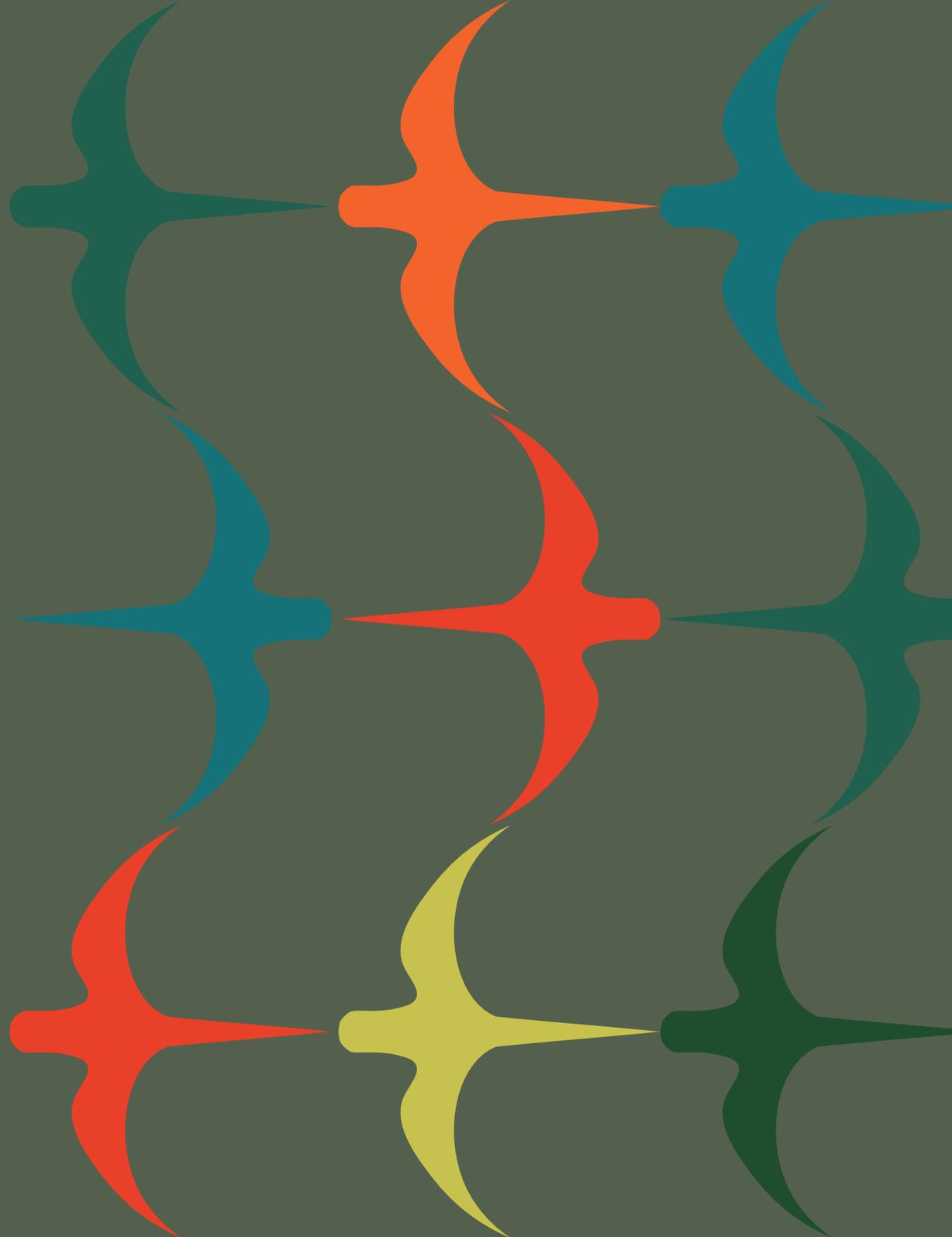


A

R

U

B





UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA – OUTUBRO, 2021
FACULDADE DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN - FAUeD
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – DESIGN



Projeto Aruaí
Requalificação Urbana na Cidade de Araguari, Minas Gerais.

IGOR ADRIANO RODRIGUES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de
Arquitetura, Urbanismo e Design – FAUeD, Universidade
Federal de Uberlândia – UFU, como requisito para a obtenção
de diploma de graduação no curso de Design.
Orientador: Juscelino H. C. Machado Jr.



OUTUBRO, 2021
UBERLÂNDIA-MG

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Dona Dagmar e ao Senhor João, meus pais que durante toda a minha vida me incentivaram a seguir meus sonhos e acreditaram na minha paixão pela arte. A minha família que sempre esteve presente nesse processo.

Ao meu orientador Juscelino Jr. que me auxiliou não somente nesse trabalho de conclusão mas sempre foi um grande apoio durante todo o curso de design.

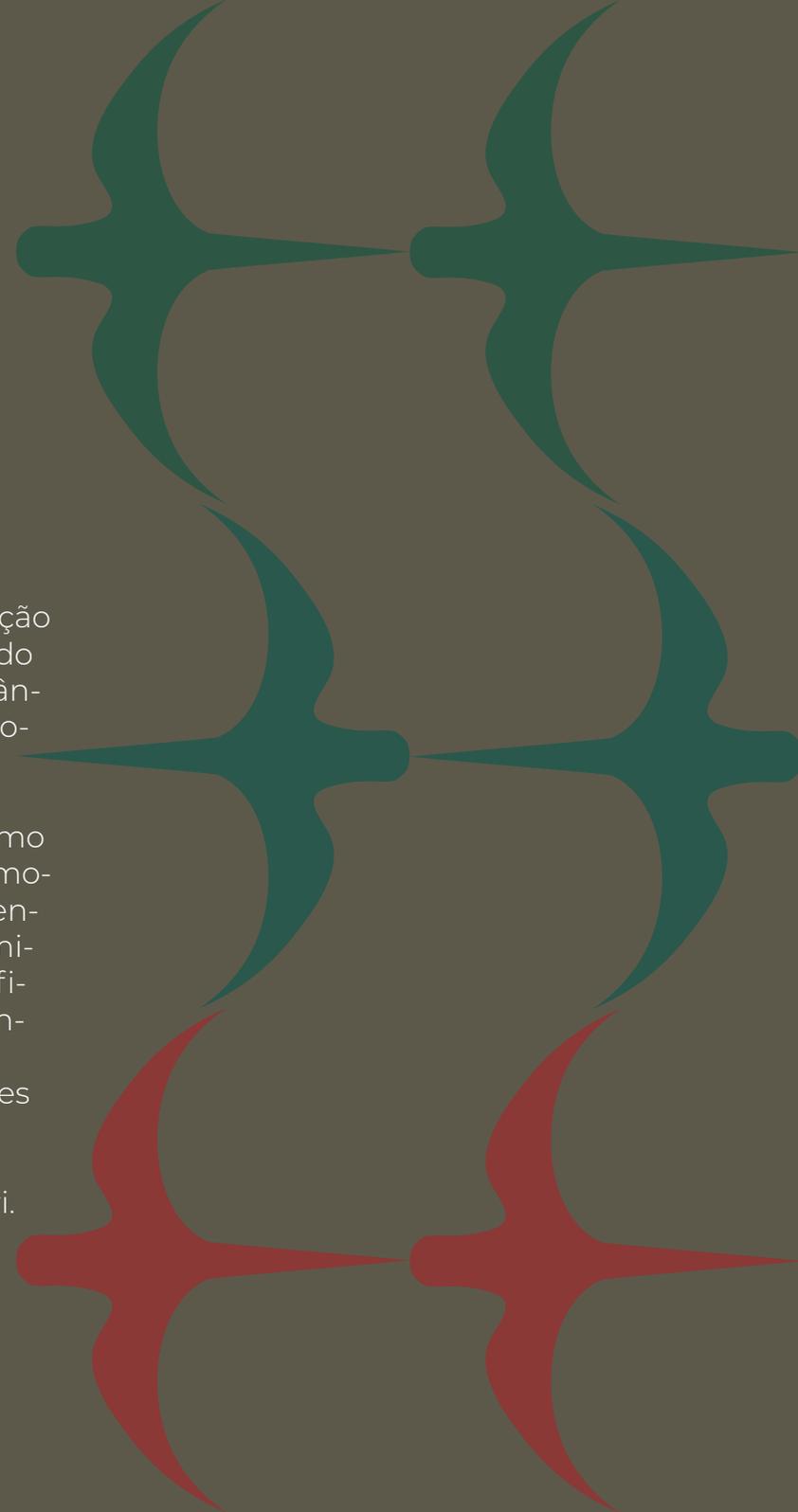
A Nayara Gonçalves, que me auxiliou com toda a pesquisa necessária e com suas incríveis ilustrações, e a Fundação Aragarina de Educação e Cultura e ao Arquivo Histórico e Museu Dr. Calil Porto, que proveu toda a documentação necessária para conceituar esse projeto.



RESUMO

A história de uma cidade está intrinsicamente presente em sua configuração urbana, suas construções e suas vias contam e nos ensinam sobre o passado do local onde vivemos. Neste trabalho, é feita uma reflexão sobre a importância da valorização de edifícios históricos e patrimônios tombados com o propósito de refletir acerca de como levar a importância desses locais para a sociedade em geral e como utilizar de suas configurações para promover espaços culturais para a população da cidade. Foram abordados temas como a requalificação urbana e o urbanismo tático e como o designer pode promover ações que beneficiem a sociedade e ao mesmo tempo leve conhecimento sobre locais históricos. No presente trabalho, se discute no estudo de similares diferentes ações, que transformaram não-lugares em lugares e modificaram a dinâmica dos cidadãos desses locais. A metodologia abordada consistiu na análise da área de diagnóstico e uma oficina participativa com os moradores da cidade. Partindo destes pontos, foram propostas intervenções na presente área com o intuito de requalificar e ressignificar o local.

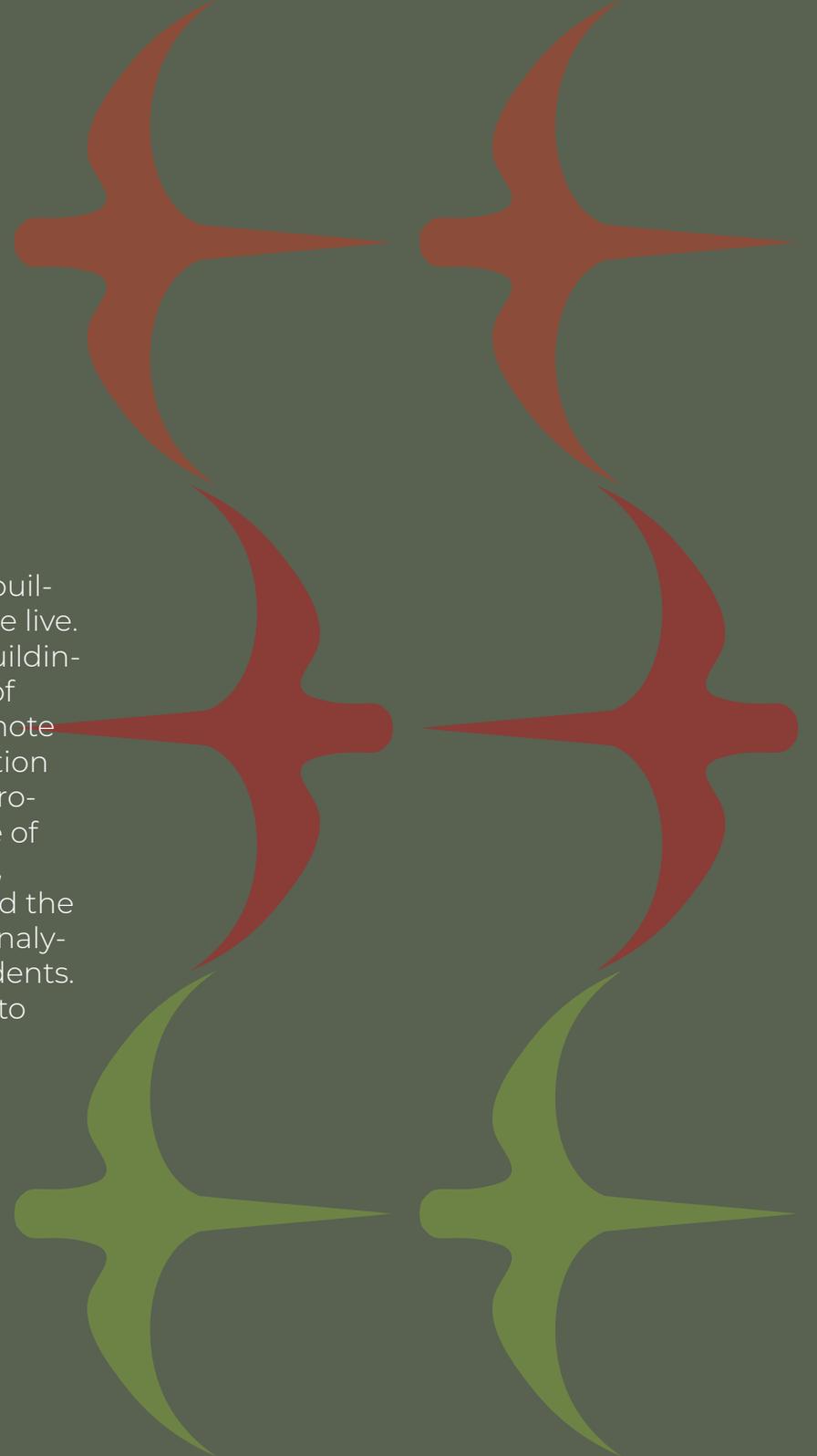
Palavras-chave: Requalificação Urbana. Design. Urbanismo Tático. Araguari. Intervenção.



ABSTRACT

The history of a city is intrinsically present in its urban configuration, its buildings and its roads tell and teach us about the past of the place where we live. In this work, a reflection is made on the importance of valuing historic buildings and listed heritage in order to reflect on how to take the importance of these places to society in general and how use its configurations to promote cultural spaces for the city's population. Topics such as urban requalification and tactical urbanism were discussed, as well as how the designer can promote actions that benefit society and, at the same time, take knowledge of historical places. In the present work, is discussed in the study of similars, different actions, which transformed non-places into places, and changed the dynamics of its citizens. The approached methodology consisted of the analysis of the diagnosis area and a participative workshop with the city's residents. Based on these points, interventions were proposed in this area in order to requalify and resignify the place.

Keywords: Urban Requalification. Design. Tactical Urbanism. Araguari. Intervention.



LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Araguari-MG: Igreja Matriz do Nosso Bom Senhor Jesus da Cana Verde (1910).	14	Foto 21: Mural Grafitado, Santiago, Chile, percebe se os grafites nas paredes como forma de ambientar o local e como intervenção artística em lugares antes sem vida.	42
Figura 02: Araguari-MG: Igreja Matriz do Nosso Bom Senhor Jesus da Cana Verde (2019).	14	Figura 22: Muros de arrimo e residências da Comunidade Alto do Maracanã, que passaram pelo projeto e se modificaram após as intervenções.	43
Figura 03: Localização do Município (2009)	15	Figura 23: Ruas pintadas criam um espaço de lazer que antes não existia.	44
Figura 04: Uso do urbanismo tático na Rua Galvão Bueno, bairro da Liberdade, São Paulo.	23	Figura 24: Muros de arrimo, pintados pelo artista plástico Manoel Quitério e moradores da comunidade do Beberibe.	45
Figura 05: Casarão de Adobe.	24	Figura 25: Rua José Antônio e as intervenções de pintura realizadas.	46
Figura 06: Antigo Cine REX, hoje desocupado, atenção as características do estilo Art Decor, as linhas retas e ornamentais.	25	Figura 26: Espaços antes utilizados como estacionamentos, viraram corredores gastronômicos.	47
Figura 07: Incêndio em casa histórica de Araguari (2018).	26	Figura 27: Perímetro da área escolhida.	50
Figura 08: Localização da cidade de Araguari, MG.	27	Figura 28: Uso das edificações no entorno.	50
Figura 09: Localização do bairro centro, com a área de diagnóstico em vermelho.	27	Figura 29: Mapeamento dos pontos de interesse e potencialidades na área.	51
Figura 10: Perímetro da Área de Projeto.	28	Figura 30: Sobra Urbana, antigo edifício parcialmente demolido na Rua Dr. Afrânio.	52
Figura 11: Praça Pde. Nilo Tabuquini, reinauguração da Igreja Matriz (1965).	29	Figura 31: Sobra Urbana, antiga casa que foi incendiada.	52
Figura 12: Praça Pde. Nilo Tabuquini, vista aérea.	30	Figura 32: Terreno vazio, na mesma rua, Dr. Afrânio, nota-se que todas as sobras urbanas são paralelas uma a outra.	53
Figura 13: Foto da Praça Manoel Bonito em sua primeira configuração, com os prédios ao fundo, hoje, em sua maioria demolidos.	34	Figura 33: Restos do antigo Hotel Central, que fica localizado em frente à Igreja Matriz.	53
Foto 14: Foto da Praça Manoel Bonito no dia da sua inauguração após a reforma assinada pelo arquiteto João Jorge Coury.	35	Figura 34: Mapeamento dos fluxos.	54
Foto 15: Antiga vista da Rua Doutor Afrânio, evidenciando a variedade do estilo eclético em Araguari.	36	Figura 35: Oficina de Brainstorming.	56
Foto 16: Vista da Rua Doutor Afrânio, atenção para as placas utilizadas nos comércios da época, não obstruindo a vista da arquitetura dos edifícios.	36	Figura 36: Entrevista com Nayara Gonçalves.	58
Foto 17: Vista Aérea do Parque Superkilen, Copenhage, a foto mostra a grande quantidade de atrativos no local, com mobiliários urbanos diversificados e o uso das cores para diferenciar o local de um parque comum.	38	Figura 37: Entrevista com Ana Laura Linhares.	58
Foto 18: Vista Aérea do Parque Superkilen, Copenhagen, onde se vê o "Black Market", com diversos equipamentos urbanos, como bancos, esculturas e playgrounds.	39	Figura 38: Moodboard, composto por elementos como o periquitão-maracanã, símbolo da cidade de Araguari, cores inspiradas na bandeira e obras de arte de Athos Bulcão e Stella, conversando com a urbanidade.	59
Foto 19: Vista Aérea do Parque Superkilen, a área verde do parque fica evidente.	40	Figura 39: Bandeira do Município de Araguari, fica evidente o simbolismo dos maracanãs e das cores azul, amarelo, vermelho e verde.	60
Foto 20: Plaza de Bolsillo, Santiago, Chile, o food truck é um dos diferenciais da ação servindo como forma de levar atenção da população para o local.	41	Figura 40: Igrejinha de Nossa Senhora de Fátima. Os azulejos de Athos Bulcã compõem a fachada e demonstram o caráter urbano de sua obra.	61

LISTA DE FIGURAS

Figura 41: Protactor Series. As formas geométricas e a maneira como Frank usa as cores ficam evidentes na série de obras “Protactor”.

Figura 42: Hyena Stomp. A obra foi criada em uma experiência artística do autor, que no momento da criação estava escutando músicas do jazzista Jelly Roll Morton.

Figura 43: Wall Drawing #1136. Obra feita em tinta acrílica leva cores vibrantes e formas divertidas ao espaço e branco.

Figura 44: Sem Título. O uso das cores como delimitador e criador de espaço fica evidente na obra de Donald Judd.

Figura 45: Logo criado para o Projeto Aruaí.

Figura 46: Elemento Gráfico criado para localizar os prédios históricos.

Figura 47: Elemento Gráfico criado para ser estampado nas sobras urbanas.

Figura 48: Maracanãs estampados nas ruínas do antigo Hotel Central.

Figura 49: Círculo e suas propostas de cores para serem aplicados nas ruas.

Figura 50: Nessa imagem é possível ver a aplicação dos três elementos.

Figura 51: Vista Aérea da Praça Pde.Nilo Tabuquini, evidenciando o padrão dos círculos, os maracanãs e os estacionamentos pintados.

Figura 52: Vista Aérea da Praça Pde.Nilo Tabuquini, evidenciando o padrão dos círculos, os maracanãs e os estacionamentos pintados.

Figura 52: Vista Aérea do trecho que compõe as duas casas tombadas do conjunto.

Figura 53: Vista Aérea da Rua Dr. Afrânio.

Figura 54: Vista aérea da Praça Manoel Bonito, que entrou em obras durante a concepção deste projeto, em vermelho a linha mostra as formas encontradas nos bancos da praça.

Figura 55: Proposta para a Rua Cultural, segue o mesmo padrão proposto com as formas de José Coury.

Figura 56: Vista aérea geral da área proposta.

Figura 57: Representação visual das artes aplicadas no tapume, divulgando a Casa de Adobe.

Figura 58: Representação visual no tapume da Residência de Paulo Nogueira Cruvinel.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

62	Ilustração 1: Residência de Paulo Nogueira Cruvinel em estilo eclético, marcado pelos seus vitrais e revestimentos.	31
63	Ilustração 2: Imóveis da Família Nunes, também no estilo eclético.	32
63	Ilustração 3: Casa de Adobe e suas características coloniais.	32
64	Ilustração 4: Mapa da área das edificações tombadas no perímetro analisado.	33
68		
69		
70		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
70		
77		
78		
79		
80		
81		

.SUMÁRIO

1. Introdução	11	13. Estudos de Similares	37
2. Objetivo Geral	12	13.1 Projeto Urbano e Humano: Superkilen, Copenhage	
2.1 Objetivos Específicos		13.2 Espaço Urbano: um direito de todos, as Plazas de Bolsillos	
3. Justificativa	13	13.3 Mais Vida nos Morros, cores e histórias pintadas	
4. Sobre a Cidade	14	13.4 Corredor Gastronômico de Campo Grande: Urbanismo Tático como estratégia de Requalificação Urbana, pequenas ações, grandes mudanças	
5. O Patrimônio Histórico Cultural, definições e importância	17	14. Metodologia	48
5.1 Patrimônio preservado, sociedade com memória		14.1 Ler e Entender o Espaço Público	
6. Espaços Públicos e a conexão de pessoas	19	14.2 Mapeamento da Área de Diagnóstico	
7. Lugares e não-lugares	20	14.3 Mapeamento de Uso na Área de Diagnóstico	
8. Requalificação Urbana	21	14.4 Mapeamento de Pontos de Interesse, potencialidades	
8.1 A atuação do Designer na Requalificação Urbana		14.4 Análise dos Fluxos	
9. O Urbanismo Tático como ferramenta de requalificação urbana	23	15. Processo Participativo	55
10. O Panorama do Patrimônio Histórico em Araguari	24	15.1 Entrevista	
11. Objeto de Estudo	27	15.2 Entrevista em Grupo Focal	
12. Caracterização da Região Escolhida	29	15.3 Brainstorming	
12.1 A Praça Padre Nilo Tabuquini		15.4 Entrevista Estruturada	
12.2 Conjunto Predial da Praça Nilo Tabuquini		16. Etapa de Criatividade e Concepção	59
12.3 A Praça Manoel Bonito		17. Concept Design	65
12.4 A Rua Doutor Afrânio		18. O Público Alvo	66
		19. Criando o Projeto Aruaí	67
		19.1 O logo	
		19.2 Peças Gráficas, aplicação, cor e simbolismo	
		19.3 A rua cultural, Praça Manoel Bonito	
		19.4 Tapumes Informativos	
		20. Considerações finais	82
		21. Bibliografia	83

I. INTRODUÇÃO



I. INTRODUÇÃO

Em 2020, o mundo pôde ter uma visão do espaço urbano jamais antes imaginada, ruas, praças, escritórios e comércios vazios. A pandemia do COVID-19 atingiu os países e as cidades em escala global, levando a maioria da população a um momento no qual o conhecimento sobre a real natureza do vírus era escasso, a permanecer em casa.

Com a flexibilização das medidas restritivas e a vacinação em massa, a partir de 2021, as cidades, aos poucos, vão sendo novamente movimentadas por pessoas. O momento no qual a interação social foi tão prejudicada, como o convívio nos espaços urbanos nos provoca a repensar o uso das cidades e seus espaços públicos como áreas de convívio. A vida no espaço urbano tem um forte impacto na forma como percebemos o espaço. Uma rua sem vida é como um teatro vazio: algo deve estar errado com a produção, já que não há plateia. (GEHL, 2010).

O designer, também como cidadão, tem a oportunidade de vivenciar situações em que os espaços e equipamentos urbanos não são atrativos ou instigantes o suficiente, da mesma maneira que também pode perceber a deterioração de locais que outrora eram vivos e convidativos. Posto isso, cabe aqui lembrar que o compromisso social do designer com a sociedade é idealizar melhorias para problemas que possam estar afetando a sociedade.

Utilizando-se de ferramentas como o urbanismo tático e técnicas de representação gráfica além de pesquisas quantitativas e qualitativas. Neste Trabalho de Conclusão de Curso, foi desenvolvido um projeto de requalificação urbana de uma área delimitada no centro da cidade, local onde a cidade de Araguari se formou e ainda é a principal área comercial, que conta com diversos bens tombados e inventariados do município, partes importantes de sua história e população.

Dessa forma, propõe-se com esse projeto de requalificação urbana, por meio do Design, resgatar memórias e conseqüentemente instigar a importância da valorização do patrimônio histórico e seus benefícios.



2.OBJETIVO GERAL

Desenvolver, por meio do Design, um projeto de requalificação urbana para a área delimitada na cidade de Araguari-MG, a fim de resgatar espaços no município que contam com a presença de bens tombados e inventariados, com o intuito de valorizar tais espaços, trazendo novas interações entre o lugar e o cidadão. Sendo assim, em um projeto de requalificação urbana, o designer dentro de suas competências, se utilizará do urbanismo tático e outras ferramentas para contribuir com a população local.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- . Pesquisar sobre os bens tombados e inventariados da cidade de Araguari.
- . Compreender os sentidos dos processos de “Requalificação Urbana”.
- . Investigar as possibilidades de contribuição do Design e do Designer no espaço público.
- . Compreender a identidade e a dinâmica do espaço dentro perfil urbano definido.
- . Verificar como o urbanismo tático pode ser aplicado para soluções temporárias.

3. JUSTIFICATIVA

A contribuição do Design para a sociedade no que tange às áreas urbanas é normalmente entendido como um conceito limitado, recaindo quase exclusivamente nas competências da Arquitetura, todavia, deve ser entendido que o papel social do Designer e suas áreas de atuação podem contribuir para a resolução de problemas encontrados nas cidades, sejam eles simples ou de maior complexidade. Dessa forma o Design pode ser entendido como uma ferramenta de mudança, tendo papel fundamental na interação entre o espaço urbano e as pessoas.

No campo pessoal, esse projeto surgiu também da insatisfação do autor, percebida durante a pandemia, com escassas opções de lazer e falta de zelo e atenção para cidade de Araguari e seus patrimônios históricos. A cidade está localizada no estado de Minas Gerais, Brasil, e atualmente não conta com um apelo turístico e nem com uma constituição identitária forte, que viesse a explorar, valorizar e preservar seus bens e conseqüentemente sua memória. Desse modo, esse projeto busca também, além de um projeto de requalificação urbana, refletir acerca do uso das vias urbanas da preservação do patrimônio histórico cultural no contexto atual, a fim de prover melhor qualidade de vida com mais opções de lazer, história e cultura para a cidade.

4. SOBRE A CIDADE

Araguari se situa na importante região do Triângulo Mineiro, sendo vizinha de cidades como Uberlândia, Uberaba, além de ser passagem para outras cidades importantes, incluindo a capital do país, Brasília. A cidade, que foi reconhecida como município em 1888, antes se chamava Villa Brejo Alegre, era um importante “entroncamento” ferroviário, percorrido pela estrada de ferro da Companhia Goyaz, que teve sua sede no atual Palácio dos Ferroviários, um bem tombado e que hoje abriga a Prefeitura Municipal de Araguari. Além da Cia Goyaz, a cidade também era atravessada pela linha da Companhia Mogiana, que teve passagem na Estação Stevenson, localizada nas margens da BR-050.

Grande parte da fundação e da criação do traçado urbano da cidade é ligada ao povoamento para a construção da Igreja Matriz do Nosso Senhor Bom Jesus da Cana Verde, que concentrava e atraíaromeiros (Mameri, 1988), e posteriormente com a ligação feita pelas ferrovias do interior do Brasil ao Rio de Janeiro e São Paulo, em 1906, que atraiu investimento e moradores para a região, modificando a malha urbana, que antes era concentrada nos arredores de prédios religiosos (Mameri,1998).



Figura 01 : Araguari-MG: Igreja Matriz do Nosso Bom Senhor Jesus da Cana Verde (1910)
Foto: Arquivo Histórico e Museu Dr. Calil Porto (2009)



Figura 02: Araguari-MG: Igreja Matriz do Nosso Bom Senhor Jesus da Cana Verde (1910)
Foto: Ingo Von Ledebur (2019)



Figura 03: Localização do Município (2009)
 Fonte: GEO/MINAS.

Localizada no Triângulo Mineiro, uma das regiões mais ricas do estado de Minas Gerais, que de acordo com dados do IBGE (2018), apresenta o maior PIB per capita das dez regiões que compõem o estado de Minas Gerais, além de contar com uma alta taxa de urbanização (93,4%). Hoje, ainda de acordo com o IBGE (2018), a cidade conta com 117.825 habitantes, sendo a 23ª maior cidade do estado de Minas Gerais. Araguari se destaca pela economia variada, sendo a maior produtora de café irrigado do mundo, maior produtora de suco do país e maior exportadora de carne de Minas Gerais, de acordo com o Instituto de Pesquisa OPUS, o PIB da cidade é de cerca de R\$3,70 bilhões ao ano, com 38,69% deste, proveniente do setor industrial, que em 2019 recebeu R\$5,00 bilhões em investimentos.

5. O PATRIMÔNIO HISTÓRICO CULTURAL, DEFINIÇÕES E IMPORTÂNCIA

A etimologia da palavra patrimônio remete a “pater”, pai em grego, que se relaciona com os ensinamentos transmitidos de pai para filho. De acordo com o dicionário Oxford, patrimônio pode ser caracterizado como “herança familiar” ou “conjunto de bens familiares”. Contudo, foi a partir da Segunda Guerra Mundial, bem como o advento do nacionalismo, que a palavra começou a ter um significado mais abrangente na cultura em geral, bem como o advento da ONU (Organização das Nações Unidas) em 1945, em que a necessidade de preservação do patrimônio histórico cultural, em nível mundial, começou a tomar maiores proporções. (SOUSA, 2017)

Elementos que podem ser considerados patrimônio histórico cultural englobam desde edifícios, esculturas, monumentos até paisagens, festividades, estilos musicais, etc, sendo determinado patrimônio de acordo com sua relevância cultural para certa sociedade.

No Brasil para ser constituído patrimônio histórico cultural, deve-se seguir previsto o Artigo 216 da Carta Magna¹:

. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I - as formas de expressão;
- II - os modos de criar, fazer e viver;
- III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (BRASIL. Constituição, 1988).

