

PEQUENAS INTERVENÇÕES EM ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS: ITINERÂNCIA, FLEXIBILIDADE E INTERATIVIDADE

Andressa Carmo Pena Martinez

Orientador: **José Ripper Kós, Ph.D**

DISSERTAÇÃO SUBMETIDA AO CORPO DOCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE URBANISMO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO COMO PARTE DOS REQUISITOS NECESSÁRIOS PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM URBANISMO.

Aprovada por:

Prof. José Ripper Kós, Ph. D. (orientador)

Prof. José Barki, D.sC.

Prof. Beatriz Santos de Oliveira, D.sC.

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL

AGOSTO DE 2008

MARTINEZ, ANDRESSA CARMO PENA

Pequenas Intervenções em Espaços Livres Públicos:
itinerância, flexibilidade e interatividade / Andressa Carmo
Pena Martinez. - - Rio de Janeiro: PROURB-FAU/ UFRJ,
2008.

viii, 209 f. : il. ; 31 cm.

Orientador: José Ripper Kós

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Rio
de Janeiro, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Programa
de Pós-graduação em Urbanismo, 2008.

Referências bibliográficas: f. 202-209

1. Projetos para Espaços livres públicos. 2. Arquitetura
Temporária 3. Pequenas Intervenções Urbanas – Tese. I. Kós,
José Ripper. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro,
PROURB-FAU/UFRJ. III. Título.

A minha família

AGRADECIMENTOS

Aos meus amados pais, Ramón e Maria Odete, pelo incentivo incondicional;

Aos meus queridos irmãos, Amanda e Ramón, pelo carinho;

Ao Blanco, pela paciência em ouvir alguns comentários sobre essa dissertação nos momentos mais inusitados;

Ao Prof. José Kós que motivou o ingresso no Mestrado, orientador de muitos anos, pelas intervenções sempre direcionadas e relevantes;

Ao Prof. José Barki pela leitura atenciosa e conversas descontraídas sobre o tema;

À professora Jelena Petric, que gentilmente contribuiu para o desenvolvimento dessa dissertação;

Aos professores do PROURB e funcionários;

Aos meus amigos e todos que me ajudaram direta e indiretamente.

Resumo da Dissertação apresentada ao PROURB/FAU-UFRJ como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Mestre em Urbanismo (M. Sc.)

PEQUENAS INTERVENÇÕES EM ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS: ITINERÂNCIA, FLEXIBILIDADE E INTERATIVIDADE

Andressa Carmo Pena Martinez

Agosto/2008

Orientador: José Ripper Kós

Programa: Urbanismo

A dissertação tem como objetivo investigar a produção contemporânea de projetos para espaços livres públicos, tendo como foco intervenções em escala pontual, potencializadas através de arquiteturas itinerantes, mobiliários urbanos multiusos e recursos tecnológicos adicionais. A investigação teórica centra-se em projetos multiprogramáticos, abertos à flexibilidade de usos, dinâmicos e adaptáveis, frente ao ritmo acelerado da cidade contemporânea.

Ao final, como síntese da abordagem conceitual, uma breve análise crítica é conduzida através do experimento, para verificar a validade e o potencial do embasamento teórico apresentados nesse trabalho. Conceitos, estratégias projetuais, metodologias de análise e representação recorrentes são experimentados através de propostas pontuais para um espaço público existente, a George Square, em Glasgow.

Palavras-chave: espaços públicos, urbanismo experimental, arquitetura itinerante, projetos multiprogramáticos, intervenções pontuais, efemeridade, flexibilidade de usos

Abstract of Thesis presented to PROURB/FAU-UFRJ as a partial fulfillment of the requirements for the degree of

SMALL INTERVENTIONS IN PUBLIC SPACES: ITINERANCY, FLEXIBILITY AND INTERATIVITY

Andressa Carmo Pena Martinez

August/2008

Supervisor: José Ripper Kós

Department: Architecture and Urbanism

This work aims to investigate the contemporary production for public spaces, focus on small scale interventions, through itinerant objects, multipurpose, dynamic and adaptable urban furniture. The theoretical research focuses on multipurpose projects, open to flexibility of uses, in front of the fast pace of a contemporary city.

At the end, as synthesis of the conceptual approach, a critical analysis is lead through the experiment, to verify the validity and the potentiality presented in this work. Design concepts, methodologies of analysis and representation are experimented through proposals for a real public space, George Square, in Glasgow.

Keyword: public spaces, itinerant architecture, multipurpose design, small interventions

SUMÁRIO

1 Introdução: reflexões sobre o projeto aberto para Espaços Livres Públicos	 1
1.1 A cidade em movimento: um novo contexto?	1
1.2 Motivação	5
1.3 Objetivos	9
1.4 Estrutura da Dissertação	11
2 O espaço público como um espaço provocativo	 14
2.1 Por favor, pise na grama!	14
2.1.1 Um breve percurso estético, do Conceitual ao Relacional	19
2.1.2 Mais espaço, menos volume: uma estória em movimento	25
2.1.3 Urbanismo Inflexível x Urbanismo Suave: o soft e o hard	29
2.1.4 Sob um novo ponto de vista: as pessoas como esculturas e a cultura do objeto	33
2.1.5 A inserção de uma nova dimensão em projeto: o tempo	41
2.1.6 A elasticidade do espaço em fluxo	49
2.1.7 Próximo Ato: o espaço público como um palco aberto	54
2.1.8 Conclusão: os ingredientes urbanos contemporâneos	58
2.2 Retornando ao centro da cidade...	60
2.2.1 Mais fricção, por favor!	60
2.2.2 Abrindo a semântica do espaço: a articulação das diferenças	66
2.3 A cidade conectada nos espaços intermediários	 69
2.3.1 As intervenções em rede: desafiando o urbanismo tradicional	72
2.3.2 Uma breve amostra: O Festival Radiance 2007 em Glasgow	76
2.3.3 A porosidade dos espaços livres públicos	81

3 As extravagâncias ambiciosas na Cidade Criativa	-----	 85
3.1 A Cidade Itinerante: arquitetura nômade e temporária	87
3.1.1 Uma breve análise crítica	103
3.2 A Cidade da Diversão: mobiliário e jogos urbanos	105
3.2.1 Algumas considerações	121
3.3 A Cidade Conectada: as tecnologias no espaço público	123
3.3.1 Observações relevantes	135
3.4 Uma pequena amostra para a excitação de idéias	137
4 O processo criativo como produto em construção	-----	 139
4.1 Métodos de Observação e Representação	143
4.1.1 O processo como uma narrativa: Enric Miralles	143
4.1.2 Os algoritmos projetuais de MVRDV	147
4.1.3 Os ideogramas de Rem Koolhaas	149
4.1.4 Um kit heterogêneo de métodos de interpretação	151
4.2 Métodos de análise ou consulta pública participativos	153
4.3 Metodologia Paisagem Experimentada	157
5 A experimentação como o ponto de partida para a síntese	-----	 166
5.1 Deixemos Glasgow florescer!	167
5.2 Reconhecendo a George Square	172
5.3 A apresentação de idéias	192
6 Considerações finais	-----	 201
7 Bibliografia	-----	 202

1| INTRODUÇÃO: REFLEXÕES SOBRE O PROJETO ABERTO DE ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS

1.1| A cidade em movimento: um novo contexto?

Nós vivemos em um mundo pluralista (...) As pessoas nunca tiveram tanta liberdade de escolha, nem estiveram tão bem informadas sobre o que é oferecido e quais os melhores lugares para acessá-los. As escolhas estendem-se de dúzias de modelos e cores de veículos, 30.000 itens nas prateleiras dos supermercados a 100 canais de TV e à oferta de uma vasta gama de entretenimento em clubes e restaurantes. Há uma população caprichosamente voraz, liberal, informada, opinativa e com liberdade de movimento e os urbanistas estão criando novos lugares para o seu modo de vida. (MOOR & ROWLAND, 2006: 180, tradução do autor)

Uma breve análise da história das cidades é suficiente para indicar que os assentamentos humanos estão e sempre estiveram em constante modificação. No entanto, o surgimento de novas tecnologias, a evolução dos meios de transporte e de comunicação de massa, o incremento das atividades produtivas e financeiras, além de uma inumerável lista de recursos materiais e imateriais disponíveis, introduziram, de forma singular, profundas e intensas alterações na dinâmica, na noção de tempo e no território dos adensados centros urbanos.

O início do século XXI trouxe não apenas expectativas em relação ao novo milênio e à capacidade criativa do homem, como de fato, parte das aspirações e idealizações encontrou campo concreto na cidade. Ainda que não se tenha concretizado a imagem visionária disseminada através da indústria cinematográfica e filmes como *Guerra*

opções de escolha na cidade contemporânea

*nas Estrelas*¹, que a viagem à Lua em 1969 tenha estimulado expectativas além das atingidas, de que desenhos animados como os *Jetsons*² e seus ‘carros-aviões’ limitaram-se apenas às personagens coloridos de uma imagem não realizada; ou no campo da arquitetura e do urbanismo, ainda que estejamos distante ou nunca nos aproximemos da *Instant City*³ vislumbrada por *Archigram*, é impossível negar que, de fato, o século XXI trouxe novidades que alteraram o uso do espaço, suscitaram debates e introduziram novos focos de atuação para profissionais associados à prática do urbanismo.

Profissionais e pesquisadores de urbanismo, planejamento ou estudos urbanos estão voltando sua atenção para a dramática revolução na relação entre as pessoas e o espaço público. Os termos em voga na teoria do urbanismo evocam um espírito de mudança no ar. Há um consenso de que forças globais, tecnológicas e sociais estão rompendo os limites que tradicionalmente moldavam a estrutura da cidade. Uma nova ordem urbana está se formando num mundo de espaços virtuais, alterando o comportamento territorial e reinventando comunidades (HERZOG, 2006: IX prefácio, tradução do autor)

Em um esforço de sintetizar e explicitar o reflexo dessas novas dinâmicas no espaço urbano proliferam inúmeras terminologias que se propõem a definir a cidade contemporânea (cidade virtual, informacional, hipercidade...), mas que, distantes de uma denominação definitiva, apontam apenas que essa nova cidade é ainda, por definição, indefinível, múltipla e mutante.

De acordo com Kevin Thwaites e Lam Simkins (2007), o momento atual é o do *urbanismo experimental*; já Nan Ellin (2006) defende o *urbanismo integral*, além de uma série de outras denominações, nas quais não tenho intenção em me aprofundar, uma vez que traduzem visões particulares e até mesmo um estado efêmero da nomenclatura que, como a própria cidade, está sujeita a constantes modificações.

1| *Guerra nas Estrelas* é o título de uma série de seis filmes de ficção científica, o primeiro lançado em 1977, que aborda a existência de sociedades humanas, altamente tecnológicas, que extrapolaram o território do Planeta Terra e vivem em outras galáxias.

2| *Os Jetsons* foi uma série de televisão animada, produzida inicialmente na década de 60 e novamente entre 1985 e 1987, que apresentou uma versão do que seria a cidade no século XXI: casas suspensas, veículos voadores, automação de diversos esforços humanos, a substituição da mão-de-obra por robôs e toda a sorte de eletrodomésticos.

3| A *Instant City* (cidade instantânea), foi um dos projetos do grupo de arquitetos ingleses, *Archigram*, concebido ao final da década de 70. Trata-se de uma cidade nômade, transportada por helicópteros e dirigíveis, que não está presa à lógica da localização ou limites territoriais.

O Urbanismo Integral é sobre: redes e **não** limites; relacionamento e conexões, **não** objetos isolados; interdependência **não** (in) dependência; transparência **não** opacidade; permeabilidade **não** paredes; fluxo e fluidez **não** estaticidade; conexão com a natureza e **não** controle da natureza; catálises, pontuações **não** produtos finais, master plans ou utopias (ELLIN, 2006: 02, tradução do autor).

Conceitos

nomenclaturas, à parte

Numa forte referência aos tratados de arquitetura anteriores, como a Carta de Atenas ou o Manifesto do New Urbanism, mas com certo teor irônico e crítico, um grupo de arquitetos e designers dinamarqueses, conhecido como RACA, elaborou um extenso Manifesto para o projeto contemporâneo.

Ainda que alguns princípios possuam caráter vago e aparentemente distanciem-se da materialização efetiva, a transcrição a seguir, de parte dos 34 princípios, revela algumas nuances da atitude e linguagem de projeto frente à cidade contemporânea.

- 1| Um projeto deveria ser baseado na experiência individual. Essa é a essência de qualquer projeto;
- 2| Tem-se que questionar o cotidiano, examinar o dia-a-dia e criar uma nova combinação;
- 3| Cada projeto deve manter o seu contexto, nunca subestimar o entorno, as pessoas e suas necessidades;
- 4| Criar experiências que façam as pessoas perceberem o seu próprio cotidiano de uma nova maneira;
- 5| Uma conclusão é melhor quando não é tomada, a ausência de resposta é o produto final;
- 6| Foco no fragmento para criar algo completo;
- 7| Um projeto nunca está completo antes da interação com o homem;
- 8| Faça projetos que desafiem o usuário a ser um participante ativo;
- 9| Mantenha o projeto num nível de investigação;
- 10| Há sempre uma relação entre espaço, um evento e o homem;
- 11| Mantenha o processo aberto, nunca perca a curiosidade;
- 12| Coloque os obstáculos para que as pessoas os superem, as façam mudar de direção ou saltá-los;

manifesto: novos princípios de projeto?

13| Participe em vez de assistir.

Fonte: www.raca.dk (tradução do autor)

Distante da pretensão de ser um marco intelectual e tendo como objetivo apenas ressaltar o foco de atuação do escritório de forma descontraída, esse documento já evidencia na prática a busca por uma linguagem de projeto associada à compreensão do espaço urbano como dinâmico e imprevisível.

Nesse contexto, a cidade, cumprindo o seu histórico papel de cenário, pano de fundo ou palco da sociedade, reclama por novas roupagens capazes de materializar as atuais e instantâneas relações homem-espaço-tempo. Por sua vez, o espaço livre público, onde a influência do novo é ainda mais evidente, constitui campo aberto para experimentação de novas estratégias projetuais que se propõem a responder ou se adequar às solicitações dessa cidade em transformação.

A vida pública floresceu nas ruas e praças de uma maneira não vista 20 ou 30 anos atrás, certamente não na forma que possui hoje, o que nem é uma nova versão de uma tradição urbana antiga, mas verdadeiramente um novo fenômeno. O interesse sobre uma nova vida pública nos espaços urbanos é certamente instigante. Numa sociedade em que a maior parte das atividades diárias acontece na esfera privada – em casa, em computadores e carros particulares, estações de trabalho e em centros de compra estritamente privativos e controlados – há claros sinais de que aos espaços urbanos foram dados novos e influentes papéis como espaços coletivos e fóruns. Em contraste com as novas tecnologias e espaços particulares, a oportunidade para as pessoas de usarem o seu próprio senso e interagirem diretamente com o entorno está se tornando extremamente atraente (GEHL & GEMZOE, 2003:20, tradução do autor).

projeto aberto e mutável

Dessa forma, a intervenção urbana atual diferencia-se do planejamento tradicional, já que não constitui uma atuação estritamente ordenada baseada

em resultados antecipados, mas revela as possibilidades de mudança através de um projeto **imprevisibilidade** concreto.

Nesse sentido, exige-se que o espaço livre-público assuma novas roupagens, torne-se flexível, organizado em função de novas temporalidades, no novo ritmo da cidade do “instantâneo”. É, por esse motivo, absolutamente necessário refletir sobre o projeto de design no espaço público e sobre a sua contribuição na definição de novas relações entre o homem e o espaço (NEVES, 2003).

1.2| Motivação

Tendo em vista as solicitações dessa cidade contemporânea densa, dinâmica e mutante por definição, o tema dessa dissertação surgiu a partir do questionamento e curiosidade pessoal em investigar e refletir sobre a existência de uma linguagem de projeto que traduza, no espaço livre público, os anseios e aspirações inerentes ao século XXI. Ainda que a ausência de distanciamento histórico e temporal seja um empecilho para uma análise global do fenômeno em curso, é notável que as experiências relacionadas ao projeto de espaço público se transformaram e novos parâmetros projetuais surgiram.

Os espaços públicos são uma fonte vital para o desenvolvimento do centro da cidade. Enquanto a vida pública sofreu nas metrópoles descentralizadas no fim do século XX, alguns educadores, escritores e urbanistas estão apontando maneiras de recuperá-los. Espaços públicos ancoram e conferem coerência para áreas intensamente urbanizadas. Algumas cidades estão enfatizando a importância de uma rede de espaços públicos conectados, criando identidade, e provendo um palco para pedestres e a vida pública (HERZOG, 2006:

238, tradução do autor).

Os arquitetos dinamarqueses Jan Gehl e Lars Gemzoe, em seu livro *New City Spaces*, analisam em profundidade o processo de transformação do espaço público, fundamentalmente entre a década de 70 e início dos anos 90, a partir da pedestralização de diversas ruas, denominado por eles de *walking conference*. O fenômeno de retirada de veículos e estacionamentos do centro das cidades foi acompanhado pelo ressurgimento e restauração de diversas praças e espaços livres. Na prática, além de Strøget em Conpenhagen, o caso mais célebre e que se tornou o maior centro de compras a céu-aberto europeu, é possível identificar diversas cidades, nos cinco continentes, que adotaram a mesma estratégia, em um fenômeno que perdura, embora com menor fôlego, até a atualidade.

Já na década de 90, Barcelona despontou como ícone de uma nova face do processo de intervenções em espaço público: o Parque Olímpico inaugurado em 1992, no bairro de Montjuic, sinalizava uma nova escala de projeto, cujo foco era a atuação nas bordas da cidade e a sua conexão com os pequenos espaços públicos inseridos nas zonas mais densas e centrais. A revitalização de quilômetros de Passeio Marítimo até, mais recentemente, a *Zona Del Levante*, onde foram instaladas as estruturas que receberam o *Fórum Urbano Mundial* em 2004, explicitam uma avalanche de intervenções que extrapolou a cidade catalã e atingiu, inclusive, áreas portuárias desativadas como as *Docklands* de Londres ou *Porto Madero* na Argentina.

Lawrence Herzog, em seu livro *Return to the Center, Public Space, and City Building in a Global Era*, confirma que o foco de intervenção nas áreas livres públicas foi uma das mais bem-sucedidas estratégias utilizadas por Barcelona não apenas para valorizar a imagem da cidade, mas para, de fato, corrigir problemas causados pela

ausência de resultados antecipados

espaço mutante

antecedentes

hipótese: uma nova linguagem de projeto

superpopulação e a deterioração de bairros residenciais periféricos. Ao contrário da construção de novas moradias, da renovação de edifícios ou da infra-estrutura urbana dessas áreas em processo de degradação, os melhores resultados foram obtidos a partir da valorização e revitalização das áreas livres de uso coletivo.

pedestralização

Seguindo o mesmo processo, o Rio de Janeiro assistiu no final da década de 90 e início do século XXI, o Programa Rio-Cidade e Favela Bairro, que propuseram uma série de intervenções em áreas localizadas no município, reconhecendo o espaço público como foco para valorização da imagem e, em alguns casos, ordenamento e renovação mais profundas de zonas singulares da cidade.

No entanto, apesar de recentes como intervenção, uma breve análise pós-ocupação ou uma visita despreziosa a alguns casos ícones, como Barcelona, indica que talvez essa 'fórmula' esteja incompleta. A grande esplanada que abrigou o *Fórum Urbano Mundial em 2004 (figs. 01 e 02)* atualmente repousa no silêncio pela ausência de freqüentadores; o Parque Olímpico catalão (*fig. 03*), apesar de pertencer ao circuito turístico da cidade, é quase um local inóspito, sem maiores atrativos e cuja área livre não convida à permanência ou estimula a vida pública. Não é necessário ir a outras cidades para constatar que muitas praças, objeto de recentes intervenções, renovadas em seu mobiliário, com iluminação e pavimentação adequadas, muitas vezes permanecem esquecidas pelo público.

o caso de Barcelona

Espaços destinados ao público infantil estão abandonados, outros, projetados para a prática de exercícios físicos, vazios, enquanto a uma pequena distância, a pouco mais de vinte ou cinquenta metros, um local que não foi pensado estritamente para aquele fim abriga uma dezenas de atividades (*fig. 04*). Alguns anfiteatros e suas pesadas estruturas de concreto estão esquecidos e, simplesmente, tornaram-se barreiras à fluidez de

atividades no espaço. A simples reorganização e padronização do mobiliário ou a definição de 'programas' rígidos, estritamente definidos, inflexíveis, que condicionam um modo de ocupação do espaço, está sujeita à falha.

Se o espaço público é a expressão mais evidente dos anseios da sociedade, se ele é a tradução direta de novas dinâmicas, por que alguns exemplos já falharam? Por que intervenções relativamente recentes já não respondem à demanda e ao ritmo dos atuais espaços urbanos? Qual seria a linguagem de projeto adequada à cidade contemporânea? Como o espaço público pode instigar e atrair usuários diante das diversas opções de lazer oferecidas atualmente?

Segundo Philippe Grégoire e Claire Petetin⁴, a intervenção urbana atual diferencia-se do planejamento tradicional, uma vez que hoje ela não constitui apenas 'uma atuação estritamente ordenada de resultados antecipados', mas 'um projeto concreto capaz de revelar as possibilidades de mudança'. Nesse novo estado de incertezas, as novas estratégias projetuais, através da criação de novas interfaces, oferecem a possibilidade construir, a todo o momento e de modo temporário, a experiência individual do homem no coração da cidade.

Ainda em fase introdutória sobre o tema e, tendo em vista as algumas referências bibliográficas e projetuais citadas até o momento, inicio com o pressuposto de que o projeto para o espaço livre público contemporâneo deve possuir como qualidade principal a noção de flexibilidade.

A versatilidade surge, então, como ponto central dos espaços públicos. E aqui a inter-relação com a forma, no sentido de estrutura física, torna-se menor. Em suma, quanto menos específica é a forma de uma quadra, mais possível é ter um espaço público de uso misto. Quando o apparatus do mercado tornou-se temporário e móvel, por

o espaço público como agente transformador

4| Arquitetos franceses, cuja produção tem como foco a temática do objeto portátil, itinerante e temporário, baseada na crença de que a mobilidade é uma das mais fortes características da sociedade contemporânea.

obsolescência



|Fig. 01| Espaços entre os edifícios permanecem vazios e não possuem qualidades que estimulem a permanência.

Fonte: www.gettyimages.com

exemplo, ele pôde se transformar em uma área para passegiata à noite, ou um espetáculo, um jogo esportivo durante alguns dias do ano (KOSTOF, 1999.)

Os projetos apresentados em concursos nacionais e internacionais como *Fused Spaces* (2004) na Holanda, o anual *European Prize For Urban Public Space* em Barcelona; Seminários como *Interactive City* (2006) na Califórnia e *Sensory Urbanism* (2007) em Glasgow; o foco do trabalho de arquitetos como os americanos *Uncommon Projects*, *Urban Atmospheres*, *Cities on the Move* e *Atopia*, para não citar uma dezena de outros exemplos, apontam para uma importante vertente de concepção projetual – a noção do efêmero.

1.3| Objetivos

A dissertação tem como objetivo investigar a produção contemporânea de projetos para espaços livres públicos, notadamente de espaços intersticiais em adensados centros urbanos, que indiquem novos parâmetros, conceitos e estratégias projetuais relacionados à flexibilidade de usos e a sua capacidade adaptativa, frente às múltiplas solicitações do público nas grandes cidades.

Parte dos parâmetros projetuais adotados e recorrentes na produção contemporânea não são novidade e já foram aplicadas em experiências anteriores, ainda que de forma embrionária. No entanto, mais do que fruto da mente visionária de determinados profissionais, os casos recorrentes superam seus precursores, revisitam conceitos e integram um fenômeno maior que se beneficia das vantagens técnicas e produtivas, se adapta à dinâmica singular da cidade, modifica-se e reinventa-se numa interação aberta e espontânea com o seu contexto e usuários.



|Fig. 02| Limites à fluidez no espaço e desproporção de escala.

Fonte: www.gettyimages.com



|Fig. 03| Mobiliário padronizado e pavimentação adequada não é suficiente para garantir o conforto no espaço público.

Fonte: CENVER, 1996: 69

programas rígidos x organização fluida

Como recorte espacial, a dissertação se detém em intervenções de caráter pontual, na escala de uma praça, em centros urbanos adensados. A escolha dos estudos de caso e dos referenciais teóricos que embasam a fundamentação desse trabalho não se apóia na definição de espaço público de acordo com categorias ou subcategorias identificadas por determinados autores, uma vez que classificações rígidas, seja de ordem funcional ou morfológica, contradizem a própria lógica do projeto contemporâneo aberto e multifuncional.

Distante da pretensão de solidificar conceitos rígidos, propor princípios que defendam um novo 'estilo de época', ou regras à semelhança de tratados, esse trabalho se propõe a refletir, questionar e estimular um novo olhar sobre o projeto para o espaço livre público. Muito além de respostas, busca-se a exploração de idéias em potencial e a coleta de informações, ainda fragmentadas por seu caráter recente, de projetos urbanos que beiram os limites do efêmero e temporário.

Em um segundo momento, como síntese da investigação teórica, propõe-se a aplicação dos parâmetros projetuais identificados, singulares à prática contemporânea, em um espaço urbano existente. Para tanto, foi escolhida a Praça George Square, no coração da cidade de Glasgow (Escócia), durante o semestre de estudos na Universidade Strathclyde. Experimentalmente, proponho algumas intervenções de caráter pontual nesse espaço livre, utilizando-me das técnicas de observação e ferramentas de projeto recentes, tendo em vista a sinalização de rumos e qualidades em potencial para o projeto de espaço livre público.



[Fig. 04] A apropriação espontânea transforma um banco na Praia de Copacabana, um equipamento para a prática de exercício físico. Em algumas praças, áreas exclusivas para esse fim, não são freqüentadas.

Fonte: www.gettyimages.com

Fundamentação

a Praça George Square: o desafio do experimento

1.4| Estrutura da dissertação

A dissertação é dividida em cinco blocos principais que tratam respectivamente da fundamentação teórica do tema (capítulo 02); da análise de estudos de caso, relacionados à produção projetual do século XXI (capítulo 03); fundamentação e aplicação de uma metodologia de projeto contemporânea (capítulo 04) e da apresentação de propostas de projeto para uma praça existente, a George Square (capítulo 05).

O capítulo 02 abre-se para a investigação teórica e a diversidade de conceitos associados ao projeto de espaços livres públicos e, apesar de se referir predominantemente à extensa bibliografia produzida entre 2001 e 2008, revisita também a produção de autores como Kevin Lynch, Jane Jacobs, Rosalind Krauss e William White. Organizada em quatro temáticas, a dissertação detém-se inicialmente na caracterização do pensamento contemporâneo que estimula a produção de um projeto mais provocativo, relacionado a uma nova estética, à noção do efêmero e à interação humana (01); defende o centro da cidade, denso e múltiplo como o espaço em potencial para intervenções (02); e finaliza-se ao indicar a pequena escala como a dimensão contemporânea de projeto, cujo macro-território é atingido a partir da formação de uma rede fluida de intervenções (03).

O capítulo 03 detém-se essencialmente na apresentação de projetos executados como ilustração da produção mundial para espaço livre público. Foram compilados mais de 160 projetos, concebidos predominantemente no século XXI, descobertos através de discussões e trabalhos apresentados em congressos e seminários; resultados de concursos; publicações impressas, (livros, periódicos e revistas de arquitetura e urbanismo); além de material digital disponibilizado em websites de profissionais e

Fundamentos teóricos

estudos de caso

universidades, sites de associações e institutos, blogs e fóruns de discussão virtuais, nacionais e internacionais. Os estudos, idéias e projetos não-realizados foram importantes para o amadurecimento do tema durante a fase de pesquisa, mas não são citados nesse capítulo.

O capítulo 04 atenta para as singularidades do processo projetual que, no caso contemporâneo, revelou-se tão importante quanto o produto final. A pesquisa indica que os métodos tradicionais de observação de campo, que antecedem o projeto, são reinventados e abordados de uma forma mais descontraída e aberta, numa linguagem que revela e caminha em conjunto com o projeto. Essa parte da dissertação destaca que os projetos embasados na temática da multi-funcionalidade não se destacam apenas como produto final, mas por apresentarem um novo modo de pensar, refletidos em métodos e processos de observação e concepção, como as *colagens* do arquiteto espanhol *Enric Miralles*, o *método de observação em latas* ou a *técnica de cartão postal perdido*, proposta pelo grupo *Urban Atmospheres*, além de outros exemplos que serão apresentados no capítulo.

metodologia de projeto

Esse momento da dissertação apresenta, ainda, a recente publicação *Experiential Landscape (2007)*, dos arquitetos e professores *Kevin Thwaites* e *Lam Simkins*, como proposta de metodologia de análise e observação de campo, destinada ao projeto contemporâneo, construída a partir de workshops e práticas de atelier com estudantes universitários.

O capítulo 05, por sua vez, como síntese da investigação teórica, propõe a aplicação de qualidades projetuais inerentes à produção contemporânea, reveladas ao longo da pesquisa, tendo como objeto de intervenção a George Square, uma

aplicação prática

praça existente na área central da cidade de Glasgow, Escócia. Inicialmente, um breve histórico e caracterização desse espaço público tem como objetivo apresentá-lo, situá-lo no contexto da cidade e justificar a sua opção como objeto de estudo. Em seguida, utilizando-se da metodologia de análise e observação proposta pelo livro *Experiential Landscape*, associada aos resultados da extensa pesquisa conduzida por William White (1980), suas debilidades e áreas potenciais de intervenção são explicitadas e ilustradas graficamente. Essa sessão é, então, concluída através de propostas e sugestões projetuais concretas, adequadas ao contexto da George Square.

Por fim, o capítulo 06 abre-se para considerações finais e revela conclusões relevantes extraídas dessa temática de estudo.

conclusão

2| O ESPAÇO PÚBLICO COMO UM ESPAÇO PROVOCATIVO

2.1| Por favor, pise na grama!

É o humor de quem a olha que dá forma à cidade de Zemrude.

(CALVINO, 2003: 66)

Quantas molduras, bordas ou limites não cerceiam o caminhar em uma praça pública? Quantos desvios são impostos, materiais e imateriais, no trajeto que relaciona o usuário e o espaço da cidade? Muitas vezes a *arquitetura* do espaço público é dominante, estática e permanente: A existência de objetos, fronteiras ou molduras rígidas, impede a formatação de novas ações, num determinismo funcional que negligencia e desestimula a experimentação no coração da cidade.

O subtítulo desse capítulo, *Por favor, pise na grama*, não deve ser compreendido como estímulo à transgressão de regras de conduta social, a defesa de uma visão anti-natureza ou, ainda, a negação do jardim público e do espaço contemplativo. Ele é tão somente a tradução literal da frase em inglês, *Please, walk on the grass!*, de Zoe Ryan, em seu livro *The Good Life*⁵, e se traduz como uma expressão-convite à experimentação da cidade, um estímulo ao rompimento da rigidez e estaticidade dos elementos que dificultam a interação do homem com o seu espaço livre público.

Remova o violino do violinista e os dedos perdem a sua memória, por exemplo. Nesse caso, o violinista precisa de uma melodia para tocar e enquanto ele toca, ela também é uma parte da atividade: e o violino uma extensão do corpo (...). Esses lugares dão forma às nossas ações, mas como o violino, eles também se tornam parte da atividade.

5| O livro *The Good Life: New Public Spaces for Recreation*, é fruto de uma exposição no Van Allen Institute, em 2006, que reuniu artistas, arquitetos, fotógrafos, clientes e paisagistas. Mais de 70 projetos urbanos ilustraram a produção de espaço público contemporâneo, tendo como requisitos-chave a flexibilidade para acomodar múltiplas atividades e a preocupação adaptativa desses espaços ao longo do tempo.

o espaço como extensão do corpo

(THWAITES & SIMKINS, 2007: 44 e 45, tradução do autor)

Nesse sentido, o autor Zoe Ryan reivindica a cidade como “um ‘campo ampliado’⁶ que incorpora a mais completa gama de possibilidades arquitetônicas – todos os tipos de objetos, inserções, espaços, práticas, ideais e emoções: uma arquitetura que provoque questões, que nos impulse a contemplar o mundo ao redor, de uma maneira provocativa e interativa” (RYAN, 2006)

Em outros momentos, precisamos de diferentes tipos de arquitetura, aquelas que se apropriam em vez de dominar, que intervêm e se adicionam, em vez de impor e substituir. Nós precisamos de arquiteturas com uma natureza não-permanente e temporária, que aparecem por algumas semanas, dias, ou mesmo horas, que cumprem o seu papel e desaparecem (...). Arquitetura, nesse sentido, é como uma flor de estação: bonita em sua presença efêmera e provisória; apreciada não apenas pelo que ela oferece, mas também pela certeza de que, em breve, ela ter-se-á ido (RYAN, 2006, tradução do autor).

Zoe Ryan defende que o espaço livre público seja instigante, e em oposição à lógica hermética e alienadora dos shoppings centers, que ele nos impulse ao questionamento, através de uma arquitetura dinâmica e aberta às intervenções. Multifuncional e aberto a todos, estes (novos) espaços públicos dinamizam a área envolvente e estabelecem-se como elementos referenciais da cidade (MATOS, 2002).

Segundo essa visão, o espaço urbano é constituído por espaços flexíveis que podem acomodar diferentes atividades, programadas ou espontâneas, e têm a capacidade de transformação temporal para encorajar novos usos, conferindo vigor ao lugar nos mais diversos tempos da cidade (RYAN, 2006). Kevin Lynch, já em 1972, afirmou que a maior responsabilidade para o espaço público no futuro (no contexto dessa dissertação, o

6| A expressão *Campo Ampliado* foi utilizada em 1979 pela crítica de arte americana Rosalind Krauss em seu artigo *A Escultura no Campo Ampliado*, que discorre sobre a prática escultórica e a sua relação intrínseca com a arquitetura e a paisagem, a partir da década de 70.

o espaço do questionamento

século XXI) “é criar possibilidades desejáveis abertas para o futuro, e manter a nossa habilidade em responder a mudanças no presente”. (LYNCH, 1972)

o espaço multifuncional

William White, contemporâneo de Lynch, após uma longa pesquisa, iniciada no final da década de 70, e dedicada à observação do comportamento social em pequenos espaços urbanos, afirma que as possibilidades de escolha e de movimento maximizam não apenas a experimentação do espaço, conferindo liberdade e satisfação ao usuário, como também contribuem para o caráter funcional da cidade: “a possibilidade de escolha é um importante exercício. Esses movimentos são funcionais. Eles são a declaração de liberdade e satisfação. Concentrado nessas pequenas questões, você é o mestre do seu destino”. (WHITE, 1990: 121)

o espaço da satisfação

Em uma entrevista transcrita no livro *New Public Spaces*, de Sarah Gaventa, o escritório holandês MVRDV revela que um foco importante em sua prática projetual é a preocupação com a flexibilidade e a importância do projeto no futuro: “nós estamos sempre trabalhando com a idéia de mistura de funções, integrando diferenças e projetando objetos que são capazes de modificar suas qualidades e características no futuro.” (GAVENTA, 2006: 177)

paisagens hiperativas

Os autores de *Experiential Landscape*, Kevin Thwaites e Lan Simkins, reivindicam que o espaço público deve estimular a apropriação espontânea, permitir ao homem organizá-lo, alterá-lo e interagir livremente, alternando comportamentos de caráter coletivo ou individuais. Por outro lado, se a área livre pública possui uma configuração rígida, que limite a liberdade de movimento e a fluidez de atividades, o homem instintivamente tende a negligenciá-la e abandoná-la, principalmente diante das diversas opções de escolha oferecidas no contexto da cidade.

Charles Jencks, embasado no exemplo concreto da *Theater Square* em Rotterdam (figs. 05 e 06), projetada por Geuze e inaugurada em 1996, defende a criação de *paisagens hiperativas*: à semelhança dos esquemas de Koolhaas a arquitetura é concebida como superfícies densas e animadas, algo para ser usado o máximo possível (JENCKS, 2002).

Em 1998, Martha Schwartz, ganhou uma competição internacional para o projeto da *Exchange Square* (figs. 07 e 08), em Manchester, Inglaterra, com seu criativo desenho que reflete o passado industrial da cidade, associado à flexibilidade de usos e liberdade de movimento, introduzidos pelos bancos que deslizam em trilhos, numa clara referência à importância da secular linha férrea que conecta Manchester a outras áreas do país. Esse projeto, juntamente com a *Theater Square*, são exemplos recorrentes nas publicações voltadas para espaços públicos e podem ser considerados, inclusive, como precursores da produção contemporânea, focada na multiplicidade de usos e capacidade adaptativa desses territórios.

Allan Jacob e Donald Appleyard, em seu artigo publicado no Journal of the American Institute of Planners (1987), *Toward an Urban Design Manifesto* (Rumo a um Manifesto de Desenho Urbano) afirmam que a cidade deve ser compreendida não apenas em seu nível funcional, mas também em um segundo nível relacionado ao que os autores denominam de *experiência cultural*.

uma cidade deve ter lugares mágicos onde a fantasia é possível (...). Arquitetos e urbanistas levam a cidade e eles mesmos muito seriamente; o resultado é freqüentemente a morte e o aborrecimento, sem imaginação, sem humor, espaços alienados. Mas as pessoas



[figs. 05 e 06] A *Theatre Square* (Schouwburgplein) no centro de Rotterdam, concebida por Adrian Geuze e o grupo holandês West 8, foi inaugurada em 1996 e tornou-se um dos primeiros exemplares de espaços livres públicos multi-programáticos. As torres de iluminação são refletores, cujos focos podem ser alterados livremente pelos usuários.

Fonte: www.west8.nl

precisam de um escape da seriedade e do significado restrito do cotidiano. A cidade sempre foi um lugar de excitação; é um teatro, um palco sobre o qual os cidadãos podem se expor e assistir a outros. Ela tem mágica, ou deveria ter, e depende de certa sensualidade, de humor hedonístico, sinais, luzes noturnas, fantasia, cor e outra imagem. (LEGATES & STOUT, 2003, tradução do autor)

Nesse sentido, os primeiros exemplos consultados já foram capazes de revelar uma ótica singular de projeto, baseada no despojamento de regras e na negação de princípios programáticos rígidos que condicionam a apropriação espacial; projetos que encorajam a *diversão, felicidade e trocas* (RYAN, 2006) no espaço público. No entanto, essa busca de felicidade e satisfação não é exclusivamente um mérito ou inovação da produção contemporânea. O diferencial desses projetos é provavelmente a tentativa e o desafio de materializar no espaço público conceitos tão subjetivos relacionados às experiências particulares, através de projetos concretos que se oferecem como soluções, experimentos, ou de acordo com diversos autores, verdadeiros *jogos urbanos*.

Seguindo uma linha associativa, apresentada pelos próprios autores e suas citações, essa dissertação aventurou-se a traçar, ainda que de forma não linear, um pensamento que 'se apropria' de conceitos recorrentes em publicações recentes e, através de sua reflexão, propõe-se a transpô-los e experimentá-los fisicamente na própria cidade.



[fig.07] A planta geral, apresentada na ocasião do concurso, ilustra a área destinada aos bancos móveis (em azul). Em amarelo, os bancos fixos conferem nuances de anfiteatro à praça.

Fonte: REED, 2006: 43-44



[fig.08 e 09] Bancos móveis sobre trilhos.

Fonte: REED, 2006: 43-44

2.1.1| Um breve percurso estético, do Conceitual ao Relacional

Eu refletirei como arte e arquitetura estão progredindo em sua mais recente tentativa de co-habitação. (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 169)

Jennifer Allen, escritora e crítica de arte contemporânea, defendeu recentemente, no livro *Parasite Paradise: A Manifesto for Temporary Architecture and Flexible Urbanism* (2003), que as recentes mudanças no projeto de espaço livre público e o crescente foco em direção às questões como *flexibilidade* e *mutabilidade*, refletem as novas visões sobre estética e a relação entre arte, arquitetura e espaço, introduzidas pelo crítico francês e curador de arte Nicholas Bourriaud, no início da década de 90. Ao traçar uma breve evolução entre a *Estética Kantiana*, a *Estética Conceitual* e mais recentemente, a *Estética Relacional*, de Bourriaud, a autora demonstra como a relação entre a arte e a cidade possui influência sobre o projeto urbano e, mais especificamente, como auxiliou a moldar uma linguagem singular observada na prática contemporânea.

Distante de criar interações simples ou performances teatrais, a Estética Relacional apresenta o trabalho de arte como uma série de relações abertas. Para Bourriaud, o movimento pode ser compreendido como uma reação crítica à indústria de serviços em ascensão, que gradativamente determina e comercializa relações sociais, senão o espaço público inteiro. Em vez de assistir – e comprar – os espectadores são convidados a usarem o trabalho de arte e ainda levá-lo sem nenhum custo. De fato, o trabalho Relacional está incompleto sem o espectador, que é definitivamente transformado em um colaborador e decide como o trabalho será completo. (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 174, tradução do autor)

Desprovida da pretensão de esmiuçar o trabalho de Immanuel Kant (1724-2804), considerado um dos mais importantes filósofos do final do século XVIII, cuja



[figs. 09] detalhes dos bancos móveis

Fonte: REED, 2006: 43-44

tradução da arte no espaço urbano

importância se estende da epistemologia à metafísica e à teoria do conhecimento, Allen (MELIS, 2003) concentrou-se na breve caracterização das diferenças entre o pensamento estético aplicado às artes e como eles influenciaram a concepção de *paisagem-e-arquitetura* na fase contemporânea.

Após Kant, arte e arquitetura - o artista e o arquiteto – separam-se. Arte permanece no domínio da beleza pela virtude de sua desnecessidade, sua autonomia, sua liberdade, que está manifestada nos termos de belas artes. Arquitetura, por contraste, é sempre marcada por propósito e uso específicos (Jennifer Allen in MELIS, 2003:178, tradução do autor)

Kant introduz princípios de universalidade aplicados à arte ao determinar que valores mais profundos, relacionados a juízos de gosto – predicativo de belo ou sublime – são inerentes à essência humana e não variam de acordo com o contexto cultural, reflexões individuais ou a influência temporal. Além do determinismo estético, que enquadra a arte a determinados padrões de beleza, Kant declara, ainda, a dicotomia entre arte e arquitetura, artista e arquiteto, como expressões com propósitos distintos: arquitetura em sua função utilitária, relacionada à técnica e às noções de durabilidade; enquanto a arte como manifestação do belo, decorativa, sem a intenção de permanência temporal, efêmera por essência.

Esse pensamento estético é compatível à noção de arte apresentada em museus e galerias e à contemplação do belo manifestada através da pintura, escultura, da música e da dança, como ornamento indissociável aos edifícios criados para essas manifestações artísticas.

No século XIX, a *Estética Kantiana* é progressivamente substituída, no campo das artes, por um movimento de valorização da idéia e do conceito da obra, como

a obra inacabada aberta ao usuário

paisagem arquitetônica

estética Kantiana

aspectos importantes na concepção artística, em detrimento de juízos de valores sobre o belo ou feio. Sob o título *A prisão da arte*, em seu livro *A Beleza sob Suspeita*, o autor Gilberto Paim, traça uma crítica à concepção artística kantiana e, apoiado na visão anti-ornamental do arquiteto austríaco Adolf Loos (1870-1933), não apenas destaca a superação dessa estética, como também defende que a ordem imutável e a rigidez na concepção arquitetônica asfixiam o usuário e o impedem de se apropriar do espaço em sua potencialidade, cujo rebatimento aplica-se também sobre o espaço livre público.

ordenação imutável asfixia o usuário

Ele tocava em arte quando segurava a maçaneta, ele se sentava em arte quando ocupava a sua poltrona, ele afundava em arte quando sua cabeça repousava sobre uma almofada. Ele rolava na arte com um entusiasmo extraordinário. Desde que o seu prato fora ornamentado ele cortava seu beuf à la oignon com duas vezes mais energia.

rigidez asfixiante

Sua alegria, entretanto, durou pouco. O apartamento que era uma obra de arte total deixava o seu proprietário terrivelmente cansado; todo o tempo ele devia respeitar a posição determinada pelo arquiteto para cada objeto, devia consultá-lo sobre mudanças mínimas – e jamais incorporar sem a sua aprovação qualquer novo elemento que não havia sido previsto no projeto original. Assim como o arquiteto havia eliminado do apartamento todas as lembranças do passado de seu proprietário, pretendia também impedir que o seu futuro lentamente tomasse conta dele. A obra de arte total deveria existir num tempo fora do tempo, no tempo da pura beleza, definitivamente impróprio à vida humana. Depois de algumas semanas em sua prisão de luxo, o próspero e poderoso homem de negócios havia se tornado o homem mais infeliz dos homens. (PAIM, 2000: 67)

Esse novo período, denominado *Estética Conceitual*, assimilou como arte os objetos imbuídos de conceitos, que não necessitam de habilidades físicas para a sua criação e incorporam elementos pré-fabricados, cotidianos, reinventando-os sob novos

significados. A arte desmaterializou-se da escultura e pintura tradicionais, dos elementos decorativos, saiu exclusivamente do museu, expandiu-se em novos territórios e atingiu diferentes escalas.

A Estética Conceitual permitiu a arte em romper-se da mídia tradicional como a pintura e a escultura e, mais tarde, acolher formas inesperadas, incluindo arquitetura. A arte conceitual liberou totalmente o trabalho de arte – e o artista – do que tinha se tornado um ritual restritivo e institucionalizado, não importa o quão diversa são as suas manifestações: uma habilidade de criar objetos, organizá-los através da mídia, fabricá-los para serem vistos no silêncio (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 172, tradução do autor).

Estética Conceitual

Apesar de emergir como movimento apenas após a década de 60, através de artistas como Christo⁷, Yves Klein (1928-1962)⁸, Robert Morris⁹ e Adrian Piper¹⁰, a autora Jennifer Allen associa o surgimento da *Estética Conceitual* a movimentos como o Construtivismo e a Bauhaus, enquanto diversos autores são unânimes em afirmar o artista francês Marcel Duchamp (1887-1968) e a sua obra *Fontain*¹¹, em 1917, como a primeira manifestação do caminho conceitualista de arte. Sob o pseudônimo de R. Mutt, Duchamp tem o seu mictório branco, esmaltado, comprado em uma loja de construção, desclassificado no concurso promovido pela Society of Independent Artists (Sociedade dos Artistas Independentes), em Nova Iorque, por tratar-se de um objeto pré-fabricado, sem nenhum labor humano que o caracterizasse como obra de arte.

A criatividade estende, portanto, do trabalho à vida cotidiana: das latas de sopas Campbell¹² e caixas de sabão Brilho, aos objetos domésticos indistintamente (...) objetos dispare e contraditórios compõem paisagens, ou cenários (...) em uma afirmação do caráter lúdico, da sua pertinência como valor criativo do ambiente. (ABALOS, 2001: 127-128)

as obras extrapolam as galerias arte

7| Artista americano, conhecido internacionalmente através de suas obras de arte em larga escala, transita entre a pintura e a escultura, tendo como pano de fundo intervenções urbanas. Seus polêmicos trabalhos vão desde o ambicioso projeto *Over the River*, que sugere a cobertura de quilômetros de rios, ao empacotamento do Parlamento em Berlim (1995), ao recente *The Gates* (2005), no

Independente da polêmica suscitada por esse objeto, é notável que a arte adquire novas nuances e, distante da estética tradicional, extrapola o contexto dos museus, os limites da aparência física e concentra-se no conceito do objeto.

A Arte Conceitual libera a arte do conceito determinado que ameaçava reduzi-la a conhecimento. A Arte Conceitual não é uma arte restrita, mas uma arte libertária que sempre muda e permite-se ser qualquer coisa e a existir em qualquer lugar. Distante de desaparecer, a arte tornou-se onipresente, movendo-se além de objetos discretos para ambientes inabitados, freqüentemente temporários, tanto dentro quanto fora das paredes de um museu (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 173, tradução do autor).

No entanto, apesar do caráter libertário da *Estética Conceitual*, manifestado através de diferentes correntes artísticas no pós-guerra, a arte ainda continuava concentrada no objeto, em elementos fechados para si. Até mesmo a *Kinetic Art* ou arte cinética, limitava-se apenas às obras em constante movimento, sem nenhuma interação profunda com o usuário. As esculturas cinéticas, movidas por energia eólica ou elétrica, ainda quando movimentadas pela ação humana, não constituíam em essência objetos interativos.

O sociólogo Ernest Burges, citado por LeGates e Stout, no livro *The City Reader*, reforça a idéia de que o movimento constante reproduz uma ordem restrita, tão rígida e pouco interativa, quanto um elemento estático: O movimento por si, não é uma evidência de mudança ou crescimento. Na verdade, movimento pode ser uma ordem fixa e imutável de deslocamento, projetada para controlar uma situação constante, como um movimento rotineiro. Movimento que significa interação implica em uma mudança em resposta a um novo estímulo ou situação (Ernest Burges, in LeGates & Stout, 2003).

Em 1920, Naum Gabo fez o que foi provavelmente a primeira

Central Park, em Nova Iorque.

8| Pintor francês, adquiriu notoriedade após o período pós-guerra, através de suas obras consideradas artes performáticas, nas quais modelos femininos nus, em movimento, eram usadas como pincéis vivos (*living brushes*).

9| Artista e crítico de arte americano que concebeu obras relacionadas ao singular interesse pela dança, transitando por manifestações como *performance art* e *land art*.

10| Adrian Margareth Piper é artista e professora de artes, sendo uma das principais expoentes do vocabulário de 'arte conceitual', com estudos que vão de Kant, ao minimalismo e à filosofia que relaciona imagens a conceitos.

escultura cinética. Através da vibração elétrica, um cordão aparentava formar um cone, combinando movimento e ilusão para criar uma forma escultórica temporária. Alguns anos depois, Laszlo Moholy-Nagy levou a kinetic art mais além com o seu Módulo de Luz-Espaço, uma construção motorizada de dois metros de altura, de aço cromado perfurada, arame e vidro. Quando ele era posto em movimento em um cômodo escuro e a luz era projetada sobre a sua superfície de planos variados em movimento, a luz refletida produzia sombras diferentes sobre a parede. Mas, provavelmente, o melhor e mais conhecido expoente da kinetic art é Alexander Calder, cujos mobiles¹³ usam somente correntes naturais de ar para criar um divertido ballet aéreo de formas e cores. (COOPER, 2001, tradução do autor)

A partir de meados da década de 90, Nicolas Bourriaud, desenvolve o conceito de *Estética Relacional* (2002), o qual assume a atividade artística e obra de arte como um jogo, cujas regras não possuem essência imutável, mas dependem do contexto. Bourriaud nega a concentração auto-referencial do objeto. Ao defender a *Arte Relacional*, o crítico francês atenta para a necessidade de uma criação aberta, em que o elemento não constitui apenas um parasita no espaço, mas dialoga com o observador, o convida a participar, a interagir e a pertencer à obra.

Enquanto a Arte Conceitual expande as possibilidades para os objetos de arte, a Estética Relacional claramente expande as possibilidades para a arte da audiência, integrando o visitante no trabalho de arte como um colaborador. (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 177, tradução do autor)

A arte torna-se ao mesmo tempo uma questão individual e coletiva, constituída por diferentes tipos de objetos, em diferentes escalas; através de arte e arquitetura, indissociadas. A noção temporal é inserida na criação arquitetônica, através de uma arquitetura que estimula, responde e se transmuta de acordo com as solicitações



11| Fontain, de Marcell Duchamp, 1917. Fotografia de Albert Stieglitz (fig.10)

| Fonte: en.wikipedia.org |



12| Pintura *latas de sopa Campbell*, de Andy Warhol (pintor e cineasta americano), 1962, Museu de Arte Moderna, em Nova Iorque. (fig.11)

Fonte: en.wikipedia.org

externas.

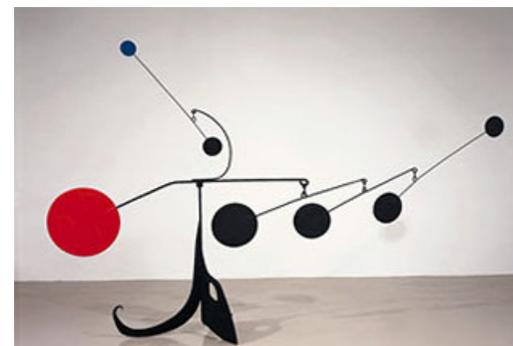
Enquanto reformula o parasita, o efêmero e casual, a Estética Relacional adiciona algumas qualidades para o trabalho de arte como arquitetura: acessível aos indivíduos, usado coletivamente, sem planejamento, incompleto. (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 178, tradução do autor)

De fato, a Estética Relacional de Bourriaud ousa ao afirmar e reivindicar da arte, arquitetura ou desenho da paisagem, uma postura pró-ativa, pouco auto-referencial, de objetos que se completam através de uma relação interativa com o usuário. Como um produto – e projeto – “as obras Relacionais constituem-se como um convite para o público, um modo de estabelecer contato através de formas familiares que o espectador confia em entrar, sem necessariamente prever o que o espera.” (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 177).

2.2.2| Mais espaço, menos volume: uma estória em movimento

De 'less is more' (menos é mais), 'more is more' (mais é mais), o neologismo contemporâneo tornou-se 'more from less' (mais do menos). Jesus Lara in ELLIN, 2006 (tradução do autor)

Em uma analogia às expressões consagradas que ilustraram a produção arquitetônica em períodos anteriores, como 'less is more' (Mies Van der Rohe) e 'more is more' da arquitetura pós-moderna, Jesus de Lara, no livro *Integral Urbanism*, de Nan Ellin, defende que a expressão 'more from less' (mais proveniente do menos) é a que melhor ilustra o projeto contemporâneo, notadamente a produção de espaços urbanos, numa clara referência a uma arquitetura que privilegia o seu estado potencial, as qualidades



13| Mobili Myxomatose, 1953, de Alexander Calder. (fig.12)

Fonte: calder.org

Estética Relacional

criação interativa

more from less

múltiplas suscitadas por um elemento edificado ou uma intervenção mínima. Diversos autores apontam para a capacidade criativa e o potencial que um objeto arquitetônico exerce sobre o espaço urbano e a sua conseqüente atuação como catalisador de transformações no contexto da cidade.

arquitetura sem volume

A recente publicação sob o título *Espaço Público Contemporâneo: Arquitetura A - volumétrica* (Contemporary Public Space: Un-volumetric Architecture), volta o olhar para o território compreendido como um jogo de superfícies e texturas; uma arquitetura geradora de espaços sem a necessária definição volumétrica do objeto.

A arquitetura a - volumétrica expressa uma nova condição alcançada em acordo com o projeto de espaço livre público a partir da década de 90. Esse livro propõe-se a oferecer uma reflexão teórica (...) frente ao difícil desafio de delinear e construir uma nova identidade para essa categoria transitória e continuamente em metamorfose que é o espaço livre contemporâneo. O diálogo com novas realidades metropolitanas e a possibilidade de oferecer soluções temporárias faz desses novos projetos os mais ricos, libertários e estimulantes exemplares da produção atual. (AYMONINO & MOSCO, 2006, tradução do autor)

projetos ricos e estimulantes

A arquiteta Denise Scoot Brown (AYMONINO & MOSCO, 2006) aponta que a definição de arquitetura através de suas qualidades abstratas remonta desde Vitruvius - firmeza, utilidade e beleza (firmitas, utilitas e venustas) - mas que a noção de *espaço* surgiu apenas em 1950, com Bruno Zevi. Na década de 60, a definição de arquitetura de Louis I. Kahn como 'princípio de concepção de espaço', foi uma proposição atrativa, principalmente em um momento em que todas as definições de arquitetura estavam sob reavaliação. O espaço, antes compreendido como *intervalo geometricamente mensurável*, começa a ser definido como uma *construção subjetiva*, diretamente relacionada à noção do sujeito. Como evolução desse pensamento, a partir da década de 90, os projetos

noção de espaço

existência de arquitetura sem volume

contemporâneos começam a materializar a sugestão de que arquitetura pode existir *sem volume*.

