

MESTRADO INTEGRADO

ARQUITETURA

Do Hóquei em Patins à Arquitetura.
Questões sobre a correlação entre
‘Improviso’ e ‘Estratégia Prévia’, no
projeto como jogo.

Catarina Matos Viola

M

2023



Do Hóquei em Patins à Arquitetura



Questões sobre a correlação entre ‘Improviso’ e
‘Estratégia Prévia’, no projeto como jogo

Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura apresentada à Faculdade de
Arquitetura da Universidade do Porto

Orientação concedida pelo Prof. Doutor Luís Sebastião da Costa Viegas

Catarina Matos Viola

Porto, Setembro de 2023

Nota prévia:

A presente dissertação foi redigida ao abrigo do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, colocado em vigor em Portugal em maio de 2009.

Consta do código formal estabelecido para este documento a utilização de “aspas duplas” para citações não isoladas e referências autorais, de ‘aspas simples’ para jogos dialéticos, sentidos figurados ou sentidos metafísicos, de *itálico* para palavras de origem estrangeira, de **bold** para o realce de citações e títulos relevantes e de sublinhado para colocar em evidência ideias, conceitos e termos pertinentes.

As citações de origem estrangeira foram traduzidas pela autora por uma questão de continuidade do discurso, encontrando-se cada caso devidamente identificado em nota de rodapé. Relativamente às citações de cuja fonte é uma plataforma audiovisual, a autora procedeu à sua transcrição livre.

Foi utilizada a NP 405 como norma de referência.

À Mana,

a mulher que me inspira pela sua presença, personalidade, disciplina, competência e rigor em tudo o que faz.

A mulher que, no meio da loucura da sua profissão, consegue ter sempre tempo para mudar o mundo, nem que seja só um bocadinho.

A mulher que é sangue do meu sangue, e que nunca me deixa ser sozinha.

Ao Gonçalo,

a fonte de apoio incondicional e infindável, com a paciência infinita que o caracteriza.

A presença fundamental entre sorrisos e lágrimas, sucessos e frustrações.

O apoio imprescindível que nunca questionou o ritmo louco, os tempos nem os sonhos da minha vida.

É bonito notar a admiração que se nutre por quem nos motiva a ser da nossa cabeça.

A vocês, um agradecimento não é suficiente.



FIGURA I

Figura I: Marlene Sousa (jogadora de Hóquei em Patins, Sport Lisboa e Benfica) no Coliseu Quadrado, Roma.
Composição gráfica da autora.

Agradecimentos

Aos meus pais, por serem os meus ídolos e o meu porto seguro. Pela presença, que foi, sempre, imprescindível, pelo acompanhamento, pelo incentivo, pelas aprendizagens diárias, por nunca duvidarem que consigo atingir os meus sonhos e por me ensinarem, desde sempre, a colocar o foco nas soluções, e não nos problemas. Obrigada pelo amor incondicional e apoio infinito, desde sempre e para sempre.

A eles, à Mana e ao Gonçalo, pelas vezes em que sentiram a ausência natural de uma jogadora de Hóquei em Patins que é estudante de Arquitetura. Pelas vezes em que os seus dias foram passados a marcar presença na conquista dos meus sonhos, fosse nas bancadas do país, fosse no transporte de maquetas. Por não me deixarem duvidar de mim, principalmente durante o ritmo exaustivo de quando se cruzam finais e entregas. Por serem, todos, pessoas que admiro e que me incentivam a ser, constantemente, a minha melhor versão.

À minha restante família, com especial atenção aos meus avós, que tentam sempre acompanhar, incentivar e estar presentes da forma que melhor conseguem.

À Isa, por conseguir estar sempre perto, mesmo estando longe. Por ser a amiga verdadeira que nunca, em 24 anos, deixou de me motivar, fazendo-me acreditar, sempre, que consigo ultrapassar qualquer desafio com toda a facilidade do mundo.

À Inês, uma mulher com M grande, que nunca deixa de trabalhar para atingir aquilo que quer e que é um exemplo a seguir a todos os níveis possíveis e imaginários. À Bárbara, por ser uma força da natureza em pessoa, por ser uma eterna colega de equipa, que só não ajuda no que não puder e por ter uma coragem tão característica e inconfundível. À Ju (de Júnior), por ser a minha irmã mais nova emprestada, por ter sempre um ombro amigo, por ter sempre uma palavra encorajadora e por, também, ser a minha voz da razão cada vez que começo a ficar com a cabeça na lua. Por toda a diferença na minha vida que fizeram, desde que me mudei para o norte do país, o meu especial obrigada.

Às minhas colegas de equipa, por serem uma parte tão importante na minha vida e me ensinarem que só se baixa a cabeça para beijar o símbolo que temos ao peito.

Ao Marco Lopes, pela disponibilidade total em ajudar no meu estudo, pela confiança no meu trabalho e pela crença nas minhas capacidades.

Ao Fechado ao Domingo, pelo apoio e presença, e por me provarem que, mesmo que as rotinas da vida estejam a um ritmo alucinante, há sempre tempo para socializar e para estar com pessoas de quem gostamos.

Por último, mas, de todo, não menos importante, um agradecimento com especial consideração ao meu orientador, Prof. Doutor Luís Viegas, pelo encorajamento, pelo apoio, pelo acompanhamento e pela disponibilidade total, determinantes na execução desta minha última tarefa académica. Faço especial questão de enaltecer, e mostrar gratidão pela oportunidade de ter testemunhado, não só a sua capacidade de captar a atenção dos alunos através do discurso, nas aulas de Teoria II, como também da sua postura 'não quadrada' no ensino da Arquitetura – o que nunca invalidou a defesa dos seus pontos de vista nem a existência de princípios firmes e dignos. Por acreditar na potencialidade deste tema e na minha capacidade de o desenvolver, e por marcar, de forma tão positiva, o meu percurso pela FAUP (que tantas memórias deixa), o meu mais honesto agradecimento.

Abstract

Lying under the idea of Architectural conception, a multidimensional and transdisciplinary concept that grants the magnitude of this discipline is identifiable, conferring its extension through the artistic, programmatic, scientific, human and many other knowledge-related domains. This distinctive and embracing configuration leads to endless expansion possibilities, which naturally become recurrent at theoretical and practical levels, and promote the turning up of new perspectives, points of view, problematics and understandings of Architecture.

Introduced by the context of the actual paradigm, this analysis can be considered as an observation of Architecture through a new lens, which associates it to the game concept and emphasizes a position that requires an initial contextualization so that the full understanding of the matter becomes viable. Introduced by the author's problematic and the expertise required to master the different dimensions of knowledge, the brought-out perspective of this dissertation lies on the possibility of connecting Architecture and Rink Hockey, in their context, concept, method and sense.

Starting with the recognition of the differences and similarities between these both worlds, this perspective sums up the development of an interdisciplinary analysis that brings together two different worlds, despite its (apparently) unconventional character. Facing up Architecture and Rink Hockey is understanding that the game concept that brings them closer, when naturally associated to the impossibility of separation between prior strategy (tactic) and improvisation (technique), brings up an understanding of Architecture that develops under a new vision, one that includes matters and concepts such as goal, competitiveness, decision making, results, technique, tactic or risk – and this can be considered, at least, unusual. Moreover, the use of exemplification is quite frequent, since it provides easiness in the understanding of the different associations, and helps to apprehend the perspectives, conclusions and points of view that are progressively enunciated.

From the idea of the elements that unite the game to the project, to the identification of the architect's opponent, these two distinct disciplines get intersected, the information gets reorganized, and the results lie on a reasonable conceptual analysis, which allows the studying and interpretation of a conceptional method of Architecture that is appropriate and relevant to the general presented panorama. It finishes with the unignorable comparison between the spectator of the game and the spectator of Architecture, allied with the multi-sensorial matter that concerns, not only him, but the author as well.

Resumo

À ideia de conceção da Arquitetura está inerente o conceito transdisciplinar e pluridimensional, que confere a esta disciplina uma magnitude que se estende ao domínio artístico, programático, científico, humano e referente a diversas áreas do conhecimento. Esta característica resulta em possibilidades de dilatação recorrentes, a nível prático e a nível teórico, o que promove o aparecimento de novas perspetivas relativas a todos os aspetos, pontos de vista, questões e entendimentos da Arquitetura.

Introduzida pelo contexto do paradigma atual, esta reflexão observa a Arquitetura através de uma nova lente, que a associa ao conceito de jogo, evidenciando uma posição que requer uma explicitação inicial que permita entender o ponto de vista que se estabelece. Contextualizado pelas problemáticas do aural, da mestria e das diferentes dimensões do conhecimento, o panorama reflexivo assenta, por sua vez, na possibilidade de cruzar os mundos da Arquitetura e do Hóquei em Patins a nível contextual, conceptual, metodológico e sensorial.

Tendo como ponto de partida o reconhecimento de diferenças e semelhanças, esta dissertação resulta do desenvolvimento de uma problemática que se acerca mais do que se distancia, apesar do seu carácter aparentemente pouco convencional. Colocar as práticas da Arquitetura e do Hóquei em Patins em confronto é reconhecer que o conceito de jogo que as une, associado naturalmente à impossibilidade de dissociação entre estratégia prévia/tática e improviso/técnica, abre portas ao entendimento da Arquitetura segundo um prisma que inclui temáticas como objetivo, competitividade, tomadas de decisão, resultados, técnica, tática ou risco – o que se pode assumir como, no mínimo, invulgar. Para além disso, o recurso à exemplificação é bastante utilizado pela facilidade de interassociação, o que permite um melhor esclarecimento das conclusões tiradas e pontos de vista colocados em evidência.

Desde a ideia que une o jogo ao projeto, à identificação do adversário do arquiteto, procede-se à interseção de campos disciplinares distintos, reorganizando a informação considerada, de forma a que, daí, resulte uma análise conceptual fundamentada que permita o estudo do método projetual que pode, provavelmente, ser considerado viável segundo este panorama. Remata com a inignorável questão do espectador do jogo, e da multissensorialidade aural para si e para com ele.

Sumário

Introdução	17
I.	
Bola de Saída: O Contexto.	23
I.I As Dimensões da Arquitetura	25
I.II O autor e a equipa	29
I.III O desenho	35
I.IV As competências	39
I.IV.I. Dimensão Tácita/Capacidades	43
II.	
Primeira Parte: O Conceito.	49
II.I O Conceito de Jogo	51
II.I.I. Tática/Razão	57
II.I.II. Técnica/Emoção	63
III.	
Segunda Parte: O Percurso.	69
III.I O Método	71
III.I.I. Estratégia <i>versus</i> Improviso	81
III.I A tentativa e o treino	85
IV.	
Apito Final: O resultado.	91
IV.I A Vitória	93
IV.I.I. A sensorialidade do arquiteto e do espectador	97
Considerações Finais	101
Fontes Bibliográficas	106
Fontes Audiovisuais	108
Índice Iconográfico	109
Fontes Iconográficas	110
Anexos	113

Introdução

Introdução

Aspecto importante desta História da Arquitetura é o alargamento da informação considerada e a consequente multiplicação das relações a considerar, para o entendimento e a transformação de uma arquitetura não descomprometida nem apologética.¹

Uma das questões que se colocam imediatamente após a leitura do título deste estudo prende-se, naturalmente, com a improvável associação possível – ou, pelo menos, imediata – entre o Hóquei em Patins e a Arquitetura. No entanto, enquanto que esta problemática será abordada diretamente ao longo do discurso desta dissertação, existe outra curiosidade que pode ocorrer e que importa clarificar, estando relacionada com a citação introdutória: que benefício pode uma associação contextual, conceptual, metodológica e sensorial entre o Hóquei em Patins e a Arquitetura, trazer para o desenvolvimento desta disciplina?

É Siza quem nos dá a resposta, sendo coerente encarar esta dissertação como um “alargamento da informação considerada e consequentemente multiplicação das relações a considerar”², sendo, neste caso em concreto, a Arquitetura alargada ao contexto do desporto, mais particularmente ao Hóquei em Patins. O contributo desta análise prende-se com um ponto de vista enunciado e sustentado num discurso ensaístico que tenta ser o mais claro possível, – fundamentalmente nas associações que vão sendo estabelecidas com o Hóquei em Patins – não deixando, nunca, de lhe ser atribuída uma condição circunstancial. As conclusões que se vão, progressivamente, tirando resultam de reflexões, devidamente enunciadas, que definem o percurso até elas; nunca sendo prevista uma interpretação das mesmas como verdades absolutas, invariáveis, inflexíveis ou incontestáveis. É pretendido, com este estudo que vai progressivamente levantando algumas problemáticas associadas que podem e devem suscitar o debate, conceber uma reflexão relativamente particular e singular que contribua para um debate mais generalizado; que levante questões dignas de análise e estudo, e que promovam “a multiplicação das relações a considerar, para o entendimento e transformação de uma arquitetura não descomprometida nem apologética.”³

¹ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 105

² Idem

³ Idem

A presente dissertação faz emergir um ângulo diferente na abordagem da Arquitetura, equivalente à forma como se encara um jogo, sendo que as interseções com o Desporto, em particular com o Hóquei em Patins, permitem a sistematização dos processos de pensamento e de tomadas de decisão efetivos, resultando numa dança interdisciplinar que se interliga pelas semelhanças na abordagem autoral. O Hóquei em Patins assume-se como um desporto cuja componente criativa é imprescindível, o que torna coerente a sua associação com a Arte e maioritariamente com a Arquitetura, onde o improviso e a intuição são indissociáveis dos procedimentos estratégicos e regulamentares que permitem a aprovação e construção concreta dos projetos executados.

Este estudo apresenta-se como uma teoria (circunstancial e refutável), que enfatiza um ponto de vista que se foi manifestando pela frequência de uma atleta federada de Hóquei em Patins no MIArq da Faculdade de Arquitetura de Universidade do Porto. O aprofundar do reconhecimento entre as semelhanças destas duas práticas, para além de ter exercido, progressivamente, o papel de ferramenta do pensamento académico, encontra-se descrito e desenvolvido, sendo iniciado por uma fase de contextualização, necessária para que sejam perceptíveis o raciocínio e proposição defendidos. Nesta fase, explicita-se que, para efeitos desta dissertação, a problemática autoral é uma questão que deve ser entendida pelo leitor, creditando o arquiteto e a Equipa de Hóquei em Patins como autores da sua própria obra, mestres do seu ofício e intervenientes diretos do seu próprio jogo.

Perante este cenário, a associação e análise interdisciplinar resultou na identificação dos procedimentos técnico-táticos do arquiteto, que tem um adversário a vencer – o projeto – e um jogo a realizar – o processo de conceção do mesmo – sendo impossível separar a estratégia prévia definida do improviso criativo e intuitivo, para que a componente poética, não dispensável, nunca deixe de estar presente na Arquitetura.

Esta análise conceptual e contextualizada desdobra-se na enunciação sugestiva de um método generalizado utilizado pelo arquiteto, que reinterpreta o “método tradicional de projetar”⁴ teorizado por Ludovico Quaroni à luz das semelhanças que existem entre a abordagem desportiva do Hóquei em Patins e a abordagem em Arquitetura. Novamente, é importante realçar que a não linearidade do processo de conceção arquitetónico remete para a questão da flexibilidade do discurso e do ponto de vista, que pretende sistematizar de forma mais abrangente possível a conceção do projeto, mas nunca negando situações que possam trazer variações ao modelo apresentado, ou, no limite, contrariá-lo. Esta análise resulta na identificação do processo de

⁴ QUARONI, Ludovico – *Proyectar un Edificio*, p.28

pensamento inerente à tomada de decisões do arquiteto, independentemente da fase do método de projetar em que este se encontra, o que naturalmente abrirá portas à exploração de outros assuntos, que podem ser também eles desenvolvidos e aprofundados – como, por exemplo a consideração da Arquitetura Temporária como o treino do arquiteto, que pode encará-la como “tubo de ensaio”⁵ para projetos de maior dimensão e durabilidade; ou o reconhecimento de Projetos Utópicos como um jogo que o arquiteto perdeu, mas que, no término, saiu orgulhoso do seu desempenho e da sua prestação.

No fundo, esta dissertação pode assumir-se como um ensaio, onde se confere que a necessidade da existência de caos para o aparecimento de soluções lógico-criativas que resolvam os problemas imprevistos não é, apenas, uma condição da Arquitetura. No fundo, é pela quantidade relativamente inesperada de semelhanças entre ela e o Hóquei em Patins que se torna possível desenvolver e evidenciar o ângulo desportivo da Arquitetura, (ou, se preferível, a vertente arquitetónica desta modalidade) que, à semelhança do que acontece com a associação a outras artes, facilita o processo de pensamento do autor durante conceção do projeto, bem como contribui para o alargamento do debate teórico.

⁵ AGUIAR, Diogo – *Arquitetura entre vistas*. [Audio Podcast]. Spotify, min. 13:39

I

Bola de Saída

O contexto

I.I. As dimensões da Arquitetura

*A função do arquitecto, porventura a mais importante, é coordenar a atividade correspondente a diferentes saberes que o arquiteto só, não pode dominar completamente. (...) . Porque se o arquiteto quisesse dominar todos estes assuntos por si, não tinha tempo para a arquitetura.*⁶

O reconhecimento do perfil inclusivo da Arquitetura relativamente a todas as disciplinas é uma premissa que se pode definir como essencial para o seu entendimento. Tendo um carácter fortemente transversal e pluridisciplinar, a Arquitetura é indissociável de todas as artes, da construção e das questões programáticas⁷; o que não invalida que esteja diretamente associada a questões científicas (matemática, física, geometria, informática, entre outras); questões humanas (sociologia, política, filosofia, antropologia, entre outras), ou até questões relativas a todos os outros saberes e disciplinas como a música, a saúde, a segurança, a cultura, a religião, etc. Todas estas questões que estão inerentes à Arquitetura são questões inerentes à humanidade, que se apresenta como a entidade a que esta se compromete a servir. A verdade é que, se recuarmos aos tempos da pré-história, a apropriação do território pode ser interpretada, quer como conceção de abrigo, quer como elemento simbólico ou espiritual; o que acentua a ideia de que a organização do espaço é desenvolvida no sentido de convir à realidade humana, sendo este (o espaço) o protagonista da própria Arquitetura.⁸

Sendo a prática projetual, por princípio, transdisciplinar, não é descabido reconhecer que as possibilidades de dilatação da mesma são recorrentes, até diárias, para quem todos os dias trabalha no desenvolvimento de projetos de Arquitetura.⁹ Neste sentido, as decisões que deles constam condicionam o seu caminho para uma ou outra vertente, disciplina ou lugar.¹⁰ Estas decisões, que partem do autor do projeto, são também a materialização da sua própria realidade, no

⁶ SIZA, Álvaro – *No País dos Arquitectos* [Audio Podcast]. Spotify, min. 23:30

⁷ PINTO, Manuel da Cerveira – *As dimensões da Arquitetura: uma perspetiva evolutiva e histórica da arquitetura*. pp. 135-151

⁸ ZEVI, Bruno – *Saber Ver a Arquitetura*, pp. 17-28

⁹ “Eu acho que todos os dias descubro uma nova dimensão da arquitetura. (...) As dimensões são muitas, as possibilidades da dilatação da arquitetura são diárias, ou seja, todos os dias nós tomamos decisões que condicionam o nosso caminho para um ou para outro lugar.”

AGUIAR, Diogo, op. cit., min. 5:45

¹⁰ AGUIAR, Diogo, op. cit., min. 5:45

sentido em que, para que consiga realizar um projeto de Arquitetura, o próprio autor deve ter a capacidade de conseguir “transversalizar”¹¹; ou seja, é mandatório que esteja presente uma aptidão, na sua experiência e referências, de cruzar campos, sendo que é a partir daí que começa a sua própria inspiração e a produção de pensamento sobre o projeto, o conceito e o mundo.¹²

Voltando às palavras de Siza na citação destacada, o autor do projeto deve reconhecer-se como elemento ‘coordenador’ dos diferentes saberes, responsável pela sua integração no projeto, nunca os dominando completamente, caso contrário “não tinha tempo para a arquitetura”¹³. Esta premissa – aliada à ideia, já referida, que remete para a influência que a experiência, a realidade e as referências conhecidas pelo autor exercem sobre a tomada de decisões de projeto – coloca em evidência a questão das vantagens que conseguem ser obtidas caso esse autor não corresponda a um indivíduo que trabalhou de forma isolada. Em vez disso, e segundo esta linha de pensamento, este só tem a ganhar ao conceber o projeto em coordenação com outros, que trazem para cima da mesa novas visões, experiências, e/ou domínios mais completos de saberes que não cabem ao arquiteto, mas que são úteis e fundamentais ao desenvolvimento do projeto, independentemente de o autor se assumir como indivíduo ou como grupo.

