

IV enanparq

Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo
Porto Alegre, 25 a 29 de Julho de 2016

PROJETO POR CENÁRIOS: UMA REFLEXÃO SOBRE PROJETO

Paulo Reyes
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS
paulo.reyes@ufrgs.br

PROJETO POR CENÁRIOS: UMA REFLEXÃO SOBRE PROJETO

RESUMO

O projeto sobre o território pode ser dividido em duas linhas diretivas: uma que vê o projeto como resultado; e outra que vê como processo. Na primeira, como resultado, o projeto do território é uma ação que busca resolver um problema – a partir de uma dificuldade ou demanda inicial, o projeto busca a resposta mais plausível. Essa é uma visão simplista do projeto. Na segunda, temos uma visão que vê no projeto, não a solução, mas o seu processo – um processo que mais faz perguntas do que busca uma resposta imediata. Essa abordagem vê o território como um campo de complexidade e o projeto como uma maneira de produzir pensamento sobre este. Neste artigo, propõe-se uma reflexão sobre essa segunda abordagem: o projeto como forma de produção de pensamento crítico, a que nomeamos de “projeto por cenários”. O foco do artigo é na dimensão do pensar no fazer do projeto – não o pensamento que está por trás do projeto (conceito de projeto), mas o pensamento que é produzido pelo e no andamento do projeto. Portanto, aquilo que escorre do projeto como pensamento e não como resultado. A relevância desta temática é o fato de posicionar o projeto como um processo de leitura da realidade que permite romper com uma certa naturalização do ato de projetar como resultado. Ao invés de caminhar a uma linearidade em prol de uma solução (resultado), o projeto pode construir formas diversas de pensamento dissensual, produzindo novos sentidos sobre a realidade. A expectativa de contribuição é principalmente abrir novas formas de ver as metodologias de projeto desenvolvidas no âmbito acadêmico.

Palavras-chave: Projeto por Cenários 1. Processos 2. Território 3.

DESIGN BY SCENARIOS: A REFLECTION ABOUT DESIGN

ABSTRACT

The design on the territory can be divided into two lines: one that sees the design as a result; and another that it sees as a process. In the first, as a result, the design of the territory is an action that seeks to solve a problem – from a difficulty or initial demand, the design seeks the most plausible answer. This is a simplistic view of the design. In the second, we have a view that sees in the design, not a solution, but its process – a process that does more questions than seeking an immediate answer. This approach sees the territory as a complex field and the design as a way to produce thinking about this. In this paper, we propose a reflection on this second approach: the design as a way of production of critical thinking, which we consider as “design by scenarios”. The focus of the paper is in the dimension of thinking about the design - not the thought behind the design (design concept), but the thought that is produced by and in the process of the design. Therefore what runs from the design as thought and not as a result. The relevance of this issue is the fact to position the design as a reality reading process that allows to break with a certain naturalization of the act of designing as a result. Instead of a linearity in favor of a solution (result), the design can build different forms of dissensual thought, producing new meanings of reality. The expected contribution is mainly open new ways of seeing the design methodologies developed in the academic field.

Keywords: Design by scenarios 1. Process 2. Territory 3.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este artigo coloca em foco o projeto, mais especificamente o projeto sobre o território. O projeto sobre o território pode ser dividido em duas linhas diretivas: uma que vê o projeto como resultado; e outra que o vê como processo. Na primeira, como resultado, o projeto do território é uma ação que busca resolver um problema – a partir de uma dificuldade ou demanda inicial, o projeto busca a resposta mais plausível. Essa é uma visão simplista do projeto. Na segunda, temos uma visão que vê no projeto, não a solução, mas o seu processo – um processo que mais faz perguntas do que busca uma resposta imediata. Essa abordagem vê o território como um campo de complexidade e o projeto como uma maneira de produzir pensamento sobre este.

Neste artigo, propõe-se uma reflexão sobre essa segunda abordagem: o projeto como forma de produção de pensamento crítico, a que nomeamos de “projeto por cenários”. Acredita-se que o projeto não é simplesmente um processo de resolução de problemas, mas, acima de tudo, potentes construtores de pensamento crítico sobre a realidade presente. O foco do artigo é na dimensão do pensar no fazer do projeto – não o pensamento que está por trás do projeto (conceito de projeto), mas o pensamento que é produzido pelo e no andamento do projeto. Portanto, aquilo que escorre do projeto como pensamento e não como resultado.