Prefigurando uma forma urbana em que a visão e imagem possuem um peso mais iconológico que layouts e volumes, quebrando a dualidade genética e virtuosa da regra que opõe o sólido ao vazio, o ponto focal à textura (AYMONINO & MOSCO, 2006, tradução do autor)

Segundo Rosalind Krauss (1972), os primeiros artistas a explorarem as possibilidades de arquitetura como *nonarchitecture* ou *arquitetura sem volume* foram Robert Irwin, Sol LeWitt, Bruce Nauman, Richard Serra e Christo. James Wines, líder do grupo SITE, em concordância com Krauss, afirma que a Era pioneira da *arquitetura a-volumétrica* começou nas décadas de 70 e 80 e acrescenta aos nomes anteriores, o trabalho inovador dos artistas e arquitetos como Gordon, Matta-Clark, Robert Smithson, Gianni Pettena, Vito Acconci, Yves Klein, Claes Oldenburg, Nam June Paik, Alan Sonfist, Dennis Oppenheim, Robert Venturi, Ugo La Pietra, Franco Raggi, Gaetano Pesce, Peter Cook, além de outros grupos como Art Farm, Archigram, Archizoom, Super Studio, UFO, Haus Rucker, Onyx e o próprio SITE¹⁴, no qual se insere.

Em todos os casos dessas estruturas axiomáticas, há algum tipo de intervenção no espaço real da arquitetura, seja através de reconstrução parcial, de desenho, ou como nos recentes trabalhos de Morris, através do uso de espelhos (...) eu estou pensando aqui na idéia de Corredores de Nauman. Mas, independente do método empregado, a possibilidade explorada nessa categoria é um processo de mapeamento de características incontestáveis da experiência arquitetônica – as condições abstratas de aberturas e fechamentos em uma realidade de um espaço pré-concebido. (KRAUSS, 2006: 13, tradução do autor)

De fato, essa arquitetura sem volume insere-se em espaços pré-

arquitetura a-volumétrica

14| Krauss e Wine citam artistas emblemáticos nas décadas de 60 e 70, cujos trabalhos extrapolam a lógica volumétrica da arquitetura, tendo como influência o movimento da Estética Conceitual.

existentes, sobrepõe-se e acomoda-se em meio a camadas concebidas, trabalha em seus fragmentos, constitui um novo elemento de coesão, viabilizando a reorganização elástica do contexto, explorando e descobrindo novos potenciais em um mesmo território.

Permita-nos dizer que ao contrário de um mundo de peças, vestígios e instantes, esses projetos a-volumétricos constituem um domínio em que percebemos a presença de diversas possibilidades associadas à produção de valores que unem arquitetura e território, provenientes mais da ausência típica de substância do que de características óbvias que estimulam possibilidades. Eles podem ser vistos como uma mina de formas e modos de serem moldados e interpretados, ou, ainda ignorados; no entanto, é impossível não se dirigir a eles e perceber a sua presença ativa e transformadora onde tudo parece declarar seu isolamento e nada mais é capaz de manter unidos os diversos pedaços dessas paisagens fragmentadas em que vivemos. (Alberto Ferlenga in AYMUNINO & MOSCO, 2006:139)

Uma série de elementos não volumétricos localizados em um espaço público cria um ambiente, um campo formatado pelo diálogo entre diferentes objetos. O conceito é o do playground de Isamu Noguchi, algo como um jogo numa escala urbana. Este é o modo como Noguchi¹⁵ descreve a lógica de sua invenção: 'espaço vazio não possui dimensão visual ou significado por si mesmo. Escalas e significados aparecem, por sua vez, somente quando um objeto ou linha são introduzidos. (AMIDON, 2001: 211 tradução do autor)

A espontaneidade e os resultados instantâneos que esses espaços podem alcançar possuem um apelo massivo sobre a comunidade. Os autores consultados atentam que o valor dessa arquitetura sem volumetria reside em sua despreensão em causar uma transformação programada do espaço público ou de exercerem sobre ele uma influência duradoura e imutável, superior à passagem do tempo. Independente da natureza desses projetos, sejam intervenções temporárias, objetos adicionados ao espaço, mobiliário

15| Isamu Noguchi (1904-1988), artista americano, cuja obra é caracterizada pelo trabalho da superfície e o jogo lúdico de objetos referenciais nos espaços públicos.



[fig.13] Countored Playground (1931) – não realizado.



[fig.14] Playground para a matriz das Nações Unidas – não realizado (1952).

Fonte: www.noguchi.org

ou a manipulação de superfícies, é justamente a elasticidade dos resultados e o risco do inesperado que tornam essa arquitetura de superfícies, texturas, luz ou cores, uma arquitetura verdadeiramente catalisadora de transformação.

arquitetura de superfícies

A paisagem é agora tão cuidadosa como uma coleção de artes. O patrimônio e os principais interesses do público que guiam escolhas e mudanças na produção e estética, beneficiam-se com essa paisagem contemporânea que reúne uma complexidade de diferenças semânticas, técnicas e materiais, e cuja multiplicidade não é inferior aos experimentos urbanos anteriores. (AYMONINO & MOSCO, 2006:18, tradução do autor)

paisagem múltipla

Nos dias de hoje, todo espaço vazio é alvo de um frenesi de preencher, tapar. Mas, a meu ver (...) hoje é bem mais fácil controlar o espaço vazio do que jogar com volumes e formas aglomeradas que, embora ninguém tenha conseguido explicar como, se tornaram incontroláveis. (KOOLHAAS, 1989)

2.2.3| Urbanismo Inflexível x Urbanismo Suave: o soft e o hard

Da sabedoria da construção da cidade, o Urbanismo Integral aprende sobre justaposição, simultaneidade e decisão coletiva, adaptando-as às necessidades e aos gostos contemporâneos, tanto quanto à paisagem urbana que temos trabalhado ao longo do último século. (ELLIN, 2006: 19)

urbanismo suave x urbanismo rígido

Incorporadas recentemente ao vocabulário relacionado também à prática urbana, as palavras em inglês *soft* e *hard*, apesar do estrangeirismo dos termos, sintetizam conceitos que na área tecnológica já são utilizados recorrentemente. Em analogia ao *hardware*, ou componentes físicos do computador e ao *software*, a linguagem imaterial de informações codificadas, denominações semelhantes são recorrentes na literatura

urbana contemporânea: o *urbanismo soft*, caracterizado por intervenções brandas, aplicadas ao espaço urbano existente, enquanto o *urbanismo hard*, caracteriza-se pela intervenção em infra-estruturas rígidas, em redes materiais e o suporte físico da cidade.

Para Nan Ellin, o urbanismo síntese do século XXI é, por definição, o *soft urbanism*, compreendido como um conjunto de intervenções em redes urbanas pré-existentes, tendo como foco de atuação o espaço livre público. A cidade como produto de transformações históricas, do acúmulo e reminiscência de diversas fases de desenvolvimento, é um cenário, uma estrutura física (*hard*) que se revigora continuamente com as intervenções mais suaves (*soft*). Através de projetos que se sobrepõem à infraestrutura física das cidades, novas camadas operacionais aglutinam-se a ela e adicionam novos ingredientes, materiais e imateriais. “Esse foco em intervenções que possuem efeitos catalíticos, porém a-programáticos partem dramaticamente do plano master que dominou o século XXI.” (ELLIN, 2006: 125)

Sarah Gaventa, autora de *New Public Spaces*, apesar da face radical e o tom de manifesto de seu discurso, ilustra através do projeto para o *Jardim Guerrilla* que o *soft urbanism* caracteriza-se por intervenções mínimas, que podem permanecer ou serem rapidamente substituídas, dependendo da sua adequação ao público. Apesar do risco de falha ou obsolescência do projeto urbano, essas intervenções brandas e suas estruturas pré-concebidas para mudanças são mais facilmente ajustáveis à cidade em metamorfose.

Esqueça os planos urbanísticos de regeneração, a consulta pública, pedidos de financiamento e apelos – As transformações no Jardim Guerrilla acontecem com uma espátula e algumas plantas e leva dias, em vez de anos. Muitas comunidades estão cansadas de ser consultadas sobre opções para os seus espaços públicos e, então, esperarem por anos para algo acontecer, aumentando expectativas com o orçamento de autoridades locais e prioridades que nunca são

intervenções catalíticas



| Fig. 14 | O grupo de Milão, na Itália. A primeira célula surgiu em Nova Iorque
Fonte: www.guerrillagardening.org

encontradas (...). Apesar de não proverem soluções (aparentemente) em longo prazo, elas podem ser espaços para fortalecimento da comunidade. (GAVENTA, 2006: 161, tradução do autor)

O *Jardim Guerrilla* (figs 14, 15 e 16), por exemplo, é constituído por um grupo de voluntários em diversas cidades mundiais que se comunicam e organizam através de um website (www.guerrillagardening.org), com o objetivo de promoverem a rápida melhoria dos jardins urbanos. Através de um blog, diversas pessoas, das mais diferentes profissões, marcam o encontro e o local da intervenção, e munidas de pequenos utensílios de jardinagem, fazem composições com espécies de mudas, doadas ou trazidas pelos voluntários. O site é ilustrado com diversas fotografias (antes-e-depois) de intervenções, notadamente na América do Norte, Austrália e Europa, além de instruções sobre como ‘criar’ uma comunidade local e virtual e unir-se às 80 localizações já existentes, para a disseminação das mesmas práticas em outros países.

Embora não se tratem de projetos concebidos por grupos de arquitetos ou artistas, objetivo dessa dissertação, essa iniciativa é uma clara demonstração do potencial catalítico de intervenções mais brandas, que se somam e regeneram as estruturas urbanas pré-existentes. Os voluntários desse projeto ‘global’ trabalham sob a motivação de intervenção aberta: apesar das escolhas de espécies e coloração, a vegetação assume a função de ocupar livremente a área definida, em um resultado imprevisível, cujo progresso gradual amplia a expectativa e estimula os voluntários a manterem o contato virtual ou, em alguns casos, físico, à espera dos resultados.

Sarah Gaventa exemplifica através do objeto temporário do grupo *Nimbus* (praça em Stuttgart), a capacidade catalítica dessas intervenções arquitetônicas em potencializar o espaço público em curto prazo: “nenhum re-desenho permanente da cidade



| Figs 15 e 16 | Long Beach, Califórnia, Estados Unidos. O site instrui os participantes a postarem as imagens antes e imediatamente após a intervenção. Os membros datam as fotos e as atualizam no site, após meses ou anos, para demonstrar a evolução das espécies.

Fonte: www.guerrillagardening.org

foi realizado, mas ela continua se transformando e vista sob uma nova luz (literalmente) pelo público que foi atraído para usá-la.” (GAVENTA, 2006: 22)

Em *Contemporary Public Space: Un-volumetric Architecture*, o arquiteto Pipo Ciorra retoma o conceito de *hard* e *soft* e os relaciona às redes tecnológicas urbanas. Por não se tratar do objeto de estudo dessa dissertação e, a despeito da discussão acerca da influência tecnológica sobre a cidade, aproprio-me do conceito de *tecnologias soft*, como mais uma ferramenta para a viabilização e enriquecimento das estratégias projetuais aplicadas ao espaço público.

Tecnologia está presente numa porção cada vez maior de nossa vida diária: por um lado as tecnologias mais rígidas conectadas a redes de infra-estrutura, por outro, tecnologias mais brandas de eletrônicos e sistemas imateriais. Enquanto a tecnologia *hard* possui um impacto direto no território, tecnologias *soft* encontram expressão através de efeitos que são fisicamente menos evidentes, mas tão invasivos que redefinem os limites tênues entre o público e o privado. (Pipo Ciorra in AYMUNINO & MOSCO, 2006: 323, tradução do autor)

a tecnologia soft na praça

Os recursos tecnológicos surgiram como uma ferramenta adicional de flexibilização do projeto urbano. A capacidade de substituição ou a simples reprogramação dos parâmetros virtuais ampliaram a gama de opções, cores, ruídos, a manipulação de formas e o posicionamento dos objetos em relação ao espaço livre e seus usuários.

o potencial da tecnologia

A exposição *SoftSpace Contemporary Interactive Environment*, por exemplo, realizada em setembro de 2007, na Tate Modern em Londres, dedicou-se exclusivamente à exploração de novos sistemas tecnológicos para a incorporação de luz, som e recursos eletromagnéticos, com o objetivo de viabilizar e enriquecer os *softspaces* (espaços suaves). Os projetos apresentados, ao contrário da lógica de interação individual,

espaços soft

propunham-se a utilizar a tecnologia para enriquecer o diálogo entre as pessoas e estimulá-las a descobrirem novos potenciais de uso, notadamente no espaço público.

Por sua vez, Cooper (2001) aborda o conceito de *soft* aplicado à arquitetura como definidor de uma nova categoria de materiais que, em função de suas propriedades físico-químicas, ampliam a criação de novas formas, cores, texturas e enriquecem as experiências sensoriais. Nesse ponto, a flexibilidade é definida não apenas através da capacidade adaptativa desses projetos, mas literalmente no manuseio das estruturas, no tato suave ou na rápida transformação, montagem e reciclagem dos elementos físicos aplicados ao projeto urbano.

O desenvolvimento da indústria química conduziu à criação de termoplásticos que podem ser moldados em diversos tipos de formas orgânicas. Novas fibras sintéticas, muitas das quais sub-produtos da corrida espacial, têm encorajado a aplicação aventureira de materiais 'soft' em arte, arquitetura e design. (...) Outras estruturas novas têm sido usadas para fazer anteparos distintos que provaram ser mais econômicos e bem sucedidos do que as paredes e cercas tradicionais. Agora, no entanto, esses materiais suaves são também aplicados na paisagem rígida da cidade – pavimentos, muros, mobiliário urbano e até edifícios. (COOPER, 2001, tradução do autor)

2.1.4| Sob um novo ponto de vista: as pessoas como esculturas e a cultura do objeto

Famílias de objetos são interpretadas como unidades espaciais integrais. Em contraste, objetos pontuais desfazem a ordem tradicional através de estados de individualidade.

AMIDON, 2001: 56 (tradução do autor)

Em momentos alternados e não lineares, a arte rivaliza com a arquitetura e reivindica sua expressão como forte manifestação artística no espaço livre público. Em outros arte-arquitetura tornam-se extensão, complemento e hibridizam-se no estreito limite entre a dicotomia secular da lógica kantiana: utilidade ou beleza; temporalidade ou durabilidade. A arte, no contexto da cidade, é compreendida como emoção, sensibilidade, diálogo, interlocução, independente de sua manifestação através de objetos arquitetônicos, ou tradicionais meios de expressão artística. Distante da discussão sobre o papel ou contribuição da arquitetura na arte, ou como arte, os autores consultados nesse sub-capítulo questionam a validade e obsolescência da escultura-monumento como o tradicional veículo (objeto) artístico no espaço livre público.

Vossa Alteza,

Os monumentos históricos que cobrem o solo da França causam admiração e inveja à Europa Erudita (...) tal é o espetáculo que nos oferece esse maravilhoso encadeamento de nossas antiguidades nacionais e que faz de nosso solo tão precioso objeto de pesquisas e estudos (...). A França não pode ficar indiferente a essa parte notável de sua glória.

Carta enviada ao rei francês em 21 de outubro de 1930, por Guizo,
Ministro do Interior (CHOAY, 2001:259-261)

A escultura possui desde a Antiguidade o importante status de monumento (fig. 17); ela exerce sobre o espaço público um alto valor material, símbolo de honra e admiração no contexto de uma cidade. Poucas são as praças antigas em que esculturas não repousam silenciosamente como marco de tempos gloriosos; elas concentram em um único objeto o engenho e a criatividade do labor humano, aliados à responsabilidade de conter fragmentos da memória de uma cidade. Mantidas em seu pedestal, em seu espaço estritamente fixo e determinado, são 'condenadas' a assistirem

Reflexões sobre a escultura no espaço público

o culto ao objeto (de arte)

a tradição da escultura...



| fig. 17 | Thomas Graham, George Square (Glasgow, Escócia).

estaticamente à mutação gradual e contínua da cidade. Apesar de testemunhos da passagem do tempo, a memória urbana reside em si como objeto mudo, em esculturas que pouco se articulam com os usuários do espaço. Sem autonomia, são reduzidas a objetos sem identidade, sem rosto, presença física, mas sem significado. A escultura como monumento “constitui um espelho que cria um efeito de distância, de afastamento, propiciando um intervalo onde se haverá de instalar o tempo referencial da história.” (CHOAY, 2001:205)

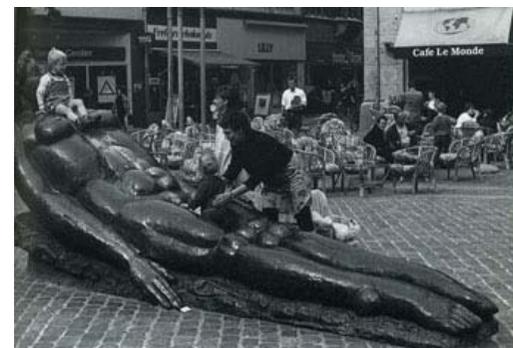
Rosalind Krauss, em seu artigo *A Escultura no Campo Ampliado*, traça o trajeto histórico da tradicional escultura como monumento até o momento em que se dissocia do posicionamento estático do pedestal. Choay e Krauss concordam que essa nova fase ocorre após a década de 1960 e, ao se traçar um paralelo histórico, coincide cronologicamente com a mudança de mentalidade no campo sociológico e artístico característico do período pós-guerra; é a passagem do caráter figurativo ao não figurativo, ou como é corrente dizer-se, à abstração (ARGAN, 1988:105).

A lógica da escultura parecia inseparável da lógica do monumento. De acordo com esse pressuposto, uma escultura é uma representação comemorativa. Ela senta-se em um lugar particular e fala em uma língua simbólica sobre o significado e uso daquele espaço. (KRAUSS, 1979:06)

Krauss descreve o rompimento da relação direta entre escultura e monumento, a partir do momento que ela perde o seu status de simples objeto isolado, símbolo, marco estático, geometricamente posicionado como entidade forte no espaço público. A escultura abstraída do seu valor personificado de simples representação mistura-se ao território, apropria-se do espaço geométrico, expande-se na subjetividade do sujeito e hibridiza-se com o lugar.

... a rigidez da escultura...

... a libertação da escultura



| fig. 18 | A escultura sai do pedestal e torna-se acessível ao usuário.

Fonte: BIRKSTED, 1999 |

Através da veneração de sua base, a escultura estende-se para absorver o pedestal em si e distante do lugar atual; e através da representação dos seus próprios materiais ou o processo de sua construção, a escultura descreve sua própria autonomia. (KRAUSS, 1979:06)

Entre o período pós-guerra e a década de 70, um grupo de artistas e arquitetos colocou a Dinamarca e Suécia em posição de destaque em relação a áreas de recreação infantil, tendo como pioneiros os trabalhos do arquiteto C. Th. Sørensen. Na prática, esses projetos já constituíam uma nova postura e a apropriação diante das formas escultóricas no espaço livre público. A figura 18 demonstra a forma feminina na cidade de Odense, Dinamarca, como suporte para a integração do lazer infantil ao espaço público, sem a necessária definição de áreas exclusivas para esse uso. Apesar de não possuir outras imagens dessa praça, é possível imaginar que essa escultura fora também utilizada como banco ou encosto para adultos. Segundo as autoras Clare Marcus e Carolyn Francis, esculturas ou fontes que intrigam as crianças, geralmente, também atraem adultos (MARCUS & FRANCIS, 1998).

Algumas décadas posteriores, situação semelhante é encontrada na estátua-monumento *I Amsterdam* (figs 19, 20 e 21), que impregnada de um caráter de promoção e celebração da cidade, repete o propósito da tradicional escultura; porém, ao ser abstraída do estrito confinamento do pedestal, torna-se objeto lúdico, apropriado na multiplicidade de suas formas, instigante motor numa relação direta com o sujeito individual ou coletivo. Concebida como monumento itinerante, o portal desloca-se temporariamente para outros espaços públicos da cidade, principalmente à entrada de edifícios emblemáticos, ainda que apenas no contexto local de Amsterdam. De vizinhança em vizinhança ele atrai



| figs. 19, 20 e 21 | O poder de atração sintetizado em um objeto. Fonte: imagens de Marcella Buffoni, www.facebook.com |

turistas para supostos eixos menos ‘badalados’, celebra áreas já conhecidas, reforça a identidade e estimula os próprios moradores a fotografarem e experimentarem a escultura.

Daniela Brasil, em sua dissertação de Mestrado na Bauhaus Universität Weimer, concluída em 2006, sob o título *Zeit-zu-gehen (tempo para acontecer)*, trabalha com as estátuas dos representantes da literatura alemã do século XIX, Goethe e Schiller. O monumento dedicado a ambos foi inaugurado na cidade de Weimar em 1857 e desde essa data permaneceu imóvel no mesmo espaço, em frente ao teatro da cidade.

Reivindicando posicionamento semelhante à Krauss sobre a autonomia subjetiva das esculturas, Daniela sugere que o monumento-símbolo da cidade seja libertado de seu pedestal e possa experimentar o espaço público, ou até mesmo ultrapassar os limites da cidade alemã. Através de bonecos de papel cartão, réplicas de bustos ou fotomontagens são feitas imagens simuladas dos escritores em Lisboa, dirigindo veículos de passeio, *pegando uma carona* em carrinhos eletrificados em parques de diversão (os populares carrinhos de *bate-bate*), transportados em carretas ou até mesmo na palma da mão da própria autora.

Não é nova a idéia de que monumentos podem ser removidos de suas posições originais. Isso pode acontecer quando a cidade renova a sua estrutura urbana ou quando a orientação política de um governo muda. Se os monumentos mudam por razões objetivas, porque eles não poderiam deslocar-se por questões subjetivas?

Não deveriam as estátuas também ter a liberdade de ver outras paisagens?

Se Goethe e Schiller pudessem caminhar de Weimar por enquanto, se pudessem ser içados de sua base de pedra e levados para o primeiro lugar onde se encontraram, talvez a memória vivesse e a história poderia se libertar de seu confinamento.

Seria possível para a cidade de Weimar permitir os monumentos de Goethe e Schiller saírem para um passeio por toda a parte de Jena?

Daniela Brasil in www.zeit-zu-gehen.de

Apesar do tom bem-humorado da proposta, Daniela Brasil estimulou, de fato, profundos debates entre os adeptos da nova idéia e os que defendiam a tradicional permanência dos monumentos na cidade. Na prática, a discussão evidenciou o anonimato da escultura como símbolo morto e estático no espaço livre público e, ao mesmo tempo, o potencial regenerador que a idéia de mudança promove nesse mesmo local. Ao consultar o cidadão comum, Daniela o trouxe para o espaço da cidade, o fez pensar e interagir subjetivamente com as esculturas, transformar a relação objeto-sujeito, ainda que tenha fomentado apenas fluxos de idéias, mais do que a experiência rica da mobilidade física e o poder de mutabilidade resultante da relação direta com o próprio usuário.

objetos manipuláveis

sujeito – objeto: interatividade

No projeto contemporâneo, os objetos não apenas rompem a estaticidade que os torna imperceptíveis no espaço público, mas superam a simples finalidade de representação de conceitos e da abstração da mente criativa do artista. A partir da década de 90, as esculturas perdem a sua função representativa, extrapolam a noção de conceito, o condicionamento programático e tornam-se objetos manipuláveis, concebidos para incitarem, solicitarem respostas e interagirem com a audiência. Argan (1998), voltando-se para a lógica antropológica de mutação do espaço público, define a escultura e os objetos urbanos como obras abertas. A relativização da arte urbana se consolida. Os lugares de enunciação, o jogo entre objetos e territórios, tornam-se relativos porque os sujeitos urbanos também são relativos.

Não é possível pensar o objeto separadamente do sujeito: o sujeito é sujeito porque coloca a realidade como outra e distinta de si; o objeto é objeto apenas porque é assumido e pensado pelo sujeito. Nesse sentido, podemos dizer que a realidade ou um fragmento da realidade torna-se objeto na medida em que, pensado por um sujeito, adquire a

singularidade do sujeito. Da mesma forma, o homem é sujeito porque compreende e faz a sua realidade ou um seu fragmento. (...) o mundo moderno tende a deixar de ser um mundo de objetos e sujeitos, de coisas pensadas e pessoas pensantes. O mundo de amanhã poderia não ser mais um mundo de projetistas, mas um mundo de programados. (ARGAN, 1998: 252)

o homem como escultura

Argan atenta, ainda, que a relação contextualizada entre objeto e sujeito não é apenas resultante de uma nova mentalidade sobre a arte, um capricho da evolução artística natural, mas uma necessidade para a manutenção da vitalidade urbana nesse novo século. Nesse caso, o sujeito reside não apenas na figura antropológica, mas na dinâmica da própria cidade, resultante da associação e dissociação de elementos, da rotina paradoxalmente mutante como essência do espaço público contemporâneo.

William White, ampliando a defesa pela interatividade dos objetos urbanos, no início da década de 90, sugere que as pessoas sejam, de fato, as novas esculturas no espaço público. Essa visão do sujeito transformado em objeto reforça a importância de se encorajar um comportamento espontâneo e criar territórios abertos para interpretações individuais e coletivas. Trata-se de uma arte de transformação formal dos objetos e dos padrões de posicionamento da interação humana, numa clara associação às dinâmicas entre o espaço e o tempo (LYNCH, 1972).

A experiência de outras pessoas representa uma oportunidade particularmente colorida e atraente para o estímulo (...). Nenhum momento é como o anterior ou o que está por vir quando pessoas circulam entre pessoas. O número de novas situações e novos estímulos é ilimitado. (GEHL, 2006, tradução do autor)

A rigidez programática dos objetos urbanos os desconecta do espaço livre público, território resultante não apenas pela sua presença silenciosa, mas pelas

dinâmicas transformadoras suscitadas pela interação humana. O *homem como escultura* instala a noção de espaço livre público como um território adaptativo, mutante não apenas pelas dinâmicas e a passagem temporal na cidade, mas pelo micro intervalo de tempo, que une ou separa as instantâneas e diversas solicitações humanas.

Nós podemos mudar as nossas mentes de modo a desfrutar as dinâmicas do mundo. Nós podemos também mudar o mundo para corresponder de forma mais próxima à nossa própria mentalidade. (LYNCH, 1972:242, tradução do autor)

A interessante analogia de White, que posiciona o homem como escultura no espaço público contemporâneo, pode ser ilustrada através do resgate à imagem do tradicional *chafariz* e a sua breve evolução conceitual no contexto da cidade. A secular escultura, como representação de uma figura ilustre ou símbolo de honra, foi gradativamente substituída, nas décadas de 60 e 70, por formas escultóricas abstratas; no início da década de 90, alterou-se através da projeção de cores, a sincronia entre os sons e a velocidade variada dos jatos. O ponto importante dessa mudança, que reflete o objetivo dessa dissertação, é exatamente o momento em que o objeto escultórico referencial da fonte deixa de ser um elemento a ser visto, contemplado, um ballet de água que necessita de uma audiência, e é substituído pelo próprio homem.

No final dos anos 90 e, principalmente no século XXI, a tradicional fonte cedeu espaço para um palco aberto de interações. Através de jatos localizados no piso, crianças e adultos caminham em meio à água, desviam-se dos jatos, desafiam a sua velocidade e exercitam a sua capacidade de memorizar o intervalo entre eles, em um jogo lúdico de acertos e erros. A diversão é experimentada não apenas por quem utiliza o espaço, independente da faixa etária, mas também pelo que assiste e se deleita com a

encorajamento à interação

destreza de uns ou outros que são molhados inadvertidamente. Apesar da previsibilidade da ação, do espaçamento e sincronia programada dos jatos, é notável que esses espaços estimulem um jogo interativo, diverso, nos quais o próprio homem supera a escultura, ainda que estas sejam cinéticas (*Kinetic Art*).

(1) Criar um senso de diversão, deleite e surpresa em meio à vida da cidade. (2) Estimular o jogo, a criatividade e a imaginação (...) ou criar uma forma que pode ser manipulada, sobre a qual se senta, ou na qual se passeia. (3) Promover contato e comunicação. (4) Experiências sensoriais – a textura da escultura ‘toque-me’, o som e sensação de uma fonte - podem oferecer encontros breves, mas prazerosos (5) Encorajar a interação, lançar as pessoas como atores em vez de audiência. (MARCUS & FRANCIS, 1998:48, tradução do autor)

Finalizando essa breve discussão sobre a ordem objetual no espaço livre público, as autoras Clare Marcus e Carolyn Francis, ao lançarem as qualidades necessárias para o projeto contemporâneo, definem que deve residir no objeto (compreendido como mobiliário ou objeto arquitetônico) o movimento livre e a capacidade de mutabilidade. É a combinação de objetos e a sua conexão programática e interativa que torna o espaço livre interessante e atraente aos seus usuários. Nesse sentido, o espaço público deve ser uma grande arte pública, no qual somos as próprias esculturas, porém mutantes, móveis e dinâmicas.

2.1.5| A inserção de uma nova dimensão de projeto: o tempo escultura ‘toque-me’

Mas foi inútil a minha viagem para visitar a cidade: obrigada a permanecer imóvel e imutável, para facilitar a memorização, Zora definiu, desfez-se e sumiu. Foi esquecida pelo mundo.

CALVINO, 2003: 22 o objeto como estímulo



| figs. 22 e 23 | praça com jatos d'água, em Vancouver, Canadá, 2006.

A velocidade das transformações na cidade contemporânea trouxe ao projeto urbano a preocupação com uma nova dimensão: a noção do tempo. Apesar da relação entre tempo e cidade não ser uma novidade na literatura relacionada à arquitetura, nunca sua importância e conseqüências sobre o projeto foram tão exploradas. Enquanto a bidimensionalidade de um desenho não é suficiente para demonstrar o potencial completo da criação, a tridimensionalidade do artefato arquitetônico, por si só, não é capaz de definir integralmente a funcionalidade e o valor estético do elemento edificado para a cidade.

ordem objetal do espaço

Possivelmente o aspecto mais intrigante do desenho da paisagem é o fenômeno das modificações contínuas (...). Parte dos projetos mais excitantes no espaço urbano atinge ações nunca antes vistas ou distinguidas no ambiente, intercedendo em processos, à priori, invisíveis como geradores do conceito de projeto. (AMIDON, 2001: 80, tradução do autor)

uma quarta dimensão de projeto

fenômeno das modificações contínuas

A relação entre tempo e cidade e as suas conseqüências sobre o projeto urbano, podem ser abordadas sob inúmeros conceitos e denominações. Com o objetivo de não estender o assunto além da prática projetual, esse sub-capítulo detém-se na descrição do tempo sob a ótica do efêmero, da noção do tempo cronológico e subjetivo e a sua relação como definidor de uma semântica singular sobre o espaço livre público.

o efêmero

O crescimento urbano e desenvolvimento têm inspirado abordagens mais pró-ativas (...) e um desenho com a idéia de movimento, tanto através do espaço (circulação) quanto do tempo (dinamismo e flexibilidade). (ELLIN, 2006, tradução do autor)

Rui Duarte, em sua Tese de Doutorado *A Arquitectura do Efêmero* (Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa), aponta uma nova visão

o momento

sobre a arquitetura, não mais apoiada na relação de permanência e durabilidade, mas nas manifestações formais momentâneas, igualmente importantes para a fixação de valores, a compreensão e experimentação do espaço.

A arquitetura associa-se geralmente a uma idéia de permanência que perdura através dos séculos ou mais de uma geração, constituindo como a língua e as tradições a demonstração inequívoca da vitalidade cultural duma sociedade (...). Mas a par da arquitetura permanente, existe uma arquitetura efêmera com funções específicas, cobrindo um vasto setor da vida que vai desde a resposta à necessidade primária de abrigo, à 'fixação' visual dos momentos de celebração tornando-se referência na memória coletiva, ou captando o sentido geral da vida por vezes com contornos mais ou menos imprecisos, mas estrategicamente determinantes no pulsar de uma realidade que flui e que é codificada em manifestações formais com incidências simbólicas, poéticas, de pendor lingüístico ou midiático. (DUARTE, 1992)

Desse novo olhar sobre a arquitetura, que nega a diferença temporal entre arte e arquitetura - arte como efêmera, arquitetura como durável – e, que por extensão, define que a arquitetura pode ser altamente flexível, temporária, sem planejamento e substituível (Jeniffer Allen in MELIS, 2003: 180), surge o badalado termo *efêmero*, recorrente na linguagem relacionada às artes visuais e mais recentemente ao projeto urbano e arquitetônico. A noção do *efêmero*¹⁶ tornou-se quase uma nova categoria de projeto, uma nomenclatura tão popular e descritiva que soa como novidade e aparenta reunir qualidades superiores ao seu sinônimo *temporário*.

Na prática, a compreensão da fugacidade temporal das relações no espaço da cidade e a sua conseqüente brevidade demandam que o projeto para o espaço livre público reúna qualidades adaptativas, flexíveis e multifuncionais, capazes de responder

16| EPHEMERAL – *Ingl.* (port. *efêmero*)
Adj. 1. por um curto período de tempo || 2. existe por apenas um dia, como algumas plantas e insetos.
[Sinônimos] temporário, transitório, volátil, momentâneo, curta-duração.
[Antônimos] permanente, eterno, duradouro
Fonte: Wiktionary - a wiki-based opened dictionary- en.wiktionary.org/wiki/ephemeral|

às diferentes solicitações dessa mesma cidade, de modo a se perpetuar nela, ao longo do tempo, sem se reduzir a elementos sem utilidade ou obsoletos.

arquitetura temporária

O termo efêmero, considerado pejorativamente em décadas anteriores, relacionado à rápida deterioração ou desvalorização, surge, então, como nomenclatura positiva de um novo tempo, associado à satisfação causada por uma arquitetura momentânea, potencializadora do espaço.

arquitetura momentânea

O maravilhoso sobre arte, arquitetura e design é que eles estão sempre lá no tempo presente; nós podemos retornar a eles e mudar nossa mentalidade, experimentá-los novamente, e todos os envolvidos na produção do ambiente em que vivemos podem fazê-los melhores; ou simplesmente aproveitá-los. Você sabe, somente estando lá, sendo parte da mudança, em tempo real. (Edward Allington in CHARITY, 2005: 25)

Em sua dissertação de mestrado, *Nomadology in Architecture: Ephemerality, Movement and Collaboration* (Nomadismo em Arquitetura: Efemeralidade, Movimento e Colaboração), Gregory Cowan defende a arquitetura efêmera como suporte para as novas dinâmicas da sociedade contemporânea. A arquitetura nômade, como denominada pelo autor, é, nesse sentido, adaptativa e capaz de acompanhar as mudanças de padrões de usos e movimentos.

A noção de que arquitetura é o controle e encarceramento das pessoas em estruturas solitárias, permanentes e inflexíveis, deve ser desafiada hoje através das novas redes e a fluidez das relações sociais. Tendências para opressão pela arquitetura estática e inanimada devem ser superadas (...) através do movimento, do efêmero e dos processos de participação. (COWAN, 2002, tradução do autor)

arquitetura nômade

arquitetura dinâmica

Embora as manifestações do efêmero muitas vezes sejam conotadas como sendo de menor seriedade, esses projetos são exatamente os que criam estados

potenciais, através de novos equipamentos e estratégias que mudam, se deslocam e interagem, segundo solicitações instantâneas. Trabalha-se não apenas com o conceito de permanência do usuário no espaço, mas de sua impressão no território como uma rede de fluxos, a noção de mutação contínua, em intervalos de tempo que muitas vezes não ultrapassam um instante.

o instantâneo

Kevin Lynch, em seu livro *What Time is this Place?* (Qual o tempo desse lugar?), já em 1972, aborda a importância do tempo para o planejamento da cidade e para a manutenção de sua estrutura, material ou imaterial. Lynch indica que o mundo não começou a mudar repentinamente: ele sempre tem mudado, em talvez não mais rápido do que ontem (LYNCH, 1972). O que é a chave de seu discurso e, na verdade, crucial para o projeto de espaço público contemporâneo é: *Mas nossa atitude em relação à mudança é que está mudando: nós aprendemos a ver, e talvez a aceitar, um universo em progresso* (LYNCH, 1972).

nova atitude diante da mudança

Atividades mudam cíclica e progressivamente dentro de seus recipientes relativamente imutáveis (...) Alocar espaços para um uso específico é frequentemente ineficiente e socialmente isolador. O tempo de uma ação ou intervenção física tem tanto a contribuir para o bom funcionamento de um lugar, quanto a sua própria localização. (LYNCH, 1972, tradução do autor)

Lynch destaca antecipadamente, em 1972, a crescente importância que a temporalidade adquiriria no futuro (leia-se o momento atual) como qualidade a ser vislumbrada no projeto de espaços urbanos, à semelhança de aspectos programáticos, funcionais, estéticos ou outros princípios criativos. A temporalidade deve ser considerada na desafiante dicotomia entre o tempo linear e artificial das cidades (os sistemas cronológicos determinados pelas convenções sociais) e o tempo não linear, subjetivo, dinâmico que se

sobreposição de tempos subjetivos

experimenta no espaço livre público. “Do mesmo modo, cada experiência é ancorada na quarta dimensão – o tempo – ao contrário de um local somente mapeável”. (AMIDON, 2001: 80, tradução do autor)

tempo cronológico x tempo subjetivo

Nesse ponto, Lynch descreve o tempo subjetivo como individual, relacionado à experiência do usuário com o seu espaço; um tempo instantâneo, sem comparação cronológica; tempo em que atividades se repetem, ocorrem apenas uma vez, ou sobrepõem-se simultaneamente. O tempo na cidade não é múltiplo devido à natureza urbana, mas porque o tempo subjetivo é diferente em cada indivíduo; esses diversos tempos sobrepostos e simultâneos criam dinâmicas instantâneas, a todo o tempo, no mesmo espaço.

E é justamente em função dessa relação interativa entre o homem e o seu espaço individual, que o autor defende o projeto aberto e flexível como ferramenta de ajuste coletivo entre o tempo subjetivo do usuário e as solicitações de toda uma cidade no mesmo espaço público. Nesse sentido, o espaço deve ser planejado para o futuro. “É mais racional controlar o presente, agir para um futuro próximo ou manter o futuro distante aberto, para explorar novas possibilidades, para manter a habilidade de responder às mudanças.” (LYNCH, 1972)

projetos para um futuro aberto

Somando-se à noção de *tempo subjetivo* de Lynch e ao conceito de *efêmero*, relacionado à temporalidade dos artefatos urbanos como intervenções positivas, Nan Ellin cria uma *relação semântica* entre o tempo e o espaço. Em seu livro *Integral Urbanism* (Urbanismo Integral), no qual define as qualidades do planejamento urbano para o século XXI, a autora conecta o relacionamento entre o *tempo* e o *espaço* como *processo* e *produto*; *verbo* e *nome*. O tempo instala no projeto uma dimensão aberta, não mensurável por valores geométricos. O projeto não é visto mais como um produto final, mas um processo em construção contínua ao longo do tempo; o tempo é considerado um importante agente, que adiciona novas camadas ao espaço, numa dinâmica ora previsível, ora não linear.

o tempo como agente transformador

O fato que é quase um pré-fabricado, um projeto aparentemente instantâneo que está pronto para ser usado, e sua constante propensão para múltiplos modos de uso no mesmo espaço, para quebrar os limites entre arquitetura e arte, fazem dele o motor potencial de uma nova 'qualidade difusa'. (AYMONINO & MOSCO, 2006: 23, tradução do autor)

o tempo transforma a ação na semântica do espaço

Para Ellin o tempo é viabilizador de novas ações sobre o espaço urbano; assim como uma oração (espaço dinâmico) não é constituída apenas através do nome (elementos estáticos), o espaço público não existe sem a ação, determinada pelo verbo (tempo). É o tempo que conecta o sujeito ao espaço de forma dinâmica e distinta; é ele um dos fatores cruciais para as mudanças que a significação do espaço experimenta em cada usuário.

Na vida prática, o tempo é uma riqueza de que somos avaros; na literatura o tempo é um valor de que se pode dispor com prodigalidade (...). A rapidez de estilo e de pensamento quer dizer antes de tudo agilidade, mobilidade, desenvoltura; qualidades essas que se combinam com uma escrita propensa a divagações, a saltar de um assunto para o outro, a perder o fio do relato para reencontrá-lo ao fim de inumeráveis circunlóquios. (CALVINO, 1998: 59)

o tempo como dimensão da divagação

Essa mesma relação semântica e gramatical entre o tempo e espaço, elaborada por Nan Ellin, já fora explorada por Ítalo Calvino, na literatura e poesia. Em seu livro, *Seis Propostas para um Novo Milênio*, parte dos valores apontados pelo autor como qualidades essenciais para a literatura no século XXI, podem ser aplicadas por analogia à arte, arquitetura e por extensão ao projeto de espaço livre público contemporâneo. Ao falar sobre rapidez *ou tempo*, Calvino aborda a simultaneidade de fatos, a sucessão rápida de relações que se interpõe em intervalos instantâneos; um espaço urbano de camadas, concebido nas três dimensões geométricas e no tempo.

dimensão aberta para idéias simultâneas

| A concisão e a rapidez | agradam porque apresentam à alma uma turba de idéias simultâneas, ou cuja sucessão é tão rápida que parecem simultâneas, e fazem a alma ondular numa tal abundância de pensamento, imagens ou sensações, que ela ou não consegue abraçá-las todas de uma vez nem inteiramente a cada uma, ou não tem tempo de permanecer ociosa e desprovida de sensações (...). A excitação das idéias simultâneas pode ser provocada tanto por uma palavra isolada, no sentido próprio ou metafórico, quanto por sua colocação na frase, ou pela sua elaboração, bem como pela simples supressão de outras palavras ou frases etc. (CALVINO, 1998: 54)

agente e meio da transformação

Para finalizar essa breve passagem sobre a *noção de tempo*, tão crucial para a prática de projeto contemporâneo, porém subjetiva e imaterial, recorro à semântica de Calvino como recurso para compreensão da passagem temporal sobre a cidade. Independe do seu intervalo, seja longo, curto, instantâneo, mutante ou efêmero, o tempo condiciona mudanças experimentais sobre o espaço livre público. Tal como numa narrativa aberta, ele é o elemento estruturador do ritmo sobre o espaço; o tempo é simultaneamente o agente transformador e o meio da transformação.

Depois, uma idéia de tempo determinado pela vontade, no qual o futuro se apresenta tão irrevogável quanto o passado; e por fim a idéia central do conto: um tempo múltiplice e ramificado, no qual cada presente se bifurca em dois futuros, de modo a formar uma rede crescente e vertiginosa, de tempos divergentes, convergentes e paralelos. (CALVINO, 1998: 134)

Perseguindo o percurso traçado pelos autores mencionados até o momento, sugiro que o *efêmero*, em si, não é uma qualidade ou definição, mas uma noção a ser perseguida pelo projeto contemporâneo. O importante é o reconhecimento de que ele, como dimensão projetual, introduz a *lógica da inconstância*. E é, aparentemente, o

lógica da inconstância

reconhecimento de sua facilidade de mudar a fisionomia do espaço, a chave para o projeto contemporâneo.

2.1.6|

A elasticidade do espaço em fluxo

Um mapa de Esmeraldina deveria conter, assinalados com tintas de diferentes cores, todos esses trajetos, sólidos ou líquidos, patentes ou escondidos. Mas é difícil fixar no papel os caminhos. CALVINO, 2006: 87)

Expandindo o conceito de *movimento* em suas diversas nuances (movimento que reside no objeto, no sujeito ou no território) e adicionando ao espaço livre público o *tempo* como dimensão, diversos autores agregam a noção de *mobilidade* ao projeto contemporâneo. Mobilidade nesse sentido é a capacidade de mover, transpor os limites físicos do espaço ou condicionar-se a ele, em um determinado intervalo de tempo. “Não é um tipo de ordem estática, ou escultórica, mas, como a música e a dança, caracterizada somente por movimento e mudança: atividade dinâmica que inclui e organiza a totalidade.” (THWAITES & SIMKINS, 2007: 109).

mobilidade

Ruas, ciclovias, trilhos, corredores verdes, passeios e auto-pistas, tanto virtuais como reais, são espaços que estão constantemente em fluxo. Energizados pelo movimento, eles são lugares onde trajetórias se cruzam, a mistura de atividades e pessoas ocorre, conexões são feitas e o intercâmbio acontece. (RYAN, 2006, tradução do autor)

Nan Ellin (2006) aborda a mobilidade no espaço livre público através do conceito de *espaços em fluxo*. Na verdade, *fluxo* é o termo em voga na literatura urbana, como conceito-síntese da liberdade de movimento, fluida e multidirecional. Segundo Zöe Ryan (2006), o espaço público é um recipiente aberto para novos trajetos, não apenas

espaços em fluxo

físicos, impulsionado por forças mecânicas, mas também subjetivos e imateriais, uma composição rica de informações, pessoas e objetos. “Ao usar a cidade como um espaço para interrogação e provocação, essas intervenções abrem a cidade e criam um fluxo de pessoas, artigos e idéias.” (RYAN, 2006, tradução do autor)

o espaço público como resultado de uma composição fluida

Ellin afirma que o espaço público contemporâneo é o resultado do posicionamento e deslocamento relacional, simultâneo ou gradativo dos diversos elementos que compõem a vida urbana. A área livre urbana não se constitui apenas por seus elementos fixos (mobiliário, planos, volumes) e pessoas, mas a sua associação e desassociação, resultado de conjuntos e fragmentos fluidos no espaço.

Nós sabemos intuitivamente quando um espaço está em fluxo (...). Porque pessoas requerem quantidades variadas de estímulo para estarem em fluxo, espaços que estão em fluxo oferecem escolha e podem ser experimentados de diferentes formas. (ELLIN, 2006:06, tradução do autor)

o estímulo como viabilizador dos espaços em fluxo

Fluxo, nesse sentido, não significa uma ordem restrita de movimento. Fluidez é, de acordo com os autores, a mobilidade resultante de um estímulo; a necessidade de ir adiante e ainda além. É seguir um trajeto no espaço que não segue estritamente um padrão pré-determinado. É percorrer um caminho exato ou se descobrir na sinuosidade do percurso. Como a água que tateia o seu trajeto e sempre encontra o melhor ou o mais rápido caminho para escoar.

Do espaço geométrico como finito, recipiente estático para um espaço vivo que parece um fenômeno mais elástico: entidade flexível e dinâmica que mistura, estica-se e modela-se em diferentes escalas para responder à ação. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 110, tradução do autor)

movimentos experimentais

Fluxo não é simplesmente seguir um percurso, caminhar, mas é se mover sob o estímulo do que está por vir, através de indícios descobertos na própria trajetória. É um movimento experimental e aberto que não se limita a um deslocamento contínuo, mas é alternado por pausas, repetições, novos ritmos ou até a descoberta da necessária mudança de sentido ou direção.

espaço dinâmico

Esse tipo de espaço urbano é, então, diametricamente oposto ao espaço dos desenhos profissionais, da geometria, objetos estáticos ou dos restritos administradores urbanos. Ele é um espaço de dinâmicas fluidas, sujeitas a constantes mudanças não apenas em suas formas e usos, mas na compreensão de que as pessoas – todos nós, não apenas profissionais urbanos ou do desenho – têm o domínio sobre a cidade. (RYAN, 2006, tradução do autor)

Citado no livro *The City Reader* (LEGATES & STOUT, 2003), o sociólogo Ernest W. Burgess, já em 1925, aponta a mobilidade como um estímulo necessário para o crescimento de uma comunidade. Apesar de não tratar especificamente do espaço livre público, Burgess define uma importante distinção entre *movimento* e *mobilidade*; enquanto o primeiro refere-se apenas ao deslocamento, a *mobilidade* agrega qualidades de mudança potencial.

movimento x mobilidade

Movimento, por si só, não é uma evidência de mudança ou crescimento. De fato, movimento pode ser uma ordem fixa ou imutável de deslocamento, projetada para controlar uma situação constante, como um movimento rotineiro. Movimento que é significativo para o crescimento implica em mudanças, em resposta a um novo estímulo ou situação. Mudança de movimento nesse sentido é chamada de mobilidade. Mobilidade, como é evidente, envolve mudanças, novas experiências, estímulo. Estímulo induz uma resposta da pessoa aos objetos que oferecem expressão para os seus desejos. (LEGATES & STOUT, 2003, tradução do autor)

movimento + mudanças = mobilidade

Nesse sentido, a *mobilidade fluida* é distinta da atitude passiva do *flâneur* que caminha tranqüilamente pelas ruas, observando os detalhes, anonimamente, sem ser notado. A fluidez defendida pelos autores contemporâneos reside na expectativa de que o usuário contribua com o espaço e seja estimulado a interagir com ele, tornando-o um agente ativo e, por vezes, saindo da sua postura de anônimo.

mobilidade fluida x flâneur

Lugares onde a mudança é experimentada são freqüentemente os mesmos em que escolhas devem ser feitas. Eles encorajam as pessoas a pararem e refletirem sobre onde estiveram, quando e para onde deveriam seguir. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 42, tradução do autor)

Para Richard LeGates e Frederic Stout, o espaço urbano é fluido à medida que estimula o florescimento das individualidades, torna-se um campo aberto e confortável para a manifestação do usuário. No entanto, os autores definem que a mobilidade está relacionada a dois elementos: (1) *o estado de mutabilidade da pessoa e* (2) *o número e o tipo de contato ou estímulo em seu próprio ambiente*. Na prática, LeGates e Stout (2003) indicam que a fluidez depende não apenas do potencial oferecido pelo espaço, mas também da receptividade da audiência em participar desse ambiente criado. Ainda que as duas condições não se façam presentes simultaneamente e que o segundo elemento, seja mais palpável através da prática de projeto (foco dessa dissertação), LeGates e Stout abrem espaço para que o usuário escolha entre participar ativamente ou simplesmente manter a sua atitude anônima, de *flâneur*, nesse mesmo ambiente.

a mobilidade alimentada por estímulos

mobilidade resultante do estímulo espacial e da receptividade do usuário

Embora diversos autores ressaltem os benefícios diretos que um *espaço em fluxo* oferece para a vida pública urbana, um ambiente verdadeiramente múltiplo e adaptativo, deve por essência ajustar-se às solicitações individuais e coletivas e ser um espaço aberto também aos que não se sentem confortáveis diante das mudanças. “Na

verdade, a meta não é produzir cidades que estão completamente em fluxo ou espaços que estão consistentemente em fluxo ao longo do tempo” (ELLIN, 2006:93), mas oferecer um estado potencial para a opção por mudanças.

mudanças opcionais

Quando falamos de um espaço do diálogo, a idéia é mover-se numa expansão momentânea do horizonte de possibilidades no qual nem o sujeito, nem o objeto são fixos, mas relacionais, e cada um é potencialmente transformador do outro. (Justine Lloyd in DEVLIEGER et al, 2006: 110)

Os limites podem ser espessos, complexos, suaves, cenários, graduais, e ainda invisíveis, utilizando-se de estenografia, textura, materiais, tecnologias, e todas as formas de recursos para sugerir aos habitantes da cidade se eles devem, ou não, atravessar as fronteiras em questão. (RYAN, 2006 (tradução do autor)

dinâmicas criativas como orientação nos espaços em fluxo

Ao mesmo tempo, o objetivo não é criar espaços públicos que superestimulem o usuário, que o obriguem a interagir ou a se manter em fluxo ininterruptamente. O projeto contemporâneo, na verdade, busca oferecer dinâmicas criativas que o convidem e guiem no espaço público, uma vez que, como orientação, as pessoas precisam de estímulo enquanto se movimentam (THAWAITES & SIMKINS, 2007: 42).

Para ilustrar a crescente preocupação acerca da *mobilidade* como qualidade contemporânea de projeto, o endereço eletrônico *archetypes.net* destaca os “espaços em fluxos ou fluxos dinâmicos no espaço, como um dos padrões de solução arquitetônica necessários à prática projetual contemporânea”. Extraindo qualidades inerentes à fluidez espacial, o site propõe-se a indicar decisões de projeto favoráveis à concepção de espaços em fluxo: (1) Conferir à circulação espaço de igual importância – encorajar as pessoas a utilizar essas circulações; (2) compreender a noção dos espaços em camadas – intervenções ou elementos novos que, quando adicionados, dinamizam o espaço

princípios para espaços em fluxo?

(3) circulações – sugerir um sentimento de movimento, encorajando-nos a ir de um espaço ao outro; não é necessária a definição restrita de áreas de circulação, mas a sua composição dinâmica com a área pública; (4) direções múltiplas – conferir opções de trajeto multidirecionais, de acordo com diversos locais de interesse; (5) plano aberto – a criação de vários espaços em diferentes camadas permite um fluxo dinâmico (6) organização de espaços ao longo dos eixos de movimento; (7) transições – oferecer momentos de pausa, alteração de ritmo ou atmosfera; (8) estabelecer uma conexão visual dinâmica entre elementos no mesmo espaço.

Independente da validade das definições sobre os princípios projetuais e a aplicabilidade das ‘regras’ anteriores para espaços em fluxo, de fato, o conceito de *mobilidade* adiciona um novo ingrediente ao projeto contemporâneo. Baseado na compreensão de que o espaço livre público deve ser multi-programático, menos estático e composto não apenas por limites espaciais e geométricos, a noção de fluidez incorpora (ao projeto) todas as formas de espaço, nos quais as pessoas podem girar, deslizar, e rodar, fazer mímicas, realizar-se, declamar, descer, atravessar, e expor opiniões (RYAN, 2006).

a fluidez permite a coexistência de todas as formas de espaço

2.1.7| Próximo ato: O espaço público como um palco aberto

A população de Melânia se renova: os dialogadores morrem um após o outro, entretanto nascem aqueles que assumirão os seus lugares no diálogo, uns num papel, uns em outro. Quando alguém muda de papel ou abandona a praça para sempre ou entra nela pela primeira vez, verificam-se mudanças em cadeia, até que todos os papéis sejam novamente distribuídos (...) quem comparece à praça em momentos consecutivos nota que o diálogo muda de ato em ato, ainda que a vida dos habitantes de Melânia seja breve demais para que possam percebê-lo. (CALVINO, 2003: 78)

A definição do espaço livre público como palco urbano não é novidade na história das cidades; as praças e ruas são cenários tradicionais para a manifestação coletiva, seja de cunho político, cultural ou social. Recentemente, expressões como *cidades espetáculo* (HERZOG, 2006: 31), *espaços de performances* (RYAN, 2006) e definições semelhantes ilustram a comparação secular entre o teatro e a vida urbana. Independente da nomenclatura utilizada, no entanto, os conceitos contemporâneos diferenciam-se dos anteriores porque não tratam o usuário como meros espectadores. A produção atual altera o foco das intervenções e transforma a audiência nos verdadeiros atores urbanos. “Bons artistas e boa audiência. Essas são as matérias-primas de uma boa vida pública.” (WHITE, 1990: 55, tradução do autor)

Enquanto o conceito de palco ou espetáculo pressupõe a noção de distanciamento em relação à performance, os projetos contemporâneos captam o usuário para a cena e o convidam à interatividade. O grupo holandês West8, em seu projeto para a Praça *Schouwburgplein* (figs. 24 e 25), em Rotterdam cria, literalmente, um palco urbano: holofotes podem ser operados livremente pelos usuários da praça, que definem o que (ou quem) deve ser iluminado. A artista Marie Sester, em estratégia semelhante propõe, à entrada do Grande Halles de La Villette, focos de luz sobre os passantes. O seu projeto *Acess* (figs. 25 e 26) prevê um site na internet (fig. 27), através do qual qualquer pessoa pode escolher o pedestre a ser ‘iluminado’ pelo alvo de luz.

Os usuários de um espaço deveriam ser atores, não espectadores (...). Arquitetos e designers industriais vêem frequentemente os seus desenhos como um produto final do seu gênio, cuja estética é completamente originada em suas mentes. Um projeto como esse está fadado a danos delicados. Os arquitetos da paisagem têm aprendido a colocar esse pressuposto em perspectiva, porque eles sabem que o seu projeto é continuamente adaptado e transformado.

a platéia se transforma em atores



[fig. 24] As pessoas no centro dos holofotes ou *canhões de luz*, na linguagem teatral.

Fonte: REED, 2006: 36

(Adrian Geuze, do West 8, in REED, 2006, tradução do autor)

Embora menos literais do que os exemplos anteriores, grande parte da produção de projetos contemporâneos funciona como um palco onde alguém vem para se ‘apresentar’ e outros chegam para assistir ou talvez ser assistidos (MARCUS, 1998: 188). Esses projetos reinterpretam a cidade como um palco em que cada nova idéia pode ser um jogo ou brincadeira no espaço público. “Eles ilustram que os espaços livres públicos podem possuir forte identidade e engajar programas culturais que atraem um público amplo, assegurando vitalidade e relevância ao espaço ao longo do tempo”. (RYAN, 2006)

O conceito contemporâneo defende um teatro aberto, em que qualquer um pode ser o personagem, sem a definição de um roteiro ou comportamento pré-determinados: pode-se começar, modificar e interagir.