¹¹ RODRIGUES, Rita Aguiar – *Arquitetura Entre Vistas* [Audio Podcast]. Spotify, min. 3:03

¹² Idem

¹³ SIZA, Álvaro op. cit., min, 23:30

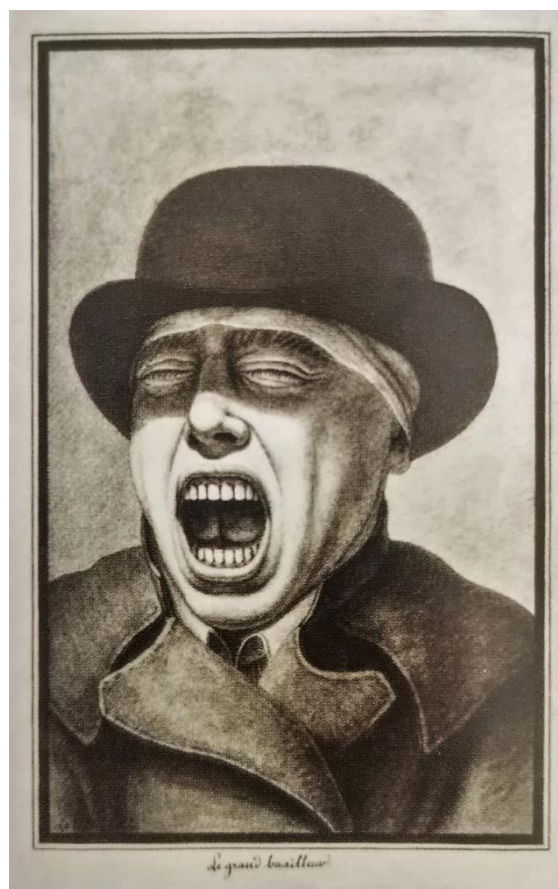


FIGURA II

“Jean-Jacques Lequeue, arquiteto francês do século XVIII, estava convencido que a concepção de um edifício se deve apoiar na psicomorfologia («fisiognomonía») e que as expressões faciais resultantes das emoções e percepções devem ser traduzidas quando estes são erguidos. No seu Nouvelle méthode utiliza alguns autorretratos, como o da figura acima, que ele então transfere usando a técnica da quadrícula(...), tanto para representar figuras humanas como para desenhar projetos de engenharia ou arquitetura militar”¹⁴

Figura II. *Le Grande Baillieur*, retrato de Jean-Jacques Lequeue, arquiteto e desenhista Francês.

¹⁴ SIMITCH, Andrea, WARKE, Val – *Le Langage de l'architecture*, p. 84

I.II. O autor e a equipa

O texto do autor é importante, é o 'dispositivo impulsionador', mas a sua pertinência surge quando o leitor se predispõe a 'entrar' no texto, assumindo a sua vulnerabilidade e aceitando as interferências exteriores, e simultaneamente interiores. Este é o sentido da obra: o (des)continuum de um pensamento, de um 'plano de abertura'.¹⁵

Esta 'rede' de conhecimentos específicos, ideias, gestos e pensamentos, que dançam em harmonia no cenário arquitetónico contemporâneo, é a componente que confere a transversalidade como questão fundamental do próprio exercício da Arquitetura. Ao mesmo tempo, o objetivo final da obra arquitetónica, à semelhança de todas as obras de autor, é comunicar com o sujeito que a experiencia, transmitir-lhe sensações e, por consequência, vincular-se à leitura de cada um. O que suscita novos discursos e pensamentos acerca da questão é este processo de leitura e experiência da obra de autor, o que confere o seu propósito, visto que a "unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino"¹⁶. É necessário libertar a obra do autor para que esta consiga cumprir o seu propósito, deixando-a assumir uma "posição transdiscursiva"¹⁷, "assumindo a sua vulnerabilidade, aceitando as interferências exteriores e simultaneamente interiores"¹⁸.

Este discurso não invalida que o autor seja parte integrante fundamental da obra. Na verdade, independentemente da variedade de interpretações, posições ou opiniões que possam emergir por parte do sujeito, – leitor/espectador – não é nunca colocada em cima da mesa a possibilidade e a viabilidade de cancelar o sujeito individual.¹⁹ É deste, como pessoa, que nasce a obra, independentemente da (ir)relevância do seu nome ou rosto, obra essa que, se não existisse, não permitia a emergência de novos discursos – novas "posições-leitores"²⁰. Utilizando as palavras de Rute Queirós, que desenvolveu uma dissertação de mestrado que aprofunda esta problemática, "O alguém é sujeito, o sujeito é origem, e a origem é essência"²¹.

¹⁵ QUEIRÓS, Rute Flávia Castro – *Dos 'Mapas e Diálogos na Arquitetura Contemporânea'*, p. 49

¹⁶ BARTHES, Roland – *O Rumor da Língua*, p. 64.

¹⁷ FOUCAULT, Michel – *O que é um autor*, p. 57

¹⁸ QUEIRÓS, Rute Flávia Castro op. cit., p. 49

¹⁹ AGAMBEN, Giorgio – *Profanações*, p. 88

²⁰ FOUCAULT, Michel op. cit., p. 57

²¹ QUEIRÓS, Rute Flávia Castro op. cit., p. 49

Mas o projeto é um personagem com muitos autores, e faz-se inteligente apenas quando assim é assumido, é obsessivo e impertinente em caso contrário ²²

A questão do autor e do leitor/espectador traz para cima da mesa ideias que importam levar em consideração nesta reflexão, nomeadamente a consciência de que as relações e comunicações interpessoais são uma parte integrante e indispensável na Arquitetura. Seja no desenvolvimento do projeto, seja na capacidade de o libertar depois da obra terminada, é indubitável que o propósito da obra de Arquitetura assenta na premissa de servir pessoas, e que o processo de conceção do projeto é mais bem-sucedido quando sujeito a visões diversificadas e contando com o conhecimento de especialistas, para que ‘tudo’ possa ser posto em prática e funcione com harmonia.

Relativamente ao arquiteto como autor de um projeto, é muito comum, em contexto prático, o trabalho em equipa, onde o autor das decisões não é um sujeito individual, mas um conjunto de sujeitos²³. A complexidade que requer a elaboração de um projeto de Arquitetura pode levar a que, por vezes, o arquiteto não tenha a capacidade de “sair da ilha para ver a ilha”²⁴. Estas dificuldades e inseguranças resultam, muitas vezes, na opção pelo trabalho conjunto. Olhando inclusivamente para as palavras de Siza acerca desta questão, o próprio afirma que em certas situações “Tenho de não ser eu, se quero participar, assim afastando a velha insegurança que tantas vezes, por fortuna, me levou a trabalhar em equipa (...)”²⁵ rematando com a certeza de que “Trabalhar em equipa é como trabalhar só, mas com uma capacidade de análise e de intervenção multiplicada por x”²⁶. Para além disso, a utilização desta estratégia de ‘amplificação da capacidade de análise e de intervenção’ é, por si só, um mecanismo que ajuda a atingir o objetivo de concluir o projeto, que “está para o arquiteto como o personagem de um romance está para o autor: ultrapassa-o constantemente. É preciso não o perder”²⁷.

²² SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 26

²³ “*Somos uma equipa e eu não tomo decisões sozinho. Tomamos decisões em equipa*”

AGUIAR, Diogo, op. cit., min. 12:35

²⁴ “*Que é necessário sair da ilha para ver a ilha, que não nos vemos se não nos saímos de nós (...)*”

SARAMAGO, José – *Conto da Ilha Desconhecida*, p.10

²⁵ SIZA, Álvaro op. cit., p. 131

²⁶ Idem

²⁷ SIZA, Álvaro op. cit., p. 25

Cada correlação estabelecida entre arquitetos, profissionais de outras áreas, clientes e utilizadores, que conferem a derradeira finalidade da Arquitetura – servir as pessoas – leva a que se possam tirar conclusões semelhantes às da arquiteta Emily Grandstaff-Rice²⁸, que destaca:

*Aprendi que a Arquitetura é, de facto, um Desporto de Pessoas, ou seja, às vezes tem menos a ver com a parte desenhada e técnica, e mais com a forma como se interage. Sejam essas interações com uma equipa ou com o cliente. E isso é algo que me entusiasma muito: percorrer o processo e ajudar a construir uma correlação com as pessoas, para criar qualquer que seja o produto final.*²⁹

De facto, a terminologia “Desporto de Pessoas” está relacionada de forma bastante coerente com o exercício da Arquitetura. Em primeiro lugar, existe a vontade, por parte do autor, que, em diversas circunstâncias, corresponde a uma equipa de arquitetos – à qual nunca deixa de estar associada todo um conjunto de especialistas de outras áreas – de atingir um objetivo: conceber o projeto. Como tal, o autor tem como propósito desenvolver uma ideia de Arquitetura cumprindo os requisitos práticos – construtivos, programáticos, estruturais, funcionais, etc. Mas, para além disso, é importante que exista algo mais: uma componente artística, bela, individualizada, um toque que transmite uma mensagem ou uma sensação, um apontamento que tanto pode ser sublime como provocador, ou um conceito, detalhe, processo ou desenho que, muitas vezes, é difícil de explicar racionalmente (quer como surgiu, quer por que surgiu), mas que faz toda a diferença caso seja suprimido, e que torna todo o projeto ‘insípido’, caso não exista. Pode, até, dizer-se que um projeto que se limite a cumprir as regras e requisitos práticos, chegando mesmo a ser aprovado pela autarquia, não tenha atingido o objetivo de desenvolver um projeto de Arquitetura.

No fundo, são necessárias estas duas vertentes imensuravelmente complementares para saber fazer Arquitetura. Olhando para o exemplo de Siza como arquiteto, pode reconhecer-se, pelas suas palavras, que a sua experiência individual não só tem influência na sua experiência como autor como também realça a ideia que acabou de ser enunciada:

²⁸ Arquiteta/Gestora de Projetos Sénior da empresa de arquitetura *Perkins&Will* e presidente do *American Institute of Architects*

²⁹ GRANDSTAFF-RICE, Emily. *Design Voice Podcast* [Audio Podcast]. Spotify, min. 6:04, citação traduzida. Citação original: “I have learned that Architecture is really a People Sport, so it’s less about sometimes the drawing and the technical, and more about how you interact to people. Whether it be on a team or whether it be a client. So that’s something that really excites me. Working through the process and helping build a correlation with people to create whatever this product is going to be.”

*O hóquei em patins teve para mim e para o que faço
uma significativa influência: o jogo é tão rápido e exigente que
não é possível separar estratégia prévia e improviso. É
necessário que atuem em simultaneidade, com o apoio
determinante das “rodinhas”.³⁰*

Realçando e introduzindo a problemática da impossibilidade de separar estratégia prévia de improviso, Siza reconhece que, para existir Arquitetura, é necessário que o autor não se limite ao cumprimento de regras e leis e que o seu foco não seja estritamente racional. É necessária uma outra vertente, a ‘improvisada’, que, particularmente, depende muito da experiência, das crenças, das referências e da personalidade do autor, quando se manifesta. Naturalmente, quando o autor não corresponde a um único indivíduo, toda esta componente improvisada ou artística é avivada pelo número e diferença de personalidades e experiências que têm influência direta no projeto.

Para além da ideia de equipa e da existência da vontade de atingir um objetivo, a terminologia “Desporto de Pessoas” também é pertinente quando relacionada com o final do projeto: o “trabalho termina quando a obra está terminada”³¹, no sentido em que, passado o tempo de execução, surge o ‘apito final’ e o autor, quer queira quer não, nada mais tem a dizer; estando a obra pronta para que os espectadores dela possam desfrutar (e, inevitável e inalteravelmente, criticar).

³⁰ SIZA, Álvaro – *In/disciplina*. p. 12

³¹ “Do nosso ponto de vista, enquanto arquitetos, (...) o nosso trabalho termina quando a obra está terminada. E eu acho que é importante fazermos esse processo de nos desligarmos da obra (...).”

RODRIGUES, Rita Aguiar op. cit., min, 13:35.



FIGURA III

A obra “Girl with a Balloon” de Banksy foi triturada durante o leilão de arte da casa Sotheby’s, em Londres. Apesar de o artista não ter nunca reclamado essa intenção, acredita-se que esta provocação serviu para provocar uma reflexão sobre o valor da arte e as dinâmicas deste mercado.

Também pode ser interpretado como uma crítica ao consumismo e ao ciclo de compra e venda de arte. Esta obra tornou-se um símbolo do trabalho provocador de Banksy, e a versão parcialmente triturada foi renomeada para “Love is in the bin”.³²

Figura III. *Love is in the Bin*, de Banksy, a ser instalada no museu Frieder Burda em Baden-Baden, Alemanha.

³² SCHULTZ, Abby – *Banksy’s Shredded ‘Girl With Balloon’ Returns To Sotheby’s*, [em linha].

A verdade é que o autor esteve na origem de uma discussão mediática à escala mundial e, depois da sua apresentação ao público, a obra foi alvo de várias opiniões sem que o autor nunca se pronunciasse, tendo-se libertado completamente da obra.

I.III. O desenho

*A mão capta a qualidade física e a materialidade do pensamento e converte-a numa imagem concreta. Durante o árduo processo de projeto, por vezes a mão toma as rédeas na investigação de uma visão, com um vago pressentimento de que finalmente se irá converter em esboço, na materialização de uma ideia*³³

Ao associar a prática da Arquitetura com a vontade de atingir um objetivo, é notória a ideia inerente de que o arquiteto, como autor, precisa de ser um sujeito que consiga dominar com algum grau de mestria, os procedimentos que lhe permitam executar efetivamente o projeto.

Para qualquer indivíduo que pretenda atingir um domínio especializado em qualquer área do conhecimento, é necessário, em primeiro lugar, saber que ferramentas são utilizadas para que seja possível desempenhar essa função. Para que se perceba melhor a ideia que se pretende transmitir, coloquemos em evidência dois mundos que, apesar de diferentes, se relacionam bem mais do que possa parecer: a Arquitetura e o Hóquei em Patins.

No caso do Hóquei em Patins, é mandatório que, antes de se começarem a abordar aspetos relacionados com o jogo, exista um domínio dos instrumentos/ferramentas próprios desta modalidade com um significativo grau de competência. De facto, qualquer jogador de Hóquei, tem de saber dominar os patins como domina as sapatilhas, sendo capaz de se deslocar em várias direções e sentidos, fazer travagens, rotações, arranques e mudanças de direção; manusear o stick, como se este se tratasse de um prolongamento dos braços e mãos que, por sua vez, permite o controlo da bola, que tanto pode rolar rasteira, como pode ser levantada e jogada no ar. O domínio destes 'instrumentos de trabalho do hoquista' não garante, por si só, que se seja jogador de hóquei, mas o indivíduo que é jogador tem, inevitavelmente, de as dominar para que possam ser cumpridas as regras do jogo – sem patins, stick e bola, não existe sequer esta modalidade; não são essas as regras. O domínio destas ferramentas é uma premissa base que os jogadores têm de cumprir, e que permite que o jogo comece, sendo o meio usado pelo jogador que lhe permite atingir o fim a que se predispôs – conseguir realizar uma partida de Hóquei em Patins.

³³ PALLASMAA, Juhani– *La mano que piensa*, p.13

Ao fazer a analogia com o que acontece em Arquitetura, torna-se mais explícita a importância que o desenho tem como instrumento de trabalho e ferramenta de pensamento para o arquiteto. Em primeiro lugar, da mesma forma que alguém que saiba andar de patins e dominar o stick não é necessariamente jogador de hóquei, alguém que saiba desenhar – seja a rigor, à mão levantada, em vários tipos de perspectiva, em suporte digital, com vários materiais, a várias escalas, como apontamento, como elemento de comunicação, em esquisso, como forma de expressão, ou em outros tantos inúmeros ramos em que o próprio desenho pode ser desdobrado – não é, necessariamente, arquiteto. No entanto, o domínio do desenho é completamente necessário para que o arquiteto consiga desenvolver o projeto, até porque o projeto é, ele próprio, o desenho de uma ideia que se há de materializar.

Da mesma forma que o jogador de Hóquei utiliza os patins e o stick para jogar, o arquiteto utiliza o desenho para projetar – leia-se, portanto, pensar, testar, idealizar e imaginar o espaço, as volumetrias, os percursos, os contrastes, os materiais, as escalas e todas as inúmeras questões inerentes ao projeto. No fundo, é o meio através do qual projeta, no total sentido da palavra, que tem de ser dominado ao ponto de se assumir como uma “captura do pensamento”³⁴, sendo o lápis um prolongamento da mão, que dá forma às ideias da mente, – “O corpo-mão e mente e tudo – não cabe no corpo de cada um”³⁵ – com a mesma facilidade com que a ponta do stick materializa a ideia de movimento, ou vontade, que vai na mente do jogador de Hóquei. Como destaca Alvar Aalto, “É apenas quando o lápis toca no papel que a ideia se torna realidade; este segundo passo é indispensável no fazer da Arquitetura”³⁶.

Neste sentido, antes de se começar a pensar nas questões de execução do projeto, é necessário dominar a ferramenta que permite que este seja concebido – novamente, para que possam ser cumpridas as regras do jogo. “Entre o esquisso inicial e o projeto de execução, o processo do projeto é composto por um conjunto de desenhos que não se sucedem necessariamente no tempo, vão surgindo consoante a necessidade (...) O desenho é uma ferramenta útil e necessária ao projeto, que o acompanha ao longo de todo o seu percurso e que, consoante a fase do projeto, pode adquirir as mais diversas formas e técnicas de expressão”.³⁷ Como tal, o desenho afigura-se, assim, como o meio usado pelo arquiteto que lhe permite atingir o fim a que se predispôs – conseguir elaborar um projeto de Arquitetura.

³⁴ SILVA, Vitor – *Ética e Política do desenho: teoria e prática do desenho na arte do séc. XVI*, p. 203

³⁵ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 29

³⁶ [AALTO, Alvar] – *Alvar Aalto in his own words*, p. 26

³⁷ LOURENÇO, Bruno Gabriel Pereira – *O desenho no projeto. O projeto no desenho*, p. 16

*O desenho é uma forma de comunicação, com o eu e com os outros. Para o arquitecto, é também, entre muitos um instrumento de trabalho (...) A procura do espaço organizado, o calculado cerco do que existe e do que é desejo, passam pelas intuições que o desenho subitamente introduz nas mais lógicas e participadas construções; alimentando-as e delas se alimentando*³⁸



FIGURA IV

³⁸ SIZA, Álvaro op. cit., p. 37

Figura IV. Vitor Pereira (acima, atual treinador da seleção inglesa de Hóquei em Patins) comunicando as suas ideias relativas ao jogo através do desenho. De forma semelhante, Souto de Moura, abaixo, comunicando as ideias relativas ao projeto através do desenho. Imagem ilustrativa da citação acima, composição da autora.



FIGURA V



FIGURA VI.

Desde o início da sua carreira, Zaha Hadid foi influenciada pelo pintor Kazimir Malevich, o que a levou a utilizar a tinta como ferramenta da exploração arquitetónica³⁹



FIGURA VII

Figura V. Reinaldo Ventura, antigo jogador da seleção nacional, atual treinador de Hóquei em Patins da Associação Desportiva Sanjoanense, dominando com o stick a bola no ar.

Figura VI. Guarda-redes de Hóquei em Patins, que domina o material para defender a bola jogada no ar.

³⁹ SANTIBÁÑEZ, Danae – *El proceso creativo de Zaha Hadid a través de sus pinturas*, [em linha]. citação traduzida.

Figura VII. "The Peak", 1983. Autoria de Zaha Hadid

I.IV. As competências

*O projeto de uma casa surge de maneiras diferentes.
Subitamente, por exemplo, às vezes lenta e penosamente.
Tudo depende da possibilidade e capacidade de encontrar
estímulos (...) ⁴⁰*

Apesar do domínio dos instrumentos de trabalho próprios ser indispensável para exercer a função de arquiteto, esta não se resume, como já referido, exclusivamente a essa capacidade, pois requer, também, que existam competências específicas, que, conjugadas com a capacidade de utilização das ferramentas de trabalho, garantam ao arquiteto as condições necessárias para exercer a sua profissão.

É precisamente na correlação entre competências especializadas e domínio do(s) instrumento(s) de trabalho que assenta a capacidade de exercer qualquer tipo de atividade com um grau significativo de mestria. Por outras palavras, para desempenhar qualquer função especializada, como é o caso do arquiteto, é necessário não só dominar o meio – desenho – para atingir o fim – projeto – como também é necessário desenvolver determinadas aptidões que, dinamizadas pelo domínio do desenho, permitam que o caminho seja traçado até esse mesmo fim. Deste modo, estes saberes e capacidades, quando associados ao domínio do desenho como ferramenta de trabalho, garantem a um indivíduo a condição de arquiteto, no entanto, a existência isolada destas competências já não garante a mesma consideração. À semelhança do que acontece com o desenho, o arquiteto precisa, de facto, de ter conhecimentos específicos para conseguir desenvolver um projeto, no entanto, alguém que porventura possua algumas das mesmas competências, não é, necessariamente, arquiteto.

Ao recorrermos, novamente, ao paralelismo com o jogador de Hóquei em Patins, torna-se mais fácil a perceção desta ideia. Como é natural, não basta conseguir dominar o material – patins e stick – para se jogar uma partida de Hóquei, sendo necessário também um conjunto de aptidões e competências que definam a condição de atleta de Hóquei em Patins. Essas competências consistem em faculdades que intuitivamente são tomadas como óbvias, tal que muitas das vezes nem ocorre refletir sobre as mesmas, todavia, são um elemento mandatário para o desempenho

⁴⁰ SIZA, Álvaro op. cit., p. 25

desta função, elemento, esse, que diz respeito a questões como: ter capacidade de superação, manter uma boa preparação física, ter noções táticas que se materializam em noções de espaço e movimento consoante situações de ataque ou defesa, ter capacidade de tomar decisões acertadas consoante a circunstância do jogo, cumprir regras, seguir ordens e seguir estratégias, ter capacidade de lidar com a pressão ou até mesmo ter capacidade criativa (imprevisibilidade), que permita 'trazer para cima da mesa' novas soluções para superar dificuldades durante o jogo. Novamente, estas condições, por si só, sem estarem associadas ao domínio de stick e patins, não definem a existência de um jogador de hóquei.

