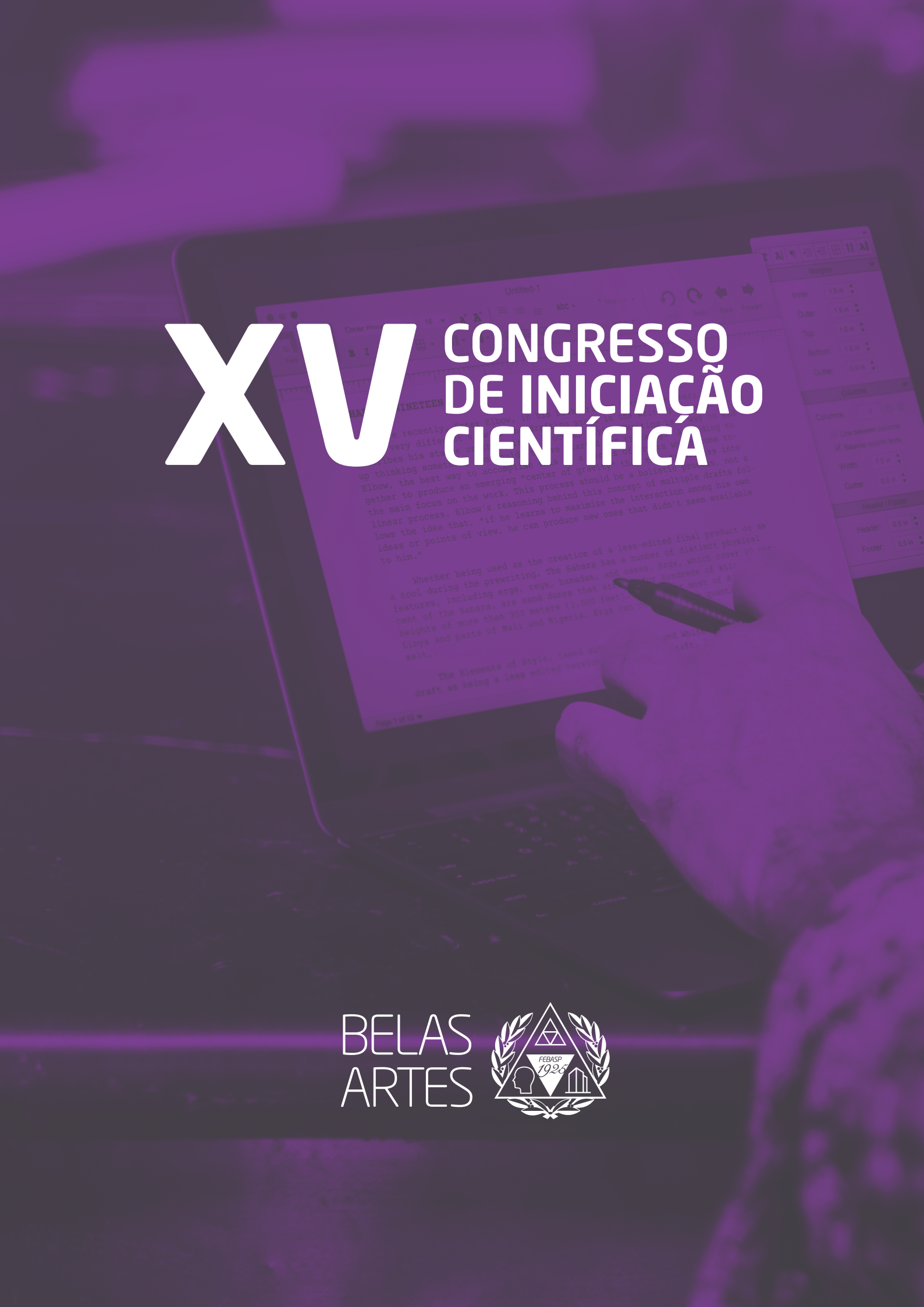


XV CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICÁ

BELAS ARTES

Sumário

ARQUITETURA E URBANISMO

APROPRIAÇÃO DOS ESPAÇOS LIVRES DE SÃO MIGUEL PAULISTA NA CIDADE DE SÃO PAULO 1

ELEVADO COSTA E SILVA: DO SURGIMENTO AOS IMPACTOS DO PRESENTE ... 15

ARQUITETURA EXPOSITIVA: CRITÉRIOS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 41

PRAÇA ROOSEVELT: UMA ANÁLISE SENSORIAL DO ESPAÇO PÚBLICO CONTEMPORÂNEO 57

O EDIFÍCIO DA FACULDADE DE MEDICINA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (FMUSP) 72

ARQUITETURA DE USUÁRIOS 82

FAVELA SPAMA: CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA E O PROCESSO DE TRANSFORMAÇÃO 94

PEDESTRIANIZAÇÃO NO CENTRO DE SANTO ANDRÉ: A INFLUÊNCIA DA PERCEPÇÃO AMBIENTAL DOS USUÁRIOS E O DESENVOLVIMENTO SOCIOECONOMICO LOCAL..... 106

ARQUITETURA DE BAIXO IMPACTO AMBIENTAL: ESTUDO DE CASO DO AEROPORTO DE SÃO FRANCISCO..... 125

HISTÓRIA E DESENVOLVIMENTO URBANO DA CIDADE NOVA HELIÓPOLIS: A MORFOLOGIA E APROPRIAÇÃO DO ESPAÇO 138

REQUALIFICAÇÃO DOS ESPAÇOS PÚBLICOS E SUA RELAÇÃO COM ENTORNO: ESTUDO DE PRAÇAS EM SÃO PAULO E TORONTO 156

CRIATIVAS PRÁTICAS URBANAS PARTICIPATIVAS 171

ARTES VISUAIS

TEXTURA DOS MEIOS 187

TRABALHAR: ENTRE O FAZER PRIMITIVO, O APARATO TECNOLÓGICO E A PRÁTICA ARTÍSTICA..... 200

A PINTURA DE RUFINO TAMAYO E O MURALISMO MEXICANO 215

DESIGN DE MODA

SUSTENTABILIDADE NA INDÚSTRIA DA MODA: FOCANDO A INTEGRAÇÃO SOCIOAMBIENTAL 233

A POPULARIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO DE MODA: AS REDES SOCIAIS E O PROGRAMA ESQUADRÃO DA MODA 244

TROCAS COMO FORMA DE RESISTÊNCIA COTIDIANA CONSUMO, MEMÓRIA E MODA 262

O FUTURO FEMININO: O COMPORTAMENTO DAS GERAÇÕES DO MILÊNIO E SEU REFLEXO NA MODA 271

DESIGN DE PRODUTO

DESIGN SOCIAL E PROCESSOS COLABORATIVOS: UMA ANÁLISE DAS POSSÍVEIS ATUAÇÕES DO DESIGNER NA CONTEMPORANEIDADE 283

CONTRIBUIÇÕES PARA UMA FILOSOFIA DO DESIGN: ESTRUTURALISMO E O DESIGN DO PÓS SEGUNDA GUERRA 297

EVOLUÇÃO DAS EMBALAGENS DE PERFUME: UMA ANÁLISE ERGONÔMICA .. 309

DESIGN GRÁFICO

A ANIMAÇÃO COMO FERRAMENTA NA INCLUSÃO SOCIAL E FORMAÇÃO DE VALORES 322

LETRA URBANA: TIPOGRAFIA POPULAR DA CIDADE DE EMBU DAS ARTES 335

DESIGN GRÁFICO COMO MEIO DE ATIVISMO 342

APRENDENDO A ENSINAR: UMA VISÃO DIFERENTE SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS 351

FOTOGRAFIA

FOTOGRAFIA DE ARQUITETURA: SÃO PAULO A 50MM 367

PUBLICIDADE E PROPAGANDA

UM PRÊMIO À INTERATIVIDADE: CAMPANHAS INTEGRADAS E O MARKETING DE EXPERIÊNCIA 375

O STREAMING COMO MÍDIA 389

RELAÇÕES INTERNACIONAIS

O ESTADO ISLÂMICO E O TERRORISMO INTERNACIONAL 405

RELAÇÕES PÚBLICAS

O PAPEL DA MULHER EM CARGOS GERENCIAIS DENTRO DAS RELAÇÕES PÚBLICAS..... 418

TECNOLOGIA EM DESENHO DE ANIMAÇÃO

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS: DESENVOLVIMENTO BOOM-BOOGERS 427

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

APROPRIAÇÃO DOS ESPAÇOS LIVRES DE SÃO MIGUEL PAULISTA NA CIDADE DE SÃO PAULO

Orientanda: Carolina Raposo de Oliveira

Orientadora: Profa. Ma. Iracy Sguillaro

RESUMO

A praça, espaço público nobre, mantida pelo poder público, constitui um espaço aberto, e presumi atender a população de forma igualitária, preferencialmente sem muros e grades – sem barreiras; assim, é possível o acesso de qualquer pessoa a qualquer hora. Esses lugares são sempre destinados a usos diversos, voltados para o campo da vida pública, como o encontro de pessoas, palco de apresentações artísticas, local de festas, de comércio ambulante, de manifestações do estado e da sociedade, de contemplação, entre outras. A discussão sobre a importância das áreas verdes e a análise dos indicadores, resulta na pesquisa científica intitulada "Apropriação dos espaços livres de São Miguel Paulista na cidade de São Paulo" e tem como objetivo analisar o pós uso de duas praças e do parque Chico Mendes. Contribuir para o planejamento ambiental urbano para a melhoria da qualidade de vida da população, ainda que este estudo esteja limitado a um recorte da paisagem urbana.
PALAVRAS-CHAVE: Praças. Áreas Verdes. Espaços livres. Qualidade Ambiental. São Miguel Paulista.

ABSTRACT: The square is a noble public space, maintained by the government, is an open space, and assumed attend the population equally, preferably without walls and fences - without barriers; the access of any person at any time is possible. These places are always destined for various uses directed to the field of public life, such as meeting people, artistic presentations, parties, street vendors, expression of state and society, contemplation, and others. The discussion about the importance of green areas and the analysis of indicators, results in scientific research entitled "Appropriation of free spaces of Sao Miguel Paulista in São Paulo" and have to analyze the post use of two squares and the Chico Mendes park. Contribute to urban environmental planning to improve the population's quality of life, although this study is limited to a piece of the urban landscape.
KEYWORDS: Green areas. Appropriation of open spaces. Environmental Quality. São Miguel Paulista.

INTRODUÇÃO

Segundo o Art. 8º, § 1º, da Resolução CONAMA Nº 369/2006, considera-se área verde "o espaço de domínio público" que desempenhe função ecológica, paisagística e recreativa, propiciando a melhoria da qualidade estética, funcional e ambiental da cidade, sendo dotado de vegetação e espaços livres de impermeabilização".

As áreas verdes urbanas são importantes para a qualidade ambiental das cidades, já que revela uma função de equilíbrio entre o espaço modificado pelo homem para o assentamento urbano e o meio ambiente existente. São um conjunto de áreas intra-urbanas que possuem cobertura vegetal arbórea (nativa ou introduzida), arbustiva e forrações. Portanto, auxiliam de modo significativo para qualidade de vida, além de serem consideradas como um indicador na avaliação ambiental urbana. Essas áreas verdes estão presentes numa enorme variedade de situações: praças, parques urbanos, parques fluviais, em áreas públicas, áreas de preservação permanente, nos canteiros centrais das vias, entre outros espaços.

1. OBJETIVOS

A pesquisa tem por objetivo avaliar a qualidade ambiental urbana do bairro de São Miguel Paulista. Compreender os impactos do processo de urbanização na qualidade ambiental e de vida da população nesta região da cidade de São Paulo. Localizado no extremo da zona leste da capital é considerado um bairro dormitório, significando que os moradores não trabalham na região e possivelmente busquem lazer nas áreas verdes, como os parques, no bairro de Itaquera, o Parque do Carmo, ou atravesse a cidade até o Parque Ibirapuera. Mapear os seguintes indicadores: qualidade do meio ambiente urbano uso e ocupação do solo, atividades potencialmente poluidoras, lixos, enchentes, espaços livres públicos e áreas verdes. Portanto, fazer a análise pós uso do sistema de espaços livres de São Miguel, dentro da região de estudo. Existem duas praças e um parque – Chico Mendes. Mapear os atores sociais que estão envolvidos no uso desses espaços e as interfaces muitas vezes conflituosas entre eles.

2. QUESTÃO / PROBLEMA

A falta da execução do planejamento urbano na região desde o princípio da ocupação de São Miguel Paulista, trouxe consequências que perduram. Falta de infraestrutura, serviços públicos precários, baixo índice de empregos, áreas verdes com projetos sem destaque.

A ausência de áreas arborizadas, pode causar desconforto térmico, possíveis alterações no clima, aumento da poluição e baixa umidade relativa do ar, ocasionando problemas respiratórios; e, como essas áreas também atribuem papel de lazer e recreação da população, a carência desses espaços interferem na qualidade de vida das pessoas.

3. METODOLOGIA

- A metodologia definida para o levantamento de tais questões consiste em pesquisas teóricas com base em bibliografias e de campo;
- Consulta aos mapas estruturadores do bairro de São Miguel Paulista (Uso e ocupação do solo, Equipamentos Urbanos, Desenvolvimento urbano e Rede estrutural hídrica ambiental);
- Pesquisa de campo e entrevistas com a população residente / associações;
- Elaboração de um relatório final relacionando as áreas verdes a serem revitalizadas.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1 O BAIRRO DE SÃO MIGUEL PAULISTA

A história de São Miguel Paulista, bairro localizado no extremo leste da cidade de São Paulo, passa pela praça que, oficialmente, tem nome de um padre, e, popularmente, de um estilo musical brasileiro. É a Praça Padre Aleixo Monteiro Mafra, mais conhecida como Praça do Forró.

A construção da capela de São Miguel Paulista foi finalizada em 18 de julho de 1622, pelos índios. Sua estrutura é de taipa de pilão e a parte superior da capela foi construído com adobe. As varandas permanecem até os dias atuais, o que a torna importante, pois é uma das poucas com tal estrutura e pinturas da época ainda existente na capital, tombada pelo Patrimônio Histórico Nacional no ano de 1938. O local escolhido para a construção da capela foi devido à localização do terreno com o rio Tietê, era possível enxergar a existência de inimigos se aproximando.

O bairro era conhecido como Ururaí, palavra usada por índios guaianaz em referência ao rio Tietê. Após a chegada dos jesuítas, o padre José de Anchieta dá um nome católico para a aldeia, que passa a ser chamada de São Miguel de Ururaí, santo escolhido para ser o guardião dos índios que moravam na região. Outra referência na região é a fábrica da Companhia Nitro Química Brasileira, implantada em 1935, que teve papel de destaque no desenvolvimento de São Miguel; é a primeira do mercado nacional de Nitrocelulose, seu principal produto.

4.2 QUALIDADE AMBIENTAL URBANA

Lima e Amorim (2009) afirmam que a qualidade ambiental urbana é conceituada como uma proporção (equilíbrio) entre elementos da paisagem através de uma distribuição do espaço, agregando principalmente os benefícios da vegetação com os diversos tipos de uso de solo por

meio de um planejamento. O processo de urbanização acelerado se apropria demasiadamente dos recursos naturais e na maioria das vezes não há planejamento adequado. Os locais de grande concentração de pessoas, gera um aumento da poluição atmosférica e das águas, alterações climáticas, inundações, falta de espaços livres públicos e de vegetação. Por estes e outros fatores a questão ambiental urbana ganha importância.

Segundo Luengo (1998), qualidade ambiental urbana está diretamente ligado ao conceito de qualidade de vida urbana. A qualidade ambiental está relacionada com as condições ideais do espaço habitável, em termos de conforto relacionados aos elementos naturais (meio físico e biológico), antrópicos (economia, cultura, relações sociais, tecnológica) e estética em sua dimensão espacial. É resultante da interação de todas essas variáveis para a formação de um habitat saudável, confortável e capaz de satisfazer as necessidades básicas para a sustentabilidade da vida humana individual e interação social no meio urbano.

O Planejamento e Desenho Urbano, tem como função reconhecer o papel estratégico na abordagem das questões ambientais, sociais, econômicas e culturais para benefício de todos. Um dos grandes problemas que percebemos é que os municípios para atender a grande demanda de urbanização – crescimento demográfico, ampliam a área urbana. A expansão da área urbana no território, acaba prejudicando o entorno que é servido de recursos naturais, aumentando as ilhas de calor e consequente diminuição de áreas verdes urbanas – praças, parques, espaços livres públicos e de vegetação.

A diminuição do lote mínimo permite mais construções no território. Isso irá atingir nascentes, veios de água e riachos. Portanto, tal atitude continua impactando o meio ambiente pela ação do homem na ocupação do território. As cidades podem ser mais compactas e melhor planejadas. Com relação ao desenho urbano, as calçadas têm um papel fundamental para as pessoas observarem a cidade. A importância do passeio livre, faixa de circulação totalmente livre, sem obstáculos e a sombra sobre ela. É muito importante para a dignidade das pessoas, que exista uma cidade agradável e saudável para viver/morar.

A regeneração das áreas abandonadas é fundamental e precisam ser integradas num plano cultural, turismo (responsabilidade dos órgãos públicos) e dar outras características a essas áreas, privilegiar a circulação a pé, reabilitar essas áreas tornando as atrativas. Elas acabam ficando degradadas, porque o poder público abandona, no qual gera insegurança na população, os lixos que acabam sendo jogados nesses terrenos e falta ou pouca – ineficaz iluminação pública.

Recuperar as cidades também do ponto de vista histórico, artístico, cultural, que pode tornar uma opção de turismo e melhor acolhimento da população se o centro voltar a ser adensado (o que já está acontecendo). O uso das áreas de fundo de vale, para a criação de parques lineares, ciclovias, locais para caminhadas, desenvolvendo uma ligação das pessoas com as cidades.

O adensamento urbano não é e não precisa ser algo ruim; com ele temos redução das redes de esgotos, menos drenagem, aproximação das pessoas no uso e na ocupação da mesma área, em equipamentos urbanos e nas calçadas. As pessoas realmente usando a cidade, desde que exista um planejamento e não seja uma área altamente ocupada, evitando a expansão urbana e priorizando os espaços construídos. Há necessidade da descentralização das cidades, ter cidades policêntricas e compactas, significando uma melhoria na qualidade de vida em geral, gerar emprego (renda para próximo da população), sem a necessidades delas se deslocarem, como é o caso do distrito de São Miguel Paulista e muitos outros bairros dormitórios. Portanto, equilibrar o uso do solo. Levar o emprego para mais perto da população, certamente atrairão serviços, transportes, habitações; equipamentos que permitam a vida nestes locais, tanto de dia, quanto à noite. Não podemos esquecer a importância das praças, dos parques para o lazer e equilíbrio do meio ambiente, além da qualidade de vida gerada para a população (pois iriam aproveitar melhor o tempo de deslocamento, no trânsito da cidade de São Paulo).

4.3 ESPAÇOS LIVRES DE USO PÚBLICO

Segundo Sun Alex (2008, p.19):

“O espaço público na cidade assume inúmeras formas e tamanhos, compreendendo desde uma calçada até a paisagem vista da janela. Ele também abrange lugares designados ou projetados para o uso cotidiano, cujas formas mais conhecidas são as ruas, as praças e os parques. A palavra “público” indica que os locais que concretizam esse espaço são abertos e acessíveis, sem exceção, a todas as pessoas. Mas essa determinação geral, embora diminuída ou prejudicada em muitos casos, é insuficiente: atualmente, o espaço plurifuncional – praças, cafés, pontos de encontro – constitui uma opção em uma vasta rede de possibilidades de lugares, tornando-se difícil prever com exatidão seu uso urbano. Espaços adaptáveis redesenham-se dentro da própria transformação da cidade.”

Ruas: segundo definição do dicionário (Dicio) s.f.Via pública urbana, ladeada de casas, prédios, muros ou jardins. As casas que margeiam essa via. Em jardins e hortas, espaço livre entre canteiros, por onde se circula. A rua é um espaço urbano e público que permite a

circulação de pessoas, veículos, bicicletas e permite o acesso a moradias, casas, edifícios, praças e tudo aquilo que estiver em seu entorno.

Calçadas: a calçada ideal precisa acolher um cadeirante, ter espaço para arborização, espaços para recolher lixo, ser bem iluminadas, possivelmente ter bancos e árvores; ser plana para não ter acidentes. Temos exemplos de calçadas na Avenida Paulista, em São Paulo ou em Curitiba, que priorizam o pedestre.

Praças: é qualquer espaço público urbano livre de edificações, que concede convivência e/ou recreação para seus usuários. Este tipo de espaço está ligado à ideia de fornecer prioridade ao pedestre e não acessibilidade de veículos. É um espaço aberto dentro da cidade.

- Parques: Segundo o Ministério do Meio Ambiente, Parque urbano é uma área verde com função ecológica, estética e de lazer, no entanto, com uma extensão maior que as praças e jardins públicos.

- Área Verde: Morero (2007, p.20), entende que: "[...] as áreas verdes englobam locais onde predominam a vegetação arbórea, praças, jardins e parques, e sua distribuição deve servir a toda população, sem privilegiar qualquer classe social e atingir as necessidades reais e os anseios para o lazer, devendo ainda estar de acordo com sua estrutura e formação (como idade, educação, nível socioeconômico)."

4.4 ESTUDO DE CASO

Centro Aberto - Experiências na escala humana foi um projeto piloto desenvolvido pela prefeitura de São Paulo em duas praças no centro de São Paulo (Largo Paissandu e Avenida São João, Largo São Francisco e Praça Ouvidor Pacheco e Silva). Foram implantados equipamentos, sem a necessidade de intervenções tão profundas nas praças. Por meio dessas intervenções foram alteradas as características de uso do lugar. Os projetos buscam a ativação do espaço público por meio da reestruturação de suas formas de uso. Com papel participativo, foram realizadas reuniões com a comunidade, explicando quais eram os seus anseios e aqueles que visitassem a praça poderiam dar sugestões colando papéis com anotações, com as sensações e receptividade da praça.

A experiência da metodologia realizada no projeto piloto, comprova a necessidade de se promover debates e estabelecer ações coletivas na construção dos dispositivos que irão qualificar os espaços públicos. O projeto teve com resultado melhorar a acessibilidade e segurança dos pedestres e ciclistas, além de assegurar a boa sinalização, aperfeiçoamento das

condições de permanência nos espaços públicos. Foi fundamental para promover a vida urbana e segurança na cidade.

"A vida urbana depende das pessoas ativando o espaço público. Pedestres são uma parte fluida da cidade, dando vida aos espaços por um tempo determinado. Quanto mais tempo cada pessoa fica no espaço público, mais vida urbana é acumulada nestas áreas. Por isso, ofertar oportunidades para estar e conviver com outras pessoas torna-se muito importante para criar uma cidade mais acolhedora." – Caderno Centro Aberto – Gestão Urbana, Prefeitura do Estado de São Paulo.

5. ANÁLISE DA ÁREA DE ESTUDO

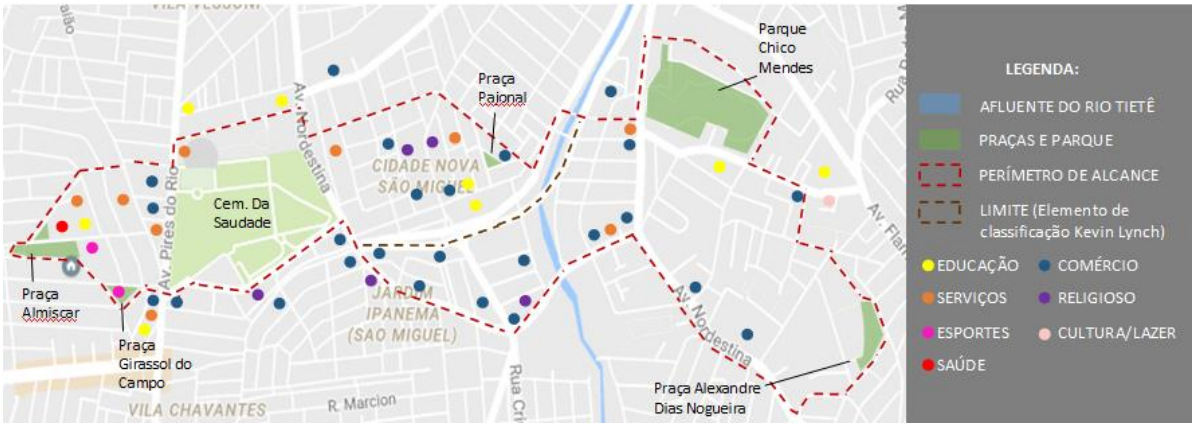


Figura 1: Mapa setor de São Miguel Paulista– SP. Análise e leitura do uso e ocupação do solo

Fonte: Mapeamento realizado pela autora, com base em imagem disponibilizada no Google Maps.

O Parque Chico Mendes tem uma intensa movimentação aos finais de semana, em geral os usuários que frequentam o parque são familiares e jovens, que realizam reuniões, festas, aulas de capoeira e dança. Porém durante a semana no período da tarde o parque é frequentado apenas por jovens dependentes químicos o que torna um lugar hostil e pouco frequentado. Os equipamentos estão bem distribuídos (playground, academia ao ar livre, quadras, mesas com bancos e quiosques), conta com boas sinalizações, lixeiras, bebedouros e wi-fi. Ver figuras a seguir:

Figura 2: Parque Chico Mendes - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

Figura 3: Parque Chico Mendes - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

A Praça Alexandre Dias Nogueira é bem movimentada durante a semana inteira, aumentando o fluxo de pessoas aos finais de semana. Os usuários são de todas idades. Os idosos fazem exercícios físicos no período da manhã com apoio de profissionais da área da saúde; criança até adultos utilizam a quadra e a rampa de skate – dando formação ao grupo de skatistas, além dos grupos de igrejas fazem reuniões e piqueniques. Antes da requalificação da área – construção da praça, através de uma obra de compensação. A área era um terreno vazio da prefeitura, onde as pessoas jogavam lixos.

Pontos negativos da praça é a falta de iluminação, sinalização e lixeiras. No período da noite usuários de drogas frequentam a praça. Ver figuras a seguir:

Figura 4: Praça Alexandre D. Nogueira - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

Figura 5: Praça Alexandre D. Nogueira - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

Figura 6: Praça Alexandre D. Nogueira - São Miguel Paulista – SP.
Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

Figura 7: Praça Alexandre D. Nogueira - São Miguel Paulista – SP.
Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

A Praça Almíscar é bem movimentada durante a semana inteira, aumentando o fluxo de pessoas aos finais de semana. Os usuários são de todas idades. Os idosos fazem exercícios físicos no período da manhã com apoio de profissionais do AMA (Assistência Médica Ambulatorial) Sítio da Casa Pintada; criança até adultos utilizam a quadra do outro lado da rua. Antes da requalificação da área – construção da praça, existia um terreno vazio da prefeitura, onde as pessoas jogavam lixos.

Pontos negativos da praça é a iluminação precária, falta de sinalização e poucas lixeiras; a quadra está localizada do outro lado da praça, os usuários precisam atravessar a rua para ter acesso, ela não possui grades de proteção, tendo acesso direto para a rua. Ver figuras a seguir:

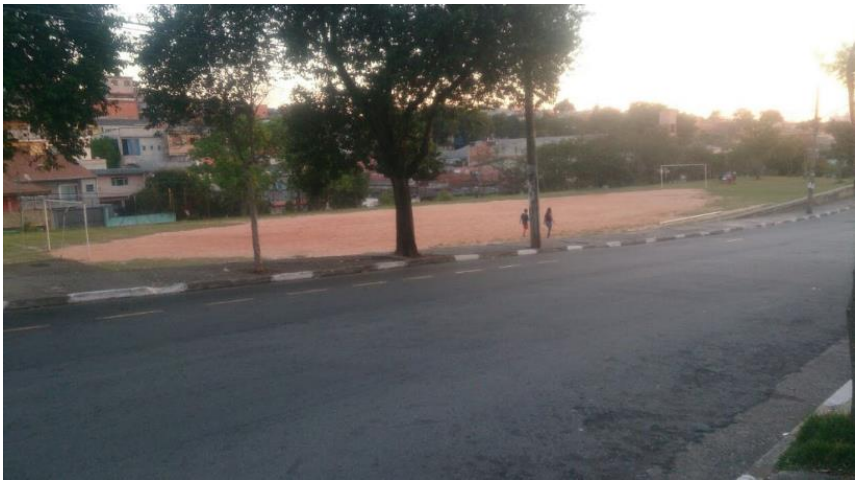


Figura 8: Praça Almíscar - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

Figura 9: Praça Almíscar - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

Figura 10: Praça Almíscar - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

Figura 11: Praça Almíscar - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

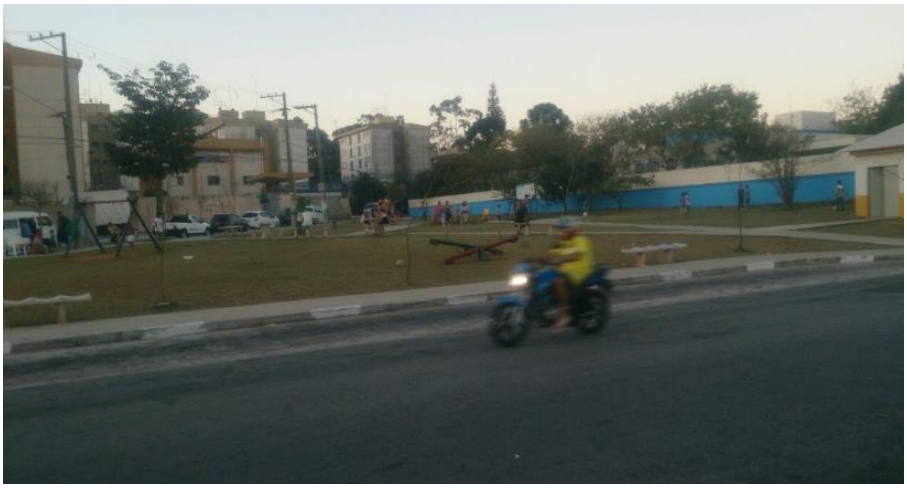


Figura 12: Praça Almíscar - São Miguel Paulista – SP.

Fonte: Foto tirada pela autora, julho 2016.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando o espaço público está degradado, provoca uma rejeição imediata. Se não está bem iluminado, se não possui atividade noturna que o anime, sem visuais, acessibilidade ou tendo presença de lixo, será percebido como perigoso e muito provavelmente é; se os edifícios que o circundam possuem funções inapropriadas – oficinas ruidosas, estabelecimentos que geram tráfego pesado – ou estão degradados, ninguém os procurará para passar seu tempo livre; interagem socialmente ou por simples curiosidade. Os espaços livres de uso público devem ser atrativos e convidativos para as pessoas desejarem entrar nas praças, parques – espaços livres. Ao analisar as praças e o parque dentro da área de estudo foi possível notar os indicadores que promovem as questões de segurança ou insegurança; são eles:

- visuais;
- acessibilidade;
- Proteção: trânsito motorizado; crime e violência; experiências sensoriais negativas;
- Conforto: convidativo para caminhar, para parar/ficar; convidativo para sentar; contato visual e auditivo; uso dia e noite/variação durante o ano; atividades lúdicas, recreativas e interação;
- Prazer: construído na escala humana; aspectos positivos do clima; estático e sensorial.

Por fim, esta pesquisa analisou a apropriação de três espaços livres de São Miguel (Praça Alexandre Dias Nogueira, Praça Almíscar e o Parque Chico Mendes) e constatou como a requalificação dos terrenos vazios para a construção da praça trouxe qualidade de vida para os usuários e mudança de hábitos. Os moradores vizinhos da praça pararam de jogar lixo no local e começaram usá-la, para encontros, brincadeiras, piqueniques e praticar exercícios físicos. Afinal fazem da praça ou do parque um lugar com múltiplas utilizações para o lazer e bem estar.

REFERÊNCIAS

BONTEMPI, Sylvio. ***Origens Históricas de São Miguel Paulista.*** *São Paulo: UNICSUL, 2000.*

JACOBS, Jane. ***Morte e vida de grandes cidades****. São Paulo: Martins Fontes, 2000.*

CAMPOS, Candido Malta. ***Os Rumos da Cidade: Urbanismo e Modernização em São Paulo.*** *São Paulo: SENAC, 2002.*

MORERO, A. et al. ***Planejamento Ambiental de Áreas Verdes: estudo de caso em Campinas – SP.*** *Rev. Inst. Flor. São Paulo, v.19, n.1, p. 19-30, Jun. 2007.*

SUN, Alex. ***Projeto da praça. Convívio e exclusão no espaço público.*** *São Paulo: Ed. Senac, 2008.*

CULLEN, Gordon. ***Paisagem Urbana.*** *Editora Edições 70, 1983. 208 páginas*

LUENGO, Gerardo. ***Elementos para la definición y evaluación de la calidad ambiental urbana. Una propuesta teórico-metodológica.*** *IV SEMINÁRIO LATINOAMERICANO DE CALIDAD DE VIDA URBANA Tandil. 1998 Anais... Tandil: 1998*

LIMA, V.; AMORIM, M. C. C. T. ***Qualidade ambiental urbana em Oswaldo Cruz/SP.*** *In: XIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA. 2009. Viçosa-MG. Anais eletrônicos... Viçosa- -MG: UFV, 2009. Disponível em: www.geo.ufv.br/ simposio/simposio/trabalhos/trabalhos_completos*

RUFINO, R. C. ***Avaliação da qualidade ambiental do município de Tubarão (SC) através do uso de indicadores ambientais.*** *2002. 123f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção). Universidade Federal da Santa Catarina (UFSC). 2005. Disponível em: http:// www.openthesis.org/documents/da-Qualidade-Ambiental-no-de-444148.html Acesso em: 18 jul. 2016.*

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

ELEVADO COSTA E SILVA:
DO SURGIMENTO AOS IMPACTOS DO PRESENTE

Autor: Dayane Aparecida Rodrigues da Silva

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Loyolla Coelho

RESUMO

Busca-se neste artigo analisar algumas das diversas propostas recentes para a resolução dos problemas gerados pelo Elevado Presidente Artur da Costa e Silva na cidade de São Paulo. Como contextualização, serão também analisados os motivos de sua construção e os impactos que tal via elevada tem causado ao espaço urbano e à qualidade de vida dos moradores do seu entorno.

Palavras-chave: Elevado Costa e Silva. Minhocão. Urbanização.

ABSTRACT

This article seeks to analyze some of the several recent proposals aimed at resolving issues caused by the construction of the President Artur da Costa e Silva [elevated] highway in the city of São Paulo. For better interpretation, a thorough analysis has been conducted in order to identify the reasons for its construction as well as the impact that it has caused to the quality of urban life and spaces and its surroundings.

Keyword: Highway Costa e Silva. Minhocão. Urbanization.

INTRODUÇÃO

> O Elevado é uma duplicação. Uma via sobre a outra multiplicando a capacidade viária, a velocidade dos veículos, a superfície à disposição dos automóveis [...] Repleto de duplo sentidos: funcional e deselegante; moderno e anacrônico; supérfluo e necessário; inútil, mas indispensável. (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008, p.19)

A via elevada paulistana sintetiza alguns dos principais problemas encontrados na cidade. Nela pode-se encontrar assuntos como a negligente gestão urbana da cidade, fomentada por muito tempo por governos ligados de forma intrínseca à indústria automotiva.

Segundo TOLEDO (1983, p. 159): "[...] nos países atrasados há um conceito, há muito superado nos países desenvolvidos, de que as vias de circulação devem prevalecer sobre todos os valores urbanos". Ou seja, a falta de mobilidade coletiva, de espaços de lazer, segurança e moradia em São Paulo, deve-se em parte à irresponsabilidade das autoridades em atender a um modelo rodoviarista em detrimento da qualidade ambiental, estética e coletiva na cidade.

Propõe-se nesta pesquisa investigar as recentes soluções propostas para resolver os problemas gerados pela implantação do elevado, sem deixar de considerar a funcionalidade e a importância viária que o mesmo exerce para o tecido urbano da metrópole.

O estudo está separado por três partes, que servem de base para racionalizar o tema. A princípio, será esclarecida a dinâmica urbanística da região algumas décadas antes da construção do Elevado, com embasamento na situação histórica e política que envolvia os planos de avanço para a cidade e, assim, entender o fator motivador de seu surgimento.

Está situada no segundo tópico da pesquisa a discussão das vantagens e dos danos relacionados ao contexto do minhocão.

Por fim, além de analisar as transformações que o elevado sofreu ao longo dos anos, serão apresentadas na pesquisa as propostas e concursos que ganharam destaque e relevância urbanística pela capacidade em explorar soluções para as áreas afetadas pelo elevado.

1. O TRAÇADO DO ELEVADO NOS PLANOS DE SÃO PAULO

Inicialmente, as vias estruturais do Elevado fizeram parte do Plano de Avenidas, projetado em 1930 por Prestes Maia, e iniciado em 1938, quando o mesmo se tornou prefeito do município. De 1938 até o fim de sua prefeitura, em 1945, Prestes Maia conseguiu valorizar a área a sudoeste do centro, fato este que fez dinamizar ainda mais a região pelas ligações viárias antes inexistentes (Anexo A, imagem 1). (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008; MAIA, 1930)

Ainda incluso neste plano, Maia pensava em criar a diametral Leste-Oeste por meio de um projeto que, passando subterrâneo sob o Largo São Bento, tinha como objetivo ligar a avenida São João à Rua 25 de Março (Anexo A, imagem 2). Porém, com o andamento das obras viárias, viu-se que tal proposta se mostrava difícil pela complexidade da topografia e pelas limitações das técnicas construtivas, muito complexas para a época (CAMPOS, 2002 p. 417). Por muito tempo a implantação Leste-Oeste permaneceria como uma interrogação nos planos municipais.

Voltando à origem da popularização de vias elevadas, a sua história remonta à Exposição da General Motors de 1939 em Nova Iorque – projetada por Norman Bel Guedes e intitulada "*Highways and Horizons*" (Anexo A, imagem 3). Tal exposição fez difundir ao mundo o ideal de cidade do futuro repleta de viadutos, arranha-céus e vias elevadas. (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008)

De fato, entre as décadas de 1950 e 1960, sob a coordenação do engenheiro Robert Moses, Nova Iorque foi cenário dessas experimentações que viabilizavam a articulação de automóveis de forma rápida, segura e sem qualquer interferência para o tráfego motorizado particular. (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008 p.63)

Como exemplo de vias similares ao elevado, destacam-se obras como o antigo *Embarcadero* de São Francisco e a imensa rodovia elevada estadual 93, hoje transferida ao subsolo e apelidada de "*Big Dig*" (Anexo A, imagem 5). Tais vias de deslocamento expresso são comparáveis com o elevado de São Paulo já que as mesmas transpassavam o centro provocando à cidade seu desolamento.

Dentro deste contexto, tal ideal infra rodoviário já se mostrava degradante à qualidade de estar do pedestre. A questão se aplica a partir dos anos 60 com o movimento *Freeway Revolts*, surgido pela população de São Francisco. Graças a eles, a conclusão do *Embarcadero* da cidade não foi completada. A obra interrompida durou mais de vinte anos até sua demolição nos anos 1990, em razão do abalo de sua estrutura por um terremoto em 1989 (Anexo A, imagem 4). (ALEX, 2008)

Já no que diz respeito ao *Big Dig* de Boston, sua transposição para o subsolo garantiu a volta da vida urbana e do equilíbrio paisagístico para o entorno.

Com relação à cidade de São Paulo, em 1950, Robert Moses foi convidado para formatar um novo programa de melhoramentos públicos para São Paulo. Em síntese, a figura de Moses e suas propostas, multiplicou a vontade das futuras gestões municipais – ditatoriais - em transformar a cidade aos moldes rodoviários.

Nos anos 1960, ainda como solução à ligação Leste-Oeste em São Paulo, que permanecia oculta, "[...] o arquiteto Luiz Carlos Gomes Cardim Sangirardi, do departamento de urbanismo da prefeitura, resolveu sugerir uma solução ao Brigadeiro Faria Lima, prefeito de São Paulo: construir uma via elevada, [com início na praça Roosevelt] até a praça Marechal Deodoro". (ARQUIVO/ESTADÃO CONTEÚDO, 1970)

Devido ao conhecimento dos estragos urbanos que tais vias estavam provocando em outras cidades pelo mundo, Faria Lima recusou a proposta. Mas, "em todo caso, o prefeito enviou a proposta à Câmara dos Deputados, reservando a área necessária para a execução da obra, se outro prefeito se interessasse por ela"[1].

Foi o que sucedeu. Dentro da perspectiva econômica de abertura às multinacionais - que favorecia, e muito, a infraestrutura urbana - e da necessidade de sanar os decorrentes engarrafamentos que aconteciam no centro, somado à sede de consagração do então sucessor biônico e engenheiro Paulo Maluf (1969-1971), o projeto foi estendido até o largo Padre Péricles e concretizou a ligação Leste-Oeste por meio do elevado em tempo recorde na história urbanística da cidade. O nome do elevado é uma homenagem ao segundo presidente da ditadura no Brasil, Marechal Artur da Costa e Silva, grande responsável por conceder o cargo de prefeito da maior metrópole do país a Maluf. (ARQUIVO/ESTADÃO CONTEÚDO, 1970; ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008)

Em julho de 2016, uma iniciativa da prefeitura de São Paulo decretou a mudança do nome de todas as vias que tenham sido batizadas com personagens da ditadura militar. Dentre as vias está o Elevado Costa e Silva. Titulada, agora, de Elevado João Goulart, a via fez parte da mudança sancionada em 25/07/2016, pelo prefeito Fernando Haddad e faz parte do programa Ruas de Memória. (RESK, 2016)

Executada durante o governo municipal de Paulo Maluf (1969-1971) e construída entre 1969 e 1970 (Anexo A, imagem 7), a via elevada Presidente João Goulart, popularmente conhecida como Minhocão, foi desenvolvida em ritmo acelerado e possui quase 3,5 km de extensão sendo considerada na época "uma das maiores obras em concreto armado da América Latina" (ELEVADO 3.5, 2007, cap. 1)

A ideia de elevado remete a uma via expressa que tem como objetivo promover a fruição motorizada de um destino a outro. O "Minhocão" é um exemplo de megaestrutura[2] imposta em São Paulo que surgiu com o pretexto de sanar o enigma de circulação que a cidade enfrentava naquele momento.

[1] Idem, 1970.
[2] Termo descrito por Reyner Banham como sendo "[...] uma massa arquitetônica colossal, de super escala e de unidades múltiplas" (BANHAM, 1976, p. 196, tradução nossa).

O projeto monumental constituiu a primeira conexão diametral expressa entre as zonas leste e oeste da cidade, contornando o centro e o perímetro de irradiação do Plano de Avenidas de Prestes Maia, concebido em 1930.[3]

2. CONSEQUÊNCIAS: CONFLITO COM A MALHA EXISTENTE

Antes da consolidação da via elevada, a Avenida São João e seu entorno eram os principais pontos de encontro e moradia de famílias, artistas e intelectuais da cidade. Muito dos edifícios, quase todos de estilo parisiense, abrigavam todo tipo de entretenimento. A praça Marechal Deodoro ((Anexo A, imagem 8), à noite e aos finais de semana, expressava a vida boêmia assim como seu entorno era privilegiado com os melhores estabelecimentos da região. (ELEVADO 3.5, 2007)

Ao mesmo passo que à leste esboçava-se uma nova radial leste (a atual Avenida Alcântara Machado), Cândido Malta relata que com a implementação do plano da via expressa radial no eixo ocidental - compreendido pelas avenidas São João e Francisco Matarazzo -, acentuou-se a ameaça das tais vias entrarem em colapso devido ao trânsito provocado pela crescente popularização e incentivo ao uso do carro. (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008, p. 39)

Como explicam os moradores mais antigos da região, como solução ao crescente tráfego de automóveis no centro - promovido por estas radiais -, a interligação e duplicação expressa Leste-Oeste das mesmas em elevado, gerou um saldo positivo no que diz respeito à manutenção e aprimoramento do transporte individual. Num primeiro momento, o exclusivo caos aos motoristas deu uma trégua; mas ao mesmo passo que incentivou ainda mais o tráfego automotivo na região. (ELEVADO 3.5, 2007)

Na matéria "Elevado, triste fim da avenida", relata-se que a implantação do Minhocão não foi fruto de um estudo técnico aprofundado e nem se revela como fator de grande importância para desafogar o trânsito: "[..] não há nenhuma pesquisa de origem-destino da população, não tem um objetivo definido. É apenas uma obra. O prefeito já tentou explicar a obra, mas não apresentou nenhum argumento técnico [...]" (ARQUIVO/ESTADÃO CONTEÚDO, 1970)

Levando em consideração as palavras do arquiteto Lúcio Gomes Machado, outro fato curioso é a sua concepção em relação às *freeways* norte-americanas: do ponto de vista técnico sua largura não dá conta do grande fluxo de veículos. Sua superfície plana é genérica, pois em alguns pontos a via elevada segue a topografia tortuosa da cidade como forma de se adaptar

[3] Idem, 2008

ao seu caminho, ao invés de cortá-la a fim de criar um leito de tráfego retilíneo (Apêndice, imagem 8). (SESC TV, 2015)

É bem certo que muitos moradores das avenidas afetadas, sobretudo na São João, reclamavam do crescente trânsito que existia na via. Entretanto, tal fato ainda não justifica a sua construção que, em vez de melhorar, apenas integrou-se como somatória ao caos urbano que sufocava o centro; uma vez que tal fenômeno colaborou na intensificação dos engarrafamentos gerando a expulsão do público frequentador e dos moradores mais abastados. (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008, p. 40)

Constata-se aqui que o Elevado Costa e Silva não solucionou positivamente e a longo prazo o problema de circulação paulistana tanto almejado pela prefeitura (Anexo A, imagem 9).

O elevado decretou a definitiva migração dos moradores, uma vez que o centro do município já estava passando por um gradativo processo de desvalorização (sobretudo na região centro-oeste) desde a queda da bolsa de 1929 e da consequente queda da economia cafeeira. Vale dizer que a desvalorização do centro também se deu pela abertura de vias dos planos de Prestes Maia em desnível que transformaram a região "num mero nó de articulação e passagem na estrutura viária".[4]

Logo, o Minhocão passou a se constituir como um "mega-remendo urbano" em São Paulo, sendo resultado de uma política muitas vezes sem planejamento e até mesmo avessa às expectativas do planejamento rodoviário; já que sua construção não foi sinônimo de desafogamento viário permanente e ainda causou uma série de impactos urbanos e paisagísticos no centro.

As desvantagens da implantação do Minhocão não ficam reservadas apenas à sua questionável capacidade de reduzir problemas de trânsito, mas também se manifestam na redução da qualidade de vida urbana de um modo geral (Apêndice, imagem 1). O Movimento Desmonte do Minhocão (MDM)[5], busca argumentar a derrubada do mesmo por meio da conscientização dos problemas que esta construção trouxe para a qualidade de vida dos moradores e à paisagem do centro. Desta maneira, o movimento alerta para os problemas de saúde acarretados pela poluição do ar e ao estresse provocado pelo barulho dos veículos que

[4] Id, 2008, p.42
[5] Movimento desmonte do minhocão disponível em: http://desmonteminhocao.blogspot.com.br/ .Acesso 5/10/2015

ali passam diariamente. Questões sociais como o aparecimento de moradores de rua, prostituição e a falta de segurança no nível térreo também entram na pauta das discussões.

Segundo Renato Sobral Anelli e Alexandre Rodrigues Seixas, um dos fatores que também se destacam como responsáveis pela vontade de sua derrubada, é a sua proporção em meio a calha viária - que chega em alguns pontos a ter cinco metros de distância entre a fachada dos edifícios e a extremidade da via -, a insalubridade e a falta de iluminação no térreo, a insegurança e a perda da privacidade doméstica são umas das somatórias principais aos males provocados ao seu entorno (Apêndice, imagens 2 e 3). (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008)

Com a mudança na paisagem e a nova vocação do, agora, "velho centro novo", muitos que não tinham condições de morar num espaço tão bem servido de transporte e serviços, agora puderam desfrutar dessa "vantagem" que a drástica desvalorização do entorno propiciou, como observa o arquiteto e professor titular da FAU/USP João Sette Whitaker Ferreira (CANAL DOISP, 2014). Ou seja, para não rotulá-lo totalmente como prejudicial à cidade, tal via pode ser analisada como elemento que permitiu a inserção de camadas menos favorecidas da sociedade a regiões consideradas mais completas em serviços e trabalho.

3 . IDEIAS PARA O MINHOCÃO

Todos os impactos negativos que tal via pôde causar ao espaço em que abrange e as muitas propostas que aparecem espontaneamente, estimulam gradativamente algumas iniciativas da prefeitura, como leis e concurso em prol de encontrar uma solução para os seus problemas.

Em meio a planos de demolição da via expressa desde a gestão de Luiza Erundina (1989-1993), foi desenvolvido em 2006, sob a gestão de José Serra, o segundo concurso público Prestes Maia no qual se abriram novamente discussões a respeito do que fazer para sanar os problemas causados pelo Minhocão. Os partidos das propostas tiveram que considerar o custo da demolição e da apropriação daquela estrutura pela população como área de lazer. De modo geral, tanto os vencedores como os autores das menções honrosas mantiveram a estrutura integral ou parcial do elevado. (ARTIGAS, MELLO, CASTRO, 2008)

O vencedor do concurso propôs manter a circulação elevada dos veículos, porém fechando-o como túnel, com o objetivo de proteger as construções do entorno dos impactos causados. Agregou-se também usos culturais por meio da incorporação de galerias laterais. O projeto respeita a vocação do Minhocão em ser um parque elevado. Por isso foi formatado um jardim

elevado ao túnel. Neste projeto, edifícios subutilizados, se tornariam pontes de acesso às galerias (Anexo A, imagem 10).

Tal projeto ainda não resgata o mínimo conforto e a saúde do térreo. Contudo, suas intenções são válidas quando se ressalta que o túnel por onde atualmente passam carros, no futuro poderia dar lugar a uma extensa área cultural e de serviços à sociedade, além de preservar a memória do espaço.

O segundo premiado contou com a implementação da operação urbana Lapa- Brás, que tem como fundamento reestruturar a ligação viária Leste-Oeste da região construindo vias expressas às margens da linha ferroviária.[6] O projeto propõe a ativação de um corredor de ônibus sob o elevado e transforma a área numa ampla rede viária com a instalação de um terminal intermodal na praça Marechal Deodoro, transformando a via num corredor de ônibus híbrido. Os arquitetos também previram uma área lateral destinada a pedestres e ciclistas (Anexo A, imagem 11).

Neste caso, a ideia voltada à mobilidade coletiva mostra-se mais aprimorada, porém ainda não propicia aos moradores uma boa qualidade de vida e, ainda, os tira o pouco de lazer que o Minhocão atualmente, mesmo sem projeto, tem fornecido.

Dentro deste mesmo concurso, Lourenço Urbano Gimenes, Fernando Forte e Rodrigo Ferraz, ganhadores da primeira menção honrosa, propuseram a demolição parcial e a construção de uma nova via expressa paralela a linha ferroviária. Seriam mantidos trechos do elevado e estes seriam transformados em jardim suspenso com equipamentos que atendessem a população (Anexo A, imagem 12).

Outra ideia que merece destaque vem do arquiteto João Sette Whitaker Ferreira, que defende a eliminação parcial do elevado, promovendo o transporte público, já que um simples parque elevado poderia fomentar a especulação imobiliária expulsando, assim, os moradores menos favorecidos financeiramente do entorno. Sob essa lógica, a implantação de um Veículo Leve sobre Trilhos (VLT) seria vantajosa para os cofres do Estado (já que os pilares do minhocão serviriam de estrutura aos trilhos) e para a rede de mobilidade coletiva local. Uma lei – como na criação de uma nova ZEIS (zona especial de interesse social) - que garanta a estadia definitiva aos moradores também se revela pertinente, de modo a evitar um provável processo

[6] Nova Operação Urbana Lapa-Brás disponível em: <http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/chamadas/trouc_lapa-bras_-_versao_consulta_publica_1289322011.pdf > > Acesso em 03/04/2016

de gentrificação. Fragmentos do elevado poderiam ser deixados e transformados em parque como forma de memorial. Concluindo esse raciocínio, em tal proposta a qualidade de vida térrea e a qualidade do ar poderiam ser recuperadas. (CANAL DOISP, 2014)

Analisando projetos realizados no exterior, o caso do *High Line Park* em Nova Iorque poderia servir como referência para o futuro do elevado[7]:

Dentro de uma configuração urbana ferroviária e de entorno industrial, a via férrea dos Estados Unidos encontrava-se desativada, o que também provocava a degradação do espaço urbano do entorno. Porém, diferentemente do elevado, o *High Line*, que passava por entre as quadras, não afetava uma via de tráfego e nem a privacidade de nenhum morador. A intervenção do parque na área tinha como objetivo requalificar e revitalizar a região que necessitava ser adensada, diferentemente do entorno do Minhocão que já é adensado e envolto por diversidades de serviços. (SESC TV, 2015)

Como visto na "imagem 14 do Anexo", outro exemplo comparável é o caso da reestruturação urbana feita em Seul, com a substituição da via expressa elevada Cheonggyencheon pela reabertura do córrego de mesmo nome, agora transformado em parque linear. O elevado recebia cerca de 120 mil veículos diariamente (estima-se que passem 8 mil pelo elevado Costa e Silva) e, hoje, o córrego é atração turística e lazer público. O medo inicial de um tráfego insuportável nunca se materializou. (ROWE, 2013)

Com relação ao que fazer no nível térreo do Minhocão, recentemente o escritório de arquitetura Tripytique propôs que se faça do tabuleiro do elevado uma grande marquise, na qual seriam abrigados usos e serviços diversos no térreo explorando uma relação de lazer entre a "marquise e a parte de cima". A iluminação poderia ser resolvida com a abertura ritmada em frestas no tabuleiro do elevado, garantindo uma insolação difusa. Outro fato estudado pelo escritório foi a poluição do ar: o Tripytique resolveu com a inserção de vegetação apropriada que filtre do ambiente a maior parte dos gases.[8] (Anexo A, imagem 15).

Cabe aqui dizer que, diferentemente das outras propostas, o escritório deu enfoque inicial para o que acontece no nível térreo que, por sua vez, inspira mais complexidade por se revelar uma região abandonada graças a sua insalubridade e insegurança. Logo, aqui, a vida social

[7] Artigo sobre requalificação urbana disponível em:
<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquiteturismo/09.105/5835 > Acesso em:16/02/2016 às 17:40
[8]Projeto "Marquise Minhocão" Disponível em:< http://triptyque.com/a-marquise-do-minhocao/#footer> Acesso em: 13/04/2016 às 22:00 hs

proposta sob o tabuleiro do elevado, passa a estar no nível térreo que é tão esquecido pela maior parte dos projetos pró jardim-suspenso.

3.1. MINHOCÃO: VIA DE TRÁFEGO OU PARQUE?

Poucos anos depois de sua invasão em um meio urbano já desenvolvido, o Minhocão passou a fechar nos períodos noturnos como forma de prevenir acidentes e de minimizar os ruídos intensos que o automóvel causava à vizinhança. Em novembro de 1989, a então prefeita Luiza Erundina determinou que ele fosse interditado de segunda a sexta-feira das 21h30 às 6h30 e aos domingos durante o dia todo. Nesse contexto, progressivamente, a população acabou por se apropriar de seu inconveniente vizinho e, aos poucos, nos horários em que o elevado fecha aos veículos, a via transforma-se numa extensa área de lazer assumindo uma inusitada personalidade cidadã e promovedora de descanso aos moradores do entorno (Apêndice, imagem 5 e 6)

A partir dos anos 1980, com o seu inquestionável problema urbanístico e paisagístico em paralelo com sua outra face social, ideias de reconfigurá-lo em equipamento público ou até mesmo derrubá-lo integralmente já eram cogitadas por arquitetos e outros profissionais interessados em diminuir seus impactos negativos.

Um dos principais fatos recentes que expressam as intenções de transformação é o decreto de lei nº 16.050 do novo plano diretor da cidade de São Paulo, que entrou em vigor em 31/07/2014 no qual se determinou a gradual restrição ao transporte individual motorizado no elevado, definindo prazos até sua completa desativação como via de tráfego, para sua demolição ou transformação, parcial ou integral, em parque.[9]

Outro fato bastante notável é a conversão da área em uma ZEPAM (zona especial de interesse ambiental). Tal zoneamento se aplica para áreas de parques municipais e, especificamente ao elevado, a todo parque urbano em processo de implantação e planejamento.

Igualmente relevante é o fato do prefeito de São Paulo Fernando Haddad tornar definitivo ao elevado o status de parque nos períodos nos quais este se encontra fechado para veículos (Apêndice, imagem 4). O projeto de lei sancionado no dia 09/03/2016 garante não só um nome ao seu fenômeno social, mas também "terá direito à manutenção que os demais parques da cidade têm, como segurança pela Guarda Civil metropolitana, limpeza, iluminação e reparos em sua estrutura" (BRENDLER, 2016)

[9] Diário Oficial 31/07/2014 disponível em: < https://leismunicipais.com.br/plano-diretor-sao-paulo-sp >

Desta maneira, percebe-se que a reação espontânea por parte dos moradores do entorno do Minhocão em transformar a via em algo positivo tem influenciado o surgimento de iniciativas governamentais no sentido de fechar a via que tem se tornado cada vez mais direcionada às atividades de lazer e convívio.

Caso seja transformada em parque, para que se diminua as chances de risco a algum colapso na malha viária da cidade, há como alternativa o projeto previsto na operação urbana Lapa-Brás, cujo fundamento é reestruturar a malha viária da região construindo vias expressas as margens da linha ferroviária.[10]

Mesmo que haja grupos a favor da demolição, não há de negar que a vontade popular, tanto da perspectiva dos que residem nas imediações quanto do público passageiro, permanece a favor de sua transformação em jardim suspenso ou algo similar a um parque no nível térreo. Muitos idealizam a troca dos ruídos dos carros pelo barulho das pessoas que curtem o elevado nos finais de semana. Já outros anseiam pela retomada da qualidade de vida no térreo com a retomada da iluminação natural e, possivelmente, da segurança.

Caso se transforme em um jardim suspenso, o "Parque Minhocão" irá, sem dúvidas, se tornar um ponto de atração e alavancará um novo significado ao pensamento de se fazer urbanismo dentro de uma cidade que cresceu por décadas sob o paradigma rodoviarista. Promoverá, segundo Athos Comolatti (SESC TV, 2015), Presidente da Associação Parque Minhocão (Apêndice, imagem 7), a reinterligação entre os bairros vizinhos que, originalmente, foram projetados aos moldes dos bulevares de Paris.

Percebe-se aqui que a perda do significado urbanístico que a inserção do elevado provocou para o seu perímetro nos anos 1970, pode ser superada por meio da delicadeza de ações coletivas, em trajetória similar ao que ocorreu de forma bem-sucedida com o caso do High Line Park em Nova Iorque (Anexo A, imagem 13).

Contudo, a sua transformação em equipamento coletivo, térreo ou suspenso, traria um significado de mudança no pensamento de formatação de cidade, desta vez mais voltado às pessoas e à manutenção de mais espaços livres recreativos cada vez mais raros na metrópole; uma vez que uma simples retomada de abertura das vias estruturadoras - para o tráfego de

[10] Plano da Operação Urbana Lapa-Brás, disponível em: < http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/desenvolvimento_urbano/novas_operacoes_urbanas/termos_de_referencia/index.php?p=17816 > acesso em: 21/08/2016

carros - com a derrubada integral do elevado, ocasionaria a concretização de ruas largas e monótonas, muito semelhante a porção livre da atual Avenida São João. (SESC TV, 2015)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Já faz décadas que propostas para os problemas que o elevado provocou não faltam. A constatação desse tipo de via como causador das tragédias urbanas do ponto de vista social foram as principais justificativas para o aparecimento de projetos de intervenção que o transformem em área verde ou até mesmo que proponham sua demolição total.

O elevado necessita de um projeto que intervenha minimamente na qualidade do térreo sem desprezar as novas vocações que tem apresentado para o lazer e convívio que, aliás, surgiram espontaneamente devido às apropriações intensificadas recentemente para uso como parque e espaço cultural. Mesmo com suas características tão áridas e sem proteção, as apropriações recentes do espaço vêm demonstrando ao poder público a falta de espaços lineares voltados à recreação e convívio no centro de São Paulo, que é tão adensado graças à diversidade de equipamentos e serviços urbanos. Aos poucos, a infraestrutura viária tem se readequado a uma nova condição dentro de São Paulo na qual a rede de mobilidade passa por um novo processo de formatação mais racional e voltado às alternativas coletivas de transporte.

As soluções para o Minhocão devem ser implantadas num prazo de tempo mais longo, uma vez que sua viabilização envolve obras de grande impacto, mas ao mesmo tempo, também de grande importância à mobilidade e à paisagem da cidade. De modo geral, qualquer uma das propostas aqui citadas poderia surtir efeitos satisfatórios, caso sejam, de fato, implantadas. Para que isso ocorra, será necessária maior vontade política para dar continuidade à implantação das ações, algo que aparentemente começa a ocorrer, mas depende dos interesses das novas gestões municipais que estão por vir.

REFERÊNCIAS

Bibliografias

ALEX, Sun. Projeto da Praça. São Paulo: Ed. SENAC, 2008.

ARTIGAS, Rosa; MELLO, Joana; CASTRO, Ana Claudia (Orgs.). Caminhos do elevado. Memória e projetos. São Paulo, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, Sempla, 2008.

BANHAM, Reyner. Megastructure: Urban Futures of the Recent Past. Londres: Thames and Hudson, 1976.

CAMPOS, Candido Malta. Os rumos da Cidade: urbanismo e Modernização em São Paulo. São Paulo: Ed. SENAC, 2002.

MAIA, Prestes. Estudo de um plano de avenidas para a cidade de São Paulo por Francisco Prestes Maia, São Paulo, Editora Melhoramentos, 1930.

TOLEDO, B.L. São Paulo: três cidades em um século [1983]. 4.. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Documentários

CANAL DOISP. Desativação do minhocão**,** 29 set.2014. Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=IQTgDKLKaw0 >. Acesso em: 19 nov. 2015, 22:00.

ELEVADO 3.5. Direção: Maíra Santi Bühler, Paulo Pastorelo e João Sodré. São Paulo, Primo Filmes, 2007 (1h 15min 52s). Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=FTRWnRFMQnc > Acesso em: 16/11/2015

SESC TV. Arquiteturas: Minhocão. 1 nov. 2015. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=1H0OXH6H4Wo > Acesso em: 01/04/2016

TV FOLHA. O Minhocão e os problemas de São Paulo, 30 set. 2012. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=AvHWCbPy52E >. Acesso em: 02/12/15

Reportagens/Notícias

ARQUIVO/ESTADÃO CONTEÚDO. Elevado, o triste futuro da avenida, **O Estado de S. Paulo**, p. 23, dez.1970. Disponível em: <http://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/19701201-29342-nac-23-999-23-not/busca/Minhoc%C3%A3o>. Acesso em: 2 fev. 2016, 15:30.

BRENDLER, Guilherme. Haddad vai sancionar projeto de lei que dá status de parque ao Minhocão, **Folha de SP**. Disponível em: < http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2016/03/1747821-haddad-sanciona-projeto-de-lei-que-da-status-de-parque-ao-minhocao.shtml > Acesso em 08/03/2016.

RESK, Felipe. Minhocão perde nome de militar e passa a ser Elevado João Goulart, **O Estado de S. Paulo**, Jul. 2016 Disponível em: < http://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,minhocao-perde-nome-de-militar-e-passa-a-ser-chamado-elevado-joao-goulart,10000064915 > Acesso em: 21/08/2016, 21:06

Revistas

ANELLI, Renato Luis Sobral, "Redes de Mobilidade e Urbanismo em São Paulo: das radiais/perimetrais do Plano de Avenidas à malha direcional PUB", n.082.00,07 mar.2007,

Vitruvius. Disponível em:< http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.082/259 > Acesso em: 04/02/2016

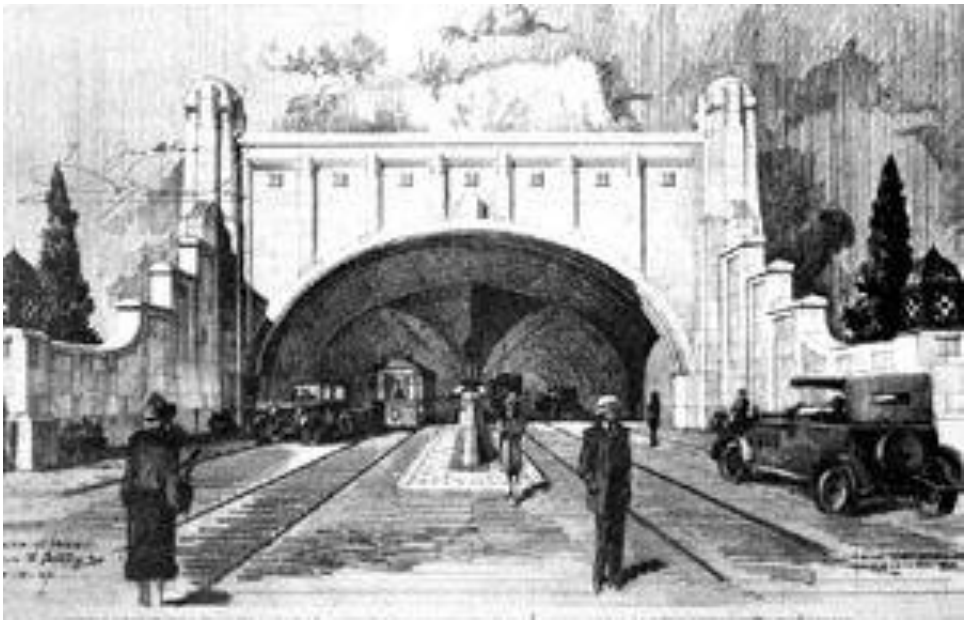
ROWE, Peter G., "Respirar, de novo", **AU**, São Paulo, ano 28, n. 234, p. 64 – 71, set. 2013

ANEXO A - O elevado nos planos de São Paulo

1. Mapa da formação urbana da Cidade de São Paulo em 1945. O destaque em amarelo mostra as intervenções viárias de acordo com o projeto de Prestes Maia.

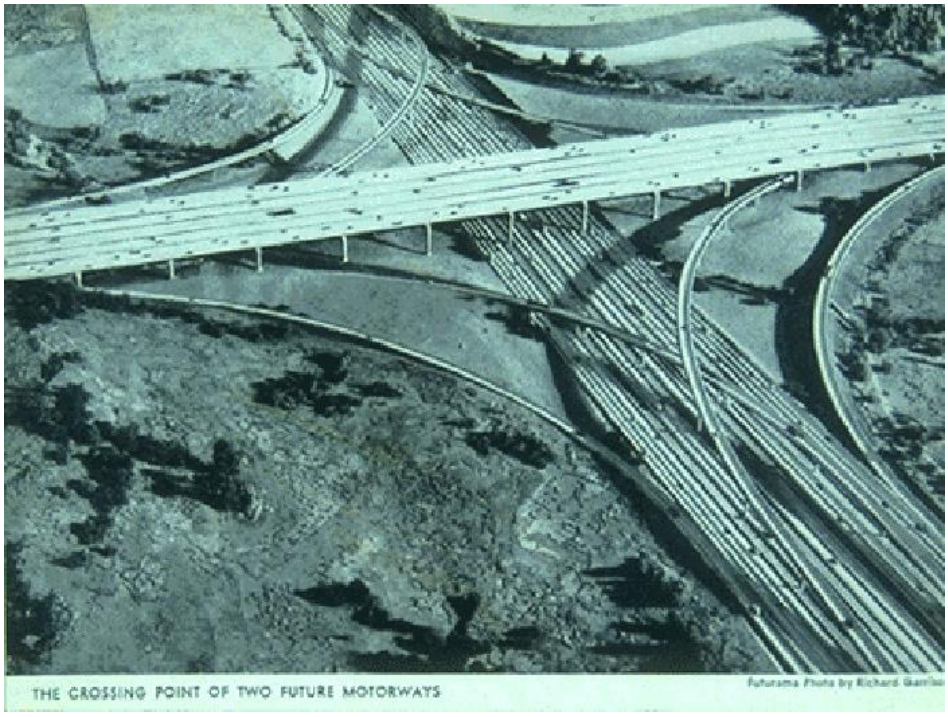
Fonte: Livro "Os Melhoramentos de São Paulo", Preste Maia.1945

2. Imagem de referência à proposta de ligação Leste-Oeste com vias subterrâneas. Ligava a Av. São João à Rua 25 de Março.



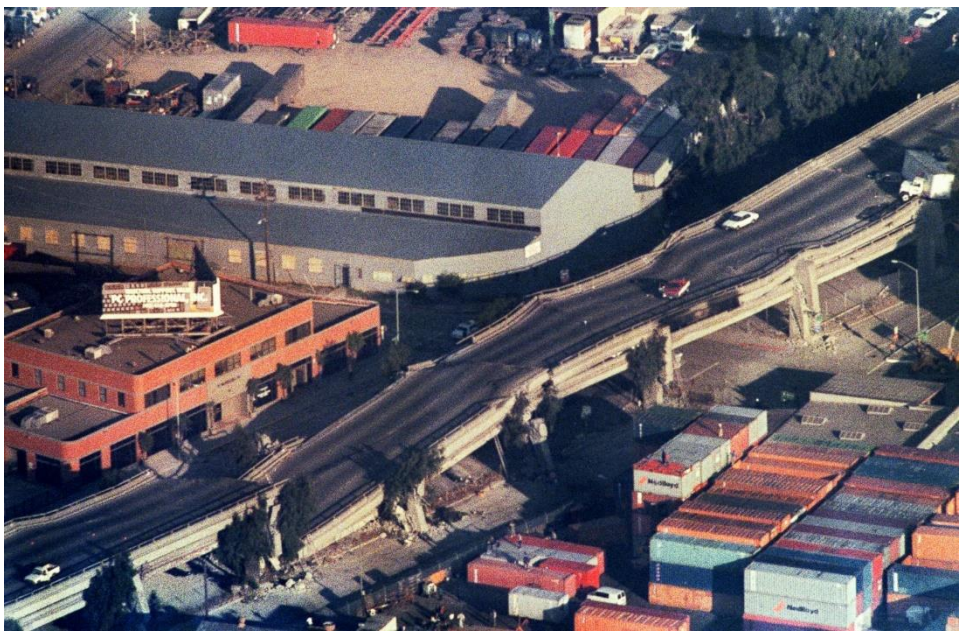
Fonte: Livro"Prestes Maia e as origens do urbanismo moderno em São Paulo", Benedito Lima de Toledo. 1996 .

3. Imagem. “Highways and Horizons”, exposição financiada pela General Motors e projetada por Norman Bel Guedes.



Fonte: Imagem retirada do curta “To new horizons”, produzido pela General Motors para a exposição de 1939. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=1cRoaPLvQx0 < Acesso: 22/08/2016

4. Terremoto no estado Norte Americano da Califórnia, 1989. Ocasionou a ruptura da estrutura elevada do *Embardeiro* de São Francisco.



Fonte: Abc News. Disponível em < http://abcnews.go.com/US/photos/loma-prieta-quake-struck-san-francisco-25-years-26251253/image-26252321 > Acesso: 21/08/2016

5. Fotografia da rodovia elevada estadual 93 de Boston no ano de 2002.

Fonte: The Boston Globe. Disponível em < https://www.bostonglobe.com/magazine/2015/12/29/years-later-did-big-dig-deliver/tSb8PIMS4QJUETsMpA7SpI/story.html > Acesso em: 21/08/2016

6. Fotografia produzida após a requalificação urbana realizada no espaço da rodovia elevada estadual 93, 2008.

Fonte: The Boston Globe. Disponível em < https://www.bostonglobe.com/magazine/2015/12/29/years-later-did-big-dig-deliver/tSb8PIMS4QJUETsMpA7SpI/story.html > Acesso em: 22/08/2016

7. Imagem datada de 1970. Construção do Elevado Costa e Silva.

Fonte: Acervo Folha de São Paulo. Disponível em < http://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/10388-acervo-minhocao-elevado-costa-e-silva#foto-193510 > Acesso em: 22/08/2016

8. Fotografia da década de 50. Praça Marechal Deodoro.

Fonte: Acervo Casa da Imagem

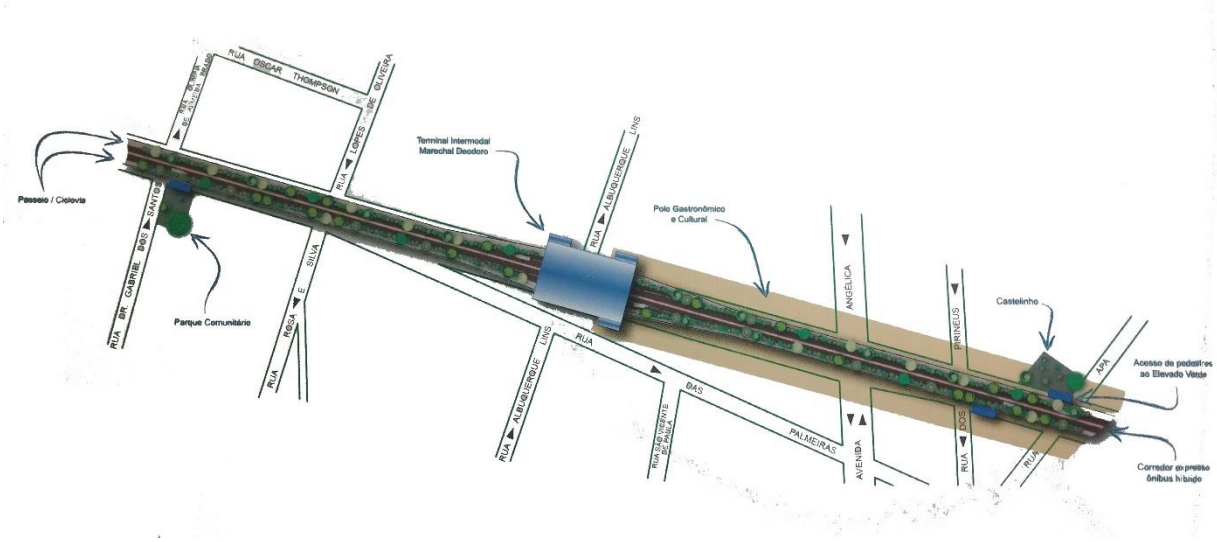
9. Imagem do Minhocão, em 1971, um ano após a inauguração, já congestionado.

Fonte: Memória O Estado de São Paulo disponível em < http://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,fotos-historicas-o-primeiro-dia-do-minhocao,11262,0.htm > Acesso em 21/08/2016

10. Imagem da proposta do 1º colocado do segundo concurso Prestes Maia da Prefeitura de São Paulo, 2006. Escritório “Frentes Arquitetura”

Fonte: Imagem retirada do site do escritório ganhador. Disponível em < http://www.frentes.com.br/job.php?idjob=0028 > Acesso em 20/08/2016

11. Ilustração da proposta do 2º colocado do concurso Prestes Maia da Prefeitura de São Paulo, 2006.



Fonte: Livro “Caminhos do elevado: Memória e projetos”. São Paulo, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, Sempla, 2008.

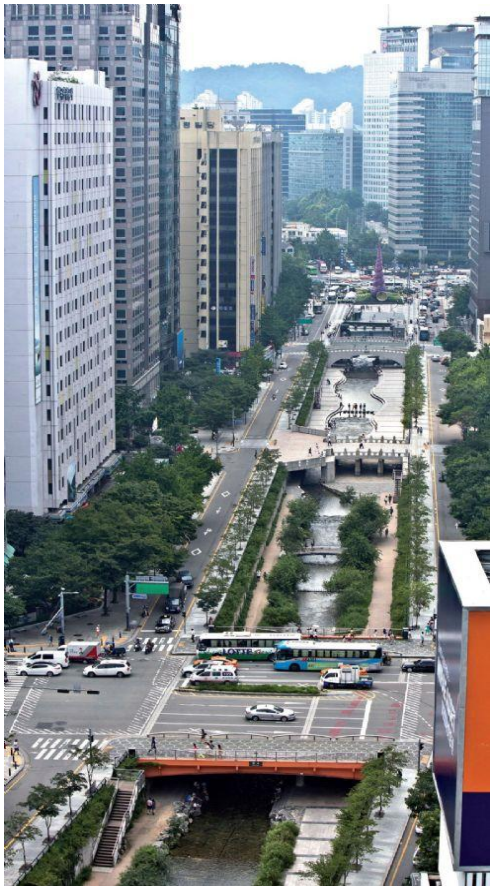
12. Ilustração da proposta de demolição parcial do elevado. Menção honrosa dada aos arquitetos Fernando Forte, Lourenço Gimenes e Rodrigo Marcondes Ferraz.

Fonte: ARTIGAS, Rosa; MELLO, Joana; CASTRO, Ana Claudia (Orgs.). Caminhos do elevado. Memória e projetos. São Paulo, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, Sempla, 2008.

13. Fotografia. *High Line Park*. Nova Iorque.

Fonte: Fotografia de Sarah Suassuna. Disponível em: < http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquiteturismo/09.105/5835 > Acesso 22/08/2016

14. Fotografia aérea. Requalificação urbana na cidade de Seul, Coreia do Sul.



Fonte: ROWE, Peter G., "Respirar, de novo", **AU**, São Paulo, ano 28, n. 234, p. 64 – 71, set. 2013

15. Ilustração do projeto do escritório Triptyque: Marquise Minhocão

Fonte: Escritório Triptyque. Disponível em: < http://triptyque.com/a-marquise-do-minhocao/#footer >

APÊNDICE - Minhocão: via de tráfego ou parque?

1. Fotografia: Avenida São João. Problemas de iluminação no nível térreo pelo qual o elevado Costa e Silva percorre.

Fonte: Arquivo pessoal

2. Fotografia produzida no nível elevado, Avenida São João. Distanciamento do Minhocão entre os edifícios do entorno.

Fonte: Arquivo pessoal

3. Fotografia: Prédios malconservados. Trecho da via situado na Rua Amaral Gurgel.

Fonte: Arquivo pessoal

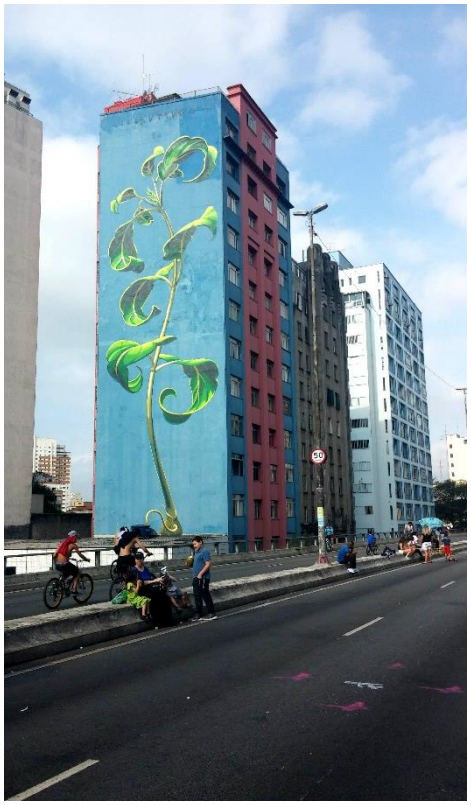
4. Fotografia: Elevado passa a ser constituir-se como parque nos períodos em que fecha aos carros.

Fonte: Arquivo pessoal

5. Apropriação da via elevada pela população.

Fonte: Arquivo pessoal

6. Duas das várias intervenções artísticas nas empenas cegas dos prédios que faceiam com o Minhocão.



CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

ARQUITETURA EXPOSITIVA:
CRITÉRIOS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Autora: Izabela Malzone Rosa

Orientadora: Profa. Ma. Elisabeth Cristina Ecker

RESUMO

O artigo apresenta um estudo temático acerca da arquitetura de exposições e os critérios para o desenvolvimento do seu projeto. Aborda assuntos como definição, objetivos, evolução histórica e as inúmeras etapas projetuais e elementos arquitetônicos importantes para a composição do espaço expositivo. Têm como principal objetivo introduzir o leitor aos processos envolvidos na produção de uma exposição, sua importância como veiculação da produção artística e cultural e busca promover uma reflexão crítica acerca das mostras desenvolvidas atualmente.

Palavras chave: Artigo. Exposição. Arquitetura. Expografia. Cultura. Arte.

ABSTRACT

The article presents a thematic study about the architecture of exhibitions and the criteria to develop the exhibition project. It comprehends definition, goals, history of evolution and numberless stage-gates to go during the exhibition project as well as important architectural elements for the exhibition. Its main objective is introducing readers to the processes involved in producing an exhibition, its relevance as broadcasting vehicle for artistic and cultural production and finally to raise critical reflections about exhibitions being developed today.

Keywords: Article. Exhibition. Architecture. Expography. Culture. Art.

INTRODUÇÃO

Desde o início da civilização o ser humano desenvolveu diferentes formas de expor seus objetos e bens considerados de grande importância. O avanço da sociedade junto do desenvolvimento e aperfeiçoamento dessas metodologias possibilitaram a exposição de patrimônios imateriais de valor inestimável a população, como a cultura e principalmente a arte, uma forma de manifestação que expressa uma extensão das vertentes, pensamentos e sentimentos mais profundos do ser humano e representa um legado construído por diferentes povos ao longo dos séculos.

O estudo das exposições é uma maneira de compreender e acima de tudo aperfeiçoar a forma de apresentar e transmitir ao mundo o enorme acervo que foi desenvolvido ao longo de incontáveis anos de história e ainda continua a ser criado.

Decorrente disso esse artigo tem como intuito difundir o conhecimento e incentivar o interesse pela área através da apresentação dos conceitos, evolução histórica e processos de desenvolvimento relacionados às exposições, além de criar um material que proporcione através da consulta o entendimento sobre a área e desperte uma reflexão crítica acerca das mostras feitas atualmente.

1. HISTÓRIA DAS EXPOSIÇÕES

Através do tempo pôde-se observar que o ser humano desenvolveu diversos modos de exibir suas produções. As primeiras mostras da produção humana que conhecemos são as pinturas e inscrições rupestres que chegaram até nós a partir do seu registro nas paredes das grutas e cavernas.

Todas as civilizações da antiguidade criaram modos de expor seus objetos e foram desenvolvendo maneiras de exibir sua produção de forma organizada e as vezes relacionada à decoração dos seus espaços. Aos poucos se construiu um processo que conduziu à formação dos museus.

A partir do Renascimento começaram a surgir as coleções de obras de arte, tesouros e outros objetos cujas peças importantes ficavam expostas nos grandes salões dos palácios e ocupavam os corredores onde os nobres exibiam suas coleções. Essas galerias encontraram nos palácios do período Barroco uma de suas maiores expressões.

Embora desde a época das grandes navegações já houvessem registros da existência de lugares onde eram guardados exemplares de diferentes ordens, a ideia de ter um espaço específico para exibir as obras e que fosse aberto à visitação, data do final do século XVIII com a criação do Museu do Louvre, que através da Academia de Belas Artes deu origem aos Salões Parisienses, um dos modos de expor de maior importância e utilização durante os séculos XVIII e XIX e que se multiplicaram por todas as nações ocidentais.

A maneira de expor desses salões chamava a atenção por suas paredes plenamente preenchidas pelas obras de inúmeros artistas juntamente a diversos elementos decorativos presentes no espaço.

Foto 01 e 02: Salão Parisiense - Museu do Louvre, XVIII Foto 02: Mostra com expografia inspirada nos salões parisienses.

Fonte: Pinterest Fonte: Pinterest

A princípio o objetivo dessas exposições era contribuir para o enriquecimento intelectual da população, mas através destas muitos artistas puderam alavancar suas carreiras despertando o interesse da elite parisiense, que gradativamente transformou os salões em fonte de investimentos e lucros financeiros. A criação desse caráter comercial e do número excessivo de obras expostas provocou a degradação e desvalorização da produção artística, o que instigou muitos artistas a se opor a essas mostras e buscar autonomia artística e um público que estivesse de fato interessado pela arte, através de exposições individuais e independentes. Influenciados pelas vertentes impressionistas, esses artistas desenvolveram estratégias de montagem próprias com o intuito de atrair a esfera pública através da criatividade do espaço.

Os Salões Parisienses e as exposições independentes, foram de imensa importância para o contexto artístico da época, mas foi a partir da criação da Bienal de Veneza em 1985

que as exposições de arte elevaram seu patamar e adquiriram caráter internacional, quando inúmeros países passaram a instalar pavilhões para a mostra, como descreve a especialista em história da arte e arquitetura Sonia Salcedo Del Castilho "*A Bienal deslocaria de vez o centro de experimentações artísticas, levando-o de Paris para Nova York."* (DEL CASTILHO, 2008, Pg. 48)

A partir do século XX a arte passou a estabelecer contato direto com a arquitetura através da produção industrial, que permitiu que inúmeras técnicas construtivas e materialidades fossem empregadas nos espaços expositivos. A produção industrial atrelada às diversas vanguardas que existiam no momento, tal como o Construtivismo Russo[1], as ideias de Le Corbusier e principalmente a Bauhaus[2], maior difusora de ideias relacionadas a esse tema nesse período, fez com que a arquitetura definisse suas fronteiras de atuação distinguindo-se tanto da engenharia, quanto da arte. Esses novos pensamentos fizeram com que se convergisse para um novo ramo da arquitetura, a apresentação de exposições, que tinha como premissa a forma eficiente e bela.

As diretrizes arquitetônicas e visuais elaboradas por essas vanguardas em muito contribuíram para a criação de novos conceitos expositivos, que buscaram elevar o nível dos espaços e promover um novo caminho cuja interpretação das artes surgisse através da arquitetura. Muitas dessas novas ideias puderam ser observadas nas exposições internacionais através de projetos de Le Corbusier, Mies Van der Rohe e muitos outros arquitetos e artistas que criaram espaços que romperam com os esquemas clássicos de estética espacial e introduziram elementos novos tais como, a utilização de paredes brancas sem nenhum elemento superficial e decorativo, estruturas lineares transparentes que criavam uma relação do exterior com o interior, painéis móveis e principalmente o uso de materiais como vidro, pedra, madeira, pilares de aço e alvenaria que resultavam num espaço homogêneo, funcional e que proporcionava aos espectadores um projeto capaz de relacionar em iguais proporções o espaço, os objetos expostos e o tempo de experimentação.

[1]O Construtivismo Russo foi um movimento estético-político iniciado na Rússia, como parte dos movimentos de vanguarda no país, de forte influência na arquitetura. A arte inspirada pelas novas conquistas do novo estado operário, deveria se inspirar nas novas perspectivas abertas pela máquina e pela industrialização servindo a objetivos sociais e a construção de um mundo socialista. A arte era instrumento de transformação social e se relacionava diretamente com a produção de máquinas, com a engenharia arquitetônica e com os meios gráficos e fotográficos de comunicação.

[2]Escola de design, artes plásticas e arquitetura de vanguarda na Alemanha. A Bauhaus foi uma das maiores e mais importantes expressões do que é chamado Modernismo na arquitetura, sendo a primeira escola de design do mundo. Um dos objetivos principais da Bauhaus era unir artes e produzir artesanato e tecnologia. A máquina era valorizada, e a produção industrial e o desenho de produtos tinham lugar de destaque.

Outra proposta desenvolvida pelas vanguardas modernistas tratava a arte como um produto que necessitava de um espaço contínuo. Para criação desse ambiente era incorporado os princípios expográficos do cubo branco, cujo espaço se espelhava em conceitos relacionados a teoria da pura visualidade e baseava-se em paredes completamente brancas, iluminadas de maneira zenital ou artificial, e que não possuía nenhum tipo de interferência arquitetônica e decorativa, tornando assim o espaço em algo acima de tudo neutro.

Pode-se dizer que os séculos XIX e XX foram os difusores de todo o pensamento sobre os espaços expositivos, tendo as exposições desde os salões parisienses um papel fundamental para a veiculação da produção artística.

As vanguardas modernas proporcionaram autonomia para o mundo da arte e provocaram transformações relevantes nas vertentes expositivas deixando um extenso legado para as exposições contemporâneas.

2. EXPOSIÇÕES: DEFINIÇÃO, OBJETIVO E IMPORTÂNCIA

As exposições se tratam de eventos cujo intuito é expor um conteúdo a um determinado público. Ao mesmo tempo em que oferecem conhecimento e entretenimento aos visitantes, promovem seu contato com o acervo das instituições e suas informações.

Uma exposição de arte pode apresentar pinturas, desenhos, fotografias, esculturas, instalações, trabalhos em vídeo, som ou performances de artistas, assim como coleções de uma forma específica de arte. As obras podem ser expostas em instituições especializadas - museus e centros de arte - em galerias privadas ou em locais cujo intuito seja compor espaços, como no caso das câmaras municipais, átrios de empresas, espaços abandonados e ruas.

Existem diversas tipologias de exposições como as retrospectivas, permanentes, temporárias e itinerantes - que são apresentadas em diversos locais - e se expressam através de formas e durações diferentes.

3. PROCESSO DO PROJETO DE EXPOSIÇÕES

Para compreender o projeto expositivo é necessário, primeiramente, entender quais são seus processos, etapas e as pessoas que trabalham no seu desenvolvimento.

