

## ATELIER NA ESCALA 1/1: OBSERVAÇÕES E AÇÕES NA CIDADE

EMANUELA DI FELICE<sup>1</sup>;

HELENA DUARTE DA SILVA GUERRA<sup>2</sup>; SAMARA LIMA FARIAS<sup>3</sup>

LUIZA DE AZEVEDOS DO SANTOS<sup>4</sup>; EDUARDO ROCHA<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo, UFPEL – emanueladifelice@gmail.com

<sup>2</sup>Programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo, UFPEL – hdsguerra@gmail.com

<sup>3</sup>Programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo, UFPEL – fsamaralima@gmail.com

<sup>4</sup>Programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo, UFPEL – arqluisa.azevedo@gmail.com

<sup>5</sup> Programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo, UFPEL – amigodudu@yahoo.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

Para refletir a relação pessoal com o lugar, é necessária uma imersão direta de vivência no espaço de proposição. A disciplina *Atelier nas frestas urbanas escala 1:1*, sob coordenação da Professora Emanuela Di Felice, vinculada ao Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal de Pelotas, no semestre de 2017/1, foi um convite à ação transformando-se na possibilidade de experimentar a cidade em uma escala corporal (escala real 1:1).

Nesta visão de encontrar nova forma de aproximação ao urbano, GEDDES (1915) se colocou na *Outlook Tower*<sup>1</sup>, uma estrutura que poderia servir como observatório e laboratório cívico, para pensar como entrelaçar o pensamento com a ação, a ciência com a prática e a sociologia com a moral. Seu lema era “conheça a sua cidade” e para tal era necessário observá-la de fora e de dentro.

Nessa constituição da contemporaneidade há linhas de sedimentação, mas também há linhas de “fissura”, de “fratura”. No urbanismo, fissuras ou frestas são encontradas, por exemplo, quando dois ou mais sistemas distintos colidem violentamente como urbanização e geografia, interesses de mercado e demandas sociais, ou na interação entre sociedade civil e Estado.

Dessa forma poderíamos analisar a cidade a partir do culto ao capitalismo, da produção e do consumo a qual AGAMBEM (2007) descreve, com as mesmas regras de qualquer religião, a cidade acaba por se desenvolver e funcionar como um objeto sagrado, com as modalidades ditadas por regras rígidas, interpretando as relações de poder na cidade.

O dispositivo como analítica do poder, para FOUCAULT (2000), é um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos. O dispositivo é na realidade, antes de tudo, uma máquina que produz subjetivações, e só enquanto tal é uma máquina de governo. Subjetivações é o que lhes confere o caráter da volatilidade e contínua inovação.

---

<sup>1</sup> Câmara obscura de Edimburgo - combinando uma câmara obscura de seis andares e uma torre de observação, este farol em Edimburgo é considerado o primeiro laboratório de sociologia do mundo, concebido como um modelo para preservar um edifício antigo e também como um espaço de antecipação, um conservatório de história local, museu de engenharia civil, site educacional e memorial onde se pensava sobre o meio ambiente através de vários pontos de vista, ópticos e temáticos. G. Paba dall'outlook tower alla Casa della Città, La Nuova Città, Fondazione Michelucci, Serie nona n. 1 - novembro 2013

Desemaranhar as linhas de um dispositivo é para FOUCAULT (1971,1975), em cada caso, traçar um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, é o que chama de “trabalho em terreno”.

O atelier de forma ociosa e lúdica se opôs à essa imposição de vivência do espaço urbano e propõem a ruptura com essa religião, decidimos voltar a ser homens e mulheres comuns e se reapropriar do espaço e do tempo da cidade. Um ato performativo que envolve a preparação física e mental, a hipersensibilidade a estímulos, nesse cruzamento no território, na condição de contato direto com o ambiente físico e humano.

Utilizando a ideia de que perder tempo é ganhar espaço (MUZZONIGRO, TALOCCI, 2012), a proposta utilizou a cartografia (DELEUZE, GUATTARI,1995), para observar as frestas/fissuras urbanas. Assim, as possibilidades de uso e apropriação do espaço urbano podem-se ser ampliados pela criação de uma aproximação lúdica, abrindo novos métodos de conhecimento, onde pesquisa e pesquisador reúnem teoria e prática no território.

## 2. METODOLOGIA

A proposta foi uma ocasião para vivenciar a cidade de forma singular, experiencial, corporal e interativa. Um convite para deixar o conforto das salas de aula da universidade, para conhecer de dentro a cidade, suas nuances e suas contradições.

O jogo, foi a primeira metade do trabalho, onde se propôs uma brincadeira, uma possibilidade de se aproximar de forma lúdica a cidade. Nesse sentido tem uma grande importância, pois permite ao ser humano tornar-se agente de seu conhecimento progressivo, formulando imagens, usando símbolos, o imaginário, a fabulação ou diretamente a pulsão de ficção (SPERBER, 2009).

A segunda metade da disciplina foi, portanto, uma oportunidade para reduzir o tempo histórico na atualidade, uma manipulação instantânea em que passado e presente são condensados e, acima de tudo, podem ser manipulados de forma criativa.