Os patrimônios históricos culturais podem ser divididos em dois tipos, os bens materiais e bens imateriais. Considera-se bem material: obras de arte, como pinturas e monumentos, cidades, prédios e conjuntos arquitetônicos, parques naturais, sítios arqueológicos, enfim, tudo aquilo que existe materialmente e possui algum valor histórico e cultural que o dignifica de ser preservado e lembrado (SOUSA, 2012).

Já os bens imateriais possuem uma definição mais extensiva, que vai desde elementos típicos de uma cultura, como pratos gastronômicos, ritos religiosos até lendas, saberes e costumes. No 2º Artigo da Salvaguarda do Patrimônio Imaterial da UNESCO, ele pode ser definido como:

Entende-se por ‘patrimônio cultural imaterial’ as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade e contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. (UNESCO, 2003).

¹ Constituição é um conjunto de leis que regem um país, um governo, um estado. Também chamada de Carta Magna, Lei suprema, Lei das leis, Carta Mãe. É um conjunto de prescrições em que se discrimina os órgãos do poder, definindo a competência desses, estabelecendo a forma de governo, proclamando os direitos individuais e sociais, e assegurando esses direitos num sistema definido, determinado, com clareza e precisão.

5.1 PATRIMÔNIO PRESERVADO, SOCIEDADE COM MEMÓRIA

Diante dos esforços da Organização das Nações Unidas para salvaguardar bens materiais e imateriais, se faz necessário entender a importância destes para a sociedade como um todo. Os patrimônios históricos representam a identidade de um povo, suas memórias, seus erros, seus acertos e principalmente sua história, Le Goff (1994), aponta a memória como ferramenta de sobrevivência de comunidades:

[...] evolução das sociedades na segunda metade do século XX clarifica a importância do papel que a memória coletiva desempenha. Exorbitando a história como ciência e como culto público, ao mesmo tempo a montagem enquanto reservatório (móvel) da história, rico em arquivos e em documentos/monumentos, e o aval, eco sonoro (e vivo) do trabalho histórico, a memória coletiva faz parte das grandes questões das sociedades a história ensinada sob o império da memória. (LE GOFF, 1994, p.32)

A importância da preservação do patrimônio histórico cultural é reforçada na Carta Patrimonial da Recomendação de Paris, de 1972, que entre suas diretrizes para conservação do mesmo dita:

Cada um dos Estados parte na presente Convenção deverá reconhecer que a obrigação de assegurar a identificação, protecção, conservação, valorização e transmissão às gerações futuras do património cultural e natural referido nos artigos 1.º e 2.º e situado no seu território constitui obrigação primordial. Para tal, deverá esforçar-se, quer por esforço próprio, utilizando no máximo os seus recursos disponíveis, quer, se necessário, mediante a assistência e a cooperação internacionais de que possa beneficiar, nomeadamente no plano financeiro, artístico, científico e técnico. (UNESCO, 1972).

Por fim, percebe-se então que é um desafio salvaguardar esses bens, porém necessário. Sendo assim, a fim de manter uma sociedade sadia e consciente de sua história, uma vez que, a valorização do patrimônio histórico é a valorização da identidade de uma cultura.

6. ESPAÇOS PÚBLICOS E A CONEXÃO DE PESSOAS

Quando pensamos em espaços de convivência nas cidades, logo vem à mente praças, espaços culturais ou parques, porém, talvez o mais negligenciado seja o mais habitual, a rua. As ruas são os principais pontos de encontro de gerações, nelas, historicamente, se levantam, modificam e por vezes, derrubam edifícios. É o local de passagem e movimento, as veias da cidade. Refletir sobre as cidades e seus problemas significa refletir sobre algo a respeito do que muita gente acha que tem 'a' resposta na ponta da língua. (SOUZA, 2010, p.21)

De acordo com Lima (1994), a importância do espaço público nos dias atuais e sua manutenção é de grande importância para a garantia de qualidade de vida do ser humano nas cidades, estas que estão cada vez mais tomadas por automóveis, asfalto e concreto.

Os espaços públicos são grandes áreas de encontro, onde diversos grupos similares, ou não, podem realizar a troca de experiências e vivências, segundo Loboda (2009), o espaço público é o produto de relações sociopolíticas, que lhe atribuem formas e funções:

Enquanto expressão de um espaço em redefinição constante, os espaços públicos na cidade contemporânea, ora se apresentam enquanto locais relegados ao esquecimento pela perda de algumas de suas funções principais, notadamente aquelas relacionadas ao encontro, à interação e à convivência, ou então por assumirem funções adversas; ora se fazem notar por meio de políticas de promoção dos mesmos enquanto locais de espetáculo na moderna cidade por meio de imagens simbólicas que lhes são peculiares, variando no tempo e no espaço. Não menos importante, parece-nos que é ressaltar o contrário, ou seja, o espaço público enquanto expressão de um processo de produção da cidade, das suas contradições, conflitos e reflexos, por isso mesmo, o lugar do possível, da intervenção, do ato político, da reivindicação, da festa, do lúdico e do improvisado (LOBODA, 2009, p. 52).

Dessa forma, percebe-se o papel chave do espaço público na vida da cidade, desde seus primórdios até os dias de hoje, como discorre Calliari (2016), as vivências e sentidos de um espaço público não são somente abstratas, mas também concretas, pois um espaço bem construído e preservado atribui melhores experiências aos visitantes/usuários. Assim, conclui-se que um espaço público pensado em escala humana, pode e deve contribuir para as relações humanas, suas lembranças e história.

7. LUGARES E NÃO-LUGARES

Lugares, seguindo Augé (2007), são aqueles que conhecemos, vivemos e que pode ser exemplificado como um campo de construção social. O lugar pode ser definido como um ponto de troca e contato, onde acontece a socialização e ali a partir de diversas percepções, afetividade e memória se compõe o “lugar”.

[...] o lugar é aquele em que o indivíduo se encontra ambientado, no qual está integrado. O lugar não é toda e qualquer localidade, mas aquela que tem significância afetiva para uma pessoa ou grupo de pessoas. (COSTA E ROCHA, 2010)

Yu Fi Tuan (1977), escritor e geógrafo estudioso da questão destaca que o lugar outrora, foi um espaço de afeições, definições e designações. O autor em sua obra “Topofilia: Um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente, (1974), cunha o termo “topofilia”, que é definido pelo elo sentimental entre uma pessoa e um lugar, dando ênfase a essa troca duradoura de vivências e identidades.

O meio ambiente pode não ser a causa direta da topofilia, mas fornece o estímulo sensorial que, ao agir como imagem percebida, dá forma às nossas alegrias e ideais (TUAN, 1980, p. 129).

Por sua vez, os não-lugares representam uma antítese ao lugar, não simbolizam uma vivência, não contam uma história (AUGÉ, 1994), tornando-se inanes, não sendo possível verificar um vínculo entre o lugar e o sujeito. Na contemporaneidade, lugares que uma vez foram cenários de diversas vivências, tornaram-se somente pontos de passagem, passando por uma amorfização em meio a cidade, ou seja, não-lugares. “O não lugar é o espaço dos outros sem a presença dos outros, o espaço constituído em espetáculo” (AUGÉ, 1994b, p. 167).

Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não lugar (AUGÉ, 1994, p. 73).

Augé (2007), ainda discorre sobre a velocidade excessiva que o mundo estava se direcionando, a individualização e o surgimento de espaços como shopping centers e aeroportos:

[...] Um mundo prometido à individualidade solitária, à passagem, ao provisório, ao efêmero [...]” (AUGÉ, 2007, p. 74).

Paul Virilio (1993) discorre sobre a transformação dos lugares em não lugares afirmando ser uma de suas principais causas a velocidade, que vai desde o alargamento das ruas, em que se prioriza o carro ao pedestre, até na velocidade na comunicação, que torna cada vez mais escassa as relações interpessoais e mais presente as problemáticas dessas políticas de “modernização”, como os acidentes e inclusive consequências psicológicas.

(...) o tempo real de nossas atividades imediatas, onde agimos simultaneamente aqui e agora na grade de horários da emissão televisiva, em detrimento do aqui, ou seja, do espaço do lugar de encontro. (VIRILIO, 1993)



Teresa Sapey (2020), argumenta sobre a relação de projetar em não-lugares, os “espaços esquecidos”, que ela define como “sobras urbanas”, espaços que são muito utilizados por diversas pessoas, porém, que não criam uma afetividade entre seus transeuntes pela falta de um pensamento criativo, mesmo que muitas vezes ofereçam grandes oportunidades de se criar lugares que evoquem afetividade e memória. A solução disso para muitos é a substituição desses espaços por outros, políticas públicas procurando preencher o vazio de espaços públicos onde possa acontecer a interação social não se atenta a realmente prover lugares, acabando por criar novos não-lugares, como é o caso dos extensos parques lineares, que apesar de sua importância ambiental, foge muita das vezes da escala humana, tornando se, principalmente na noite, grandes e inseguros não lugares (FREIRE, GONÇALVES, 2001).

Partindo da premissa colocada por Augé(2007), percebe-se que o principal elemento que faz um lugar são as pessoas, como elas utilizam o espaço e como ali inserem suas experiências, memórias e vivências. Assim, é necessário nos projetos se atentar em como será a experiência humana no local, como prover elementos necessários para a socialização e troca de experiências nos espaços que são projetados, e não menos importante, em como manter o espaço vivo ao longo dos anos.



8. REQUALIFICAÇÃO URBANA

Para Moura et al. (2006), a requalificação urbana é um meio de recuperação e valorização de equipamentos, infraestrutura e espaços públicos, em que se favorece a atividade econômica, cultural e paisagística. Fernandes (2002) cita inclusive a criação de condições favoráveis a inserção de atividades rentáveis ao local, permitindo a melhoria da qualidade de vida no espaço físico, mantendo o ambiente em movimento, gerando memórias e histórias.

A Requalificação urbana é um exemplo da crescente preocupação com a necessidade de revitalizar e revelar espaços antes despercebidos. Desta forma, a requalificação urbana se caracteriza pela preservação de edifícios e equipamentos urbanos, com o objetivo de fomentar novas práticas no local mais adequadas à contemporaneidade, bem como a preservação de locais históricos, sendo uma estratégia de desenvolvimento social urbano (SIRCHAL, 1995).

Portanto, criar um projeto de requalificação nessa área de intervenção não traria somente um estudo sobre as potencialidades do local, mas também da tão necessária criação de uma “centralidade histórica” na cidade de Araguari, que englobaria diversos bens tombados e importantes áreas para a história do município, com a finalidade de promover conhecimento para a população, como sua própria história e ao mesmo tempo, propiciar lazer, diversão e conhecimento para a sociedade.



8.1 A ATUAÇÃO DO DESIGNER NA REQUALIFICAÇÃO URBANA

Manzini (2008) defende que o designer tem a oportunidade de contribuir efetivamente para a sociedade, contribuindo com a população local para melhorar a qualidade de vida dos habitantes, desenvolvendo projetos e tornando-se também mediador para resolver problemas que possam vir a acontecer:

[...] os designers podem ter um papel muito especial e, esperamos, importante: mesmo não tendo meios para impor sua própria visão aos outros, possuem, porém, os instrumentos para operar sobre a qualidade das coisas e sua aceitabilidade e, portanto, sobre a atração que novos cenários de bem-estar possam porventura exercer.

...

Seguindo os preceitos definidos por Moura (2006) para a requalificação urbana, o design pode contribuir em diversas áreas de oportunidade, podendo favorecer tanto culturalmente quanto economicamente as áreas deterioradas. O campo do design é de uma grande amplitude, “Todos os homens são designers” (PAPANÉK, 1971), portanto é necessário refletir em como o designer pode colaborar socialmente para a reinvenção dessas cidades, atuando no âmbito da requalificação urbana.

Papanek (1971) nos alertava e convocava para nos atentar aos problemas do mundo real, para a conscientização sobre o patrimônio histórico e preservação destes e sua consequente adequação ao mundo atual é uma área oportuna de contribuição para a sociedade como um todo, especialmente sobre o futuro das cidades pós pandemia.

9. O URBANISMO TÁTICO COMO FERRAMENTA DE REQUALIFICAÇÃO URBANA

O termo “Urbanismo Tático” segundo Lydon (2011) e Steffens e Vergara (2013) é “um protótipo de curto prazo que pode dotar de informações para o planejamento ao longo prazo”, sendo construído por meio da população, ou seja, ação popular. Dessa forma, o urbanismo tático pode ser tanto utilizado pela população como resposta a ineficiência dos governos em solucionar problemas urbanos, quanto pelo próprio governo, a fim de testar de forma menos custosa e rápida propostas para a solução destes problemas. Mike Lydon cita os 5 componentes que caracterizam o urbanismo tático no City Works (2012), que são eles:

- (1) Visão: uma abordagem iterativa e intencionada para instigar mudanças a longo prazo;
- (2) Contexto: a oferta de soluções locais para os desafios do planejamento local, aproximando o resultado às necessidades e anseios da população;
- (3) Agilidade: compromisso de curto prazo e expectativas realistas;
- (4) Valor: assumir pequenos riscos com possibilidade de recompensas maiores;
- (5) Comunidade: desenvolvimento de capital social; construção de capacidade organizacional e fortalecimento da identidade local.

O urbanismo tático se difere aos processos rotineiros de mudanças urbanísticas por serem processos de baixo risco, custo e alto retorno, além de mais agilidade para promover mudanças, uma vez que, não passa pelos mesmos processos burocráticos exigidos normalmente. Segundo Santos (2016), Gerente de Mobilidade Ativa do WRI Brasil, “O urbanismo tático, que pode incluir pintura de novas áreas para pedestres, instalação de mobiliário urbano de baixo custo ou criação de parklets² em espaços públicos, pode servir como um catalisador para mudanças amplas.” (SANTOS, 2017, Pág, 106.)



Figura 04: Uso do urbanismo tático na Rua Galvão Bueno, bairro da Liberdade, São Paulo.
Foto: Gestão Urbana SP

Sendo assim, o urbanismo tático pode ser visto como uma estratégia de inovação e mudança que passa pelas fases de experimentação e implementação juntamente com a participação da sociedade, dessa forma inovações benéficas em prol da comunidade podem surgir e modificar espaços e vidas.

² Uma pequena área de estar ou espaço verde criado como um serviço público na calçada ou ao lado dela, especialmente em uma rua. OXFORD,(2021).



Figura 05: Casarão de Adobe.
Foto: O Autor

10. O PANORAMA DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO EM ARAGUARI

Araguari conta com aproximadamente mais de 200 bens inventariados e 30 tombados, entre bens móveis, imóveis e naturais, em diversos estilos arquitetônicos que vão desde casarões em adobe como no Conjunto Predial da Praça Nilo Tabuquini, que compreende a Residência de Paulo Nogueira Cruvinel, Imóveis da Família Nunes e Casa de Adobe, até prédios em estilo Art Deco, como o antigo Cine REX, na Praça Manoel Bonito até mesmo bens móveis como os 133 bens móveis integrantes da antiga estrada de ferro Goiás e a mata do desamparo, que se caracteriza como um bem natural.

Com uma história extremamente rica, a cidade possui um grande passado, que além dos bens citados anteriormente, conta com atores e personalidades que passaram pela cidade. Sendo assim, a cidade possui uma história, que precisa ser valorizada em suas dimensões materiais e imateriais.



Figura 06: Antigo Cine REX, hoje desocupado, atenção as características do estilo Art Decor, as linhas retas e ornamentais.

Foto: Google Street View (2020).