William White (1990), no início da década de 90, após uma vasta pesquisa de campo como observador do comportamento em diferentes praças, defende que os espaços públicos devem estimular a interação do usuário e a relação entre eles, ainda que sejam inicialmente desconhecidos. White define sob a expressão triangulação o “processo através do qual alguns estímulos externos provêm um elo entre as pessoas e incitam estranhos a conversarem com outros estranhos, como se eles já conhecessem uns aos outros (...) o estímulo pode ser físico através de um objeto ou simplesmente visual.” (WHITE, 1990: 154)

Eu tenho desafiado o modo como criamos jardins, acreditando na possibilidade de projetá-los no tom das necessidades da vida moderna (...). O projeto também ilustra a direção que eu tenho ansiosamente perseguido, no qual o jardim é considerado como um palco (...) algo que deve envolver e ser adaptável às mutantes demandas dos que os utiliza. (COOPER, 2001, tradução do autor)



[fig. 25] Painel para manipulação eletrônica dos refletores, pelos usuários.

Fonte: GAVENTA, 2006: 21



[fig. 26 | Acess

Jan Gehl (2006) defende que os espaços mais interessantes são os que captam o usuário e os estimulam a interagir, num fenômeno semelhante ao descrito por White, mas sob a simples denominação de ‘conversando com estranhos’ (*talking with strangers*).

Atividades e experiências em comum como eventos inesperados ou pouco usuais servem para iniciar e gerar conversação (...). Essas conversas podem começar quando os participantes estão em sossego, em particular quando eles estão ocupados com a mesma coisa, ou enquanto empenhados na mesma atividade juntos. (GEHL, 2006, tradução do autor)

Um exercício denominado, *Caixas na George Square*, com alunos do primeiro ano, do curso de Arquitetura da Universidade Strathclyde (outubro de 2007), confirma como atividades inesperadas no espaço público podem gerar conversação entre estranhos, em fenômeno semelhante ao descrito por White (*triangulação*) ou Gehl (*conversando com estranhos*). O exercício, cujo objetivo era introduzir noções espaciais iniciais, tornou-se um grande foco de atração e curiosidade para os pedestres e usuários da praça no centro de Glasgow.

Inicialmente, os pedestres paravam como observadores curiosos, alguns perguntavam aos alunos o que estava ocorrendo e progressivamente começavam a participar ativamente do exercício, sugerindo, inclusive, o posicionamento das caixas na George Square. Um fotógrafo profissional deixa o seu trabalho em captar as imagens dos monumentos da *praça-cartão postal da cidade*, para sugerir o seu ‘enquadramento’ no exercício (fig. 29). A própria instabilidade dos blocos empilhados, é capaz de chamar a atenção dos alunos e observadores. A fig. 30, por exemplo, demonstra a aflição com a oscilação das caixas, enquanto a fig. 31 retrata um senhor que observava atentamente o



|fig. 27| Pedestres no centro das atenções à entrada do *Les Halles*, Paris.



| Fig. 28 | Os pedestres como *alvos* no site
| Fonte: www.medienkunstnetz.de |

exercício, conversava com outros alunos e, ainda sorri, quando, ao virar-se para fazer um comentário, percebe que será fotografado como parte da atividade.

Tendo como referência a obra de Hélio Oiticica, Paola Berenstein aponta, ainda, outras características deste espaço livre como palco aberto à experiência pública: Oiticica passa à criação de espaços inacabados que tornam possíveis diversas experiências, de acordo com a disponibilidade criativa das pessoas que neles entram. “Ele sugere usos possíveis do espaço criado, deixando-os abertos a todas as propostas por parte dos utilizadores ou simplesmente, dos passantes. Espera do público performances, deixa espaços vazios para que elas aconteçam (...) Propõe uma experiência do espaço, de diferentes tipos de espaços possíveis, incomuns”. (BEREINSTEIN, 2002)

Compreendidos como territórios instigantes, os projetos contemporâneos designam o espaço público como palco aberto para performances variadas, multi-programáticas e mutantes, cujos principais atores, seus usuários, modificam-se em sincronia com os estímulos do ambiente e assumem constantemente novos papéis ou personagens.

2.1.8| Conclusão: os ingredientes urbanos contemporâneos

Kubai Khan percebera que as cidades de Marco Polo eram todas parecidas, como se a passagem de uma para outra não envolvesse uma viagem, mas uma mera troca de elementos. Agora para cada cidade que Marco lhe descrevia, a mente do Grande Khan partia por conta própria, e, desmontando a cidade pedaço por pedaço, ele a reconstruía de outra maneira, substituindo ingredientes, deslocando-os, invertendo-os. (CALVINO, 2003:45)

Os sub-capítulos anteriores reúnem questões cruciais para a



| fig. 29 | Fonte: o autor



| figs 30 | Fonte: o autor



| figs 31 | Fonte: o autor

construção do perfil de projeto público contemporâneo. Embora alguns conceitos não sejam novidade na literatura urbana, outros estejam camuflados sob novas nomenclaturas e ainda que parte dos teóricos apontados, como Lynch (1972), Krauss (1979) e mais recentemente White (1990), já defendessem projetos públicos relacionais, é notável a existência de uma corrente contemporânea que sustenta e materializa as noções de *flexibilidade*, *interatividade* e capacidade de *mutabilidade* dos projetos urbanos.

aberto às performances inesperadas do público

mutabilidade do território

O primeiro sub-capítulo, sob o título *Um breve percurso estético, do Conceitual ao Relacional*, ao traçar a evolução da arte e arquitetura ao longo do século XX, aponta a *Estética Relacional*, de Nicolas Bourriaud, como direção para a produção artística a partir de meados da década de 90. Em sua defesa pela extrapolação das artes no espaço público, ele se opõe à *rigidez asfixiante* dos projetos que estimulam reações estritamente programadas e sustenta *criações interativas e incompletas*, que oferecem espaço para a contribuição do usuário.

noção de obra aberta

O segundo, *Mais espaço, menos volume: uma estória em movimento*, ressalta a importância e existência de uma arquitetura *sem volume*, a exploração *das superfícies*, a criação de *paisagens multifuncionais* e destaca conseqüentemente a necessidade de *flexibilidade* no projeto contemporâneo.

arquitetura sem volume

Por sua vez, *Urbanismo Inflexível x Urbanismo Suave: o soft e o hard* aborda o *urbanismo de camadas*, as *intervenções suaves* como potencializadoras da experiência espacial, ressalta o papel das *tecnologias* como ferramentas de intervenção no projeto público e a gama de *novos materiais* que viabilizam uma *arquitetura temporária* e a exploração de *novas texturas* na cidade.

paisagens multifuncionais

urbanismo suave

O sub-capítulo, *Sob um novo ponto de vista: as pessoas como*

esculturas e a cultura do objeto, defende os *objetos manipuláveis*, em detrimento da ordem estática, indica um novo caminho para a *cultura das esculturas*, em detrimento dos exemplares tradicionais e, ao defender questões sobre *interatividade do objeto* (sujeito – objeto), aponta conceitos aplicáveis ao *mobiliário urbano*.

O quinto tema, *A inserção de uma nova dimensão em projeto: o tempo*, compreende a instantaneidade das mudanças na cidade e o conseqüente potencial de uma *arquitetura nômade e adaptativa*. Ao assumir a lógica urbana da inconstância, do tempo como dimensão da divagação, ele define a necessidade de um *projeto aberto para o futuro* e o espaço contemporâneo como um campo para *idéias simultâneas*.

Por sua vez, o sub-capítulo, *A Elasticidade do espaço em fluxo*, insere princípios de *mobilidade, multi-funcionalidade* e a necessidade de projetos estimulantes para a instalação de um espaço dinâmico e criativo. Por fim, ao compararem o espaço público a um palco aberto (*Próximo ato: O espaço público como um palco aberto*), os autores consultados indicam a necessidade de focar o olhar no *homem* e a sua *relação mutante com o espaço*, considerando-nos como os alvos de projeto, os verdadeiros *atores* do espaço livre público.

2.2| Retornando ao centro da cidade...

2.2.1|

Mais fricção, por favor!

O centro é o lugar das notícias e fofocas, da criação de idéias, da propaganda, de acordos e encontros; o lugar onde começam as manifestações. WHITE, 1990: 341(tradução do autor)

O desafio para urbanistas, eles argumentam, é prover ‘mais fricção, por favor’, um ajuste de funções perdidas e a oportunidade para conectividade entre sub-culturas em um conjunto de valores dominantes. (MOOR & ROWLAND: 163, tradução do autor)

objetos manipuláveis

a interatividade centrada no objeto

arquitetura adaptativa

noção do projeto inacabado

desenvolvimento contínuo

espaços em fluxo

a cidade como um palco aberto

Apesar de previsões pessimistas que proclamam a morte do espaço livre público em áreas centrais devido ao crescimento do tráfego de veículos, ao advento dos shoppings centers, à poluição visual e sonora, à maciça verticalização e insegurança, não se pode negar que o centro urbano e a sua diversidade constitui, ainda, o núcleo gravitacional de uma cidade.

núcleo gravitacional da cidade

Apesar do desenvolvimento e mudanças nos padrões de uso, como um espaço de mercado e um local de encontro, a cidade continua a oferecer uma alternativa significativa, um suplemento valioso diante da multidão de outras opções. (GEHL & GEMZOE, 2003. 13, tradução do autor)

Por maiores ou bem equipados que sejam os shoppings centers, eles não substituem a atmosfera real da cidade. Independente do conceito de 'centro de compras a céu aberto', da propaganda em torno das facilidades que reúnem (escritórios, lazer, restaurantes ou bancos), os edifícios fechados não conseguem recriar a mesmo cenário de um grande centro urbano: todas as suas ruas, pavimentações, becos ou esquinas guardam resquícios do passado com a vitalidade do presente, são dinâmicos, abertos ao inesperado, sem programação ou regras restritivas de conduta à proporção dos espaços privados.

qualidades dos centros populosos

É um fato bem conhecido que as pequenas cidades são mais amigáveis que as maiores. Mas, elas realmente são? Até a interação entre as pessoas é interessante, há marcas maiores disso nas grandes cidades – não somente em número absoluto, mas como uma proporção do total. Em cidades pequenas, por contraste, você vê menos relações, saudações menos prolongadas, menos conferências na rua, menos 100% de conversas e menos 100% de localizações para essa situação. Individualmente, o quociente de amistosidade das menores poderia ser muito mais alto, até a frequência da trocas (...) no entanto, as ruas das grandes cidades são notavelmente mais sociáveis do que aquelas de uma cidade menor. (WHITE, 1990: 6,

tradução do autor)

a vitalidade do centra da cidade

Não é sem motivo que o fenômeno da pedestralização, citado no primeiro capítulo, perpetuou-se em diversas cidades mundiais e transformou outras, como Conpenhagen, como casos-referência do florescimento da vida pública. Não é necessário irmos tão longe geograficamente para percebermos que muitos edifícios de lojas ou galerias comerciais, próximos a ruas movimentadas, sofrendo a ‘concorrência’ direta com o espaço livre público, não foram adiante ou atingiram o público esperado e proclamado pela cultura dos shoppings centers.

Lugares onde as pessoas se congregam rotineiramente ou onde elas passam de um regularmente (...) podem se tornar significantes na rotina diária. (THAWAITES & SIMKINS, 2007: 41, tradução do autor)

o espaço livre: o intervalo do descanso

Desse modo, acreditando na vitalidade e importância do espaço livre público, essa dissertação detém-se no projeto voltado para áreas livres em adensados centros urbanos; locais onde o espaço remanescente é, em oposição ao território densamente edificado, a respiração da cidade, o intervalo do descanso, a interrupção da asfixia gerada pelos edifícios altos e os limites entre o espaço de uso coletivo, em detrimento das imposições do privado.

Para as pessoas que trabalham o dia inteiro em ambientes de escritório, em sua padronização de formas, cores, temperaturas, vizinhanças, em toda a sua previsibilidade, e assim por diante, uma hora de almoço em um ambiente de complexidade sensorial e prazerosa é um alívio bem-vindo. Às vezes, uma vista da praça é uma atração significativa e, nesses casos, a função do arquiteto é criar um território que se capitaliza nesses bens visuais. (MARCUS & FRANCIS, 1998: 25, tradução do autor)

segurança no espaço livre provocativo

Os defensores dos espaços privados de uso público como clubes,

shoppings e galerias fechadas alegam que a insegurança das ruas desmotiva o uso sistemático e freqüente de praças e largos, notadamente no contexto de cidades populosas como o Rio de Janeiro ou São Paulo. Jane Jacobs, citada por LEGATES & STOUT (2003), afirmou em seu livro *Morte e vida das cidades Americanas* que os espaços inseguros são o resultado de áreas vazias e que essa mesma insegurança diminui drasticamente de acordo com a capacidade de atração do público em intervalos regulares. *Uma rua bem utilizada está apta a ser uma rua segura. Uma rua deserta está apta a ser insegura.* (JACOBS in LEGATES & STOUT, 2003).

À semelhança de Jacobs, William White (1980) define que os espaços atraentes ao público, e como conseqüência, mais utilizados, estão menos sujeitos também ao vandalismo. Em uma ampla pesquisa conduzida em dezenas de parques e praças americanas, White percebe que o grau de depredação é inversamente proporcional ao número de freqüentadores:

O Paley Park é um quintal para as pessoas. Com suas cadeiras e mesas móveis, ele deveria ser vulnerável ao vandalismo. Aqui está o registro de infrações de segurança desde que o parque foi aberto em 1967:

1968 – Um dos vasos de flores na calçada foi roubado por dois homens numa van;

1970 – A placa de ‘lanches’ foi retirada da parede;

1971 – Uma pequena mesa foi levada

1972 – Um homem entalhou suas iniciais em uma das árvores.

1974 – Uma das luminárias de metal na entrada foi removida.

Nos nove anos em que tenho estudado as praças e pequenos parques na cidade de Nova Iorque, ocorreu um problema mais sério em apenas uma, e nos espaços mais utilizados, não ocorreu nada em nenhum. (WHITE, 1908: 61-63, tradução do autor)

No que concerne ao projeto de espaços públicos, White define que o medo e o *mito dos indesejáveis* (a população de rua) limitam a criatividade e o desenho mais fluido dessas áreas. Na verdade, para White, “não são eles mesmos o problema. São as medidas utilizadas para combatê-los que são o problema. Muitos homens da administração pública têm um medo quase obsessivo de que um local atraente para as pessoas poderia também ser para outras indesejáveis. De tal modo eles tornam-se pouco atraentes. (...) É por esse motivo que os bancos são feitos tão estreitos para se deitar, que pontas são colocadas nas bordas; o que é mais importante, muitos espaços necessários, não são providos de tudo (que precisariam) ou os projetos para eles são reduzidos e limitados”. (WHITE, 1980: 61)

Considerando no caso específico do Rio de Janeiro, onde o temor em relação à insegurança no espaço público, que impele a administração pública a limitar o horário de utilização de praças e jardins, em pleno centro da cidade, é justamente o responsável por tornar essas áreas pouco atraentes ao público, vazias e conseqüentemente inseguras. Se o medo do *novo*, da criação de espaços inusitados e diferentes no contexto da cidade, tivesse limitado Reidy na concepção do *Parque do Flamengo*¹⁷, o Rio de Janeiro não possuiria um espaço público linear tão singular; se ele pensasse na insegurança de um parque às bordas do mar, isolado por vias expressas, conectado ao tecido urbano através de poucas passarelas para os pedestres, ou se preocupasse com os grupos de ‘indesejáveis’ nas clareiras e quadras, escondidas em meio a um traçado sinuoso, os arquitetos e paisagistas não seriam ousados para criar um parque urbano tão criativo no contexto do Rio de Janeiro (fig. 32).

Ao mesmo tempo, refutando o pessimismo que a cidade no futuro

o medo como limitador do desenho

17| O projeto urbanístico do Parque do Flamengo (Brigadeiro Eduardo Gomes) foi concebido por Affonso Eduardo Reidy e complementado pelo paisagismo de Roberto Burle Marx. Inaugurado em 1965, o parque multi-programático permanece aberto 24 horas, diariamente, e consagrou-se como referência de lazer para a cidade.



| Fig. 32 | Imagem aérea do Parque do Flamengo. Fonte: Google Earth

tenderá ao fracasso, ao caos, à violência ou desordem devido ao seu inchaço, ao descontrole das fronteiras, à mobilidade de indivíduos desconhecidos e ao fim das relações de vizinhança, Charles Jencks (2002) crê na vitalidade do centro da cidade e motiva-nos a desprezar o vitimismo que recaiu sobre o espaço livre público, ao assumir o seu potencial, a “visão de uma urbanidade ativa, uma alternativa revigorante aos estereótipos do homem urbano como conformista, vítima ou alienado e migrador.” (JENCKS, 2002)

urbanidade ativa

O terreno espacial da vida urbana está para ser mais do que uma simples zona de passagem já que os cidadãos se movem de um espaço privatizado para outro (...). Centros da cidade prósperos necessitarão, ainda, de suas praças. (HERZOG, 2006: 240, tradução do autor)

capacidade imaginativa

Concentrando-se na importância das áreas livres para a cidade e, distante de explorar questões políticas, conflitos sociais ou de gestão pública, essa dissertação detém-se exclusivamente na capacidade imaginativa dos projetos contemporâneos; seus aspectos lúdicos, o potencial de atração e interação com o usuário.

O último ponto, que a visão das pessoas atrai ainda outras pessoas, é algo que os planejadores e arquitetos da cidade parecem não compreender. Eles operam na premissa de que as pessoas visam sinais de vazio, ordem óbvia ou silêncio. Nada poderia ser menos verdadeiro. Pessoas amam assistir atividades e outras pessoas estão em evidência constante em qualquer lugar. (Jacobs in LEGATES & STOUT, 2003)

reinvenção dos espaços subestimados

A investigação parte da premissa que, a despeito das críticas à vitalidade do centro da cidade, os projetos contemporâneos abrem-se para reclamar pelo espaço público, refutando os que se limitam ao desenho geométrico e ordenador; ao simples embelezamento da paisagem da cidade. Novas tecnologias capturam o usuário, arquiteturas temporárias potencializam o espaço e uma gama de novas ferramentas dinamiza e revitaliza

lugares subestimados e esquecidos.

A proposta não é criar espaços alienadores que pressupõem a retirada do homem do mundo real, *espaços-fantasia*. Não são apenas intervenções superficiais e momentâneas que propõem um escape das reais questões que trabalham no espaço público: É simplesmente a possibilidade de ver no caos urbano a cidade como um espaço diverso; é o reconhecimento da vitalidade existente nesse território heterogêneo e pulsante e a tentativa de introduzir em meio à dinâmica inerente à cidade, locais que valorizem e reforcem os espaços livres públicos diante das diversas opções oferecidas por esses grandes centros urbanos.

a vitalidade dos grandes centros urbanos

2.2.2 | Abrindo a semântica do espaço: a articulação das diferenças

valorização dos espaços livres centrais

Nossas respostas aos estímulos são mediadas pela cultura. Por exemplo, nós consideramos o som dos animais como neutros e similares, independente da cultura, mas isso não se reflete na onomatopéia. Os cachorros ingleses woof ou bow wow, os alemães wau wau. Ao redor do mundo bau bau na Itália, ham ham na Albânia, haw haw no Oriente Médio e wang wang na China. E woof woof definitivamente não é um cachorro em japonês. Os nomes de Galos ou aves (kikeiki ou chichirichi) dependem de onde você está. O mais importante, independente das diferenças acerca da interpretação, é que há concordância no significado do sentido ao longo do tempo e da cultura. (LANDRY, 2006, tradução do autor)

Além da crença na importância do espaço livre público como interrupção singular em um ambiente densamente construído, a opção pelo centro da cidade se deve também à sua capacidade de aglutinar em um mesmo território *pessoas de*

diferentes etnias, renda, idades, habilidades, locais ou turistas, etc.; pessoas de todos os tipos (ELLIN, 2006)

As transformações mostradas aqui não refletem apenas o talento criativo dos designers contemporâneos, mas são definitivamente uma indicação de como as diversas culturas podem valorizar e utilizar os espaços abertos. (REED, 2006, tradução do autor)

Diferentemente de outros bairros, o centro da cidade congrega diversas faixas etárias ou grupos sociais que diariamente transitam no espaço público com fins diversos: moradia, acesso à educação, trabalho no comércio ou centro financeiro, compras ou interesse pelas atividades artísticas e culturais. Ele reúne um público diversificado oriundo de diversas partes da cidade, sua periferia e até mesmo outros municípios, cujos fluxos se sobrepõem e constituem esse espaço multifacetado, híbrido e múltiplo.

centro como aglutinador das diferenças

Nossa pesquisa e observações de campo têm mostrado também que o senso do centro parece mais intensivamente tocado em lugares constituídos por centros em pequena escala e esses tendem a ocorrer onde há convergência de oportunidade de parar e descansar, onde pessoas podem aglomerar-se, e por isso onde a sensação predominante é a de ocupação em detrimento do movimento. (THAWAITES & SIMKINS, 2007: XIII, tradução do autor)

Segundo Zöe Ryan (2006), o território da cidade é *abastecido por identidades*, composto por indivíduos diferentes em sexo, grupo social, cultura, origem ou profissão. Ao mesmo tempo, como seres humanos únicos, somos indefiníveis por uma só característica. Podemos ser diversas pessoas em uma só, reunirmos muitas qualidades a serem exploradas e sermos constantemente moldados, reestruturados, transformados pela vida nas cidades, os códigos sociais e a passagem do tempo. “Este é o modo como as

espaços multifacetados

pessoas são constantemente construídas e permanecem nas cidades atualmente, e esse é o modo como as cidades devem ser projetadas – não para o previsível, setores monolíticos da população, mas para gostos variados, diferentes opiniões e pontos de vista. As identidades dos espaços de nossas cidades, como os seus habitantes, deveriam ser múltiplas, diversas, dinâmicas, enérgicas, efêmeras e híbridas”. (RYAN, 2006)

“Como se vê a cidade varia de acordo com quem você é, de onde você veio, sua cultura, sua posição social, sua fase da vida e interesses.” (LANDRY, 2006) Por esse motivo, o projeto de espaço livre público deve ser aberto ao imprevisível, acessível a todos os grupos de pessoas e às diferenças que fazem grupos ou indivíduos singulares em meio a uma massa de milhares de habitantes. O projeto aberto e flexível pretende ser um espaço de descobertas, uma vez que o interlocutor é diferente e ele mesmo se transforma a cada dia, em seu humor, idéias ou pensamento.

Imagine a complexidade dos seres humanos: nosso comportamento imprevisível, nossos problemas, obsessões e neuroses; nossa inclinação rumo ao caos casual, ao nosso individualismo (...). No entanto, uma vez que saímos de nossas casas, nossos espaços de trabalho, ou onde quer que estejamos, e saímos para a rua, nós sabemos exatamente como nos relacionar com o outro e onde nos situar. (MOOR & ROWLAND, 2006: 83, tradução do autor)

A intenção de um projeto interativo, flexível, mutante e adaptativo é tornar o espaço livre público acessível a todos e reinventar a cada intervalo de tempo, de acordo com as solicitações individuais ou coletivas. Desse modo, “um espaço poderia ser diferentes lugares, possivelmente ao mesmo tempo para diferentes indivíduos, ou em momentos diversos, de acordo com as variações nos padrões de uso.” (THWAITES & SIMKINS, 2006: 40)

as identidades no espaço

identidades híbridas

identidades em transformação diária

As pessoas são diferentes e elas respondem de forma diferente. As observações feitas aqui, no entanto, ilustram alguns limites do pensamento e prática do projeto urbano, do mesmo modo apontam à enorme e singular capacidade que as pessoas possuem de olhar além dos limites e descobrir um potencial surpreendente nos espaços livres públicos. (STEVENS, 2007: 03, tradução do autor)

2.3 | A cidade conectada nos pequenos espaços intermediários

Dão o melhor de si textos em que um máximo de invenção e de pensamento se concentra em poucas páginas. (CALVINO, 1998: 63)

Os espaços livres públicos, ainda que estejam sob o recorte espacial do centro da cidade, podem ser categorizados através de uma extensa e múltipla gama de definições, que consideram aspectos morfológicos, dimensões, tipo de uso, ocupação ou outros fatores, flutuando entre questões materiais precisas, a qualidades espaciais subjetivas. Clare Cooper e Carolyn Francis, autoras do Livro *People Places: Design Guidelines for Urban Open Space* (1998), dividem o espaço livre público em seis categorias, cada qual desmembrada em outras sub-divisões. Na primeira, a *praça de rua*, por exemplo, as autoras chegam à especificidade de definições como “o canto de permanência, a calçada alargada, o ponto de ônibus, a ligação com o pedestre, a esquina de bolso ou a praça da galeria.”

Independente da nomenclatura ou critérios definidos por determinados autores, essa dissertação detém-se especificamente na produção projetual em *pequenos espaços urbanos*, em geral na escala de uma praça. Sem a rigidez de definições preliminares ou critérios de dimensões mínimas, inserem-se no contexto do trabalho, os

espaços acessíveis às identidades múltiplas

diferentes lugares no mesmo espaço

nomenclaturas à parte

espaços livres cuja importância é maximizada na proporção da densidade do solo ou pela sua singularidade, como exemplar único em uma determinada área da cidade.

Eu acredito que esses pequenos espaços negligenciados estão onde nós devemos focar nossa atenção, ao contrário de se concentrar nos casos famosos de parques ou praças que, apesar de importantes, não impactam as nossas vidas na mesma proporção que as jornadas regulares entre o lar, o trabalho e o lazer. Se a criação de um ambiente urbano de qualidade é costurar juntos os espaços que sobraram da regeneração de nossas cidades, então esses lugares 'entre' são os remendos finais necessários para completar essa transformação. Eles requerem abordagens e soluções inovadoras e criativas e, embora haja algumas restrições e considerações importantes, eles demandam geralmente um baixo custo na proporção de seu alto uso, impacto e valor que podem adicionar e realçar a nossa experiência diária no ambiente construído. (GAVENTA, 2006: 55, tradução do autor)

pequena escala

Na verdade, fugindo da tentativa da categorização rígida dos espaços públicos, a literatura urbana contemporânea volta-se para a valorização dos pequenos lugares na cidade, para a exploração do potencial das zonas *entre* elementos edificados e não apenas em praças cívicas, espaços solenes ou simbolicamente importantes como ícones urbanos. Atualmente, em função das rápidas mudanças do espaço exterior, determinadas propostas de desenho da paisagem estão aparecendo em locais jamais considerados anteriormente (AMIDON, 2001: 108).

espaços pequenos na proporção do alto impacto

A oportunidade no centro da cidade será para os pequenos lugares (...). É maravilhosamente encorajador reconhecer que os espaços que as pessoas mais gostam são os relativamente pequenos. (WHITE, 1980: 172)

os espaços entre edifícios

Por sua vez, alguns autores como White (1980), Gehl (2006), LeGates

e Stout (2003), focam-se no caráter subjetivo do espaço público e buscam uma escala compatível a do pedestre, uma vez que identificam nela a potencialização do grau de experiência no espaço. “Eu também vejo a cultura pública como construída socialmente no micro-nível. É produzida pelos diversos encontros sociais que compõem a vida diariamente; os espaços nos quais experimentamos a vida pública nas cidades”. (LEGATES & STOUT, 2003). Para White, os pequenos espaços são mais atraentes para a reunião de pessoas:

Mais uma vez, nós não encontramos relação clara. A maioria dos menores espaços tinha o maior número de pessoas, enquanto em outros exemplos mais amplos, havia um público menor. (WHITE, 1980)

As pessoas possuem um bom senso de distância social e eles conduzem isso melhor que qualquer um (...). Eles vão para os espaços vivos, onde há muitas pessoas. E vão lá por escolha – não para escapar da cidade, mas para participar dela. (WHITE, 1990: 173, tradução do autor)

escala compatível com o pedestre

Jan Gehl, em seu livro *Vida entre Edifícios: usando o espaço público* (2006), define que o sistema compacto de espaços livres públicos trabalha na escala do pedestre e, ao reduzir as distâncias, amplia as experiências sensoriais ao máximo possível. Na verdade, é quase sempre mais interessante estar em pequenos espaços, onde tanto a totalidade quanto os detalhes podem ser vistos (GEHL, 2006). Nesse sentido, a rejeição de uma área mono-funcional é um pré-requisito para a integração de vários tipos de pessoas e atividades. Se as possibilidades estão para serem resgatadas, o trabalho de planejamento e projeto nas média e pequena escala são fatores decisivos (GEHL, 2006).

Em um nível mais local, os espaços externos em uma escala íntima – pavimentada ou cultivada, privada ou pública – são pontuações inerentes e importantes no ritmo especial da cidade. (AMIDON, 2001: 134)

rejeição ao espaço mono funcional

2.3.1 |As intervenções em rede: desafiando o urbanismo tradicional

O Urbanismo integral muda da direção do plano master que, em seu foco de controlar tudo, ironicamente tende a gerar cidades fragmentadas sem território ou caráter.

a escala mínima

Ao contrário, o Urbanismo Integral propõe intervenções mais pontuais que possuem um efeito tentacular ou em dominó, catalisando outras intervenções em um processo dinâmico que avança.
ELLIN, 2006 (tradução do autor)

escala íntima = pontuações importantes

É unânime entre os autores consultados que o projeto contemporâneo deve se concentrar nos pequenos espaços livres públicos. Nan Ellin (2006) define que o *Urbanismo Integral* reside em intervenções pontuais que contribuem para a ativação de segmentos urbanos, sem a necessidade de grandes obras sobre a estrutura permanente da cidade. Enquanto os grandes planos urbanos constituíam uma forma de cirurgia numa cidade anestesiada, o Urbanismo integral poderia ser considerado como uma forma de acupuntura em uma cidade completamente alerta e engajada (ELLIN, 2006: 09)

intervenções catalíticas

Concordo, por esse motivo que essas intervenções não ferem a estrutura existente. A praça continua como pano de fundo, mantendo a sua relação com a história, edifícios, com o entorno. O que esses elementos fazem é potencializar o uso da área, mas as estruturas físicas são mantidas e re-relacionadas entre si e com os objetos novos. Não é o simples redesenho da praça. (HERZOG, 2006, tradução do autor)

intervenções ativadoras

Na verdade, a idéia do potencial de restabelecimento de uma rede de pequenos espaços livres como alternativa aos grandes parques urbanos já fora explorada, em 1963, pelo arquiteto Robert Zion:

Desde a abertura do Central Park de Omstead, os profissionais urbanos focaram a sua atenção em grandes parques, praças cívicas, avenidas e bulevares (...) Zion não aceitou a crença de época na qual um parque urbano para ser viável, precisava no mínimo de três acres para acomodar a população urbana. Zion argumentou que Nova Iorque seria mais bem servida por centenas de pequenos parques (...). Sua visão representa a mudança na ênfase das propriedades e características dos espaços individuais para a visão de uma rede conectada de espaços como uma totalidade. Está Implícita a experiência de que tais redes são psicologicamente benéficas para a população urbana. Essa atitude mais holística para a organização urbana espacial, como uma trama conectada de lugares de experiência, ampliaria também uma abordagem mais fluida e rítmica do projeto, relevante tanto para as sensações de continuidade quanto de localização. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 113, tradução do autor) Na última década, idéias semelhantes às de Robert Zion reaparecem

ativação das estruturas permanentes

na cena do urbanismo e, em um fenômeno urbano mais intenso do que na década de 60, defendem a escala pontual do projeto, o *just-in-time planning* definido por Koolhaas, na qual o macro é atingido não por intervenções em grandes áreas, mas pela interconexão desses espaços, a formação de uma rede programática, cuja reverberação associativa é responsável, em si, pela ativação de um contexto urbano maior.

os espaços de bolso

As possibilidades para esses tipos de espaços públicos são infinitas, baseadas nas respostas imaginativas e a criação de novas definições. Eles não precisam absolutamente custar um preço exorbitante, já que uma adição em pequena escala pode trazer em tal ambiente um impacto em larga escala. (GAVENTA, 2006: 52, tradução do autor)

**uma rede conectada
just-in-time planning**

Através de um atento projeto de espaço intermediário, a interconexão na escala local, pode traduzir-se num *projeto de proximidade*, não só ao nível da morfologia do espaço público ou coletivo, mas também das relações, dos acessos e das contigüidades

que permitem entender os nós como lugares de ressonâncias e de diálogo com outros lugares. O conceito de espaço público que está subjacente a esta visão de nó, é o conceito de um lugar que se abre às sugestões do sítio, enquanto cruzamento de funções, escalas territoriais diferentes, lugar das multiplicidades e das comunicações materiais e imateriais (MILANO, 1969).

adições em pequena escala

A acupuntura urbana envolve a identificação de intervenções pontuais que sendo rápidas e talentosas podem ser catalíticas, liberando energia e criando um efeito de reverberação positiva. (LANDRY, 2006, tradução do autor)

projeto de proximidades

No mesmo sentido, a teoria do *espaço diferencial*, citada por Kevin Thwaites e Lan Simkins (2007), como “desdobramento da linguagem de padrões” desenvolvida pelo arquiteto austríaco Christopher Alexander, ilustra a relevância e o potencial que pequenas unidades espaciais adquirem quando combinadas entre si. À semelhança de uma rede conectada de intervenções, cada padrão é compreendido como uma entidade autônoma, cuja relação física ou psicológica cria uma linguagem morfológica coerente e, conseqüentemente, uma totalidade mais ampla. “Esse é um sistema que permite a estrutura do ambiente surgir potencialmente de milhões de adaptações em pequenas escalas”. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 127)

acupuntura urbana

“Alexander aceita que a forma final de uma estrutura tem que ser compreendida como indeterminada porque emergiu eventualmente como conseqüência de um sistema generativo, ao contrário da fabricação prévia de uma idéia pré-definida”. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 128). “De fato, ele nos ofereceu uma visão da ordem do espaço que exhibe a plenitude, argumenta que é a propriedade da totalidade que devemos aspirar acima de tudo e estabelecer um caminho que se desenvolve gradualmente através

espaço diferencial

do efeito integrador de diversos atos em pequena escala, distinguíveis em suas singularidades, mas que simultaneamente formam parte da evolução de uma ordem em larga escala” (THWAITES & SIMKINS, 2007: 131).

diversos atos em pequena escala

Aplicada no campo do urbanismo, a teoria de Alexander assume a combinação de pequenas unidades, como entidades generativas e singulares, cujo resultado imprevisível das combinações é mais facilmente ajustável; é a compreensão do espaço urbano como uma rede flexível que se recompõe, regenera e se reconecta de modo a se reinventar e a responder às solicitações de cada tempo.

O conceito é do planejamento em pequenos centros: uma série de intervenções que são contidas, mas possuem um impacto poderoso, criando o que reporta a uma monumentalidade através de uma escala reduzida. As instalações usam arte e efeitos digitais para apresentar a imagem de uma cidade hipotética de participação. (AYMONINO & MOSCO, 2006: 305, tradução do autor)

rede urbana flexível

Por sua vez, o arquiteto francês Simon Texier, em seu capítulo *La Ville Verte: 1975-2001*, afirma que o projeto urbano contemporâneo é caracterizado por uma rede de intervenções e abole definitivamente a *noção de sistema* de espaços, em voga na prática urbana em décadas anteriores. O termo *sistema*, que pressupunha uma homogeneidade de tratamento, foi substituído pela noção de rede, que ao reconhecer a vitalidade introduzida por elementos heterogêneos na cidade, defende a conexão sistemática de projetos pontuais; é a compreensão de que intervenções mínimas, em escala local, constituem uma rede associativa que atingem a macro-escala urbana.

intervenções contidas em pequenos centros

Uma coleção diversa de intervenções em pequena escala que vão da arte pública e jogos urbanos, às instalações e performances, ilustram a importância e o potencial de métodos simples de investigação de como usamos, compreendemos, divertimo-nos, construímos e

sistema x rede associativa

cultivamos a cidade. (RYAN, 2006, tradução do autor)

2.3.2 | Uma breve amostra: O Festival Radiance 2007 em Glasgow

Crie uma série de experiências recentes dentro de uma forma urbana, e desafie grande parte dos dogmas recorrentes no projeto urbano.

MOOR & ROWLAND, 2006: 184

jogos urbanos e uma rede de intervenção

Em sua segunda edição, o Festival Radiance, sob o título de Bienal Internacional de Glasgow, trouxe à cidade escocesa mais de 40 intervenções luminosas em diferentes pontos do centro. Somando-se as 85 instalações permanentes, Glasgow foi transformada em uma galeria de artes a céu aberto e reuniu artistas provenientes de diferentes cidades européias, durante o final de semana entre 23 e 25 de novembro de 2007.

Formatada em três rotas temáticas, a *Rota Histórica*, a *Rota de Iluminação artística* e a os *Jardins de Deleite*, a exposição noturna mesclou intervenções de caráter promocional da cidade, a outros trabalhos com apelo estético, de sensibilização subjetiva do público ou, ainda, objetos interativos como convite à participação ativa dos freqüentadores da amostra.

A exposição foi alocada em espaços livres públicos no centro comercial da cidade, estendeu-se aos jardins do campus universitário da Universidade Strathclyde, visitou fachadas de edifícios históricos, penetrou em armazéns vazios na área periférica do Rio Clyde, ocupou o interior de galerias de arte e átrios de edifícios. Objetos luminosos foram içados por andaimes e alocados no espaço público, enquanto projeções



| Fig. 33 | Painel digital simula bolhas ao toque ou estímulo externo. Fonte: o autor

lumínicas coloriram superfícies de edifícios e pavimentos por toda a cidade.

A *rota histórica* (fig. 34), centrada em edifícios emblemáticos na cidade, recontou o passado de Glasgow através de projeções de luz e cores que, associadas à sonoplastia, criavam murais animados e fluxos dinâmicos de imagens na pavimentação e fachadas. O artista francês *Xavier de Richemont* traduziu a história da Catedral da cidade, como um cinema a céu aberto, através de imagens projetadas em suas paredes externas em meio à música religiosa medieval (fig. 35). O Museu STF. Mungo de Arte Religiosa (fig. 36), na calçada oposta à igreja, foi utilizado como painel para um teatro de sombras infantil, enquanto no cemitério local, o trajeto entre a estátua Knox e o Mausoléu Monteith, foi iluminado com um arco-íris de cores projetadas sobre os túmulos (fig. 37).

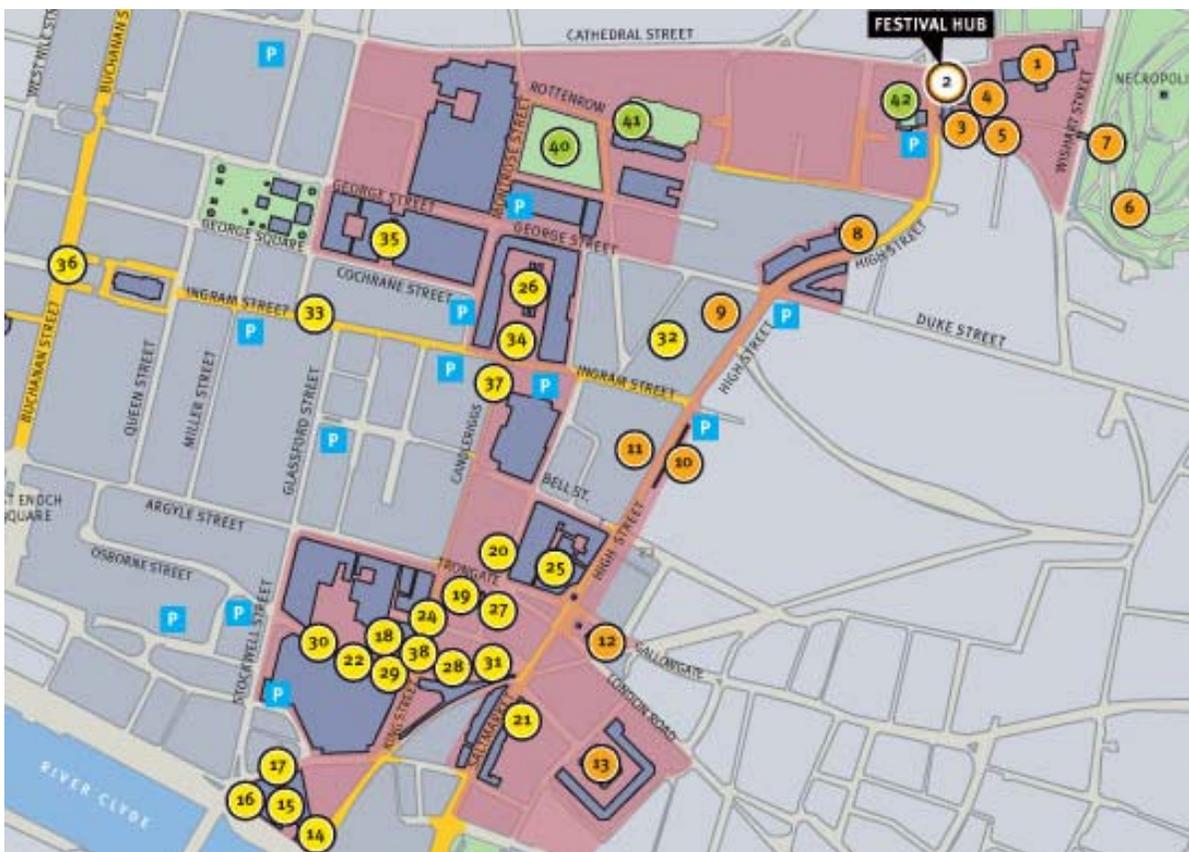


| Fig. 34 | As pessoas assistem à história de Glasgow projetada numa vitrine.

a rota histórica



| Fig. 35 | Centenas de pessoas à espera da iluminação na Catedral. Fonte: o autor



| Fig. 36 | O teatro de luz. Fonte: o autor



| Fig. 37 | A entrada do cemitério, rota de passagem da exposição. Fonte: o autor

A rota de iluminação artística apresentava obras de arte lumínicas interativas, dentre as quais se destacaram os painéis itinerantes *Triptych* (figs. 38 e 39), desenvolvido pelo *United Visual Artists*. Instalado em Glasgow após uma exibição em *Paris' Nuit Blanche*, os três monólitos enigmáticos interagiam diretamente com os passantes, respondendo aos estímulos de movimento ou proximidade através de cores e sons. Dispostos sobre um tablado, os painéis transformavam-se a cada sutil aproximação, toque

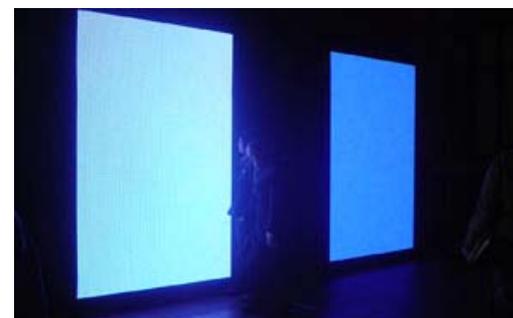


ou bater de palmas, desenhando em sua superfície diferentes linhas pixelizadas, mudanças de cores ou sons que simulavam descargas elétricas, em resposta instantânea e de intensidade correspondente ao estímulo executado. O objeto era tão intrigante que resgatava todos os passantes; não havia uma pessoa que não parasse para observar, filmar, fotografar. A grande maioria rompeu a timidez e permaneceu por um longo tempo em frente a eles, criando coreografias que desafiavam a instalação e buscavam ‘desvendar’ todas as combinações de cores e imagens previamente programadas.

A obra *Dune 4.1* (fig. 40), desenvolvida pelo artista holandês *Daan Roosegaarde*, combinava arte, luz e tecnologia ao reproduzir um canteiro de flores fluorescentes que acende ou brilha em diversas velocidades e intensidades lumínicas. Através de sensores de presença, o movimento do passante é reproduzido na escultura luminosa; uma movimentação brusca acarreta um festival acelerado de cores, em toda a sua extensão ou em pontos localizados, de acordo com a posição do usuário. Ao lado, um *Vestido de Fibra Óptica* (fig. 41), criado por *Kim Tae Gon*, parecia flutuar sobre o solo e, em uma atmosfera tanto elegante quanto fantasmagórica, estimulava psicologicamente o usuário a observar serenamente a peça, criando uma interrupção na euforia suscitada pelo corredor interativo caracterizado pelo *Dune 4.1*.

O grupo *Guerrilla Lighting*, por sua vez, constituído por alunos do Departamento de Arquitetura da Universidade Strathclyde e 60 eletrotécnicos do BDP Lighting, propunham uma exposição nômade pelas ruas de Glasgow, ao transformar com equipamentos portáteis, dezenas de edifícios e espaços livres ao longo do percurso.

A *rota dos Jardins de Deleite*, concentrada nos campus da Universidade Strathclyde reuniu artistas como *Nich Smith*, *MCM Architects* e *iGuzzini*, para a



| Fig. 38 e 39 | Os painéis interativos do United Visual Arts. Fonte: o autor



| Fig. 40 | O caminho interativo, ao longo do qual os participantes da exposição estalavam os dedos, batiam palmas e promoviam uma série de estímulos no espaço. Fonte: o autor

criação de uma *Piscina de Luz* (fig. 42) no canteiro Rottenrow ou *Iluminações Noturnas* (fig. 43), um extenso corredor com anteparos brancos no qual se projetavam as sombras dos passantes.

Apesar da criatividade traduzida nas intervenções pela cidade, o *Festival Radiance* se destacou em Glasgow pela sua capacidade de atração de um público extremamente variado. Crianças e adultos disputaram as ruas do centro e, apesar da baixa temperatura de quatro graus negativos (-4°C), milhares enfrentaram filas para as exposições em recintos fechados, aglomeraram-se ao redor das instalações ou andavam em grupos a procura de novos pontos de intervenção, inclusive no cemitério da cidade. O Festival Radiance foi hábil ao destacar a capacidade catalítica que uma rede de intervenções estimulantes possui em atrair o usuário para o espaço livre público. Nem mesmo as condições climáticas desconfortáveis ou o trajeto escuro e úmido, próximo a túmulos num cemitério, foi capaz de conter a curiosidade e impedir as pessoas de explorar cada ponto de intervenção. Zonas de armazéns industriais abandonados tornaram-se seguras com a multidão de pessoas que se aglomeravam nas portas à espera pela amostra; muitos se aventuraram a entrar em subsolos, vielas estreitas, espaços residuais que só inspiravam confiança devido ao movimento intenso de pessoas, mas que em noites normais, seriam consideradas áreas inseguras e desertas.

As *rotas temáticas*, no entanto, poderiam ser seguidas aleatoriamente; não constituíam seqüências lógicas ou critérios de progressão gradual. Na verdade, era justamente o desafio de descobrir o que estava por vir, a expectativa de buscar as zonas *entre* intervenções, a opção de escolher uma rota desconexa e individual, que tornava o *Festival Radiance* uma rede conectada de experiências.



| Fig. 41 | O vestido de fibra ótica aparenta flutuar no escuro. Fonte: o autor



| Fig. 42 | As instalações luminosas nos jardins da Universidade Strathclyde.

Apesar da historiadora urbana M. Christine Boyer, compreender essas pequenas intervenções como enclaves cênicos que reduzem a cidade a atrações turísticas ou suprimem a ordem contínua da realidade (SORKINS, 1992), o *Festival Radiance* comprovou o potencial que as estruturas urbanas permanentes possuem de receber *novos estímulos*; é a afirmação da capacidade adaptativa de uma população que reconhece o território urbano como área de deleite, um complemento do espaço privado. Na verdade, não houve noite semelhante, durante todo o outono e inverno, em que a cidade tenha recebido um público itinerante tão ávido por novidades; nem em condições climáticas mais amenas as ruas ficaram tão cheias quanto esse final de semana em Glasgow.

2.3.3 | A porosidade dos espaços livres públicos

Nesse sentido, tempo e distância são relativos. Nós estamos tão perto das pessoas no lado oposto do globo, ou na profundidade dos oceanos ou na altura da atmosfera, como somos dos amigos abaixo na rua (...). Qualificações espaciais não estão mais relacionadas ao volume tridimensional. Nós temos as ferramentas para antecipar e reconhecer outras dimensões familiares? (AMIDON, 2001: 108, tradução do autor)

Em voga também no vocabulário recente de práticas urbanas, o termo *porosidade* surge em textos de Janes Amidon (2001), Charles Landry (2006) ou na definição de urbanismo contemporâneo criada por Nan Ellin (2006) e direciona a discussão sobre a importância das intervenções pontuais sob a ótica de uma rede conectada, que extravasa os territórios nacionais e atinge a macro-escala global.

Pessoas precisam ser porosas a novas influências tanto quanto reter



| Fig. 43 | Os anteparos brancos que conformam o corredor de luz e sombras nos jardins da Strathclyde. Fonte: o autor

urbanidade conectada na macro-escala global
humanidade compartilhada



| Fig. 44 | CowParade em Warsaw, Polônia. Obra *Krowa Rasy Warszawskiej*, artista Ewa Brykowska

as suas identidades (...). Nós necessitamos de limites e bordas para ancorar identidade no terreno tanto quanto pontes para nos conectar ao exterior. (LANDRY, 2006, tradução do autor)

A *Porosidade* é compreendida pelos autores como a qualidade inerente ao urbanismo contemporâneo; o termo reflete a noção de uma *humanidade compartilhada*, expressão utilizada por Landry para definir as experiências comuns que relacionam cidades distintas e solidificam o território urbano em proporção mundial. Landry destaca a *Copa do Mundo de Futebol* ou os *Jogos Olímpicos*, a despeito de seu cunho competitivo, como momentos de reunião entre diversos grupos sociais, étnicos e culturais, numa relação que contribui diretamente para o enriquecimento das cidades. Independente da tentativa de alguns países em superarem as nações-sede anteriores, através da construção de ícones urbanos ou infra-estruturas monumentais, esses eventos reafirmam a noção de uma *rede de intervenções* e demonstram o potencial catalítico que atos localizados possuem sobre o território da cidade.

Em uma escala mais próxima ao pequeno espaço público, eventos como a *Cow Parade* (figs. 44 e 45) transformam a cidade como uma galeria de artes aberta e conectada: uma oportunidade *para entretenimento* do público local, uma vitrine *sobre* a cultura de um país e a *imagem de* uma cidade para o mundo. Desde o primeiro evento em Zurich, em 1998, organizado para arrecadar recursos para o *Programa Alimentar Mundial da ONU*, através da venda das obras expostas, o *CowParade* percorreu diversas cidades, em mais de 20 países europeus e americanos.

A *Cow Parade* tornou-se o mais amplo evento de arte urbana do planeta – vacas pintadas em um labirinto de linhas de cores nas ruas (...). Para os que viajam muito, isso cria uma linha de experiências comuns que é diferente de um McDonalds ou um hotel Hilton.

galeria de artes a céu aberto



| Fig. 45 | CowParade em Lisboa, Portugal. Obra *Cowmões*, artista Joana D'Eça Leal. Fonte: Malina e Noemia Costa Dias – vinculado via e-mail delzadfer@hotmail.com



| Fig. 46 | CowParade no Rio de Janeiro, Brasil.

(LANDRY, 2006, tradução do autor)

Recentemente percorrendo as cidades brasileiras de Belo Horizonte, Rio de Janeiro e São Paulo (outubro e dezembro de 2007), quase uma centena de vacas coloridas foram expostas em espaços públicos, refletindo temáticas locais através de poses descontraídas ou cumprindo função publicitária para algumas empresas privadas (figs 46 e 47). Adquirindo atributos personificados, as obras eram maciçamente fotografadas por moradores e turistas e, embora estáticas, tornaram-se integrantes ativos de uma cena urbana dinâmica. Em 11 de dezembro as peças cariocas foram leiloadas para arrecadação de renda para o projeto social *Obra da Cidade do Rio de Janeiro*, o que destaca a visibilidade e capacidade regenerativa que manifestações no espaço livre público suscitam na totalidade de uma cidade.

Desde 2001, Berlim teve o seu “Amigos Ursos”, que representam a compreensão entre culturas e coexistência pacífica. O evento tornou-se agora global, com artistas fazendo ursos em Shangai, Sydney e St. Gallen, Suíça. (LANDRY, 2006)

Em 2006, a exposição itinerante *Amigos Ursos* (figs. 48 e 49), iniciada em 2001 em Berlim, à semelhança do Evento *CowParade*, coloriu ruas e praças e acrescentou ao espaço público novos pontos focais de atração. O próprio *Festival Radiance* em Glasgow, apesar de limitado ao contexto da cidade escocesa, abrigou não apenas obras inéditas, mas outras já apresentadas em exposições européias anteriores.

Ampliando o conceito, a noção de *porosidade* é compreendida não apenas através da formatação de uma rede física de pequenos espaços públicos, mas também a partir da conexão imaterial viabilizada pelas tecnologias digitais. A *conectividade urbana* ampliou sua escala de alcance inicialmente através do telefone e da televisão e,



| Fig. 47 | CowParade no Rio de Janeiro, Brasil. Fonte: Carlos Vieira

conectividade urbana

mais recentemente, em face de uma enorme gama de eletro-eletrônicos conectados em rede, plugados ou sem fio. As relações urbanas romperam as fronteiras geográficas e tornaram-se acessíveis instantaneamente por meio de uma tela ou um simples contato digital.

E é justamente a compreensão de uma *urbanidade conectada* nos pequenos eventos, da formatação de uma rede de intervenções adicional às estruturas permanentes da cidade, o ponto de partida para a prospecção de projetos urbanos que ilustram a produção contemporânea em espaços livres públicos. “Essas facilidades generosas de comunicação, que permitem a rápida mobilidade de pessoas, matérias e idéias, são um segundo meio de alcançar a adaptabilidade.” (LYNCH, 1972) “Olhando sobre esse ponto de vista, essas intervenções criam uma cultura aberta que é mais resiliente e adaptável às mudanças conduzidas por questões políticas ou globais.” (LANDRY, 2006)

A breve exploração desses temas demonstra que “os melhores espaços livres públicos comprometem-se com uma ampla extensão de usos, são projetados tanto para a larga – e a pequena – escala de eventos, são flexíveis para mudar ao longo do tempo, acomodando atividades múltiplas, programadas ou sem roteiro. Um bom projeto serve a necessidades individuais e coletivas. Esses novos e inovadores espaços destacam-se por suas habilidades de serem apropriados por pessoas de diversas comunidades, por encorajar experiências múltiplas e por alimentar as trocas sociais e culturais na cidade”. (RYAN, 2006)



| Fig. 48 | A exposição itinerante *Amigos Ursos* em Vancouver, Canadá, 2006.



| Fig. 49 | Esses novos objetos urbanos atraem moradores e turistas. Vancouver, Canadá, 2006.

3 | AS EXTRAVAGÂNCIAS AMBICIOSAS NA CIDADE CRIATIVA

Muitos desses (projetos) são extravagâncias ambiciosas multimídia e multiuso. Alguns são tanto instantâneos, outros puramente experimentais. Mas o que eles todos compartilham é um excitamento, dinamismo e uma abordagem jovem que cria uma alternativa radical às idéias convencionais. Às vezes impactante, sempre provocante, eles são a dianteira do projeto de paisagem. (COOPER, 2001)

Percorrendo o trajeto teórico delineado no capítulo anterior e embasado por conceitos-chave, que abrangem desde as facetas multifuncionais e adaptativas do projeto à escala de intervenção, essa terceira parte da dissertação volta o olhar para exemplares que refletem efetivamente a produção contemporânea no espaço urbano.

Sob o título de *Cidade Criativa*, segundo denominação de Charles Landry¹⁸, os projetos contemplados na seqüência ilustram a ambição e a defesa de uma atitude pró-ativa diante do espaço urbano, reconhecendo-o como um receptáculo aberto a experimentos provocativos, que mesclam arte-arquitetura, valorizam e reforçam o dinamismo singular da cidade contemporânea.