No entanto, esta linha de pensamento abre portas para um outro tipo de discurso que culmina na existência das diferentes personalidades do jogador, que se definem consoante a variação de cada um destes fatores e do grau ou tipo de domínio das suas ferramentas de trabalho. Um jogador mais criativo e irreverente, que goste de correr riscos, pode ter uma capacidade acima da média para marcar golos inesperados, no entanto, pode comprometer o resultado numa situação onde seja crucial não cometer erros ao seguir a estratégia previamente definida. Da mesma forma, existem jogadores que, continuando a ser fundamentais, têm um carácter mais discreto; uma personalidade diferente que se resume a uma forma diferente de abordar o jogo, que, normalmente, vai de encontro à personalidade, experiência e conhecimento prévio de cada um.

Em Arquitetura, também se espera que o arquiteto possua competências 'de atleta', que são tão evidentes para que seja possível conceber um projeto, que nem sempre se toma consciência delas. Fala-se, portanto, de saberes como, entre outros, a capacidade, não só de ler desenhos técnicos, como de os conceber em várias plataformas, com várias linguagens, e segundo conceitos contextualizados (ao local, à cultura, ao sistema económico, à paisagem, à sociedade, etc.). Para além disso, também é esperado que um arquiteto domine variadíssimas outras questões e possua faculdades especializadas que continuam a ser tão fundamentais para o seu ofício como são as noções técnico-táticas para um jogador de Hóquei em Patins. Alude-se, por exemplo: à capacidade de ter conhecimentos básicos de estruturas e construção; à competência que requer dar uma ideia geral do orçamento do seu projeto e projetar segundo um orçamento máximo; à sensibilidade na escolha de materiais consoante a circunstância e o equilíbrio estético da proposta final; à semelhante existência de sensibilidade artística, utilizando a seu favor questões como o equilíbrio, a regra e a exceção, a unidade, o contraste, o cheio e vazio, entre vários outros conceitos de composição, à luz da sua experiência, crenças e convicções pessoais, e a destreza de a aplicar na conceção de elementos como o espaço, o percurso, a luz, a paisagem, os materiais e fundamentalmente todas as questões do projeto; à conceção de um projeto com uma composição geral equilibrada segundo os três princípios vitruvianos *utilitas, firmitas e venustas*; à existência de noções geométricas e de aptidão para pensar a três dimensões; ao conhecimento dos locais e plataformas onde se devem

consultar os regulamentos que se aplicam em cada contexto, e ao compromisso em respeitá-los desenhando espaços com qualidade integrando os mesmos; à capacidade de trabalhar 'com vários separadores abertos', para definir a organização do espaço tendo simultaneamente presente o que acontece a nível de estrutura e infraestrutura, noutra piso ou noutra quarteirão, ou até mesmo tomar decisões pensando logo nos problemas que delas poderão advir e como os resolver; à criatividade e razoabilidade na resolução de problemas de várias naturezas, dimensões e contextos, previsíveis ou imprevisíveis; ao entendimento da noção de escala; ao compromisso em respeitar o pedido e as ideias do cliente, tendo capacidade de transmitir ao mesmo as questões e morfologias do projeto; à noção de impacto das suas decisões e responsabilidade que acarretam, por ser possível resolver problemas sociais a partir de intervenções urbanas; à percepção do tipo de escolhas que servem melhor o cliente/espectador em cada contexto; entre diversas outras situações e problemáticas onde se espera que um arquiteto possua o saber necessário para as ultrapassar.

Seguindo o fio condutor do discurso acima, é exatamente da variação na abordagem a cada uma destas questões que resulta a existência de várias personalidades de arquiteto, sendo a experiência, a cultura, as crenças, as ideias políticas e socio-económicas, o gosto pessoal, entre outros, fatores determinantes para a individualização de cada arquiteto como autor. A “Exuberância Irracional”⁴¹ de Rem Koolhaas resulta de um pensamento político dos anos 90, onde a cidade passou a ser dinamizada pelo capitalismo global e passou a ter condições urbanas altamente especulativas, que exigia que se desenhasssem Ícones em vez de Cidade. O desconstrutivismo de Frank Gehry foi o resultado da experiência de vida pessoal do autor, que lançou uma linha de mobiliário em cartão canelado⁴² apresentando uma dimensão estética diferente do material, que agradou o público em geral. Essa manipulação de membranas, linhas e planos reflete-se indiscutivelmente na sua arquitetura, que naturalmente irá de encontro ao seu gosto pessoal. Da mesma forma, também Siza tem obra que pode ser entendida como desconstrutivista, mas, neste caso, do espaço.⁴³ Siza desconstrói o espaço no sentido em que este é mais fácil de se explicar a outro, por palavras, em termos de sensações que são transmitidas quando se experiencia a obra. Siza projeta de acordo com a experiência do lugar e da emoção que ele transmite, usando estes elementos como referência e reinterpretando o contexto, precisamente por acreditar no contrário do que impulsiona a a “Exuberância Irracional” de Koolhaas. “Sempre com uma visão crítica, Siza é adepto de extremos e ambiguidades sem se deixar levar pela Arquitetura de espetáculo que, para este arquiteto, está relacionada com uma dificuldade de resistir a pressões e exigências, conduzindo a edifícios

⁴¹ DUNHAM-JONES, Ellen – *The Irrational Exuberance of Rem Koolhaas*, [em linha].

⁴² BEZERRA, Nadezhda – *A criatividade do génio das formas*, [em linha].

⁴³ Questão discutida com o Arquitecto João Bento, da empresa Partner4Build, Caldas da Rainha, numa conversa sobre arquitetura que remeteu para aulas dadas pela Professora e Arquiteta Inês Lobo.

concebidos como megalómanas obras de arte, implantadas sem qualquer preocupação com o contexto”.⁴⁴

⁴⁴ MARTINS, Raquel Monteiro – *A 'ideia de um lugar'*, p. 163

I.IV.I Dimensão Tácita/Capacidades

A ideia de que o autor, ou especialista em determinado ofício, tem de associar um certo número de capacidades ao uso de um ou vários instrumentos de trabalho surgiu como forma de contextualização introdutória para que o desenvolvimento desta reflexão, daqui para a frente, seja perceptível.

Tendo como base a perspectiva de Michael Polanyi sobre o conhecimento humano, em geral, pode concluir-se que um mestre de um certo ofício – qualquer que seja – tem muito mais conhecimento do que aquele que consegue transmitir, acerca do assunto que domina.

Em primeiro lugar, Polanyi afirma que “sabemos sempre mais do que somos capazes de verbalizar”,⁴⁵ existindo uma distinção clara entre o conhecimento explícito, implícito e tácito, sendo este último fundamental para que alguém consiga ter uma certa sabedoria, reconhecida em determinada área. O conhecimento explícito “é formal e sistemático. Por essa razão, pode ser facilmente comunicado e partilhado (...)”⁴⁶. Neste sentido é facilmente acessível por outras pessoas e não tem a linguagem como barreira. Já o conhecimento implícito não é tão facilmente articulável, sendo mais automático e inconsciente, e estando diretamente relacionado com as habilidades, experiências e intuições pessoais de um indivíduo. No entanto, este conhecimento implícito pode ser tornado explícito através de reflexões ou explicações acerca do assunto, fala-se, por exemplo, de saberes que se podem adquirir através da prática (como andar de bicicleta ou tocar um instrumento musical). No fundo, enquanto que o conhecimento explícito pode ser encarado como o ‘saber o quê’ (*Know what*), o conhecimento implícito remete para o ‘saber como’ (*know how*). É “informação colocada em prática. Geralmente vem da experiência pessoal e do contexto de aplicação do conhecimento explícito, e é adquirido sem se perceber que se está a aprender. E, com algum esforço, pode ser documentado”⁴⁷.

No entanto, o conhecimento tácito é totalmente impossível de ser formalizado ou articulado, sendo muitas das vezes subjetivo e intuitivo. “O conhecimento tácito é altamente pessoal. É difícil de formalizar e, como tal, difícil de comunicar com outros (...) também está profundamente enraizado na ação e compromisso individual perante um contexto específico – um ofício ou uma

⁴⁵ POLANYI, Michael – *The Tacit Dimension*, p. 4, citação traduzida

⁴⁶ NONAKA, Ikujiro – *The Knowledge-Creating Company* [em linha]. citação traduzida

⁴⁷ MCNIGHT, Caty – *Navigating the Knowledge Iceberg* [em linha], citação traduzida

profissão (...)”⁴⁸. Pode ser encarado como o ‘saber porquê’ (*know why*) da especialidade, saber, esse, que é adquirido pela prática intensiva, intuição e experiência. É o conhecimento pessoal (*Personal Knowledge*) que existe em cada mente individual e que se aplica, demonstra ou reflete, não sendo, no entanto, possível de ser documentado.

A partir desta ideia, Polanyi desenvolve toda uma teoria sobre a forma como se pode adquirir o conhecimento pessoal, inserido na dimensão tácita, que justifica a pertinência e a forma como se aprende a tornar um objeto numa ferramenta: que é exatamente o que o arquiteto faz relativamente ao desenho, e o que o jogador de hóquei faz relativamente aos patins e ao stick.

*Analisei previamente as ideias que estão inerentes ao uso de um objeto como ferramenta. (...) um objeto é transformado numa ferramenta através de um esforço propositado que prevê um campo operacional, através do qual o objeto guiado pelo nosso esforço deve funcionar como o prolongamento do nosso corpo.*⁴⁹

Ao dominar as suas ferramentas com mestria, o autor, não só é capaz de realizar a sua obra, como depende inteiramente delas como parte integrante de si próprio. “Enquanto dependermos de uma ferramenta ou de uma sonda, estes não são tratados como objetos exteriores”⁵⁰.

No fundo, as capacidades de um aprendiz vão aparecendo consoante o ‘volume de treino’, que vai praticando. “A percepção (...) dá-se como a forma mais rudimentar do conhecimento tácito”⁵¹. E é a partir do momento em que um sujeito tem a percepção de algo, que se pode saber mais sobre o assunto, através da experiência pessoal. Existe, assim, uma relação funcional entre estes dois termos do conhecimento tácito: “sabemos mais sobre o primeiro, dependendo apenas da consciência dele para adquirir o segundo”⁵². Usando a comparação de Michael Polanyi com a forma como reconhecemos um rosto, pode fazer-se a seguinte analogia:

⁴⁸ NONAKA, Ikujiro op. cit., citação traduzida

⁴⁹ POLANYI, Michael – *Personal Knowledge*, p. 60, citação traduzida

⁵⁰ POLANYI, Michael op. cit., p. 59, citação traduzida

⁵¹ POLANYI, Michael – *The Tacit Dimension*, p. 7, citação traduzida

⁵² POLANYI, Michael op. cit., p. 10, citação traduzida

Michael Polanyi:

- Existe a percepção dos elementos que compõem um rosto (olhos, nariz, boca, orelhas) – Termo 1
- Sabemos as feições de determinada pessoa que nós conhecemos, as suas características pessoais de aparência, apenas porque existiu a experiência pessoal de a observarmos. Não conseguimos, no entanto, dizer como as reconhecemos, mas sabemos identificá-las – Termo 2

Jogador de Hóquei em Patins:

- Existe a percepção dos patins e de como é possível equilibrar-se em cima de rodas – Termo 1
- Sabe patinar com facilidade, apenas porque existiu a experiência pessoal de travar, saltar, mudar de direção, fazer arranques rápidos e contornar obstáculos vezes sem conta. Pode identificar o que faz, não consegue explicar exatamente como o consegue fazer, mas sabe fazê-lo – Termo 2

Arquiteto:

- Existe a percepção do que é o desenho – Termo 1
- Sabe desenhar, apenas porque existiu a experiência pessoal de o fazer. Pode identificar o que fez e as plataformas ou materiais que usou, mas não consegue explicar exatamente como o consegue fazer, mas sabe fazê-lo e demonstrá-lo – Termo 2

Neste caso, o mesmo se aplica à execução de um projeto de Arquitetura na íntegra – ou de um jogo de Hóquei em Patins de 50 minutos⁵³. No entanto, é, como referido, impossível transmitir por completo esta ideia por palavras, daí o recurso à analogia direta com as ferramentas dos autores destas duas práticas.

A verdade é que uma competência é adquirida da mesma forma, quer se trate de uma capacidade física, quer se trate de uma capacidade artística e criativa – com a ideia visual e sensorial do que deve ser o produto final. No primeiro caso, dependemos apenas da consciência de que existem combinações de movimentos e atividades musculares que nos permitem desempenhar certa competência física, para a conseguirmos de facto desempenhar⁵⁴. No segundo, dependemos apenas da consciência de que existem processos neurocerebrais que permitem fazer emergir novas ideias e criações artísticas, para as conseguirmos, de facto, criar. Só jogando hóquei é que um aprendiz se torna atleta, e só projetando e materializando os seus projetos em obra construída é que um aprendiz se torna arquiteto.

⁵³ Tempo regulamentar de uma partida de Hóquei em Patins

⁵⁴ POLANYI, Michael op. cit., p. 10, citação traduzida

Isto será o mesmo que dizer que, para além das competências e domínio das ferramentas, o arquiteto, para se afirmar como tal, precisa também de bastante conhecimento pessoal (*Personal Knowledge*⁵⁵) que adquire exclusivamente com o tempo e com a experiência. Ou seja, para além de se obter conhecimento através do estudo teórico da Arquitetura, também este se obtém, e em grande dimensão, através da prática da profissão, do contacto com a realidade, e da tentativa-erro.

⁵⁵ Termo não traduzido utilizado por Michael Polanyi

Na arquitetura existe também uma componente empírica e intuitiva, e portanto também acontece o contrário [a partir da prática, idealizar-se a teoria]⁵⁶

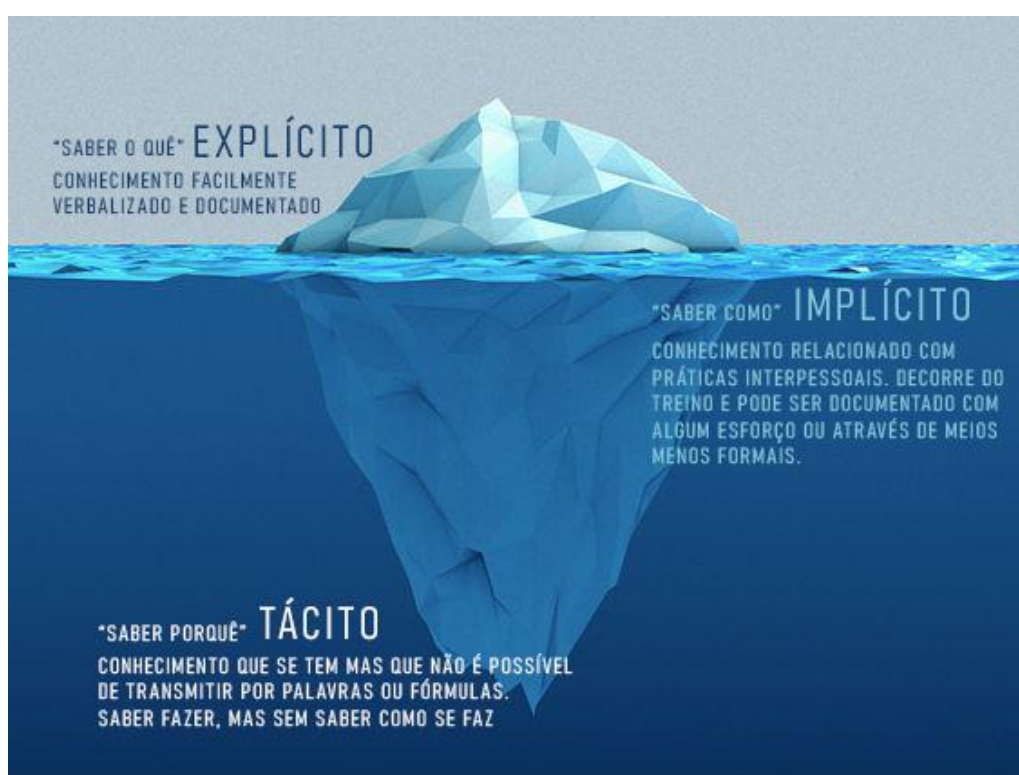


FIGURA VIII

⁵⁶ RODRIGUES, Rita Aguiar op. cit., min. 4:04

Figura VIII: Esquema da Teoria do Iceberg de Michael Polanyi, composição da autora baseada na imagem do artigo "Navigating the knowledge Iceberg" de The Content Advisory, escrito por Cathy McKnight, e que esquematiza a caracterização dos vários tipos de conhecimento enunciados.

II

Primeira Parte

O conceito

II.I O conceito de jogo

O que une o jogo ao projeto é a ideia de risco: dos limites da racionalidade à irresponsabilidade dos seus atos. Em Arquitetura também é assim.⁵⁷

O conceito de jogo está diretamente relacionado com a Arquitetura, não só pela interação entre as várias componentes que dela fazem parte, mas acima de tudo pelo próprio ato de projetar. Na verdade, quando se joga um jogo, ou quando se assiste a um jogo é facilmente identificável a existência de um objetivo que o jogador se propõe a atingir: seja um jogo desportivo, jogo de tabuleiro, jogo tradicional, ou literalmente qualquer jogo.

Esta ideia de objetivo ou meta está diretamente relacionada com a Arquitetura, tal que, quando um arquiteto desenvolve o projeto, tem como objetivo resolver as questões que vão aparecendo em prol do resultado que tenciona obter. O arquiteto, neste sentido, pode ser equiparado a um jogador que dá resposta aos problemas do projeto e que está encarregue de o tornar num projeto de Arquitetura.

No entanto, não é só pelo conceito de meta ou objetivo que a Arquitetura se pode entender como o jogo do arquiteto. Existe, também, a ideia de competitividade e superação, muitas vezes associada a esta disciplina, que pode resultar do facto de cada projeto ser um desafio. Esta questão do arquiteto se querer auto-superar em cada projeto, fazer melhor e se reinventar foi esclarecida por Siza, não como sendo uma “vontade ou exercício interior, mas uma resposta aos problemas que são postos e onde”⁵⁸. Ora, esta questão reforça, não só, a ideia anterior de que o objetivo do arquiteto é resolver os problemas do projeto, como prova que, por não existirem dois projetos iguais, o próprio exercício de projetar confere um desafio em si.

É exatamente desta noção de desafio que parte a motivação do arquiteto, questão abordada e esclarecida pela arquiteta Emily Grandstaff-Rice como razão de ser da existência de espírito competitivo na Arquitetura, não necessariamente entre colegas arquitetos, mas sim competitividade para com o próprio projeto.

⁵⁷ VIEGAS, Luís Sebastião da Costa - *Diálogos entre Arquitectura e Cidade*, p. 142

⁵⁸ SIZA, Álvaro – *No País dos Arquitectos* [Audio Podcast]. Spotify, min. 1:45

Fico muito motivada por, se houver um desafio à minha frente, o tentar superar. (...) chamem-lhe “joguificação” ou o que quiserem, mas, se existir um grande desafio, esse é parte da razão pela qual gosto de ser arquiteta. Todos os projetos são um pouco assim, se fossem fáceis, qualquer um poderia fazê-los. Mas nós somos pessoas que resolvem problemas, e sim, sou competitiva, claro.⁵⁹

Às ideias de competitividade, desafio e objetivo, acresce ainda outra que não é menos relevante: o risco.

Este conceito é fundamental na conceção de um projeto, principalmente porque a Arquitetura assenta na relação intercalada entre os “limites da racionalidade”⁶⁰ e a “irresponsabilidade dos seus atos”⁶¹. Para que se perceba melhor esta questão, faça-se, novamente, a analogia com o Hóquei em Patins:

No decorrer de um jogo de Hóquei, os jogadores e o treinador são os autores que tomam decisões. Estas, estão naturalmente dependentes de cada personalidade, contexto e experiência pessoais. Por mais que exista uma estratégia definida para o ataque e para a defesa, devidamente estudada e planeada consoante cada adversário, – racionalidade – existem momentos do jogo onde se tomam decisões mais arriscadas, como solução para resolver um problema que possa não ter sido previsto ou que, mesmo já existindo, tenha alguma configuração que o torne num problema diferente, próprio de um certo contexto em particular. Um guarda-redes, por exemplo, pode escolher adivinhar o lado na altura de defender uma grande penalidade, da mesma forma que um jogador de campo pode tentar realizar um passe longo na diagonal num momento determinante do jogo, que pode eventualmente resultar numa situação de vantagem do seu colega sobre o guarda-redes adversário. Ou, até o próprio treinador, pode optar por uma gestão da equipa que não seja expectável por variadíssimas razões, por entender que pode trazer benefícios para uma situação de dificuldade no jogo. Seja qual for a circunstância em questão, as decisões arriscadas surgem como solução para resolver aquilo que a estratégia não pôde prever: os problemas novos (ou antigos, mas com novas configurações)⁶², ou os imprevistos. Como tal, estas ‘jogadas de risco’ não deixam de ser um recurso para dar resposta ao inesperado, e, quando ‘treinadas a fundo’, podem servir como “referência para

⁵⁹ GRANDSTAFF-RICE, Emily. op. cit., min. 6:04, citação traduzida

⁶⁰ VIEGAS, Luís Sebastião da Costa, op. cit., p. 142

⁶¹ Idem

⁶² Idem

a liderança de qualquer ação criativa”⁶³ – à falta de soluções, ou face a determinada situação do jogo, pode sempre recorrer-se a uma ‘intuição’ arriscada que, eventualmente, pode ditar o rumo do resultado.