Figura 07: Incêndio em casa histórica de Araguari (2018).
Foto: Márcio Marques/CI.

Os patrimônios históricos de Araguari, atualmente em sua maioria, se encontram em estado de abandono, seja pela falta de conscientização ou desconhecimento/informação por parte da população quanto à sua importância ou pela falta de iniciativas públicas que incentivem a manutenção desses espaços. Um dos exemplos dessa problemática é o incêndio que ocorreu em uma das casas mais antigas da cidade, localizada na Rua Aurélio de Oliveira, naquele momento, em 2018, a propriedade estava na última etapa do processo de inventário para o tombamento.

II. OBJETO DE ESTUDO

Devido à amplitude e pluralidade do patrimônio histórico da cidade de Araguari, foi definido como objeto de estudo e projeto, a Rua Dr. Afrânio, e as duas das praças mais conhecidas da cidade, a Praça Manoel Bonito e a Praça Padre Nilo Tabuquini. A parte escolhida em questão é onde há a maior concentração de prédios tombados da cidade, sendo assim, possível aproveitar e reaproveitar de elementos já estabelecidos pelas leis municipais, possibilitando um projeto viável no âmbito legal prático. Todas as localidades escolhidas são de perfil público, compreendendo as praças e vias como espaços públicos urbanos.

O local foi escolhido justamente pelo fato de ser a ligação entre o passado e o presente da cidade, a Praça Pde. Nilo Tabuquini, onde se iniciou a cidade e a Praça Manoel Bonito, que mais tarde se tornou o grande centro cultural da cidade, e que hoje se mantêm como um marco no “coração” da mesma. Dessa forma, a área de estudo contempla as fases da cidade, abrindo espaço para a reflexão acerca de sua história e como será seu futuro.



Figura 08: Localização da cidade de Araguari, MG.
Foto: FamilySearch (2021)



Figura 09: Localização do bairro centro, com a área de diagnóstico em vermelho.
Foto: Google Maps (2021)
Modificado pelo Autor.



Figura 10: Perímetro da Área de Projeto.
Foto: Google Maps (2021)
Modificado pelo Autor.

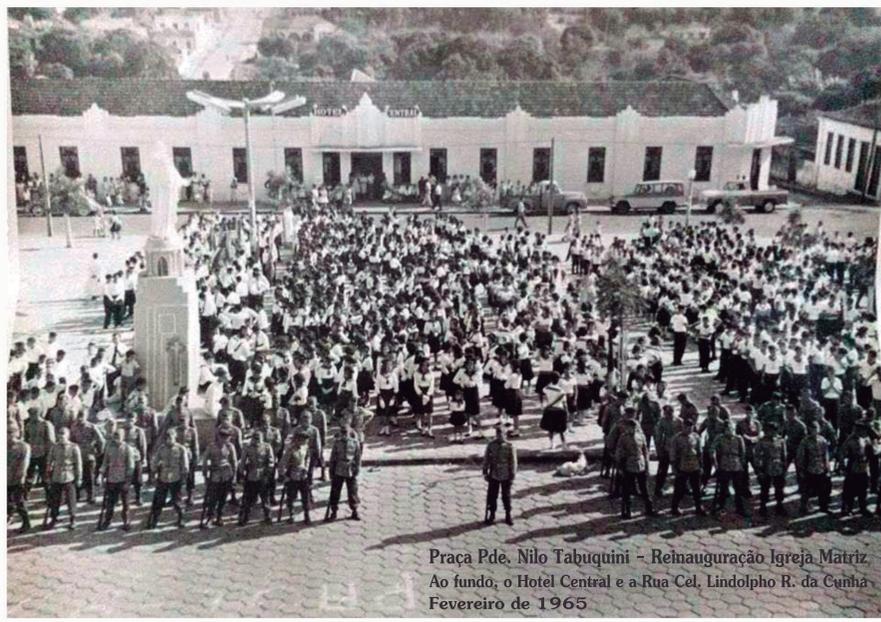
12. CARACTERIZAÇÃO DA REGIÃO ESCOLHIDA

12.1 A PRAÇA PADRE NILO TABUQUINI

Como mencionado no capítulo 4 (Sobre a Cidade), a Praça Pe. Nilo Tabuquini, antiga Largo da Matriz foi um dos mais antigos núcleos populacionais da cidade, onde abrigou no século passado, instituições como a câmara municipal, a cadeia e a antiga Igreja Matriz do Bom Senhor Jesus da Cana Verde, que foi demolida nos anos 60 e reconstruída com características modernistas, além do primeiro cinema da cidade: o Íris Cinema.

A importância desse local para a história da cidade é tamanha que seu núcleo central, que oferece serviços e comércios desde a década de 20, se encontram até hoje nos seus arredores, bairro que nos dias atuais carrega o nome de “Centro”, e que foi um dos primeiros pontos da cidade a receber iluminação, com a sede da Companhia Força e Luz na rua vizinha, a Rua Dr. Afrânio no ano de 1910.

Um dos pontos mais interessantes de se mencionar é o fato da localização da Igreja Matriz em relação à Igreja do Rosário, localizada na Praça homônima, enquanto a Igreja Matriz em meados de 1880 era frequentada pelos senhores de terra, brancos, de classe social mais alta, a segunda, era conhecida como igreja dos pretos, a qual os escravos e os humildes habitavam seu entorno e ali manifestavam sua religiosidade, as duas até hoje permanecem no mesmo local sendo separadas pelo córrego Brejo Alegre, porém na mesma altura.



Praça Pde. Nilo Tabuquini - Reinauguração Igreja Matriz
Ao fundo, o Hotel Central e a Rua Cel. Lindolpho R. da Cunha
Fevereiro de 1965

Figura 11: Praça Pde. Nilo Tabuquini, reinauguração da Igreja Matriz (1965).
Foto: Autor Desconhecido
Fonte: Arquivo Municipal



Figura 12: Praça Pde. Nilo Tabuquini, vista aérea.
Fonte: O Autor, 2021.



Ilustração 1: Residência de Paulo Nogueira Cruvinel em estilo eclético, marcado pelos seus vitrais e revestimentos.

Autor: Nayara Gonçalves.

Fonte: Mapa Ilustrado de Bens Tombados.

12.2 CONJUNTO PREDIAL DA PRAÇA NILO TABUQUINI

No entorno desta praça, onde diversas construções da época da fundação da cidade se mantêm erguidas até hoje, por meio do decreto nº 07 de março de 1999, foram tombados em especial 03 construções, a Residência de Paulo Nogueira Cruvinel, Imóveis da Família Nunes e a Casa de Adobe. As três construções exemplificam em si a história da cidade e as três se diferem por seus estilos arquitetônicos únicos, como o Eclético o Art Decor e também pelo uso de diferentes técnicas de construção como o adobe e tijolinhos de barro.



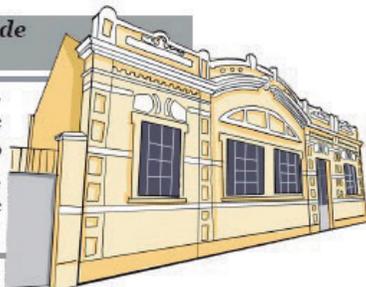
Ilustração 2: Imóveis da Família Nunes, também no estilo eclético.
Autor: Nayara Gonçalves.
Fonte: Mapa Ilustrado de Bens Tombados.



Ilustração 3: Casa de Adobe e suas características coloniais.
Autor: Nayara Gonçalves.
Fonte: Mapa Ilustrado de Bens Tombados.

**Prédio da Cia. Prada de
Eletricidade**

Rua Dr. Afrânio, nº178.
Propriedade Pública. Sede
do setor museal do Arquivo
Histórico Dr. Calil Porto.
Tombado pelo decreto nº013 de
03 de abril de 1998.



**Residência do Dr. João
Nascimento Godoy**

Rua Quinca Mariano nº180. Propriedade
Particular. Tombado pelo Decreto nº 013, de
03 de abril de 1998.



Conjunto Predial da Praça Padre Nilo Tabuquini

Localizado no entorno da Praça Nilo Tabuquini. Aimagens representam respectivamente a Residência de Paulo Nogueira Cruvinel, Imóveis da Família Nunes e Casa de Adobe. Tombado pelo decreto nº 07, de março de 1999.

Cine Theatro Rex

Praça Manoel Bonito nº 142. Propriedade Particular.
Tombado pelo Decreto nº 021/05, de 05 de abril de
2005.

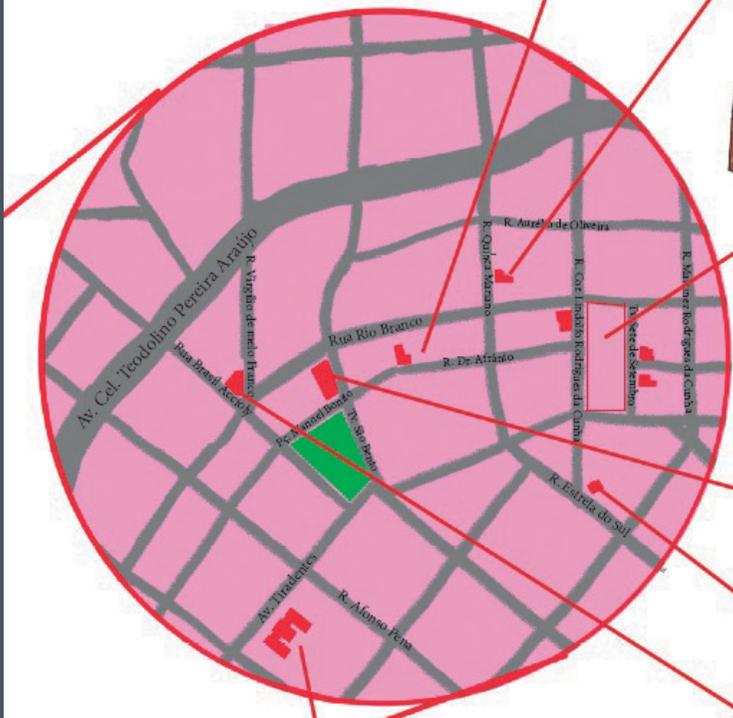


Ilustração 4: Mapa da área das edificações tombadas no
perímetro analisado.

Autor: Nayara Gonçalves.

Fonte: Mapa Ilustrado de Bens Tombados.

12.3 A PRAÇA MANOEL BONITO.

As praças sempre tiveram um importante papel cultural na história da cidade de Araguari, a Praça Manoel Bonito, no final do século XIX era chamada de Largo 05, após as construções ao redor do espaço começarem a se erguer, recebeu o nome de Praça Francisco Salles, homenageando um político influente na época. Em 1908, a praça passou a abrigar em seu entorno a primeira igreja protestante da cidade, sendo assim, chamada pelos locais de Largo dos Protestantes, pois a edificação passou a ser um dos pontos principais do entorno.

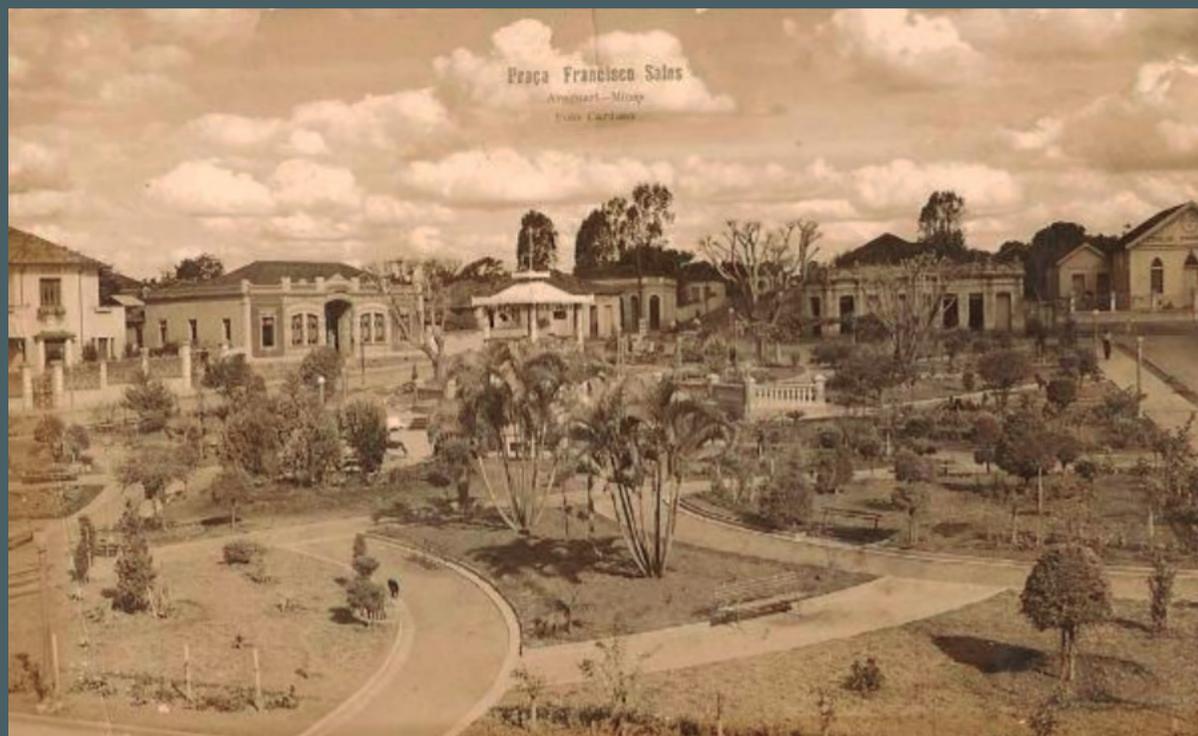


Figura 13: Foto da Praça Manoel Bonito em sua primeira configuração, com os prédios ao fundo, Hoje, em sua maioria demolidos.
Autor: Desconhecido.
Fonte: Arquivo Municipal Dr. Calil Porto



Foto 14: Foto da Praça Manoel Bonito no dia da sua inauguração após a reforma assinada pelo arquiteto João Jorge Coury.

Autor: Desconhecido.

Fonte: Arquivo Municipal Dr. Calil Porto

Naquela conjuntura a praça carecia de investimentos do governo em sua infraestrutura, então, a população reivindicava um local de lazer na cidade, que contava com poucas opções, então, nos anos seguintes, a praça recebeu investimentos em sua estrutura, e contava com iluminação pública, jardins, um coreto e assim passou a receber grandes quantidades de pessoas, passando a ser o centro cultural da cidade de Araguari.

Em 1938, a cidade passou por um grande crescimento populacional e econômico, grande parte devido às companhias ferroviárias que vieram a se alocar na cidade, um dos grandes empreendedores da cidade foi o Sr. Manoel Bonito, que tinha ali no entorno da praça e em toda a cidade diversos empreendimentos e construções, como o Palace Hotel (1939), o Cine REX(1938) e o Clube Recreativo Aragarino (1932), devido a sua influência e importância para o crescimento da cidade em 20 de Julho de 1938, seu nome foi designado a praça como homenagem, assim permanece até os dias atuais.

Em 1945, a praça passou por uma nova reforma, onde foi realizada a retirada do coreto que fazia parte do conjunto da praça e foi instalada uma fonte luminosa, uma grande novidade para a época.

Já nos anos 50 e 60, Araguari passa por uma grande “glamourização” de sua classe média, a praça dava local ao “footing”, onde acontecia o vai e vem de pessoas em busca de flertes ou para simplesmente mostrar suas vestimentas. Na década de 60, mais precisamente no ano de 1966, a praça passa por sua última grande reforma, acompanhada do movimento modernista que acontecia no país, especialmente em Brasília, foi quase totalmente reconstruída, em um projeto assinado pelo arquiteto João Jorge Cury, que concebeu uma estrutura com linhas retas, ângulos e um grande palco central, feito para abrigar atividades culturais.