A paisagem oferece uma estratégia para acomodação e integração (...) as atividades urbanas, infra-estrutura e arquitetura, reconhecem que os lugares devem adaptar-se e responder às mudanças ao longo do tempo. Definitivamente, isso tem conduzido a uma melhor compreensão da paisagem como um modelo para o urbanismo: em camadas, sem hierarquia, flexível e estratégico. (REED, 2006)

Aproximadamente 160 projetos executados, notadamente nos primeiros anos desse século XXI, fazem parte do universo de idéias, protótipos e conceitos

18| Diretor da empresa de consultoria e planejamento cultural, COMEDIA. Charles Landry, em seu livro *The Creative City: A toolkit for urban innovators* (2005), define alguns parâmetros necessários para estimular a criatividade no espaço público.

cidade criativa

amostragem de projetos

desenvolvidos por grupos de artistas e arquitetos em todo o mundo, prospectados através da mídia eletrônica (websites, blogs, revistas e fóruns online), meio impresso (publicações, jornais e revistas de arquitetura), descobertos e garimpados individualmente em centros de pesquisa, seminários, conferências ou, ainda, experimentados ao ar livre no espaço público de algumas cidades. Essa breve amostragem, no entanto, não contempla os exemplos ainda não executados ou em estágio de desenvolvimento.

Com o objetivo de facilitar a organização desses projetos, eles foram agrupados segundo três categorias definidas por Zoe Ryan (2006) em seu livro *The Good life - New public Spaces for Recreation: a cidade itinerante* (the itinerant city), *a cidade do divertimento* (the fun city) e *a cidade conectada* (the connected city). Reunindo alguns parâmetros-âncora, essas categorias não detêm, no entanto, toda a gama de possibilidades dos projetos apresentados, uma vez que a essência adaptativa e flexível dessas intervenções é simplesmente o estado potencial de mudanças. Ao mesmo tempo, ao apresentarem qualidades diversas, alguns projetos podem ser considerados 'híbridos' e transitarem livremente entre as três categorias de Ryan.

(1) cidade itinerante

(2) cidade do divertimento

(3) cidade conectada

A relação entre o projeto e nossas experiências de cidade não é singular, previsível ou igualmente compreensível, mas é, em substituição, complexa, imprevisível e constantemente mutável. (RYAN, 2006, tradução do autor)

Por essência, a *cidade itinerante* detém-se na arquitetura nômade que, alocada temporariamente no espaço livre público como um artefato exógeno, sobrepõe-se a um território existente, atuando como costura e elemento regenerador. A *cidade do divertimento* volta-se para os objetos que constituem pontos referenciais na cidade e reivindicam um mobiliário urbano livre da padronização rígida e, segundo alguns autores,

asfixiante. Por fim, a *cidade conectada* revela o potencial das tecnologias digitais, que ao serem incorporadas ao projeto, agem como novas ferramentas para a potencialização, regeneração e a reinvenção sutil do espaço público, oferecendo novas alternativas às volumosas intervenções no território físico da cidade.

3.1 | A cidade itinerante: arquitetura nômade e temporária

O que significam essas intervenções arquitetônicas, pequenas e móveis para a nossa sociedade estritamente regulada e para o planejamento da arquitetura e do urbanismo? Qual é o seu sentido (ou contra-senso) na história da arquitetura móvel sob uma perspectiva histórica? O quanto disso é arte ou arquitetura? (...) Paraíso Parasita nos encoraja a considerar uma nova abordagem para o planejamento urbano, onde nada é fixo de antemão. (MELIS, 2003:22, tradução do autor)

Na publicação editada por Liesbeth Melis, *Paraíso Parasita: um manifesto para uma arquitetura temporária e um urbanismo flexível* (2003), diversos autores são convidados a explorar em profundidade as origens, o potencial e a materialização de estruturas temporárias e itinerantes na cidade. Apesar de enfatizar o caso do subúrbio *Leidsche Rijn*¹⁹, na Holanda, e a produção de arquitetura residencial temporária e pré-fabricada, a publicação apresenta, ainda, outros exemplos aplicados também no espaço livre público.

Em vez de procederem de uma estrutura rígida e definitiva, seria melhor voltar-se mais para a região de um planejamento espacial imaterial baseado no cotidiano (...). Parasitas podem estimular e acomodar processos espontâneos e tarefas simples. É a partir do qual os parasitas atacam o planejamento espacial institucionalizado,

parasitas temporários

19| *Leidsche Rijn* é um bairro planejado em Utrecht, na área central da Holanda, previsto para atender a uma população de 90.000 pessoas em 2015, ano de conclusão da construção. A área adquiriu notoriedade como um canteiro experimental de arquiteturas pré-fabricadas e, por essência, temporárias, flexíveis e adaptativas.

desgastando conceitos predominantes e lançando por terra propostas pré-estabelecidas. (Ivan Nio in MELIS, 2003: 23-24, tradução do autor)

Discordo, no entanto, que *parasita* (adj.|| indivíduo acostumado a viver à custa alheia²⁰) seja o termo mais apropriado para caracterizar essas arquiteturas itinerantes e nômades, que possuem o poder de se instalar e apropriar-se de um hospedeiro, no caso urbano, do território. Em contrapartida, prefiro considerá-la uma relação mútua, no qual esse novo elemento beneficia-se do local instalado, mas também contribui para revigorar o espaço; confere a ele um novo significado, redimensiona e redesenha um novo lugar.

(Parasitas) podem explorar o significado dessa pequena escala, possivelmente como intervenções que oferecem estruturas flexíveis. A vantagem de injeções como essas é que há algo a fazer em diferentes lugares e o seu domínio público genuíno ganha tanto em uso quanto em significado. (Ivan Nio in MELIS, 2003:22, tradução do autor)

Apesar de elementos itinerantes e da arquitetura temporária ser tema recorrente na história urbana, eles adquiriram maior impulso a partir do século passado, em face às invenções tecnológicas como o carro, o crescimento da indústria automobilística na década de 1920, a padronização do container marítimo (20x40 pés) na década de 1950 e o ideal da standartização da indústria da construção. Ao final de 1920 modernistas famosos como Walter Gropius pregavam o desenvolvimento de indústria de construção civil em série e padronizada, embora pouco tenha sido colocado em prática (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 154).

Segundo o historiador de arquitetura Hans Ibelings, a história da arquitetura móvel no século XX segue, na verdade, duas trajetórias: A primeira linha

20| NASCENTES, Antenor. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1988, p. 467.

injeções temporárias

tecnologia como viabilizadora

21| Arquiteto italiano que participou do movimento futurista de 1914.

22| Carro conceitual criado em 1933 pelo arquiteto e inventor americano Buckminster. A palavra Dymaxion foi uma marca criada por Fuller para designar uma série de invenções que visavam estudar futuros modos de vida, principalmente através de estruturas nômades.

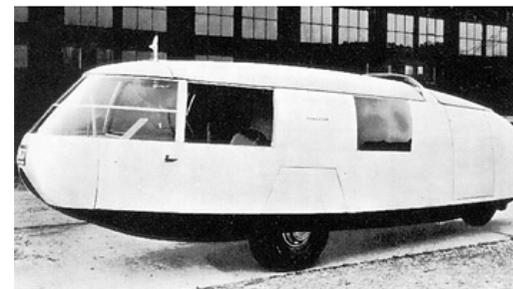
histórica começa brevemente após 1900 e padronizadamente inclui as fantasias futuristas de Sant'Elia²¹, o fascínio de Le Corbusier com os automóveis, as aeronaves e os navios de passageiros, a casa e o carro *Dymaxion*²² de Buckminster Fuller na década de 1930, as casas de aço nos períodos pré e pós guerra de Jean Prouve²³, as cidades itinerantes visionadas por Japoneses na década de 1950, as cidades nômades de Archigram em 1960, incluindo os edifícios veiculares do Future System²⁴ e a arquitetura dinâmica de Kas Oosterhuis²⁵. A maior parte da arquitetura móvel ou semi-móvel desse período nunca foi colocada realmente em prática ou não foi além do estágio de protótipo (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 150).

O desenvolvimento de novos materiais e texturas²⁶ ampliaram as opções da indústria da construção e alimentaram o sonho de dezenas de arquitetos e profissionais do desenho industrial. A produção de polímeros plásticos desenvolvidos desde 1950, por exemplo, vislumbrava um futuro promissor e pavimentou o caminho para uma arquitetura modular. Os novos plásticos abriram as portas, inclusive, para outro tipo de arquitetura móvel sob a forma de edifícios infláveis (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 158).

O mergulho na nova área dos pneumáticos e suas formas livres, as reabilitações do plástico pela arte e arquitetura representaram muito da expectativa e da ilusão por trás dessas experiências em alcançar o ambiente livre de restrições, o cenário ao mesmo tempo, da eterna diversão e da auto-expressão, a realização do mundo “como uma grande almofada”, ainda que só por alguns breves momentos. (PIANTA, 2002: 227)

Os resultados mais memoráveis foram as *casas cápsulas* como as do Americano Monsanto de 1957. No entanto, esse período de experimentação com plásticos esbarrou na crise de petróleo em 1973 (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 158).

23| Arquiteto francês, influente no desenvolvimento da idéia de um desenho nômade, desenvolveu trabalhos da escala do mobiliário à arquitetura. Notável pela aplicação do aço como estrutura e revestimento arquitetônico.



[fig. 50] Fonte: www.time.com

24| Grupo londrino fundado na década de 1970, tendo como filosofia principal, segundo suas próprias palavras, *uma arquitetura voltada para o século XXI*. Seus projetos valorizam as inovações tecnológicas como ferramentas para o desenho.

Fonte: www.future-systems.com

A popularidade das cápsulas canonizadas pela linha da arquitetura móvel pode ser diretamente relacionada ao programa de viagem espacial da NASA (...) que fez dessas cápsulas uma referência de mais avançada e inovadora forma de mobilidade. Parte do seu sucesso foi certamente devido à sugestão de que tais cápsulas, equipadas com os mais diversos eletrodomésticos e apetrechos, poderia prover a base para uma existência completamente auto-suficiente – um tema que nunca fora antes registrado na história da arquitetura móvel. (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 157-158)

A segunda linha, por sua vez, desistiu dos experimentos de arquitetura anteriores. A arquitetura móvel pertencente a esse segundo estágio é formatada por restrições. Ela tem sido produzida porque há um mercado para isso: Cabines portáteis, stands de comida, carroças de cachorro-quente, hospitais móveis, tendas para festas, banheiros públicos, quiosques, lojas, bancas de mercado, pavilhões de exibição, escolas temporárias, feiras; a lista é infinita. Esses tipos de arquitetura móvel satisfazem necessidades funcionais reais, sem envolver a exaltação de ideais para o futuro da sociedade em que – como tem sido proclamado pelos três últimos quartos do século ou mais – nós devemos lidar com uma existência nômade e flexível, condizente com o nosso livre arbítrio (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 150-153)

A primeira foi amplamente divulgada, mas essa segunda linha histórica da arquitetura móvel nunca teve uma narrativa claramente coerente e aberta, pela simples razão de que alguém jamais fez qualquer pesquisa real sobre o assunto. (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 153)

Uma vez construído, na maior parte dos casos sua mobilidade potencial falhou ao se materializar, tornando-se tão inertes quanto à arquitetura estática, sobre a qual se empenhou em superar. (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 161)

25| Fundado no início da década de 1990, o escritório de Kas Oosterhuis desenvolveu uma técnica de desenho, baseada no projeto *multicamadas*, com o objetivo de criar edifícios adaptáveis às condições climáticas, a um público variado, à transferência de dados e, inclusive, às modificações volumétricas através de uma arquitetura paramétrica.

Fonte: www.oostehuis.nl

26| Materiais inertes, que possuíam durabilidade e não reagem quimicamente com as intempéries, além de mais leves e facilmente transportáveis

arquitetura móvel padronizada

Apesar de considerada inferior à construção tradicional, a arquitetura temporária da primeira trajetória, segundo definição de Ibelings, aparentemente retomou a sua importância nas últimas décadas. Fruto do ideal humanitário de adequação às demandas de um novo tempo, não apenas relacionada ao seu caráter utilitário, ela entrou em cena novamente, a partir da década de 70, através de outras estruturas não-abrigos, alocadas no espaço público.

Um número considerável de arquitetos tentou também contribuir para a melhoria de vida dos *nômades involuntários* (desabrigados). Recentemente Shigeru Ban projetou edifícios construídos com tubos de papelão para os desabrigados do terremoto em Kobe em 1985 (fig. 51) Um compromisso para com os que provaram ser inaptos a lidar com as perdas ou catástrofes é reduzir os abrigos em massa e volume para um mínimo manipulável, transportável e, até mesmo, portátil. Desde a Segunda Guerra, os esforços nessa direção têm conduzido a avanços imensos sob o rastro da minutarização e digitalização e o resultado mais espetacular – sem o envolvimento de nenhum arquiteto – vem sendo a redução do escritório completo para um pacote de eletrônicos que pode caber facilmente numa mochila nas costas. “Os arquitetos têm auxiliado a conduzir essa redução, ao imaginar objetos móveis e portáteis que podem ser construídos tanto como uma casa compacta ou alguma parte dela ou um novo mobiliário multifuncional projetado para satisfazer todas as necessidades básicas da vida”. (Hans Ibelings in MELIS, 2003: 163-165)

Considerando o potencial da arquitetura móvel em alocar-se em diferentes territórios e constituir elementos catalíticos de transformação, os projetos na seqüência constituem uma pequena amostragem da capacidade dessas estruturas portáteis em reinventarem o espaço público nas grandes cidades.

experimentos recentes de arquitetura temporária

soluções temporárias e humanitárias



[Fig. 51] Engradados funcionam como base estrutural para as estruturas temporárias de papelão.

Fonte: www.designboom.com

01 **M**obielen bienale

o pequeno que faz o máximo

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Eduard Böhtlingk

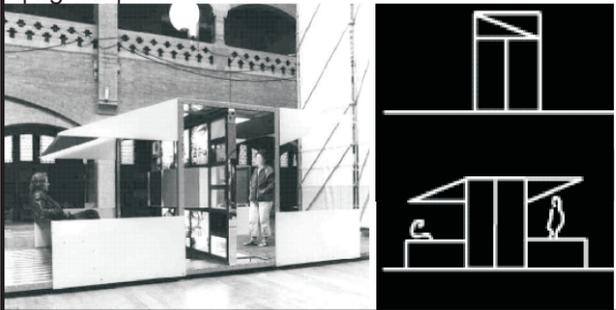
Data: 1985

Local: Holanda

Fonte: www.bohtlingk.nl

O projeto foi idealizado em 1985, como um módulo de exposições itinerantes, para participar da Bienal de Jovens Arquitetos Holandeses. Quando a caixa compacta é aberta, um triângulo aponta para a área de exibição de desenhos, enquanto o outro abriga o espaço de permanência, com assentos, destinado à exposição de imagens e desenhos iluminados do arquiteto.

| fig. 52 |



02 **T**he Markies

discutindo o futuro

FICHA TÉCNICA

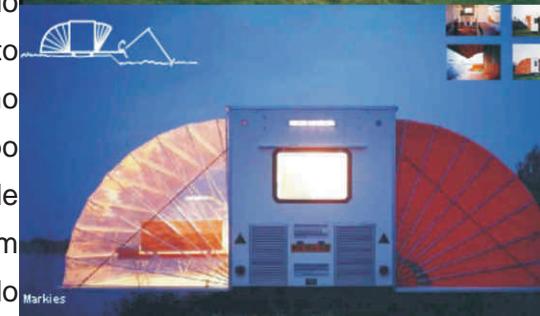
Arquiteto: Eduard Böhtlingk

Data: 1986-1995

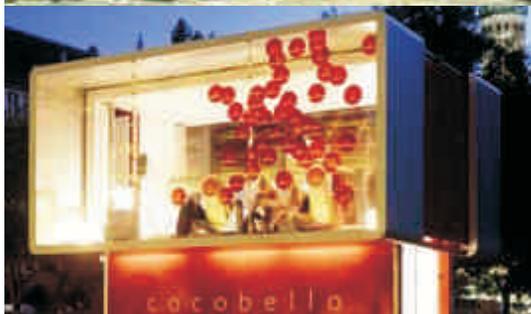
Local: Holanda

Fonte: www.bohtlingk.nl

Em contraste com outras 'caravanas', *Markies* pode ser ampliada lateralmente. O núcleo de 2,20 x 4,50 metros em planta, que acomoda cozinha, banheiro, mesas e assentos, pode ser ampliado substancialmente para 4,50 x 6,60m, enquanto uma película em PVC transparente emerge como uma 'capota' de proteção às intempéries. O corpo principal é composto por painéis-sanduíches de poliéster, reforçado nas extremidades com estruturas de aço. O mobiliário interno, forrado por vinil e resinas sintéticas, foi especialmente desenhado para a caravana e pode ser dividido em partes, o que lhes confere maior flexibilidade e adaptabilidade.



| fig. 53 |



| fig. 54 |

Cocobello

a caixa móvel

03

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Peter Haimerl

Data: 2003

Local: Munich, Viena, Rotterdam

Fonte: www.urbnet.de

Sistema de caixas-em-caixas - Cocobello pode ser ampliado horizontal e verticalmente para produzir uma unidade de dois pavimentos. No andar superior, além da mobília reconfigurável, o usuário possui acesso à Internet e outras mídias. No piso térreo, sanitário e copa concentram as instalações hidráulicas e dão apoio as atividades realizadas no interior e exterior do módulo.

Fachadas Múltiplas - As fachadas podem ser transparentes ou opacas, janelas, painéis de propagandas ou superfícies de projeção de imagem.

Transporte compacto e rápida instalação - Com dimensões compactas de 3x6x3.5 metros, o transporte não exige desmontagem. Quando aberto, amplia-se para 5.8x 6.4x 6 metros, sem a necessidade de instalação de partes adicionais.

Mobiliário que emerge - Alçapões são abertos no 2º pavimento para o surgimento da mobília articulada e a escada. O andar pode permanecer vazio ou ocupado.



| fig. 55 |

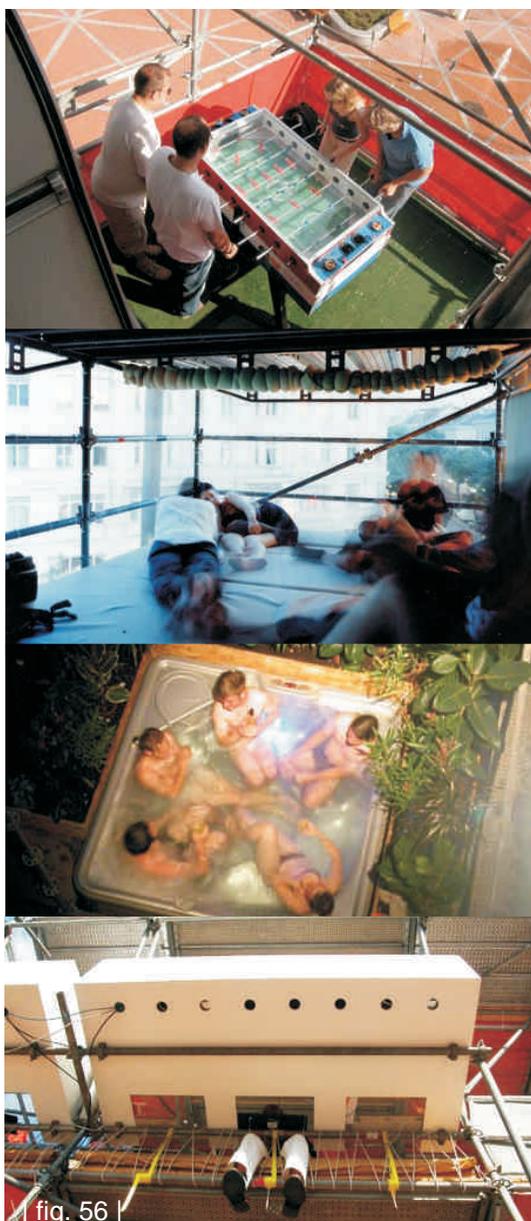


fig. 56

04 **A**dd-on *o espaço público vertical*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Peter Fattinger, Veronika Orso e Michael Rieper.

Data: 2005

Local: Wallenstein Square, Viena

Fonte: www.add-on.at

A Praça Wallestein, na área norte do Canal Danúbio, foi utilizada como playground, durante seis semanas, para um movimento artístico nômade que percorreu a Áustria em 2003. Uma plataforma com mais de 20 metros de altura foi composta por módulos tubulares de metal, sobrepostos e conectados como células multifuncionais diversas. Multi-programática, essa escultura urbana contém, simultaneamente, banheira térmica, cozinha, bar, cama elástica, mesa de jogos, teatro, sanitários, churrasqueira, áreas para descanso e esculturas dinâmicas, concebidas por diferentes artistas.

Acessível, a estrutura oferece uma gama de ângulos, vistas e perspectivas da praça, em diversos níveis, na qual o público pode experimentar livremente rotinas pessoais no contexto urbano.

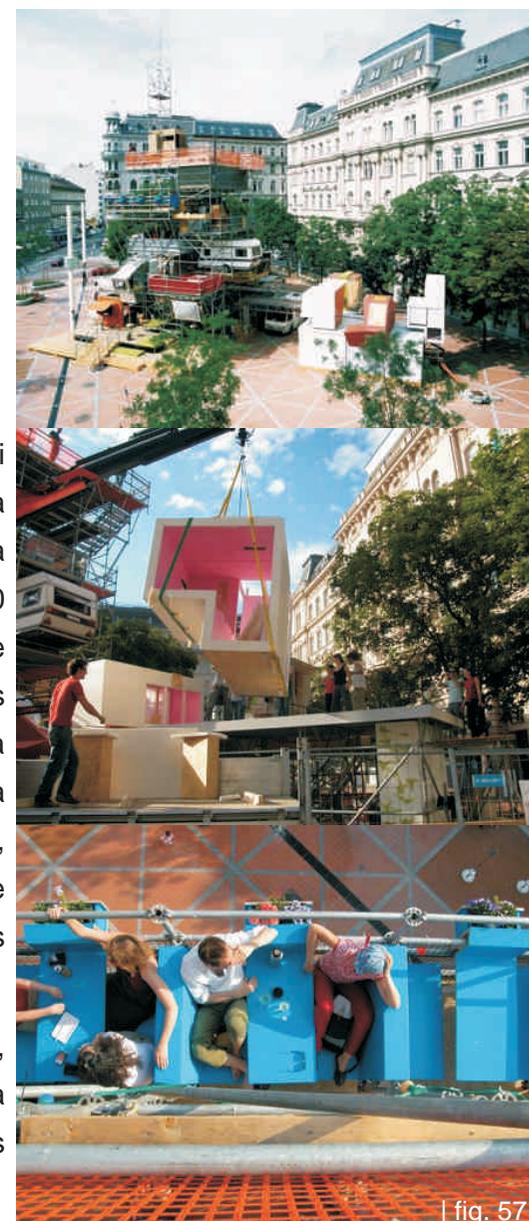


fig. 57

05 **R**adio base station *tecnologia encapsulada*

FICHA TÉCNICA

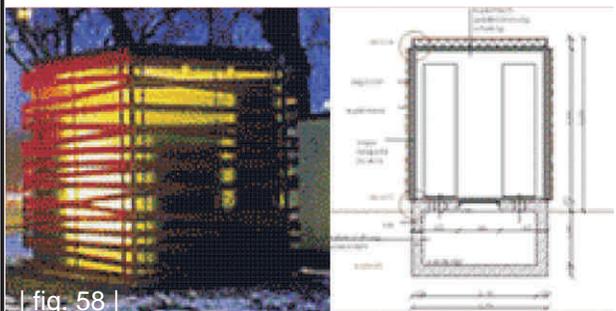
Arquiteto: Regina Schineis

Data: 2001

Local: Augsburg, Alemanha

Fonte: www.schineis.com

Caixa composta por vidro serigrafado, protegido por estrutura de cobre e tiras de madeira ao redor. Compacta e facilmente transportável, essa estação de rádio itinerante pode ser alocada em pequenos espaços livres públicos. A iluminação interna a torna uma lanterna, segundo definição da própria arquiteta. A rádio ganhou os prêmios Thomaswechs 2001, Traffic Design 2001 e TECU 2002.



| fig. 58 |

06 **W**anden *vida nas madeiras*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Nils Holger Moormann

Data: 2006

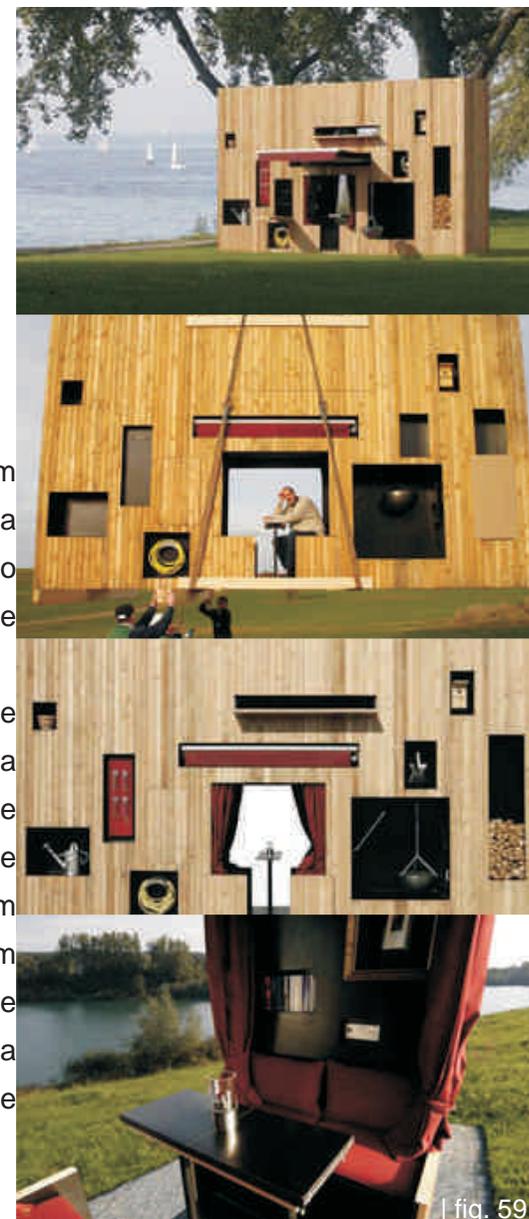
Local: Alemanha

Dimensões: 1,10 x 3,86 x 6,50 m(LAP)

Fonte: www.moormann.de

Walden, *Vida nas Madeiras*, é a história de um escritor americano, que descreve sua vida e a sua relação com a natureza e serviu como inspiração para a concepção do objeto itinerante de Moormann.

Dotado de compartimentos variados, desde cozinha, mesa para refeições, depósitos, escada para o último nível com espreguiçadeira e teto de vidro retrátil, esse elemento é facilmente transportado e içado por um guincho. Há um catálogo de acessórios e peças para montagem personalizada desse módulo, no qual o cliente pode escolher cada unidade modular e adequá-la ao custo final pretendido e à funcionalidade desejada.



| fig. 59 |

07 **M**inimaouse

o pequeno que faz o máximo

FICHA TÉCNICA

Estudantes: Boulanger, Moreau e Le Renard (Ecole d'architecture de Nantes)

Data: 2005

Local: Nantes, França

Fonte: www.lesgrandsateliers.org

Uma caravana de quebra-cabeça que, simulando um container compacto, se transforma em uma plataforma de peças itinerantes, configuráveis e recombinaíveis pelos usuários. Esses objetos móveis atuam como mesas, bancos, cadeiras e uma série de outras funções, em pleno espaço público.

Como trabalho acadêmico, o *Minimaouse* foi escolhido para o concurso anual de inverno 2006, realizado entre universidades francesas.



08 **J**ardim temporário

discutindo o futuro

FICHA TÉCNICA

Organizadores: Daniel Sprenger and Marc Pouzol

Data: 1997 a 2003

Local: Berlim, Alemanha

Fonte: www.lebalto.de

De 1997 a 2003, um grupo de arquitetos e artistas alemães reuniu-se anualmente, durante o verão de Berlim, para uma série de intervenções no espaço público, sob o tema JARDIM TEMPORÁRIO.

O objetivo era propor uma reflexão sobre a importância da natureza na paisagem urbana e resgatar a interação em espaços rígidos e residuais. Através de estímulos sensoriais, o pedestre era convidado a pensar a cidade e interpretar contextos existentes, sob novos pontos de vistas. As imagens ilustram respectivamente as espreguiçadeiras verdes *liege-wiese*, (2000 - Gartelmann e Hundertmark), *un jardin de voyage* (2001 - Nicolas Pinier, Metz e Frankreich) e *niah-hain* (1998 - Gruppe)



Tubaloon

09 *um palco pneumático*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Snøhetta As

Data: 2006

Local: Kongsberg, Norway

Fonte: www.snoetta.com

Desenhado como palco para o Kongsberg - Festival Anual de Jazz, o Tubaloon é composto por uma membrana pneumática tensionada, com 20x40m (altura e profundidade), cuja geometria sugere uma forma acusticamente natural, à semelhança de instrumentos musicais ou do canal auditivo. A membrana de PVC, envolve uma estrutura em aço rígida, cujas medidas entre 4 e 5 metros, encaixam-se aos padrões dos containers para o transporte.

| fig. 62 |



Kiss the frog!

10 *arte da transformação*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: MMW architect

Data: 2005

Local: Nasjonalmuseet for kunst, Tullinløkka, Oslo

Fonte: www.mmw.no

O pavilhão temporário, anexo ao museu, foi constituído por uma membrana de PVC, suportada por alta pressão interna de ar, através de um potente 'ventilador' para injeção de ar fresco. A parede aparece como planos côncavos emergentes do piso, constituída por uma membrana verde, tratada com uma camada de material anti-chamas. Por sua vez, a superfície branca interna, com altura de 13,5 metro, foi utilizada para projeções de filme, foto e outras imagens digitais. Os diversos acessos entre a área de exposições do museu existente, o espaço de alimentação e descanso externo circunscrito ao pavilhão verde e as superfícies internas, tratadas digitalmente com imagem e som, criaram um percurso dinâmico e estimulante, ao longo de 200 metros de corredores infláveis.



| fig. 63 |

11 **B**andstand *palco itinerante*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Níall Mc Lauglin

Data: 2002

Local: Bexhil, Reino Unido

Fonte: AYMONINO & MOSCO, 2006: 170-171

Produzido pelo arquiteto Mc Lauglin e seus estudantes, através de uma série de workshops, esse palco itinerante propõe-se a abrigar os mais diversos eventos. A forma é resultado da análise computadorizada da propagação do som e é constituída por fibra de vidro, apoiada sobre base metálica.



| fig. 64 |

12 **U**npacking *arte da transformação*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: nArchitects

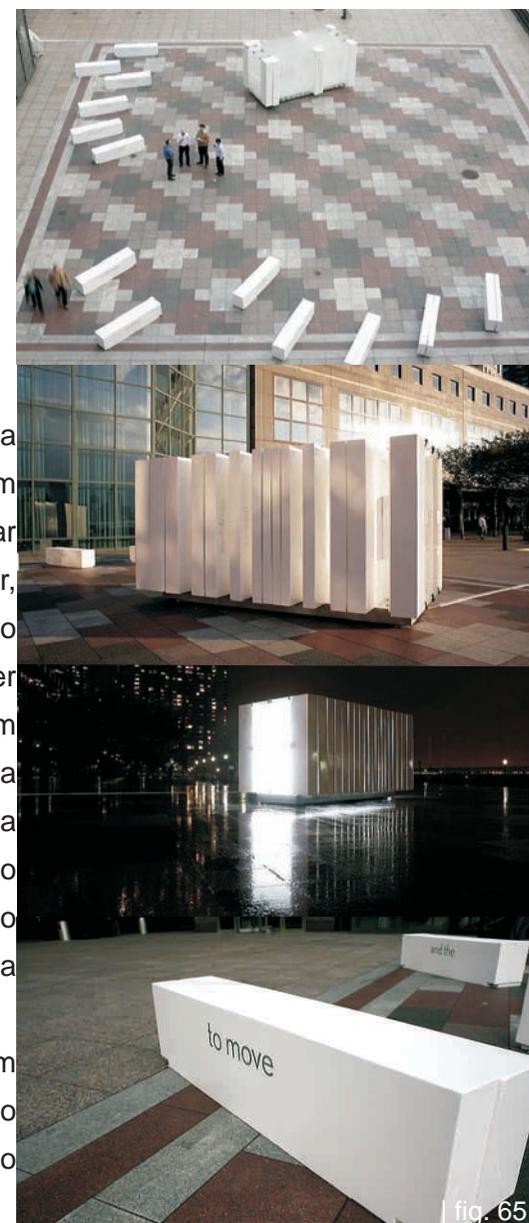
Data: 2006

Local: Nova Iorque, Estados Unidos

Fonte: inform-ventures.com/

Unpacking foi uma instalação pública promocional projetada para intrigar e criar um sentimento de antecipação, ao se transformar lentamente durante quatro dias e revelar, finalmente, a forma de um veículo. No primeiro dia, um volume largo e austero começou a ser gradativamente decomposto em 'fatias', com palavras e enigmas do que estaria por vir. Cada bloco, uma vez retirado do volume principal, era disposto ludicamente na praça, re combinado como mobiliário temporário. Um conjunto interno em lâminas de acrílico, ao ser revelado, atuava como uma caixa de luz noturna.

A instalação provou que, no contexto urbano, um ambiente intrigante e em constante estímulo pode ser mais efetivo para capturar a imaginação do público.



| fig. 65 |

13 **Z**usatzraum

um palco pneumático
FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Ezilhäuser Architekten

Data: 1998

Local: Gologne, Alemanha

Fonte: MELIS, 2003

Concebido como uma estação de trabalho pública, uma compacta *lan-house* o anexo-satélite, segundo a definição dos autores, não possui uma finalidade rígida. Com área útil de 12m², é dividido em espaço de trabalho, circulação e descanso ou contemplação no terraço superior. Mesas e estantes podem emergir, ao serem desencaixadas da parede. À noite, a iluminação a torna uma contrastante lanterna vermelha.'



| fig. 66 |

14 **N**ovo jardim tech

espaço verde itinerante
FICHA TÉCNICA

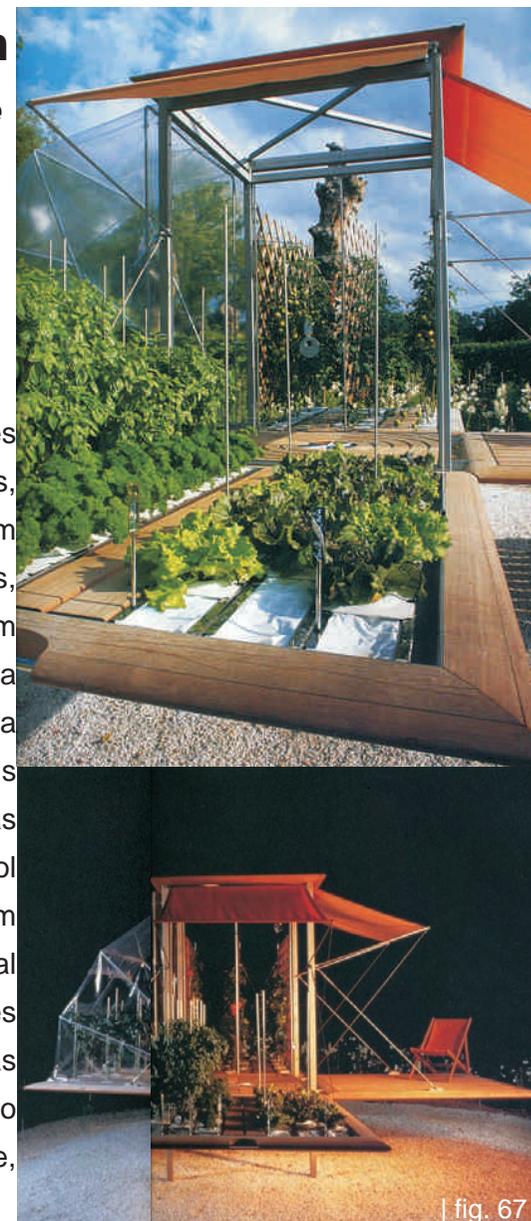
Arquitetos: Patrick Nadeau, Vicent Dupont-rougier e Joelle Alexandre

Data: 1999

Local: Chaumont-sur-Loire, France

Fonte: COOPER, 2001

Motivado pelo desejo de incorporar áreas verdes e o cultivo de vegetais, em interstícios urbanos, esse módulo é composto por três decks, com substratos, aberturas e proteções distintas, sistemas internos de irrigação e drenagem especialmente desenhados. Cada plataforma elevada trabalha com o conceito de sistema hidropônico, sem solo, com espessuras diferenciadas, de acordo com o porte das plantas cultivadas. Podem ser totalmente expostos ao sol ou sombreados através de lonas retráteis. Em uma das faces, uma 'capota' de material transparente cria uma estufa para espécies menos resistentes ou para condições climáticas adversas. Quando fechado, torna-se um cubo transportável, útil também como feira itinerante, reduzindo o desperdício com sobras.



| fig. 67 |

15 **P**araSite

escultura inflável inteligente

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Kas Oosterhuis

Data: 1996-1998

Local: tour por Helsinki, Dunaújváros e Graz

Fonte: MELIS, 2003: 95-100

Objeto inflável, constituído como cápsula para acesso à internet, exposições de imagens digitais, som ou área de descanso, em suas superfícies internas macias. Cada trinta minutos é marcado por uma variação nas cores e dinâmicas das luzes, acompanhada por um som brusco e marcante, perceptível do exterior.



| fig. 68 |

16 **S**erpentine pavilions

espaço verde itinerante

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: variam anualmente

Data: 2000 -

Local: Kensington Garden, Londres

Fonte: GAVENTA, 2006: 169-171

Desde 2000, o Kensington Garden, em Londres, abriga pavilhões temporários durante o verão, assinados por arquitetos de diferentes nacionalidades, sob a condição de que esse seja o seu primeiro trabalho executado no Reino Unido.

Zaha Hadid, em 2000, foi sucedida por Daniel Liberskind em 2001, Toyo Ito em 2002, Oscar Niemeyer em 2003 e Alvaro Siza em 2005.

A pequena escala dos projeto, permite aos arquitetos experimentar os mais diversos materiais, sistemas construtivos e formas que atraem mais de 200 mil visitantes em poucas semanas. Parte dos custos altos utilizados durante a construção retornam através do leilão da obra para colecionadores ou grandes parques urbanos.



| fig. 69 |

19 **L**ichtspielhaus

cinema urbano

FICHA TÉCNICA

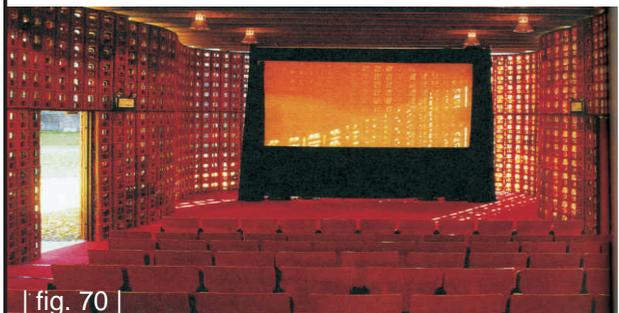
Arquitetos: Winter e Berthold Hörbelt

Data: 1998

Local: Berlim, Alemanha

Fonte: MELIS, 2003: 119-122

O cinema itinerante, com dimensões de 25x10 metros (profundidade e largura) foi construído com 2500 engradados de garrafa. Os projetores, com diferentes tecnologias, são armazenados em um container ao fundo do cinema. Bebidas são vendidas à entrada do espaço e, ao final das exibições diárias, atores e produtores entram em contato com o público e discutem, no interior do objeto, questões abordadas pelas projeções.



20 **B**oerenwereldkeuken

refeitório móvel

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: Marc Maurer e Nicole Maurer

Data: 2003

Local: Holanda

Fonte: MELIS, 2003: 71-74

Com capacidade para 100 pessoas, o refeitório percorreu em 2003 áreas de fazendas nas zonas periféricas da Holanda em comemoração ao 'Ano da Fazenda - 2003'. Em cada final de semana, o restaurante abria as portas em uma cidade diferente.

Os frequentadores sentam-se juntos em longas mesas e bancos, cuja largura é suficiente, inclusive, para se deitar e permanecer por períodos mais prolongados. Os grandes vãos e a convergência do pavilhão para um único ponto permitem uma visão privilegiada do exterior e de todo o interior. Com sistema de aquecimento e iluminação própria, o refeitório permanece aberto durante o dia e à noite.



17 **M**ille Ruimtestation

estação tecnológica

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: 2012 Architecten

Data: 2003

Local: Holanda

Fonte: MELIS, 2003: 116-118

O grupo *2012 Architecten* é um escritório holandês, cujo trabalho destaca-se pela reciclagem de materiais encontrados na cidade, reutilizando-os em seus projetos com ligeiras adaptações. Essa estação tecnológica é um projeto piloto para a construção de módulos-abrigo polivalentes. Constituídas por unidades octogonais, ela abriga as mais diversas atividades. Sua energia é gerada através de painéis solares reutilizados.



| fig. 72 |

18 **M**obile porch

mini objeto arquitetônico

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: Böhm, Safer e Andreas Lang

Data: 2000

Local: Londres, Inglaterra

Fonte: MELIS, 2003: 110-114

Denominado de brinquedo público, o *Mobile Porch* foi produzido como objeto catalítico de atração para as áreas vazias e esquecidas sob os viadutos e vias de Londres. Multiuso, pode ser utilizado para piqueniques urbanos, como lojas e feiras itinerantes, galeria de arte e bares.

Com uma estrutura metálica circular de 2,30 metros de diâmetro e 2,10 de largura, acomoda duas pessoas e sua área expande-se horizontalmente, aumentando a superfície da base. As molduras circulares podem ser removidas, ampliando a área de contato entre o espaço da cidade e o interior do objeto.



| fig. 73 |

3.1.1 |

A Cidade Itinerante: uma breve análise crítica

Em oposição à defesa da *cultura do container*, em que novas realidades virtuais são criadas e apresentadas em um espaço confinado, a maior parte dos projetos expostos na sessão volta-se para a cidade e estabelecem uma conexão direta e aberta entre o exterior e o interior.

cultura do container

Expandindo-se horizontal (*the Markies*, pag. 92) e verticalmente (*Cocobello*, pag. 93) os objetos tentam se adaptar à demanda do lugar, à capacidade e dimensões do espaço público. Com fachadas atuando como telas de projeção, facilidades como sanitários e copa, iluminação artificial ou outros recursos tecnológicos, essas arquitetura itinerantes instalam novos programas e tornam-se pontos focais inusitados no espaço urbano.

objetos mutantes

No entanto, a pesquisa também demonstrou a proliferação de uma série de instalações temporárias em verdadeiras caixas fechadas, herméticas, sem nenhuma relação com o exterior, na qual o indivíduo experimenta uma atmosfera totalmente diversa da cidade pulsante (*Parasite*, pag. 100). Qual o propósito de isolar um som extraído da própria cidade e reproduzi-lo em uma caixa sem luz? Como muitas artistas tentam valorizar o espaço público limitado às imagens projetadas, fragmentos da cidade nunca percebidos isoladamente, em ambientes individualizados (*Zusatzraum*, pag. 99)? Como valorizar a excelência coletiva de uma praça, se para percebê-la, algumas instalações temporárias alteram o ritmo do pedestre, os convidam a entrar em espaços confinados e vendem o pensamento de que ‘em cápsulas’ terão sua experiência potencializada?

urbanidade em cápsulas?

A investigação indica que o limite entre a arquitetura temporária

benéfica ao espaço, realmente potencializadora de seu uso e a que nada contribuiu ou existe apenas no plano da teoria, reside no objeto itinerante que não se encerra em si, que se abre para o espaço público e instala novos programas, perenes ou não. É o que olha para a cidade e não a nega; não tenta encapsular uma realidade aberta e sabe valorizar o ritmo peculiar ao urbano: um ritmo que pode ser experimentado ao ar livre e gratuitamente.

experimento ao ar livre

A observação de diferentes arquiteturas itinerantes permitiu a extração de alguns princípios de concepção projetual relacionados ao grau de contribuição do objeto para a potencialização do espaço público:

Escala: Objetos itinerantes devem possuir dimensões proporcionais ao local em que foram implantados. Objetos pequenos, em praças em escala urbana, perdem importância sobre o território. Por outro lado, equipamentos maiores asfixiam o ambiente, tornam-se mais importantes que o contexto e desvalorizam o entorno.

princípios norteadores

Tempo: os equipamentos não devem apresentar uma vida curta ou instantânea. Instalações que duram algumas horas não são capazes de sensibilizar o pedestre. É necessário um tempo maior para que a comunidade assimile, supere o estranhamento inicial e sinta-se 'capaz' ou apta a experimentar a novidade.

Invólucro: A materialidade do objeto deve ser atrativa ao olhar do pedestre. Equipamentos herméticos e misteriosos causam estranhamento, desconfiança e não convidam à interação.

Relação entre o interior e exterior: É necessário que a arquitetura temporária dialogue com o entorno. Suas atividades devem ser

realizadas *para* o existente e *não independente* deste.

Apoio a eventos: Instalações hidro-sanitárias e tecnologias digitais podem ser incorporadas à arquitetura temporária como recurso de personalização do objeto e flexibilidade para diferentes eventos.

3.2 | A cidade da diversão: mobiliário e jogos urbanos

Nossos espaços urbanos não são apenas para a proposta de trabalho, turismo, varejo e toda uma gama de atividades supostamente importantes, mas também para o divertimento, para nos deixar ir, para sermos nós mesmos em nossa área de emoções e extensão corporal. 'Play' é seriamente divertido e todos nós devemos fazer parte disso. (RYAN, 2006, tradução do autor)

Sob o título *Cidade da Diversão*, Zöe Ryan (2006) defende como qualidade do espaço público, a sua secular função em fomentar o lazer, o entretenimento e os jogos urbanos. O autor, no entanto, extrapola as tradicionais atividades voltadas para o público infantil, as áreas monofuncionais dedicadas à prática esportiva, os jogos, as performances urbanas ou qualquer evento público sazonal e concentra-se nos objetos que constituem esses espaços: o mobiliário urbano. Seguindo a mesma tendência, Quentin Stevens (2007), em sua publicação *The Ludic City: Exploring the potential of public Spaces*, indica que o estímulo à experimentação da cidade não se concentra apenas na compreensão do espaço urbano como receptáculo para arquiteturas temporárias, atividades ou elementos exógenos, mas reside também na capacidade dos objetos urbanos de reinventarem os seus territórios como elementos impactantes, recombinantes e atraentes para um público igualmente plural e variável.

Eu tenho refletido muito sobre a noção de escala e em como construir

extravagâncias portáteis

os jogos urbanos

pequenos momentos em jogos, em detrimento de sempre grandes gestos. Tradicionalmente, grandes jogos têm sido realizados em espaços públicos projetados em uma escala gigante, com o intuito de ter influência sobre um número imenso de pessoas. No entanto, no contínuo de nossas vidas diárias no espaço público, uma experiência em 10 segundos tem a possibilidade de transformar o dia por inteiro. (Kevin Slavin in RYAN, 2006, tradução do autor)

Nesse sentido, Jane Amidon (2001) ressalta a importância dos artefatos físicos na cidade quando estes são valorizados sob a luz de um jogo relacional entre o espaço urbano e o público instigado. Já em 1972, Kevin Lynch abordava a influência dos objetos permanentes, não apenas no que concerne à imagem e simbolismo formais, mas em sua capacidade viva e animada de estimular as atividades humanas. No mesmo sentido, os designers Wes Jones e Illhum Kim (AYMONINO & MOSCO, 2006: 97-165) enfatizam o potencial de renovação do espaço público através de uma arquitetura sem-volume, na variedade de objetos estimulantes ou na diversidade de estímulos concentrados em um objeto único e isolado.

Um objeto arquitetônico, a despeito de suas dimensões físicas, pode se estender, gerando situações e criando sensações territoriais e, ao mesmo tempo, pode se contrair, criando uma unidade na qual significados e experiências múltiplas se sobrepõem. (Illhun Kim in AYMONINO & MOSCO, 2006: 164, tradução do autor)

Em meados da década de 1980, ao conduzir uma profunda pesquisa sobre a utilização de diversas praças americanas, William White conclui que a liberdade de movimento, a variação e a multiplicidade de usos permitidos pelo mobiliário urbano, combinados ou isolados, ampliam exponencialmente o potencial de todo um espaço público. Cadeiras, mesas, bancos, luminárias, plataformas, pequenos abrigos e toda a sorte de

o lúdico concentrado na mobília urbana

opções de escolha

objetos-âncora de atração

objetos urbanos, negligenciados por sua padronização formal, limitações de movimento e rigidez utilitária correm o risco de constituírem meros ornamentos ou objetos inertes no espaço público. Thwaites e Simkins (2007), formatando uma metodologia de projeto denominada *Paisagem Experimentada*, seguem a pesquisa de White e também definem o mobiliário urbano como objetos-âncoras de atração do público.

Isso pode ser encorajado pela organização física do espaço, tal como espaços em pequena escala adjacentes a uma arena pública principal ou a presença de um ponto focal como âncora para encontros. Até traços relativamente acidentais, como a flexibilidade de mesas e cadeiras móveis, apresentam um profundo impacto sobre a percepção e privacidade das pessoas no espaço público. Isso se deve ao fato de permitirem o controle territorial temporário através de sua constante recombinação para se ajustar às necessidades de diversos indivíduos e grupos ao longo do tempo (THWAITES & SIMKINS, 2007: 116)

Agora uma invenção maravilhosa – a cadeira móvel. Tendo um encosto, é confortável; mais então, se tiver um braço. Mas, a grande qualidade é a mobilidade. As cadeiras ampliam as escolhas: para se moverem ao sol, fora dele, para criar ambientes para grupos ou se distanciar deles. A possibilidade de escolha é tão importante quanto o seu exercício. Se você souber que pode mover caso deseje, você se sente mais confortável. Talvez seja por esse motivo que as pessoas mudam a posição de uma cadeira apenas alguns polegares e que, freqüentemente, antes de se sentarem, param a cadeira aproximadamente no mesmo lugar em que ela estava anteriormente. No entanto, esses movimentos são principalmente funcionais. São a declaração de autonomia e satisfação para o próprio indivíduo. (WHITE, 1980, tradução do autor)

A pesquisa de White conclui que os assentos fixos individuais evitam escolhas, são inflexíveis, dificultam a possibilidade de se aproximar ou se afastar de outras pessoas; suas dimensões e formas padronizadas são pouco atraentes e, por vezes, imperceptíveis; a homogeneidade de materiais, formas, altura dos assentos, direção pré-

mobilidade e transformação

limitações dos objetos fixos ou mono-funcionais

determinadas e a impossibilidade de mudanças desmotivam progressivamente o uso do espaço.

Deveria haver mais experimentação. A linguagem do projeto dos bancos chega a diferentes formas e dimensões, permitindo configurações distintas. Pequenas plataformas servem tanto quanto conexões entre bancos e são eles mesmos, eminentemente multiusos (...). Seriam mais modernos e valiosos, se houvesse um projeto que possibilitasse que o layout inicial fosse melhorado. (WHITE, 1990: 119, tradução do autor)

Observando que as extremidades dos bancos são as mais utilizadas, poderia ser discutido que eles deveriam ser encurtados de tal modo que sejam completamente extremidades, sem meio. Mas, os meios inúteis são funcionais por não serem usados. Eles permitem espaços de intervalos. Eles também permitem escolhas. (WHITE, 1990, tradução do autor)

Tendo em vista as idéias precursoras de Lynch sobre a necessária adaptabilidade dos objetos urbanos, a investigação preliminar de White sobre a utilização variada e criativa do mobiliário público, a defesa de arquitetos como Jan Gehl sobre a maximização das opções de escolha, esse sub-capítulo dedica-se a apresentar uma pequena amostragem da recente produção de mobiliário urbano, sob a ótica da flexibilidade de usos e da multi-funcionalidade dos espaços. Os exemplos apresentam a exploração de novos materiais, formas e dimensões pouco usuais, cores e iluminação diferentes do padrão, além de qualidades adaptativas, criativas e lúdicas que residem não apenas nesses objetos, mas que ‘contaminam’ o território do qual fazem parte.

Um tipo especial de assento pode ser provido sob a forma de ‘paisagem para se sentar’ – objetos multiusos na cidade, qualquer elemento espacial largo projetado para servir a mais de um propósito ao mesmo tempo. (GEHL, 2006, tradução do autor)

convite à experimentação

composições de ‘costas para costas’ ou ‘frente a frente’ (GEHL, 2006)

objetos multiusos



|fig. 74 |

01 **A**daptative Lounge

mobília criativa

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: ONL Projects

Data: 2006

Local: Dutch Embassy | Berlim, Alemanha

Fonte: www.oosterhuis.nl

Vinte e cinco objetos multi-usos, projetados em ocasião da Copa do Mundo de 2006, desenhado por um grupo de arquitetos e escultores, possuem mais de uma face: um projeto paramétrico, otimizado pelo método de corte de cinco formas complementares, criados a partir de um bloco de 1x1,20x4 metros. As linhas angulares dos elementos, ao serem colocadas em diferentes posições, são utilizadas sob diversas maneiras.

Cada um dos cinco tipos possuem diferentes formas, confirmando a filosofia do escritório ONL em criar objetos não padronizados, com o objetivo de ampliar a sua interação com os usuários. Como uma mesa alta ou baixa, uma cadeira ou espreguiçadeira, cada um dos elementos e combinações criam uma nova paisagem após cada uso.



|fig. 75 |



[fig. 76 |

02 **S**even in motion

possibilidades exponenciais

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Achim Meyerhofer, Christoph Fischer, Damien Hodgson e Stephen Kausch

Data: 2003

Local: Hamburg, Alemanha

Fonte: wecantplaygolf.us/archsommer/

De linhas retas, traço simples e aberturas articuladas, o mobiliário *Seven in Motion* pode ser girado horizontal e verticalmente, possui aberturas que auxiliam no apoio de novos acessórios, além de, iluminação embutida internamente, o que permite a utilização noturna dos módulos. Sem recursos tecnológicos adicionais, esse projeto destaca-se pela flexibilidade de uso e adequação a diversas atividades, apesar da forma simples e pouco inovadora. O estudo da proporção de cada módulo em relação às dimensões da praça, a preocupação ergonômica que permite a sua utilização como banco, espreguiçadeira e tela de projeção (em altura coerente ao nível do observador), tornaram o desenho completo, o que lhe rendeu o *Prêmio Europeu para Espaço Público Urbano*, em 2004.



[fig. 77 |

03 Reinhaus

balcão instantâneo

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Realite:united

Data: 2001

Local: Berlim, Alemanha

Fonte: www.realities-united.de

Reinhaus é o protótipo de uma produção padronizada e em série de mobílias que atuam como extensão entre o espaço público e privado. O equipamento pode ser instalado em diversas alturas, embutido em paredes ou superfícies verticais com o 'braço de sustentação' à direita ou esquerda.



04 Trinkbrunnen

compartimento inflável

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: next ENTERprise

Data: 2003

Local: Österreich, Austria

Fonte: www.thenextenterprise.at

Projetado inicialmente para a Hölfest na praça St. Pölten, *Trinkbrunnen* foi desenvolvido como 'refrigerador' para bebidas. Fácil de desmontar e dobrar, o objeto é portátil, pode ser guardado em pequenos espaços e é independente de infra-estruturas externas.