3.1 CURADORIA

A realização de uma exposição parte da concepção de uma ideia, da escolha de um determinado tema e da definição do público alvo a qual a mostra irá se direcionar. Todo o trabalho se inicia a partir de pesquisas, que partem da leitura de catálogos de obras, referências bibliográficas, visitas a instituições culturais e artísticas e estudos sobre a produção de alguns artistas e outras exposições já realizadas.

Como parte do conceito, é definida uma lista de obras com os artistas que integrarão a mostra, onde constam os dados de identificação - título, data, dimensões e técnica - e da coleção a qual pertence a obra - museu, colecionador, galeria e artista. É através do desenvolvimento conceitual que se gera o embasamento para os demais processos acontecerem.

Essa etapa e as demais se desenvolvem através da orientação e aprovação do curador que é responsável pela coordenação e organização da exposição e também da escolha da equipe adequada para trabalhar em cada etapa.

3.2 PROJETO DE ARQUITETURA E EXPOGRAFIA

Após a definição da parte conceitual da exposição, tem início os estudos do projeto de arquitetura e expografia responsáveis pela criação do espaço onde a exposição será exibida e pela transmissão da temática abordada através do ambiente.

O projeto arquitetônico tem como objetivo construir ou modificar o espaço e prepará-lo para receber o projeto de expografia. Através dele é definido o *layout*, a materialidade, textura, iluminação e a cor do ambiente.

Já o projeto expográfico diz respeito a criação das estruturas que irão compor o ambiente e expor o conteúdo que pretende ser mostrado; corresponde aos painéis, mobiliários, vitrines, cúpulas, molduras e outros tipos de suportes.

Nessa fase também é definida a disposição de todas as obras no espaço e o design destas para serem expostas nos suportes.

3.3 PROJETO DE COMUNICAÇÃO VISUAL

O projeto de comunicação visual se remete a criação de todos os elementos que transmitem e anunciam ao público o conteúdo relacionado a exposição. Se refere aos textos de parede, etiquetas de identificação das obras, totens, folhetos e as demais sinalizações

existentes no espaço expositivo, como indicação de percurso, avisos de advertência e sinalização para materiais translúcidos.

Essa etapa é desenvolvida pelo designer gráfico ou arquiteto e é pensado na tipologia e no tamanho de fonte, cores, materiais e formas de instalações que serão utilizados para atrair e informar o público, e manter a comunicação visual sintonizada com o projeto de arquitetura e expografia.

Diversos materiais são utilizados na execução dos elementos de comunicação sendo os mais frequentes o vinil adesivo em recorte, placas de sinalização feitas através de impressão direta em PS ou lona e serigrafia.

O projeto de comunicação visual também engloba o desenvolvimento de conteúdos gráficos como o catálogo da exposição e anúncios feitos nas redes sociais.

3.4 MONTAGEM

A montagem da exposição se trata da última etapa anterior a sua abertura. Pode-se dizer que ela é dividida em duas partes. A primeira se refere a montagem arquitetônica expográfica e luminotécnica, onde é executado todo projeto desenvolvido para o ambiente. Esta etapa conta com o acompanhamento do arquiteto e da equipe de cenotécnicos que constroem o espaço para a entrada das obras.

Já a segunda parte se referente a instalação das obras de arte de acordo com o projeto de disposição desenvolvido pela equipe de arquitetura e curadoria. Conta com a participação de profissionais capacitados a manusear todos os tipos de obras existentes na mostra, como conservadores, restauradores e equipes relacionadas ao acervo. Nessa etapa também é feita a afinação da iluminação, instalação da comunicação visual e todos os ajustes necessários para a abertura ao público.

3.5 PRODUÇÃO

A produção representa o gerenciamento de todos os projetos e etapas envolvidos no desenvolvimento da exposição. Acompanha desde a criação do conceito até a montagem e posteriormente a desmontagem da mostra.

É responsável pela criação dos cronogramas, planilhas relacionadas a verbas, elaboração de orçamentos, contato com fornecedores e artistas e pela comunicação e cobrança entre as demais equipes para os projetos vistos acima acontecerem.

A produção também cuida das solicitações de empréstimos de obras para a exposição. Essa tarefa envolve o agendamento com os colecionadores e instituições para levantamentos de dados sobre o estado das obras, contratação de seguro, contratação de transportadora para promover a embalagem, o transporte e a devolução das obras.

4. ARQUITETURA E O CONTEÚDO EXPOSTO

Para a realização de uma exposição é necessário conciliar diversos fatores para promover qualidade ao espaço, muitos destes são obtidos através da arquitetura que possibilita, a partir da concepção de vários elementos, a apresentação do conteúdo ao público e promove junto aos outros itens presentes no espaço a sensação e experiência que o visitante terá ao percorrer a mostra.

Os principais elementos arquitetônicos, que em conjunto proporcionam qualidade ao espaço são o layout, materialidade, cor e iluminação.

4.1 LAYOUT

O layout de uma exposição é definido através da temática abordada e da compreensão do público frequentador, e o principal intuito é conceber o desenho espacial adequado à melhor fruição do espaço e apresentação das obras.

Para a definição do design do espaço é necessário considerar a circulação de pessoas no local, a relação entre o espaço, o número de objetos e o tamanho das obras, além do tipo de suportes desejados para o ambiente. Como premissa é pensado na quantidade de metros lineares das paredes e painéis, a metragem quadrada das estruturas, a altura e dimensão das obras e a segurança das peças, a fim de impedir sua queda, manuseio ou furto.

A circulação das pessoas no local também é um fator que deve ser considerado. O percurso da exposição pode ser livre ou direcionado, mas o espaço e as obras devem ser acessíveis a todos os tipos de público e devem oferecer um local livre de barreiras que impeçam o acesso aos equipamentos ou tornem a circulação insegura e perigosa, além serem sinalizados de acordo com a norma[3]. O posicionamento das obras deve seguir as questões de ergonomia e precisa estar centralizada na altura do observador considerada 1,50 metros a partir do chão para oferecer boa visibilidade. No caso de o público alvo ser criança a altura é alterada para 1,20 metros.

[3] ABNT NBR 9050

O layout de um espaço expositivo pode possuir diversas tipologias que são relacionadas com a ideia que a curadoria deseja transmitir ao espectador, podendo ser desde um espaço mais claro, amplo e direto até um ambiente labiríntico e dividido por salas. A disposição das obras também contribui para a criação do clima do espaço e se relaciona, na maioria das vezes, com o tipo de layout.

No museu do Louvre, por exemplo, a disposição das obras da maioria dos ambientes que expõe o acervo permanente, segue um estilo clássico da museografia se assemelhando aos salões parisienses, com paredes preenchidas por um número grande de obras com o espaçamento pequeno entre estas, criando um ambiente denso e carregado de informações.

Foto 03: Museu do Louvre, Paris - França.
Fonte: Pinterest

Já nas galerias de instituições mais modernas é comum encontrar um layout que apresenta diversos tipos de obra, de forma mais ampla, clara e direta, como pode-se observar em instituições como o *High Museum* em Nova York e o *Broad Contemporary Art Museum* em Los Angeles.

Foto 04: *High Museum Expansion*, Nova York – EUA
Fonte: *Renzo Piano Building Work Shop*

Foto 05: *Broad Contemporary Art Museum*, Los Angeles - EUA
Fonte: *Renzo Piano Building Work Shop*

Em algumas exposições o layout pode se basear sobretudo no mobiliário, como no caso da *Illustrart Exhibition 2014*, onde o público alvo era infanto-juvenil e o design do espaço foi inspirado em blocos coloridos que transmitiam um conteúdo interativo para o visitante.

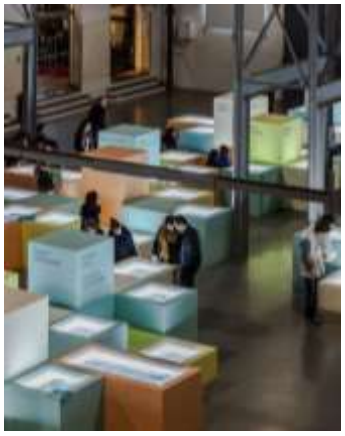


Foto 06 e 07: *Illustrart exhibition 2014.*Lisboa, Portugal.
Fonte: Pinterest

4.2 MATERIALIDADE E COR

A materialidade e cor utilizadas na arquitetura de uma exposição empregam vida ao espaço expositivo e se relacionam diretamente com o conceito da mostra e do projeto expográfico.

Pode-se utilizar diversos tipos de materiais em uma exposição como MDF, placas de gesso, estruturas metálicas, concreto, madeira e vidro, cada um criando de acordo com suas características, uma atmosfera no ambiente.

A utilização de materiais como a madeira promovem um ambiente rústico como pode ser observado na exposição *Snapshot Memento: Scenography for a photography exhibition*.

Foto 08: *Snapshot Memento: Scenography for a photography exhibition*. Luxemburgo, 2001.
Fonte: Pinterest

O uso do vidro, na maioria das vezes, promove continuidade, leveza e transparência no espaço. Normalmente esse material é utilizado junto de outras materialidades como no caso dos cavaletes de vidro da arquiteta Lina Bo Bardi, onde são utilizados blocos de concreto que juntamente de uma cunha de madeira sustentam uma placa de vidro onde as obras são fixadas. Esse suporte expográfico cria um ambiente transparente, dinâmico e que transmite a sensação das obras estarem flutuando.

Foto 09 e 10: Cavaletes de Vidro Lina Bo Bardi - Projeto revisado pela Metro Arquitetura. MASP, 2015.
Fonte: *Archdaily*

A instalação de painéis e estruturas metálicas criam uma atmosfera moderna e brutalista, como pode ser observado no pavilhão da Espanha montado para a Bienal de Arquitetura de Veneza de 2016.

Foto 11: Pavilhão da Espanha. Bienal de Arquitetura de Veneza, 2016.
Fonte: Da Autora

O MDF e das placas de gesso tem maior utilização na criação de painéis e divisórias do espaço e costumam ser revestidos por texturas ou cores.

Acerca da escolha de cor para os espaços expositivos, não existe um padrão fixo a ser seguido, mas é importante levar em consideração fatores como a iluminação e as cores presentes nas obras e estruturas que serão instaladas. O conjunto de cores definidas para a exposição é denominada esquema cromático e normalmente possui uma coloração que predomina no espaço e é utilizada como fundo da maioria dos componentes. No momento de definição cromática é necessário visualizar o espaço expositivo como um todo para transmitir a ideia central e articular o espaço.

A cor se trata de um estímulo visual e é possível utilizá-la como uma ferramenta de transformação dos espaços, sendo classificadas em função das reações que provocam nos indivíduos. Podem ser divididas em quentes e frias.

As cores quentes - vermelho, amarelo e tons alaranjados - são psicologicamente dinâmicas e estimulantes, e devem ser utilizadas em ambientes que não recebem muita luz natural, pois acabam por aquecer e iluminar o espaço. Em caso de ambientes que possuem grande incidência de luz natural devem ser evitadas, pois promovem a sensação de abafamento e diminuem o espaço, tornando o ambiente cansativo e pesado.

Já as cores frias - verde e azul - criam a sensação de frescor e amplitude, reduzindo as dimensões aparentes dos objetos e ampliando a percepção de espaço. Seu uso não é adequado para ambientes com pouca iluminação natural, pois nessas circunstâncias, podem transmitir sensação de frio e solidão.

As cores consideradas neutras - branco, cinza e preto - também promovem a relação de aproximação ou maior amplitude. O branco fornece claridade ao ambiente e realça as cores próximas tornando-as mais atrativas, mas em demasia torna o ambiente frio e impessoal. O cinza é utilizado em contraste para cores intensas, se relacionando harmonicamente com todos os tipos de composição de cor, mas se utilizado em excesso pode sombrear o ambiente.

4.3 ILUMINAÇÃO

A iluminação afeta profundamente as reações humanas ao ambiente e se trata de um critério importante para a ambientação final do espaço expositivo, pois proporciona a sensação subjetiva causada no observador e a valorização dos espaços e da arquitetura, já que é responsável por 80% da capacidade de percepção ambiental do ser humano.

A definição do projeto de iluminação depende, acima de tudo, das tipologias de obras envolvidas na exposição e para a iluminação de um espaço expositivo ter qualidade é necessário trabalhar principalmente os níveis mínimos de iluminância (lux), uniformidade, controle de ofuscamento, versatilidade da luz, boa reprodução de cor, boa aparência de cor, relação entre a luz natural e artificial, conservação das obras de arte e economia de energia.

Todo tipo de iluminação causa, em diferentes níveis, danos às obras de arte pois resulta em incidência de energia na superfície dos objetos levando a mudanças de tons e desvanecimento de pigmentos, sendo necessário reduzi-los o máximo possível. No caso dos espaços expositivos, a luz natural apresenta menos qualidades do que a luz artificial, porque é intensa e de difícil controle e possui quantidades significativas de raios ultravioletas que aceleram o processo de danos às obras, ao contrário da luz artificial que é facilmente controlada.

O ICOM – *International Council of Museum* - indica os limites de iluminância de acordo com a tipologia de cada material sendo recomendado para obras pouco sensíveis - metal, pedra, vidro, cerâmica e peças esmaltadas - o uso 300 lux, para obras consideradas moderadamente sensíveis - pinturas a óleos, couros naturais, tecidos com tintas estáveis, marfim, madeiras finas e lacas - 150 lux, e para obras consideradas extremamente sensíveis - pintura a guache, aquarela e similares, desenhos, manuscritos e impressos, papéis em geral, fibras naturais, seda, algodão, tapeçarias, peças da história natural - é recomendado o uso de no máximo 50 lux.

Para o espaço expositivo e o projeto de iluminação serem eficientes é preciso controlar a incidência de luz e raios ultravioletas, o que pode ser feito através da aplicação de películas de controle solar, proteção UV ou radiação UV em vidros, instalação de cortinas, brises e venezianas reduzindo o fluxo luminoso e a entrada direta de luz natural, aplicação de filtros e refletores nas luminárias agindo pela subtração dos comprimentos de ondas indesejados, alterando a reprodução de cor e o fluxo luminoso ou utilizando o processo de dimerização que se trata do controle de luz por meio de dispositivos eletrônicos.

A escolha das lâmpadas que serão utilizadas no projeto de iluminação é feita a partir do nível de IRC, índice de reprodução de cor, e de sua potência, para poder garantir visualidade com baixos índices de depreciação. As lâmpadas incandescentes geram muito calor e, portanto, maior índice de depreciação, sendo assim são menos eficazes. No caso da escolha desse tipo de lâmpada é necessário utilizar um tipo que possua baixa potência e forneça controle de temperatura. As lâmpadas fluorescentes geram grandes quantidades de raios ultravioletas, mas podem ser utilizadas desde que seja feita a instalação junto de filtros anti UV para garantir maior proteção. Os tipos de lâmpadas que são mais recomendados são os sistemas com tecnologia LED ou fibra ótica, pois não emitem raios ultravioletas e infravermelhos.

Além das lâmpadas é necessário definir os equipamentos de iluminação - perfilados, calhas e luminárias - que serão utilizados nos ambientes. Essa definição se dá, primeiramente, a partir da escolha do tipo de iluminação para o espaço expositivo, podendo ser utilizada a iluminação geral ou pontual. A primeira proporciona visibilidade completa dos objetos e seus entornos, auxilia a visibilidade de objetos bidimensionais e em baixa intensidade, e cria padrões estéticos em grandes ambientes através da iluminação difusa e em posição zenital. Já a iluminação pontual recorta os objetos no espaço e cria padrões estéticos nos ambientes com dramaticidade devido a quantidade e forma dos espaços escuros criados entre as direções e angulações que é instalada.

Existe uma enorme abrangência de modelos de equipamentos luminotécnicos no mercado e sua escolha se dá também a partir do estudo de características técnicas e suas possibilidades dentro do contexto. Porém existem algumas premissas que auxiliam na definição do equipamento a partir da estética do espaço, cujo intuito é tentar ofuscar e disfarçar a presença desses objetos no espaço expositivo. Equipamentos menores são mais indicados para espaços com pé direito mais baixos, pois elementos maiores podem desviar a

atenção dos observadores e desarmonizar o ambiente. A utilização de equipamentos na cor preta sob tetos claros, ou brancos sob tetos escuros resultam em maiores contrastes e chamam maior atenção devendo ser evitados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A apresentação do conteúdo acerca das exposições permite compreender sua importância como veiculação da produção artística e cultural e seu papel na interação entre a sociedade e os inúmeros acervos presentes em instituições do mundo.

O estudo acerca desse tema, dos critérios necessários para o desenvolvimento do seu projeto e a análise de sua evolução histórica contribuem para continuarmos aprimorando as maneiras de expor os patrimônios imateriais de valor inestimável e satisfazer o público culturalmente.

REFERÊNCIAS

DEL CASTILHO, Sonia Salcedo. **Cenário da Arquitetura da Arte**: montagens e espaços de exposições. Martins Fontes. São Paulo, 2008

ROCHA VEIGA, Ana Cecília Nascimento. **Modelo de referência para gestão de projetos de museus e exposições** - volume 01. Tese de doutorado em artes. Universidade Federal de Minas Gerais, 2012

COHEN, Miriam Aby. **O desenho da cena como experiência:** intersecções na prática artística contemporânea entre cenografia - instalação - expografia. Tese de doutorado em artes. Universidade de São Paulo, 2015.

ED.USP; VITAE. **Museologia - Roteiros Práticos:** Planejamento de exposições 2. Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

GRENO BARBOSA, Luís Antônio. **Iluminação de museus, galerias e objetos de arte**. Universidade Estácio de Sá. São Paulo,

SOLANO, Nelson. **Iluminação de museus**: critérios para o uso da luz natural e artificial. Artigo. São Paulo

ABNT NBR 9050. **Acessibilidade em museus exposições e espaços culturais.**

COHEN, Regina; SIQUEIRA DUARTE, Cristiane Rose de; HORIZONTE BRASILEIRO, Alice de Barros. **Acessibilidade a museus:** cadernos museológicos - volume 2. IBRAM. Brasília, 2012

FIGUEIREDO, Juliane. **Ergonomia e cor nos ambientes de local de trabalho.** Especialização. UNICAMP. Campinas, 2007.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

PRAÇA ROOSEVELT:
UMA ANÁLISE SENSORIAL DO ESPAÇO PÚBLICO CONTEMPORÂNEO

Autor: Vitor Roma de Paula Souza

Orientador: Prof. me. Wagner Amodeo

RESUMO: O autor enfoca neste texto os atributos presentes na Praça Roosevelt, localizada na Rua da Consolação, em São Paulo, e seus usos. Por meio da listagem de elementos principais consequentes e causadores de sensações em espaços públicos, traça-se uma categorização dos espaços da praça em estudo. Os elementos são analisados categoricamente afim de se atribuir a cada espaço determinada(s) característica(s) e consequentemente as atividades nela desenvolvidas. Propõe-se então, articular os elementos físicos do espaço público em questão com seu sítio no entorno e seus usuários, direta ou indiretamente envolvidos com o espaço.

Palavras-chave: Espaço público. Uso. Percepção. Usuário. Inter-relação.

ABSTRACT: The author focuses on this paper, atributes presentes in Roosevelt Square, located on Consolação Street, in São Paulo, and their uses. Through the listing of consequential key elements and causing sensations in public spaces, draws up a classification of spaces of the square in study. The elements are categorically analyzed in order to assign to each area particular feature(s) and consequently the activities in it. It proposes to articulate the physical elements of the public space in question with its site in the surroundings and their direct and indirect users.

Keywords: Public space. Use. Perception. User. Interrelation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 3
2 LEITURA FÍSICA E COMPORTAMENTAL (METOLOGIA DE ANÁLISE) 3
2.1 EXPLORAÇÃO SINGULAR DO ESPAÇO PLURALIZADO 4
2.2 CATEGORIZAÇÃO 4
2.2.1 Área A 5
2.2.2 Área B 6
2.2.3 Área C 7
2.2.4 Área D 8
2.2.5 Área E 9
2.2.6 Área F 10
2.2.7 Área G 11
2.2.8 Área H 12
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS 13
REFERÊNCIAS 14

ILUSTRAÇÕES

Fotografias 1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16 e 17:

Fonte: autor.

Fotografia 14:

Fonte: Adolfo Martins <http://www.naosoogato.com.br/lugares/tenda-sensorial-mantenha-os-olhos-bem-fechados/>. Acessado em 11 de julho, 2016

1 INTRODUÇÃO

A configuração espaço-social das cidades mudou muito ao longo da história, e os espaços públicos projetados passaram a ter como usuários, representantes de diversas classes sociais interagindo e praticando inclusive as mesmas atividades, processo denominado democratização urbana que vem se expandindo. “São Paulo seria um ‘palimpsesto’ que de tempos em tempos receberia uma escrita nova, de qualidade literário inferior” (TOLEDO, 2007, p. 77) o que reflete principalmente nos seus espaços públicos. O recente processo de maior preocupação para com os espaços voltados a população junto do movimento de retomada da rua pelos cidadãos têm levantado questões com relação a importância de fatores mais subjetivos de projeto que o urbanismo e a arquitetura técnicos haviam deixado de lado.

A capital paulista comporta diversas culturas de todas as regiões brasileiras e até outros países. Sendo assim, os espaços voltados para os cidadãos e suas relações devem ser capazes de proporcionar a todos uma experiência democrática e acessível, levando em conta os aspectos históricos, artísticos e culturais. Repensar suas formas e intenções só é possível através de uma observação, ainda que sucinta, de seus principais espaços e funções e ainda a maneira como são usados pelos que ali frequentam uma vez que existem “laços afetivos dos seres humanos com o ambiente material” (TUAN, 1980, p. 129).

Para isso foi escolhida a Praça Roosevelt, localizada no centro de São Paulo. Palco de importantes acontecimentos em diversos períodos, seu valor histórico não se prende apenas a cidade de São Paulo. Tal conjunto arquitetônico de concreto construído na década de 1960, foi transformado em ponto de encontro de figuras da Bossa Nova durante o mesmo período e local de reunião e protestos de jovens durante a ditadura militar. Reinaugurada em agosto de 2012, a praça passou por diversas mudanças, incluindo a demolição de algumas de suas icônicas estruturas, como o pentágono, atraindo um grande público e revitalizando suas funções e uso.

O artigo visa analisar elementos físicos dessa nova configuração da praça associados a sensações e percepções tendo em vista ainda a recente redemocratização pelo qual o espaço vem passando. Levando em âmbito geral o questionamento: Qual a relação do homem contemporâneo com o espaço público?

2 LEITURA FÍSICA E COMPORTAMENTAL (METOLOGIA DE ANÁLISE)

Com base na lista de elementos relacionados a atividade peatonal (EWING, Reid, et. Al.), foi criada uma lista de elementos específica para a análise da praça, tendo como apoio ainda os elementos citados por Camillo Sitte, para a definição de praça, e por Kevin Lynch e Gordon Cullen, para a leitura do espaço da cidade, visto que, este se relaciona diretamente com a praça. Questões como fechamento, legibilidade, imageabilidade e identidade foram levadas em conta associadas aos demais critérios analisados.

Notou-se também, atividades e horários em que estas se desenvolvem, além do público e faixa etária do mesmo, assim como foi delimitada uma classificação de públicos de acordo com as diferentes "tribos".

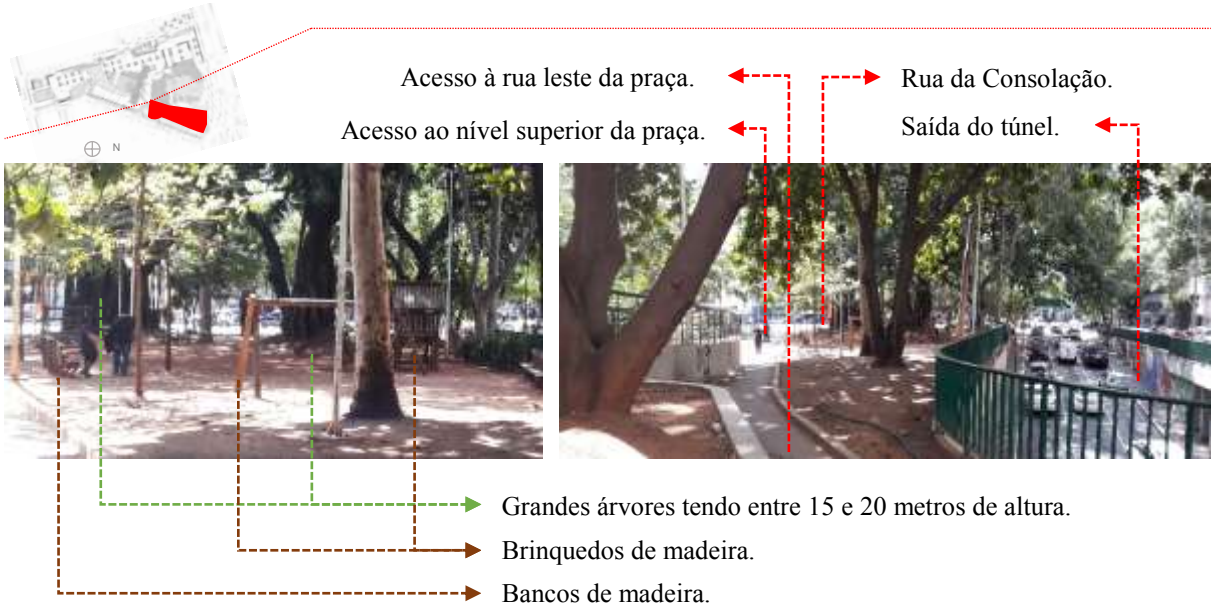
2.1 EXPLORAÇÃO SINGULAR DO ESPAÇO PLURALIZADO

A partir dos elementos listados foi possível iniciar uma análise geral do espaço separando-o por horários e marcando as atividades desenvolvidas no lugar. Contudo, sentiu-se a necessidade de setorizar os diferentes espaços da praça com base nos usos, horários e público. Desta forma adotou-se uma divisão da praça em 8 áreas, distintas quanto as sensações percebidas no espaço devidos as atividades, consequência das relações sociais presentes no espaço em questão.

Com isso aplicou-se a lista dos elementos em cada uma das áreas, citando na análise apenas os elementos de maior influência em cada espaço.

2.2 CATEGORIZAÇÃO

Tendo como base as sensações percebidas, cada ambiente foi analisado no singular, mas sempre se remetendo a visão geral da praça. Por meio de observação e entrevistas obteve-se uma análise sensorial do público usuário destes espaços, tomando a visão do autor apenas como associativa às questões observadas e literatura estudada, a fim de comprovar ou não a influência dos elementos físicos na construção do espaço público.



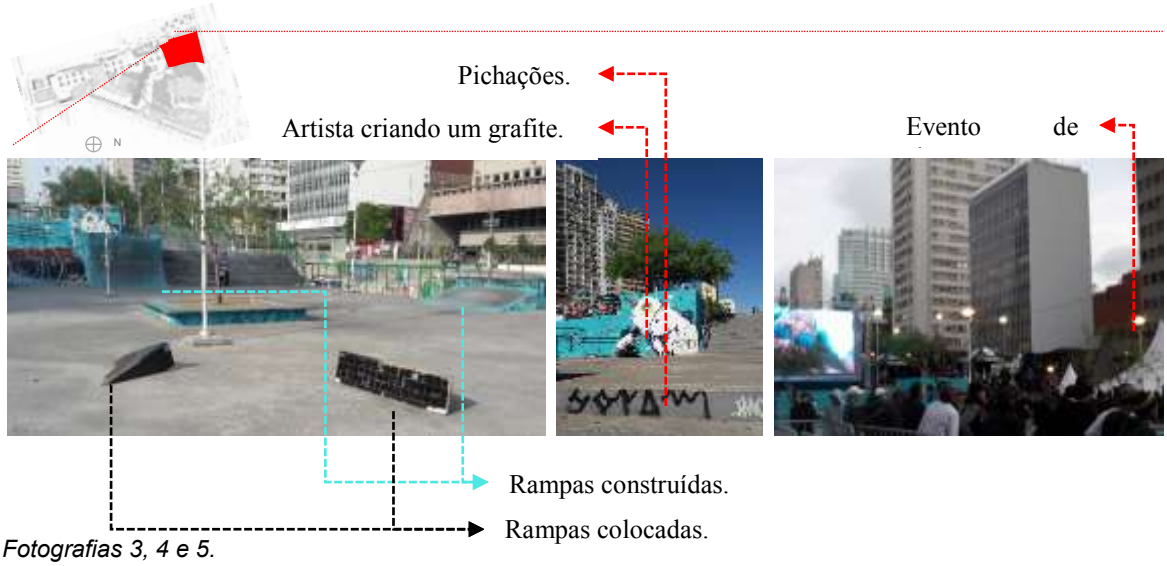
Fotografias 1 e 2

2.2.1 Área A

A proximidade com um tráfego intenso gera desconforto principalmente pelo ruído de grande intensidade tanto da saída do túnel como da Rua da Consolação. As árvores ainda que proporcionem sombras o dia todo são barreiras devido ao diâmetro dos troncos, principalmente os mais próximos da Consolação.

De acordo com a Gestalt, pode-se dizer que, a proximidade das árvores causa uma unidade, e, barreira visual, enquanto as semelhanças entre os elementos do espaço fazem desta uma área segregada à praça. Esses fatores geram o caráter de pouca permanência e maior passagem ocasionando também na falta de elementos de expressão cultural. A iluminação inadequada e a presença de moradores de rua são ainda fatores que geram medo durante a noite e em dias menos movimentados.

A área, portanto, mesmo com ligações físicas passa a sensação de não pertencimento ao restante da praça.



Fotografias 3, 4 e 5.

2.2.2 Área B

A relação direta com a Rua da Consolação gera um acesso fácil e rápido à praça, entretanto a intensa atividade de skatistas – principalmente após o horário das 10 *a.m.* – no segundo piso superior ao nível da rua, ocasionou em diversas modificações físicas e sociais:

A construção de rampas e a frequente presença de equipamentos para a prática de manobras acompanhada dos fechamentos de concreto, pintados de verde água, firmam o caráter do espaço, que, mesmo fazendo uso da mesma linguagem estética do restante da praça, possui

Em horário de maior atividade os demais usuários não costumam utilizar o espaço nem como passagem e muito menos como permanência, uma vez que esta área apresenta um grande número de praticantes do esporte (pertencentes a uma mesma "tribo"), os grafites e pichações representam, no espaço em questão, signos de um determinado grupo, causando estranhamento para indivíduos externos à atividade e gerando a sensação de não pertencimento ao espaço. Tais fatores aliados com o medo da violência, de acordo com Tereza Pires do Rio Caldeira, faz com que "(...) grupos (...) *afastem-se* das possibilidades de encontro com aqueles que considerem diferentes e, por conta disso perigosos" (AUGUSTO, Maria H. O., 2002).

Fotografias 6 e 7.

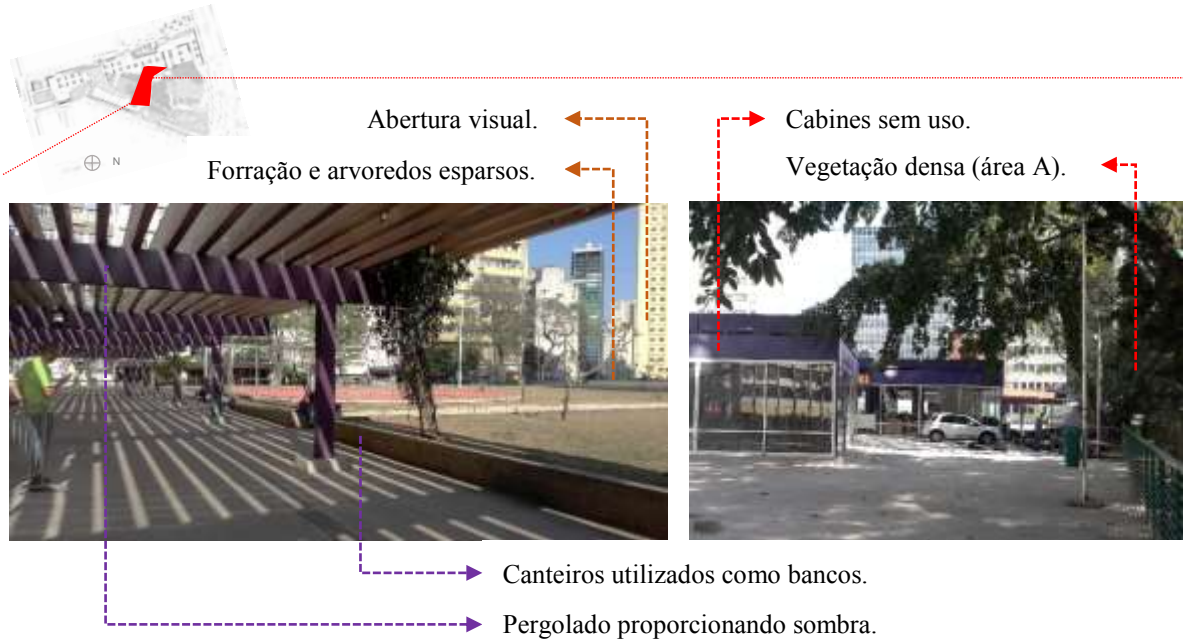
2.2.3 Área C

No cachorródromo devido aos acessos mais estreitos o espaço se desenvolve num sentido de permanência maior que de passagem. A forração na área e a presença de vegetação arbustiva como fechamento compõem um recinto mais fechado, que, com baixo ruído de entorno e devido a sua menor escala, costuma ser ocupado por pequenos grupos de pessoas ou indivíduos a sós. Visto que:

> Providing urban furniture (…) is a common recommendation for activating public spaces. (…). However, it is important to note that this recommendation can also cause a not so rare practical error (…). The perception that installing urban furniture guarantees or increases pedestrian activities without taking into account all the other important factors, such as land use, public safety, or other design elements, is simply not accurate."[1] (EWING, Raid. 2015)

A área seca anterior ao cachorródromo, por não apresentar mobiliário para permanência e apresentar edifícios no entorno *inativos* – sem atividade aparente – conduz o usuário para a rua ou para o espaço citado anteriormente, apresentando-se apenas como passagem. A proximidade com uma escola de educação fundamental, em mesmo nível, gera a presença de crianças que desenvolvem diversas atividades no espaço – como o futebol, por exemplo.

[1] "Prover mobiliário urbano é uma comum recomendação para ativar espaços públicos. Entretanto, é importante lembrar que essa recomendação pode levar a um erro não muito raro: O pensamento de que a instalação de mobiliário garante ou aumenta a atividade de pedestres sem ter em conta todos os outros fatores importantes, como o uso do solo, a segurança pública, e outros elementos de desenho, simplesmente não é correto. " [Traduzido pelo autor]

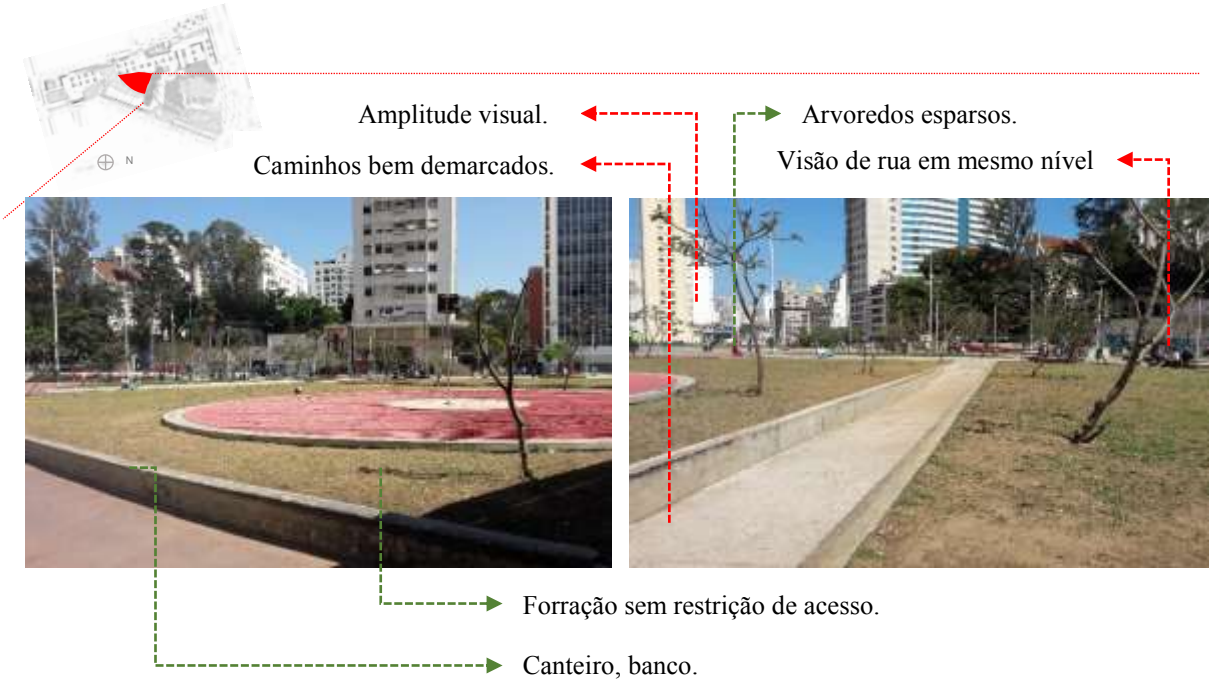


Fotografias 8 e 9.

2.2.4 Área D

A amplitude visual abre-se apenas ao espaço superior da praça e edifícios circundantes, porém, quando o observador se volta para a direção da Rua da Consolação se depara com fechamentos físicos e visuais. Durante o dia a área apresenta uma baixa frequência de usuários embaixo das pérgolas, entretanto em todo o entorno sombreado é possível encontrar pessoas sentadas. Atrás da pérgola se encontram as cabines – sem uso durante todo o estudo, apenas inauguradas no dia 5 de setembro[2] – cujo estado de abandono, a presença de moradores de rua e proximidade com às árvores da área A proporcionam áreas muito sombreadas e fora de vista aos usuários do entorno, ocasionando inclusive na baixa frequência na área do pergolado, já que o espaço apresenta uma baixa pregnância e a própria sombra com linhas causa confusão na leitura do espaço pelo usuário. Segundo Yi Fu Tuan "(...) a melhor cidade é a que conseguimos entender. "

[2]A privatização de espaços públicos (como já ocorrera antes da reforma na praça, com a existência de um supermercado no nível térreo) à princípio atende a questão de espaço de permanência na forma de comércio legal. Contudo, decisões como esta acarretam na ilusória sensação de maior segurança em detrimento do espaço livre e comum. "A segregação surge como consequência quase inevitável do processo de privatização dos espaços públicos e do confinamento sócio espacial. Uma resposta extremamente insatisfatória para o quadro de insegurança, cujo real enfrentamento depende da atuação conjunta do Estado e da sociedade civil." (KÖNIGSBERGER, Jorge, em entrevista a Cândido Malta,2005).



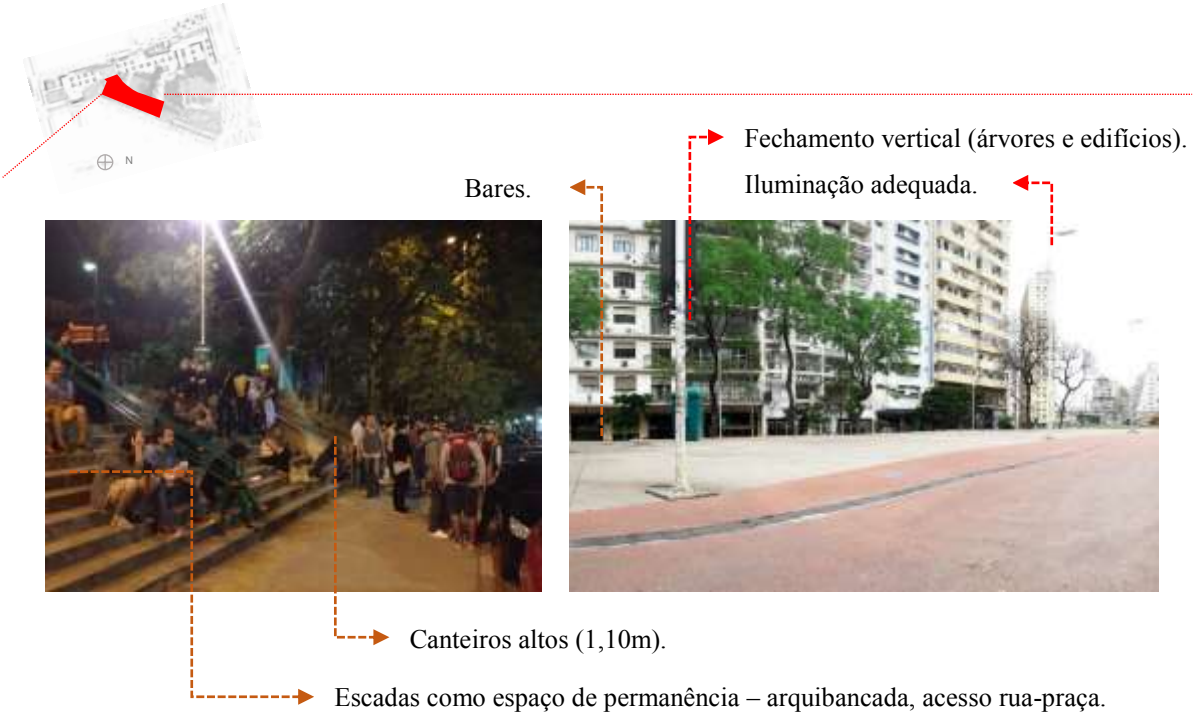
Fotografias 10 e 11.

2.2.5 Área E

Localizado no centro do nível superior, constitui um espaço de permanência em contraponto com os caminhos construídos. A ligação direta com os espaços mais frequentados pelo público variado faz deste uma extensão da área G, durante fins de semanas, à noite, e eventos.

Visto que, "A condição essencial [de uma praça] é o fechamento do espaço" (SITTE, Camillo, 1992), os edifícios do entorno e conjuntos de árvores compõem um fechamento de planos verticais que é particularmente melhor observado neste ponto, a uma distância favorável, de maneira a se tornarem proporcionais à área, tendo em conta que são perfeitamente observáveis em toda sua extensão, não se perdendo na visão.

Há clara sinalização de uso proibindo animais e a prática do skate e patins, entretanto, com o aumento de uso do espaço, deixou-se de respeitá-la. Santos e Vogel (1985) justificam as apropriações de espaço como “mecanismos de defesa e superação da população aos modelos urbanísticos impostos pelos planejadores”. O intenso tráfego viário no entorno faz da praça um ambiente de “respiro” para tais atividades.



Fotografias 14 e 15.

2.2.6 Área F

Uma das áreas mais representativas da praça, assim como a área B, possui um caráter bem delimitado: a proximidade com os bares da rua faz do ambiente uma extensão destes, a iluminação e as escadas são os principais elementos proporcionadores das experiências que ocorrem no espaço. Em fins de semana a área é ocupada por jovens e adultos que procuram um local de permanência e descontração. As escadas são tomadas e as presença de mesas no outro lado da rua cria uma ambientação propícia ao "estar".

> (…) having equal proportions of residential, retail, and office on a block face is less conductive to pedestrian activity than having a disproportionate share of retail frontage. (...) urban design generally, and streetscapes in particular, have a significant influence on pedestrian activity. [3] (EWING, Reid, et. Al., 2015)

As edificações próximas a esta área se caracterizam por possuírem serviço no térreo – incluindo bares e teatros – e residência nos níveis superiores. Contudo, se datando do início da década de 1960, os edifícios apresentam uma linguagem que define o espaço: a marquise cobrindo a calçada, as proporções dos térreos em pé direito duplo e inclusive os elementos ornamentais. Tais características, ainda que possuam linguagem diferente da praça, compõem junto dela um único ambiente.

[3] "Iguais proporções de residências, comércios, e escritórios numa mesma face de um bloco é menos atrativo a atividade peatonal do que ter uma parcela desproporcional de comércio na face. O desenho urbano geralmente, e das ruas em particular, tem uma influência significativa na atividade de pedestres. " [Traduzido pelo autor]

Fotografias 16 e 17.

2.2.7 Área G

Marcada pelos caminhos cortando a praça em leste-oeste, a área principal do nível superior se caracteriza pelos canteiros com bancos e arvoredos dispostos ritmicamente e alternados com a iluminação. Os fechamentos à leste e oeste configuram o espaço de praça, segundo Camillo Sitte, como já citado, enquanto a norte e sul abre-se o visual para a paisagem urbana, proporcionando a sensação de liberdade, não só pelo clima – com o vento sentido – como pelo equilíbrio com os fechamentos leste oeste.

> (...) o 'espaço livre' é o lugar da libertação do homem, um espaço de festa. "Os pequenos espaços são mais interessantes que os grandes. São a cidade invisível. O que ali acontece pode ajudar a entender o significado de um espaço urbano." (MORGIN, Olivier, 2013)

A liberdade do espaço permite diversas atividades, pessoas lendo livros, praticando atividades físicas pela manhã, descansando deitadas nos bancos a tarde e até grupos descontraídos tocando instrumentos musicais, inclusive no chão, durante a tarde e à noite. Devido a ligação direta com a área F, funciona ainda como uma extensão desta no período noturno em fins de semana.

Fotografias 18 e 19.

2.2.8 Área H

Localizada na esquina da Rua João Guimarães Rosa com a Augusta e ao lado da base de polícia metropolitana, a área apresenta-se como a menos utilizada, tanto no quesito passagem como permanência. A diferença de nível – resolvida com escadas – não permite ao pedestre um caminho natural, fazendo com que o passeio seja utilizado para vencer o obstáculo. O intenso tráfego viário da ligação Leste-Oeste gera desconforto no local, principalmente pelo ruído, também intenso na Augusta.

A ausência de sinalização clara de uso, fraca iluminação e a falta de relação com o restante da praça – a presença das escadas, neste caso uma barreira ao nível superior – associada a inatividade dos edifícios institucionais próximos (EWING, Reid Et. Al., 2015) inibe o pedestre, principalmente durante a noite. Não raro é possível observar o uso muito mais intenso da rua da praça para acesso entre as ruas da Consolação e Augusta ao invés da João Guimarães Rosa.

É interessante observar ainda que, mesmo durante a noite, com intensa atividade peatonal na Augusta, a área faz-se menos atrativa em comparação com o nível superior da praça – as áreas F e principalmente G, mais iluminadas e convidativas.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A rapidez ao acesso de informações é capaz de formar multidões em horas ou até minutos, e essa facilidade tanto pode transformar, um mesmo indivíduo, tanto em um ser mais sociável como mais solitário. Os espaços públicos, portanto, devem atender a estes dois extremos, respondendo as necessidades de multidões, pequenos grupos e até indivíduos isolados. Para isso são necessárias diferentes configurações de elementos que variam desde grandes espaços áridos e abertos até pequenos jardins e canteiros, todos no mesmo ambiente, criando assim a diversidade característica dos grandes centros urbanos contemporâneos.

Com base nas análises, observou-se que o espaço de praça, tal qual cita Sitte, define o caráter de um povo numa determinada cidade. Contudo, a vivência com o diferente ainda é um dos grandes obstáculos aos cidadãos das cidades globais atuais. A segregação social ocasiona na separação física de públicos com características diferentes, por inúmeros motivos, mas o principal é o desconhecimento.

> Se o cidadão não está acostumado a viver fora dos ambientes fechados e privados que ele foi sendo viciado culturalmente para utilizar, para se criar uma nova cultura de uso de espaço público ele precisa perder o estranhamento e o medo do outro, do desconhecido, para pouco a pouco ir adquirindo o respeito àquilo que inevitavelmente terá que dividir, compartilhar, usar junto. E para isso é preciso bolar estratégias criativas de atração para que cada vez mais pessoas se sintam confortáveis e à vontade para usar a praça e perceberem quais são as possibilidades de uso de um determinado espaço público, que é delas, que é de todos. (ABBUD, L. F., 2014)

É possível observar ainda que quanto mais adaptado à vida pública, mais, determinados grupos, tendem a transformar o espaço físico que frequentam. Tais transformações visam não só um reconhecimento do espaço como ligado a tais grupos, mas uma identidade. E este é um dos grandes dilemas da cidade diversa, permitir que seus cidadãos, de diferentes origens, culturas e credos, se identifiquem com o espaço. Não raro observamos espaços depredados e mal cuidados, espaços que, na maioria das vezes não permitem tal identificação espaço-usuário. Portanto, este tende a ser o maior obstáculo a ser enfrentado pelas cidades globais contemporâneas: permitir espaços em diferentes escalas e que atendam a diferentes públicos ao mesmo tempo sem que para isso seja necessária a segregação de um outro. Um uso democrático do espaço, sem que ocorra o detrimento de um para a plena vivência urbana do outro.

REFERÊNCIAS

- ABBUD, L.F.. **Praça Roosevelt:** a criatividade como ferramenta de ocupação do espaço público. [31 de julho, 2014]. Site Portal Aprendiz Uol. Entrevista concedida à Pedro Ribeiro Nogueira. Disponível em <http://portal.aprendiz.uol.com.br/2014/07/31/praca-roosevelt-a-criatividade-como-ferramenta-de-ocupacao-do-espaco-publico/>. Acessado em 7 de agosto, 2016.
- AUGUSTO, Maria H. O. Cidade de muros: crime, segregação e cidadania em São Paulo. **Rev. Bras. Ci. Soc.,** São Paulo, v.17, n.48, p. 216-222, Fevereiro, 2002. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid= S0102-69092002000100017>.
- CALDEIRA, T. P. do R. **Cidade de muros:** crime, segregação e cidadania em São Paulo. São Paulo: Editora 34/Edusp, 2000.
- CALLIARI, Mauro. **Praça Roosevelt.** Um espaço emblemático da relação de São Paulo com seus espaços públicos. *Minha Cidade*, São Paulo, ano 13, n. 147.03, Vitruvius, out. 2012. Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/ revistas/read/minhacidade/13.147/4504>. Acessado em 9 de setembro, 2015.
- CULLEN, Gordon. **Paisagem urbana.** Lisboa: Edições 70, 1996.
- EWING, Reid et. Al.. **Streetscape Features Related to Pedestrian Activity.** *Journal of Planning Education and Research.* Salt Lake City, Utah, E.U.A. DOI: 10.1177/0739456X15591585. 6 de julho, 2015. Acesso em 15 de agosto, 2015.
- HERTZBERGER, Herman. **Lições de arquitetura.** Carlos Eduardo Lima Machado. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade.** Maria Cristina Tavares Afonso. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MALTA, Cândido et. Al.. Fato e Opinião, **Privatização de espaços públicos**: solução ou segregação. [Junho de 2005]. Site AU. Entrevistas concedidas à Cândido Malta. Disponível em <http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/135/artigo22732-1.aspx>. Acessado em 5 de agosto, 2016.
- MORGAN, Olivier. **Uma cidade chamada cotidiano:** Olivier Morgin, antropólogo francês, editor da revista EspritCrédito. [9 de março, 2013]. Site GAZETA DO POVO. Entrevista concedida à José Carlos Fernandes. Disponível em <http://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/uma-cidade-chamada-cotidiano-3bfvxu6m635tm7o5vqubem7n0>. Acessado em 3 de agosto, 2016.

- NETTO, J. T. Coelho. **A construção do sentido na arquitetura.** 6. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- SANTOS, C. N. F. (coordenador) e VOGEL, Arno. **Quando a rua vira casa:** a apropriação de espaços de uso coletivo em um centro de bairro. Rio de Janeiro: FINEP/IBAM, Projeto, 1985.
- SCHOLS, Cley. ACERVO ESTADÃO. **Prédios de São Paulo: S**ão Lucas. *Estadão*. São Paulo, 23 de novembro, 1958. Disponível em: <http:// acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,predios-de-sao-paulo-sao-lucas,9494, 0.htm>. Acessado em 30 julho 2016.
- SITTE, Camillo. **A construção das cidades segundo seus princípios artísticos.** Ricardo Ferreira Henrique. São Paulo: Ática/Atenas, 1992.
- TOLEDO, Benedito Lima de. **São Paulo:** três cidades em um século: mapa do centro de São Paulo. 4. Ed. São Paulo: Cosac Naify. 2007.
- TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar:** A perspectiva da experiência. Lívia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

O EDIFÍCIO DA FACULDADE DE MEDICINA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (FMUSP)

Autora: Tuysa Casteli De Almeida

Orientador: Prof. Dr. Rafael Manzo

RESUMO

Estudo do edifício da faculdade de medicina da universidade de São Paulo, abrangendo seu estilo, sistema construtivo e a relação deste com as especificidades do ensino da medicina, tanto no plano técnico como no simbólico.
Palavras-chave: Faculdade de Medicina de São Paulo. Arquitetura Eclética. Ecletismo Paulistano.

ABSTRACT

Study about the building from the Medical School of the University of São Paulo, including its style and construction system, and also the relation of this building with the specificities of the medicine teaching on the technical area, as well as the symbolic one.
Key Words: Medical School of São Paulo. Eclectic Architecture. Paulistano Ecleticism.

INTRODUÇÃO

O presente artigo expõem os fatos relevantes para a construção do Edifício da Faculdade de Medicina, discorre de sua importância arquitetônica específica e funcional, disserta sobre seu submetimento à restauração, evidencia sua deferência social no contexto histórico de formação do primeiro curso médico da cidade de São Paulo, caracterizando-o como patrimônio oficial instituído em regime jurídico especial de propriedade.

1. HISTÓRIA DAS PRIMEIRAS ESCOLAS DE MEDICINA NO BRASIL

A graduação superior somente foi criada após a chegada da Corte portuguesa ao Brasil em 1808, diante de uma serie de transformações otimizadas por sua imigração, na qual Portugal,

ameaçada pela invasão das tropas napoleônicas, necessitou criar no território colonial instituições necessárias ao governo do império. Nesse contexto e diante da escassez de profissionais médicos - até então exercida por curandeiros, boticários e sangradores, o príncipe regente D.Joao VI fundou a primeira escola de cirurgia da Bahia, sob orientação do cirurgião-mor do reino, José Corrêa Picanço (1745-1824), que acompanhava a família real no exílio da guerra, instalada no Hospital Real Militar da capital baiana e oferecia, no inicio de suas atividades, apenas duas disciplinas.

Em 1813, as escolas cirúrgicas foram reorganizadas segundo o projeto do Dr. Manoel Luiz Álvaro de Carvalho (1751-1825) , médico e diretor dos estudos médicos e cirúrgicos da corte e do Brasil, tendo como foco a fundação de três academias médico-cirúrgicas, sendo as primeiras na Bahia e Rio de Janeiro e a terceira no Maranhão, que não chegou a ser criada. Assim, mesmo após a formação das escolas de cirurgia e a criação de medidas para institucionalizar e controlar a pratica da medicina, as condições de ensino eram muito precárias e ineficientes. Eram frequentes as queixas sobre a falta de um local apropriado para as aulas, carência de utensílios, livros e outros recursos.

A proclamação da república em 1889 proporcionou a elite paulista a oportunidade de intervenção nas áreas de saúde e educação, inserindo-se um plano de organização geral do ensino em todo o estado. O primeiro projeto da criação de uma faculdade de medicina em São Paulo foi assinado em 1891, pelo então presidente do estado: Américo Brasiliense. A cidade que crescia aceleradamente devido à expansão cafeeira, vivenciando uma vida urbana intensa com altos índices de mortalidade, viu se mais tarde ameaça ao seu fluxo imigratório e a produção do café devido a ausência de uma escola médica que pudesse suprir a demanda sanitária exigida na época. O projeto do presidente Américo para a criação da faculdade fracassou por razoes políticas do período e só veio a se concretizar em 1912 pelo então governador Rodrigues Alves e o secretario de interior Altino Arantes.

Os médicos que atuavam na cidade eram formados no Rio de Janeiro e prestavam serviços para os hospitais particulares já existentes na cidade, como a Santa Casa de Misericórdia. Entre eles, Arnaldo Vieira de Carvalho cujo nome se refere a atual localização da faculdade de medicina da universidade de São Paulo (USP) que dirigiu em 1896 a policlínica São Paulo, oferecendo atendimento médico gratuito além da introdução da vacina e instalação de postos de saúde tanto na capital como no interior.

O projeto de 1912, assinado por Rodrigues Alves e Altino Arantes foi marcado por intenso debate entre médicos e o poder público devido a urgência de uma instituição de ensino e a escassez de verba para sua instalação, que não impediu, contudo que o governo subsidiasse

escolas particulares de nível superior.

Em sua segunda administração estadual Rodrigues Alves volta ao governo de São Paulo e da continuidade ao serviço de saneamento iniciado no Rio de Janeiro quando então era presidente, nomeando Oswaldo Cruz diretor geral da saúde pública, que gerou uma serie de pesquisas para a medicina no Brasil.

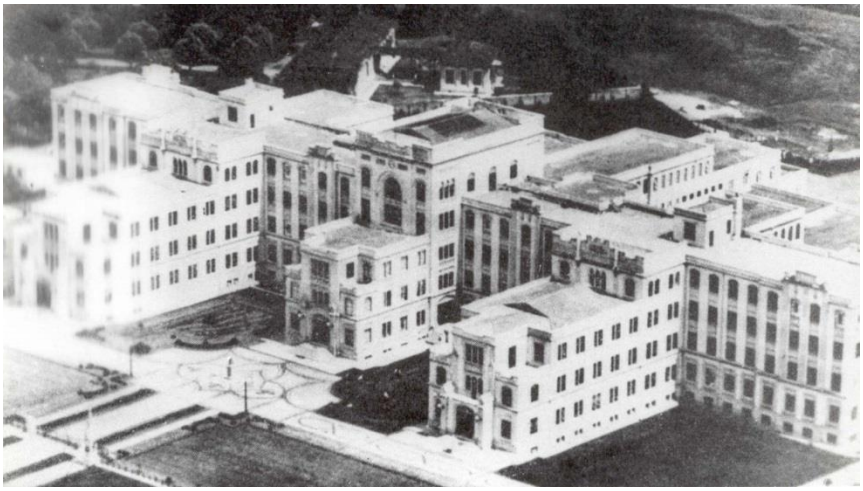
O decreto da escola de medicina de São Paulo iniciou-se em 1913 tendo como diretor Arnaldo Vieira de Carvalho que também era diretor clínico da Santa casa, com quem a faculdade teve ligações acadêmicas por mais de 30 anos. A primeira aula da Faculdade foi proferida em 2 de abril do mesmo ano por Edmundo Xavier. A estrutura curricular procurou dosar aulas teóricas e praticas de laboratório abrindo a possibilidade de cunho cientifico e clinico. Foi a primeira escola publica de nível superior de São Paulo a permitir o ingresso de estudantes de ambos os sexos e já na sua primeira turma teve a presença de duas mulheres, além de possibilitar vagas para alunos de baixo poder aquisitivo. A primeira turma se formou em 1918 composta por 27 médicos.

O curso teórico, ministrado em seu primeiro ano em diversos edifícios do centro de São Paulo: Escola de Comércio Alvares Penteado, Escola Politécnica, somente passou a ter sede provisória da Faculdade após um ano de seu início, em prédios adaptados na rua Brigadeiro Tobias, onde permaneceu até 1931 com a inauguração do prédio cedido pela instituição Rockefeller. O curso prático composto pelas clinicas médicas e cirúrgicas, funcionavam no Hospital da Santa Casa até sua transferência para o Hospital das Clinicas - inaugurado em 1944.

Em virtude da inadequação dessas instalações provisórias, o então diretor Arnaldo Vieira, propôs a elaboração de um projeto e a construção de um edifício próprio que suportasse todas as cadeiras da instituição, abrigando setores educacionais, hospitalares e de pesquisa médica.

2. O EDIFÍCIO

O projeto inicial do escritório Ramo de Azevedo para a área adquirida de 360 mil metros quadrados na rua Dr. Arnaldo em frente ao cemitério do Araçá, já tinha sido ocupado por edificações ligadas à saúde e higiene. A ideia de criação de cinco blocos de dois pavimentos cada acabou sendo inadequada para o programa do curso, e somente um desses blocos, foi construído.



Edifício da Faculdade de Medicina da USP. Fonte: Acervo, Museu Histórico da FMUSP – Carlos Silva Lacaz.

Vista do Edíficio da Faculdade de Medicina da USP – Fonte: Imagensusp.br

Richard Pearce, diretor do departamento médico da fundação Rockefeller, procurado por Arnaldo, em busca de um apoio técnico e financeiro para a reorganização do ensino, doou verbas para a construção da instituição e deixou claro a necessidade de um hospital ligado a faculdade a cargo do governo do estado.

Porem inúmeros problemas surgiram com a morte do então diretor e em 1920 as divergências dificultaram o desenvolvimento da construção, que deveria conter uma limitação no numero de alunos, instituição de regime em tempo integral e a própria construção do hospital. Por esses motivos, o projeto de Ramos de Azevedo foi abandonado, pois previa alguns pavilhões isolados que não condiziam com a necessidade do curso, de possuir edifícios

agrupados em uma mesma área, o que trouxe uma reformulação do planejamento espacial.

Foi assim que em 1925, os médicos e professores Rezende Puech e Ernesto de Souza Campos seguiram para o exterior em busca de referencias para a construção a faculdade de medicina, auxiliado pelo arquiteto Joao Serato. O novo projeto incluía o edifício dos laboratórios (prédio principal da faculdade, dedicado a pesquisas), o hospital das clinicas e outros pavilhões.

O novo edifício dos laboratórios é feito de um único bloco com alas interligadas onde se concentra a estrutura básica do ensino, tal conceito o leva a ser considerado exemplar para os objetivos da época.

A construção inicia-se em 25 de janeiro de 1928 com o lançamento da pedra fundamental em homenagem a Arnaldo Vieira de Carvalho e é inaugurado no ano de 1931 sobre a presidência de Getúlio Vargas.

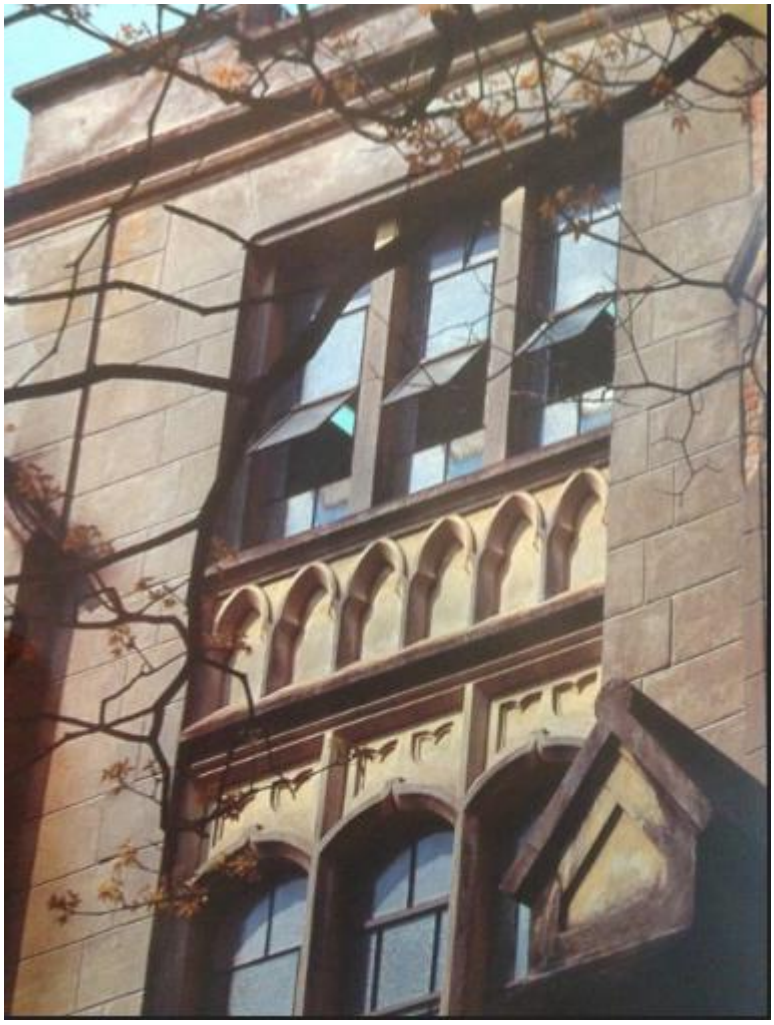
O edifício principal foi projetado em 1930 pelo escritório técnico de obras da faculdade. Seu sistema construtivo é considerado um marco histórico de edifícios técnicos específicos e funcionais. A utilização de concreto, paredes flexíveis e estrutura independente foi um grande avanço tecnológico para a época.

A estrutura de uma única edificação foi a maior preocupação em articular a circulação vertical e horizontal entre os departamentos existentes, que deveriam contar com áreas próprias, independentes e relativas ao ensino teórico, pratico e técnico, a pesquisa e administração. No entanto o projeto que inicialmente seria composto por cinco blocos, não foi construído. A ausência de bibliografia disponibilizada ate o momento, permite indagar que a falta de recursos seja o real motivo para que apenas um bloco fosse construído.

O mesmo contendo quatro pavimentos e um subsolo, ainda possui três alas perpendiculares, onde se localiza o auditório a biblioteca e o volume central, criando dessa forma pátios internos.

O terreno, cercado por um amplo jardim arborizado, é favorecido por extensos recuos e muros baixos.

Construído por concreto armado, tijolos e cobertura de telhas francesas, possui ainda uma escada interna em torno de um saguão central executada em mármore e guarda corpo de ferro decorado com elementos góticos, marca característica dos projetos de Ramos de Azevedo, que trouxe o estilo para o Brasil e obteve a construção da obra dando essa configuração final em seu interior e exterior, onde ainda faz o uso dos arcos Tudor.



Fachada do corpo central, com destaque para a verga em arco Tudor. Fonte: Acervo, Museu Histórico da FMUSP – Carlos Silva Lacaz.

Vista do útimo pavimento do corpo central, destacando o detalhe do guarda-corpo metálico. Fonte: CPC –USP.

Esse posicionamento, para um programa considerado moderno, foi uma imposição da forca do ecletismo ainda dominante na arquitetura.

3. UM PATRIMÔNIO PAULISTA

O edifício sede da faculdade foi construído na década de 30, para abrigar o curso já criado em 1912. Nesse período, os cursos eram administrados em edifícios remanejados. O edifício inaugurado em 1931 passou por diversas ampliações e adaptações que contribuíram para as perdas das características históricas.

Segundo o Conselho Municipal de Preservação do Patrimônio Histórico, Cultural e Ambiental da Cidade de São Paulo (CONPRESP): A Resolução de Abertura de Tombamento (APT) ratifica o valor cultural, histórico, arquitetônico e ambiental do imóvel atingido por ela. Essa decisão do Conselho visa proteger o imóvel da destruição, da descaracterização, além de reconhecer e manter seu valor para as futuras gerações. Ao proprietário do imóvel tombado compete, portanto, obedecer às diretrizes definidas na Resolução de Tombamento.

Dessa forma, em 1981 por motivos de importância histórica, o edifício da faculdade de medicina da universidade de São Paulo é tombado pelo Conselho de Defesa do Patrimônio Histórico, Arqueológico, Artístico e Turístico (CONDEPHAAT), pois segundo seu diretor técnico, não é considerado um edifício de arquitetura relevante por apresentar ecletismo tardio.

Dez anos depois, o mesmo é também tombado pelo Conselho Municipal de Preservação do Patrimônio Histórico, Cultural e Ambiental da Cidade de São Paulo (CONPRESP).

Muitas das transformações ocorridas no edifício estavam comprometidas pela falta de espaço físico e medidas improvisadas eram apresentadas por meio de adaptações, principalmente nas circulações afetando a configuração original do edifício por ausência de um critério de planejamento.

Nesse contexto, a Faculdade de Medicina promoveu um concurso público nacional, onde a proposta vencedora atendia os requisitos de modernização das instalações. Em 2004 os arquitetos Julio Kantinsky,Helena Ayoub eThereza Katinsy foram contratados para elaborar estudos referentes a preservação e ao restauro da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo. O projeto foi baseado em uma avaliação do estado de conservação do edifício e suas características históricas e em quatro diretrizes aprovadas pelos órgãos acima: Restauro da fachada, modernização dos anfiteatros, recuperação dos terraços e restauro do museu.

Iniciou-se o trabalho com um levantamento da análise dos revestimentos da fachada,

fazendo o uso de argamassa especial para a obra de restauro além da substituição do mesmo devido aos danos causados pelas intempéries principalmente nas fachadas norte, leste e oeste. Somente as molduras e caixilhos de portas e janelas foram mantidos, devido a sua resistência.

As transformações do ensino acentuou o uso de equipamentos tecnológicos e audiovisuais, por esse motivo foi necessário o escurecimento dos auditórios, e instalação de ar condicionado que escondia a laje original, buscando cumprir todas as normas de conforto acústico e térmico.

Para os arquitetos, o maior desafio desse processo foi a intervenção na cobertura do edifício que em seu projeto original possuía um terraço jardim. Nos locais, onde a impermeabilização mostrava defeitos, foram construídos telhados com telha ondulada de fibrocimento sobre tesoura de madeiras e na parte menos visível implantou-se uma laje técnica com cobertura metálica.

Fachada principal da FMUSP, antes e depois do restauro. Fonte: Escritório Helena Ayoub Silva, arquitetos e associados.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde sua criação em 1912, a faculdade de medicina da Universidade de São Paulo

beneficia tanto a população quanto a formação acadêmica, pelo seu reconhecimento pelo primeiro curso médico paulista a permitir o ingresso de estudantes de ambos os sexos, bem como a disponibilização de vagas inclusivas.

No século passado esse tipo de vaga, foi proposto no intuito de auxiliar estudantes de baixa renda no ingresso seletivo ao curso.

Portanto, é indiscutível a importância de uma formação acadêmica de excelência quando essa é destinada de forma gratuita aos cuidados da saúde da população local, disponibilizando o acesso a consultas laboratoriais, procedimentos cirúrgicos, entre outros cuidados.

O primeiro projeto de criação de uma faculdade de medicina em São Paulo foi assinado em 1891, quando a cidade vivenciava o principal centro mundial de plantio e exportação de café, determinando amplo impacto urbano, demográfico e sanitário em rápida transformação.

O descompasso entre a vitalidade da produção agrícola e a assustadora precariedade das condições de higiene resultava em constantes epidemias atingindo igualmente trabalhadores e proprietários das terras. Dessa forma o ensino médico veio para mudar esse paradigma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CENTRO DE PRESERVAÇÃO CULTURAL DA USP**, Patrimônio Construído da USP: preservação, gestão e memória**: EDUSP, 1999.

COMISSÃO DE PATRIMÔNIO CULTURAL, **Bens e Imóveis Tombados ou em Processo de Tombamento da USP**. São Paulo: EDUSP, 1999.

MARINHO, Maria Gabriela S.M. C. **Trajetória da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo: aspectos históricos da casa de Arnaldo**. São Paulo: FMUSP, 2006.

MAZZIERI, B.R. de. **A Faculdade de Medicina e a USP.** São Paulo: EDUSP, 1995.

MAZZIERI, B.R. de. **Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo.** São Paulo: EDUSP, 1995.

TOLOSA, E.M. **Súmulas da Congregação** – contém decisões, propostas, comentários, e pareceres registrados nas atas das reuniões da Congregação da Faculdade de Medicina de 1913 a 2001. São Paulo: UFUSP, 2002.

SOUZA LIMA, S.C. **Nascimento da Medicina Brasileira.** São Paulo: ciência brasileira.

NASCIMENTO, C.N. G, LEMOS P.C.P. **Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo – 95 anos de história.** São Paulo: Revista Medicina, 2007.

CAMPOS, Ernesto de Souza. **História da Universidade de São Paulo**. São Paulo: Saraiva 1954.

MENEZES, Ulpiano Bezerra de. ***'Condephaat: Parecer de Tombamento, Secretaria de Cultura do Governo do Estado':*** *São Paulo, 1978.*

ANNATERESA, FABRIS. ***Ecletismo na Arquitetura Brasileira****. São Paulo: Nobel, 1987.*

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

ARQUITETURA DE USUÁRIOS

Autora: Tatiane dos Santos Vidal

Orientador: Prof. Dr. Ademir Pereira dos Santos

RESUMO

Este artigo investiga a maneira como o relacionamento entre o arquiteto e o usuário ocorre em todas as etapas de concepção de projeto. O estudo se fundamenta em relatos de arquitetos e urbanistas que se aprofundaram no assunto em questão e evidencia com realizações de cada profissional. Os posicionamentos e argumentos analisados ressaltam a reflexão social e a correspondência projetual provocada pela prática de determinado procedimento de trabalho por parte do arquiteto.

Palavras-chave: Arquitetura. Teoria. Profissão. Arquiteto. Usuário.

ABSTRACT:

This paper investigates how the relationship between the architect and the user occurs in all project design stages. The study is based on reports from architects and urban planners who have deepened in the subject matter, and exemplifies his achievements as a professional. Analyzed positioning and arguments underscore the social reflection and projectual correspondence caused by the practice of certain working procedure by the architect.

Keywords: Architecture. Theory. Profession. Architect. User.

INTRODUÇÃO

A pesquisa desenvolvida tem como base relatos de arquitetos e urbanistas que se envolveram na área que mais se aproxima do usuário. Podemos encontrar na teoria e na história da arquitetura autores que questionam o arquiteto como o profissional exclusivo e mais indicado para ser o responsável por todo o processo de se conceber um projeto e executá-lo. Há aqueles que dizem que a participação do usuário é um fator significante e até mesmo essencial para se conseguir um projeto íntegro no que diz respeito ao seu potencial. Por outro lado, existem aqueles que defendem a ideia de regressar às nossas origens, quando o Homem produzia a arquitetura de forma espontânea (conhecida como arquitetura vernacular), a qual era o modo como se fazia muito antes do surgimento da figura do arquiteto. Podemos dizer que neste artigo o objeto de estudo monográfico e a essência da pesquisa se centraliza no próprio ser humano e como este se relaciona com a produção e evolução do espaço. Perspectivas diversas foram estudadas, mas um traço

marcante constatado foi a estreita relação que deve haver entre o “profissional” (arquiteto) e o “leigo” ou usuário, para que se atinja um grau adequado de satisfação. O estudo contempla manifestos, projetos, obras e até mesmo sistemas construtivos cuja metodologia contemple a participação e o conhecimento técnico do usuário/leigo como aspecto essencial da identidade necessário entre usuário-produtor e a arquitetura.

1.ARQUITETURA E PROJETO

1.1 Breve apresentação dos autores estudados.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Steen Eiler Rasmussen
2.2 Hassan Fathy
2.3 Lina Bo Bardi
2.4 Hundertwasser
2.5 Kenneth Frampton

CONSIDERAÇÕES FINAIS

1. ARQUITETURA E PROJETO

Antes mesmo de surgir a figura do arquiteto, a arquitetura em si já era praticada. A arquitetura primordial para nada mais existiu senão atender a uma única função, abrigo. Com o passar do tempo e evolução das gerações começou a perceber-se o potencial que era possível obter através e em como a arquitetura estava atrelada a qualidade de vida do usuário. Progressivamente foram sendo agregadas diferentes atribuições, muitas delas relacionadas ao modo de inserção na sociedade. Mas a maneira como o processo era desenvolvido e o ritmo no qual se transformava, aconteceu peculiarmente de região para região. Fatores como condições climáticas, disponibilidade de matéria-prima e aspectos socioculturais, por exemplo, foram extremamente importantes e determinantes para fomentar resultados distintos, todos eles respostas decorrentes do esforço em melhor adaptarem-se ao meio; podemos interpretá-las como técnicas construtivas.

Apesar de haverem inúmeras variantes, foi possível identificar padrões no que se entende como percepção e concepção de projeto, os quais refletem na forma de arquitetar e a que propósito se destina. Os próprios movimentos da arquitetura são um exemplo de paradigma de estilo. Por consequência da disseminação e implantação de tais “modelos” arquitetônicos, tornou-se comum considerar que qualquer tipologia que se diferisse do ideal estabelecido na época, fosse desprezado no que se compreende desde a estética, metodologia de projeto à significância histórico-cultural.

Tal processo envolve tanto o arquiteto quanto o usuário, e em como ambas as partes devem interagir e até que ponto para que se execute o projeto, no que se refere a concepção e construção do mesmo.

Dentre tantos que se manifestaram, alguns profissionais foram selecionados para servirem como base de estudo para fundamentar esta pesquisa. Todos, sem exceção, demonstraram evidencias para expressar fortemente um posicionamento na questão posta em discussão, seja através de artigos, publicações, manifestos, obras construídas e sistemas construtivos de pré-fabricação.

1.2. Breve apresentação dos autores estudados.

1898 - 1990 STEEN EILER RASMUSSEN

Foi um arquiteto dinamarquês que trabalhou como professor na Academia Real Dinamarquesa de Belas Artes, mas que também atuou como escritor, um de seus livros que ganhou destaque foi "Arquitetura Vivenciada", no qual ele trata a respeito do que a arquitetura, em todos os seus aspectos, consegue provocar nas pessoas, e a todo momento é demonstrado seu forte posicionamento no que se refere ao entrosamento entre o ser e sua obra. Segundo ele, arquitetura é uma arte, mas diferencia-se das demais por vincular-se sempre a uma função e ser fundamental ao ser humano. Neste livro é tratado também as contribuições do arquiteto, não no sentido literal da palavra, mas sim aludindo em como a pratica desse profissional interfere na dinâmica em sociedade.

> A arquitetura não é produzida pelo próprio artista como, por exemplo, são as pinturas.[...] Nenhuma outra arte emprega uma forma mais fria e mais abstrata, entretanto, nenhuma outra arte está tão intimamente ligada à vida cotidiana do homem, do berço à sepultura. (RASMUSSEN, 1986, p.12 e 13).

1900 – 1989 HASSAN FATHY

Foi o primeiro arquiteto egípcio do século XX a não importar ideologias arquitetônicas do Ocidente. Ele reconhecia a arquitetura tradicional e considerava que a utilização de determinada técnica e desenvolvimento de um estilo próprio eram resultantes de soluções encontradas pela população para adaptarem-se ao contexto no qual estavam inseridos. E ele apropriava-se desse conhecimento milenar, os aplicava e traduzia em uma arquitetura correspondente ao seu tempo.

> ...ninguém pode olhar com condescendência para as construções que são transplantadas para um meio estranho. (FATHY, 1969, p. 33).

> O arquiteto não deve supor que suas qualidades artísticas serão sufocadas, caso ele caminhe dentro da tradição de sua cultura. Longe disso: elas se expressarão em contribuições relevantes à tradição e concorrerão para o avanço da cultura de sua sociedade. (FATHY, 1969, p. 42).

1914 – 1992 LINA BO BARDI

Achilina Bo, mais conhecida como Lina Bo Bardi, foi uma arquiteta modernista italiana que, após seu estúdio na Via Gesù ser bombardeado em Milão durante a Segunda Guerra Mundial, muda-se para Roma onde casa-se com Pietro Maria Bardi. Uns anos depois, ao viajarem para o Brasil, Lina naturaliza-se brasileira e continua a desenvolver seus inúmeros trabalhos como arquiteta ítalo-brasileira.

> Quando a gente nasce, não escolhe nada, nasce por acaso. Eu não nasci aqui, escolhi este lugar para viver. Por isso, o Brasil é meu país duas vezes, é minha 'Pátria de Escolha', e eu me sinto cidadã de todas as cidades, desde o Cariri, ao Triângulo Mineiro, às cidades do interior e às da fronteira.
>
> (LINA BO BARDI, 1994).

1928 – 2000 HUNTERDWASSER

Foi um artista austríaco que também ganhou destaque na década de 1950 na arquitetura por sua produção peculiar que chegou a ser comparada a Gaudí. Seus projetos carregavam um posicionamento muito forte e se tornaram provas vivas de seus manifestos, por onde ele desenvolveu uma concepção profunda e impactante referente à relação do ser humano com o meio em que se encontra, e acreditava que cada um de nós deveria ser responsável pela construção da própria habitação e defendia que a presença da natureza e sua essência orgânica era extremamente importante para nos proporcionar qualidade de vida.

> Somente depois que todas as coisas sejam recobertas de mofo criativo, sobre o qual nós temos muito a aprender, uma nova e maravilhosa arquitetura nascerá. (HUNDERTWASSER, 1958).
>
> homem deve reencontrar sua função crítico-criativa que se perdeu e que sem a qual deixa de existir enquanto ser humano. (HUNDERTWASSER, 1958).
>
> Para salvar a arquitetura funcionalista da ruína moral uma substância corrosiva deveria ser jogada nos muros de vidro e superfícies de concreto liso para permitir ao mofo que se fixe sobre eles. É tempo de que a indústria reconheça que a missão fundamental é a produção do mofo criativo! (HUNDERTWASSER, 1958).

1930 ~ KENNETH FRAMPTON

É arquiteto, crítico, historiador e professor. Estudou arquitetura na *Architectural Association* de Londres entre 1950 e 1956, e em 1966 migrou para os EUA, onde iniciou sua atuação como professor, lecionou em diversas instituições de grande destaque no ramo da arquitetura e urbanismo. Atuou como escritor também e publicou vários livros sobre arquitetura moderna e contemporânea e, que logo foram reconhecidos e incorporados historiografia da própria arquitetura. O livro qual fora estudado e será abordado mais adiante é *"Historia Crítica da Arquitetura Moderna"*.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 STEEN EILER RASMUSSEN

Como já afirmava Rasmussen, *"O arquiteto compõe a música que outros tocarão. "* No livro "Vivenciando arquitetura", o autor apresenta uma linguagem de caráter mais reflexível ao descrever o verdadeiro trabalho de um arquiteto. Ele afirma que o embasamento teórico que o profissional possui é composto por uma variedade de experiências que são associadas a um conhecimento técnico mais aprofundado e que, consequentemente, após desenvolver um projeto arquitetônico aplicando todo o seu repertorio, o desenho em si torna-se meramente um conjunto de instruções, "uma ajuda e um subsídio para aqueles que constroem o edifício" e o mesmo não estabelece um fim, mas que delimita a conclusão de uma etapa de projeto.

Dentre tantas outras, percebe-se uma certa afinidade do autor com o tema música, em virtude de estabelecer uma relação entre o arquiteto e o compositor, exemplificando seus conceitos enquanto evidencia as dificuldades de se exercer a profissão. Ao afirmar que *" O arquiteto compõe a música que outros tocarão. "* ele refere-se a etapa de construção. O projeto, cujo desenvolvimento teve participação integra do arquiteto, agora passa para etapa de construção no plano físico, esse não mais emprega seus serviços de forma tão ativa como fez na etapa de criação, pois torna-se dependente de outros serviços, ou seja, encarrega-se somente de conduzir e fiscalizar tais serviços, para que transcorram e executem o projeto conforme o planejado; justificativa para o autor fazer menção a arquitetura como arte da organização também.

> "Além disso, a fim de entender completamente a arquitetura, é preciso lembrar que as pessoas que tocam a música não são músicos sensíveis que interpretam a partitura de outrem, dando-lhe seu fraseado especial, acentuando uma ou outra coisa na peça. Pelo contrário, são uma multidão de pessoas comuns que, como formigas trabalham juntas para construir um formigueiro, contribuem impessoalmente com suas especialidades profissionais para o todo, frequentemente sem compreender aquilo que estão ajudando a criar. " (RASMUSSEM, 1986, p.12)

Este é outro tipo de relação que é estabelecida naturalmente com "leigos" no que se refere a formação do arquiteto. *"A arquitetura é produzida por pessoas comuns para pessoas comuns; portanto, deve ser facilmente compreensível a todas as pessoas."*

2.2 HASSAN FATHY

Hassan Fathy, um arquiteto egípcio com especialidade em construções domésticas, ganhou destaque por valorizar e defender a idiossincrasia dos povos. Procurava entender o motivo das comunidades, com suas preferências estéticas, optarem e identificarem-se com certas tipologias de construção; olhando sempre para o passado e

estudando sua ancestralidade, procurava compreender como que isso se tornou parte de sua história e que aspectos resultaram em traços culturais tão particulares. Todo esse seu pensamento refletia em seus trabalhos caracterizando sua arquitetura como sendo extremamente tradicional árabe, fazendo uso de materiais ao qual todos já estavam familiarizados, além de resgatar muitos costumes da própria cultura. Seu discurso arquitetônico levantava questões como o relacionamento entre quem produz arquitetura (que não necessariamente precisa ser um arquiteto) e o usuário dela de fato. Criticava aqueles que, para atender uma demanda maior de pessoas/famílias, as generalizava criando padrões com base em dados estatísticos. Nesse processo ocorre exatamente o contrário ao que ele acreditava, ao adotar essa postura você está ignorando e negando toda e qualquer individualidade dos a quem se destinasse o projeto.

No livro "Construindo para o povo", ele contextualiza o leitor contando como que o processo de construir era feito antes do arquiteto, quando só existia a relação entre o proprietário e o artesão; e a partir do momento em que surge a figura de arquiteto, descreve suas consequências (tanto positivas como negativas), sempre exemplificando com suas próprias experiências. A questão é, o surgimento do arquiteto, ao modificar o processo de criação, aproximou-o do que consideraríamos como ideal?

2.3 LINA BO BARDI

Durante um período de sua carreira, quando passa a atuar ativamente em Salvador, na Bahia, Lina Bo Bardi tornou-se mais evidente o fascínio que possuía com a cultura popular brasileira, e conforme o tempo passava, aprofundava-se cada vez mais em estudos da Antropologia Cultural do nordeste brasileiro. Tal dedicação lhe possibilitou concretizar trabalhos como a Exposição Bahia, na V Bienal de São Paulo, a exposição Civilização do Nordeste, no Museu do Unhão e a exposição Nordeste do Brasil, na Galeria de Arte Moderna de Roma, mas que infelizmente foi interrompida pelo próprio Governo Brasileiro em 1965. A partir de então, mesmo após demonstrar insistência em continuar o projeto, começou a referir-se ao mesmo dizendo: *"Não adianta, tudo isso vai cair no vazio".*

Mesmo após sua morte, o trabalho que foi desenvolvido com participação de colegas de trabalhos e outros profissionais não única e exclusivamente por Lina Bo Bardi, foi retomado pelos mesmos com o intuito de concluí-lo. Tal feitio resultou em um produto final que foi publicado em 1994, o livro "Tempos de Grossura: o design do impasse". Nele contém depoimentos desses profissionais e da própria Lina, depoimentos que tratam da necessidade da civilização brasileiro "popular" para fundamentar bases verdadeiras para um design nacional, o que difere de ser nacionalista.

Ser nacionalista é associado pela autora ao processo de "desculturação", consequência da industrialização que foi intensificada de tal forma que, enquanto outros países transpassaram durante séculos, o que lhes permitiram absorver gradualmente, no Brasil foi diferente, o mesmo processo foi realizado em míseros anos, o que ocasionou na dissolução da estrutura coletivista das corporações de ofício. E, ao fazer uma comparação com o artesão europeu, Lina afirma que não houvera artesanato brasileiro, refere-se ao mesmo com pré-artesanato doméstico esparso.

> Esta urgência, este não poder esperar mais, é a base real do trabalho do artista brasileiro, uma realidade que não precisa de estímulos artificiais, uma fartura cultural ao alcance das mãos, uma riqueza antropológica única, com acontecimentos histórico trágicos e fundamentais. [...] O que existe é um pré-artesanato doméstico esparso, artesanato nunca. (LINA BO BARDI, 1994, p.12).
>
> A liberdade do artista foi sempre 'individual', mas a verdadeira liberdade só pode ser coletiva. Uma liberdade ciente da responsabilidade social, que derrube as fronteiras da estética, campo de concentração da civilização ocidental; uma liberdade ligada às limitações e às grandes conquistas da Prática Científica[...] Uma reintegração, uma unificação simplificada dos fatores componentes da cultura.
>
> (LINA BO BARDI, 1994, p.14).
>
> O Ocidente continua tomando em consideração somente as manifestações culturais dos grupos de poder central; e não sai deste impasse. (LINA BO BARDI, 1994, p.76).

2.4 HUNDERTWASSER

Além de ter ganho destaque como pintor no século XX, o austríaco Friedensreich Hundertwasser conquistou espaço na arquitetura, onde já demonstrava preocupação com o meio ambiente como sendo base da nossa existência, tanto física como em espírito. Valorizava traços da natureza em seus projetos caracteristicamente irregulares e acidentais, além de serem concebidos a partir de seus manifestos, tornando-se provas vivas deles.

Especificamente falando do “Manifesto do Mofo contra o racionalismo em Arquitetura", publicado em 1958, ele reafirma sua posição com relação ao funcionalismo e arquitetura moderna já iniciada/mencionada em outro manifesto de 1953 ("A linha reta leva ao declínio de nossa civilização"). Após 5 anos ele desenvolve seus argumentos ao discutir a ausência do futuro habitante da arquitetura no processo de criação e construção da moradia e demonstra-se inconformado com a situação em que se encontravam (e infelizmente ainda é uma realidade muito comum na sociedade atual). Ele acredita que devemos permitir que tudo aquilo que é orgânico, tanto com relação as formas como o que é natural como por exemplo o mofo (motivo do título), porque assim estaremos não apenas aceitando como também reconhecendo e valorizando as imperfeições da vida, aquelas que fazem parte e que nos tornam seres humanos, e assim contribuindo com a extinção da arquitetura da ruína imoral, como ele define arquitetura funcionalista.