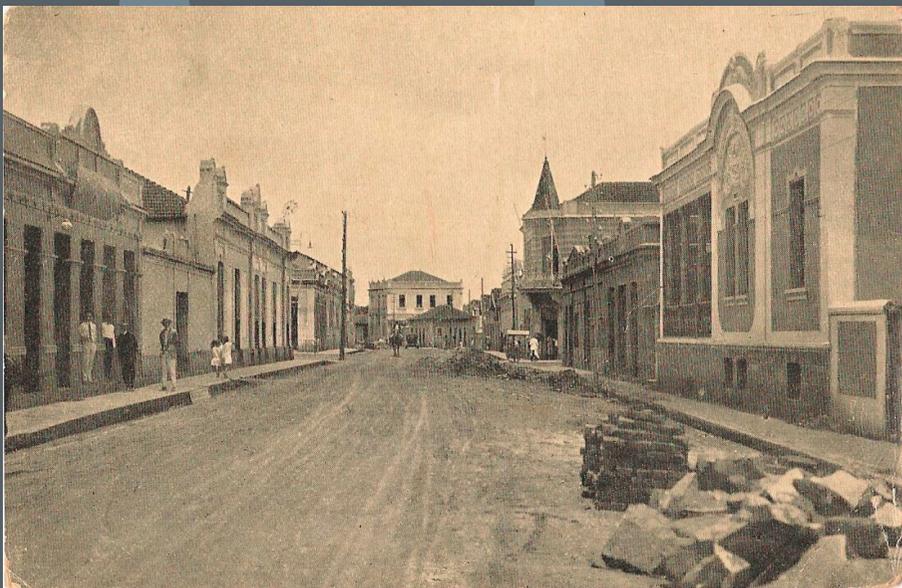


Foto 15: Antiga vista da Rua Doutor Afrânio, evidenciando a variedade do estilo eclético em Araguari.
Autor: Desconhecido.
Fonte: Arquivo Municipal Dr. Calil Porto



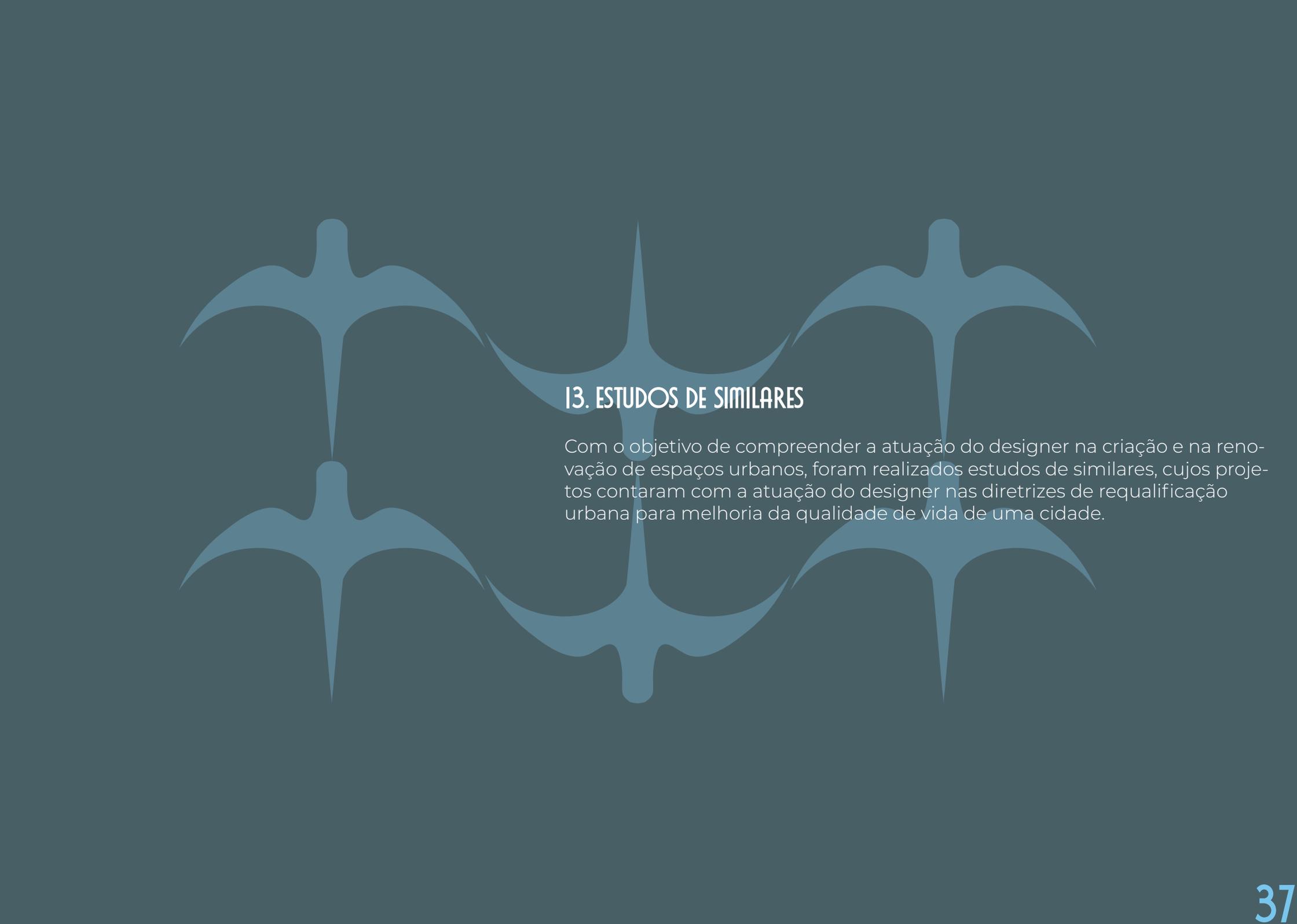
Foto 16: Vista da Rua Doutor Afrânio, atenção para as placas utilizadas nos comércios da época, não obstruindo a vista da arquitetura dos edifícios.
Autor: Desconhecido.
Fonte: Arquivo Municipal Dr. Calil Porto

12.4 A RUA DOUTOR AFRÂNIO.

Originalmente conhecida como Rua do Comércio, a Rua Dr. Afrânio, também teve seu início no Largo da Matriz, e abrigava o núcleo comercial da cidade, além da sede da Companhia Força e Luz. Foi palco do crescimento da cidade, onde diversas famílias tiveram e ainda possuem seus negócios.

A rua conta com o prédio da CEMIG, bem tombado e restaurado pela Prefeitura Municipal de Araguari, que hoje funciona como o Museu Dr. Calil Porto, e abriga grande parte dos bens tombados do município, como obras de arte e objetos que foram importantes para a cidade.

A via em questão pode ser caracterizada como um “corredor”, que liga as duas praças, a Pde. Nilo Tabuquini e a Praça da Matriz, o que pode ser entendido como um importante ponto de passagem da cidade nos dias passados e nos dias atuais.



13. ESTUDOS DE SIMILARES

Com o objetivo de compreender a atuação do designer na criação e na renovação de espaços urbanos, foram realizados estudos de similares, cujos projetos contaram com a atuação do designer nas diretrizes de requalificação urbana para melhoria da qualidade de vida de uma cidade.

13.1 PROJETO URBANO E HUMANO: SUPERKILEN, COPENHAGE

O Parque Superkilen está localizado em Copenhague, Dinamarca, se situa no bairro Nørrebro e se estende por mais de 1km. Apesar de suas dimensões, o projeto foi pensado na escala humana, feito para celebrar a diversidade de culturas em um bairro cosmopolita, que abriga moradores de mais de 60 nações diferentes.

O projeto, ganhador do Design of The Year em 2013, foi realizado como uma parceria entre artistas do Superflex³, arquitetos do Bjarke Ingels Group (BIG) e os paisagistas da Topotek1. A intenção era utilizar o extenso espaço para representar diversas culturas e ser um ponto de contato e troca de experiências entre os mais diversificados grupos étnicos.



Foto 17: Vista Aérea do Parque Superkilen, Copenhague, a foto mostra a grande quantidade de atrativos no local, com mobiliários urbanos diversificados e o uso das cores para diferenciar o local de um parque comum.
Autor: Iwan Baan.

O Parque é dividido em três espaços, a Praça Vermelha, que conta com uma caracterização colorida que chama atenção de qualquer lugar que possa ser avistada, contando com diversos murais, sinalizações típicas de diversos países e equipamentos urbanos como bancos e brinquedos para crianças, o Mercado Negro é uma extensa área que conta com churrasqueiras e mobiliário de apoio, já o Parque Verde, como o nome sugere conta com um projeto de paisagismo, proporcionando uma área de diversão e piquenique. O destaque para o espaço se dá principalmente pela escala humana, favorecida ainda mais pelas políticas da cidade de Copenhague, em que a maioria da população não utiliza de carros para deslocamento. Sendo assim, o parque se torna um meio de passagem, circulação e contato que favorece a vida social da cidade, que mesmo se diferenciando da paisagem com suas cores vivas, estas contribuem para a coexistência da modernidade e do passado, contrastando-se com o entorno.

³ SUPERFLEX é um estúdio de arquitetura fundado em 1993 por Jakob Fenger, Bjørnstjerne Christiansen, and Rasmus Rosengren Nielsen, especializados em criar espaços com colaborações das diversas áreas, visando formas alternativas de organização social e econômica, de trabalhos que vão desde esculturas até parques públicos.



O Parque Superkilen foi construído com uma intensa participação da comunidade, foram mais de 60 nacionalidades envolvidas no projeto, a fim de representar a identidade de todos no espaço. O espaço conta com diversos equipamentos urbanos, como brinquedos para crianças, balanço e equipamentos de ginástica, que foi uma das preocupações dos criadores, com a intenção de criar um espaço que promovesse a saúde e o exercício, o parque acomoda desde quadras de basquete, box, até ciclofaixas e campos de futebol.

O uso das cores também é outro ponto interessante do projeto, que como dito anteriormente, é dividido em três, onde cada cor delega uma função ao espaço, a praça vermelha aos esportes, a praça preta um centro de convivência e o parque verde um espaço de paisagismo e onde é possível fazer piqueniques e observar a natureza.

Foto 18: Vista Aérea do Parque Superkilen, Copenhagen, onde se vê o “Black Market”, com diversos equipamentos urbanos, como bancos, esculturas e playgrounds.
Autor: Iwan Baan.



O Parque Superkilen recebeu do Instituto dos Arquitetos Americanos (AIA) selecionou o prêmio 2013 Institute Honor Awards, maior reconhecimento da profissão de obras que exemplificam a excelência na arquitetura, interiores e design urbano, por ser um projeto que confere identidade em uma escala local e global a favor da comunidade.

Foto 19: Vista Aérea do Parque Superkilen, a área verde do parque fica evidente.
Autor: Iwan Baan.

9.1.2 ESPAÇO URBANO: UM DIREITO DE TODOS

No Chile, terrenos baldios, espaços inutilizados foram ganhando uma nova vida com a criação das “Plaza de Bosillos” por meio de uma associação entre o Governo Regional Metropolitano (Santiago) e a Direção de Arquitetura do Ministério das Obras Públicas, e a se difundir pelas cidades demais do Chile, intervenções que criam espaços temporários, que trazem mobiliários urbanos móveis, “food trucks” e movimentos artísticos.

Essas intervenções financiadas pelo município e seus outros atores trabalham (quando necessário), com obras de baixa complexidade, pavimentação, iluminação, grafite, vasos de plantas e mobiliários urbano, além da grafitação de muros e outras intervenções artísticas. As praças são “ativadas” com diversos eventos que acontecem na cidade, como festas, comemorações e outras celebrações.

Uma das principais características é a não “padronização” dos espaços, cada praça representa um local, de acordo com as características já existentes, fazendo de cada intervenção única. A proposta de muitas é ser um refúgio da cidade no meio do próprio espaço urbano, murais coloridos levam vida aos muros, food trucks promovem a interação social e as plantas deixam o local mais verde.



Foto 20: Plaza de Bolsillo, Santiago, Chile, o food truck é um dos diferenciais da ação servindo como forma de levar atenção da população para o local.
Autor: LikeChile.



Foto 21: Mural Grafitado, Santiago, Chile, percebe se os grafites nas paredes como forma de ambientar o local e como intervenção artística em lugares antes sem vida.

Autor: Desconhecido.

Artista: Dasic Fernandez.

As Plazas de Bosillos, exemplificam perfeitamente o resultado alcançado quando os diversos setores da sociedade se unem em prol de uma melhor qualidade de vida, órgãos públicos e privados, ambos se beneficiam, ao mesmo tempo promovendo cultura, lazer e diversidade para a população, transformando não-lugares em lugares. Hoje, as praças se tornaram pontos turísticos das cidades onde são localizadas, como em Santiago, fazendo de locais antes esquecidos virarem parte vibrante da comunidade.



Figura 22: Muros de arrimo e residências da Comunidade Alto do Maracanã, que passaram pelo projeto e se modificaram após as intervenções.
Autor: Marcos Partsch

13.3 MAIS VIDA NOS MORROS, CORES E HISTÓRIAS PINTADAS.

Com o objetivo de combater a desigualdade socioespacial na cidade do Recife, a Prefeitura de Recife e a Secretaria de Inovação Urbana, desde 2016 promove intervenções de cunho artístico nas comunidades que fazem parte da cidade, com a intenção de reinventá-la e impactar positivamente na vida dos habitantes. As ações acontecem de forma voluntária, contando com a participação de artistas, de parceiros, como a Tintas Coral e principalmente dos moradores do local.

O projeto já atendeu desde 2016 mais de 53 comunidades, e tem como objetivo ser de baixo custo, rápida implementação e alto impacto. As ações são diversas e vão desde pinturas nos muros de arrimo, nas ruas, transformando-as em quadras de futebol até mesmo oficinas que ensinam a comunidade a fabricar brinquedos e utensílios domésticos com materiais recicláveis, todos esses fatores engajados na sustentabilidade e participação da população no processo de implantação.



Figura 23: Ruas pintadas criam um espaço de lazer que antes não existia.
Autor: Marcos Partsch

Com simples ações como a pintura de uma quadra em uma rua, o projeto ajuda a modificar toda a política de bem-estar de uma população, reinventa os microvazios urbanos e muda a forma como a sociedade lida com seu espaço público. Uma das grandes preocupações do projeto é criar áreas para as crianças usarem como lazer, playgrounds e terem um crescimento mais saudável, uma vez que, grande parte das intervenções realizadas, são em áreas que carecem de uma atenção especial para os menores de idade.

O projeto como diz sua própria cartilha, não possui uma receita pronta, porém conta com etapas e ações pré-definidas, que são, engajar, fase que faz uma análise do território, suas necessidades e planeja as obras, logo após vem a fase de transformar, na qual as ações são colocadas em prática juntamente com a comunidade e por fim, a fase de celebrar, que consiste na finalização do projeto e na inauguração, com a comunidade aproveitando o resultado do projeto.

Em suma, o projeto Mais Vida nos Morros se mostra como uma interessante metodologia de abordagem para transformação social utilizando-se da arte e suas diversas competências. O projeto foi reconhecido como referência nacional para inovação em políticas públicas pelo Programa das Nações Unidas para Assentamentos Humanos (ONU – Habitat), reiterando a importância dos diversos atores, como artistas, designers, arquitetos e cidadãos nas ações de inovação social.