O Prof. Doutor e Arquiteto Luís Viegas faz exatamente a mesma análise relativamente à Arquitetura, podendo ler-se, na sua tese de doutoramento, que:

O que une o jogo ao projeto é a ideia de risco: dos limites da racionalidade à irresponsabilidade dos seus atos. Em Arquitetura também é assim. O início do jogo é sempre difícil porque as regras prévias são, muitas vezes, pouco eficazes, particularmente no tratamento de problemas novos, imprevistos ou, pelo menos, com novas configurações, mesmo que antigos. Mesmo que esta configuração inicial seja acidental ou ocasional a sua fixação terá a importância necessária para o início dos trabalhos. Esta perspetiva tem o valor equivalente à importância de uma ideia, uma estratégia ou um conceito radical ou de referência para a liderança do desenvolvimento de qualquer ação criativa. É como estabelecer o lugar ao qual podemos sempre regressar. ⁶⁴

De certa forma, esta passagem, coloca a noção de risco no mesmo patamar da “importância de uma ideia, estratégia ou conceito radical” ao qual “podemos sempre regressar”. Do mesmo modo que um jogador de Hóquei em Patins ‘regressa ao lugar do risco’, podendo recorrer-lhe face à falta de soluções para as adversidades do jogo, na esperança de que resolvam o problema de o resultado do não estar a ser o pretendido.

Para além disso, este discurso introduz também a dualidade que existe constantemente entre “racionalidade” e “irresponsabilidade”: o contraste evidente entre plano e estratégia, que nascem da ordem, lógica e razão, e a improvisação, ou irreverência, que nasce do caos, da intuição e da emoção. É precisamente do equilíbrio entre estes dois conceitos opostos que se faz a arte e, inevitavelmente, a Arquitetura; da mesma forma que também é esse equilíbrio que confere a existência de um bom jogo de Hóquei em Patins – conferindo, ainda, abertura para a discussão sobre até que ponto é que o Hóquei em Patins, e o próprio desporto em geral, não é também, sob algumas condicionantes, uma arte.

⁶³ Idem

⁶⁴ Idem

Resumidamente, existem vários conceitos que demonstram que é viável a analogia do projeto ao jogo, sendo eles, como referido, a ideia de atingir um objetivo, a vontade de se superar projeto a projeto/jogo a jogo, a competitividade do arquiteto para com o próprio projeto, o risco, e a existência de duas dimensões complementares: a estratégia prévia (tática) e o imprevisto (técnica).

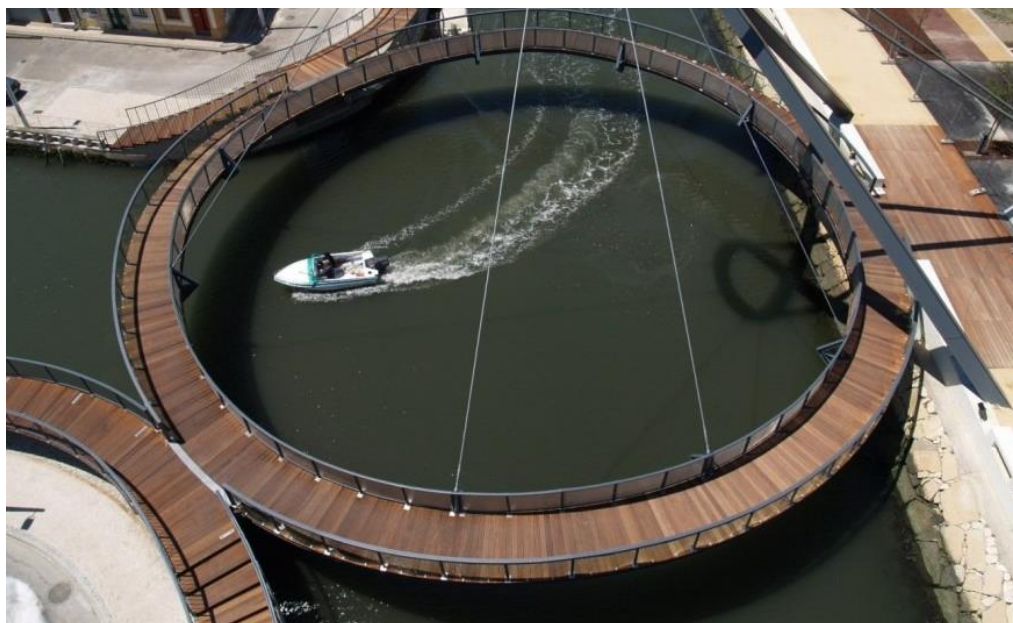


FIGURA IX



FIGURA X

Figura IX: Ponte dos Botirões, Aveiro, Arq. Luís Viegas: A racionalidade na necessidade em unir três pontos, através de uma ponte pedonal. A função.

Figura X: Ponte dos Botirões, Aveiro, Arq. Luís Viegas: A ideia, estratégia ou conceito radical de criar uma ponte sustentada por um braço metálico e tirantes. É no equilíbrio entre os dois conceitos, em todos os aspetos deste projeto, que nasce Arquitetura.

II.I.I Tática/Razão

O que, com tanta universalidade, mostrou Goya na sua gravura “O Sono da Razão produz monstros” é mais que adequado no que respeita à Arquitetura. A razão em Arquitetura deve estar sempre desperta, bem desperta.⁶⁵

Por ser entendido como jogo, a abordagem ao projeto implica, assim, uma componente racional. Na verdade, o arquiteto é o responsável que está encarregue de fazer com que uma obra respeite questões inequívocas, que não deixam margem para ambiguidades, e que podem ser verificadas segundo os parâmetros de ‘cumpre’ ou ‘não cumpre’.

A questão da funcionalidade, por exemplo, que é fundamental num projeto, pode ser encarada como uma condição de verificação exata (ou é, ou não é), à semelhança da acessibilidade dos percursos, que ou são adaptados a pessoas com mobilidade condicionada, ou não o são. Do mesmo modo, todas as regulamentações existentes associadas a um determinado projeto conferem um problema que tem de ser encarado e resolvido pelo arquiteto – como o respeito pelas leis e regulamentações, como por exemplo o Plano Municipal de Ordenamento do Território (PMOT), que determina os índices de construção, as densidades, as cércias e número de pisos máximos de uma parcela, a tipologia programática, as distâncias mínimas ao eixo da via, a largura mínima do passeio e a distância do mesmo ao eixo da via, ou até as restrições relativamente à própria cor do edifício, as regulamentações relativas ao muro técnico para contadores e do número de polícia, entre variadíssimas outras questões; ou como as condicionantes conhecidas a nível de estrutura e de construção, e até mesmo as regras de segurança contra os incêndios e os sismos para o lugar em causa; e, além destas, inúmeras outras questões regulamentares que o arquiteto tem a responsabilidade de conhecer e respeitar em cada e para cada projeto.

No fundo, é exatamente para isso que um projeto tem de ser aprovado pela autarquia antes de avançar para obra, onde, naturalmente, se faz uma análise destes parâmetros específicos que têm obrigatoriamente de ser cumpridos.

⁶⁵ CAMPO BAEZA, Alberto – *Principia architectonica*, p.12 (tradução do título da obra de Goya apresentada neste livro)

Para além disto, cada projeto está associado ao pedido de um cliente, o que consequentemente acarreta ainda mais condicionantes que são dadas a conhecer ao arquiteto *à priori* do surgimento da primeira ideia. O cliente, em primeiro lugar, é proprietário de um terreno. Este elemento, não só remete para a autarquia à qual estará associada a obra, permitindo consultar todas as questões referidas acima relativas a esse concelho, como também pode trazer uma série de problemas que o arquiteto se consciencializa que terá de resolver, e que deve articular com o pedido do cliente. Neste sentido, apenas olhando para o terreno e para as plantas de levantamento topográfico, o arquiteto consegue perceber de imediato algumas restrições que o próprio território coloca ao projeto, sejam elas a nível dos limites da propriedade, do número de frentes de rua, das diferenças de cota abruptas ou suaves, das pré-existências, da pendente, etc. Do mesmo modo, neste reconhecimento inicial, para além de condicionantes ao projeto, também podem ser identificadas situações que possam trazer benefício ao mesmo, analisando os pontos fortes do local e o que é que o arquiteto, como autor do projeto, pode utilizar a seu favor.

Para além disso, todo o projeto necessita de se adaptar, não só às circunstâncias do terreno, como também ao pedido do cliente, o que acarreta restrições num leque ainda mais alargado, como, por exemplo, a nível de áreas, do programa, do orçamento, do objetivo de utilização, da linguagem e do aspeto do resultado final, e de todas as questões personalizadas que o cliente entenda que devam constar do projeto.

No fundo, tal como acontece com uma equipa de Hóquei em Patins, o arquiteto analisa as condicionantes do jogo (projeto), que conhece previamente, e monta uma estratégia, no sentido em que, trabalhando com 'vários separadores abertos', reúne todas as questões que tem de resolver e cria, por vezes inconscientemente, para cada uma delas ou para várias ao mesmo tempo, soluções lógicas e pragmáticas. Obviamente que este tipo de trabalho não é viável quando praticado de forma exaustiva, exclusiva e isolada, uma vez que "o jogo é tão rápido e exigente que não é possível separar estratégia prévia de improviso. É necessário que atuem em simultaneidade, com o apoio determinante das «rodinhas»"⁶⁶. No entanto, esta componente racional não deixa de existir e de ser mandatária para que seja possível fazer Arquitetura.

O arquiteto ganha consciência que para cada problema que terá inevitavelmente de encarar, existe uma decisão lógica que faz com que ele desapareça. Essa solução pode não ser viável, ou pode gerar outros problemas ainda maiores, e é a partir daí que se vai desenrolando o jogo que é o projeto, no entanto, não deixa de ser possível, ainda antes de começar a testar ideias, pensar e

⁶⁶ SIZA, Álvaro – *In/disciplina*. p. 12

repensar logicamente nas várias formas de abordar uma certa questão, na criação de uma estratégia de intervenção, na definição de uma 'tática'.

Para além disso, tal como acontece no desporto, existem, em certos casos, várias soluções-tipo na abordagem a um problema que já é conhecido, e que pode ser resolvido segundo um conceito racional, que até possa servir como base à forma de encarar o jogo. No Hóquei em Patins, quando se estuda um adversário, o objetivo é identificar os pontos fortes e anulá-los, na medida do possível, recorrendo a várias ferramentas, ao mesmo tempo que se definem estratégias para fazer sobressair os pontos fortes da equipa-autora, que nunca pode descurar as questões regulamentares que tem a responsabilidade de conhecer e respeitar, em cada e para cada jogo.⁶⁷ Neste sentido, existem várias táticas para resolver problemas-tipo, quer para o ataque, quer para a defesa. Em Arquitetura, também existem problemas já conhecidos que têm estratégias-tipo para ser resolvidos.

Veja-se, como referência, na questão da habitação plurifamiliar, abordada em Projeto 3, no Mestrado Integrado em Arquitetura da FAUP, a utilização do módulo como elemento base que é repetido para a criação de um edifício contínuo. Esta atitude conceptual confere, por si só, uma 'tática' de aproximação à problemática que caracteriza a tipologia e programa de um projeto desta natureza. Aproximando mais a escala, existem não só variações do módulo base para situações específicas (empena, gaveto, articulação e topo livre) como também diferentes estratégias de acesso adequadas ao local, à volumetria, ao número de pisos, ao número de frentes ou até à cultura existente no local onde se irá erguer a edificação. Neste caso em específico, foram introduzidas três tipologias de acesso base na habitação plurifamiliar, nomeadamente o Acesso Vertical Múltiplo (AVM), o Acesso Direto (AD), e o Acesso por Galeria (AG).

Na ficha do primeiro exercício desta Unidade Curricular no ano letivo de 2019-2020, foi clarificado que se pretendia fazer uma "introdução à temática da habitação plurifamiliar, tanto na sua organização e lógica interna como enquanto factor de crescimento e transformação urbana"⁶⁸,

⁶⁷ Experiência da autora como jogadora federada sénior de Hóquei em Patins há seis anos, fruto do conhecimento transmitido por vários treinadores em reuniões, onde se fazia uma análise profunda da equipa adversária. Ai, eram definidas estratégias de abordagem ao jogo, quer à escala mais geral (Exemplo: *atacar em 2-2, 3-1 ou 1-2-1 mais subido ou mais recuado; defender em pressão alta no campo todo ou a meio campo; criar desequilíbrios através da jogada X ou Y*), quer à escala do pormenor (Exemplo: *se tal jogadora fizer a colher para fora, colocar-se a defender sempre no interior porque ela quebra para o interior 9 em 10 vezes; ou se tal jogadora for marcar um livre direto, a guarda-redes aposta em cobrir o lado natural e não o lado contrário*). Entre variadíssimas outras situações aplicadas a um contexto e a um adversário específico, por um treinador específico).

⁶⁸ CARNEIRO, Luís Soares [et. al.] – *Ficha do 1.º Exercício Ano 2019-2020*.

sendo que “O enfoque [deveria] assentar, acima de tudo, nos sistemas de distribuição e nas estratégias de agregação e associação de apartamentos”⁶⁹, destinando-se a “equipar os estudantes com um conjunto de conceitos que prepararão um posterior desenvolvimento de trabalhos de maior dimensão e em contexto real”⁷⁰. Naturalmente que, na prática, nem sempre é possível aplicar estas estratégias de conceção na sua forma plena e pura, havendo, na maioria das situações, alguns ajustes necessários, ou soluções ‘híbridas’ de acesso e sucessão de módulos. No entanto, a verdade é que, não só muitos dos problemas previamente conhecidos podem ser resolvidos em grande parte com a utilização destes modelos, como também alguns dos imprevistos que surjam posteriormente podem ter uma solução criada com referência ao conceito de conceção inerente a cada um destes modelos.

⁶⁹ Idem

⁷⁰ Idem



FIGURA XI

Mas tudo se cobriu de sombras. O artista dorme apoiado a uma base e instrumentos de desenho: papel e compasso. Notemos que o compasso é o instrumento para trazer, no mundo sensível, o círculo, forma suprema da geometria abstrata. Por trás dele, morcegos e corujas, que não são aqui, de modo algum, pássaros de Minerva. No canto esquerdo a inscrição:

“El sueño de la razón produce monstruos” (O sono da razão produz monstros). Porque a razão dorme, e sua luz se apaga. Isso pressupõe, portanto, um esforço áspero de vigília, enquanto a noite, o obscuro, o monstruoso, existem por direito natural, prévios a qualquer racionalidade. Ao invés do triunfo do pensamento verdadeiro da razão, da claridade que invade para sempre o universo, o que se descobre é uma predominância invencível das trevas. ⁶⁴

⁷¹ COLI, Jorge – *O Sono da Razão Produz Monstros* [em linha].

Figura XI: *O Sono da Razão produz Monstros* – Goya. Obra da fase negra de Goya.

II.I.II Técnica/Emoção

Há também na Arquitetura “rodinhas velozes” a que recorrer, face à complexidade e à extensão e acidentes de percurso de qualquer projeto: o conhecimento prévio, eventualmente a experiência e sem dúvida a dúvida — instrumentos continuamente e desde o início em confronto, até ao sincronismo, até uma instantaneidade operativa ⁷²

O conhecimento prévio, a experiência e, sem dúvida, a dúvida conferem, segundo Siza, as “rodinhas velozes” a que um arquiteto pode recorrer quando existem problemas difíceis de resolver, ou cuja solução cria outras dificuldades que acabam por conferir um obstáculo ainda maior ao projeto – dada a sua “complexidade e extensão”.

Ao chegar a um ponto onde a condição de encontrar soluções lógicas não resolve os problemas do projeto, ou levanta outras questões ainda mais difíceis de resolver, o arquiteto passa para um registo diferente e difícil de explicar: o registo emotivo, que se distancia do registo racional.

Esta fase está profundamente associada à ideia de risco, tal que, recordando as palavras do Prof. Luís Viegas, “O início do jogo é sempre difícil porque as regras prévias são, muitas vezes, pouco eficazes, particularmente no tratamento de problemas novos, imprevistos ou, pelo menos, com novas configurações, mesmo que antigos. (...)”⁷³. É a partir deste momento que o autor reconhece os limites da racionalidade, sendo mandatório que o saiba fazer: o arquiteto, como autor do projeto de Arquitetura, deve reconhecer que o limite da racionalidade não é, paradoxalmente, um limite racional. Por vezes um projeto pode cumprir os requisitos, ser funcional e corresponder ao pedido do cliente, sendo até aprovado pela autarquia, e, no entanto, faltar-lhe Arquitetura. Cabe ao arquiteto, que trabalha com ‘vários separadores abertos’, reconhecer as limitações da racionalidade como resposta ao próprio desenho do espaço, para que este não se torne insípido, trabalhando com direções, contrastes, percursos, volumetrias ou até opções estéticas que lhe confirmem qualidade. Esta sensibilidade é adquirida com a formação artística dos estudantes de Arquitetura, bem como pelo

⁷² SIZA, Álvaro op. cit., p. 12

⁷³ VIEGAS, Luís Sebastião da Costa, op. cit., p. 142

estudo e visita de várias obras de autor. Considera-se assim que, por esta razão, e no contexto desta dissertação, nem todos os arquitetos de profissão que existem podem ser considerados arquitetos-autores, sendo nestes últimos que deve incidir a atenção.

Assim sendo, é a partir do momento em que o arquiteto reconhece os limites da racionalidade para a resolução dos problemas de projeto, que a sua “experiência, conhecimento prévio e dúvida” são determinantes na introdução de uma dimensão empírica e intuitiva, distante da razão, principalmente por definirem a personalidade do autor e individualidade na abordagem ao jogo (projeto). Esta dimensão do pensamento, inerente a diversas decisões tomadas pelo arquiteto dá ao projeto um toque personalizado, fazendo-o ingressar na esfera artística, e que, apesar de fundamental e necessária, é difícil de explicar. Falamos de um caso onde o conhecimento é tácito: não se transmite por palavras ou fórmulas, o arquiteto sabe fazê-lo, mas não sabe como o faz. Naturalmente que o recurso à intuição nas decisões do projeto tem resultados que podem surgir de acasos ou acidentes que, no final, para o arquiteto ‘soam bem’ ou ‘parecem bem’, simplesmente porque algo lhe diz que sim, e porque acredita que vale a pena testar aquela solução. A questão é que, voltando à ideia de risco e às palavras do prof. Luís Viegas, o arquiteto compromete-se a dar a essas ideias, a “importância (...) para a liderança do desenvolvimento de qualquer ação criativa”.

“Mesmo que esta configuração inicial seja acidental ou ocasional a sua fixação terá a importância necessária para o início dos trabalhos. Esta perspetiva tem o valor equivalente à importância de uma ideia, uma estratégia ou um conceito radical ou de referência para a liderança do desenvolvimento de qualquer ação criativa.”⁷⁴

É a partir daqui que entra a individualidade de cada projeto, precisamente a partir desta condição de fixação, da “importância de uma ideia” que influencia o desenvolvimento do projeto à macro e microescala. Um autor, indivíduo com um grau único de experiência e conhecimento prévio, que duvida de questões ou pormenores que, de forma intuitiva, possam ‘não lhe soar/parecer bem’, toma inúmeras decisões, maiores ou menores, simplesmente porque acha que sim, porque gosta e se conecta emocionalmente, porque sente uma intuição que aponta para um certo caminho, ou porque simplesmente quer ser reacionário ao convencional, transmitir uma crença, ou qualquer outra razão que só ao autor individualizado diz respeito. “A intuição não explica nem ensina”⁷⁵.

⁷⁴ Idem

⁷⁵ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 52

A verdade é que estas decisões, que são completamente personalizadas, moldam o projeto através da fixação de várias ideias deste carácter e ganham sentido quando articuladas com a vertente racionalizada da Arquitetura. Apesar da sua natureza, a sua importância como “referência para a liderança do desenvolvimento de qualquer ação criativa”⁷⁶ dita, e com relevância, o caminho que aquele projeto há-de tomar. E mesmo que, de certa forma, não pareça que determinado caminho irá levar o projeto a bom porto, a ideia intuitiva inicial pode sempre estar na génese de novos traços, percursos, morfologias, conceitos e detalhes, como se o arquiteto se compromettesse consigo próprio em dar importância àquela ideia que só dele poderia ter surgido, “É como estabelecer o lugar ao qual podemos sempre regressar”⁷⁷.

Naturalmente que são estas ideias, independentemente da escala a que sejam aplicadas, principalmente quando se mostram mais evidentes findo o projeto, que abrem portas para a discussão e debate. Em certos casos, é esta dimensão emotiva, intuitiva e mais ou menos irreverente que atribui a conotação de geniais ou não tão bem conseguidos aos projetos de Arquitetura, ou, se não se quiser ir tão longe, é esta dimensão, que acrescenta algo mais à racionalidade de um projeto, que define pormenores que lhe trazem, de facto, benefício e causam ao espectador uma sensação de bem estar, ou reconhecimento de beleza, e que o fazem desfrutar do espaço de uma forma mais acentuada. Da mesma forma, o contrário também acontece e estas ideias podem não ser tão bem entendidas pelo público espectador do espaço, trazendo ao projeto características que causam mais desconforto do que encanto, mesmo que seja essa a precisa intenção do arquiteto. Na verdade, até mesmo numa fase de teste, antes do término da conceção do projeto, estas ideias ‘improvisadas’ ditam um rumo que pode não ser o desejado, o que naturalmente resultará na procura de uma materialização diferente do conceito inicial, não havendo necessariamente um abandono total do conceito intuitivo que o arquiteto pensou em aplicar no projeto.