A relevância desta temática é o fato de posicionar o projeto como um processo de leitura da realidade que permite romper com uma certa naturalização do ato de projetar como resultado. Ao invés de caminhar a uma linearidade em prol de uma solução (resultado), o projeto pode construir formas diversas de pensamento dissensual, produzindo novos sentidos sobre a realidade. A expectativa de contribuição é principalmente abrir novas formas de ver as metodologias de projeto desenvolvidas no âmbito acadêmico.

Essa discussão vem abastecendo minha pesquisa nos últimos anos e aqui proponho uma reflexão sobre o projeto urbano, recuperando algumas noções presentes no ato projetivo:

1. a noção de *genius loci* como um espírito do lugar que transfere ao território uma noção de vocação e caráter;
2. a noção de projeto como narrativa e esta como produção de sentido que é transferida ao território pelo projetista;
3. a noção de projeto como designação de sentido.

Essas noções fazem parte de um conceito maior no qual nomeio de “projeto por cenários”¹. Pensar o projeto por cenários significa romper com os processos consensuais e recuperar os dissensos que fazem parte da disputa territorial na cidade como forma de explicitar os seus conflitos presentes. As noções conceituais aqui anunciados já foram debatidas isoladamente em artigos anteriores² e aqui proponho um diálogo entre essas três proposições.

2. O ESPÍRITO DO LUGAR NO PROJETO

O conceito *genius loci* ou a ideia de um espírito do lugar, amplamente discutido na segunda metade do século XX por pensadores fenomenologistas, mais especificamente, por Christian Norberg-Schulz, busca recuperar o sentido de lugar “perdido” no discurso modernista. Pelo discurso modernista o projeto responde a uma idealização que pouco considera o sítio local. A partir de valores universais, o projeto é traçado como resposta a essa problemática que é em si uma problemática do campo arquitetônico, mais do que um problema local.

O *genius loci* entra na cena arquitetônica para recuperar o valor do lugar, mais diretamente, tenta valorizar as diferenças de cada lugar como único através de algumas derivações semânticas: identidade, caráter e vocação. O *genius loci* é um conceito romano. “Segundo uma antiga crença romana cada ser independente tem seu gênio, seu espírito guardião. Esse espírito dá vida às pessoas e aos lugares, os acompanha desde o nascimento até a morte, e determina o seu caráter ou essência. [...] O gênio indica, assim, que uma coisa é, ou o que “quer ser”³.

Sem dúvida nenhuma, a preocupação posta pela vertente fenomenológica ao sentido de lugar, é relevante. O resgate da noção de um “espírito do lugar” recupera a memória e os traços que ao longo do tempo produzem o sentido do lugar para aqueles que o habitam. No entanto, se há pertinência evidente nesse conceito, há também um risco de reduzir o debate sobre o lugar. Quando emparelhamos a noção de *genius loci* com caráter, vocação,

¹ Reyes, Paulo; Souza, Célia; Boguea, Marta; Cabral, Claudia; Sousa, Edson; Rocha, Ana; Costa, Ana; Nunes, Otávio; Bentz, Ione. Projeto por Cenários: o território em foco. Porto Alegre: Sulina, 2015.

² Reyes, Paulo. Projeto por cenários: uma narrativa da diferença. In: XVI Enapur - Espaço, Planejamento e Insugências. Belo Horizonte: Enanpur, 2015a. v. 01. p. 01-14.

Reyes, Paulo. Lugares de Godot. Apresentado no 5 Simpósio de Design Sustentável. Rio de Janeiro, novembro de 2015b (anais no prelo).

REYES, P. Projeto entre desígnio e desvio. Apresentado no I Colóquio Internacional: Arquitetura, Derrida e Aproximações, Pelotas, dezembro de 2015c (anais no prelo).

³ Norberg-Schulz, Christian. Genius loci: towards a phenomenology of architecture. New York: Rizzoli, 1980, p.18.

identidade, estamos construindo um sentido de lugar “fechado” em uma especificidade, produzindo, assim, uma espécie de “essência” do lugar.

É sabido que a constituição do lugar urbano, na sua esfera pública, é produzir a diferença. O espaço público tem por “essência”, se podemos dizer assim, garantir o encontro das diferenças que se manifestam na presença do “outro”. É, portanto, a partir do outro como diferente de mim que a esfera pública produz expressão no lugar.