Figura 24: Muros de arrimo, pintados pelo artista plástico Manoel Quitério e moradores da comunidade do Beberibe.
Fonte: AlgoMais.



Figura 25: Rua José Antônio e as intervenções de pintura realizadas.
Autor:PMCC.

13.4 CORREDOR GASTRONÔMICO DE CAMPO GRANDE: URBANISMO TÁTICO COMO ESTRATÉGIA DE REQUALIFICAÇÃO URBANA, PEQUENAS AÇÕES, GRANDES MUDANÇAS

Em 2020, o BID (Banco Interamericano de Desenvolvimento) selecionou Campo Grande, MS e outras duas cidades no hemisfério sul para testar soluções de urbanismo tático como resposta a pandemia do COVID-19. Em parceria com a Prefeitura Municipal de Campo Grande, foi iniciado um projeto de requalificação urbana em áreas escolhidas na cidade, cuja principal ferramenta utilizada para realizar as intervenções foi o urbanismo tático, que consiste em pequenas ações em vias públicas, se apropriando destas e de praças, promovendo ações da comunidade em espaços públicos, atribuindo novas significâncias aos espaços.

Campo Grande, começou a realizar intervenções em meio a pandemia, disponibilizando para a população novos mobiliários urbanos, parklets, pinturas nas vias públicas, grafites em muros da cidade e a criação de um “corredor gastronômico”, que em parceria com os comerciantes locais atribuiu nova vida às ruas da cidade, com a intenção de estimular o retorno do convívio social, porém, respeitando as regras de distanciamento social.



Figura 26: Espaços antes utilizados como estacionamentos, viraram corredores gastronômicos.
Autor: CG Notícias (2019).

Uma das iniciativas do projeto foi a criação dos “bolsões de permanência”, criando locais de encontro, favorecendo o deslocamento de moradores e turistas a pé. As intervenções se caracterizam por serem feitas em curto prazo e com baixo orçamento, contando com diversos atores e parceiros, como a Secretaria de Meio Ambiente de Campo Grande, que disponibilizou mais de 900 mudas de árvores, que foram utilizadas na delimitação dos bolsões, que neles abrigam mesas e cadeiras nas portas dos restaurantes, criando o corredor gastronômico, que hoje se estende por outras diversas partes da cidade e não somente na Rua José Antônio, contando hoje com quatro intervenções do mesmo tipo, na Avenida Bom Pastor, no Vilas Boas, Rua da Divisão, no Parati, e Avenida Gualter Barbosa, no bairro Nova Lima, no trecho entre as ruas Marquês de Herval e Zulmira Borba.

O programa utilizou do urbanismo tático como estratégia para testar as soluções propostas em menor escala para serem posteriormente efetivadas, foram usados materiais de baixo custo e reversíveis, ou seja, quando necessário toda a estrutura pode ser desmontada após o período de testes. Além da questão da estrutura reversível, todo o projeto foi feito com participação da comunidade, com oficinas e entrevistas com mais de 300 pessoas para estruturar as soluções para a cidade.

14. METODOLOGIA

Um projeto para um espaço público necessita da participação da comunidade para se concretizar como uma mudança efetiva e sustentável. Com isso em mente, foram consultadas fontes e metodologias a fim de concretizar o projeto. A metodologia utilizada foi a desenvolvida pela ABCP (Associação Brasileira de Cimento Portland), em apoio com o CAU/SP (Conselho de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo), intitulada “Espaços Públicos – Diagnóstico e Metodologia de Projeto.”

O material consultado apresenta diversas ferramentas e fatores a serem analisados para a concepção eficiente do projeto. A primeira fase dessa metodologia é a de “Ler o Espaço Público”.

CRONOGRAMA

1º ETAPA - ANÁLISE

1-Definição da Área de Diagnóstico e mapeamento dos pontos de interesse e pontos focais.

2- Mapeamento de problemas e personalidades

3-Analisar o espaço público (apropriações, fluxos e problemas urbanos).

2º ETAPA - PROCESSO PARTICIPATIVO

1-Entrevistas estruturadas.

2- Entrevista em grupo focal.

3-Oficina participativa :
-Brainstorming.

3º ETAPA - CRIATIVIDADE E CONCEPÇÃO.

1- Realização de Técnica de criatividade e geração de Concept Design do projeto de acordo com as etapas anteriores

4º ETAPA - GERAÇÃO DE MODELOS.

1- Gerar modelos e mockups com o propósito de testar o projeto.

5º ETAPA - DETALHAMENTO P/ EXECUÇÃO.

1- Definição das dimensões e diretrizes de aplicação.

14.1 LER E ENTENDER O ESPAÇO PÚBLICO

Nessa primeira fase, para a idealização de um projeto é necessário definir uma área de diagnóstico e nela entender a dinâmica do lugar, descobrir quem são seus atores, os elementos que compõem o espaço público estudado. A primeira etapa usa do mapeamento do local, que serão demonstradas graficamente nesse estudo.



Figura 27: Perímetro da área escolhida.
Fonte: Google Maps, modificado pelo Autor.

Como citado no Cap.6, a área de diagnóstico foi escolhida pela presença da maior parte dos patrimônios históricos tombados da cidade, oferecendo oportunidades de intervenção. Compreende a Praça Manoel Bonito, Rua Dr, Afrânio e Praça Pde. Nilo Tabuquini.

14.2 MAPEAMENTO DA ÁREA DE DIAGNÓSTICO



Fonte: Google Maps, modificado pelo autor.

O mapeamento de uso na área constatou que a maior parte dos edifícios são de uso comercial, seguido pelos de uso misto, residencial, institucional e de sobras urbanas (terrenos, muros e casas abandonadas). Sendo assim, isso determina que o entorno, que se encontra no centro da cidade, faz parte do núcleo comercial de Araguari, podendo apresentar um maior leque de intervenções no local. Outro ponto analisado foi a presença de um museu no entorno, o Espaço Museal do Arquivo Histórico Dr. Calil Porto.

14.4 MAPEAMENTO DE PONTOS DE INTERESSE, POTENCIALIDADES

No mapeamento de pontos de interesse, de acordo com Gatti (2013), estes representam locais onde a intervenção é mais propensa, como por exemplo, lugares históricos, vias largas, áreas com vistas privilegiadas, sobras urbanas, etc. Feito o mapeamento, foi constatado além dos já conhecidos locais históricos, a presença de sobras urbanas, entre elas o vazio presente no Prédio Recreativo, os terrenos e casas abandonadas na R. Doutor Afrânio e na R. Marechal Deodoro.

Tais vazios que possivelmente possam ocasionar problemas a população, seja pela insegurança ou pela estética da cidade prejudicada.



Figura 29: Mapeamento dos pontos de interesse e potencialidades na área.
Fonte: Google Maps, modificado pelo autor.



Figura 30: Sobra Urbana, antigo edifício parcialmente demolido na Rua Dr. Afrânio.
Fonte: O Autor, 2021.



Figura 31: Sobra Urbana, antiga casa que foi incendiada.
Fonte: O Autor, 2021.



Figura 32: Terreno vazio, na mesma rua, Dr. Afrânio, nota-se que todas as sobras urbanas são paralelas uma a outra.
Fonte: O Autor, 2021.



Figura 33: Restos do antigo Hotel Central, que fica localizado em frente à Igreja Matriz.
Fonte: O Autor, 2021.

14.4 ANÁLISE DOS FLUXOS

De acordo com Gatti (2013), a análise dos fluxos é importante para o projeto pois ajuda a entender a dinâmica de ida e vinda tanto dos fluxos motorizados, quanto dos não motorizados. Dessa forma, o projeto se torna mais viável no âmbito de ter propriedade ao direcionar intervenções e selecionar suas localizações.



Figura 34: Mapeamento dos fluxos.
Fonte: Google Maps, modificado pelo autor.

15. PROCESSO PARTICIPATIVO NESSA FASE DO PROJETO

Gatti (2013), destaca a importância de compreender as necessidades da população:

Compreender as necessidades da população local é tão importante quanto avaliar o entorno ou as especificidades do próprio terreno. Identificar os desejos e anseios da população e a relação que ela estabelece com a região pode alterar significativamente

ideias e ações planejadas com Gatti (2013).
Dessa forma, foram selecionadas algumas ferramentas com o intuito de envolver a sociedade e incentivar a participação da comunidade no projeto, entre elas a entrevista em grupo focal, entrevista estruturada e o brainstorming participativo.

15.1 ENTREVISTA

Na intenção de ter contato com a população local e projetar algo que seja realmente impactante na vivência dos habitantes, as entrevistas se mostram como uma ótima ferramenta para entender demandas e identificar problemas (Gatti, 2013).

15.2 ENTREVISTA EM GRUPO FOCAL

A entrevista em grupo focal é uma técnica que busca discutir um assunto de interesse comum, com o intuito de coletar dados sobre o tema pesquisado. Geralmente conta com um moderador que abre a discussão como também um número pequeno de participantes, de 5 a 8 pessoas, o moderador pode intervir quando achar necessário, com a intenção de focalizar a discussão (BAUER & GASKELL, 2002).

Neste método de entrevista os participantes levam em conta os pontos de vista dos outros para a formulação de suas respostas e também podem tecer comentários sobre suas experiências e a dos outros (BAUER & GASKELL, 2002, Pág. 12).

Foi escolhido então, um grupo focal que frequenta a área de diagnóstico para uma conferência de vídeo, na qual foi apresentado o tema “O lazer na nossa cidade “. Na conferência o autor teve o papel de moderador da reunião, que devido a pandemia foi feita no formato virtual por meio do Google Meet.

Foram selecionados 5 participantes, que em sua maioria eram de 20 a 25 anos de idade, que residem e trabalham na cidade de Araguari. Os integrantes do grupo foram escolhidos de acordo com o perfil que mais faz uso do centro da cidade e alguns inclusive moradores da área de diagnóstico, jovens, independentes e insatisfeitos com a atual configuração da cidade.

Foram estruturadas quatro perguntas que abriram caminho para a discussão do tema, sendo elas;

- 1- Onde costumam passar o fim de semana ou feriado quando ficam na cidade?
- 2- Fazem uso do espaço público? Se não, porque?
- 3- Vocês estão satisfeitos com as opções de lazer da cidade?
- 4- Acham a cidade visualmente atraente? Se não, porque?

As perguntas foram respondidas em grupo, dessa forma um pensamento foi sendo complementado com o seguinte e a discussão se iniciou, onde diversas ideias foram captadas para um seguinte Brainstorming.

De acordo com o debate, o consenso entre os participantes foi de que a cidade de Araguari não conta com opções de lazer interessantes, além da falta de diversidade tanto de bares, restaurantes como de atividades públicas, como parques, teatros e concertos. No debate a maioria discutiu a questão de recorrer à cidade vizinha, Uberlândia, para procurar alternativas a falta de opções em Araguari.

Sobre os espaços públicos, a maioria concordou que é um local que pouco frequentam, uma vez que, alegam a falta de atrativos, pouca segurança e pelo fato dos mobiliários urbanos presentes não serem atraentes e muitas vezes não estarem presentes.

Em conclusão, percebe se que é um consenso entre os participantes que para os cidadãos araguarinos, a falta de lazer e atrativos na cidade são um ponto a ser trabalhado.



Figura 35: Oficina de Brainstorming.
Fonte: O Autor.

15.3 BRAINSTORMING.

O Brainstorming, ou tempestade de ideias é uma técnica de grupo que tem como objetivo reunir informações, ideias, críticas e soluções dos participantes da sessão. A ferramenta conta com um moderador que abre a sessão com o tema em questão e os participantes contribuem com suas ideias.

A sessão de brainstorming foi conduzida com o mesmo núcleo de pessoas da entrevista de grupo focal, após o debate foi realizada a sessão que obteve contribuições e apontamentos importantes de todos os participantes, que foram sendo reunidos através da plataforma Miro. Foi verificado pelo grupo que as partes mais esteticamente agradáveis da cidade são justamente as antigas construções, partes que todos consideraram que deveriam ser conservadas com a finalidade de ser tornarem atrativas.

Na sessão, a grande maioria das ideias propostas pelos participantes foram relacionadas a lugares de lazer, diversão e diferenciados, fugindo do comum, entre as sugestões estão: festivais, melhor iluminação, lugares abertos durante a noite e mais eventos culturais

15.4 ENTREVISTA ESTRUTURADA

Neste trabalho foi utilizado como técnica de coleta de dados a entrevista estruturada, que consiste em questionários com perguntas previamente formuladas (Lakatos, 1996), sendo muito utilizada por institutos de pesquisa como o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) e pesquisas mercadológicas. Uma de suas vantagens é a possibilidade do entrevistador não estar presente no local.

Um roteiro de entrevista estruturada foi elaborado e distribuído digitalmente por correio eletrônico e aplicativos de mensagens. Um roteiro de entrevista estruturada foi elaborado e distribuído digitalmente por correio eletrônico e aplicativos de mensagens. Entrevista estruturada

- 1- Qual sua idade e profissão?
- 2- Ha quanto tempo nesse ponto?
- 3-Quais as maiores dificuldades enfrentadas nessa área? Trânsito, locomoção?
- 4- Como você descreve o centro da cidade?
- 5- Conhece algum dos edifícios tombados na cidade? Se sim, qual?
- 6- O que mais te atrai na cidade?
- 7- Em um final de semana costuma frequentar quais locais da cidade?
- 8- Gosta de ir em espaços públicos como as praças? Com qual frequência? Se não, porque?

As respostas coletadas evidenciaram a falta de um local de reunião, interação entre os cidadãos araguarinos, além da questão da utilização do espaço público, que nas entrevistas foi descrito pela maioria como somente “um local de passagem”, o que foge de seu principal uso como espaço público; o lazer.

Como você descreve o centro da cidade? *

Muito rico arquitetonicamente e em espaços de lazer (praças), porém com estabelecimentos comerciais com placas que escondem completamente a beleza e o valor histórico de suas fachadas, e espaços de lazer sem mobiliário urbano e arborização convidativas para a permanência nesses locais.

Figura 36: Entrevista com Nayara Gonçalves.
Fonte: O Autor.

A figura 30, acima, resume a maioria das respostas sobre a aparência e estilo da cidade, a grande maioria aprecia as construções históricas como um dos pontos mais belos do espaço urbano. Dessa forma, valida ainda mais a preocupação em preservar e revitalizar essas edificações.

O que poderia melhorar a qualidade do entorno (ou vizinhança)? *

Mais arborização, segurança e mobiliário urbano adequado nas praças, Resgate das fachadas históricas dos prédios centrais por meio da retirada de placas e letreiro, instalação e manutenção de lixeiras

Figura 37: Entrevista com Ana Laura Linhares.
Fonte: O Autor.

Outro ponto levantado foi a questão das fachadas históricas, que em sua maioria estão tampadas por letreiros e marquises que descaracterizam sua arquitetura. Em suma, a maioria das respostas apresentaram um nível de insatisfação dos habitantes tanto em relação a estética urbana da cidade quanto pela falta de lazer e segurança dos espaços públicos, o que reafirma o compromisso do designer em propor soluções e alternativas para esses problemas.



Figura 38: Moodboard, composto por elementos como o periquitão-maraacanã, símbolo da cidade de Araguari, cores inspiradas na bandeira e obras de arte de Athos Bulcão e Basquiat, conversando com a urbanidade.
Fonte: O Autor.

16. ETAPA DE CRIATIVIDADE E CONCEPÇÃO

Na etapa de criatividade, foi necessária a criação de um Moodboard para guiar a fase de concepção da ideia. O moodboard se caracteriza por ser uma ferramenta que reúne referências visuais para a criação de um projeto e tem como objetivo traduzir a essência do projeto e inspirar o processo criativo (GARDNER e McDONAGH-PHILIP, 2001).