No fundo, o princípio desta reflexão assenta no facto de que estas ideias têm sempre a questão de risco associado, uma vez que, inevitavelmente, vão condicionar o projeto: para o melhor ou para pior. Mais ainda, resultam única e exclusivamente da personalidade do autor, e na forma como decide abordar o jogo, à sua maneira, tornando-o único, apesar da consciência de que existem inúmeros jogos similares.

⁷⁶ VIEGAS, Luís Sebastião da Costa, op. cit., p. 142

⁷⁷ Idem

*O projeto de uma casa é quase igual ao de qualquer outra: paredes, janelas, portas, telhado. E contudo é único.*⁷⁸

Esta ideia de irreverência e intuição está bastante presente no jogo de Hóquei em Patins, e mais uma vez, a analogia ajuda a perceber a conclusão a que se pretende chegar. Em primeiro lugar, a rapidez do jogo torna-o imprevisível e volátil, o que implica que esta componente 'artística' sirva como elemento de diferenciação que tem tanta influência no jogo como a estratégia previamente definida – cria situações de imprevisibilidade para a equipa adversária, ao mesmo tempo que pode resolver situações surpreendentes que inevitavelmente irão acontecer.

A existência, numa equipa, de um jogador mais irreverente tem necessariamente uma influência determinante no jogo, para o bem e para o mal. Remetendo para os exemplos já trazidos ao debate, pode existir uma situação em que, de um momento para o outro, numa fração de segundo, um jogador acredite que fazer um passe longo, muito arriscado, vai resultar no isolamento de um colega para a baliza do adversário. Se acontecer, esse jogador é considerado genial porque viu a possibilidade de realizar um grande passe e conseguiu materializá-la, colocando a sua equipa em vantagem, no entanto, se o defesa conseguir fazer o corte, mesmo que por acaso ou por engano, uma possível situação de vantagem pode transformar-se rapidamente num contra-ataque que traz uma indesejável desvantagem. Neste caso, o jogador torna-se num elemento irresponsável na equipa, porque não soube decidir bem e avaliar o risco. Seja em que situação for, este instinto, que é difícil de explicar de onde aparece, condiciona o resultado do jogo e abre portas para o debate, sendo muito ténue a linha que separa a genialidade do repreensível.

Esta condição e este tipo de decisões aplicam-se em várias situações do jogo de Hóquei em Patins, e até mesmo ao nível da equipa num todo, como autora do jogo, e não como os jogadores ou treinadores individualmente. Voltando aos exemplos introduzidos: um avançado, numa situação de aperto do defesa adversário, pode fazer uma habilidade nova e instintiva com a bola, conseguindo ter vantagem sobre ele e eventualmente marcar um golo; um guarda-redes, num livre direto⁷⁹, pode ter a intuição de cobrir um lado, por achar, naquele segundo, que é para lá que o adversário irá

⁷⁸ SIZA, Álvaro op. cit., p. 25

⁷⁹ Lance de penalidade onde o jogador se coloca em frente do guarda-redes e, ao sinal do árbitro, pode rematar ou seguir para a baliza com a bola controlada, fintando o guarda-redes para tentar fazer golo. Ao contrário do penalti, onde o jogador é obrigado a rematar à baliza ao sinal do juiz da partida.

finalizar; ou até mesmo o treinador, pode optar por colocar um jogador improvável, que, para bem ou para mal, certamente irá ditar o rumo do resultado⁸⁰.

Em Arquitetura também é assim. Cada ideia tem um grau de intuição e um grau de risco, e dentro de tantas ideias que surgem materializadas no projeto, todas contribuem para que este se torne único e individualizado ao seu autor. Para além disso, quando sujeitas à apreciação externa, existe também uma linha muito ténue entre o incrível e o condenável, sendo que a única certeza que existe é que cada vez que a dimensão artística e emocional é ‘trazida para cima da mesa’, e tem, necessariamente, de ser, o resultado é sempre influenciado.

⁸⁰ No futebol, aconteceu no Euro 2016 com a entrada de Éder, um jogador improvável que acabou por marcar o golo que deu a vitória do Campeonato da Europa a Portugal.

III

Segunda Parte

O percurso

III.I. O Método

Quando Ludovico Quaroni fala no “método tradicional de projetar” em arquitetura, está de alguma forma a referir-se a uma metodologia de projeto que surgiu com as reformas disciplinares ocorridas na passagem da arquitetura medieval para a arquitetura do Renascimento e que foram fundadoras da tradicional condição do arquiteto moderno e contemporâneo, que já não constrói no estaleiro como faziam os mestres e pedreiros medievais, passando a ser alguém que apenas projeta ou concebe arquitetura.⁸¹

A metodologia inerente à execução de um projeto de Arquitetura pode ser equiparada, e de certa forma entendida como equivalente, à de um jogo de Hóquei em Patins. Esta comparação, por muito que à primeira vista possa parecer que nada acrescenta ao estudo da Arquitetura, faz emergir um novo olhar sobre a mesma, assumindo-se, no fundo, como uma nova forma de encarar a execução do projeto, que pode ser útil na resolução dos problemas que o arquiteto tem de enfrentar diariamente. Em contexto prático, o autor do projeto encontra-se constantemente sob pressão, seja de prazos, do cliente, de si próprio, ou de diversos outros fatores. Assim, fazer a analogia entre uma eventual fase de caos ou bloqueio em que um projeto se encontra e a fase equivalente num jogo de Hóquei pode ajudar a visualizar o projeto através de uma outra lente, menos convencional, permitindo avaliar o desafio noutro paradigma e, eventualmente, desbloquear alguma ideia que possa servir como solução, pelo ganho da consciência de que o passo seguinte deva ser pedir um minuto de *timeout*,⁸² em vez de continuar a atacar a baliza segundo uma estratégia que não esteja a funcionar como pretendido.

Acima de tudo, tendo presente que cada pessoa é moldada pela sua experiência individual e conhecimento prévio, esta analogia pode servir de apoio ou solução para um arquiteto que tenha facilidade em entender as dinâmicas do desporto, e, mais ainda, se tiver facilidade em entender as dinâmicas do Hóquei em Patins. O mesmo se passa quando se compara a Arquitetura a outras artes,

⁸¹ LOURENÇO, Bruno Gabriel Pereira op. cit., p. 15

⁸² No Hóquei em Patins, o treinador pode pedir 1 minuto ou 30 segundos de *timeout* durante o decorrer do jogo, para redefinir estratégias, fazer substituições e dar novas orientações aos seus atletas.

nomeadamente com o cinema. Se atentarmos às palavras de Siza, numa entrevista sobre a Ampliação do Museu de Serralves, é notório que, na sua perspetiva, existe um entendimento mais claro da ideia que o Arquiteto pretende transmitir quando é feita a comparação com o cineasta:

O percurso é um dos meios de concretizar o projeto (...) e é uma prova da grande afinidade que há entre as diferentes artes, neste caso, com o cinema. Repare que o cineasta pega na câmara, faz um grande plano, a seguir passa um longo tralering, depois há uma pausa, depois começa noutra ritmo e tal. Isso tem a ver, ou é semelhante, ao que acontece na arquitetura.(...) Ou com a música! Ou uma sinfonia! Um pianíssimo, uma coisa suave, de repente passa a algo violento, mesmo turbulento, depois há uma pausa, depois recomeça de outra maneira.⁸³

Naturalmente que, neste caso, se não existisse uma abordagem pluri-dimensional, esta ideia seria muito mais difícil de ser transmitida e entendida. No fundo, e uma vez explicitada a ideia de que o projeto e o jogo são dois conceitos que mantêm uma relação de unidade, a análise comparativa da metodologia utilizada em cada uma destas disciplinas não só é coerente como também se pode considerar que está pouco explorada, podendo abrir novas portas para o pensamento arquitetónico, ajudar arquitetos/autores a encarar o 'jogo' segundo um paradigma diferente, e até dar lugar à emergência de debates mais críticos, relativos, quer à problemática que questiona até que ponto é que o desporto não pode ser considerado uma arte, e por isso ser tão relacionável com a Arquitetura; quer à forma como a Arquitetura é que, por ter tantas dimensões e possibilidades de dilatação, se pode relacionar com coerência com qualquer disciplina, inclusivamente com o Hóquei em Patins.

Posto isto, analisemos uma hipótese de sistematização da metodologia do arquiteto – autor do projeto de Arquitetura – e da equipa – autora do jogo de Hóquei em Patins – na abordagem ao seu respetivo jogo. Tendo em conta que a abordagem a um projeto começa ainda antes de se começar o 'jogo de projetar', foi realizada uma análise comparativa entre a Arquitetura e o Hóquei em Patins que está sistematizada na Tabela I. Esta análise metodológica, de carácter circunstancial e que não invalida a existência de variações, de oposições ou da creditação de outras análises ao método do projeto de cariz diversificado, conta com uma certificação de viabilidade – também ela circunstancial e relativa a esta hipótese, sobre a qual se está a trabalhar – por parte do Arquiteto Luís Viegas, (Prof. Doutor na Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, membro do Conselho Pedagógico da mesma instituição e orientador desta dissertação); e de Marco Lopes, treinador da equipa de Hóquei

⁸³ SIZA, Álvaro – *No País dos Arquitectos* [Audio Podcast]. Spotify, min. 6:20

em Patins da Associação Desportiva Sanjoanense e antigo jogador e capitão no mesmo clube com largos anos de experiência na Primeira Divisão do Campeonato Nacional da Federação de Patinagem de Portugal.

Este estudo pode ser interpretado, também, como uma adaptação a partir da teoria de Ludovico Quaroni sobre o método tradicional de projetar, onde é referido que “existem várias fases que fazem parte do funcionamento do processo de como projetar um edifício. Estas dividem-se em quatro procedimentos para a realização de uma obra ou projeto arquitetónico (...)”⁸⁴:

“A primeira fase é a que chamaremos da fase de programação. É a fase onde se preparam, depois das correspondentes análises prévias, as opções básicas das quais posteriormente deverá partir a conceção do projeto.”⁸⁵

“A segunda fase é a projeção: é a parte onde se determina a construção e a composição criativa do desenho de um dito objeto. Existe uma divisão interna do desenho, que se conforma pelo meio de três passos: primeiro a planificação, depois o desenvolvimento a pequena escala do produto com as críticas e correções que se apresentam, e o último é o desenvolvimento com todas as observações que se fizeram anteriormente.”⁸⁶

“A terceira fase é a da realização do projeto; é algo importante já que determina o projeto e a sua gestão nas fases anteriores, além de que permite que este se mantenha em constante organização.”⁸⁷

“Por último, a quarta fase é a da gestão depois do processo de projeção; esta descreve a relação existente entre o cliente e quem procede à habitação de dita obra e como depois da sua construção serão executadas as funções da obra, como a sua manutenção e outros aspetos.”⁸⁸

As quatro fases referidas nesta teoria serviram de base para uma análise mais direcionada ao assunto-objeto deste estudo. No entanto, não existe uma negação ou conflito com o levantamento metodológico de Quaroni, que apenas é colocado noutra perspetiva. Posto isto, e tendo em conta a consciencialização, a observação e a sistematização do trabalho do Arquiteto e da Equipa de Hóquei em Patins, concluiu-se que a metodologia de abordagem ao jogo pode dividir-se, não em quatro, mas em cinco fases.

⁸⁴ QUARONI, Ludovico op. cit., p.28, citação traduzida

⁸⁵ Idem

⁸⁶ Idem

⁸⁷ QUARONI, Ludovico op. cit., p.29, citação traduzida

⁸⁸ Idem

1. Primeira Fase

- 1A. A primeira fase da metodologia de abordagem ao projeto de Arquitetura consiste, de facto, numa fase de programação, decorrendo da questão que dita o início do projeto: o pedido do cliente. O primeiro passo a tomar pelo arquiteto prende-se com entender quais são as expectativas que existem relativamente ao seu trabalho – estabelecer uma meta – e, naturalmente, fazer um levantamento das condicionantes que possam ter influência no resultado do projeto, e que requerem uma abordagem diferente consoante a variação do seu carácter – falamos de questões como o terreno, o respetivo município, as regulamentações, o orçamento disponibilizado, o programa pedido pelo cliente, a linguagem, a volumetria ou os detalhes também pedidos pelo cliente, entre diversos outros fatores que se podem identificar como aspetos condicionantes do projeto. No fundo, à semelhança do que defende Quaroni, esta primeira fase pode definir-se pela identificação e sistematização das “opções básicas, das quais posteriormente deverá partir a conceção do projeto”.⁸⁹
- 1B. Esta abordagem também acontece quando falamos de Hóquei em Patins, no sentido em que também é necessária, em primeiro lugar, uma fase de programação. No início do jogo, a Equipa estabelece uma meta, fazendo também uma análise das expectativas que existem e do que é esperado atingir. Para além disso, procede também ao levantamento de condicionantes relativas ao jogo, “opções básicas, das quais posteriormente deverá partir a conceção do projeto”⁹⁰, nomeadamente se irá jogar em casa ou se irá jogar fora, se existem condicionantes ao nível do plantel, se o estado físico da equipa ajuda ou condiciona na obtenção do resultado desejado, se o estado psicológico da equipa é favorável, dado que pode sofrer alterações consoante a dimensão do jogo (se é uma final, ou não), os resultados anteriores, o grau de motivação ou a vida pessoal de cada elemento da equipa, entre outros inúmeros fatores desta natureza que condicionam à priori a abordagem da equipa ao jogo que estão prestes a realizar.

2. Segunda Fase

- 2A. A segunda fase, apesar de não se encontrar descrita na perspetiva de Quaroni, não deixa de estar inerente ao conceito de “parte onde se determina a construção e composição criativa de dito objeto”⁹¹, é a fase da procura de referências. Uma vez reconhecido o objetivo a atingir e as condicionantes existentes, o Arquiteto

⁸⁹ QUARONI, Ludovico op. cit., p.28, citação traduzida

⁹⁰ Idem

⁹¹ Idem

naturalmente que procura referências para as opções que farão parte da estratégia que irá seguir. Esta procura serve para colocar hipóteses de abordagem a várias escalas, e está na base da conceção das primeiras ideias, sendo um processo que se distingue por avaliar a situação que se vai encarar, e posteriormente procurar casos semelhantes que possam ajudar na resolução de problemas previstos. A título de exemplo, falamos de estratégias de abordagem ao território em projetos semelhantes, ou de abordagem às questões programáticas requeridas, sendo natural, no eventual caso de o cliente pedir o projeto de um auditório, que se analisem projetos de auditórios que já existam com condicionantes semelhantes, sejam esses projetos do mesmo autor ou de outros autores. Da mesma forma, esta procura de referências alarga-se a todas as componentes do projeto, servindo como uma ‘busca por inspiração’ por parte do autor, que pode inclusivamente, noutros projetos, encontrar princípios conceptuais que consiga seguir, ou adaptar ao seu novo projeto, ou encontrar detalhes que ajudem a dar resposta à linguagem ou à volumetria do projeto, que eventualmente também possa ter sido exigida pelo cliente.

- 2B. A procura de referências também é uma fase crucial no jogo de Hóquei em Patins, exatamente pelas mesmas razões que em Arquitetura. Antes da conceção da primeira ideia de abordagem, e tendo presente o objetivo a atingir e condicionantes para tal, a Equipa faz um levantamento de situações anteriores semelhantes que possam servir de referência para a estratégia em que se irá apostar. Em caso prático, a procura de referências antes da abordagem ao jogo passa por identificar estratégias que foram abordadas (por si ou por outras equipas) para defrontar o adversário em causa, que tenham funcionado; e analisar, noutros jogos, como já foi possível anular determinados pontos fortes desse adversário, ou como já foi possível tirar proveito dos pontos fortes que existem na equipa-autora, evidenciando-os, ao mesmo tempo que se vêem estratégias que resultaram na minimização de pontos fracos existentes, semelhantes aos que se pretendem minimizar. Fazendo a ponte com a Arquitetura, esta procura de referências alarga-se a todas as componentes do jogo, servindo como uma ‘busca por inspiração’ por parte da equipa-autora, que pode inclusivamente, ao ver outros jogos, encontrar formas como já se lidou, com ou sem sucesso, com situações imprevisíveis do jogo, e usar essa informação da forma que achar mais apropriada, na criação da primeira estratégia.

3. Terceira Fase

- 3A. Depois de procuradas as referências, a ordem natural na conceção de um projeto de Arquitetura é a do surgimento da primeira ideia. Esta, mesmo que “seja

acidental ou ocasional”⁹², estabelece “o lugar a que podemos sempre regressar”⁹³, e resulta da personalidade, das crenças, das intenções, da experiência e das referências do autor, neste caso o arquiteto. No entanto, estas primeiras ideias, que podem ser encaradas como o embrião do projeto, são a materialização da estratégia de abordagem que provavelmente será usada, mas que, no entanto, não deixa de ter na sua génese ideias descomprometidas. Ou seja, caso o arquiteto pretenda alterar completamente a estratégia de abordagem ao projeto, esta fase inicial é mais indicada para tal, dado o seu carácter embrionário. Neste sentido, nada garante que não surjam várias ideias iniciais, principalmente relativas ao conceito de abordagem ao projeto, que podem ser testadas em simultâneo e comparadas umas com as outras, até existir a opção de desenvolver uma delas mais a fundo (ou nenhuma delas, ou outra diferente, ou uma mistura de todas, tudo depende da decisão do autor). Esta é a fase que, estando terminada, estabelece “uma ideia, uma estratégia ou um conceito radical ou de referência para a liderança do desenvolvimento de qualquer ação criativa”, sendo, no entanto, mais fácil abandonar a ideia por completo e iniciar outro projeto neste patamar, do que alterar a estratégia depois de iniciada a etapa de desenvolvimento efetivo da mesma.

- 3B. Fazendo o paralelismo com o Hóquei em Patins, esta terceira fase da Arquitetura pode ser entendida como a fase do Treino. Na verdade, depois de analisados os jogos, a equipa-autora começa a definir algumas ideias iniciais relativas a movimentos, atitude e tomadas de decisão, que naturalmente advêm da experiência, das crenças e da personalidade de cada um dos elementos: jogadores e treinador. Na fase do treino, a equipa decide qual a estratégia que pretende aplicar no jogo, testando se esta poderá ser, ou não, bem executada e eficaz. Do mesmo modo, se, eventualmente, se colocar em cima da mesa a opção de abandono total da mesma, é mais benéfico que esta decisão seja tomada ainda em fase ‘de treino’ do que depois, durante o decorrer do jogo. Na verdade, o treino pode, de facto, ser encarado também como ideia embrionária porque, no fundo, da mesma forma que só depois de desenvolver um conceito inicial em que um autor acredita, é que se torna possível ter a perceção da sua potencialidade e qualidade, também uma estratégia treinada por uma equipa de Hóquei em Patins só revela a sua eficácia e viabilidade para o jogo em questão depois de o jogo iniciar, de facto. Aí, à semelhança do que acontece em Arquitetura, há que recorrer

⁹² VIEGAS, Luís Sebastião da Costa, op. cit., p. 142

⁹³ Idem

à intuição e improvisação criativa quando algum imprevisto relativo à estratégia apareça para dificultar a obtenção do resultado pretendido.

4. Quarta Fase

- 4A. A quarta fase corresponde ao projeto em si, “é a fase da realização do projeto”, segundo Quaroni. No desenvolvimento de uma ideia conceptual que faz sentido para o Arquiteto, e na dinâmica existente entre o confronto com problemas e procura de soluções. Esta constante procura de respostas e tomada de decisões condiciona, como já referido, o rumo do processo e o resultado do projeto, dependendo da resposta que se dá quer às situações previstas, quer às imprevistas. No fundo, esta fase é a que se pode entender como principal, consistindo na conceção efetiva do projeto, que “parte sempre de uma ideia nítida, independentemente do conhecimento mais ou menos profundo de objetivos e de condicionantes.”⁹⁴ – as fases 1 a 3 estão na génese da construção dessa ideia nítida – tratando-se de “um longo e ininterrupto percurso que exige (in)disciplina”,⁹⁵ já que “Em certos momentos o projeto ganha vida própria. Transforma-se então num animal volúvel, de patas inquietas e de olhos inseguros.”⁹⁶ No desenrolar deste jogo de procura de soluções para os problemas que emergem, e à medida que se aproxima o término do projeto, verifica-se que “A disciplina talha por fim a “pedra de fecho”. Não atua em pleno sem se envolver com uma espécie de desordem que a precede e a invoca, tornando-a, a um tempo, livre e abrangente.”⁹⁷ Resumidamente, o resultado do projeto depende maioritariamente do desempenho do autor nesta fase de conceção, fase essa que começa de forma relativamente controlada e que, consecutivamente, se vai complexificando e surpreendendo, chegando mesmo a entrar num estado de caos. A capacidade de resposta do autor a este caos é a variável que determina o resultado do projeto, e resulta da combinação de constantes decisões tomadas pelo autor, que têm na sua génese uma razão lógica (estratégica) e/ou uma razão criativa (intuitiva). Aproximando-se o término do projeto, é reconhecível que o caos já não é tão identificável, existindo uma ‘disciplina’ característica da fase final, que remata e detalha o resultado do projeto. No entanto, há que referenciar que a dimensão racional e a dimensão intuitiva têm de atuar sempre em conjunto o longo de todo o projeto, sendo indissociáveis uma da outra, sob a pena de não ser

⁹⁴ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 53

⁹⁵ SIZA, Álvaro – *In/disciplina*, p. 12

⁹⁶ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 25

⁹⁷ SIZA, Álvaro – *In/disciplina*, p. 12

possível obter o resultado pretendido – realizar um projeto de Arquitetura – caso isso não aconteça.

