



Quando o espaço se torna público: Park Fiction e a desprogramação no projeto em urbanismo

When space becomes public: Park Fiction and the deprogramming in the project in urbanism

Germana Konrath¹

Paulo Edison Belo Reyes²

Resumo

O presente texto dá relevo ao processo de projeto em urbanismo, no seu aspecto de pensamento por programa, tomando como objeto de reflexão a experiência estética de Park Fiction, em Hamburgo, Alemanha. Identificamos uma postura recorrente em nosso campo, onde a visão de projeto corresponde à resolução de problemas, expressa na figura da “programação ou funcionalidade”. Parece necessário reconhecer o caráter estático dado por programas e identidades fixas e definidas que são atribuídas aos espaços urbanos e que tem como referência um dos princípios da tríade vitruviana: *utilitas*. Essa rigidez dada a priori pelo projetista engessa sobremaneira e conduz a uma resposta definitiva, dificultando qualquer transformação por parte da população a quem o projeto se destina. A experiência apresentada desconstrói esse caráter e nos conduz a outros possíveis modos de fazer cidade.

Palavras-chave: Projeto em Urbanismo. *Park Fiction*. Espaço Público. Desprogramação. Política.

Abstract

This text emphasizes the process of design in urbanism, in its aspect of thinking by program,

¹ Doutora em Planejamento Urbano e Regional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Rua Sarmento Leite, 320, Campus Centro, Porto Alegre - RS. E-mail: germana.konrath@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1676-8199>

² Pós-Doutor em Filosofia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Rua Sarmento Leite, 320, Campus Centro, Porto Alegre - RS. E-mail: paulo.reyes@ufrgs.br Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0198-1800>

taking as an object of reflection the aesthetic experience of Park Fiction, in Hamburg, Germany. We identify a recurring posture in our field, where the design vision corresponds to the problem solving, expressed in the figure of "programming or functionality". It seems necessary to recognize the static nature of fixed and defined programs and identities that are attributed to urban spaces and which refer to one of the principles of the Vitruvian triad: *utilitas*. This rigidity, given a priori by the designer, engages considerably and leads to a definitive response, making any transformation difficult for the population to whom the project is intended. The experience presented deconstructs this character and leads us to other possible ways of making a city.

Keywords: Urban design. Park Fiction. Public Space. Deprogramming. Politics.

Introdução

O presente texto dá relevo ao processo de projeto em urbanismo, no seu aspecto de pensamento por programa, tomando como objeto de reflexão a experiência estética de Park Fiction. Identificamos uma postura recorrente em nosso campo, onde a visão de projeto corresponde à resolução de problemas, expressa na figura da “programação ou funcionalidade”. Parece necessário reconhecer o caráter estático dado por programas e identidades fixas e definidas que são atribuídas aos espaços urbanos e que tem como referência um dos princípios da tríade vitruviana: *utilitas*. Essa rigidez dada a priori pelo projetista engessa sobremaneira e conduz a uma resposta definitiva, dificultando qualquer transformação por parte da população a quem o projeto se destina.

Partimos, então, de uma experiência estética contemporânea que nos interessa dado seu processo projetual lento e aberto, gerador de novas formas de partilha do comum, incluindo a implementação de um espaço público inédito. Park Fiction é uma experiência iniciada em 1995, na cidade de Hamburgo, Alemanha, e ainda atuante, que se configura como uma série de ações, movidas por um coletivo sem pretensões autorais, cujos desdobramentos são imprevisíveis e que desconhece, portanto, um programa de necessidades fechado. O coletivo é formado por residentes do bairro “da luz vermelha” de St. Pauli (área portuária e de meretrício em Hamburgo), e inclui boêmios, prostitutas, artistas, o padre da igreja e a comunidade da escola local, que se organizam de maneira espontânea e informal a fim de reivindicar, ainda em 1983, a permanência de um casario da rua *Hafenstrasse*, ameaçado pela especulação imobiliária.

Como parte do processo que se desenrola nos anos seguintes, o coletivo se organiza e logra a demarcação e construção de uma praça em área aberta nos arredores da *Hafenstrasse*, no ano de 2005, cujo destino previsto pelo poder público era ser “revitalizada” a partir de empreendimentos privados. A dinâmica envolve um protagonismo da comunidade local tanto na esfera de decisão pública, quanto no desenho (primeiramente ficcional) da praça e, finalmente, em sua manutenção, a partir de atividades experimentais de caráter essencialmente estético e político. O espaço, então, torna-se público e se mantém como área aberta, cuja função se transforma conforme o momento do dia, da semana e do ano, a partir de usos e ocupações que vão sendo inventadas pela comunidade em seus devires.