Torna-se necessário rompermos com um sentido reducionista de *genius loci* para obtermos um sentido de projeto urbano que se ocupe com o espaço público como, essencialmente, um espaço de alteridade. Não esqueçamos que se o *genius loci* posiciona o corpo e produz um sentido de lugar, ele também só se efetiva na presença do *outro*.

A partir disso, é possível pautar uma primeira questão: qual é o problema de operar o projeto urbano utilizando o princípio do *genius loci*? É pensar que o lugar do projeto é um lugar que tem “uma” vocação e que tal identidade deve ser recuperada como um valor em si. Nessa premissa, o projeto restringe-se a uma demanda específica e pouco se abre às diferenças e às novas contribuições culturais ao espaço.

O problema se agrava quando tal vocação está relacionada à narrativa de alguém sobre à área de projeto. Todo projetista tem uma leitura sobre a realidade projetual e sobre essa produz uma “narrativa” que se expressa através da representação do projeto. Aqui entramos na segunda noção apontada neste ensaio: o problema da narrativa no projeto.

3. A NARRATIVA DO PROJETO

Todo o projeto carrega em si uma narrativa sobre o lugar ao qual pretende responder. Há uma sequência de diversos procedimentos que colaboram para a construção dessa narrativa. Tais procedimentos se alimentam de fatores históricos, contextuais, morfológicos, dentre outros, para construir um olhar sobre à área de projeto, a fim de produzir uma solução ao problema inicialmente construído.

Portanto, todo projeto fala algo sobre algo. É uma narrativa. Conta uma história.

Mas o projeto não fala por si e, além disso, é construído por valores de *alguém*. Alguém que responde à alguém. Alguém que tem determinado interesse na área. Exatamente aqui está a problemática na qual pretendo apontar: não há uma neutralidade no projeto sobre à área de intervenção. O lugar a sofrer a intervenção não pré-determina o olhar sobre ela a partir de um espírito do lugar. Não existe um olhar “neutro” do projetista que reconheça no lugar

seu potencial historicamente definido. Tudo é construção. E é construção a serviço de alguém.

A imagem do valor da técnica que se sobressai aos valores ideológicos não se sustenta como uma ação neutra de projeto. O projeto está para além da resolução técnica e é fundamentalmente uma narrativa ideológica – uma narrativa que quer dizer algo. O projeto na sua possível “neutralidade” tenta resolver problemas mal definidos, adotando estratégias focadas na solução⁴. Essa noção amplamente aceita como paradigmática no campo do projeto parece esconder os aspectos ideológicos atrás de qualquer ato projetivo. A dimensão técnica presente no projeto posiciona este como um campo que opera o sensível pela eficiência. O projeto tem foco. Na lógica do foco na solução, o projeto procura um alvo e passa um tanto rápido pelos problemas conflitivos inerentes ao projeto, principalmente quando o foco é o projeto urbano. Nessa perspectiva técnica da resolução de um problema nos ocupamos mais com o resultado e menos com o processo. Queremos encontrar respostas e estamos pouco preocupados em formular perguntas, principalmente se essas apontam para dissensos.

Portanto, a partir dessas preocupações é possível posicionar uma segunda questão: como recuperar as múltiplas narrativas do lugar que podem tomar expressão nas diversas facetas de projeto? Uma possível e temporária resposta seria construir o problema de projeto não respondendo a um consenso técnico, mas explicitando as diferenças ideológicas presentes no fato urbano.

Esse não olhar para as diferenças ideológicas é mascarado pelo viés técnico expresso na forte designação presente no ato projetivo. Com isso, apresentamos a terceira noção apontada neste ensaio: o problema da designação do projeto.

4. A DESIGNAÇÃO DO PROJETO

Carregar uma narrativa e transpô-la ao território é um ato de designação, ou seja, toda vez que o traço de grafite escorre pelo papel e produz sentido, designa também um sentido de lugar. A palavra em inglês, *design*, que significa projeto, tem a mesma raiz de designação. A matéria bruta, amorfa, ganha com o *design* um sentido, recebe uma designação, uma forma. O *design* é, portanto, aquele ato que traz forma à matéria, que a in-forma, no momento em que cria existências.