2.5 KENNETH FRAMPTON

Tratando mais especificamente dos capítulos: Parte 2 - 25. Le Corbusier e a monumentalização do vernáculo, 1930-60 (pág. 271) e Parte 3 - 5. Regionalismo crítico: arquitetura moderna e identidade cultural (pág. 381) do livro História crítica da Arquitetura Moderna, o autor faz uma linha onde analisa e pontua os momentos da atuação do arquiteto Le Corbusier (arquiteto moderno de renome, origem suíça, mas naturalizado francês) e como sua perspectiva com relação a arquitetura altera-se conforme o contexto que se modifica com o passar do tempo.

> Esse rompimento com a estética dogmática do Purismo (já antecipada pela pintura de Le Corbusier em 1926) coincide com o ponto conceitual de sua carreira em que ele começou a abandonar sua crença no funcionamento 'inevitavelmente' benéfico de uma civilização da era da máquina. A partir de então, desiludido com a realidade industrial e cada vez mais sob a influência 'brutalista' do pintor Fernando Léger, seu estilo começou a tomar duas direções opostas ao mesmo tempo. (FRAMPTON, p.271).

De acordo com o autor, durante o auge do Movimento Moderno na arquitetura, ocorre o processo de universalização, que é definido pelo mesmo como sendo "progresso da humanidade", ao mesmo tempo em que se caracteriza como uma "espécie de destruição sutil não apenas de culturas tradicionais ('reparável') mas igualmente do 'núcleo criativo' de grandes civilizações e culturas, cuja base interpreta-se a vida (núcleo ético e mítico da humanidade)/ civilização mundial singular que se instaura as custas dos recursos culturais que alicerçaram grandes civilizações do passado. "

> É como se a humanidade, ao aproximar-se 'en masse' de uma cultura de consumo básica, tivesse igualmente estacionado 'in masse' em nível subcultural. [...] Será que para entrar na rota da modernização é necessário descartar o antigo passado cultural que constitui a 'raison d'être' de uma nação? [...] paradoxo: por um lado, uma nação precisa enraizar-se no solo de seu passado, forjar um espírito nacional e propalar essa reivindicação espiritual e cultural em relação à personalidade colonialista. Mas, visando participar da civilização moderna, torna-se necessário ao mesmo tempo integrar a racionalidade científica, técnica e política, algo que frequentemente exige o abandono puro e simples de todo um passado cultural. É um fato: nem todas as culturas são capazes de suportar e absorver o choque da civilização moderna. Este é o paradoxo: como tornar-se moderno e voltar às raízes[...] ? (FRAMPTON, p.381).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Arquitetura é a arte que permite que outros intervenham e contribuam para a concretização da obra, e o papel do arquiteto é tornar legível e executável seu conhecimento que se reflete em sua arte. Uma das maiores dificuldades é que, não necessariamente quem se envolve com o processo, de fato está devidamente instruído.

Mais um motivo que evidencia o valor do papel do arquiteto, figura indispensável para a elaboração e realização da metodologia de trabalho.

Uma pergunta: o que torna o resultado mais satisfatório no quesito de qualidade e profundidade conceitual? Precisamente nessa parte que se deve mencionar a singularidade do profissional, a "assinatura" do arquiteto. Porque é neste espaço em que se manifesta a sensibilidade pessoal, a qual é desenvolvida através das vivências e experiências adquiridas ao longo da vida, e que se articulam com os conhecimentos técnicos. Assim como existe este lado por parte do profissional, o que muitas vezes é deixado de lado é que o usuário também possui sua individualidade.

> Se as variações de forma e tamanho não resultarem das necessidades dos próprios edifícios – e consequentemente das necessidades das pessoas que vão habita-los – elas serão apenas um embelezamento postiço, falhando, portanto, no seu propósito de agradar aos olhos.(FATHY, 1969, p. 50).

Analisando sob outra perspectiva, é possível também encarar a arquitetura como uma mera licença para se construir, sua formação o fornece liberdade de atuação, ou seja, é necessário que o arquiteto esteja presente e participativo no processo de se conceber um projeto e ao executá-lo. Para uma grande parcela de pessoas, tal relato designa e justifica a única e exclusiva atuação do profissional para desempenhar o papel de projetista. Sabe-se que essas opções não são sempre fieis ao que acontece na realidade, pois comumente podemos encontrar situações e circunstâncias que exemplificam o fato, como por exemplo as próprias favelas. O panorama conseguinte, que compõe a paisagem urbana de muitas cidades, vigoriza uma situação cujo meio se desenvolve de modo natural e espontâneo, ao qual Hundertwasser (1958) refere-se como uma *proliferação anárquica*; tudo sob encargo oneroso dos próprios usuários. E é esse o tipo de arquitetura que Hundertwasser defende, aquela cujo indivíduo torna-se o responsável pela produção do próprio espaço e assim, de acordo com as próprias necessidades e convicções, exercita a criatividade e tem a conveniência de intervir com as próprias mãos.

> A impossibilidade da habitação material das favelas é preferível à impossibilidade da habitação moral da arquitetura funcional e utilitária. No que nos acostumamos a chamar de favelas, só o corpo do homem arrisca-se a perecer, enquanto que na arquitetura institucionalmente planejada pelo homem também perde-se a alma.(HUNDERTWASSER, 1958).

Apesar do tema ser tratado pelo autor de maneira muito ousada e desafiadora ao afirmar que o usuário deveria ter o direito da total liberdade de intervir na arquitetura da sua habitação, os argumentos dados para defender e justificar sua metodologia são interessantemente reveladoras:

1. *O arquiteto não tem relação com a construção (impossível arquiteto prever qual tipo de pessoa irá habitá-la);*

2. *O pedreiro não tem relação com a construção (independente do que aconteça, o pedreiro pouco se importa pois irá habitar a construção futuramente).*

3. *O ocupante não tem relação com a construção (não a construiu, somente instalou-se) -senso de espaço diferentes, impossível agradar 100%, continuará mesmo tentando seguir instruções exatas do ocupante.*

Tais tópicos evidenciam o grande equívoco que é cometido corriqueiramente na área de arquitetura, seria esta a falha praticada que condena qualquer processo projetual e que contribui para tamanha crise habitacional que a sociedade está vivenciando? Sendo assim, a partir do momento em que se considera a possibilidade de uma trindade, formada pelo arquiteto (profissional devidamente instruído), o pedreiro (mão de obra conhecedora de técnicas construtivas e executora) e o ocupante (a quem destinará o projeto e fará uso); automaticamente estará associando formação e instrução à vivência propriamente dita.

E ao se afirmar que *"Para salvar a arquitetura funcionalista da ruína moral uma substância corrosiva deveria ser jogada nos muros de vidro e superfícies de concreto liso para permitir ao mofo que se fixe sobre eles. É tempo de que a indústria reconheça que a missão fundamental é a produção do mofo criativo!"* (HUNDERTWASSER, 1958), entende-se que o mofo criativo ao qual se refere é a própria vivência e a possibilidade de intervenção do espaço, o que significa que a arquitetura ideal é aquela que permite sua alteração para atender a conformidade daquele que irá usufruir da arquitetura em sua plenitude, o próprio usuário. Impedindo-se a instauração de um modelo relativo a época de arquitetura "engessada", cujo arquétipo muito provavelmente limita-se a atender determinado público específico, tornando-a suscetível a transfiguração com o passar do tempo, convertendo-se em um empecilho e inutilidade.

"Só os sábios e os engenheiros capazes de viver no mofo e de produzir mofo criativo serão os mestres do amanhã." (HUNDERTWASSER, 1958). Tal frase carregaria um indício do que guiaria a próxima leva de produtores de arquitetura, e que hoje pode ser característico do que fundamenta os princípios da arquitetura contemporânea.

Traços culturais são exemplos de produtos criados a partir da manifestação da total liberdade de uma civilização e de um povo. Simplificando o estudo realizado por Hassan Fathy, ele afirma que as pessoas escolhem o que lhes são mais atrativo e fazem uso dentro de uma variedade de contextos, rejeitando aplicações inadequadas enquanto que desenvolvem uma linguagem visual própria, que combine com o caráter e sua terra natal. Dentre esses traços culturais uma de suas ramificações se encontra a própria arquitetura, na construção propriamente dita e no modo/ na forma de apropriação do espaço.

Portanto, a partir do momento em que determinado padrão é reproduzido, ignora-se todos esses aspectos provocando certa estranheza (percebida por aqueles que possuem uma maior sensibilidade) e uma total desconsideração do entorno ao qual foi inserido. Normalmente quando tal tópico é posto em discussão, o aspecto arquitetônico ao qual é frequentemente associado é estilo arquitetônico, e o mesmo é encarado como uma questão de acabamento, ou seja, no seu âmbito totalmente superficial quando na realidade acontece muito mais do que isso. A proliferação de um estilo superestima as

características coletivas reprimindo qualquer singularidade que identifique e intercomunique a obra ao seu contexto e principalmente com seus próprios usuários.

O que outrora, no processo de concepção de um projeto eram envolvidos o proprietário e o que anteriormente era conhecido como artesão, hoje, com a inclusão do arquiteto, dificulta-se o andamento do processo já que o mesmo apresenta maior complexidade ao tratar do assunto, delongando a comunicação entre as partes.

> Falar de pré-fabricação com pessoas que vivem num nível de pobreza e mais do que cretino, e uma zombaria cruel da sua condição. (FATHY, 1969, p.47).

Vários autores, cada um explorando em um aspecto da questão a ser discutida, chegaram à conclusão que a maior necessidade é a formação e pratica das trindades (arquiteto/projetista, pedreiro/artesão e ocupante/proprietário/usuário) nos processos projetuais.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **A dinâmica da forma arquitectónica.** 1. ed. Lisboa: Ed. Presença, 1988.

BICCA, Paulo. **O arquiteto, a máscara e a face.** 1. ed. São Paulo: Projeto Editores Associados, 1984.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. 14. ed. São Paulo: Perspectiva S.A. 1998.

FATHY, Hassan. **Construindo com o povo:** arquitetura para os pobres. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Forense, 1982.

FERRAZ, Isa Grinspum (Org.). **Tempos de grossura.** O design no impasse. 1. ed. Série Pontos sobre o Brasil, São Paulo, Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1994.

FERRO, Sérgio. **O canteiro e o desenho.** 2. ed. São Paulo: Projeto Editores Associados, 1982.

FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da Arquitetura Moderna.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HUNDERTWASSER, Friedensreich. **Hundertwasser Architecture: for a more human architecture in harmony with nature**. Alemanha: Taschen, 1997.

JENCKS, Charles. **Movimentos modernos em arquitectura**. Lisboa; São Paulo: Edições 70; Martins Fontes, 1987.

RASMUSSEN, Steen Eiler. **Arquitetura Vivenciada**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes. 2002.

VILLÀ, Joan, **Construções**. São Paulo: Centro Universitário de São Paulo, 2005.

WEIMER, Günter. **Arquitetura popular brasileira.** 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

ZEVI, Bruno. **A linguagem Moderna da Arquitetura**. 1 ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1984.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

FAVELA SPAMA:
CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA E O PROCESSO DE TRANSFORMAÇÃO

Autora: Talitha Rodrigues Nogueira

Orientadora: Profa. Dra. Aline Nassaralla Regino

RESUMO

Visando aprofundamento em questões urbanas complexas dos tempos atuais, o presente trabalho parte de uma análise sobre como a cidade de São Paulo vem se desenvolvendo desde a década de 1950, quando foi registrado um crescimento populacional significativo. A partir dessa análise é possível compreender como esse desenvolvimento influenciou no surgimento das primeiras favelas na cidade. O trabalho se encerra apresentando um levantamento histórico da favela SPAMA, localizada na Subprefeitura Pirituba Jaraguá, Zona Norte de São Paulo. O intuito é registrar oficialmente o desenvolvimento da favela em questão dentro do contexto urbano, dando enfoque nas transformações ocorridas até os dias atuais.

Palavras-chave: Favelas. São Paulo. Urbanismo

ABSTRACT

Aimed at deepening in complex urban issues of the times, this paper presents an analysis of how the city of São Paulo has been developing since the 1950s, when it was registered a significant population growth. From this analysis it is possible to understand how this development influenced the emergence of the first slums in the city. The work ends with an historical survey of SPAMA slum, located in Subprefeitura Pirituba Jaragua, North Zone of Sao Paulo. The aim is to officially register the development of the slum in question within the urban context, by focusing on changes to the present day.

Keywords: Shanty towns. São Paulo. Urbanism.

INTRODUÇÃO

Segundo o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) favela é um aglomerado de no mínimo 51 unidades habitacionais que tenha ocupado um terreno de propriedade alheia de forma desordenada e densa, carecendo de serviços públicos essenciais. O Habisp (Sistema de Informações para Habitação Social na Cidade de São Paulo), indica que cerca de 1,6% da superfície do município de São Paulo é ocupada por favelas.

> Reflexo de uma sociedade desigual, a sociodiversidade presente nas favelas figura hoje como parte fundamental da solução para os problemas enfrentados pela cidade como um todo (DUARTE, 2009, p. 1).

Com a melhoria na qualidade dos espaços públicos é possível incorporar a noção de direito à cidade, o que significa tomar consciência do seu próprio potencial transformador. Manter os moradores no mesmo espaço em que estão habituados e criar melhorias dentro daquele local é uma solução eficiente tanto para o bem-estar dos habitantes quando para questões dos setores político e econômico.

1 CONTEXTO HISTÓRICO

1.1 Urbanização e crescimento da cidade de São Paulo

Até a década de 1930, o Brasil conservava um modelo econômico agrário-exportador baseado na produção e comercialização do café, que acabou por agravar o quadro de desigualdades regionais no país. Diante disso, São Paulo veio a se tornar a cidade com maior potencial de desenvolvimento industrial do Brasil, aumentando a demanda por mão de obra e acarretando, consequentemente, em altas taxas de crescimento populacional.

O processo de urbanização se deu com a incorporação de chácaras nas proximidades do centro e a expansão seguindo as ferrovias, fazendo com que São Paulo se tornasse uma cidade muito grande em área, mas com grandes problemas de ordenação do espaço e saneamento básico, produzindo uma urbanização predatória e desigual.

> Na década de 1950 a taxa de crescimento populacional na Região Metropolitana de São Paulo foi de 6,17% ao ano, praticamente o dobro dos valores encontrados para o estado de São Paulo (3,4% ao ano) e para o Brasil (3% ao ano). (MEYER, 2004, p. 54)

Segundo informações coletadas pelo IBGE, Censos Demográficos e a EMPLASA, entre 1950 e 2010, o número de habitantes que São Paulo abrigava subiu de 2.198.096 para 11.253.503 habitantes, gerando desigualdade e informalidade. No mesmo período, a área do Município de São Paulo passou de 1.624 para 1.509 km².

Densidade Demográfica
Município de São Paulo
1950 a 2010

Anos	População Total	Área em km^2	Densidade hab/km^2
1950	2.198.096	1.624	1.354
1960	3.666.701	1.587	2.310
1970	5.924.615	1.509	3.926
1980	8.493.226	1.509	5.628
1991	9.646.185	1.509	6.392
2000	10.434.252	1.509	6.915
2010	11.253.503	1.509	7.458

Fonte: IBGE, Censos Demográficos e EMPLASA
Elaboração: SMDU / Dipro
OBS: Somente a partir de 1964 o IGC passou a calcular a área do MSP

Figura 1.1 Densidade Demográfica
Fonte: IBGE, Censos Demográficos e EMPLASA

1.2 O processo de periferização

De acordo com dados da Fundação João Pinheiro, o déficit habitacional estimado atualmente na região metropolitana de São Paulo é de 596 mil unidades. Foi constatado que 72% desse déficit está concentrado na população com renda de até três salários mínimos. Caso as políticas públicas não sejam eficientes, o processo de favelização na periferia tenderá a se agravar.

Camargo (2010) relata que as pressões exercidas sobre o poder público para remover as favelas próximas dos bairros de classe média e alta, fizeram com que, na década de 1960, as ações de despejo e desfavelamento levassem os favelados a se mudarem para regiões mais distantes da cidade.

Se por um lado há o crescimento expressivo das periferias, por outro é possível observar áreas urbanas bem servidas de infraestrutura e serviços sofrendo redução da população. Os bairros centrais que circundam o centro histórico[1] passaram por um longo período de desinteresse por parte do mercado imobiliário devido em parte à grande quantidade de bens tombados que impede a verticalização.

[1] Bela Vista; Bom Retiro; Cambuci; Consolação; Liberdade; República; Sé; Santa Cecília.

Enquanto isso, os bairros do centro expandido[2] têm passado por um intenso processo de transformação, onde unidades unifamiliares são substituídas por grandes edifícios. É possível observar um processo de mudança imobiliária, onde há a troca da população pobre por um grupo com maior poder aquisitivo, gerando uma reorganização espacial, transformação do ambiente construído e por fim alteração nas leis de zoneamento. A esse processo dá-se o nome de gentrificação, que reflete muitas vezes, na redução da densidade de ocupação, fazendo com que as periferias metropolitanas ganhem população.

2 AS FAVELAS DE SÃO PAULO

> A favela é um fenômeno urbano que se configura no território, sendo, portanto, parte integrante da cidade, um dos elementos da morfologia urbana que conformam seu desenho. (FRANÇA, 2009, p. 17)

As primeiras favelas de São Paulo surgiram na década de 1940, causando indignação na sociedade da época. É provável que a primeira favela da cidade foi a ocupação do terreno do IAPI (Instituto de Aposentadoria e Pensões dos Industriários), sendo ocasionada pelo despejo de famílias que ficaram sem ter para onde ir, para que pudesse ser implantado o Plano de Avenidas da Capital.

Em 1949, o prefeito Abraão Ribeiro determinou a demolição dos barracos e transferência dos moradores para um alojamento provisório, que veio a se tornar a favela do Glicério, que sofreu uma ação de despejo, oito anos depois, para que o terreno pudesse ser devolvido ao IAPI. Essa ação de despejo resultou na formação das favelas Canindé, Barra Funda, Piqueri e Ibiacaba, entre outras, em terrenos públicos.

Essas quatro favelas citadas foram alvo do plano de extinção de favelas elaborado pela Comissão de Assistência Social Municipal (CASMU), por ordem do prefeito Jânio Quadros, em 1953. França (2009) afirma que os moradores das favelas podiam optar entre recursos financeiros para a construção da casa própria ou para os primeiros meses de aluguel, resultando na remoção de 57,7% dos barracos. Com a troca de governo o trabalho foi abandonado e as favelas voltaram a crescer.

De modo geral, as unidades habitacionais são construídas de acordo com os espaços disponíveis e o traçado viário é irregular, uma vez que não foi definido previamente às construções, assim como ocorre com as redes de infraestrutura básica. Como consequência da falta de planejamento, a favela também não segue as normas de uso e ocupação do solo,

[2] Mooca; Lapa; Pinheiros; Vila Mariana.

desafiando as convicções do modelo urbano visto pelo setor privado como modelo oficial de utilização do solo.

2.1 Urbanização de favelas e qualificação urbana

Até a década de 1980 acreditava-se que a melhor solução para a questão das favelas na cidade era a remoção. Após diversas experiências, como as ações realizadas pelos prefeitos Abraão Ribeiro e Jânio Quadros, onde as ações de desfavelização apenas agravaram a situação, iniciou-se um processo de urbanização voltado para o saneamento, abertura de vias e iluminação pública.

> Ao longo das últimas duas décadas veio se desenvolvendo o conceito de qualificar e integrar as favelas à cidade, afim de proporcionar melhores condições de vida aos moradores, que na maior parte das vezes são os responsáveis por buscar apoio e iniciar as transformações.
>
> Busca-se transformar o que era antes precário em um bairro habitável através de investimentos em infraestrutura básica de saneamento, abertura de acessos que possibilitem a diluição de barreiras materiais com o bairro vizinho e a criação de espaços públicos que sirvam de referência para os moradores e contribuam para a diluição da fronteira simbólica entre a favela e a cidade. (FRANÇA, 2009, p. 13).

O conceito de pluralidade urbana incorpora os esforços anteriores das famílias como ponto de partida para futuras intervenções. São observadas conexões com a vizinhança e há a preservação da estrutura formal do adensamento. É incorporado o esforço anterior realizado pelas famílias na proposição de futuras intervenções.

3 A FAVELA SPAMA

3.1 Caracterização da área envoltória

A favela SPAMA está localizada na Subprefeitura Pirituba Jaraguá, Zona Norte de São Paulo, que nasceu a partir de uma fazenda adquirida pelo coronel Anastácio de Freitas e que posteriormente foi urbanizada pela Cia. City.A região possui como principais elementos estruturadores o Rio Tietê e a linha 7 – Rubi da CPTM (Companhia Paulista de Trens Metropolitanos).

Atualmente, Pirituba é um dos polos industriais da cidade de São Paulo, sendo composta pelas indústrias instaladas, por residências, estabelecimentos comerciais e instituições. A área onde está situada a SPAMA apresenta predominância de uso residencial e terrenos vazios, com

proximidade a modais de transporte público, como trem e ônibus, equipamentos educacionais e de saúde.

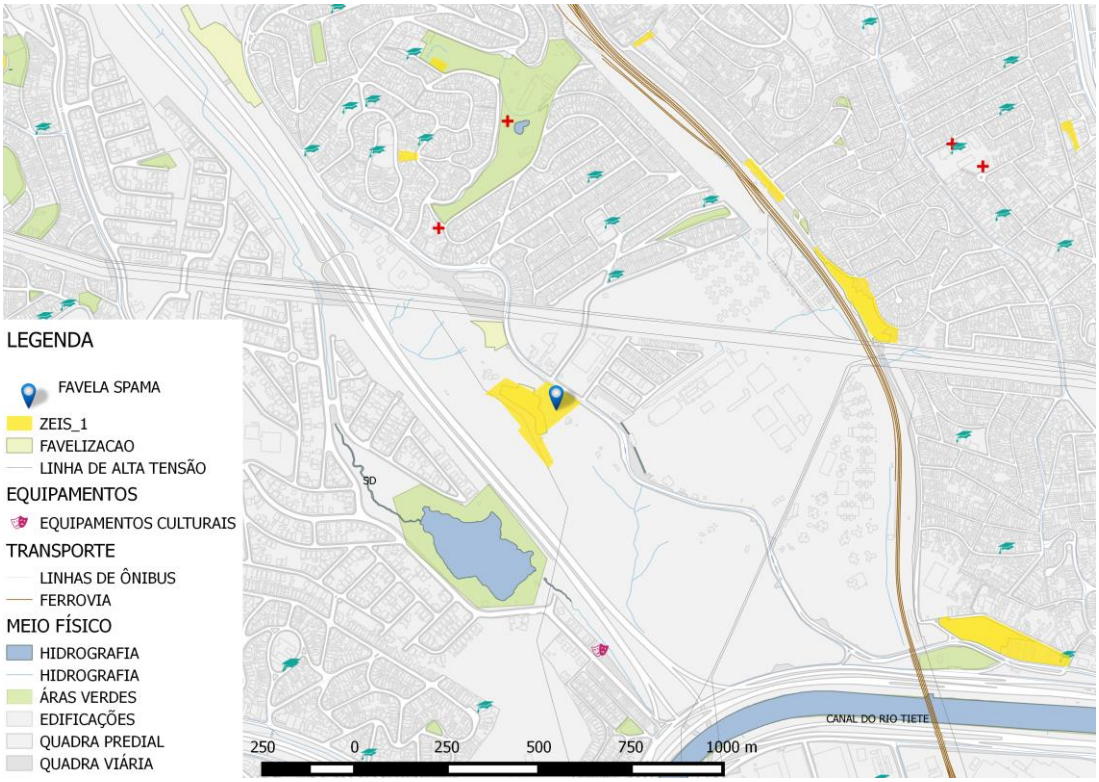


Figura 3.3 Principais equipamentos da região

Fonte: Geoprocessamento de dados via QGIS

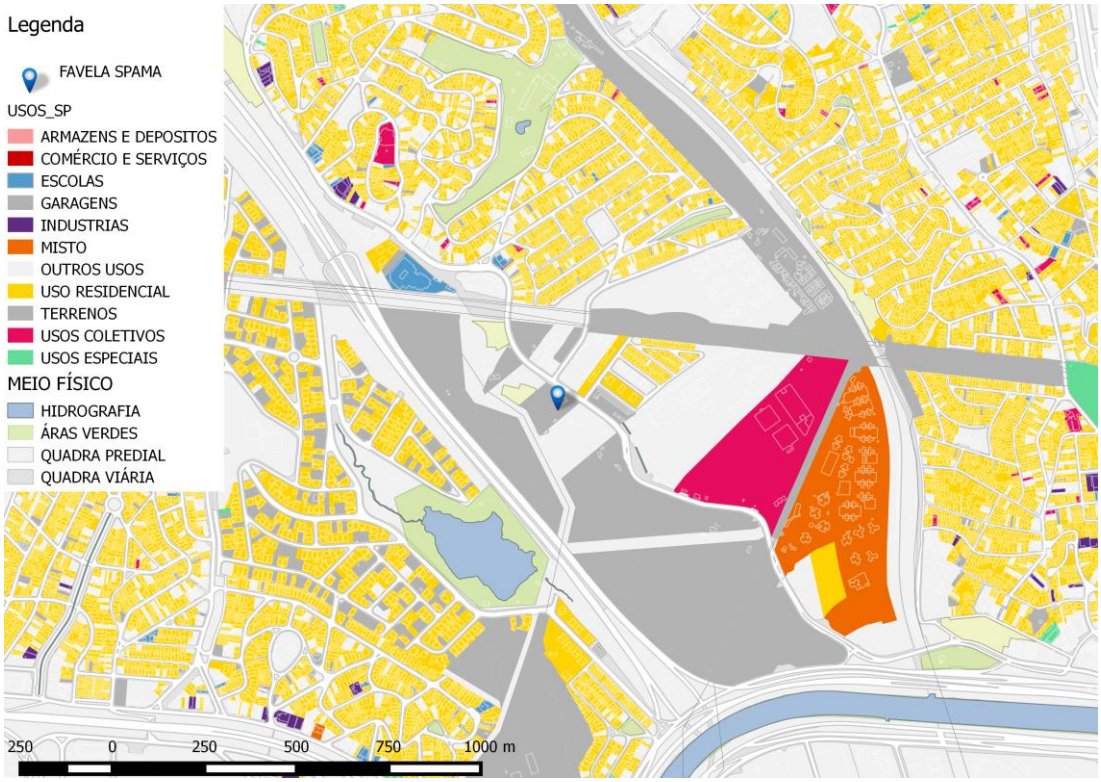


Figura 3.4 Usos do solo por lote

Fonte: Geoprocessamento de dados via QGIS

3.2 História e desenvolvimento até os dias atuais

A favela SPAMA iniciou sua formação acerca de 35 anos atrás de forma espontânea e desorganizada. Moradores locais relataram que no início viam a SPAMA como algo que não poderia ser vencido, pois não havia esgoto, não havia água e nem energia elétrica. Boa parte da favela era tomada por uma montanha de lixo, até que obras realizadas em terrenos vizinhos precisavam retirar terra e pediram para que o lixo da favela fosse espalhado para que pudessem cobrir a superfície de terra. A partir daí começaram a chegar mais pessoas para morar na SPAMA.

Até o início dos anos 2000, o terreno onde a favela está implantada constava nos registros oficiais apenas como uma mata fechada. Ali moravam cerca de 200 famílias totalmente ignoradas pelos órgãos públicos, não tendo acesso à infraestrutura básica e a um endereço.

A favela está inserida dentro do perímetro delimitado para a Operação Urbana Consorciada Água Branca, que objetiva desenvolver e qualificar a região. Com a valorização local e a chegada de novos empreendimentos, surgiram abaixo assinados para remover a favela, que

em 2010 resultaram em um pedido de reintegração de posse. Quando a prefeitura tomou conhecimento sobre a ocupação da área a situação pode ser revertida, fazendo com que os moradores passassem a se unir e se organizar e conferindo a eles um endereço, que garante o direito à escola, à saúde e ao trabalho.

Atualmente a SPAMA está inclusa na Lei de Zoneamento 16.402/16 como ZEIS 1 – Zona Especial de Interesse Social caracterizada pela presença de favelas e loteamentos irregulares, habitadas predominantemente por população de baixa renda. Uma vez inclusa na Lei de Zoneamento a favela pôde passar a ser abastecida pela SABESP (Companhia de Saneamento Básico do Estado de São Paulo).

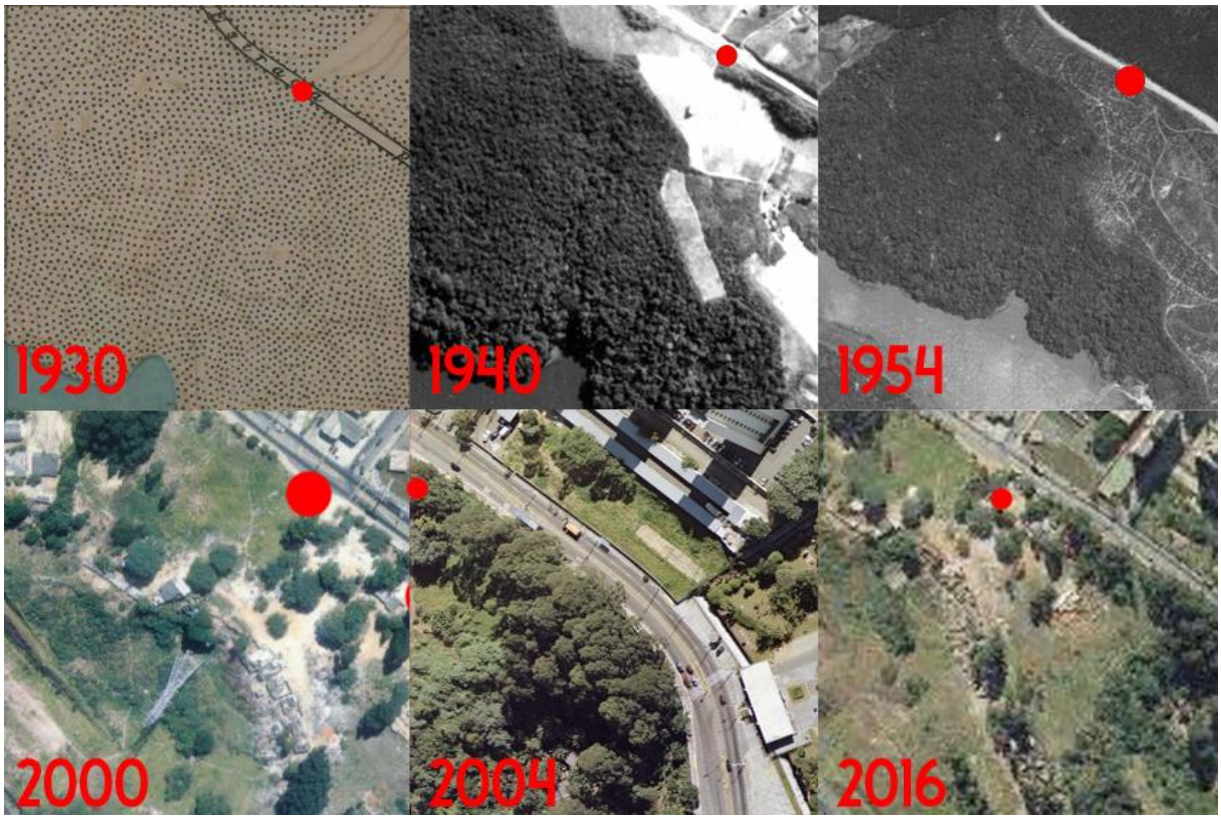


Figura 3.1 Comparativo da área 1930 – 2016

Fonte: Geosampa

Diversos grupos voluntários, como “Aroeira Ateliê” e “Teto”, contribuem com o desenvolvimento da SPAMA. Porém, até 2011 a favela se encontrava em uma situação de completo abandono, na qual nenhuma entidade, de nenhum caráter, havia entrado ali. Por

iniciativa dos próprios moradores, o Instituto Neotrópica[3], dirigido pelo geógrafo Marco Aurélio Oliveira, pode iniciar um trabalho de transformação dentro da favela, em conjunto com professores e alunos do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, englobando soluções de habitação, saneamento, educação e artes.

Desde o início tinha-se em mente o objetivo de realizar as mudanças de forma livre de metodologias, deixando o caminho aberto para o improviso, que permite desenvolver a comunidade respeitando o tempo e as escolhas de cada indivíduo. Foi assumido o compromisso de manter as pessoas em suas casas e em seu bairro, oferecendo condições para aumentar a qualidade de vida dentro do espaço onde estão habituadas e com o qual sentem identificação.

Ficou acordado com os moradores que inicialmente não seria trabalhada a questão da água, mas sim a questão do esgoto, que era de extrema urgência para todos. Com o auxílio de parceiros privados e empenho dos moradores e de voluntários, foi possível implantar a rede de esgoto, sendo esse o primeiro passo para as demais mudanças.

O Instituto Neotrópica busca investir na formação das pessoas por meio de cursos, que têm sido a porta de entrada de muitas dessas pessoas para o mercado de trabalho, significando independência e a esperança de uma vida melhor. A favela SPAMA fica localizada na Av. Raimundo Pereira Magalhães, nº 2750 e abriga atualmente cerca de 330 famílias.

[3] Instituto de educação e ciências aplicadas fundado em meados dos anos 2000 com a união de profissionais de diversas áreas, com a mentalidade de que o esforço em conjunto, com uma metodologia de trabalho, pode render mais frutos do que o esforço individual.

Figura 3.2 Voluntários e moradores trabalhando na construção da praça. 2015.
Fonte: autoria da autora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho busca esclarecer, a partir da análise do desenvolvimento da cidade de São Paulo, como se deu o surgimento das primeiras favelas na cidade e quais os acontecimentos que contribuíram para o agravamento desse fenômeno urbano. A linha de raciocínio segue apresentando, de forma sucinta, como o modo de lidar com as favelas foi se modificando até os dias atuais, para então compreender a situação do objeto de estudo: a favela SPAMA.

Foi registrada a formação e o desenvolvimento da favela, dando destaque aos projetos que viabilizaram as principais mudanças realizadas até os dias atuais. Esse registro faz com que a comunidade ganhe mais segurança e visibilidade, além de servir como ponto de partida para futuros projetos e intervenções, deixando clara a necessidade de respeitar o esforço inicial empenhado pelos moradores.

Ainda hoje as favelas são consideradas, em grande parte das ocasiões, como espaços vazios na cidade, onde não existe nenhum tipo de ordem, existe apenas a falta de infraestrutura, educação, saúde e saneamento. O trabalho de pesquisa buscou contribuir com o rompimento

dessa visão, defendendo que a favela deve ser vista como parte integrante da morfologia urbana.

Apesar das precárias condições ambientais e sociais, de modo geral, a favela apresenta fortes relações de solidariedade que caracterizam o convívio social entre os moradores, podendo servir de referência para projetos urbanos que objetivem a inclusão e a convivência entre as pessoas. Anna Dietsch afirma que o exercício da inclusão passa pelo exercício do diálogo, onde o espaço urbano deve ser entendido como propriedade de todos.

O caso da favela SPAMA se destaca pela forma como a comunidade se uniu para tornar possível o processo de qualificação pelo qual vem passando. A primeira conquista foi o estabelecimento de uma relação com os órgãos públicos, onde a favela deixou de ser invisível e passou a ser notada. Os moradores também se fizeram notar por instituições como o Instituto Neotrópica que, juntamente com seus parceiros, vem acompanhando ininterruptamente o desenvolvimento da SPAMA a cerca de cinco anos.

REFERÊNCIAS

AGUERRE, Pedro. **A Estruturação da Cidade de São Paulo**. São Paulo em Perspectiva, 9 (3) – 1995.

ALVES, Humberto Prates da Fonsceca; ALVES, Claudia Durand; PEREIRA, Madalena Niero; MONTEIRO, Antonio Miguel Vieira. **Dinâmicas de urbanização na hiperperiferia da metrópole de São Paulo**: análise dos processos de expansão urbana e das situações de vulnerabilidade socioambiental em escala intraurbana. Revista Brasileira de Estudos de População, Vol. 27 (1), pp. 141-159, 01 de junho de 2010.

BRILLEMBOUG, Alfredo; FRANÇA, Elisabete; ZACARIAS, Elton Santa Fé; KLUMPNER, Hubert. **São Paulo Projetos de Urbanização de Favelas**: São Paulo *Architecture Experiment* [versão para o inglês Valadares Vasconcelos]. SãoPaulo, HABI–Superintendência de Habitação Popular/Secretaria Municipal de Habitação, 2010. 1ª edição.

CAMARGO, Ana Maria de Almeida (Coord.). **São Paulo, metrópole em mosaico**. São Paulo: CIEE, 2010.

CAMPOS, Candido Malta. **Os Rumos da Cidade**: Urbanismo e Modernização em São Paulo. São Paulo: Editora Senac, 2000.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DUARTE, Cristóvão. **Reinvenção da cidade**. Mundo urbano: textos sobre a cidade contemporânea, mai. 2013. Disponível em: <https://cristovao1.wordpress.com/>. Acesso em: 17 fev. 2016.

FRANÇA, Elisabete. **Favelas em São Paulo (1980–2008)** Das propostas de desfavelamento aos projetos de urbanização: A experiência do Programa Guarapiranga. São Paulo: 2009.

GROSBAUM, Marcia; SAMPAIO, Maria Ruth Amaral De. **O espaço público no processo de urbanização de favelas**. São Paulo: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, 2012.

KEHL, Luís. **Breve história das favelas**. São Paulo: Claridade, 2010.

MEYER, Regina Maria Prosperi; GROSTEIN, Marta Dora; BIDERMAN, Ciro. **São Paulo Metrópole**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

PAULINO, Jorge; PEREIRA, Paulo Cesar Xavier. **O pensamento sobre favela em São Paulo: uma história concisa das favelas paulistanas**. São Paulo: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, 2007.

SILVA, Jailson de Souza e; BARBOSA, Jorge Luiz; BITETI, Mariana de Oliveira; FERNANDES, Fernando Lemes. **O que é favela, afinal?**. Rio de Janeiro: Observatório de favelas, 2009.

SÃO PAULO, Prefeitura Municipal. **Estudo sobre as favelas da administração regional Pirituba-Perus**. São Paulo: Prefeitura Municipal de São Paulo, 1974.

SÃO PAULO, Prefeitura Municipal. **Estudo sobre o fenômeno favela no município de São Paulo**. São Paulo: Prefeitura Municipal de São Paulo, 1974.

SÃO PAULO, Prefeitura Municipal. **Urbanização de favelas**: a experiência de São Paulo. São Paulo: Boldarini Arquitetura e Urbanismo, 2008.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

PEDESTRIANIZAÇÃO NO CENTRO DE SANTO ANDRÉ: A INFLUÊNCIA DA PERCEPÇÃO AMBIENTAL DOS USUÁRIOS E O DESENVOLVIMENTO SOCIOECONOMICO LOCAL

Autor: Ruy Leme Ribeiro

Orientadora: Profa. Dra. Maria Alzira Marzagão Monfré

RESUMO

A presente pesquisa versa inicialmente sobre as origens e transformações da malha de ruas pedestrianizadas no centro de Santo André, centralizando a questão da pedestrianização e da implantação de projeto de revitalização para a região central no final da década de 1990. Posteriormente introduz conceitos sobre percepção ambiental e analisa a questão local sob ótica crítica a respeito do desenho das cidades contemporâneas. Relaciona também os atuais conceitos de planejamento urbano e a relação do processo de transformação das vias com o desenvolvimento socioeconômico local. E finalmente, através de método dedutivo, analisa o uso dos espaços e o ambiente desenhado, consequentemente analisando o projeto de revitalização e sua viabilidade de conclusão.
Palavras-chave: Pedestrianização. Santo André. Percepção ambiental.

ABSTRACT

This research discourses initially about the origins and transformations of the pedestrianised routes Santo André downtown, in Brazil, centering the issue of pedestrianisation and the implement of the revitalization project for central region in the late 1990. Subsequently introduces concepts of environmental perception and analyzes the local issue through critical notes about the design of contemporary cities. Also correlates the current concepts of urban planning and the relation of the transformation process of the pedestrian routes with the local socio-economic development. And finally, through deductive method, analyzes the use of space and the designed environment, consequently analyzing the viability of the revitalization project conclusion.
Keywords: Pedestrianisation. Santo André. Environmental perception.

INTRODUÇÃO

Uma via pedestrianizada, ou popularmente um calçadão, se trata de uma via de uso exclusivo aos pedestres, ou seja, aqueles que andam a pé. Surgiram na Alemanha nos anos de 1930 para promover a valorização das regiões centrais. A primeira intervenção do gênero na cidade de São Paulo ocorreu em 1939, com o fechamento da rua Direita (MALATESTA, 2007). A cidade de Santo André passou a discutir a questão em meados da década de 1970, após a retomada de intervenções do tipo na capital do estado e em diversas cidades brasileiras. A principal via de comércio e serviços da região central, a rua Coronel Oliveira Lima, simultaneamente a partes de seu entorno, sofreram diversas intervenções, e hoje, encontram-se pedestrianizados, ou seja, circulam oficialmente apenas pedestres.

Este estudo, através da introdução de conceitos, principalmente de leitura do espaço urbano, busca deduzir diversos aspectos acerca do desenvolvimento espacial destas vias e de sua relação com o desenvolvimento socioeconômico local. Também se propõe a investigar a viabilidade da conclusão do projeto de revitalização da área central proposto no final da década de 1990.

1 A FORMAÇÃO ESPACIAL DAS VIAS PEDESTRIANIZADAS DO CENTRO DE SANTO ANDRÉ

A implantação do ambiente urbano da atual região central de Santo André está diretamente relacionada ao seu meio físico natural e ao processo histórico de sua formação que remonta a Vila de Santo André da Borda do Campo, fundada em 1553 por João Ramalho. Embora sua pioneira fundação no planalto, a vila fora transferida em 1560 para a recém fundada Vila de São Paulo de Piratininga após dificuldades de subsistência e de proteção por proposta do Padre Manoel da Nóbrega ao Governador Geral Men de Sá, trazendo a região a um período de estagnação, sendo administrativamente parte de São Paulo e apenas um local de passagem para o litoral. Tal fato foi revertido apenas em 1889 com a criação do município de São Bernardo, que compreende aproximadamente a atual região do grande ABC. (PMSA, 2013)

Em 1867 é construída a São Paulo Railway, primeira estrada de ferro a ligar o interior ao porto de Santos, cujo traçado na região fora implantado na várzea do rio Tamanduateí, distante da urbanização de São Bernardo. Deste modo, aquilo que conhecemos hoje como o centro da cidade de Santo André corresponde a interseção da estrada “Caminho do Pilar”

("old road to Mugy") com a estrada de ferro (PASSARELLI, 2005). Esta localidade passa a se desenvolver como o "Bairro da Estação", uma espécie de vila que servia de entreposto entre a ferrovia e a Vila de São Bernardo. Cada vez mais a região da Estação atraía mais investimentos, sendo que em 1903, muitos negociantes já haviam se transferido de São Bernardo para a Estação pela atratividade do movimento da ferrovia. Com o forte desenvolvimento da região, em 1910 é criado o distrito de Santo André que compreendia as áreas próximas a estação (PMSA, 1992). A partir deste momento a região se desenvolve primordialmente no eixo de ligação com a Vila de São Bernardo: o Caminho do Pilar que, atualmente, corresponde às ruas Cel. Oliveira Lima, Cel. Fernando Prestes e Caminho do Pilar, em Santo André; e Tales dos Santos Freire, em São Bernardo do Campo (PASSARELLI, 2005).

> Próximo à linha férrea, nas atuais ruas Coronel Oliveira Lima e Coronel Fernando Prestes, o Caminho do Pilar percorre a meia encosta do vale do córrego Carapetuba, e as muitas vielas e travessas existentes ao longo do caminho indicam a necessidade de captação de água e escoamento de esgoto da ocupação primeira da cidade. A presença de muitos edifícios característicos dos primórdios da operação da ferrovia indicam também essa via como o primeiro momento da formação do bairro da Estação São Bernardo. (PASSARELLI, 2005)

Em 1906, já se registrava a existência de 3 ruas no entorno da estação, que correspondem as atuais Cel. Oliveira Lima, Cel. Alfredo Fláquer e Gertrudes de Lima (PMSA, 1992). Sendo que a rua Cel. Oliveira Lima funcionava justamente como uma ligação entre a parte baixa, onde se encontrava a estação, e as outras duas ruas mais ao alto, distantes da várzea, e consequentemente ao Caminho do Pilar. Em 1913, com a crescente importância e consolidação destas ruas fez com que fossem autorizadas, pela Prefeitura, as primeiras instalações de guias e sarjetas:

> Lei n.º 159, de 2 de setembro de 1913 – "Fica a Prefeitura autorizada a adquirir o número de metros lineares de guias de cantaria destinadas ao calçamento das ruas Cel. Oliveira Lima, Cel. Alfredo Fláquer e D. Gertrudes de Lima, Dr. Correia Dias, situadas no Distrito de Paz de Santo André." (GAIARSA, 1968)

Devido a importante ligação viária que a caracterizava, a rua Cel. Oliveira Lima se consolidou como o mais importante eixo de comércio e serviços de Santo André, paralelamente ao crescimento econômico da região, principalmente impulsionado pela indústria. Na década de 1920, a via já não apresentava o aspecto de ligação com a cidade

vizinha, visto a construção da Av. Pereira Barreto para facilitar o transporte por bondes (PASSARELLI, 2005). Ainda assim, o logradouro passou a maior parte do século XX com circulação de carros, ônibus e pedestres, uma qualidade que começou a ser alterada a partir da década de 1970, quando o crescimento da região e o consequente trânsito agravado, indicou a necessidade de proteção dos pedestres. Fato que implicou no fechamento da via para veículos e a posterior contratação de projeto de um novo desenho assinado pelo arquiteto Jorge Bomfim, sendo as obras de remodelação do calçamento concluídas em 1979, o que conferiu, definitivamente, uso exclusivo aos pedestres. Identificada como um calçadão, a via adquiriu nova aparência, abrangendo outras adjacências como a Praça do Carmo. (PMSA, 2015)

Até o início da década de 1980, com exceção dos pequenos comércios de bairros, a grande movimentação de comércio e serviços se dava na região central, no entorno da área do calçadão, poucos anos depois, com a instalação do primeiro shopping center na cidade, dá-se início a um processo de descentralização comercial, ainda pouco impactando a região central. Apesar da criação de um pequeno centro comercial nas adjacências do calçadão, intitulado de Shoppinho Santo André[1], o comércio voltou a sofrer, em 1997, com a descentralização promovida agora pela implantação do shopping center ABC Plaza nas dependências da antiga indústria de eletrodomésticos e ferramentas Black & Decker, promovido para revitalizar a orla ferroviária como parte do Projeto Eixo Tamanduatehy. Desta vez a concorrência passava a ser mais acentuada devido à localização estratégica do empreendimento, que além de estar extremamente próximo a região central, contava com facilidades de acesso, principalmente de transporte público, como o terminal metropolitano e a estação da CPTM. (PINHO, 2007)

No ano seguinte, visando amortizar os efeitos desta nova configuração, e com o paralelo processo de desindustrialização e terciarização da economia da cidade, o poder público municipal se ocupou de realizar um plano de revitalização da área central, em especial o tradicional eixo comercial da Oliveira Lima. Através da Operação Urbana Pirelli, em parceria com o setor privado, a prefeitura municipal implementou uma política de requalificação urbana e valorização do espaço público (PINHO, 2007). Tal operação, incluída no Projeto Eixo Tamanduatehy buscou alcançar a requalificação do espaço através de melhorias na região do calçadão, utilizando-se de recurso de R$ 2 milhões do Fundo de Desenvolvimento Urbano, proveniente de encargos onerosos da operação urbana (SAKATA, 2006). Desta forma destaca-se o projeto desenhado pelo arquiteto Décio Tozzi que previa uma nova ambientação caracterizada principalmente pela grande cobertura translucida, com

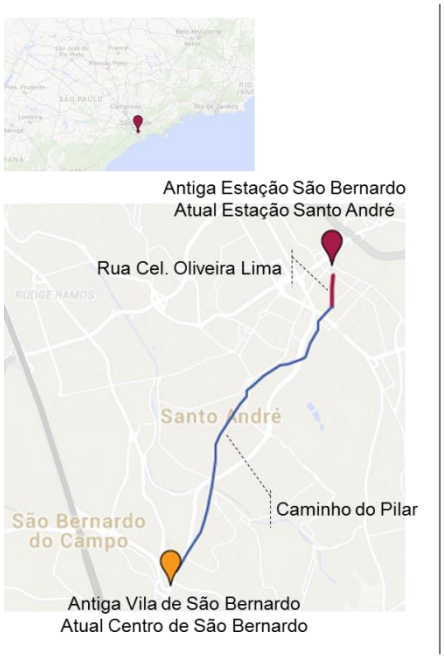
[1] O centro comercial "Shoppinho Santo André" foi inaugurado em novembro de 1990, com área total construída de 12.622,20 m², 71 lojas distribuídas em 2 pisos e 265 vagas de estacionamento de veículos (SSA, 2015).

estrutura metálica em forma de abóbada de berço apoiada sobre pilares de concreto posicionados no alinhamento da via e protegida por caixilharia de vidro laminado transparente. (TOZZI, 2015)

> A solução adotada propõe implantar sobre a antiga estrutura física dessa rua um desenho que a transforme e crie um "shopping de rua", conferindo à nova Oliveira Lima as mesmas condições de abrigo e conforto de um shopping tradicional, além de integrá-Ia à vida urbana do setor central de Santo André. (TOZZI, 2015)

A implantação ocorreu parcialmente no ano 2000, sendo a sua conclusão ainda hoje objeto de discussão.

MAPA 1 – Caminho do Pilar



MAPA 2 – Eixo atual da rua Cel. Oliveira Lima

É possível observar atualmente, diferenças extremamente perceptíveis no desenho da Rua Cel. Oliveira Lima, derivadas de seu processo histórico de formação espacial. Seu primeiro trecho, compreendido entre a Av. Queirós dos Santos e a rua Gen. Glicério, e que foi aberto já no século XX, não fazendo parte originalmente do Caminho do Pilar (PASSARELLI, 2005), encontra-se não pedestrianizado e classificado pelo atual plano diretor do município como uma via coletora primária (SANTO ANDRÉ, 2011). O segundo trecho, compreendido entre as ruas Gen. Glicério e Monte Casseros, encontra-se pedestrianizado segundo projeto do arquiteto Jorge Bonfim da década de 1970, primeira intervenção do tipo realizada na via. O terceiro trecho, compreendido entre as ruas Monte Casseros e Luís Pinto

Fláquer (Largo da Estátua), encontra-se com a intervenção realizada no final da década de 1990, pelo arquiteto Décio Tozzi.

Ainda se apresentam vias adjacentes que sofreram intervenção simultaneamente como área de influência do grande cerne da "Oliveira Lima". Talvez, a principal delas, a rua Dona Elisa Fláquer, também foi pedestrianizada entre a Cel. Oliveira Lima e a Álvares de Azevedo. E ainda, a rua Dr. Albuquerque Lins, pedestrianizada entre a Cel. Oliveira Lima e a Praça do Carmo, onde se encontram a Catedral Nossa Senhora do Carmo, sede da diocese do ABC, e a Casa da Palavra, imóvel tombado pelo Conselho Municipal de Defesa do Patrimônio Histórico, Artístico, Arquitetônico-Urbanístico e Paisagístico de Santo André.

Ainda considerando espaços de influência no entorno, podem-se destacar também quatro caminhos ocultos[2], sendo que dois deles interligam a rua Cel. Oliveira Lima a ruas próximas: a Galeria Oliveira Lima, que se conecta com as ruas Luís Pinto Fláquer e Xavier de Toledo, e o Shoppinho Santo André, que se conecta a rua Álvares de Azevedo. Os outros dois caminhos nas proximidades, se tratam da Galeria Stúdio Center, que conecta a rua Primeiro de Maio a rua Campos Sales, e a Galeria Atlântidas que conecta a rua Campos Sales a rua Gen. Glicério, ambas formando um caminho praticamente paralelo a rua Cel. Oliveira Lima.

2 AS VIAS PEDESTRIANIZADAS DO CENTRO DE SANTO ANDRÉ E A PERCEPÇÃO AMBIENTAL DOS USUÁRIOS

É inevitável correlacionar a atual situação da rua Cel. Oliveira Lima com a forte influência da percepção que seus usuários têm de seu ambiente produzido ao longo do tempo.

Kevin Lynch, dentro da escola de concepções e imagens, como método de leitura urbana, conceitualizou a questão da imagem da cidade, através de pesquisa realizada em cidades dos Estados Unidos. Um de seus conceitos básicos é a "legibilidade" que se refere a capacidade de reconhecimento dos elementos da cidade, considerando aspectos visuais, "[...] uma cidade legível seria aquela cujos bairros, marcos ou vias fossem facilmente reconhecíveis e agrupáveis em um modelo geral." (LYNCH, 1999). Para Lynch o processo de estruturação e identificação do ambiente é uma capacidade vital a todos aqueles que se locomovem, utilizando-se para isso diversos tipos de indicadores sensoriais. Uma imagem ambiental é um

[2] Entende-se como caminhos ocultos uma rede de percursos alternativos composta por galerias e passagens cobertas e semicobertas, ou seja, que utilizam de espaços semipúblicos. Tais espaços merecem destaque no presente trabalho pois a articulação que fazem com a área pedestrianizada, estes podem funcionar como um corta caminho interessante aos usuários na medida que contam com condições ambientais adequadas. (MALATESTA, 2007)

processo bilateral entre o seu observador e o ambiente. Essa imagem pode ser decomposta em três componentes, a "identidade", a "estrutura" e o "significado".

Desta forma uma imagem viável impõe a necessidade de identidade, ou seja, identificação de um objeto (a diferenciação deste objeto de outras coisas), assim como necessita de estrutura, "[...] a imagem deve incluir a relação espacial ou paradigmática do objeto com o observador e os outros objetos [...]", e de significado, o objeto ter algum significado, seja prático ou emocional, ao observador (LYNCH, 1999). Conjuntamente ao conceito de legibilidade, Lynch traz a "imaginabilidade" que corresponde a característica em um objeto físico que confere uma alta probabilidade de trazer uma imagem forte em qualquer observador. Tal conceito também pode ser compreendido como legibilidade em um sentido mais profundo, ou seja, podem ser percebidos de forma mais nítida e intensa pelos sentidos. O conteúdo das imagens estudadas por Lynch permitiu a classificação de cinco grandes elementos da imagem da cidade: vias, limites, bairros, pontos nodais e marcos, sendo que as vias são, visualmente, os elementos predominantes na imagem urbana (LYNCH, 1999).

Em seu princípio, a rua Cel. Oliveira Lima, com seu forte caráter de ligação – a estrada – muito provavelmente era percebida como uma via, o que possibilitou seu desenvolvimento pujante. O fato de ser uma das principais vias de acesso a urbe a colocou em situação de forte imaginabilidade pela população.

> Sem dúvida, o trajeto habitual vai ser uma das influências mais poderosas, de tal modo que as principais vias de acesso [...] são, todas, imagens de importância vital. (LYNCH, 1999)

> As pessoas tendiam a pensar em termos de destino das ruas e de seus pontos de origem: gostavam de saber de onde surgiam e para onde levavam. As vias com origem e destino claros e bem conhecidos tinham identidades mais fortes, ajudavam a unir a cidade e davam ao observador um senso de direção sempre que ele passava por elas. (LYNCH, 1999)

A partir de determinado momento, quando a característica primordial de ligação foi rompida, devido as novas configurações propiciadas no ambiente da cidade, é evidente que sua vivacidade não se foi simultaneamente, pois o ambiente da Oliveira Lima também estava caracterizado pela forte polaridade de comércio e serviços.

> A concentração de um hábito ou atividade especial numa rua pode torná-la importante aos olhos dos observadores. [...] Outros tipos de atividades também pareciam tornar alguns lugares memoráveis, como as obras de construção perto da Estação Sul ou a agitação dos mercados. (LYNCH, 1999)

A partir do momento em que é realizado a remodelação da rua – a pedestrianização em si – apesar de forte mudança física gerada, a principal identidade que a caracterizava – a via de comércio – ainda se colocava mais forte que o novo desenho, sendo, inclusive, referenciada verbalmente pela população como "Oliveira Lima", não sendo alcunhada restritamente como "calçadão". Todavia a pedestrianização, ao longo do tempo, firmou-se como uma forte identidade da via, diferenciando de outras vias da cidade justamente por se caracterizar pela exclusividade dos pedestres.

Já a partir do momento em que o comércio local sofre o impacto econômico da implantação dos shoppings centers, a solução adotada para revitalização vem buscar recuperar sua imaginabilidade, devido sua perda parcial de seu significado comercial, agora, suprida parcialmente pelos novos centros comerciais edificados, e de acentuar sua identidade. Essa imaginabilidade é recuperada através da construção da cobertura, que passa a ser um novo marco[3], recuperando também seu significado comercial.

Ao longo do tempo, percebe-se claramente que a identidade comercial da via não é alterada, apenas reforçada com cada umas das intervenções realizadas. A imaginabilidade trazida inicialmente pela pedestrianização e por último pela construção da cobertura não buscou alterar esta identidade comercial, ou seja, mudança em sua atividade econômica, apenas recuperar seu significado e criar uma nova estrutura.

Desta forma, a identidade forte da rua Cel. Oliveira Lima correlaciona-se com a dialética apresentada por Rem Koolhaas (2010) a respeito de identidade e a "cidade genérica"[4], onde a identidade advém da substância física, do histórico, do contexto e do real. Para Koolhaas, na cidade genérica, é difícil imaginar que algo contemporâneo contribua para a identidade, porém quando o passado se torna um momento demasiado pequeno e esgotando sua capacidade de compartilhamento com o presente, algo contemporâneo parece contribuir para a identidade.

Deste modo, a rua Cel. Oliveira Lima vem, através de sua constante renovação, se opor aos modelos genéricos que passaram a se difundir no ambiente urbano, os shopping centers. Através da constante busca pela preservação de sua imaginabilidade, evitando seu

[3] Os marcos constituem um dos tipos de referência descritos por Lynch, externos ao observador. "São geralmente usados como indicadores de identidade, ou até de estrutura, e parecem tornar-se cada vez mais confiáveis à medida que um trajeto vai ficando cada vez mais conhecido. " (LYNCH,1999).

[4] "A Cidade Genérica é o que resta depois de grandes sectores da vida urbana terem passado para o ciberespaço. É um lugar de sensações tênues e distendidas, de emoções escassas e distantes, discreto e misterioso como um grande espaço iluminado por um candeeiro de mesa-de-cabeceira. [...] Numa drástica inversão do que é supostamente a principal característica da cidade – o 'negócio' – a sensação dominante da cidade genérica é uma calma misteriosa: quanto mais calma for, mais se aproxima de seu estado puro." (KOOLHAAS, 2010)

esgotamento, a via conseguiu concorrer com a identidade genérica do shopping center. A percepção ambiental que os novos centros comerciais edificados trouxe a população - a proteção física contra o ambiente público, a suposta degradação, a proteção contra as intempéries - fez com que restasse aos espaços públicos apenas um caráter residual.

> A Cidade Genérica mantém-se unida não por um domínio público excessivamente exigente – progressivamente degradado numa sequência inesperadamente longa em que o fórum romano está para a ágora grega como o centro comercial está para a rua principal – mas pelo residual. (KOOLHAAS, 2010)

Diferentemente do shopping center, o projeto de revitalização proposto por Décio Tozzi para a rua Cel. Oliveira Lima traz simultaneamente, tanto a valorização do espaço público ali existente como via de circulação de pedestres, como a sua nova ambientação física qualificada para os usuários. O espaço resultante proporcionou características que possibilitam a utilidade como ambiente de comércio e serviços confortável, e não somente de passagem, mas concomitantemente de permanência e sociabilidade, características primordiais para os espaços das cidades, como exposto por Jan Gehl (2013). Finalmente o ambiente da Oliveira Lima se caracteriza, cada vez mais dinâmico e não como um espaço público residual.

Ainda considerando a nova ambientação construída no trecho revitalizado, é possível perceber a permanência e acentuação da identidade comercial através da recuperação de sua imaginabilidade ocasionada pelo novo marco, a cobertura, que se evidencia justamente por sua forte diferenciação de qualquer outro elemento urbano, incluindo os shopping centers. A identidade da via como de circulação, foi alterada ao longo do tempo, passou a ser exclusiva dos pedestres, porém a sua identidade comercial se manteve por todo o tempo, proporcionada justamente por sua renovação permanente, diferentemente dos shopping centers e da própria cidade genérica.

> A Cidade Genérica é a cidade liberta da clausura do centro, do espartilho da identidade. A Cidade Genérica rompe com o ciclo destrutivo da dependência, não é mais do que um reflexo da necessidade actual e da capacidade actual. É a cidade sem história. É suficientemente grande para toda a gente. É fácil. Não necessita de manutenção. (KOOLHAAS, 2010)

Como já observado, percebe-se que a região da rua Cel. Oliveira Lima se coloca como uma centralidade que possui história, identidade e significado. Não se configurando como um

lugar apático, como observado na cidade genérica, e mantendo como principal característica um ambiente voltado ao negócio (comércio).

> Quanto mais poderosa for a identidade, mais nos aprisiona, mais resiste à expansão, à interpretação, à renovação, à contradição. A identidade torna-se semelhante a um farol – fixa, sobredeterminada: pode mudar a sua posição ou o padrão em que emite, mas o preço é desestabilizar a navegação (Paris só se pode tornar mais parisiense – já está a caminho de se tornar hiper-Paris, uma caricatura polida. [...] (KOOLHAAS, 2010)

A Oliveira Lima pode não estar ao mesmo nível de Paris quanto a identidade de seu recente marco – a cobertura – mas sendo mantida sua identidade comercial possibilitará a intensificação deste marco, ou até mesmo uma nova remodelação se necessária, sendo a sua imaginabilidade pela população o mais importante para esta identidade, trazendo significado.

3 AS VIAS PEDESTRIANIZADAS DO CENTRO DE SANTO ANDRÉ E UMA ANÁLISE SOCIOECONÔMICA

O planejamento, de maneira generalizada, trata-se de uma técnica de transformação através de objetivos pré-estabelecidos (SILVA, 2008). O processo de planejamento urbano aplicado pelo modernismo, visava colocar as futuras realidades em um quadro pré-estabelecido, de maneira controladora, com incertezas reduzidas (ASCHER, 2010). Devido a um período austero, onde o Estado se colocava como o provedor de "bem-estar social", os planos se faziam com características de imposição técnica e não discussão política, de predição do futuro e recursos estabelecidos sem especificidade de sua procedência e obtenção (VARGAS, 2001). Este modelo buscava moldar novos comportamentos através da construção do espaço, da padronização e de um ideal coletivo, mas ocasionaram segregação espacial, por usos e por classes sociais, cidades com desenho padrão e desvencilhadas de condições políticas e de realidades econômicas, fazendo assim, com que esse método viesse a se colapsar (VARGAS, 2001).

Para François Ascher, o "neourbanismo" vem de maneira mais aberta, com pensamento mais reflexivo, sujeito a adaptação e "senso de oportunidade". Se utiliza de vários projetos, considerando as mudanças que ocorrem e que podem ocorrer. Associa as oscilações, tamanhos de prazos e escalas, assim como os níveis de interesse. Coloca o projeto não apenas como desenho, mas também como "ferramenta de análise e negociação" dentre os potenciais e limites dos atores envolvidos. Desta maneira o "planejamento urbano" se torna uma "gestão

urbana estratégica" (ASCHER, 2010). O papel da gestão, por sua vez, vai ser de implementar os objetivos postos pelo planejamento e monitorá-los (VARGAS, 2001).

Através deste novo processo de vigilância das incertezas, o novo planejamento urbano estratégico vai buscar pesar os valores do mercado, especialmente quanto aos "termos de oferta (adversários e competidores)" prezando pela negociação como instrumento de gestão (HUERTAS apud VARGAS, 2001). Neste cenário desponta, como alternativa para o desenvolvimento local, as técnicas de "city marketing", de transformar os lugares, ou cidades, em um produto a ser ofertado aos agentes econômicos, ou seja, destacar os potenciais e dificuldades destes locais em um determinado cenário.

> *City marketing* tem [...] assumido uma forma consciente e vantajosa de obter investimentos privados e de criar estruturas de parcerias para sua implementação. Para Ashworth (1990), *city marketing* é um processo onde as atividades urbanas estão o mais próximo possível das demandas do seu público alvo, de forma a maximizar o funcionamento socio-econômico da área, de acordo com os objetivos, previamente, estabelecidos. (VARGAS, 2001)

O *city marketing* destaca-se como uma das técnicas utilizadas no "Estudo das características das atividades urbanas e de negócios da área central do município de Santo André no processo de revitalização urbana" que subsidiou as ações para requalificação do centro de Santo André, com foco na análise do potencial das atividades de comércio e serviços (LABCOM, 2015). Da pesquisa de *city marketing* (VARGAS (coord.); BEVILQUA; PINI, at. all., 1999) aplicada pode-se destacar alguns pontos interessantes para uma análise socioeconômica a respeito das vias pedestrianizadas no centro de Santo André.

O primeiro ponto a ser destacado é a pesquisa apontar a rua Cel. Oliveira Lima como um elemento central e distribuidor de pedestres no centro de Santo André, também correspondendo a via com maior fluxo de pedestres e cuja pedestrianização reforçou ainda mais sua centralidade. Observou-se também, através do mapeamento de fluxos que partem da Oliveira Lima, que o movimento de transeuntes diminui sensivelmente em seus arredores e que os estabelecimentos comerciais não tendem a se repetir com tanta frequência.

> A observação dos mapas de fluxos indica, claramente, a maior intensidade na rua Coronel Oliveira Lima. Esta situação é facilmente explicada, através de um processo auto-reforçador que vêm se processando no centro há muito tempo, cuja condição mais importante é a exclusividade para o uso de pedestre. As pessoas darão preferência a caminhar sem a interferência do tráfego de veículos. (VARGAS (coord.); BEVILQUA; PINI, at. all., 1999)

Correlacionado ao fluxo de pedestres, a pesquisa aponta que a área central possui um diversificado setor terciário de abrangência municipal, apesar de apontar que 17% de seus frequentadores originavam-se de outras cidades. A atividade comercial, a principal, divide espaço com as oportunidades de emprego e compras presentes no centro, também não exclui, em seus arredores, a forte presença de uso residencial e institucional na região.

Outro ponto a ser destacado trata-se da segurança que é considerada pelos usuários e comerciantes como um dos principais problemas da área central, antes da implementação do projeto de revitalização de Décio Tozzi. É curioso observar na pesquisa que itens relacionados à segurança estão presentes nas sugestões para melhoria do centro, em especial obras relacionadas a iluminação e pavimentação.

A vocação comercial do centro também é destacada, apontando a pesquisa com usuários, como a maior qualidade da região para 43% dos entrevistados. O mix de lojas na Oliveira Lima e proximidades indica que as lojas de vestuário correspondem a mais de 40% dos estabelecimentos, seguido por lojas do setor de acessórios (diversificado) e alimentação. Na Oliveira Lima a pesquisa permite observar que o local de maior fluxo de pedestres é onde está a maior concentração de lojas de vestuário, estabelecimentos estes, que estão diretamente relacionados ao grande fluxo verificado.

Os usuários da área central apesar de apontarem como a segunda maior qualidade do centro a existência de shoppings, pode-se verificar que há uma divisão de opiniões quanto aos lojistas acerca da interferência destes shopping centers. A pesquisa aponta que para 48% dos varejistas o seu maior concorrente são os próprios shoppings, porém 58% dos varejistas, em outra tabela disponível na pesquisa, apontam que estes centros comerciais não interferem em seus negócios, desta forma o estudo parece indicar que o maior concorrente da região central é justamente a falta de segurança do centro, segurança esta, que é oferecida pelos shopping centers.

Diante do estudo apresentado, o projeto implementado parece ter sido de crucial importância para o centro por permitir a resolução de problemas que comprometiam a permanência de sua forte identidade e significado como ambiente qualificado de desenvolvimento de suas atividades comercial e de serviços. Neste sentido se explica a expectativa otimista de 70% dos comerciantes entrevistados no estudo, que apontavam que a implantação do projeto de revitalização alteraria o fluxo, a qualidade do público, o faturamento e a lucratividade.

Apesar da pesquisa de *city marketing* apresentar uma perspectiva interessante para a formulação de um planejamento estratégico, ela não deve ser a única referência para a gestão

urbana. Como aponta Enio Moro Junior, o *city marketing*, através da ótica empresarial, não se concilia com as técnicas de planejamento urbano que entende as necessidades coletivas.

> [...] Como alternativa ao planejamento urbano transpõem-se os ditames do planejamento estratégico empresarial para o meio público. [...] A cidade é negada como espaço coletivo e afirmada como espaço empresarial. As cidades competem por investimentos de capital, competências gerenciais, novas tecnologias, atração de indústrias e negócios, oferecendo competitividade no preço e na qualidade dos serviços que prestam, oferecendo gratuidades públicas. (MORO JUNIOR, 2007)

Sendo a cidade um ambiente público e consequentemente de uso coletivo, é necessário se assegurar o direito a todos de usufruírem deste rico espaço. Principalmente diante do ataque aos espaços públicos modernos, denunciando uma escalada de segregação urbana, que produz a negação de elementos básicos da experiência moderna da vida pública, como a primazia das ruas e sua abertura, a circulação livre de multidões e veículos, os encontros impessoais e anônimos de pedestres, o lazer e encontros interpessoais em espaços públicos, e em destaque, a convivência de pessoas de diversas origens sociais compartilhando deste espaço, inclusive o tomando para manifestações políticas e culturais ou apenas para mero entretenimento (CALDEIRA, 1997). É o interesse público que deve determinar o planejamento e gestão estratégica da cidade - inclusive a implementação de projetos como o da Oliveira Lima - de modo a possibilitar acesso às pessoas de oportunidades para o intercâmbio pessoal, cultural e político (GEHL, 2013). Neste sentido, na busca de uma dimensão democrática para a cidade traz Jan Gehl:

> A gama de atividades e atores demonstra as oportunidades do espaço público de reforçar a sustentabilidade social. É significativo que todos os grupos sociais, independentemente da idade, renda, status, religião ou etnia, possam se encontrar nesses espaços, ao se deslocarem para suas atividades diárias. Essa é uma boa forma de fornecer informação geral para qualquer um sobre a composição e universalidade da sociedade. Além disso, faz com que as pessoas sintam-se mais seguras e confiantes quanto a experimentar os valores humanos comuns reproduzidos em diferentes contextos. (GEHL, 2013)

Além do aspecto econômico e do city marketing pode-se refletir quanto ao impacto social e cultural advindo ao longo do tempo de todo o processo de pedestrianização da rua Cel. Oliveira Lima e suas adjacências, em especial por possibilitar que a cidade se configure como um local de encontro e permanência. Apesar do caráter comercial, a via oferece acesso

a diversos equipamentos histórico-culturais[5] espalhados pela região e possibilita uma maior sociabilidade entre estes equipamentos e os usuários da via, usuários estes, muitas vezes atraídos inicialmente pelo caráter comercial ou de passagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fica evidente, através do exposto sobre as origens e transformações da região central de Santo André, que a malha de vias pedestrianizadas, tal qual a conhecemos atualmente, está completamente vinculada a sua história e transformação temporal. E que cada processo histórico e de transformação, resultou em diversas escolhas a respeito da gestão deste espaço, no que culminou em seu desenho atual.

Como bastante evidenciado, a principal identidade das vias pedestrianizadas estudadas é seu caráter comercial, que também traz significado. O projeto de revitalização implantado parcialmente possibilitou, visualmente, a criação de um marco, a cobertura, mesmo que de maneira longilínea e anexa a via. Considerando que a criação de um novo marco possibilitou a intensificação da imaginabilidade da rua, e consequentemente provocou a manutenção da identidade do local, pode-se verificar que o processo de revitalização fora, de maneira sucinta, positivo. Considerando que o fortalecimento da identidade da rua manteve constante seu significado primordial, o uso comercial e de serviços, fica notório que o projeto de revitalização foi um instrumento hábil para qualificação do ambiente urbano. E que ainda, de maneira diferenciada, proporcionou à cidade um novo espaço que se distingue de soluções ordinárias atreladas meramente a ideologias mercadológicas que desconsideram a história e as identidades.

O projeto de revitalização evidentemente propõe requalificar o espaço, a partir da revisão das condicionantes relacionadas, tanto com o desenho e função da cidade, quanto às relações socioeconômicas envolvidas no caso. Sendo assim, um exemplo de gestão estratégica, e que consequentemente instiga sua revisão permanente.

Dentre as questões colocadas como objetivo deste trabalho, destaca-se a questão da viabilidade da conclusão de implantação do projeto de revitalização da área central de Santo André. Observando a rua Cel. Oliveira Lima através da setorização colocada – trecho não

[5] Dentre estes equipamentos, pode-se destacar: Casa do Olhar Luiz Sacilotto, Casa da Palavra Mário Quintana, Cine-Teatro Carlos Gomes, Cine Tangará, Catedral Nossa Senhora do Carmo, Praça do Carmo, Concha Acústica e a Escultura “Concressão 0005” do artista plástico Luiz Sacilotto.

pedestrianizado, trecho pedestrianizado e trecho pedestrianizado e revitalizado – é possível constatar que o trecho pedestrianizado da Oliveira Lima traz além da identidade comercial, a identidade de rua para pedestres. Já o trecho revitalizado traz, além de todas estas identidades anteriores, uma identidade nova e única, sendo determinante para sua qualidade. Se constatando-se que o trecho revitalizado da Oliveira Lima apresenta uma percepção ambiental positiva – traz identidade e condições físicas de qualidade - e que seu entorno apresenta condições e características que se assemelham a ela, pode-se considerar que a conclusão da revitalização pode ser benéfica para a região central e que possivelmente possibilitaria seu desenvolvimento, crescimento e consolidação acentuada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASCHER, François. **Os novos princípios do urbanismo.** Tradução de Nadia Somekh. São Paulo: Romano Guerra, 2010.

CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. **Enclaves fortificados: a nova segregação urbana.** Novos Estudos CEBRAP, n. 47, p. 155-76, São Paulo, 1997.

GAIARSA, Octaviano Armando. **A cidade que dormiu três séculos: Santo André da Borda do Campo; seus primórdios e sua evolução histórica: 1553 – 1960.** Santo André: Tipografia Bandeirante, 1968.

GEHL, Jan. **Cidades para Pessoas.** Tradução de Anita Regina Di Marco. São Paulo: Perpectiva, 2013.

KOOLHAAS, Rem. **Três textos sobre a cidade: grandeza, ou o problema do grande a cidade genérica, espaço-lixo.** Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

LABCOM. Laboratório de Comércio e Cidade. **LabCom – Trabalhos Técnicos.** São Paulo: FAU – USP, 2015. Disponível em: <http://www.labcom.fau.usp.br/?page_id=85>. Acesso em: 26 set. 2015.

LYNCH, Kevin. **A Imagem da Cidade.** Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

MALATESTA, Maria Ermelina Brosch. **Andar a Pé: Uma forma de transporte para a Cidade de São Paulo.** 2007. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

MORO JUNIOR, Enio. **A Redenção Inexistente nos Planos Urbanísticos Municipais: o caso do Projeto Eixo Tamanduatehy.** São Paulo: Annablume, 2007.

PASSARELLI, Silvia Helena. **Proteção da Paisagem Ferroviária: memória e identidade do bairro Estação São Bernardo (atual Santo André, SP).** 2005. Tese (Doutorado em Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

PINHO, Rodrigo Altair. **Santo André: (Re) ordenação sócio espacial e implicações do período técnico-científico-informacional a partir dos anos 90.** 2007. 240 f. Dissertação (Mestrado em Geografia Humana). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

PMSA. Prefeitura Municipal de Santo André. **Circuito Histórico Cultural.** Santo André: PMSA, 2015. Disponível em: <http://www2.santoandre.sp.gov.br/index.php/circuito-historico-cultural>. Acesso em: 24 set. 2015.

PMSA. Prefeitura Municipal de Santo André. **História de Santo André.** Santo André: PMSA, 2013. Disponível em: <http://www2.santoandre.sp.gov.br/index.php/cidade-de-santo-andre/historia>. Acesso em: 20 set. 2015.

PMSA. Prefeitura Municipal de Santo André. **Santo André: cidade e imagens.** Santo André: Prefeitura de Santo André, 1992.

SANTO ANDRÉ. Lei n. 9.394, de 05 de janeiro de 2012. Altera a Lei nº 8.696, de 17 de dezembro de 2004, que instituiu o Plano Diretor no Município de Santo André, atendendo o art. 181 que prevê a revisão do Plano Diretor. Anexo XXVII – Hierarquização Viária. **Diário do Grande ABC,** Santo André, n. 14925: 1, 6 dez. 2011. Disponível em: <http://www.cmsandre.sp.gov.br/images/stories/documentos/planodiretor/9394-2012%20-%20Anexo%20XXVII%20Mapa%2011%20Hierarquização%20Viária.pdf>. Acesso em: 24. set. 2015.

SAKATA, Margarida Nobue. **Projeto Eixo Tamanduatehy: uma nova forma de intervenção urbana em Santo André?** 2006. Dissertação (Mestrado em Planejamento Urbano e Territorial) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

SILVA, José Afonso da. **Direito urbanístico brasileiro.** São Paulo: Malheiros Editores, 2008.

SSA. SHOPPINHO SANTO ANDRÉ. **Shoppinho Santo André.** Santo André: SSA, 2015. Disponível em: < http://www.shoppinhosantoandre.com/>. Acesso em: 29 set. 2015.

TOZZI, Décio. **Arquiteto Décio Tozzi.** São Paulo: Décio Tozzi, 2015. Disponível em: < http://www.deciotozzi.com.br/>. Acesso em: 24 set. 2015.

VARGAS, Heliana Comi. **Gestão de áreas urbanas centrais: a Experiência de Santo André.** In: Encontro Nacional da ANPUR, n. IX, Rio de Janeiro, 2001. Não publicado. Disponível em: <http://www.labcom.fau.usp.br/wp-content/uploads/2015/08/2000-GEST%C3%83O-DE-%C3%81REAS-URBANAS-CENTRAIS-A-EXPERI%C3%8ANCIA-DE-SANTO-ANDR%C3%89-a.pdf>. Acesso em: 24. set. 2015.

VARGAS, Heliana Comi. (coord.); BEVILQUA, H.; PINI, Sandra A., at. all. **Estudo das Características dos Negócios da área Central de Santo André.** São Paulo: FUPAM, LABCOM, 1999. Disponível em: <http://www.usp.br/fau/depprojeto/labcom/produtos/1999_centro_stoandre.pdf>. Acesso em: 24 set. 2015.

ANEXOS

Imagem 1 - Rua Cel. Oliveira Lima, observando-se residências e ao fundo Companhia Streiff, fábrica de cadeiras e pequenos móveis, c. 1899. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 2 - Vista da região central com destaque para a Rua Cel. Oliveira Lima, década de 1950. Foto Postal Colombo. Coleção Antonio Carlos Rizzo. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 3 – Vista panorâmica da região central. Ao centro a Rua Cel. Oliveira Lima, esquina com a Rua Albuquerque Lins e o Edifício Quitandinha, em construção. À direita a Igreja do Carmo, atual Catedral. Ao fundo as instalações da Fábrica de Cadeiras e pequenos móveis Streiff e da Cia. Rhodia Brasileira, 1961. Coleção Carlos Galante. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 4 – Rua Cel. Oliveira Lima nas proximidades com a Rua Campos Sales, década de 1970. Foto e Coleção Octaviano A. Gaiarsa. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 5 – Rua Cel. Oliveira Lima, cerca de década de 1980. Coleção PSA. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 6 – Rua Cel. Oliveira Lima entre as Ruas Campos Sales e Albuquerque Lins, cerca de década de 1980. Coleção PSA. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

ANEXOS

Imagem 7 - Rua Cel. Oliveira Lima esquina com a Rua Campos Sales, cerca de década de 1980. Coleção PSA. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 8 - Obras na rua Cel. Oliveira Lima, cerca década de 1980. Coleção PSA. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

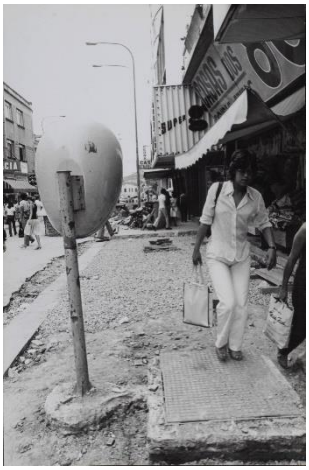


Imagem 9 – Obras na Rua Cel. Oliveira Lima, s/d. Coleção PSA. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 10 – Rua Cel. Oliveira Lima, 1998. Foto Roberto Milanez. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 11 – Obras para cobertura da Rua Cel. Oliveira Lima, 1999. Foto e Coleção Alberto Braz. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

Imagem 12 – Rua Cel. Oliveira Lima durante exposição com obras de Luiz Sacilotto, abril 2001. Foto e Coleção Alberto Braz. **Acervo Museu de Santo André Dr. Octaviano Armando Gaiarsa.**

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

ARQUITETURA DE BAIXO IMPACTO AMBIENTAL:

Estudo de Caso do Aeroporto de São Francisco

Autora: Luisa Garbin Fontana

Orientadora: Profa. Dra. Lúcia Fernanda de Souza Pirró

RESUMO

As novas técnicas de projeto e construção de viés sustentável atrai atualmente amplos interesses por razões não somente éticas como também econômicas. Um dos setores que tem grande potencial para usufruir do benefício técnicas é o setor aeroportuário, que lida diariamente com questões relacionadas a sua eficiência energética, consumos hídricos, geração de resíduos e manutenção e operação de suas atividades. Este artigo trata do estudo de caso do Aeroporto de São Francisco na remodelação do Terminal 2, um projeto que aliou princípios tecnológicos à arquitetura passiva para melhorar o desempenho sustentável do aeroporto e conquistar a Certificação LEED.
Palavras-chave: Aeroporto. Sustentabilidade. Certificação Ambiental.

ABSTRACT

The new design and construction techniques with sustainable bias currently attracts broad interests for reasons not only ethical but also economical. One of the sectors has great potencial in taking benefits from these techniques is the airport sector, which deals daily with issues related to their energy efficiency, water consumption, waste generation and maintenance and operation of its activities. This article deals with the case study of the San Francisco Airport in remodeling it's Terminal 2, a project which combined technological principles with passive architecture to improve the sustainable performance of the airport and achieve the LEED Certificate.
Keywords: Airport. Sustainability. Environmental Certificate.

INTRODUÇÃO

A implementação de novas técnicas de projeto e construção de viés sustentável atrai amplos interesses por parte dos grandes clientes e empresas, tanto no aspecto ético quanto no benefício econômico que este diferencial pode trazer.

Um dos setores que possui grande potencial de benefícios por meio do uso deste conjunto de conceitos e métodos construtivos é o setor aeroportuário. Este setor necessita de atenção quando se trata de eficiência energética, consumos hídricos, geração de resíduos e

manutenção e operação geral de suas atividades, já que pode ser considerado um dos setores atuais de maior consumo de recursos e gerador de resíduos.

Por mais que os aeroportos no geral possuam preocupações relativas a esta questão, estudos mostram que a indústria da aviação possui um péssimo desempenho quando se trata de abordar a quantidade de resíduos gerados a cada ano.

Segundo dados do NRDC (Natural Resources Defense Council), em estudos realizados em 2004, os aeroportos geram, em média, 0,6kg de resíduos por passageiro, sendo a grande maioria deste lixo destinada a aterros e incinerações. Porém, aproximadamente 75% destes resíduos são recicláveis, o que indica um enorme potencial de reciclagem dentre os aeroportos.

De acordo com estudos em 2010 da ACRP (Airport Cooperative Research Program), cerca de metade da energia consumida nos aeroportos advém de gastos com calefação, ventilação e resfriamento do ar em suas operações. É possível reduzir enormemente tais gastos energéticos com o uso de métodos e tecnologias construtivas passivas previstas no projeto do aeroporto ou, então, por meio do retrofit do mesmo.

Os inúmeros benefícios e oportunidades que podem advir do planejamento sustentável em aeroportos resultam em construções mais inteligentes e econômicas. Esta ação, por consequência, reflete na evidente otimização da operação aeroportuária, na mitigação de impactos socioambientais, resultantes de desperdícios energéticos e de recursos naturais, e em uma melhor experiência para os 3,6 bilhões de passageiros que deverão transitar pelos aeroportos em 2016 (IATA 2015).

Tendo em vista estas questões, torna-se importante a menção do Aeroporto Internacional de São Francisco (SFO), que embarcou recentemente no desafio de assumir a liderança global e se tornar um dos aeroportos mais sustentáveis do mundo. O SFO investiu em melhorias no gerenciamento de seus resíduos, eficiência energética, redução de gases, captação de águas, optimização de transporte e conforto dos aproximados 50 milhões de passageiros (SFO 2015) que transitam anualmente pelo aeroporto.

Este trabalho tem como objetivo investigar as medidas tomadas pelo Aeroporto Internacional de São Francisco no recém reformado Terminal 2 em sua busca pelo Certificado LEED, verificando o efetivo resultado do funcionamento de tais medidas, que tem como premissa

levar o SFO a atingir os benefícios de ser economicamente produtivo, ecologicamente responsável e socialmente justo.

1. CERTIFICAÇÃO LEED E SELOS AMBIENTAIS

2. ESTUDO DE CASO: TERMINAL 2 DO AEROPORTO DE SÃO FRANCISCO

2.1. História e Reformas

2.2. Reforma Terminal 2 (2011-2014) e Resultados da Certificação

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

1. CERTIFICAÇÃO LEED E SELOS AMBIENTAIS

O consumo excessivo dos recursos naturais e a grande geração de resíduos em todas as áreas de produção, em especial na indústria da construção civil, tornou-se, a partir de meados da década de 1970, grande foco de discussões a fim de serem criadas metas de controle e restrição dessas atividades. Assim, à partir da década de 1990, surgiram os certificados de sustentabilidade, que possuem no geral o objetivo de pontuar as soluções sustentáveis encontradas pelos profissionais do planejamento e da construção e classificar o nível de sustentabilidade do edifício.

Um dos certificados de maior relevância no mundo atualmente é o LEED (Leadership in Energy and Environmental Design), certificação criada pelo USGBC (United States Green Building Council) em 1996, hoje referência internacional na área de eficiência energética e design sustentável, adotada em mais de 143 países, e vista atualmente como premissa no projeto dos novos empreendimentos comerciais e corporativos.

O LEED foi aplicado na conceituação de inúmeros projetos, tais como no do recém reformado T2 do Aeroporto Internacional de São Francisco, primeiro aeroporto do país a ganhar esta distinção por seu terminal. Com esta recente reforma, estima-se que as emissões de carbono de suas operações irão cair 1,6 toneladas/ano até que, em 2020, as emissões de carbono do aeroporto sejam neutras (SFO 2014).

Esta conquista valiosa abre caminho para uma nova era de aeroportos construídos e operados de forma a reduzir extremamente os impactos ambientais. Cada passo tomado em direções sustentáveis merece ser estudado e divulgado a fim de que as soluções possam, em um futuro próximo, ser naturalmente integradas na concepção do projeto e em reformas aos aeroportos existentes, ao invés de fazer parte da pequena minoria inovadora.

2. ESTUDO DE CASO: TERMINAL 2 DO AEROPORTO DE SÃO FRANCISCO

2.1. História e Reformas

No dia 03 de Maio de 1927, quando maior parte de São Francisco ainda era área de pastoreio, deu-se início à construção do Aeroporto Municipal de Mills Field. O terreno, temporariamente doado à cidade, foi confirmado em estudos posteriores como sendo o local ideal para a construção de um aeroporto por suas condições climáticas.

Tal construção, em 1927, incluía três pistas de pouso e um edifício administrativo e, três anos depois, os hangares um, dois, três e quatro já haviam sido construídos em estrutura metálica. Neste mesmo ano, a cidade decidiu por adquirir a propriedade e o aeroporto se tornou uma utilidade permanente de São Francisco. No ano seguinte, quando novas rotas de voos foram anunciadas para a cidade, o aeroporto passou a receber quase dez aeronaves diariamente a cada hora.

Na década de 1930, a aviação comercial estava se tornando um meio de transporte de maior popularidade e foi em 1933 que o aeroporto, nomeado Aeroporto de São Francisco, teve historicamente 30.000 passageiros. Três anos depois, um novo edifício administrativo de quatro andares, que também serviria como terminal, foi construído. Nos anos de 1940, ocorreram modificações no saguão para acomodar a demanda crescente.

Após a Segunda Guerra Mundial, o Aeroporto de São Francisco se tornou uma rota estratégica, intensificando-se ainda mais a demanda de capacidade do aeroporto quando o mercado corporativo e de lazer envolveram a aviação em suas atividades. O aumento de suporte financeiro do aeroporto começou a atrair diversas companhias estrangeiras e, em 1945, o aeroporto, antes apenas doméstico, passou a ser conhecido como o Aeroporto Internacional de São Francisco.

Por volta de 1948, quando o número de passageiros excedeu um milhão, chegou a hora para mais uma grande expansão. Em 1954, o novo terminal de dois pavimentos (atual T2) foi construído. Alguns anos depois, com o advento da nova tecnologia a jato, fez-se necessária a adição do terminal sul.