A partir dessa experiência estética e política e tomando o “modelo vitruviano como contrareferência”, sugerimos um tensionamento do modo de pensar o programa no projeto. Nossa intenção é produzir uma crítica a um tipo de pensamento que, ao reforçar modelos universais, homogeneizantes e segregadores de produzir cidades, subordinados a uma visão capitalista, mantém o status quo. Chamamos esse pensamento de estático, posto que perpetua a manutenção “harmoniosa e estável” de cada um em seu lugar e cada função em sua forma (ideal). Não nos parece possível reduzir um território a uma possível vocação, unívoca (como a ideia de espírito do lugar ou *genius loci*). Nem tampouco seguir separando os cidadãos em diferentes zonas urbanas regradadas pela valorização fundiária, em processos de periferização constantes, onde há uma intenção de apartar para diluir os conflitos sociais existentes.

O coletivo Park Fiction reclama seu direito à cidade³ enquanto garante sua visibilidade política de grupo heterogêneo, incluindo cidadãos “indesejados”: imigrantes, operários do porto, prostitutas, boêmios. Não há distinções – todos participam sem a busca por consenso, necessariamente. A essa polifonia correspondem programas igualmente variados de desejos e necessidades. A ocupação da praça é variada e sazonal: piscina, parque infantil, espaço de projeções ao ar livre, plataforma para feiras, shows, performances e palestras, rinque de patinação e skate, local de reuniões comunitárias, festas e manifestações políticas.

Apesar de serem comuns usos múltiplos em espaços abertos públicos, em Park Fiction o espaço não está dado, menos ainda seu programa. A comunidade desterritorializa e reterritorializa uma área aberta que está em disputa, e parte da “criação de desejos” como primeiro passo para inventar possibilidades. O que diferencia a proposta de Park Fiction, que aqui chamamos de desprogramação, portanto, são suas dinâmicas, intenções e possibilidades adaptativas. Trata-se de uma proposição coletiva e inclusiva, cujo nível de comprometimento

³ Termo utilizado por Lefebvre em sua obra homônima, publicada originalmente em francês (1968), citada no site do coletivo Park Fiction.

comunitário e de invenção nos sugere um interesse particular. Não há a busca por uma vocação do lugar nem por uma identidade única: são lançados dispositivos e atividades para ficcionalizar possíveis usos, linguagens e visualidades da comunidade. Ou, como diria Rancière: “possíveis maneiras de fazer, formas de visibilidade, modos de pensabilidades, seus possíveis e seus modos de transformação” (2009, p. 13).

A praça surge como uma das muitas respostas no processo e acaba por incluir diversos aspectos e desejos da comunidade, que não se resumem a ela nem se concluem com sua construção, no entanto. O exercício projetual toma como premissa a pluralidade de opções, busca integrar variados pontos de vista e agentes para criar possibilidades de projeto que podem ser, inclusive, antagonicas, dialógicas e cambiantes no tempo.

A pergunta que surge dessa percepção é: que desacomodações a experiência de *Park Fiction* pode provocar no processo de projetar em urbanismo, abrindo seu programa? Nosso objetivo é debater essa etapa de projeto a partir de sua dimensão temporal, flexibilizando-o. Como pano de fundo, está implícita a problematização de modos de projetar excludentes, escondidos na falácia da neutralidade técnica e no saber-fazer do arquiteto e urbanista, que mascaram o caráter necessariamente político e processual do projeto. Pretendemos explorar maneiras de projetar mais dinâmicas, inclusivas e porosas – condizentes, portanto, com a natureza heterogênea e conflitiva da sociedade que habita e conforma nossas cidades, em sua constante transformação.

Metodologia

Buscando responder essas inquietações, estruturamos a pesquisa a partir de revisão bibliográfica, pesquisa documental e aproximação da experiência estética (empíria). Os principais autores trazidos ao diálogo são Deleuze – por suas concepções de tempo, devir e pelo trinômio territorialização/ desterritorialização/ reterritorialização–, e Rancière – por seu entendimento de que estética seria a base da política, fundamentado na noção de partilha do sensível (2009). Já a aproximação empírica de *Park Fiction* se dá por meio de visita à exposição promovida pelo coletivo na Documenta 11, em Kassel (2006), pesquisa extensiva no site do grupo e revisão bibliográfica (destacadamente do livro *Estética da Emergência*, de Laddaga).

No estudo, optamos por uma abordagem o mais direta possível da experiência estética, permitindo conexões menos mediadas, seguindo uma metodologia nomeada por Bergson como intuição (2010, p. 183), também defendida por Deleuze (2012, p. 67). Trata-se de um

processo de apreensão que busca o absoluto daquilo que queremos compreender: atitude que nos lança para o interior de algo, num processo de dentro para fora. Pretendemos, assim, percorrer um caminho teórico atravessado por uma experiência sensível que o contamina e vice-versa. Apoiados em Deleuze (2010), entendemos a necessária amálgama entre arte, ciência e filosofia, ocupando-nos dos perceptos presentes em Park Fiction, que estabelecem diálogo com os conceitos teóricos aqui propostos, a fim de provocar novas possíveis relações e funções para o campo da Arquitetura e do Urbanismo, em seu fazer projetual.