Figura 39: Bandeira do Município de Araguari, fica evidente o simbolismo dos maracanãs e das cores azul, amarelo, vermelho e verde.
Fonte: Prefeitura Municipal de Araguari.

O moodboard criado evoca elementos da cidade de Araguari como as cores da bandeira, que são o azul, branco, vermelho, amarelo e verde, seus símbolos, como o Periquitão-Maracanã, ave típica da região do município, que também está em sua bandeira e é considerada como o símbolo de Araguari.



Figura 40: Igrejinha de Nossa Senhora de Fátima. Os azulejos de Athos Bulcã compõem a fachada e demonstram o caráter urbano de sua obra.

Fonte: ArchDaily.
Autor: Edgar César.

Com a intenção de trazer a urbanidade para a questão da requalificação urbana e também a valorização da arte e patrimônio, foram usados de referência e inspiração, elementos como obras de artes de azulejaria de Athos Bulcão, pintor, escultor e artista brasileiro conhecido por seus azulejos presentes em obras como o Brasília Palace Hotel, uma vez que, sua linguagem possui uma aproximação da arte com a arquitetura no local onde estão inseridas, levando a obra de arte para um campo muito mais aberto, a rua, saindo do usual, que são as galerias e museus, e compartilhando-a com a cidade.



Figura 41: Protactor Series. As formas geométricas e a maneira como Frank usa as cores ficam evidentes na série de obras "Protactor".

Fonte: ArtBasel
Autor: Frank Stella.

Também consta no moodboard uma obra do artista Frank Stella, conhecido por suas obras minimalistas que misturam linhas retas e curvas com uma grande abundância de cores em obras que chegam a ter escalas arquitetônicas. Stella é conhecido por ser um dos fundadores do movimento minimalista e grande vanguardista da arte norte-americana.

A principal motivação para a linguagem adotada para o projeto veio de uma de suas falas em uma palestra para a Universidade de Harvard em 1983, "mas, afinal, o objetivo da arte é criar espaço - espaço que não é comprometido por decoração ou ilustração, espaço dentro do qual os assuntos da pintura podem viver." (Frank Stella, 1983)

A forma, como a arte cria, delimita e dá vida a espaços é um dos principais pontos a serem pensados para o projeto, desta forma, com inspiração nas obras de Frank Stella, as peças gráficas do Projeto Aruaí foram escolhidas como meio de intervir nas vias urbanas.

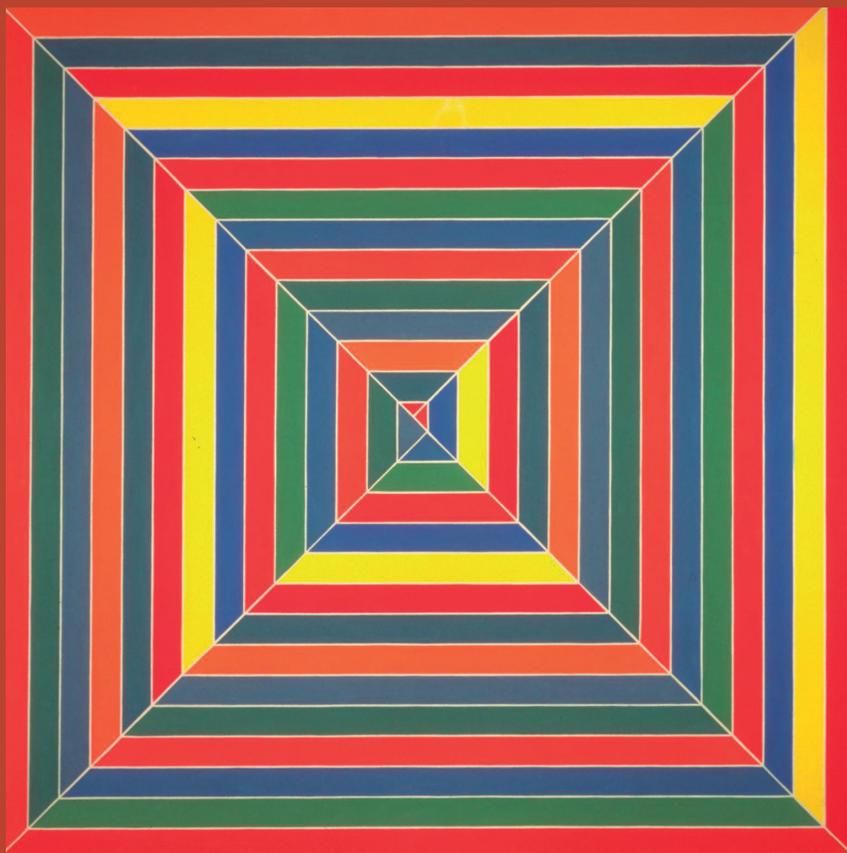


Figura 42: Hyena Stomp. A obra foi criada em uma experiência artística do autor, que no momento da criação estava escutando músicas do jazzista Jelly Roll Morton.
Autor: Frank Stella, 1962



Figura 43: Wall Drawing #1136. Obra feita em tinta acrílica leva cores vibrantes e formas divertidas ao espaço e branco.
Autor: Sol LeWitt, 2004.

O moodboard e a pesquisa sobre a arte minimalista deu direção para a linguagem artística a ser trabalhada, o minimalismo. O estilo escolhido emergiu na década de 50, quando artistas como Frank Stella e Sol LeWitt, com influência na arte conceitual desafiaram as estruturas de como a arte era percebida e consumida e por valorizar a pureza nos traços, ordem e simplicidade (TATE MUSEUM)

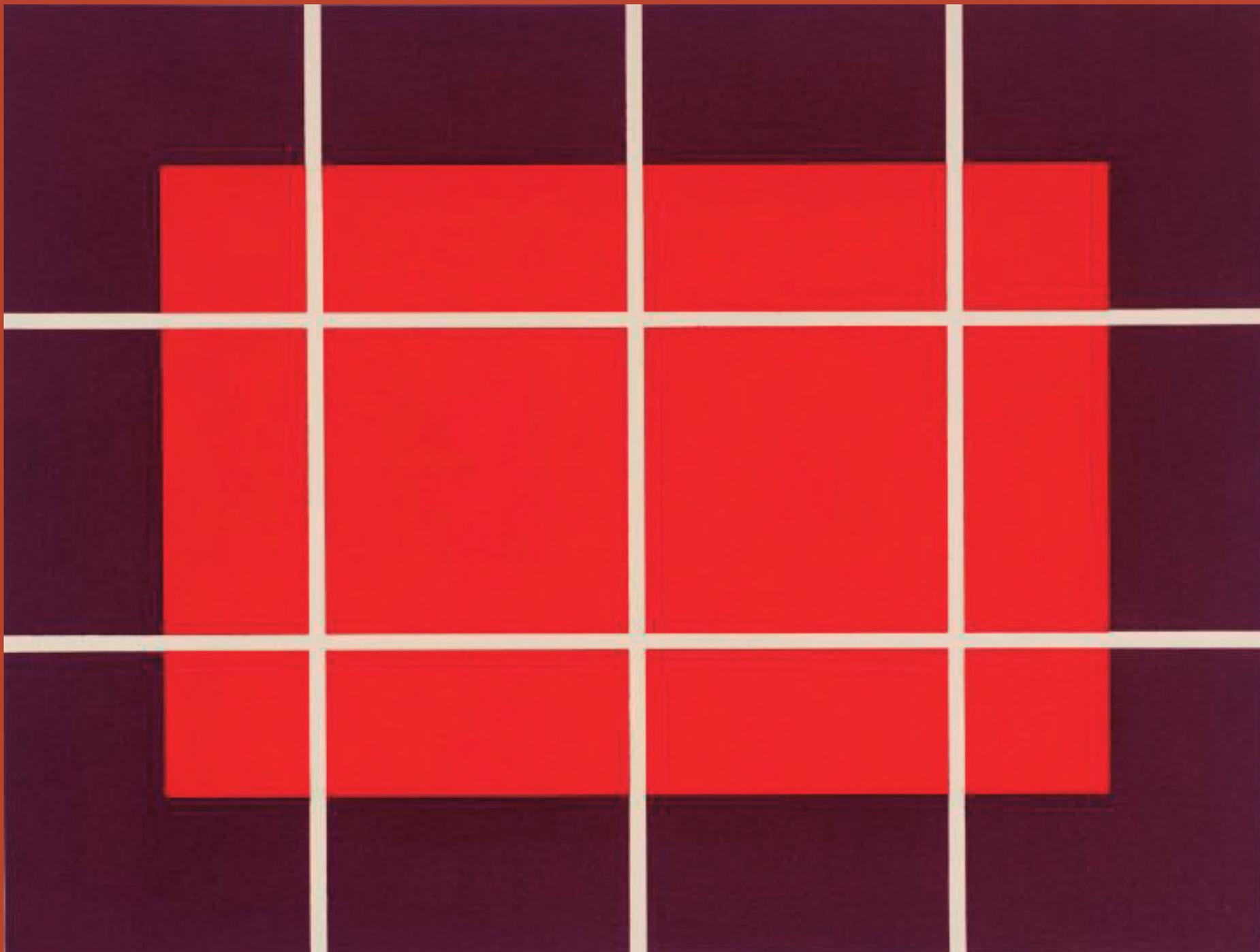


Figura 44: Sem Título. O uso das cores como delimitador e criador de espaço fica evidente na obra de Donald Judd.
Autor: Donald Judd, 1992-3.



17. CONCEPT DESIGN

A partir da pesquisa e da construção do moodboard foi concebida a seguinte proposta conceitual:

A história nos conta sobre o passado e nos ensina sobre o futuro, em uma cidade com uma grande trajetória, o projeto de requalificação aqui proposto irá unir a história com o presente, por meio das artérias da cidade; as ruas. Com o intuito de promover lazer e cultura aos cidadãos e ao mesmo tempo levar conhecimento e reforçar a identificação como um araguarino, o Projeto Aruaí se coloca como um intermediador entre o transeunte e a história, presente nos tijolos, revestimentos e pessoas de uma cidade, com o objetivo de promover um local de passagem como “lugar”, ou seja, um ambiente urbano que propicie melhores experiências aos visitantes/usuários, contribuindo assim para as relações humanas, suas lembranças e história.

18. O PÚBLICO ALVO

Público alvo é um determinado grupo de pessoas com características semelhantes a qual se direciona uma mensagem. O “Projeto Aruaí”, tem como público alvo os habitantes da cidade de Araguari que fazem uso dos espaços públicos e buscam nele uma forma de lazer nos fins de semana ou feriados.

Em suma, pode se categorizar o público alvo em:

- . Jovens de 18 a 27 anos que buscam lazer nos feriados e fins de semana;
- . Famílias que buscam no espaço público um descanso da rotina;
- . Comerciantes que se encontram no centro;
- . Consumidores dos produtos locais;
- . Turistas que visitam a cidade e procuram uma atividade diferente e querem conhecer a história da cidade;
- . Empreendedores que podem se beneficiar com o intuito do projeto.

19. CRIANDO O PROJETO ARUAÍ

Para dar um nome ao projeto, de acordo com o moodboard, a presença da ave símbolo da cidade, o Periquitão-Maracanã, foi significativo para a geração de uma paleta de cores expressiva, dessa forma, em posteriores pesquisas, foi melhor verificado acerca do nome da cidade e da ave supracitada, em que teóricos discutem ser a razão pela qual se chama Araguari.

Segundo o dicionário Léxico, Araguari significa “Espécie de Arara = ARAGUAÍ”. Portanto, partindo desse ponto e pesquisando mais sobre a ave, a definição Aruaí surgiu, de acordo com o Dicionário Michaelis, Aruaí tem o significado de “maracanã” e sua etimologia vem do tupi “uruwa-í”.

Dessa forma, com o objetivo de resgatar a história da cidade e a curiosidade para os que se indagarem do nome do projeto foi definido o naming “Projeto Aruaí”. Este projeto busca por meio do design e da arte, requalificar o centro de Araguari, ligando o transeunte das ruas do centro da cidade com a história do município. Por meio de intervenções urbanas, como o urbanismo tático e o fechamento de ruas, a principal proposta de valor do projeto é trazer ressignificação a cidade e seus moradores, essas propostas de intervenção urbana serão realizadas nas ruas da cidade, estando assim, aberto para todos disfrutarem do espaço e conhecerem um pouco mais da história de Araguari.

O urbanismo tático, como apresentado no capítulo 9, se mostra como uma forma de intervenção urbana de baixo custo e fácil aplicabilidade, que independe de grandes processos burocráticos

Assim, usando das cores descritas acima, a pintura nas ruas será a principal forma de intervenção, que será utilizada para delimitar o perímetro da rua a ser fechada, pontos de interesse para o pedestre e como forma de guia para quem está caminhando pela área do projeto.

As peças gráficas terão a proposta de representarem algo no percurso, serão usadas as seguintes peças: o círculo, maracanã, e os retângulos delimitando as vagas já existente de carros, todos seguindo a paleta de cores proposta.

Sendo assim, o projeto propõe:

- Fechamento e pintura total da Rua Doutor Afrânio no trecho que compreende a Praça Manoel Bonito aos sábados. Isso possibilitará a criação temporária de uma via de lazer, que poderá ser ocupada por manifestações artísticas, festivais, food trucks, etc.
- Pintura no asfalto em pontos estratégicos em toda a Rua Doutor Afrânio. A intenção da pintura é promover com os elementos gráficos um corredor cultural, levando o pedestre a passar pelos patrimônios tombados da cidade, que serão indicados pelas pinturas, usando de molde o urbanismo tático.
- Proposta gráfica para aplicação em tapumes. Os tapumes recobrem as obras evitando passagem de pedestres pelas áreas que estão sendo alteradas, nessa perspectiva, o tapume poderá se configurar como importante meio ou suporte para divulgação do projeto Aruaí, bem como possibilitar conhecimento sobre a história e patrimônio da cidade de Araguari.



Figura 45: Logo criado para o Projeto Aruaí.
Autor: O Autor, 2021.

19.1 O LOGO

A criação do logotipo para o projeto também seguiu as referências visuais encontradas no moodboard, com as cores presentes no Periquitão-Maracanã, como o verde, o azul, o vermelho e o amarelo. A tipografia em caixa alta com linhas retas e curvas em sintonia remetem uma estética “antiga”, que é reforçada pelos detalhes “envelhecidos” em que o uso das cores da bandeira da cidade, amarelo, verde, vermelho e azul trazem a identificação dos cidadãos com a cidade, uma sensação de familiaridade, que o irá acompanhar durante todo trajeto pelo projeto.

A fonte usada para a palavra “Aruaí” foi a “Billionaire Medium Grunge”, que apresenta no padrão RGB possui o código para a cor amarela #d6d050, verde #1f9100, vermelho #a84037, azul #397079 e outro tom de verde #749a5f.

Já para a palavra projeto, foi usada a fonte “Cavalier”, que segue a mesma tonalidade verde #749a5f.

19.2 PEÇAS GRÁFICAS, APLICAÇÃO, COR E SIMBOLISMO

Para a criação de peças gráficas a serem usadas no urbanismo tático, o moodboard novamente guiou a criatividade. Foram criadas peças que representam a cidade, com a intenção de levar cor, alegria, uma sensação de pertencimento à população, pois a ave agora se vê como um elemento característico da cidade e também como forma de chamar atenção da população para sua história.