Criar condições de existência sobre um lugar que não está garantido, naturalmente, por um *genius loci* e que faz parte de uma narrativa subjetiva comprometida com valores

⁴ ver em Cross, 2010; Lawson e Dorst, 2009.

ideológicos, é designar um sentido ao território da maneira que algo possa vir a ser a partir do não ser. Esse ato, nomeia-se de *poíesis*.

Agambem atualiza o sentido de *poíesis* quando afirma que “a experiência central da *poíesis*, a pro-dução na presença, cede agora o lugar à consideração do “como”, isto é, do processo através do qual o objeto foi produzido”⁵. Portanto, não é só reconhecer pelo projeto a capacidade de que algo que não existia se faça presente, mas, sobretudo, pensar sobre a maneira como esse *design* forja uma forma.

Os processos de territorialização se constituem pelo tensionamento das diferenças e não pelo consenso. É possível pensar a produção do território a partir da noção de “partilha do sensível” em Rancière. Para ele, a partilha do sensível implica que “um mundo comum não é nunca simplesmente o *ethos*, a estadia comum, que resulta da sedimentação de um determinado número de atos entrelaçados. É sempre uma distribuição polêmica das maneiras de ser e das “ocupações” num espaço de possíveis”⁶.

Aqui surge uma terceira questão: a maneira *como* o território foi produzido e pensado pelo projeto. Como ocorre essa “partilha do sensível”? O território só pode ser pensado na nas micro-ações, nos pequenos espaços de agenciamentos das diferenças. Nesse sentido, o *design* como projeto pode ser um espaço de mediação para que os agenciamentos ocorram como um ato político e menos um ato de designação. Talvez seja, justamente, na ação de negociação e através desses micro-agenciamentos que o território se estrutura e ganhe em expressão. Nessa escala, a atuação é feita pelas táticas mais do que pelas estratégias. Portanto, é na descrição de *como* as coisas são produzidas que interessa na narrativa do projeto. Há de se aprender a *projetar sem designar*.

5. O PROJETO POR CENÁRIOS

A partir dessas noções, aqui apresentadas como uma espécie de premissas, é que se pretende construir um tipo de pensamento sobre o projeto que o posicione de maneira a inverter os valores aqui representados pelo *genius loci*, pela narrativa e pela designação. A intenção neste ensaio é produzir uma reflexão sobre o projeto urbano em que o ato de projetar opere contemplando a diferença e o dissenso que são características da produção do território.

Esse posicionamento crítico sobre o projeto é nomeado por mim de “projeto por cenários”.

⁵ Agamben, Giorgio. *O homem sem conteúdo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013, p.120.

⁶ Rancière, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*, São Paulo, Editora 34, coleção EXO experimental, 2012, p. 63.

Antes de avançarmos nessa construção crítica, é importante que nos afastemos de algumas noções sobre “cenários” que possam produzir algum tipo de ruído conceitual. O surgimento dos cenários como operação de projeto ou de planejamento tem sua origem nos planos de guerra, funcionando como uma forma de pensar a atuação dos inimigos em diferentes situações. Baseados em planos estratégicos, os cenários respondem como possibilidades de antecipação ao movimento do inimigo. Para cada movimento previsto e possível, deve haver um cenário que represente a situação futura na qual se movimentar.

Os cenários “rompem” com o planejamento linear, pois operam por diversos caminhos possíveis. Não há uma única saída. Os cenários são representados como diferentes alternativas de acordo com a situação futura.

Esse quadro de instabilidade produzido no campo de guerra é rapidamente transferido para a área de planejamento estratégico no campo empresarial e muitas vezes rebatido nas ações territoriais de macro estratégias como forma de operar sobre futuros incertos. Os cenários lidam com a incerteza do ambiente futuro e não com a previsibilidade evidente. Para Van Der Heijden, os cenários funcionam em situações em que exista uma incerteza estrutural. Com isso quer dizer que “os eventos não acontecem ao acaso, mas estão relacionados entre si por meio de uma estrutura na qual as causas provocam efeitos e um evento conduz a outro”⁷. Essa espécie de estrutura causal permite, em sua concepção, um vínculo da situação presente com o seu futuro.

No caso das empresas é preciso apreender a operar em campo “minado”. Para isso, utilizam dos recursos dos cenários como forma de visualização de uma tendência futura do mercado para antecipar movimentos da própria empresa a fim de rever seu modelo mental. Ou seja, se as condições futuras forem totalmente adversas é preciso que a empresa tenha condições rápidas de operação e resposta ao problema apresentado.