Assim, a metodologia de trabalho foi desenvolvida em quatro etapas: (a) cartografia do contemporâneo através da observação de dispositivos presentes na cidade, investigação dos dispositivos urbanos e culturais; (b) habitar e interagir com o espaço público, individualmente ou coletivamente, com a criação de um ato performativo, habitar um lugar, mapear e analisá-lo, para entender as dinâmicas do espaço da cidade através da observação das ações humanas e de suas dimensões atendendo a uma tarefa que propunha ocupar um espaço público de maneira não-convencional. A aproximação lúdica-construtiva é o espírito com o qual se realizaram pequenos atos performativos, individual ou coletivamente; (c) Visualizando uma estratégia urbana de ações se realizou um projeto coletivo para a execução em uma escala real, 1:1 de um contro-dispositivo, com as características de ser transitório/efêmero, reversível/mutável, hipnótico/perturbador com o fim de interagir, fazer acontecer algo na cidade.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Enfrentando aquelas problemáticas práticas, do auto-construir o próprio espaço de interação, se abriu a oportunidade de discussão das temáticas a diferentes escalas: urbana, arquitetônica, social e do construir. Um processo de elaboração de uma teoria da transgressão dos processos atualmente em ato na contemporaneidade, a

construção de uma imagem da cidade baseada na vivência dela, na sua subjetividade, na proposta de um ponto de vista particular, um ponto de observação invertido.

Aqui, a resistência não irá se definir como ruptura total das formas de subjetivação propostas por regimes de saber-poder. Pelo contrário, é pelas linhas de subjetivação que se delineiam novas configurações desses regimes e, junto a isso, novas formas de produção de sujeitos.

A autoconstrução em escala 1:1 se revelou uma metodologia de aprendizagem prático-teórica necessária dentro de uma faculdade de arquitetura, agregando valor e reflexão aos indivíduos que produziram e interagiram com os três dispositivos construídos, cada um com seus pontos de reflexão a serem explorados. O processo de elaboração dos contra-dispositivos exercitam a experimentação prática do material, elaboração de modelos físicos e os níveis de percepção.

O contra-dispositivo vermelho propõe uma sobreposição da subjetividade com a cidade através do imaginário, pois oferece um anteparo transparente onde o observador possa expressar seu desejo para o espaço da cidade, podendo fazer assim desenhos sobrepostos ao ambiente urbano visto de dentro para fora do dispositivo. O equipamento verde sugere uma reflexão entre natureza e artificialidade repropõendo uma situação inversa entre externo e interno. E o aparelho preto oferece uma observação pontual da cidade, para que se reflita sobre um elemento único focado e isolado do restante da cidade, o ponto de reflexão proposto é o menos percebido do cotidiano dos cidadãos, sem parar e analisar a grande importância histórica que se deu tal construção.



Figura 1 - Foto dos contro-dispositivos construídos e colocados entre o Mercado Público e a Praça Coronel Pedro Osório no centro de Pelotas.

#### 4. CONCLUSÕES

O processo de concepção, crítica e construção dos dispositivos admite uma experiência prática dos envolvidos no processo, a inquietação da criação e o debate da materialidade como um todo já incorpora um novo olhar para as frestas urbanas. Num segundo momento a conexão dos dispositivos com o meio de inserção se traduz num pensar e olhar diferente ao qual queremos evidenciar, que acaba por instigar a presença deles nesses espaços. Como fechamento do exercício a análise de como se dá contato humano aos dispositivos é importante para agregar conhecimento, a percepção e o imaginário transmitido pelo outro nessa interação se traduz em formas

não pensadas no processo criativo, que acabam por aumentar o valor do processo como um todo.

A experiência prática de sair e interagir na cidade como (re)apropriação do espaço público gerou uma reflexão por meio da população que passava no local possibilitando agregar ou negar os objetos instalados no meio urbano que foram criados para análise da cidade. As reflexões das pessoas sobre a cidade na utilização dos dispositivos formou uma oportunidade para gerar uma experiência individual de cada indivíduo que ali experimentou. Ampliar e aprofundar nossa percepção do ambiente é dar continuidade aos instintos biológicos e cultural no que torna extremamente importante para o melhor conhecimento e entendimento do ser humano, na qual somos capazes de desenvolver nossa própria imagem do ambiente mesmo tendo visualizado outra, da mesma maneira precisamos aprender a ver as formas ocultas na vasta extensão de nossa cidade. Não é hábito imaginar um ambiente artificial, mas é possível e averiguar o quão é abrangente a imaginação e relação com os sentimentos humanos, como foi feita a partir desses dispositivos ao expor para comunidade no ambiente urbano, foram as mais diversas reações de uso e declarações.

Neste sentido a importância de experimentar em uma escada 1:1 se fez fundamental para compreensão da cidade, de como é visualizada e apropriada coletivamente, tornando assim uma projeção da sociedade sobre o ambiente urbano. Foi pontual vivenciar as diversas reações das pessoas ao utilizar os dispositivos, percebendo assim o quão somos fragilizados pelo cotidiano, com os dispositivos foi perceptível a imaginação de diversos usuários mediante a convivência da pluralidade e das simultaneidades de padrões na qual foram explorados pelo olhar e maneiras de viver a vida urbana.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.vol.1**. São Paulo: Ed. 34, 1995.

DELEUZE, Guattari. **O que é um dispositivo?**  
em:<<http://vsites.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.pdf>>. Acesso em: 22 jun. 2005.

FOUCAULT Michel, **L'Ordre du discours**, Paris, Gallimard, 1971.

\_\_\_\_\_. **Surveiller et punir. Naissance de la prison**, Paris, Gallimard, 1975.  
\_\_\_\_\_. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000

GEDDES, Patrick (1915) **Cities in Evolution**, Williams and Norgate, London. Em português Cidades em evolução. São Paulo: Papirus, 1994.

SPERBER, S. **Ficção e razão**. Uma retomada das formas simples. São Paulo: HUCITEC- FAPESP, 2009.

TALOCCI, G.; MUZZONIGRO, A. **Chi Perde Tempo Guadagna Spazio, ovvero: Spazi e Tempi di Reciprocità tra São Paulo, Salvador de Bahia e Nicosia**. Lo Squaderno. nº26, 2012. p. 77-79.