Resultados e Discussão

O texto é parte de doutorado em desenvolvimento, sendo um recorte dentre diversas experiências estéticas onde a variável tempo emerge como protagonista de projeto, enquanto agente de transformação. A tese, qualificada em 2020, traz uma reflexão teórica e crítica, acerca de modos de projetar em urbanismo, considerados mais coerentes com a pluralidade e complexidade das cidades contemporâneas. O recorte aqui apresentado corresponde a uma das linhas da investigação, guiada pela ideia de *desprogramar*, enquanto possível tensionamento do cânone moderno de que “forma segue função”⁴, do princípio vitruviano de *utilitas*, bem como da lógica de projeto em que se parte de um programa de necessidades como problema dado, a ser resolvido pelo arquiteto/especialista.

Aqui propomos o debate centrado em *Park Fiction* não como exemplo a ser copiado, outrossim enquanto experiência singular de uma possível maneira de projetar. O resultado alcançado até aqui diz respeito, justamente, a este entendimento de projeto como processo, a se desenvolver de modo não pré-estabelecido nem conformado por casos de sucesso. Ou seja, o estudo nos serve como inspiração, a partir de um caso real, que abre portas para verificar a existência de caminhos projetuais não baseados em referências hegemônicas nem eficácia resolutiva. Nosso aprendizado vai no sentido de tensionar a ideia de fazer como, de fazer tal qual, apoiada em um pensamento modelar e universalizante. Pode-se dizer que encontramos, em *Park Fiction*, uma forma particular de configuração do comum e de criação de espaço público, a partir de um processo estético lento, aberto, colaborativo e não necessariamente resolutivo. Trata-se, talvez, de uma metodologia projetual: um modo de pensar, de dar a ver e de fazer cidade essencialmente político, operando des-territorializações na partilha do sensível.

⁴ Célebre frase proferida por Louis Sullivan (no original “*form follows function*”), que influenciou a arquitetura moderna no século XX.

Conclusões

Nossa discussão busca, agora, aproximar este caminho projetual da ideia de *desprogramar* enquanto possível recurso ou ferramenta. No caso de *Park Fiction*, ao longo do processo a posição de receptores ou de público afetado pelas decisões governamentais é desprogramada, posto que a comunidade passa a assumir um papel protagonista no projeto. *Desprogramar*, enquanto verbo, surge como possibilidade de encarar o projeto como ato. Seria um primeiro passo crítico a fim de questionar um determinado plano, função, atividade ou diretriz: um programa afinal. Cabe, antes de partir para a resolução de um problema, duvidar daquilo que nos é apresentado como dado consensual e estável. Em *Park Fiction*, esse início se dá ao confrontar a ideia pasteurizada de “revitalização”, quando a comunidade desmonta esse discurso, desestabiliza suas premissas e, em paralelo, constrói sua própria versão do que considera uma ação desejável de reabilitação, sem apelar para referências usuais nesse tipo de operação urbana. A comunidade divergia não apenas das premissas, como dos métodos, agentes envolvidos e também dos resultados propostos pelo poder público local.

Ali acontece também a desprogramação funcional de um espaço para onde estava prevista a construção de edifícios privados, de uso residencial e comercial, que passa a servir como praça pública após mais de uma década de ações comunitárias. Uma nova camada de desprogramação ocorre ainda em relação ao projeto, que aqui assume um desenho propositalmente desprezioso. Nada de monumentos, paisagismos sofisticados ou objetos de design reconhecidos. A comunidade opta por espaços híbridos, com estruturas mínimas, que se transformam no decorrer das horas, dos dias e das estações. Este pode ser outro caminho rumo à desprogramação projetual: uma não forma que dirija o resultado do projeto, ou seja, não há forma *a priori*.

Finalmente, ao sugerir a ideia de *desprogramar*, estamos também imaginando a possibilidade de romper com aquilo que, no caso de máquinas, computadores e derivados é chamado de programa automático, *default*. Essa atitude pode ser literal e metafórica, provocando questionamento quanto a tudo aquilo que nos é apresentado enquanto programa (político, técnico, tecnológico) de forma pré-setada, estabelecida e padronizada no processo projetual. Trata-se de estimular que outras imagens e pensamentos de cidade possam irromper em meio a um sistema que tende à pasteurização e à “otimização” dos processos, recorrendo a soluções prontas. Para tanto, sugerimos uma busca metodológica para o projeto em urbanismo a partir de um diálogo com a filosofia e com a arte. Iniciamos por experiências

estéticas contemporâneas que possam contaminar o exercício projetual, sua capacidade de imaginação e de fabulação, sobre o existente e sobre o que está por vir.

Referências

- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação entre corpo e espírito. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2012.
- _____. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LADDAGA, Reinaldo. **Estética da emergência**: a formação de outra cultura das artes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. 5. ed. São Paulo: Centauro, 2008.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2009.
- VITRUVIUS, Pollio. **Tratado de Arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Submetido em: 29.12.2023

Aceito em: 02.02.2024