O bar é constituído por uma mangueira com uma cavidade, que ao ser preenchida por água, refresca bebidas. Enquanto um tubo esbelto permite a entrada de água fria, um outro esgota a mais quente. Por sua vez, o peso da água é utilizado para enformar e estabilizar o objeto pneumático



05 Taka tuka land

jardim de infância pública

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Baupiloten (grupo de estudantes da Universidade Técnica de Berlim)

Data: 2003

Local: Berlim, Alemanha

Fonte: baupiloten.com

O jardim de infância Taka-Tuka, inicialmente construído como uma solução temporária, tornou-se uma instituição permanente em Berlim. As crianças, junto aos professores da escola, fizeram colagens e modelos que retratassem o espaço ideal. O resultado foi a mescla entre o espaço de aprendizado e as áreas livres públicas, através de superfícies plásticas que se transmutam em circulação, acessos e áreas multifuncionais.



|fig. 80 |

06 Interplay

instalação temporária

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Mathias Klöpfel, estudante da Bauhaus-Universität Weimar

Data: 2002

Local: Weimar, Alemanha

Fonte: www.interplay.tk

Desenvolvido por estudantes de artes visuais, esse mobiliário itinerante associa alta tecnologia à possibilidade de composições ilimitadas. Empilhados ou justapostos, os blocos de plástico criam plataformas, bancos, mesas, limites espaciais, nas mais diversas alturas e dimensões horizontais. São reconfiguráveis e possuem iluminação interna em diversas tonalidades. Os LEDs embutidos nas caixas possuem sensor de presença que transformam o movimento em impulsos luminosos, em uma reação direta à dinâmica do ambiente. O resultado é um diálogo criativo e livre entre os visitantes e os módulos. O usuário dita não apenas o uso e o novo arranjo dos blocos, como esses tornam-se um reflexo luminoso de seus movimentos corporais.



|fig. 81 |

07 **F**rancesc macià

vegetação móvel na praça

FICHA TÉCNICA

Local: Gavà, Barcelona, Espanha

Fonte: www.midimagem.eesc.usp.br

Desenvolvido pela municipalidade de Gavà, em Barcelona, a praça Francesc Macià foi ocupada por dezenas de objetos móveis, deslizantes sobre trilhos. A vegetação de pequeno porte é reposicionada pelo usuário, em movimentos que refletem necessidades funcionais, intenções estéticas ou um jogo lúdico pessoal ou coletivo.



fig. 82 |

08 **M**obilo

um mobiliário anfíbio

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Encore Heureux

Data: 2007

Local: Paris, França

Fonte: encoreheureux.org

Mobilo é um projeto de assento flutuante que, ao retornar ao solo firme, transforma-se em banco público. O princípio de objeto aquático reversível foi desenvolvido para o Canal Saint-Martin em Paris. Os módulos de 2x1 metros, compostos por uma prancha superior e um elemento flutuante, podem ser conectados e formar superfícies maiores através de ponteiros metálicas. Combinados, configuram plataformas flutuantes no espelho d'água ou, no solo, atuam como bancos, mesas e mobiliário urbano.



|fig. 83 |

09 **C**ommon ground

mobília-escultura de luz

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Monika Gora

Data: 2001

Local: Urneá, Alemanha

Fonte: AYMONINO & MOSCO, 2006: 144

Esses objetos escultóricos foram desenhados para criar uma continuidade visual entre o interior e o exterior de um hospital alemão. Apesar de possuírem as mesmas dimensões, são compostos por dois tipos distintos de materiais: pedra negra ou poliéster reforçado com fibra de vidro e cor magenta, iluminadas por luz fluorescente em seu interior. Segundo a intenção do artista, as esculturas reproduzem metaforicamente um sofá, flores ou corações.



|fig. 84 |

10 **M**icrocotes

plataformas geométricas

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Guallart Arquitectes

Data: 2007

Local: Viranòz | Valença, Espanha

Fonte: www.guallart.com

Situadas na costa de Vinaròs, as diferentes configurações da *Microcostas*, tornaram a área popular entre moradores e turistas. A ideia de criar uma série de ilhas artificiais que conformem espaços delimitados para o descanso ou banho de sol, adaptaram-se às condições geográficas específicas da costa. Com uma geometria hexagonal desenvolvidas a partir de duas unidades básicas, elas podem ser dispostas isoladas ou agrupadas em grupos de três até sete plataformas.

O relevo variado multiplica a superfície de contato e permite distintas apropriações, de acordo com o grupo de pessoas, idade e hábitos particulares. Na prática, essa intervenção artificial não apenas ampliou o número de visitantes, como também valorizou as qualidades naturais dessa região.



|fig. 85 |

11 Möbius bench

fuga da padronização

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Acconci Studio

Data: 2001

Local: Fukuroi City, Japão

Fonte: AYMONINO & MOSCO, 2006: 142

O assento plástico foi desenhado em referência às linhas da tira de Möbius: Uma seção em Y que é rotacionada e volta-se sobre si mesma como uma fita. Nesse banco, as pessoas podem sentar-se normalmente, dentro ou fora da espiral, deitarem-se em diferentes posições ou alturas em relação ao solo. Além da função de assento, é compreendido como escultura, um atraente objeto para crianças ou fonte luminosa, cujo apelo estético o torna referência dominante no espaço público.



|fig. 86 |

12 Les phonèmes

alfabeto de micro-arquiteturas

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Bécheau & Marie-Laure Bourgeois

Data: 2007

Local: França

Fonte: becheau.bourgeois.free.fr/phonemes/

Os *phonèmes* são cerca de vinte peças escultóricas, cujas formas se assemelham à posição de corpos ou posturas. O traçado, em referência ao alfabeto de fonemas, constituem receptáculos para objetos de pequenas dimensões, bancos ou instrumentos musicais (cada peça com uma sonoridade singular)

Com grandes dimensões em planta (2x4 metros), eles se instalam generosamente no espaço da cidade e permitem uma variada gama de usos, entre bancos, apoios, plataformas, locais para descanso, playground para crianças, entre outros. Em síntese, segundo definição dos próprios autores, esses objetos constituem micro-arquiteturas urbanas.



|fig. 87 |

13 House in a park

abrigo no parque

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Sean Godsell

Data: 2000

Local: Melbourne, Australia

Fonte: www.seangodsell.com

O arquiteto australiano Sean Godsell criou um banco-cama tendo como foco a população de rua de Melbourne, Austrália. Bi-funcional, o projeto possui duas articulações laterais que sustentam a cobertura, além de um ponto de luz automático, alimentado por placa foto-voltáica, cujo objetivo é sinalizar os períodos de ocupação do objeto. Atualmente em alumínio, estuda-se a sua construção em material inoxidado para facilitar a manutenção e ampliar a durabilidade.



[fig. 88 |

14 Rolling bridge

uma ponte retrátil

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Heatherwick Studio

Data: 2005

Local: Londres, Reino Unido

Fonte: www.heatherwick.com

Situada próximo ao Canal em Paddington, Londres, a ponte Rolling Bridge abre-se ou se recolhe através de movimentos lentos e suaves. Transformada de uma plataforma convencional para pedestres em uma escultura circular, quando não necessária, ela enrola-se através de estruturas hidráulicas em segmentos triangulares. Quando recolhido, cada um dos oito perfis eleva-se e se reposiciona até formar uma circunferência perfeita. O movimento pode ser parado em qualquer ponto ao longo da trajetória, independente de sua altura. Quando fechada torna-se um elemento com potencial para armazenamento e estocagem de objetos não utilizados, principalmente no período noturno.



[fig. 89 |

15 Hollywood shadow

projeções temporárias

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Cameron McNall

Data: 2001

Local: Hollywood, EUA

Fonte: www.electroland.net

Esculturas em grande escala, de cenas icônicas na indústria cinematográfica de Hollywood estão estrategicamente situadas em edifícios para produzir sombras sobre paredes e pisos, que tornam-se 'ativas' e dinâmicas através do percurso diário do sol. Através da reprodução de formas, com densidade e posição variadas, Mc Nail duplicou a percepção dos painéis bidimensionais e acrescentou ao espaço público qualidades como projeção de luz, movimento e temporalidade,



fig: 90 |

16 Canopy

estrutura multifuncional

FICHA TÉCNICA

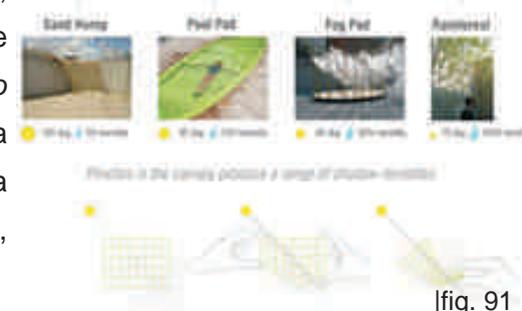
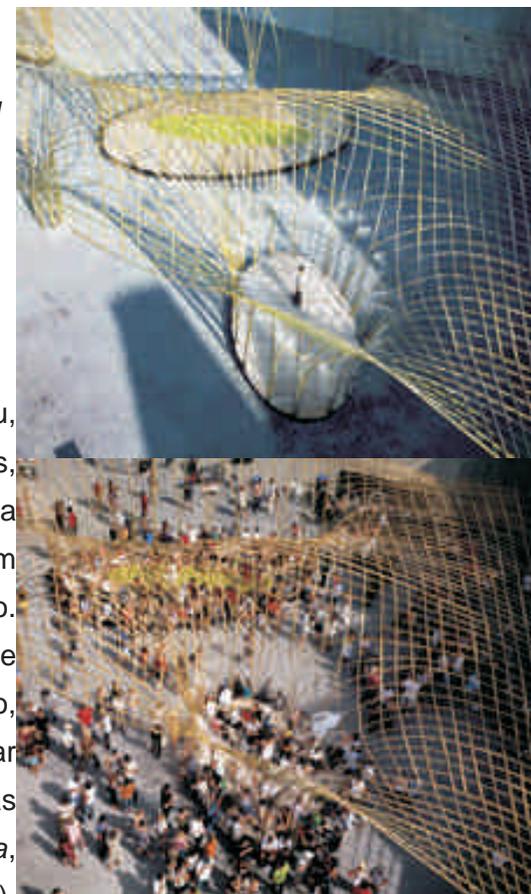
Arquiteto: Narchitects

Data: 2004

Local: P.S.1 Art Center | Nova Iorque, EUA

Fonte: www.narchitects.com

Canopy foi uma estrutura temporária em bambu, construída em um sistema que fornece sombras, assentos e atmosferas variadas, resultando na visão dos arquitetos sobre uma 'paisagem profunda', capaz de afetar todo o espaço público. A trama de bambu produz uma gama de densidades de sombras e padrões sobre o piso, ao longo do dia, além de definir cômodos ao ar livre, abertos para o céu, destinados a distintas escalas e padrões de usos: *Cômodo da piscina*, *ambiente de névoa* (vapor de água fresca), *cômodo da rocha* (um pedregulho que permite apropriação variada), *ambiente de encontro* (oferece um assento para cinco pessoas) e uma elipse com areia, orientada para a máxima exposição ao sol. Em 5 meses de existência, *Canopy* atraiu mais de 100.000 pessoas.



[fig. 91 |

17 **S**ous les zebres

uma cobertura inusitada

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: Encoreheureux

Data: 2004

Local: Parc André Citroen | Paris, França

Fonte: encoreheureux.org

Presas a uma rede de cabos, formatando um teto vazado há poucos metros do solo, um grupo de 500 balões-zebras 'galopavam' ao sabor do vento, produzindo uma cobertura em movimento, além de sombras variadas sobre o piso. Em outras áreas do parque, intervenções artísticas e personagens vestidos de zebra relacionavam o tema ao público, através de jogos, brincadeiras e atividades físicas.



|fig. 92 |

18 **S**lacklines

uma ponte de atraente

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: Cliotraat

Data: 2005

Local: Villamanin, Italia

Fonte: www.cliotraat.com

Tendo como intenção a concepção de um objeto mínimo para o parque, os arquitetos propuseram uma rede elástica, na qual as pessoas pudessem sentar, brincar, pular e serem desafiadas ao equilíbrio.

Aparentemente frágil e camuflada entre a vegetação, a teia se apóia em dez árvores e, ao possuir espaçamento variado da trama, permite caminhar entre elas, transpor os limites físicos por ela imposto e, principalmente, convida o usuário a imaginar novas possibilidades de uso.



|fig. 93 |

19 **E**vergreen!

esculturas de bambu

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Ron Arad

Data: 2003

Local: Roppongi Hills | Toquio, Japão

Fonte: GAVENTA, 2006: 58

Evergreen é constituído por 24 tubos de cobre, cobertos por hera ao longo de toda a sua extensão. A sinuosidade da trama a permite se estender ao longo do espaço público e configurar recantos como assentos, áreas de permanência ou descanso. Ao longo do tempo, a hera continuará a crescer e, provavelmente, cobrirá completamente essa estrutura.



fig. 94 |

20 **G**reen green screen

escultura para tocar

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Klein Dytham Architects

Data: 2003

Local: Toquio, Japão

Fonte: GAVENTA, 2006: 172-176

Concebida diante da necessidade de criar uma barreira física ao redor da casa de Tadao Ando, com o objetivo de impedir o estacionamento de veículos próximo à residência, esse grande painel verde alterou positivamente, também, a relação dos usuários com uma rua de passagem intensamente movimentada. O painel de 253 metros de comprimento foi construída com uma tradicional tela metálica japonesa, composta por três camadas de tramas espaçadas a cada 2,5 cm, nas quais se fixa o substrato. Por sua vez, um tubo para irrigação no topo e uma canaleta de drenagem no piso, regulam o sistema hidráulico. Painéis para propagandas mesclam-se à vegetação e rendem 100.000 dólares a cada seis semanas. As espécies vegetais e floração variam de acordo com as estações do ano.

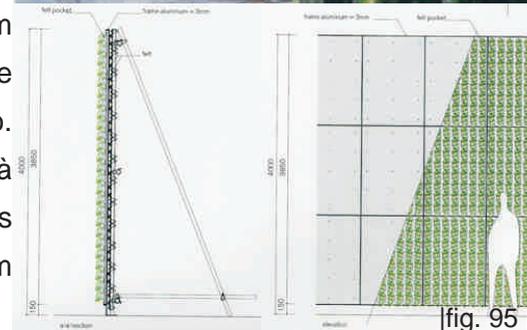


fig. 95 |

21 Play or rewind

volleyball urbano

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Cliostraat Architects

Data: 2001

Local: Siena, Itália

Fonte: www.cliostraat.com

O escritório criado em 1991, para explorar os espaços intersticiais na cidade concebeu três quadras esportivas (futebol, volei e boliche), desenhando-as em diferentes localidades. As linhas não correspondem à planta da praça, mas estendem-se diagonalmente, desviando de objetos fixos e atingindo fachadas. Na prática, essas quadras distorcidas desafiam os usuários e, até mesmo turistas, a reinventarem as regras e adaptá-las ao novo espaço.



22 Cubas contenedoras

recuperando a rua

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: Grupo Receitas Urbanas

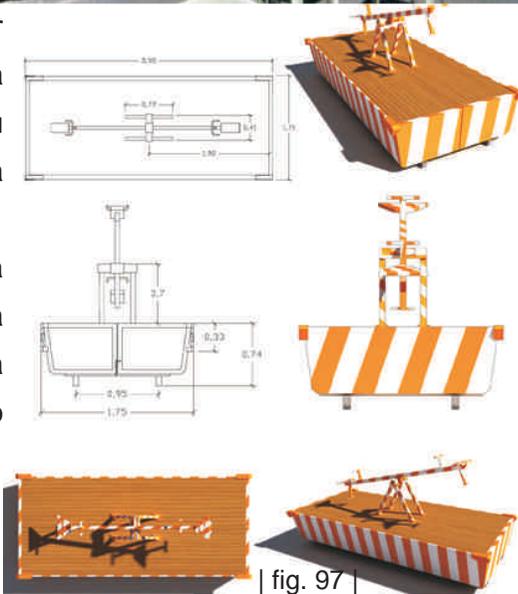
Data: 1997

Local: Sevilha, Espanha

Fonte: www.recetasurbanas.net

O grupo receitas urbanas convida os moradores de uma comunidade a solicitarem à prefeitura uma licença para a instalação de uma caçamba de entulho multiuso, como *reserva urbana pública* de lazer. A partir da documentação, a equipe instala uma estrutura adaptada, que pode ser utilizada como local para crianças, área informativa, plataforma de leituras, barraca ou stand, local para exposições, palco para dança flamenco e outras infinitas possibilidades.

Nesse caso específico, o conjunto está preparado para receber uma gangorra, criar uma barraca dotada de esperas metálicas para cobertura com lonas ou outros materiais, além do uso como área livre elevada.



3.3.1 |

Algumas considerações...

Dentre a multiplicidade de questões ou conclusões parciais suscitadas pelos diferentes projetos, algumas qualidades recorrentes destacam-se na produção de objetos ou mobiliário urbano, sob a ótica da interatividade, ludicidade, mobilidade e flexibilidade de uso:

mobiliário urbano inovador

Agrupamentos e desmembramentos: Compostos por módulos ou objetos complementares, os mobiliários que permitem maior flexibilidade de uso são os que podem ser reunidos, agrupados, encaixados ou desmembrados, sendo usados como entidades separadas, individuais ou coletivas, cujas disposições variadas criam objetos formalmente diferentes.

unidades recombinantes

Mobilidade: o mobiliário deve ter um grau médio de mobilidade que permita ao usuário girá-lo, arrastá-lo para uma área sombreada ou mais ensolada, agrupá-los, etc... Ao mesmo tempo, estruturas discretas mantêm a permanência do objeto, sem que sejam retirados do espaço público (trilhos fixam mobílias que deslizam, tirantes prendem outros que escorregam, rodízios movimentam alguns mais pesados, articulações e dobradiças mudam o objeto sem que ele saia do local)

objetos móveis

Iluminação: Fugindo da tradicional iluminação superior ou inferior (luminárias embutidas no piso e balizadores), o próprio mobiliário possui fontes luminosas embutidas. Sejam através de aberturas que permitam a passagem da luz, materiais transparentes ou translúcidos,

recursos tecnológicos

bancos, mesas e cadeiras tornam-se lanternas noturnas no espaço público. A utilização de diferentes temperaturas de cor e combinações cromáticas contribui para a criação de ambientações lúdicas e estimulantes.

Estrutura: A estrutura do mobiliário deve ser clara, coerente com a função e utilizada como partido para o design do mobiliário. Seja o objeto estruturado pela rigidez formal ou peças aparentes, elas devem ser coerentes com a mensagem que o objeto se propõe a imprimir no espaço.

reflexões bem-humoradas

Partido: Mais do que objetos padronizados, o mobiliário urbano deve imprimir uma nova expressão no espaço. Articulador de novas mensagens, suas cores, texturas e formas devem reivindicar uma atitude e instigar uma reflexão bem-humorada sobre o contexto.

o lúdico

Escala: Ainda que seja a reprodução de uma forma já consolidada no imaginário (ex. cadeira com pés, acento e encosto), sua escala deve ser instigante e diferente do usual: superlativizada ou reduzida ao extremo para se tornar atraente ao usuário.

3.3 | A Cidade conectada: as tecnologias no espaço público

Mas o que são parques e praças, senão lugares de encontros, ou antes, espaços potenciais nos quais relances, toques, sorrisos, palavras, comentários, observações e opiniões de todos os tipos possuem a possibilidade de serem transferidos? Quarteirões urbanos são locais de trocas de informações e relacionamento, permitindo o movimento de dados e pessoas ao redor das co-presenças de padrões de movimentos e pausas. Essa condição pode ser intensificada, adicionalmente, a partir de espaços não-físicos em nossas cidades, através de telas, redes sem fios, quadros de exposições, downloads e uploads, mensagens de textos, podcasts e broadcasts de todos os tipos. (RYAN, 2006, tradução do autor)

influência tecnológica no projeto urbano

Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços (ruas, praças, avenidas, monumentos) estão, pouco a pouco, transformando-se em espaços de fluxos, flexíveis, comunicacionais, lugares digitais (HORAN, 2000). Segundo LEGATES & STOUT (2003), no entanto, essa *transformação tecnológica do lazer* está acompanhada de uma tendência de privatização ou individualização que contraria a essência do espaço público como ambiente de reunião e trocas sociais. A televisão, como símbolo e tecnologia pioneira da comunicação de massa, concentra as críticas contra as tecnologias consideradas alienadoras, escravizantes e isoladoras. Recentemente, a internet e o seu alcance em escala global colocaram em cheque as escalas urbanas, as fronteiras territoriais e a proximidade física como condicionantes dos relacionamentos sociais.

metamorfoses digitais

Telefones móveis, equipamentos sem-fio e toda a sorte de tecnologias de digitais agem sobre hábitos cotidianos, ditam padrões de comportamento, ampliam as opções de escolha e possuem conseqüências diretas no território da própria cidade. Através de um simples *toque digital*, estruturas fixas do espaço público transmutam-se virtualmente;

organização mais flexível

novas cores, luzes e sons são adicionados; formas e posições alteram-se sem esforço físico aparente; e o usuário, ao contrário de um sujeito passivo, é encorajado a opinar sobre as transformações, desfrutá-las ou até mesmo comandá-las digitalmente.

Na arquitetura e no projeto urbano, essas tecnologias estão nos permitindo representar e projetar cidades como dinâmicas, ao contrário de entidades estáticas. A internet e tecnologias móveis também permitem padrões de assentamento e formas de organização mais orgânicas e flexíveis. (ELLIN, 2006: 13, tradução do autor)

As *flashmobs* (aglomerações instantâneas de pessoas em um local público) são um dos exemplos mais curiosos da capacidade de atração e reunião física de ‘conhecidos’ digitais no território livre das cidades (figs. 97 e 98). Iniciado por um jornalista em Manhattan, no ano de 2002, dezenas de eventos semelhantes divulgados via e-mail, telefones móveis, redes de relacionamento pessoal e blogs, ocorrem em diversas cidades no mundo e reúnem multidões progressivamente maiores, em prol de performances públicas, manifestações, diversão ou, em alguns casos, despropósitos urbanos. Guerras de travesseiros, festas em metrô urbanos e *zumbi walks* (caminhadas de zumbis) são alguns dos ‘eventos’ organizados por uma rede de (des) conhecidos virtuais.

Nós estamos trabalhando como novas tecnologias da comunicação transformam o modo como projetamos o ambiente físico – a arquitetura da forma, material, luz e espaço – de tal modo que a inter-relação entre os ambientes atuais e virtuais pode ser explorada e as suas diferenças dissolvidas. (Jane Harrison in RYAN, 2006)

A tecnologia de GPS, por exemplo, está em fase de implantação nos espaços públicos europeus, como estratégia de adequação aos princípios de *Desenho Universal*, auxiliando pessoas com limitações visuais a caminhar em uma cidade



figs 97 e 98 | mobile clubs – encontros em espaços públicos reúnem multidões de desconhecidos. Acima, evento de tango, em Vancouver. Fonte: greatdance.com

(navegação local) e entre cidades (navegação global). Através da instalação de pontos eletrônicos em ruas e praças, os deficientes visuais utilizarão um sistema digital como guias para o trajeto na cidade.

A navegação local ou mobilidade a curtas distâncias é baseada em técnicas como um cajado, a relação com os sons (barulho nas ruas, o reflexo sonoro nas paredes), vestígios táteis da superfície do piso (incluindo ladrilhos elásticos instalados propositadamente ou outros recursos táteis) ou uso de cães guias. (Simon Ungar, Mark Blades e Christophes Spencer in DEVLIEGER et all, 2006: 105)

No que concerne a influência das novas tecnologias sobre as estruturas físicas de ruas e praças, arquitetos e artistas destacam-se por seus trabalhos de recomposição e adição de elementos à paisagem urbana, através de sons, luzes e movimentos programados da mobília pública, acreditando que a personalização de objetos urbanos cria um senso de intimidade entre as pessoas e o seu entorno (RYAN, 2006).

Dentre os inúmeros projetos que transitam entre instalações temporárias à micro-arquiteturas permanentes, destaco *Lixeiras* e *Bancos* (figs. 99 e 100), do grupo londrino Greyworld, na área externa ao Junction Theatre em Cambridge, no qual cinco latas e quatro bancos móveis destacam-se no espaço público através de recursos tecnológicos luminosos, cinéticos e acústicos; (esses objetos) “foram injetados com um mágico sopro de vida, de tal modo que quebraram com a estaticidade e suas posições fixas para percorrerem livremente a praça pública em Cambridge” (www.greyworld.org). Na prática, além de objetos móveis, quando ocupados como assentos, os bancos ‘cantam’ a agradável melodia de ‘garota de Ipanema’, alterando a atmosfera de toda a praça.

O que me empolga acerca do trabalho deles (greyworld) é que eles estimulam as pessoas a refletirem sobre o espaço em que estão e encorajam a interação espontânea em territórios onde menos se

A tecnologia viabilizando o desenho de espaço público para todos



| figs 99 e 100 | Personificação do mobiliário: Lixeiras e bancos móveis e sonoros Fonte: www.greyworld.com

espera. (Chris O'Shea in RYAN, 2006)

Greyworld está tentando mudar a maneira como o espaço público está sendo utilizado, através de um senso de diversão e semelhante medida de aventura (...) eles estão voltando-se até para os lugares mais desagradáveis ao público, encorajando a interação e até mesmo o sorriso torto mais irônico em nossa rotina diária. (Iain Aitch, Landscape Journal, December 2005 in RYAN, 2006)

Outros exemplos de projetos como a *Schoubergplein Theatre Square*²⁷, em Rotterdam, a iluminação da praça *Römerkastell & Marltplatz*²⁸ de Dietrich Brennenstuhl & Nimbus Design, em Stuttgart e a *Luminous Motion*²⁹ (fig.101), de Peter Freeman, são alguns exemplos entre centenas de projetos que exploram as tecnologias como mecanismos de flexibilização e variação dos espaços urbanos.

Durante o dia, mais do que à noite, Luminous Motion reúne as pessoas, as intriga, as fascina, as faz dividir um deleite em comum. As pessoas encontram outros que conheceram lá, quer por organização ou chance, a probabilidade aumenta pelo fato de que a escultura o encoraja diariamente a assisti-la e ver as suas mudanças. A lenda ao redor de sua base oferece um menu de humores à peça, de cores e, eu imagino ritmos, e você é impulsionado a fazer a sua seleção enviando uma mensagem de texto de seu telefone móvel. Até nesse processo de uma natureza de divisão, as pessoas primeiro pensam o que seria possível para a escultura e depois, entre eles, decidem quem deveria fazer uma ligação. Aqueles dentre nós que têm resistido a enviar mensagens de textos através de celulares ou que vêm as mudanças de cores causadas pelas mensagens de outros, sentem-se impelidos a confessar a sua falta de participação; de tal modo que estranhos conversam com estranhos e uma área de passagem antiga, numa cidade antiga, mais uma vez cumpre a sua função inicial. (John Gillet in CHARITY, 2005: 92)

Nesse sentido, projeções, imagens fílmicas, acesso à internet, conexões *wireless* são novas ferramentas que potencializam as opções programáticas do

objetos personificados através da interação promovida por recursos digitais

interação espontânea

27| Tem elementos interativos para uso do público, e contém quatro postes hidráulicos de iluminação, com 35 metros. O painel (com um degrau para crianças) permite ao público movê-los para cima ou para baixo, criando o que os arquitetos denominam de 'ballet mecânico'. (GAVENTA, 2006: 21)

28| A nova iluminação pública convida as pessoas a mudarem a cor da luz, puxando uma correntinha tradicional. O espaço, em parte deserto ou pouco convidativo, particularmente à noite, tornou-se agora convidativo e divertido. (RYAN, 2006)

29| Escultura interativa Luminous Motion, projetada por Peter Freeman, em 2003, é programável através de mensagens via celular.

espaço, captam o usuário e estabelecem relações interativas e práticas híbridas entre o ambiente material e o eletrônico. Os diversos projetos nessa sessão, quer físicos ou (principalmente) virtuais, demonstram que o intercâmbio de idéias e informação é uma parte fundamental da *Cidade Conectada*, encorajando movimento e a experimentação que anima e informa o ambiente urbano (RYAN, 2006). Como consequência, o espaço torna-se uma plataforma aberta.



| Fig 101 | Fonte: CHARITY, Ruth (Edit.). *Re Views: Artists and Public Space*. London: Black Dog, 2005.



[fig. 102 |

Confeti

01 *performance das cores*

FICHA TÉCNICA

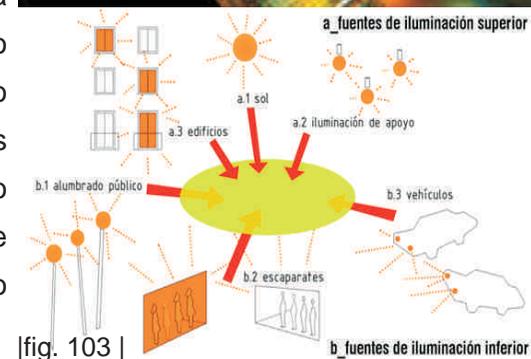
Arquiteto: Sergio Sebastián Franco, Patricia de Miguel de la Cal

Data: 2004

Local: Plaza de Chueca | Madrid, Espanha

Fonte: www.urban.cccb.org

Caracterizado por simplicidade formal e redução dos recursos, o projeto *Confeti* destaca-se como exemplo de revitalização do espaço público, através da virtualização da pavimentação, numa composição cromática e formal diversa, que se dilui ou se conforma temporariamente de acordo com a posição do sol, da iluminação artificial e dos anteparos coloridos. O efeito cromático é alcançado através de fontes de iluminação superior (edifícios, sol, iluminação de apoio associada aos anteparos) e de iluminação inferior (sistema público existente e trânsito de veículos e pedestres). Durante o dia, os anteparos translúcidos projetam sombras coloridas sobre o piso da praça. À noite, a iluminação artificial, caracterizada por sistemas de LEDs e projetores halógenos, associam-se e contribuem para o efeito no piso.



[fig. 103 |



|fig. 104 |

02 **V**olume at V&A *luzes interativas*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: United Visual Artists

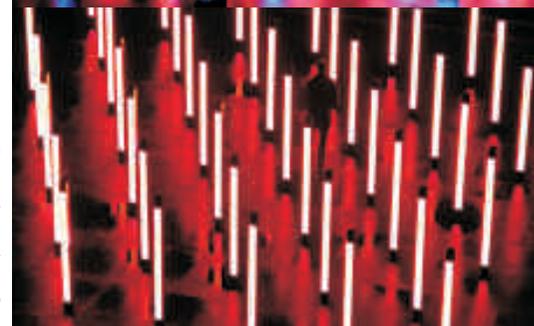
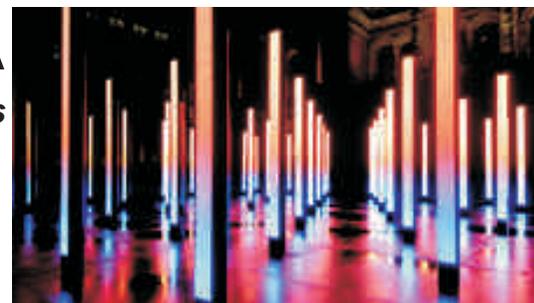
Data: 2006

Local: V&A's John Madejski Garden | London

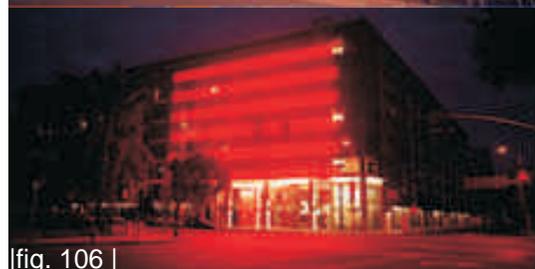
Fonte: www.uva.co.uk

Uma instalação luminosa interativa transformou o Jardim John Madejski, durante o inverno, ao criar uma área dinâmica de performances variadas, a partir da interação entre o público e a escultura. Os volumes respondiam espetacularmente ao movimento humano, criando uma série de experiências audio-visuais. Ao pisar nos intercolúnios, as ações dos usuários eram transmutadas em arte, cores, luzes e sons.

O grupo United Visual Artists possui dezenas de trabalhos interativos em que arte, tecnologia e o usuário se associam para a produção de espetáculos variados de luz, cores e sons. Com escritório sediado em Londres, são os responsáveis por inúmeras instalações temporárias e permanentes, cujo principal objetivo é captar o público e propor a experimentação do espaço da cidade.



|fig. 105 |



|fig. 106 |

03 **E**nteractive *fachada mutante*

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: Electroland

Data: 2006

Local: Los Angeles, EUA

Fonte: www.electroland.net

Inteligência artificial e atividades humanas são combinadas em um jogo eletrônico em escala urbana. O projeto consiste em uma quadra luminosa de LEDs, embutidas num átrio de entrada do edifício, que responde à presença dos visitantes; uma enorme tela de luz na fachada que reflete os padrões da entrada; além de monitores menores na portaria do edifício.

O movimento do público no piso, cria uma série de combinações em planta que alteram, ao mesmo tempo, a fachada do edifício e o seu diálogo com a cidade. Um sistema de câmeras acompanha os movimentos e indica a posição dos participantes, à semelhança de um equipamento de *video-game*.



|fig. 107 |

04 Lake of dreams

cores cinéticas

FICHA TÉCNICA

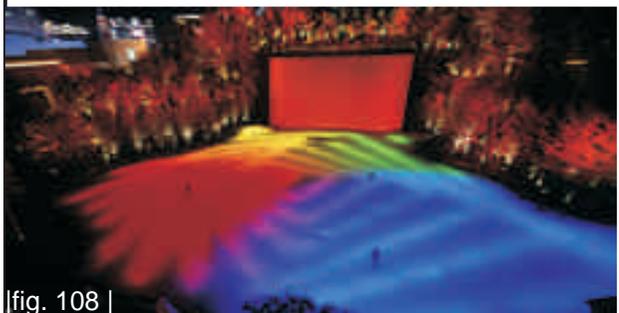
Arquiteto: Patrick Woodroffe, Patrick Woodroffe Lighting

Data: 2005

Local: Wynn | Las Vegas, EUA

Fonte: www.destination360.com

O Lago dos Sonhos abrange uma área de 1800 m² e possui um sistema sofisticado de iluminação submersa que configura a maior instalação cinética de cores já executada. Mais de 4.000 pontos de luz, controlados individualmente, estão instalados em 700 painéis removíveis a uma profundidade de 1,20m, transformando a superfície em um show espetacular de luz e água.



|fig. 108 |

05 Party wall

parede cinética

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: NArchitects

Data: 2005

Local: -

Fonte: www.narchitects.nl

Party Wall constitui uma parede modular dinâmica que responde à estímulos de presença e proximidade. Reúne qualidades térmicas e de delimitação espacial através de simples superfícies emborrachadas, com duas polegadas de espessura. Nesse primeiro protótipo, pequenos motores acionados pelos sensores de presença, movimentam as camadas flutuantes e causam compressão e expansão do material, resultando em diversas aberturas e densidades. Os arquitetos planejam a construção de novos protótipos que responderão à luz, calor, som, ou seja, atributos óticos, térmicos e acústicos.



|fig. 109 |

Access

06 *holofotes urbanos*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Marie Sester

Data: 2003

Local: La Villette | Paris, França

Fonte:

www.medienkunstnetz.de/mediaartnet

Desenvolvido pela artista Marie Sester, o projeto *Access* propõe focos de luz sobre os passantes, à entrada do Grande Halles de La Villette. Através de um site na internet, o público comanda os canhões de luz e escolhe o alvo a ser 'iluminado' pela instalação. A estratégia, ao mesmo tempo que valoriza a entrada do edifício, retira do anonimato os indivíduos que circulam diariamente entre multidões na cidade.



[fig. 110 |

Tholos system

07 *link para comunicação*

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Tholos Systems

Data: 2006

Local: diversos

Fonte: www.tholos-systems.com

O *Tholos System* cria um sistema ininterrupto de comunicação (24 horas, durante os 365 dias do ano), que permite o diálogo entre pessoas, em escala global, independente de fuso-horário ou data específica. O objetivo do projeto é permitir o contato direto, através de recursos de imagem e som em tempo real, o acesso à informações sobre outras cidades no mundo, a ampliação de intercâmbios profissionais ou a incorporação como atração turística em grandes metrópoles..

Em referência à arquitetura clássica grega, na qual o edifício circular possuía conotação transcendental, o sistema é constituído de uma tela 360° para vídeo-conferência em pleno espaço público que alia alta resolução de imagem e plena qualidade de som.



[fig. 111 |

08 **L**ichtschwarm

sensores de presença

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Meier Jürgen

Data: 2005

Local: Leipzig, Alemanha

Fonte: www.lichtschwarm.de

Lichtschwarm é um recurso interativo entre iluminação urbana e mídia, caracterizado por um sistema de LEDs manipulado a partir de sensores de presença. As luzes mudam em intensidade e cor, de acordo com a velocidade e quantidade de usuários. É sensível também aos sons e ruídos, tempo, condições climáticas, aparelhos de celular, pouso de pássaros e toda a sorte de estímulos externos.



[fig. 112 |

09 **R**ailing

barreiras acústicas

FICHA TÉCNICA

Arquitetos: Greyworld

Data: 1997

Local: Londres e Paris

Fonte: www.greyworld.com

Grades em esquinas, além de impedirem a travessia de pedestres em áreas perigosas, emitem sons quando tocados pelos público. O volume corresponde diretamente à intensidade do estímulo.

Esse projeto



[fig. 113 |

10 **S**canning

cópias digitais

FICHA TÉCNICA

Artista: Cornelia Erdmann

Data: 2003

Local: Munich, Alemanha

Fonte: www.corneliaerdmann.de

Uma parede com scanners foi erguida em um pequeno espaço experimental. O equipamento perpetuamente scaneia o ambiente e conserva os traços dos visitantes. Na face oposta, os traços digitalizados são visualizados em uma parede para projeção. Eles mantêm-se visíveis até serem sobrepostos por nova imagens. Segundo a autora, ele evidencia questões de tempo, espaço, mudança e memória.



[fig. 114 |

11 4 d-pixel

som e reação

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Daan Roosegaarde

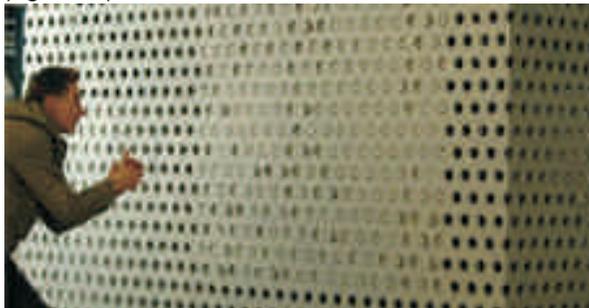
Data: 2003-2004

Local: Rotterdam, Holanda

Fonte: www.studioroosegaarde.net

4D-pixel é uma superfície que reage fisicamente ao estímulo sonoro de vozes ou músicas; uma parede da qual emergem pinos em relevo, criando traçados na superfícies que acompanham o estímulo do público. O objetivo é criar uma arquitetura que responda, interaja e se adapte de acordo com as solicitações do pedestre.

|fig. 115 |



12 Flow 5.0

escultura de vento

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Daan Roosegaarde

Data: 2007

Local: Rotterdam, Holanda

Fonte: www.studioroosegaarde.net

Flow 5.0 é uma escultura interativa constituída por centenas de ventiladores que também reagem ao som e ao movimento. Caminhando ao longo do corredor, o pedestre interage com a escultura e se conscientiza sobre o seu corpo, em uma relação dinâmica com o espaço e a tecnologia.

|fig. 116 |



13 Wind 3.0

escultura de vento

FICHA TÉCNICA

Arquiteto: Daan Roosegaarde

Data: 2006

Local: Rotterdam, Holanda

Fonte: www.studioroosegaarde.net

Diversos metros de fibras são movidos por ventiladores acionados por sensores de presença, em uma ampla superfície com 4,00x2,35m. Como resultado, uma parede cinética chama a atenção do pedestre e o convida a interagir com a escultura.

|fig. 117 |



3.3.1| Observações relevantes

Os casos apresentados na sessão constituem exemplos de intervenções mínimas, em que os recursos tecnológicos atuam como estratégias sutis e metamórficas, capazes de alterar em poucos instantes a dinâmica do espaço público.

O projeto *Confeti* (pag. 141), em Madrid, constitui um excelente exemplo da associação entre tradição e inovação: anteparos coloridos suspensos, associados ao sistema de iluminação, maximizam a utilização noturna e diurna da praça, sem alterar sua estrutura morfológica, funcional, o seu caráter cívico e histórico. O jogo cromático projetado sobre o piso permite a reinvenção virtual e mutante do pavimento e reforça simultaneamente as fachadas tradicionais da praça.

tradição e inovação

Projetos como o *EnterActive* (pag. 143) reconhecem o espaço público como um grande jogo urbano, numa alusão direta e recíproca entre o ambiente edificado (a arquitetura da cidade) e a identidade das áreas livres urbanas. *Party Wall* (pag. 144), *Railing* (pag. 145), *Scanning* (pag. 145) e outras pequenas intervenções constituem protótipos experimentais de abordagens criativas na macro-escala urbana, enquanto *Access* (pag. 144) e *Lichtschwarm* (pag. 145) destacam a iluminação como elemento instigante e convidativo para performances na cidade.

jogos urbanos

Por sua vez, na contramão das intervenções sutis, o projeto *Tholos System* (pag. 145) constitui um exemplo caro, de manutenção específica e durabilidade limitada para ser manipulado livremente no espaço livre público. O painel computadorizado, que permite o contato direto entre pessoas em cidades diferentes, aparenta complexo para a maior parcela da população; requerendo um domínio preliminar da linguagem tecnológica, ele está sujeito à perda de utilidade em longo prazo, seja por desinteresse ou receio da

complexidade limitadora

comunidade em 'operá-lo'.

De um modo geral, no entanto, independente de suas limitações, todos os exemplos apresentados ilustram a importância das novas tecnologias como alternativa para o entretenimento e ativação da interação no espaço público. Nesse sentido, dentre os artifícios tecnológicos recorrentes, destacam-se:

artifícios tecnológicos

Iluminação: As novas tecnologias de iluminação (circuitos eletrônicos, sensores de presença, eletroluminescência, etc...) implementam mobílias, são acionados ou desligam de acordo com os passos e ritmos dos usuários, criam desenhos em pisos e paredes e favorecem o uso noturno do espaço.

Imagem: Semelhantes às estratégias lumínicas, a projeção de imagens em paredes e pisos altera virtualmente o desenho do espaço público, cria novas composições de cores e luz, captam a atenção do transeunte. No entanto, não devem ser utilizados como recurso em áreas onde já existe a vinculação de outras imagens em massa ou poluição visual. O ideal é que sejam feitas em praças mais confinadas, conformadas por edifícios ou anteparos, com o objetivo de criar uma situação intimista e favorecer a concentração do pedestre para as mensagens transmitidas.

Som: Em uma escala menor, o som associado ao mobiliário, às projeções de imagens ou ao movimento diferenciado dos usuários, instala momentos de descanso mental, relaxamento ou convidam à interação no espaço³⁰.

30| Nossas habilidades técnicas na produção da luz e som são instrumentos poderosos para criar tais exposições a céu aberto. Antes, eles tinham sido utilizados na arte cinética e nos shows multimídia em estúdios. Agora nós podemos transportá-los à escala da cidade. (LYNCH, 1972: 206, tradução do autor)

3.4 | Uma pequena amostra para a excitação de idéias...

Esses elementos constituem referências espaciais através dos quais os indivíduos podem se relacionar com o ambiente. (DEVLIEGER & FROYEN, 2006: 156)

Os exemplos demonstrados nesse capítulo são uma pequena apresentação do universo de projetos contemporâneos desenvolvidos como intervenções abertas à exploração do público. Todos possuem em comum a preocupação com o resgate e a abordagem criativa do espaço coletivo urbano, sem a modificação dos elementos fixos ou da estrutura física da cidade.

A sessão *cidade itinerante*, dedicada à arquitetura *nômade*, pode ser aprofundada através da coletânea de projetos em websites como *MoCoLoco* (mocoloco.com), *containerbay* e *fabzone* do grupo *PreFab* (www.fabprefab.com), além do endereço eletrônico *Archilab*, encontro Internacional de Arquitetura realizado anualmente na cidade francesa de Orleans (www.archilab.org), que reúne dezenas de projetos criativos e experimentais, concebidos por arquitetos de diversas nacionalidades.

No sub-capítulo *cidade da diversão*, ao contrário de regras ou desenhos pré-determinados, o mobiliário urbano torna-se um eficiente recurso para dinamizar o espaço livre e permitir ocupações variadas, de acordo com a necessidade do usuário. A flexibilidade de objetos manipuláveis, de usos adaptáveis, diminui a formação de áreas obsoletas e pouco atrativas na cidade. Grupos como *Citymined_d* (www.citymined.com), *ConvertibleCity* (www.convertiblecity.de), *Mutopia* (www.mutopia.dk), *Park Fiction* (www.parkfiction.org), além dos projetos para a *Praça Potsdamer* (fig.118), em Berlim, *BasketBar* (fig.119), na Holanda, ou a *ponte na província chinesa de Gansu* (fig.120),



| Fig. 118 | Gangorras em escala urbana.
Fonte: Foto Aeliane van de Ende - www.ds.landschapsarchitecten.nl



| Fig. 119 | Quadra de basquete sobre cafeteria em campus universitário, Utrecht.
Arquitetos nIArchitects
Fonte: www.architectenweb.nl

embora não citados na seleção anterior, engrossam o número de intervenções que mesclam utilidade e entretenimento, e tornam as áreas públicas grandes espaços para diversão.

Por sua vez, a sessão *cidade conectada*, abre-se para a inserção de ferramentas digitais como um novo caminho para entretenimento coletivo e contraria a crítica sobre a essência individual e alienadora dos recursos tecnológicos. Apesar de concordar com Charles Landry (2006) sobre a relação entre *idade e tecnologia*³¹, o risco de uma parcela da população se sentir menos confortável ou *estrangeira em sua própria cidade*, é mitigado a partir de intervenções que não requerem conhecimentos preliminares para a manipulação da tecnologia ou apresentam estratégias adicionais de experimentação do espaço sem a utilização exclusiva das ferramentas tecnológicas. Nesse sentido, uma produção ilimitada de projetos e protótipos interativos pode ser consultada através de sites como o *MediaArtNet* (www.medienkunstnetz.de), *Eletroland* (www.electroland.net), *Metalab: Laboratório de design digital belga* (www.lab-au.com), *Urban-atmospheres* (www.urban-atmospheres.net), entre outros.

Independente das estratégias utilizadas ou das categorias de Ryan (2006) em que se enquadram, todos os projetos apresentados investem no potencial de interação do usuário e revelam, por essência, a infinita capacidade de reinvenção do espaço público frente ao território diverso da cidade.



| Fig. 120 | Ponte não linear para pedestres, transforma-se em banco, área de permanência e ponto de encontro.

Fonte: www.architecturalreviewawards.com

O desconhecimento da linguagem tecnológica: estrangeiros em sua própria cidade

31| O autor destaca a facilidade que os mais jovens possuem em lidar com as inovações tecnológicas, em contraposição a uma parcela da população que se sente desconfortável e incapaz de manipular as ferramentas digitais.

4| O PROCESSO CRIATIVO COMO PRODUTO EM CONSTRUÇÃO

O que é criativo em um período ou situação não é necessariamente em outro. Crucialmente, criatividade é uma jornada, não um destino, um processo e não uma condição. Cada produção criativa possui um ciclo de vida e, como o tempo e a experiência da inovação em ação revela-se, ele mesmo precisará se adaptar e se reinventar novamente. (LANDRY, 2005, tradução do autor)

o processo contínuo e ilimitado

Diante de projetos cujos resultados residem na contradição de *produtos finais* constantemente mutáveis e, por essência abertos e inacabados, o olhar dos artistas e arquitetos recai não apenas sobre a busca por um intento engenhoso e criativo, mas se volta para o percurso entre o desenho e a sua correspondente materialização prática. “Em arquitetura, o desenho em si é um ato construtivo. E o projeto surge de um processo de construção de um elemento ao outro.” (TAGLIABUE, 1995, tradução do autor)

produtos em mutação

Todos os projetos investigados revelaram que, independente das diferentes abordagens, artistas e arquitetos re-elaboraram tradicionais métodos de análise, observação e representação para facilitarem a fluidez de idéias e o seu enquadramento ao ritmo e solicitações contemporâneas; na verdade, o processo tornou-se tão criativo quanto a obra concebida.

Como a taxa de mudança tem-se acelerado, não podemos mais sustentar nossa pretensão de permanência. Com a noção de tempo mais relacionada ao espaço, o processo tornou-se tão importante quanto o produto. De fato, ele é a parte de um produto que nunca está completo (...). Como o processo tem sido o produto, o trajeto tornou-se tão importante quanto o destino – em termos de como um arquiteto aborda e concebe um projeto. (ELLIN, 2006: 119, tradução do autor)

processos igualmente criativos

Alberto Pérez-Gomez e Louise Pellentier em *Architectural*

Representation and the Perspective Hinge (2000), ao abordarem a evolução histórica da representação gráfica no campo da arquitetura, destacam a transformação mais acelerada ocorrida a partir da década de 1990, quando imagens estanques foram substituídas por gráficos que incorporaram simultaneamente qualidades estáticas e dinâmicas, de diferentes naturezas. Vídeos experimentais, gráficos e imagens manipuladas digitalmente transformaram radicalmente a compreensão da realidade no final do século XX e continuam a desafiar o discurso complexo ao redor de representação visual. A fragmentação e temporalização do espaço iniciados pelas montagens cinematográficas abriram um verdadeiro e infinito domínio de lugares poéticos para a imaginação humana (PÉREZ-GÓMEZ & PELLETIER, 2000:03).

Em nosso campo, a compreensão da autonomia e polissemia dos símbolos aplicados pelos arquitetos é um importante passo inicial (...). Um objeto, um modelo ou desenho pode, de fato, incorporar toda a intencionalidade de um edifício. (PÉREZ-GÓMEZ & PELLETIER, 2000:388)

Autor de uma importante metodologia de análise, desenvolvida ao longo da década de 1960, Kevin Lynch incorporou ao projeto urbano um criterioso método de observação e compreensão da cidade, baseado na tradução gráfica do imaginário da população, através de imagens mentais. Esquemas e mapas ilustrados, ao seguir uma simbologia padronizada, ampliaram os métodos de representação bidimensional da arquitetura, restritos às tradicionais plantas e elevações arquitetônicas. Nessa época Lynch disseminou novos códigos para a tradução metafórica de qualidades subjetivas da cidade.

No entanto, já na década de 1970, Kevin Lynch ressaltou que como a própria cidade, esses *mapas mentais* deveriam estar abertos às modificações, retratarem

produto em processo

ferramentas tecnológicas de análise e representação

informações condensadas em imagens

simultaneamente pontos de vistas distintos, lacunas, ambigüidades, fraturas e coesões urbanas. O autor já questionava e pensava sobre a tradução bidimensional de movimento e mudanças, além de estimular a exploração dos recursos digitais para uma abordagem mais dinâmica durante o processo de concepção projetual.

Administrar mudanças no ambiente requer técnicas para sua representação (...). Nós podemos usar freqüentemente fotografias aéreas ou na altura do observador, levantamentos de campo contínuos através de dispositivos de monitoramento pontuais, ou apresentações visuais dinâmicas para manter um fluxo contínuo de dados no fenômeno real, em mudança. Mapas e diagramas devem ser modificáveis ou eles mesmos devem representar evolução. Filmes ou dados devem ser armazenados no computador, de tal modo que possamos monitorar cada estágio no processo ou assistir ao processo em ação. (LYNCH, 1972: 186, tradução do autor)

Ao mesmo tempo, Kevin Lynch questiona a validade dos métodos tradicionais de observação de campo e sugere que as técnicas participativas (entrevistas e questionários), sejam criativas e espontâneas, com a exploração de recursos tecnológicos adicionais, de modo a criar canais abertos de interpretação entre o arquiteto, a comunidade e o espaço público.

O questionário em si é apenas um ensaio e possui muitas características dúbias. É incerto que qualquer questionário escrito é útil, uma vez que questões redigidas tendem a ser tão abstratas e pensadas, deficientes para um diálogo que clarifica um quebra-cabeça ou adiciona profundidade a uma pergunta superficial. Uma caminhada gravada ou um trajeto de carro pela cidade seria melhor, ou talvez, uma discussão pessoal centrada em mapas, fotografias, filmes, entrevistas gravadas e outras representações do ambiente. (LYNCH, 1972: 243, tradução do autor)

Os autores abordados nesse capítulo indicam que os projetos abertos,

códigos para tradução bidimensional do território urbano

movimento e transformação traduzidos nos desenhos gráficos

desenhos 'em ação'

limitações das técnicas tradicionais de entrevista

flexíveis e interativos não constituem apenas sub-produtos de novos parâmetros programáticos ou estéticos, mas refletem novas lógicas de pensamento e proposição de idéias refletidas em processos projetuais cada vez mais dinâmicos, diversificados e também abertos às mudanças.

Se arquitetura é para comunicar como se pretende, ela deve evitar sinais que possuem apenas um único significado e, ao mesmo tempo, deve superar os códigos, usando uma redundância de sinais e metáforas populares para sobreviver à transformação dos códigos rapidamente mutáveis, e os códigos específicos de uma localidade. (JENCKS, 2002:34, tradução do autor)

Nesse sentido, o capítulo 04 detém-se na breve exemplificação de métodos de observação de campo desenvolvidos na produção urbana recente. Distante da pretensão e, da impossibilidade, de esgotar o tema, eles são uma pequena descrição do universo ilimitado de nomenclaturas, estratégias e ferramentas para a tradução gráfica de idéias, observações pessoais e técnicas de análise participativas.

Para demonstrarem e descreverem tal hibridez e conectividade espacial, os arquitetos têm adaptado suas formas de representação e expressão. (ELLIN, 2006:53)

Como critério pessoal para estruturação do tema, os processos projetuais identificados foram separados em *métodos de representação (1)*, que revelam procedimentos pessoais desenvolvidos por artistas e arquitetos para a observação e tradução do espaço e *análise participativa da população ou consulta pública (2)*, que consiste em métodos de conhecimento do local sob o ponto de vista da comunidade que utiliza ativamente a área.

No primeiro caso, destacam-se os processos desenvolvidos pelo arquiteto catalão *Enric Miralles*, o *Datascapes* do MVRDV, os gráficos e desenhos

projetos flexíveis requerem processos de concepção criativos e dinâmicos

códigos abertos às interpretações

representação de conectividade e hibridez

esquemáticos de *Rem Koolhaas* e algumas notações gráficas apresentadas no Seminário Urbanismo Sensorial (Universidade Strathclyde, janeiro de 2008) por Geoff Matthews, professor da Escola de Arquitetura da Universidade de Lincoln. **(1) técnicas de análise e representação**

O segundo critério aborda *métodos de consulta pública* exemplificados e ilustrados através de projetos como *Mergulhe o seu Dedo do Pé* (Jacqui Rodger and Jayne Murray), o método dos *Cartões Postais Perdidos* do grupo *Urban Atmosphere*, o projeto *Tilted* de David Patten, *Café Temporário* de Anna Douglas e Débora Jones, a experiência do Workshop *Global Studio 2006*, além da metodologia *Paisagens Experimentadas* de Kevin Thwaites e Ian Simkins, utilizada como diretriz para a elaboração de sugestões projetuais ao final da dissertação. **(2) métodos de observação e análise participativos**

4.1| Métodos de observação e representação

4.1.1| O processo como uma narrativa: Enric Miralles

Uma vez eu participei de uma aula de atuação. Minha primeira cena era ficar de pé no palco e entregar uma linha. O resultado foi artificial. Em seguida, eu saí do palco e ‘encontrei’ camadas de informações adicionais para a cena; histórias, contextos, desejos.

Quando eu voltei ao palco, a linha foi arrastada, redesenhada, com a adição de camadas mais complexas. E a linha ficou muito diferente.

A metodologia de projeto é similar.

Deixe o desenho ser uma ferramenta de descoberta;

No ato do traço, permita cada ponto sugerir uma direção,

Ser um horizonte para projetar os seus limites.

No princípio de algo, para o qual não estamos aptos ainda a conferir uma forma.

O projeto, e não a pesquisa, guia o trabalho.

um aluno de Miralles in TAGLIABUE, 1995 (tradução do autor)

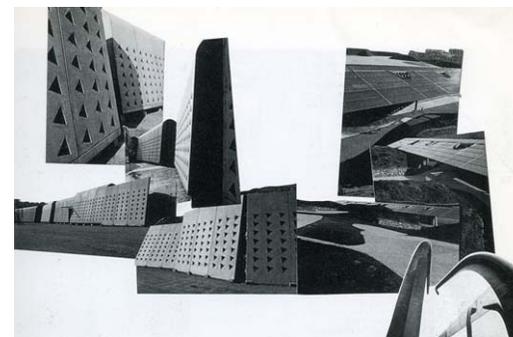
Aos projetos emblemáticos e inventivos criados por Enric Miralles, soma-se um processo singular e pessoal formatado pelo arquiteto como ferramenta simultânea de análise, observação e projeto. Sua produção, amplamente estudada, traduz-se, segundo sua própria denominação, através de *fotomontagens* dinâmicas (fig. 121), *mapas mentais* (fig. 122) repletos de simbolismo e metáforas, ou ainda, ‘técnicas’ de observação à distância, como o bem-humorado e subjetivo *olhando fora de foco*.

