

A DISCIPLINA HABITAR A CIDADE E O CONCEITO DE ATELIÊ VIRTUAL DE PROJETO

Eduardo Mascarenhas Santos

Universidade Federal de Minas Gerais
Departamento de Projetos – Escola de Arquitetura
Rua Paraíba, 697. Belo Horizonte, MG. CEP 30130-140. Brasil
ems@ufmg.br

Abstract

This paper integrates a set of articles, from different authors, on the subject of creating a Brazilian “Virtual Design Studio” called “Habitar a Cidade” (“To inhabit the City”). This article analyzes the specific experience of the Virtual Studio “Habitar a Cidade”, in opposition to the concept of a VDS and in a comparative perspective to another VDS experience already carried in the past, in order to identify common issues and specific aspects that differentiate them. It also discusses how much methodological questions are determinant in a VDS and how, in academic virtual studios, this aspect can be more significant than the technological ones. This is especially important considering the technological limitations, related to the economic limitations of Brazilian universities and society.

Esta comunicação integra um conjunto de artigos de diferentes autores referentes à realização da disciplina “Habitar a Cidade”. Sua contribuição consiste na análise dessa experiência diante do conceito de ateliê virtual de projeto, com ênfase nas questões metodológicas.

Um ateliê virtual de projeto ou VDS (*Virtual Design Studio*) é um ambiente computacional, voltado para a criação e desenvolvimento de projetos em equipe de forma colaborativa, utilizando recursos de comunicação em rede. Um VDS envolve um conjunto de ferramentas e metodologias de comunicação destinadas a suportar e estruturar o processo de criação coletivo. Sua especificidade dependerá da maneira como os recursos de comunicação são combinados, conforme seus objetivos, e como o ambiente virtual será construído com a inclusão dinâmica de novos conteúdos ao longo do processo de criação. Isso implica no planejamento e criação de uma metodologia específica para cada ateliê, que permita o desenvolvimento do processo criativo. Um VDS acadêmico é, geralmente, mais aberto, voltado para o debate de idéias e menos hierarquizado.

Tipicamente, um VDS possui recursos de comunicação síncrona (sistemas de mensagens instantâneas, compartilhamento de telas e aplicativos, quadro branco, comunicação através de áudio e vídeo) e assíncrona (correio eletrônico, galerias e fóruns virtuais, áreas para troca de arquivos e informações). Frequentemente envolve também publicações na web e ferramentas de visualização e controle de fluxo de trabalho.

Em 2000 foi realizada na Escola de Arquitetura da UFMG uma disciplina cuja proposta era a implementação de um VDS. O relato dessa experiência foi apresentado no Sigradi 2001 [1]. A Disciplina foi iniciada com uma série de debates e com a elaboração de propostas individuais pelos alunos, que depois foram discutidas coletivamente. A partir daí, foram surgindo posicionamentos e definições que permitiram estabelecer re-

lações de afinidade. Só então é que as equipes de trabalho foram formadas. A avaliação desse exercício demonstrou que a metodologia e a dinâmica de trabalho em grupo são decisivas em um VDS. As relações se desenvolvem na rede, na forma de ramificações e vínculos, através de uma teia de significados, de ligações cognitivas ou hipertextuais, como define Pierre Lévy [2]. Existe portanto uma imbricação entre o meio tecnológico e a metodologia de trabalho, em que um é engrenagem do outro. Nesta perspectiva, poder-se-ia alegar que o poder coercitivo dos meios tecnológicos será determinante da metodologia empregada e do trabalho realizado. Esta expectativa é, no entanto, subvertida quando se adota uma metodologia que incentive o uso criativo e crítico das ferramentas computacionais.

Na disciplina “Habitar a Cidade” foram utilizadas algumas ferramentas típicas de um VDS, descritas e analisadas nas contribuições dos professores Marcelo Tramontano e José Kós, que integram o conjunto de artigos relacionados a esta discussão. Embora não tenham sido utilizados recursos tecnológicos avançados ou específicos para ateliês virtuais, pode-se dizer que foi no aspecto metodológico que a Disciplina se afastou da experiência característica dos ateliês virtuais. Por não ter sido proposta como um VDS, a Disciplina não foi estruturada com esta finalidade. A principal consequência deste fato foi observada na formação das equipes mistas, criadas de modo arbitrário, sem que os alunos se conhecessem ou tivessem oportunidade de estabelecer afinidades e identidades. Várias equipes demoraram muito para serem formadas e iniciarem os trabalhos e algumas delas foram desfeitas ao longo do curso.

Na reedição da Disciplina, no corrente semestre, pretende-se utilizar alguns recursos para incrementar a discussão e troca de informações entre os alunos e para facilitar a formação das equipes de trabalho. Está prevista a utilização das redes de relacionamentos Orkut e Multiply, já freqüentadas pelos alunos,

e a realização de debates temáticos para, só depois, formar as equipes.

Apesar de toda tecnologia que cerca e sofisticada os ateliês virtuais, é na abordagem metodológica e na construção da teia de relações que envolve o processo de criação coletivo que o VDS reafirma seu sentido e validade, especialmente no âmbito acadêmico e no contexto brasileiro.

Referências

1. Santos, E.; Campomori, M., Ateliê Virtual de Projetos – uma disciplina de projetos mediada por computador, em: Dumont, G.G. ed., Libro de Ponencias do V Congresso Iberoamericano de Gráfica Digital, Ediciones Universidad del Bío-Bío, Concepción, 2001, 189-191.
2. Lévy, P., As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática, Editora 34, Rio de Janeiro, 1993.