Os cenários também são muito utilizados no campo do Design. Não necessariamente como antecipação de mercado, mas como um roteiro a projetar. A partir de competências identificadas, o designer projeta um percurso que é visualizado nos cenários para realizar um negócio. Por exemplo, um grupo de mulheres com competência de costura que se organizam para produzirem um negócio de moda. Os cenários funcionam para dar visualidade de cada etapa do projeto até a construção real do negócio.

Nessa perspectiva, está Manzini e Jégou. Para eles, os cenários devem ser motivados e devem permitir que os diferentes atores compartilhem uma visão comum de futuros alternativos. Nessa perspectiva, os “cenários tendem a consolidar-se e difundir-se

⁷ Van Der Heijden, Kees. *Planejamento por cenários: a arte da conversação estratégica*. Porto Alegre: Bookman, 2009, p. 133.

precisamente porque, pela sua natureza, estes permitem desenvolver visões articuladas e motivadas que, se devidamente construídas e promovidas, podem vir a ser as visões compartilhadas que as empresas, as instituições públicas e a sociedade como um todo hoje exigem”⁸. A essa metodologia chamam de “*design-orienting*”, definindo como “conjuntos de visões motivadas e articuladas, que visam catalisar as energias dos diversos atores envolvidos no processo de design, para gerar uma visão comum e desejavelmente orientar suas ações na mesma direção”⁹.

Em ambos os casos aqui apresentados de cenários estamos frente a um processo de “antecipação do futuro”, construindo cenários para efetivar um negócio em uma situação futura, funcionando como um fim, uma *meta* a chegar. Assim, os cenários ficam reduzidos a um único cenário ideal ou possível.

Portanto, falamos de “projeto *de* cenários”.

Diferentemente dessas abordagens que têm o cenário como foco, a ideia de cenários defendida ao longo deste ensaio (aplicado ao território) é aquela que posiciona o cenário no “meio” e não como um fim desejado. Então, nesta abordagem, os cenários são *meios* nos quais o projeto se apoia e faz pensar.

É “projeto *por* cenários”. A preposição “por” marca a posição dos cenários como meio, ou seja, é *através* dos cenários que se pensa o território.

O “projeto por cenários” desloca a ideia de um futuro ideal ou antecipatório para operar em um presente problemático. O território não pode ser pensado como espaço ideal e tampouco como tendência futura, mas deve ser pensado a partir de sua realidade presente – complexa e em conflito.

Pensar o território *por* cenários significa compreendê-lo como um lugar de disputa e de constante conflito. Nessas condições, não é possível acreditar em um espírito do lugar que direcione as ações futuras ou que recomponha uma vocação e garanta a reestruturação de um caráter do lugar.

No “projeto por cenários” não estamos operando por um futuro ideal, mas estamos frente a um *por vir*, por algo que não é possível visualizar. “O futuro é diferente do porvir. O futuro se assenta em uma base provável, enquanto a ideia de porvir se baseia numa impossibilidade, aquilo que vem a transformar o estado do presente de um modo radical”¹⁰.

⁸ Manzini, Ezio; Jégou, François. *Design degli scenari*. In: Manzini, Ezio; Bertola, Paola. Design multiverso. Milano: Edizioni POLI.design, 2004, p. 178.

⁹ Idem, p. 181.

¹⁰ Solís, Dirce; Fuão, Fernando (orgs.). *Derrida e arquitetura*. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 2014, p. 36.

O porvir é aquilo que vem ao presente como impossibilidade, como ponto crítico a ser encarado. É estar presente ao que acontece, e como diria Derrida, estamos no foco do acontecimento. “É próprio do conceito de acontecimento que ele venha sobre nós de maneira absolutamente surpreendente, inesperadamente”¹¹. Podemos considerar que o território é esse acontecimento. Portanto, não vemos o território, ele se manifesta como possibilidade a nós.

Se não é possível buscar um espírito do lugar, tampouco se pode construir uma única narrativa sobre o território. O território como um acontecimento é resultado de “n” narrativas que são sobrepostas como um palimpsesto e conflitivas. Faz parte da “essência” do território a diferença de olhares e de interesses.