Todos os desenhos de Miralles, desde a primeira impressão no terreno, até o desenvolvimento progressivo do traçado resultaram em imagens dinâmicas, que embora abstratas, possuem a personalidade de comunicar tensões fortes, áreas fragmentadas, elementos de conexão, momentos de parada. As cores, espessuras de linha, ângulos e a relação dos elementos revelam o ritmo de ocupação, as áreas mais dramáticas e singulares do espaço projetado.

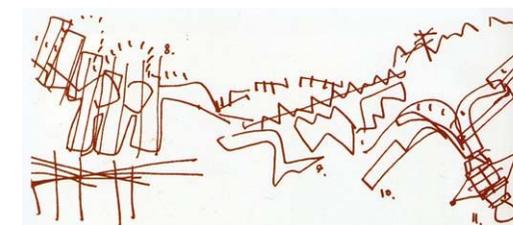
A princípio há um interesse em planos inclinados, horizontais flutuantes, seções estratificadas, fragmentos variados e relações ambíguas entre figura e fundo. Coberturas formam espaços complexos, comprimidos e expandidos sobre níveis escultóricos no terreno. Rampas, pontes, plataformas, galerias, escadas, decks, bancos, pisos, trilhos e outros traços diretamente relacionados ao uso e movimento humano, dramatizados, feitos para pairar e interpenetrar. (TAGLIABUE, 1995, tradução do autor)

O livro editado por Benedetta Tagliabue, *Mixed Talks / Enric Miralles* (2005), que acompanha um workshop ministrado por Miralles em Harvard, em 1993, apresenta a lógica projetual do arquiteto sob o ponto de vista poético; uma série de colagens e sobreposições de fragmentos, idéias e linhas de força são conectadas para a criação de um todo novo e coerente. Nesse sentido, a técnica de *fotomontagem*, expressão máxima de

personalidade na representação



| Fig. 121 | TAGLIABUE, Benedetta (Edit.). *Mixed Talks / Enric Miralles*. London: Academy Editions, 1995: 37



| Fig. 122 | TAGLIABUE, Benedetta (Edit.). *Mixed Talks / Enric Miralles*. London: Academy Editions, 1995: 42

seu processo criativo, supera o objetivo de construção no espaço, para a reprodução em vários graus de complexidade (a sobreposição de camadas), que serve como um significado de síntese de projeto (fig. 123), sem a necessidade de desenhos técnicos especializados (TAGLIABUE, 1995).

As diferentes fotomontagens visam conectar, em uma única visão, todas as diversas imagens que acompanham o olho, à medida que esse se move ao longo desse perfis e seções. Eles tentam explicar um tipo de percepção simultânea e completa, para transportar todos os conhecimentos introduzidos em todos os desenhos e perspectivas de um projeto (...). Eles são peças de informação, indicando o que está atrás, por baixo, no topo, à frente, dentro ou fora. (TAGLIABUE, 1995, tradução do autor)

“A reunião de *fotomontagens* leva as construções de volta ao estúdio, tornado-as, em realidade, o espaço da transformação” (TAGLIABUE, 1995). A técnica de Miralles consiste na remontagem do sítio através dos fragmentos, desmembrando e recompondo sob outro ponto de vista o mesmo espaço; ele deixa lacunas, vazios (fig. 124), inclina planos, enfatiza linhas de forças verticais e horizontais e progressivamente o projeto se revela nos espaços em branco, nas áreas de desconexão e interrupção do movimento. “Essa capacidade de modificação contínua permite formatar espaços independentes das necessidades programáticas.” (TAGLIABUE, 1995).

Alberto Pérez-Gómez e Louise Pellentier (2000) comparam esse processo a uma seqüência narrativa, que cria oportunidades para o envolvimento progressivo da audiência entre cada justaposição. “Ele fortalece a dimensão que existe entre um espaço de evocação metafórica (o espaço poético da montagem – figs. 125 e 126) e a experiência criativa do espectador através desse espaço.” (PÉREZ-GÓMEZ &



| Fig. 123 | Plantas, elevações e modelos tridimensionais são sobrepostos na imagem síntese do projeto da escola primária Manoel Martínez Calderón, Nepal, 2004.

Fonte: www.mirallestagliabue.com



| Fig 124| Fonte: TAGLIABUE, 1995: 42

PELLENTIER, 2000: 374)

O espectador não é passivo, mas participa criativamente na construção do espaço tátil sugerido pela montagem, enquanto desiste do seu desejo de poder e controle. O espaço metafórico da montagem pode constituir um modelo potencial para a criação e recepção apropriada da arquitetura. (PÉREZ-GÓMEZ & PELLENTIER, 2000: 374)

Por sua vez, os *mapas mentais de Miralles* (fig. 127), apoiados no desenho à mão livre tendem mais à abstração que o método de fotomontagem; eles estão imbuídos de idéias e conceitos intrínsecos, numa espécie de fusão entre observação, pesquisa de campo, identificação de problemas e o desenvolvimento do projeto propriamente dito.

Talvez uma das mais maravilhosas coisas que podemos fazer é produzir uma coleção de documentos – onde o projeto, os problemas e as soluções, todos coexistem ao mesmo tempo – de tal modo que estejam abertos à interpretação de outras pessoas. (TAGLIABUE, 1995, tradução do autor)

Os mapas mentais, os desenhos de Miralles, são como hieróglifos cheios de idéias e significados ocultos, mas eles são também notas musicais para a orquestração de atividades humanas e o terreno. Material e estrutura são implícitos nas linhas, do mesmo modo que a iluminação, espaço, vista e detalhes... os desenhos indubitavelmente possuem seu fascínio e as suas próprias qualidades intrínsecas; eles são também centrais para o processo de projeto. (TAGLIABUE, 1995, tradução do autor)

O processo de Miralles apóia-se, inicialmente, em técnicas de observação de campo desprovidas de opiniões pré-concebidas, independente do conhecimento prévio do espaço público. No workshop em Harvard, o arquiteto sugere um olhar preliminar desfocado, através do qual o observador se concentra não nos objetos



[Fig. 125 e 126] Montagens e modelos tridimensionais produzidos durante o workshop em Harvard, 2003.

Fonte: TAGLIABUE, Benedetta (Edit.). *Mixed Talks / Enric Miralles*. London: Academy Editions, 1995: 63 e 67

conteúdo reunido no traço singular

reais, mas em nuances, manchas, linhas de força, movimentos e tensões reveladas através do jogo subjetivo da imaginação.

Nós gostaríamos de sugerir que o primeiro passo para compreender os desenhos seria olhá-los fora de foco. Deixe os olhos entreabertos. Ou se você usa óculos, tire-os (...). Esse método nos permite olhar para as coisas sem formar nenhuma opinião séria sobre elas (...). O que estamos fazendo, então, é (...) associarmos os desenhos às imagens de nossa imaginação. (TAGLIABUE, 1995)

O resultado 'final' revela um trabalho artístico particular (fig. 128), produto de um processo original, que mescla critérios de observação que não se apóiam em objetos concretos, mas que se revelam na representação dinâmica das fotomontagens e na sobreposição, simultânea e gradativa, das informações técnicas tradicionais (plantas, cortes e elevações). As plantas figurativas e maquetes volumétricas refletem uma noção de movimento físico e temporal, um profundo potencial de exploração do espaço e a vitalidade (aparente?) de reinventar a cidade, através da criação de cenários estimulantes e convidativos à interação dinâmica do usuário.

4.1.2| Os algoritmos projetuais de MVRDV

O trabalho do escritório holandês MVRDV é considerado paradigmático por utilizar o fluxo de informações como condutor do projeto urbano e arquitetônico. A aplicação de bancos de dados, estatísticos e numéricos, é explorada no processo projetual através de recursos audiovisuais, plataformas digitais e até mesmo softwares experimentais; a arquitetura em suas qualidades formais é gerada como consequência da combinação de parâmetros numéricos, num processo denominado "Datascapes: diagramas e mapas computadorizados de regras de planejamento e



[Fig. 127] Mapa mental desenvolvido para o projeto Color's Park em Mollet del Vallés

Fonte: www.mirallestagliabue.com



[Fig. 128] escola Manoel Martínez Calderón.

Fonte: www.mirallestagliabue.com

inclinações sociológicas.” (JENCKS, 2002)

O método *Datascares* adquiriu notoriedade a partir da vídeo-instalação exibida entre 1998 e 1999, no Stroom Center for the Visual Arts em Hague, Holanda, no qual a cidade contemporânea foi analisada como produto da organização de informações (fig. 129). Uma cidade que desconhece a topografia pré-existente, sem ideologia pré-concebida, sem contexto. Somente, através de dados simples e vastos: uma metacidade (media08.wordpress.com).

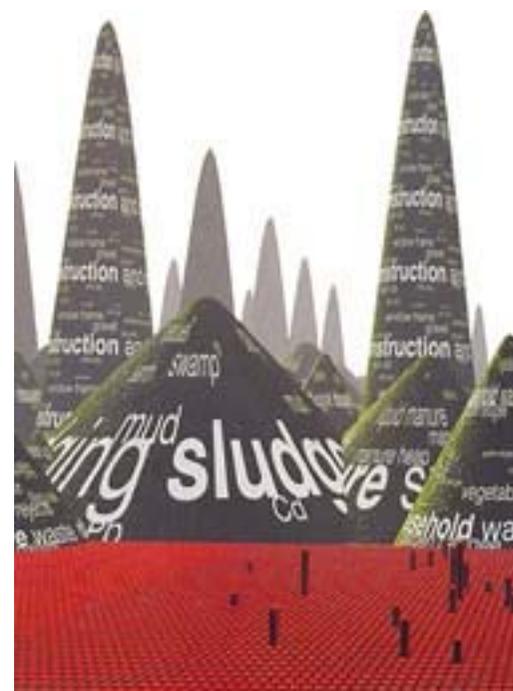
Esse projeto reside nas margens entre visualização de dados e planejamento urbano e tenta provocar um novo pensamento, através da manipulação espacial de dados. (Blog Media Theory for the 21st Century in <http://media08.wordpress.com>)

A exploração de dados é também visível no desenho inovador para a *Pig City*, em 2001 (figs. 130 e 131). Ao analisar a atividade econômica das fazendas para a criação de porcos na Holanda, MVRDV propôs uma nova e drástica organização espacial da produção para a transformação das antigas e obsoletas estruturas existentes. Em outras publicações como *Farmax*, *3D City* ou *SpaceFighter*, o escritório apresenta metodologias nas quais os dados numéricos não são apenas matérias primas para o processo de concepção, mas fonte para repensar crítica e radicalmente os espaços na cidade.

SpaceFighter: o jogo evolucionário da cidade, por exemplo, é um ambicioso software criado pelo MVRDV, com o objetivo de compreender “as dimensões e complexidade da realidade urbana”, segundo palavras do diretor Winy Maas e desenvolver novos métodos de análise e observação do território, sobrepondo-se aos exaustivos modelos de criação volumétrica digital. Ele prega a possibilidade de reformulação e reinvenção contínua da cidade, amparada pela combinação de dados em fluxo, que refletem

cenários estimulantes em substituição aos desenhos técnicos tradicionais

combinação de dados analíticos para a geração do projeto



[Fig. 129] uma cidade gerada pela combinação de dados

Fonte: <http://media08.wordpress.com>

as transformações instantâneas da cidade contemporânea.

Em termos práticos, ele (SpaceFighter) significa uma mudança dos atuais métodos de mapeamento e diagramas para novas e inclusivas ferramentas de jogos (...) O modelo interativo pode gerar efeitos antes inimagináveis, já que absorve novos conhecimentos através de usuários que interagem no jogo, mas também pela constante atualização de diversos bancos de dados, aos quais está conectado. (<http://media08.wordpress.com>)

Na prática, o escritório MVRDV formatou “uma linguagem de projeto centrada em um *algoritmo cultural alternativo*, onde a mistura de realidade e dados (reality > data), criam uma paisagem compreendida como um *Datascapes*.” (<http://media08.wordpress.com>).

4.1.3| Os ideogramas³¹ de Rem Koolhaas

Rem Koolhaas notabilizou-se pela linguagem singular de representação do projeto caracterizada pelo *jogo de metáforas* e analogias através de elementos gráficos e diagramas que figuram informações factuais. Obcecado por dados estatísticos e numéricos, sua pesquisa minuciosa é traduzida e simplificada em conceitos através de jogos imagéticos, satíricos e dotados de profundo significado crítico. Embora possua uma técnica de reconhecimento do contexto amparada pela organização de dados, a metodologia de Koolhaas se distingue do *Datascapes* do MVRDV, uma vez que a recombinação das informações e a conseqüente geração do desenho não se amparam em dados paramétricos, mas em associações inventivas e particulares do artista.

Seu trabalho é fundamentado na definição do programa e suas estruturas não se detêm às tipologias ou a simples julgamentos estéticos de “bonito” ou



| Figs. 130 e 131| Fonte: www.mvrdv.nl

geração algorítmica do espaço

31| Comparação dos diagramas de Rem Koolhaas à secular técnica de ideogramas. Ideograma (do grego *ιδεω* = idéia + *γράμμα* = caracter, letra) é um símbolo gráfico utilizado para representar uma palavra ou conceito abstrato.

Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Ideograma

“feito”. Como processo projetual, o desenho é precedido da análise geral da questão, a justificativa e a posterior aproximação para a área de intervenção.

*Koolhaas desenvolve um olhar da oportunidade*³²: através de uma visão crítica que flutua *entre os extremos da sátira e de dados factuais*, ele sente as metáforas do contexto e extrai aspectos marcantes do espaço. A adoção do partido projetual, síntese de sua observação, torna-se, em um segundo momento, uma espécie de ideograma sintético das intenções projetuais.

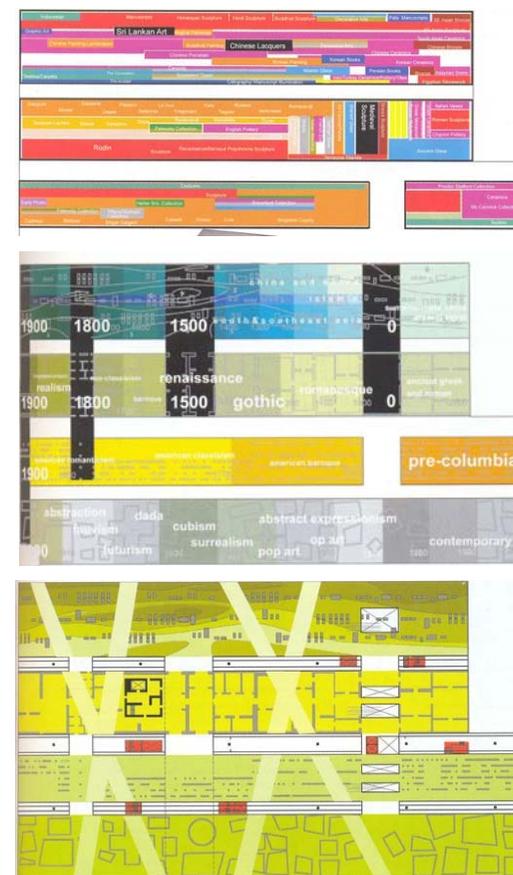
A representação do projeto é esmiuçada através de novos esquemas de trabalho: *colagens, seleção de imagens fortes, diagramas, jogos de finalidades*³³ e *gráficos* que auxiliam na definição programática, funcional e estética do edifício (figs. 132 e 134).

Charles Jencks (2002) compara os esquemas de Koolhaas às superfícies densas animadas, *uma paisagem hiper-ativa*. Por outro lado, apesar de destacar o seu intento criativo, Jencks não vê relação direta e lógica entre a trajetória analítica e o produto projetado; ele aponta a desconexão entre os gráficos factuais e as conclusões subjetivas que culminam no projeto, como se o produto não fosse consequência do processo, mas uma entidade autônoma, sustentada posteriormente por esses mesmos gráficos. “Diagramas lógicos e obstinados de, em alguns casos, leis ilógicas.” (JENCKS, 2002)

Independente das discussões levantadas por inúmeros autores sobre a validade dos gráficos para o desenvolvimento do processo, os ideogramas de Rem Koolhaas são, de fato, interessantes narrativas das qualidades priorizadas no projeto; são abordagens lúdicas, bem-humoradas (figs. 133 e 134) e dinâmicas que apontam caminhos

32| Expressão utilizada pelo professor José Barki em disciplina ministrada no curso de Atelier I, em maio de 2006 (PROURB/FAU-UFRJ).

33| Os diagramas são utilizados para a organização de fluxos de pessoas, trajetos e funções concentradas no edifício.



criativos e alternativos para a tradução de conceitos e a representação técnica tradicional.

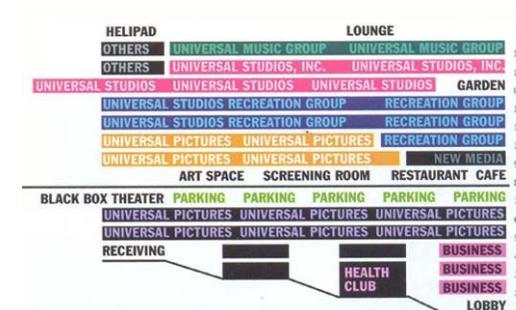
4.1.3| Um kit heterogêneo de métodos de representação

Geoff Matthews, diretor do programa de Mestrado em Exibições e Museus, na Escola de Arquitetura da Universidade de Lincoln, apresentou durante o Seminário Urbanismo Sensorial³⁴ técnicas multimodais de representação como ferramentas enriquecedoras para o processo de projeto. Tendo em vista a flexibilidade de usos, a mutabilidade das relações no espaço e a influência de novas dinâmicas, ritmos e movimentos na cidade, Matthews sugere a apropriação de técnicas conhecidas e disseminadas no campo de outras disciplinas artísticas e a sua experimentação na prática da arquitetura e do urbanismo.

Eu sugiro que as qualidades multimodais de representação do espaço urbano adêquem a processos criativos de projeto que já existem e podem ser encontrados diariamente nos ateliers de arquitetos, produtores de cinemas, artistas, coreógrafos e compositores. Eu sugiro um kit de ferramentas heterogêneo focado no projeto como exploração criativa das possibilidades reais de mudança (...). Ele oferece a facilidade de uma colaboração interdisciplinar, que difere da tentativa de síntese e controle restritos, permitindo cada momento dinâmico de se extravasar em (diferentes) processos. (Resumo apresentado no Seminário Urbanismo Sensorial³⁴)

Esse *kit de ferramentas* reúne métodos de análise e representação sensíveis às variações dos usuários, seus comportamentos e particularidades (*variáveis psicográficas*), a influência dos sons (*soundscape*), odores e outros estímulos sensoriais (*anotações sensoriais*), qualidades cinéticas e fluxos no espaço (*labanotation*), narrados

| Figs. 130, 131, 132| Evolução do desenho para o Museu LACMA. Reunião de dados e 'tipologias' das coleções definem o partido.
Fonte: KOOLHAAS, 2004



| Figs. 133 e 134| Representação do projeto Universal HQ. Pode arquitetura representar o amálgama de uma companhia de lóquer com um studio de cinema, um gigante musical, e uma companhia de internet?
Fonte: KOOLHAAS, 2004

através de ilustrações (storyboards), mapeamentos ou técnicas digitais.

Variáveis psicográficas, por exemplo, constitui um método de observação e simulação dos estilos de vida e comportamento do público, através da criação de personagens. Esse método, já disseminado no campo da arquitetura, é utilizado por Rem Koolhaas, por exemplo, como estratégia para a análise de fluxos, trajetórias e a organização funcional de espaços destinados a um público diversificado.

Storyboard ou *estória em quadros* é uma narrativa que transcorre através da sucessão de imagens; a organização gráfica de uma série de ilustrações destinadas à pré-visualização de movimentos ou ações interativas. Esse método permite fluxos de idéias, processos de pensamento e planejamento visual destinados à experimentação preliminar dos potenciais de mudança. Segundo o ilustrador João Spacca (www.spacca.com.br) o *storyboard* não é a realização definitiva de um projeto gráfico, mas uma etapa de visualização de algo que será utilizado em outro meio, um *desenho-ferramenta* de orientação para o projeto.

Por sua vez, as *anotações sensoriais* constituem um alfabeto para a simplificação de experiências sensoriais, através da linguagem iconográfica ou a exploração de escalas de cores. No caso específico do *soundscape*, a compreensão da paisagem sonora reflete-se em gráficos que mapeiam a reverberação, intensidade e influência de diversas fontes sonoras no espaço (fig. 135).

Por último, o *Labanotation* ou *notação de Laban* (figs. 136 e 137) é um método descritivo simbólico desenvolvido pelo arquiteto Rudolf von Laban para traduzir a forma do movimento humano através de uma representação gráfica multidirecional, diretamente relacionada aos critérios de análise espacial (plantas e elevações). Apropriada

34| Seminário realizado no Departamento de Arquitetura, Universidade Strathclyde (Glasgow), janeiro de 2008.

métodos multimodais



| Fig. 135| mapa de som, desenvolvido para o projeto Warwick Bar Masterplan

Fonte: www.publiccartonline.org.uk

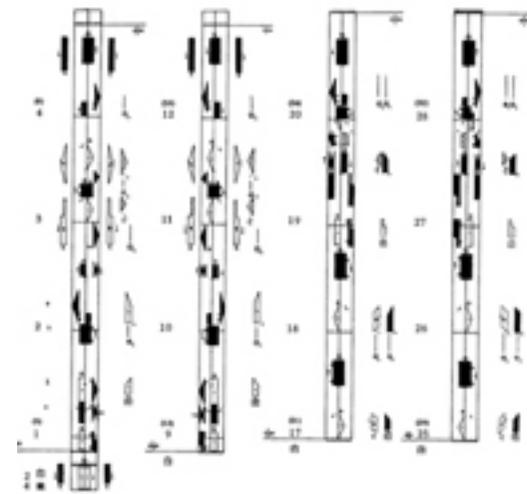
posteriormente pelo coreógrafo Heidi Dzinkowska, essa notação cinética foi amplamente disseminada no campo da dança, onde apresentou maior aplicabilidade. Formatada por caracteres padronizados, a *grafia cinética* é organizada semanticamente através de símbolos que denotam direção, sentido, partes do corpo em movimento, segundo a complexidade e tempo de ação. Nesse sentido, no que concerne à prática urbana, esse método soma-se aos demais recursos existentes como técnica de representação de fluxos multidirecionais e de dinâmicas comportamentais no espaço público.

Uma linguagem para a descrição do movimento humano o tão simples quanto possível e simultaneamente complexa quando necessária. (<http://en.wikipedia.org>)

4.2| Métodos de análise ou consulta pública participativos

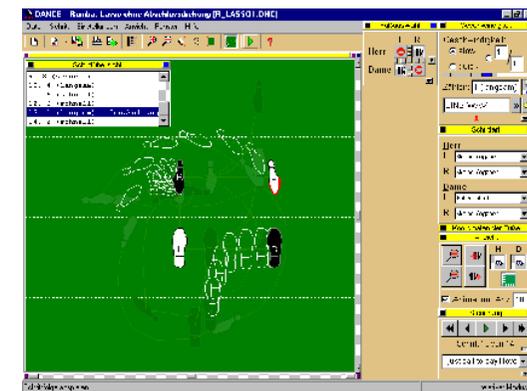
Acompanhando as alterações na linguagem de representação do projeto, os métodos tradicionais de observação e compreensão do espaço transformaram-se em abordagens igualmente criativas. Na busca por projetos flexíveis, interativos e relacionados aos usuários, as técnicas de entrevista ou consulta pública foram revisadas: através de abordagens subjetivas, sem questionários, a comunidade é convidada a experimentar o espaço e a responder através de suas atitudes e comportamentos particulares.

Grupos de pesquisa sobre projetos para o espaço público como *Ixia: Public Art Think Tank* (www.ixia-info.com), *Arte Pública Online* (www.publicartonline.org.uk) e *Urban Atmosphere* (www.urban-atmospheres.net), bem como o trabalho singular de diversos arquitetos e urbanistas revelados através dos estudos de caso anteriores, ilustram um grupo



| Fig. 136| parte da simbologia de Laban

Fonte: www.ballet-dance.com



| Fig. 137| software que reúne a notação de Laban em meio digital.

Fonte: www.markus-bader.de

diversificado de métodos centrados na interação com os usuários.

O grupo *Urban Atmospheres*, da Universidade da Califórnia, Berkeley, investiga metodologias para a compreensão das *experiências emotivas da vida urbana*, segundo própria definição, através do *uso de tecnologias emergentes*. Dispositivos móveis com bluetooth, redes de sensores, tecnologias sem fio viabilizam uma série de *Provas Urbanas*, segundo a definição do grupo, técnicas de observação provocativas criadas para *desconstruir situações urbanas e revelar oportunidades de intervenções*. Munidos de telefones celulares e equipamentos digitais, o grupo mapeia, identifica territórios e interage com a população local.

A técnica dos *Cartões Postais Perdidos*, adaptada do método de *Cartas Perdidas* de Milgram³⁵, foi capaz de investigar o quanto a população é curiosa e instigada por pequenos traços e detalhes no espaço público. Às 05h30minh da manhã, 110 cartões postais, manuscritos, selados e com endereço, foram distribuídos numa área central de São Francisco, sobre bancos, lixeiras, peitoris, degraus, sobre carros, dentro de transportes públicos ou no chão. Divididos em três categorias (a, b e c), continham três tipos distintos de mensagem: (a) de um amigo para o outro, com uma foto pessoal, (b) de um individuo para um grupo restrito do trabalho, com foto de uma festa e (c) direcionada a uma comunidade para a divulgação de um passeio de barco. Todos os cartões continham uma pequena mensagem, finalizada com um site, supostamente um endereço com fotos do evento (figs 138, 139 e 140):

Robin,
Peguei essa imagem de volta e lembrei-me de você. Que semana excelente! Eu ainda não acredito que te pegamos saindo de fininho pelo telhado! Fique com essa foto para você.
www.sfnetworks.org/chris/rooftop/83_241.htm

Chris

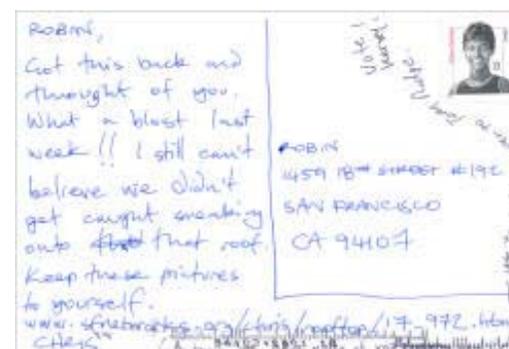
Participação pública através da experimentação do espaço

35| Técnica desenvolvida por Mann Milgram, em 1965, como pesquisa de mercado, para avaliar a popularidade de algumas empresas americanas. O grau de devolução das cartas aos destinatários permitiu mapear a relação entre o consumidor e determinadas prestadoras de serviço.

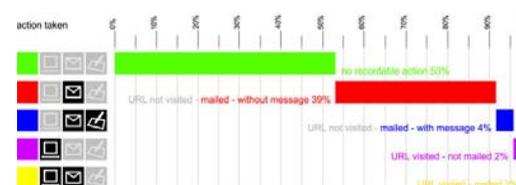
Cada uma das 110 urls possuía um código numérico que permitia verificar a data, horário e localidade do acesso, resultando em quatro comportamentos distintos: cartões que não retornaram (descartados e nem sequer acessados), cartões que voltaram via correio, outros apenas visualizados pelo site, e alguns tanto acessados quanto postados pelo correio para o destinatário. Em três dias, 45% dos cartões retornaram. Outros atravessaram longas jornadas entre o Parque Chinatown, Reno e Nevada, retornando cerca de 20 dias depois. Quatro cartões receberam mensagens 'adicionais', reportando que foram perdidos e enviando detalhes de contato do remetente. Um deles trazia até um comentário bem-humorado sobre as fotos no site. O maior índice de retorno foi em relação ao cartão 'a', que continha uma mensagem particular entre amigos.

Apesar da impossibilidade de avaliar se os cartões não acessados, nem re-encaminhados foram achados ou simplesmente descartados, esse método indica o potencial de engajamento de uma população com o espaço público, independente das dimensões do espaço público e escala urbana. O grupo fez diversos diagramas de análises e quadros estatísticos capazes de revelar uma dezena de conclusões sobre os locais em maior evidência na cidade, o perfil do público interessado e outras particularidades úteis para o projeto na área.

O uso de cartões postais também foi adotado em substituição às tradicionais entrevistas, no *workshop Global Studio 2006*, em Vancouver (figs. 141 142 e 143). Na ocasião, um grupo de alunos, do qual fazia parte, estudavam alternativas para a implantação de um estádio de futebol sobre uma via férrea desativada entre o mar e o bairro mais tradicional e turístico da cidade. Frente ao impacto que um estádio, com capacidade para 50 mil espectadores, acarretaria nas ruas movimentadas e destinadas a pedestres, os



[Figs. 138 e 139] Exemplo dos cartões 'perdidos' no espaço público.



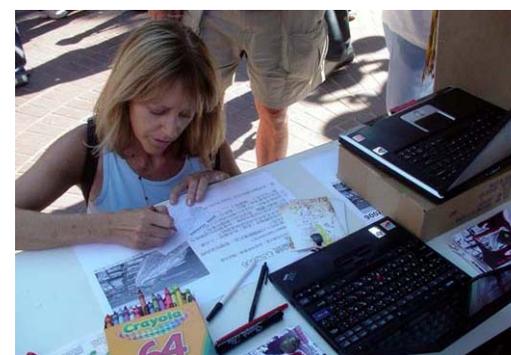
[Fig. 140] Exemplo de gráfico gerado para a avaliação do método.

Fonte: www.urban-atmospheres.net

cartões postais tornam-se um meio de comunicação para os desejos particulares da comunidade local. Seis diferentes postais foram produzidos: cinco contendo imagens com soluções alternativas para a área (um parque verde, um centro de lazer com piscinas e quadras esportivas, um empreendimento residencial, centro de lojas, teatros e casas de concertos) e o sexto em branco, aberto para desenhos e sugestões da população. Cartões postais gigantes foram fixados em muros e esquinas do bairro, enquanto a apresentação do conceito em vídeo era utilizada para motivar a participação popular. Pessoas de todas as idades, inclusive moradores de rua, fizeram desenhos nos cartões em branco e escreveram listas de desejos como sugestões. Os cartões recebidos foram encaminhados para a municipalidade de Vancouver.

Os artistas Jacqui Rodger e Jayne Murray, convidados para a demolição e elaboração de um projeto em substituição a uma piscina pública, na região central da Inglaterra, recorreram a um processo de consulta popular intitulado por eles *'Mergulhe o seu dedo do pé!*'. Através de milhares de balões coloridos e modelados com formas sugestivas do que poderia ser construído no futuro, eles atraíram um público variado para opinar sobre o projeto na área. Adotando os balões como suporte para escrever os desejos particulares, os profissionais descobriram que a piscina não era utilizada devido à ausência de interesse comunitário, mas pelas condições climáticas adversas. Em vez de cometer o erro de demoli-la, repensaram recursos adicionais e soluções para mitigar o impacto do clima e prolongar a sua utilização durante o ano.

Por sua vez, o artista David Patten, em Birmingham, fixou dezenas de mensagens ambíguas e citações sobre a estátua *Tilted*, de Anthony Gormley, no centro da cidade. Observando à distância o interesse do público, o artista escutou conversas,



| Figs. 141, 142 e 143| Participação ativa da população através da técnica de cartões postais. Fonte: o autor

comentários bem-humorados, observou curiosos e até novas mensagens escritas. Anna Douglas e Deborah Jones, na mesma cidade instalaram um *Café Temporário na Praça Principal*. Após dezenas de questionários preliminares realizados com os frequentadores, foi apenas através da instalação de uma mesa de bar, e o *convite para um chá com bolo*, que simples entrevistas transformaram-se em profundas conversas e contribuíram para a apreciação do funcionamento do espaço para grupos específicos.

Até mesmo algumas flores em homenagem ao poeta Robert Burns, sobre a sua estátua na George Square, em Glasgow, foram motivo para estranhamento e interesse do público (fig.144). Os 'novos' objetos instigaram a curiosidade de alguns passantes, condicionaram novas rotas, geraram conversas entre estranhos e demonstraram a capacidade de assimilação e experimentação do espaço público em seus pequenos detalhes.

Esses casos, em diferentes escalas, exemplificam a possibilidade de novas abordagens em substituição aos questionários ou técnicas tradicionais de entrevistas. Estratégias informais e bem-humoradas demonstram-se mais atrativas e capazes de explorar em profundidade, a relação subjetiva entre o usuário e a cidade.

4.3| Metodologia Paisagem Experimentada

Paisagem Experimentada é um método de análise para projetos abertos. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 37)

Em meio a dezenas de métodos práticos de análise, observação e representação para o projeto de espaço público, essa dissertação detém-se especificamente



| Fig. 144 | Casal observa a homenagem ao poeta. Fonte: o autor

atenção nos pequenos detalhes

métodos criativos e abertos

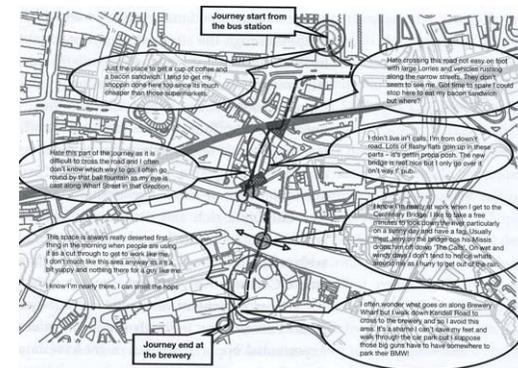
paisagem experimentada – método síntese e suporte para o projeto

na metodologia *Paisagem Experimentada*, formatada recentemente pelos professores Kevin Thwaites e Lam Simkins como síntese de sucessivas pesquisas e workshops ministrados na Universidade de Sheffield, no Reino Unido. Percorrendo conceitos relacionados a uma visão antropológica da paisagem, sob olhar de Kevin Lynch, Gordon Cullen, Merleau-Ponty, Norberg-Schulz, Christopher Alexander, Bernard Tschumi e diversos outros profissionais relacionados à arquitetura, urbanismo e sociologia, os autores elaboraram um processo projetual participativo que revisita e mescla teorias de décadas anteriores, mas se preocupa com a representação dinâmica e interativa do espaço. Técnicas de observação e mapeamento são mescladas às tecnologias digitais; as imagens geradas, distantes de representação estáticas, insinuam movimento, indicam fluxos, deslocamentos e traçam o perfil de comportamento dos usuários no espaço público. Mais do que mapas analíticos, revelam indícios e tornam-se suportes para a geração do projeto.

Em um primeiro estágio, o reconhecimento do sítio é realizado através dos métodos tradicionais de observação, renomeados pelos autores como *além do especialista* (fig. 145), *observação do não-participante*, *trilhas antropológicas*, *conversação*, *role-play*, *entrevistas semi-estruturadas* (*figuras-palavras*, *mapeamento cognitivo* e *poemas dos desejos*), e *gravação de informações*. Todos se assemelham às técnicas analíticas anteriores, combinadas e repensadas, sob o olhar mais dinâmico para a assimilação do movimento e comportamento espacial e não apenas imagens estáticas representativas ou simbólicas da área.

- (1) além do especialista: “excursiona o espaço para reproduzir as trajetórias do pedestre e gravar observações ao longo do caminho
- (2) observação do não-participante: envolve a observação passiva das atividades de grupos ou indivíduos específicos e as registra através de anotações, em formas textuais ou diagramáticas, às vezes

releitura de teorias consagradas



| Figs. 145 | trajetórias do pedestre, associada às observações do profissional. Fonte: THWAITES & SIMKINS, 2007

além do especialista

observação no não-participante

suplementadas por fotografias de tendências comportamentais e orientações espaciais.

(3) trilhas antropológicas: observa os rastros das pessoas, em vez de observá-las diretamente. As chamadas linhas dos desejos que tendem a desenvolver-se em superfícies permitem uma aproximação familiar, já que eles deixam evidências visíveis de que, em alguns casos, os padrões reais de movimento dos pedestres não correspondem às intenções dos arquitetos.

trilhas antropológicas

(4) conversação: é tão fácil olhar de cima o valor de conversas casuais para a compreensão de como os espaços públicos são utilizados sob o ponto de vista menos estruturado ou científico.

conversação

(5) role-play: assumindo personagens com nomes, idade, perfis detalhados, gostos, hobbies, ocupação e local de trabalho, famílias e amigos, atribuindo a cada, um endereço real, alocado dentro da área de estudos. Isso ajudou os estudantes a situarem os personagens com um grau de realismo (...) e o mais importante, permitiu desenvolver noções sobre a rotina diária e padrões de movimento de um endereço ao outro. A maioria dos estudantes criou, também, storyboards para articulá-los.

role-play

(6) entrevista semi-estruturada: método freqüentemente utilizado (...) na prática rapidamente percebemos que a entrevista era ingênua e limitada em relação à natureza do lugar. Tivemos que adotar uma abordagem de entrevista voltada para o movimento do público e conversações temáticas para os participantes criarem mentalmente, o mais natural possível, o que fizeram ou sentiram no local (...) conduzidas em pares, um realiza as perguntas, enquanto outro toma notas e observa os detalhes subjetivos, como percursos, gestos e ritmos das conversas.

entrevista semi-estruturada

(6-a) Mapeamento cognitivos: durante o curso do trabalho de campo, tornou-se aparente que as técnicas de mapeamento cognitivas são úteis em dois sentidos: Podem ser utilizados convencionalmente para compreender a percepção em situações existentes, mas também ser adaptadas para expressar como (as pessoas) gostariam de ver as mudanças.

mapeamento cognitivo

(6-b) figuras-palavras (fig. 146): uma ferramenta potente através da

qual os participantes expressam os seus sentimentos sobre os lugares, descrevendo-os simplificada por palavras ou através de imagens representativas.

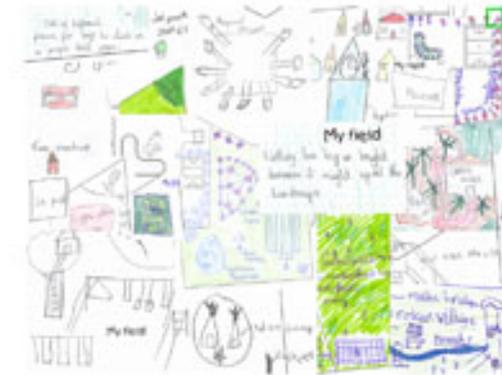
(6-c) poemas dos desejos³⁶: uma adaptação da entrevista semi-estruturada (...) construída gradativamente através do comprometimento das pessoas sobre temas particulares, como por exemplo, 'eu gostaria que o meu playground tivesse'.

(7) gravação de informações: o estágio de reunião de informações consiste na gravação de voz e transcrição de textos, com anotações suplementares. Para sumariá-los, transcrições parciais da percepção de profissionais e usuários podem ser codificadas de forma relativamente simples através de gráficos de percepção dos lugares. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 84-176)

Por sua vez, a maior interatividade de *Paisagem Experimentada*, em relação às metodologias anteriores se deve, em parte, à adaptação da simbologia a ícones digitais, que operacionalizados através do computador, condensam e associam informações de movimento, uso e dimensões espaciais. Camadas de dados de diferentes naturezas são sobrepostas, combinadas e destrinchadas virtualmente, através de diagramas interativos.

Esse jeito diagramático de expressar o caráter de experimentação do local é fundamental para a operacionalização da metodologia (...). Cada símbolo possui o seu próprio registro textual de organizar detalhes únicos, através de softwares GIS usados para coletar mapas, revelados a um clique de mouse (...) isso pode também ser suplementado com fotografias e informação visual.

Não é tanto pelo conteúdo detalhado dos mapas individuais das metodologias que importa, mas o modo como eles dispõem as camadas para compreender o espaço em profundidade (...). Isso permite formas diagramáticas, textuais e fotográficas de informação para serem coletadas e analisadas em caminhos múltiplos e diferentes, e essa versatilidade é muito importante para o modo como os mapas da paisagem experimentada são lidos e interpretados. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 99)



| Fig. 146 | Desenhos realizados por crianças como suporte para a intervenção. Fonte: www.elprdu.com/ims_research.htm

36] Essa técnica foi amplamente explorada na virada do milênio, através de *cápsulas do tempo* contendo milhares de desejos e sonhos para o futuro da humanidade nos próximos 100 anos. Quando abertas, revelarão se os rumos da sociedade assemelham-se aos bilhetes guardados. Por sua vez, no workshop Global Studio 2006, em Vancouver, centenas de papéis em branco, pendurados nos galhos de pequenas árvores, foram suporte para os desejos dos professores e alunos que participaram das atividades.

Simplificadamente, a metodologia é definida através de quatro componentes do espaço público, condensados pela sigla CTDA: *centro*, *direção*, *transição* e *área*. O *centro* está relacionado à experiência de *localização*; *direção* à noção de *continuidade* e *extensão*, *transição* para sentimento de *mudanças*, e *área* para a compreensão da *abrangência de ambientes*, relacionados através de qualidades singulares.

A metodologia inicia-se a partir da identificação de um *centro* principal, ou outros em diferentes escalas, no contexto de uma praça ou espaço livre. A noção de centralidade está associada à *imaginabilidade social* (memória do local), *interação social ou territorialidade* (locais de encontros e saudações ocasionais, onde se iniciam conversas entre estranhos, posicionados estrategicamente para a observação e controle de pessoas), ou *benefícios restauradores* (áreas para relaxamento, intimidade, refúgio contemplativo e psicológico).

Imaginário coletivo: Visitas regulares às lojas ou outras atividades locais podem, freqüentemente, tornar esses espaços marcos na paisagem nos padrões rotineiros do cotidiano.

interação social: conexão de pessoas que se reconhecem por freqüentarem o espaço, ou outras desconhecidas, que possuem em comum as mesmas atividades.

Territorialidade: Controle do espaço através do engajamento pessoal em atividades; a possibilidade de ser observado ou observar pessoas à distância.

Benefícios restauradores: a necessidade das pessoas em relaxar e se recuperar da realidade ao redor (...) isso inclui a sensação de divagar, psicológica e fisicamente, permitindo a mente de voar. (THWAITES & SIMKINS, 2007: 99)



| Fig. 147 | As árvores com os desejos ao fundo do grupo.

Fonte: www.theglobalstudio.com

resumo da organização da metodologia

1 – Centro: Imaginário coletivo

Interação social

Benefícios restauradores

2 – Direção: Cinética

Sensorial

3 – Transição: Limites-entradas

Corredor

Segmento

Efemeridades

Fonte: THWAITES & SIMKINS, 2007: 77



A *direção* é condicionada à noção de *cinética-movimento* (múltiplas alternativas, senso de antecipação e inclusão de pontos chaves no caminho), *vistas* (a presença de elementos fortes na paisagem), enquanto as áreas de *transição* são marcadas por *limites e entradas* (mudanças bruscas), *corredores* (mudanças graduais), *segmentos* (leve conexão dos espaços) e *efemeridade* (efeitos temporários de transição).

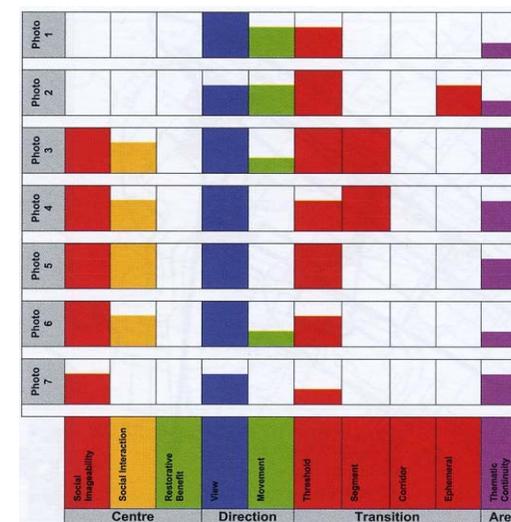


| Fig. 148 | Legenda padrão para o mapeamento. Fonte: o autor (THWAITES & SIMKINS, 2007)



Essas três qualidades reunidas são capazes de revelar percursos principais, pontos de atração, potencialidades, áreas de interação, dispersão e uma dezena de qualidades, que combinadas e sobrepostas em mapas, indicam as zonas de debilidade e direcionam o projeto às particularidades de cada espaço público.

Simplificadamente, o método consiste (inicialmente) em trabalhar com a gama de informações que caracterizam e induzem a apropriação do espaço (1), seguido pelo registro das informações, sua codificação em termos de CDTA e através de expressões gráficas como mapas de paisagens experimentadas (2). Em um estágio final, a metodologia indica como esses mapas podem ser interpretados e utilizados para projetos abertos, orientados para a interação do público.



| Fig. 149 | Diagramas de avaliação das qualidades CTDA no espaço público.

Fonte: THWAITES & SIMKINS, 2007: 77



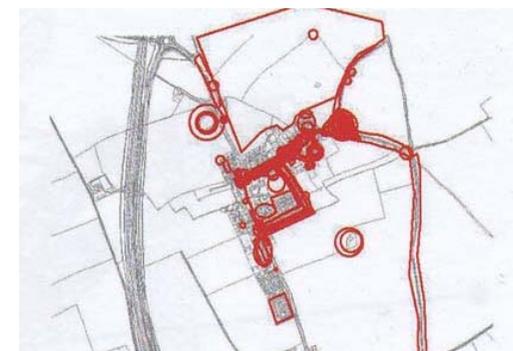
| Fig. 150 | Centro – imaginabilidade social



Na verdade, a investigação apontou que ainda não há uma metodologia de projeto voltada especificamente para 'produtos' abertos, interativos e flexíveis. A maioria dos autores e teorias recentes detém-se na reunião e categorização didática dos estudos de caso, e em análises preliminares, cujas conclusões são limitadas. Talvez seja, na verdade, um erro criar um roteiro restrito que visa enquadrar em categorias pré-determinadas, espaços que são, por essência, mutantes, flexíveis, adaptáveis e indefiníveis. A metodologia *Paisagem Experimentada* destaca-se como coesão de teorias



| Fig. 151 | Centro – interação social



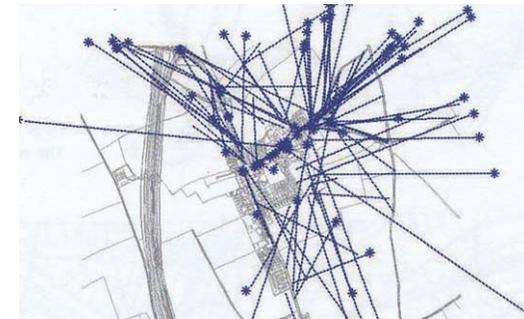
| Fig. 152 | Centro – benefício restaurador



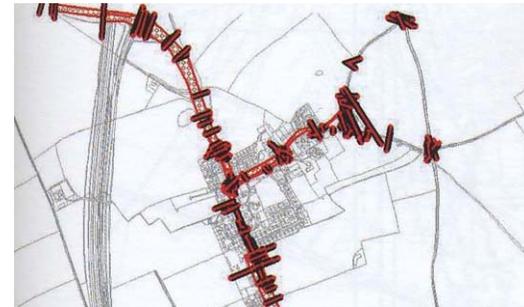
| Fig. 153 | Direção – cinética

consagradas e critérios analíticos para observação das qualidades dinâmicas (fluxos cinéticos e comportamentais) do território, não mapeados ou combinados em metodologias anteriores. Na prática, no entanto, o trajeto projetual, a costura entre as conclusões diagramáticas e esquemáticas, continua sendo um processo aberto, pessoal, criativo e, principalmente, imprevisível.

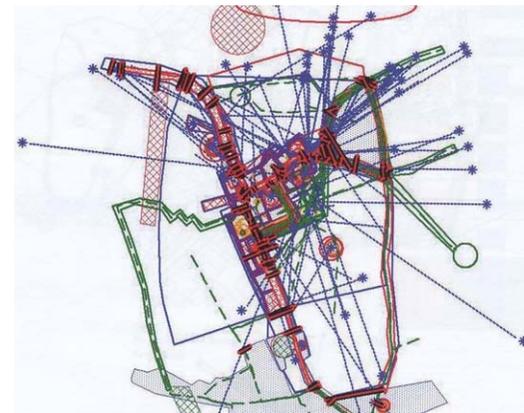
Peça a 10 profissionais da paisagem ou urbanistas, experientes e treinados, para registrar as suas percepções particulares de um território e você encontrará 10 resultados diferentes, ainda que as instruções entregues a eles, para a interpretação do lugar, sejam muito precisas. Haverá alguns resultados em comum, cerceados pelos seus conhecimentos profissionais preliminares, mas haverá também muitas e significativas diferenças. (THWAITES & SIMKINS, 2007)



| Fig. 154 | Direção – sensorial



| Fig. 155 | Transição



| Fig. 156 | Sobreposição dos mapas

5| A EXPERIMENTAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA PARA A SÍNTESE

Após explorar a teoria acadêmica e alimentar-se de idéias, fomentadas por estudos de caso e métodos de representação, torna-se igualmente importante conduzir uma breve análise crítica através do experimento, para verificar a validade e o potencial do embasamento teórico apresentados nesse trabalho.

o engenho do experimento

Distante da proposição de um projeto fechado, que contraria a natureza conceitual dos espaços públicos *flexíveis e adaptativos*, esse capítulo detém-se na proposição de idéias para um contexto existente: a George Square, na área central de Glasgow. “Uma praça central pode ser um importante dispositivo sócio-psicológico e de orientação perpétua”. (MARCUS & FRANCIS, 1998: 188, tradução do autor)

por que uma praça na Escócia?

Percurso diário e obrigatório durante o semestre de estudos na Universidade Strathclyde (setembro de 2007 a fevereiro de 2008), a George Square foi lentamente revelando-se uma fonte rica de experiências e novidades. Localizada numa área central de Glasgow, projetada ainda no século XVIII, a praça sobreviveu às turbulências e benefícios impostos pela passagem do tempo e, apesar da manutenção da forma, reinventou-se continuamente em conteúdo e representatividade para a imagem da cidade.

na maioria das cidades, o desafio para a regeneração urbana reside em criar não apenas formas, mas também novo conteúdo. Você não pode simplesmente copiar ou reconstruir a forma; você tem que se preocupar com novo conteúdo. (HERZOG, 2006, tradução do autor)

Conteúdos em mutação

Através da combinação de diversos métodos de observação e representação da realidade, associado ao conhecimento empírico do local mescla nessa abordagem o embate entre o *olhar profissional*, embasado por metodologias para o

olhar profissional x visão como usuária

reconhecimento de sítio, e a visão de *usuária estrangeira*, impregnada de referências *tropicais* de uso do espaço público e o conseqüente preconceito sobre as limitações impostas pelo inverno escocês para a experimentação máxima da praça.

Desprovida da pretensão de re-estruturação de um território já consolidado, tal como a George Square é no imaginário da população local e, distante de propor um projeto fechado, essa sessão detém-se na proposição de pequenas intervenções como resposta às debilidades evidenciadas pela observação sistemática do espaço público.

O capítulo inicia-se com um breve histórico, caracterização e localização da George Square no contexto de Glasgow, seguida da observação da praça através de fotografias, colagens, simulação de percursos, monitoramento 24 horas por webcams, além da criação de mapas cognitivos e gráficos, segundo a metodologia *Paisagem Experimentada*, de Kevin Thwaites e Lan Simkins. Ao final, fruto de um *brainstorm* de idéias, são sugeridas propostas pontuais, de caráter permanente ou temporário, como solução para pequenas desconexões, a potencialização do uso da praça ou simplesmente para reforçar as qualidades pré-existentes nesse espaço.

5.1| Deixemos Glasgow florescer!³⁷

A maioria das praças cívicas, projetadas no século XIX e XX, foram concebidas como área livre na paisagem edificada. Elas são espaços tradicionais para celebrações e demonstrações cívicas (...). Se você anseia em ver uma estátua equestre de um líder militar já esquecido ou um patrono cívico, então uma praça pública é certamente o lugar para onde olhar. (GAVENTA, 2006: 18, tradução do autor)

A George Square é a maior praça escocesa, localizada na área central de Glasgow (fig. 157). Fundada em 1781, em homenagem ao Rei George III, foi parte de um plano para a ‘urbanização’ de uma cidade essencialmente rural e ocupada por enormes

um turbilhão despretenso de idéias

37| tradução da frase utilizada para a publicidade da cidade no final do século XIX. Fonte: SOMERVILLE, 1891.

38| Com dimensões semelhantes às atuais (140x80m²), a George Square foi projetada originalmente como uma praça dupla, separada ao meio pela North Hanover Street e a Hanover Street, mas esse desenho nunca foi implementado.



| Fig. 157 | O piso vermelho distingue a George Square em vista aérea. Em amarelo, a Queen Station é a porta de entrada para as viagens de trem para o leste do país e, principalmente, a capital Edimburgo. A linha tracejada indica a separação da praça por um eixo viário não

fazendas e casas de campo. Com dimensões próximas às atuais³⁸, mas limitadas por cercas, o acesso a George Square era restrito à vizinhança mais próxima. Relatos e ilustrações da época, reunidos por historiadores, demonstram um espaço público utilizado como extensão do quintal e das zonas de serviços de residências: locais para animais e lavagem de roupas.

A praça foi criada no ano 1781. Simplesmente não foi feito muito mais para marcar os seus limites; um escritor, descrevendo aproximadamente vinte anos mais tarde, declara que era um 'buraco', cheio de água-verde e o local turístico favorito para afogar filhotes de cachorros e gatos, enquanto o limite dessa piscina suburbana era o abatedouro de cavalos. (SOMERVILLE, 1891:9, tradução do autor)

Após as guerras napoleônicas e a *Guerra Civil Americana* (1861-1865), um período de paz reinou sobre o Reino Unido e suas cidades voltaram-se para o seu desenvolvimento interno. Glasgow, notadamente caracterizada por fazendas e ranchos, apresentou um desenvolvimento formidável para os padrões da época. As vias limítrofes à George Square, antes 'estradas principais da cidade', foram retificadas e rebatizadas; importantes instituições financeiras e governamentais construíram edifícios imponentes ao longo das novas ruas; famílias mais abastadas substituíram as antigas casas de fazendas, por novas mansões em estilo clássico italiano. A praça, antes cercada, abriu-se para a cidade.

Os últimos cinquenta anos fizeram uma mudança maravilhosa dentro e ao redor da praça (o autor escreve em 1891). A primeira imagem foi encontrada em uma caricatura em 25 de junho de 1825 (...) Há a estátua solitária do Senhor John Moore, ao redor da qual alguns garotos estão correndo e dançando com cabos. (SOMERVILLE, 1891: 20-21, tradução do autor)

Centro gravitacional da cidade, a George Square tornou-se símbolo do

realizado.



| Fig. 158 | A caricatura caracteriza a praça em 1825, quando a primeira estátua foi erguida, do militar Sir John Moore (1819).

Fonte: SOMERVILLE, 1891: 21



| Fig. 159 | Edifício do governo municipal, construído entre 1883 e 1887.

Fonte: SOMERVILLE, 1891: prefácio

momento de prosperidade que a cidade vivia: construção de hospitais públicos, a implementação de leis sanitárias, novas redes de abastecimento de água, o crescimento da indústria têxtil e siderúrgica, melhorias na educação, a construção de bibliotecas públicas, museus, além da criação de novos parques e praças em diversos pontos da cidade. “A praça era dividida em canteiros de flores e pavimentos asfaltados, com bancos e iluminação adequada à noite, e sempre aberta”. (SOMERVILLE, 1891: 20)

Será visto que o estilo dos Edifícios Municipais possui tratamento renascentista italiano (figs. 159 e 160). Nas fachadas, dignidade e efeito artístico foram alcançados por um grupo de massas na composição gera, e um senso refinado de proporções. (fig. 160) Outro aspecto notável é o desenho do piso, em que cada frente possui uma individualidade e tratamento especial próprio, enquanto ao mesmo tempo, unidade foi dada a todo projeto pela repetição e equilíbrio do contorno. A altura geral das paredes é de 75 pés sobre o nível da rua. (SOMERVILLE, 1891: 52, tradução do autor)

No século XIX, Glasgow esteve à frente de grandes descobertas na ciência, indústria e comércio, que contribuíram para o seu desenvolvimento e a elevaram à orgulhosa posição de segunda cidade do Império Britânico. A prosperidade da cidade motivou, inclusive, a visita da Rainha Victoria e o seu marido em 14 de agosto de 1849. Essa celebração, em praça pública, surtiu um efeito psicológico impressionante sobre a população, motivado pelo progresso após um reinado anterior de profunda crise econômica, fome e miséria. Além disso, as visitas reais anteriores datavam de 1617 (James VI) ou, mais de um século depois, em 1745, ocasião em que o Príncipe Charles esteve na cidade por quatro dias.