No ano de 1962, o Aeroporto Internacional de São Francisco era considerado o 4° aeroporto mais movimentado dos Estados Unidos. Foi com esta constatação que, onze anos depois, o aeroporto optou por adotar uma nova proposta de plano mestre, adicionando diversas áreas de embarque ao edifício.

O desenho do terminal central já possuía alguns conceitos de sustentabilidade e eficiência energética, demonstrados por meio do grande fechamento em vidro, alto jardim vertical no

saguão e, principalmente, estrutura de cobertura em formato de “asa” orientada norte-sul com aberturas nas laterais para a entrada de luz natural.

Com a abertura deste novo Terminal Internacional em 2000, o antigo Terminal Internacional (T2) foi fechado para entrar em processo de remodelagem, a fim de abrigar apenas vôos domésticos. O projeto, finalizado em 2011 pelo escritório americano Gensler, foi baseado no conceito “*bridge to the city*” (“ponte para a cidade”), enfatizando a cidade de São Francisco como uma cidade hospitaleira e ecologicamente responsável, constatação aliada à motivação do aeroporto em reduzir suas emissões e gastos de recursos.

Figura 01 - Antigo Terminal

Fonte: http://www.flysfo.com/media/images-video-maps (2013)

Em 1990, estima-se que o SFO gerou 52.219 toneladas de gás de efeito estufa e levou 6.000 toneladas de dejetos sólidos aos aterros. Porém, em 2011, a emissão destes gases foi reduzida em 20,8% e a geração de resíduos caiu para 2.348 toneladas. Estes resultados advêm da implementação de sistemas energéticos mais eficientes; melhora da eficiência dos combustíveis da frota e utilização de combustíveis alternativos (que compensam o aumento da mesma); redução dos gases de refrigeração nocivos à camada de ozônio e coleta e reciclagem de cerca de 75% dos resíduos gerados no aeroporto. Até 2050, o SFO pretende reduzir a emissão do gás de refrigeração em 80% (SFO 2012).

Figura 02 - Terminal durante a reforma

Fonte: http://www.flysfo.com/media/images-video-maps (2013)

2.2. Reforma Terminal 2 (2011-2014) e Resultados da Certificação

A reforma do Terminal 2 do SFO, projetada pelo escritório americano Gensler, pretende estabelecer um novo marco para o transporte aéreo contemporâneo, com enfoque em serviço, hospitalidade e conforto. O projeto foi desenvolvido de forma a obter consumos energéticos 15% menores que os valores determinados pelo código de construção da Califórnia, economizando em torno de US$170 mil (aprox. R$600 mil) em custos de operação anualmente.

A seguir será apresentada a tabela de pontuação LEED do Terminal 2 do Aeroporto de São Francisco, utilizada neste artigo como embasamento para a análise das pontuações obtidas pelo aeroporto. Para esta análise, serão primeiramente apresentados os tópicos da tabela do check list da certificação LEED e, em seguida, uma breve conclusão obtida através de informações coletadas pontualmente.

0010266205, San Francisco, CA

SFO Terminal 2

LEED BD+C: Nova Construção (v2.2)

SUSTAINABLE SITES	Localização Sustentável	Pontuação: 5 / 14
SSc1	Escolha do Local	1 / 1
SSc2	Densidade e Conexão com a Comunidade	0 / 1
SSc3	Redesenvolvimento de Sítio Industrial	1 / 1
SSc4.1	Transporte Alternativo - Acesso ao Público	1 / 1
SSc4.2	Transporte Alternativo - Bicicletário e Vestiário	0 / 1
SSc4.3	Transporte Alternativo - Veículos Eficientes e de Baixa Emissão	1 / 1
SSc4.4	Transporte Alternativo - Capacidade de Estacionamento	1 / 1
SSc5.1	Desenvolvimento Local - Proteger e Restaurar o Habitat	0 / 1
SSc5.2	Desenvolvimento Local - Maximizar Áreas Abertas	0 / 1
SSc6.1	Água Pluvial - Controle de Quantidade	0 / 1
SSc6.2	Água Pluvial - Controle de Qualidade	0 / 1
SSc7.1	Efeito de Ilhas de Calor - Interno	0 / 1
SSc7.2	Efeito de Ilhas de Calor - Cobertura	0 / 1
SSc8	Redução da Poluição Leve	0 / 1

Fonte: http://www.usgbc.org/leed

- Um dos grandes feitos da reforma do Terminal foi conectá-lo ao Sistema de Transporte Regional de São Francisco (BART), possibilitando aos funcionários e passageiros de transitar livremente do Aeroporto para a Cidade por meio deste

transporte gratuito e não poluente. Esta integração no transporte coletivo de passageiros garantiu ao projeto pontuação em “Transportes Alternativos”.

- O SFO também incentiva seus passageiros a alugarem veículos particulares com modelos elétricos por meio de parceria com empresas locais. Esta iniciativa também contribui para a redução de emissão de poluentes na atmosfera.

WATER EFFICIENCY Eficiência Hídrica		Pontuação: 4 / 5
WEc1.1	Eficiência Hídrica no Paisagismo - Redução em 50%	1 / 1
WEc1.2	Eficiência Hídrica no Paisagismo - Não Irrigação	1 / 1
WEc2	Tecnologias de Inovação Hídrica	0 / 1
WEc3.1	Redução no Uso Hídrico - 20%	1 / 1
WEc3.2	Redução no Uso Hídrico - 30%	1 / 1

Fonte: http://www.usgbc.org/leed

- O projeto de paisagismo, ao adotar plantas nativas, pode garantir a mínima ou nenhuma necessidade de irrigação da vegetação, por estas serem completamente adaptadas à região. Esta característica reduz enormemente o consumo hídrico da edificação, e conferiu pontos ao projeto de “Paisagismo Hídrico Eficiente”.
- Os mictórios nos banheiros masculinos são de baixo fluxo de água, o que permite a utilização de apenas 1,9 litros d'água por descarga. Este sistema adotado é 40% mais eficiente que sistemas comuns, resultando na conquista de dois pontos na “Redução do Uso Hídrico”.
- Um sistema de encanamento duplo permite que o terminal utilize água de reuso nos banheiros. Esta economia também conferiu pontuações positivas ao aeroporto.

ENERGY & ATMOSPHERE Energia & Atmosfera		Pontuação: 15 / 17
EAc1	Otimizar a Performance Energética	8 / 10
EAc2	Energias Renováveis	3 / 3
EAc3	Controle Energético	1 / 1
EAc4	Controle de Refrigeração	1 / 1
EAc5	Medição e Verificação	1 / 1
EAc6	Fontes de Energia “Verdes”	1 / 1

Fonte: http://www.usgbc.org/leed

- A cortina de vidro da fachada principal permite a passagem de luz natural para o saguão, minimizando o uso de luz artificial na área de tickets em 20% durante todo o ano. Este vidro de fechamento regula tanto o calor que adentra o ambiente quando é

anti-reflexo - extremamente importante no caso de aeroportos por conta das aeronaves - graças a pequenos pontos de cerâmica incorporados da superfície. Estas características foram altamente pontuadas, já que resultam em uma ótima eficiência energética ao edifício.

- A passagem de luz natural através das diversas claraboias projetadas para maior parte dos ambientes do terminal dá ao passageiro a percepção de tempo e espaço, além de contribuírem com a minimização dos gastos energéticos do terminal. A luz natural, aliada ao uso da iluminação por LED, garante a "Otimização da Performance Energética" no aeroporto.
- Secadores de mãos elétricos são mais rápidos e mais eficientes que toalhas de papel, reduzindo consideravelmente o seu uso e gastando 80% menos energia.
- Efetuar a manutenção e possuir uma equipe de gerenciamento dos equipamentos de refrigeração é essencial para evitar o desperdício, mas também garantir o conforto dos passageiros. Este acompanhamento dá ao aeroporto a pontuação de "Medição e Verificação".

MATERIAL & RESOURCES Materiais & Recursos		Pontuação: 5 / 13
MRc1.1	Reuso da Edificação - Manter 75% das paredes e pisos existentes	0 / 1
MRc1.2	Reuso da Edificação - Manter 95% das paredes e pisos existentes	0 / 1
MRc1.3	Reuso da Edificação - Manter 50% dos Elementos Interiores	0 / 1
MRc2.1	Gerenciamento do Entulho - Divergir 50% do Descarte	1 / 1
MRc2.2	Gerenciamento do Entulho - Divergir 75% do Descarte	1 / 1
MRc3.1	Reuso do Material - Manter 5%	0 / 1

Fonte: http://www.usgbc.org/leed

- O processo de remodelagem dos 195.000,00 m^2 teve início com a demolição seletiva de seus componentes interiores e exteriores, reduzindo o Terminal somente à sua estrutura de concreto e metal. Por reutilizar uma quantidade substancial da estrutura existente da edificação, o SFO reduziu o impacto global do efeito estufa do novo terminal em aproximadamente 12,300 toneladas de CO^2. Por mais que este método adotado resultou em benefícios ao aeroporto, o projeto não conseguiu atingir a pontuação de "Reuso do Edifício", por ter demolido grande parte de sua estrutura pré-existente.

MATERIAL & RESOURCES	Materiais & Recursos	Continuação:
MRc3.2	Reuso do Material - Manter 10%	0 / 1
MRc4.1	Conteúdo Reciclado - 10%	2 / 1
MRc4.2	Conteúdo Reciclado - 20%	0 / 1
MRc5.1	Materiais Regionais - 10% extraído, processado e manufaturado regionalmente	0 / 1
MRc5.2	Materiais Regionais - 20% extraído, processado e manufaturado regionalmente	0 / 1
MRc6	Materiais Rapidamente Renováveis	0 / 1
MRc7	Madeira Certificada	1 / 1

Fonte: http://www.usgbc.org/leed

- O piso do hall de entrada do Terminal incorpora material reciclado sendo, neste caso, lascas de vidro. A utilização de material reciclado como revestimento é muito interessante e possui muitas aplicações e variações estéticas atualmente. Os outros materiais de revestimento do aeroporto, tais como os revestimentos em madeira, são certificados, o que garante mais uma pontuação ao projeto.
- Latas de lixo e recipientes próprios para reciclagem estão disponíveis para serem utilizados pelos passageiros no caso de itens proibidos a adentrar o terminal, tais como comidas, bebidas e outros objetos. Esta proposta visa evitar o descarte destes resíduos em aterros e incinerações e conferiu pontuação no quesito de "Reciclagem de Material" ao aeroporto.

INDOOR ENVIRONMENTAL QUALITY	Qualidade do Ar Interno	Pontuação: 9 / 15
EQc1	Monitoramento da Entrada Externa do Ar	1 / 1
EQc2	Aumento de Ventilação	1 / 1
EQc3.1	Gerenciamento e Plano de Construção - Durante	1 / 1
EQc3.2	Gerenciamento e Plano de Construção - Antes da Ocupação	0 / 1
EQc4.1	Materiais de Baixa Emissão - Adesivos e Selantes	1 / 1
EQc4.2	Materiais de Baixa Emissão - Tintas e Coberturas	1 / 1
EQc4.3	Materiais de Baixa Emissão - Sistemas de Carpete	1 / 1
EQc4.4	Materiais de Baixa Emissão - Madeira Compensada	0 / 1
EQc5	Controle de Químicos e Poluentes Internos	1 / 1
EQc6.1	Controle de Sistemas - Iluminação	0 / 1
EQc6.2	Controle de Sistemas - Conforto Térmico	0 / 1
EQc7.1	Conforto Térmico - Design	1 / 1
EQc7.2	Conforto Térmico - Verificação	1 / 1
EQc8.1	Luz Natural - 75% dos Espaços	0 / 1
EQc8.2	Luz Natural - 90% dos Espaços	0 / 1

Fonte: http://www.usgbc.org/leed

- O sistema de ventilação natural aliado ao constante monitoramento do sistema artificial do terminal permite que sejam mantidos 21,2° Celsius grande parte do ano. O ar filtrado traz ar fresco na altura do quadril, causando o ar quente a subir naturalmente, contribuindo para a agradável sensação térmica dentro do Terminal. Este sistema de ventilação proporciona ar de qualidade superior enquanto utilizando 20% menos energia que sistemas convencionais.
- O uso de materiais tais como adesivos, tintas, selantes e carpetes que não emitem gases nocivos à atmosfera confere uma pontuação positiva ao terminal no quesito "Materiais de Baixa Emissão".

INNOVATION Inovação		Pontuação: 5 / 5
IDc1	Inovação no Design	4 / 4
IDc2	Profissional LEED	1 / 1

Fonte: http://www.usgbc.org/leed

- Muitos passageiros optam por utilizar as "Estações de Hidratação" e encher suas garrafas com água mineral oferecida no terminal. Esta se demonstra uma alternativa ecológica à comercial água envasada proposta no projeto para o T2.
- O T2 promove em vendedores locais e alimentos orgânicos, selecionados de forma a compor cardápios saudáveis dentre as opções do Terminal.
- Painéis gráficos dispostos no ambiente pretendem educar e inspirar passageiros aos programas de desperdício zero e à agressiva política de reciclagem do terminal. Esta iniciativa confere pontos à categoria "Design Inovador"

Com este projeto de reforma, realizado pelo escritório Gensler, o T2 conseguiu uma pontuação de 43 pontos em 69 pontos totais, oque garantiu a certificação LEED Gold ao projeto em Outubro de 2011.

Figura 03 e 04 - Terminal Renovado

Fonte: http://www.flysfo.com/media/images-video-maps (2013)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O crescente interesse do mercado em soluções sustentáveis para edificações resulta atualmente em grandes investimentos em novas tecnologias, em novos métodos construtivos e na busca por novas soluções, torna cada vez mais viável e acessível o uso de métodos sustentáveis nos mais variados tipos e portes de edificações.

Estudarmos não só os diferentes tipos de certificação, mas como também casos específicos como o deste aeroporto, nos permite adentrar o seu projeto e analisar cada uma de suas propostas, a fim de conseguirmos divulga-las e passa-las a diante para os próximos projetos do setor ou ainda modificar tais inovações para engloba-las em todas as tipologias construtivas.

A divulgação do conhecimento destes métodos de sustentabilidade é tão substancial para a nova geração de arquitetos quanto para os atuais profissionais da área para que possam, no encargo das reformas ou das novas construções de aeroportos, espelhar tais métodos e qualificar melhor seus projetos com maior propriedade e conhecimento.

REFERÊNCIAS

MENGES, Axel. **Skidmore, Owings & Merrill International Terminal San Francisco International Airport**. Pioneira, 2008.

BLOW, Christopher. **Transport Terminals and Modal Interchanges**. 2. Ed.

ATKIN, Peter. **Trash Landings - How Airlines and Airports Can Clean Up Their Recycling Programs**. 2006.

NEWSOM, Gavin. **San Francisco International Airport 2008 Environmental Sustainability Highlights**: Programa de pesquisa Aeroporto de São Francisco. 2008.

ACRP. **A Synthesis of Airport Practice.** 2010.

Aeroporto Internacional de São Francisco. **SFO Climate Action Plan**. 2012.

Informações sobre o Aeroporto de São Francisco. Disponível em:

<http://www.flysfo.com/about-sfo/history-sfo>. Acesso: 12. 01.2016 – 16:39.

Portal do Cidadão de São Francisco. Disponível em: <http://sfcitizen.com/blog/2011/03/28/sfos-new-terminal-two-will-be-sustainable>. Acesso: 18. 02.2016 – 10:03.

Portal da Associação Internacional do Transporte Aério. Disponível em: <http://www.iata.org/pressroom/pr/pages/2012-12-06-01.aspx> Acesso: 27. 03.2016 – 13:50.

Informações sobre o Aeroporto de São Francisco. Disponível em: <http://www.flysfo.com/media/facts-statistics/air-traffic-statistics/2015>. Acesso: 03. 05.2016 – 03:26.

Mapa Interativo do Aeroporto de São Francisco. Disponível em: <Gensler_SFO_T2_Interactive_Map.pdf>. Acesso: 28. 06.2016 –09:19.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

HISTÓRIA E DESENVOLVIMENTO URBANO DA CIDADE NOVA HELIÓPOLIS

A MORFOLOGIA E APROPRIAÇÃO DO ESPAÇO

Autoras: Lídia Martins Alessi e Renata Lopes dos Santos

Orientador: Prof. Me. Sergio Ricardo Lessa Ortiz

RESUMO: São Paulo é uma metrópole onde muitos de seus moradores residem em locais irregulares e segregados da cidade formal. Heliópolis é um caso diferenciado devido a sua localização e história de ocupação. Este artigo tem como objetivo dissertar sobre o desenvolvimento da favela desde os primeiros alojamentos instalados na área até os dias atuais, compreendendo os padrões morfológicos e culturais que construíram a paisagem da comunidade. Apresenta-se neste trabalho o estudo de três conjuntos habitacionais que mais se adequaram a malha urbana, e valorizaram os espaços de uso comum. Este artigo é uma obra de estudo de caso, baseado em bibliografia especialista em segregação e favela, entrevistas com arquitetos e com um dos líderes da comunidade, e pesquisas de campo.

Palavras-chave: Segregação. Heliópolis. Histórico. Conjuntos Habitacionais.

ABSTRACT: There are a lot of residents living in irregular areas apart from the formal city in São Paulo. Heliópolis is a different case due the location and its occupation history. This article has the objective to argue about the development since the beginning up to the current days, comprising the morphologic and cultural standards. It focus on discussing how social housings have been developed and how those projects have been adapted to produce common urban spaces for those inhabitants. This article is a case study, based on bibliography about segregation and the history of the development of this favela, interviews with architects and a community leader, and also visits in three specific projects in the area.

Keywords: Segregation. Heliópolis. Historic. Social Housings.

INTRODUÇÃO

Neste artigo dissertaremos sobre alguns padrões de segregação em São Paulo para explicar as particularidades da Cidade Nova Heliópolis, a maior favela de São Paulo. Apresentaremos o histórico da ocupação e reurbanização com o objetivo de entender a importância deste território para a cidade e como se deu a apropriação do núcleo e seus conjuntos habitacionais.

Para fundamentar nossa pesquisa, nos utilizamos de bibliografia especialista em segregação de Ermínia Maricato e Flávio Villaça, sobre a evolução histórica do Heliópolis, lemos os trabalhos dos autores Maria Ruth do Amaral Sampaio e Nelson Antonio Alessi e para a perspectiva atual das favelas brasileiras nos embasamos na obra de Celso Athayde e Renato Meirelles. As outras obras que compõem a bibliografia nos ajudaram a compreender os conceitos de segregação e o histórico das ocupações irregulares no Brasil e no Mundo.

As visitas ao Heliópolis e em seus conjuntos habitacionais nos permitiram vivenciar a sua dinâmica e a partir desta experiência escolhemos os conjuntos que serão descritos e analisados neste artigo. Realizamos entrevistas com o arquiteto Mario Biselli, cujo escritório projetou um dos conjuntos estudados, e com a arquiteta Neli Shimizu, gestora de projetos de interesse social do escritório Vigliecca & Associados. Com o mesmo objetivo de obter informações sobre as etapas de projeto dos conjuntos, participamos de uma palestra do arquiteto Ruy Ohtake, onde ele descreve os seus projetos, incluindo os realizados em Heliópolis. Para compreendermos a visão da comunidade e as diferenças que ocorrem entre o ideal de projeto e o objeto construído, contamos com a ajuda do Presidente da Ação Comunitária Nova Heliópolis, José Marcelo da Silva, que por meio de entrevista e acompanhamento durante as visitas a campo, nos esclareceu muitas questões.

1 HISTÓRICO E CARACTERÍSTICAS DE HELIÓPOLIS

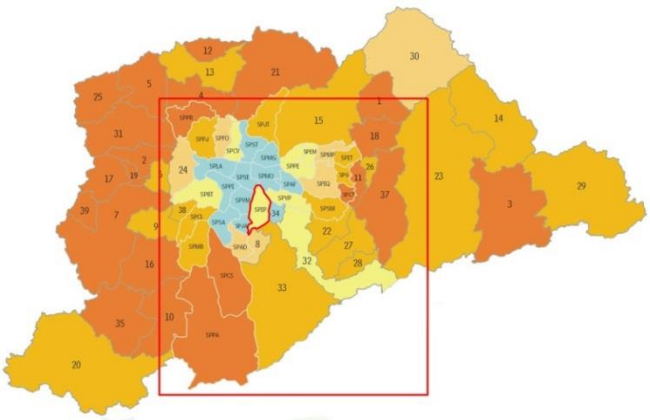
1.1 A segregação na cidade de São Paulo

De acordo com a Professora Doutora Ermínia Maricato, a década de 1970 é marcada pelo crescimento desenfreado das favelas. Não houve o controle urbanístico e a regularização fundiária que eram muito necessários para evitar a ilegalidade dos assentamentos e a exclusão. Exclusão esta causada pelo distanciamento da infraestrutura urbana, do emprego, educação, entre tantos outros pontos que poderíamos citar. Podemos aqui repetir a interpretação de Ermínia Maricato (2001: 39) que “o direito à invasão é até admitido, mas não o direito à cidade”. Segundo o arquiteto Flávio Villaça a Zona Sul de São Paulo foi uma das principais áreas onde ocorreram as ocupações irregulares. Muitos se instalaram próximos aos novos centros, regiões que Villaça destaca em diversas obras, como as áreas para onde as classes mais altas se deslocaram após o abandono do centro tradicional. Esse deslocamento atrai a infraestrutura e os empregos para as novas regiões, logo atrai também os mais pobres.

Conforme aponta Maricato, o crescimento urbano de São Paulo aconteceu baseado na exclusão social, em que o mais conhecido padrão de segregação é o centro – periferia. Esse modo de crescimento causou a dispersão da cidade para áreas muito distantes ao centro, onde a distância não é só medida pela quilometragem, mas também pelo tempo, como é o caso dos extremos da Zona Leste e Zona Sul como aborda Villaça. A segregação é encontrada em outras situações, como nos já citados novos centros, onde é possível reconhecer as barreiras entre os excluídos e os pertencentes à cidade oficial, áreas onde ocorrem os mais variados investimentos públicos. Não vamos neste artigo nos alongar sobre as problemáticas gerais dos padrões de crescimento da metrópole; os pontos supracitados são a introdução ao histórico de ocupação das glebas do Heliópolis, que no decorrer deste texto serão exprimidas suas particularidades.

1.2 A localização do bairro de Heliópolis e suas especificidades

É importante citar a urbanização desordenada da cidade derivada dos assentamentos irregulares, pois Heliópolis é um caso especial principalmente devido a sua localização e dimensão, o que o diferencia dos casos mais conhecidos e estudados em outros trabalhos, como as regiões da Zona Leste. O terreno é localizado próximo ao centro, como é possível perceber no mapa abaixo, e próximo ao ABC paulista, área fonte de empregos devido às indústrias.



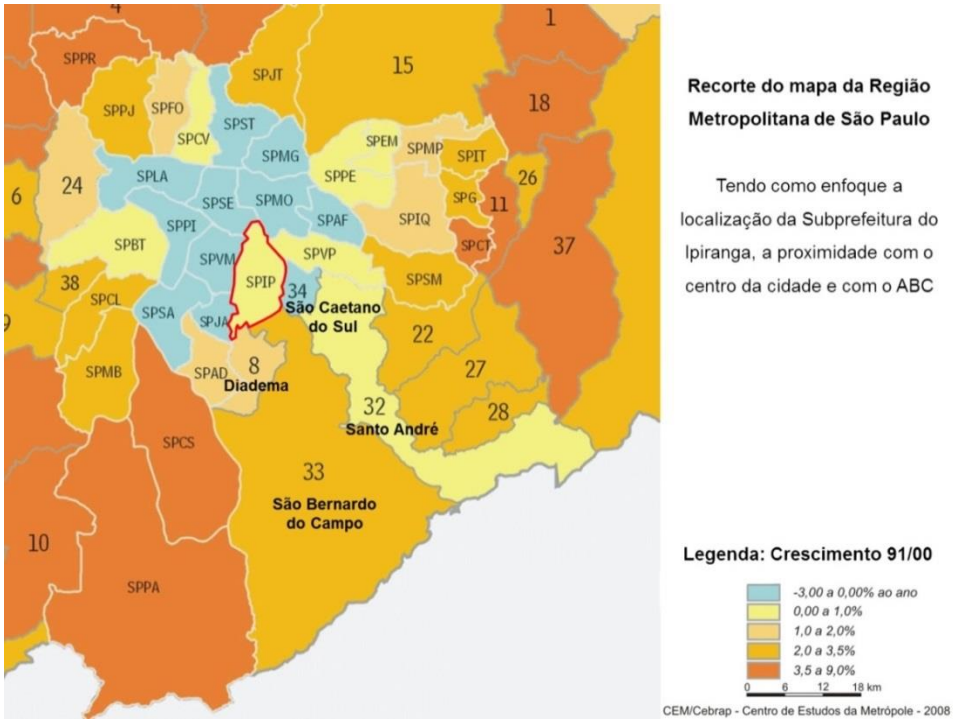


Figura 1: Localização dentro da RM de São Paulo
Fonte: *http://www.fflch.usp.br/centrodametropole/612* - Disponível em 02/09/16

Heliópolis está localizado na Subprefeitura do Ipiranga na divisa com a cidade do ABC, São Caetano do Sul. Vale ressaltar que não foi objetivo de pesquisa estudar os dados do crescimento da região.

Nos anos de 1970, a região não era só bem localizada pela proximidade com o centro, mas também por estar próxima a uma considerável zona industrial, sendo vizinha aos terrenos da S.A. Indústrias Reunidas Francisco Matarazzo e da Cerâmica Sacomãn. Sampaio destaca que a localização foi uma das principais responsáveis pelo rápido adensamento da região, um local que oferece fácil acesso ao centro e se conecta por meio do sistema viário e o transporte público, é um lugar de alto valor fundiário. Segundo Flávio Villaça (2001: 75): "A acessibilidade é o valor de uso mais importante para a terra urbana".

1.3 O processo de ocupação

Sampaio discorre em sua obra que na época da ocupação datada do início da década de 1970, as glebas de Heliópolis pertenciam ao Instituto de Administração Financeira da Previdência e Assistência Social (IAPAS), que foram adquiridas pelo Instituto de Aposentadoria e Pensões dos Industriários (IAPI) em 1942, que em 1966 passou a ser administrada pelo IAPAS após a unificação dos institutos. O IAPI, ao comprar as terras do Conde Silvio Alvares Penteado, prometeu construir casas aos associados, o que não

aconteceu. Por muito tempo, apenas as casas da Vila Heliópolis construídas na década de 1920, o Hospital Heliópolis de 1969, o PAM, atual AME Barradas, e os vastos campos de futebol constituíam a paisagem; o Instituto se descuidou da área, deixando-a ser invadida anos depois. (Ver figura n.3)

Foi em 1971/72 que a Prefeitura (PMSP) através da Secretaria do Bem Estar Social (SEBES) instalou na região do Heliópolis alojamentos provisórios para realocar os moradores das favelas locadas na Vila Prudente e Vergueiro, cabe adiantar que estes alojamentos só foram removidos em 2008 para futura construção do Residencial Juntas Provisórias, projeto que está explicado no capítulo de estudos de casos. Não demorou muito para que os primeiros barracos aparecessem. Esses atos chamaram a atenção dos denominados grileiros, que Maria Ruth do Amaral Sampaio introduz que,

> a medida que isso ocorria, outro tipo de ocupação, a grilagem, começava a aparecer na Estrada das Lágrimas, por volta dos anos 77/78, quando o veterinário Otávio Rodrigues de Souza, morador nas vizinhanças da gleba, começou a vender lotes na rua Cônego Xavier e Estrada das Lágrimas. Mais ou menos nessa mesma ocasião, membros da família Mariano, Geraldo e Flávio, que se diziam herdeiros de parte da gleba, e outros grileiros, como os irmãos Garcia, também procederam à intensa venda de lotes. Existia uma série de campos de futebol dentro da gleba, que eram cuidadosamente guardados por seus usuários. O clima era de violência, com continuas disputas entre invasores e grileiros. (Sampaio, 1990: 32).

Em sua dissertação de mestrado (2009: 21), o Professor Mestre Nelson Antonio Alessi esclarece que os primeiros a se instalarem em Heliópolis vieram de Pernambuco, Piauí, Paraíba, Bahia, e de alguns municípios de São Paulo, como Osasco, Diadema e São Bernardo do Campo. Nos estudos feitos por Sampaio em 1990, fica claro que houve uma grande rotatividade de moradores devido a diversos fatores que serão explicitados no decorrer deste artigo. Mas mesmo com as mudanças de moradores, os problemas continuavam a existir. A necessidade de morar era suprida por meio de ações individuais, que se demonstravam muito mais efetivas que a esperança no Poder Público, mas sem auxílio técnico as autoconstruções eram precárias. Com os pedidos de reintegração de posse do IAPAS, a favela começou a se preocupar, com medo de perder o patrimônio que construiu. Assim começaram a aparecer às lideranças que em conjunto reivindicavam melhorias, como a instalação de luz e água. Os programas Pró-luz e Pró-água começaram a agir na área posteriormente. A população invasora também começou a exigir que a PMSP adquirisse a área do IAPAS, para ali sofrer o processo de reurbanização.

1.4 Os programas de reurbanização

Em seu trabalho “Heliópolis o percurso de uma invasão”, Sampaio discorre sobre três governos que agiram durante a década de 1980 na cidade, e em como eles pensaram a reurbanização de favelas, no qual a autora foca na situação de Heliópolis no período (Ver figura n.4). É importante citar as principais ações ligadas a cada gestão pública desde esse processo. No governo de Reynaldo de Barros, apesar de seu interesse na reurbanização de favelas, a única medida tomada em Heliópolis foi à ação dos programas de água e luz já citados. O IAPAS conseguiu a reintegração de posse em 1983, mas em 1984 as terras passaram a ser do Banco Nacional da Habitação (BNH), onde a responsável da guarda das glebas seria a Companhia Metropolitana de Habitação (Cohab). O próximo governo detalhado na obra é o de Mario Covas, que foi o primeiro a de fato propor um plano de reurbanização para Heliópolis. Em sua jurisdição, a política de terras incluía as favelas enfatizando a regularização da ocupação dessas áreas, com o objetivo de fixa-las e inseri-las no tecido urbano. Em Heliópolis, o primeiro plano foi incluir no projeto o programa Promorar, que consistia em embriões residenciais de 28 m² onde se previa futuras ampliações por conta do morador, e também a implantação de edifícios de diversas tipologias no padrão executado pela Cohab. Para viabilizar o projeto, equipes técnicas da Cohab foram instaladas ali para levantar dados, que de acordo com Ermínia Maricato, em Brasil, Cidades (2001), é necessário conhecer o território ocupado para administrá-lo. As medidas tomadas para a guarda da área, como seu cercamento, foram fortemente combatidas por parte da população, logo a ação social foi considerada ineficaz e o projeto não foi realizado. Iniciando o novo governo municipal, período Jânio Quadros, o Projeto Habitacional Integrado voltou a ser discutido, muito por conta do interesse da Cohab em realizar projetos destinados a classe média nas melhores parcelas de terreno das glebas. O que nos leva ao próximo recorte histórico, a especulação imobiliária na favela.

1.5 Os edifícios de classe média

Como já supracitado, o território onde se instalaram as ocupações informais está dentro da malha urbana, seus moradores utilizam a infraestrutura disponível aos bairros do entorno. Dentre eles, o Ipiranga que é um bairro de classe média, o que chamou a atenção da Cohab que teve interesse em construir edifícios, que não eram destinados aos moradores da favela, se apropriando das melhores localizações, onde não haviam problemas de enchente, por exemplo. Na época, as lideranças estavam alvoroçadas, com medo de serem enganadas pelo

Poder Público, e de serem enviadas para longe do espaço que construíram. Para elas era inaceitável a implantação de edifícios de classe média na área. Mas não tiveram força contra os interesses da Cohab. Devido à especulação imobiliária, Heliópolis voltou a existir para a Companhia de Habitação, que começou a pesquisar quais eram as preferências de moradia dos “favelados". Constata-se que das alternativas propostas, a do apartamento foi a menos solicitada, as outras opções foram escolhidas de acordo com a área que a pessoa morava, uns preferiam lotes urbanizados com material de construção disponível, outros solicitaram lotes urbanizados com embrião. De acordo com Sampaio, aqueles que já tinham uma casa construída, preferiam a alternativa de apenas o terreno ser regularizado, que as lideranças acreditavam que daria o “direito real de uso”.

Ocorreu nesse período, o Projeto Modelar, edifícios de quatro pavimentos padrão Cohab, que foram implantados no campo experimental da gleba L (Ver figura n.5). Sampaio conta que em 1990 eles ainda não haviam sido habitados por conta de diversos problemas construtivos e a falta de água encanada. Estes edifícios ajudaram a convencer a Caixa Econômica Federal a financiar os empreendimentos de classe média que já haviam causado tanta discórdia, e estavam sendo construídos com os recursos da própria Cohab. No final de 1988 a estrutura dos edifícios já estava pronta. Ao olhar uma foto aérea de Heliópolis, é possível reconhece-los, pois se destacam devido à altura.

Figura 2: Destaca-se o córrego e ao fundo os edifícios da Cohab. Foto sem data.
Fonte: *http://fotos.habitissimo.com.br/foto/predios-em-heliopolis-gleba-n_770338* - Disponível em 27/07/16

1.6 O final da década de 1980 e o desenvolvimento dos anos seguintes

Um dos motivos para a demora na realização dos projetos urbanos era a intensa rotatividade da população, que mesmo sendo proibida a venda de barracos e casas, foi uma ação incontrolável. Muitos motivos foram descritos por Sampaio em sua tese de livre docência, cabe a nós citarmos os mais efetivos, como a especulação imobiliária que ocorreu não só em relação às terras bem localizadas, mas também nos barracos e casas de alvenaria, que por estarem em território onde iria ser realizada a urbanização, pessoas que viviam de aluguel nos bairros ao redor, por exemplo, viam ali a oportunidade de serem contempladas com os projetos do governo. Houve moradores que venderam suas casas e barracos para então voltarem a suas terras natais, mas também tiveram aqueles que precisaram fugir dos justiceiros que os ameaçavam todos os dias. A relação da violência com a desigualdade é descrita em diversas outras obras, como em artigos da Raquel Rolnik e no próprio livro da Maricato pertencente à bibliografia deste artigo. Esta mudança de dono tão constante prejudicava o cadastramento nos projetos habitacionais, o que fez Sampaio indagar o porquê de cadastrarem os moradores, sendo que seria bem mais eficiente cadastrar a moradia.

O desejo da população de construir por meio de mutirões, novos embriões, foi aceso em 1987. Aparece o nome de Claudio Roberto Scheel, aluno formando da FAU-USP, que se ofereceu para contribuir com modelos de mais qualidade de lote urbanizado e embrião, após muitos episódios de resistência das lideranças perante a Cohab e a PMSP, o projeto começou a ser construído em 23 de julho de 1988. No final deste mesmo ano, chegou ao fim o governo de Jânio Quadros, e de acordo com Sampaio, 400 famílias foram beneficiadas e continuaram a pagar as 60 parcelas que eram necessárias para receber a escritura.

Com o decorrer do tempo, Heliópolis se tornou uma verdadeira cidade multifuncional, onde o emprego informal logo se desenvolveu, inclusive atendendo as necessidades dos moradores do entorno. Diversas dessas casas de uso misto estavam na Estrada das Lágrimas, e com esta evolução da favela, pouco se diferenciavam das casas da cidade formal do outro lado da rua, hoje se percebe que a Estrada é uma importante centralidade comercial. Uma característica da Estrada é ser a principal via da região, funcionando como “vitrine” da favela, nela foram construídos na década de 1990, Cingapuras, criados na gestão Paulo Maluf, que segundo Maricato, tinham como objetivo sanear a paisagem, projeto denominado de “*outdoors* de concreto” pelo jornal *Folha de São Paulo*. Nos anos 2000/10, muitos projetos foram realizados na favela, promovidos por programas municipais, estaduais, como CDHU, e federais, como Minha Casa Minha Vida. Outros projetos, como o do Córrego dos Meninos,

deram mais qualidade de vida às pessoas. Neste artigo mostraremos alguns dos principais conjuntos habitacionais realizados no bairro.

2 SITUAÇÃO ATUAL

2.1 A morfologia da ocupação

Sem planejamento prévio, a ocupação ocorreu de forma espontânea gerando uma configuração labiríntica do sistema viário. Os lotes são totalmente ocupados pelas edificações (Ver figura n.6), onde o único espaço que o morador tem de convivência é a própria rua, que inferido durante as visitas e experiência das autoras, funciona como o quintal dos moradores, ou seja, o único espaço livre público onde ocorrem atividades sociais, culturais e de lazer. Os lotes são de pequena e média dimensão e são compostos por uma ou mais habitações. Alessi destaca que um fenômeno bastante decorrente é a construção de mais pavimentos para atender familiares, ou servir como fonte de renda como aluguel para outros moradores.

A favela, para quem vê de fora, é desconexa e desprovida de estéticas formais, e de acordo com os autores da obra “Um País Chamado Favela” (2014: 153), ela vai além de um território em uma determinada localização, é um lugar formado pela identidade humana, pois “o homem mistura-se com o ambiente, projeta-se nele”. O desenho da favela é formado na verdade por significados pessoais e memórias. Athayde e Meirelles descrevem o crescimento da comunidade como um elástico, definido pelo movimento tanto das habitações quanto das expressões culturais de seu povo. O movimento atrai, e muitos moradores sentem a necessidade de integrar-se a ele, como supracitado, o espaço de convivência é a rua.

Os autores Athayde e Meirelles destacam que a arquitetura da favela é caracterizada por edificações compactadas em um ajuntamento locado em ruas sinuosas, mas estes aspectos revelam uma estratégia de cooperação entre os moradores, que juntos são mais capazes de vencer a vulnerabilidade. A intensa convivência dos moradores é maior que a encontrada na cidade formal, inclusive no próprio entorno do Heliópolis, a rua parece ser ameaçadora e não parte integrante de um núcleo. A favela é um exemplo de coletividade, como explicado nos capítulos acima, foram as ações em conjunto que surtiram efeito para a melhoria do espaço que juntos construíram. Apesar de características tão ricas de cultura e diversidade, não se pode ignorar que a favela é um lugar de ausências geradas pela exclusão. Os autores frisam que a comunidade precisa ser ouvida, pois ela é uma fonte de oportunidades, e que essa comunicação ativa resgata o respeito e gera igualdade entre a favela e a cidade oficial.

3 ESTUDOS DE CASOS

3.1 Introdução aos casos

A rua não tem só a função de sistema viário, como também de espaço público e de encontros. Foi percebido em pesquisa que existem poucas praças dentro ou próximas ao Heliópolis, por conta da falta de espaços de convivência, é na rua e nas quadras de esportes que acontece a interação dos moradores. Nos conjuntos habitacionais construídos desde a década de 1990, o objetivo era atender a demanda, mas morar não é apenas ter um apartamento, vai muito além disso. É necessário que os projetos promovam a convivência com qualidade em espaços de uso comum. No total, Heliópolis abriga 18 conjuntos habitacionais, e neste trabalho vamos descrever três conjuntos que atingiram esse objetivo e os consideramos como embriões de uma tentativa de um novo modelo de ocupação e discorrer sobre a situação atual. O presidente da Ação Comunitária Nova Heliópolis, Marcelo, nos contou em entrevista que os movimentos intermediaram as discussões entre a comunidade e a PMSP e SEHAB. As associações tem o papel de indicar as famílias que serão realocadas e as que serão mantidas no sistema de aluguel, que de acordo com ele é do valor de R$ 400,00. Atualmente são cerca de três mil famílias a espera de apartamentos. Hoje a violência em Heliópolis é menor, mas ainda existe a pressão psicológica do tráfico, que por vezes prejudica a ação dos movimentos.

3.2 O Residencial de Heliópolis

Este conjunto foi implantado no terreno que a Sabesp cedeu na gleba K, em acordo com a PMSP. De acordo com o Marcelo, é um dos residenciais mais queridos pela população, devido à localização mais afastada do centro consolidado da comunidade, e devido ao térreo equipado. O projeto foi por conta do escritório do renomado arquiteto Ruy Ohtake, que já estava promovendo outras melhorias para Heliópolis, neste caso a proposta foi dividida em duas fases, sendo que a segunda está com as obras paradas neste ano, o Marcelo comentou que o motivo é a falta de verba. Em palestra, Ruy destacou as conversas com os líderes e representantes, onde eram discutidas as questões do projeto. A forma cilíndrica foi definida a partir do pedido da comunidade. Ela sentia a necessidade de um pavimento com poucas unidades e sem corredor, para evitar o tráfico e outras manifestações criminosas. Porém, a plástica diferenciada dos edifícios gerou preocupação aos futuros moradores, pois eles não sabiam como iriam mobiliar os apartamentos. Visitamos duas unidades, e constatamos que existe dificuldade em organizar os móveis, principalmente na sala. Os outros ambientes são

melhores aproveitados, mas a cozinha dos dois apartamentos visitados já havia sido modificada pelos moradores. Um ponto bastante positivo é a ventilação, pois em ambos os casos, as unidades eram bastante arejadas. A fiação enterrada e as cores da fachada foram decididas juntamente com a comunidade, o que promove maior identidade com o projeto final.

O paisagismo foi definido pelo escritório, já os brinquedos e equipamentos foram escolhidos pela PMSP. Ruy Ohtake destacou durante a palestra que ele desenhou o estacionamento no perímetro da quadra, para que o fluxo de carros não atrapalhasse o uso do térreo pelas crianças e seus familiares. O cercamento e controle de acesso foram definidos pelos moradores, que não queriam que o tráfico se instalasse ali, e para evitar os roubos e consumo de drogas. Percebemos em visita que há a dificuldade dos moradores em manter os equipamentos em bom estado. (Ver ficha técnica no apêndice) (Ver figura n.7).

3.3 O Residencial Silvio Baccarelli

Este residencial tem uma história diferenciada das outras situações, pois ele foi construído ligado ao conjunto existente da COHAB, na gleba H. Em entrevista, a arquiteta Neli Shimizu, do escritório Vigliecca & Associados, comenta que o projeto foi pensado para redesenhar a quadra, organizando o fluxo de automóveis utilizando balizadores, se valendo de uma volumetria que gera a composição harmônica com os edifícios já construídos não se utilizando da solução de torre isolada, tendo como objetivo também evitar novas invasões. O projeto pretendia dar mais qualidade de vida as pessoas que moravam na ocupação do térreo, que segundo o Marcelo, sobreviviam sem captação de esgoto e expostas ao tráfico mais intenso de todo o Heliópolis.

Os edifícios da COHAB são da década de 1990, e um deles não teve sua obra concluída, o que propiciou sua ocupação em seguida. Vedado com papelão e madeira, em 1996 ocorreu um grave incêndio, mas o que não impediu a estrutura de ser novamente ocupada, porém a vedação foi feita com alvenaria. A demolição de todos os barracos e do edifício ocupado foi pedido da própria comunidade, como nos contou Shimizu. Os portões existentes foi exigência dos assistentes sociais da SEHAB, mas percebemos durante as visitas que eles permanecem abertos, o que permitiu a presença do tráfico e de outras organizações criminosas, causando pressão àqueles que querem utilizar os equipamentos, como a quadra, que foi prevista no projeto, e os brinquedos e equipamentos de ginástica fornecidos pela PMSP. A inutilização ocasionou um cenário de degradação e abandono. Esta proposta

também é composta por unidades comerciais e de serviço no térreo, o que dá aos moradores a oportunidade de emprego e moradia no mesmo conjunto. (Ver ficha técnica no apêndice) (Ver figura n.8).

3.4 O Residencial Juntas Provisórias

Este residencial é localizado no terreno na gleba G onde foram instalados os alojamentos dos anos 1970 supracitados. Segundo o Marcelo, as lideranças conversaram com cada um dos representantes dos aproximadamente vinte corredores de habitações para resolver como seria a realocação. Os moradores foram contemplados pelo sistema de aluguel social, que será pago até serem realocados em edifícios. Cerca da metade das pessoas que residiam no alojamento está morando no conjunto. É a obra mais recente da comunidade, sendo entregue a primeira fase em 2014. Está prevista a entrega da segunda fase em 2017, mas, segundo o Marcelo, a obra está parada devido ao não repasse de verba para fins habitacionais na gestão do Prefeito Fernando Haddad.

O renomado arquiteto Mario Biselli, cujo escritório foi responsável pelo projeto, disse em entrevista que há muito tempo queria projetar um edifício no modelo de quadra urbana modelo europeu, onde o conjunto ocupa as extremidades, sem recuos, e com centro livre. Encontrou em Heliópolis a oportunidade para esta realização. A proposta veio por iniciativa do governo estadual, mas no início do mandato do Prefeito Haddad, passou a ser do plano federal Minha Casa Minha Vida. O arquiteto se valeu da diferença topográfica para fazer um edifício de até oito pavimentos sem o uso de elevadores, que poderiam encarecer o condomínio. Os acessos são tanto pela cota mais baixa, quanto pela cota intermediária. Biselli descreve que apesar do orçamento limitado ele foi capaz de aplicar no projeto todos os detalhes que não queria renunciar. Assim o residencial se tornou um projeto totalmente diferenciado dos outros conjuntos em Heliópolis, propondo soluções de tipologias que influenciaram no movimento da fachada, criou pórticos de acesso que permitem melhor permeabilidade da quadra, e utilizou a cor e os caixilhos como elementos estéticos que evidenciam a cinética do edifício. Um detalhe marcante deste conjunto é a passarela metálica que faz a circulação vertical entre os blocos, é uma solução mais cara, porém o arquiteto informou que a PMSP já estava convencida do partido, e permitiu a instalação com as bases em concreto para proteção contra incêndio.

O arquiteto Mario Biselli relatou que eles apenas propuseram o paisagismo, fornecendo um pátio central para uso comum dos moradores, onde se encontra uma pista de

cooper, e no outro terreno está planejada a quadra esportiva. Os equipamentos localizados no pátio foram oferecidos pela prefeitura. Houve também a instalação de um parklet criado por alunos de arquitetura da Uninove de São Paulo. Em visita percebemos que alguns dos brinquedos estão sem manutenção adequada. Mas mesmo em meio às dificuldades, os moradores se apropriam do espaço criado e vivem com muito mais qualidade. Percebemos também que há infiltrações e alguns problemas decorrentes da falta de manutenção do edifício, e chamou a nossa atenção uma área entre os pavimentos que o Marcelo disse ser destinada a eventos dos moradores, porém ela está inutilizada e em péssimo estado de conservação, se destinando apenas como almoxarifado improvisado. (Ver ficha técnica no apêndice) (Ver figura n.9).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tem como objetivo utilizar a história do bairro e a morfologia nele existente para compreender os padrões de habitação propostos e como ocorre à apropriação dos moradores nestes espaços. Destaca-se a situação atual dos conjuntos habitacionais, que em sua totalidade sofrem com a falta de manutenção devido à incompatibilidade cultural entre os administradores e residentes dos edifícios. A falta de zelo demonstra o quanto é necessário o acompanhamento social com os moradores, que não tiveram a oportunidade de serem educados ao novo estilo de moradia, e muitas vezes não se identificam com aquele espaço, pois na maioria dos casos não opinaram durante o projeto.

O método aplicado demonstrou que para realizar projetos de maior qualidade, tanto arquitetônicas e urbanas, quanto para dar mais qualidade de vida aos que serão ali realocados, é necessário à realização de assembleias com os representantes da comunidade, levantamento de dados da área, e o acompanhamento social, anterior e posterior à entrega da obra, que viabiliza o projeto, ou seja, os moradores aproveitarão todos os benefícios deste novo modo de vida.

Este artigo possibilitou o entendimento dos processos de reurbanização do bairro de Heliópolis, compreendendo a situação atual dos conjuntos habitacionais, evidenciando a degradação neles encontrada, e em dois dos três edifícios estudados, a segregação que os próprios moradores promovem contra aqueles que residem nas casas autoconstruídas no entorno ao cercar o perímetro não permitindo o acesso às áreas de lazer e estar no térreo, perdendo a oportunidade de prover espaços públicos para um bairro onde pouco se encontram opções. Este cercamento é para não permitir a manifestação do tráfico e assaltos no local, e a

degradação é ocasionada pela falta de manutenção o que provoca a inutilização dos equipamentos em alguns casos, a mudança deste quadro pode vir de uma gestão semipública, na qual a Prefeitura promova a manutenção dos espaços de uso comum e a segurança, permitindo a abertura deste ambiente para a comunidade trazendo mais qualidade de vida a todos de Heliópolis.

5 REFERÊNCIAS

ALESSI, Nelson Antonio - **Formam-se Favelas e Ganham Importância no Cenário Urbano São Paulo:** Heliópolis e Paraisópolis – Dissertação (Mestrado) apresentada à F.F.L.C.H. da Universidade de São Paulo – 2009.

ARANTES, Otília Beatriz Fiori. **Urbanismo em Fim de Linha.** 2ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

ATHAYDE, Celso; MEIRELLES, Renato. **Um País Chamado Favela.** São Paulo: Gente, 2014.

DAVIS, Mike. **Planeta Favela.** São Paulo: Boitempo Editorial, 2006.

LAGO, Luciana Côrrea do. **Desigualdades e segregação na metrópole:** o Rio de Janeiro em tempos de crise. Rio de Janeiro: Revan: Fase, 2000.

MARICATO, Ermínia. **Brasil, cidades:** alternativas para a crise urbana. Petrópoles, RJ: Vozes, 2001.

OHTAKE, Ruy. **Heliópolis:** um projeto de identidade cultural em conjunto com a comunidade. São Paulo: Estúdios RO Projetos e Edições, 2006.

Prefeitura de São Paulo – Habitação. **Urbanização de Favelas:** a experiência de São Paulo. São Paulo: Boldarini Arquitetura e Urbanismo, 2008.

ROLNIK, Raquel. **Exclusão Territorial e Violência:** o caso do estado de São Paulo. Cadernos de Textos: Belo Horizonte, v.2, 2000.

SAMPAIO, Maria Ruth do Amaral de – **Heliópolis:** o percurso de uma invasão – Tese de livre docência apresentada à F.A.U. da Universidade de São Paulo – 1990.

SOUZA, Vanessa Padiá de – **Heliópolis (São Paulo):** as intervenções públicas e as transformações na forma urbana da favela (1970 - 2011) – Dissertação (Mestrado) apresentada à F.A.U. da Universidade Presbiteriana Mackenzie – 2012.

VIGLIECCA, Héctor. **O Terceiro Território** Habitação Coletiva. São Paulo: La Mar en Coche, 2014.

VILLAÇA, Flávio. **Espaço Intra-urbano no Brasil.** São Paulo: Studio Nobel, 2ª edição, 2001.

ANEXO A

Imagem de satélite com o limite urbano de Heliópolis.
Fonte: *google maps*

ANEXO B

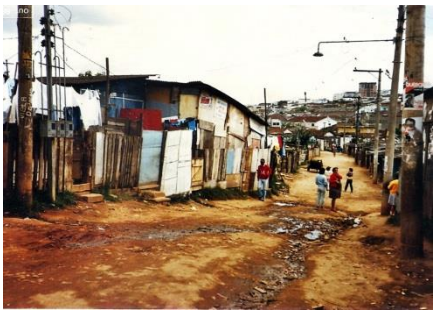


Figura 3: R. Almirante Nunes – 1980
Fonte: Fotos tiradas por João Prefeito pertencentes ao acervo de José Marcelo da Silva

Figura 4: Urbanização por meio de mutirão na Rua Liberdade, Março de 1987
Fonte:*http://www.favelization.com/2009_04_01_archive.html*

Gleba L
construcao.

Figura 6: Padrão de ocupação de lote, 2005
Fonte: *Acervo Subprefeitura do Ipiranga*

Figura 7: Residencial de Heliópolis
Fonte:*http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/projetos/15.172/5511*

Figura 8: Residencial Silvio Baccarelli
Fonte:*http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/edificios/viglieca*

Figura 9: Residencial Juntas Provisórias
Fonte:*https://arcoweb.com.br/projetodesign/arqui*

APÊNDICE A

Ficha Técnica

HIS Residencial Heliópolis

Endereço: Av. Guido Aliberti e R. João Lanhoso / Gleba K **Bairro:** Cidade Nova Heliópolis

Autor do Projeto: Ruy Ohtake Arquitetura e Urbanismo **Data do projeto:** 2008 - 2011

Área de intervenção: 48.209,87 m² **Área Construída:** 40.472,01 m² **Programa Social:** COHAB

Fonte da Imagem: http://portal.aprendiz.uol.com.br/arquivo/2012/08/31/%E2%80%9Co-urbanismo-e-a-arquitetura-podem-contribuir-para-uma-cidade-mais-igualitaria%E2%80%9D-ruy-ohtake/ (colocar data)

Configuração

- [x] Cercamentos (muro/gradil)
- [x] Edificações
- [x] Escadaria
- [x] Desenho de Piso
- [x] Gramado
- [x] Arbustos
- [x] Córrego / Rio
- [ ] Relevo Plano
- [x] Relevo pouco acidental
- [ ] Relevo muito acidental

Elementos Complementares

- [x] Playground
- [x] Quadra Esportiva
- [ ] Banca (Comércio/serviço)
- [x] Bancos
- [x] Iluminação
- [x] Lixeira
- [x] Acesso a deficientes
- [x] Estacionamento

Entorno

- [ ] Área Central
- [ ] Área Comercial
- [ ] Área Industrial
- [x] Área Mista
- [ ] Área Residencial
- [x] Limite Urbano
- [ ] Região Rural
- [ ] Horizontalizado
- [x] Semi - Verticalizado
- [ ] Verticalizado

Edificação

- [x] Escola / Creche
- [x] Igreja / Capela
- [ ] Guarita / Delegacia
- [ ] Posto Médico / Hospital

Ficha Técnica

HIS Residencial Silvio Baccarelli

Endereço: R. Coronel Silva Castro / Gleba H **Bairro:** Cidade Nova Heliópolis

Autoria do Projeto: Vigliecca e Associados **Período da Obra:** 2011 - 2013

Área de intervenção: 11.466 m² **Área Construída:** 13.950 m² **Programa Social:** SEHAB

Fonte da Imagem: http://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/biselli-e-katchborian-arquitetos-associados_/conjunto-habitacional-heliopolis-gleba-g/1842

Configuração

- [x] Cercamentos (muro/gradil)
- [x] Edificações
- [x] Escadaria
- [x] Desenho de Piso
- [x] Gramado
- [x] Arbustos
- [ ] Córrego
- [ ] Relevo Plano
- [x] Relevo pouco acidental
- [ ] Relevo muito acidental

Elementos Complementares

- [x] Playground
- [x] Quadra Esportiva
- [x] Banca (Comércio/serviço)
- [x] Bancos
- [x] Iluminação
- [x] Lixeira
- [x] Acesso a deficientes
- [ ] Estacionamento

Entorno

- [ ] Área Central
- [ ] Área Comercial
- [ ] Área Industrial
- [x] Área Mista
- [ ] Área Residencial
- [x] Limite Urbano
- [ ] Região Rural
- [ ] Horizontalizado
- [x] Semi - Verticalizado
- [ ] Verticalizado

Edificação

- [x] Escola / Creche
- [ ] Igreja / Capela
- [ ] Guarita / Delegacia
- [x] Posto Médico / Hospital

APÊNDICE B

Ficha Técnica

HIS Residencial Juntas Provisórias

Endereço: Av. Juntas Provisórias / Gleba G

Bairro: Cidade Nova Heliópolis

Autoria do Projeto: Biselli Katchborian arquitetos associados

Período da Obra: 2011 - 2014

Área do Projeto: 32.000 m²

Programa Social: SEHAB

Fonte da Imagem: http://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/biselli-e-katchborian-arquitetos-associados_/conjunto-habitacional-heliopolis-gleba-g/1842

Configuração

- [x] Cercamentos (muro/gradil)
- [x] Edificações
- [x] Escadaria
- [x] Desenho de Piso
- [x] Gramado
- [x] Arbustos
- [x] Córrego / Rio
- [ ] Relevo Plano
- [x] Relevo pouco acidental
- [ ] Relevo muito acidental

Elementos Complementares

- [x] Playground
- [ ] Quadra Esportiva
- [ ] Banca (Comércio/serviço)
- [x] Bancos
- [x] Iluminação
- [x] Lixeira
- [x] Acesso a deficientes
- [ ] Estacionamento

Entorno

- [ ] Área Central
- [ ] Área Comercial
- [ ] Área Industrial
- [x] Área Mista
- [ ] Área Residencial
- [x] Limite Urbano
- [ ] Região Rural
- [ ] Horizontalizado
- [x] Semi - Verticalizado
- [ ] Verticalizado

Edificação

- [ ]
- [ ]
- [x]
- [ ]

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

REQUALIFICAÇÃO DOS ESPAÇOS PÚBLICOS E SUA RELAÇÃO COM ENTORNO: ESTUDO DE PRAÇAS EM SÃO PAULO E TORONTO.

Autora Larissa Cardoso Benedicto

Orientador: Prof. Me. Antônio Rodrigues Netto

RESUMO
Esse trabalho analisa o impacto que as intervenções urbanas designadas como "requalificações" desenvolveram nos espaços públicos das cidades de São Paulo e Toronto tendo como foco a praça. O objetivo dessa pesquisa é compreender o processo de requalificação e investigar seus resultados. Para a elaboração desse artigo foram utilizados livros, dissertações e vídeos para formar a base crítica sobre o assunto e aplicada uma pesquisa de campo em duas praças requalificadas escolhidas como objetos de estudo nas respectivas cidades juntamente com uma breve analise de cada local para entender sua evolução. Este trabalho analisa as concepções de espaço público presentes nas propostas de "requalificação" e os conflitos de natureza social e simbólica efetivados na intervenção do espaço urbano estabelecendo um comparativo entre São Paulo e Toronto.
Palavras-chave: Requalificação. Espaço Público. Planejamento Urbano.

ABSTRACT
This work analyzes the impact that urban interventions, designated as "requalification", developed public spaces in the cities of São Paulo and Toronto with the focus the square. The objective of this research is to understand the requalification process and investigate the results. For the preparation of this article, books, dissertations and videos were used to form the critical foundation on the subject. Applied field research in two requalify squares chosen as objects of study in their respective cities with a brief analysis of each site were also used to understand its evolution. This work analyzes the concepts of public space present in the proposed requalification along with the conflicts of social and symbolic nature affected in the intervention of the urban space by establishing a comparison between São Paulo and Toronto.
Keywords: Requalification. Public Spaces. Urban Planing.

INTRODUÇÃO

Os espaços públicos são espaços não edificados espalhados pela cidade, são locais em que os habitantes podem interagir entre eles e com a cidade, um espaço sem influencia privada frequentado por todos e para todos, são lugares de encontro, permanência e circulação. A quantidade e a condição desses espaços determinam a qualidade de vida da cidade.

A configuração dos espaços públicos sofreu algumas alterações no decorrer do tempo alterando sua qualidade e características, historicamente. As principais causas para essa mudança foram: a evolução tecnológica, inserção de novos padrões de tráfego, comércio e comunicação que modificaram a cidade e o estilo de vida dos habitantes; entretanto apesar do ritmo dessas mudanças se intensificar cada vez mais, o interesse em recuperar esses espaços vem crescendo na população.

O desejo de resgatar os espaços degradados tem aumentado ao ponto de as autoridades investirem em projetos de requalificação para transformar esses espaços em locais que convidem a permanência. Mas o que torna um espaço degradado? Quais são os impactos no entrono? E o que é requalificação? Esse trabalho tem como discutir esses e outros questionamentos, incitando a reflexão sobre o espaço público e seu impacto no entorno.

1. METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia utilizada nesse trabalho foi dividida em dois subgrupos, a pesquisa indireta e a direta.

1.1. Pesquisa indireta.

É composta por livros, artigos e vídeos que auxiliaram na formação da base técnica desta análise, pois permite conceituar o espaço público como um todo desde sua concepção até sua relação com a cidade, o que foi de extrema importância para entender o funcionamento e o objetivo de um espaço público e o porquê e quando é necessária sua requalificação.

1.2. Pesquisa direta.

É constituída por questionário qualitativo e quantitativo com a finalidade de avaliar os espaços que tiveram o projeto de requalificação implantados. Juntamente com a aplicação, foram analisados alguns itens do espaço público visitado para elaboração de um relatório final para saber o real efeito dos projetos de requalificação implantados nos locais estudados.

O questionário foi aplicado pela primeira vez, em caráter experimental, no Largo São Francisco em São Paulo com quatro perguntas quantitativas sobre o público e o local requalificado. A partir desta pré-avaliação foi possível detectar que seria necessária uma

mudança na estrutura do questionário para atingir melhores resultados como a inserção de perguntas qualitativas.

Para a sua elaboração foram levados em consideração alguns requisitos básicos para que o resultado fosse satisfatório ao esperado como: avaliar o maior número de pessoas usuárias dos espaços e detectar os pontos positivos e negativos após a implantação do projeto de requalificação. Para isso, era necessário saber quantas dessas pessoas tinham o conhecimento prévio de como era o local antes de sua alteração e quantas delas moravam próximas a região estudada. Essas dúvidas foram inseridas no questionário formando a parte quantitativa.

Em relação à pesquisa qualitativa, o real objetivo era detectar se as melhorias instaladas naquele espaço tiveram o efeito esperado por seus planejadores, que era de oferecer serviços e usos a população que fomentassem a vontade de permanecer ali. Para isso foi elaborada uma tabela com os principais itens melhorados ou acrescentados pelo projeto dos quais o usuário avaliava como "ÓTIMO, BOM, REGULAR, PÉSSIMO OU SEM OPINIÃO" a fim de expor sua opinião em relação a esses itens.

Ambos espaços pesquisados estão localizados nos centros das cidades, muitas pessoas que utilizam o local não são moradores do entrono e por conta disso surge a necessidade de saber por qual motivo elas frequentavam o espaço público. Por fim foi perguntado aos usuários se eles estavam inteiramente satisfeitos com a mudança ou gostariam de acrescentar algo ao espaço público. Essas questões também compõe a parte qualitativa do questionário.

Após a aplicação do questionário foram analisados alguns itens do espaço público visitado para elaboração de um relatório final. São eles: local, movimento e público predominante, faixa etária, mobiliário, mobilidade, acessibilidade e observações gerais. Cada tópico era analisado de acordo com o dia da visita, e foi incluído como parte da avaliação com a finalidade de traçar o cenário encontrado e dialogar com a opinião dos entrevistados.

A junção do resultado do questionário com os itens avaliados juntamente com fotos do local, compõe o relatório que abrange de forma explicativa e correlacionada os dados obtidos na visita técnica, formando a pesquisa direta sobre a requalificação e seus efeitos no entorno e no local.

2. EVOLUÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO.

2.1. Conceito e relação com a cidade.

A cidade é formada por espaços edificados e não edificados. Os não edificados são classificados como públicos e privados; os públicos são as calçadas, praças e parques, ou seja, espaços de infraestrutura urbana de uso comum de todos os habitantes onde o foco são as pessoas.

Desde a antiguidades espaços públicos são responsáveis pela vida coletiva da cidade. É dentro deles que eventos de todos os tipos ocorrem, como passeatas, performances, festas e festivais entre outros; são conhecidos como "lugar do lazer, do descanso, da conversa corriqueira, da livre circulação, da troca e, sobretudo, da possibilidade do encontro com o outro." (GATTI, 2013, p. 8) ou seja, possuem características únicas pois somente neles é possível obter o encontro, permanência e circulação de maneira democrática.

Bons espaços públicos possuem em sua configuração itens essências como: boa circulação, acessibilidade, mobiliário urbano, boa iluminação e vegetação. A presença desses elementos misturados com alguns adicionais como atividades culturais, tornam os lugares agradáveis para os pedestres.

> É importante lembrar que não basta projetar uma praça ou um parque. É preciso entender a dinâmica de uma cidade e a vida das pessoas no seu cotidiano, a fim de que os espaços públicos a serem projetados reflitam as necessidades e os anseios dos seus usuários, para só assim serem realmente utilizados. Um bom projeto de espaço público não depende apenas de uma boa execução técnica; também deve ser o espaço certo, no lugar certo e para as pessoas certas. (GATTI, 2013, p.09)

Para ser classificado como um espaço de sucesso ele precisa impactar de maneira positiva seu entorno, as pessoas que vivem próximas aquele local precisam aprovar o projeto e a melhor maneira delas demonstrarem isso é utilizando o espaço. Quando faltam itens essências que eliminam uma das características principais do espaço público em questão, as pessoas começam a evitar aquele local, tornando-o abandonado e transmitindo insegurança ao entrono.

2.2. Passado, Presente e Futuro: caracterização de espaço público

A ágora é o maior exemplo de como o espaço público era utilizado na antiguidade, palco da vida política, religiosa e coletiva era um local utilizado para encontro dos cidadãos da cidade. Esse conceito foi transmitido através de gerações até a nossa e com o decorrer da história sua configuração se adaptou conforme a cidade se desenvolvia.

A inserção de novos padrões de tráfego, comércio e comunicação, alterou os três usos principais dos espaços públicos que são: o encontro, permanência e circulação; contribuindo para sua desvalorização.

> Bondes elétrico e bicicletas motorizadas, introduzidos no final do século XIX, deram às pessoas maior mobilidade e permitiram à cidade expandir-se significativamente. Quando os carros foram introduzidos no começo dos séculos XX, os padrões de transporte mudaram drasticamente. Em particular depois da Segunda Guerra Mundial, o tráfego de veículos desenvolveu-se na cidade a sobressaltos e o uso do espaço público mudou em função deste. (GEHL, 2002, p.13)

A mudança no comercio foi gradual passando das feiras abertas, para lojas ao longo das ruas e praças, depois supermercados e finalmente para centro comerciais enormes afastados do coração da cidade; e também contribuiu para afastar as pessoas dos espaços públicos. O desenvolvimento da tecnologia de informação assim como a alteração do comercio foi uma das causas para a mudança visto que a criação do celular, internet, e-mail, facilitou as formas de comunicação e trocas de informações tirando isso do espaço público.

> Várias evidências apontam para uma individualização das práticas culturais e comunicacionais. Isto levaria a um esvaziamento do espaço púbico, em função da tendência a "viver junto, mas separadamente". Só que, ao lado dessa tendência, o indivíduo é "chamado a participar" virtualmente dos fatos do mundo. Isso que pode parecer distante passa imediatamente ao temário das conversas cotidianas. Assim, a tensão entre isolamento real (e seu consequente refúgio na esfera privada) e a participação virtual se faz presente no debate espaço público contemporâneo. (BRITTO, 2001, p.68)

A inovação na tecnologia acarretou em mudanças na infraestrutura da cidade, como por exemplo a construção de arranha-céus, atraindo grandes corporações nacionais e estrangeiras para estabelecer suas sedes nos centros das cidades, tornando-os em grandes polos econômicos. Essa transformação trouxe vida aos centros por muito tempo até o surgimento de outros polos econômicos em regiões periféricas da cidade levando consigo grande parte das empresas deixando edifícios abandonados e sem manutenção no centro.

Com a mudança na organização da cidade, o setor civil investiu em novos empreendimentos dito "seguros" como condomínios fechados que possuem uma infraestrutura de uma pequena cidade com espaços de convivência, mercados, lojas e até mesmo escolas; em shopping centers e centros comerciais, levando para esfera privada os usos que antes se davam na esfera pública, mantendo-se assim até os dias atuais.

A inserção dos novos padrões de vida e seu aperfeiçoamento vem ocasionando cada vez mais problemas sociais, espaciais e urbanos e a população tem sentido os efeitos do isolamento. Por conta disso o desejo de retomar a esfera pública vem crescendo nos habitantes dessas cidades, que tem buscado quebrar os padrões adquiridos nos últimos 100 anos, demonstrando o desejo de requalificar os seus espaços públicos.

> O interesse crescente na recuperação da nova vida nos espaços públicos é certamente uma ideia instigante. Em uma sociedade na qual cada vez mais a vida diária acontece na esfera privada – em casas privadas, com computadores e carros privados, em espaços de trabalho privados e em centro comerciais estritamente controlados e privatizados – existem sinais claros que a cidade e os espaços urbanos receberam um novo e influente papel como espaço e fórum públicos. Em contraste às várias comunicações indiretas e aos diversos espaços privados, a oportunidade das pessoas em usarem seus sentidos em interagir diretamente com seu entorno vem tronando-se extremamente atrativa. A sociedade da informação está fornecendo novos sentidos e significados à cidade como lugar de encontro. (GEHL, 2002, p.20)

3. ESPAÇOS ESTUDADOS.

3.1. Conceitos.

Antes de começar esse capitulo é importante explicar alguns conceitos como: Espaço degradado e Requalificação. O significado de espaço degradado é muito amplo, pois a definição de áreas degradadas de um ambiente natural pode ser diferente de um ambiente urbano. (SANCHES, 2014, p. 25). O foco desse trabalho é no ambiente urbano então entende-se por degradação um espaço abandonado que teve suas funções principais reduzidas ou perdidas.

> [...] áreas degradadas [...] são entendidas como espaços vazios, abandonados e subutilizados, que perderam sua função qualitativa do ponto de vista econômico, ambiental ou social. São locais desvalorizados e excluídos de investimentos em termos econômicos. Da perspectiva social, são áreas mais vulneráveis às atividades ilícitas, o que favorece a violência e o crime, além da ocupação irregular. Geralmente nesses espaços verifica-se a ausência de identidade da comunidade com o local. (SANCHES, 2014, P. 26)

Por requalificação entende-se como o ato de recuperar um espaço degradado e dar a ele um novo uso ou restaurar a qualidade para que os usos habituais voltem a acontecer.

> A "requalificação" urbana trata-se de um fenômeno presente em grande parte das metrópoles mundiais. O principal objetivo é transformar sítios históricos, frentes marítimas e fluviais consideradas "degradados" em áreas de entretenimento e lazer (Peixoto, 2009). As intervenções promovem

> reformas na estrutura física dos equipamentos públicos e medidas que incrementam o valor simbólico, a partir do planejamento de novos usos tais como os propiciados por meio de apresentações musicais e teatrais, lançamentos de livros etc. (LOPES, 2013, p. 01)

3.2. Descrição dos Espaços Estudados.

Para realização dessa pesquisa foram escolhidos dois espaços públicos, um nacional e um internacional, que eram espaços degradados e tiveram projetos de requalificação implantados. Os locais estudados são Praça do Ouvidor Pacheco e Silva e Largo São Francisco[*] em São Paulo, Brasil e Village of Yorkville Park[**] em Toronto, Canadá.

Localizado no estado com o mesmo nome, o município de São Paulo, além de capital do estado, é o mais populoso do Brasil com mais de 10 milhões de habitantes. É o maior centro comercial e econômico da américa latina e uma cidade com uma população diversificada etnicamente e classificada em 39º lugar no ranking de cidades com alta índice de desigualdade social.

Toronto é a capital da província de Ontário no Canadá. É a maior cidade do país com um pouco mais de 2.7 milhões de habitantes, a quarta maior cidade da América do Norte, conhecida como multicultural pois atrai milhares de imigrantes anualmente. É considerada uma cidade global pois exerce grande influência em nível regional e internacional e também centro financeiro e industrial do Canadá e em 2015 foi classificada pelo ”Economist” a melhor cidade do mundo para se viver.

A primeira área estudada foi a praça do Ouvidor Pacheco e Silva e Largo São Francisco localizadas no centro histórico de São Paulo, ou seja, uma área muito privilegiada cercada de patrimônios históricos, equipamentos culturais e institucionais.

Após a ampliação da mancha urbana e a criação de novos polos econômicos como Avenida Paulista e Av. Brigadeiro Faria Lima, na metade do século XX, muitas empresas transferiram suas sedes para esses novos polos, e a região sofreu com a desvalorização imobiliária ocasionando um esvaziamento de grande parte da população e um desinteresse por parte dos habitantes e seus governantes na área.

Com isso o centro passou a ser um lugar de passagem e não um espaço de estar, entretanto essa situação começou a mudar após a inserção de vários órgãos públicos, os quais

[*] Estão localizados frente à frente e foram incluídos no mesmo projeto de requalificação, por conta disso são considerados como um único local de estudo.

[**] O projeto é denominado parque por ser arborizado e possuir diversos ambientes, entretanto nessa pesquisa foi tratado como praça por ser um local aberto, com área parecida com o espaço de São Paulo.

transferiram suas sedes para o centro trazendo consigo mais movimento e fomentando o comercio popular e especializado.

A praça Ouvidor Pacheco e Silva era um desse locais de passagem do centro de São Paulo, pois não havia mobiliário urbano e o campo visual e físico era limitado por um lado através de grandes grades e do outro um estacionamento. O largo São Francisco também apresentava o mesmo quadro em relação ao mobiliário urbano e não possuía ligação nem visual nem de percurso com a praça, pois nas extremidades da Rua São Francisco, que separa os dois locais, haviam carros estacionados. Ambos os locais eram mal iluminados e não continham itens de acessibilidade.

O local não possuía atrativos que incentivassem o público a permanecer lá pois tal configuração espacial não apenas produz uma sensação de insegurança aos usuários, como não atende suas demandas e necessidades cotidianas. (CADERNO CENTRO ABERTO, 2015, p.03). Por conta disso o espaço público se tornou lugar de práticas ilícitas e moradia para pessoas sem teto.

O segundo local estudado foi a Village of Yorkville Park localizada próximo ao centro de Toronto, Canadá. O bairro de Yorkville passou por várias transformações desde sua fundação, nos anos 60 foi considerado local com grande influência musical pois atraia cantores e músicos do mundo todo, antes desse período era um local pacato e residencial com casas vitorianas.

Na década de 1950, em nome do “progresso”, o governo demoliu uma fileira de casas vitorianas em Yorkville para abrir caminho para a linha verde, Bloor–Danforth do metrô e no lugar construiu um estacionamento. Não havia mobiliário urbano, nem iluminação adequada, somente um terreno asfaltado onde os automóveis estacionavam, comercio ao redor e os acessos para estação do metrô Bay.

Apesar da população desejar um parque naquele local, o comercio em volta do estacionamento fez o mesmo ter uma utilidade, pois o transporte ainda não era muito eficiente naquela época e muitas pessoas utilizavam o automóvel para se locomover; um dos entrevistados relatou que costumava deixar o carro no estacionamento para fazer compras pelo bairro.

Tanto os espaços de São Paulo quanto o de Toronto, apesar das histórias diferentes, sofreram com o mesmo problema: o movimento noturno, pois o comercio local fomentava o movimento durante o dia, mas a ausência de atividades após o horário comercial afastava as pessoas a noite.

3.3. Projetos e Expectativas

As áreas estudadas têm históricos bem parecidos: ambas eram estacionamentos que foram transformados em praças, a diferença é o tempo e o modelo de requalificação executado em cada área.

São Paulo, SP, Brasil.

A praça construída inicialmente foi alterada em razão da implantação do metrô; essa modificação degradou o espaço sendo necessária uma requalificação. A praça Ouvidor Pacheco e Silva e o largo São Francisco, fazem parte do projeto Centro aberto que está se desenvolvendo na área central de São Paulo. O projeto não procura construir novos espaços, mas sim aprimorar os existentes para restabelecer os usos do local através de uma transformação dos espaços existentes. A transformação na praça Ouvidor ocorreu em 2014 com projeto do escritório Metro Arquitetos.

Fonte:http://wikimapia.org/99337/pt/Pra%C3%A7a-Ouvidor-Pacheco-e-Silva

Foto Arthur Lamas.

As grades que cercavam os vãos de respiro do metrô foram substituídas por um deck de madeira multiuso, que se adequa a inclinação do terreno e através de patamares formam espaços dinâmicos que permitem a permanência e apresentações artísticas.

Dois tipos de mobiliário foram inseridos no espaço: os fixos e os portáteis. Os primeiros são: bancos de praça e de mureta e uma mesa comprida fixa que, por serem fixos, ficam à disposição da população 24 horas. Os portáteis são: cadeiras de praia, mesas e cadeiras dobráveis e ombrelones, estes ficam disponíveis por tempo determinado e após o horário são recolhidos e guardados dentro do centro de informações que funciona em um contêiner inserido dentro da praça.

A pavimentação e a arborização permaneceram inalterados. A iluminação foi melhorada com a inserção de luzinhas decorativas que deu a praça um ar festivo.

Para incentivar a permanência noturna e aos finais de semana, foram introduzidas atividades, como cinemas e karaokê, que acontecem através de uma tela pintada na empena cega do

prédio ao lado da praça; há também uma mesa fixa de pingue-pongue que fica disponível ao público todos os dias da semana. Há disponibilização de tomadas e wi-fi gratuito que ficam à disposição todos os dias e fomentam o movimento e a estada de pessoas na praça.

No Largo São Francisco houve melhorias na área de mobilidade e acessibilidade, nas extremidades da rua onde antes haviam carros estacionados foram implantados dois pontos de ônibus. Uma nova faixa de pedestres foi implantada juntamente com o prolongamento do passeio e uma zona de espera entre a pista de rolamento a nova ciclofaixa o que diminuiu a distância de percurso; essas melhorias somadas a adição de elementos que protegem a travessia como monólitos e vasos, proporcionam segurança ao pedestre ao atravessar a via.

Toronto, OT, Canadá.

A Village of Yorkville Park em Toronto foi construída em 1994 para criar um espaço que se comunicava com metro e o entrono. O projeto concebido em conjunto pelos escritórios Schwartz Smith Meyer Landscape Architects e PWP Landscape Architecture; foi selecionado através de um concurso e com o intuito de trazer a memória e a história do bairro e refletir a paisagem canadense.

Village of Yorkville Park, 1991.*

Village of Yorkville Park, 2014.**

A praça contém 11 jardins que dividem o terreno transversamente em espaços dinâmicos e estáticos, cada um com uma característica paisagística distinta, que juntos contam a história do bairro e da geologia do Canada. Cada divisão marca o limite do antigo lote onde ficavam as casas demolidas.

* Fonte: http://www.blogto.com/sports_play/2012/08/toronto_parks_village_of_yorkville_park/

** Fonte: http://kensmithworkshop.com/yorkville.html

Em todos os espaços há presença de lugares para descanso seja banco, cadeira ou pedra. Todo o mobiliário urbano presente na praça é diferenciado do utilizado normalmente desde a lixeira até a luminária. Há acesso direto para a estação Bay do metro.

O mobiliário é bem vasto, há presença de lixeiras seletivas distribuídos por todo o local, há também mesas e cadeiras de alumínio, bancos de madeira embutidos entre colunas de aço, bancos de praça e de rochas, bebedouro para cães e pessoas. A pavimentação e o tipo de vegetação utilizada são diferentes em cada jardim.

O marco referencial é um espaço denominado como "Clareira" onde há uma cortina de água que funciona como uma barreira física e representa a chuva suave, e uma grande rocha de granito com 1 milhão de anos, que foi retirado de uma região chamada "Escudo Canadense". Essa rocha foi dividia em 20 pedaços totalizando 650 toneladas e transportada até a praça onde foram remontadas. A diversidade de arborização e configuração dos espaços presente em toda a extensão da praça, proporciona ao usuário inúmeras experiências sensoriais e espaciais, além de registrar a memória da história de um bairro tão tradicional na cidade e mostrar os diversos tipos de vegetações canadenses.

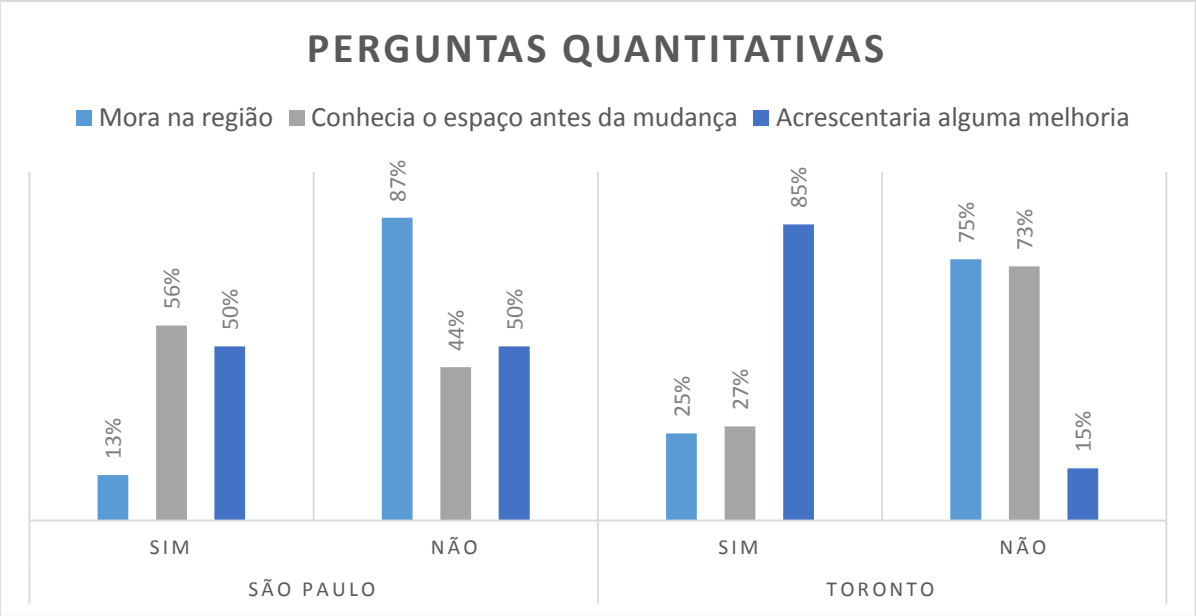
3.4. Resultado Depois da Requalificação com Avaliação da Pós Ocupação.

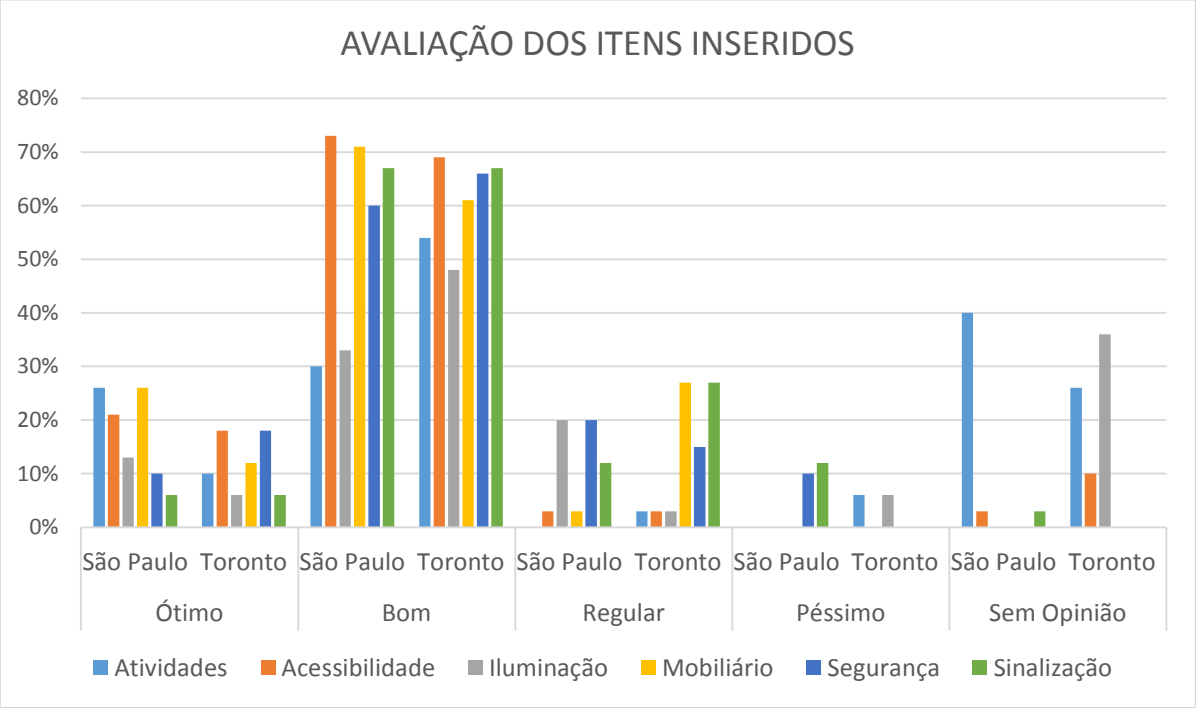
Os resultados esperados com os projetos aplicados em ambas as praças eram de reativar o espaço público através da renovação dos usos. Com a finalidade de avaliar esses espaços, um questionário foi criado e aplicado em cada uma das praças.

O movimento em ambos os espaços aumentou após a implantação do projeto, pois a maioria dos usuários trabalham ou estudam próximo ao local e usufruem da praça como local de descanso.

Quando perguntados se acrescentariam algo ao espaço 50% em São Paulo disseram sim e em Toronto 88% afirmaram que mudariam. Os itens que foram sugeridos em ambos os locais são: mais mesas e cadeiras, sanitários e performances musicais. Em São Paulo, além desses itens, foram sugeridos: mobiliário e atividades infantis, bebedouro e melhoria no serviço de wi-fi.

Mesmo com as sugestões, os usuários da praça em São Paulo, estão satisfeitos com a implantação do projeto e afirmaram que as mudanças inseridas melhoraram o espaço público e o entrono. Entretanto os entrevistados de Toronto afirmaram que ainda tem muito o que melhorar, pois o local apesar de ser bonito não é muito funcional.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após observar e estudar os dois espaços públicos foi possível destacar alguns pontos importantes sobre a requalificação e seu impacto no espaço e no entorno. Há algumas diferenças culturais, sociais e físicas no modo de viver a cidade que alteram os modos de pensar e requalificar um local degradado, porém há pontos semelhantes encontrados nos dois locais estudados.

Um ponto a ser considerado é a segurança e em como esta foi atribuída ao movimento intenso em ambos os espaços, pois pessoas atraem pessoas transmitindo uma sensação de nunca estar sozinho e isso inibe atitudes ilícitas.

Em relação a segurança no local, 73% dos paulistanos entrevistados afirmaram que entre ótima a boa, mas concordaram que a presença da base da polícia metropolitana não era um fator determinante para este item, pois os policiais não faziam uma ronda pela praça nem estavam alertas ao movimento, principalmente na parte de trás do deck que funciona como local de passagem e é de difícil visualização do local onde a base está estacionada.

Em Toronto esse tema foi um pouco mais abrangente, porque além da violência, a questão do cuidado com a saúde foi colocada em pauta pois alguns itens presentes no local não apresentam proteção ao ser humano. Porém mesmo com esse destaque 84% dos entrevistados consideravam o local seguro.

Após a realização da pesquisa de campo, notou-se que a requalificação feita em São Paulo teve um resultado satisfatório em relação a Toronto. Pois foi produzida através do processo de "placemaking", ou seja, produziu espaço público de qualidade buscando atender as necessidades da comunidade local atraindo inclusive moradores que ocupam prédios adjacentes a frequentar o local.

O projeto executado em Toronto, é produto de gentrificação, pois a maioria dos interesses da população não foram atendidos e muitos estão insatisfeitos com o serviço executado; além de incitar a especulação imobiliária no entrono, alterando a identidade do bairro pois muitos comerciantes e casas foram obrigados a mudar de lugar por conta da alta dos preços.

É preciso entender a comunidade que irá receber o projeto, verificar quais são suas necessidades e problemas para criar ou melhorar um espaço público que seja convidativo e não exclusivista. Amanda Burben, planejadora urbana de Nova Iorque, disse que: "Cidades de sucesso são como uma grande festa, as pessoas ficam porque estão curtindo" o mesmo se aplica em espaços públicos pois ele só é bem-sucedido se os usuários daquele local tiverem suas necessidades atendidas.

Baseado nos projetos implantados nos espaços estudados, conclui-se que a requalificação tem por obrigação trazer novos usos que conversem com a complexidade da sociedade atual, formando espaços culturais, pois apesar do contexto social e econômico das duas cidades pesquisadas serem diferente, em ambas os habitantes querem utilizar o espaço público de maneira confortável, convidativa e democrática.

Outro tipo de gentrificação verificada, agora no espaço público em São Paulo, é que a renovação do espaço público pode se tornar um determinante da segregação, afastando os antigos usuários da praça – moradores de rua, pedintes – após a sua requalificação; visto que com a renovação do uso as atividades por eles praticadas foram inibidas.

Nesse sentido é necessário pensar alguns pontos sobre o assunto como por exemplo: a requalificação dialoga com a noção de diversidade ou contribui para a acentuação da estratificação social? Ou ainda, quais práticas e circunstâncias levaram esses indivíduos a serem considerados como agentes degradadores do espaço?