É também importante salvaguardar, neste contexto, a inexistência de uma obrigatoriedade em cumprir linearmente as fases enunciadas nesta hipótese de método do projeto. Muitas das vezes, o arquiteto, depois de iniciar o seu jogo, vê-se obrigado a refazer as fases iniciais, ou a especular sobre as últimas. Esta questão, por exemplo, é uma diferença gritante para com o Hóquei em Patins, que tem um tempo de execução diferente, e mais linear (não se pode sair do jogo a meio para analisar outros jogos ou para treinar de novo a estratégia). No entanto, esta questão não invalida a coerência de associação entre as duas disciplinas, podendo também, eventualmente, o abandono total de uma ideia ser interpretado, como uma derrota do arquiteto – análise que será apresentada mais à frente.

- 4B. Novamente, comparando com o Hóquei em Patins, não só é possível identificar semelhanças na metodologia como também é provável que exista um melhor entendimento relativamente ao que acontece em Arquitetura. A quarta fase, neste caso, pode ser identificada como o Jogo em si, os 50 minutos de tempo regulamentar, no mínimo. Neste caso, também se pode fazer a analogia do desenrolar do jogo com o desenrolar do projeto: começa de forma ponderada, seguindo a estratégia e com ideias fixas acerca do que é necessário fazer para atingir o objetivo e, à medida que o relógio corre, vão aparecendo cada vez mais imprevistos que tornam o jogo caótico. Aí, é precisamente a partir do carácter da tomada de decisão dos jogadores e do treinador que o resultado vai sendo condicionado, sendo obrigatório que, nessas tomadas de decisão, não se recorra, nem somente à estratégia (senão, o próximo passo torna-se previsível), nem somente à criatividade (sob pena de incorrer em riscos demasiado altos que podem trazer desvantagens desnecessárias). Novamente, é necessário que atuem sempre em simultâneo, sob pena de não ser possível atingir o resultado esperado – ganhar o jogo. Da mesma forma que o jogo se vai tornando caótico, com faltas, contra-ataques, golos, defesas, grandes passes, cortes e jogadas, à medida que se vão aproximando os minutos finais, é notável a opção por uma estratégia mais vincada, existindo uma ‘disciplina’ característica da fase final, que remata e detalha o resultado do jogo, tendo em conta o seu estado naquele momento e a sua distância relativamente ao objetivo. Ao dizer isto, falamos, por exemplo, de uma equipa que está a ganhar e decide segurar o jogo nos minutos finais, para tentar não correr riscos desnecessários e perder a vantagem. Ou, no caso oposto, uma equipa que esteja a perder por uma margem pequena pode optar por subir mais as linhas defensivas, assumindo o risco elevado que essa estratégia propicia defensivamente, na esperança de causar mais perigo no ataque e diminuir ou

anular a vantagem do adversário no pouco tempo que falta. Em casos extremos desta situação, o próprio treinador pode dar instruções ao guarda-redes para sair, para que seja possível a sua substituição pelo quinto jogador de campo, e se jogar numa vantagem de 5 contra 4. E, como estas, outras variações que confirmam esta “pedra de fecho” que a disciplina (tática) talha, ainda no decorrer do jogo.

5. Quinta Fase

- 5A. A quinta e última fase da metodologia de abordagem ao projeto de Arquitetura é a que pode ser equiparada com a “Morte do Autor”, estando até de certa forma relacionada com a “gestão depois do processo de projeção”. A verdade é que, independentemente do resultado do projeto, a partir do momento em que este está terminado passa a pertencer ao espectador, libertando-se do seu autor. Relativamente a este, resta-lhe a oportunidade para fazer um balanço sobre o processo de abordagem ao projeto, sobre o seu desempenho e sobre o resultado, tendo de aceitar a abertura do seu trabalho à crítica externa, que é inevitável.
- 5B. Da mesma forma, no Hóquei em Patins, já nada se pode fazer depois de soar o apito final, sendo a fase posterior ao jogo a altura de fazer um balanço da abordagem da equipa e do seu desempenho e analisar o desenvolvimento do processo do jogo, bem como identificar as razões para a obtenção do resultado em questão. Novamente, é no final que as críticas externas emergem, uma vez que, à semelhança da Arquitetura, o Desporto é feito por pessoas e para pessoas, sendo que o espectador é o elemento final para quem uma equipa joga, o que faz com que, natural e inevitavelmente, exista também crítica externa por parte de quem assistiu à experiência do jogo, da mesma forma existe a crítica do espectador que experiencia o espaço na Arquitetura.

A Tabela I que, como já mencionado, sistematiza esta análise metodológica, pode ser consultada a seguir.

	PROJETO DE ARQUITETURA	JOGO DE HÓQUEI EM PATINS
1.ª FASE	Identificar o que é pedido pelo cliente	Identificar o que é pretendido atingir
	Fazer um levantamento das condicionantes	Fazer um levantamento das condicionantes
	- Terreno -Regulamentações -Orçamento -Programa - Linguagem ou detalhes exigidos pelo cliente -Outros	- Jogo em casa/ Jogo fora; pontos fracos e fortes da equipa na situação em causa - Condicionantes do Plantel - Condição Física da Equipa - Condição psicológica da equipa (resultados anteriores, questões pessoais, motivação, etc) - Outros
2.ª FASE	Procurar Referências	Procurar Referências
	- Estratégias de abordagem ao território e projetos que possam ser semelhantes -Formas como já foram resolvidas certas questões programáticas que também terão de se resolver neste contexto - Ideias de linguagem e volumetria - Esquemas conceptuais que conseguiram servir de base sólida para o projeto	- Estratégias abordadas anteriormente ao defrontar o adversário em causa -Formas como já se anularam os mesmos pontos fortes adversários que se pretendem anular - Formas como já se evidenciaram os pontos fortes de jogadores com condições semelhantes aos existentes - Análise de situações onde se conseguiu anular com sucesso, ou minimizar, pontos fracos semelhantes aos da equipa - Analisar formas como já se lidou com situações imprevisíveis do jogo
3.ª FASE	Aprimorar a estratégia de abordagem: O embrião do Projeto	Aprimorar a estratégia de abordagem: O embrião do Jogo
	- Formação das primeiras ideias, fruto da personalidade, experiência, crenças e referências do autor (arquitecto) - Criação de um conceito de intervenção - Pensar nas possibilidades do espaço, nas volumetrias, nos percursos, entre outros – ideias descomprometidas - Possibilidade de abandono total das ideias e formação de nova estratégia	- Definição de elementos que irão compor a estratégia, fruto da personalidade, experiência, crenças e referências do autor (Equipa: Jogadores e treinador) - Treinar de acordo com o jogo em questão - Verificar se a estratégia pode ser bem executada - Possibilidade de abandono total das ideias e formação de nova estratégia
4.ª FASE	Desenvolvimento do Projeto	Desenvolvimento do Jogo
	- O desenvolvimento das ideias iniciais - Os imprevistos e problemas que geram caos e desorganização - O encontro de soluções através da tomada de decisões no Projeto - Reorganização e disciplina que talham a pedra de fecho	- Aplicação da estratégia - O aproveitamento das oportunidades onde se pode ficar em vantagem, e a forma como se reage aos imprevistos que causam desvantagens - O encontro de soluções que tragam vantagem no marcador através da tomada de decisões no Jogo - Aplicação de uma estratégia de forma mais vinculada e disciplinada, consoante o resultado, nos minutos finais do jogo
5.ª FASE	Resultado do Projeto	Resultado do Jogo
	- Libertação do projeto por parte do autor (passa a pertencer ao espectador) - Balanço da abordagem, processo, desempenho e resultado do projeto - Abertura para a crítica externa	- O apito final, a partir do qual não podem existir mais alterações no resultado (Libertação total dos autores) - Balanço da abordagem, desenvolvimento, desempenho e resultado do jogo - Abertura para a crítica externa

Tabela I

disponível em anexo,
com acesso a formato
digital

III.1.1 Estratégia *versus* Improviso

*Li e ouvi algumas vezes que, enquanto arquiteto, não tenho uma clara teoria de suporte. Concorro. O hóquei em patins teve para mim e para o que faço uma significativa influência: o jogo é tão rápido e exigente que não é possível separar estratégia prévia e improviso.*⁹⁸

É talvez desta ideia de impossibilidade de separação entre estratégia prévia e improviso que se consegue estabelecer uma ligação tão coerente entre o Hóquei em Patins e a Arquitetura. A verdade é que, quer uma disciplina, quer a outra, precisa não só da componente racional como da componente criativa, sendo desprovidas de sentido no caso da supressão de uma destas vertentes.

Na análise anterior, foi enunciado que o resultado do jogo e do projeto vivem da constante tomada de decisão acertada, decisões essas que podem ser ou de natureza racional, ou de natureza artística e criativa. É também na variação destas duas vertentes, no que toca ao carácter dessas decisões, que se desenvolvem as personalidades diferentes do autor, no entanto, não é mandatório que exista “uma clara teoria de suporte”, sendo importante que se jogue tendo em conta a ‘dança’ necessária entre lógica e irreverência.

Esta ‘dança’, esclarecida em termos de método no capítulo anterior, por viver da correlação entre estratégia prévia e improviso, resulta na existência de ‘zonas cinzentas’ onde nem sempre é possível identificar claramente, durante o processo, o que é racional do que é artístico. Deste modo, a natureza das decisões assume, muitas vezes, um carácter ‘híbrido’, que é motivado pelas próprias regras – o que é fazer Arquitetura, e o que é jogar Hóquei em Patins – e que está constantemente em evolução, em discussão e em desenvolvimento ao longo do tempo. Nestas duas áreas do conhecimento, o imprevisto é uma questão-problema que os autores sabem de antemão que vão encarar. Neste sentido, entra-se no paradoxo de tentar definir racionalmente algumas táticas que possam cobrir situações imprevistas, e na impossibilidade de o fazer, por se tratarem precisamente de situações surpreendentes e inesperadas, sendo, naturalmente, impossível montar uma estratégia sobre algo que não se conhece até ao momento em que acontece. Deste paradoxo, evidencia-se a necessidade da intuição, da criatividade e, quando necessário, da irreverência para dar resposta a

⁹⁸ SIZA, Álvaro, op. cit., p. 12

estes problemas na hora em que ocorrem – a tal capacidade de improviso. No entanto, como de certa forma já era previsível que se fossem encarar situações adversas inesperadas, “a tática assume uma elevada plasticidade entrelaçando o linear com o caótico, em função das condições concretas do jogo (...)”⁹⁹, ou seja, a estratégia inclui a capacidade criativa no seu contexto, da mesma forma que esta, por ser parte integrante da abordagem racional do jogo, é utilizada tendo sempre presentes os níveis de risco e probabilidade de sucesso, e colocada em prática em determinados momentos ‘logicamente’ predefinidos, facto que não torna possível, nem viável, a separação das duas componentes. Este vínculo está presente, na prática, nas constantes tomadas de decisão do autor.

Naturalmente que o arquiteto se relaciona com o projeto da mesma forma que a equipa de Hóquei em Patins se relaciona com o jogo: numa situação de imersão e correlação entre autor e obra. Esta última é diretamente influenciada pela capacidade de decisão do autor, no sentido em que “Qualquer movimento consciente, decorrente da ação entre o pensamento e a ação, é precedido de uma decisão.”¹⁰⁰ Nesta matéria, destacada “pela sua influência direta em todos os movimentos e ações”¹⁰¹, pode subentender-se que a tomada de decisão não só está diretamente relacionada com o conhecimento prévio e experiência do autor, como também tem obrigatoriamente um pensamento inerente – de natureza híbrida entre razão e emoção – que acontece antes da decisão efetiva e, no final, culmina na ação. “A tomada de decisão é um processo do pensamento e da ação, que, associada a fatores estratégicos, possibilita um comportamento de seleção da resposta adequada, perante uma situação problema com várias opções”¹⁰².

É na análise da eficiência de cada decisão tomada pelo autor que surge a compreensão sobre o projeto, ou sobre o jogo. No fundo, na fase de recolha de referências, o autor do novo jogo analisa decisões já tomadas, por si ou por outros autores, avaliando a sua eficiência para resolver determinado problema. Com isto, fala-se não só de questões de natureza racional, mas também de natureza artística, sendo tão problemático, em Arquitetura, não haver coerência funcional como é não haver equilíbrio estético no projeto. Da mesma forma, uma jogada no Hóquei em Patins pode criar vantagem sobre o adversário, mas não pode resolver uma situação de confronto de um contra um, sendo necessária aí, também, a criatividade e a capacidade intuitiva para criar mais opções. No fundo, as decisões, por serem o elemento que dita o jogo, são a chave para a análise do mesmo, por influência direta. Uma vez que estas decisões têm um carácter logico-criativo, pela impossibilidade de separação entre estratégia prévia e improviso, o surgimento de novas ideias (que sejam eficientes)

⁹⁹ ALBUQUERQUE, Alberto [et. al.] – *Educação Física, Desporto e Lazer*. p. 358

¹⁰⁰ Idem

¹⁰¹ Idem

¹⁰² Idem

contribui para a existência de mais soluções para os problemas já conhecidos, ou para a criação de mais situações de vantagem para o autor do projeto. Deste modo, e considerando que “A compreensão do desenvolvimento do jogo passa pela identificação de comportamentos que testemunham a eficiência das ações dos jogadores ou das equipas” ¹⁰³, podemos concluir que, quer a Arquitetura, quer o Hóquei em Patins, evoluem consoante o aparecimento de mais ideias, debates, experiências, ou qualquer outro modelo relacionado, que possa resultar na existência de mais tomadas de decisão acertadas por parte dos autores.

Deste modo, e mais uma vez, é justificável a importância da abordagem deste assunto para pertinência e evolução da própria Arquitetura, uma vez que o surgimento de novas ideias pode gerar mais ‘decisões acertadas’ como resposta aos problemas do projeto, ou a reformulação dos problemas existentes, nos termos enunciados, pode resultar numa análise benéfica, realizada de outra perspetiva – sempre tendo presente o carácter circunstancial desta reflexão, que pode ser entendida como um ensaio particularizado que contribui para uma reflexão mais alargada.

¹⁰³ Idem



FIGURA XII

Figura XII: "The Art of Improvisation – Geo Magazine Germany", série de ilustrações de Emiliano Ponzi.

III.II. A tentativa e o treino

*É preciso não descurar o exercício, para que os gestos não se crissem, e com eles o resto*¹⁰⁴

A questão do treino foi já referida como uma das fases do método da Arquitetura, equiparando-o à formulação da primeira ideia e definição das primeiras estratégias. Neste sentido, é abordada uma perspetiva específica do conceito de treino, que, como enunciado, remete para os tempos de prática imediatamente antes de um jogo específico, podendo entender-se como a visão a uma escala mais aproximada, focada num objetivo concreto e particular. No entanto, se avaliarmos o mesmo conceito de treino a uma escala maior, podemos entender que à medida que um autor (arquiteto ou equipa – jogadores e treinador) mais treina, no sentido de repetir vezes e vezes sem conta o seu ofício, nas mais variadas situações, contextos e condições, maior experiência adquire e, como tal, mais bem preparado está para os desafios que vai enfrentando ao longo do seu percurso. Lembrando novamente a perspetiva de Michael Polanyi, é de salientar que a questão da repetição dos movimentos e processos de pensamento – que permitem a conceção de um projeto de Arquitetura – por ser o alicerce da criação do conhecimento tácito, é fundamental para a aquisição de conhecimento pelo autor. Um arquiteto aprende projetando, da mesma forma que a equipa de Hóquei aprende jogando.

Neste sentido, a questão do treino, abordada então nesta escala mais afastada, é fundamental no exercício da Arquitetura, precisamente, em primeiro lugar, pelo carácter prático do conhecimento nesta área, pela tal questão do ‘saber fazer’ sem ‘saber como’, competências que, quanto menos forem colocadas em prática, naturalmente se vão difundindo, ou, usando as palavras de Siza, resultam em gestos que se vão crispando, e com eles o resto.

A repetição é um método de aprendizagem e aperfeiçoamento de técnicas e modos de pensamento, no entanto, o ‘treino’ em Arquitetura envolve toda uma variedade de processos que resultam na aprendizagem do arquiteto. Um deles passa por abordar vários projetos diferentes, mesmo que inexistentes ou utópicos, e desenhar ideias que possam surgir, ou detalhes, ou volumetrias, ou qualquer questão de projeto num contexto eventual ou real, seja num registo mais rigoroso ou num registo mais informal, como é o caso de um esboço rápido num guardanapo de restaurante – falamos, neste caso, de repetição do ofício. No entanto, existem outras formas de “não descurar o exercício” e ganhar novas ferramentas para o conhecimento, como é o caso de conhecer

¹⁰⁴ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 38

novos projetos e novos contextos, e, se possível, experienciar presencialmente obra construída. No fundo, um arquiteto tem várias possibilidades de ‘treinar’, que se podem dilatar em diversas feições, possíveis e imagináveis – viagens, conferências, revistas, livros, debates, exposições, etc. – mas que cumpram o objetivo de fazer o arquiteto aprender – o que, naturalmente, se irá refletir nos projetos que venham a ser concebidos *à posteriori*, como se pode confirmar, novamente, pelas palavras de Siza:

*Aprendemos desmedidamente; o que aprendemos reaparece, dissolvido nos riscos que depois traçamos.*¹⁰⁵

Existe ainda outra situação que remete para a questão da tentativa. A fase do treino, em Arquitetura, pode ser também encarada como a fase de teste, onde é permitido verificar o que pode resultar do que não pode, e onde se colocam em prática ideias aparentemente questionáveis, mas com potencialidade para criar algo com qualidade arquitetónica. Neste sentido, podemos debruçar-nos sobre a Arquitetura Temporária, que pode servir exatamente como “tubo de ensaio”, como nos refere o Arquiteto Diogo Aguiar:

*(...) Estas arquiteturas temporárias também são tubos de ensaio. Permitem-nos ir apurando algumas ideias e perceber que há coisas que funcionam melhor que outras, e acima de tudo dão-nos também mais segurança para as outras arquiteturas, que são as arquiteturas que permanecem, e que beneficiam já de um conjunto de tentativas, algumas mais acertadas, outras menos, que fomos fazendo anteriormente. Porque a arquitetura faz-se assim. Faz-se tentando*¹⁰⁶

Concluindo com a ideia de que a Arquitetura se faz tentando, é notório que o treino – tentativa, repetição, aquisição de conhecimento, testagem, etc. – contribui, não só para a experiência pessoal do arquiteto, como também permite desenvolver estudos mais aprofundados sobre determinada ideia ou conceito. Tudo isto, que pode ser aplicado e testado a diferentes níveis e escalas relativas ao projeto, resulta numa aprendizagem por parte do autor, que se predispõe a “conquistar – é o termo – bases para trabalhar com isso e para isso”¹⁰⁷. O treino contribui para o aumento do conhecimento prévio e referências, o que naturalmente influencia a ‘base’ com que o arquiteto trabalha para a conceção do projeto.

¹⁰⁵ SIZA, Álvaro op. cit., p. 50

¹⁰⁶ AGUIAR, Diogo op. cit., min. 13:39

¹⁰⁷ SIZA, Álvaro op. cit., p. 28



FIGURA XIII

Figura XIII: Conjunto de imagens da exposição temporária Nadir Afonso, de Diogo Aguiar Studio. «Formalizado como uma cidade geométrica e abstrata, construída por cubos amarelos de grandes dimensões, o Museu Temporário Nadir Afonso é um espaço aberto e fluido que procura criar inúmeras relações visuais e conceptuais com a obra do artista abstracionista e arquitecto português.» (Aguiar, 2019)

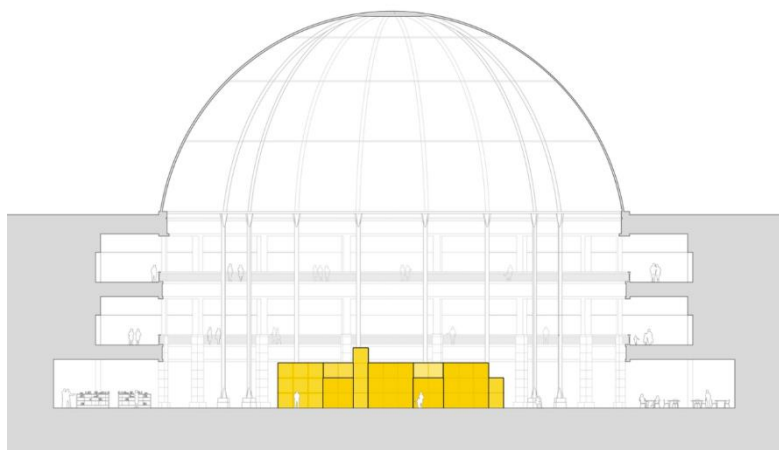


FIGURA XIV



FIGURA XV

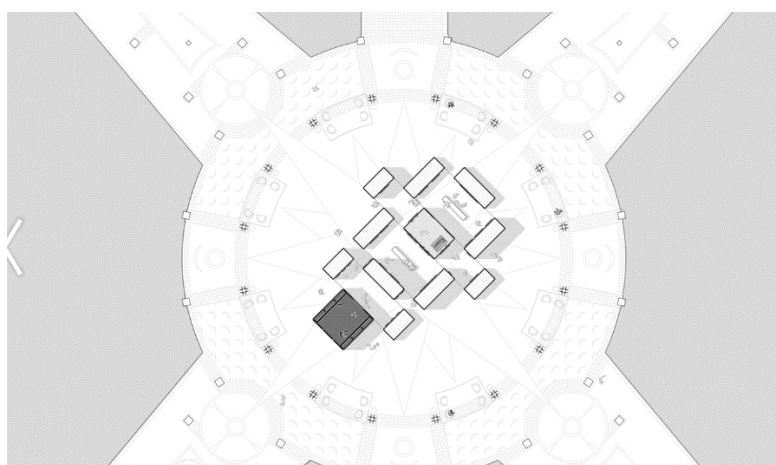


FIGURA XVI

Figura XIV: Corte da exposição temporária Nadir Afonso, de Diogo Aguiar Studio

Figura XV: Fotografia da exposição temporária Nadir Afonso, de Diogo Aguiar Studio, no Centro Comercial Colombo.