Quando informaram que ela seria agora a Rainha do Reino Britânico, ela imediato e instintivamente disse, ‘eu serei boa’, e pediu ao reverendo Arcebispo para orar por ela e pelo Reino. O seu direito à sucessão, seguindo a linha real, residia no fato de que o Rei William



| Fig. 160 | Imagem do edifício do Banco da Escócia. Fonte: SOMERVILLE, 1891: 28

Minhas melhores recordações da praça foram por volta de 1962-65, quando a cidade montou alguns festivais de verão. Havia grupos de pop e jazz, durante o almoço, e todos saíam dos escritórios e sentavam-se sobre a grama para comer os seus sanduíches e ouvir às músicas. Minha banda favorita era Alex Boyd e West Coast Jazz Band. O clarinetista saía do seu emprego na loja dos correios, tocava na praça, corria de volta para o seu posto e voltava a trabalhar!

Hughmac, 11 de janeiro de 2008

Fonte: discuss.glasgowguide.co.uk

IV, terceiro filho de George III, não deixou nenhum herdeiro, e ela era filha do Duque de Kent, seu irmão, o quarto filho do mesmo monarca. (SOMERVILLE, 1891: 65, tradução do autor)

Ao longo do último século, a George Square foi palco de atos públicos, assistiu a duas grandes guerras mundiais, crises e prosperidades econômicas, homenagens e festividades coletivas, realizadas através de instalações temporárias, ou de treze estátuas que, pontuadas em toda a praça, relembram personagens ilustres e ajudam a contar progressivamente a história da cidade. Em 13 janeiro de 1919, por exemplo, a praça assistiu à maior manifestação operária na Escócia, quando cerca de 30 mil funcionários reivindicaram a redução da jornada de trabalho para 40 horas semanais. O choque direto com as forças militares, resultou na célebre *Sexta-Feira Preta* e, um mês após, na negociação por uma jornada menor, porém ainda de 47 horas por semana.

Atualmente, a pavimentação vermelha, luminárias antigas, os jardins simétricos, bancos de madeira e monumentos comemorativos convivem com estruturas modernas de suporte para shows e grandes eventos na cidade. Em quase seis meses, durante o período de outubro de 2007 a fevereiro de 2008, a George Square abrigou exposições de veículos, lançamentos de filmes, comemoração pela vitória como sede do Commonwealth Games 2014³⁹, pista de patinação no gelo, mercado público e iluminação natalina, shows em celebração à virada do ano, o Festival Radiance 2007, maratonas de corrida e ciclismo e toda a sorte de eventos em diferentes escalas.

Apesar da austeridade do entorno edificado, a rigidez formal da praça, a monotonia cromática das fachadas e monumentos, o tráfego de veículos e a aparente dificuldade para a travessia de pedestres, a George Square é o espaço público mais utilizado no centro de Glasgow. Nenhuma praça, ainda que beneficiada pelo metrô, pela

Eu tenho em mente a memória da minha velha mãe de 88 anos. Ela lembra bem o dia que a guerra acabou (Segunda Guerra); parecia que todos tinham reunido as crianças e as famílias e caminharam para a George Square. Ela me disse que o locutor da rádio não pediu que a população de Glasgow fizesse isso; simplesmente foi um sentimento coletivo de que a praça parecia o melhor local para a celebração. Então, minha mãe, meu pai e eu, ainda um bebê, caminhamos da Crown Street para George Square. Um boa caminhada, diria. Quando eles chegaram lá, a praça estava lotada (...). Ela (George Square), de fato, possui um lugar especial na memória e no coração de minha mãe.

Jaybee, 29 de agosto de 2006

Fonte: discuss.glasgowguide.co.uk

39| Competição esportiva que reúne o Reino Unido e todos os países de colonização inglesa. Realizado desde 1930, ocorre em intervalos regulares a cada quatro anos.

estação central de trem, as galerias e ruas de pedestre, a proximidade do campus universitário ou outras facilidades, superam a sua capacidade de atração do público e semelhante posição no imaginário da cidade. No fórum de discussão online (www.glasgowguide.co.uk) diversos depoimentos e fatos curiosos demonstram a influência que a George Square possui sobre o imaginário da população local. A frequência de fotógrafos em busca dos melhores ângulos para folhetos e imagens publicitárias, a concentração de turistas, a utilização da praça como ponto de encontro ou referência de localização confirmam, de fato, a George Square como o coração da cidade.



Índice de monumentos na George Square, organizados em ordem cronológica:

1819 – Sir John Moore (1761 - 1810), militar na Guerra da Península **[1]**

1832 – James Watt (1736-1819), inventor e engenheiro mecânico **[2]**

1837 – Walter Scott (1771-1832), poeta **[3]**

1854 – Rainha Victoria (1819-1901) **[4]**

1856 – James Oswald (1779-1852), membro do Parlamento **[5]**

1859 – Robert Peel (1788-1850), Primeiro Ministro **[6]**

1866 – Príncipe Alberto **[7]**

1868 – Lord Clyde (1865-1944), general do Exército na Índia **[8]**

1872 - Thomas Graham, químico **[9]**

1877 – Thomas Campbell, poeta **[10]**

1877 – Robert Burns, poeta **[11]**

1902 – William Gladstone (1809-1898), Primeiro Ministro **[12]**

1921 – Cenotaph **[13]**

Edifícios principais:

1874 – Edifício Bank of Scotland (direita)

1888 – Edifício Municipal (esquerda)

5.2| Reconhecendo a George Square...

Uma Olinda inteiramente nova que em suas dimensões reduzidas conserva os traços e o fluxo de linfa da primeira Olinda e de todas as Olindas que despontaram uma de dentro da outra; e no meio desse cercado mais interno já despontava – mas é difícil distingui-las – as Olindas vindouras e aquelas que crescerão posteriormente. (CALVINO, 1998: 125)

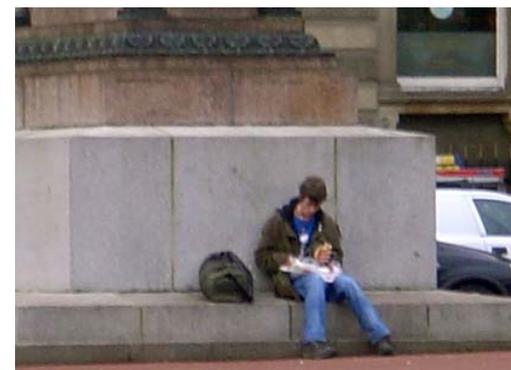
Apesar da passagem do tempo, a observação mais apurada da George Square revela traços semelhantes de ocupação do espaço público; os usuários conservam os mesmos hábitos de permanência, movimentam-se nas áreas de costume, cruzam a praça seguindo determinadas direções predominantes. Fotos de época demonstram as mesmas aglomerações, os pontos de maior atração, as regiões mais vazias ou densificadas, ainda que o vestuário, os padrões de mobília urbana ou bondes eletrificados evidenciem a distância temporal que separa as imagens em preto e branco da dinâmica colorida e acelerada do espaço real experimentado (figs. 161 e 162).

Embora o escopo da dissertação defenda a imprevisibilidade e a capacidade de adaptação do espaço público frente à cidade múltipla e ao comportamento humano diverso, pesquisas no campo do urbanismo e da arquitetura, sob um olhar sociológico, extraem determinadas lógicas de ocupação do espaço, nas quais a imprevisibilidade se deve não apenas à apropriação dos elementos existentes, mas à capacidade criativa de reinventar o território, transpor os tradicionais padrões de uso e reutilizar os mesmos espaços e objetos, sob novos pontos de vistas.

A investigação conduzida na década de 1980 por William White e reforçada por estudos posteriores dos arquitetos Jan Gehl e Lars Gemzoe, revela alguns padrões de interação entre os usuários, sua relação com os elementos fixos do território, a



| Fig. 161 | Os monumentos como bancos.
Fonte: SOMERVILLE, 1891: 68



| Fig. 162 | Há pouco, no mesmo pedestal...

previsibilidade dos movimentos de reunião e dispersão, e uma dezena de diferentes relações 'imutáveis' no mesmo espaço público. Adotando a técnica *observação de não-participante*, segundo a metodologia *Paisagem Experimentada*, foram também identificados na George Square os mesmos padrões de comportamento estudados por William White:



| Figs. 163, 164 e 165| A maioria das pessoas que usa as praças está em pares ou grupos de três ou mais. A maioria dos assentos é linear. Isso é bom para os indivíduos, para pares, mas não muito bom para três ou mais. Permitindo a eles uma organização livre, como cadeiras, as pessoas em grupo as posicionarão em ângulos próximos a 45 graus (...). Bancos são artefatos de projeto, cujo objetivo é pontuar fotografias arquitetônicas. Eles estão freqüentemente sentados em forma modular, espaçados eqüidistantes um do outro, em uma simetria que é agradável em planta. No entanto, eles não são muito bons, para se sentar. (WHITE, 1980: 115-116)

Eles não são bons assentos: há muito pouco deles; eles são tão pequenos; eles são freqüentemente isolados de outros bancos ou qualquer ação que ocorre na praça. Pior ainda, tendem a repetir o mesmo módulo de praça após praça, ainda que esse (módulo) não tenha funcionado muito bem no primeiro lugar. (WHITE, 1980: 33)



linearidade limita as conversas em grupo

solução: É fácil posicionar os bancos de tal modo a facilitar escolhas. Em vez de enfileirá-los, tudo o que se deve fazer é dispor alguns em ângulos em relação aos outros. (WHITE, 1980: 117)

arranjo de bancos previsível e monótono

a praça volta-se para dentro e não se relaciona com os edifícios adjacentes

solução: rompimento da barreira formada pelos bancos e estímulo aos fluxos multidirecionais, em oposição à segmentação entre a circulação periférica e a interna

| Figs. 166, 167 e 168| Tipicamente, eles (os bancos) voltam-se para dentro, com as suas costas expostas para o tráfego de veículos nas ruas. (WHITE, 1980)



as pessoas precisam de distâncias de conforto social. Quando os assentos são fixos, os espaços vazios são funcionais

A distância social entre pessoas é uma dimensão sutil e sempre se altera. Mas a distância de assentos fixos não muda e é por esse motivo que eles raramente agradam a todos. (WHITE, 1980: 121)

[figs. 169, 170 e 171] Assista como os bancos são ocupados. A primeira aproximação normalmente ocorre no final do banco, não no meio. A ocupação subsequente ocorre em qualquer ponto livre, próximo ao final. Somente quando há poucos espaços vazios, as pessoas se sentarão no meio, e alguns preferirão permanecer em pé. WHITE, 1980: 117
As esquinas são funcionais. Você perceberá que as pessoas freqüentemente agrupam-se nas extremidades dos degraus, especialmente quando uma borda provém um ângulo correto. Essas áreas são adequadas para se sentar frente a frente. As pessoas em grupo gravitam próximas a elas. (WHITE, 1980: 32)



novas apropriações em alternativa aos bancos lineares. As pessoas buscam privacidade em áreas menos expostas

[figs. 172, 173 e 174] Nós tivemos que concluir que as pessoas sentarão em qualquer lugar entre a altura de um pé ou três. (WHITE, 1980)

Cada banco ou área de permanência deveria ser colocada onde há, por exemplo, um pequeno espaço dentro do espaço, um nicho, uma esquina, um lugar que oferece intimidade e segurança e, como regra, um micro clima adequado. (GEHL & GEMZOE, 2003)



objetos atraem pessoas. São lugares confortáveis para a parada.

[fig. 176 e 177] a lixeira como ponto de referência.

[fig. 179] a mulher marca um encontro próximo ao monumento: ponto de referência e visibilidade, sem a exposição direta em um largo espaço vazio.

[figs 175 a 180] As pessoas reúnem-se em artefatos de várias formas e dimensões (bancos, degraus, bordas de jardins e próximas a elementos focais). MARCUS & FRANCIS, 1998: 39 Eles também demonstram uma inclinação a pararem perto dos objetos (...). Eles gostam de espaços bem-definidos, tais como degraus e as bordas de uma piscina. O que eles raramente escolhem é o meio de um amplo espaço. (WHITE, 1980)

[fig. 178] Em parques e áreas gramadas perto de residências, as pessoas freqüentemente possuem dificuldade em sair e sentar-se na grama, se não há 'nada perto para se sentar.' (GEHL & GEMZOE, 2003)



[fig. 181 a 184] Comida atrai pessoas, que atraem mais pessoas. Temos uma excelente oportunidade de observar o efeito através de experimentos semi-controlados em uma praça

nova. Inicialmente, não havia comida. Um número moderado de pessoas usou a praça. Sob nossa sugestão, a administração colocou um stand de comida. Foi um sucesso imediato (um carro de flores não foi). Mais pessoas chegaram. Um vendedor ambulante montou uma banca na calçada; então outro (...). Em seguida, a administração pegou o restaurante no edifício para abrir um pequeno café voltado para o exterior. Mais pessoas chegaram e ainda mais – acima e além do número que usava o café. (WHITE, 1980: 53)



[fig. 185] Todas as praças projetadas para permanência deveriam ter o máximo de áreas possível, dentro de uma zona confortável – um percurso de condições climáticas fisicamente prazerosas para uma pessoa que está na sombra ou com roupas casuais. Os principais fatores que afetam o conforto nas áreas livres externas são temperatura, sol, umidade e vento. (MARCUS & FRANCIS, 1998: 32)

[fig. 186] O que faz as pessoas sentirem-se desconfortáveis é o contato visual direto com estranhos. É verdade que as pessoas gostam de observar outras, mas não gostam de ser vistas observando, ou de serem observadas. (WHITE, 1980: 117)

[fig. 187] Bancos que provêm uma boa visão das atividades do entorno são mais usados que bancos com pouca ou nenhuma visão dos outros. (GEHL & GEMZOE, 2003)



[fig. 188, 189 e 190] As pessoas aproximam-se mais em lugares barulhentos que nos silenciosos. (WHITE, 1980: 133)

a loja de sanduíches Greggs, na esquina, estimula a ocupação da George Square durante o almoço

William Whyte (1980) comenta que um quiosque de comida não deve ocupar uma área muito ampla, mas se concentrar em um ponto. Soa mais atrativo e por reverberação, ‘contagia’ as demais áreas da praça.

[fig. 185] a área de sol é a mais disputada, principalmente em cidades do hemisfério norte, como Glasgow

[fig. 186] o rapaz escolhe um local em que é possível observar a chegada das pessoas, mas que possui, ao mesmo tempo, um grau de privacidade e menor exposição

[fig. 187] rapaz observa as atividades do entorno

[figs. 188 a 190] áreas ocupadas atraem mais pessoas e, em geral, os mais jovens



as esquinas como 'ponto de encontro'

[fig. 191, 192 e 193 | Uma boa praça começa na esquina da rua. (WHITE, 1980: 54)

[fig. 183] Padrões de permanência são similares. Quando as pessoas param para conversar em uma praça, eles costumam fazê-lo no meio do fluxo de tráfego. Eles também demonstram uma inclinação em permanecer próximo aos objetos, como um mastro ou estátua. (WHITE, 1980: 21)



espaços vazios são desconfortáveis. As paradas ocorrem próximo aos objetos

[fig. 194] “Eles fazem pior quando congelam o desenho dos bancos. (...) Por que não experimentar? Alguns traços, como bordas e degraus, serão fixos, mas os bancos e as cadeiras não devem ser.” (WHITE, 1980: 34)

[fig. 195] Seguindo a tendência de que as pessoas tendem a se aproximar de objetos, a municipalidade de Glasgow freqüentemente utiliza os monumentos ou elementos fixos para ‘esconder’ as estruturas de apoio de eventos: banheiros químicos e containeres.

[fig. 196] Pequenas novidades no espaço público atraem as pessoas.

simulação dos percursos do método Paisagem Experimentada

Seguindo o método *além do especialista* de Kevin Thawaites e Lam Simkins, foram traçadas quatro diferentes trajetórias de acesso à praça, segmentadas em cinco pontos distintos de observação, para a identificação das qualidades CTDA, definidas pelos autores: *centro*, *direção*, *transição* e *área*. Conforme ilustrado em planta, o trajeto AA' simula o percurso diagonal entre a George Street e a Queen Street, o BB' da George Street, na saída da estação de trem (Queen Station) no sentido da Cochrane Street, o percurso CC' entre a North Hanover e a Hanover Street, o eixo que corta transversalmente a praça e, ao final, o trajeto DD' entre o edifício do Banco da Escócia, na Queen Street, em direção ao Edifício Municipal, na lateral oposta da George Square.

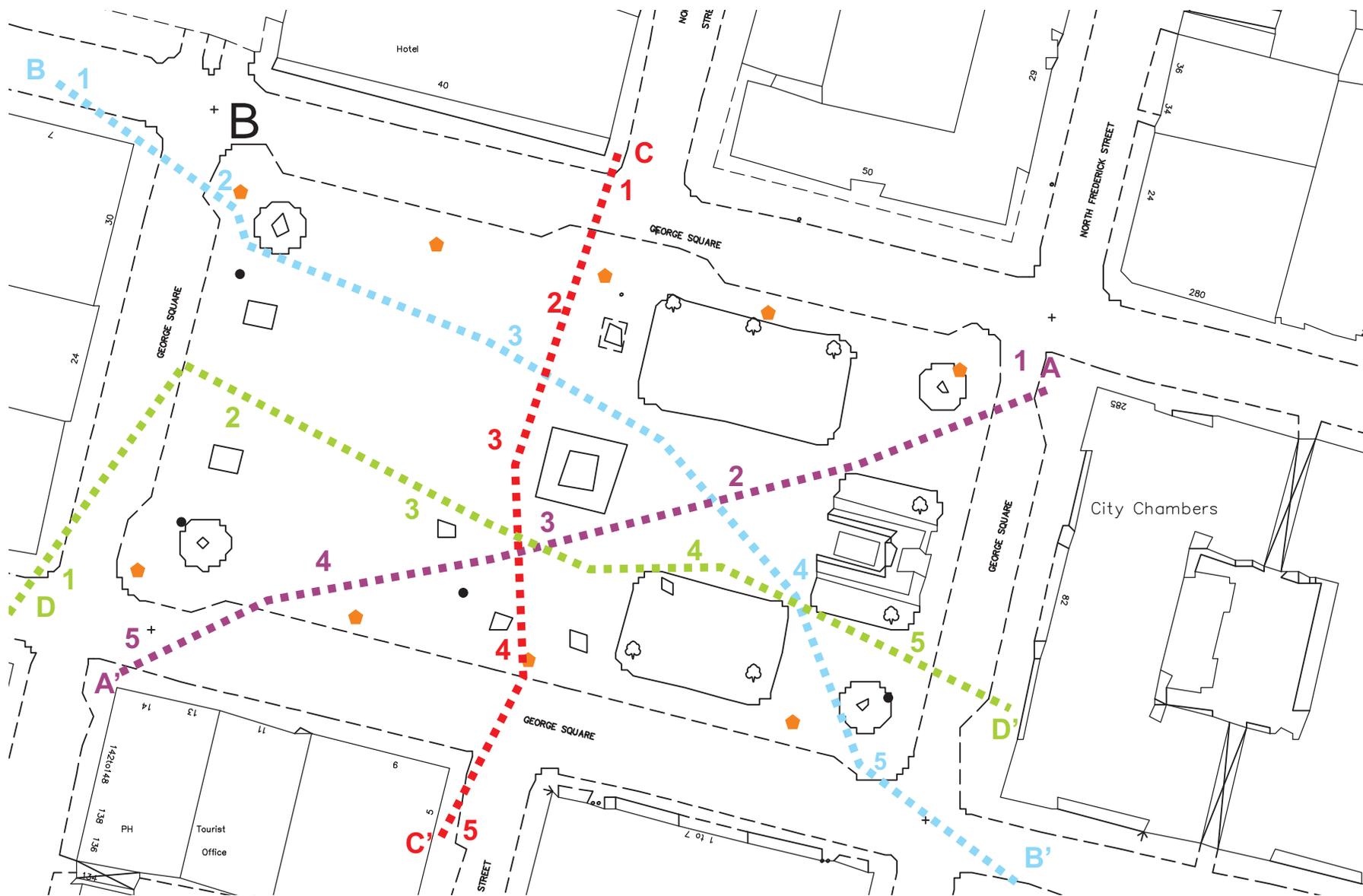
Mais de 300 fotografias registram o entorno, o conteúdo da praça e o movimento dos usuários em diferentes datas, horários e condições climáticas. Observações adicionais foram realizadas através de 300 imagens suplementares, registradas por duas webcams posicionadas em edifícios adjacentes à George Square. Esse monitoramento (fig. 197, ao lado) ratifica as áreas de permanência, os locais de descanso, o fluxo intenso de pedestres, as visuais predominantes e os espaços de maior interesse, destacados segundo a simbologia de *Paisagem Experimentada*. Como síntese da análise, os gráficos concluem o coeficiente de ocupação e movimento (centro, direção e transição) predominantes em cada um dos 20 pontos observados.



[fig. 198] montagem panorâmica da Praça George Square



[fig. 197] Fonte: www.glasgow.gov.uk



[Fig. 199] planta com os quatro percursos definidos em cores



[Figs. 199 e 200] Percorso AA': George Street em direção à Queen Street



[fig. 201] 1

[fig. 202] 2

[fig. 203] 3

[fig. 204] 3

[fig. 205] 4

[fig. 206] 5

Conexão entre a Universidade Strathclyde e o centro de Glasgow, o percurso AA' é o que concentra o maior fluxo de pedestres e o trajeto mais rico em detalhes, em ambos os sentidos (fig. 203): a predominância das visuais do obelisco, as torres do Edifício Municipal (fig. 204 e 205), as áreas intimistas entre os jardins e os bancos (fig. 202). O percurso é estimulante e mescla diferentes escalas, reveladas pela noção de cheios e vazios, bem como a sensação de entrada em um espaço solene, acentuada pela diferença entre o corredor estreito, conformado pela esquina e o monumento *Cenopath*, e a sensação de amplitude do espaço aberto, desvendado atrás do obelisco.

[fig. 207]

14:31:09 20-JAN-2008

[fig. 208]

16:20:14 17-JAN-2008

[fig. 209]

Glasgow Council Wed Jan 30 10:31:44 2008

[fig. 210]

Glasgow Council Wed Jan 30 16:17:49 2008

[fig. 211]

Glasgow Council Sat Jun 14 16:55:19 2008

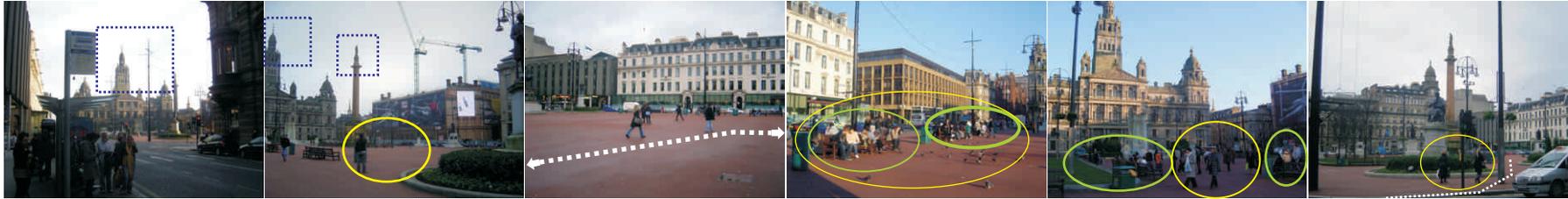
[fig. 212]

Glasgow Council Fri Feb 1 11:35:13 2008





[figs. 213] Percurso BB': George Street em direção à West George Street



[fig. 214] 1

[fig. 215] 2

[fig. 216] 3

[fig. 217] 3

[fig. 218] 4

[fig. 219] 5

Apesar da George Street concentrar os hotéis mais importantes de Glasgow, ser a porta de entrada para a rua de pedestres e o acesso à Queen Street Station, o percurso é o de menor movimento. No ponto 1 (fig. 214), o olhar do visitante é atraído pelas torres do edifício Municipal e, mais adiante, pelo obelisco no centro geométrico da praça (fig. 215). A força do grande espaço vazio predominante nesse trajeto (figs. 216, 222 e 223) é, na verdade, funcional: ponto de encontro, reunião de grupos, espaço para instalações temporárias (palcos para shows e pavilhões itinerantes), ou alívio e relaxamento do ambiente densamente construído do entorno. Jogos de futebol, skates ou patinação ocorrem na periferia desse espaço, próximo às áreas de permanência e concentração de pessoas.

[fig. 220]

[fig. 221]

[fig. 222]

[fig. 223]

[fig. 224]

[fig. 225]





[Figs. 226 e 227] Percurso CC': North Hanover Street em direção à Hanover Street



[fig. 226] 1

[fig. 227] 2

[fig. 228] 3

[fig. 228] 3

[fig. 229] 4

[fig. 230] 5

Já no ponto 01 (fig. 226), o obelisco destaca-se como importante marco visual da George Square. Os demais monumentos pontuam o trajeto e concentram pequenos centros de permanência e atividades. A estátua do poeta Robert Burns (fig. 228), ligeiramente dispersa e assimétrica em relação aos demais elementos da praça, adquire notoriedade e torna-se um importante *centro de imaginário coletivo* e de *interação social*, segundo nomenclatura de *Paisagem Experimentada* (fig. 232). Contraditoriamente, a imagem de Lord Clyde (fig. 229), há poucos metros dos demais monumentos, permanece sempre vazia e isolada, rivalizando em atenção com os painéis digitais do edifício em construção na esquina. Essa dinâmica provavelmente será alterada a partir da desobstrução da rua e conclusão do novo edifício (fig. 230).



[fig. 231]

[fig. 232]

[fig. 233]

[fig. 234]

[fig. 235]

[fig. 236]



[Figs. 237 a 238] Percurso DD': West George Street, transversal à George Square



[fig. 239] 1

[fig. 240] 2

[fig. 241] 3

[fig. 242] 3

[fig. 243] 4

[fig. 244] 5

Novamente, as torres do edifício Municipal despontam na paisagem como importantes pontos de atração visual. Nesse percurso, as estátuas eqüestres dos reis britânicos (figs. 240 e 241) possuem grande importância e destaque, como área de permanência e pequenos encontros sociais. Ao mesmo tempo são também utilizados pela municipalidade como obstáculos visuais para containers, banheiros públicos e veículos de apoio à manutenção da George Square. A área 02 é a que apresenta maior desconexão dinâmica com a praça, tendo como circulação predominante, o corredor periférico e paralelo ao Bank of Scotland. A área 4, no extremo oposto, por sua vez é escolhida para conversas veladas, momentos de relaxamento, reflexão e privacidade.



[fig. 245]

[fig. 246]

[fig. 247]

[fig. 248]

[fig. 249]

[fig. 250]



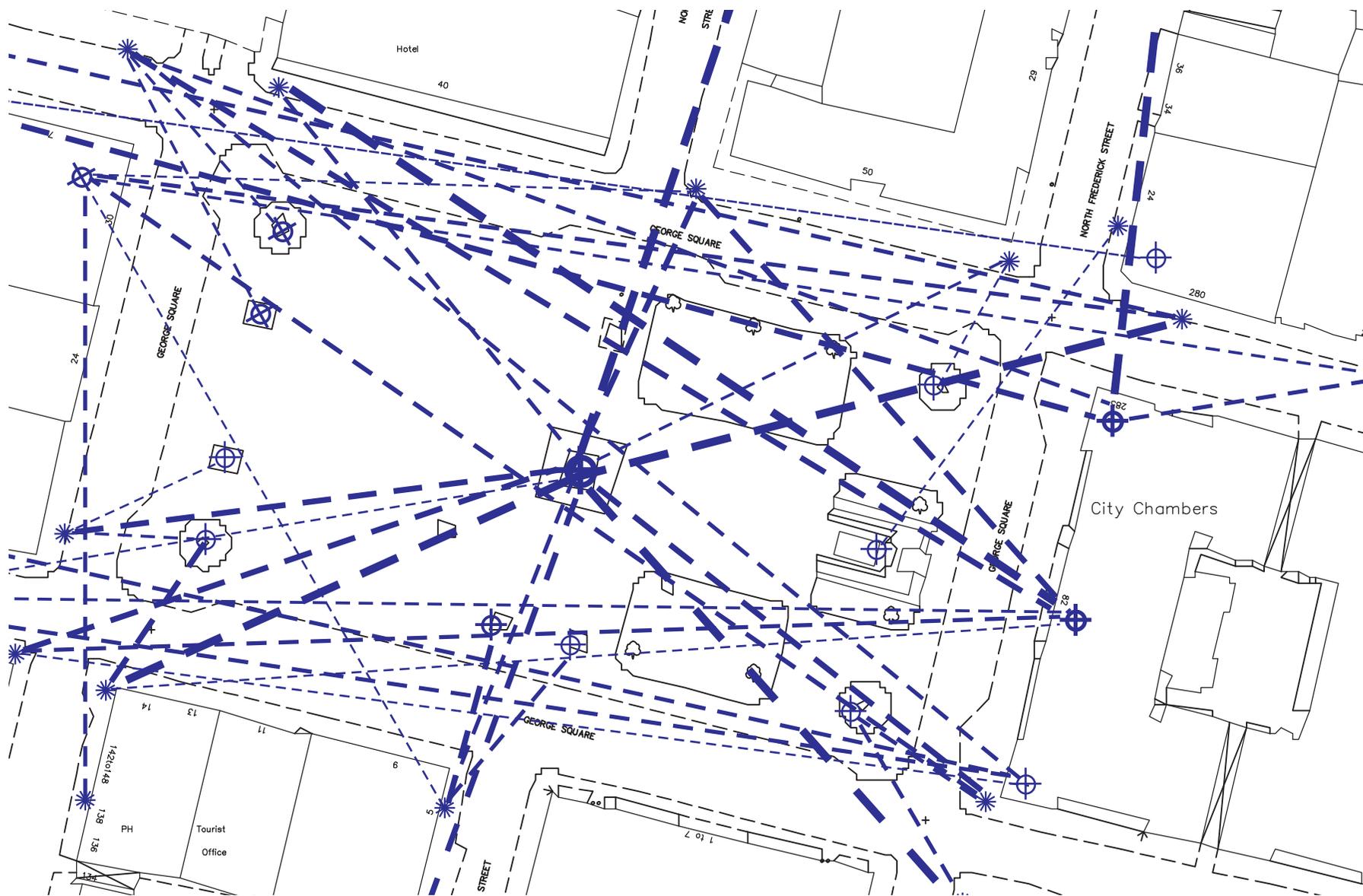
[fig. 251] **CENTRO**

○ △ imaginário coletivo
 ○ — interação social
 ○ — benefícios restauradores



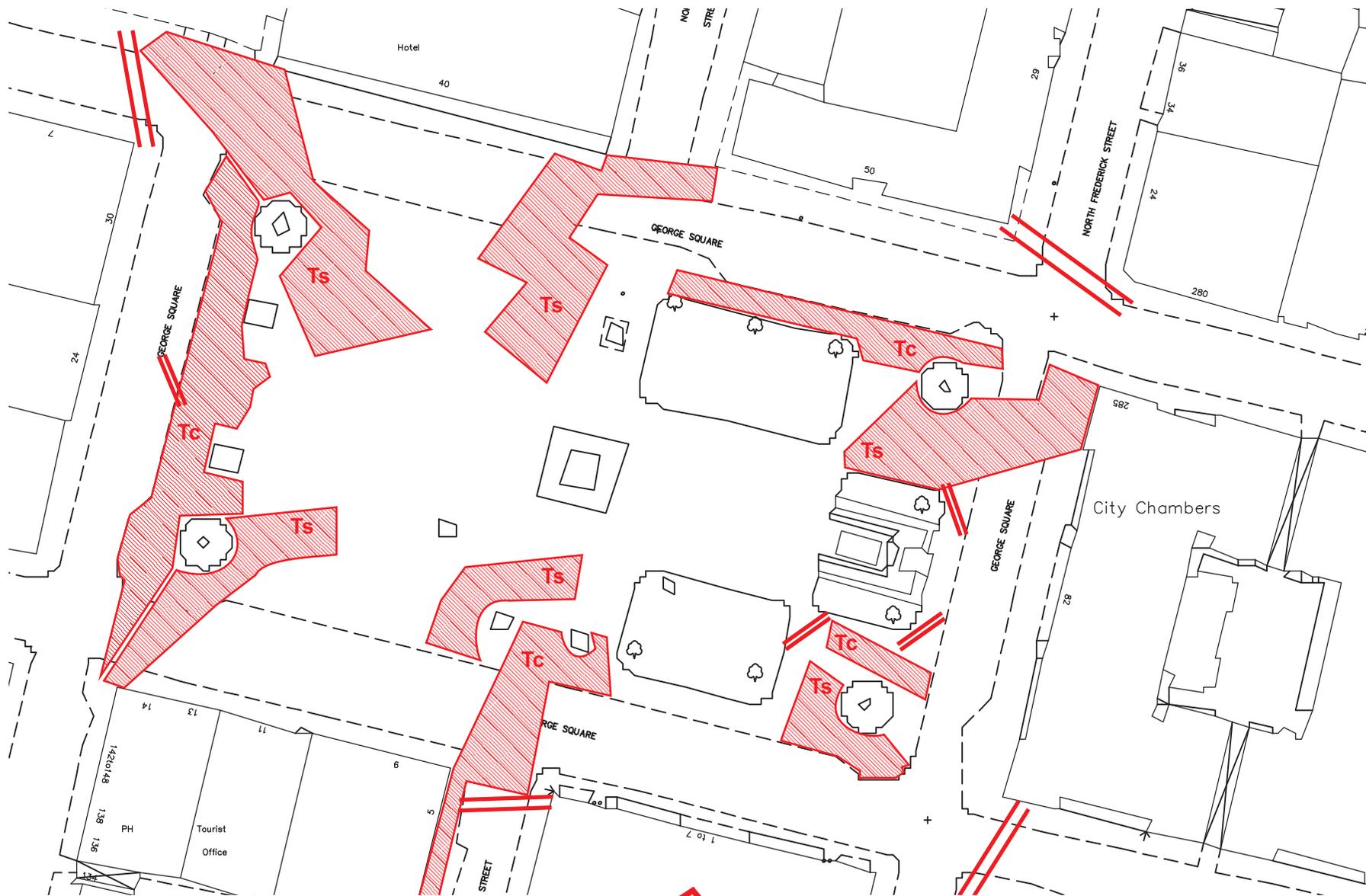
[fig. 252] DIREÇÃO





[fig. 253] DIREÇÃO





[fig. 254] TRANSIÇÃO

 corredor | segmento | efêmero
  limites-entradas

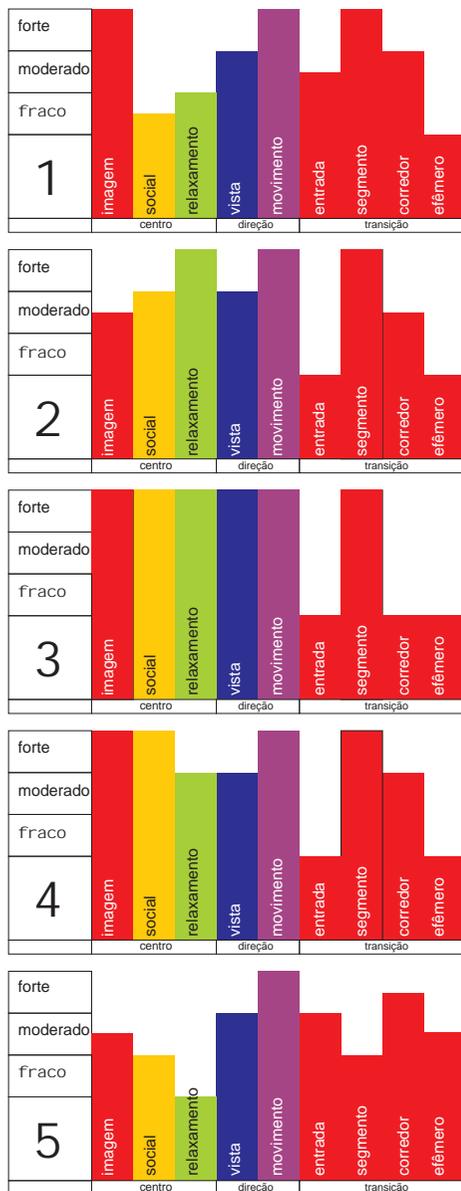


fig. 255 | Avaliação do percurso AA'

Através do percurso AA', foi possível identificar a área do obelisco como o *centro de imaginário coletivo* mais importante na George Square. A potência visual desse monumento vertical converge os usuários da praça, os convida à permanência e eleva esse espaço também à posição de centro de *sociabilidade* e *benefício de restauração*. Esse centro maior é caracterizado pela heterogeneidade de sub-centros, que alternam áreas mais propícias ao contato coletivo, em detrimento de outras voltadas para a introspecção e atividades individuais: A área de bancos voltada para o canteiro verde da George Street, ao norte da praça, apresenta um caráter maior de sociabilidade, enquanto ao sul, a atmosfera é mais silenciosa e propícia à leitura ou conversas particulares. Em oposição, o fluxo de movimento é mais acentuado ao sul do obelisco, onde a concentração estacionária de pessoas é reduzida.

No trajeto BB' a particularidade mais acentuada se deve ao impacto psicológico que o espaço vazio monumental exerce sobre a escala humana (fig. 256, pontos 2 e 3). A sensação de praça cívica, acentuada pela profusão de ornamentos do edifício Municipal e o caráter histórico das estátuas, criam um ambiente propício para grandes eventos, instalações temporárias e objetos itinerantes. Ao preencherem parcial e sazonalmente o território, esses novos elementos instalam pontos de permanência, onde antes o movimento era predominante.

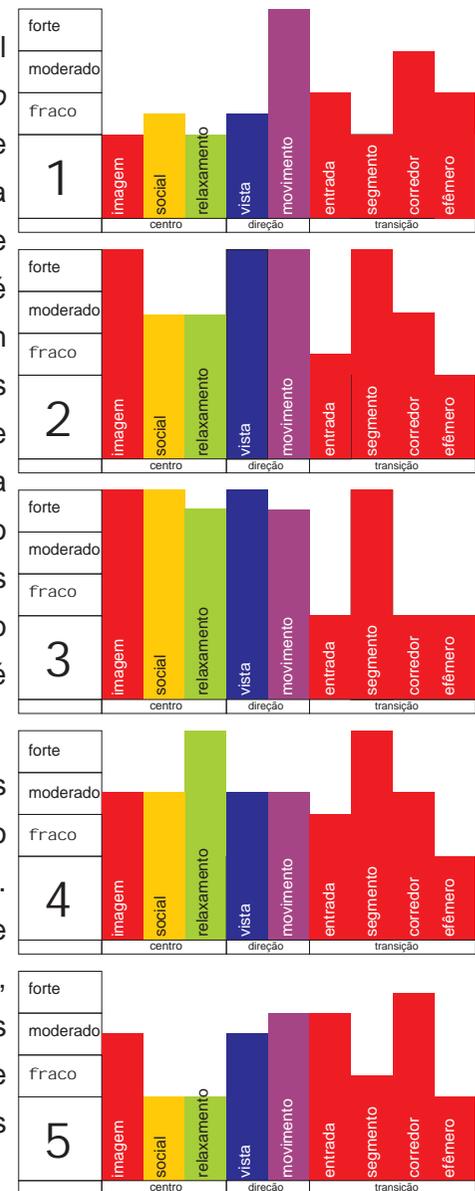
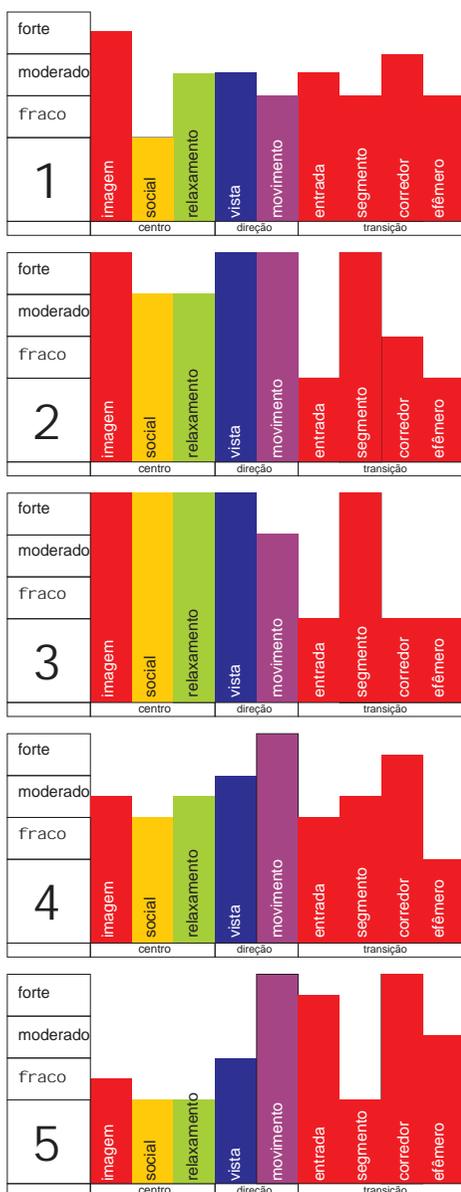


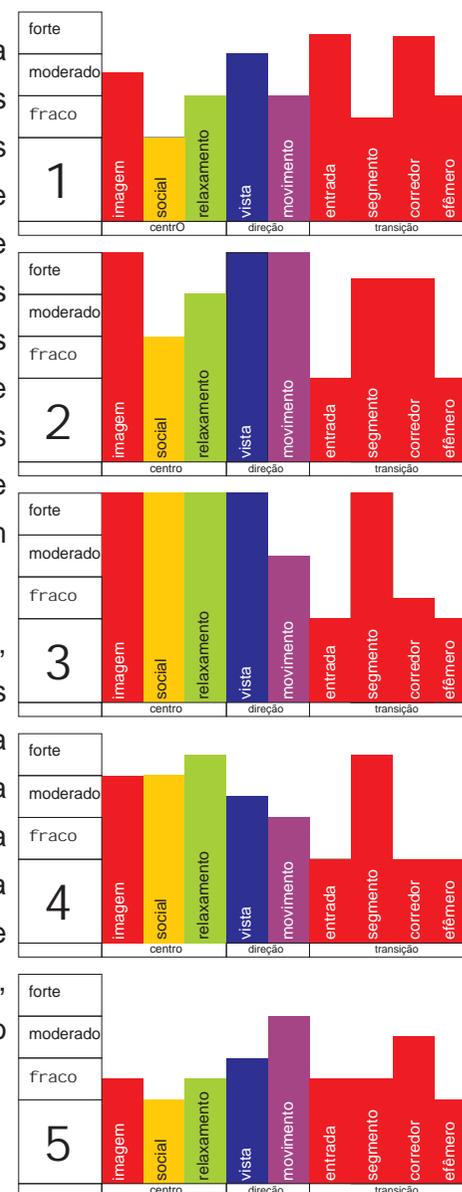
fig. 256 | Avaliação do percurso BB'



[fig. 257] Avaliação do percurso CC'

O trajeto CC', que corta transversalmente a praça, contribuiu para verificar a importância dos monumentos pontuais como centro de *imaginário* e *sociabilidade*. A posição das estátuas em relação aos demais objetos e principais fluxos de movimento são fatores igualmente importantes para a atribuição de significado a esses monumentos. Em geral, os objetos próximos às áreas de permanência ou na periferia de grandes espaços livres são os mais utilizados; figuras posicionadas através de regras de geometria espacial ou isoladas em áreas vazias tornam-se menos intrigantes para o público. O sentimento de instabilidade ou leve deslocamento são importantes para atrair o olhar e destacá-los em meio a um contexto homogêneo.

O ponto 3 do percurso DD', por exemplo, ilustra o potencial simbólico do monumento ao poeta Robert Burns (fig. 258). Deslocado em relação aos demais, a imagem instiga a curiosidade dos passantes, é ponto de parada e de permanência para grupos. No mesmo trajeto, as esculturas equestres da Rainha Victoria e seu marido constituem pórticos de acesso longitudinal à George Square e são utilizados como bancos, espaço de contemplação e relaxamento. No entanto, pouco relacionadas, ambas pairam esparçadas e desconectadas entre si, mantendo inexplorado o potencial de moldura ou pórtico de entrada à praça.



[fig. 258] Avaliação do percurso DD'

Diante das constantes mudanças climáticas, da alternância de períodos chuvosos no mesmo dia ou mudança na velocidade e direção dos ventos, tornou-se igualmente importante o monitoramento das condições meteorológicas e a sua influência sobre o funcionamento da praça. Apesar do uso do espaço público estar diretamente relacionado ao conforto e proteção às intempéries, a população local é mais tolerante às baixas temperaturas e permanece na praça, independente das condições adversas. As descrições na coluna lateral transcrevem uma pequena parte do cruzamento diário de dados meteorológicos e as imagens das webcams para a compreensão do funcionamento da George Square.

Analisando o conteúdo geral da praça, independente da lógica delineada pelas metodologias aplicadas, uma breve observação pessoal é suficiente para revelar a importância imagética dessa grande praça cívica e, na ausência de novos estímulos pontuais, a relação afetuosa estabelecida entre os usuários e os monumentos edificadas.

17 de janeiro de 2008

Hora	°C	ventos	descrição
11h00minh	2	8 milhas	chuva forte
12h00minh	5	8 milhas	nublado
13h00minh	5	8 milhas	chuva leve
15h00minh	4	8 milhas	chuva leve

Andaimos e veículos retiram os enfeites natalinos da George Square

13h00minh- homem parado sobre o pedestal da estátua do Príncipe Alberto, com o lanche para almoço. Como estava molhado com a chuva, ele forrou o tampo do pedestal com o plástico para apoiar seus pertences e deixar as mãos livres para comer.

15h00minh – assim que a chuva parou, um homem sentou-se no banco molhado. Mas, permaneceu por pouco tempo.

01 de fevereiro de 2008

Hora	°C	ventos	descrição
11h00minh	3	30 milhas	nublado

Ventos muito fortes. Bancos virados na praça

5.3| A Apresentação de idéias...

confluência e entrechoque de uma multiplicidade de métodos interpretativos, maneiras de pensar, estilos de expressão. Mesmo que o projeto geral tenha sido minuciosamente estudado, o que conta não é o encerrar-se numa figura harmoniosa, mas a força centrífuga que dele se liberta, a pluralidade das linguagens como garantia de uma verdade que não seja parcial. (CALVINO, 1998: 131)

Com o objetivo de direcionar as propostas projetuais ao embasamento metodológico de *Paisagem Experimentada*, frente à multiplicidade de idéias e abordagens, serão utilizadas exclusivamente as conclusões provenientes dos gráficos analíticos e dos mapas cognitivos dos quatro percursos, apresentados no sub-capítulo anterior.

A primeira conclusão indicada pelos gráficos é o baixo coeficiente de *efemeridade* (variação nas sensações), na maioria os pontos avaliados na George Square. Segundo Lan Simkins e Kevin Thwaites, a experiência no espaço público é enriquecida pelas transição entre zonas peculiares ou sensações sensoriais especiais. No entanto, a percepção de temperatura, das cores, vento, insolação ou sombra permanece constante, homogênea e inexplorada em de toda a praça.

A variedade e qualidade dos efeitos de textura, cor, massa, som e odores, criados através de um planejamento cuidadoso, pode adicionar prazer aos usuários da praça. (MARCUS & FRANCIS, 1998: 44, tradução do autor)

Trabalhando especificamente o fator *transição-efemeridade* destaque, através do jogo de oposições, algumas qualidades importantes a serem exploradas e suas conseqüentes sugestões de projeto:

Frio x aquecimento: criação de 'cômodo temporários aquecidos'.

18 de janeiro de 2008

Hora	°C	ventos	descrição
10h00minh	6	16 milhas	chuva leve
11h00minh	5	17 milhas	chuva leve
11h00minh – Um grupo permaneceu parado entre os dois jardins e o obelisco central, apesar da chuva. Em geral, tenho observado que os encontros são realizados nos lugares mais abertos, onde há mais visibilidade: onde podem ver e serem vistos ao mesmo tempo. Mesmo com a chuva fina, eles permaneceram, sem proteção ou guarda-chuva, por mais de 15 minutos.			

21 de janeiro de 2008

Hora	°C	ventos	descrição
16h00minh	2	11 milhas	chuva leve
17h00minh	7	11 milhas	chuva leve
18h00minh	7	13 milhas	chuva leve
À medida que anoitece, as pessoas andam menos no centro da praça, porque essa permanece mais vazia e não há o que se observar, principalmente no inverno. Caminham principalmente pela periferia, utilizando a George Square apenas como			

Caixas herméticas (parcialmente transparentes) ou coberturas temporárias, distribuídas em pontos específicos da George Square, provêm fonte de aquecimento através do piso ou forro. Quando isoladas, atendem indivíduos ou pequenos grupos; conectados, os módulos atendem grupos maiores.

Ventos: Cômodos, coberturas ou anteparos verticais atuam como barreira para atenuação eólica. A mobilidade dessas novas estruturas permitiria a escolha de direções variadas, de acordo com a posição dos ventos.

Fontes sonoras x silêncio: Rádios incorporados ao mobiliário urbano ou móveis em áreas de permanência tornam-se fontes sonoras digitais ou aproveitam os fluxos de ar na praça.

Luminosidade: A iluminação atual disposta simétrica e homoganeamente, concentra-se apenas em alguns monumentos e possui foco fixo e alcance limitado. Em geral, a praça é pouco utilizada à noite devido às zonas de penumbra. Além de propor a melhoria da iluminação geral ou funcional, pontos específicos, com temperaturas de cores distintas, criariam uma atmosfera lúdica na praça. Sob a denominação *luz de humor*, propõe-se tonalidades mais quentes como contraposição psicológica ao frio, ou as mais diversas variações, de acordo com o desejo do usuário. Incorporadas aos bancos e assentos, ou em postes de iluminação, podem ser controladas manual ou digitalmente, permitindo a livre escolha de cores e orientação dos focos de luz.

Melhor iluminação não significa necessariamente luz mais clara (...). Significa um nível adequado de claridade direcionado ou refletido em direção às superfícies horizontais – em contraste à iluminação públicas nas ruas. (...) Significa também luz acolhedora e agradável. (GEHL & GEMZOE, 2003, tradução do autor)

passagem, em vez de diversão ou entretenimento.

cômodos quentes

barreiras contra ventos

explorar qualidades sonoras do espaço

**trabalhar com dois níveis de iluminação:
luz funcional ou geral e luz específica**

Dias chuvosos x ensolarados: Coberturas contra a chuva podem ser incorporadas ao mobiliário urbano, abertas como guarda-chuvas, conchas ou capotas. “Sol e calor trazem as pessoas para fora, chuva e frio as mantêm distante (do espaço público).” (WHITE, 1980: 133, tradução do autor)

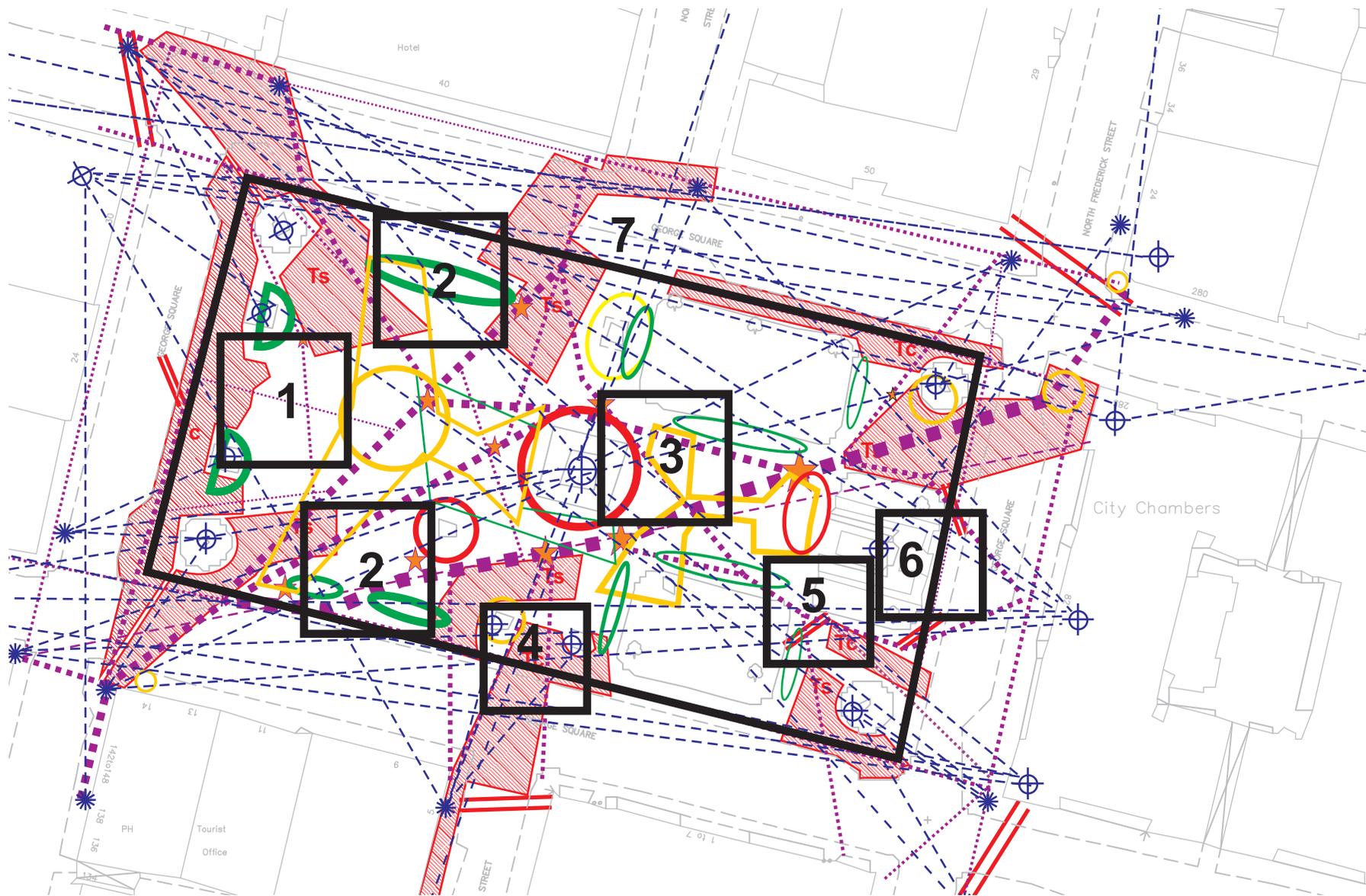
Policromia dos elementos fixos: Diante do predomínio dos tons de vermelho ou terra-cota, desde a pavimentação, ao obelisco e às fachadas adjacentes, a projeção de imagens coloridas e digitais seria uma alternativa à monotonia de tratamento da George Square. Projetados sobre o piso ou monumentos fixos, a profusão de cores permitiria a reinvenção constante e interativa da praça.