REFERÊNCIAS

- BRITTO, Rovilson Robbi. **Ciberespaço E Espaço Público**: Nova dimensão social e a sua relação com o espaço público e a comunicação no âmbito do atual processo de globalização. São Paulo, 2001.
- FAU USP. **Paisagem e Ambiente:** ensaios. São Paulo, FAU, 2005.
- GATTI, Simone. **Espaços públicos diagnóstico e metodologia de projeto**. São Paulo: ABCP, 2013.
- GEHL, Jan. GEMZOE, Lars. **Novos Espaços Urbanos**. Barcelona, 2002.
- LEITE, Rogerio Proença. **Contra-Usos da Cidade:** Lugares E espaço Público Na experiência urbana contemporânea. São Paulo, 2007.
- LOPES, Francisco Williams Ribeiro. **Patrimônio e Requalificação Urbana:** concepções e conflitos.2013.
- ROLNICK, Raquel. **O que é Cidade**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- SANCHES, Patrícia Mara. **De Áreas Degradadas a Espaços Vegetados**. São Paulo, Editora Senac, 2014.
- SERRA, Monica Allende. **Diversidade Cultural e Desenvolvimento Urbano**. São Paulo, Iluminuras, 2005.
- VAZ, Lilian Fessler. ANDRADE, Luciana da Silva. GUERRA, Max Welch. **Os Espaços Públicos Nas Politicas Urbanas**. Rio de Janeiro, 7Letras, 2008.
- Espaço público, condição da cidade democrática. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.072/353>. Acessado em 3 de maio de 2016.
- Gentrificação: O que é e de que maneira altera os espaços urbanos. Disponível em: <http://vestibular.uol.com.br/resumo-das-disciplinas/atualidades/gentrificacao-o-que-e-e-de-que-maneira-altera-os-espacos-urbanos.htm>. Acessado em 6 de maio de 2016.
- Espaços Públicos.Disponível em: <http://urbanidades.arq.br/2007/06/espacos-publicos/ > Acessado em 25 de junho de 2016.
- Amanda Burden: Como os espaços públicos fazem as cidades funcionarem. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=j7fRIGphgtk> Acessado em 15 de julho de 2016.
- Village of Yorkville Park. Disponível em: <http://www1.toronto.ca/wps/portal/contentonly?vgnextoid=5c39dada600f0410VgnVCM10000071d60f89RCRD>. Acessado em 4 de agosto de 2016.
- Village of Yorkville Park. Disponível em: <https://www.asla.org/2012awards/034.html>. Acessado em 4 de agosto de 2016.
- Cinco cidades brasileiras integram lista das mais desiguais do mundo. Disponível em: < http://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/cinco-cidades-brasileiras-integram-lista-das-mais-desiguais-do-mundo-289ip4tf7gr70xp5s0uhycd3i> Acessado em 12 de setembro de 2016.

- Dados sobre Toronto. Disponível em: <http://www1.toronto.ca/wps/portal/contentonly?vgnextoid=57a12cc817453410VgnVCM10000071d60f89RCRD>. Acessado em 14 de setembro de 2016.
- Dados sobre São Paulo. Disponível em: <http://www.cidadedesaopaulo.com/sp/br/a-cidade-de-sao-paulo/3-dados-da-cidade-de-sao-paulo>. Acessado em 14 de setembro de 2016
- Placemaking x gentrificação: a diferença entre revitalizar e elitizar um espaço público. Disponivel em: < http://www.archdaily.com.br/br/791764/placemaking-x-gentrificacao-a-diferenca-entre-revitalizar-e-elitizar-um-espaco-publico> Acessado em 14 de setembro de 2016.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

CRIATIVAS PRÁTICAS URBANAS PARTICIPATIVAS

Autora: Juliana Palinkas

Orientador: Prof. Dr. Rafael Manzo

Resumo
A pesquisa busca ampliar a reflexão sobre projetos urbanos participativos com impactos sociais, assim como analisar e contextualizar a política urbana de participação pública, considerando desde o período pós-moderno e evidenciando as quebras de paradigmas do pensamento moderno.
Os objetivos específicos estão voltados para a análise de três projetos pilotos com caráter participativos, os quais evidenciam iniciativas *bottom-up* (de baixo para cima) mobilizadas de forma criativa.
Palavras-chave: Política Urbana de Participação Pública. Projetos Participativos. Inciativas Bottom-up.

ABSTRACT
The research aims to expand the reflection about participative urban projects with social impacts, as to analyse and give context the participation of urban public policy, considering from the post-modern period and taking evidence from the paradigm shift from the modernism way of thinking.
The specific objectives are focused on the analysis of three participative pilot projects, which shows bottom-up initiatives mobilized with creativity.
Keywords: Participation of Urban Public Policy**.** Participative Projects. Bottom-up Initiatives.

INTRODUÇÃO

Os propósitos iniciais da pesquisa se configuram em torno de um duplo interesse: primeiramente a compreensão das políticas urbanas de participação pública, a contextualizando; em segundo lugar apresentar e analisar soluções participativas criativas, as quais exercem uma pressão contrária ao poder público a fim de ganhar forças e gerarem impacto no meio urbano.

Quando se trata das relações entre arquitetura e política, uma das respostas mais imediatas é analisar as relações entre a arquitetura e poder, analisando por exemplo a arquitetura promovida pelos ditadores e por líderes democratas, isto é, como os poderosos impõem suas idéias por meio de espaços e formas. No entanto, vale ressaltar que política não é o mesmo que poder.

Ao promover funções ao espaço público e principalmente a função de convívio social, se resgata a cidadania e civilidade, um sentimento de pertencimento a uma coletividade.

Para que o indivíduo possa vivenciar essa civilidade, a cidade precisa fornecer a base substancial para esse fenômeno ocorrer, integrando aspectos culturais e principalmente direcionando com a política participativa, de forma objetiva, para que a territorialidade se torne uma experiência viva na relação entre cidadão e cidade.

Uma vez que os civis estão presentes no cotiano do local, possibilitam uma interpretação real das prioridades, sendo assim possível estabelecer diagnósticos e estratégias específicas para o local. Essa nova maneira de governar significa uma mudança real na postura e valores dos indivíduos, que passam a abrir mão de certos interesses individuais pelo bem comum.

Construir uma nova cultura cívica, respeitada, significa capacitação da população, garantindo o acesso as informações e o compartilhamento das decisões. O aumento de apelos participativos significa uma maior democratização e o surgimento de mais mediadores na relação Estado-Sociedade.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Foi durante as primeiras décadas do século XX, especialmente no período entre as duas guerras mundiais, que ocorreu a eclosão do compromisso político e social da esquerda europeia, esse compromisso atingiu pintores, escritores, arquitetos, entre outros. Como exemplo disto, Hannes Meyer[1], em seus textos enfatiza o caráter social e político do trabalho do arquiteto.

No entanto a necessidade de reconstruir a Europa do pós-guerra e a grande escassez de habitação gerou uma homogenização das habitações e cenários urbanos, promovidos pela produção industrial aliada ao movimento moderno.

Com o passar do tempo as ideologias modernistas rejeitaram a cidade e seu espaço, mudando seu foco para construções individuais, as quais tornavam-se cada vez mais isoladas, autosuficientes e indiferentes à cidade. Estas "ideologias" reduziram a atenção ao pedestre, priorizando a condução motorizada, induzindo à uma cultura de desvalorização do espaço

[1] MEYER, Hannes. **O arquiteto na luta de classes**. Barcelona: Gili, 1972.

coletivo. As construções individuais e o aumento de automóveis direcionaram a vida urbana para fora do espaço urbano.

Já o Pós-modernismo, visando essas críticas, teve além de sua vertente estética, uma vertente ética, que se constituiu a partir de mudanças de paradigmas das novas sociedades, numa crítica humanista à modernidade.

A ideia de personalização e decisão participada surgiu como reação à produção em massa de cenários urbanos iguais, potencializada pelo Funcionalismo e Racionalismo, associados ao CIAM[2]. Em vez de negar a identidade dos moradores homogeneizando-os, propunha incluir o utilizador final na tomada de decisão sobre o espaço urbano.

A partir da década de 60, os movimentos sociais urbanos começaram a ganhar força e tiveram como grande porta-voz, a Jane Jacobs[3].

Deve-se destacar que, desde as últimas décadas do século XX, outros atores começaram a ter protagonismo e serem reconhecidos: os movimentos sociais urbanos formados por comunidades de bairro e entre outras organizações populares e não governamentais, enfim, habitantes das cidades. Portanto as relações entre arquitetura e política não se reduzem unicamente à esfera dos políticos, mas também tem a ver com o protagonismo dos habitantes nos processos de participação. Em suma, trata-se de uma política com a prerrogativa da intervenção popular.

Portanto com a pós-modernidade veio o desejo de ruptura da visão modernista, isso se traduz em mudanças na sociedade, como a vontade de exprimir gostos, culturas e tradições em diferentes ambientes, portanto, os homens deixam de ser iguais e perfeitos e passam a ser imperfeitos para a visão arquitetônica.

Estes conceitos ideológicos moldam o arquiteto liberal, o qual, a princípio, procura resgatar o contraste da natureza humana, sendo mais sensível ao meio e contra a industrialização.

Arquitetura popular e referencial orgânico, passam a ser fontes de inspiração que mostram a debilidade do paradigma da máquina e o surgimento, entre parte dos arquitetos, de uma desconfiança no progresso e na técnica, contrapondo a uma arquitetura com qualidade.

Neste período inicia-se uma espécie de simbiose cultural, pois o predomínio da influência européia, por conta das correntes modernistas, começa a declinar e a arquitetura norte americana ganha força. Essa simbiose cultural marca uma característica observada até hoje,

[2] Congresso Internacional da Arquitetura Moderna.

[3] Jane Butzner Jacobs escritora e ativista política do Canadá, nascida nos Estados Unidos. Sua obra mais conhecida é Morte e Vida de Grandes Cidades (1961).

que se torna possível pela facilidade na troca de informações e experiências ao redor do mundo.

O tema da cidade e do planejamento urbano assume grande relevância a partir deste período. Com o movimento moderno já havia ocorrido uma reformulação no conceito de urbanismo, pela oposição à urbanística formal, aliado ao avanço da tecnologia e ao conceito de zoneamento rigoroso, o qual segrega as funções da cidade. A cidade capitalista desenvolve uma tendência própria para monofuncionalização que destruia a essência de cidade, mas será com os pós-modernistas que a ideia de sobreposições de funções se amplia no quesito urbano.

É na segunda metade do século XX que se dá o surgimento de um novo meio de pensar a cidade, com uma nova cultura de espaços públicos, os quais propõem novos papéis para os espaços livre da cidade. Esse novo conceito demandou a geração de novas especialidades como a disciplina de paisagismo e o desenho urbano. Inicia-se a cultura do espaço público. Trata-se de lutar contra o movimento moderno, numa cidade da especulação e do automóvel em favor de uma cidade das necessidades humanas.

Já a arquitetura empirista[4] nórdica seguiu um caminho diferente do moderno. Trata-se de uma postura que busca inspiração no entorno, no clima local, nos futuros usuários entre outros. Procura humanizar a arquitetura e o urbanismo, atendendo psicologicamente o usuário.

Hoje a maior parte da população é urbana, apesar da atual recessão global, as projeções nos dizem que essa tendência continuará. Espera-se que 66% da população global se concentre em cidades por volta do ano de 2050, principalmente em megacidades e em regiões extremamente urbanizadas (UNITED NATIONS, World Urbanization Prospects, 2014, p. 01). De acordo com o conceito de Jan Ghel (2013), é exatamente devido a escala, ritmo e urgência dessa nova realidade urbana que precisamos voltar nossa atenção para repensar as cidades, e não apenas construí-las. Isso demonstra, que cada vez mais as cidades devem pressionar os urbanistas, arquitetos e políticos a reforçarem as áreas públicas privilegiando o cidadão, com uma política urbana integrada para desenvolver as cidades de forma mais viva, segura, sustentável e saudável. E, à medida que essa investigação intelectual segue, torna-se claro que o trabalho de ativistas urbanos, acadêmicos, comentaristas e atores se tornará cada vez mais importante, alimentando ideias e provocações de pensadores da cidade para os construtores da cidade.

[4] Empirismo trata-se de uma postura arquitetônica que propõe humanizar a arquitetura, atendendo à psicologia do usuário e recorrendo a formas espontâneas e orgânicas. Utiliza de plantas articuladas e abertas para desenvolver o programa com maior versatilidade e adaptar à topografia e à paisagem. Recorre a cor, a textura e ao conforto dos materiais tradicionais locais, combinados com elementos industrializados.

1.2. CULTURA PARTICIPATIVA NO BRASIL

No Brasil a participação popular tem um histórico de execer pressões, principalmente, no sentido do avanço de conquistas sociais através de protestos e mobilizações em torno das necessidades de habitação e de infraestruturas urbanas, porém, foi nos anos 1980 que as reivindicações que acompanham as lutas pela redemocratização do país, se associam com propostas específicas de inclusão social nas políticas urbanas.

Um ato emblemático, como exemplo, ocorreu na cidade de Curitiba no ano 1972, a cidade passava por diversas transformações urbanas, um grupo de cidadãos, de maneira organizada e coordenada e com certa cumplicidade das autoridades municipais, destruíram o asfalto da rua principal com picaretas, perfuratrizes e pás mecânicas, eles reinvidicavam maior atenção aos pedestres, conseguindo assim tirar o espaço dos automóveis e transformá-lo na primeira rua para pedestres da cidade. Dentro desta transformação social da cidade, foi essencial a criação de um novo eixo de pedestres, a Rua 24 horas, onde os habitantes de Curitiba dispõem de lugares de encontro, além de comércio a qualquer hora do dia e da noite.

Apesar desta ação ser um tanto quanto radical e drástica, é nessa conjuntura de mobilização social que desponta o conceito de *empoderamento*, isto é, a capacidade de autonomia para a ação e fortalecimento de caminhos específicos aos ideais de organizações socias contra as possíveis manipulações políticas de interesses divergentes da população.

Essas novas práticas tendem a se defrontar com obstáculos decorrentes da cultura política nacional, em que predominam valores como clientelismo, paternalismo, e populismo, além da implementação de projetos privilegiando interesses particulares, a descrença na eficácia das leis, o "jeitinho brasileiro" com percepções distorcidas, como a naturalização da corrupção. Em muitos casos hoje, os processos participativos apresentados se resumem em um grande discurso apresentado, porém contrário as práticas condizentes, além da enorme burocratização de todo o processo.

Pode-se dizer que a falta de divulgação da possibilidade e direito a participação pública está ligada não só a falta de tradição no país, mas também a uma estratégia para conservar vicíos e privilégios particulares daqueles que detem as informações.

As participações sociais vem ganhando força e exercendo pressões políticas, principamente no sentido contrário ao burocrático, de formas criativas e inovadoras, buscam uma relação mais respeitosa entre a sociedade e o Estado. É possível, desde que tenha objetivos específicos, as ações participativas *bottom-up* (de baixo para cima) terem grande poder de mobilização, e passam a ser energias canalizadas para objetivos comuns, além de promover a

divulgação do direito e dever de cada cidadão, proporcionando uma aproximação mais efetiva entre a população e seus governantes, gera-se um sentimento de pertencialismo e identidade mais efetivos, isso inspirando outros cidadãos a serem mais participativos, consequentemente cria-se mais possibilidades para o convívio social.

2. ESTUDOS DE CASOS

2.1. INTRODUÇÃO

Para os Estudos de casos a ideia principal é, que as mudanças urbanas drásticas implantadas sem consulta à população geram revolta e grandes possibilidades de fracasso, colocam em risco a integridade da relação de respeito entre o Estado e a Sociedade. Por isso os projetos pilotos ou em pequena escala, funcionam como uma experimentação viva, direcionando o poder público e criando uma cultura de interesses e possibilidades na vida urbana. A cidade como um laboratório e campo de experimentação, experiências localizadas que carregam consigo a intenção da mudança dos locais a partir de novas operações arquitetônicas. As práticas urbanas coletivas buscam por novas ferramentas capazes de lidar com estas realidades urbanas emergentes. A cidade real, interpretada como campo de experimentação, é uma espaço construído a ser revelado, passível de ação local.

> "A experimentação é uma forma vital de abordar a complexidade crescente das cidades, à procura de novos tipos de planejamento alternativo, capazes de absorver o que emerge e é gerado por meios urbanos [...]" (ROSA, Marcos, 2011).

Essa pesquisa situará a ações com base em práticas sociais e apropriações coletivas, chamando a atenção para a importância de iniciativas *bottom-up* (de baixo para cima) na configuração da paisagem urbana.

Os casos analisados serão ideias simples e criativas para melhorar a vida nas cidades, criando uma cultura participativa, realizados por Instituições, empresas, ONGs ou grupo de pessoas dispostas a apoiar a quebra pensamento individualista e valorizando a cidade.

A inexistência de registro abragente de projetos dessa natureza não só no Brasil, mas em diversos países explica seu caráter de invisibilidade, ou seja, o desconhecimento de tais intervenções. O objetivo é apontar o enorme potencial desses projetos, que demonstram uma nova forma de pensar a cidade.

2.2. PROJETOS

2.2.1. *SHOOT THE SHIT* - COMUNICAÇÃO PARA IMPACTO SOCIAL – PORTO ALEGRE, BRASIL.

Desde 2010, o coletivo Shoot the Shit realiza intervenções em Porto Alegre com o intuito de "alertar para os problemas da cidade e despertar um senso de cidadania", segundo o enunciado na página do projeto na internet.

Os três publicitários e criadores do projeto (Luciano Braga, Giovani Groff e Gabriel Gomes) já jogaram golfe nas ruas esburacadas de Porto Alegre, transformaram uma delas em um grande cinema e colaram um poema gigantesco de Mario Quintana em um dos muros de outra. O discurso por trás de tudo isso é o mesmo: levar as pessoas a viverem a cidade, e não apenas viverem na cidade.

Para quem participa da rede Múrmura, um grupo de mais de 100 apoiadores mensais, chamados de "patronos" e que compõe um dos pilares de sustentação do coletivo, são enviadas as chamadas, action box, caixas com microrrevoluções urbanas, podem conter giz, tinta, estêncil, enfim, o que as mentes criativas dos publicitários inventarem para inspirar cada um a transformar um pouco o seu bairro para melhor. Essa é apenas uma das diversas ações que o grupo bolou unindo criatividade, design e ferramentas para tirar as pessoas do estado inerte em relação a sua cidade. O objetivo da equipe é dar um "empurrãozinho" para que cada um parta para ação e ajude a melhorar a cidade onde mora.

Figura 1: Action Box

Fonte: <http://www.shoottheshit.cc> acessado em: 11 de agosto de 2016

Figura 2: Patronos

Fonte: <http://www.shoottheshit.cc> acessado em: 11 de agosto de 2016

A ação mais conhecida é a Que Ônibus Passa Aqui?, que distribuiu adesivos para colar em pontos de ônibus, nos quais a responsabilidade era dos usuários em preencher as linhas que paravam ali. O projeto foi eleito pelo jornal britânico The Guardian a melhor ideia para cidades no desafio The World Cities Day Challenge. Financiado por uma campanha de crowdfunding, o projeto arrecadou 351% da sua meta e ainda hoje, quem quiser pode entrar no site e baixar a arte do adesivo e imprimi-lo sem custo.

Figura 3: Ação – Que ônibus passa aqui?

Fonte: <http://www.shoottheshit.cc> acessado em: 11 de agosto de 2016

As ações da Shoot the Shit em espaços públicos têm algo em comum: todas são bem simples, para facilitar a participação de um grande número de pessoas, e todas chamam a atenção, de uma maneira criativa e lúdica, para algo que está faltando no uso daquele espaço (como por exemplo, as placas indicativas nos pontos de ônibus).

O passo da teoria para a prática, para a Shoot the Shit, faz toda a diferença. “O mundo precisa hoje de pessoas que façam, porque ideias tem muitas. Todo mundo tem uma ideia legal que pode ajudar o mundo, mas é uma minoria que consegue realmente parar e fazer algo”, afirma

Luciano[5]. Isso porque as pessoas se inspiram e aprendem observando as ações. A prática é muito mais efetiva em levar à ação do que o discurso.

Outro equilíbrio que o coletivo teve que encontrar, como muitos que trabalham com intervenções urbanas, foi o limite entre a ação de responsabilidade do poder público e a tomada de iniciativa como cidadãos.

É um desafio, mas eles acreditam que a diferença está em quebrar as regras para propor a construção de algo, e não a destruição. "A gente atua numa esfera muito subjetiva, de fazer um bem, mas através de algo que pode ser considerado vandalismo. Não pode colar um adesivo numa parada de ônibus, na verdade; é um vandalismo, mas com o propósito da criação, a gente acha que pode. ", afirma Luciano.

Logo após a primeira iniciativa, a Shoot the Shit foi alvo de uma matéria de um grande jornal de Porto Alegre, que caracterizou a ação como vandalismo. Luciano conta que uma legião de pessoas os defenderam, até que a própria prefeitura acabou adotando o projeto. "Isso é um problema, mas é um problema divertido até: encontrar formas de fazer uma ação sem que ela seja um vandalismo descarado, sem que ela destrua algo, crie um problema."

A estratégia dos sócios para chegar a esses "vandalismos construtivos" é conversar muito. Shoot the Shit é uma expressão em inglês que significa jogar conversa fora, bater papo. Ela remete ao que era o coletivo no começo, e ao que eles querem preservar com o crescimento: um grupo de amigos que se reúne para papear e, a partir disso, pensa em ações criativas e transformadoras.

E assim tem funcionado bem: novas ações, reuniões com os patronos da rede Múrmura, palestras, workshops, elaboração e envio das action box. Daqui para a frente, a ambição do coletivo é fazer parte da mudança do mercado de comunicação, atuando junto a empresas para gerar valor e impactos positivos. Já nas ruas, o objetivo continua sendo simples e complexo ao mesmo tempo: dar aquele "empurrãozinho" que falta para trazer as pessoas do mundo das ideias para o mundo da ação.

2.2.2. *596 ACRES* – BROOKLYN, NOVA IORQUE, ESTADOS UNIDOS.

Um grupo de advogados mapeou os terrenos vagos pertencentes a prefeitura e convidou as comunidades a propor seus usos. O grupo ajudou as comunidades a formatar propostas para a

[5] Luciano Braga: Formado pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul em Publicidade e Propaganda no ano de 2011, criador do projeto Shoot the Shit, artista urbano, ativista, roteirista e palestrante.

prefeitura, assim foram criados mais de 90 miniparques. O principal ganho é a participação da comunidade, o que gera uma identidade mais afetiva ao local.

Figura 4: Terreno vago

Fonte: <http://596acres.org/> acessado em: 14 de agosto de 2016

Figura 5: Ação – This land is your land (Essa terra é sua terra)

Fonte: <http://596acres.org/> acessado em: 14 de agosto de 2016

Figura 6: Ação – This land is your land (Essa terra é sua terra)

Fonte: <http://596acres.org/> acessado em: 14 de agosto de 2016

As cidades já sofrem por falta de espaços, por que, então, deixar terrenos vazios sem utilização? Principalmente se esses terrenos forem de propriedade do governo, ou seja, públicos.

O mapeamento utiliza o banco de dados do Departamento de Planejamento da Cidade para identificar a localidade de áreas que foram cadastradas como “vagas”. São espaços de diversos tamanhos que o governo local ainda não conseguiu achar um motivo para usá-los. Ao todo, foram 596 acres, mais de 2,4 milhões de metros quadrados, que não estavam sendo

pensados nem ao menos em como a comunidade poderia usufruir e dar uma significação a eles.

Figura 7: Mapeamento dos terrenos vagos e propostas

Fonte: <http://596acres.org/> acessado em: 14 de agosto de 2016

Figura 8: Ação – This land is your land (Essa terra é sua terra)

Fonte: <http://596acres.org/> acessado em: 14 de agosto de 2016

O projeto, então, identificou as áreas, imprimiu mapas em um material resistente à chuva, escreveu os dados sobre cada lote (quem é o responsável, para onde ligar, qual o tamanho e outras informações) e pendurou tudo em grades que protegem os próprios terrenos. Os moradores da região, interessados em dar uma outra, ou alguma significação às áreas, usaram as informações para entrarem em contato com os órgãos responsáveis e começarem projetos que envolvam a comunidade da região.

Foi dessa maneira que duas mulheres conseguiram transformar o terreno próximo às suas casas em uma praça oficializada pelo governo. As duas, viciadas em jardinagem, como elas até se classificam, resolveram usar a área abandonada para plantar verduras e legumes por meio de oficinas com outros moradores da região. A ideia era criar uma plantação que

pudesse gerar alimento fresco e capacitar os vizinhos para que eles também se responsabilizassem pelos novos moradores, as plantas. E, portanto, deu tão certo que até entrou como parte de um programa oficial de jardinagem da prefeitura de Nova York, o Green Thumb.

O projeto também organiza oficinas para mostrar como usar melhor as ferramentas do próprio site, além de ajudar na identificação e tagueamento das áreas abandonadas. A página na internet possibilita que se cadastre mais áreas e as atividades feitas pelos moradores que já acontecem nos terrenos. Assim, dá para ter uma ideia da quantidade das áreas ainda inutilizadas e dos locais que já possuem articulação da comunidade.

2.2.3. *MAP KIBERIA* – NAIROBI, QUÊNIA.

A favela de Kibera, no Quênia, não aparecia nos mapas oficiais da capital Nairóbi até novembro de 2009, quando jovens da comunidade de 2,5 milhões de pessoas criaram um mapa digital, gratuito e interativo.

Figura 9: Divulgação da ação Map Kiberia

Fonte: <http://mapkibera.org/> acessado em: 18 de agosto de 2016

O Map Kibera tem crescido como projeto de informação e interção comunitária, tendo dados de segurança, saneamento, saúde e educação, mantidos pela própria população, o que possibilitou visibilidade para a comunidade, tornando-se a favela mais vistada por turistas no mundo. Desta forma direcionou mais investimento e recursos do poder público e foi reconhecida no mapa oficial da cidade. Hoje o projeto foi expandido para Mathare e Mukuru além de Kiberia.

Figura 10: Mapa digital - Map Kiberia

Fonte: <http://mapkibera.org/> acessado em: 18 de agosto de 2016

Com a comunidade mapeada o projeto abriu uma nova frente, Voice of Kiberia, uma plataforma que trabalha em conjunto com o mapa interativo, onde é possível reportar os aconteceimentos positivos e negativos da região, como emergências, eventos, ações culturais, eleições, entre demais itens julgados importantes pelo próprios moradores e voluntários.

Voice of Kiberia, é positivo em diversos aspectos, a população recebe informação em tempo real dos acontecimentos, o que caracteriza uma maior sincronidade e interação das pessoas com o território, mas principalmente cria-se o histórico de atividades, caracterizando padrões, para futuros estudos e análises e uma maior possibilidade na acertvidade na implementação de projetos na comunidade.

Figura 10: Mapa digital e interativo – Voice of Kiberia

Fonte: < http://voiceofkibera.org/> acessado em: 18 de agosto de 2016

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade contemporânea anseia por uma arquitetura que expresse os movimentos urbanos sociais e não a forma de poder; por edifícios como base para a construção de socidades mais sustentáveis e não geradores de poluição; o bairro como lugar para a vida comunitária e não como disputa de interesses imobiliários; as cidades com identidades e dinâmicas que

privilegiem e interajam com os seus moradores e não como cenário para disputas políticas obscuras, com obras inacabas que favorecem pequenas parcelas da população.

"A ação política a partir da arquitetura sempre existiu, apesar de haver profissionais que negam essa relação e acabam fazendo política por omissão" (MONTANER, Josep María; MUXÍ, Zaida, 2014). Se a política é a organizadora de um grupo que se desenvolve em um espaço, o lugar no qual esse espaço é criado será o integrador ou o segregador, estará orientado conforme o domínio do poder daquele grupo. Portanto se a arquitetura é sempre política, o mesmo se dá ao planejamento urbano, porém com mais intesidade política ainda. Na mesma linha de pensamento Maria Zambrano escreveu em seu livro Pessoa e Democracia, "organizar a vida na cidade é fazer política".

Em termos conceituais, Ilse Scherer (1996) define os novos movimentos sociais como organizações a partir da sociedade civil que buscam estabelecer um novo equilíbrio de forças entre o Estado e a Sociedade e buscam a descentralização do poder, criando novas relações e possibilidades comunitárias. Portanto unir o potencial do Estado (poder institucional) com o da população (vitalidade, numerosidade e força) de maneira equilibrada, pode potencializar a força para uma transformação nas relações democráticas vivênciadas hoje. Não se pode propor o funcionamento de sociedades democráticas sem a participação e a transparência social.

As iniciativas apresentadas, manipulam os espaços com o objetivo de gerar qualidade urbana e ambientes melhores para se viver, na escala local, em seu primeiro momento.

Ao definirmos a cidade como um espaço em constante mudanças e aberto à intervenções, então aceitaremos a cidade real, como um produto de decisões políticas, projetos e vontades coletivas e pessoais, onde a coletividade serve como base para se repensar questões sociais em termos urbanísticos. "A cidade é o nosso pontencial, e nós somos seus construtores" (MAIER, Julia, 2008).

4. REFERÊNCIAS

GEHL, Jan. **Cidade para Pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

JACOBS, Jane. **Morte e Vida das Cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

LERNER, Jaime. **Acupuntura Urbana**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MEYER, Hannes. **O arquiteto na luta de classes**. Barcelona: Gili, 1972.

MONTANER, Josep María. **Arquitetura Depois do Movimento Moderno: arquitetura da segunda metade do século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

MONTANER, Josep María; MUXÍ, Zaida. **Arquitetura e Política: Ensaios para mundos alternativos**. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.

ROLNIK, Raquel. **O lazer humaniza o espaço urbano: lazer numa sociedade globalizada**. São Paulo: SESC, 2000.

ROSA, Marcos. **Micro planejamento: práticas urbanas criativas**. São Paulo: Cultura, 2011.

UN. **World Urbanization Prospects**. 2014 Revision.

<http://596acres.org/> acessado em: 14 de agosto 2016.

<http://www.shoottheshit.cc/> acessado em: 11 de agosto de 2016.

<http://mapkibera.org/> acessado em: 18 de agosto de 2016.

<http://voiceofkibera.org/> acessado em: 18 de agosto de 2016.

Fonte: Arquivo pessoal. Grafite de Mona Caron e Tec

7. Fotografia: Associação Parque Minhocão. Trecho da Avenida São João.

Fonte: Arquivo pessoal.

8. Fotografia: Elevado e sua adaptação às condições do espaço.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARTES VISUAIS

TEXTURA DOS MEIOS

Autora: Caroline dos Santos Cornetta

Orientadoras: Profa. Silvia Helena Cardoso e Profa. Celina Yamauchi

RESUMO

A pesquisa "Textura dos Meios" é baseada na análise de diferentes resultados de imagens capturadas em suportes fotossensíveis como filmes fotográficos e sensores de câmeras digitais. A partir de um limite científico, é realizada uma comparação da prata com o pixel, e ao mesmo tempo, do analógico com o digital. É composta inicialmente pela parte teórica que apresenta a análise de diversos autores e obras artísticas que embasam a investigação, e é seguida da parte experimental, onde se encontram as comparações dos testes realizados no sistema analógico e digital.

Palavras-chave: Fotografia. Suportes. Textura. Experimental.

ABSTRACT

The research "Textura dos Meios" (Texture of the medias) is based on the analysis of different supports like films and cameras. From a scientific limit, it's made a comparison of the silver with the pixel, and at the same time of the analogical with the digital. Divided in two parts, it is initially composed by the theoretical part, where is made a research of various authors and pieces that serve as basis to the research, and the experimental part, where arte made the test for analysis.

Keywords: Photography. Supports. Texture. Experimental.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa versa sobre a análise de diferentes meios da fotografia com o objetivo de comparar os suportes analógicos e digitais, a fim de discutir as diferentes possibilidades de texturas obtidas nas imagens fotográficas. Tem como objetivo

principal ressaltar as especificidades materiais ligadas a cada um dos sistemas para contribuir no processo de escolha do artista interessado em encontrar o suporte mais adequado para a realização de determinado trabalho.

A textura é importante para as Artes Visuais uma vez que é fator determinante na definição e compreensão do material de que são feitas as imagens. Na fotografia, a textura visual é crucial para definir qual meio deve ser usado para fotografar. Tais texturas são representadas pela alternância entre claro e escuro, que se dá pela quantidade de luz presente no ambiente refletida pelo objeto e capturada fotograficamente pelo suporte.

Além da análise das texturas, a pesquisa conta com uma parte teórica, em que é ressaltada a importância da fotografia na história social, além de discussões sobre a fotografia contemporânea, com a referência a diversos fotógrafos que compreendem a estrutura técnica como parte da proposta artística.

1. A IMPORTÂNCIA DA FOTOGRAFIA NA HISTÓRIA SOCIAL

A fotografia surge quase que simultaneamente em diversos países. Na França no ano de 1826, o artista e pesquisador Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) desenvolve a heliografia como uma tentativa de registrar uma imagem através da câmara obscura. Em 1839, outro inventor francês, Louis Jacques Daguerre (1787-1851) cria o daguerreotipo, uma forma mais eficiente de fixar a imagem a partir de uma placa revestida por prata, contudo ainda única. Na Inglaterra é criado o processo negativo/positivo no ano de 1841 por Henry Fox Talbot, que permitirá a reprodução.

A fotografia foi de grande importância por revolucionar a forma de se registrar o momento, uma vez que, o que anteriormente era pintado por um retratista, passou a ser registrado por um fotógrafo de forma muito mais rápida e objetiva. Segundo a escritora nova iorquina e crítica de arte Susan Sontag (1933-2004) a fotografia era, sem dúvida, uma prova concreta de que algo ou alguém esteve em determinado lugar em determinado momento, enquanto uma pintura ou descrição em prosa jamais podem ser outra coisa além de uma interpretação seletiva (SONTAG, 2004).

O escritor moçambicano Mia Couto (1955), diz que o ato de fotografar é um momento decisivo; que seu fascínio se dá por esse “irrepetível momento”. Esta ideia é uma percepção próxima a do fotógrafo francês Henri Cartier-Bresson (1908-2004), que dizia que tirar fotos é como prender a respiração quando todas as faculdades convergem

para a realidade fugaz. Já para Susan Sontag, o prazer da fotografia está em colecioná-la, pois segundo a escritora, "colecionar fotos é colecionar o mundo", uma vez que fotografar é apropriar-se do que é fotografado. (SONTAG, 2004).

Nesse sentido, podemos dizer que a fotografia foi revolucionária para história social por trazer uma alternativa de registro do mundo circundante de forma muito mais objetiva e imediata do que a pintura.

2. A LINGUAGEM FOTOGRÁFICA COMO FORMA POÉTICA E IMAGINÁRIA

No livro *A Camera Clara*, Roland Barthes (1915-1980) considerou a "Fotografia do Jardim de Inverno" para a construção do *punctum* e do *studium*, referindo-se à fotografia analógica.

O *punctum* é definido pelo autor como um "detalhe" da obra. Ou seja, é a própria subjetividade do leitor, sendo assim, pessoal e intransferível, onde cada um enxergará o seu. Enquanto isso, o *studium* seria encontrar as intenções do fotógrafo, podendo assim aprová-las, desaprová-las, compreendê-las etc.

Ao analisar a "Fotografia do Jardim de Inverno", Barthes induz a realidade de sua origem familiar e confunde a verdade e a realidade em apenas uma emoção contida na natureza indicial da fotografia analógica, uma vez que nenhum retrato pintado possa dizer que algo realmente existiu.

3. A FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

Devido ao custo das fotografias analógicas em termos econômicos e temporais, só era fotografado aquilo que era, de fato, importante ou especial. No século XXI, com o avanço da fotografia digital, pode-se dizer que qualquer um pode fazer fotografias. É possível dizer que hoje, não há nada que tenha sido visto e que não tenha sido fotografado.

Para exemplificar, antigamente as pinturas eram realizadas com o objetivo de fazer um registro de um determinado momento. Com o surgimento da fotografia, a pintura foi libertada de sua responsabilidade de criar verossimilhança. De forma similar, com o desenvolvimento tecnológico a fotografia foi também libertada de sua responsabilidade de servir unicamente como registro. Com isso, surge a fotografia

contemporânea, que aos poucos foi abrindo espaço para trabalhar com a criatividade e com a exploração da fotografia como material da arte.

Assim, existem ainda fotógrafos que optam por trabalhar com a fotografia analógica. No livro *A Fotografia como Arte Contemporânea*, Charlotte Cotton (1970) cita diversos fotógrafos que trabalham com fotografia contemporânea, como Gabriel Orozco (1962), um artista mexicano com fotografias repletas de jogos imaginativos e engenhosos, como por exemplo, a obra "Cats and watermelons" (Fig. 1), na qual, numa primeira análise, vemos apenas melancias e enlatados de comida de gato, mas aos poucos somos convidados a interpretar sua motivação para criar esta escultura fotográfica.

A fotografia contemporânea se caracteriza pela possibilidade de se observar de forma poética as coisas simples e muitas vezes cotidianas. Com a disseminação do uso das câmeras contidas em dispositivos móveis cotidianamente, pode-se dizer que a vida contemporânea se confunde com o desenvolvimento da fotografia e da imagem digital.

4. O REFERENCIAL FOTOGRÁFICO

Diversos fotógrafos foram estudados ao longo do trabalho, como Henri Cartier-Bresson (1908-2004), Ansel Adams (1902-1984), Guilherme Maranhão (1975), Rosangela Rennó (1962) e Sebastião Salgado (1944).

O trabalho de Ansel Adams (Fig. 2) traz interesse para a minha pesquisa, não só visualmente, uma vez que ele pensa a estrutura tonal da fotografia em suas obras, criando um estudo metodológico. Adams fotografou com grandes formatos de filmes e câmeras, com o intuito de estudar e analisar as características da representação da luz nas diversas combinações de captura e processamento químico dos materiais fotossensíveis.

Apesar da praticidade da câmera digital, existem fotógrafos que ainda optam pelo registro analógico, como por exemplo Guilherme Maranhão (Fig. 3), que trabalha com filmes vencidos a fim de criar um diálogo da imagem com os fungos presentes nos filmes.

A fotógrafa Rosangela Rennó (Fig. 4), que desenvolveu suas primeiras obras baseadas em álbuns de família, afirma que a câmera digital não possui memória. Essa ideia de memória pode ser compreendida quando em *Sobre Fotografia*, Susan Sontag define a fotografia analógica como uma prova concreta de que algo ou alguém esteve

em determinado lugar, uma vez que o registro é feito a partir dos raios de luz que batem no que está sendo fotografado e chegam até a câmera.

O fotógrafo Sebastião Salgado (Fig. 5) é provavelmente uma das mais conhecidas referências quando tratamos de registros analógicos. Sebastião Salgado, por muitos anos, só fotografou com negativos analógicos e hoje trabalha de forma hibrida gerando negativos a partir de arquivos digitais.

Mauro Restiffe (1970) (Fig. 6) é conhecido por fotografar paisagens paulistanas, interiores modernistas, retratos do cotidiano, além de outros lugares como Taipe e Istambul. Suas obras são repletas de formas geométricas, granulações e gradações de cinzas. Em seu caso, tanto a captação das imagens quanto sua ampliação são feitas com filmes e papeis fotográficos fotossensíveis.

Outros fotógrafos como por exemplo, Felipe Russo (1979) (Fig. 7) e Tuca Vieira (1974) (Fig. 8) também optam por trabalhar com a captação fotográfica analógica em grande formato associada a impressão a jato de tinta. A exploração da textura e das diferentes escalas de impressão em suas obras possibilitam o uso abrangente dos meios.

5. A PESQUISA “TEXTURA DOS MEIOS”

Para a realização da análise, foram fotografados cinco objetos, que foram selecionados por suas diferentes texturas: uma pedra de enxofre, uma laranja, uma concha, um monte de areia e uma folha seca. Entretanto, devido ao limite de número de páginas, selecionei apenas as imagens da folha seca para apresentar no artigo.

Em 2015, trabalhei pela primeira vez com a fotografia analógica. Com isso, veio a curiosidade de fotografar com diversos tipos de filmes. Resolvi então selecionar o negativo preto e branco, o negativo colorido e o filme diapositivo para fazer este estudo. Entretanto, por conta do hábito de fotografar com a câmera digital e com celular, resolvi incluir esses dois meios na pesquisa, analisando assim as diferenças entre o sistema analógico e digital.

Por tanto, os suportes são:

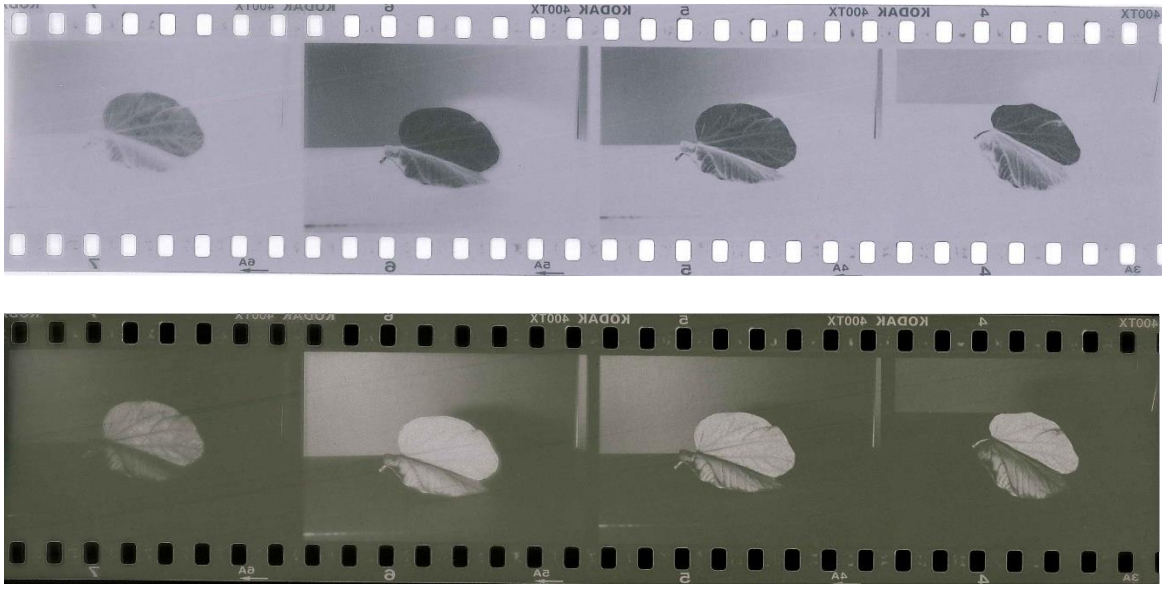
- Filme Preto e Branco Negativo Kodak 400TX 35mm;
- Filme Cor Negativo Fujicolor Superia X-TRA 400 35mm;
- Filme Diapositivo (Cromo) Fuji RDPIII 35mm/ISO 400;
- Suporte Digital/Câmera Canon T5 – Sensor CMOS/APS-C (22,3 x 14,9mm);
- Suporte Digital/Telefone Celular Lenovo K5 – 13Mp, 4160x3120 pixel;

Para estabelecer um padrão entre as imagens, todos os objetos foram fotografados quatro vezes; em um primeiro momento, mostrando o objeto como um todo, e depois, três fotos iguais ressaltando a textura do objeto com aberturas diferentes: f/11 – f/8.5 – f/5.6, além do uso de um fundo preto e um refletor.

Além disso, foi decidido que nenhuma das imagens passaria por qualquer alteração/ manipulação digital (programas como Photoshop e outros), pois iria além das delimitações feitas para a realização da pesquisa, uma vez que qualquer manipulação digital alteraria a natureza da imagem em si.

6. EXPERIMENTOS FÍLMICOS E DIGITAIS

6.1. NEGATIVO PRETO E BRANCO

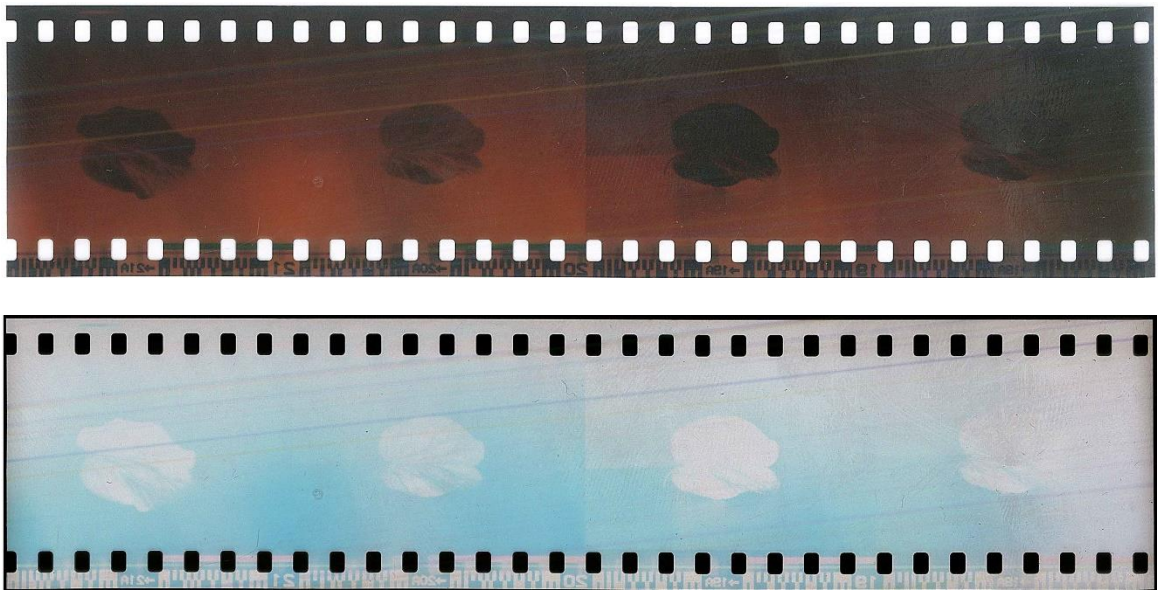


1. **Ação fotográfica**
   Luz: Difusa
   Lente: 50mm Nikon
   Abertura: f/11 – f/8.5 – f/5.6

2. **Resultado**

   A partir dos fotogramas em preto e branco é possível observar as diferenças sutis de resultados. Com a lente utilizada, não foi possível fotografar de perto as texturas, uma vez que se perdia o foco uma vez que se aproximava além do que 40cm do objeto. Além disso, deve levar em consideração a ausência de controle no processo de revelação. No caso, acredito que o negativo tenha sido sub-revelado, fazendo com que a imagem ficasse mais clara do que deveria.

Negativo Cor

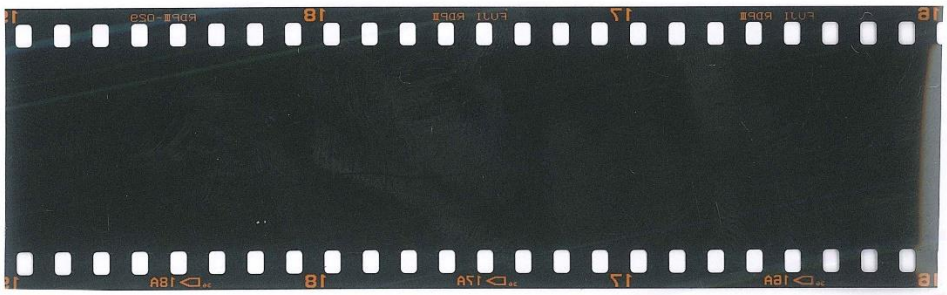


1. **Ação fotográfica**
   Luz: Difusa
   Lente: 50mm Nikon
   Abertura: f/11 – f/8.5 – f/5.6

2. **Resultado**

   Novamente, no negativo colorido não foi possível identificar com clareza os pequenos detalhes da folha. Além disso, diversas manchas apareceram no filme. Não é possível saber se as manchas já estavam no filme, ou se foram causadas na revelação. Por conta de tais manchas, diversas fotos foram perdidas.

Diapositivo/Cromo



1. **Ação fotográfica**
   Luz: Difusa

Lente: 35mm Nikon
Abertura: f/11 – f/8.5 – f/5.6

2. **Resultado**

É praticamente impossível observar qualquer marca do objeto nas imagens. É possível notar, ainda que obscuramente, a folha na segunda foto, onde a abertura era f/5.6, dois pontos acima da fotometria ideal, representada na primeira imagem. Diversas imagens foram perdidas. Segundo o técnico responsável pela revelação, o filme estava vencido e por isso resultou em imagens demasiadas escuras.

6.2 DIGITAL CÂMERA

1. **Ação fotográfica**
   Luz: Difusa
   Lente: 55mm Canon
   Abertura: f/11 – f/8.5 – f/5.6

2. **Resultado**

A partir das fotos feitas com a câmera digital é possível notar com clareza as diferentes aberturas em cada uma das imagens.

A câmera digital é extremamente precisa, tanto no foco como nas regulagens de abertura de diafragma, obturador, ISO etc. Entretanto, por conta da lente utilizada, não é

possível focar no objeto numa distância menor do que 15cm. Para se obter uma melhor imagem das texturas do objeto, seria necessária uma lente mais específica, além da utilização da opção “macro”.

6.3 DIGITAL CELULAR

1. **Ação fotográfica**
   Luz: Difusa
   Abertura: aproximadamente f/11 – f/8.5 – f/5.6

2. **Resultado**
   A câmera digital do celular possui uma menor precisão para regulagem da abertura. Existe uma barra de controle onde é possível alterar o tamanho da abertura, entretanto, os números não são exatos.
   Além disso, o sensor da câmera é extremamente sensível à luz, fazendo com que os pontos mais claros da imagem estourem com facilidade.
   Entretanto, é possível resultar de fotos com uma qualidade média com facilidade e rapidez.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da análise realizada a partir destes experimentos, é possível concluir que não há suporte ou meio que seja ideal para determinada situação, eles podem apenas ser mais ou menos adequados dependendo da poética e da proposta a ser desenvolvida pelo artista. Entretanto, a partir dos pontos positivos e negativos evidenciados, o fotógrafo pode ter uma visão mais ampla dos diferentes tipos de texturas oferecidas por determinado suporte e as dificuldades e facilidades associadas a cada um dos meios.

Além das texturas, pode-se levar em consideração também questões de ordem prática, como por exemplo, os preços para realização de cada imagem, o tempo, conhecimentos para manuseio, disponibilidade de suporte, e até mesmo profissionais capacitados para realizar uma boa revelação/ampliação de imagem no caso de suportes analógicos.

Levando em consideração que houve limitações por conta de tempo e orçamento, foram utilizados suportes relativamente básicos como também de laboratórios ligados a produção comercial, mas esse estudo acerca da textura tem uma abrangência quase infinita se considerarmos a multiplicidade de opções de meios para se fotografar, podendo aproveitar até o inesperado, como no caso de Guilherme Maranhão ao utilizar filmes vencidos para constituição de suas obras.

Por fim, cabe a cada artista decidir qual meio e suporte lhe servirá melhor para determinado trabalho, baseado em suas questões estéticas, suas possibilidades práticas e sua experiência com as múltiplas texturas possíveis.

REFERÊNCIAS/BIBLIOGRAFIA

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. Tradução de GUIMARÃES, Júlio Castañon. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

CHIARELLI, Tadeu. **Arte internacional brasileira**. São Paulo: Lemos, 1999.

COTTON, Charlotte. **A Fotografia como Arte Contemporânea**. Tradução de NETTO, Maria Silva Mourão. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DUBOIS, Phillipe. **O Ato Fotográfico**. Tradução de APPENZELLER, Marina. Campinas: Papirus, 1998.

LANGFORD, Michael. **Fotografia Avançada de Langford**. Tradução de MENEZES, Ronald Saraiva de. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SCHAEFFER, Jean Marie. **A Imagem Precária**. Tradução de BOTTMANN, Eleonora. Campinas: Papirus, 1996.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. Tradução de FIGUEIREDO, Rubens. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

TRIGO, Thales**. Equipamento fotográfico: teoria e prática**. São Paulo: SENAC, 1998.

http://www.dobrasvisuais.com.br/

http://revistazum.com.br/

http://www.guilhermemaranhao.art.br/

http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10376/rosangela-renno

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1
Gabriel Orozco

Fig. 2
Ansel Adams

“Cats and watermelons” New York, Rockefeller Plaza Lot 220

Fig. 3
Guilherme Maranhão
“Travessia”

Fig. 4
Rosangela Rennó
Duas Lições de Realismo Fantástico”

Fig. 5
Sebastião Salgado
“Êxodo”

Fig. 6
Mauro Restiffe
“Empossamento #3”

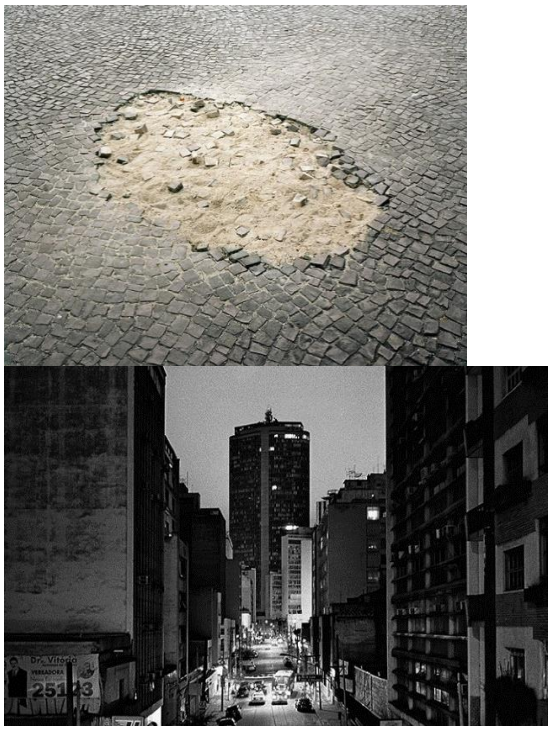


Fig. 7
Felipe Russo
“Centro”

Henri Cartier-Bresson, 1951
Italy, Abruzzo

Fig. 9
Tuca Vieira

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS PINTURA, GRAVURA E ESCULTURA

TRABALHAR:
ENTRE O FAZER PRIMITIVO, O APARATO TECNOLÓGICO E A PRÁTICA ARTÍSTICA.

Autora: Karen Cristina Cruz de Souza

Orientador: Prof. Me. Bertoneto Alves de Souza

RESUMO

Este artigo tem como objeto de estudo as diferenças entre o trabalho aqui definido por primitivo ou artesanal e o trabalho tido como tecnológico contemporâneo, tendo em vista quais as consequências do mesmo para a vida humana. A pesquisa foi realizada em duas frentes, sendo uma teórica e outra de cunho artístico prático. Entende-se por trabalho primitivo aquele que se utiliza de técnicas antigas de feitura, manuais e tradicionais, que não preveem o uso de aparatos tecnológicos. Entende-se por aparato tecnológico todos os aparelhos que possuem uma programação que acabam por internalizar uma técnica. No campo da prática, a pesquisa culminou em uma ação performática seguida de registro fotográfico.
Palavras-chave: Trabalho. Artesanal. Primitivo. Tecnológico.

ABSTRACT

This article has as object of study the differences between the work here defined by primitive or craft and the work defined as contemporary technology with a view to the consequences thereof for human life . The research was conducted on two fronts , one theoretical and one practical and artistic. It is defined by primitive work the one that uses old techniques of making , manual and traditional , which do not provide for the use of technological devices . It is defined by technological apparatus all devices that have a programed code that end up internalizing a technique. In the practice field , the research culminated in a performative action followed by a photographic record.
Keywords: Job. Artisanal . Primitive. Technology .

INTRODUÇÃO

Inicialmente, esta pesquisa tinha por objetivo investigar o fazer cerâmico em contraponto com as novas tecnologias, visto que outros trabalhos da aluna-artista já traziam este tema como eixo central da reflexão desenvolvida. É o caso do vídeo intitulado "Objeto Reprodutibilizado Nº1"[1] no qual a artista faz uso de um molde de gesso na tentativa de reproduzir uma lata de coca cola em argila repetidas vezes. O vídeo apresentado em looping não possui um fim delimitado. Porém, durante as orientações a que couberam a pesquisa de Iniciação Científica, percebemos que o cerne das questões poéticas que moviam a artista residia na diferença entre os tipos de trabalhos, quer seja do cerâmico artesanal, quer seja do tecnológico.

Se por um lado a produção cerâmica tem seu início nos primórdios da humanidade, os aparatos tecnológicos disponíveis atualmente no mercado nascem a partir da industrialização, realizam a internalização das técnicas em seus objetos, substituindo o ser humano no ato de construção ou solução para algo. Foi neste aspecto em específico que a pesquisa se desenvolveu. Portanto, tivemos como objetivo explorar o que definimos por trabalho primitivo em contraponto com o que definimos por trabalho tecnológico utilizando-se não somente da metodologia de pesquisa bibliográfica, porém também realizando experimentos e trabalhos práticos no campo das artes visuais.

1. TRABALHO PRIMITIVO E APARATO TECNOLÓGICO

Chamaremos aqui de trabalho primitivo toda ação que remeta á modos tradicionais ou ainda manuais de se realizar tarefas. Segundo Mário de Andrade:

> não se deverá entender por artesanato o que se entende mais geralmente por técnica. O artesanato é uma parte da técnica da arte, a mais desprezada infelizmente, mas a técnica da arte não se resume no artesanato. O artesanato é a parte da técnica que se pode ensinar. (Andrade, 1938. p.4)

Este tipo de trabalho encontra-se atualmente num movimento de extinção e resistência. Extinção, pois desde a industrialização e mais recentemente com o advento da computação e novos aparatos tecnológicos este tipo de trabalho manual tem sofrido um

[1] Este trabalho, juntamente com o vídeo "Vida de Inseto" e um texto reflexivo receberam o prêmio na ocasião "Dia do Autor" 2014 do Centro Universitário Belas Artes.

processo de substituição por formas de produção mais automatizadas, rápidas e baratas do ponto de vista financeiro. Resistência, pois todo movimento possui seu contrário e neste caso diversos segmentos, profissionais e áreas de atuação estão surgindo num movimento de valorização do fazer manual, artesanal e de produção consciente.[2]

O trabalho primitivo como prática é de grande importância para a formação do indivíduo. Desde o momento em que nascemos entramos em contato com as diversas coisas que o mundo nos apresenta e de alguma forma aprendemos com elas. O trabalho primitivo faz parte dessa aprendizagem, um exemplo disso é o fato de o currículo das escolas infantis incluírem práticas artesanais e manuais (manipulação de diversos materiais) como forma de desenvolvimento cognitivo e sensível de seus alunos. Porém estamos vivenciando cada vez mais um distanciamento entre o modo com os objetos são feitos e o modo como os utilizamos. Uma das consequências deste cenário é a perda da sensibilidade, algo indispensável à condição humana. Como indivíduos, estamos nos tornando cada vez menos atentos, concentrados e reflexivos. Já há linhas de pesquisa que visam verificar os efeitos da tecnologia nas nossas vidas, com estudos que apontam para a perda da sensibilidade humana relacionada ao excesso de uso de aparatos tecnológicos.[3] Em contrapartida a humanidade está cada vez mais homogênea em seu modo de vida, de consumo, de organização social, resultado da globalização.

A tecnologia contribui diretamente para esta homogeneização porém é necessário fazer uma distinção. A tecnologia como campo do conhecimento existe desde os primórdios da humanidade. Neste caso entendemos tecnologia como o estudo das técnicas. Portanto uma canoa sendo aprimorada por um índio pode ser entendida como um processo tecnológico. Porém o que estamos apontando neste artigo é para um desenvolvimento tecnológico específico, que chamamos aqui de aparato tecnológico. Neste caso o objeto tem em si a técnica internalizada, programada e definida. Ou seja, o objeto carrega em si códigos que executam uma técnica que foi definida anteriormente. Ele não poderá ser adaptado à outra função, tem em seu código tudo o que executará previamente escrito. Voltemos ao índio em

[2] O crescente número de feiras cujo foco é produção artesanal, bem como cases de sucesso como os sites Elo7 www.elo.com.br (plataforma de e-comerce para artesãos) e Eduk www.eduk.com.br (site de cursos voltados a negócios artesanais), além do movimento "Compro de quem faz" (movimento de valorização da produção artesanal e do consumo local) http://comprodequemfaz.com.br/ são exemplos do crescimento do setor artesanal no Brasil.

3 Um dos estudos que aponta para essa questão é o "Five days at outdoor education camp without screens improves preteen skills with nonverbal emotion cues" publicado em: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214003227 que aponta para o fato de crianças que possuem muito contato com aparatos tecnológicos terem menos habilidade para ler expressões humanas de sentimentos do que crianças que tem menos contato com aparatos tecnológicos.

sua canoa, se antes ele construía a canoa a partir de um tronco, navegava com ela pelos rios da região em que habitava, e a partir de sua experiência com o objeto o aprimorava e desenvolvia suas técnicas de pesca para aquele local, hoje temos barcos que não sabemos como foram construídos, recebemos manuais com instruções de como utilizá-lo, e o mesmo barco e instruções que eu recebo uma pessoa em outro lugar do mundo também recebe, o que faz com que eu não tenha a possibilidade de interferir em momento nenhum no processo, me tornando apenas um mero executor de ações que foram pré-definidas e direcionadas à todas as pessoas, mas que não necessariamente atendem à minha necessidade específica.

A questão aqui não está tanto no fato de os novos aparatos possuírem tecnologia avançada, ou seja, códigos de programação mas sim no fato de que todos nós estamos operando sobre o mesmo código, recebemos as mesmas instruções. Podemos entender que esse pensamento está diretamente ligado à ideia de globalização(ou ainda de colonização), ou seja, de exportar um pensamento único a todo o mundo e dessa forma torna-lo padronizado. Especificamente no caso do aparato tecnológico, quando internalizamos uma mesma técnica, criada por um pequeno grupo de pessoas com necessidades específicas e a distribuímos em larga escala, tiramos do indivíduo sua possibilidade de desenvolver suas habilidades e sensibilidade no processo de atualização tecnológica, pois este não mais participa do processo, apenas faz usufruto de suas conquistas.

Marshal McLuhan já havia reconhecido essa questão na década de 50, quando afirmou que "o meio é a mensagem", em seu livro de maior referência intitulado "Os meios de comunicação como extensões do homem". Para ele, os efeitos que a tecnologia causa não remetem ao âmbito psicológico ou comportamental e sim a sensibilidade, ou seja, nas relações entre os sentidos do homem e aquilo que ele utiliza.

O que queremos apontar tanto com este artigo quanto com o trabalho prático realizado é que os meios tecnológicos que utilizamos atualmente estão transformando nossa sensibilidade de forma massificada e assim nos afastando do que conhecíamos até então como humano. Há quem defenda que isso não é de fato algo ruim, e que a humanidade conseguirá atingir um equilíbrio entre sua existência e a tecnologia.[4] Não temos como objetivo desta pesquisa apontar para algum tipo de tese apocalíptica que busca liquidar com todo tipo de tecnologia, mas sim indicar que talvez para encontrar esse equilíbrio tenhamos que olhar para

[4] Pierre Levy é um dos pensadores que acredita que a humanidade encontrará um ponto de equilíbrio e que assim como surgiram práticas ecológicas para solucionar problemas de ordem ambiental, surgirão práticas que terão como meta equilibrar a balança entre sensível e tecnológico.

o nosso passado e ainda que isso signifique dar alguns passos atrás na estrada do progresso, talvez esses passos resultem em avanços significativos na estrada da evolução humana.

Em se tratando especificamente de modos de trabalho, o modo de trabalho artesanal - quer seja ele na cerâmica quer seja qualquer outra materialidade - tem por característica justamente trabalhar o lado sensível do ser humano. No ato de criação, quer seja ele artístico, quer seja ele artesão[5], habilidades manuais e sensoriais são requeridas para que o trabalho seja concretizado de uma maneira positiva.

Porém, este tipo de trabalho está cada vez menos presente no dia a dia das pessoas. Há soluções comerciais e automatizadas para realizar tarefas complexas (como construir um carro) ou até tarefas simples (como cozinhar um macarrão). Como houve um grande movimento de substituição de mão de obra humana por máquinas, coube a nós aprender como operá-las. Portanto, hoje em dia grande parte dos trabalhos realizados pelos indivíduos contemporâneos se dá em contato com algum tipo de aparato tecnológico, quer seja ele computador, celular, robôs, máquinas e outros. O que nos leva ao problema central já apresentado neste artigo que é o fato de a tecnologia influenciar no nosso potencial de nos desenvolvermos sensivelmente. Para tratar deste assunto, no campo da prática, a performance foi a linguagem escolhida para ser utilizada justamente para que possamos realizar um contraponto entre a ação e aquilo que o aparato tecnológico dá conta de registrar, no caso, a câmera.

[5] Essa distinção se dá mais por haver um sistema institucionalizado de artes que se acredita diferente do chamado artesanato, do que uma diferenciação por valor

2. A PRÁTICA ARTÍSTICA

Ao longo da pesquisa diversas práticas artísticas foram realizadas para que se chegasse ao objeto artístico final que aqui será apresentado. Algo que sempre esteve em mente é que a ação tem uma grande importância enquanto objeto de estudo, pois envolve diversos aspectos que negam a objetificação. A ação é efêmera, ainda que seja registrada, tem sua duração definida. A ação acontece em espaço definido, ainda que em transito, ainda que realizada sem planejamento, ela não pode ser deslocada sem que passe a significar algo diferente, pois parte da ação é o contexto no qual ela é realizada. Sobre o ato de criar, Cecilia Almeida Salles, no livro "Gesto Inacabado" afirma:

> "É interessante observar que, independentemente da forma que a experimentação toma, esse momento é sempre relacionado a trabalho, que significa em última instância, criação. É a ação do artista sobre sua matéria que gera o andamento da obra, ou seja, o movimento criador." (Salles, 2004, p.147)

No caso desta pesquisa em específico, me importava muito como artista trabalhar com a matéria do barro, ou ainda da terra. Esse desejo surgiu a partir do meu contato com a disciplina de cerâmica, no curso de Bacharelado em Artes Visuais no Centro Universitário Belas Artes. Despertou em mim algo único, pois é um fazer diferente de todos os outros que eu tinha tido contato até então. A cerâmica dependia de mim, do meu tempo, das minhas mãos, do meu olhar, como nenhuma outra técnica dependia. Se a peça secasse demais, ou não estivesse seca o suficiente, o trabalho ficaria perdido. Cheguei em algumas ocasiões a carregar comigo minha peça em andamento, para poder assegurar que ela teria seu processo realizado no tempo que lhe é devido. Esse envolvimento tão intenso com a matéria vai extremamente contra todos os trabalhos profissionais que eu tinha realizado até então. E mais ainda, a própria matéria me remete muito á infância pois sempre brinquei muito com terra e lama nos quintais das casas onde morei. A terra tem uma forte simbologia ligada à história da vida humana, aparecendo em diversas mitologias, seja na bíblia (quando Deus fabricou o homem a partir de barro e sopro a sua imagem e semelhança), seja nos povos pagãos (que viam na terra o símbolo da fertilidade e da vida em forma de Deusa.) Outras simbologias que a terra acaba trazendo em si como matéria e a origem, a propriedade, o local.

Num primeiro momento, a ação executada consistia em carregar terra do quintal de minha casa para o terreno baldio de propriedade do Centro Universitário Belas Artes. Essa ação não teve tempo definido, registro ou qualquer outra condição. Chamo essa fase do trabalho de "ação invisível" ou ainda de "trabalho de formiguinha" pois o único intuito era compreender esse ímpeto por me colocar em movimento e contato com a matéria de uma forma braçal.

Pude perceber algumas especificidades materiais ao longo desta ação. Características do tipo cor e cheiro da terra, umidade, peso, foram sendo vivenciadas por mim no percurso casa-faculdade que leva cerca de 2 horas e meia para ser completado. Também refleti sobre a ação como uma forma de trabalho, pois eu a realizava de segunda a sexta, em horário comercial, e nas vezes em que ocorreu de eu faltar ou não conseguir levar a terra para o terreno, o trabalho se "acumulou" como ocorre no nosso dia a dia e eu me sobrecarregava para liquidar a tarefa.

Moro na periferia de São Paulo (Valo Velho – Zona Sul) e o Centro Universitário Belas Artes fica na Vila Mariana. Realizo este trajeto de transporte público (passando por 1 ônibus,1 linha de trem, 3 linhas de metrô). Num dado momento percebi que estava fazendo uma metáfora da minha própria estadia como aluna nesta instituição, pois diariamente me desloco até a mesma, sem deixar totalmente minha terra – simbolicamente falando – pra trás. A todo o momento que me posicionei ao longo do curso (nos debates, nos trabalhos, nos questionamentos), foi tendo como referência quem eu era e da onde eu vinha. Portanto percebi que o deslocamento importava mais do ponto de vista poético do que o resultado da terra despejada no terreno em questão.

Passei então a explorar a forma como carregar essa terra. Inicialmente carregava-a em sacos grandes e transparentes, que se acomodavam em minha mochila junto a outros itens. Houve momentos em que para conseguir carregar uma quantidade maior de terra eu dispus de uma maleta com cerca de 6 a 8 sacos de terra. Para melhor explorar o ato de carrega-la no transporte público, decidi revelar o conteúdo da minha bolsa, expondo o saco plástico, carregando-o visivelmente a mão. Essa ação final foi registrada em fotos, e o resultado da mesma e a seleção de fotografias aqui apresentadas.

Figura 1 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

Figura 2 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

Figura 3 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

Figura 4 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

Figura 5 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

Figura 6 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

Figura 7 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

Figura 8 - De casa pro trabalho. Do trabalho pra onde? (2016) – Fotografia Digital. Registro de performance por Karen Cruz

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SAO PAULO
ARTES VIUSAIS, PINTURA, GRAVURA E ESCULTURA

A PINTURA DE RUFINO TAMAYO E O MURALISMO MEXICANO

Autora: Maria Catalina Covacevich

Orientador: Prof. Me. Nelson Rodrigues Da Silva

RESUMO

Rufino Tamayo, considerado um dos pintores mexicanos mais importantes do século XX, separou-se do movimento muralista que dominava a produção artística da época. O objetivo desta pesquisa é desvelar o pensamento estético de Tamayo para entender este desacordo. A análise bibliográfica dos escritos do artista e dos textos acadêmicos sobre ele, tanto quanto a interpretação direta das obras, revelou os motivos desta ruptura. Tamayo, partindo da mesma preocupação que os muralistas, buscava uma linguagem universal que guardasse as bases da cultura indígena mexicana. Este artigo percorre três temáticas principais: o pensamento estético muralista, a linguagem de Tamayo como uma poesia visual e a relação entre a universalidade e a herança pré-colombiana.

Palavras chave: Rufino Tamayo. Muralismo mexicano. Arte moderna. Arte Mexicana.

ABSTRACT

Rufino Tamayo, considered one of the most important Mexican painters of the 20th century, parted with the muralist movement that dominated the local art world at the time. The main objective of this article is to reveal Tamayo's aesthetic thought to understand this quarrel. The bibliographic analysis of the artist's writings and the academic publications, as well as the direct interpretation of the artworks, revealed the motivations behind this separation. Tamayo shared the same kind of preoccupations as the muralist, but he added a universal language to the basis of the Mexican indigenous culture. This article revolves around three main topics: the muralist aesthetic thought, Tamayo's language as a visual poetry and the relationship between universalism and pre-Columbian heritage.

Keywords: Rufino Tamayo. Mexican Muralism. Modern Art. Mexican Art.

INTRODUÇÃO

No começo do século XX, o México vivia uma época em que o fantasma da Revolução sacudia o imaginário coletivo da população. O muralismo surgiu como uma consequência inevitável, fruto de um chamado político e social para contar uma história de luta e resistência que percorre desde a colonização até a Revolução. A arte dos muralistas dominava a produção artística mexicana do momento.

Rufino Tamayo, pintor da mesma geração, criou uma linha de pesquisa que se separaria abertamente das ambições dos grandes muralistas: a sua poética, as técnicas plásticas e até a sua filosofia estética confrontavam a figuração dos muralistas. Isto não seria sem sucesso: Tamayo criou uma arte universal, mas palpavelmente mexicana. Porém, é interessante explorar os lugares onde a estética de Tamayo converge com a dos muralistas. O objetivo é analisar o corpus pictórico e acadêmico para mostrar que a separação de Tamayo estava fundamentada principalmente em argumentos estéticos, e não somente políticos. O caminho de Tamayo, no limite da abstração, carregado de matéria e preocupado pela universalidade do discurso pictórico, desligou-se do seu presente histórico, mas, como os muralistas, sempre ressaltou as heranças do seu passado.

1 MURALISMO E REVOLUÇÃO

"Fazemos um chamado geral aos intelectuais revolucionários do México para que [...] se unam na luta social e estético-educativa que realizamos" (SIQUEIROS et al., 1924, p.1). O *Manifiesto del Sindicato de Obreros Técnicos, Pintores y Escultores* foi o primer documento que verbalizou, de forma oficial, as ambições estéticas de uma corrente emblemática que marcou o século XX no mundo da arte mexicana: o movimento muralista.

A Revolução Mexicana de 1910 deixou cicatrizes em todos os âmbitos da sociedade, especialmente na história da arte moderna mexicana. Os revolucionários levantaram-se contra o poder autocrático de Porfirio Diaz e a luta contra a exploração dos povos indígenas terminou com o poderoso sistema de fazendas, vestígio da época da colônia espanhola. Uma décima parte da população total mexicana morreu durante o conflito. Em 1921, o político, filósofo e escritor José Vasconcelos foi assignado como ministro de Educação Pública. A filosofia educativa de

Vasconcelos promovia não só a importância da linguagem visual como meio de ensino e aprendizagem, mas também desejava recuperar a essência nacional, procurando o que era intrinsecamente e mexicano, para formar uma identidade sólida e original. A pintura mural era o caminho ideal para materializar estas ideias e conseguir comunicá-las para uma massa de baixo nível educacional.

Antes dos muralistas, Gerardo Murillo, mais conhecido como Dr. Atl, foi um importante promotor da pintura mural pós-revolucionaria, sucessor de José Maria Velasco e fundador da "Escuela Mexicana de Pintura". Porém, ele nunca quis aderir com o movimento muralista propriamente. Dr. Atl foi testemunha da ditadura artística que implementava o estilo académico europeu durante o governo de Porfirio. Consequentemente, após a Revolução, o pintor dedicou-se a promover a criatividade e a liberdade de expressão dos seus estudantes, nutrindo a criação de uma arte realmente mexicana. Entre estes estudantes estava José Clemente Orozco. Na sua autobiografia, Orozco narra a sua experiência na *Escuela Mexicana de Pintura*:

> Durante essas noitadas de jovens aprendizes da pintura apareceu o primeiro broto revolucionário no campo das artes do México. Nas épocas passadas, o mexicano tinha sido um pobre servente colonial, incapaz de criar nada nem de pensar por conta própria; tudo tinha que chegar, já pronto, das metrópoles europeias, pois éramos uma raça inferior e degenerada. (...) Naqueles ateliês noturnos onde ouvíamos a entusiasta voz do Dr. Atl, o agitador, começávamos a suspeitar que toda aquela situação colonial era somente um truque de comerciantes internacionais; que tínhamos uma personalidade própria que tinha tanto valor como qualquer outra. (OROZCO, 1981, p. 21)

Liderado principalmente por Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros e José Clemente Orozco, o muralismo ganhou uma importância imensa tanto artística quanto política. O traço expressivo de Orozco e a preocupação pelo lado emocional e humano da luta revolucionaria são características fundamentais do seu estilo, enquanto Rivera é conhecido pelas monumentais composições de caráter didático e narrativo. Já Siqueiros, que de fato participou na luta revolucionaria e foi fortemente influenciado por suas viagens militares no México, estava imerso na pesquisa de uma arte que estivesse fundamentalmente ligada à arquitetura. Mas "os três grandes" concordavam nos valores fundamentais do muralismo: o nacional, o popular e o revolucionário. O objetivo era sempre criar um mural rico em simbolismos e personagens que contem a história do pais e que, ao mesmo tempo, fortalezam o que eles consideravam que era a verdadeira identidade mexicana.

Os prédios públicos começaram então receber retratos da história mexicana que ilustravam a luta social, assim como as tradições e costumes indígenas do mexicano: resgatou-se a arte de um México pré-hispânico que tinha sido catalogado como primitivo, carente de beleza e potencial estético. O caráter público do muralismo seria a chave para materializar uma arte verdadeiramente didática e popular. Assim, o estilo colonial dos palácios de governo foi invadido por obras que elucidavam temas como a colonização espanhola, a luta operária, a questão indígena, o trabalho agrícola e a industrialização. Hoje, as temáticas ainda ressonam no pensamento coletivo do mexicano e a estética concebida por estes pintores tornou-se emblemática.

2 A RUPTURA

Rufino Tamayo pertenceu à mesma geração que "os três grandes", mas a sua relação foi ambígua. Nascido no estado de Oaxaca em 1899, mudou-se para a Cidade do México após a morte dos seus pais, quando ainda era criança. As frutas que vendia no mercado da cidade são hoje uma parte emblemática da produção, como "Rodajas de Sandías", obra de 1950. O ingresso de Tamayo nas aulas de desenho da Academia de Belas Artes de San Carlos da Cidade do México marcaria um momento decisivo, mas o artista abandonou o ensino académico para estudar a arte popular do país.

Durante um período como professor na Academia de Belas Artes, o pintor teve intimo contato com Diego Rivera (diretor desta entidade no mesmo momento) e consequentemente com o movimento muralista. Tamayo não estava convencido com o muralismo mexicano e nunca compartilhou a visão dos seus contemporâneos, mas uniu-se mesmo assim à *Liga de Escritores e Artistas Revolucionários* em 1935, uma organização que buscava artistas que expressassem respostas próprias à guerra revolucionária e às políticas governamentais do país. Esta afiliação o levou, como representante, para o primeiro Congresso de Artistas Americanos em Nova Iorque, acompanhado por Siqueiros, Orozco e outros quatro artistas. O que era uma viagem curta tornou-se uma residência que duraria mais de quinze anos. Mas foi assim que Tamayo se aproximou ao círculo de artistas modernos europeus e americanos que priorizavam a pesquisa plástica, antes de dar uma função sociopolítica à obra. O pintor foi fortemente criticado por ter se afastado do seu

país, mas esta distância permitiu o seu desenvolvimento fora do ambiente dominado pelo muralismo.

Revelou-se então o conflito fundador: Tamayo era um pesquisador essencialmente plástico num meio onde os muralistas estavam determinados por construir a preponderância da função social e didática da arte como um valor estético. A incompatibilidade era tão marcada que Tamayo não voltaria definitivamente para o seu país natal até a década de 60. No momento, parecia que Tamayo rompia dramaticamente com a ideologia da *Escuela Mexicana de Pintura*. No prólogo da publicação que recopila os escritos do pintor, Raquel Tibol escreve:

> A obra de Rufino Tamayo nasce e se desdobra frente aos muralistas e sua estética. O pintor de Oaxaca não somente negou-se a seguir os passos de Rivera, Orozco e Siqueiros, mas criticou vivamente as suas ideias e sua pintura. Denunciou o que lhe parecia uma confusão entre pintura e ideologia política, negou-se a pintar, nos muros oficias, versões oficias da história do México, como Rivera e Siqueiros (ou heterodoxas como Orozco) e se opôs a ver na pintura um veículo de ideias revolucionarias, fossem ligadas ao realismo socialista ou a alguma das suas variações e sucedâneos (TAMAYO, 1987, p.7)

Com esta crítica, Tamayo abriu o caminho para a próxima geração de artistas mexicanos que reagiram contra os valores da Escola Mexicana de Pintura, cansados da temática nacionalista e ansiosos por serem reconhecidos por uma arte de valores principalmente estéticos. José Luis Cuevas, Lilia Carrillo, Pedro Coronel e Alberto Gironella queriam uma pesquisa plástica e introspectiva. A crítica de arte Teresa del Conde (1999) deu o nome da "Geração da Ruptura" a este grupo de artistas. O resultado foi uma corrente que, embora naturalmente mostre influências da cultura mexicana em alguns aspectos, não chega a ser explicitamente mexicana e nem se preocupa por tentar representá-la. Como um pintor pioneiro do questionamento aos muralistas, Tamayo não buscou ser um aliado afirmado desta geração: a sua existência como um ponto de referência era suficiente para estes artistas mais jovens.

3 A POESIA VISUAL DE TAMAYO

A crítica do pintor aos muralistas foi dura e a separação foi nítida e voluntária. Porém, ele nunca abandonou os problemas que também inspiravam a estética muralista: o problema do índio, da identidade mexicana e da herança pré-colombiana. Mas dificilmente pode ser aproximado aos pintores da "Geração da Ruptura", aqueles que se separaram em quase todos os aspectos.

A linguagem pictórica de Tamayo serve-se principalmente da tinta a óleo misturada com materiais terrosos para criar texturas diferentes. Não costumava desenhar esboços na tela antes de pintar, mas pintava diretamente nela, trabalhando primeiro sobre uma mesa para espalhar as tintas e só depois passava ao cavalete para matizar o conjunto. Como afirma Tamayo, a preocupação estava sempre com os valores simbólicos e compositivos das formas e cores:

> As minhas cores são as cores da terra. As verdadeiras cores mexicanas são as cores baratas, da gente pobre, da terra, o azul dos tecidos; por um lado a tradição pré-hispânica nas cores da terra e do fogo, depois nas cores vivas da fruta. [...] Claro, a cor é importante. Mas a composição é igualmente essencial. Me preocupa o equilíbrio entre formas, texturas e cores. Busco a forma. O tema, o narrativo, é puramente anedótico. [...] O que quer dizer tal coisa? Não importa! Trata-se de um elemento que funciona na composição, que pesa mais ou menos, que está presente porque o conjunto necessita. (COLLE CORCUERA, 1994, p. 187)

Octavio Paz definia Tamayo como um grande colorista. Cada pintura vê o seu propósito vital na própria matéria, e não na sua narrativa ou temática. O tema é um pretexto, e não um sujeito. Tamayo tratava a arte como uma poesia, trazia as qualidades líricas das cores e criava composições que utilizavam a geometria para relacionar as formas. Tanto Tamayo quanto Paz se preocupavam por transmitir um sentimento, uma emoção, um impacto, utilizando poucos elementos, mas explorando-os ao máximo. Obras de Tamayo como as pinturas “Trovador” (1945) e “El Grito” (1947) evidenciam tanto o aspecto moderno do seu estilo quanto à forma inesperada com que o artista utilizava as cores. Já o afresco “Prometeo Trayendo el Fuego a los Hombres” (1958) testemunha a importância da cor como uma força vital comunicativa. A narrativa era a parte mais importante para a arte muralista, pois era uma arte com propósitos didáticos. Tamayo, que pesquisava a força independente dos materiais pictóricos e o impacto autônomo da cor, não podia se estabelecer como pintor num momento em que os muralistas dominavam a cena artística, só conseguiria se desenvolver como artista fora do México, em Nova Iorque. Tanto Tamayo quanto Paz criticaram o nacionalismo muralista como propagador de um dogma, como uma arte pitoresca e anedótica. E o poeta via no pintor uma força de resistência na arte moderna mexicana, uma que defendia os valores puramente plásticos e líricos da arte.

Contudo, percebe-se um cruzamento nas preocupações temáticas tanto de Tamayo como nos muralistas. Ambos se interessavam no problema da representação do índio e do lugar da estética pré-colombiana na composição da identidade mexicana. Diego Rivera desenhou inúmeros esboços de índios e camponeses e viajou o pais com o propósito de resgatar uma estética que tinha sido enterrada no escuro da história. O resultado foi uma arte narrativa, tanto que Octavio Paz terminou por criticá-la como uma caricatura, um estereótipo.

Alguns analistas insistem então em rebater a ideia de ruptura na filosofia de Tamayo. Para Ana Torres, Tamayo queria mostrar a multiplicidade de linguagens pictóricas que podiam existir na pintura moderna mexicana, mas ainda existe o interesse com o nacionalismo: o pintor estava contra o realismo social, mas nunca rompe com a necessidade de representar a sua origem nacional. Torres explica:

> Em contraste com o que tem sido dito na historiografia, considero que Tamayo não foi um pintor de ruptura. Desde as suas primeiras obras está presente o desejo de representar o espirito indígena junto com o modernismo. A mexicanidade é uma ideologia que se mostra ao longo do seu desenvolvimento artístico, além dos significados estéticos, adquire dimensões políticas e filosóficas. É o fio condutor que não se quebra. (TORRES, 2006, p.13)

Quando Ana Torres questiona a ideia de Tamayo como um pintor propriamente de ruptura, ela argumenta que esta arte veio mais como uma continuação do que uma ruptura. E Octavio Paz também não está longe desta interpretação quando afirma que "a ruptura não tinha tanto a tendência de negar a obra dos iniciadores, mas queria continua-la por outros caminhos" (PAZ, 1957 apud TORRES, 2006, p. 17)**.** Tamayo, preocupado antes com a imagem e depois com o sujeito dela, utiliza uma linguagem totalmente diferente, mas continua nas mesmas temáticas.

Porém, quando ele revive as narrativas pré-hispânicas, não é de forma literal, mas simbólica. Utiliza a abstração geométrica para pintar figuras humanas e personagens com proporções que rememoram (mas não copiam) as cerâmicas zapotecas. As figuras chegam no limite da figuração, mas o pintor nunca quis dar o salto para a abstração, pois "o abstrato é o que não tem nenhuma relação com a natureza. Esta, para mim, é a fonte de toda expressão artística" (TAMAYO, 1987, p.64). *Homenaje a la raza índia,* obra de 1987, testemunha como o artista aborda as questões políticas e sociais sem precisar da linguagem realista.

Tamayo se recusa a ilustrar um mundo bonito, um México simplesmente alegre e cheio de cores berrantes. Com esta ambição, dificilmente chega-se num realismo literal como aquele que identifica os muralistas em obras como o mural de Diego Rivera "Sueño de una Tarde Dominical en la Alameda Central", pintado em 1947. Tamayo precisava negar a pintura social, negar que a arte seja uma ferramenta ao serviço de um absoluto, para explorar todas as facetas da pintura. Ele buscava uma arte autônoma, livre de política, para revelar o que ele considerava ser a verdadeira imagem da história mexicana. Segundo Tamayo, o muralismo traz

> "(...) um nacionalismo vão que nem chega ao encontro das verdadeiras características plásticas nossas, mas se refere simplesmente à cópia, utilizando procedimentos modernos ou antigos, dentro de uma tendência ou outra, de cenas ou costumes ou objetos mexicanos; o resultado é que a nossa pintura não consegue ser mexicana no seu caráter, mas termina sendo simplesmente uma pintura de assuntos mexicanos". (TAMAYO, 1933, p. 276)

4 ESTUDO DE CASO: COMPARAÇÃO

Ao compararmos o mural de 1955 "América", com a obra de 1945 de Diego Rivera, "La Unidad Panamericana", as diferenças e similaridades com a óptica muralista tornam-se evidentes. O mural de Rivera é monumental, com 7 metros de altura e 22 de largura. A imagem trata a unidade do continente, através da reconciliação entre a tradição artística mexicana e os avanços tecnológicos dos Estados Unidos. O título formal da obra, "La Unión de la Expresión Artística del Norte y Sur de este Continente", já apresenta a posição do autor que afirma a possibilidade de uma expressão artística multicultural que forme uma entidade cultural unificada.

A composição em 5 painéis evidencia o tratamento narrativo da temática, como se fosse destinado a ser lido com um texto, de esquerda à direita. O primeiro painel celebra o passado indígena do México, já o segundo painel reúne os artesãos que entalham a figura de Quetzalcóatl com a baía de São Francisco como paisagem, simbolizando a continuação da cultura antiga no mundo moderno. Também pode-se ver o próprio Rivera ao lado de grandes políticos como Washington, Morelos, Bolívar e Lincoln. A parte central da obra e a mais imponente fusiona a deusa asteca Coatlicue com uma enorme máquina da Detroit Motor Company, criando assim uma entidade que simboliza a união do Norte e o Sul, do passado e do presente. O quarto painel

retrata mulheres arquitetas, artistas e escultoras como a força criativa moderna, junto com cenas do cinema americano. Rivera considerava o cinema como um afresco moderno, admirava o potencial para transmitir mensagens políticas às massas. O último painel fecha a parêntese celebrando o desenvolvimento tecnológico do Norte.

Essa colossal obra é um exemplo do estilo narrativo do muralismo, da representação literal dos elementos e a saturação de personagens que caracteriza o pintor. Rivera pesquisou por anos a arte mural pré-hispânica mexicana e, de fato, inspirou-se na forma hieroglífica com que escreviam os seus ancestrais para criar composições.

Ao comparar este estilo muralista com um mural de Tamayo que trata do mesmo tema, surgem os fundamentos do conflito. A composição de "América", que se estende a 4 metros de altura e 14 metros de largura, também retrata uma união americana utópica, utilizando as riquezas materiais e espirituais desta mistura cultural. Na parte inferior, uma grande figura humana representa o continente americano rodeado de mar: o peixe e a planta atuam como símbolos de abundância natural, um gêiser de petróleo e uma fonte de água aparecem para simbolizar os recursos subterrâneos. No centro, duas figuras se abraçam para representar o enriquecimento mútuo de duas raças. A figura branca da esquerda carrega uma cruz, enquanto a figura morena é ilustrada junto com a serpente emplumada Quetzalcóatl, como explica o pintor:

> Pintei a grande figura de América em branco e marrom para indicar que nela as duas raças e culturas se misturaram para criar sua grandeza. O movimento destas figuras e a expressão de alegria significam atividade e ao mesmo tempo felicidade por suas riquezas materiais e espirituais (DEL CONDE et al, 1995, p.134).

Os temas são os mesmos: a união de um continente, um multiculturalismo utópico e otimista, a colaboração entre a tradição e o progresso. O que preocupava os muralistas, o que eles queriam trazer para o povo mexicano, era o mesmo problema que Tamayo tentava resolver nas suas telas. Isso nos leva a considerar a ideia que a chegada de Tamayo veio como uma continuação, e não como uma ruptura. Apesar disso, o conflito de caráter puramente estético permanece. Claro que a poética de Tamayo fundamenta-se na rejeição de uma arte nacionalista e politizada, mas foi também a sua linguagem visual o que criou esta separação. A ideia de uma arte livre é o que dá as bases para uma arte simbólica, em oposição à arte literal. Os personagens de Tamayo são alegorias, figuras universais e simbólicas, enquanto os muralistas retratavam personagens

reconhecíveis. Rivera retrata heróis históricos ao lado de personagens da arte e da cultura, protagonistas do passado e do presente, a vida artesanal do índio e a invasão das máquinas, misturando raças, povos e gerações num mesmo muro. A pesquisa estética do muralista foi sem dúvida exaustiva e significativa e não pode ser reduzida a um simples conto sobre história, mas a composição saturada privilegia o lugar da narração histórica.