Figura XVI: Planta volumétrica da exposição temporária Nadir Afonso, de Diogo Aguiar Studio.

Fonte das imagens

IV

Apito Final

O resultado

IV.I. A Vitória

– Parece que o arquiteto gosta deste desafio, de fazer edifícios não só diferentes mas em diferentes escalas.

– É preciso.¹⁰⁸

Ultrapassar o desafio de fazer Arquitetura reflete o término da conceção de um projeto. Podendo a Arquitetura ser entendida como um jogo, como enunciado e defendido até agora, naturalmente que também é possível associá-la aos resultados desportivos tradicionais: vitória, empate e derrota.

Voltando a reforçar que se considera Arquitetura aquela cujo projeto resulta de um método já enunciado, onde não se separam a estratégia prévia e o improviso e onde todos os aspetos e condicionantes são abordados com uma resposta estratégica e artística coerente que, em harmonia, resultam na chamada ‘Boa Arquitetura’ ou ‘Arquitetura de qualidade’ – ao invés de se considerar Arquitetura todo e qualquer projeto que possa ser aprovado pelas autarquias – pode dizer-se que ‘ganhar o jogo da Arquitetura’ é, precisamente, alcançá-la: dar o projeto como resolvido e terminado com sucesso. Por outras palavras, se o arquiteto, no jogo que é o projeto (enquanto processo de conceção), conseguir desenvolver uma boa ideia e materializá-la com arte e mestria, pode dizer-se que fez Arquitetura, e, portanto, pode dizer-se que ganhou o jogo – venceu o projeto (enquanto objeto final), o seu adversário.

Naturalmente que este discurso, que também suscita o antigo debate sobre a definição do conceito de Arquitetura, parece refutável no sentido em que, à partida, se o projeto ainda não tiver todas as questões inerentes solucionadas, o arquiteto não dá o projeto como terminado. No entanto, apesar de essa ser, de facto, uma mais valia para o arquiteto como jogador, por oposição à equipa-jogadora de Hóquei, que tem tempos de execução diferentes no seu próprio jogo, não é, necessariamente, impossível que exista um empate ou uma derrota em Arquitetura.

A verdade é que, durante a execução do projeto, existem, como já mencionado, alguns imprevistos que podem influenciar muito o resultado final. Muitas das vezes, o arquiteto, por não ser

¹⁰⁸ SIZA, Álvaro – *No País dos Arquitectos* [Audio Podcast]. Spotify, min. 25:00

capaz de lidar com eventuais situações mais complexas que surjam, pode optar por uma solução que minimize os problemas existentes. É segundo esta linha de pensamento que podemos eventualmente considerar uma situação de empate: o arquiteto não deixou de terminar o jogo, mas também não se pode dizer que venceu o projeto. Um dos exemplos desta situação é descrito por Siza, quando afirma:

*Não consegui controlar por inteiro o espaço da sala principal. O mobiliário que neste momento estudo tenta eliminar ou, pelo menos, suavizar este e outros defeitos.*¹⁰⁹

Neste caso em concreto, podemos considerar que existiu um empate entre o arquiteto e o projeto, uma vez que este último foi terminado, dando vantagem ao seu autor, mas não ficou inteiramente resolvido, uma vez que o autor reconhece que existiram questões que não conseguiu “controlar por inteiro”¹¹⁰, tendo utilizado estratégias para minimizar o problema, “suavizar [esse] e outros defeitos”¹¹¹.

Deste ponto de vista – tendo em conta que depois da obra estar concluída, e aberta à crítica generalizada, todos os espectadores da Arquitetura assumem uma posição de público generalizado – pode até considerar-se que o arquiteto chega a ser simultaneamente o árbitro do próprio projeto, no sentido em que apenas ele toma a total consciência do que conseguiu ou não conseguiu superar durante o desafio de conceber Arquitetura. Apesar da existência de críticas especializadas, que no limite se traduzem na atribuição de prémios, os intervenientes que tomam as decisões nesse sentido fazem-no depois do projeto estar finalizado, e, na maioria das vezes, construído. As decisões tomadas ao longo do jogo relativamente aos aspetos que confrontam as soluções do arquiteto com os problemas do projeto são tomadas pelo autor, que reconhece, ou não, a sua (des)vantagem perante o seu adversário em determinadas situações, podendo até, no final, defender o seu ponto de vista relativamente a todas as críticas e avaliações que emergem *à posteriori*. Assume-se como árbitro por esta razão: por decidir, ao longo do jogo, se a resposta dada a determinado problema o resolve ou não resolve, ganhando consciência de quando consegue resolver o projeto, ou, pelo contrário, de quando existem situações onde “não [controla] por inteiro o espaço”¹¹², tendo sempre, em simultâneo, o poder de decidir quando pode soar o apito final e terminar a partida.

¹⁰⁹ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 17

¹¹⁰ Idem

¹¹¹ Idem

¹¹² Idem

Por último, apesar de menos frequente, temos a situação da derrota. Segundo este ponto de vista, a derrota do arquiteto prende-se, logicamente, com o preciso contrário da vitória: o não alcance da Arquitetura, não dar o projeto como resolvido nem terminado com sucesso. Esta situação torna-se menos frequente porque, sendo o arquiteto o árbitro e o jogador em simultâneo, pode decidir nunca dar o projeto como terminado, e considerá-lo ‘em processo’ por tempo indefinido. No entanto, não deixam de existir situações onde o projeto não se deixa vencer a menos que se recorra a uma reestruturação total do conceito, ou, por outras palavras, à realização de um novo projeto: um novo jogo contra o mesmo adversário – o que, naturalmente, se traduz numa situação de derrota do projeto inicial. Esta situação é, novamente, descrita por Siza quando nos afirma que:

As minhas obras inacabadas, interrompidas ou alteradas, nada têm a ver com a estética do inacabado, ou com a crença na obra aberta. Têm a ver com a enervante impossibilidade de acabar, com os impedimentos que não consigo ultrapassar ¹¹³

É precisamente numa situação destas que se pode dizer que o arquiteto perdeu o jogo, quando se confronta com a “enervante impossibilidade de acabar”. Neste caso em específico, o arquiteto – autor, jogador e árbitro – assume-se claramente como vencido, rendendo-se ao projeto e reconhecendo que existem “impedimentos que não [consegue] ultrapassar” ¹¹⁴. A este resultado, está inerente uma frustração característica de quando se é derrotado, o “enervante” sentimento de impotência perante o adversário, que surge precisamente por existir competitividade entre o arquiteto e o seu opositor (o projeto).

A verdade é que a Arte de fazer Arquitetura associa-se novamente ao conceito de jogo no sentido em que, independentemente do resultado, pode ser possível desfrutar das obras e admirar os projetos. A questão da sensorialidade e do espetáculo não deixam de estar inerentes a esta disciplina e, independentemente do (in)sucesso do arquiteto no seu confronto com o projeto, os verdadeiros apreciadores desta Arte – tal como, no caso do Hóquei em Patins, os verdadeiros apreciadores desta Modalidade – não deixam de se encantar pelo processo; pelo vai-vem de problemas e soluções, pela dança da intuição e da lógica em simultâneo ou pela falta de limites para a criatividade, que não é necessariamente inimiga da simplicidade. Quem se interessa por Arquitetura tem curiosidade em ver o jogo, apreciando o processo que levou o arquiteto à obtenção

¹¹³ SIZA, Álvaro op. cit., p. 29

¹¹⁴ Idem

de um certo resultado, podendo, ainda, desfrutar também do próprio resultado em si – o projeto construído.

IV.II. A Sensorialidade do arquiteto e do espectador

*A criação arquitectónica nasce de uma emoção, a emoção provocada por um momento e por um lugar. O projeto, e a construção, exigem dos autores que se libertem dessa emoção, num progressivo distanciamento – transmitindo-a inteira e oculta. A partir daí, a emoção pertence aos outros*¹¹⁵

Refletindo um pouco sobre o ponto de vista que tem vindo a ser evidenciado neste discurso ensaístico, e lembrando as palavras iniciais referentes ao propósito da obra de Arquitetura assentar na premissa de servir pessoas, não é descabido rematar esta análise estabelecendo a analogia entre os espectadores de um jogo de Hóquei em Patins e os espectadores de Arquitetura.

Na verdade, a questão do Espetáculo é verdadeiramente importante em qualquer uma destas áreas do conhecimento, caso contrário, não existiriam, no limite, adeptos a pagar bilhete para ver os jogos de Hóquei, nem clientes a contratar arquitetos para projetar edifícios. A beleza da Arquitetura reside na existência de algo que vai para além da construção em si; nasce da emoção, aludindo às palavras de Siza, sendo nela que morre o autor, passando então a emoção a pertencer aos espectadores da própria Arquitetura.

Uma das questões com que o arquiteto lida durante a execução do projeto é precisamente no ‘desenho’ das emoções que pretende que o espectador sinta ao longo do percurso de experiência da obra (relembremos o discurso de Siza quando compara a Arquitetura com o cinema ou com uma sinfonia: “Um pianíssimo, uma coisa suave, de repente passa a algo violento, mesmo turbulento, depois há uma pausa, depois recomeça de outra maneira”¹¹⁶, tudo isto é traduzível em Arquitetura, tal que o desenho ritmado do percurso de um projeto não deixa de ser um método que tenta controlar a variação sensorial do espectador).

¹¹⁵ SIZA, Álvaro op. cit., p. 109

¹¹⁶ SIZA, Álvaro – *No País dos Arquitectos* [Audio Podcast]. Spotify, min. 6:20

No Hóquei em Patins, naturalmente que a questão do espetáculo ajuda não só no sentido prático de colocar a equipa em vantagem, como é crucial para a continuidade do desporto que, à semelhança da Arquitetura, vive das pessoas. Apesar de, neste caso, não ser tão fácil ‘controlar’ através de certos aspetos a emoção do público em geral, este, nem deixa de se envolver emocionalmente com o jogo, nem deixa de criticar, depois do apito final, o resultado da equipa. Esta última questão remete para a diversidade de emoções que podem ser sentidas depois do autor se libertar da obra, e o jogo de Hóquei em Patins gera um debate em seu redor muito parecido com o debate exterior que acontece relativamente a um projeto de Arquitetura.

A título de exemplo, e olhando mais uma vez para as palavras de Siza, podemos notar que a questão do espetáculo se pode reconhecer após o término do projeto – no fim do jogo – sendo que esse reconhecimento assenta na identificação das sensações geradas nos espectadores, que naturalmente resultam na crítica – positiva ou negativa. Quando um adepto de Hóquei em Patins não sai satisfeito com o jogo, seja pelo resultado, seja porque a equipa que apoia não teve um desempenho à altura das suas expectativas, tem uma reação semelhante à de Siza, no que diz respeito à Arquitetura, mais concretamente sobre uma das praças que rodeia a catedral de Santiago de Compostela.

*Uma das praças deixou-me transtornado, sem
respiração. O que mais me magoou foi aquela fachada
quase sem nada, quase injustamente magistral (parecia-
me, enraivecido, como feita por ninguém)*¹¹⁷

No entanto, da mesma forma que a Arquitetura consegue “transtornar” e “enraivecer” o espectador, também é identificável “quando a arquitetura tem essa capacidade de arrebatador, e isso [sente-se] por dentro, não (...) no tato.”¹¹⁸ Este poder de criação de emoção no outro – o espetáculo – pode também ser sentido pela positiva. Daí nasce a preferência por autores ou estratégias/abordagens projetuais, da mesma forma que se desenvolvem preferências por um determinado tipo de jogo (mais contido e seguro ou mais arriscado e criativo, por exemplo) ou, eventualmente, preferência clubística, para quem apoia clubes por gostar do espetáculo que normalmente é apresentado por eles. Esta última questão apresenta fragilidades evidentes por ser, na prática recorrente, uma escolha pouco racional – estando maioritariamente associada com questões emotivas, familiares ou de proximidade territorial, e nem sempre com o gosto particular do espectador pelo espetáculo. Contudo, e na verdade, o que interessa evidenciar é a existência deste

¹¹⁷ SIZA, Álvaro – *01 Textos*, p. 55

¹¹⁸ RODRIGUES, Rita Aguiar op.cit., min 14:12

tipo de preferências, seja por autores, seja por formas de encarar o projeto, também na Arquitetura, como podemos, novamente, confirmar através das palavras de um mestre, desta vez de Campo Baeza:

*E faço minhas as palavras de Louis Kahn que, nesse curto texto sobre Barragán, também dizia: «A sua casa não é meramente uma casa, mas A PRÓPRIA CASA». (...) a arquitetura de Barragán não é meramente arquitetura, mas a própria Arquitetura, A PRÓPRIA BELEZA*¹¹⁹

Esta citação evidencia uma admiração clara pela obra geral de Barragán, não só por parte de Campo Baeza mas também por Louis Kahn, citado por este autor. A preferência pelo trabalho de alguns arquitetos em relação a outros é uma prova concreta em como os diferentes tipos de espetáculo agradam diferentes tipos de público, nunca colocando em causa a credibilidade de nenhum autor enquanto mestre. Não se deixa de falar de Arquitetura, apenas surgem debates acerca da forma como cada projeto é concebido, por diferenças de opinião associadas com as variadas premissas de que a conceção de Arquitetura carece – referências, crenças, experiência pessoal, convicções, princípios, cultura, etc. – bem como do gosto pessoal de cada um.

Associada à sensorialidade do espectador, que se manifesta nestes termos – na experiencição do resultado, na crítica ao jogo e na existência de preferências por autores e abordagens – também são identificáveis, no arquiteto, comportamentos e reações emotivas que, submetidas a alguma análise, se assemelham muito com as sensações que acontecem no desporto.

Em primeiro lugar, naturalmente que, quando se atinge o objetivo – vencer – o autor tem sempre a sensação de dever cumprido, ao passo que, quando não consegue resolver o projeto ou sofre mais golos do que o adversário, naturalmente não irá surgir uma sensação de realização pessoal, mas sim a contrária. No entanto, há que referenciar também que atingir o objetivo nem sempre é sinónimo do proporcionamento de um ‘Bom Espetáculo’. Existem projetos que, por alguma razão, estão construídos, entregues, bem resolvidos, mas falta-lhes algo, seja por que razão for: ou porque um determinado detalhe podia ter sido desenvolvido de uma forma diferente, ou porque o autor já realizou variados projetos da mesma natureza e acaba por estar a conceber repetições com pequenas alterações, ou porque simplesmente já não existe, por alguma razão, aquele efeito arrebatador da Arquitetura. Por outro lado, o contrário também acontece, no sentido em que, por vezes, uma ideia pode ser muito promissora, irreverente e genial, mas a sua execução acaba por não ser realizada da melhor forma, ou chega a ser, até, impossível, por alguma razão em específico. Esta

¹¹⁹ CAMPO BAEZA, Alberto – *Pensar com as mãos*, p. 75

última situação pode assemelhar-se a uma derrota ou empate que, de certa forma, não deixam de transmitir uma sensação de orgulho pela prestação da equipa, e essa emoção 'desportiva' também faz parte do trabalho do Arquiteto. De facto, a existência dessa emoção até se torna evidente, no limite, pela existência de projetos utópicos: são impossíveis de materializar, ou seja, revelam sempre a vitória do projeto (que, naturalmente, exige que exista a sua possibilidade de construção) sobre o arquiteto, no entanto não deixam de existir, nem deixa de se proceder ao desenvolvimento de ideias interessantes e revolucionárias, que geram debate e contribuem para o avanço da Arquitetura, abrindo novas perspetivas sobre determinados assuntos e apresentando novos paradigmas e teorias defensáveis e refutáveis.

Em suma, e como em qualquer jogo, a vitória não é necessariamente sinónimo de total sucesso, podendo não transmitir, quer ao arquiteto, quer ao espectador do projeto, uma sensação de 'Bom Espetáculo'; da mesma forma que uma derrota ou empate não invalidam a existência deste conceito. Por vezes, no desporto – e na Arquitetura – uma vitória, que não deixa de ser o objetivo principal e prioridade da equipa, não acarreta tanto sentimento de realização pessoal quando se torna recorrente ou fácil de atingir. Por outro lado, nem sempre uma derrota ou um empate significa que tenha existido uma má prestação, e não invalida que se termine o jogo e aceite a derrota com uma sensação de orgulho.

Estas reações emocionais, características de todos os intervenientes, diretos ou indiretos, acabam por ser o resultado do jogo que é a Arquitetura. Este, mostra-se aos espectadores, quer pelo resultado, quer pela Arte de a jogar.

“Assim rola o trabalho do Arquiteto.

Tudo depende da pequena ponta do stick.” ¹²⁰

¹²⁰ SIZA, Álvaro – *In/disciplina*. p. 12

Considerações Finais

Considerações Finais

O trabalho do arquiteto rola, segundo Siza, pela desconstrução ideológica do que é fazer um projeto, que assenta na sua crença vívida (e vivida) na possibilidade de encontro da ordem através do caos.

Esse caos é caracterizado, precisamente, pelos imprevistos que continuamente surgem na execução do projeto, que podem ser tão desafiadores ao arquiteto, que não descumam a possibilidade de deixar o seu trabalho inacabado ou mal resolvido. É no reconhecimento desta ideia que se torna possível unir, logicamente, o jogo ao projeto: uma constante eclosão exaustiva de inúmeras soluções, que tentam dar resposta aos, também inúmeros, problemas, sendo, para tal, testadas, repetidas, questionadas ou alteradas, por vezes ao ponto de ‘saltar’ entre as diferentes fases, num percurso não linear, repensando os conceitos iniciais ou especulando sobre os resultados finais, por forma a dar resposta a todas as dificuldades, que só vão emergindo quando se começa, de facto, a projetar.

É deste reconhecimento que surge a possibilidade de desenvolver esta problemática do jogo, e é a partir daí que a associação com o Hóquei em Patins se torna tão fundamental. A constante ‘conversão’ entre a ideia de Arquitetura que se permite transmitir e a realidade desportiva desta modalidade, ajuda a tornar as perspetivas apresentadas mais claras e simples de entender. A pertinência deste desporto nas visões evidenciadas ao longo de todo o discurso decorre, também, da necessidade de existência de caos, que, exacerbado pela necessidade rápida de resposta que é exigida numa partida de Hóquei em Patins, não permite a separação entre estratégia prévia e imprevisto na criação de soluções. Como resultado, é conferida a existência de uma componente artística e criativa, que se relaciona de todo o modo com a Arquitetura, e que é, de certa forma, inquestionável neste desporto, para quem nutre algum gosto pela modalidade e aprecia a sua rapidez, que resulta em variados momentos que causam admiração pela sua capacidade criativa, seja pela abordagem irreverente aos lances, seja pela capacidade técnica que deixa qualquer espectador surpreendido – o chamado ‘Bom Espetáculo’.

O desenvolvimento aprofundado da perspetiva do ‘projeto como jogo’, ao ser logo introduzida com uma contextualização que viabiliza, nesta perspetiva, a consideração de cada um destes dois mundos como ‘a obra do seu autor’, permite a exploração desta

problemática a um nível mais profundo. Esta contextualização, não só ajuda a criar bases sólidas que permitem o fundamento, pertinência e lógica das restantes questões que se desenvolvem – a análise conceptual, a do método e a sensorial – como também não deixa de levantar questões relevantes ao debate, onde a Arquitetura é entendida como o ‘ofício do seu mestre’, tendo, naturalmente, associadas competências e ferramentas específicas, e onde é realçada a natureza do conhecimento do arquiteto, a dimensão tácita da sua sabedoria e o *Personal Knowledge* que é indispensável para o domínio cognitivo especializado. A analogia pontual com o Hóquei em Patins, nesta questão, não deixa de ser útil para a eventual simplificação do discurso, principalmente por estar em evidência uma problemática que, por si só, é difícil de ser enunciada, pois “sabemos sempre mais do que somos capazes de verbalizar”¹²¹. No entanto, a eventual exploração, análise e desenvolvimento mais profundo desta questão pode, também, conferir uma temática de dissertação de mestrado, relacionada com a mestria, a problemática autoral, ou com a dimensão do conhecimento em Arquitetura. A problematização de questões e levantamento de ideias que podem incentivar o aparecimento de novos discursos é, também, um resultado interessante decorrente deste estudo particularizado.