O projeto por cenários opera sobre essas narrativas explicitando-as a partir de suas diferenças. “Os cenários podem ser considerados esse tipo de pensamento que opera a realidade produzindo modelizações que não eliminam as contradições nem as diferenças socioespaciais. Na forma como estão pensados aqui são um tipo de representação que operam por paradoxos. Em todo o processo de projeto por cenários, os conflitos são levados como estruturadores do projeto em si”¹².

Não há uma projeção idealizada de futuro, mas a produção de um *pensamento da situação presente*. O futuro é uma figura transitória que nos serve para ver no presente o conflito que se instala. O presente é algo excessivamente próximo e, portanto, nos cega, pois não nos deixa ver com mínima clareza a situação. Assim, os cenários não são utilizados para orientar consensos, mas para apontar diferenças existentes.

O futuro não é um sonho utópico que recebe nossos desejos, mas um produtor de distância da situação presente que serve como operador sobre a realidade que nos afronta. Portanto, os cenários não são projetados como *uma* situação, ou cena idílica, mas a situação é pensada *por* cenários. É *através* dos cenários que a realidade se explicita com toda a sua contradição.

A perspectiva do projeto por cenários permite que se pense o projeto de forma paradoxal (pelo conflito) e menos como uma ação resolutiva marcada pela eficiência, ou ainda, através de um desejo utópico. O “modelo linear” pautado pela solução é colocado em xeque em favor de um olhar mais transversal.

¹¹ Derrida, Jacques. *Pensar em não ver: escritos sobre a arte do visível*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2012, p.70.

¹² Reyes, Paulo. *Projeto por cenários: uma narrativa da diferença*. In: XVI Enapur - Espaço, Planejamento e Insugências. Belo Horizonte: Enapur, 2015a. p. 07.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção deste ensaio teórico era fazer uma reflexão crítica sobre o projeto urbano a partir de três noções presentes no ato projetivo: a noção de “espírito do lugar”; a noção de narrativa e a noção de designação.

Esses valores foram destacados pois constroem, fortemente uma visão de projeto excessivamente fechada e direcionada a uma solução técnica que exclui as diferenças presentes no projeto urbano.

Como contraponto a essa noção de projeto, foi proposto pensar o ato de projetar o território de maneira mais aberta, incorporando as diferenças e os seus conflitos. Essa abordagem, nomeada “projeto por cenários”, aponta para a construção de um tipo de pensamento que incorpore uma visão mais complexa do projeto urbano.

Essa abordagem vem sendo estruturada ao longo dos últimos anos no âmbito da pesquisa na pós-graduação em planejamento urbano e regional com interface com a arquitetura diretamente, e com as artes, indiretamente.

BIBLIOGRAFIA

Agamben, Giorgio. *O homem sem conteúdo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

Cross, Nigel. *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer-Verlag, 2010.

Derrida, Jacques. *Pensar em não ver: escritos sobre a arte do visível*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2012.

Lawson, Bryan ; Dorst, Kees. *Design Expertise*. Oxford: Elsevier, 2009.

Manzini, Ezio; Jégou, François. *Design degli scenari*. In: Manzini, Ezio; Bertola, Paola. *Design multiverso*. Milano: Edizioni POLI.design, 2004.

Norberg-Schulz, Christian. *Genius loci: towards a phenomenology of architecture*. New York: Rizzoli, 1980.

Rancière, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*, São Paulo, Editora 34, coleção EXO experimental, 2012.

Reyes, Paulo. *Projeto por cenários: uma narrativa da diferença*. In: XVI Enapur - Espaço, Planejamento e Insugências. Belo Horizonte: Enapur, 2015a. v. 01. p. 01-14.

_____. *Lugares de Godot*. Apresentado no 5 Simpósio de Design Sustentável. Rio de Janeiro, novembro de 2015b (anais no prelo).

_____. *Projeto entre desígnio e desvio*. Apresentado no I Colóquio Internacional: Arquitetura, Derrida e Aproximações, Pelotas, dezembro de 2015c (anais no prelo).

Reyes, Paulo; Souza, Celia; Bogea, Marta; Cabral, Claudia; Sousa, Edson; Rocha, Ana; Costa, Ana; Nunes, Otávio; Bentz, Ione. *Projeto por Cenários: o território em foco*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

Solis, Dirce; Fuão, Fernando (orgs.). *Derrida e arquitetura*. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 2014.

Van Der Heijden, Kees. *Planejamento por cenários: a arte da conversação estratégica*. Porto Alegre: Bookman, 2009.