A composição de "América", embora mais breve e unificada, torna-se difícil de interpretar por sua linguagem: Tamayo desconstrói as figuras geometrizando-as para criar uma obra que não chega na abstração, mas pede um trabalho extenso de interpretação para decifrar seus símbolos. As relações entre as figuras e os elementos simbólicos são criadas por meio de associações puramente compositivas e jogos de cor e linha. Esta obra em contraste com o mural de Rivera torna evidente como a discrepância sobre a concepção da natureza da arte gera linguagens pictóricas totalmente diferentes, embora o tema tratado e as preocupações e inspirações por trás do ato sejam parecidas. Rivera pintava um livro de história quando Tamayo queria pintar uma poesia.

5 INSPIRAÇÃO PRÉ-HISPÂNICA E UNIVERSALIDADE

As temáticas das obras dos muralistas (especialmente no estilo de Diego Rivera) e das pinturas de Tamayo podem ser aproximadas. Os mesmos problemas inspiravam uma geração que procurava desvendar uma identidade mexicana ignorada por séculos de arte clássica. Mas Tamayo se diferenciava com tanta determinação, que tentar apaziguar a ruptura deste pintor seria uma traição à sua filosofia estética. Em contraste com a "Geração da Ruptura", Tamayo não faria parte de uma corrente pictórica específica. Porém, relacionou-se sim com intelectuais que compartilhavam as mesmas críticas ao nacionalismo muralista. A revista "Contemporáneos" (1928) divulgava as inovações das artes na primeira metade do século XX, e inevitavelmente terminou agrupando os jovens intelectuais que buscavam modernizar a cultura. A maioria deles eram poetas e escritores como Salvador Novo, Xavier Villaurrutia e Roberto Montenegro. Rufino Tamayo compartilhava um vínculo estético com este grupo literário, onde ele tinha o papel prático, aquele de artista, entre os teóricos e os críticos:

> O ser humano tem, no seu mundo interior, zonas conhecidas e zonas inexploradas, terraços, subterrâneos escuros, onde surgem, circulam e lutam para se expressar, nossas larvas de ideias; então, a obra de arte terá que ser a expressão exterior deste mundo vivo e diverso, de fusões invisíveis, dos

> inumeráveis e complexos seres que povoam o nosso corpo interior. A obra de arte plástica utilizará a matéria – telas, cores, óleos, papeis – como um simples meio para tornar esse mundo visível (VILLAURRUTIA, 1932 apud MADRIGAL, 2008, p. 157)

Villaurrutia até anunciou Rufino Tamayo como um dos "novos pintores: rebeldes e livres", um dos "pintores atuais". A revista incorporou a estética de Tamayo, ajudando a sua promoção na cultura mexicana. Como teóricos, os críticos deste grupo admiravam duas características do pintor: a inspiração indígena e a estética moderna – o interior em diálogo com o exterior, o tradicional no encontro com o universal. Esta articulação é a raiz da identidade pictórica do artista e também foi o germe do seu diferencial e da ruptura. A fundação do estilo de Tamayo vem desta dualidade entre o mexicano e o universal. Xavier Villaurrutia explica que "a fidelidade ao mais recôndito da sua raça e do seu espírito é o que chamou e chama a atenção na pintura de Rufino Tamayo, e faz dele um pintor universal" (VILLAURRUTIA, 1948 apud MADRIGAL, 2008, p. 159).

O grupo literário dos Contemporâneos sem dúvida reconhecia em Tamayo a expressão plástica da sua filosofia, mas isso não foi suficiente para que o artista se unisse totalmente ao grupo literário. Isso porque a dimensão universal da estética de Tamayo aproveita a experiência das vanguardas modernas do século XX, mas nunca teve preferência por uma escola determinada.

Ele teve um contato íntimo com os artistas cubistas e expressionistas do século XX e na geometria dos personagens percebe-se uma admiração por Pablo Picasso e George Braque. Já as superposições das cores é um claro reflexo das formas de Henri Matisse. A influência é nítida não somente na preocupação por uma arte livre e puramente plástica, mas também na relevância da cor como parte de uma linguagem poética. O autoexílio do pintor em Nova Iorque nutriria o desenvolvimento da profundidade universal do seu estilo, mas ele nunca se afastou da temática que o inspirava, reafirmando a inspiração indígena com a técnica moderna. Em absoluto contraste com os murais de Rivera, Tamayo não retratava o índio caminhando na estrada, com suas roupas tradicionais. Ele reavivava a cultura pré-hispânica materializando os temas que preocupavam os artistas e xamãs antes da chegada dos espanhóis. Octavio Paz afirma que:

> (...) existe um outro realismo, mais humilde e eficaz, que não pretende dedicar-se à inútil e onerosa tarefa de reproduzir as aparências da realidade, achando-se

> dono do segredo da marcha da história e do mundo. Este realismo sofre a realidade atroz da nossa época e luta por transformá-la e vencê-la com as armas próprias à arte. Não predica: revela. Uma boa parte da pintura de Tamayo pertence a este realismo humilde, que só busca transmitir a sua visão do mundo. Mas essa visão não é tranquilizadora. (PAZ, 1959, p. 19).

O mural "Dualidade" (1964) ilustra o balanço de forças opostas, a luta entre a luz e a escuridão. Obras como "La Gran Galaxia" (1978) e o mural "El Hombre Frente al Infinito" (1950) reanimam a relação vital entre o homem pré-hispânico e o cosmos. Os cachorros que pintava em "Animales" (1941) e "Perro Ladrando a la Luna" (1942) materializam o traço dos símbolos animais pré-hispânicos. A alegria trágica do povo pode se ver nas cores e texturas dos personagens em telas como "El comedor de sandía" (1949).

Embora eles tratassem das mesmas temáticas e algumas das suas preocupações se aproximassem, as figuras de Tamayo chegaram para romper totalmente com a arte de muralistas como Diego Rivera. A arte de Tamayo é imagem, é cor, figura e matéria. Nas suas telas, o conteúdo mexicano, o indígena, torna-se universal, os símbolos pré-hispânicos transfiguram-se em humanos vivos, e não em representações literais. É necessário insistir na linguagem pictórica de Tamayo como uma poesia, na importância da imagem e da matéria como veículo para expressar o que as palavras não conseguem. Tamayo explica:

> [...] a minha única, verdadeira linguagem é composta por formas. Tenho prescindido das palavras o máximo possível, talvez porque jamais consegui me expressar através delas com a eficácia e sinceridade com que me expresso na pintura. [...] para mim o mundo, *o meu mundo*, é, e sempre foi unicamente a pintura. Não tenho outra preocupação maior do que compreendê-la e realizá-la. O centro da minha vida é o meu trabalho (TAMAYO, 1987, p. 123).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O muralismo é sem dúvida o movimento artístico mais importante do século XX no México: as imagens e as histórias contadas precisavam ser ilustradas, o movimento foi inegavelmente necessário, justificado e inspirador. A pintura de Rufino Tamayo chegou submergida nesta corrente: os germes da sua poética estão presentes nos eventos históricos que vieram com a revolução mexicana, e consequentemente, com o muralismo mexicano.

O objetivo original desta pesquisa era não somente explicar a ruptura de Tamayo com os muralistas, mas também achar a forma de reconciliar a ruptura e evidenciar que no final tinham as mesmas preocupações. Porém, a rebeldia e a tenacidade de Tamayo, e a sua urgência por se afastar do realismo social muralista, são elementos fundadores para a criação deste universo pictórico. Embora evidenciar a possibilidade de criar cruzamentos entre os muralistas e Tamayo fosse a hipótese inicial desta pesquisa, após a leitura dos textos escritos pelo artista e a análise da linguagem pictórica, isto parece um aspecto menor.

O universo de Tamayo reaviva os símbolos da cultura pré-colombiana com cores independentes e formas plasticamente significativas. Ele não ilustrava anedotas: pintava somente como artista, mas não como político. A obra de Tamayo demonstra como a arte pode tratar questões sociais, sem precisar de tomar o caminho do realismo. A influência desta separação teve um impacto tangível na linguagem pictórica de Tamayo, mostrando que a dimensão ideológica por trás de um artista tem consequências plásticas diretas. Quando enxergamos o quadro histórico completo e analisamos em retrospectiva o que foi um século de pintura mexicana moderna, podemos sim ver uma certa relação de causa e consequência, e nesse sentido, mais sociológico do que puramente estético, parece natural a continuidade temática que deu lugar às pinturas de Tamayo. Da mesma forma, a chegada da "Geração da Ruptura" também testifica uma continuidade, como uma atualização. Mas para entender o corpus imenso que é a obra de Tamayo, precisamos voltar para a experiência subjetiva do artista, ler as palavras do pintor e perceber que a sua oposição com o muralismo foi sim um motor para o desenvolvimento da sua pesquisa artística. Assim, podemos entendê-lo como um artista mexicano, mas profundamente universal, moderno e pré-colombiano, como o pintor independente que foi. Nas palavras do artista: "Se nutrir da tradição da terra, receber do mundo e dar para o mundo: este é o meu credo de mexicano universal" (COLLE CORCUERA, 1994, p. 189)

REFERÊNCIAS

COLLE CORCUERA, Marie-Pierre. **Artistas Latinoamericanos en su estúdio.** Grupo Noriega Editores. México D.F. 1994.

DEL CONDE, Teresa. TIBOL, Raquel et al. **Los murales de Tamayo.** Américo Arte Editores, Instituto Nacional de Bellas Artes. Ciudad de México. 1995.

DEL CONDE, Teresa. "**La aparición de la Ruptura",** em Um siglo de arte mexicano 1900-2000, Italia, CNCA, INBA, Landucci Editores, 1999.

MADRIGAL, Érika. **Tamayo y los Contemporáneos: El discurso de lo clásico y lo universal.** Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM, vol. XXX, no. 92. Ciudad de México. 2008.

ORZCO, José Clemente. **Autobiografía.** Ediciones Era. México DF. 1981.

PAZ, Octavio. **Tamayo en la pintura mexicana.** Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM. Ciudad de México. 1959.

PAZ, Octavio. **Tres ensayos sobre Rufino Tamayo,** en "Los privilégios de la vista II". Fondo de Cultura Economica, Ciudad de México. 1955.

TAMAYO, Rufino. **Textos de Rufino Tamayo.** Recopilación, prólogo y selección de viñetas Raquel Tibol. Universidad Nacional Autónoma de México. México D.F. 1987.

TAMAYO, Rufino. **El Nacionalismo y el movimento pictórico.** Crisol: Revista de crítica, vol. IX, no. 53. Ciudad de México. Mayo 1933.

TORRES, Ana. **Rufino Tamayo: ¿un pintor de Ruptura?** Decires: CEPE-UNAM, vol. 8, no. 8. Ciudad de México. 2006.

SIQUEIROS, David Alfaro. RIVERA, Diego. GUERRERO, Xavier. **Manifiesto del Sindicato de Obreros Técnicos, Pintores y Escultores.** Mexico: Periódico El Machete, no. 7, junio 1924

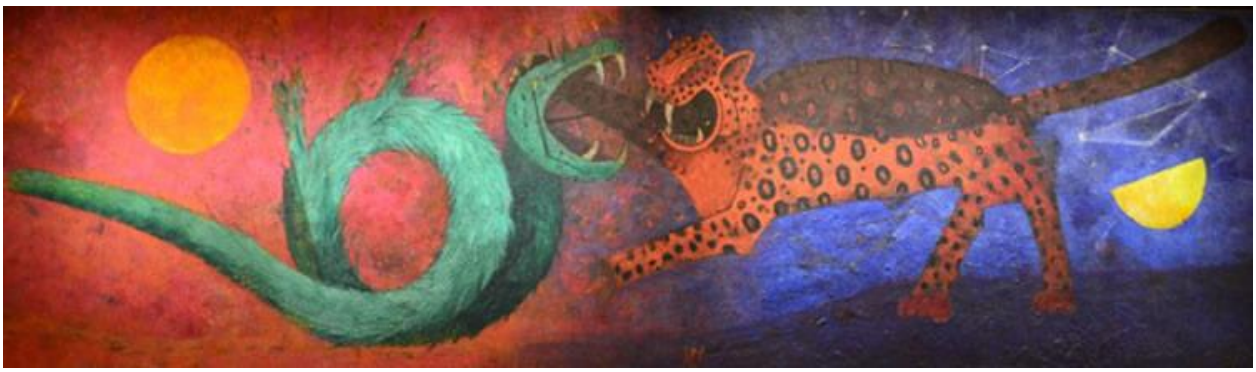
Oficina de Derechos de Autor Rufino Tamayo. Fundación Olga y Rufino Tamayo. Disponível em: <http://www.rufinotamayo.org.mx>

Pan American Unity Mural. City College of San Francisco. Disponível em: <https://www.ccsf.edu/en/about-city-college/diego-rivera-mural.html>

ANEXO A

Diego Rivera. *La Unidad Panamericana*. Afresco. 1945. 7x22m.
City College of San Francisco, EU.

Rufino Tamayo. *América*. 1955. 4.01x14.23m.
Coleção privada

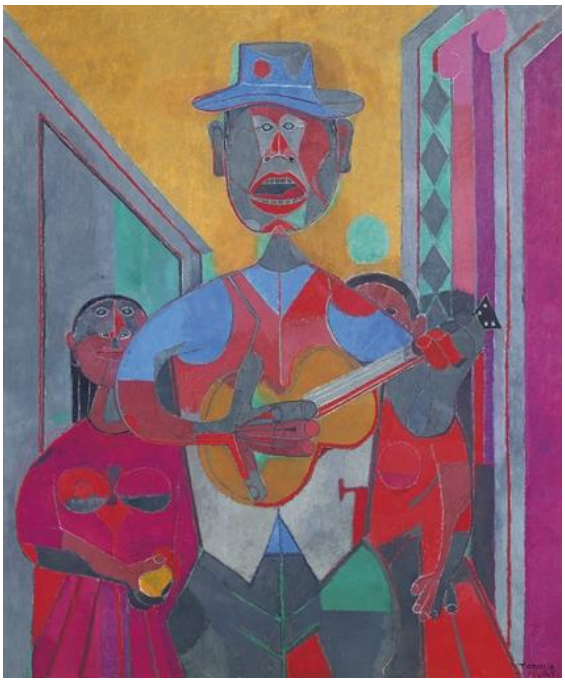


Rufino Tamayo. *Dualidad*, 1964. 3,53x12,21m.
Museo Nacional de Antropología. Ciudad de México.

ANEXO B

Rufino Tamayo. *Rodajas de Sandía.*
Óleo sobre tela. 100x80.6cm
Coleção privada.

Rufino Tamayo. *Homenaje a la raza india.*
1987. Vinelita sobre masonite. 5x4m.
Museo de Arte Moderno, INBA-CONACULTA, México



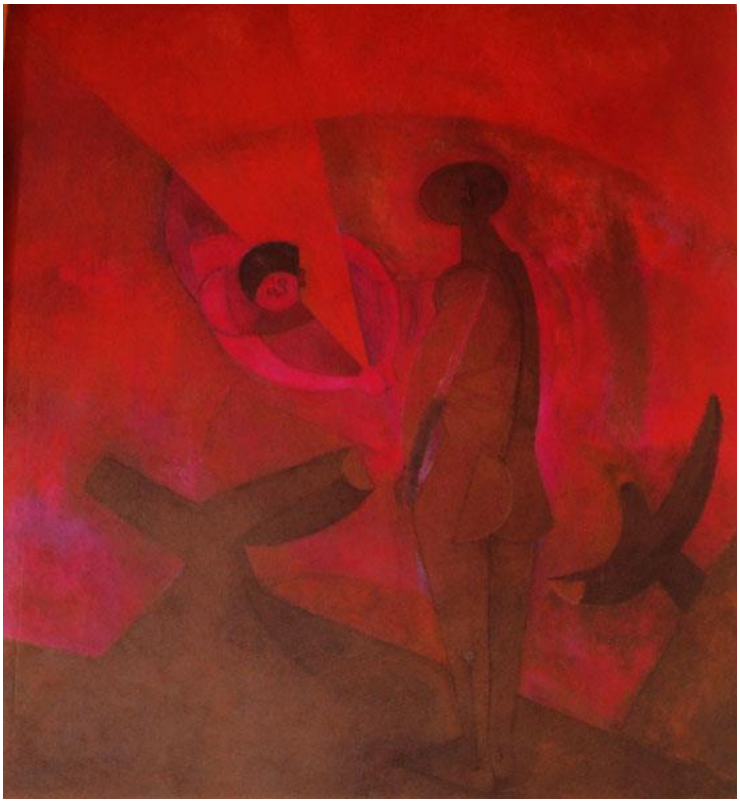
Rufino Tamayo. Trovador. 1945
Óleo sobre tela. 153.4x127cm
Coleção privada.

Rufino Tamayo. *Animales.* 1941
Óleo sobre tela. 76.5x101.6cm
Coleção MOMA The Museum of Modern Art, New York

ANEXO C

Rufino Tamayo. *El comedor de sandía.* 1949. Óleo sobre tela. 100x80cm. Coleção privada.

Rufino Tamayo. *La Gran Galaxia.* 1978. Óleo sobre tela. Colección del Museo Tamayo Arte Contemporáneo, México.



Rufino Tamayo. *Prometeo trayendo el fuego a los hombres*. 1958
Afresco. 5x4,50m.
Sede da UNESCO, Paris

3. CONCLUSÃO

A pesquisa teórica bibliográfica teve como objeto de estudo a diferença entre os tipos de trabalhos, e as consequências de suas interferências na vida humana. Já no campo da prática, podemos entender a ação realizada com sendo uma relação entre o deslocamento "casa-trabalho" de muitos moradores da periferia e sua origens, a bagagem que carregam, o próprio deslocamento como sendo parte do trabalho a ser realizado. Uma não se traduz na outra, porém ambas se complementam para formar um entendimento acerca de como a atual forma de viver e produzir está afetando a nossa vida.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Mário de. **O artista e o artesão**, aula inaugural dos cursos de Filosofia e Históriada arte, do Instituto de Artes, da Universidade do Distrito Federal, 1938. 16p

BACHELARD, Gaston. **A Terra e os Devaneios da Vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. Trad. Maria Ermantina Galvão. 2 ed. São Paulo : Martins Fontes, 2001

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** Editora 34. São Paulo. 1996.

SALLES, Cecília A. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007. 468p

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

DESIGN DE MODA

SUSTENTABILIDADE NA INDÚSTRIA DA MODA: FOCANDO A INTEGRAÇÃO SOCIOAMBIENTAL

Autor: Catia Amorim

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Mathias

RESUMO

Moda e Sustentabilidade são dois conceitos recentes que desafiam uma mudança de comportamento em nossa sociedade. O presente artigo é um estudo bibliográfico com foco na necessidade de sustentabilidade na Indústria da Moda, por conta dos seus impactos sobre o planeta, afinal é a indústria que figura entre as maiores poluidoras do mundo. Sendo que o maior desafio não é o design de moda projetar produtos sustentáveis, mas sim, trazer uma conscientização junto as indústrias e aos consumidores, do comprometimento com a sustentabilidade. E com objetivo de levantar bibliograficamente a relação da indústria da moda com a sustentabilidade e seus impactos no meio ambiente.

Palavras-chave: Sustentabilidade. Indústria. Moda. Design. Inovação.

ABSTRACT

Fashion and Sustainability are two recent concepts that defy a change of behavior in our society. This article is a bibliographic study focusing on the need for sustainability in the Fashion Industry, on behalf of its impact on the planet, after all it is the industry that is among the biggest polluters in the world. Since the biggest challenge is not to fashion design to design sustainable products, but bring an awareness with the commitment of the industries and the consumers to the sustainability. And in order to Bibliographically get the relationship of the fashion industry with sustainability and its impact on the environment.

Keywords: Sustainability. Industry. Fashion. Design. Innovation.

INTRODUÇÃO

A Sustentabilidade é um sistema que propõe o equilíbrio das nossas ações. A uma análise tendo como base livros, jornais, mídias eletrônicas e artigos científicos, constatou que, na história através dos tempos houve uma evolução para a conservação da natureza, a qual infelizmente, nunca conseguiram manter essa estabilidade dentro das administrações conquistadas, ao ponto de muitas vezes voltarem à estaca zero. Berlim

(2014), considera que o desenvolvimento industrial nos últimos dois séculos impactou o planeta de forma contundente, causando ganhos e danos à humanidade.

A Indústria da moda é conhecida por apresentar potencial poluente elevado, abrangendo cinco campos distintos: efluentes líquidos, emissões de gases e partículas, resíduos sólidos, odores e ruídos. "Nenhum produto recebe tanta divulgação, é tão rigorosamente analisado e possui tantas revistas especializadas quanto os produtos da moda". (Hawken, 2011, s/p).

Diante desse cenário, entende-se que a sustentabilidade se apresentou como um desafio ao mundo da moda. Na contramão do consumo desregrado e irresponsável, algumas marcas e estilistas tem apelado para o conceito de sustentabilidade aplicado a moda, seja por marketing ou por ideologia.

O designer tem o papel de traduzir o simbólico para o palpável, agregando valores que afetem e sensibilizem o consumidor, para que se identifique com o produto. Assim, o designer pode atuar como ativista da causa sustentável contribuindo para melhorar o sistema da moda, cujo principal objetivo ainda é o lucro.

1. CONTEXTO SOBRE A SUSTENTABILIDADE

Um dos primeiros registros encontrados sobre sustentabilidade ocorreu no período áureo da China, quando iniciou a Dinastia Chou (1122 a 255 a.c.), que estabeleceu cuidados com à terra e uma administração florestal eficiente. Nesse período surge uma preocupação em relação ao homem e o meio ambiente.

Durante o século XVII, precisamente em 1713, o alemão Hans Carl Von Carlowitz (1645-1714) se destacou como o fundador do princípio da sustentabilidade, através da experiência que adquiriu nas viagens que fez pela Europa. Ele observou a escassez e a rápida deterioração da madeira por conta da produção pré-industrial e a construção naval. Carlowitz decidiu formular o princípio da sustentabilidade, com um tratado que vinha com o título de *"Silvicultura"* e usou a expressão "Nachhaltendes Wirtschaften" que traduzido significa: *"Administração Sustentável"*, a qual foi traduzida pelos ingleses como "*Sustainable Vield*" *(Produção Sustentável).* Com esse tratado, os alicerces para a silvicultura alemã tornaram-se crescentes e consistentes, com uma utilização sustentável que persiste até hoje.

No século XX a questão ambiental voltou a ser pauta. Na década de 50 durante a pós-guerra, um fato ocorreu no Japão que chamou atenção dos ambientalistas e da

população, quando a poluição por mercúrio se alastrou na baía da cidade de Nagata. A população ficou com medo a respeito dos efeitos colaterais da explosão das bombas atômicas, seu receio principal se referia as consequências desastrosas inimagináveis ao meio ambiente e aos moradores das regiões atingidas.

Coincidentemente na mesma época foi publicado nos Estados Unidos o livro *"Primavera Silenciosa"* (Carson,1962), livro que narra um fenômeno ocorrido em diversas cidades americanas, quando naquele ano não nasceram flores, por conta do uso de determinados inseticidas e pesticidas o que acabou poluindo o ar e se espalhando por vários quilômetros. Diante desses acontecimentos, o Parlamento Inglês criou a Lei Federal do **"***Ar limpo***"** que foi regulamentada por vários países, inclusive o Brasil. A crise ambiental já vinha sendo analisada e debatida por pesquisadores e ambientalistas. A percepção de uma série de desastres e desiquilíbrios dos ecossistemas levou a comunidade científica e governantes conscientes a considerarem essa questão um problema de ordem mundial. (Passo,2009)

Segundo o relatório "*The Limits to Growth*" (Os Limites do crescimento) do Clube de Roma, em 1972, é um dos marcos no debate sobre a sustentabilidade. Sua crítica do crescimento econômico desenfreado, se deve ao debate sobre a utilização responsável do ambiente e os problemas econômicos causados pela natureza finita dos recursos naturais. Ainda neste mesmo ano, falou-se em "desenvolvimento sustentável" durante um Simpósio da ONU sobre Inter-relação de Recursos Ambiental e Desenvolvimento. Evento que ocorreu em Estocolmo na Suécia, que possibilitou a primeira grande discussão internacional sobre a sustentabilidade e se transformou num divisor de águas, período que coincidiu com uma opinião pública forte sobre o meio ambiente e a fundação do Green Peace.

A ONU no ano de 1983, criou a Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento presidida pela então, primeira-ministra da Noruega Gro Harlem Brudtland, onde foi proposto que o desenvolvimento econômico fosse integrado à questão ambiental, estabelecendo assim, o conceito de "desenvolvimento sustentável". Só em 1987 quando, depois de quase mil dias de reuniões de governos, organismos multilaterais e especialistas convocados pela ONU, que se publicou o Relatório Brundtland, documento intitulado "*Nosso Futuro Comum*", com uma definição que se tornaria clássica, *"Sustentável é o desenvolvimento que satisfaz as necessidades*

presentes, sem comprometer a capacidade das gerações futuras de suprir suas próprias necessidades". (BRUNDTLAND, 1991, p.31).

Na década de 90 em face dessa situação, o conceito-chave de "desenvolvimento sustentável" se tornou imprescindível no avanço da governança global, surgindo assim, quatro pontos bastante importantes: as regulamentações ambientais, as políticas de gestão ambiental, as certificações e normatizações. Além do conceito – *Ecodesign* – que redefiniu toda a cadeia produtiva. De certa forma, a sustentabilidade ficou intimamente ligada à economia, preservação ambiental e a justiça social, vindo a inspirar a Eco-92 e a Agenda 21 e tudo o que delas se gerou, como por exemplo um conjunto amplo de documentos e tratados cobrindo biodiversidade, clima, florestas, desertificação, acesso e uso dos recursos naturais do planeta.

Ainda nesse período ocorria paralelamente o "*Protocolo de Kyoto*" (1997), no qual os países que mais poluem o planeta, evitaram assinar e se comprometer com a sociedade. Oficialmente o protocolo entrou em vigor no dia 16 de fevereiro de 2005, após ter sido discutido e negociado em 1997, ratificado em 1998 na cidade de Kyoto (Japão). O protocolo de Kyoto é um instrumento internacional que visa reduzir as emissões de gases poluentes, responsáveis pelo efeito estufa e o aquecimento global. Os especialistas em clima e meio ambiente esperavam que o sucesso do Protocolo de Kyoto pudesse diminuir a temperatura global entre 1,5 e 5,8º C até o final do século XXI. Desta forma evitando as catástrofes climáticas de alta intensidade que estão previstas para o futuro. Mas os resultados após 10 anos de acompanhamento foram divulgados em fevereiro de 2015 e apontaram que o acordo não atingiu seus objetivos iniciais, ocorrendo entre 2005 e 2012 um aumento mundial da emissão dos gases de efeito estufa em 16,2%. Vale lembrar que o Protocolo de Kyoto ainda está em vigor, com o estabelecimento de novas metas que deverão ser alcançadas até o ano de 2020, segundo a Conferência das Partes (COP18). O grande problema que até o início de 2015, apenas 23 países tinham aderido aos novos objetivos do acordo.

Os autores Amir Djalali e Piet Vollaard, construíram um gráfico que mostra a obsessão dos seres humanos quando o assunto é sua relação com o meio ambiente, provando que a humanidade não consegue aprender e conservar. Os autores criaram uma linha do tempo, que ficou conhecida como *"The Complex History of Sustainability" a complexa história da Sustentabilidade: um cronograma de Tendências, Autores, Projetos e Ficção,* (2009), com nomes de pessoas emblemáticas, movimentos políticos, presença do tema em filmes de ficção, livros e games. Há

também oscilações de preço do petróleo, da população mundial e da temperatura global. Observando alguns desses eventos, podemos verificar que são validos até nos dias de hoje com ações sustentáveis, mas infelizmente, alguns vão na contramão do que entendemos por um mundo mais sustentável.

2. SUSTENTABILIDADE APLICADO À MODA

Moda sustentável, também conhecida como "*eco fashion"* ou "*moda verde"* é um conceito definido por metodologias e processos que não prejudicam o meio ambiente. Isto é, são práticas menos poluentes e que minimizam o impacto ambiental ao longo da cadeia produtiva sem prejudicar o ecossistema.

O impacto da indústria da moda sobre a sustentabilidade está associado "as mudanças climáticas; efeito adversos sobre a água e seus ciclos; poluição química; perda da biodiversidade; uso excessivo ou inadequado de recursos não renováveis; geração de resíduos; efeitos negativos sobre a saúde humana e efeitos sociais nocivos para as comunidades produtoras". FLETCHER & GROSE, (2011, p.13). O discurso estético que justifica psicologicamente a Moda, com os argumentos de que vestir de determinada forma é fundamental para "se sentir bem" e "ficar bonito", não é compatível com o conceito de sustentabilidade, se a satisfação pessoal for obtida às custas da degradação dos recursos naturais e, consequentemente, do meio ambiente.

No que concerne ao consumo verde e as práticas de sustentabilidade ambiental, a moda enfrenta muitos desafios. Com isso, o impacto ambiental, as condições de trabalho e o comportamento do consumidor colocaram a indústria da moda na berlinda, segundo Eliana Trindade (Folha de São Paulo). A palavra *"Inovação*" se tornou a palavra-chave para vencer o desafio de tornar sustentável a indústria da moda, a segunda mais poluente do mundo, perdendo somente para o petrolífero.

Na década de 50, o mundo viu surgir o *american way of life*, o início do *boom* do consumo, sob fortes críticas da população mundial. Nos anos 1960 teve início o movimento chamado contracultura; com ele surgem o pacifismo, a vida em comunidade, o cultivo de alimentos orgânicos e a produção de roupas orgânicas, que ficou conhecido como movimento hippie.

> O consumo consciente exigirá que a marca e a imagem de uma empresa sejam reflexo efetivo da prática dos seus valores, elementos de identificação que vão muito além do produto e qualidade, sendo fundada em sua responsabilidade social em relação aos seus diversos públicos", MATTAR (2002, p.4).

Segundo ativista Bienkowsk, (2015), a indústria da moda, emprega milhões de pessoas no mundo inteiro e está no topo da poluição e do desperdício, contudo pouco se fala sobre isso. “Não temos apenas que produzir mais roupas e mais barato, mas sim, de forma mais sustentável”.

De acordo com a autora Berlim (2012), percebe-se que muitas empresas fazem uso das tendências de moda na disseminação de comportamentos relativos à preservação do meio ambiente e usam o conceito de responsabilidade socioambiental como um valor agregado ao seu produto. Se por um lado o uso de termos como “ecochique”, “upcycling”, “green-glamour”, “ecofriend” ajudaram a disseminar o conceito de sustentabilidade na moda, por outro lado funcionaram, e têm funcionado, apenas como mais um mecanismo de marketing e promoção de consumo.

O conceito de sustentabilidade ainda não está internalizado no consumidor, se tornando banalizado devido à alta exploração da mídia e publicidade “verde”. A expectativa mediante destes fatos é de que nos próximos anos, os consumidores passem a ter maior consciência e preferência por empresas que adotem em seus procedimentos a sustentabilidade em todos os seus processos e atitudes com respeito, ética e responsabilidade.

3. SUSTENTABILIDADE EM TEMPOS DE CRISE

A sustentabilidade se tornou um conceito transversal que vem sendo inserido nas indústrias da moda, devido à escassez de recursos naturais não renováveis, sendo também responsável por emissões de CO_2 no planeta, um dos gases responsáveis pelo aquecimento global e do comprometimento da espécie humana na terra.

A crise econômica talvez tenha sido providencial, com a desaceleração do consumo e, consequentemente, a desaceleração da produção, algumas organizações têm repensado seus processos de fabricação e usos dos recursos naturais, antes de instigar no consumidor a vontade de sempre “precisar” do que é novo tecnológico e de ponta. E a crise ambiental é um problema latente nas últimas décadas, pois o consumo em excesso, a falta de chuvas, as finitudes dos combustíveis fósseis, como o petróleo e as queimadas, ameaçam seriamente a vida no planeta.

A sustentabilidade não é a salvação para as indústrias da moda mediante a crise econômica que o país atravessa, mas se esta, for aliada com atitudes como por exemplo: incluir conteúdo reciclado em seus produtos mantendo a qualidade, eliminar conteúdos tóxicos que possam causar danos à saúde dos consumidores e ao meio ambiente e

processar seus produtos quando descartados pelo consumidor incluindo programas de reciclagem, então poderá se tornar interessante, e sem dúvida alguma, seria um dos caminhos que poderia salvar o planeta do colapso frente à escassez dos recursos naturais não renováveis.

Frente a estes desafios para os próximos anos, podemos considerar que uma das tendências em sustentabilidade está na capacidade do homem de superar a sua forma de pensar e operar o planeta terra, pois além da crise financeira, estamos em uma crise pela sobrevivência da espécie humana. A escassez de recursos naturais não renováveis, o aquecimento global e nossa cultura do ter e não do ser, nos posiciona com um déficit de 30% em relação aos recursos disponíveis no planeta, segundo o Instituto Ecodesenvolvimento.

A palavra sustentabilidade está na moda e vários segmentos como o da indústria, comércio e serviços a estão incorporando em seus planejamentos, ações e práticas sustentáveis. Hoje existem algumas indústrias que estão se preocupando com a origem de suas matérias-primas e seus processos de produção, assim como com a destinação correta de seus resíduos, contudo a passos bastante lentos em frente aos desafios atuais.

.

4. DESIGNER DE MODA ATIVISTA

Segundo as autoras Fletcher & Grose (2011, p.168),

> Os ativistas da moda podem atuar em muitos contextos, dentro e fora das instituições tradicionais do setor. Trabalhar na grande indústria, e ser um ativista da sustentabilidade pode ser gratificante quando a empresa é "responsável" e aberta à integração de valores ecológicos em suas práticas.

O designer de moda tem como objetivo detectar ações e práticas de sustentabilidade no processo de novos projetos e produtos, só que encontram grandes desafios nas indústrias como os sociais, ambientais e principalmente os econômicos, dificultando estes profissionais de se tornarem grandes intermediadores da relação entre a indústria e o meio ambiente.

Um bom exemplo para a introdução de novos designers de moda no segmento indústrial, são os projetos de Inovação como o da Innovation Open Talks realizado pela ProjectHub[1], em parceria com a Sustainable Brands, oportunidade única para designers, empreendedores, pessoas criativas e entusiastas dos temas de sustentabilidade, inclusão

[1] Site: www.projecthub.com.br

social e desenvolvimento econômico participando de rodas de debate, palestras e círculos de interação com alguns dos maiores especialistas do tema (figura 1). Tornando-se assim, uma das mais importantes iniciativas para fomentar o surgimento e a valorização de startups e empreendedores com o intuito de acelerar o desenvolvimento de soluções inovadoras que garantam os cumprimentos dos ODS (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável) até 2030. Este documento se tornou um plano de ação para as pessoas, o planeta e a prosperidade. Portanto, nada melhor do que pensar e discutir o desenvolvimento sustável em conjunto para encontrarmos soluções para o agora e o futuro.

Figura 1: Palestras e círculos de interação do ProjectHub.

5. CASE DE SUCESSO

O conceito chave da marca de roupas Patagônia é não comprar nada além do que falta e usar as peças de roupas por vários anos, sendo esta sua principal ideia e propaganda. A marca desenvolveu peças duráveis que servem para uma vida toda. As lojas da Marca Patagônia têm parceria com o site eBay e, no próprio website da empresa, podemos tanto vender quanto comprar roupas usadas. A empresa também doa parte dos seus estoques para instituições de caridade. Sua política de redução, reuso, reparo e reciclagem é um novo horizonte para aqueles que acreditam em sustentabilidade.

Chamar o consumidor à responsabilidade, mesmo que isso represente menos vendas, foi o discurso surpreendente de Ridgeway, vice-presidente de engajamento

público da icônica grife Patagonia. Ele fez um apelo apaixonado para que as empresas produzam roupas mais duráveis, evitando o descarte e danos desnecessários ao meio ambiente. “ A medida que o tempo de vida útil de nossos produtos aumenta, diminui o impacto ambiental”, explicou ele, conclamando a audiência a seguir os quatro R’s do slogan da marca – Reparar, Revender, Reciclar e Reduzir.

Ridgeway assegurou à plateia que não é um contrassenso o vendedor pregar redução nas compras. Ao mostrar um vídeo sobre o maior centro de reparação de roupas usadas que a Patagonia criou, com veículos que percorrem os Estados Unidos reparando produtos danificados da marca, de forma gratuita. E isto vai além do discurso também na estratégia de marketing, como demonstra o anúncio da Patagonia (figura 2) publicado em 2013 no “The New York Times”, com o sugestivo título “Não compre essa jaqueta”.

Figura 2: Anúncio da Patagonia.

“O custo ambiental de tudo que fazemos é surpreendente”, diz a propaganda, veiculada na véspera da “Black Friday”, a tradicional sexta-feira de descontos gerais, símbolo da febre de consumismo dos tempos modernos.

Para convencer os consumidores a deixar de comprar a tal jaqueta para enfrentar invernos rigorosos, que é carro-chefe da marca, o anúncio explica que para produzi-la são necessários 135 litros de água – o suficiente para o consumo diário de 45 pessoas. Sem falar no uso de materiais poluentes, como o poliéster e a emissão de CO2 ao longo de todo o processo de produção da peça de vestuário. “Esse casaco deixa para trás dois terços do seu peso em lixo”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Marques (2014), a sustentabilidade trata-se evidentemente de um conceito-chave que se tornou hoje pouco mais que um slogan publicitário. Para que recobre a sua significação, é preciso defini-lo de modo mais rigoroso, isto é, nos termos do próprio Comitê de Brundtland.

Os governantes, indústrias de grande e pequeno porte e a sociedade como um todo, deveriam levar em consideração os três pilares importante para um país como o nosso, como fatores sociais, econômicos e ambientais, em busca de um equilíbrio sustentável. Somos a sexta economia mundial, cuja biodiversidade é uma das maiores do planeta, precisamos evitar a sua degradação a qual é cada vez maior e reverter essa situação, para que possamos garanti-la para as gerações futuras e mesmo a nossa, visto já estarmos vivenciando a escassez de recursos naturais não renováveis e o aquecimento global. Nossa cultura do ter e não do ser, nos posiciona com um déficit de 30% em relação aos recursos disponíveis no planeta.

A Sustentabilidade na Moda sem dúvida se tornou o tema do século XXI. Abrangendo as questões desde o abuso do trabalho escravo, uso de produtos químicos nas indústrias e o consumismo exagerado. A palavra "*sustentável*" perde todo o significado sem ações concretas, e para isso, precisamos manter uma estética coerente com os padrões de beleza instituídos na sociedade, ter um preço justo e acessível ao consumidor e investimentos nos empreendimentos sustentáveis, pois não temos mais tempo para conscientização, temos tempo apenas para mudança, ou seja, tempo para ação.

REFERÊNCIAS

BERLIM, Lilyan. **Moda e Sustentabilidade**. Uma reflexão necessária. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2014.

FLETCHER, Kate & GROSS Lynda. Tradução: Janaína Marcoantonio. **Moda & Sustentabilidade**. Design para mudança. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

SABBAG, Bruno K. **O Protocolo de Kyoto e seus créditos de carbono.** Editora LTR, 2009.

https://www.nachhaltigkeit.info/artikel/hans_carl_von_carlowitz_1713_1393.htm - Acesso em: 14/11/2015.

http://www.fronteiras.com/artigos/a-sustentabilidade-deve-ser-uma-meta-da-sociedade - Acesso em: 20/11/2015.

http://www.clubofrome.org – Acesso em: 20/11/2015.

http://ffw.com.br/noticias/verde/wgsn-exclusivo-a-nova-estrategia-verde-da-marks-spencer/- Acesso em: 05/12/2015.
https://www12.senado.leg.br/publicacoes/estudos-legislativos/tipos-de-estudos/boletins-legislativos/boletim-no-6-de-2011-estocolmo72-rio-de-janeiro92-e-joanesburgo02-as-tres-grandes-conferencias-ambientais-internacionais - Acesso em: 17/01/2016.
http://www.suapesquisa.com/geografia/protocolo_kyoto.htm - Acesso em: 15/02/2016.
http://educacaopublica.cederj.edu.br/revista/artigos/codigo_36890 - Acesso em: 15/02/2016.
http://www1.folha.uol.com.br/empreendedorsocial/2016/05/1774138-so-com-inovacao-e-consumo-consciente-industria-da-moda - Acesso: 03/03/2016.
http://www.projecthub.com.br/blog/detalhe/eventoinnovationopen. Acesso em 09/04/2016.
http://www.patagonia.com. Acesso em 09/04/2016.
http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/3485 - Acesso em 12/04/2016.
https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1698/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Final.pdf.- Acesso em 03/05/2016.
http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-8- - Acesso em 15/05/2016.
http://propmark.com.br/mercado/design-e-o-terceiro-setor-que-mais-impulsiona-mercado-criativo-no-pais. Acesso em: 10/08/2016

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN DE MODA

A POPULARIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO DE MODA: AS REDES SOCIAIS E O PROGRAMA *ESQUADRÃO DA MODA*

Autora: Samia Siqueira de Miranda

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Helena Soares Fonseca

RESUMO

Na sociedade contemporânea a apresentação visual individual é ponto importante do posicionamento enquanto ser social. Cada vez mais existe a necessidade das pessoas se apresentarem de maneira adequada em situações sociais diversas. O mercado de blogs, livros e programas de moda que trazem o intuito de ensinar as pessoas a se vestirem melhor cresce a cada dia. O objetivo desse trabalho é fazer a análise de um programa de moda específico, o Esquadrão da Moda, apresentado pela rede de TV SBT. Em seus diversos episódios, o programa auxilia pessoas anônimas a desenvolverem uma noção adequada de vestuário que pode auxiliá-las em uma melhor inserção social.
Palavras-chave: Moda. Estilo. Esquadrão da Moda. Redes sociais. Internet.

ABSTRACT

In contemporary society individual visual presentation is important to position oneself as a social being. There is an increasingly need for people to present themselves appropriately in diverse social occasions. The number of books, blogs and fashion programs that intend to teach people how to dress better is growing every day . The aim of this work is to analyze a specific fashion program, What Not to Wear, presented by SBT TV network. In its various episodes, the program assists anonymous people to develop an adequate notion of dressing that can help them achieve a better social integration.
Keywords: Fashion. Style. Esquadrão da Moda. Social networking. Internet.

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma era na qual a moda é onipresente: temos moda em diferentes programas de televisão, nas revistas, nas ruas. Para muitos, o assunto moda é algo frívolo e sem importância. A maioria das pessoas não percebe a importância desta e acha que a maneira como nos vestimos pouco importa. Mas cresce cada vez mais um número de pessoas para as quais é cada vez mais importante o cuidado com a apresentação visual pessoal.

Com isso, vem crescendo rapidamente o mercado de blogs, livros e programas de moda que trazem o intuito de ensinar as pessoas a se vestirem melhor. Este novo mercado

traz consigo também informações sobre como a roupa transmite mensagens a respeito de quem a usa. É um mercado em ascensão, pois blogs, livros e programas televisivos são de fácil acesso e de compreensão do público em geral, trazendo bons resultados práticos, que facilitam sua repercussão.

Segundo James Laver, citado em O Código do Vestir, "As roupas nunca são frivolidade: significam sempre alguma coisa, e essa coisa está, em grande parte fora do controle das nossas consciências". (Laver apud Fischer-Mirkin, p.13, 2001). Ou seja, ao acordar e escolher a roupa que vai usar durante todo o dia, você está querendo dizer algo ao mundo e às pessoas que te cercam. E esta escolha nunca é aleatória, por mais que não percebamos isto.

Para Fischer-Mirkin, (2001), "Quando comunicamos nossa identidade visualmente, ou a comunicamos mal, os que estão a nossa volta formam impressões equivocadas sobre quem somos na realidade e reagem a nós em função disso". Sendo assim, muitas pessoas podem não conseguir promoções no trabalho, e até mesmo um novo emprego por usar uma roupa equivocada que passa uma mensagem errônea sobre ela mesma. Como dizia Oscar Wilde, em O Retrato de Dorian Gray[1]: "só os fúteis não julgam pela aparência".

Seguindo esta linha de pensamento, este trabalho tem por objetivo analisar o fenômeno relacionado à ascensão dos programas televisivos direcionados a este mercado. Pretendemos focar principalmente o programa Esquadrão da Moda do SBT[2] e em algumas participantes deste programa.

O interesse pelo tema surgiu ao perceber que a maior parte da população, independente da classe social, não sabe se vestir de forma adequada, mesmo com o fácil acesso á informação desse tipo, como citado acima.

Nunca na história da humanidade tivemos tanto acesso a tanta informação. Segundo Castells

> Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo. No momento em que redijo, esse novo sistema ainda não está totalmente instalado, e seu desenvolvimento acontecerá em ritmo e distribuição geográfica irregulares nos próximos anos. (Castells, 2010, p.414)

[1] Primeira edição

[2] Esquadão da Moda é um programa televisivo brasileiro baseado no formato original do americano What Not To Wear e transmitido pelo SBT.

Isso significa que a tecnologia alterou nossa comunicação e nossa cultura. Não somente temos maior acesso à informação como também somos produtores de conteúdo.

A internet facilitou a democratização do acesso à informação. O que antes dependia da espera da publicação em revistas de moda, hoje é praticamente instantâneo, graças à internet. Assim, as resenhas em blogs e sites sobre o que vai virar tendência na próxima estação levam segundos para serem postadas, assim como os desfiles, antes restritos a um pequeno público. Looks que são tendências em países que ditam moda, agora chegam rapidamente nas lojas brasileiras, não demorando meses, como há alguns anos.

Para André Lemos, (p. 77),

> A sociedade da comunicação [...] cria uma cultura tecnológica onde as tecnologias potencializam, ao mesmo tempo, a troca de informações e a debilitação da comunicação: 'A comunicação morre por excesso de comunicação e se acaba em uma interminável agonia de espirais.

Assim, a multiplicidade de informações disponíveis pode tanto ajudar quanto atrapalhar as pessoas quando estas necessitam estabelecer escolhas pontuais sobre o seu vestuário do dia a dia, não resultando necessariamente em melhores decisões sobre o seu estilo pessoal.

Estas questões acima são alguns dos temas que pretendemos analisar neste texto.

Para realizar este trabalho de pesquisa, pretendemos nos apoiar nos seguintes autores: Manuel Castells, Toby Fischer-Mirkin, Oscar Wild, André Lemos, entre outros.

A estrutura deste trabalho traz como ponto inicial a apresentação de diferentes programas de moda brasileiros e internacionais: GNT Fashion, Troca de Estilos, Esquadrão da Moda, What Not To Wear (Esquadrão da Moda norte americano) e How Do I Look?.

Em um segundo momento será analisado o programa Esquadrão da Moda do SBT e encerraremos analisando o público consumidor de moda.

1.1 A DISSEMINAÇÃO DAS INFORMAÇÕES DE MODA NO MUNDO VIRTUAL

Com o decorrer do século 20, os meios midiáticos sofreram grandes mudanças devido à internet. Assim, o universo online contribuiu para uma nova fase da democratização da informação, criando novos canais de acesso e divulgação de ideias.

A era online criou uma gigante e aberta conversa global. Essa conversa é essencial, pois constrói uma consciência critica dentro da sociedade como um todo, pois o acesso à internet não está mais apenas nas mãos de uma elite, como nos reporta Castells:

> A criação e o desenvolvimento da Internet nas três últimas décadas do século XX foram consequência de uma fusão singular de estratégia militar, grande cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contracultural. (...) Logo surgiram novos navegadores, ou mecanismos de pesquisa, e o mundo inteiro abraçou a Internet, criando uma verdadeira teia mundial. (Castells, 2010, p. 82 e 89)

Se pararmos para pensar somos fruto, em grande parte, do meio em que vivemos, e veremos que este novo mundo das tecnologias da informação geraram um novo homem. Diferente das gerações passadas, cuja expectativa de vida era menor e cujo impacto das inovações tecnológicas ainda estava por vir, esta nova geração – geração millenium[3] - habita um mundo infinitamente mais acessível, mas também muito maior. É uma geração menos atenta a uma única informação, mas com possibilidade de ouvir, ver e ler diferentes informações ao mesmo tempo:

> São formatados pela mídia, propagada por adultos que meticulosamente destruíram a faculdade de atenção deles, reduzindo a duração das imagens a 7 segundos e o tempo de resposta às perguntas a 15 – são números oficiais. (Serres, 2013, p.18).

As gerações anteriores tinham acesso aos últimos lançamentos de roupas, sapatos, perfumes e aparelhos eletrônicos apenas durante viagens internacionais e importação de revistas, já a geração atual tem acesso através da rede: é algo benéfico e fruto da globalização. As gerações anteriores também possuem este acesso, mas a rede nem sempre é sua fonte primária de informação.

Esta geração convive com uma enorme variedade de religiões, línguas, origens e costumes, e tudo através da rede. Saber o que acontece e como as pessoas vivem do outro lado do mundo ficou muito mais fácil com a internet, que nos permite ter quase qualquer informação com apenas alguns cliques.

Os meios de informação como televisão, rádio e jornal, assim como seus usuários, tiveram que se adaptar à internet e se expandir através dela. E a moda não ficou fora disso. Com a sociedade cada vez mais virtual, a indústria da moda está tendo que se adaptar

[3] Esta geração, mais conhecida como geração Y, compreende os nascidos entre 1978 e 1990. Foram os concebidos na era digital, democrática e da ruptura da família tradicional. Disponível em: http://revistagalileu.globo.com/Revista/Galileu/0,,EDG87165-7943-219,00-GERACAO+Y.html Acesso em 07/08/2016.

criando novas ferramentas, como blogs, sites, lojas virtuais e vídeos[4] para atingir seus públicos, verdadeiramente democratizando as informações sobre o setor.

Os blogs, que são diários online usados para compartilhar informações e opiniões pessoais sobre determinados temas, são importantíssimos no cenário atual por serem uma fonte inesgotável de inspiração, dicas, novidades e tendências, principalmente quando se trata de moda[5].

O grande diferencial de um blog para uma revista de moda é a opinião dada pelo autor. As revistas passam as informações de modo pretensamente neutro por ser um meio de comunicação de cunho mais jornalístico, enquanto nos blogs a fala é completamente informal e descontraída, permitindo uma maior interação entre os autores e leitores, o que atrai um publico maior e mais diversificado.

> O conteúdo publicado com a opinião das blogueiras – e das leitoras – (a respeito dos designers, desfiles, coleções, marcas, detalhes etc) é valioso e surte efeito a curto ou longo prazo, pois gera vontade de compra, já que as consumidoras recorrem aos blogs em busca de informações de produtos, tendências etc. Neste sentido, o blog de moda é uma ferramenta interativa de comunicação (das marcas, inclusive) via blogueiros (a priori) independentes, além do fato de elas mesmas possuírem os próprios blogs para se comunicar com os clientes/consumidores. (Hinerasky, 2010, p.11)

Tão importante quanto os blogs, são as lojas virtuais[6], que beneficiam tanto os vendedores como os compradores: ambas as partes usufruem dos baixos custos e da facilidade da compra, que pode acontecer a qualquer momento e lugar do dia através de *smartphones*, *tablets* ou computadores.

1.2 PROGRAMAS DE MODA NA TV

Até 1988 a TV brasileira consistia em apenas canais abertos, depois desse ano a Constituição mudou e permitiu a introdução de outros tipos de transmissão televisiva, como TV a cabo, por assinatura e a UHF (*ultra high frequency*, ou frequência ultra alta), permitindo a diversificação dos programas apresentados. “A televisão fechada fez com

[4] Marcas como Chanel, Prada e Dior produzem *fashion films*, que são vídeos produzidos pelas marcas com suas roupas e conceitos, que ficam disponíveis em seus sites, além de vídeos dos desfiles e alguns tutoriais. Chanel: http://inside.chanel.com/pt/no5. Prada: http://www.prada.com/en/a-future-archive/short-movies/a-therapy.html. Dior: http://www.dior.com/diortv/pt_br. Acesso em 07/08/2016.

[5] Alguns blogs de moda famosos no Brasil: Pausa para Feminices – www.pausaparafeminices.com; Juro Valendo - www.jurovalendo.com.br; Just Lia - www.justlia.com.br; Coisas de Diva - www.coisasdediva.com.br; Acesso dia 10/08/2016.

[6] O contato das lojas virtuais com os clientes é muito maior do que em lojas físicas. Isso ocorre devido à facilidade do próprio designer e dono da marca conseguir se comunicar com seus clientes através de e-mails e mensagens.

que os brasileiros entrassem na comunicação global, na qual vivem a inserção em outras culturas e as fronteiras de tempo e espaço são reduzidas" (RIBEIRO, 2009, p. 18-19). Assim, os telespectadores sabem rapidamente o que está acontecendo em outras partes do mundo, graças à transmissão em tempo real. Com isso há uma maior percepção de outras culturas através do globo.

A TV a cabo segmentou a programação, e desta maneira conseguiu atender as necessidades de diversos públicos de nichos específicos. Os programas de moda não ficaram fora disso, sendo cada vez mais requisitados pelo publico.

Ramos (2010) ao citar uma pesquisa do IBOPE, de acordo com Ribeiro (2009, p.16) destaca a preferência do público brasileiro em relação a programas de televisão, afirmando que,

> 22% gostam mais de filmes, 22% se interessam por programas infantis, 16% por programas de variedades (nesse grupo pode-se incluir o Tamanho Único, da GNT, que trata de moda), 15% por outros gêneros, 11% por esportes e 7% por noticiários. Segundo Ribeiro, 74% do público que assiste à TV a cabo é formado por pessoas das classes A e B, ou seja, com alto poder de consumo.

O universo da moda na TV a cabo é muito grande; existem programas com dicas de maquiagem, documentários, jornalismo de moda, programas destinados a noivas (com dicas de cabelo, maquiagem, vestidos, etc).; desfiles; entrevistas com designers, entre outros. Porém, os mais populares e com maior audiência são os programas que ensinam as pessoas a se vestirem de maneira mais adequada. A lista destes programas é grande, e destacamos alguns: *What Not To Wear USA* (Esquadão da Moda – versão americana)*; How Do I Look?* (Mude Meu Look)*;* GNT *Fashion,* Troca de Estilo e Esquadrão da Moda.

Dentre esses programas, no escopo desse trabalho, pretendemos nos ater ao programa Esquadrão da Moda por ser um dos programas de maior sucesso da TV a cabo e da TV aberta. Cada episódio apresenta uma "emboscada" na confrontação de estilo e transformação de uma mulher[7] que foi nomeada por seus amigos ou familiares por que se veste de maneira inadequada segundo os padrões sociais vigentes. O participante tem seu senso de moda avaliado e os apresentadores fazem uma análise particular de seu corpo e imagem pessoal com a ajuda de um espelho de 360 graus, determinando o que irá funcionar melhor para cada participante. A participante então ganha 12 mil reais para ir

[7] Em um único programa foi um homem.

às compras e reformular seu guarda-roupa, que deve ser de acordo com os conselhos que lhe foram dados, enquanto parte de suas antigas roupas é doada. Embora sejam livres para gastar como desejarem, as participantes são observadas e aconselhadas sobre suas escolhas de moda pelos dois anfitriões do programa. Cada participante também passa por um processo de transformação no cabelo e na maquiagem.

Este modelo de programa foi criado originalmente pela BBC 2 em 2001, em Londres, e apresentado por Trinny Woodall e Susannah Constantine[8] por cinco temporadas. Trinny e Susannah são fashion gurus e coautoras de vários livros baseados no programa.

A versão norte americana de *What Not To Wear* foi ao ar no canal TLC no dia 18 de Janeiro de 2003 e com seu último episódio no dia 18 de Outubro de 2013. O programa foi apresentado por Stacy London e Clinton Kelly.

A versão brasileira, que estreou no SBT dia 3 de Março de 2009, é apresentada por Isabella Fiorentino e Arlindo Grund, com Rodrigo Cintra como hairstylist e Vanessa Rozan como maquiadora. O programa estreou sua décima temporada em 2016.

1.3 METODOLOGIA DO PROGRAMA

A análise do programa *What not to wear* que pretendemos aqui analisar, foi embasada pela leitura do livro "O que suas roupas dizem sobre você", de Woodall e Constantine (2005) que traz todas as características do programa inglês. As autoras estabelecem como ponto de partida para as transformações doze personalidades padrão inspiradas no público alvo do programa. As próprias autoras afirmam que para chegar ao modelo definitivo do programa, causando de maneira efetiva uma mudança a longo prazo relacionada a escolha das roupas, foi necessário ouvir e entender como as mulheres achavam difícil mudar sua forma de se vestir. Assim, passaram a identificar medos e ansiedades que levavam a certas características presentes nas vestimentas escolhidas por estas mulheres que não sabiam se vestir adequadamente.

Este foi o caminho percorrido para que as autoras chegassem a estas doze personalidades que são o fio condutor do livro. Construíram para elas, formas adequadas de se vestir e de valorizar seu corpo. Uma parte importante do livro é o fato de trazer o que outras pessoas pensam sobre você, fato importante para aceitação de que a mudança é importante.

[8] Trinny Woodall e Susannah Constantine são duas britânicas consultoras de moda, apresentadoras e autoras.

O livro traz mais que dicas de moda, traz uma análise da personalidade do leitor e dicas de como mudar não só sua aparência, mas seu jeito, suas atitudes.

Em cada capítulo há uma frase resumindo a personalidade, seguida de comentários classificados em: O que eu digo X O que realmente sinto; foto e aspectos de "Como é o seu visual", falas de amigos e parentes de "Como os outros vêem você", seguido de uma carta das autoras. Na sequência trazem em "A solução" sugestões de roupas e acessórios adequados a personalidade; e "Toques finais" com dicas de cabelo, maquiagem e outros detalhes específicos. Em seguida, em "Dicas de vida" apresentam algumas recomendações para fortalecer as mudanças, inclusive sugerindo formas de sair da rotina. As autoras finalizam com fotos de momentos do programa, mostrando uma pessoa que participou do episódio e que tem esta personalidade; e com uma seção de "Lembretes", com mais dicas importantes.

As personalidades que compõem o livro e o programa são baseadas em visuais:

1. Sem cuidados, para passar desapercebida.
2. Sóbria, com roupas utilizadas no trabalho.
3. De mãe de crianças pequenas em tempo integral.
4. *Femme Fatale*
5. Com envelhecimento prematuro, aparentando uma idade muito superior a que tem.
6. Masculinizados.
7. Excêntrico, colorido, contrastante.
8. Esposa, dona de casa.
9. De grife, mostrando todo o dinheiro que tem.
10. De alguém que não liga para roupas.
11. De alguém que usa as roupas da filha adolescente.
12. Antigo, espalhafatoso e falso.

O programa atende a todas estas características contidas no livro, trazendo a cada episódio uma pessoa com uma personalidade entre as citadas acima. A pequena diferença entre o livro e o programa é que no programa não ficam tão claros os aspectos psicológicos, mas ao final a pessoa além de ter sua autoestima elevada, acaba por mudar

seu aspecto físico e seu guarda-roupa. Os apresentadores do programa Esquadrão da Moda são Isabella Fiorentino e Arlindo Grund.[9]

1.4 ANÁLISE DE QUATRO EPISÓDIOS DO PROGRAMA ESQUADRÃO DA MODA DO SBT

Os episódios escolhidos para análise foram os que apresentaram participantes que apresentaram problemas distintos de estilo.

- **Episódio do dia 29/08/2015**

O episódio começa apresentando a participante Ticiana Valle, que é uma web designer de 32 anos que não usa nada além de calça jeans, tênis e camiseta, variando seu look com estampas juvenis de games, desenhos e filmes. A participante, que vive num universo masculino quando se trata de roupas, sabe que seria levada mais a sério no trabalho e em reuniões para fechar negócios se soubesse se vestir melhor. Ela foi indicada para o Esquadrão da Moda por sua namorada Cris.

[9] Isabella Fiorentino começou sua carreira no mundo da moda como modelo. Em 1995 venceu a etapa brasileira do *Supermodel Of The World*, foi capa da revista Vogue e em 1998 mudou-se para Nova York. No final de 2008 voltou para o Brasil a convite do SBT para apresentar o reality show. Para isso, fez um curso de imagem com Ilana Berenholc. Em abril de 2010 lançou o livro "Na Moda Com Isabella Fiorentino", vendido pela Avon a preço popular. Arlindo Grund é graduado em Comunicação e pós-graduado em Marketing. Mudou-se para São Paulo em 2003, onde ministrou aulas de Produção para editorial de moda e Produção para catálogo comercial de moda no Institudo Europeo di Disign. Arlindo assina capas e editoriais nas principais publicações nacionais, como Marie Clair, Playboy e Estilo, além de conceber styling e figurinos de campanhas publicitárias, desfiles e catálogos.

Arlindo e Isabella abordam Ticiana no prédio da FIESP na Avenida Paulista, onde está tendo a 16° edição do File, um festival internacional de linguagem eletrônica. Após aceitar participar do programa, Arlindo, Isabella, Taciana e Cris veem os flagras da participante, com muitas roupas apertadas e calças de cintura baixa que marcam o culote.

No estúdio, Arlindo e Isabella dão dicas de moda para Ticiana enquanto jogam suas antigas roupas fora. No espelho 360°, o primeiro look que Ticiana prova é uma camiseta pequena e justa que evidencia a lingerie e os quilos a mais, uma calça jeans de cintura baixa que está apertada e um sapato com cadarço. Após o espelho, os apresentadores propõem para Ticiana um look com calça jeans e camiseta estampada de game, mas com um casaco comprido que ajuda a disfarçar as gorduras na região abdominal, e um cachecol.

O segundo look no espelho 360° é um shorts apertado de cintura baixa, uma camiseta justa com estampa do Darth Vader, um colete de renda e um All Star. Depois das criticas, Arlindo e Isabella propõem a Ticiana um look com bermuda de alfaiataria, camisa social, colete masculinizado e uma rasteira descontraída.

O ultimo look no espelho é uma camisa social apertada, calça jeans justa e uma bota preta de salto baixo. Os apresentadores propõem para ela um macacão de modelagem reta, uma bolsa grande e feminina e dois modelos de tênis.

Na terceira parte do programa, Ticiana vai ás compras sozinha e se encontra com Rodrigo Cintra e Vanessa Rozan para a mudança de visual. Rodrigo corta o cabelo da participante e o pinta com um tom avermelhado. Vanessa ensina uma maquiagem fácil e prática para o dia a dia.

Já com Arlindo e Isabella, Ticiana mostra suas compras, que incluem saias, vestidos e macacões. Os apresentadores dão as ultimas dicas e compõem dois últimos looks exemplos para a participante.

"Participar do Esquadrão da Moda foi um parque de diversões, foi um sonho realizado, sensacional. Vou levar pra vida inteira. Aprendi muito com o programa, com as dicas que foram dadas e arriscar um pouco mais. Já que sou tão alegre, trazer isso pras minhas roupas também." diz Ticiana Valle sobre sua experiência no programa.

- **Episódio do dia 10/10/2015**

O episódio começa apresentando a participante Pérola de Moraes, de 52 anos com espirito jovem e muitas tatuagens que usa roupas curtas, justas e desfiadas, que foi inscrita no programa por sua filha Carla.

A emboscada da participante acontece em um estúdio de tatuagem e após aceitar participar do programa, ela, a filha e os apresentadores Arlindo e Isabella assistem os flagras de Pérola, com muitas roupas curtas, que marcam a região abdominal e a lingerie.

No estúdio, Arlindo e Isabella dão dicas de moda para Pérola enquanto jogam suas antigas roupas fora. No espelho 360°, o primeiro look que a participante prova é um shorts rasgado curto e apertado, uma bota country, uma blusa justa e um casaco. A seguir os apresentadores propõem um look passeio com um short mais comprido e largo, uma camisa despojada, um salto anabella e uma bolsa.

O segundo look no espelho, Pérola usa uma saia branca curta e apertada que marca a lingerie, uma regata pink apertada e um salto alto. Isabella e Arlindo propõem um look trabalho com macacão sem mangas estampado, um colete branco, uma bolsa amarela e um salto anabella, com acessórios como maxi colar e pulseiras.

O ultimo look no espelho é um vestido de malha curto e justo, que marca todo o corpo, com estampa de onça e detalhes em renda e um salto fino. Os apresentadores propõem um look noite com um vestido de ombros de fora, decote em V, bolsa de mão e duas opões de sapato.

Na terceira parte do programa, Pérola vai ás comprar sozinha e se encontra com Rodrigo Cintra e Vanessa Rozan. Rodrigo corta o cabelo da participante na

altura do queixo e faz luzes no cabelo todo com um tom de naturalidade. Vanessa ensina Pérola a tratar a pele, desenhar a sobrancelha e fazer uma sombra esfumada nos olhos.

A seguir, Pérola mostra aos apresentadores suas compras que incluem macacões, vestidos longos e calças e recebe os dois últimos looks exemplos e as ultimas dicas dos apresentadores.

"Eu sou uma pessoa que gosta de se jogar para certas coisas, então eu acho que aceito, que coisas novas fazem bem. Acho que vou poder mostrar mais segurança." Diz Pérola sobre sua participação no programa.

- **Episódio do dia 28/05/2016**

O episódio começa apresentando a participante Micaelle Ribeiro de 33 anos. É uma mulher casada, com um filho pequeno e que foi demitida de seu emprego porque um cliente se recusou a ser atendido por ela, que usa roupas curtas, justas e com muitos decotes. Além disso, a participante tem um leve ar rocker, com muitas tatuagens e peças de roupas pretas. A equipe do Esquadrão da Moda a aborda com um grupo de motoqueiros enquanto ela passeia com o filho no parque. Micaelle foi indicada pela melhor amiga e cunhada, Marli.

Após aceitar participar do programa, os apresentadores, Micaelle e Marli assistem os flagras da participante usando suas roupas inadequadas.

No estúdio, Arlindo e Isabella dão dicas de moda para Micaelle enquanto jogam suas antigas roupas fora. No espelho 360°, o primeiro look que a participante prova é uma calça jeans que imita couro cintura baixa, um cropped branco, um casaco cinza de onça e uma bota preta. Os apresentadores propõem um look trabalho com uma calça jeans, uma camiseta, um casaco cinza uma bolsa de mão e duas opções de sapato.

O segundo look no espelho Micaella usa uma regata justa, uma saia e um All Star. Arlindo e Isabella propõem um look lazer com shorts jeans, regata, colete comprido, bolsa e tênis.

O ultimo look no espelho 360° é um vestido tomara que caia estampado, curtíssimo e justo no corpo, cheio de pregas e um salto alto. Os apresentadores propõem um look noite com saia rendada, blusa com decote em V imitando couro de cobra, colar e salto alto.

Na terceira parte do programa, Micaelle vai ás compras sozinha e se encontra com Rodrigo Cintra e Vanessa Rozan. Rodrigo faz um corte Chanel desfiado. Vanessa a ensina uma maquiagem fácil e rápida de fazer, focando na sobrancelha. A seguir, Micaella mostra aos apresentadores Arlindo e Isabella as roupas compradas e recebe as ultimas dicas e os dois últimos looks exemplo.

"Antes eu vestia roupa muito apertada por que eu me sentia mais magra. Queria sempre usar roupas que aparecessem minhas tattoos, por que eu adoro. Porém, eu tinha uma ideia de um estilo, só que eu não conseguia organizar tudo em mim. Hoje, com todas as dicas que eles deram, eu consigo harmonizar tudo dentro do meu estilo, sendo uma pessoa elegante, mas sem perder a minha essência *rock'n roll*." diz Micaella sobre sua participação no programa.

- **Episódio do dia 18/06/2016**

O episódio começa apresentando a participante Alessandra Carlin, uma consultora de casamentos de 38 anos que usa roupas exageradas e infantilizadas. Alessandra foi indicada para o programa pelo seu marido. A participante é abordada pelos apresentadores que fingem ser um casal a procura de uma organizadora de casamentos.

Após aceitar participar do programa, os apresentadores, Alessandra, o marido Fernando e a irmã Adriana assistem aos flagras, com roupas extravagantes, largas e muitos lenços.

No estúdio, Arlindo e Isabella dão dicas de moda para Alessandra enquanto jogam suas antigas roupas fora. No espelho 360°, o primeiro look que a participante prova é uma camisa larga, com botões e muitos babados, uma calça pantalona larga e um salto. Os apresentadores propõem um look trabalho com calça flair, camiseta, blazer estampado, bolsa, colar e duas opções de sapatos, um alto e um baixo.

O segundo look no espelho é um macacão de malha, com calça pantalona, que marca o corpo. Arlindo e Isabella propõem um look noite com um vestido preto acinturado e um salto alto.

O ultimo look no espelho 360° é uma bata floral, um short e uma sandália de tiras largas. Os apresentadores propõem um look lazer com uma blusa de tricô, uma saia um pouco rodada e acinturada e uma sandália de salto alto.

Na terceira parte do programa Alessandra vai ás compras sozinha e se encontra com Rodrigo Cintra e Vanessa Rozan. Rodrigo faz um corte repicado e curto com luzes loiras. Vanessa ensina a usar o delineador e fazer um olho puxado. Em seguida, Alessandra mostra aos apresentadores Arlindo e Isabella as roupas compradas e recebe as ultimas dicas e os dois últimos looks exemplo.

“Eu tenho convicção de que todas as noivas que estão à procura de organizar um evento bacana e elegante vão se espelhar na minha elegância e vão dizer ‘sim’. Eu estou me amando, estou passando por momentos de reflexão, pensando em tudo o que mudou. Mudou minha cabeça, mudou a minha maneira de me ver. Agora sou uma pessoa mais segura, me sinto mais preparada pra entender como eu sou uma grande mulher.” diz Alessandra sobre sua participação no programa.

1.5 CONCLUSÃO

O consultor de estilo é o profissional que ajuda as pessoas a se vestirem melhor, juntando a personalidade e o formato do corpo de cada cliente com o que está na moda. Antes destinados a celebridades e pessoas com alto poder aquisitivo, hoje em dia os consultores atendem em sua maioria as classes A e B. Com a ascensão econômica da

classe C testemunhada em anos recentes, hoje existem alguns consultores que se dedicam a atender essa classe social[10]. Independente da classe econômica, o trabalho do consultor é ensinar as pessoas a se vestirem melhor dentro dos seus gostos pessoais.

Segundo Marinho e Martins (2012):

> Em alguns momentos, moda e estilo constroem-se com os mesmos elementos (roupas e acessórios), mas de modo paradoxal: enquanto a primeira segue os ditames de um discurso "de autoridade", o segundo caracteriza-se por ser um "discurso de autoridade"; enquanto a moda é ditada para um grupo, o estilo é edificado para a visibilidade de um sujeito no seu espaço social.

Com o mesmo propósito de ensinar as pessoas a se vestirem de maneira mais adequada, temos os blogs de moda[11], mais acessíveis que os consultores de estilo. Com seu grande poder de influência sobre a massa, a moda provoca desejo em todos os grupos sociais, fazendo com que sintam vontade de fazer parte desse ambiente. Assim, os blogs, por possuírem um caráter informativo, fazem com que seus leitores sintam-se inseridos no grupo da moda. Por esse motivo os blogs tem um enorme poder influenciador sobre seus leitores, sendo capazes de mudar o estilo de vida e de se vestir desse público.

> Em um primeiro momento, as blogueiras divulgavam apenas suas impressões pessoais sobre marcas e produtos. Desta forma, as leitoras confiavam naquela informação, que vinha de alguém com mais conhecimento que elas e sem vínculos financeiros com marca nenhuma. O conteúdo transmitido era assimilado como a opinião de uma amiga bem-informada. (Chlamtac e Cruz, 2015, p. 9).

O programa "Esquadrão da moda", foco deste breve estudo, ocupa um espaço intermediário entre os consultores e os blogs. Ou seja, seu destaque e diferenciação deve-se ao fato inovador de estar ligado a uma rede de TV voltada para a classe C, disseminando a prática dos blogs e consultores de uma maneira mais didática, ao mesmo tempo em que mostra para as pessoas que não tem acesso a itens de luxo que é possível vestir-se bem com itens populares e de preço acessível.

[10] Geysi Arruda criou um blog chamado "Blogueira da classe C", pois notou a falta de blogs e sites para esse seguimento. http://www.blogueiradaclassec.com.br/ Acessado dia 31/08/2016. Lilian Jordão é consultora de imagem e estilo e ministra palestras de forma online sobre o assunto. Atualmente possui uma página sobre consultoria de imagem e estilo para a classe C. http://www.lilianjordao.com.br/consultoria-de-imagem-e-estilo-para-classe-c/ Acessado dia 31/08/2016.

[11] Verificar página 2 do presente artigo.

Após a análise do programa e de alguns episódios, concluímos que o programa é de fácil compreensão e possui didática clara, fazendo com que os espectadores, e principalmente os participantes, entendam as dicas e as coloquem em prática.

Uma das razões do sucesso do programa é que ele tende a escolher lojas de roupas e marcas de maquiagem mais populares - como C&A e Vult, por exemplo - por serem bem acessíveis e normalmente já consumidas pelos telespectadores. Isto aumenta o nível de inspiração destes, que passam a enxergar com outros olhos produtos que eles já estavam acostumados a visualizar e utilizar além de os ajudarem a criar seu próprio estilo, seguindo as recomendações de moda do programa.

Programas do tipo "Esquadrão da Moda" fazem sucesso entre o grande público porque ocupam o espaço do consultor de estilo, que é um profissional caro[12] para a maior parte da população. Com a popularização do significado do termo estilo e também com a maior acessibilidade de itens de moda, os consultores de estilo tornaram-se necessários. Seu valor para o público em questão é que, diante de uma sociedade que cada vez mais valoriza a imagem, a apresentação visual, o consultor serve como guia e inspiração. Muitas mulheres[13] conseguem não só melhorar sua autoestima, como também alavancar sua vida pessoal e profissional.

Parece um programa banal, que brinca com o estilo de cada pessoa, mas é um programa que tem valor por aprimorar o que a pessoa tem de melhor e mostrar isso para o mundo: "Agora eu me sinto uma mulher mais feminina, mais confiante, muito mais bonita. Essa nova imagem vai me fazer sentir uma mulher mais madura. Depois do Esquadrão da Moda eu aprendi a ser mais vaidosa, a me cuidar mais, a procurar estar mais bem vestida, e isso com certeza vou levar pra toda a minha vida. Pra minha vida profissional essa nova mulher vai passar mais credibilidade. Essa imagem vai ser mais confiante. As pessoas que convivem comigo, acredito que vão estar mais felizes, porque vão ver uma mulher mais confiante e mais feliz também." Depoimento de Mara Gil sobre sua participação no episódio do dia 21/08/2015.

[12] Oficina de Estilo: R$5.400,00 com 6 encontros. http://www.oficinadeestilo.com.br/consultoria-de-estilo/ Thais Farage: R$2.900,00 com 6 ou 7 encontros. http://thaisfarage.com.br/2014/02/26/consultoria-de-estilo/ Érica Minchin: R$ 4.347,00 com 5 passos. http://www.ericaminchin.com/consultoria-de-estilo/

[13] Vários homens também utilizam o serviço de consultores de estilo.

BIBLIOGRAFIA

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

RIBEIRO, L. **Televisão fechada no Brasil: identidade e alienação**. In: Revista Galáxia. São Paulo: 2009, nº 17, p. 13-25.

SERRES, Michel. **Polegarzinha: Uma nova forma de viver em harmonia, de pensar as instituições, de ser e de saber**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

TOBY, Fischer-Mirkin. **O código do vestir: os significados ocultos da roupa.** Rio de Janeiro, Rocco, 2001.

WILD, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**. Rio de Janeiro: L&PM, 2001.

WOODALL, Trinny. CONSTANTINE, Susannah. **O que suas roupas dizem sobre você**. São Paulo: Globo, 2006.

CHLAMTAC, Alexia. SANTA CRUZ, Lucia. **O fenômeno dos blogs de moda: A fama das blogueiras e a devoção de suas leitoras**, 2015. Disponível em: http://www2.espm.br/sites/default/files/pagina/artigo_alexia_revisado.pdf acesso dia 15/07/2016.

HINERASKY, Daniela. **Jornalismo de moda no Brasil: da especialização à moda dos blogs**, 2010. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-Moda_2010/71881_Jornalismo_de_moda_no_Brasil_-_da_especializacao_a_mod.pdf acesso em 06/07/2016.

FERRARI, Marco. Fashion Films: Os vídeos virais na divulgação de moda. **Na Lupa do Cross**. Rio de Janeiro, 8 set. 2011. Disponível em: https://crossjob.wordpress.com/2011/09/08/fashion-films-os-videos-virais-na-divulgacao-de-moda/ acesso em: 23/06/2016.

LEE, Sarah. Um roteirão com os programas de moda e estilo da televisão brasileira. **Fashion Forward**. São Paulo, 21 mai. 2011. Disponível em: http://ffw.com.br/noticias/moda/um-roteirao-com-os-programas-de-moda-e-estilo-da-televisao-brasileira/ acesso em: 27/11/2015.

LOIOLA, Rita. Geração Y. **Galileu**. São Paulo, out. 2009. Disponível em: http://revistagalileu.globo.com/Revista/Galileu/0,,EDG87165-7943-219,00-GERACAO+Y.html acesso em: 21/04/2016.

MARINHO, Carmem. MARTINS, Marcelo. **Estilo pessoal: trajetória e aspectos comunicacionais**, 2012. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT03/COMUNICACAO-ORAL/103413_Estilo_pessoal.pdf acesso em 13/06/2016.

RAMOS, Thais. **Programas de moda na televisão fechada**, 2010. Disponível em: http://www.repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/1129/2/20704094.pdf acesso em 06/07/2016.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN DE MODA

TROCAS COMO FORMA DE RESISTÊNCIA COTIDIANA
CONSUMO, MEMÓRIA E MODA

Autora: Kirianne Mieko da Fonseca Miasaki

Orientadora: Profa. Ma. Thais Graciotti Pontes

RESUMO
Este artigo trata como o indivíduo contemporâneo se comporta, se sente e se apresenta diante de um sistema Moda desenfreado, com enorme oferta de roupas e acessórios. Como as tecnologias, apesar de ter sido a razão para enorme produção em massa de roupas, também é o principal fator de conexão entre pessoas do mundo inteiro para um novo modo de consumir, baseado em trocas, emoções, sentimentos e não mais no capital.
Palavras chaves: Trocas. Moda. Subjetividade. Consumo. Memória.

ABSTRACT: This article discusses how the contemporary individual behaves, feels and express yourself in front of an unbridled fashion system, with a huge supply of clothes and accessories. Despite technologies having been the reason for an enormous mass production of clothes, it is also the main connection factor between people around the world to a new way to consume, based in exchanges, emotions, feelings, and not only in the money.
Key words: Exchanges. Fashion. Subjectivity. Consumption. Memory.

INTRODUÇÃO

Este artigo aborda as trocas de roupas como forma de resistência ao consumo baseado no capital. O ato de troca, não como um simples momento de possuir aquilo que deseja, mas como forma de afeto, carinho e sonhos. O objetivo é exemplificar por meio da vivência dentro de um grupo de trocas de roupas, acessórios e serviços a possibilidade de consumir produtos e/ou serviços sem a necessidade de alcançar o valor real de mercado.

Com a difusão dos relógios no século XVI, a noção de tempo mudou. A vida e o trabalho que antes não se separavam tornaram-se coisas distintas. A contratação de mão de obra e a transição para a sociedade industrial são o marco de tempo é igual a dinheiro (THOMPSON, 1998). Dessa forma, a partir deste momento com o advento de

todas as tecnologias de comunicação, energia e logística o homem sente que não tem mais tempo, vive correndo sem ao menos atrasado, fica irritado em ficar parado no trânsito e não mais consegue praticar o ócio. Vive-se um tempo no qual está acostumado a um máximo de movimento num mínimo espaço de tempo (MESQUITA, 2004; RIFKIN, 2016).

O que caracteriza este universo é a abundância de fluxos de informações, imagens, oferta de excessiva de marcas, restaurantes que podem ser encontrados em quase qualquer lugar do mundo. Hoje o homem pode viajar para diversos lugares, vivenciar uma infinidade de outras culturas e experimentar pratos exóticos.

Dessa forma, quando a intensidade de circulação de bens e pessoas aumenta, maior as referências para o indivíduo construir a sua existência. Quanto mais à sociedade se aproxima maior a pluralidade e subjetivação das pessoas. Com o desenvolvimento das tecnologias, celulares com acesso à internet, redes sociais, e-commerce qualquer acontecimento é visto ao vivo por quase todo o globo. Desenvolvendo assim uma cultura mundo, onde todos estão conectados estreitando as fronteiras territoriais e comprimindo a noção de tempo. A comunicação sincrônica acaba transformando a noção de tempo em algo simultâneo imediato, quebrando as barreiras do tempo e do espaço (LIPOVETSKY, 2012).

Esse cenário instável de paradoxos é um terreno fértil para a moda, a efemeridade, esteticismo e individualidade ecoam no funcionamento da subjetividade contemporânea. A Moda reflete as principais marcas do nosso tempo, a velocidade das mudanças, o predomínio da imagem e a compra e venda de estilo de vida. Tudo se apresenta em forma de teia, cada ponto está interligado com todo o resto do sistema de moda, quase todas as pessoas tem acesso ao lançamento das coleções, informações de moda e as lojas se espalham pelo mundo. As tendências perderam a sua força, visto que o individuo hoje é um referencial de moda e inspiração. Logo, a fragmentação de estilos é processo em evidência, a globalização dos meios de comunicação traz novidades mais rápidas e a lógica das coleções sazonais perderam espaço, o tempo encurta-se diante de uma sociedade louca por novidades (MESQUITA, 2004).

Hoje o ciclo da Moda dura apenas um instante, pois o novo e o velho coexistem na sobreposição de estilos. Essa vivência simultânea que fica evidente na reciclagem das roupas, principalmente a partir dos anos 90, torna o vínculo estilista- criação- moda e sociedade com sua história instável. A moda descontextualiza e recontextualiza os itens tomados de outras tradições não tendo mais origem fixa. Dessa forma, o instante

de estar na moda ou fora dela não tem mais lógica, o próprio sistema se auto subverteu, não há mais nada de novo, as coleções são mostradas a imprensa com um ano de antecedência e com todo o aparato tecnológico em apenas um *click* todo o globo tem acesso as "novas tendências". A dinâmica de negação da antiga moda para inserir no contexto algo novo desapareceu, o mecanismo atual obedece a uma lógica de suplementação ou em alguns casos de acumulação. Neste novo cenário diversos estilos coexistem de forma mais ou menos democrática, não existindo um número significativo de estilos dominantes, levando a crer que a lógica tradicional da moda foi radicalizada pela enorme velocidade que o mecanismo atingiu (SVENDSEN, 2010).

Dessa forma, vivemos com grande sensação que por toda parte há ênfase em movimento, o não ficar parado, hoje não há mais crenças em utopias, há fé naquilo que muda. À medida que o futuro é incerto há grande exaltação do presente, na renovação, na flexibilidade, na cultura da rentabilidade, rendimento e melhor desempenho. Horários flexíveis, tempo livre, tempo dos jovens, tempos dos idosos, a velocidade multiplicou a temporalidade e dessa forma criou divergências e indivíduos inseguros na construção da própria existência (LIPOVETSKY, 2011).

1. CONSUMO, INDIVÍDUO E HIPERMODERNIDADE

Com o esvaziamento da fé nos grandes líderes, obrigações religiosas e libertação das normas sociais engessadas, onde cada indivíduo tinha um papel social pré-determinado, o homem na hipermodernidade encontra-se entregue a responsabilidade individual da própria vida. A desorientação originada desse processo de individualização é um efeito social da dissolução tradicional da normatização que cria efeitos opostos como autocontrole e incapacidade de tomar decisões voluntárias. Quando uma sociedade inteira se encontra baseada em estruturas tão fluidas cria um território propicio para que a lógica da moda aconteça. O mecanismo de controle não desaparece, ele só muda baseado na extensão da moda no corpo social, espetacularidade, renovação, sedução e efemeridade, é a era da comunicação, com a maior quantidade de escolhas privadas possíveis, desejo e compreensão. O espetáculo de frivolidades da moda só foi possível porque o indivíduo mudou sua representação perante o conjunto coletivo, hoje há vontade de exprimir sua individualidade e

identidade pessoal, subvertendo os valores tradicionais e colocando em movimento a unidade dos seres e promoção da diferença individual. (LIPOVETSKY, 2011).

Neste momento que o indivíduo fica entregue ao seu próprio eu, isolado e frustrado com a falta de mobilidade social e tédio do trabalho segmentado, que o consumo e a felicidade imediata da compra exercem sua força para compensar a infelicidade da solidão. Porém, este tipo de consumo só existe na medida em que tem a capacidade de confundir ou adormecer, de funcionar como um paliativo dos desejos frustrados do homem contemporâneo (LIPOVETSKY, 2015). Além deste tipo de consumidor entregue ao consumo consolador, atualmente as compras são baseadas em experiências, não é somente o objeto que define a compra é principalmente a experiência vivenciada, os sentimentos envolvidos, a emoção e sonhos. Não compramos mais uma simples bolsa, compramos a bolsa dos sonhos, o casaco dos sonhos e o sapato dos sonhos. Reinventamos, modificamos a trajetória continuamente na esperança de mudar, por muitas vezes frustrada, a própria vida. Concluímos então, que o consumo está intimamente ligado ao tempo existencial, não há medo da morte e sim dos tempos mortos da vida. Logo numa época de consumo emocional, o importante não é acumular coisas e sim intensificar o presente vivido. (LIPOVETSKY, 2006).

Essa imensa capacidade de mudar, reinventar a própria vida traço do individuo hipermoderno fica evidente na pele e na extensão dela a roupa que caracteriza a subjetividade contemporânea. Ela é essencialmente vivida em suas particularidades, cada história é composta por aspectos culturais, políticos, afetivos, familiares, corporais, científicos, econômicos, inconscientes e tecnológicos. A subjetividade contemporânea é tão intensa que mais desestabiliza do que transmite uma constância, porém isto não é visto como um desequilíbrio e sim como um estado ideal. Aquilo que possui capacidade de mudar é melhor do que aquilo que permanece. A exaltação da mudança, da troca constante de aparência cria a ilusão do novo, um novo modo de se apresentar para o mundo (MESQUITA, 2004).

2. ECONOMIA, TROCAS, MEMÓRIA E RELAÇÕES HUMANAS

Diante da subjetividade contemporânea baseada na eterna mudança e novas reinvenções do eu, do modo de consumir e da produção desenfreada resultado do capitalismo no seu ápice que observamos uma cultura do excesso e não mais de escassez. O capitalismo está no seu auge e está destinado a fracassar por ser bem

sucedido. A tecnologia impulsionou o mercado para o que os economistas denominam "economia do bem estar ideal" onde produtos são produzidos a um custo próximo do zero. Dessa forma, o lucro a força vital do capitalismo, desaparece e o modo como consumimos se modifica (RIFKIN, 2016)

Na sociedade capitalista o consumo é baseado na troca de moeda, quando compramos algo nossa relação com o vendedor morre no momento que pagamos pelo produto. Possuímos algo quando pagamos por ele, a clássica noção de propriedade privada (DUNLEY, 2011). Com o surgimento da internet, o compartilhamento de informações e conhecimento o possuir e comprar começou a não fazer mais sentido. O compartilhar, vivenciar, emprestar e trocar tornaram-se verbos mais usuais, não existindo mais a necessidade de ter, visto que estamos lidando com uma sociedade de excesso, que o trocar começou a ter mais lógica (RIFKIN, 2016). O trocar é um ato que impacta diretamente em todo o sistema de Moda, pois é um modo de consumir que prolonga a vida útil das roupas[1] (FLETCHER, 2011; GROSE, 2011). Sobre o conceito de troca sugiro o olhar de Mauss (2011) como um ato que conecta as pessoas por meio de uma história que fica gravada nas coisas, que traça um caminhar para um mundo mais justo e no agir pensando primeiramente no todo coletivo e posteriormente na vontade individual (DUNLEY, 2011).

Apesar de *O ensaio sobre o Dom* ter sido escrito em 1925, hoje ele é tão contemporâneo quanto a 91 anos atrás, neste livro fica bastante evidente como as relações humanas baseadas na coletividade e principalmente em costumes em comum[2] são importantes, respeitosas e de comum acordo (DUNLEY, 2011). Este traço de viver em comunidade onde a dinâmica é acordada por todos fica bastante evidente em grupos on-line de trocas como *Escambo das Minas de Sampa,* neste grupo as trocas são baseadas em necessidade, emoção, carinho, amizade, compreensão e não no valor de mercado. Aliás, uma das regras é o não estabelecer o preço que foi pago na peça, além do bom senso para trocar.

A grande maioria das peças trocadas é usada, muitas vêm com histórias e certo apego. Algumas vezes escutei "eu amo essa peça [...] porém, não me serve mais", muitas vieram com marcas do corpo que a habitava antes, sapatos com o modo de pisar, casacos com o cheiro do perfume que a antiga dona usava e que mesmo com o lavar

[1] Cerca de três quartos de todo resíduo têxtil acaba no aterro sanitário na Inglaterra, um padrão que se repete em países ocidentais. Ver Moda e Sustentabilidade: um design para a mudança.