Mais ainda, a comparação com o Hóquei em Patins, no que se refere às questões de tática e técnica – estratégia prévia e improviso – assumiu-se como uma ferramenta muito útil para a enunciação da diferença entre cada uma delas. A explicitação do que, nesta perspetiva, se pode assumir como a ‘tática’ da Arquitetura, por oposição ao que se pode assumir como a ‘técnica’, cria um ponto de partida sólido que permite entender o ponto de vista enunciado: a correlação entre improviso e estratégia prévia é caracterizada por um vínculo de codependência tão íntegro, que a impossibilidade de separação entre estas duas componentes insere as decisões numa zona cinzenta: a existência paradoxal de ‘estratégias que prevêem o imprevisível’ e de ‘improvisos com determinados tempos e lugares de ação’.

A sistematização do método é, também, mais perceptível quando associada à questão dos resultados e rematada com a questão do espetáculo. Reforçando, novamente, o carácter circunstancial desta sistematização e seguintes paralelismos, este estudo mais particularizado confere, conclusivamente, uma perspetiva mais explícita do desenvolvimento da problemática do ‘projeto como jogo’. Ao mesmo tempo, suscita o

¹²¹ POLANYI, Michael – *The Tacit Dimension*, p. 4, citação traduzida

aparecimento de novas questões, que podem e devem conferir uma problemática a desenvolver mais profundamente no futuro.

Fontes Bibliográficas

[AALTO, ALVAR] – The relationship between architecture, painting and sculpture. In SCHILDT, Goran, **Alvar Aalto in his own words**. Nova Iorque: Rizzole, 1997. ISBN 0-8478-2080-7

AGAMBEN, Giorgio – O autor como gesto. **Profanações**. Lisboa: Cotovia, 2006. ISBN 978-972-795-172-7

[AGUIAR, Diogo] – **Archdaily** [em linha]. Museu Temporário Nadir Afonso/Diogo Aguiar Studio, Set 2021, atual. 2019 [Consult. 28 Ago 2023]. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/968188/museu-temporario-nadir-afonso-diogo-aguiar-studio>

ALBUQUERQUE, Alberto [et. al.] – **Educação Física, Desporto e Lazer. Perspetivas Luso-Brasileiras: III Encontro**. Castelo da Maia: Edições ISMAI, 2011. ISBN 978-972-904-857-9.

BARTHES, Roland – A Morte do Autor. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. ISBN 85-336-1986-3 (pp. 57-64)

BEZERRA, Nadezhda – **Revista Mensch** [em linha]. A criatividade do génio das formas, Jun 2011, atual. 2023 [Consult. 14 Jul 2023]. Disponível em: <https://revistamensch.com.br/perfil-frank-gehry-criatividade-do/>

CAMPO BAEZA, Alberto – **Pensar com as Mãos**. Casal de Cambra: Caleidoscopio, 2011. ISBN 978-989-658-100-8

CAMPO BAEZA, Alberto – **Principia Architectonica**. Lisboa: Caleidoscopio, 2013. ISBN 978-989-658-223-4

CARNEIRO, Luís Soares [et. al.] – **FAUP – MIArq – Projeto 3**. Ficha do 1.º Exercício Ano 2019-2020. Porto: FAUP, 2019.

COLI, Jorge – **Artepensamento IMS** [em linha]. O Sono da Razão Produz Monstros, 1996, atual. Ago 2018 [Consult. 24 Ago 2023]. Disponível em: <https://artepensamento.ims.com.br/item/o-sono-da-razao-produz-mostros/>

DUNHAM-JONES, Ellen – **Places Journal** [em linha]. The Irrational Exuberance of Rem Koolhaas, Abr 2013, atual. 2013 [Consult. 14 Jul 2023]. Disponível em: <https://placesjournal.org/article/the-irrational-exuberance-of-rem-koolhaas/?cn-reloaded=1>

FOUCAULT, Michel – **O que é um autor**. 8.^a ed. Lisboa: Veja Passagens, 2012. ISBN 978-972-699-303-2

LOURENÇO, Bruno Gabriel Pereira – **O desenho no projeto. O projeto no desenho**. Porto: UPorto, 2022. Dissertação de Mestrado

MARTINS, Raquel Monteiro – **A 'ideia de um lugar'. Um olhar atento às obras de Siza**. Coimbra: Departamento de Arquitetura Faculdade de Ciências e Tecnologia Universidade de Coimbra, 2009. Dissertação de mestrado

MCNIGHT, Caty – **The Content Advisory** [em linha]. Navigating the Knowledge Iceberg, Fev 2022, atual. 2022 [Consult. 16 Jul 2023]. Disponível em: <https://contentadvisory.net/documenting-the-knowledge-iceberg/>

NONAKA, Ikujiro – **Harvard Business Review** [em linha]. The Knowledge-Creating Company. Brighton. ISSN 017-8012. July-August (2007) páginas 210-221, atual. Jul 2007 [Consult. 16 Jul 2023]. Disponível em <https://hbr.org/2007/07/the-knowledge-creating-company>

PALLASMAA, Juhani– **La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura**. Barcelona: Gustavo Gili, 2022. ISBN 978-842-523-392-0 (pp. 12-14)

PINTO, Manuel da Cerveira – As dimensões da Arquitetura: uma perspetiva evolutiva e histórica da arquitetura. **A obra nasce**. ISSN 2183-427X. N.º 8 (Dez. 2014) (pp. 135-151)

POLANYI, Michael – **Personal Knowledge. Towards a Post-Critical Philosophy**. Nova Iorque: Harper Touchbook, 1964. 000-014-626-931-1

POLANYI, Michael – **The Tacit Dimension**. Nova Iorque: Doubleday & Company, Inc, 1966. 978-038-506-988-5

QUARONI, Ludovico – **Proyectar un Edificio. Ocho lecciones de arquitectura**. Madrid: Xarait Ediciones, 1980. ISBN 84-85434-09-9

QUEIRÓS, Rute Flávia Castro – Do *inteligível* significado ao *sensível* significante. **Dos 'Mapas e Diálogos na Arquitetura Contemporânea'**. Três registos autorais com Siza, Manuel Botelho e Souto de Moura. Porto: U.Porto, 2019. Dissertação de Mestrado (pp. 43-51)

SANTIBAÑEZ, Danae – **Archdaily en Español** [em linha]. El proceso creativo de Zaha Hadid a través de sus pinturas, Fev 2019, atual. 2019 [Consult. 22 Ago 2023]. Disponível em: <https://www.archdaily.cl/cl/794330/el-proceso-creativo-de-zaha-hadid-a-traves-de-sus-pinturas>

SARAMAGO, José – **O conto da ilha desconhecida**. 1.^a ed. Porto: Porto Editora, 2017. ISBN 978-972-0-71778-8

SILVA, VITOR– **Ética e Política do desenho: teoria e prática do desenho na arte do séc. XVI.** Porto: FAUP publicações, 2004. ISBN 972-9483-64-7

SIMITCH, Andrea; WARKE, Val. **Le Langage de l'architecture. Les 26 concepts clés**. 1.^a ed. Malakoff: Dunod, 2015. ISBN 978-2-10-071783-5

SIZA, Álvaro – Sobre a in/disciplina. **In/disciplina**. Porto: Fundação de Serralves, 2019. ISBN 978-972-739-370-1 (pp. 12)

SIZA, Álvaro – **01 Textos**. Porto: Civilização Editora, 2009. ISBN 978-9-72-262623-2

SCHULTZ, Abby – **Penta** [em linha]. Nova Iorque: Banksy's Shredded 'Girl With Balloon' Returns To Sotheby's, Set. 2021, atual. 2021 [Consult. 22 Ago. 2023]. Disponível em: <https://www.barrons.com/articles/banksys-shredded-girl-with-balloon-returns-to-sothebys-01630665975>

VIEGAS, Luís Sebastião da Costa - **Diálogos entre Arquitectura e Cidade. Por um Campo Multidimensional operativo**. Porto: Uporto, 2015. 142 p. Tese de Doutoramento.

ZEVI, Bruno – **Saber Ver a Arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 1978. ISBN 978-8-57-827084-1 (pp. 17-28)

Fontes Audiovisuais

AGUIAR, Diogo *in* SILVA, Ana C. (Locutora). (06/2021) Diogo Aguiar Studio, Arquitetura entre vistas (N.º 29). **Arquitetura Entre Vistas** [Audio Podcast]. Spotify.

RODRIGUES, Rita Aguiar *in* SILVA, Ana C. (Locutora). (03/2021) rar.studio, Arquitetura entre vistas (N.º 16). **Arquitetura Entre Vistas** [Audio Podcast]. Spotify

SIZA, Álvaro *in* SILVA, Ana C. (Locutora). (06/2021) 41_Álvaro Siza Vieira_Ampliação do Museu de Serralves (N.º 41). **No País dos Arquitectos** [Audio Podcast]. Spotify.

GRANDSTAFF-RICE, Emily. *in* MENG, Catherine (Locutora). (01/2020) Architecture is a People Sport with Emily Grandstaff-Rice, FAIA (N.º 28). **Design Voice Podcast** [Audio Podcast]. Spotify.

Índice Iconográfico

FIGURA I.....	9
FIGURA II.....	27
FIGURA III	33
FIGURA IV	37
FIGURA V	38
FIGURA VI.....	38
FIGURA VII.....	38
FIGURA VIII.....	47
FIGURA IX.....	55
FIGURA X.....	55
FIGURA XI	61
FIGURA XII.....	84
FIGURA XIII.....	87
FIGURA XV	88
FIGURA XIV	88
FIGURA XVI	88

Fontes Iconográficas

FIGURA I

Composição gráfica da autora. Fonte das imagens utilizadas:

- **CONSTANZI, Marco** – **Archaic Studio** [em linha]. Fendi HQ, Abr 2016, atual. 2016 [Consult. 2 Mai 2023]. Disponível em: <https://www.archaic-studio.com/journal/fendi-hq-marco-costanzi-architetto> e
- **Instagram** [em linha]. @marlene.sousa Mar 2022. atual. 2022 [Consult. 2 Mai 2023]. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CbnjxcGtKVX/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRiODBiNWFiZA==

FIGURA II

SIMITCH, Andrea; WARKE, Val. **Le Langage de l'architecture. Les 26 concepts clés**. 1.^a ed. Malakoff: Dunod, 2015. ISBN 978-2-10-071783-5 (pp. 84)

FIGURA III

SCHULTZ, Abby – **Penta** [em linha]. Nova Iorque: Banksy's Shredded 'Girl With Balloon' Returns To Sotheby's, Set. 2021, atual. 2021 [Consult. 22 Ago. 2023]. Disponível em:

<https://www.barrons.com/articles/banksys-shredded-girl-with-balloon-returns-to-sothebys-01630665975>

FIGURA IV

Composição gráfica da autora. Fonte das Imagens utilizadas:

- **CM Matosinhos** [em linha]. Espólio de Souto de Moura na Casa da Arquitetura. Fev 2015. atual. 2015 [Consult. 11 Jun 2023]. Disponível em: <https://www.cm-matosinhos.pt/servicos-municipais/comunicacao-e-imagem/noticias/noticia/espolio-de-souto-de-moura-na-casa-da-arquitetura>
- **Facebook** [em linha]. FériasOK – com Vítor Pereira. Jul 2018. atual 2018 [Consult. 11 Jun 2023]. Disponível em: <https://www.facebook.com/FeriasOK/photos/t.100000148087823/1428291920607689/?type=3>

FIGURA V

Record [em linha]. Reinaldo Ventura: «Não podemos ter medo». Set 2010 atual. 2010 [Consult. 20 Jun 2023]. Disponível em: <https://www.record.pt/modalidades/hoquei-em-patins/detalhe/reinaldo-ventura-nao-podemos-ter-medo-462287>

FIGURA VI

FC Barcelona [em linha]. FC Barcelona – Alcoy: Eisht-goal thumping for Barça. Fev 2015. atual. 2015 [Consult. 11 Jun 2023]. Disponível em: <https://www.fcbarcelona.com/en/news/1144544/fc-barcelona-alcoy-eight-goal-thumping-for-barca>

FIGURA VII

SANTIBAÑEZ, Danae – **Archdaily en Español** [em linha]. El proceso creativo de Zaha Hadid a través de sus pinturas, Fev 2019, atual. 2019 [Consult. 11 Jun 2023]. Disponível em: <https://www.archdaily.cl/cl/794330/el-proceso-creativo-de-zaha-hadid-a-traves-de-sus-pinturas>

FIGURA VIII

Composição gráfica da autora. Aplicação de texto sobre imagem. Fonte da imagem utilizada:

- NGUYEN, Anthony – **Dribble** [em linha]. Iceberg, Jun 2013, atual. 2013 [Consult. 12 Jun 2023]. Disponível em: <https://dribbble.com/shots/1104190-Iceberg>

FIGURA IX

Tecnoplano [em linha]. Ponte Circular no canal de S. Roque. 2016. atual. 2016 [Consult. 22 Jun 2023]. Disponível em: <https://www.tecnoplano.pt/infraestrutura-de-transporte/ponte-circular-no-canal-de-s-roque-intervencao-polis-na-cidade-de-aveiro/>

FIGURA X

CM Aveiro [em linha]. Início da Obra de Reabilitação da “Ponte o Laço”. Nov 2018. atual. 2018 [Consult. 22 Jun 2023]. Disponível em: <https://www.cm-aveiro.pt/municipio/comunicacao/noticias/noticia/inicio-da-obra-de-reabilitacao-da-ponte-do-laco>

FIGURA XI

Observador [em linha]. Como é que se pinta um sonho? Os grandes pintores souberam fazê-lo, Fev 2019, atual. 2019 [Consult. 12 Jun 2023]. Disponível em: <https://observador.pt/2015/11/26/pinta-um-sonho-os-grandes-pintores-souberam-faze-lo/>

FIGURA XII

PONZI, Emiliano – **Emilianoponzi** [em linha]. The art of improvisation • Geo Magazine, 2022, atual. 2022 [Consult. 25 Jun 2023]. Disponível em: Fonte: <https://www.emilianoponzi.com/2016/10/28/the-art-of-improvisation-geo-magazine/>

FIGURA XIII

[AGUIAR, Diogo] – **Archdaily** [em linha]. Museu Temporário Nadir Afonso/Diogo Aguiar Studio, Set 2021, atual. 2019 [Consult. 28 Ago 2023]. Disponível em:

<https://www.archdaily.com.br/br/968188/museu-temporario-nadir-afonso-diogo-aguiar-studio>

FIGURA XIV

[AGUIAR, Diogo] – **Archdaily** [em linha]. Museu Temporário Nadir Afonso/Diogo Aguiar Studio, Set 2021, atual. 2019 [Consult. 28 Ago 2023]. Disponível em:

<https://www.archdaily.com.br/br/968188/museu-temporario-nadir-afonso-diogo-aguiar-studio>

FIGURA XV

[AGUIAR, Diogo] – **Archdaily** [em linha]. Museu Temporário Nadir Afonso/Diogo Aguiar Studio, Set 2021, atual. 2019 [Consult. 28 Ago 2023]. Disponível em:

<https://www.archdaily.com.br/br/968188/museu-temporario-nadir-afonso-diogo-aguiar-studio>

FIGURA XVI

[AGUIAR, Diogo] – **Archdaily** [em linha]. Museu Temporário Nadir Afonso/Diogo Aguiar Studio, Set 2021, atual. 2019 [Consult. 28 Ago 2023]. Disponível em:

<https://www.archdaily.com.br/br/968188/museu-temporario-nadir-afonso-diogo-aguiar-studio>

Anexos

Anexo 1:

SIZA, Álvaro – Sobre a in/disciplina.

Obra: In/disciplina. (p. 12)

Sobre a (in) disciplina

Comecei a praticar hóquei em patins aos 15 anos, acompanhado pelo número de amigos necessário.

O treinador do Infante de Sagres viu-me em jogo mais tarde e convidou-me para a equipa de juniores.*

Joguei talvez um ano.

Logo um médico convenceu o meu pai de que haveria, sendo eu míope, perigo iminente de deslocamento de retina.

*Joguei uma última vez mencionado como NN** (nesses dias gloriosos do hóquei português os jogos de juniores tinham direito a relato nos jornais).*

O meu pai chamou-me e disse: o NN não poderá repetir a façanha.

Chorei. Tinha-me convencido de que o hóquei era a minha única vocação (só mais tarde me apercebi de que todos temos vocação para tudo, ou quase tudo, se o desejarmos).

Li e ouvi algumas vezes que, enquanto arquiteto, não tenho uma clara teoria de suporte.

Concordo.

O hóquei em patins teve para mim e para o que faço uma significativa influência: o jogo é tão rápido e exigente que não é possível separar estratégia prévia e improviso. É necessário que atuem em simultaneidade, com o apoio determinante das “rodinhas”.

Há também na Arquitetura “rodinhas velozes” a que recorrer, face à complexidade e à extensão e acidentes de percurso de qualquer projeto: o conhecimento prévio, eventualmente a experiência e sem dúvida a dúvida — instrumentos continuamente e desde o início em confronto, até ao sincronismo, até uma instantaneidade operativa.

É um longo e ininterrupto percurso que exige (in)disciplina.

A disciplina talha por fim a “pedra de fecho”. Não atua em pleno sem se envolver com uma espécie de desordem que a precede e a invoca, tornando-a, a um tempo, livre e abrangente.

Assim rola o trabalho do arquiteto.

Tudo depende da pequena ponta do stick.

** Clube portuense da I Divisão*

*** NN não nomeado*

Anexo 2:

Tabela comparativa entre o método da Arquitetura e o método do Hóquei em Patins

https://drive.google.com/file/d/1UskVLEm6WLkvRdaLW8qP8mfJz7e2_Wxw/view



	PROJETO DE ARQUITETURA	JOGO DE HÓQUEI EM PATINS
1.ª FASE	Identificar o que é pedido pelo cliente	Identificar o que é pretendido atingir
	Fazer um levantamento das condicionantes	Fazer um levantamento das condicionantes
	- Terreno -Regulamentações -Orçamento -Programa - Linguagem ou detalhes exigidos pelo cliente -Outros	- Jogo em casa/ Jogo fora; pontos fracos e fortes da equipa na situação em causa - Condicionantes do Plantel - Condição Física da Equipa - Condição psicológica da equipa (resultados anteriores, questões pessoais, motivação, etc) - Outros
2.ª FASE	Procurar Referências	Procurar Referências
	- Estratégias de abordagem ao território e projetos que possam ser semelhantes -Formas como já foram resolvidas certas questões programáticas que também terão de se resolver neste contexto - Ideias de linguagem e volumetria - Esquemas conceptuais que conseguiram servir de base sólida para o projeto	- Estratégias abordadas anteriormente ao defrontar o adversário em causa -Formas como já se anularam os mesmos pontos fortes adversários que se pretendem anular - Formas como já se evidenciaram os pontos fortes de jogadores com condições semelhantes aos existentes - Análise de situações onde se conseguiu anular com sucesso, ou minimizar, pontos fracos semelhantes aos da equipa - Analisar formas como já se lidou com situações imprevisíveis do jogo
3.ª FASE	Aprimorar a estratégia de abordagem: O embrião do Projeto	Aprimorar a estratégia de abordagem: O embrião do Jogo
	- Formação das primeiras ideias, fruto da personalidade, experiência, crenças e referências do autor (arquiteto) - Criação de um conceito de intervenção - Pensar nas possibilidades do espaço, nas volumetrias, nos percursos, entre outros – ideias descomprometidas - Possibilidade de abandono total das ideias e formação de nova estratégia	- Definição de elementos que irão compor a estratégia, fruto da personalidade, experiência, crenças e referências do autor (Equipa: Jogadores e treinador) - Treinar de acordo com o jogo em questão - Verificar se a estratégia pode ser bem executada - Possibilidade de abandono total das ideias e formação de nova estratégia
4.ª FASE	Desenvolvimento do Projeto	Desenvolvimento do Jogo
	- O desenvolvimento das ideias iniciais - Os imprevistos e problemas que geram caos e desorganização - O encontro de soluções através da tomada de decisões no Projeto - Reorganização e disciplina que talham a pedra de fecho	- Aplicação da estratégia - O aproveitamento das oportunidades onde se pode ficar em vantagem, e a forma como se reage aos imprevistos que causam desvantagens - O encontro de soluções que tragam vantagem no marcador através da tomada de decisões no Jogo - Aplicação de uma estratégia de forma mais vinculada e disciplinada, consoante o resultado, nos minutos finais do jogo
5.ª FASE	Resultado do Projeto	Resultado do Jogo
	- Libertação do projeto por parte do autor (passa a pertencer ao espectador) - Balanço da abordagem, processo, desempenho e resultado do projeto - Abertura para a crítica externa	- O apito final, a partir do qual não podem existir mais alterações no resultado (Libertação total dos autores) - Balanço da abordagem, desenvolvimento, desempenho e resultado do jogo - Abertura para a crítica externa

Anexo 3:

Vídeo ilustrativo amador.

Fontes:

Captura amadora de som e vídeo pela autora

Resumo do Jogo OC Barcelos x AD Sanjoanense, por Som d'Hóquei

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LEGri7BCMY>

Entrevista “Simetrias” de Fátima Campos Ferreira a Álvaro Siza, disponível na plataforma RTP Play



<https://youtu.be/Od6PHHd38io>

