens. Essas construções narrativas operam o real pelo ficcional, ao mesmo tempo que projetam realidades não ficcionais – produzem efeitos no real ao invés de serem reflexos do real. Assim, não faz sentido a noção de falso ou verdadeiro. Todas as imagens constroem uma realidade multifacetada explicitando as diferenças postas na situação presente.

Considerações finais

A intenção deste artigo era apresentar uma outra maneira de armar o projeto que deslocasse o seu sentido de síntese ao reconhecer a cidade como *locus* da diferença e o projeto como um explicitador dessa. Desse modo, é possível deslocar o sentido discursivo de correção para outro que opera por uma leitura que explicita o conflito e não busca o consenso.

O projeto por cenários é uma proposta de projeto pela não-síntese. Ou seja, diferentemente da imagem de um funil que ocorre nos processos de projeto, o projeto por cenários rompe por dentro, permitindo que o processo abra para outras alternativas. Essas outras alternativas permitem a não consolidação de um modelo mental que encaminhe para um consenso com risco de privilegiar um determinado ator social.

É importante frisar que ao posicionar o projeto com diferentes alternativas não se trata de focar em uma solução múltipla, pelo contrário, as alternativas se colocam desde o início do problema. Assim, a complexidade do processo ocorre desde a estruturação do problema. As alternativas surgem como diferentes trajetórias que o projeto pode seguir. Não há possibilidade de escolha entre a melhor alternativa, elas devem ser encaminhadas em paralelo, colocadas sempre em discussão até um possível amadurecimento ao final do processo.

A partir dessa perspectiva, o projeto é posto como *produtor de pensamento* sobre a realidade urbana mais do que técnica de intervenção. Essa postura de projeto apoia-se em um paradigma menos funcionalista e mais comprometido com uma visão ético-estética que recupera valores da ordem da sensibilidade e do discurso da alteridade. Essa perspectiva instaura um engajamento político por parte dos projetistas nos processos de subjetivação que a cidade ajuda a compor através de seus agenciamentos maquínicos de enunciação.

Este artigo é resultado de estudos no âmbito da pós-graduação que vinculam o conhecimento da filosofia da arte e da cultura como instrumento de leitura da cidade com os

saberes sobre o projeto como produção de pensamento. As pesquisas que suportam essa discussão tecem essa urdidura entre ambos os campos da filosofia da arte e do projeto, produzindo um deslocamento – do pensamento da filosofia para uma filosofia mais operativa e do projeto como técnica para o projeto como pensamento.

Referências bibliográficas

- Bourriaud, N. 2009. *Estética relacional*. São Paulo, Martins Fontes.
- Certeau, M. 1994. *A invenção do cotidiano: 1. as artes de fazer*, Petrópolis, Editora Vozes.
- Cross, N. 2010. *Designerly ways of knowing*, London, Springer-Verlag.
- Deleuze, G. e Guattari. 2009. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo, Editora 34.
- Flusser, V. 1999. *Filosofia del diseño*, Madrid, Editorial Sintesis.
- Foucault, M. 2013. *O corpo utópico, as heterotopias*; posfácio de Daniel Defert, São Paulo, n-1 Edições.
- Guattari, F. 1998. *Caosmose: um novo paradigma estético*, São Paulo, Editora 34.
- Lefebvre, H. 1969. *O direito à cidade*, São Paulo, Editora Documentos.
- Rancière, J. 2012. *A partilha do sensível: estética e política*, São Paulo, Editora 34, coleção EXO experimental.
- Reyes, P. 2010 a. *Tudo o que não invento é falso: por uma epistemologia da imaginação criadora no design*, Porto Alegre, Strategic Design Research Journal, v. 3, p. 01-12.
- Reyes, P. 2010 b. *Construção de cenários no design: o papel da imagem e do tempo*, Anais do 9º congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, São Paulo, PPG em Design Anhembi Morumbi, v. 01. p. 01-14.
- Reyes, P. 2014. *Projeto por cenários: uma contribuição aos processos de planejamento*, São Paulo, Arquitextos v. 165.02, p. 00-00.