[2] Sugiro a definição de Raymond Williams onde comum é usado para afirmar algo compartilhado. Ver: Palavras Chave de Raymond Williams e Costumes em Comum de E.P. Thompson.

insistia em permanecer, presenciei muitas alegrias no vestir de uma saia que serviu perfeitamente como se tivesse feito sob medida. Essa conexão, emoções, carinho que as roupas podem transmitir fica bastante em:

> De qualquer forma, essa era a jaqueta que eu estava vestindo quando apresentava o meu trabalho sobre o indivíduo, um trabalho que, sob muitos aspectos, era uma tentativa de relembrar Allon. Mas, em nenhum momento da escrita desse trabalho, a minha invocação foi respondida. Tal como o trabalho, Allon estava morto. Então, à medida que comecei a ler, fui habitado por sua presença, fui tomado por ela. Se eu vestia jaqueta, Allon me vestia. Ele estava lá nos puimentos do cotovelo, puimentos que no jargão técnico da costura são chamados de 'memória'. Ele estava lá nas manchas que estavam na parte inferior da jaqueta; ele estava lá no cheiro das axilas. Acima de tudo ele estava lá no cheiro (STALLYBRASS, 2008 p. 9).

Essas marcas nas roupas, que contam histórias, que mostram o tempo de vida das coisas, em uma economia de roupas novas/economia capitalista passam despercebidas. Quando damos total atenção às coisas, cuidamos delas e muitas vezes até as nomeamos [3] que proporcionamos vida. Em uma economia de roupa, a troca não é como moeda, trocamos um material ricamente constituído de vida, história, símbolos e no qual memórias são literalmente corporificadas (STALLYBRASS, 2008).

Quando trocamos algo existe um dever de retribuição, como se na coisa doada ficasse algo do doador, um vínculo se estabelece, uma conexão. Diferente da cultura de consumo individualista que impede esse momento de comunhão entre uma ou mais pessoas, esgarçando os vínculos sociais (DUNLEY, 2011). É como a história do casaco de Marx e das roupas da sua família, que estavam sempre penhoradas para que pudessem comprar comida no queijeiro, verdureiro e açougueiro, criando vínculos e ligações para que os mesmos pudessem sobreviver (STALLYBRASS, 2008). Estes laços sociais que podem ser denominados de dívidas, assim como no *Ensaio Sobre o Dom* é visto como algo positivo, liberto da culpa e possuí-las na comunidade de trocas de roupas faz parte do jogo social, pois tecemos ligações, criamos e reproduzimos assim relações sociais, e mesmo quando retribuímos a troca, a dívida não se liquida, porque o objetivo da transação é constituir uma relação sem fim, permanente (DUNLEY, 2011).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

[3] Citação da autora.

Hoje mais do que nunca é preciso trabalhar as possibilidades originárias da coletividade. O capitalismo não é um destino e o consumo desenfreado de roupas não é algo imanente ao ser humano. O sistema de Moda pode ser pensado em uma nova lógica, integrando o social, unindo pessoas, sendo mais justo e não mais se baseando em gastos improdutivos. O vestir e consumir podem estar integralmente conectados e conectando as pessoas de maneira a respeitar o outro por ser humano e semelhante. A lógica da moda também pode ser encarada de maneira horizontal, colaborativa, onde todos ganham e usufruem dos resultados, de maneira igualitária.

Foi nas trocas que se pode perceber que há uma faísca desse comportamento respeitoso, trocando carinhos, afetos, memórias e histórias nas roupas e por elas. Nesse grupo de trocas *Escambo das Minas de Sampa* pode-se perceber uma maneira de consumir que tece laços que une, empodera, fortalece e que continua a dar vida as roupas.

REFERÊNCIAS

BENEDICT, Anderson. **Comunidades Imaginadas:** Reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo, São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BERLIM, Lilyan. **Moda e Sustentabilidade:** uma reflexão necessária. São Paulo. Estação das Letras e Cores, 2015.

CASTILHO, Kathia; OLIVEIRA, Ana Claudia (Org). **Corpo e moda**: por uma compreensão do contemporâneo. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2008.

CHARLES, Sébastien. **Cartas sobre a Hipermodernidade**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2009.

DUNLEY, Glaucia Peixoto. **Ensaio sobre o dom, de Marcel Mass:** um compromisso com o futuro da psicanálise. Psicanálise & Barroco em revista v.9, n.1: 193–207, jul. 2011.

ERNER, Guillaume. **Vítimas da Moda:** como a criamos, por que a seguimos. São Paulo: Editora Senac, 2004.

FERREIRINHA, Isabella Maria Nunes; RAITZ, Tânia Regina. **As Relações de Poder em Michel Foucault:** reflexões teóricas. RAP-Rio de Janeiro 44(2): 367-83, MAR./ABR.2010.

FLETCHER, Kate; GROSE, Lynda. **Moda & Sustentabilidade:** design para mudança. São Paulo: Editora Senac, 2011.

GATTARI, Félix. **Caosmose:** um novo paradigma estético. São Paulo. Editora 34, 1992.

GODART, Frédéric. **Sociologia da Moda**. São Paulo: Editora Senac, 2010.

HALL, Stuart, **Thinking the Diaspora:** Home- Thoughts from Abroad. Small Axe, v.6, p.1-18, Sept., 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal:** ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero:** a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Cultura Mundo:** resposta a uma sociedade desorientada. São Paulo. Companhia das Letras, 2011.

MAGALHÃES, Juliana Neuenschwander. **Caosmose:** um novo paradigma estético. Sequência, N26, julho 93, página 95.

MENEZES, Marilda Aparecida de. **O Cotidiano Camponês e a sua Importância enquanto Resistência à Dominação:** a contribuição de James C. Scott. Raízes, Campina Grande, vol.21, nº01, p. 32-44, jan./jun. 2002.

MESQUITA, Cristiane. **Moda Contemporânea:** quatro ou cinco conexões possíveis. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.

MESQUITA, Cristiane; PRECIOSA, Roseane (Org). **Moda em Ziguezague:** interações e expansões. São Paulo: Estações das Letras e Cores, 2011.

MILLER, Daniel. **Consumo como Cultura Material.** Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 33-63, jul./dez. 2007.

MIRANDA, Ana Paula de. **Consumo de Moda:** a relação pessoa- objeto. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

RIFKIN, Jeremy. **Sociedade com custo marginal zero**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2016.

SANT´ANNA, Maria Rúbia. **Teoria da Moda:** sociedade, imagem e consumo. São Paulo: Estação das Letras, 2007.

SCHENATO, Vilson Cesar. **Economia Moral e Resistências Cotidianas no Campesinato:** uma leitura a partir de E.P. Thompson e James Scott. I Conferência Nacional de Políticas Públicas contra a Pobreza e a Desigualdade. Natal, UFRN, 2011

SIGAUD, Lygia. **As Vicissitudes do "Ensaio sobre o Dom".** Mana vol.5 n.2 Rio de Janeiro Oct. 1999

SVENDSEN, Lars. **Moda uma filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

STALLYBRASS, Peter. **O Casaco de Marx:** roupas, memória e dor. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

THOMPSON, E.P. **Costumes em Comum:** estudos sobre a cultura popular tradicional. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras Chave:** um vocabulário de cultura e sociedade. São Paulo: Boitempo, 2007

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN DE MODA

O FUTURO FEMININO: O COMPORTAMENTO DAS GERAÇÕES DO MILÊNIO E SEU REFLEXO NA MODA

Orientanda: Iracema Justa Lima

Orientadora: Profa. Dra. Márcia Siqueira Costa Marques

RESUMO

Com os papéis considerados femininos se alterando, cada vez mais, ao longo do tempo e com a busca pela igualdade de gênero, a mulher pertencente às gerações Y e Z questiona o significado de ser feminina, pois este conceito passou a ser uma ideia indefinida, versátil e fugaz. Assim, em um mundo conectado e veloz, a mulher deseja se encontrar e conquistar o seu lugar, sem se prender a padrões existentes. O novo comportamento desta juventude impacta e causa transformações na sociedade. Essas mudanças, por sua vez, vão alterar a representação de gêneros e se refletirão na moda.

Palavras-chave: Feminino. Mulher. Geração. Moda.

ABSTRACT

With the roles taken as feminine changing, increasingly over time and the pursuit of gender equality, women belonging to the Y and Z generations question the meaning of being feminine, as this concept has become a vague, versatile and elusive idea. Thus, in a connected, fast-moving world, the woman wants to meet and conquer her place, without being attached to the existing standards. The new behavior of this youth impacts and causes changes in society. These changes, in turn, will change after the representation of genres and will be reflected in fashion.

Keywords: Female. Woman. Generation. Fashion.

INTRODUÇÃO

A causa feminista nos últimos anos recebeu um apoio maior da sociedade. Esse suporte veio acompanhado de uma forte crítica à moda, rejeitando e acusando essa mídia de pressionar e sufocar as mulheres à padrões. Nos momentos em que houve manifestações, revoluções e atitudes em prol aos direitos iguais das mulheres, a negação à moda da época e ao feminino hegemônico também ocorreram. Porém, como descreve Crane (2006), o vestuário também foi utilizado para representar a rejeição à desigualdade entre os gêneros nessas situações passadas. Percebe-se a moda no ângulo de inimiga e aliada ao mesmo tempo, uma relação bipolar de amor e ódio entre as mulheres e as roupas.

A moda segue em ciclos, pois acompanha o comportamento da sociedade, e se transforma de acordo com o que acontece ao redor do mundo – como guerras, crises e revoluções – e como as pessoas reagem a essas circunstâncias. Dessa maneira, entende-se que, ao fazer uso da comparação entre décadas e gerações passadas com características e momentos históricos parecidos com os atuais, se obtém uma noção de estilo de vida e moda. É uma paridade dupla, de gerações seguidas, do passado com as do presente, na qual uma influencia a outra.

A geração Y, ou geração *Millennials*, é composta por pessoas nascidas entre 1980 e 1994. De acordo com Lipovetsky (2004), essa geração cresceu em uma sociedade baseada no individualismo e hiperconsumismo, num período de avanços tecnológicos, principalmente na área de computação e comunicação. Esses jovens foram criados com visão de liberdade de expressão, o que os fez ter uma perspectiva igualitária e contrassexista, com questionamentos sobre o funcionamento do sistema hierárquico do mercado. De acordo com Loureiro (2015), em sua matéria para a revista Galileu, em relação a sexualidade existe uma contestação sobre a necessidade de posicionamento de gênero nos mais jovens, pois estes não se restringem somente às definições impassíveis de feminino e masculino. Para eles existe uma gama de opções sexuais.

Desta forma, por meio de pesquisa qualitativa e entrevistas, a moda foi analisada como forma de expressão e representação de mudanças. O feminino e a ideia mutável que esse termo representa para as mulheres foi estudado para levantar uma discussão sobre a maneira que o conceito atinge a geração Y. No presente trabalho o feminismo será apresentado como um catalizador de transformações e não como objeto de estudo. Por fim, será proposta uma tendência de comportamento, moda e entendimento de feminino pertinentes à geração Z, correspondente aos nascidos entre os anos de 1995 e 2010[1], e que, mesmo jovens, já começaram a adentrar o mercado de trabalho, montando o próprio negócio ou criando aplicativos digitais.

1. A MULHER E A MODA

A moda, ao exercer seu papel de mídia secundária, se utiliza de símbolos para ser uma forma de expressão; foi, e é, ao mesmo tempo, uma maneira de diferenciar e incluir pessoas colocando fronteiras de status social, gênero, religião e origem; ao longo da história. Já no

[1] As datas que determinam a divisão entre gerações variam de acordo com a fonte, nesse caso foi utilizada a informação da pesquisa realizada pelo IBOPE.

meio social feminino o vestuário calhou, por um longo período, como a única forma de expressão que as mulheres possuíam.

Em um universo dominado pelo masculino, as mulheres permaneciam sem poder, sem direitos e sem voz. Ao se apropriarem de ícones que tinham uma relação de poder, as vestimentas, acessórios e maquiagem, adquiriram um sentido mais forte do que simplesmente beleza.

É explicado por CRANE (2006, p.47) que "o efeito das estruturas de classes do século XIX era diferente nas mulheres e nos homens. Mulheres de qualquer nível social tinham poucos direitos legais e políticos". Ao ser feita a inclusão de peças da indumentária e trajes exclusivos do homem, por exemplo a gravata e o terno, esses produtos foram armas para romper a visão de que as mulheres eram propensas a serem dependentes e submissas. A moda dava à mulher a relevância que lhe era negada em outras áreas.

De acordo com Crane (idem, p.197), o estilo de roupas femininas que se tem atualmente partiu das mulheres marginais da Europa e dos Estados Unidos, pois estas pertenciam à classe média e operária do século XIX, principalmente as solteiras, cujo comportamento não se encaixava com o ideal vitoriano de feminino que havia naquela época. Assim como este caso, temos, por exemplo, entre a década de 1960 e 1970, tal atitude das feministas que também faziam a mesma recusa e se opunham à moda.

A moda passou a ser direcionada ao público em geral, considerando os grupos e estilos de vida, e deixou de ditar os ideais de aparência, gênero ou comportamento. Isso ocorreu mesmo com as redes de *fast fashion* e seus lançamentos de coleção de baixo custo, feitos para estimular vendas, motivando a cultura hiperindividualista e consumista da sociedade em que vivemos. Apesar disso, ainda perdura a utilização de uma série de símbolos nas vestimentas e nos acessórios, mantendo a carga de significados, e seu conteúdo é relançado ao longo dos anos no mundo *fashion*.

2. O FEMININO E SUAS FACES

O conceito rigoroso do dicionário de língua portuguesa por Bueno (2000, p.353) sobre o significado de feminino dispõe da ideia de algo que é relativo à mulher ou o oposto do masculino. Porém, quando se trata de uma identidade feminina ou o "ser feminino", existem formas muito variadas a serem escolhidas, inclusive a feminilidade hegemônica, que consiste no princípio dominante sobre o que é o feminino.

O masculino hegemônico, de acordo com CRANE (2006, p.50), é uma imagem que "veiculada pela mídia, exige que os homens tentem reproduzir em seu comportamento as concepções ideais de poder físico e controle, heterossexualidade, conquistas profissionais e papéis familiares patriarcais".

No entanto, a feminilidade hegemônica – apesar de tal ser considerada, no tempo atual, como conflitante – é vista com maus olhos pelas feministas. Elas consideram que essa concepção está baseada em preferências masculinas de aparência, fazendo com que as próprias mulheres julguem umas às outras de acordo com os padrões de predileções dos homens.

O feminino foi caracterizado ao longo da história como o sentimental e belo. No primeiro caso, a "natureza"[2] dedicada e submissa da mulher a faz buscar pelo amor (conceito que justifica a existência de tantos contos de fada e seus príncipes encantados, descendentes de contos camponeses que datam desde o século XIV). Tal procura se torna, então, uma prisão, passada de geração a geração de mulheres, na qual elas precisam assumir um papel de entidade emotiva, sensível e comunicativa. Essa compreensão da mulher se mantém no cenário atual como vemos, por exemplo, na publicação da Revista Veja, em seu site, no mês de abril de 2016 sobre Marcela Temer, esposa do político Michel Temer, caracterizando-a como "bela, recatada e do lar", além de dizer que ela é uma mulher sortuda, só usar roupas abaixo do joelho e desejar ter mais filhos, compreendendo que suas qualidades são a beleza e o seu casamento.

O culto à beleza surgiu na Grécia, porém o feminino como "belo sexo" nasce no período do Renascimento. Desde então, o belo, que era algo profano e mal julgado – graças aos conceitos bíblicos disseminados pelo Cristianismo – se transformou na arma que fez as mulheres aflorarem, inicialmente na arte, onde eram representadas pelo e para o homem, como explica Ximenes (2011, p.30): "a mulher oferta sua feminilidade como uma coisa a ser contemplada", e depois no universo masculino.

Ao mesmo tempo, a busca pela beleza se tornou o desespero das damas, com cintas, espartilhos, dietas, Botox, aplicação de silicone e cirurgias plásticas para alcançar tal conceito abstrato. Como consequência se tem o medo do envelhecimento que, com suas mudanças no corpo causadas pelo tempo, se converteu em um inimigo cruel.

[2] Essa dedicação e submissão que é identificada na mulher não fazem, realmente, parte de sua natureza. São ensinadas e impostas pela sociedade, não são características verdadeiramente naturais.

As feministas entendem a obrigação do belo, no sexo feminino, como uma opressão que deve ser descontruída, afinal, a beleza é passageira. Compreende-se, assim, que a mulher não tem real poder ou igualdade e que seu único recurso, na verdade, é um mero truque. Tal artifício criou um estereótipo negativo para as mulheres na área profissional, pois menospreza as capacidades das mulheres para seus trabalhos. Entende-se que uma mulher, de acordo com as "regras femininas" deve ser bela. No entanto, em uma concepção machista, o sucesso das mulheres não é conquistado por suas qualidades e empenho, mas por seu corpo e rosto, ou seja, sua aparência.

> A valorização dos encantos do segundo sexo tende a depreciar o valor do trabalho feminino. A fim de se imporem no mundo empresarial, as mulheres devem neutralizar a sua aparência, desistir das saias curtas, dos saltos altos, dos decotes, dos cabelos demasiados longos, uma vez que todos estes sinais acentuam com ênfase a feminilidade e a fantasia. (LIPOVETSKY, 2000, p.180)

Este rótulo conserva lugares e cargos específicos para homens e para mulheres, desta forma se mantém as mulheres afastadas das profissões de comando ou cargos bem remunerados. Assim, continua-se com a dominação do masculino sobre o feminino.

Mesmo com o surgimento da igualdade democrática no mundo ocidental e capitalista, com as manifestações feministas ao longo do século XX, as revoluções e evoluções na aceitação da mulher, as mudanças do papel feminino e o que é "ser feminina", a realidade é que a distinção entre os sexos permanece forte em nossa sociedade e um único cromossomo diferente criou uma lacuna entre os gêneros.

3. AS GERAÇÕES DO MILÊNIO – Y E Z

Os *Millennials*, como foram batizados os integrantes da geração Y, são caracterizados como impacientes, não lineares, digitais e globalizados. Nascidos em uma sociedade consumista em um momento estável, em que a Internet começava a conquistar o mundo com os computadores que passaram a adentrar os lares. Essa geração foi criada com grandes expectativas e teve sua autoestima inflada por seus pais. Essa atitude de mimar os filhos os fez valorizar a infância, além de ter dificuldade em aceitar hierarquias.

A geração Y tem em seu DNA uma insatisfação crônica, então buscam pelo melhor o mais rápido possível, são ávidos por sucesso e reconhecimento. Suas atitudes, gostos e interesses são movidos pela velocidade da sua conexão com o mundo, de tal maneira que tudo é muito veloz e fugaz. Por isso eles precisam estar sempre mostrando seu ponto de vista e opinião em relação a tudo.

A antropóloga Valéria Brandini explica em entrevista[3]: “essa superexposição faz com que as pessoas possam dar uma opinião, eu não acho que seja cinismo, elas sentem a necessidade de falar alguma coisa e nem sempre como se elas tivessem vivenciado aquelas coisas”. E ela complementa que, mesmo assim, eles sentem dificuldade em agir de maneira correta, como propõem em seus comentários nas redes sociais. Todavia, prezam e cobram transparência e confiabilidade.

Para os *Millennials*, o prazer determina o sucesso, desta forma tendem a transformar o que gostam de fazer em sua profissão, e assim colaboraram com o surgimento da economia criativa, bem como o compartilhamento de objetos e experiências, novas profissões e a valorização do empreendedorismo. Seu desejo de serem úteis para a sociedade os mobiliza em causas relacionadas ao cotidiano para o bem comum da população e do planeta.

A ansiedade pelo sucesso imediato faz os componentes desta geração compararem suas vidas com as de seus colegas, de tal modo, esses jovens percebem a vida como algo distante do que lhes foi prometido desde sua infância. Talvez por isso os *Millennials* possuam mais casos de depressão do que as gerações anteriores a sua. Brandini comenta: “eu olho para essa geração superconectada, pessoas deprimidas e entediadas”. Além de deprimidos, esses jovens não conseguem se identificar em uma sociedade linear, pois não seguem essa forma de vida, então se sentem perdidos, outro fator que causa depressão.

> “Os mais jovens, cujas as carreiras são menos estáveis, que são também os consumidores mais ativos da cultura de mídia, acham difícil ter um sentido claro do que é a sociedade contemporânea e de seu significado para eles”. (CRANE, 2013, p.42)

Sem esse sentido claro, como também cita Lipovetsky (2004), existe uma crença de que estamos em um período de morte da moral e uma anarquia dos valores tradicionais. As mudanças que aconteceram, principalmente nas duas últimas décadas e na tecnologia, fizeram com que os integrantes da geração Y crescessem com outra perspectiva de visão e mundo. Desta forma, os mais jovens foram acusados de causarem uma transformação imoral na sociedade.

Uma das questões em relação as quais os *Millennials* são bem mais flexíveis e complacentes é a ideologia de gênero. Os jovens, principalmente de grandes centros urbanos, como São Paulo, convivem com pessoas de gêneros alternativos, como o homossexualismo, transexualismo, bissexualismo ou assexualismo. Brandini explica sobre essa convivência:

[3] Entrevista feita pela autora em 27 de abril de 2016.

"tem gente mais aberta, experimentando, como também tem pessoas que acham aquilo estranho".

A doutora Cristiane Žovin comenta em entrevista[4] sobre a compreensão de gênero que tem a geração Y: "tanto se fala em liberdade de sexualidade que o assunto se esvaziou. Banalizou. Qualquer indivíduo que deseja 'mostrar-se' antenado com as tendências tem um discurso pronto sobre gênero". O hiperconsumo e a velocidade de informação que estes jovens possuem criaram neles um entendimento e discurso "oco", como explica a entrevistada.

Quando se trata do sexo feminino e o seu lugar na sociedade, tanto a antropóloga Valéria Brandini quanto a professora Cristiane Žovin comentam que esta geração está usufruindo das vitórias do passado. Brandini explica em entrevista que "a geração Y é formada por jovens mulheres que herdaram as conquistas de um feminismo anterior, elas estão vivenciando os ganhos de uma geração anterior. Você tem hoje várias realidades convivendo paralelamente. Você tem as mulheres que não aceitam uma atitude machista e aquelas que são retrógradas, que querem ser do lar, têm essa opção de não ser, mas querem ser. E mulheres hipócritas que se dizem feministas e não são".

O discurso feminista nesta geração é alto, porém ainda existe muito falso feminismo e as mulheres permanecem machistas e influenciando o machismo. A diferença entre as gerações anteriores e os *Millennials* e também a geração Z é o fato de que os ataques machistas, as agressões à mulher e os casos de estupros ficam às claras para o mundo.

Com a internet, mais pessoas passaram a ter estas notícias à disposição, podendo, então, discutirem sobre esses casos. Žovin declara sobre a relação do mundo superconectado em que os jovens vivem e a realidade feminina: "fica complexo esconder violência às mulheres num mundo que observa/controla sem cessar. A mulher permanece oprimida, inclusive por outras mulheres, mas hoje é uma opressão sob holofotes, permitindo esmiuçar e discutir o acontecido".

Compondo 18% da população brasileira[5], a geração Z é a parte das gerações do milênio que é nativa digital. O que conhecemos como tecnologia não é vista assim por eles; internet, computadores e smartphones são como a energia elétrica, são essenciais e indispensáveis, fazem parte do cotidiano destes jovens.

Mais de 80% da geração Z estudam e têm como objetivo concluir a faculdade. São pessoas com espírito muito empreendedor, superando as gerações anteriores, e também não

[4] Entrevista feita pela autora no dia 12 de junho de 2016.
[5] Dados de pesquisa quantitativa do IBOPE (2010).

acreditam na linearidade hereditária das empresas e a pouca flexibilidade destas. Investem, então, em negócios e planos próprios.

A geração Z tem como maior diversão jogos digitais, internet e redes sociais, são mais adeptos ao entretenimento do que à informação e a notícia. Têm a ideia de viajar para o exterior e seus maiores interesses de compra são eletrônicos e produtos de moda, pois são muito influenciados pelos seus ídolos – como os *Youtubers*, *bloggers*, cantores e atores – e pelo o que eles usam, compram, indicam ou adquirem. Porém, seu maior gasto, assim como na geração anterior, é com produtos de beleza, pois cada vez mais a imagem tem sido fundamental. Influenciam as compras de seus pais e parentes, pois são considerados especialistas da tecnologia.

Uma característica comum entre as duas gerações é a falta de interesse em adquirir bens duráveis, como casas e carros. Eles também não se preocupam com dinheiro e se mostram mais adeptos a adquirir experiências e aprendizado, todavia buscam reconhecimento dos seus superiores. Embora foquem na experiência, os jovens da geração Z possuem conhecimento muito generalizado sobre diversos assuntos, o que pode ocasionar uma falta de especialistas no futuro. Assim, gradativamente assuntos importantes sobre questões sociais, políticas, ambientais, de gênero e o posicionamento feminino, podem passar a ter apenas discussões superficiais, sem um discernimento profundo e consciência real.

4. TENDÊNCIA FEMININA NO NOVO MILÊNIO

Ao observar o passado é possível perceber que, após a Segunda Guerra Mundial, o papel da mulher na sociedade se transformou; ela saiu das fábricas e foi para dentro de casa, casada com heróis de guerra e com filhos para cuidar. O cotidiano tranquilo, repetitivo e caseiro criou no gênero feminino da década de 1950 uma crise de identidade muito forte, como foi descrito por Betty Friedan (1971) em sua obra Mística Feminina. Sem carreira, objetivos e "trancada" em casa, muitas mulheres recorreram à psiquiatras e psicólogos para entender a insatisfação com a sua vida que, de acordo com a mídia, era perfeita.

O arrependimento, por não serem nada além de donas de casa, gerou nas mulheres da geração *Baby Boomers*[6] o desejo de ter uma profissão como parte de suas vidas. De acordo com o artigo da revista Donna "Mulheres X, Y e Z: um só gênero, três gerações", quando

[6] Referente às pessoas nascidas entre 1945 e 1960. Receberam esse nome, pois se trata do aumento populacional que ocorreu após o fim da Segunda Guerra Mundial com um grande número de bebês nascidos nesta época, definido de Baby Boom.

chegamos à geração X existe uma mudança, ter um emprego já não era o suficiente, elas não queriam ser as secretárias, queriam ser as chefes e suas vidas tinham foco no trabalho.

A influência de ser uma trabalhadora alcançou as jovens *Millennials*, pois estas querem uma profissão, um bom salário, mas, acima de tudo, desejam uma carreira com reconhecimento no ambiente de trabalho. Existe nelas uma ansiedade forte; quanto mais rápido e fácil essas conquistas se realizem, melhor. Quanto mais jovem, mais clara fica essa ansiedade. Desta maneira a geração Z não só quer conquistar tudo, mas quer tudo e quer agora. O acesso a tanta informação e de maneira fácil, por meio da internet, criou nas jovens a falsa impressão de que elas têm conhecimento o suficiente para dominar o mercado de trabalho.

Segundo o artigo da revista Donna, algo em comum nessas três gerações (X, Y e Z) é que todas desejam ter carreira e reconhecimento, mas nenhuma delas planeja realmente uma trajetória realista para alcançar suas expectativas.

Outro fato interessante é que, por mais que haja uma preocupação crescente da mulher com a sua vida profissional, os filhos da geração X, ou seja, Y e Z, foram cada vez mais recebendo superproteção e mimo de seus pais. O fato de terem seu ego e suas vontades constantemente satisfeitas faz com que crianças e jovens tenham dificuldade em amadurecer.

Com o avanço tecnológico, esses jovens não cresceram somente com a atenção e expectativas dos pais, mas com o mundo os observando. Com a internet têm-se duas vidas, uma real e outra nas redes sociais. Um novo mundo de imagens e do que se aparenta ser e ter aumentou a preocupação com a beleza, como comenta Žovin (2016); é uma nova era de "bonequização" e desconstrução da mulher que está acontecendo, agora com intervenções cirúrgicas. Assim, os jovens, na sua busca de imagem e vida perfeitas, elevaram ainda mais os gastos com produtos de beleza e moda, como apresentam as pesquisas do IBOPE.

Em um mundo instável, com preocupações com o corpo, o desejo de ter liberdade de fazer o que quiser e viver experiências incríveis, e com diversão constante, a geração Z não busca um relacionamento estável, casamento ou constituir família. Cada vez mais a quantidade de filhos por casal tem diminuído. A mulher não quer mais virar mãe e ser dona de casa, já que essa geração rejeita fazer tarefas domésticas.

Existe um respeito maior em relação à diversidade, tanto racial quanto de gênero, pois esses jovens não se prendem às tradições. Da mesma forma, cobram o respeito das empresas

para com o consumidor e o planeta. Há uma preferência por marcas feitas por pessoas reais com qualidades humanas reais; a fidelidade, embora restrita, desta geração vai a quem apoie o que eles apoiam também.

A moda operária foi a que mais influenciou o mundo *fashion*. Com o desenvolvimento de duas gerações femininas trabalhadoras que almejam o sucesso profissional e uma vida de aventuras, há uma necessidade de conforto e durabilidade no vestuário. Quanto mais versátil for a roupa, que vista bem e sirva para várias ocasiões, ou seja, a moda que deixa a mulher bela, tanto no trabalho quanto no *happy hour*, na festa na casa de um amigo ou um encontro com o namorado no fim do dia, melhor será.

O mundo se mantém machista, mas a busca da mulher por uma vida melhor para si foi o que causou grandes transformações na moda no século XX. Existe uma insatisfação no âmago feminino – que se percebe na obra de Friedan (1971) – que é diferente do que os homens ambicionam, está além da procura por direitos, respeito e igualdade.

Ao analisar as gerações de mulheres entre os anos de 1950 a 2010, percebe-se que este algo, abstrato, tão desejado, não está em casa, no trabalho, nem na vida de imagem publicada nas redes sociais.

Conclui-se que o que a mulher quer está além dos problemas materiais e comuns; suas atitudes mudam de acordo com o seu próximo objetivo e, assim, vão conquistando o seu espaço.

Uma possível tendência é o desenvolvimento de uma moda mais honesta e com princípios, com ética de produção e qualidade, que alcance um consumo mais consciente. Outra propensão é de uma moda "sem gênero"[7], pois a busca por igualdade e respeito a todos é algo forte nessas gerações, e assim a diferenciação por gênero por meio da vestimenta poderá diminuir.

REFERÊNCIAS

BARLEY, Shauntle. **Tudo o que sua marca precisa saber sobre a geração Z**. Disponível em: <https://www.sprinklr.com/pt-br/the-way/tudo-o-que-sua-marca-precisa-saber-sobre-a-geracao-z/?ideas_redirect=tudo-o-que-sua-marca-precisa-saber-sobre-a-geracao-z> Acesso em: 02/08/2016.

[7] A concepção de uma moda verdadeiramente sem gênero é complexa, pois o que se tem é uma aproximação do vestuário feminino ao masculino e não um estilo que seja igual a todos os gêneros.

BOX 1824. **Sonho brasileiro da política**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i4K9h0V6QAY> Acesso em: 18/06/2016.

BOX 1824. **The Rise of Lowsumerism**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jk5gLBIhJtA> Acesso em: 18/06/2016.

BOX 1824. **We All Want To Be Young**. Disponível em: <https://vimeo.com/16641689> Acesso em: 18/06/2016.

BOX 1824. **Youth Mode: um estudo sobre liberdade**. Disponível em: <https://medium.com/@box1824/youth-mode-d0466e1be491#.lggsgcr19> Acesso em: 18/06/2016.

CARVALHO, Beia. **Novas gerações: Y e Z**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DpEOSOEm1cg&nohtml5=False> Acesso em: 29/05/2016.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. 2° Edição: São Paulo, SP: Senac, 2013.

DONNA, Redação. **Mulheres X, Y e Z: um só gênero, três gerações**. Disponível em: <http://revistadonna.clicrbs.com.br/noticia/mulheres-x-y-e-z-um-so-genero-tres-geracoes/> Acesso em: 02/08/2016.

FAGUNDEZ, Ingrid. **Bem formada, nova geração chega mal-educada às empresas, diz filósofo**. Disponível em <http://www.bbc.com/portuguese/geral-36959932?ocid=socialflow_facebook> Acesso em: 03/08/2016.

FRIEDAN, Betty. **Mística feminina**. Tradução: Áurea B. Weissenberg, Petrópolis. Vozes Limitadas, 1971.

FOGG, Marnie. **Tudo sobre moda**. Tradução: Débora Chaves, Rio de Janeiro. Londres: Quintessence Editions, 2013.

GLOBO, O. **Geração Y é a que mais sofre de depressão no trabalho**. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/economia/geracao-e-que-mais-sofre-de-depressao-no-trabalho-16235193> Acesso em: 18/07/2016.

GOLDENBERG, Mirian. **O corpo como capital: estudos sobre gênero, sexualidade e moda na cultura brasileira**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2007.

IBOPE. **Gerações Y e Z: Juventude digital**. Disponível em <http://www4.ibope.com.br/download/geracoes%20_y_e_z_divulgacao.pdf> Acesso em: 03/08/2016.

LINHARES, Juliana. **Marcela Temer: Bela, recata e "do lar"**. Disponível em <http://veja.abril.com.br/brasil/marcela-temer-bela-recatada-e-do-lar/> Acesso em: 30/05/2016.

LIPOVESTKY, Gilles. **O império do efêmero: A Moda e Seu Destino nas Sociedades Modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000. LIPOVESTKY, Gilles.

LIPOVESTKY, Gilles. **A terceira Mulher: permanência e revolução do feminino**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

LIPOVETSKY, Gilles. **Metamorfoses da cultura liberal: ética, mídia e empresa**. Tradução: Juremir Machado da Silva, Porto Alegre. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LOUREIRO, G; VIEIRA, H. **Transgênero: tudo o que você sabe está errado**. Galileu, n.º 292, p. 44-53, nov 2015.

MENDONÇA, Heloísa. **Conheça a geração Z: nativos digitais que impõe desafios às empresas**. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2015/02/20/politica/1424439314_489517.html> Acesso em: 31/07/2016.

SVENDSEN, Lars. **Moda: uma filosofia**. 2° Ed. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges, Rio de Janeiro. Oslo: Universitetsforlaget, 2010.

VAREJO, O Negócio do. **Por que o estilo de vida da geração Y prejudica o varejo mundial**. Disponível em: <http://onegociodovarejo.com.br/por-que-o-estilo-de-vida-da-geracao-y-prejudica-o-varejo-mundial/> Acesso em: 18/07/2016.

XIMENES, Maria Alice. **Moda e arte na reinvenção do corpo feminino do século XIX**. 2° Ed.: São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN DE PRODUTO

DESIGN SOCIAL E PROCESSOS COLABORATIVOS: UMA ANÁLISE DAS POSSÍVEIS ATUAÇÕES DO DESIGNER NA CONTEMPORANEIDADE

Orientanda: Beatriz Futlik Mariani

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Kammer

RESUMO

Este artigo busca compreender as possibilidades de atuação do designer na contemporaneidade por meio de uma análise histórica da modificação das tecnologias de fabricação e informação, que são ferramentas do profissional. Esta análise foi feita a partir do século XVIII quando surge a profissão design; passou pela construção de valores simbólicos relacionados aos artefatos no século XX (na sociedade de consumo); e chega na contemporaneidade, marcada pelas redes, que propiciam a colaboração com o usuário. Por meio dessa análise percebeu-se que os eu pensamento projetual do designer de solucionador de problemas manteve-se ao longo destes três séculos – o que modificou-se foi a função social; que, não está mais ligada à competição industrial, mas sim, à resolução de necessidades humanas.

Palavras-chave: Design social. Contemporaneidade. Redes. Colaboração.

ABSTRACT

This article seeks to understand the professional possibilities for the designer in the contemporaneity through a historical analysis of the shift over fabrication and information technologies, which are the professional tools. This analysis starts at the XVIII century, when the design profession was born; it moves to the construction of sybolic values related to artifacts in the XX century (in the consumption era); and arrives at the contemporaneity, marked by the net, that allows collaboration with the user. Through this analysis it was possible to understand that the project thought of the designer as a problem solver has been kept through these three centuries – what's been modified is the social function; which isn't related to the industrial competition anymore, but to the solving of human needs.

Keywords: Social design. Contemporaneity. Nets. Collaboration.

INTRODUÇÃO

Este trabalho busca investigar novas possibilidades de atuação do designer na sociedade contemporânea, partindo do pressuposto de que a atuação desse profissional deve estar adequada ao momento histórico em que se vive. Avanços nos métodos e tecnologias de fabricação e de informação mudam as relações de projeto e de atuação do profissional, uma vez que são suas ferramentas de trabalho. Nesse sentido, considera-se importante fazer um apanhado histórico do papel do designer, desde quando surgiu a profissão, até a contemporaneidade.

Se, no momento do seu nascimento, no século XVIII, meio à revolução industrial, o papel do designer foi projetar produtos para serem produzidos em série - já que a máquina, responsável pela possibilidade de reproduzir múltiplos passara a existir - hoje, compreende-se que suas habilidades podem se estender a resolver problemas sociais, de forma colaborativa, uma vez que a rede de internet é uma nova ferramenta.

No momento da Revolução Industrial, o surgimento de máquinas exigiu uma profissão que atendesse à sua lógica, a de projetar produtos para serem produzidos em unidades produtivas específicas. No momento atual, vive-se os efeitos de uma outra revolução, provocada pelo PC (computador pessoal) e pela internet, que propiciaram a vida em redes, em que os indivíduos estão globalmente conectados. Este alto nível de conectividade da nova era é um meio para a resolução de problemas complexos intrínsecos à sociedade, uma vez que por meio dela, o designer pode colaborar com atores especializados em diferentes áreas e, juntos, podem chegar a soluções. Seu papel na contemporaneidade, assim, pode ser o de articular a colaboração.

Nesse sentido, a seguir, pretende-se descrever de forma mais detalhada estes momentos históricos, o desenvolvimento das tecnologias de fabricação e informação em cada momento, e, como a profissão designer foi afetada por estes acontecimentos.

1. DESIGN, HISTÓRIA E A MUDANÇA DA FUNÇÃO SOCIAL DO DESIGNER

A profissão designer surgiu no meio da revolução industrial, que mudou drasticamente a forma com que os produtos eram projetados e produzidos, bem como a cara das cidades e da casa dos consumidores. Foi, inclusive, responsável pela criação de um mercado consumidor. Mais de cem anos depois, temos a nossa realidade alterada novamente por uma outra revolução que, desta vez, é tecnológica e propiciou a vida em redes. Pretende-se, a seguir,

fazer um apanhado entre os Séculos XVIII e XX, de modo a compreender a sua função social – ou seja, a sua função para a sociedade – em cada momento histórico.

1.1 SÉCULOS XVIII E XIX: REVOLUÇÃO INDUSTRIAL E O SURGIMENTO DO DESIGN

O design nasceu, de acordo com Escorel (2000), da necessidade que a sociedade industrial sentiu de criar mecanismos que pudessem dar sentido à nova forma de produzir objetos e informações. "É quando surge o projeto industrial, ou seja, o meio através do qual um novo especialista, o designer, passa a controlar o processo que vai da concepção do produto ao seu uso." (Escorel, 2000, p.35) Sobre a Revolução Industrial, pano de fundo desse nascimento, Cardoso, 2008.p. 26 afirma:

> Aconteceu na Europa, entre os séculos 18 e 19 uma série de transformações nos meios de fabricação, tão profundas e tão decisivas que costuma ser conceituada como o acontecimento econômico mais importante desde o desenvolvimento da agricultura. Essas mudanças acabaram ficando conhecidas como a Revolução Industrial, justamente como forma de chamar atenção para o impacto tremendo que exerceram sobre a sociedade.

Essas transformações, de acordo com Cardoso (2008), começaram com a indústria têxtil, que observou um aumento produtivo de 5.000% entre 1780 e 1850. Um aumento tão grande, segundo o autor, é prova de que havia um mercado suficientemente grande, aberto a adquirir esses produtos, que eram, agora, muito mais acessíveis. McDonough e Braungart, (2002, p. 22) afirmam sobre isso:

> A Revolução industrial não foi planejada, mas não aconteceu sem um motivo. Primeiramente, foi uma revolução econômica, comandada pelo desejo de aquisição de capital. Industrialistas quiseram fazer produtos tão eficientes quanto fosse possível, e tornar possível o maior número de bens para o maior número de pessoas. Na maioria das indústrias, isso significou mudar de um trabalho manual para uma mecanização eficiente.

Nesse sentido, é possível perceber como a mudança nos métodos de produção foi decisiva para o posicionamento dos produtos na sociedade, Cardoso (2010) nos conta que a oferta de bens de consumo cresceu largamente enquanto seu preço caiu, e o que provocou isso foram mudanças de organização e tecnologia produtivas, sistema de transporte e distribuição. McDonough & Braungart (2012, p. 25) exemplificam esse pensamento ao citar o carro Ford T, primeiro produto da linha de produção de Henry Ford, criador do fordismo:

> Visto de uma perspectiva do design, o modelo T resumiu o objetivo inicial dos industrialistas: fazer um produto que fosse desejável, acessível e operável por qualquer pessoa em qualquer lugar, que durasse certo tempo (tempo suficiente para você poder comprar um novo); e que pudesse ser produzido de forma barata e rápida.

Escorel (2000, p. 64), sob a ótica do design, resume o Modelo T: "Design é uma linguagem. Uma linguagem nova que, assim como a do cinema e da fotografia, surgiu com a indústria e a revolução por ela acarretada e que, com ambas, pressupõe a multiplicação de um original através da reprodução de matrizes." Percebe-se portanto, que McDonough & Braungart (2012) evidenciam que os objetivos do design, nesse contexto inicial, eram obedecer aos desejos específicos do industrialista: os projetos de design deveriam ser "limitados ao prático, lucrativo, eficiente e linear. Muitos industrialistas, designers e engenheiros não viam seus projetos como parte de um sistema maior, fora do econômico" (McDonough & Braungart, 2012, p. 25). Nesse contexto, percebe-se que o designer tinha o papel de projetar produtos para serem produzidos em massa.

Diagrama 1: o papel do designer na era industrial

Fonte: a autora

Cardoso (2011, p. 15) resume, nesse trecho, o período industrial incluindo suas causas e consequências:

> O design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial. Entre meados do século XVIII e fins do século XIX - o período que corresponde, grosso modo, ao surgimento do sistema de fábricas em boa parte da Europa e dos Estados Unidos - houve um aumento estonteante da oferta de bens de consumo, combinado com queda concomitante do seu custo, ambos provocados por mudanças de organização e tecnologia produtivas, sistema de transporte e distribuição. Nunca antes na história da humanidade, tantas pessoas haviam tido a oportunidade de comprar tantas coisas. Era a infância da sociedade de consumo.

Conforme foi visto, portanto, os avanços tecnológicos da era industrial geraram, de um lado, um grande aumento na produção de produtos, e, de outro, a queda do preço deles. O resultado disso foi um mercado consumidor crescente. Assim nasceu a sociedade de consumo.

1.2. SÉCULO XX: A SOCIEDADE E O CONSUMO DE BENS SIMBÓLICOS

Existindo a possibilidade de comprar produtos mais acessíveis, nasceu a sociedade de consumo - sustentada por um mercado consumidor. Cardoso (2008) nos conta como a sociedade de consumo foi importante para afirmar a profissão do designer: apesar de ela ter nascido no meio da linha de produção, do fordismo e da mudança no processo produtivo; a existência de pessoas reagindo aos produtos é o que consagrou a profissão:

> O trabalho do designer pode ter surgido organicamente do processo produtivo e da divisão de tarefas, mas a sua consagração como profissional viria não do lado da produção, mas do consumo. Foi o reconhecimento proporcionado pelo consumidor moderno que projetou o designer para a linha de frente das considerações industriais. (Cardoso, 2008, p.73)

Percebe-se, nesse sentido, que a troca que passa a existir entre designer e usuário (nesse caso, consumidor) é fundamental para transformar o papel do designer neste momento. Kripendorff (2000) completa esse pensamento ao dizer que a era do consumismo pode ser caracterizada por: bens, informações ou identidades. O que o autor pressupõe aqui, é que, uma vez que reconhece-se a importância de considerar os desejos de consumidor, não se trata mais de um produto apenas, mas de um objeto com significados agregados:

> Produtos funcionais tinham como propósito ser parte da sustentação de complexos tecnológicos maiores. Bens, por outro lado, residem em sua passagem pelos mercados; informações, na leitura de textos ou imagens; identidades, em como as pessoas vêem a si mesmas e aos outros; etc. Os designers dessas coisas intangíveis foram percebendo que os seus produtos eram práticas sociais, símbolos e preferências, e não só coisas; e deveriam ser projetadas para compradores, consumidores ou públicos e não usuários "racionais". A lição que tiramos dessa mudança é que: Não reagimos às qualidades físicas das coisas, mas ao que elas significam pra nós. (Krippendorff, 2000, p.88)

O designer que atua meio à sociedade de consumo, portanto, tem um papel diferente daquele que atuou na era Industrial: não se trata mais de projetar um produto que seja adequado à máquina, simplesmente. Com a sociedade de consumo, percebeu-se que é preciso refletir sobre as informações que este produto pode carregar, a partir de uma análise dos desejos do

consumidor. Este momento é um marco, pois percebe-se que o receptor do produto, o consumidor, passa a ter importância para o projeto.

Diagrama 2: o papel do designer na sociedade de consumo

Fonte: a autora

O próximo paradigma também considera o usuário, porém, não mais com uma conotação de consumidor. Sua contribuição ao processo não é passiva, mas sim ativa no processo criativo. Isso foi possibilitado na era das interfaces.

1.3. SÉCULOS XX E XXI: INFORMAÇÃO E INTERFACES, A ERA DOS *PRODUSERS*

Regidas por linguagens, interatividade e experiências, as interfaces tornam obsoleta a linguagem do funcionalismo, a preferência do consumidor e o apelo estético. "Interfaces são processos, elas decompuseram os artefatos em sequências interativas" (Krippendorff, 2000, p. 89). Percebe-se, aí, o caráter revolucionário da era do PC e da web no sentido de ressignificar os objetos na sociedade. Se, antes, os objetos tinham um papel importante e eram o limite da profissão do designer, hoje um novo campo de pensamento se abriu. O design digital amplia o papel do designer (e do usuário):

> Existe, em nossa opinião, uma estreita relação entre a progressiva desmaterialização do produto de design - que se manifesta no design digital - e estes novos paradigmas de produção, no qual o designer é chamado a negociar soluções com o usuário final de seu produto. Nestes casos, como foi apontado, a barreira entre desenvolvedor e usuário se torna frágil e

> eventualmente desmorona, dando lugar a novos papéis no processo de desenvolvimento. Axel Bruns chamou este novo papel de *produser*, um híbrido de *producer* e *user*. (Alão, 2008, p.57)

O autor fala, nesse trecho, sobre a característica do design de interfaces de ser solo para a criação colaborativa. Trata-se de um produto intangível, a rede, que tem natureza informacional: os usuários são informantes e, assim, participantes.

Diagrama 3: o papel do designer na era das interfaces

Fonte: a autora

A internet, de acordo com Cardoso (2011, p. 177) "é a maior e mais surrada metáfora do mundo contemporâneo. Tornou-se lugar-comum pensar as coisas como redes: as cidades, as comunidades, os corpos, as mentes". Considerando essa afirmação de Cardoso, é possível verificar a relação entre o surgimento da internet e a complexidade crescente em que o mundo se configura:

> A complexidade de nossa vida em sociedade é crescente. Com o passar do tempo, com o desenvolvimento de novas tecnologias - principalmente as de informação e comunicação - com o aumento da complexidade das trocas e das necessidades geradas pela vida nos grandes centros, com o adensamento destes centros e com o consequente aumento nas interações entre indivíduos, povos e culturas, as necessidades do projeto de design são atualmente mais complexas do que há, por exemplo, vinte anos atrás. (Alão, 2008, p. 4)

Se vinte anos atrás o design se voltava para o objeto, buscando resolver problemas como "fazer um abridor de latas ergonomicamente confortável", hoje, ele percebe a

complexidade do mundo e dos problemas a sua volta, e assim, reconhece que precisa de atores que contribuam no desenvolvimento desses projetos.

2. A FUNÇÃO SOCIAL DO DESIGNER NA CONTEMPORANEIDADE

A revolução propiciada pelo PC e pela internet foi uma tão relevante como a revolução industrial. A rede permitiu ao usuário ocupar um lugar de valor em processos colaborativos, uma vez que compreende-se que, a fim de resolver problemas complexos e reais, é necessário estreitar os laços com o usuário (tirando-o da posição de consumidor passivo). Este pensamento caracteriza um design voltado para a inovação social, baseado em processos colaborativos, que condiz com os métodos de fabricação e informação da sociedade contemporânea. A seguir, será explorada essa nova possível forma de atuação do designer.

2.1. DESIGN E PROCESSOS COLABORATIVOS

Esse aumento da complexidade dos problemas no mundo contemporâneo faz com que o designer tenha que lidar com partes do problema que, por vezes, não estão na sua alçada de conhecimento:

> O aumento dessa complexidade nos problemas de design faz com que o designer tenha que conseguir articular uma quantidade muito grande de informações, gerenciando conhecimentos dentro e fora do que pode ser chamado de "sua área de atuação" (Alão, 2008, p.8)

Nesse sentido, percebe-se que o designer, no cenário contemporâneo, tem uma nova função: a de gerenciar os diferentes conhecimentos relevantes para o problema em questão, bem como as pessoas que os propõem:

> Para o designer, não se trata apenas de articular seus próprios pensamentos, como talvez tenha sido o caso do designer da era moderna, visto como criador gênio solitário e onipotente: o design centrado no ser humano deve se voltar para atender às demandas dos stakeholders. A capacidade do designer volta-se, portanto, à criação de ambientes nos quais estes interesses possam, de certa forma, se organizar - ou, melhor dizendo, se auto-organizar. (Alão, 2008, p.8)

O papel do designer no cenário complexo do mundo contemporâneo, nesse sentido, pode ser traduzido como o de articulador de conhecimentos e criador de cenários possíveis. Para que essa articulação seja possível, o designer deve, segundo Manzini (2015), buscar agir de forma colaborativa em três níveis: 1. *bottom-up* 2. *peer-to-peer* 3. *top-down*. A colaboração *bottom-up*, ou, de baixo pra cima, se dá entre designers e as pessoas diretamente relacionadas ao problema ou ao meio estudado. A *peer-to-peer*, ou, entre pares, se dá pela troca de informação entre organizações (ou profissionais) que possam contribuir com outras áreas do

conhecimento reconhecidas como importantes para o projeto, porém, que fogem da área de conhecimento do designer. A *top-down*, entre instituições ou organizações que possam financiar o projeto.

Nesse processo de colaboração, Manzini (2015) destaca o fato de que o designer é o sujeito dotado de conhecimento específico, e que por isso pode atuar profissionalmente em processos de co-design. Segundo o autor, o conhecimento específico de design está relacionado a ferramentas e à cultura. As ferramentas ajudam os designers a entender o estado das coisas e, a cultura é o que é necessário para alimentar o senso crítico (a análise do estado das coisas) e uma atitude construtiva (propor valores e visões sobre as quais propor o novo).

Nesse sentido, Manzini (2015) afirma que é papel do designer que busca trabalhar de forma colaborativa criar um conhecimento de design que possa servir de base para todos os colaboradores em questão. Esse conhecimento de design deve ser expresso de forma clara e de fácil discussão para qualquer interlocutor. Por isso, é necessário fazer *Design Research*, ou seja, Pesquisa de Design, que se constitui em desenvolver conhecimento em design, ou, conhecimento necessário para que seja possível realizar a tarefa de projetar. É importante, segundo o autor, desenvolver pesquisa *para* design (research *for* design), que se trata de desenvolver as bases conceituais de um projeto. Também, é importante desenvolver pesquisa *em* design (research *on* design), ou seja, estudar a natureza do próprio design. Por último, é necessário que essa pesquisa produza visões e propostas que se utilize de métodos originais, usando ferramentas e habilidades próprias da cultura do design, o que é a pesquisa através do design (research *through* design).

Com essa pesquisa à mão, fica mais claro para o designer como proceder com as colaborações que devem se suceder. Trata-se de um reconhecimento do que pode ou não deve seria ser aceito que, segundo Manzini (2015), é o senso crítico, parte do que ele chama de "modo design" (*design mode)* e é definido a seguir:

> [o *design mode*] É o resultado da combinação de três dons humanos: senso crítico (a habilidade de olhar para o estado das coisas e reconhecer o que não pode ou não deveria ser aceito), criatividade (a habilidade de imaginar algo que ainda não existe), e senso prático (a habilidade de reconhecer formas possíveis de fazer as coisas acontecerem). Integrar os três torna possível imaginar algo que não está lá, mas poderia estar, se as ações necessárias fossem tomadas (Manzini, 2015, p.31, tradução livre)

Nesse sentido, percebe-se que a fim de criar colaborativamente o designer tem que, de um lado, usar o seu senso crítico para reconhecer o que pode ou não deveria ser aceito e, assim, desenvolver uma pesquisa em design que explicite isso como um problema. Com isso à

mão, o designer tem meios para que os sujeitos o ajudem a atuar de forma criativa e o guiem a criar algo tangível, o que deve ser traduzido por meio do senso prático do designer.

Assim, uma vez que o designer visualiza um problema, é importante explorar suas possíveis soluções junto aos seres que o compreendem melhor. Esse tipo de pensamento é relevante quando fala-se de design social. O designer deve convidar os sujeitos relacionados ao meio que se estuda (numa estrutura *bottom-up*) a colaborar com suas soluções quando os problemas dos quais ele trata estão intrínsecos à sociedade:

> A compreensão do papel deste designer que, abrindo mão do seu poder de "autor" atua mais como articulador entre stakeholders, é de fundamental importância se desejamos entender que o designer possa ser instrumento de modificações relevantes no cenário social de nossa era. (Alão, 2008, p.8)

Entende-se, assim, que na contemporaneidade o designer deve atuar de forma colaborativa, focando-se em problemas sociais.

2.2. DESIGN SOCIAL E DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

Tim Brown (2009), em sua palestra no TedX, resume a importância de se tratar problemas que estejam intrínsecos à sociedade ao citar a sua experiência de ser convidado para projetar a máquina de Fax:

> Coloquei uma casca bonita por volta de uma nova tecnologia. (...) 18 meses depois, o produto estava obsoleto. E agora, claro, toda a tecnologia é obsoleta. Eu aprendo bem devagar. Mas eventualmente me ocorreu que talvez o que parecia ser design não era assim tão importante -- fazer coisas mais bonitas, deixá-las mais fáceis de usar, torná-las mais comerciais. Focando apenas no design, talvez apenas de um único produto, eu estava sendo incremental e não estava criando muito impacto. (Brown, 2009, 00:42 min)

O que Tim Brown quer dizer, em outras palavras, é que para ele, o design social é mais relevante que design para o mercado. Margolin e Margolin (2004) nos contam a diferença entre os dois tipos de design: o objetivo do design de mercado é criar produtos para a venda. De modo contrário, o do design social é satisfazer as necessidades humanas. É importante perceber que os dois não são opostos binários - o método de produção não é o que determina a diferença, mas sim, a prioridades de encomenda. Segundo os autores, alguns produtos de mercado têm prerrogativas sociais, no entanto, não pode cuidar de todas, uma vez que estão sempre relacionados a consumidores - e nem todas as populações estão relacionadas a classes de consumidores. Manzini (2015, p. 12) introduz o conceito de design para a inovação social (e o que ele busca resolver), que está no cerne do design social:

> A inovação social funciona ao resolver problemas que até então foram vistos como muito difíceis de resolver, se não impossíveis (...) Ela se relaciona a problemas como a epidemia mundial de uma doença crônica, o aumento da desigualdade social, sociedades que envelhecem, ou como criar coesão em sociedades multiculturais (...) Estas são situações em que as ferramentas da política e do mercado foram inadequadas.

É importante ressaltar a reflexão de Manzini (2015): o design para a inovação social busca resolver problemas que as políticas públicas não foram capazes de resolver. O autor acredita que o design para a inovação social seja a forma de visualizar esses problemas de uma forma que a política não foi capaz. Esse pensamento pode ser relacionado com o modelo proposto por Margolin e Margolin (2004, p.45) que acreditam que o modelo de prática da assistência social pode ser utilizado pelo design:

> Assistentes sociais tendem a seguir um modelo de prática generalizada, um processo de solução em seis estágios que inclui compromisso, avaliação, planejamento, implementação, estimativa e finalização. Todo processo é conduzido de forma colaborativa com o sistema do cliente. Outros profissionais de serviços humanos podem ser trazidos como parte da intervenção. Na fase de compromisso, o assistente social ouve o sistema do cliente para inteirar-se do problema. Na próxima fase, avaliação, o assistente social examina de modo holístico a interação do sistema do cliente com os diversos domínios ambientais. O objetivo de uma avaliação não é tomar valor de uma face do problema, mas examinar de forma mais profunda e abrangente o sistema do cliente no envoltório ambiental para entender as raízes do problema. O resultado da fase de avaliação é uma lista de diferentes necessidades a serem atendidas. Na terceira fase, planejamento, o assistente social colabora com o sistema do cliente para priorizar as necessidades, tentando determinar o que é mais urgente. Então o assistente social e o sistema do cliente executam um brainstorming de modo a gerar diferentes soluções. Eles conversam sobre várias ideias e decidem de modo colaborativo o que funciona melhor. Juntos, o sistema do cliente e o assistente social fazem uma lista de metas e objetivos e decidem quem fará o quê e quando. Na fase de implementação, a intervenção é guiada pelas metas e objetivos que foram acordados acima.

Os autores descreveram quatro primeiras fases desse modelo de prática, que pode ser resumido pela tabela a seguir, desenvolvida pela autora:

Tabela 1: a prática do serviço social

FASES	O QUE ACONTECE?
Compromisso	Ouvir o sistema do cliente para inteirar-se do problema
Avaliação	Avaliar a interação do sistema do cliente com os domínios ambientais
Planejamento	Priorizar as necessidades definidas na fase anterior, em colaboração com o cliente. Realização de Brainstorming para chegar a possíveis soluções.
Implementação	Intervenção guiada pelas prioridades definidas na fase anterior

Fonte: a autora

É possível perceber que o modelo social proposto por Margolin e Margolin (2004) se relaciona com a ideia de criação colaborativa. Envolver o usuário (que, aqui, não tem a conotação de consumidor) no desenvolvimento de produto, é imprescindível quando se busca resolver problemas sociais intrínsecos. Nesse sentido, o conceito de inovação social deve ser retomado, já que ele mostra esta relação do social com o colaborativo:

> Nós definimos inovação social como novas ideias (produtos, serviços e modelos) que simultaneamente vão de encontro a necessidades sociais e criam novas relações sociais ou colaborações. Em outras palavras, elas são inovações que são tanto boas para sociedade quanto enriquecem a capacidade da sociedade de agir (Manzini, 2015, p. 11)

Percebe-se portanto, que há um forte apelo do design social (como um fim) para o design colaborativo (como um meio), ou seja, as duas abordagens se entrelaçam. Acredita-se, considerando os fatores acima, que na contemporaneidade, percebe-se que os conhecimentos do designer podem ser aplicados para fins sociais, de forma colaborativa, o que é mais relevante do que aplicá-los para fins de mercado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Manzini (2015) nos conta que atuar no "modo design" é olhar para o estado das coisas; reconhecer o que deveria ou não ser aceito; e, agir de forma criativa para criar soluções tangíveis. Esse pensamento confirma o pressuposto dessa pesquisa de que a atuação do designer é adaptável ao momento histórico em que se vive e as suas consecutivas tecnologias de fabricação e informação. No século XVIII, com uma revolução que inventou a indústria e as máquinas, entendemos como era possível produzir produtos adequados à produção

industrial. Nos séculos XIX e XX, com a capacidade produtiva largamente aumentada, precisamos atualizar os produtos para ocupar estruturas fabris ociosas. Entendemos que para o consumidor a função simbólica dos produtos superou a função de uso, e os produtos passaram a representar símbolos, preferências, status. Buscamos, assim, agregar significados a objetos visando aumentar o seu consumo.

Na contemporaneidade, com uma sociedade de consumo implantada e com a era da obsolescência programada estabelecida e insustentável, estamos nos questionando da importância de produzir tais objetos. Entendemos que, ao longo destes três séculos de existência profissional, desenvolvemos um pensamento projetual que parte da ideia de resolver problemas: que até então eram mercadológicos (relacionados ao consumo) mas podem ser sociais.

Esta pesquisa, ao reconhecer a importância do design social na contemporaneidade, buscou entender de que forma estes podem ser explorados pelo designer. Percebeu-se que o design colaborativo é o meio para atingir este objetivo, dada a complexidade de problemas sociais. Pretende-se, agora, com esta pesquisa em mãos, explorar de forma prática modos de atuação do designer no cenário de colaboração: sua possibilidade de atuação como reconhecedor de problemas sociais e articulador de conhecimentos e atores.

BIBLIOGRAFIA

ALÃO, Rui. **Design e emergência**: concepção de projeto no design contemporâneo. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

CARDOSO, Rafael**. Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgar Blücher, 2008.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2011, 264p.

ESCOREL, Ana Luisa. **O Efeito Multiplicador do Design**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano**: uma necessidade cultural. Estudos em Design. vol. 8, n 3. Rio de Janeiro. p. 87-98

MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs**: an introduction to design for social innovation. Cambridge, Mass: MIT Press, 2015.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um "Modelo Social" de Design**: Questões de prática e pesquisa. Revista Design em Foco, jul-dez, vol. I, n. 001. Universidade do Estado da Bahia. 2004.

MCDONOUGH, William; BRAUNGART, M. **Cradle to Cradle**. New York: Nort Point Press, 2002.

TEDGLOBAL. **Tim Brown urges designers to think big**. Produzido por: TEDGlobal. 2009. 15min50sec. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big?language=en#t-952293>. Acesso em 15 mar. 2016.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN DE PRODUTO

CONTRIBUIÇÕES PARA UMA FILOSOFIA DO DESIGN: ESTRUTURALISMO E O DESIGN DO PÓS SEGUNDA GUERRA

Autor: Cassiano Borges Rodrigues

Orientador: Prof. Me. Oscar Augusto De Faria

RESUMO

O presente artigo aborda uma relação indireta entre alguns elementos do movimento estruturalista e vertentes do design dentro de um mesmo período histórico. São apresentados alguns elementos fundamentais do estruturalismo, segundo autores centrais como Claude Lévi-Strauss e Roland Barthes. Analisando alguns fatores históricos que condicionaram o desenvolvimento desse campo, é apresentado uma análise crítica de suas formações à partir do ponto de vista da razão dialética e do historicismo concreto, nas críticas formuladas por György Lukács e Carlos N. Coutinho. Para que seja traçado um paralelo com uma análise crítica da história do design formulado por Pedro L. P. de Souza.
Palavras-chave: Design. Dialética. Estruturalismo. Ontologia. História.

ABSTRACT

This article discusses an indirect relationship between some elements of the structuralist movement and aspects of design within the same historical period. Showing some fundamental elements of structuralism, according to central authors such as Claude Lévi-Strauss and Roland Barthes. Analyzing some historical factors that are conditions for its development, as it is presented a critical analysis from the dialectical and concrete historicist perspective, critics made by György Lukács and Carlos N. Coutinho. To be drawn a parallel with a critical analysis of the history of design by Pedro L. P. de Souza.
Keywords: Design. Dialetic. Struturalism. Ontology. History.

INTRODUÇÃO

O objeto desse artigo é a teoria do design. Que exista uma teoria unificada do design, que pretendamos considerar filosoficamente o design, é o que pode ter necessidade de uma preleção, ou justificativa.

No entanto, pensar a filosofia do design, nada mais é do que a consideração pensante do próprio do design. Há um pensar em toda atividade prática do design, seja na tarefa mais complexa da concepção do projeto, seja na consulta de um material técnico, ou mesmo ainda nas tarefas mais mecânicas. Mas essa apelação ao lugar comum do pensamento pode parecer insuficiente, porque imaginamos, que em cada etapa, o pensamento está subjugado ao dado, àquilo no qual se está trabalhando. Ao mesmo tempo, é atribuído à filosofia pensamentos próprios da especulação que produz por si mesma, sem atender ao que existe; e com estes

pensamentos se dirige ao design. Trata-o como um material a ser moldado, não deixando tal qual é, organizando-o segundo um pensamento previamente estabelecido.

Apresentar o design numa perspectiva pela qual não há um fechamento sobre si mesmo pode parecer, em um primeiro momento, uma atividade que se afasta das reais necessidades da profissão. No entanto, há que se evidenciar, que não há prática isolada – assim como não podemos mais pensar hoje em indivíduos puramente isolados de seus meios sociais – estando em concordância e inserida em discussões dentro de uma perspectiva que abrange áreas que em certo sentido, só parece tangenciar as suas reais ligações. Está justamente na ausência da consideração de alguns fatores categorias capitais para a compreensão de sua inserção histórica e importância no conjunto universal da práxis humana.

A relação do homem com sua práxis se desenvolve no tempo, não apenas em fragmentações do conhecimento e especializações, mas a forma com que se relaciona com a totalidade da sociedade, como é por ela determinado e, ao mesmo tempo, o contrário, como a ela modifica. É portanto, a tarefa de uma teoria crítica trazer ao conhecimento esse movimento.

1. ESTRUTURALISMO

O Estruturalismo teve como precursor o linguista francês Ferdinand de Saussure. No intuito de sistematizar uma teoria geral da linguística, a partir de investigações sobre a linguagem, ele se distanciou da linguística clássica, e suas abordagens histórico evolucionistas e comparativistas, ao propor a noção de paradigma e sintagma (Lévi-Strauss, 2012). Dentre suas contribuições, a separação entre significado e significante figura dentre os conceitos mais utilizados pelos estruturalistas, como relata Barthes (2013), “nos remete ao modelo linguístico de origem saussuriana, e que ao lado da economia a linguística é, no estado atual das coisas, a própria ciência da estrutura”.49 -56

Lévi-Strauss (2012) também concede à linguística de ter alcançado um dos maiores progressos no campo das ciências sociais – cuja formulação, segundo o autor, deve ser real, simplificadora e explicável –, alçando seu método fielmente ao rigor científico, ao formular um método positivo de analisar seu objeto, naquilo que seria o método fonológico:

> [...] passa do estudo dos fenômenos linguísticos *conscientes* para o de sua infraestrutura *inconsciente*; recusa-se a tratar os termos como entidades independentes, tomando como base de sua análise, ao contrário, as relações entre os termos; introduz a noção de sistema. (LÉVI-STRAUSS, 2012 p. 60)

Nessa linha, segundo Lévi-Strauss (2012), os linguistas analisam elementos diferenciais que podem ser organizados em um ou vários pares de oposição. Como, por exemplo, a diferença entre a noção de diacronia e sincronia, que segundo Barthes (2013) implica uma certa revisão na noção de história, na medida em que a ideia de sincronia acredita uma certa imobilização do tempo, e em que a de diacronia tende a representar o processo histórico como uma pura sucessão de formas.

> O objeto de análise estrutural não é a língua francesa [...], e sim um certo número de estruturas que um linguista pode atingir a partir desses objetos empíricos que são, por exemplo, a estrutura fonológica do francês, ou sua estrutura gramatical, ou sua estrutura lexical, ou ainda a do discurso, que não é totalmente determinado. [...] comparo [...] a um certo número de estruturas, que busco onde é possível encontrá-las, e não alhures: no sistema de parentesco, na ideologia política, na mitologia, no ritual, na arte, no 'código de boas maneiras' [...] estruturas que são todas expressões parciais – porém privilegiadas para o estudo científico – dessa totalidade que chamamos de sociedade francesa. [...] saber se as propriedades formais apresentam entre si homologias, ou contradições, e quais contradições, ou relações dialéticas expressáveis sob forma de transformações. (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 129-130)

Lévi-Strauss (2012) ressalta que os fenômenos de parentesco, por exemplo, guardam uma semelhança com os fenômenos linguísticos – sendo ambos do mesmo tipo – um fenômeno social. Vale ressaltar aqui, uma diferença fundamental do pensamento saussuriano dos outros linguistas; enquanto o primeiro considera a língua necessariamente inserida no meio social – autores como Hjelmslev (2009) a abstraem de sua existência concreta, tomando-a como é em si e para si, tendo sua lógica e processualidade internas.

> A linguagem é um fenômeno social. Dentre os fenômenos sociais, é o que apresenta mais claramente as duas características fundamentais para possibilitar um estudo científico. Quase todos os comportamentos linguísticos se situam no nível do pensamento inconsciente. Ao falarmos, não temos consciência das leis sintáticas e morfológicas da língua. [...] Em linguística é possível, portanto, afirmar que a influência do observador sobre o objeto observado é irrisória: não basta que o observador tome consciência do fenômeno para que este seja por isso modificado. (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 89)

Segundo Lévi-Strauss (2012) "uma sociedade concreta jamais se reduz a sua, ou melhor, a suas estruturas", em oposição àquilo que chama de "forma primária do estruturalismo, o funcionalismo". O fundamento dessas estruturas sociais não está diretamente

relacionada com a realidade empírica, mas é forjada à partir de conceitos intelectivos e analíticos apriorísticos.

> As *relações sociais* são a matéria-prima empregada para a construção de modelos que tornam manifesta a própria *estrutura social*, que jamais pode, portanto, ser reduzida ao conjunto das relações sociais observáveis em cada sociedade. (LÉVI-STRAUSS, 2012 p. 400)

A noção de estrutura é, portanto, independente do conhecimento empírico e da imagem que os homens dela fazem, ao ponto da justificativa dos costumes ou crenças compartilhadas estarem distantes de suas reais razões inconscientes. Segundo Barthes (2013) "a estrutura é pois, de fato, um simulacro do objeto", cujo objeto faz aparecer aquilo que não aparecia imediatamente; na medida em que a atividade estruturalista "toma o real, decompõe-no, depois o recompõe" (BARTHES, 2013 p. 51), e dessa recomposição mostrar a função sintagmática do objeto, suas regras de funcionamento; ela não mostra, portanto, sua existência ou razão, mas sua homologia, pelo "jogo" entre os elementos, pois "o fragmento não tem sentido em si, mas é, entretanto, tal que a menor variação trazida a sua configuração produz uma mudança do conjunto" (BARTHES, 2013 p. 51).

> A estrutura da língua permanece desconhecida pelo falante até o advento de uma gramática científica e que, mesmo então, ela continua a modelar o discurso no exterior da consciência do sujeito, impondo a seu pensamento quadros conceituais que são tomados por categorias objetivas. (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 44)

O objetivo dessa análise é chegar a uma formulação que seja suficientemente aprofundada para abranger diferentes extratos da vida social, passando de um a outro e descobrindo seu sistema de função; uma espécie de código universal. Segundo Lévi-Strauss (2012): "Não se trata de dois fenômenos semelhantes, mas de um único. A passagem do consciente ao inconsciente é acompanhada por um progresso do específico em direção ao geral."

1.1 CONDIÇÃO HISTÓRICA DO ESTRUTURALISMO

O Estruturalismo não aparece na França como um fenômeno isolado, mas em estreita relação com o contexto histórico no qual estava inserido. Considerando que uma teoria é a passagem dos movimentos da realidade concreta traduzida na cabeça dos homens (MARX,

2007), uma breve passagem pelo seu conteúdo se faz necessária para fazer ressaltar as questões objetivas que condicionaram o seu surgimento e processo de desenvolvimento. Essa relação a que se busca não está numa mera descrição fenomenológica do período, mas na exposição de um recorte das dinâmicas no nível histórico-universal.

No que se segue à década de 30 o capitalismo passa por um período de transformação – cujo início se dá na Alemanha nazista e no *New Deal* norte-americano – que posteriormente se generaliza para os outros países do continente europeu, principalmente no período do pós segunda guerra, dirigida pelos Estados Unidos. Nessa fase, o caráter dominante do capitalismo, até então concentrado no campo da produção, passa à esfera do consumo, área antes legada ao arbítrio e tida como dependente do irracionalismo da vida privada. Tarefa posta como uma necessidade econômica, o terreno do consumo tem um salto qualitativo derivado do crescimento quantitativo promovido pelo desenvolvimento das forças produtivas. Dado o crescimento do padrão de vida das classes assalariadas e o constante aumento da produção, o sentimento era que se preveniria uma nova crise de superprodução, como a de 1929. Esse aumento da qualidade de vida foi possibilitado pelo aumento do mais-valor relativo – ligado a um aumento da produtividade do trabalho, obrigado a promover aumento de produtividade técnica e investimentos em tecnologia.

Antes visto como a parte irracional da economia, dada sua baixa previsibilidade e baixa capacidade de sistematização, foram formulados instrumentos teóricos de racionalização e homogeneização do consumo. A nova investida capitalista ao lazer, antes considerado como a esfera "tempo livre", para transformá-lo num "tempo manipulado". Donde, para Coutinho (2010), destrói a especificidade do indivíduo, homogeneizando seu comportamento, ao transformá-lo em algo calculável. O consumidor converte-se num dado, passivo e generalizado.

A pretensa eliminação da irracionalidade das crises, com um maior controle econômico, destacando-se, concede ao capitalismo a aparência de uma fonte de segurança. Aliado ao bem-estar proveniente das melhores condições de vida materiais, a própria produção teórica é afetada por essas novas condições.

> Esses momentos em que se evidenciam uma certa segurança em relação às condições reais, é marcado por uma teoria conformista e desinteressada com as questões mais urgentes da sociedade, bem como sua separação de seu âmbito prático. (COUTINHO, 2010, p. 64)

Segundo Coutinho (2010) o sentimento de segurança está inteiramente relacionada com a limitação posta à personalidade humana pelo capitalismo, pois submetendo-se a "normas" e "regras" socialmente impostas, o indivíduo se torna um conformista mesmo diante um mundo dominado por contradições. Segurança que só pode ser sentida ao se "submeter a princípios pseudorracional e aos valores burocráticos da eficácia 'profissional'", colocando de lado todas as questões colocadas pela humanismo, pela ontologia materialista e pelo historicismo concreto.

No entanto, essa sensação de segurança não passa sem problemas – pois ela foi um produto de uma necessidade imanente do sistema econômico, imposta por seus próprios limites de desenvolvimento – porque em alguns momentos falham seus propósitos. Coutinho (2010) ressalta que diante desse cenário o irracionalismo vem como fórmula de escape para essa manipulação baseado na falsa polaridade entre racionalidade formal e irracionalismo, assim contribuindo para o renascimento de novas formas de anticapitalismo romântico, que da mesma forma podem ser capitalizados pelo sistema econômico e transformados em mercadoria.

A contraposição entre esse período vigente e aqueles que se lhe opõem numa ordem de sucessão, enfatiza Coutinho (2010):

> [da necessária] alternativa entre períodos de expansão e períodos de crise, entre uma estabilidade relativa e épocas 'explosivas'. [...] Conforme coagule o momento da estabilidade ou o momento 'explosivo' como a 'essência' da realidade, a consciência imediatista elabora um diverso 'sentimento do mundo', sobre o qual constrói expressões ideológicas sistemáticas (ou pseudossistemáticas). O 'sentimento do mundo' diverge de uma autêntica 'concepção do mundo' precisamente por seu caráter imediatista: enquanto a segunda representa a relação entre a totalidade da realidade objetiva e a totalidade do gênero humano, o primeiro conserva-se como puro 'sentimento', isto é, como reação espontânea e sentimental diante da aparência dos processos reais. O 'sentimento do mundo', por isso, confunde-se com a experiência vivida, subjetiva, dos estratos intelectuais, funcionando como mais um limite espontâneo a correta apreensão da objetividade. (COUTINHO, 2010, p. 62).

1.2 AGNOSTICISMO ESTRUTURALISTA

A recusa do neopositivismo a toda e qualquer ontologia, e principalmente à noção de totalidade concreta e contraditória – aquilo que Hegel (2011) denomina como a "identidade da identidade e da não-identidade" –, proclama como princípio a superioridade da manipulação sobre a tentativa de entender a realidade como realidade concreta. Segundo

Lukács (2012) assim que o em-si dos objetos[1] foi declarado inapreensível pela razão, a teoria do conhecimento tornou-se autônoma de seu objeto e as posteriores proposições tinham a validade de verdadeiro ou falso independente da concordância com seu objeto. "A efetividade dada, é concebida em essência como produto da subjetividade cognoscente, enquanto o em-si é considerado como uma entidade abstrata". Essa filosofia converte-se quase que inteiramente ao positivismo, no sentido kantiano ou comteano.

> [...] na interpretação matemático-formal das fórmulas matemáticas referentes à realidade, e a crescente difusão da semântica, adotada por representantes importantes do neopositivismo, atuam efetivamente, e de forma cada vez mais decisiva, na direção de elevar a manipulação a método soberano da filosofia científica. Sua recusa a toda e qualquer ontologia significa, simultaneamente, a proclamação da superioridade, por princípio, da manipulação sobre toda tentativa de compreender a realidade como realidade. (LUKÁCS, 2012, p. 58)

A teoria do conhecimento se direciona quase por inteira numa regulação técnica da linguagem, signos semânticos e matemáticos, passando de uma linguagem para outra. A realidade concreta passa a ser compreendida somente parcialmente, e por meio da manipulação de seu conteúdo. Incorporando a lógica matemática na sua forma de formulação concede uma aparência de objetividade sem romper com o idealismo subjetivo do antigo positivismo.

> Quando Barthes afirma que 'técnica é o próprio ser de toda criação', ou quando Michel Foucault observa que 'o mundo técnico é nosso mundo real', deixam escapar a natureza do estruturalismo como ideologia do mundo manipulado. Uma ideologia que generaliza na teoria aquilo que as novas formas do capitalismo tentam generalizar na prática: a completa subordinação do todo social à manipulação tecnológica. (COUTINHO, 2010, p. 75)

O estruturalismo, seguindo na linha dos neopositivistas, remove do âmbito da ciência toda formulação do em-si dos objetos, alegando-o como um falso ou pseudoproblema, inapreensível como princípio comprovado. Segundo Lukács (2012) assumem uma pretensa posição de neutralidade, deixando em suspenso toda consideração ontológica considerando-a como problema "metafísico". Todos acabam por abandonar ao irracionalismo – à opinião subjetivista – as esferas do real e do homem, nas quais não conseguem aplicar a formalização do intelecto burocratizado; vê-se, simultaneamente, o nascimento de um irracionalismo

[1] Proposição formulada por Kant em *Crítica da Razão pura*.

fundado numa intuição arbitrária, ou um agnosticismo, baseado na limitação da racionalidade às formas puramente intelectivas. A razão se limita a pura formulação de tautologias – aquilo que transcende essa lógica ou revela alguma forma de contradição é puro acidente, ou irracionalismo.

Essa variante "agnóstico-formalista" reside na substituição do idealismo subjetivo pelo idealismo objetivo. Segundo Coutinho (2010) "O homem estrutural de Roland Barthes não é mais do que a transfiguração do tecnoburocrata do nosso tempo, assim como o super-homem de Nietzsche era a hipóstase do intelectual filisteu parasitário". Como fica evidente na seguinte passagem de Barthes (2013): "[...] a criação ou a reflexão não são aqui 'impressão' original do mundo, mas fabricação verdadeira de um mundo que se assemelha ao primeiro, não para copiá-lo mas para o tornar inteligível". Lukács (2012) reitera que a substituição da causalidade ontológica por uma manipulação com dependência funcional, em um grande complexo objetivo, promovida pelo positivismo torna plausível toda manipulação imediata de seu objeto, delimitando com indiferença todas as questões do conhecimento – mostrando sua incapacidade de apreender a realidade como uma totalidade concreta.

2. DESIGN E SUA HISTÓRIA

Como se mostrou acima, os fatores econômicos condicionam a forma e o conteúdo das produções teóricas de um determinado período histórico. Esse condicionamento, note-se, não se refere precisamente a um determinismo historicista, mas na evidência da relação entre as condições materiais e as respectivas produções espirituais, se se enfatiza a divisão da teoria e da prática como duas áreas cujo conteúdo parece ser autosubsistentes, em-si e para-si, independentes uma da outra.

> Como em geral em toda ciência histórica e social, no curso das categorias econômicas é preciso ter presente que o sujeito, aqui a moderna sociedade burguesa, é dado tanto na realidade como na cabeça, e que, por conseguinte, as categorias expressam formas de ser, determinações de existência, com frequência somente aspectos singulares, dessa sociedade determinada, desse sujeito, e que, por isso, a sociedade, *também do ponto de vista científico*, de modo algum só começa ali onde o discurso é sobre ela *enquanto tal*. (MARX, 2011 p. 59)

Embora a análise histórica, aqui exposta, não transcreva as condições materiais em suas especificidades, a "força da abstração" da contextualização histórico-universal (cuja apreensão só pôde ser formulada pela interpretação por meio do historicismo concreto, a fim

de captar os movimentos objetivos da dinâmica das relações), pode auxiliar na apreensão das produções teóricas do design.

A história do design não poderia ser diferente. A separação entre um material historiográfico, de um inventário de produções e sua história tem a diferença que no último, uma lógica se evidencia na própria constatação de seus eventos, premissa pouco desenvolvida na bibliografia oficial. Como escreveu Souza:

> […] foram sobre essas histórias oficiais, em sua maioria de origem inglesa e americana, que se construíram as matrizes interpretativas sobre a origem do design. Essas matrizes, no entanto, conduzem à ideia de que o design não seria outra coisa senão uma decorrência direta de uma relação de influências recíprocas entre alguns conceitos estéticos e formais sustentados por algumas personalidades excepcionais (John Ruskin, William Morris, Henry Van de Velde, Walter Gropius) e contribuições de algumas inovações tecnológicas (novos materiais como vidro e aço, recursos energéticos novos como as máquinas à vapor, novos mecanismos etc). (SOUZA, 2000 p. 10)

O principal problema dessa consideração, é aquilo que Souza nomeia de "lacunas ideológicas":

> […] a não consideração da existência de uma contradição entre o desenvolvimento das forças produtivas (aparatos de produção como máquinas, sistemas, etc) e as relações sociais de produção (como se organiza o trabalho, o consumo etc).(SOUZA, 2000 p. 10-11)

A história do design é então discutida, nos livros oficiais, como atividade de profissionais individuais, que no máximo fazem parte de uma escola pela qual se pode isolar alguns elementos em comum, donde o movimento constantes é a sucessão de formulações estéticas. A história geral é legada a segundo plano, ora como uma inserção cronológica, ora geográfica e cultural. A lógica do desenvolvimento da prática do design é legada a uma intervenção de indivíduos. Porém:

> [...] a moderna consciência social e cultural da técnica e do design é resultado de um desenvolvimento autônomo, [mas] fortemente condicionado pelo processo de desenvolvimento concreto da sociedade - no caso do design, pelo desenvolvimento do modo de produção capitalista. Nada há de romântico nem na história das cidades nem da arquitetura e menos ainda na do design. Essa é uma distorção a ser corrigida das historiografias oficiais. (SOUZA, 2000 p. 11)

Como enfatiza a autora Buckley (1989), a proximidade dessa forma de exposição da história do design semelhante a da arte, mistifica a separação objetiva das duas áreas, legando ao designer a figura de um indivíduo fora de seu tempo, uma figura abstraída realidade na qual está inserido.

> A produção do singular isolado fora da sociedade - um caso excepcional que decerto pode muito bem ocorrer a um civilizado, já potencialmente dotado das capacidades da sociedade, por acaso perdido na selva[2] - é tão absurda quanto o desenvolvimento da linguagem sem indivíduos vivendo *juntos* e falando uns com os outros. (MARX, 2011 p. 40)

Segundo Souza (2010), o design foi uma das poucas profissões que surgiram primeiramente como um ensino para depois se tornar efetivamente uma profissão autônoma. Apesar de alguns autores generalizarem essa atividade como "uma produção em geral", propondo de maneira abstrata que todo processo de dar forma, ou solucionar um problema, seja uma atividade do design, essa abstração em nada ajuda na discussão sobre as delimitações da profissão, incorporar esse aspecto anistórico, na verdade, prejudica a compreensão de uma atividade que se desenvolveu a partir da revolução industrial, mas que se consolidou, segundo Souza (2010) no século XX. A desconsideração do historicismo concreto e da razão dialética nas dinâmicas das produções materiais, mais encobrem aquilo que se gostaria de trazer à luz.

2.1 DESIGN EM CONTEXTO

Diante do cenário histórico que abriu as portas para o surgimento e florescimento de teorias formalistas e agnósticas como o estruturalismo, suas influências não se distanciam daquilo que condicionou o pensamento do design no mesmo período.

Souza (2012) ressalta duas vertentes de pensamento, cujo ponto de convergência se dava numa negação da racionalidade moderna – tinham-na como seu inimigo em comum. A primeira foi um retorno ao antigo industrialismo e produtivismo, pautado na velha ideologia do progresso – não muito distante da consideração, exposta anteriormente, do aumento exponencial do consumo. E a segunda, o escape por meio do irracionalismo: neo-saudosismo, discurso sobre as raízes, a confiança nas tecnologias elementares e populares, e apego a características nacionalistas.

[2] Alusão ao personagem do livro de Daniel Defoe *Robinson Crusoe* publicado em 1719.

Nota-se que essas duas vertentes que influenciaram no discurso do design não se diferenciam daquilo que Lukács (2012) e Coutinho (2010) ressaltaram: a pretensa visão do racionalismo formal e o irracionalismo como duas vertentes antagônicas; visões que, num desenvolvimento ulterior, mostram-se, na verdade, complementares. Mostram dessa forma, nada mais do que seus limites de entendimento da realidade concreta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora não haja evidências historiográficas que a atividade estruturalista tenha sido aplicada diretamente sobre a prática do design, é notável o paralelismo entre as duas áreas no tempo histórico abordado. Tanto no que tange os condicionamentos históricos, bem como as suas influências sobre as correntes dominantes de pensamento. Considerando que "o ideal não é mais do que o material, transposto e traduzido na cabeça do homem." (MARX, 2013, p. 90), a semelhança entre as formações teóricas não é mera arbitrariedade.

Vale ressaltar que as três noções categóricas da teoria social são por ambos movimentos deixadas de lado. Em primeiro lugar, o *humanismo*, a teoria de que o homem é um produto de sua própria atividade, e de sua história coletiva. Em segundo, o *historicismo* concreto, ou seja, a afirmação do caráter ontologicamente histórico da realidade, com a consequente defesa do progresso e do melhoramento da espécie humana; e por fim, da *razão dialética*, no seu âmbito de uma racionalidade objetiva imanente no desenvolvimento da realidade e das categorias capazes de apreender subjetivamente essa racionalidade objetiva, englobando o saber imediato e o entendimento.

A ausência dessas noções categóricas se fazem notáveis pelas lacunas deixadas nas construções teóricas de ambas, ao desconsiderarem a realidade como uma totalidade concreta e apreensível por meio do exercício da razão. No design, tanto na formação de sua história como na de seu material teórico, permeiam os desgastes de uma racionalidade insuficiente, na abundância de uma produção formalista que, ao mesmo tempo, deixa espaço para inserções irracionalistas.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **Crítica e verdade**. Trad. Leyla Perrone-Moisés. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013. 238 p.

COUTINHO, Carlos Nelson. **Estruturalismo e a Miséria da Razão**. 2 ed. São Paulo: Expressão Popular, 2010. 286 p.

HEGEL, Georg W. F. **Ciência da Lógica**. São Paulo: Barcarolla, 2011. 288 p.

HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. Trad. J. T. Coelho Netto. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. 160 p.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Trad. Beatriz Perrone-Moisés São Paulo: Cosac Naify, 2012. 608 p.

LUKÁCS, György. **Para uma ontologia do ser social I**. Trad. Carlos N. Coutinho, M. Duayer e Nélio Schneider. São Paulo: Boitempo, 2012. 438 p.

MARGOLIN, Victor. **Design Discourse**: history, theory, criticism. Chicago: The University of Chicago Press, 1989. 294 p.

MARX, Karl. **A ideologia Alemã**. Trad. Rubens Enderle, Nélio Schneider e Luciano Martorano. 1 ed. São Paulo: Boitempo, 2007. 616 p.

_____. **Grundrisse**: Esboços da crítica da economia política. Trad. Mario Duayer. 1 ed. São Paulo: Boitempo, 2011. 792 p.

_____. **O Capital**: crítica da economia política: Livro I: o processo de produção do capital. Trad. Rubens Enderle. 1 ed. São Paulo: Boitempo, 2013.

SOUZA, Pedro L. P. de. **Notas para uma história do design**. 2 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000. 96 p.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN DE PRODUTO

EVOLUÇÃO DAS EMBALAGENS DE PERFUME: UMA ANÁLISE ERGONÔMICA

Autora: Larissa Fernandes de Carvalho

Orientadora: Profa. Dra. Maria Carolina Garcia

RESUMO

Ao longo da história, as embalagens de perfume têm sofrido grande influência dos períodos e movimentos artísticos, além de se adaptarem aos costumes e modos de produção de cada época. Com o objetivo de analisar como se deu sua evolução até chegarem ao produto que conhecemos hoje, investiga-se o design destas embalagens em seus diversos aspectos, como dimensões técnicas, estéticas e simbólicas. Considera-se que a embalagem é o primeiro contato do consumidor com o produto e fator determinante para que ele tenha ou não vontade de abrir o perfume e sentir sua essência. Para tanto, observa-se como referencial teórico os conceitos citados por NEGRÃO E CAMARGO (2008), MESTRINER (2002) e ASHCAR (2001). Como hipótese, considera-se que essa evolução das embalagens de perfumes e sua ligação com o passado refletem diretamente na concepção dessas e em seu sucesso no mercado. Para verificar a viabilidade dessa hipótese, será realizado um estudo de caso de algumas embalagens, de marcas nacionais e importadas, como O Boticário e BVLGARI, respectivamente, pois considera-se que os frascos de perfumes são capazes de refletir variedades e conceitos sobre a época, lugar e sociedade em que foram projetados.
Palavras-chave: Design de embalagem. Ergonomia. Perfumes.