Figura 46: Elemento Gráfico criado para localizar os prédios históricos.
Autor: O Autor, 2021.

A intenção do Maracanã é ser uma “bússola” para os edifícios tombados, em frente a cada um destes, será pintado no piso um pássaro como forma de guiar e convidar o transeunte a se aproximar do bem tombado e conhecer um pouco mais sobre a história do local e do edifício, por meio das placas já colocadas nos edifícios pela FAEC (Fundação Aragarina de Educação e Cultura). O símbolo estará presente no piso próximo aos edifícios tombados e a Praça Pde. Nilo Tabuquini, os edifícios tombados são, o Cine REX, o Conjunto da Praça Nilo Tabuquini, o Casarão de Adobe e o Prédio da Cia. Prada de Luz e Praça Manoel Bonito, totalizando 5 artes pintadas no asfalto.

O tamanho da arte será de 5,00 metros de comprimento por 6,00 metros de largura ocupando um bom espaço na rua, na que compreende a Praça Manoel Bonito, devido a sua extensão, terá 7,00 metros de comprimento por 8,00 metros de largura. Outra peça gráfica criada foi a padronagem, inspirada nos azulejos de Athos Bulcão, feita de forma a ser estampada nas ruas, sobras urbanas e calçadas da cidade, ela foi concebida por meio das formas de um maracanã. Sua aplicação pode ser feita por meio de um stencil, que consiste em um molde vazado no qual a tinta aplicada sob o material estampa a figura na superfície.

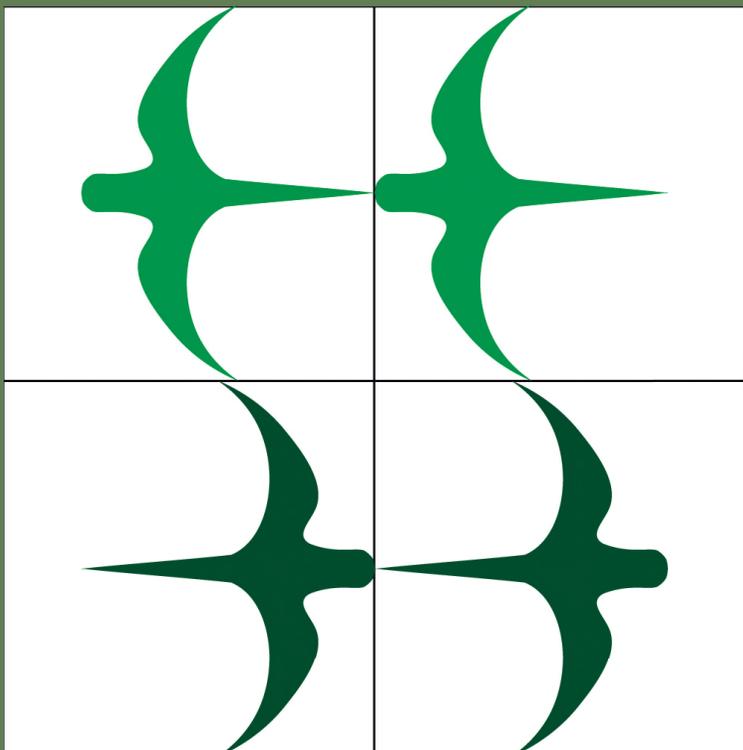
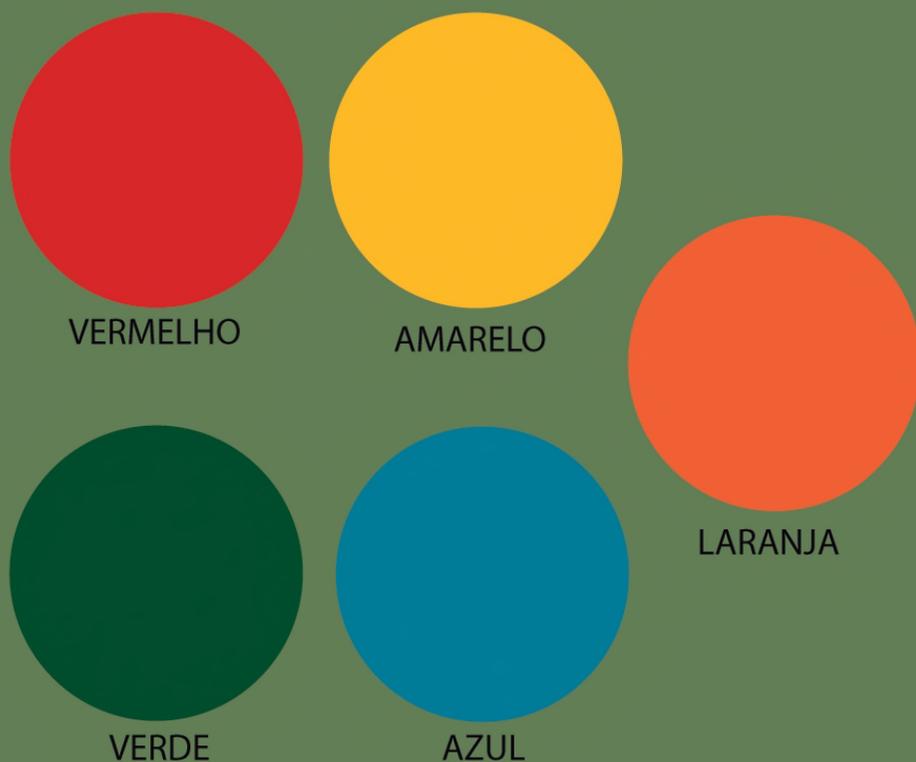


Figura 47: Elemento Gráfico criado para ser estampado nas sobras urbanas.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 48: Maracanãs estampados nas ruínas do antigo Hotel Central.
Fonte: Google Street View.
Modificado pelo Autor.



Os círculos coloridos farão o papel de criar ritmo para o percurso, indicando um caminho, podendo ser pintado de forma aleatória, mas sempre dentro do percurso e com o diâmetro de 1m, nas cores da paleta.

Nas ruas do percurso foram verificadas vagas de estacionamento pré delimitadas pela prefeitura, dessa forma, a sugestão para continuar o ritmo, estética e padrão do projeto é a da pintura dessas vagas, sempre seguindo a mesma paleta sugerida.

Figura 49: Círculo e suas propostas de cores para serem aplicados nas ruas.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 50: Nessa imagem é possível ver a aplicação dos três elementos.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 51: Vista Aérea da Praça Pde.Nilo Tabuquini, evidenciando o padrão dos círculos, os maracanhãs e os estacionamentos pintados.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 52: Vista Aérea do trecho que compõe as duas casas tombadas do conjunto.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 53: Vista Aérea da Rua Dr. Afrânio, percebe-se o destaque e vivacidade das cores e o caminho a ser seguido definido por elas.
Autor: O Autor, 2021.

19.3 A RUA CULTURAL, PRAÇA MANOEL BONITO

O fechamento de vias para uso de pedestres é uma ação bastante utilizada para incrementar as intervenções de urbanismo tático, que tem como objetivo trazer espaços mais amigáveis aos cidadãos, além de promover acessibilidade e possibilitar a combinação com outros tipos de ações culturais, como feiras ao ar livre e apresentações musicais. Sendo uma ação de cunho temporário, o fechamento das vias normalmente acontece durante dias específicos, sendo estes, destinados a atividades culturais

Na Praça Manoel Bonito, no que compreende a Rua Dr. Afrânio, a parte da via que está localizada em frente ao Palace Hotel e o Cine REX, se caracteriza por ser uma fração alargada, com grande parte de seu espaço destinado a estacionamentos e pontos de táxi. A calçada existente nessa fração tem cerca de 2,0m, o que pode ser considerado pouco para uma área central movimentada por um grande fluxo de pedestres.

Sendo assim, propõe-se o fechamento temporário da via, durante o dia de sábado, como foi verificado no brainstorming da oficina com os cidadãos da cidade, sendo os fins de semana os dias em que a grande maioria busca opções de lazer e acaba não encontrando no município. Com o fechamento da via durante esse dia específico, a população ganha um novo centro cultural na cidade, onde pode ser realizada diversas atividades culturais, como shows, feiras ao ar livre com os comércios locais e também atrativos como food trucks, provendo opções gastronômicas, a exemplo da cidade de Campo Grande e seu corredor cultural.

Com o objetivo de diferenciar a via das demais do projeto, se viu necessário propor a pintura de toda a vida em uma cor, de forma que conferisse a fração da via uma sensação de espaço inserido na arte, uma vez que, a via conta com o bem tombado Cine REX, não obstante, onde se sugere a pintura do maracanã. Além disso, durante a criação do presente projeto, foi visualizada as formas da Praça Manoel Bonito, de autoria de Jorge Coury, linhas retas em diversos ângulos, o que conferiu ao projeto um insight para a concepção de um padrão para a pintura da via.



Figura 54: Vista aérea da Praça Manoel Bonito, que entrou em obras durante a concepção deste projeto, em vermelho a linha mostra as formas encontradas nos bancos da praça.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 55: Proposta para a Rua Cultural, segue o mesmo padrão proposto com as formas de José Coury.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 56: Vista aérea geral da área proposta.
Autor: O Autor, 2021.



Figura 57: Representação visual das artes aplicadas no tapume, divulgando a Casa de Adobe.

Autor: O Autor, 2021.

19.4 TAPUMES INFORMATIVOS

Tapumes são normalmente usados pela prefeitura para fechar áreas que estão passando por reformas ou construções e também até mesmo para fechar locais abandonados, porém, podendo ser fabricado em madeira ou em metal. Visualmente os tapumes, na maioria das vezes, não se mostra interessante, sendo um grande ponto branco em meio a cidade.

Sendo assim, propõe-se uma requalificação desses elementos, os tapumes são páginas em branco, que poderiam estar repletas de informação. Seguindo o intuito do projeto, de levar conscientização a população sobre sua história, a solução para essa questão é a de adesiva-los com artes e informações importantes para o entendimento dos patrimônios tombados da cidade.



Figura 58: Representação visual no tapume da Residência de Paulo Nogueira Cruvinel.
Autor: O Autor, 2021.

20. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho apresentou uma solução projetual para resolver diversos problemas encontrados relacionados a falta de opção de lazer para os cidadãos. Na oficina de brainstorming, a questão de os edifícios históricos serem a parte mais esteticamente interessante da cidade ser uma unanimidade entre os participantes, deixou ainda mais evidente a necessidade de não só preservar, mas de divulgar as edificações históricas, as histórias contidas nelas e as memórias de muitos que passaram por essas ruas.

A inquietação do autor no que tange a preservação dos patrimônios históricos da cidade de Araguari é latente desde a infância, dessa forma, poder estar pesquisando e propondo uma solução exequível para ajudar a conservar e divulgar essas casas e edifícios que sempre foram admirados é uma grande tarefa, levar aos olhos de outros a admiração do autor pela história.

O papel do autor nesse trabalho, como designer, mostra a grandeza da atuação do profissional, e mais do que isso, sua importância para resolver os mais variados tipos de problemas enfrentados pela sociedade. A função como ser humano, fica evidente no que tange promover transformações sociais que com simples mudanças podem mudar ou acrescentar mais vida na sociedade.

No momento atual ímpar enfrentado pela sociedade, a importância da promoção de lugares onde a vida ao ar livre possa ser estimulada é de grande valor, promover interações e criação de novas memórias em locais que outrora foram palco de momentos importantes para a cidade, como por exemplo, sua fundação é uma das formas de levar a população a ter mais interesse por sua história, e dessa forma, ajudar a preservá-la.

O urbanismo tático se mostrou como uma ferramenta importante para a concepção desse projeto, por ser uma solução de baixo custo e que não demanda as burocracias existentes em outros projetos, com ele, foi possível manter todas as características físicas do local, sem interferir estruturalmente em nenhum elemento, contribuindo para a conservação do local. Por fim, é importante registrar um dos principais motivos do autor ao realizar esse trabalho, muito da história de Araguari já foi perdido entre as demolições e incêndios criminosos que acometeram diversos locais, uma das dores do autor é ver a história não ser valorizada, ou até mesmo, enxergada. Espera-se com esse trabalho propor uma alternativa e levar luz aos olhos dos cidadãos para a grandeza histórica da cidade.

21. BIBLIOGRAFIA

BAUER, Martin W. & GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2002.

AUGÉ, Marc. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. 2. ed. Campinas: Papirus, 2001.

BAUER, Martin W. & GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2002.

FERNANDES, I. N. C. C. Requalificação do espaço público urbano: caso de estudo Bairro Olival de Fora. 2012. 85 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura Paisagística), Universidade Técnica de Lisboa, Portugal, 2012.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. Técnicas de pesquisa. 3ª edição. São Paulo: Editora Atlas, 1996.

LOBODA, Carlos Roberto. Espaço público e práticas socioespaciais: uma articulação necessária para a análise dos diferentes usos na cidade. Caderno Prudentino de Geografia, nº31, v.1. p. 32-54. 2009. Disponível em: <http://a-gbpp.dominiotemporario.com/doc/CPG31A-5.pdf>. Acesso em 19 Set. de 2021.

LYDON, M.; GARCIA, A. Tactical Urbanism: Short-term action for long-term change. Washington: Islandpress, 2015.

MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

SOUSA, R. P. M. de. Memória exercitada: o direito de acesso a informações no âmbito dos arquivos permanentes. 2012. 116f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2012.

VIRILIO, Paul. O Espaço Crítico. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

ARQUITECTURA VIVA. Superkilen Urban Park, Copenhague. Disponível em: <https://arquitecturaviva.com/works/parque-urbano-superkilen-3#>. Acesso em: 15 ago. 2021.

AMBITO JURÍDICO. DIREITO CONSTITUCIONALREVISTA 76 Preservação do patrimônio cultural como direito fundamental: natureza jurídica, limites e competência. Disponível em: http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=5931. Acesso em: 17 set. 2021

FONTES, Adriana Sansão; ESPÓSITO, Fernando; MARY, Fernanda Schwarc; ALVES, Lara Liberatto Nunes. Praças temporárias para ativação de vazios. O caso das Plazas Públicas de Bolsillo de Santiago. Arqtextos, São Paulo, ano 21, n. 245.04, Vitruvius, out. 2020 <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arqtextos/21.245/7921>>..

G1. Casa abandonada no Centro de Araguari é incendiada. Disponível em: <https://g1.globo.com/mg/triangulo-mineiro/noticia/casa-abandonada-no-centro-de-araguari-e-incendiada.ghtml>. Acesso em: 02 out. 2021

PATRIMÔNIO HISTÓRICO: COMO E POR QUE PRESERVAR. 2008. Disponível em: https://www.creasp.org.br/arquivos/publicacoes/patrimonio_historico.pdf. Acesso em: 20 out. 2021.

PORFÍRIO, Francisco. "Patrimônio histórico cultural"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/patrimonio-historico-cultural.htm>. Acesso em 20 de outubro de 2021

ARCHDAILY. Athos Bulcão: Aproximação entre Arte e Arquitetura. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/877687/athos-bulcao-aproximacao-entre-arte-e-arquitetura>. Acesso em: 17 set. 2021.

ARCHDAILY. Athos Bulcão, 100 anos, 100 dias, 100 fotos. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/898979/athos-bulcao-100-anos-100-dias-100-fotos>. Acesso em: 02 set. 2021.

ARTBASEL. Protractor Variation XIX, 1968. Disponível em: <https://www.artbase.com/catalog/artwork/73660/Frank-Stella-Protractor-Variation-XIX>. Acesso em: 02 out. 20

TATE. Minimalism. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/-minimalism>. Acesso em: 02 out. 2021.