Trabalhando entre coisas, alterando relações, obrigando nossos sentidos a confrontar o espaço, produzindo situações que superam as proporções de nosso corpo, atuando no escuro ou na luz, em cor ou em profundidade para revelar as relações freqüentemente involuntárias que estabelecemos com o ambiente que nos rodeia. (Enrico Morteo in AMIDON, 2001: 60, tradução do autor)

A avaliação dos mapas sobrepostos, além de confirmar a homogeneidade de tratamento e estímulos sensoriais, ressaltou prioritariamente o comportamento e a dinâmica do território, permitindo a visualização da descontinuidade de fluxos, a presença das zonas sem legibilidade, a desconexão dos movimentos predominantes e a conseqüente definição de cinco áreas potenciais de intervenção:

sombreamento

redução da monotonia cromática da praça



[fig. 260] IDENTIFICAÇÃO DE ÁREAS EM POTENCIAL PARA INTERVENÇÃO

Por sua vez, tendo em vista a ampla gama de possibilidades projetuais contidas nas cinco áreas definidas, proponho a escolha das três primeiras, tendo como referência de abordagem as categorias de projeto apresentadas no capítulo 03 (*cidade itinerante, cidade da diversão e cidade conectada*). O objetivo desse recorte é associar as três temáticas de Zöe Ryan (2006) como estratégias iniciais de projeto aos problemas identificados pela metodologia *Paisagem Experimentada*. Desse modo, descrevo:

Área 01: Área de transição com característica de corredor e passagem. Espaço vazio, sem a existência de objetos referenciais, não possui áreas de permanência ou outros estímulos para pausas no percurso. Desconectado do edifício do Banco da Escócia, a circulação predominante ocorre na calçada externa, periférica à George Square. Nesse contexto propõe-se:

a- Bar itinerante: Objeto como catalisador das relações entre o edifício do banco, o centro comercial da cidade e a loja de sanduíches Greegs, como marco inicial da Merchant City³⁹. O objetivo é reduzir a circulação periférica, promover pontos de permanência na área de vazio, valorizar o eixo de entrada da praça entre as estátuas, a criação de um centro funcional e de sociabilidade como equilíbrio e contraposição ao eixo estático do obelisco.

Módulo fechado à noite, abre-se durante o dia, ampliando a área de ocupação. Constitui-se de um objeto expansível horizontalmente, composto por quadros móveis unidos sob cobertura ou pequenas caixas como 'cômodos aquecidos'; fechados, são utilizados para armazenar cadeiras, bancos e outros elementos presentes na composição. "Com o uso de canópios de vidro ou pequenos pavilhões, espaços semi-abertos poderiam ser criados (...). Eles seriam particularmente apropriados em cidades chuvosas, como

39| A *Merchant City* constitui o reduto gastronômico de Glasgow. Constituída por algumas quadras, concentra bares e restaurantes especiais na cidade.

Área 01

Cidade itinerante: arquitetura temporária

Proposta: objeto bar-polivalente

Seattle.” (WHITE, 1980:46)

Área 02: Estaticidade das zonas de permanência. Os usuários são condicionados aos limites impostos pela disposição linear e o conseqüente desconforto para conversas em grupos. A estratégia de intervenção volta-se para a proposição de bancos multiuso, móveis e conectáveis que permitam flexibilidade para agrupamentos e rompam a barreira rígida entre a rua e a George Square. Então, algo deu errado. As correlações desapareceram. O sol continua a se mover; as pessoas não. (WHITE, 1980: 40)

Área 03: Durante a noite, a iluminação escassa desestimula a apropriação pública, principalmente nas áreas de menos expostas e de maior privacidade: os canteiros verdes. Como solução propõe-se um sistema de iluminação específica, caracterizado por focos de luz instalados nas áreas gramadas, atrás dos bancos. Manipulável através de um painel eletrônico acoplado à luminária, os usuários podem escolher livremente a direção e cores dos focos de luz. Além do caráter funcional, as projeções coloridas alteram a uniformidade do piso da George Square.

Os projetos apresentados adiante constituem ilustrações esquemáticas, não detalhadas, de idéias e sugestões preliminares aplicáveis no contexto da George Square, sob a ótica da flexibilidade de usos, interatividade e reinvenção contínua do espaço livre-público.

Área 02

Cidade da diversão: mobiliário urbano móvel ou multiuso

Proposta: bancos sobre trilhos

Área 03

Cidade conectada: tecnologias no espaço público

Proposta: iluminação interativa

01 Módulos-bar arquitetura itinerante

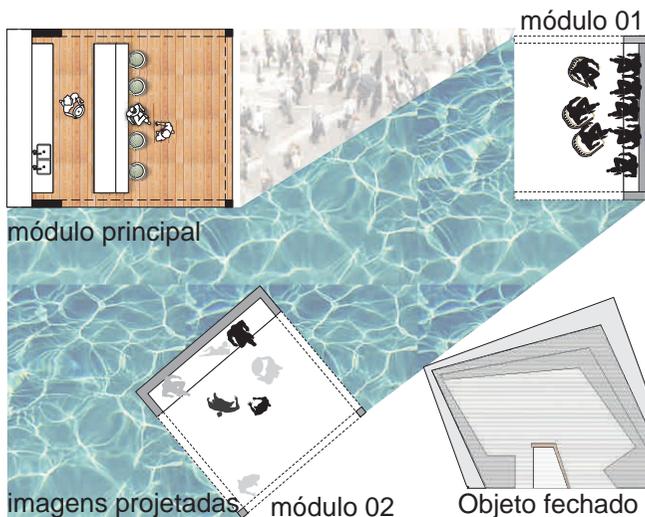
Composto por três elementos básicos, esse objeto atua como bar e expande-se horizontalmente através de rodízios instalados em duas unidades internas menores. O módulo principal pode ser fechado através de capotas adicionais que resguardam o público do vento e frio, mas mantém o contato visual com o exterior. Fechada, a superfície externa é utilizada como tela de projeção para cinema ao livre, enquanto equipamentos instalados no teto permitem a projeção adicional de imagens no piso da praça.



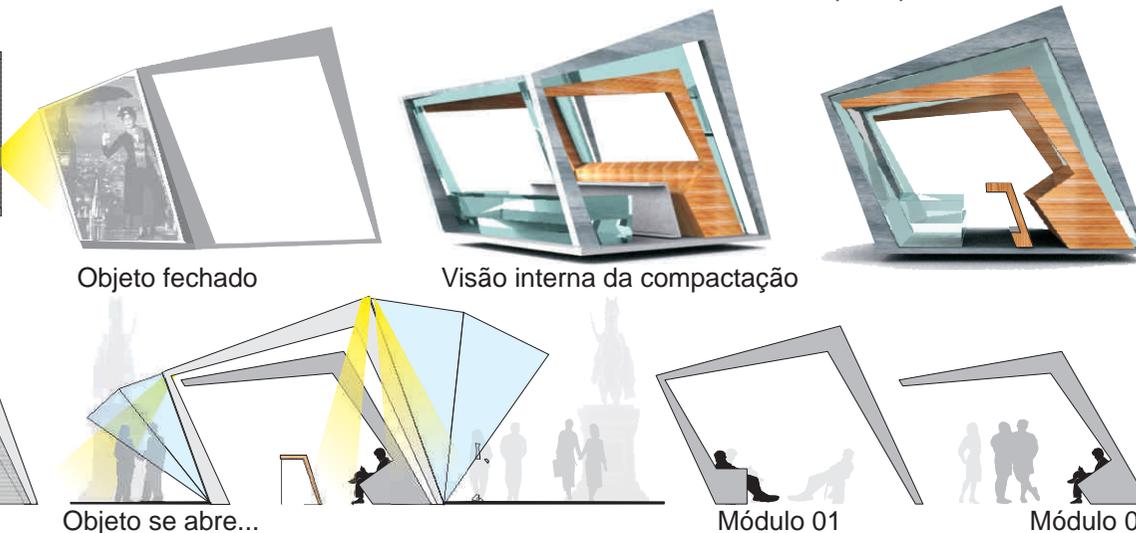
Simulação do posicionamento do bar



Módulo 01: banco elevado ou mesa Módulo 02: banco contínuo Módulo principal



imagens projetadas módulo 02



Objeto fechado

Visão interna da compactação

Objeto se abre...

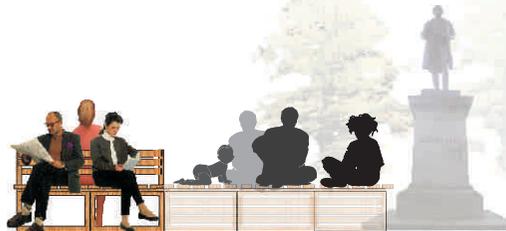
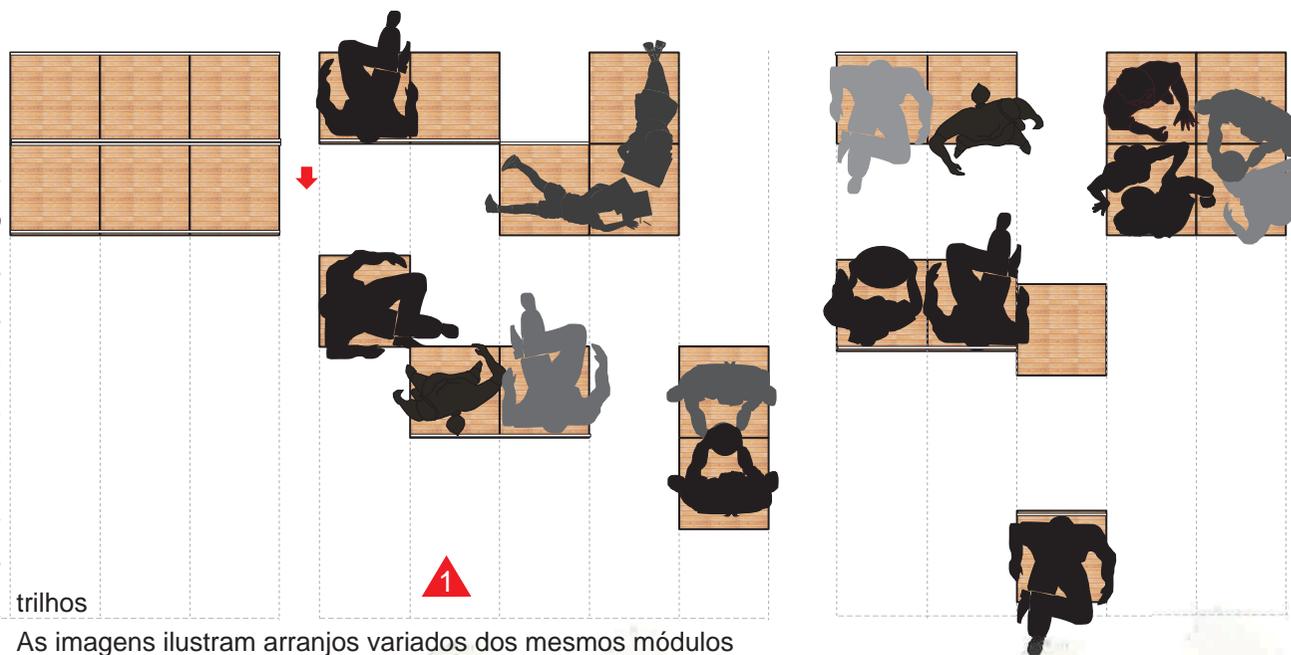
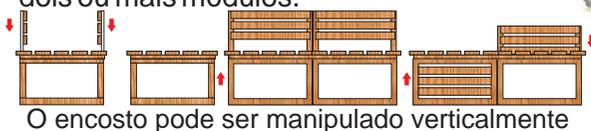
Módulo 01

Módulo 02

02 Sobre trilhos bancos móveis

2

Dando prosseguimento à segunda categoria de Ryan, a cidade do divertimento, propõe-se módulos móveis como alternativa aos bancos fixos da George Square. Apesar de manter as dimensões do mobiliário existente na praça, esses bancos sobre trilhos rompem a linearidade da composição original e ampliam as opções de permanência do usuário: na sombra ou em áreas mais insoladas, bancos individuais ou para conversas em grupo, isolados ou próximos dos demais, voltados para a rua ou o interior da praça e uma dezena de novas combinações. A mobilidade vertical do encosto permite a sua eliminação completa, a escolha do sentido para onde se sentar, o uso como mesa ou apoio e a conexão multidirecional de dois ou mais módulos.



Vista 1



Vista 1



Vista 2



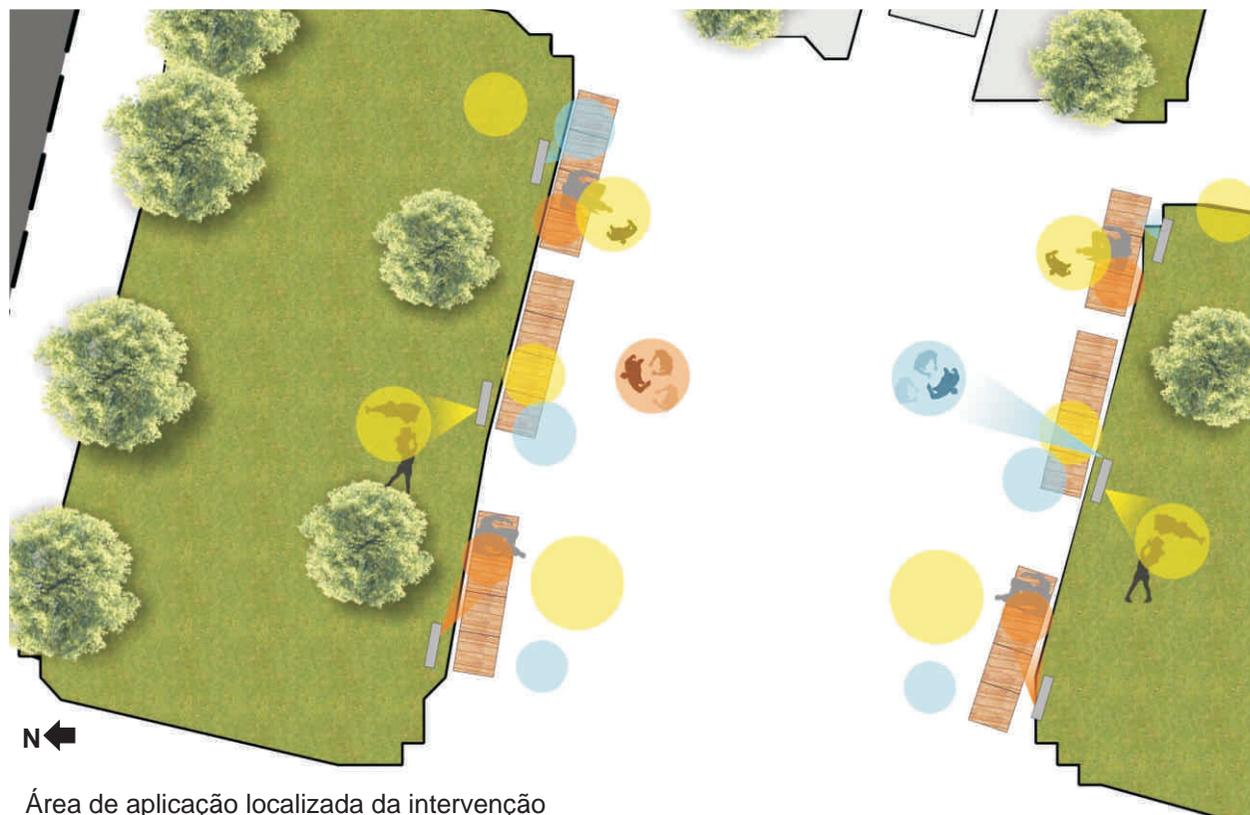
Vista 2

03 **Luz de humor** focos interativos

Por fim, seguindo a última categoria de Ryan, a *cidade conectada*, propõe-se um sistema de iluminação específica interativo, no qual o usuário pode escolher a cor e a direção dos feixes de luz. Através de um painel acoplado à luminária, escolhe-se as opções de cores, alcance e posicionamento dos focos. Além de prover o nível de iluminação adequado, essa estratégia lúdica estimula a criatividade do público e o destaca, não apenas como manipulador das mudanças, mas como foco de atenção do espaço. Em planta, a pavimentação da George Square reinventa-se continuamente.



Ilustração esquemática da manipulação da tecnologia



Área de aplicação localizada da intervenção



6| CONSIDERAÇÕES FINAIS ...

Em vez de tentar prover uma resposta definitiva para a questão sobre o que os espaços públicos são, ou deveriam ser, o argumento sustentado nesse livro é que o projeto e o planejamento precisam assegurar que a pergunta permanece aberta, para permitir certo jogo, uma quantia de diversão. (STEVENS, 2007, tradução do autor)

Motivada por questionamentos pessoais acerca da produção contemporânea de espaços livres públicos, essa dissertação materializa o trajeto longo, não linear e, por vezes, multidirecional percorrido em dois anos de investigação. Desprovida de embasamento teórico inicial, mergulhando em um processo aberto, desconhecido e fluido, iniciou-se tendo como foco principal a busca por projetos mais dinâmicos, interativos e mutantes: a promessa de transformação constante dos espaços livres em oposição à obsolescência e ao declínio de uso de determinadas áreas na cidade. Em um primeiro momento, o único fio condutor era a referência isolada, de um projeto intitulado *mutant carpet*⁴⁰, concebido por Márcio Kogan, em 2003, para o Civic Park em Los Angeles:

Los Angeles, quarta-feira, 28 de março de 2007
Tempo bom, 67°F, umidade relativa do ar: 34%

Como toda manhã, a Sra. Mildred anda lentamente pela Spring Street em direção ao pequeno mercado da First Street. Cansada pelos 87 anos, 7 netos, 4 filhos que a visitam uma vez por ano e que lhe telefonam uma vez por mês, toma 5mg de Coumadin uma vez por dia, 20mg de inderal (...). Hoje ela chegou à conclusão que está totalmente louca. Parada, olhando para uma pista de skate e uma parede de escalar do Civic Park, tinha a impressão de que ontem a praça estava de uma forma totalmente diferente, com quadras de basquete e mesa de gamão, e, pensando bem, na semana passada havia torres de luz e uma tela de cinema, nem os bancos estavam no mesmo lugar. Seriam alucinações do remédio? Volta a se arrastar pela rua

investigação aberta ao inesperado

40| Projeto premiado como menção honrosa no concurso de idéias para o Civic Park, em Los Angeles, em 2003. Essa referência uniu-se a questionamentos pessoais e auxiliou na formatação das motivações iniciais dessa pesquisa.



| Fig. 261 | Tela de projeção e torres de iluminação.

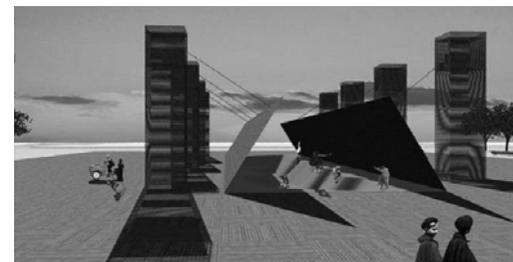
pensando no fim da vida (...)

Nesse instante não consigo deixar de pensar no filme 'As Horas' quando em 1925, uma palavra que Virginia Wolf coloca em seu romance Mrs. Dalloway influenciará uma pessoa 77 anos depois. Este incrível poder aqui presente na arquitetura me assusta profundamente. Há cinco anos, sentado numa lanchonete com quatro arquitetos do meu escritório decidíamos pelo projeto da praça mutante, uma simples e convencional praça com seu entorno arborizado e piso de pedra, que pode se transformar assumindo outras identidades conforme a vontade de seus usuários. Através de elevadores hidráulicos, que movimentam torres, caixas, blocos, pisos e painéis, surgem novas formas de uso deste espaço público. Algumas vezes tudo volta a se fechar, camuflado por um deck de madeira, a praça volta a ser uma praça. (...)

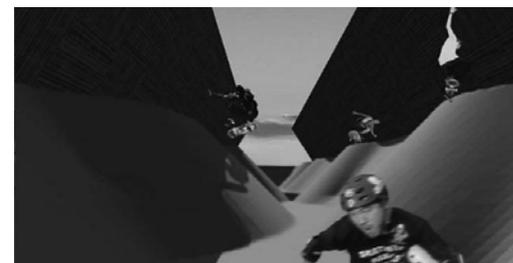
A velhinha que entra no mercado está sã, talvez mais sã do que esses arquitetos e compra somente um pacote de batatas Pringles, afinal, ela já tem o que comprar amanhã: um vidro de ketchup.

Fonte: www.marciokogan.com.br

Esse projeto tornou-se a motivação para a hipótese inicial de que a produção de espaços livres públicos, frente às cidades em transformação acelerada, à diversidade de público e de padrões de comportamento, deveria possuir, mais do que outrora, certo grau de flexibilidade, mutabilidade e liberdade de apropriação: territórios adaptáveis e multiprogramáticos. Na ausência de conhecimento teórico preliminar, a investigação percorreu inicialmente fragmentos conceituais e projetos garimpados na internet: opiniões em blogs pessoais, fóruns de discussões online, websites de arquitetos e cursos de arquitetura, tendo como palavras-chave de busca termos como *arquitetura mutante*, *espaços públicos interativos*, *urbanismo flexível* ou *intervenções efêmeras*. Progressivamente surgiram referências de workshops, projetos experimentais universitários, concursos de idéias, nacionais e internacionais, conduzindo a um universo abrangente de



| Figs. 262 | Piso revela pista de skate



| Figs. 262 e 263 | Pista de skate sob deck de madeira



| Fig. 264 | Quadras de basquete e novas estruturas emergem do subsolo.

Fonte: www.marciokogan.com.br

artigos, textos e publicações relevantes para o tema.

Por sua vez, o semestre de estudos na Universidade Strathclyde, em Glasgow, contribuiu para o desenvolvimento teórico do trabalho, embasado por publicações recentes sobre o urbanismo contemporâneo. As práticas compiladas durante o levantamento projetual preliminar foram ratificadas conceitualmente através de publicações com nuances de 'Manifesto Contemporâneo' como *Urbanismo Integral* (ELLIN, 2006), *A Cidade Criativa: um kit de ferramentas para inovadores urbanos* (LANDRY, 2005) ou *Paraíso Parasita: um manifesto por uma Arquitetura Temporária e Urbanismo Flexível* (MELIS, 2003); embasaram-se em livros dedicados à análise crítica de projetos (AMIDON, 2001; COOPER, 2001; REED, 2006; RYAN, 2006 e AYMUNINO & MOSCO, 2006); enveredaram pelo reconhecimento do espaço público como território artístico, caracterizado por uma arte não mais auto-centrada nos desejos particulares do artista, mas no público (ARGAN, 1988; MILES, 2000; CHARITY, 2005; KARAM, 2006), e reconheceu a relevância de algumas questões de caráter social e comportamental do território urbano (LYNCH, 1972; WHITE, 1980; BEREINSTEIN, 2003; GAVENTA, 2006; GEHL, 2006), na tentativa de reconhecer até que ponto a flexibilidade de usos e a adaptabilidade do espaço reside, de fato, em novas abordagens de projeto.

A investigação foi relevante para demonstrar não apenas a tendência contemporânea de uma produção multiprogramática, refletida tanto em novas linguagens, escalas e recursos adicionais de projeto, quanto em métodos de observação, análise e representação do espaço, reconhecendo o desenho como produto delineado progressivamente pelo processo; a substituição da noção de projeto final pela a lógica de *projeto em processo*, assimilando a espontaneidade da apropriação pública como variável

palavras-chave: arquitetura temporária, mutante, interativa, flexível e adaptativa

a busca por uma linguagem contemporânea de projeto urbano

fundamental para a idealização do espaço.

Como resultado – e projeto – produzir trabalhos relacionais como um convite ao público, um caminho para estabelecer contato através de formas familiares onde o espectador confia em entrar, sem necessariamente saber o que esperar. (Jennifer Allen in MELIS, 2003: 177)

a noção do projeto aberto em processo

Nesse sentido, o capítulo 02 divide-se em três blocos relevantes para o recorte conceitual e espacial da produção de projetos no âmbito dessa dissertação: o estímulo à concepção de territórios provocativos, multiprogramáticos e interativos (1); o retorno ao centro da cidade e aos interstícios em meio a uma massa homogênea e densamente edificada (2); a identificação da pequena escala de intervenção como foco potencial de estímulo à participação pública e a reinvenção contínua do macro território (3).

projetos relacionais

Desse modo, a noção de transformação perpétua tornou-se o princípio central do projeto urbano. De tal modo que nós chegamos às estruturas urbanas flexíveis ou às molduras ao redor das quais uma gama de decisões pode ser feita, o que reflete o desejo atual por escolhas e, simultaneamente promove áreas de privacidade, intercâmbio público, movimento e responsabilidade social. (MOOR & ROWLAND, 2006)

a noção do espaço em transformação contínua

Conceitos como *Estética Relacional*, de Nicolas Bourriaud (2002), *Arquitetura A-volumétrica* de Aymonino & Mosco (2006), *Urbanismo Suave* (soft), de Nan Ellin (2006), a *expansão dinâmica da cultura do objeto*, segundo Rossalind Krauss (1979), a *temporalidade* no espaço público, a *noção de efêmero* e a identificação dos *espaços em fluxo*, cerceiam o tema em defesa da inserção contínua e variada de estímulos físicos na cidade como convite à interação pública; é a compreensão de lógicas relacionais, centradas nos desejos pessoais e coletivos do usuário. É o reconhecimento do *espaço da*

oportunidade, nos quais os projetos sugerem determinadas performances, mas mantêm-se simultaneamente abertos, flexíveis e adaptáveis à apropriação espontânea (1).

Nós deveríamos ser competentes nos meios adequados: ambientes para a dança, atuação, canto, cinema, som e luzes, fogos, gráficos, cenários, jogos, contos, músicas, rituais, esportes (...) se há o perigo de perder espontaneidade através desses meios, há também grandes possibilidades para o enriquecimento com eles. Em uma sociedade complexa, espontaneidade não é frequentemente encontrada. De fato, até os que são espontâneos seguem amplamente modelos rituais de espontaneidade. Um modelo planejado pode excitar espontaneidade em vez de suprimi-la. (LYNCH, 1972, tradução do autor)

O capítulo 02 reforça também a importância da flexibilidade nos espaços públicos centrais, diante da diversidade de usuários e da necessidade de estímulos adicionais frente ao ambiente densamente construído (2); reconhece o centro como território acelerado de transformações e fluxos, e o papel fundamental de pequenas intervenções como estratégias de potencialização desses territórios na cidade. A macro-escala, por sua vez, é atingida através da força associativa gerada por uma rede conectada de intervenções pontuais e suaves, que se sobrepõem à infra-estrutura permanente pré-existente na cidade (3). “Esses novos espaços para recreação e lazer são intervenções novas que fazem o ambiente urbano uma fonte constante de surpresa e descobertas.” (RYAN, 2006)

O capítulo 03 concentra-se na apresentação do foco inicial da investigação: a prospecção de projetos para espaços livres públicos, sob a ótica da flexibilidade, adaptabilidade e multiplicidade de usos. Agrupados em três categorias, segundo critérios definidos por Zöe Ryan, ilustram pequenas estratégias de cunho itinerante e temporário (a *cidade itinerante*), mobiliários urbanos móveis e multiusos (*cidade da*

espaço das oportunidades

território da espontaneidade:

A integração de várias atividades e funções nos espaços públicos possibilita as pessoas a atuarem em grupos, a estimularem e inspirarem uns aos outros. (GEHL, 2006)

atuação na pequena escala:

Projetos em pequena escala mostram possibilidades para novas áreas de entretenimento que além dos desenhos característicos, integram som, luz, materiais inventivos e, equipamentos rotineiros, encorajando atividades individuais e coletivas. (RYAN, 2006)

diversão) e exemplos dotados de recursos tecnológicos adicionais (*cidade conectada*). Na prática, alguns projetos são híbridos e transitam simultaneamente entre as diferentes categorias e, independente da denominação, constituem abordagens descontraídas e criativas de ocupação urbana.

A cidade cria condições para o jogo porque, como a atividade em si, ela situa os objetos em relações novas e não-convencionais, ele realça o reconhecimento de conexões que não são sobre instrumentalidade e poder. É um centro de possibilidades que se torna perceptível através da decodificação de suas imagens e práticas. (STEVENS, 2007: 17)

Nesse momento da pesquisa, diante da ausência de regras de concepção projetual, de um 'urbanismo-contemporâneo' delineado por verdades absolutas, o *experimento* surge como desafio e possibilidade de síntese da investigação conceitual; a tentativa de transpor para uma realidade existente idéias fomentadas pela descoberta progressiva de projetos criativos para o espaço público. No entanto, durante o semestre de estudos em Glasgow, a 'realidade existente' aparentava tão desafiante quanto o projeto-síntese em si: a necessidade de identificar um espaço potencial para intervenção, o desafio de compreendê-lo e projetá-lo, diante do inverno rigoroso e de uma cultura de utilização de áreas livres oposta ao conhecimento empírico e pessoal da realidade tropical.

Nesse sentido, o capítulo 04 ilustra o percurso para a identificação de métodos de observação de campo capazes de revelar áreas potenciais de intervenção em uma cidade sobre a qual não possuía informações preliminares. A imersão no processo criativo dos projetos apresentados no capítulo 03, a análise da trajetória profissional de alguns autores consultados, os métodos de concepção projetual experimentados em determinados workshops ou apresentados em seminários sobre a mesma temática,

**arquitetura itinerante,
mobiliário urbano multiuso
tecnologias digitais**

evidenciavam a reinvenção de técnicas tradicionais e a sua adequação a novas linguagens de projeto.

Projetos criativos, flexíveis, multiprogramáticos e interativos também exigiram metodologias de reconhecimento do sítio igualmente abertas e adaptáveis, desvendadas progressivamente através da observação dos padrões de comportamento do público, das peculiaridades de ocupação, da representatividade dessas áreas livres no contexto da cidade, do questionamento subjetivo do público e, principalmente, da experimentação pessoal de praças no centro de Glasgow.

Para o artista, trabalhar nos espaços públicos significa tempo para refletir, ter idéias e rejeitá-las, tempo para discutir, tempo para olhar, visitar e experimentar, tempo para aprender. (CHARITY, 2005: 18)

Em meio a métodos interpretativos diversos, em sua maioria, reflexo de processos pessoais, 'patentes intelectuais' encerradas no universo particular de determinados arquitetos, adotou-se a metodologia *Paisagem Experimentada*, formatada pelos professores Kevin Thwaites e Lan Simkins através de workshops e projetos experimentais desenvolvidos em universidades européias. Segundo a definição dos autores, essa metodologia constitui a releitura de conceitos consagrados na literatura urbana, recombina e direciona para a identificação dos movimentos, fluxos e a sobreposição dinâmica de novas camadas no espaço público; a 'promessa' de um método de transcrição e representação do estado latente de mudanças, de realidades inacabadas e padrões comportamentais ainda em processo.

Como síntese da investigação, o capítulo 05 dedicou-se à compreensão da George Square, no centro de Glasgow, e ao seu conseqüente reconhecimento como área potencial para propostas pontuais de intervenção. Em oposição

a síntese através do experimento

métodos de observação e análise

paisagem Experimentada

às estruturas temporárias desproporcionais erguidas regularmente, cuja montagem ou desmontagem perdura por quase um mês ou que, em alguns casos, ocupa completamente a praça (fig., 265), as intervenções propostas atuam na pequena escala e figuram como alternativas para problemas e desconexões identificadas através dos métodos de mapeamento.

Ao final, o experimento foi elucidativo não apenas como exercício intelectual, síntese de idéias e conceitos sobre a temática, mas relevante para revelar a ausência de uma metodologia de projeto integralmente aberta, dinâmica e apoiada em conceitos menos rígidos; demonstrou que esses processos não se encerram na padronização de uma linguagem projetual e a normatização estilística, uma vez que a definição de regras contradiz os princípios de flexibilidade e espontaneidade objetivados através desses novos projetos.

Enquanto, o conceito mais seguro é sobre a criação de certeza e uniformidade, a dissecação das camadas da cidade e as suas interdependências, promovem incerteza e a necessidade por flexibilidade. Então, podemos ver uma divergência aparecendo entre uma abordagem mais dinâmica do projeto urbano, que explora a noção de mudança, e outra que cria estaticidade e a mesmice que vemos em muitos projetos urbanos produzidos atualmente. (MOOR & ROWLAND, 2006: 187, tradução do autor)

Essa dissertação não trata da defesa por uma cidade 'profissionalmente experimentada' ou hiperativa, na qual o usuário hiper-estimulado corre o risco de tornar-se indiferente ao novo ou incapaz de reconhecer elementos singulares na paisagem; não é a defesa da proliferação de contextos interativos, mas a capacidade de potencializar localizações específicas, identificadas como pontos estratégicos de

o método como experiência do processo

a validade do experimento

A diversidade formal nesses desenhos reflete não apenas a estética individual dos arquitetos e idéias teóricas sobre a paisagem – uma arte de superfícies, sistemas e mudanças – mas também o modo como um desenho responde ao sítio, o fenômeno mais fundamental implícito nas paisagens construídas. (REED, 2006, tradução do autor)

intervenção. A pesquisa revela a força dinâmica contida em projetos bem-humorados e manipuláveis, em espaços livres públicos convidativos, ricos em conteúdo, vitais e capazes de se reinventarem continuamente dentro dos mesmos limites formais. “O que eu acredito é que criatividade e inovação são vitais para o crescimento urbano.” (Chris Murray in CHARITY, 2005: 167)

É o reconhecimento que o *risco do erro*, no qual reside a fragilidade da prática profissional arquitetônica e urbana, pode ser minimizado através de projetos que não concentram em si a responsabilidade do uso rígido e condicionado do espaço, mas daqueles que lançam diretrizes de utilização, oferecem estímulos de mudança e esperam do público respostas, aguardam performances. Utilizando como exemplo as idéias propostas para a George Square, esses projetos flexíveis consistem nas possibilidades múltiplas de se afastar bancos, agrupá-los e recombiná-los de acordo com o número de pessoas, empurrá-lo para o sol ou para as áreas de sombra, para os espaços mais centrais ou periféricos; o estranhamento causado por um bar-itinerante múltiplo, que como um novo ponto focal, abre-se para praça, fecha-se no conforto de um ambiente aquecido, coberto e protegido das intempéries; objeto que instala novos sons, imagens projetadas sobre o piso; lanterna noturna, desmembrável e articulável em unidades menores ao longo da mesma praça. É o potencial criativo decorrente de uma iluminação específica, colorida e direcionável, simultaneamente funcional e ‘decorativa’.

Nesse sentido, o universo de questões abordadas nesse trabalho visa traçar um panorama geral como sustentação à crescente produção de espaços públicos, sob a ótica de abordagens bem humoradas, multiprogramáticas e adaptativas. Constituiu uma oportunidade para a investigação das motivações conceituais e dos fios condutores de



| fig. 265 | Pavilhão temporário erguido na George Square. Escala monumental que altera as pequenas relações vitais na praça.

introdução de novos conteúdos

Os projetos apresentados aqui são exemplos de como os espaços públicos inutilizados têm sido reinventados com novos projetos ousados que os ativarão durante o dia e à noite. (RYAN, 2006)

É um espaço para chances de encontro, descobertas inesperadas e intercâmbios sociais, onde os cidadãos são levados a uma nova jornada tempo após tempo. (RYAN, 2006)

o caso da George Square

uma temática recorrente atualmente na prática profissional, mas parcialmente analisada no âmbito teórico.

Por fim, reconhecendo a impossibilidade de esgotar o tema, essa dissertação constitui um ponto de partida para *futuros trabalhos* relacionados ao potencial de novas tecnologias incorporadas ao projeto urbano (1) e às técnicas de observação participativas, como processos criativos para a idealização do espaço público (2).

Eu diria, vamos simplesmente tentar. Nós não deveríamos saber nada de antemão (...). Você deveria perceber que é parte de um processo de urbanização muito mais longo e antigo. Essa não é a última palavra que você está adicionando, mas a primeira palavra do próximo estágio. O que nós deixamos em um território deve ser capaz de absorver coisas novas, em vez de ser o fim da linha. (AYMONINO & MOSCO, 2006: 35)

conclusão:

A estrutura flexível será conseqüentemente a chave para o futuro do projeto urbano. Ela possibilitará o desenvolvimento para responder à incerteza. (MOOR & ROWLAND, 2006: 187)

trabalhos futuros

o potencial regenerador de tecnologias digitais no espaço público (1)

a compreensão do processo criativo de projetos voltados para a interatividade (2)

7| BIBLIOGRAFIA

7.1| Artigos e livros

ABALOS, Iñaki. *A Boa Vida: Visita Guiada às casas da Modernidade*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

AMIDON, Jane. *Radical Landscapes: Reinventing Outdoor Space*. London: Thames & Hudson, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. *História da Arte como História da Cidade*. 4ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte e Crítica de Arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 1988.

AYMONINO, Aldo ; **MOSCO**, Valerio Paolo. *Contemporary Public Space: Un-volumetric Architecture*. Milano: Skira Editore, 2006.

BERENSTEIN, Paola Jacques. *Estética da Ginga: A arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. pp 65-99.

BIRKSTED, Jan (Ed.). *Relating architecture to landscape*. New York: E & FN Spon, 1999.

CALVINO, Italo. *As Cidades Invisíveis*. Rio de Janeiro: O Globo, 2003

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

CENVER, Francisco, *New Architecture: a selection of contemporary architecture*. Barcelona: Atrium International, 1996. p. 69

CHARITY, Ruth (Edit.). *Re Views: Artists and Public Space*. London: Black Dog, 2005.

CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: UNESP, 2001

COOPER, Paul. *The New Tech Garden*. London: Mitchell Beazley, 2001.

COWAN, Gregory. *Nomadology in Architecture: Ephemerality, Movement and Collaboration*. Master Dissertation, School of Architecture, Landscape Architecture and Urban design at The University of Adelaide. Adelaide, 2002. p. 17-21 e 138.

CULLEN, G. *The Concise Townscape*. Oxford: Architectural Press, 1971

DEVLIEGER, Patrick ; **RENDERS**, Frank ; **FROYEN**, Hubert ; **WILDIER**, Kristel (Eds.). *Blindness and Multi-sensorial city*. Antwerp: Garant, 2006.

DUARTE, Rui Barretos. *A Arquitectura do Efêmero*. Tese de Doutorado da Faculdade de Arquitectura da UTL, Lisboa: Universidad Técnica de Lisboa. 1992, p. 15-19.

ELLIN, Nan. *Integral Urbanism*. New York: Routledge, 2006.

GAVENTA, Sarah. *New Public Spaces*. London: Mitchell Beazley, 2006.

GEHL, Jan. *Life Between Buildings: Using Public Space*. Copenhagen: The Danish Architectural Press, 2006.

GEHL, Jan ; **GEMZOE**, Lars. *New City Spaces*. Copenhagen: The Danish Architectural Press, 2003.

HERZOG, Lawrence A. *Return to the Center: Culture, Public Space, and City Building in a Global Era*. Austin: University of Texas Press, 2006.

HORAN, T. A. *Digital Places. Building our city of bits*. Washington: ULI, 2000.

JENCKS, Charles. *The New Paradigm in Architecture*. New Haven and London: Yale University Press, 2002.

KARAM, Nadim. *Urban Toys*. London: Booth-Clibborn Editions, 2006.

KOOLHAAS, Rem. *Content*. Taschen: Köln, 2004

KOOLHAAS, Rem. *Toward the Contemporary City*, L'architecture d'Aujourd'hui, n. (abr), 1989

KRAUSS, Rosalind. *Sculpture in The Expanded Field*. In: *October*, v.8, MIT Press, pp.30-44, 1979.

KRONENBURG, Robert. *Houses in Motion: The Genesis, History and Development of the Portable Building*. London: Academy Editions, 1995.

LANDRY, Charles. *The Art of City Making*. London: Earthscan, 2006.

LANDRY, Charles. *The Creative City: A toolkit for urban innovators*. London: Earthscan, 2005.

LEGATES, Richard T. ; **STOUT**, Frederic. *The City Reader*. London : New York : Routledge, 2003.

LINDSAY, Maurice. *Portrait of Glasgow*. London: Robert Hale, 1972.

LYNCH, Kevin. *What Time Is This Place?* London: MIT Press, 1972.

MARCUS, Clare Cooper ; **Francis**, Carolyn (Edit.). *People Places: Design Guidelines for Urban Open Space*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 1998

MEEDA, Bally ; **PARKYN**, Neil ; **WALTON**, David S.. *Graphics for Urban Design*. London: Thomas Telford Publishing, 2007.

MELIS, Liesbeth (Edit.) *Parasite Paradise: A Manifesto for Temporary Architecture and Flexible Urbanism*. Rotterdam: NAI Publishers, 2003.

MILANO, Maria. *Os lugares da mobilidade: Uma nova dimensão do espaço público contemporâneo*. Porto: Universidade do Porto, 1969.

MILES, Malcolm. *Art, Space and the city: Public art and urban futures*. Oxon: Routledge, 2000.

MOOR, Malcom ; **ROWLAND**, Jon (Ed.). *Urban Design Futures*. London: Routledge, 2006.

MOSTAEDI, Arian. *Great Spaces: Flexible Homes*. Barcelona: Links, 2006.

NASCENTES, Antenor. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1988, p. 467.

PAIN, Gilberto. *A Beleza sob Suspeita: O ornamento em Ruskin, Lloyd Wright, Loos, Le Corbusier e outros*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

PÉREZ-GÓMEZ, Alberto; **PELLENTIER**, Louise. *Architectural Representation and the Perspective Hinge*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

PIANTA, Cláudia C. C. *Grupo Archigram, 1961-1974. Uma fábula da técnica*. UPC - Universitat Politècnica da Catalunya, Barcelona, Espanha, 2002.

RICHARDSON, Phyllis. *XS: Big Ideas, Small Buildings*. London: Thames & Hudson, 2004.

REED, Peter. *Groundswell: Constructing the contemporary landscape*. New York: The Museum of Modern Art, 2006.

RYAN, Zoë. *The good life: New public spaces for recreation*. New York: Van Alen Institute, 2006.

SIMPSON, Angus. *Glasgow through the Ages* [DVD] Glasgow: Green Umbrella Productions, 2001.

SOMERVILLE, Thomas. *George Square, Glasgow, and the lives of those whom its statues commemorate: a book for Glasgow folk at home and abroad*. Glasgow: J.N. Mackinlay, 1891.

SORKIN, Michael (Edit.). *Variations on a Theme Park: the new American city and the end of public space*. New York: Hill and Wang, 1992.

STEVENS, Gaye. *Space and Dwelling: An interrogation of the relationship between public spaces, values, boundaries and belonging*. Master Degree dissertation, College of Fine Arts, The University of New South Wales, Sydney, Australia, 2004.

STEVENS, Quentin. *The Ludic City: Exploring the potential of public spaces*. London: Routledge, 2007.

TAGLIABUE, Benedetta (Edit.). *Mixed Talks / Enric Miralles*. London: Academy Editions, 1995.

TEXIER, Simon. *Les Parcs et jardins dans l'urbanisme parisien,*

XIXe-XXe siècles. Paris : AAVP, 2001

THWAITES, Kevin; **SIMKINS**, Lan. *Experiential Landscape: An Approach to people, place and space*. London: Routledge, 2007.

THOMPSON, Catharine W.; **TRAVLOU**, Penny (Ed.). *Open Space : People Space*. London; New York: Taylor and Francis, 2007.

WHITE, William H.. *City: Rediscovering the Center*. New York: Doubleday, 1990.

WHITE, William H.. *The Social Life of Small Urban Spaces*. Washington, D.C.: The Conservation Foundation, 1980.

WHITE, Andrew. *A study of George Square and its future as the civic centre of the city of Glasgow*. M.Sc. Dissertation. Mackintosh School of Architecture, Glasgow School of Art, Glasgow, Scotland, 1998.

WONG, Katherine. *The components of urban public space [Dissertation] : an analysis of George Square and St Enoch Square*. Mackintosh School of Architecture, Glasgow School of Art, Glasgow, Scotland, 1999.

ZEVI, Bruno. *Saber Ver a Arquitetura*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

7.2| Sítios web

2A+ P ARCHITETTURA Disponível em www.dueapiup.it. Acesso em 05 de abril de 2007.

ACCESS. Disponível em www.medienkunstnetz.de/mediaartnet. Acesso em 18 de novembro de 2007.

ACCONCI STUDIO. Disponível em www.acconci.com. Acesso em 05 de maio de 2007.

ADD-ON. Disponível em www.add-on.at. Acesso em 14 de fevereiro de 2006.

ALEXANDER CALDER. Disponível em <http://calder.org>. Acessado em 07 de maio de 2008.

ARCHETYPES. Disponível em <http://archetypes.net>. Acesso em 27 de abril de 2008.

ARCHILAB. Disponível em www.archilab.org. Acesso em 16 de julho de 2005

ARCHITECTURAL REVIEW. Disponível em www.architecturalreviewawards.com. Acesso em 16 de maio de 2008

ATOPIA, *Design, Communication and Urbanism*. Disponível em www.atopia.us. Acesso em 28 de setembro de 2006.

BANCO DE TESES AUSTRALIANAS. Disponível em <http://adt.caul.edu.au/> Acessado em 28 de setembro de 2006.

BANCO DE TESES ESPANHOLAS. Disponível em www.tdcat.cesca.es. Acessado em 22 de agosto de 2006.

BASKETBAR Disponível em www.architectenweb.nl. Acesso em 05 de junho de 2008

BAUPILOTEN. *Taka Tuka Land*. Disponível em <http://baupiloten.com>. Acesso em 28 de setembro de 2007.

BECHEACU & BOURGEOIS. *Les Phonèmes*. Disponível em <http://becheau.bourgeois.free.fr/phonemes> Acesso em 15 de janeiro de 2008.]

CITIES ON THE MOVE. Disponível em www.rama9art.org/citiesonthemove. Acesso em 28 de setembro de 2006

CITYMINED_D. Disponível em www.citymined.com. Acesso em 18 de novembro de 2007.

CLIOSTRAAT. Disponível em www.cliostraat.com. Acesso em 29 de outubro de 2007.

COCOBELLO. Disponível em www.urbnet.de . Acesso em 05 de abril de 2007.

CONFETI. Disponível em www.urban.cccb.org. Acesso em 15 de agosto de 2006

CONTEMPORARY ART FORUM. Disponível em www.contemporaryartforum.ca. Acesso em 05 de janeiro de 2007

CONVERTIBLECITY Disponível em www.convertiblecity.de. Acesso em 19 de janeiro de 2008

CORNELIA ERDMANN. Disponível em www.corneliaerdmann.de. Acesso em 15 de agosto de 2006

DESIGN INTERACTIONS. Disponível em www.interaction.rca.ac.uk

Acesso em 22 de junho de 2007.

DO-IT-YOURSELF URBANISM. *Urbanismo Faça-Você-Mesmo.* Disponível em www.socialfiction.org. Acesso em 07 de maio de 2008.

DOLLAB. Disponível em www.dollab.nl. Acesso em 23 de janeiro de 2008

DOORS OF PERCEPTION BLOG. Disponível em www.doorsofperception.com. Acesso em 05 de setembro de 2006.

E-CLOUD 9. Disponível em www.e-cloud9.com. Acesso em 04 de abril de 2006.

EDUARDO BÖHTLINGK. Disponível em www.bohtlingk.nl. Acesso em 16 de março de 2006

EESC USP. *Praça Francisc Maciá.* Disponível em www.midimagem.eesc.usp.br. Acesso em 05 de março de 2007.

ELECTROLAND. Disponível em www.electroland.net. Acesso em 15 de novembro de 2007.

ENCOREHEREUX. *Sous lez Zebres.* Disponível em encoreheureux.org. Acesso em 10 de dezembro de 2007.

ERGOSFERA. Disponível em www.ergosfera.org. Acesso em 04 de abril de 2007

ESPAÇOS EM FLUXO. Disponível em <http://archetypes.net>. Acessado em 04 de maio de 2008.

EUROPEAN PRIZE FOR URBAN PUBLIC SPACE. Disponível em <http://urban.cccb.org>. Acesso em 17 de agosto de 2006

FLASHMOBS Disponível em www.greatdance.com. Acesso em 16 de junho de 2008.

FLUIDTIME. Disponível em www.fluidtime.net. Acesso em 23 de junho de 2006.

FUSED SPACES, International Competition for innovative applications for new technology in/as public space. Disponível em www.fusedspaces.org. Acesso em 16 de maio de 2006

FUTURE-SYSTEMS. Disponível em www.future-systems.com. Acesso em 15 de junho de 2008.

GUALLART ARCHITECTS. Microcotes. Disponível em www.guallart.com. Acesso em 16 de junho de 2008.

GETTY IMAGES. Disponível em www.gettyimages.com

GUIA DE GLASGOW. Disponível em www.glasgowguide.co.uk. Acessado em 17 de junho de 2008.

GLOBAL STUDIO. Disponível em www.theglobalstudio.com

GREATDANCE. *Flashmobs.* Disponível em greatdance.com. Acesso em 07 de maio de 2008.

GREYWORLD. Disponível em www.greyworld.com. Acesso em 08 de janeiro de 2008

GUERRILLA GARDENING. Disponível em www.guerrillagardening.org. Acesso em 07 de maio de 2008.

HEATHERWICK STUDIO. *Rolling bridge.* Disponível em www.heatherwick.com. Acesso em 07 de maio de 2008

INTERACTIVE CITY. Disponível em <http://isea2006.sjsu.edu>

Acesso em 04 de junho de 2006.

INTERPLAY. Disponível em www.interplay.tk. Acesso em 04 de junho de 2007.

INTERROGATING PUBLIC SPACE. Disponível em www.creativetime.org. Acessado em 13 de junho de 2008.

ISAMU NOGUCHI. Disponível em www.noguchi.org. Acessado em 07 de maio de 2008.

IXIA. Public Art Think Tank. Disponível em www.ixia-info.com. Acesso em 05 de março de 2008

JOÃO SPACA. Disponível em www.spacca.com.br. Acesso em 04 de junho de 2007.

KLINGMANN. Disponível em www.klingmann.com. Acesso em 05 de julho de 2007.

KUEHN MALVEZZI Disponível em www.kuehnmalvezzi.com. Acesso em 05 de janeiro de 2007

LABANOTATION. Disponível em www.ballet-dance.com. Acesso em 05 de junho de 2008

LAKE OF DREAMS. Disponível em www.destination360.com. Acesso em 15 de outubro de 2007.

LEBALTO. Disponível em www.lebalto.de. Acesso em 16 de junho de 2008.

LESGRANDSATLIERS. Minimouse. Disponível em www.lesgrandsateliers.org . Acesso em 04 de junho de 2006.

LICHTSCHWARM. Disponível em www.lichtschwarm.de . Acesso

em 15 de agosto de 2007.

MARCIO KOGAN. Disponível em www.marciokogan.com.br. Acesso em 05 de fevereiro de 2008.

MARKUS BADER. Software para Labanotation. Disponível em www.markus-bader.de. Acesso em 16 de janeiro de 2008.

MARTHA SCHWARTZ. Disponível em www.marthaschwartz.com. Acesso em 06 de novembro de 2007.

MEDIAARTNET. Disponível em www.medienkunstnetz.de. Acesso em 05 de maio de 2007

METALAB. Laboratório de design digital belga. Disponível em www.lab-au.com. Acesso em 05 de setembro de 2008.

MIRALLES & TAGLIABUE. Disponível em www.mirallestagliabue.com. Acesso em 15 de maio de 2008

MIZUBITCHY. Disponível em www.mizubitchy.com. Acesso em 14 de junho de 2006.

MMW. *Kiss the frog!* Disponível em www.mmw.no. Acesso em 17 de agosto de 2007

MOCOLOCO. Disponível em mocoloco.com. Acesso em 19 de novembro de 2005.

MOORMANN. Disponível em www.moormann.de. Acesso em 04 de junho de 2006.

MUTOPIA Disponível em www.mutopia.dk. Acesso em 05 de junho de 2007

BLOG MEDIA THEORY FOR THE 21ST CENTURY. Disponível em

<http://media08.wordpress.com>. Acesso em 10 de junho de 2008

NARCHITECTS. Canopy. Disponível em www.narchitects.com . Acessado em 17 de novembro de 2007.

Next ENTERprise. *Trinkbrunnen.* Disponível em www.thenextenterprise.at. Acesso em 05 de junho de 2007.

NEXT GENERATION. Disponível em www.metropolismag.com. Acesso em 15 de agosto de 2006

NIPPAYSAGE. Disponível em www.nippaysage.ca. Acesso em 06 de junho de 2008.

NYSE. Disponível em www.rogersmarvel.com. Acesso em 05 de setembro de 2007.

OOSTEHUIS. Disponível em www.oostehuis.nl. Acesso em 16 de junho de 2005

OUTSIDE PROJECT. Disponível em www.outsideproject.org. Acesso em 28 de setembro de 2006

PARK FICTION. Disponível em www.parkfiction.org . Acesso em 16 de junho de 2006

PROJECT FOR PUBLIC SPACE. Disponível em www.pps.org. Acesso em 04 de novembro de 2006.

POSTDAMER. Disponível em www.ds.landschapsarchitecten.nl. Acesso em 06 de junho de 2008

PUBLIC ART FUND. Disponível em www.publicartfund.org. Acesso em 28 de setembro de 2006

PUBLIC ART ONLINE. Disponível em www.publicartonline.org.uk .

Acesso em 06 de junho de 2008

PREFAB. Disponível em www.fabprefab.com. Acesso em 16 de junho de 2005

PROSTOROZ. Disponível em www.rali.boku.ac.at. Acesso em 02 de novembro de 2007

RACA. Disponível em www.raca.dk. Acesso em 26 de março de 2008.

REALITE-UNITED. *Reinhaus: balcão instantâneo.* Disponível em www.realities-united.de. Acesso em 26 de março de 2008.

RECETAS URBANAS. Disponível em www.recetasurbanas.net . Acesso em 26 de março de 2008

REGINA SCHINEIS. Radio Base Station. Disponível em www.schineis.com. Acesso em 26 de março de 2008.

REUSO DE OBJETOS MULTIFUNCIONAIS. Disponível em adaptivereuse.net . Acessado em 13 de junho de 2008.

SEAN GODSELL. Disponível em www.seangodsell.com. Acesso em 15 de dezembro de 2007.

SEVEN IN MOTION. Disponível em wecantplaygolf.us/archsommer. Acesso em 26 de março de 2008.

SHIGERU BAN. Disponível em www.designboom.com. Acesso em 14 de fevereiro de 2006.

SMALL OPEN SPACES THAT ARE NOT PARK. Disponível em www.muf.co.uk/urban.htm. Acesso em 21 de março de 2007

SNOETTA AS. *Tuabaloon.* Disponível em www.snoetta.com Acesso

em 14 de fevereiro de 2008

SHRINKINGCITIES disponível em www.shrinkingcities.com. Acesso em 04 de maio de 2006.

STUDIO ROOSEGAARDE. Disponível www.studioroosegaarde.net. Acesso em 07 de janeiro de 2008.

TALKING CITIES Disponível em www.talkingcities.org. Acesso em 05 de setembro de 2006.

THWAITES & SIMKINS. Disponível em www.elprdu.com/. Acesso em 17 de junho de 2008.

THOLOS-SYSTEM. Disponível em www.tholos-systems.com. Acesso em 12 de agosto de 2008

TIME. Revista Time Online. Disponível em www.time.com. Acessado em 15 de junho de 2008

TRANSMEDIALE. Disponível em www.transmediale.de. Acesso em 01 de junho de 2006.

UNCOMMON PROJECTS. Disponível em uncommonprojects.com. Acesso em 04 de junho de 2006.

UNITED VISUAL ARTISTS. *Volume at V&A*. Disponível em www.uva.co.uk. Acesso em 12 de novembro de 2007.

UNPACKING. disponível em <http://inform-ventures.com> . Acesso em 05 de julho de 2007.

URBAN ATMOSPHERES. Disponível em www.urban-atmospheres.net. Acesso em 04 de Junho de 2006.

URBAN MODULES. Disponível em www.archiculture.com/urban-

[modules](http://www.archiculture.com/urban-modules). Acesso em 24 de novembro de 2005

VAN ALLEN INSTITUTE. Disponível em www.vanalen.org. Acesso em 04 de agosto de 2008

WE MAKE MONEY NOT ART. Disponível em www.we-make-money-not-art.com. Acesso em 01 de junho de 2006.

WEB CAMS GEORGE SQUARE. Disponível em www.glasgow.gov.uk. Acesso em 05 de outubro de 2007

WEST 8 STUDIO. Disponível em www.west8.nl. Acesso em 17 de agosto de 2007.

WIKTIONARY, a wiki-based opened dictionary. Disponível em <http://wiktionary.org>. Acessado em 29 de março de 2008

WIKIPEDIA. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ideograma>. Acesso em 25 de maio de 2008

WIKIPEDIA. Disponível em <http://en.wikipedia.org>. Acessado em 27 de março de 2008

SPECTROPOLIS. Disponível em www.spectropolis.info. Acesso em 02 de abril de 2007

VERONIKA VALK. Disponível em www.ziziyoyo.com. Acesso em 02 de novembro de 2007.