



Simpósio de Integração Acadêmica

“Ciências Básicas para o Desenvolvimento Sustentável”

SIA UFV 2023



Cocriação em arquitetura: uma aproximação às metodologias indicadas por Giancarlo Mazzanti para a revisão do ensino de projeto.

GONÇALVES, Vitória Maria Andrade¹ - vitoria.andrade@ufv.br ; SOLFA, Marília² - marilia.solfa@ufv.br; SILVA, Leticia de Almeida³ - leticia.silva2@ufv.br

^{1 2 3} Universidade Federal de Viçosa - Departamento de Arquitetura e Urbanismo

Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas – Arquitetura e Urbanismo

Iniciação Científica

Palavras-chave: cocriação, arquitetura, metodologias

Introdução

O escritório colombiano El Equipo Mazzanti enfatiza a importância da arquitetura responder às necessidades locais e efêmeras e integrar-se ao contexto social e cultural em que se insere. Além da prática arquitetônica, o escritório também desenvolve uma abordagem teórica e metodológica que busca a participação das comunidades em algumas etapas de fundamentação e desenvolvimento dos projetos. Nesse sentido, no livro "*Jugando con Anomalías: ejercicios lúdicos para la co-creación del espacio*" (2017) Giancarlo Mazzanti propõe uma série de exercícios e atividades destinados a estudantes de arquitetura, explorando uma abordagem lúdica e participativa para a inserção da cocriação no âmbito do ensino de projeto. O autor destaca três metodologias de pesquisa que podem auxiliar na compreensão e implementação da cocriação: a etnografia, a *grounded theory* (teoria baseada em dados) e o *design thinking* (design centrado no usuário).

Objetivos

Esta pesquisa teve como objetivo aproximar-se das metodologias de pesquisa destacadas pelo arquiteto Giancarlo Mazzanti em seu livro "*Jugando con Anomalías: ejercicios lúdicos para la co-creación del espacio*" (2017) a fim de compreender e analisar como estas podem ser adaptadas e incorporadas ao processo de projeto arquitetônico, visando permitir a criação de espaços não autorais e que atendam melhor às necessidades dos usuários.

Material e Métodos

Na primeira parte da pesquisa foram exploradas as referências bibliográficas recomendadas por Giancarlo Mazzanti, abrangendo as três metodologias mencionadas. Foram selecionados textos fundamentais escritos por Velasco e De Rada (1997), a respeito da Etnografia, Adele Clarke (2003), que aborda a *Grounded Theory*, além de Tim Brown e Jocelyn Wyatt (2010), cujos trabalhos se voltam para o design centrado no usuário. Na segunda parte da pesquisa foram confrontadas as ideias e proposições presentes nas metodologias estudadas com as etapas clássicas do processo de projeto em arquitetura, buscando entender como docentes das disciplinas de projeto (de cursos de arquitetura e urbanismo) poderiam adotar novas estratégias para propor aos estudantes exercícios mais abertos, contextualizados e participativos.

Resultados e Discussão

A partir do confronto entre as metodologias de pesquisa analisadas e o processo clássico de projeto em arquitetura e urbanismo, foi possível entender como docentes das disciplinas de projeto poderiam adotar novas estratégias para propor aos estudantes exercícios mais abertos, contextualizados e participativos. A Etnografia é uma abordagem de pesquisa que envolve a observação direta e a imersão no ambiente de estudo, de forma que poderia ser aplicada às etapas de levantamento e diagnóstico permitindo a coleta e análise de uma ampla gama de informações para melhor compreender as necessidades e expectativas do cliente. Em relação ao *Grounded Theory*, cuja metodologia se baseia em desenvolver teorias a partir de dados coletados, ela poderia ser utilizada para alcançar uma compreensão mais aprofundada de fenômenos sociais importantes para o projeto, identificando padrões e tendências emergentes. Por fim, o *Design Thinking*, que se caracteriza por uma abordagem que coloca o ser humano no centro do processo criativo, poderia ser aplicada na concepção do projeto pelos arquitetos e estudantes, buscando soluções que fujam ao convencional para melhor atender às demandas identificadas.

Conclusões

Por meio desta pesquisa foi possível perceber que as metodologias analisadas podem ser aplicadas em diferentes momentos do processo de projeto em arquitetura para atingir diversos objetivos. O benefício central de associá-las ao processo de projeto é a criação de espaços arquitetônicos mais centrados no usuário, funcionais e eficazes, que atendem às necessidades reais das pessoas que os utilizarão. Esta pesquisa colocou em evidência que tais metodologias têm o potencial de ajudar os estudantes a projetar espaços que não apenas respondam a exigências físicas, mas também considerem os aspectos sociais e culturais das comunidades em que se inserem, promovendo maior aproximação entre universidade e sociedade, inclusão social e participação.

Agradecimentos

Agradeço à Universidade Federal de Viçosa, ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo e à professora Marília Solfa pela oportunidade.