ABSTRACT

Throughout history, the perfume packaging has suffered great influence of periods and artistic movements, as well as adapt to the customs and modes of production each season. In order to analyze how was your evolution until they reach the product we know today, we investigate the design of these packages in its various aspects, such as technical, aesthetic and symbolic dimensions. It is considered that the packaging is the first consumer contact with the product and determining factor so that it has or does not want to open the perfume and feel her essence. Therefore, it is observed as theoretical concepts cited by NEGRÃO E CAMARGO (2008), MESTRINER (2002) and ASHCAR (2001). As a hypothesis, it is considered that the evolution of perfume packaging and its link to the past directly reflected in the design of these and their success in the market. To check the feasibility of this chance, there will be a case study of some packages, domestic and imported brands, such as O Boticário and BVLGARI, respectively, because it is considered that the perfume bottles are able to reflect varieties and concepts of time , place and society in which they were designed.
Keywords: Packing design. Ergonomics. Perfumes.

INTRODUÇÃO

Após passarem por diversos períodos, evoluírem em inúmeros aspectos, desde sua essência até a forma como sua embalagem é projetada e comercializada, os perfumes são atualmente um grande mercado consumidor, que cresce vertiginalmente em todo o mundo, em torno de 11% no Brasil em 2015, juntamente com o setor de cosméticos e higiene pessoal, segundo a Associação Brasileira de Higiene Pessoal, Perfumaria e Cosméticos . Dados divulgados em 2015 pela ABIHPEC - Associação Brasileira de Higiene Pessoal, Perfumaria e Cosméticos, essa indústria representa mais de 1,8% do PIB nacional, com um faturamento de R$ 101,7 bilhões no mesmo ano, ocupando a terceira posição de mercado consumidor mundial.

Para entender como tal crescimento e evolução ocorreram, iremos analisar a evolução das embalagens de perfumes através dos períodos e como esta sofreu influência de outros âmbitos além da perfumaria em si, como do *Art Nouveau*, da Segunda Guerra Mundial e do *Pop Art*. E sua relação com o consumidor durante esse período, chegando hoje a ser considerada por diversos especialistas um dos principais fatores que determinam o sucesso ou não de um perfume no mercado, influenciando na escolha do perfume mais que a própria essência, em alguns casos.

1. A PERFUMARIA NA HISTÓRIA

A tradição da perfumaria data da Antiguidade, com diversas maneiras de produção tanto do perfume quanto de seu recipiente. A embalagem já foi considerada apenas uma ferramenta para proteger e auxiliar no transporte dos produtos.

Desde seu início, foram inúmeros os materiais utilizados para essa função de armazenagem: argila, pedra, bronze, couro, porcelana, metais até pedras preciosas. Porém, foi por volta de 50 a.C. que uma descoberta feita pelo sírios mudou toda a forma de produção do vidro até então. Trata-se da técnica de insuflação de vidro (sopro), que permite que este tome forma antes de seu resfriamento. Técnica que só seria superada com a produção de moldes para a produção em série, que também possibilitou a queda nos preços. “Mas o vidro e, em especial, o cristal constituem a mais versátil e elegante matéria-prima para acondicionar fragrâncias.” (ASHCAR, 2001, p.50)

Até o final do século XIX, os perfumes eram vendidos de forma personalizada, onde o cliente escolhia a fragrância e a embalagem, o que fez com que a gama de opções de embalagens fosse grande, para agradar o gosto de cada cliente. No início do século XX, a indústria de cosméticos e perfumaria trazia para seus produtos o estilo *Art Nouveau,* contribuindo intensamente para o desenvolvimento da indústria vidreira, elevando a criação de frascos de perfume. Nos anos 1940,

desenvolveu-se um novo elemento visual, o *splash*, bastante chamativo, que mostrava os atributos do produto nas embalagens.

Após a Segunda Guerra mundial, surgiram os supermercados. A venda em sistema de autosserviço fez com que as produtos contivessem a informação necessária para concretizar a venda sem a necessidade de um intermediário, como um vendedor. Para isso, elementos básicos como selos, brasões, faixas e logotipos desenhados precisaram ser inseridos nas embalagens, e são mantidos até hoje.

2. AS EMBALAGENS DE PERFUMES

No auge da revolução cultural da mulher, por volta dos anos 1960, a *Pop Art* percebeu o poder e a influência da embalagem na vida dos consumidores.

> O consumidor é humano e deseja o produto mais bonito e atraente. Ele só não compra o produto por motivos que vão da falta de poder aquisitivo à preferência afetiva. Ninguém prefere o feio; a embalagem precisa também seduzir e agregar valor ao produto (MESTRINER, 2002, p.19)

Com o passar dos tempos, a evolução do mercado e crescimento da concorrência entre produtos, ela ganhou novas funções: definir um conceito, expor, vender e seduzir o consumidor, absorvendo grandes avanços tecnológicos e incorporando conquistas realizadas pelo design e pela comunicação visual, tornando-se parte fundamental dos produtos industrializados. Uma embalagem bem projetada além de agregar valor ao produto, influencia na percepção sobre o fabricante e a marca. Tem a capacidade de conquistar o consumidor a partir de elementos como forma, cor e textura e é considerada uma maneira eficaz de identificar um produto somente pelo seu envoltório ou recipiente.

> A questão atual reside num aparente paradoxo: as peças altamente industrializadas devem lembrar as pequenas preciosidades artesanais do passado. E assim, com um conteúdo igualmente bem cuidado, despertar a memória, o desejo e a emoção de cada um de nós. (ASHCAR, 2001, p.52).

Desde que foram incorporadas essas novas funções de informação e sedução do consumidor, além de armazenar e proteger, estas passaram a ter uma relação intrínseca com o produto. E em seu desenvolvimento existe sempre uma grande preocupação com relação ao tipo de conteúdo que a embalagem irá envolver, das interferências que pode sofrer até chegar ao consumidor e

também aspectos ligados ao seu uso. No caso dos perfumes, existem diversas classificações - adocicado ou cítrico são alguns exemplos - e isso deve ser transmitido na embalagem, no primeiro contato que o consumidor tem com o produto.

Segundo o francês Pierre Dinand, um dos maiores especialistas em design de perfume na Europa, em entrevista dada a Revista ISTO É em 2000, o frasco do perfume pode representar seu sucesso ou seu fracasso. Nas últimas quatro décadas, Dinand, criou 450 linhas de frascos, como Obsession de Calvin Klein. Foi ele quem desenhou também as novas linhas de O Boticário e Natura. “O frasco é o que dá a primeira impressão sobre o perfume, seduzindo a mulher para que o abra. [...] sem um bom design, ela não chega perto” (DUARTE, 2000).

Outro ponto importante nesse mercado é a adaptabilidade do produto ao seu consumidor. No Brasil, o mercado é liderado por empresas nacionais, e nem sempre um produto de grande sucesso no mercado externo é garantia de sucesso no Brasil, já que é um país com uma cultura muito forte e clima tropical, que deve ser transmitido por suas essências e revelado por sua embalagem. Para Silva, Campos e Lima (2011), projetar a embalagem tornou-se, uma atividade tão, ou quase tão, importante quanto o próprio produto, já que as embalagens são parte fundamental do produto, muitas vezes influenciam mais na escolha da compra que a própria essência.

2.1 A RELAÇÃO DO CONSUMIDOR COM A EMBALAGEM

Segundo Giovanetti (1997) a embalagem é definida como o invólucro que está em contato direto com o produto, exercendo a função de guardar, proteger, conservar e identificar seu conteúdo, além de facilitar seu manejo e comercialização. É ela que propõe um maior valor ao produto, principalmente tratando-se de perfumes.

Sendo uma de suas principais características a de ser um produto muito ligado aos fatores psicológicos, tanto no uso, que está sempre relacionado à autoestima e ao bem estar, quanto no ato da compra, por ser um produto que está ligado com o ato de presentear, satisfazendo, como produto, os desejos e as necessidades do consumidor. A embalagem cumpre esse papel, na medida em que ela envolve o produto; podendo dar "personalidade" a ele, com algum sinal que o identifique e diferencie dos concorrentes e, ainda, por meio dela, podemos conseguir a melhor utilização do produto envasado.

Uma marca que conhece muito bem isso é a Coca-Cola, pois sabe que a sua clássica garrafa de vidro personifica seu produto, a ponto dela ser registrada como uma marca.

A embalagem pode ser fator determinante em relação ao preço. Pode favorecer um produto de qualidade inferior com uma embalagem elaborada, agrega valor ao produto e fazendo o

consumidor comprá-lo pela embalagem. Isso pode ocasionar certa frustração em relação à expectativa com o produto em si; mas pode também fornecer novas alternativas, com custos mais baixos de produção, com materiais inovadores e meios de produção mais simples ou que ocasionam menos gastos .

A distribuição é um processo que deve ser levado em conta ao longo da produção. A forma como o produto será armazenado, transportado e vendido exige determinar a resistência que a embalagem deve ter, para proteger seu conteúdo até que ele possa ser adquirido e utilizado pelo cliente.

Na promoção e propaganda, a embalagem serve de elemento de comunicação visual, podendo conter as informações e identificação do produto e da marca, ajudando a atrair e persuadir o consumidor na hora da compra; assim como sendo o próprio agente promocional, oferecendo ofertas.

> Hoje, num cenário de consumidores bastante informados, questionadores e ávidos por novidades, a comunicação necessita acrescentar algo mais, ou seja, elementos que levem o espectador a uma experiência agradável e que, preferencialmente, estabeleça com ele uma conexão, transmitindo a confiança de uma marca. (SILVA, CAMPOS, LIMA, 2011, p.7).

Deste modo, segundo Machado e Vergara (2012), percebe-se que há uma grande disputa pela atenção do consumidor entre os produtos concorrentes, e a embalagem cuja função anteriormente era apenas guardar e proteger o conteúdo, começa a ser utilizada como ferramenta de marketing e forma de comunicação com o consumidor.

No Brasil, a indústria vê o design como fator decisivo e muito importante para o sucesso de seus negócios. Segundo Fabio Maestriner, autor do livro *Design de Embalagem - curso básico,* o design compreende a atividade de desenhar ou projetar para a indústria, seguindo uma metodologia, a função que o produto final terá. No design de embalagem a linguagem visual é o principal diferencial, compreendendo todos os aspectos já analisados, além de aspectos técnicos, como a ergonomia, que analisa a interação do usuário com o produto.

> Cabe à embalagem atrair a atenção, despertar o interesse, acender o desejo, seduzir, refletir qualidade e preço, ganhar do concorrente e fechar a venda em segundos. Para cumprir tudo isso, é necessário, cada vez mais, um ´design científico´e não só artístico.(SERAGINI, 2002, p.221).

3. ERGONOMIA DAS EMBALAGENS

Segundo a definição da *International Ergonomics Association* (LINDEM, 2007 apud IEA, 2006) ergonomia é a disciplina científica dedicada a compreensão das interações entre o ser humano e outros elementos de um sistema, aplicando soluções para os projetos de modo a otimizar o bem-estar humano e o desempenho geral do sistema.

Com relação à antropometria as dimensões devem ser coerentes com a pega, facilitando o manejo para realização da tarefa. As medidas tomam como referência o tamanho de mão dos usuários e o tipo de movimento que será realizado.

As mãos podem ser consideradas os mais complexos e úteis sistemas biomecânicos do ser humano, bem como um dos principais meios de atividade motora. Napier (1985) classificou os movimentos da mão como:

• Preênsis, nos quais "um objeto fixo ou solto é agarrado por uma ação de apertar ou pinçar entre os dedos e a palma";

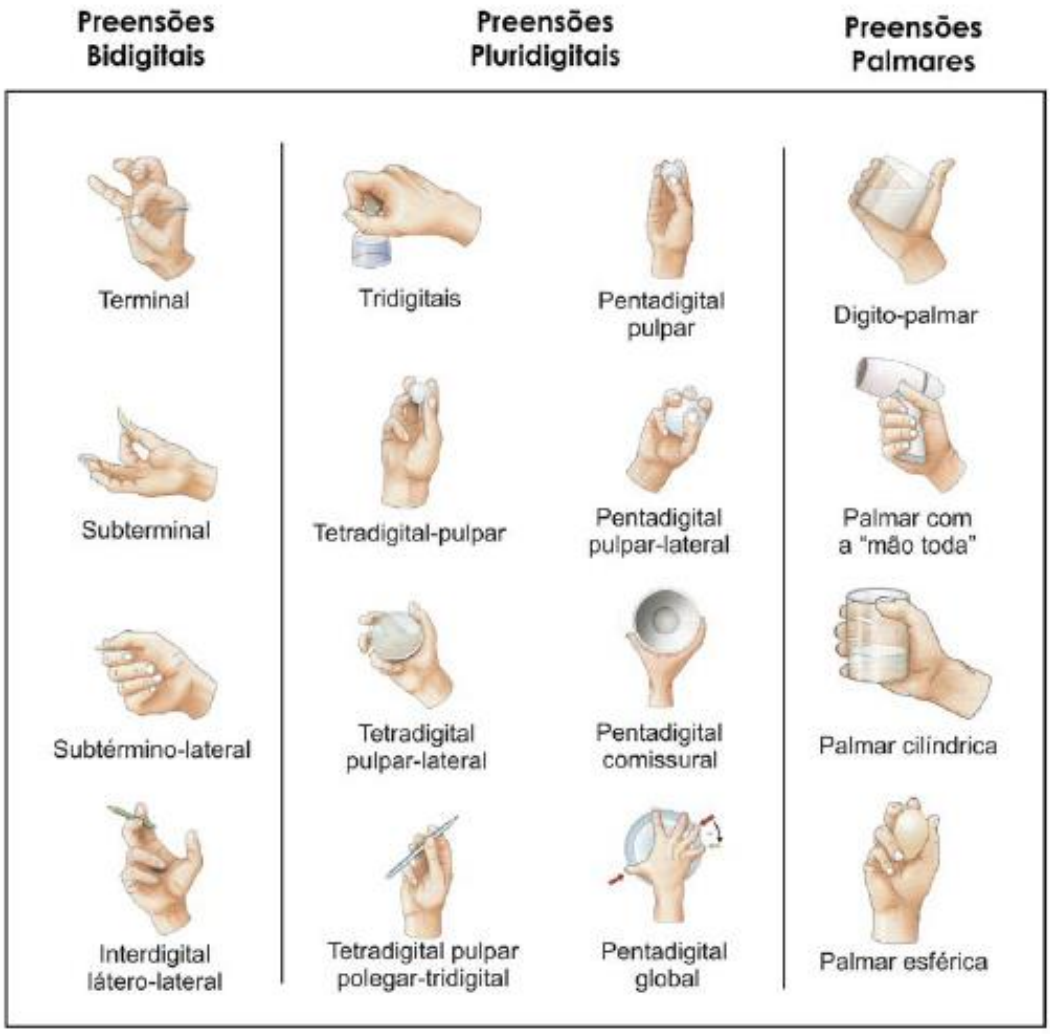
• Não preênsis, como " empurrar, levantar, bater e pontear com os dedos, como a digitação, dedilhar um instrumento musical de cordas ou tapar os orifícios de um instrumento de sopro".

As aplicações de forças e as formas de preensão não são definidas somente pela forma ou tamanho do objeto, mas também pela atividade pretendida. Napier (1956) dividiu as posturas da mão em:

• Preensão Palmar - quando se aplica força completa: ação dos dedos e polegar contra a palma da mão para transmitir força a um objeto;

• Preensão Digital - quando um objeto é pinçado sobre a superfície dos dedos com o polegar em oposição, o que permite uma precisão maior.

Uma divisão mais detalhada é descrita por Kapandji (2007) que dividiu os padrões de preensão em três grupos: as preensões propriamente ditas, as preensões com atuação da gravidade; e as preensões mais movimentos.



Fonte: Adaptado de (KAPANDJI, 2007)

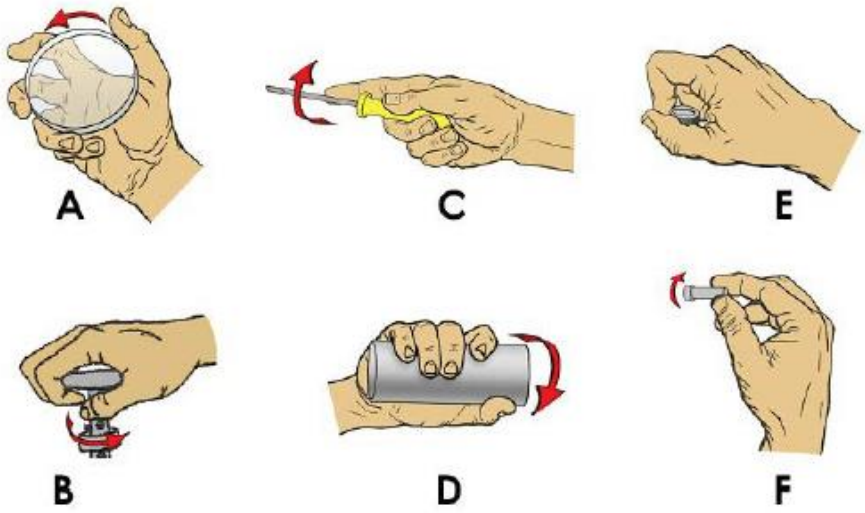
Especificamente em relação ao torque, Razza (2007) relacionou as principais preensões e seus respectivos mecanismos de ação, que no caso das embalagens de perfume utilizam-se normalmente as preensões A e B, E e F.

• A e B – desvios radial/ulnar (abrir frascos, acionar torneiras e válvulas horizontais);

• C – pronação/supinação do antebraço (uso de chaves de fenda, girar maçanetas);

• D – flexão/extensão do punho (empregada, por exemplo, no acionamento do acelerador de uma motocicleta);

• E e F – movimento dos dedos (manejos delicados, acionamento de botões ou na abertura de pequenas tampas).



Fonte: Adaptado de (RAZZA, 2007)

Como a preensão não é definida somente pela forma ou tamanho do objeto, mas também pela atividade pretendida (SILVA et al., 2008), estas podem interferir diretamente na realização das atividades manuais da vida diária, o conhecimento biomecânico tem proposto que o uso de preensões digitais associadas a aplicações de forças, encontradas em várias atividades manuais da vida diária, é considerado mais prejudicial que as ações realizadas em preensões palmares, pois causam maiores tensões nos tendões e articulações que, relacionado à grande carga biomecânica e longos períodos de tempo, além da repetição do movimento, podem gerar DORTs – Distúrbios Osteomusculares Relacionados ao Trabalho ou LER - Lesão por Esforço Repetitivo.

4. ESTUDO DE CASO

Para o estudo de caso foram selecionadas duas embalagens, uma da marca nacional O Boticário, da linha Floratta e outro importado, da marca BVULGARI, da linha Omnia. Foram levantadas informações sobre a composição dos perfumes, já que as embalagens devem traduzir esses aromas, sobre a empresa que o produz e sobre o designer que desenvolveu a embalagem. Foram realizadas, a partir da observação e uso dessas duas embalagens, pesquisas com 25 pessoas, de diversas idades e profissões, e suas diversas percepções.

4.1 PERFUME FLORATTA CEREJEIRA EM FLOR - O BOTICÁRIO

Criado em 1995 em comemoração aos 18 anos da empresa, a linha de perfume Floratta teve sua embalagem original desenvolvida pelo designer francês Thierry Lecoule. Em 2012 O Boticário fez um *repacking* da embalagem, em parceria com a Narita Design, a partir de pesquisas com os consumidores, que ressaltaram que gostariam que a embalagem pudesse

materializar uma flor no próprio frasco, em vez de tê-la esculpida na embalagem, como era anteriormente.

O perfume Floratta Cerejeira em Flor combina um moderno *bouquet* floral com uma explosão de notas cítricas e frutais, o Floratta Cerejeira em Flor traz a inspiração do oriente para a fragrância, misturando notas cítricas e frutais. Com a família Olfativa Floriental Fresco, possui nota de saída de acorde frutal fresco, frutas silvestres e damasco. No corpo lírio do vale, Muguet, madressilva, Gardênia, Jasmim, Flor de laranjeira e ao fundo sândalo, Âmbar, Praline, Musk, Caramelo.

Fonte: O Boticário

O Boticário iniciou em 1977 em Curitiba em uma pequena farmácia de manipulação. Hoje é uma das maiores empresas de cosméticos do Brasil e a maior rede de franquias do setor do mundo. Atualmente, a linha de produtos do Boticário conta com aproximadamente 600 itens, divididos entre cuidados para o corpo, cuidados faciais, protetores solares, maquiagem, perfumes, desodorantes, sabonetes e shampoos.

4.2 PERFUME OMNIA AMETHYSTE - BVLGARI

Voltado para a mulher jovem que se expressa por ela mesma, Omnia Amethyste é elegante e refinado. Sua forte feminilidade revela-se com uma discreta sensualidade, que conversa diretamente com sua embalagem. Floral, possui notas de cabeça de íris e rosa de orvalho. As notas de coração são formadas por Grapefruit Rosa e as notas de fundo são compostas por Rosa da Bulgária, foi criado em 2006 por Alberto Morillas, perfumista espanhol que já criou mais de 250 fragrâncias.

Fonte: Sephora

A marca Bvlgari fundada em 1984, por Sotirio Bulgari. A empresa tem sede na Itália em Roma, está presente em 150 países com 293 lojas na maior parte no Japão, Estados Unidos e Itália tem como os principais produtos: jóias, relógios, óculos, perfumes e bolsas.

Projetada por Fabrice Legros do Studio Pi Design, estúdio dedicado à concepção e desenvolvimento de produtos de luxo. A embalagem lembra um elo, um objeto de coleção, prático. Para Legros, design de embalagem ou perfume não é apenas criar belas peças, mas envolve perícia técnica. Saber como usar os materiais corretamente e que a forma é um resultado consistente com a história de uma marca e o orçamento que tem. “Projetar frascos de perfume é acima de tudo sobre o prazer, gosto, intuição, sensibilidade, tendências, análise, conhecimento e a visão de uma marca; nós sempre projetamos novos produtos com a ajuda de equipes de marketing para colaboração e desenvolvimento.”

4.3 PESQUISA

Em pesquisa realizada com 25 pessoas com média de idade de 40 anos, de ambos os sexos e com diversas formações, algumas questões foram levantadas por quase todos os entrevistados.

Mais de metade dos entrevistados tiveram dificuldade em primeiro momento com a embalagem do Perfume Omnia, ou em relação a identificação do produto, ou ao seu correto manuseio, o que não ocorreu com nenhum entrevistado do Perfume Floratta, por apresentar uma embalagem mais intuitiva. Após essa primeira impressão, em geral, metade dos entrevistados gostaram da embalagem do Ominia, a acharam sofisticada e bonita, Porém outra parte não se sentiu agradado pelo design da embalagem, identificando-a como um relógio ou algo parecido, em alguns casos, mas reconhecendo a importância de seus pontos positivos, como o fato de ficar em pé e ser transparente na parte em que vai o líquido. Porém todos concordaram que ela se

encaixava perfeitamente na mão, apesar da grande variedade de tamanhos e forças, demonstrando a aplicação da ergonomia em seu projeto e todos citaram sua praticidade como ponto positivo também, o fato de não ter tampa e seu botão ser exatamente onde o dedo se encaixa. Apenas uma pessoa entrevistada citou o fato de não achar a embalagem boa ergonomicamente, pois possui tendinite e artrite nos dedos, e por estes precisarem ficar um pouco mais abertos e esticados para a aplicação do perfume, ela disse não ter força e se sentir desconfortável. Com o perfume Floratta, as considerações giravam em torno de seu encaixe também, por haver entradas na embalagem, porém de forma bem mais simples e de fácil manuseio. Alguns entrevistados citaram o fato da embalagem do perfume Floratta não ser transparente e translúcida na parte de baixo, tornando difícil a identificação da quantidade de perfume que resta, ponto importante levantado por todos.

Em relação a ergonomia, para acionar ambas as embalagens é exercida uma preensão palmar, que segundo Napier (1956) é quando se aplica uma força completa de ação dos dedos e polegar contra a palma da mão para transmitir força a um objeto. Dentre as classificações divididas por Kapandji (2007), para tal ação é exercida uma preensão tetradigital-pulpar, pois os dedos exercem força em oposição a palma da mão para acionar a válvula do perfume. Em relação ao torque, na classificação definida por Razza (2007), para tais embalagens é exercido o mecanismo de ação de movimento dos dedos, já que trata-se de acionamento de botões e abertura de pequenas tampas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração os dados levantados pelas pesquisas, pode-se concluir com que as embalagens influenciam na decisão de compra. A embalagem importada do perfume Omnia da Bvlgari, possui um design interessante, e que gerou diversas opiniões, inclusive por sua pega, que algumas pessoas tiveram dificuldade em identificar sua usabilidade, porém depois que a identificavam achavam bem prática, além de seu preço e material que se diferencia do utilizado normalmente. Alguns declararam que se sentiram atraídos pela embalagem, e depois foram sentir seu cheiro, que falaram ainda que combinava com o formato da mesma. Já a embalagem do perfume Floratta de O Boticário, uma empresa nacional, teve uma aceitação geral dos entrevistados, que normalmente já estão familiarizados com a loja e conhecem, e em alguns

casos, até usam esse ou outros produtos similares em seu dia-a-dia. Sua forma, apesar de ergonômica pelas entradas e recorte que apresenta, é simples, de fácil identificação e pega.

BIBLIOGRAFIA

ASHCAR, Renata. Brasilessência: a cultura do perfume. São Paulo: Nova Cultural, 2001.
_____. Guia de perfumes. São Paulo: Officiel, 2016.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA INDÚSTRIA DE HIGIENE PESSOAL. Disponível em: <http://www.abihpec.com.br>. Acesso em: 18 jan. 2016.

CAMARGO, Eleida Pereira de; NEGRÃO, Celso. Design de embalagem: do marketing à produção. São Paulo: Novatec, 2008.

DUARTE, Sara. Arte em perfumes. IstoÉ [Online]. Disponível em: http://istoe.com.br/36346_ARTE+EM+PERFUMES/?pathImagens=&path=&actualArea=internalPage. Acesso em: 10 fevereiro de 2016.

FRAGANTICA. Enciclopédia norte americana de perfumes. Disponível em: <http://www.fragantica.com>. Acesso em: 12 março 2016

FRANÇA, Maureen Schaefer; QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. Fragrâncias e Transparências: Gênero e Tecnologia no design dos frascos de perfume.Disponível em: http://files.dirppg.ct.utfpr.edu.br/ppgte/eventos/cictg/conteudo_cd/E10_Fragr%C3%A2ncias_e_Transpar%C3%AAncias.pdf

IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo: E.Blücher, 2005

MESTRINER, Fábio. Design de embalagem: curso avançado. São Paulo: Makron Books, 2004.
_____. Design de embalagem: curso básico. São Paulo: Makron Books, 2001.

MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Claudia. Ergonomia: conceitos e aplicações. 2. ed. ampl. Rio de Janeiro:2AB Ed., 2000.

OSMOZ. The Fragrance Foundation. Enciclopédia de perfumaria. Disponível em: <http://www.osmoz.com>. Acesso em: 27 novembro 2015.

PASCHOARELLI, Luis Carlos et al. Antropometria da mão humana: influência do gênero no design ergonômico de instrumentos manuais. Revista da Associação Brasileira de Ergonomia Ação Ergonômica. V.5, n.2, p.1-8, nov. 2010.

PASCHOARELLI, L. C.; RAZZA, B. M.; FALCÃO, F. da S.; LUCIO, C. do C. . Análise das variáveis de forças de preensão digital: a contribuição da biomecânica ao design ergonômico. In: Anais do XII Congresso Brasileiro de Biomecânica. p. 907-912.2007

PASCHOARELLI, Luis Carlos; CAMPOS, Lívia Flávia de Albuquerque; SILVA, Danilo Corrêa; MENIN, Mariana; SILVA, José Carlos Plácido da. Correlações entre Forças de

Preensão Humana - Aspectos do Design Ergonômico. [Online]. Disponível em: http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/91/88

SILVA, Camila Assis Peres; CAMPOS, Jorge Lucio de; LIMA, Guilherme Silva da Cunha. O design de embalagens para perfumes em um cenário pós-moderno: artigo científico [Online]. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/_esp/anopub.php? anopub=2011>. Acesso em: 10 novembro 2015.

SILVA, Camila Assis Peres; MAZZILLI, Clice Sanjar. A identidade de um perfume: análise da relação entre design de embalagem e mensagem publicitária. Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ. Volume 8 Número 1 Junho 2014. pp. 62-77. Disponível em: [http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign]

STEFANOVICZ, Laiana Santos Wawzyniak. A sinergia entre moda, arquitetura e arte [Online]. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda_2014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO3-CULTURA/CO-EIXO-3-A-sinergia-entre-moda-arquitetura-e-arte.pdf. Acesso em: 15 Novembro 2015.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN GRÁFICO

A ANIMAÇÃO COMO FERRAMENTA NA INCLUSÃO SOCIAL E FORMAÇÃO DE VALORES

Autora: Anna Clara Cunico Montel
Orientadora: Profa. Ma. Leila Rabello de Oliveira

RESUMO

A animação, por muito tempo, foi vista como uma forma saudável e, de certa forma, inócua, de entretenimento infantil. Os filmes são pensados com o intuito principal de entreter, mas suas histórias acabam, inegavelmente, transmitindo certos valores, os quais podem ser educativos, não só na teoria, mas práticos no âmbito do desenvolvimento moral, com temas relacionados a ética, a solidariedade e a justiça, como também podem ser distorcidos, dependendo dos assuntos que abordam e, sobretudo, como os abordam. Objetiva-se, por meio desta pesquisa, compreender como os desenhos animados contribuem no processo social da formação de identidade do indivíduo e como eles se moldaram para transmitir, através da história, valores e as ideologias sociais. Busca-se também averiguar como a diversidade na animação, quando colocada de forma benéfica e inclusiva, pode ser convertida em uma poderosa ferramenta de auto aceitação infantil.
Palavras-chave: Animação. Formação de Valores. Inclusão. Sociedade.

ABSTRACT

The animation, for a long time, was seen as a healthy, and somewhat innocuous, children's entertainment. The films are designed with the primary goal to entertain, but their stories undeniably transmit certain values, which can be educational, not only in theory, but practical in the moral development, with themes related to ethics, solidarity and justice, but they can also be distorted, depending on the issues that they address and, above all, how they approach them. The purpose through this research is to understand how the cartoons contribute in the social process of individual identity formation and how they are shaped to transmit, through the history, values and ideologies. The aim is also to find out how diversity in animation, when placed in a beneficial and inclusive manner, may be converted into a powerful self-acceptance tool.
Keywords: Animation. Inclusion. Social Role. Society. Values Formation.

INTRODUÇÃO

Ao longo de sua curta história, as animações marcaram as vidas das pessoas, contemplando temas sociais ou apenas servindo como um entretenimento leve e descontraído. Entretanto, o que não se pensa a respeito dos desenhos animados é o que eles transmitem durante o tempo que estão nas telas. Deve-se compreender aspectos históricos da animação e

como ela foi e é percebida para se ter uma visão mais ampla de como ela influencia as pessoas, transmitindo ideologias e valores instrínsecos em seus enredos e através de seus personagens. Por outro lado, deve-se também compreender como as pessoas absorvem as informações que a elas chegam, sobretudo as crianças, sendo o propósito fundamental da pesquisa entender como a animação pode ser um método eficiente na formação de seus valores e identidades. Para isso, é importante contemplar a importância histórica das metodologias da animação na transmissão desses valores e mensagens ao longo do tempo, e como obteve-se o êxito na captação da essência humana nesta forma de arte. O resultado esperado é a comprovação do papel que a animação exerce na formação ética e dos valores das crianças no mundo contemporâneo enquanto meio de lazer e entretenimento.

1. BREVE HISTÓRIA DO INÍCIO DA ANIMAÇÃO: COMO O ANIMADOR PASSOU DE MÁGICO A CRONISTA DA ALMA HUMANA

> Em primeiro lugar, o criador pertence a um certo país, a uma certa classe social, a grupos determinados, em resumo, a meios sociais tendo cada um suas representações coletivas, seus costumes que pesam sobre o individuo com toda a força da tradição. (BASTIDE, p. 73, 1971). Portanto, o criador de conteúdo nunca trabalha só. A sociedade está sempre presente nele: ela amoldou o homem numa larga medida, ela apresentou-lhe as formas tradicionais segundo as quais disciplinará sua inspiração, enfim ela ainda está ao seu lado sob a forma de público. (BASTIDE, p. 75, 1971).

O início da animação se dá de maneira mágica, encantando os espectadores como feito técnico. O cinema como um todo tinha em vista estabelecer uma estrutura narrativa e um código estético. Os primeiros temas abordados eram voltados a experimentação, sem tanta preocupação em contar uma história. Emile Cohl começa a mudar este fato, produzindo animações intuitivas e espontâneas, que não seguiam um esquema linear, sendo a metamorfose uma das características que permeiam seus trabalhos, os quais, diferente das produções primárias de animação, possuíam um argumento. (BARBOSA JÚNIOR, 2002)

Winsor McCay garante a suas animações um aspecto mais rebuscado, com maior detalhamento estético em suas produções, com movimentos fluidos voltados a expressividade de seus personagens, abordando temas voltados ao humor. Sua criação *Gertie, the Dinosaur* (1914) é considerada um marco da animação, sobretudo por ser tecnicamente impressionante.

Com a industrialização da animação, as produções passam a ser feitas em massa, com a função de prender a atenção do público com uma narrativa, de contar a ele uma história. O desafio dos animadores era atrair a atenção da imprensa e obter respeito profissional, criando uma audiência que apreciasse esse novo tipo de arte. Surgiram, então, estúdios de animação, liderados por animadores autodidatas e apoiados em técnicas de organização empresarial. (BARBOSA JÚNIOR, 2002)

Com os avanços tecnológicos, as histórias abordadas nas animações foram evoluindo. *Out of the Inkwell* (1918 – 1929), série criada por Max Fleischer e estrelada pelo personagem *Koko the Clown*, utiliza recursos de rotoscopia, além de estabelecer *gags* - 'fórmulas' para o humor – que lhe garantiram grande popularidade. Com isso, teve início a grande produção de *séries de personagens* na indústria da animação.

> Se as séries se tornam a salvação econômica da animação e seu principal canal de comunicação com o público, a instalação dessa operação industrial haveria de afetar a concepção e feitura dos filmes, com resultado direto na caracterização da personalidade das figuras desenhadas. É aqui que uma prática se institucionalizou como marca registrada dos desenhos animados vai aparecer e se transformar em eficaz instrumento de individualização de personagens: a *repetição de poses*, *expressões* e *movimentos* utilizados em todas as aventuras. Aliado a um *número limitado de cenários* usado em todos os episódios, cria as condições visuais básicas para identificação do universo ficcional específico de um personagem – além, óbvio, da enorme economia em trabalho e tempo. (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 74 – 75).

Dotados de uma linguagem visual própria assimilável e uniforme, os desenhos animados produzidos durante a década de 1920 se consolidaram na produção de demanda em massa. O animador, que fazia presença literal em suas obras, agora sai de cena, dando independência aos personagens.

> Em nova situação – não mais de mágico, mas de cronista da alma humana -, o animador se sentia à vontade para explorar toda a diversidade de valores sociais, lançando mão dos múltiplos recursos expressivos proporcionados por sua arte – divertindo, criticando, emocionando; objetivos bem distantes de atividades que têm na técnica e na ciência sua razão de ser. (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 75).

Os animais antropomorfizados começam a ganhar espaço no universo da animação. BARBOSA JÚNIOR (2002) relata como um excelente exemplo desse fenômeno *Felix the Cat*, animação que perdia em popularidade somente para Chaplin, pois ambos ultrapassavam barreiras de classe social e idade. Este gato, dotado de imenso simbolismo, serviu de inspiração

para Disney para a criação do gato Julius em sua série *Alice Comedies*, e também para suas criações posteriores *Oswald the Lucky Rabbit* e o famoso *Mickey Mouse*. A popularidade de *Felix the Cat* se dá a um conjunto de atributos: além de sua forma plástica, sua personalidade, o ambiente que o cerca e suas histórias, resultado da mente de um artista que vivia no período posterior ao fim da Primeira Guerra Mundial, colaboraram para a criação de uma profunda conexão com os espectadores. Sua concepção foi resultado de estudos estéticos e funcionais, desde suas formas arredondadas, sua coloração preta que se destacava em relação ao cenário e facilitava a produção, até seus trejeitos, expressividade e *gags* inteligentes, que garantiam ao personagem um espírito próprio.

BARBOSA JÚNIOR (2002) define que Walt Disney surge para dar um novo patamar à animação, tendo a excelência como objetivo. Por mais genial que fosse *Felix the Cat*, sua personalidade se estruturava em cima de piadas visuais externas ao movimento, ou seja, suas animações não possuíam histórias estruturadas, e sim uma sucessão de *gags* nas quais os personagens se apoiavam. Os animadores dos anos 1920 trabalhavam apressadamente para atender às demandas de mercado, e isso, somado a poucos recursos gráficos e de representação, deixavam de dar *vida* às suas produções. Walt Disney almejava atingir a *ilusão da vida* em seus trabalhos, ou seja, o personagem tinha de representar, dar a impressão de que possuía vida própria.

> Estou interessado em divertir as pessoas, em dar prazer, particularmente fazê-las sorrir, ao invés de estar preocupado em 'expressar-me' através de obscuras impressões criativas. (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.98, extraído de *The Illusion of Life*)

Branca de Neve e os Sete Anões deu a Disney e sua equipe não o desafio de produzir um longa-metragem animado, algo antes já feito, mas sim de produzir um longa-metragem animado que captasse a atenção das pessoas e as fizesse assistir do início ao fim com interesse.

> *Branca de Neve e os sete anões*, o primeiro longa-metragem de Walt Disney (um tema forte, uma animação extraordinária, cuidadosamente planejada, com uma narrativa soberba bem ritmada) não será apenas um marco na história da animação ou do cinema como um todo; transformou-se numa referência para além da arte. (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.118)

Com os novos parâmetros técnicos e conceituais estabelecidos por Disney, os demais animadores deveriam tomar providências para se manter no mercado. Com isso, o foco dos animadores passa a ser o desenvolvimento estético e da narrativa.

Pode-se concluir que alguns dos pilares que tornaram as animações formas de arte aclamada foram a captação da essência e dos sentimentos humanos, o reforço e a validação de valores socialmente estabelecidos e, é claro, a ilusão da vida aplicada em mundos extraordinários.

2. O PAPEL SOCIAL DA ANIMAÇÃO

2.1 A influência da animação na formação de identidade e ideológica

Sobre papel social:

> O papel é o setor organizado da orientação de um ator que constitui e define sua participação num processo de interação. Compreende um conjunto de expectativas complementares, que dizem respeito às suas próprias ações e às dos outros que com ele interagem. Tanto o ator como aqueles que interagem com ele compartilham das mesmas expectativas. Os papéis são institucionalizados quando são inteiramente consentâneos com os padrões culturais dominantes e se organizam de conformidade com o tábuas de valores moralmente sancionadas, comuns a todos os membros da coletividade em que os papéis funcionam. (CARDOSO; IANNI, 1970, p. 63, 64)

Segundo Tassara (BARBOSA JÚNIOR, 2002), a animação passou a ser vista, após o fenômeno Disney, como ‘coisa de criança’, embora não tenha surgido com esse intuito. Os contos de fadas recontados de Walt Disney deram a animação o tom infantil que permeia ainda hoje permeia a animação. Com isso, temos um inesgotável repertório de desenhos animados voltadas a esse público, as quais tem sido utilizadas como fonte de lazer e de formação do indivíduo.

> É visível que a educação necessita de novos meios para garantir a interação e a formação de identidade do cidadão na sociedade. Enfim, ideologias contidas em desenhos animados e suas representações sócio artísticas e culturais são relativamente relevantes para o desenvolvimento infantil. Embora existam aspectos negativos, a maioria refere-se ao cotidiano vivido em sociedade. (SILVA; GOMES, 2009, p.41)

PEREIRA e RUARO (2009) definem que não é prudente descartar a influência da televisão na formação da subjetividade infantil, mas deve-se compreender que, apesar de seu principal intuito ser o entretenimento, sua dimensão educativa deve ser levada em conta, mesmo que essa não seja essencialmente pedagógica. A televisão é um meio muito acessivo e atrativo de lazer, e sua presença no cotidiano infantil é inegável. Entretanto, deve-se averiguar as mensagens transmitidas pelos desenhos animados, pois, apesar de serem relevantes por seu caráter lúdico, eles carregam em si conteúdos ideológicos, os quais devem ser mediados pelos responsáveis.

> Por fim, ressalta-se o grande potencial dos desenhos animados como forma de aprimorar o desvelamento e a representação para a inclusão do indivíduo na sociedade e na formação de sua identidade. Julga-se por meio de várias opiniões que os desenhos são fontes facilitadoras de aprendizado, tanto para o bem quanto para o mal. (SILVA; GOMES, 2009, p.41)

As imagens dos desenhos animados falam por si, transmitindo ideologias, crenças, costumes, hábitos e processos culturais dos seres humanos, onde as divergências devem ser administradas pelos educadores. Os meios de comunicação estão presentes no cotidiano das crianças, por isso, a indústria cultural e a educação estão diretamente ligadas, sendo inegável a importância da mídia na formação de identidade do indivíduo. Isso porque os produtores de cultura acabam, de certa forma, manipulando a sociedade, a moldando em sua formação e interação enquanto sistema social. (SILVA; GOMES, 2009)

Sobre sistema social:

> Um sistema social é um sistema de interação de uma pluralidade de pessoas, o qual se analisa tomando-se por base de referência a teoria da ação. Compõe-se, evidentemente, das relações dos atores individuais, e somente dessas relações. Tais relações são constelações de ações dos induviduos atuantes que o orientam uns em relação aos outros. (CARDOSO; IANNI, 1970, p. 63, 64)

Segundo SILVA JÚNIOR e TREVISOL (2009), a criança é receptiva das mensagens veiculadas na TV, ela as recria de acordo com suas experiências, um processo de troca de conhecimentos. Com isso, ela incorpora o que vê e ouve de maneira criativa, podendo usar desse artifício para se inserir na sociedade ou compreender valores que a cercam.

> O desenho de signos visuais sempre existiu e faz parte da evolução do homem, nos conceitos visuais. O desenvolvimento científico, tecnológico, econômico e

> sociocultural exige não só contínuas adaptações, mas novos significantes ou significados. (SILVA, GOMES, 2009, p.39)

Nos desenhos animados, a representação semiótica é relativa ao aprendizado, pois, grande parte do que aprendemos está relacionado a imagens e à linguagem no geral. As animações, geralmente, apresentam maniqueísmo, baseados em valores presentes na sociedade e o que ela estipula como ‘bom’ e ‘mau’. Os temas a serem abordados geram consistência de informação para o desenvolvimento pessoal de um indivíduo em formação.

2.2 A importância da representatividade nos desenhos animados: estudo de case *Steven Universo*

As crianças se relacionam com a televisão assim como se relacionam com o mundo a sua volta. É um meio acessível e prazeroso de lazer, onde elas podem entrar em contato com histórias e personagens diferentes todos os dias. Em sua fase de formação, é muito importante que as crianças tenham acesso a modelos com os quais possam se identificar, pelos quais se sintam representadas. Sendo assim, compreende-se que quanto mais diversidade apresentada nos desenhos animados, melhor para a autoestima das crianças espectadoras.

Steven Universo, de 2013, criado por Rebecca Sugar e produzido por *Cartoon Network Studios* foi um sucesso de público, recebendo o título de série mais assistida de 2013 pelas crianças (6 a 11 anos). (SOUZA, 2014)

A série contempla as aventuras de Steven, um menino que tem poderes mágicos e vive com um grupo denominado *Crystal Gems*, composto inicialmente por ele e três personagens femininas: Garnet, Ametista e Pérola. Juntas, elas tentam educar Steven para que ele aprenda a usar seus poderes e as ajude a proteger a terra de ameaças alienígenas.

Uma das questões que destaca essa animação é o *design* dos personagens, ou seja, como eles são desenhados, e a construção de suas personalidades. O próprio protagonista é um garoto de baixa estatura e acima do peso, muito alegre e otimista, que adora conhecer pessoas e fazer amizades. Garnet é a líder e a mais alta das *Crystal Gems*, possui um corpo cheio de curvas e é o resultado de uma fusão entre duas outras personagens, Rubi e Safira, as quais estão envolvidas

em um relacionamento romântico. É uma personagem calma, sábia e com um forte instinto maternal. Ametista é baixa e volumosa, é uma personagem despreocupada e que prioriza se divertir em todas as situações. Pérola é uma personagem esguia e delicada, que se preocupa muito, sobretudo com Steven.

O desenvolvimento dos personagens os coloca em situações palpáveis, reais, envolvendo conflitos pessoais e sociais. São abordados de maneira natural no enredo temas como a homosexualidade, o conflito de identidade e a moralidade, os quais são utilizados de maneira sagaz para explanar valores como a aceitação e a compreensão de forma fluida para os espectadores, sobretudo os mais jovens.

Por fim, a série contempla assuntos que permeiam a realidade contemporanea, personagens femininos e masculinos de personalidade e aparência marcantes e é sucesso de público. Isso leva a reflexão de como a sociedade está levando esses aspectos em consideração na escolha de seu entretenimento.

3. A PERCEPÇÃO DOS VALORES NAS ANIMAÇÕES: PONTOS DE VISTA

3.1 Entrevista “Animação e Formação de Valores” com Kito Castanha

Para averiguar, do ponto de vista profissional, a relevância dos valores morais empregadas no roteiro de uma animação, foi realizada uma entrevista com Marcos Aurélio Castanha Junior[1], conhecido como Kito Castanha, no Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, no ano de 2016.

Perguntou-se ao entrevistado se ele acredita que a animação pode contribuir na formação dos valores das crianças e jovens, e obteve-se a seguinte resposta: “Sim, a animação com certeza contribui na formação de valores, e também na discussão dos valores que ela aborda. Uma questão muito importante que a animação carrega é a multilinguagem, capaz de traduzir música,

[1] Mestre em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2014), bacharel em Comunicação Visual pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo (1988). Atualmente é diretor geral e de criação da Tre Comunicação, Professor assistente II da Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), professor assistente II no Centro Universitário Senac e professor assistente II no Centro Universitário Belas Artes. Tem experiência na área de Design Gráfico, com ênfase em Identidade Visual, Fotografia e Cinema de Animação, atuando principalmente no seguinte tema: Identidade Corporativa e gestão de marcas.

literatura, entre outras mídias, de forma eficiente por conta da sobreposição de linguagens e da maneira que a transição será realizada, podendo ser lúdica e dinâmica. ”

Outra questão que foi formulada foi se o entrevistado poderia citar uma animação que transmite valores de maneira positiva e uma que transmite valores de maneira negativa, tendo como resposta: “Sim. De forma positiva, a diversidade aflorada, por exemplo, em *O Bom Dinossauro*, com valores de vida transmitidos por diferentes personagens, ou a relação de respeito em *Blue Umbrella*, que no mundo real passa para segundo plano. De forma negativa, animações voltadas para *videogames* de extermínio, pois a animação passa, de forma muito real, conceitos que ferem o princípio da vida através da experiência que ela proporciona, gerando violência por conta da imersão que só é possível por conta da animação, onde você é o protagonista. Um exemplo nítido desse tipo de animação é a franquia *Grand Theft Auto* (GTA). “

A experiência que a animação proporciona pode ser muito real e impactar diretamente os valores de um indivíduo. Sendo capaz de incorporar várias formas de arte, deve-se planejar muito bem de que maneira a animação será criada, pois, por conta da imersão que ela cria em relação ao espectador, pode-se obter o resultado contrário do esperado.

3.2 Pesquisa: “Animação e Respeito”

Para validar como a animação está sendo recebida na formação de identidade e de pensamento crítico das crianças, desenvolveu-se e aplicou-se uma pesquisa em formato de formulário no 5º ano do período matutino da Escola Estadual Professora Beatriz do Rozário Bassi Astorino, localizada na zona leste da cidade de São Paulo.

A pesquisa foi realizada com 28 alunos em agosto de 2016. Na ocasião foi explicado como se aplicaria a pesquisa, com a utilização da palavra ‘respeito’ para sintetizar e elucidar conceitos morais positivos.

> O respeito pertence à família das atitudes morais e, tal como os outros membros desse grupo, sua natureza necessária ou obrigatória não pode ser discursivamente “provada”. O respeito pelo outro é um valor; assim como outros valores, só se pode elaborar uma argumentação a seu favor e tentar convencer os ouvintes de seus méritos apelando para sua consciência moral, a

> fim de persuadi-los a adotá-lo e aplica-lo ao escolher sua própria atitude para com os outros seres humanos (BAUMAN, 2012 p.92).

Durante a pesquisa, obtive-se algumas percepções interessantes: as crianças receberam o tema ‘desenhos animados’ com muito entusiasmo, e apontaram, verbalmente, várias animações e vários meios de assisti-las foram citados. Um dos desenhos animados comentados foi *Steven Universo*, quando um estudante relatou que a mãe não permitia mais que ele assistisse à animação por conta da personagem Garnet, a qual já foi descrita anteriormente.

O questionário aplicado contempla 5 perguntas de caráter quantitativo e 2 perguntas de caráter qualitativo, e obteve-se os seguintes resultados:

As crianças contemplam a faixa etária entre 10 e 11 anos e, com exceção de duas crianças, todas as outras assistem a animações todos os dias. Quando questionadas sobre o tipo de animação, em uma alternativa a qual podiam marcar as duas respostas, foram bem seletivas: a sala dividiu-se com 12 crianças preferindo séries animadas, 13 preferindo longa-metragens de animação e 3 crianças assinalando ambos. Quando questionadas onde assistem animação, a maioria apontou a *Netflix* como seu meio favorito de ver aos desenhos animados, seguida pela TV por assinatura, TV aberta, Disco Digital Versátil (DVD) e *Blueray* e, como última opção, o cinema. Quando questionadas se acreditavam que as animações podem influenciar as atitudes das pessoas de maneira positiva, gerando respeito pelo próximo, foram unânimes em apontar que sim.

Quando questionadas, em pergunta aberta, se lembravam de alguma animação que incentiva o *respeito*, os resultados obtidos foram satisfatórios. Os desenhos animados *Princesinha Sophia*, *Barbie: Escola de Princesas*, *Doutora Brinquedo*, *O Show da Luna* e *Miraculous: As Aventuras de Ladybug* contam com protagonistas femininas, as quais são muito bondosas, curiosas e proativas. Elas, a sua maneira, desempenham papéis relevantes, seja salvando o mundo, ajudando as pessoas através de boas ações ou instigando um interesse que desempenha um papel importante no enredo, como o amor de Luna, de *O Show da Luna*, por ciência. *Super Choque* foi um exemplo muito bem colocado, validando a importância da representatividade nos desenhos animados. Conta com um protagonista de personalidade forte, e com situações que remetem ao cotidiano da vida de um adolescente. *Naruto*, *Procurando Nemo*, *Procurando Dory*, *Frozen: Uma Aventura Congelante* e *Hotel Transilvânia* também

reflete questões interessantes, como o preconceito, a superação de obstáculos, a importância da amizade e das relações interpessoais. Também foram citados *O Bom Dinossauro* e *Steven Universo,* os quais já foram discutidos, e as animações *Alvinnn!!! E os Esquilos*, *Pokémon* e *O Simpsons*.

Quando questionadas, em pergunta aberta, se lembravam de alguma animação que incentiva o *desrespeito*, foram muito lembrados os desenhos adultos *Os Simpsons*, *Família da Pesada* e *South Park*. Eles não haviam sido comentados em momento prévio e são desenhos que apresentam temáticas polêmicas e, muitas vezes, violentas. Outra resposta curiosa foi o longa-metragem da *Dreamworks*, *Como Treinar o seu Dragão*, o qual envolve uma história que se desenvolve com base na superação de preconceitos. Porém, no começo, há um preconceito entre humanos e dragões, guerras e violência, e Soluço é maltratado por todos do lugar onde mora. Outras animações citadas foram *Pokémon*, *Tokio Ghoul*, *Naruto* e *Miraculous Ladybug*.

> Nesse trabalho de persuasão não se pode contar com argumentos empíricos nem credenciais de autoridade, e tampouco recorrer a eles. Se, por exemplo, alguém incitar uma pessoa a respeitar outros seres humanos alegando que a maioria tende a aprovar essa atitude, não estará invocando a consciência moral do ouvinte, mas seu instinto gregário. Se alguém tentasse convencê-lo de que o ato de respeitar os outros seria recompensado com o respeito destes, o apelo seria uma preocupação egoísta com os próprios ganhos: um tipo de preocupação que dificilmente poderia coincidir ou ser compatível com um impulso moral. (BAUMAN, 2012 p.92). Por outro lado, se alguém exige respeito baseando-se na ideia de que demonstrá-lo é uma ordem que só pode ser desobedecida por um preço elevado e inaceitável para o desobediente (por causa do diferencial de poder que separa quem dá a ordem de quem a recebe), em vez de sustentar o argumento em termos de valor intrínseco do respeito, estará invocando o instinto egoísta de sobrevivência, e não toda a preocupação com o bem-estar dos outros que é atributo de toda postura moral; e, como Albert Camus indicou com exatidão, dificilmente haverá algo mais desprezível que o respeito que vem do medo. (BAUMAN, 2012, p.92, 93)

A experiência que se obteve com a pesquisa, de maneira geral, foi a percepção de um grande engajamento das crianças em relação as histórias e os personagens de diversos desenhos animados, e pôde-se concluir que elas compreendem, mesmo que inconscientemente, os valores intrínsecos presentes nas animações.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS: COMO A ANIMAÇÃO PODE CONTRIBUIR NA FORMAÇÃO E INCLUSÃO SOCIAL

Pode-se observar, ao longo da história, que as animações se popularizam no momento em que capturam a essência humana, e não somente através de seus avanços tecnológicos. A elas, são aplicados valores morais e ideológicos que estão em vigor na sociedade de seu tempo, se moldando de acordo com as mudanças que cercam seus artistas, e de acordo com como a sociedade se molda e se reorganiza.

A animação, quando aliada a educação, pode ser um meio poderoso de argumentação e de compreensão, tanto histórico como atual. Pode-se explicar valores ultrapassados que não são mais difundidos utilizando animações antigas, ou então introduzir às crianças valores positivos ao exibir uma história onde elas possam se relacionar e compreender os personagens.

Nos dias atuais, a televisão permeia o cotidiano das crianças, que muitas vezes a assistem sem a supervisão de adultos. É muito importante que os desenhos animados infantis não somente as seduzam a assistir ao seu conteúdo, com cores vibrantes e personagens caricaturados, mas que também proporcionem uma visão implícita dos valores que permeiam a sociedade, aderindo às suas histórias personagens que garantam a obra um caráter inclusivo.

REFERÊNCIAS

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação:** técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC. São Paulo, 2002.

BASTIDE, Roger. **Arte e sociedade**. 2 edição. São Paulo Companhia Editora Nacional, Editora da USP, 1971, 216 p.

BAUMAN, Zygmunt. **Isto não é um diário**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

CARDOSO, Fernando Henrique; IANNI, Octávio. **Homem e Sociedade**: leituras básicas de sociologia geral. 5 edição. São Paulo, Editora nacional, 1970, 318 p.

PEREIRA, Mirelly Cristina; RUARO, Laurete Maria. **Mídia e Desenvolvimento Infantil:** Influências do desenho animado na organização do brincar. IN: IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE. Paraná. 2009.

SILVA JÚNIOR, Adhemar G. da; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. **Os Desenhos Animados como Ferramenta Pedagógica para o Desenvolvimento da Moralidade.** IN: IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE. Paraná. 2009.

SILVA, Tânia Cristina do Ramo; GOMES, Ana Claudia Fernandes. **A Importância dos Desenhos Animados como Representação Ideológica:** Formação da identidade infantil. Maringá, Unicesumar, v. 11, n. 1, 2009.

UOL – ANMTV. **Steven Universe estreia no Cartoon Network do Brasil**. Disponível em: <http://anmtv.xpg.uol.com.br/steven-universo-estreia-no-cartoon-network-do-brasil/>. Acesso em 14/09/2016.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN GRÁFICO

LETRA URBANA
TIPOGRAFIA POPULAR DA CIDADE DE EMBU DAS ARTES

Autor: Kevelyn Silva de Oliveira
Orientador: Prof. Me. Anibal Folco

RESUMO

Este artigo ressalta a prática não acadêmica de design de tipos da região central da cidade de Embu das Artes como um elemento ornamental e comunicativo. Analisa os processos manuais dos artesãos na construção de letreiramentos e como esses influenciam na estética do resultado final. Investiga como e porquê são utilizados suportes de madeira na construção das placas de sinalização e como essas placas contribuem para desenvolver uma identidade visual singular para cidade. Através dessa produção espontânea, o artigo pretende apontar o design vernacular de tipos como base da produção formal de design a fim de destacar a produção tipográfica popular brasileira e fortalecer a identidade nacional do design.
Palavras-chave: Tipografia Vernacular. Design Vernacular. Letreiramento.

ABSTRACT

This article represents the non-academic practice of types of the central part of Embu das Artes as a decorative and communicative element. It analyzes the manual processes of the craftsman on the construction of lettering and how they influence on the aesthetics of the final results. Investigates how and why wood supports are utilized on plates construction of signaling and how these plates contribute to develop an unique visual identity for the city. Through this spontaneous production, the article intends to establish the vernacular design as the foundation of the formal design production in order to highlight the production of the common Brazilian type and strengthen the nacional identity of the design.
Keywords: Vernacular Typography. Vernacular Design. Sign.

1. INTRODUÇÃO

Tipografia é o estudo da relação das letras (tipos) entre si e suas combinações sobre uma superfície, abordando a produção de textos que compreende a criação de caracteres, composição, classificação e impressão. Entende-se de *vernacular* tudo aquilo que é típico de uma região, de um país; que genuinamente pertence a um local. Sendo assim, *tipografia vernacular* é o resultado da prática informal do design de tipos que encontramos no meio urbano, como faixas, placas e letreiramentos populares.

Na cidade de Embu das Artes, em São Paulo, famosa por ser uma estância turística e ter um pico de produção artesanal alto, é corriqueiro encontrar letreiramentos de estabelecimentos proc . Essa produção trouxe

para a cidade uma estética única, resultante dos aspectos rústico do trabalho manual dos artífices locais.

2. OBJETIVO

2.1 Objetivo Geral

O artigo procura destacar a produção de letreiramentos artesanais na cidade de Embu das Artes como uma prática informal de design e apontar essa atividade como fator influenciador da criação de uma identidade visual singular para a cidade.

2.2 Objetivo Específico

A pesquisa pretende detalhar a anatomia tipográfica da cidade de Embu das Artes, nos aspectos de representação visual, atributos formais e como elemento ornamental e comunicativo.

3. METODOLOGIA

Para essa pesquisa foram utilizadas fontes bibliográficas sobre a história do artesanato na cidade de Embu das Artes bem como referencial imagético da produção dos artífices locais. Também foram realizadas pesquisas de campo e de opinião.

4. A TIPOGRAFIA VERNACULAR DE EMBU DAS ARTES

4.1 A importância de classificar o que é vernacular

Design Vernacular é toda produção que não pertence ao design formal institucionalizado pela academia. Algo que não segue regras de produção, popular e ingênuo, ligado a cultura e tradições locais.

Ao estudarmos sobre essa produção espontânea, damos crédito à produção de design que é feita fora do escopo acadêmico e industrial e que são um registro da memória gráfica de uma população, posicionando o design vernacular como uma produção genuína e reconhecendo-a como um símbolo cultural.

> "O assunto *vernacular* é relativamente novo sobre a produção de design[1]".
> (FINIZOLA, 2015)

Basicamente o design visa a resolução de problemas. Portanto a produção vernacular pode ser considerada design porque também está ligada às demandas uma sociedade. A necessidade de sinalizar seu comércio, de indicar o número de uma casa ou nome de uma rua, são exemplos de demandas que fazem com que o homem projete algo.

Quando classificamos a produção popular como sendo uma produção de design, estamos possibilitando o fortalecimento da identidade gráfica nacional.

4.2 A contribuição do design vernacular na produção de tipos digitais

"Vê-se que antes a importância do conhecimento do que é vernacular era apenas como inspiração para a produção de design acadêmico de tipos através da mistura de suas formas. De uns tempos pra cá, as pesquisas já são direcionadas a produção vernacular em si[2]" (FINIZOLA, 2015)

Através da análise da produção popular, o designer coleta características estilísticas para produzir peças tipográficas únicas. Fontes digitais como a *1Rial* - produzida pela designer e tipógrafa Fátima Finizola - é um exemplo de uma produção de design acadêmico resultante da análise de uma produção vernacular, no caso ela foi inspirada em letras estampadas nas placas e muros da cidade do Recife.

> "A tipografia vernacular pode ser vista como sinônimo de letreiramento popular.[3]".
> (FINIZOLA, 2015)

4.3 O desenvolvimento da produção artística em Embu das Artes

Durante a missão de catequização dos índios guaranis da aldeia de M'Boy, no século XVI, os Jesuítas ensinaram aos nativos, entre outras coisas, o ofício do artesanato com as características artísticas das escolas e movimentos vigentes na Europa: o maneirismo e o

[1] Trecho da entrevista de Fátima Finizola ao canal virtual *DiaCrítico* sobre Tipos Vernaculares de setembro de 2015.
[2] Trecho da entrevista de Fátima Finizola.
[3] Trecho da entrevista de Fátima Finizola.

barroco. Dessa prática surgiu uma singular arte colonial derivada da mistura da arte dos jesuítas e dos aborígenes.

> "Quando o índio trabalha, fica com características indígena[4]". (TRINDADE, 2016)

Foram os Jesuítas que ensinaram os índios a talhar em madeira. Seus trabalhos tinham caráter religioso, e os padres da aldeia aceitavam encomendas de esculturas para ornar igrejas. Mesmo após a expulsão dos jesuítas da colônia, os habitantes continuaram exercendo seus ofícios. Logo a colônia vai se desenvolvendo e emancipando aos poucos, tornando-se cidade.

Nos anos 1960, segundo Raquel Trindade - artista e pesquisadora de Embu das Artes, vários artistas fixaram-se em Embu dando origem a movimentos artísticos característicos até hoje, como as feiras de arte e artesanato onde eles expunham seus trabalhos a fim de vender. Isso gerou visibilidade e alavancou a economia local. Com isso, os artesãos começam a guiar suas criações para um caminho mais funcional. Essa foi uma maneira que os artesãos encontraram para aumentar sua renda: produzir móveis e placas de sinalização, "pois tinham uma demanda maior de pedidos, mais do que suas obras[5]."

4.4 Características gerais do tipo popular

Depois que a feira de artesanato da cidade foi se desenvolvendo, vários comércios foram se instalando pela região. Os artistas e artesãos continuaram criando obras decorativas, mas aproveitaram o estopim econômico e ofereceram serviços de sinalização para os comerciantes locais.

A sinalização era feita por meio de entalhes em maneira. As letras eram esculpidas até adquirir relevo e depois pintadas para ter contraste. Essa prática tornou-se comum e vários comércios encomendavam placas para ornar e sinalizar seus estabelecimentos comerciais.

[4] Trecho da entrevista com Raquel Trindade concedida em abril de 2016.
[5] Trecho da entrevista com Raquel Trindade.

À esquerda, foto do trabalho do artesão Wilson Gama; à direita placa de sinalização de um cruzamento de ruas.

As placas de madeira entalhada se espalharam por todo centro de Embu. Essa difusão permitiu o desenvolvimento de uma identidade visual característica da cidade. Percebe-se isso com a utilização desse tipo de letreiro na identificação de ruas e praças, além dos comércios locais.

Rua comercial situada no centro da cidade de Embu das Artes com placas entalhas sinalizando os comércios.

A produção desses letreiramentos é praticada com o uso de técnicas e ferramentas específicas que geram padrões repetitivos criando uma linguagem gráfica única. O desenho do corpo das letras produzidas pelos artesãos de placas, de um modo geral, tem uma matriz retangular, ausência de serifa e composição modular. Essas características estão ligadas ao

instrumento de trabalho do artesão, que se utiliza de goivas e formões para produzir talhos na madeira e garantir uma forma legível e reconhecível pelas pessoas.

Barraca de entalhador de placas situada
na praça do centro da cidade de Embu das Artes.

O profissional responsável pelos entalhes, geralmente aprende seu ofício de forma empírica, na oficina, numa relação de mestre e aprendiz, aperfeiçoando suas técnicas através da prática e repetição.

> "As ordens de serviços vêm conforme a necessidade da pessoa. Faço placas para restaurantes, casas e para decoração.[6]".
> (CRUZ, 2015)

4.5 O letreiramento popular como instrumento estilístico

O trabalho realizado pelos artesãos de Embu das Artes no entalhe das placas são semelhantes devido aos métodos e os materiais utilizados por eles. Isso gerou uma unidade quase uniforme na comunicação visual da cidade, exceto pelos toques estilísticos que cada artífice impõe ao seu trabalho, como o emprego de cores e floreios.

As placas entalhadas que sinalizam as ruas e os comércios da cidade contribuíram para o desenvolvimento da identidade visual local. O aspecto rudimentar das placas atribuíram à cidade uma atmosfera rústica já tão característica e reconhecível pelas pessoas que ali transitam.

5. RESULTADOS

A pesquisa possibilitou um maior conhecimento acerca da produção popular de letreiramentos e sinalização da cidade de Embu as Artes. Também contribuiu para o entendimento dessa prática como um fator importante de desenvolvimento da identidade visual da cidade e do estilo de design nacional.

As entrevistas foram importantes para o entendimento da rotina e das motivações de cada artesão de letra. Porém não foi possível atribuir um estética única e homogênea dos tipos produzidos pelos artífices, pois cada um deles impõe um estilo baseado nas suas experiências pessoais.

[6] Trecho da entrevista com Tiago da Cruz, artesão e artista de Embu das Artes, concedida em julho de 2016.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando estudamos a produção de tipos artesanais na cidade de Embu das Artes, nós validamos essa atividade como design de caráter nacional. Todo letreiramento está colaborando para a estética do design nacional, seja ele formal ou informal.

> Além de preservar a memória gráfica do design brasileiro, a sistematização da produção de letreiramentos populares torna-se relevante também como referência para facilitar o processo de desenvolvimento de futuras fontes populares digitais por designers de tipos.[7]
> (FINIZOLA e COUTINHO, 2009)

Esse tipo de pesquisa faz gerar o desenvolvimento de fontes digitais genuinamente brasileiras, inspiradas na produção espontânea que encontramos em nosso cotidiano.

Em uma pesquisa de mestrado realizada pelo designer Emerson Nunes Eller, intitulada *Letras do Cotidiano: A Tipografia Vernacular na Cidade de Belo Horizonte*, ele cita: "O cenário urbano, por meio dos artefatos tipográficos, tem muito a nos dizer sobre a cultura e os hábitos locais de um povo."

Quando enfatizamos os estudos da produção artesanal de tipos, buscando sua origem e seu desenvolvimento através do tempo, também abrimos portas para o estudo da antropologia cultural da sociedade.

[7] Trecho do artigo *Em Busca de uma Classificação para Letreiramentos Populares* de Fátima Finizola e Solange G. Coutinho de 2009.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN GRÁFICO

DESIGN GRÁFICO COMO MEIO DE ATIVISMO

Autor: Rafael Dias Neres

Orientadora: Prof. Dra. Debora Gigli Buonano

RESUMO

Esta pesquisa consiste em relacionar o design gráfico à formas de ativismo social, comparando e esclarecendo as diferenças do papel do design na indústria e na sociedade. Explicito sobre os conflitos da sociedade atual e de que forma isso afeta na criação projetual no design gráfico. A sustentabilidade também é um tema relevante de forma que está amplamente conectada com o tema do design social, já que representa o (único) caminho para um desenvolvimento não-prejudicial ao ambiente e às pessoas.

Palavras-chave: Design gráfico. Sociedade. Sustentabilidade. Ativismo.

ABSTRACT

This research relates graphic design to the forms of social activism, comparing and clarifying the role of design differences in industry and society. It shows the conflicts of the present society and how it affects the project creation at graphic design. Sustainability is also an important issue in a way that is largely connected with the theme of social design, as is the (only) way for a non-damaging development to the environment and people.

Keywords: Graphic design. Society. Sustainability. Activism.

INTRODUÇÃO

Quando nos referimos ao design, para muitos significa aquilo que é associado à estética, ao belo e ao conforto das pessoas. É um fenômeno de cultura de massa, que impressiona amplamente os cidadãos do hemisfério norte do planeta, e vem ganhando cada vez mais força também no hemisfério sul com toda a plasticidade e fascínio que os objetos de design podem proporcionar. As grandes marcas estampam seus produtos em todos os lugares que podem expor, com uma explosão de informação visual no qual nunca se viu antes na história da

humanidade. Porém a maioria desses objetos e sistemas não seriam apenas superficiais? E o que de fato seria relevante para a sociedade além do quesito visual e estético?

1 OBJETIVOS

1.1 OBJETIVO GERAL

Este artigo objetiva aprofundar e compreender o conhecimento à respeito do cenário contemporâneo do design gráfico ativista e sua atuação profissional no âmbito social, cultural e político.

1.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

Disseminar a possibilidade de atuação social do design para os estudantes e profissionais da área.

2 METODOLOGIA

O projeto de pesquisa iniciou-se a partir das motivações que surgiram devido à pouca presença da abordagem social no discurso projetual dos designers e na grade universitária dos cursos. Começando por uma análise teórica e bibliográfica primária, foi possível compreender os nomes expoentes e protagonistas do design gráfico social (autores e designers).

Após ter formulado este embasamento, foram realizadas pesquisas no âmbito digital por meio de sites e artigos, análise de imagens e entrevistas, onde foi possível constatar um exemplo de estudo de caso que possui características de força criativa e de formação de consciência crítica para inclusão no artigo.

3 O PAPEL DO DESIGN E SUAS VERTENTES

3.1 Origens e diferenciações do design

Apesar de existirem historiadores do design que atribuem o nascimento do design em diferentes períodos históricos, como na Idade Média com o surgimento da imprensa de Gutenberg ou até mesmo na Pré-História com as pinturas rupestres e suas representações simbólicas figurativas, o design como conhecemos hoje consiste numa disciplina projetual tendo sua origem na primeira Revolução Industrial, através do surgimento de novas mídias, tecnologias e ideologias. Cardoso[1] argumenta: "a origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar." (DENIS, 2004, p. 14)

É necessário entender a divisão entre projeto, design mercadológico e design social para compreender o panorama em que se encontram atualmente. Segundo Bonsiepe[2], projeto e design de mercado seriam: "projeto se refere à dimensão antropológica da criação e formação de artefatos materiais e simbólicos, enquanto design significa um modo da atividade projetual do capitalismo tardio, tal como a partir dos anos 1970, difundiu-se globalmente." (BONSIEPE, 2011, p. 13). Já design social seria uma outra vertente com viés de transformação de problemas humanitários. "O objetivo dessa área de atuação é trabalhar com mensagens de denúncia e crítica que objetivam uma mudança no quadro social, econômico e político". (BRAGA, 2011, p. 46)

A capacidade do designer gráfico de perceber o bem-estar social e desenvolver produtos e serviços adequados aos problemas torna evidente que os profissionais da área são potenciais agentes transformadores da situação ambiental, econômica e política de suas regiões. Sendo assim, a função do designer na propagação de conhecimento e informação e na projeção de futuros possíveis através de suas criações, é de fundamental importância. De acordo com Millman[3]:

> O design gráfico tem a capacidade exclusiva de refletir a cultura da qual participamos. Isso evoca uma composição única, inigualável, de percepções sensoriais. A cor, a tipografia, o leiaute (sic) e o estilo contribuem para a expressão contemporânea do design e da sociedade. (MILLMAN, 2008, p. 9).

[1] Rafael Cardoso Denis, professor e historiador do design.

[2] Gui Bonsiepe, designer formado pela Hochschule für Gestaltung, de Ulm.

[3] Debbie Millman é estadunidense, escritora, educadora, artista, consultora de marca e apresentadora do programa de rádio Design Matters.

3.2 A questão ambiental envolvida no design

A sustentabilidade é um dos grandes temas retratados no design social, assim como no design gráfico ativista, que possui características promotoras de criação de consciência crítica à população. O modo de pensar um mundo mais inteligente no ponto de vista de produtos, materiais e descartes de resíduos sólidos passou a ter uma urgência enorme, sendo a sustentabilidade o único caminho a seguir, já que a sociedade entrou em um processo literal de autodestruição no qual diversos problemas como a poluição na camada de ozônio, o derretimento das geleiras e aumento do nível dos oceanos e excesso de lixo no planeta podem se tornar problemas irreversíveis.

O engajamento das pessoas é de extrema importância para resolver conflitos, seja ele ambiental, econômico ou político, e o design gráfico tem o poder de transformação através da comunicação visual, representando conceitos por códigos de expressão visual, e é capaz de dar forma e voz à causas relevantes da sociedade.

4 SOCIEDADE ATUAL E SEUS CONFLITOS

4.1 A modernidade e o consumo

Os desenvolvimentos tecnológicos e econômicos atingidos pela sociedade resultaram em grandes contrapontos irreversíveis atuais. Visto que nossos antepassados assumiram (sem preocupações e responsabilidade ambiental) o controle e a gestão da natureza, o planeta se encontra hoje em seu limite de suportabilidade; não há mais espaço em que se possa descartar tudo o que se produz, chegando assim a um dilema ambiental que enfrentamos no momento, fruto do consumismo supérfluo que pouco ajuda em resolver os problemas reais das pessoas. Segundo Bauman[4]:

> A quantidade de seres humanos tornada excessiva pelo triunfo do capitalismo global cresce inexoravelmente e agora está perto de ultrapassar a capacidade

[4] Zygmunt Bauman é um sociólogo polonês, autor de vários livros sobre a pós-modernidade.

> administrativa do planeta. Há uma perspectiva plausível de a modernidade capitalista (ou do capitalismo moderno) se afogar em seu próprio lixo que não consegue reassimilar ou eliminar e do qual é incapaz de se desintoxicar (há numerosos sinais de cada vez mais alta toxidade do lixo que se acumula rapidamente).(BAUMAN, 2007, p. 35).

A modernidade estipulou metas para a sociedade na qual foi inserida no modelo de agir e pensar das pessoas de sua época. Acreditava-se num mundo produtor de justiça, garantia de qualidade de vida para às pessoas e um capitalismo civilizado e controlado. Porém a chegada da era pós-moderna revelou que as metas modernas utópicas fracassaram em sua reprodutibilidade, num mundo hoje repleto de angústias, medos coletivos e problemas em escala global.

Ou seja, o consumo está marcado no século XXI como um dos principais problemas contemporâneos a ser resolvido. A noção dessa velocidade de produção e sua liquidez tomam conta de todas as relações em suas outras esferas, como a educação, o trabalho, as relações humanas, etc. O ato de consumir está conectado à uma inevitável rede na qual os produtores não se desvinculam; quando uma empresa concebe um produto ou serviço, deveria levar em consideração a responsabilidade social na qual sua criação está fadada. De acordo com Redig[5]:

> Enquanto as melhorias sociais não forem realizadas dentro do expediente, na produção e no comércio, não haverá verdadeiras melhorias sociais. Enquanto nos ocuparmos apenas dos sintomas da doença, esquecendo as causas, não teremos saúde. E o design é um componente indispensável à reversão desse quadro. (BRAGA, 2011, p. 93-94).

4.2 Movimentos de resistência

Levando em consideração a problemática em questão, novos movimentos surgem e ganham força na segunda década do século XXI. Movimentos como a Economia Compartilhada e o *Lowsumerism*, que tentam brecar o panorama autodestrutivo atual do homem em relação ao seu planeta. A Economia Compartilhada consiste em alterar o conceito de posse para o conceito de serviço, como por exemplo o modelo de *car sharing* onde o cliente aluga o carro pela quantidade de horas utilizadas, afinal, precisamos da posse de um carro ou precisamos nos locomover? Ainda mais levando em consideração que um carro fica parado a maior parte do tempo de sua vida útil, esse é um exemplo de como a Economia Compartilhada rompe de certa

[5] Joaquim Redig, designer formado ESDI/UERJ, atuou no escritório de Aloísio Magalhães, titular do escritório Design Redig.

forma a lógica do capitalismo e proporciona a possibilidade das pessoas manterem o mesmo estilo de vida, sem precisar adquirir mais bens de consumo.

Já o *Lowsumerism* promove o consumo equilibrado, reaproveitamento de recursos e matéria-prima, vivendo apenas com o necessário, como a tecnologia modular[6] que desafia a obsolescência programada e a lógica comum do descarte no âmbito da tecnologia. Esses novos modelos econômicos e de consumo renovam modelos anteriores, onde a reflexão sobre o "comprar pelo comprar" é colocada em evidência e aplicada para um consumo consciente.

5 ESTUDO DE CASO

Durante a semana da conferência ambiental do clima mundial COP 21 realizado pela Organização das Nações Unidas em novembro de 2015, chefes de governo e ambientalistas estavam presentes em Paris para dialogarem e concretizar acordos sobre objetivos ambientais globais como a diminuição de emissão de gases estufa e, consequentemente, o aquecimento global. Há um impasse em relação à dificuldade que se encontram os países em entrar em um consenso: tanto os países desenvolvidos quanto aqueles que estão em processo de desenvolvimento se recusam a frear seus avanços produtivos em prol do meio ambiente. Ademais, os patrocinadores do evento ironicamente foram empresas de grande porte responsáveis por parte do problema ecológico em que se encontra o mundo hoje.

Pensando nisso, oitenta artistas, ilustradores e designers de dezenove países diferentes do grupo ativista *Brandalism*[7], formado em julho de 2012 na Inglaterra, tomaram os espaços de anúncios publicitários da capital francesa em um ato de intervenção urbana através da arte crítica e do design gráfico que visa alertar o grande público sobre a relação entre as grandes corporações (e os seus interesses econômicos) e os vínculos com a publicidade, o consumismo, as mudanças climáticas e a dependência de combustíveis.

O material gráfico consistiu em seiscentos pôsteres criados em impressão digital criticando as empresas patrocinadoras da COP 21 que "fazem parte do problema" como os

[6] Tecnologia modular: modo em que o próprio consumidor possa montar seu aparelho, visando suas preferências e necessidades. (http://www.onoffre.com/artigos/2015/10/14/a-tendncia-da-tecnologia-modular)
[7] *Brandalism* é um movimento de revolta contra o controle corporativo da mídia.

próprios cartazes indicam, dentre elas companhias petrolíferas, aéreas e automotivas. Também foram criadas mensagens para expor os problemas ambientais no qual vivemos. O grupo se apropriou da técnica de *subvertising* (ação de parodiar anúncios comerciais ou políticos com a intenção de manifestar a própria posição a respeito dos anunciantes). Milhares de parisienses e estrangeiros foram impactados pelos anúncios momentâneos (Fig. 1 e 2), e a repercussão na mídia foi imediata em veículos de comunicação como os britânicos *The Independent* e *BBC* e em diversos outros jornais digitais e sites europeus.

Figura 1 - Cartaz criticando o monopólio da indústria petrolífera.

Fonte: BBC.com[8]

Figura 2 – Cartaz ironizando a empresa Volkswagen, que recentemente admitiu a manipulação de testes de emissão de CO2.

[8] Disponível em: <http://www.bbc.com/news/world-europe-34958282> Acesso em ago. 2016.

Fonte: BBC.com[9]

Uma manifestação gráfica e artística ácida de grandes proporções, a ação do *Brandalism* é um exemplo de que é possível elevar o design gráfico além das fronteiras do mercado e da indústria, apresentando às pessoas a voz, a mensagem e o entendimento para os seus nexos mais elevados. É a configuração da comunicação e a criação de identidades.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mundo anseia por mudanças e os próximos desafios dos designers serão projetos voltados contra o supérfluo e o descartável. As pessoas estão sentindo cada vez mais a necessidade de esforços que, coletivamente, tenham um impacto positivo em suas comunidades e em seu planeta de forma compartilhada com foco em qualidade de vida. O design gráfico além de sua função já amplamente conhecida na indústria, pode ser utilizado também como meio de transformação social através da formação de consciência crítica.

[9] Disponível em: <http://www.bbc.com/news/world-europe-34958282> Acesso em ago. 2016.

FONTES CONSULTADAS

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Blucher, 2004.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011. 270 p.

BRAGA, Marcos da Costa (Org.). **O Papel Social do Design Gráfico**: História, Conceitos e Atuação Profissional. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011. 183 p.

MILLMAN, Debbie. **Fundamentos essenciais do design gráfico.** São Paulo: Rosari, 2012. 256 p.

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos Líquidos.** Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 120 p.

SCALIN, Noah; TAUTE, Michelle. **The Design Activist's Handbook:** How to change the world (or at least your part of it) with socially conscious design. Blue Ash, Ohio: How Books, 2012. 184 p.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma Introdução:** O Design no Contexto Social, Cultural e Econômico. São Paulo: Editora Blucher, 2010. 299 p.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
DESIGN GRÁFICO

APRENDENDO A ENSINAR: UMA VISÃO DIFERENTE SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS.

Autor: Pedro Luís C. A. Budaibes
Orientador: Prof. Me. Gabriel do Amaral Batista

RESUMO

Como manter um jogador preso ao seu gameplay sem fatores externos ou interfaces mal aplicadas tirarem sua experiência? A ideia do projeto é justamente entender como a interface atinge diretamente a gameplay do jogador e como fazer com que ela seja menos intrusiva a ponto de não tirar a emoção do universo apresentado e ficando mais condizente com a situação.

Elaboramos uma metodologia a partir da heurística trabalhada por alguns autores para resolver esse problema, e por fim aplicamos as regras pensadas por eles em três jogos recentes e diferentes e analisamos os resultados para concluir que, uma boa interface, deve ser o menos intrusiva o possível e deixar com que o jogador desenvolva um aprendizado por intuição dando uma facilitada com certos elementos de interface integrada para garantir a boa experiência, sem perder a diversão e história.

Palavras-chave: Jogos. Jogador. Interface de usuário. Heurística. Experiência.

ABSTRACT

How to make a player keep engaged on his gameplay without outside factors ou bad interface discourage the experience? That's the focus of the study we wanted to understand the factors that matter to keep a player engaged in his gameplay been less intrusive as possible and don't lose moments and history because of that.

For that we tought of the word heuristic spoken from some writers and how that would affect a persons gameplay. So from that we choose some new triple A titles and made a search of how people could have a better experience. The result showed us that, a good interface must be the least intrusive as possible and let the player tought about situations and learn from their mistakes and give only hints about new features about the game, with that the gamer could have a better experience, without losing the plot of the history and the feeling of broken interface.

Keywords: Games. Player. User interface. Heuristic. Experience.

INTRODUÇÃO

Todo o jogo, em seu primeiro momento, introduz o jogador ao universo do qual ele vai entrar e se aventurar, e é muito importante esse primeiro momento, pois ele tem que ser convincente, coerente e principalmente imersivo, caso contrário o jogador não terá a experiência desejada pelo resto da jogatina. Hoje em dia as interfaces aparecem de várias maneiras e formas, há jogos em que se tem a presença de uma interface que é um pouco mais linear, guiando o jogador por um fio condutor onde suas ações são totalmente controladas, e há outro tipo de interface que explora um pouco mais a dedução e questionamento do jogador, permitindo que essa linha se torne mais ampla, que possa ser abordada de várias formas. O primeiro tira muito da experiência inicial do jogo, não deixa as coisas desenvolverem, o raciocínio funcionar. E muitas vezes toda a empolgação de uma história simplesmente vai embora porque ela se torna muito óbvia, previsível e fácil.

O jogador ao jogar um game tem a capacidade de se sentir conectado ao mundo em que está fazendo parte por conta de diversos elementos, gráficos, história, jogabilidade, e claro, interface. Com cerca de cinquenta anos de história, os jogos vem se desenvolvendo a um ritmo acelerado e a indústria vem buscando momentos e situações diferentes para inovar. Hoje em dia os jogos abordam temas muito mais maduros, com críticas e pontos de vista, porém grandes histórias ou contos podem ser atrapalhados ou simplesmente perderem a magia simplesmente por conta de uma interface mal aplicada que faça com que o jogador se sinta destacado daquela história.

O objetivo dessa temática é entender como funciona a interface de usuário, como ela pode ser bem aplicada e resolvida dentro de um universo da forma menos invasiva o possível para que o usuário do jogo se mantenha focado na história e não se sinta um alienígena dentro daquela aventura. Depois de entender a interface e suas características iremos analisar como ela é vista em diversos jogos e estabeleceremos um parâmetro para o que é uma interface bem aplicada e mal aplicada de acordo com alguns autores escolhidos para embasar nossas análises. O resultado aguardado será que uma interface integrada ao mundo dos jogos seja o melhor tipo de opção para esse segmento do mercado, onde o jogador possa aprender com o jogo por simples e pura experiência, que aprenda com os erros e se desenvolva com acertos, a ideia da interface é servir como um guia interativo para o jogador.

Esse tipo de aplicação pode favorecer de muitas formas, principalmente em interfaces aumentadas ou de realidade virtual como Ocullus Rift, sem falar no desenvolvimento de raciocínio dos jogadores e de interpretação de elementos visuais chamativos.

1. INTERFACE

Existem diversos tipos de interface que são da vivência do ser humano nos dias de hoje, elas são separadas da seguinte forma:

Interface gráfica é relacionada a utilização do mouse e gráficos de mapa de bits para conseguir simplificar as operações básicas do computador para os iniciantes. Os recursos que a interface gráfica recorre são quadros de advertência, clipboard ou áreas de transferência, os acessórios, as setas de paginação.

A interface de usuário é considerado todo o tipo de interação e relação entre o homem e a máquina. O objetivo desta interação é a operação e controle efetivos da máquina no lado do usuário e o feedback da máquina, que auxilia o operador na tomada de decisões operacionais. Exemplos desse tipo de interação engloba a utilização de sistemas operacionais, controle de máquinas pesadas, interação com o celular ou smartphones. O estudo dessa área está atrelado com disciplinas como ergonomia e psicologia, onde se tem o estudo da melhor forma de abordagem e entendimento dessas máquinas.

Temos também a interface física. Esta é diretamente relacionada a ligações entre portas de entrada e saída de um equipamento, um grande exemplo disso é entre um computador e um periférico (mouse, teclado, USB).

E por último, a interface de programação, nessa interface, a utilização permite a composição de componentes de um software sem que sua implementação seja conhecida. Um exemplo comum para esse tipo de interface é o próprio sistema operacional, que, através de uma interface de programação de aplicativos, permite que os programas utilizem os recursos do sistema (memória, CPU e etc).

1.2 Interface integrada aos jogos

Quando o assunto é jogo, a interface ganha um aspecto diferente, pois, ela não só deve ensinar o jogador tudo sobre o que ele precisa saber para jogar, como ser o menos invasivo possível para que a experiência não se perca, Jesper Jull [JJ] (Without a Goal 2007) fez um estudo sobre a interface aplicada aos jogos, e usaremos ele como base para alguns parâmetros que serão apresentados mais a frente, assim como Koeffel Cristhina [KC] e Melissa A. Federoff [MF] e seus respectivos artigos.

Ao se jogar um jogo completo, desde seus primeiros minutos até o final de sua experiência, o jogador deve absorver informações novas sempre que possível para sentir um progresso, uma evolução, para isso deve se ter uma lógica e coerência da interface do video game para que o usuário não se sinta perdido e entenda todas as informações passadas. No entanto, na prática de hoje em dia, isso não acontece, há cada vez mais e mais jogos com interfaces muito complexas e layout de botões e comandos nada práticos e confusos. Para provar isso, cito aqui um jogo de grande nome, de uma empresa bem conceituada chamada Blizzard. World of Warcraft ná época de seu lançamento foi um sucesso, e até hoje o jogo é bem avaliado, porém sua interface era tão poluída que chegava ao ponto dos usuários terem que baixar complementos para o jogo, que fazia com que tudo ficasse mais limpo e intuitivo para os próprios jogadores.

Baseando-se nas afirmações dos autores escolhidos, chegamos a conclusão de que uma boa interface se da pelo apreço a simplicidade, limpeza e o mais importante coerência.

2. MÉTODO

Buscamos, através de uma metodologia direta e objetiva, estabelecer um cronograma que atendesse a necessidade de resolver a questão investigativa. Em primeiro momento foi buscado através de um levantamento bibliográfico, tanto em livros como artigos pela internet, autores que pudessem atender as necessidades de palavras-chaves para serem aplicadas nessa resolução. Em meio a essa busca a palavra heurística surgiu, ela foi interessante pois basicamente resume bem sobre o que o trabalho é focado, em transformar situações de interface de usuário dos jogos que são complexas em visuais mais simples, intuitivos e sem perder a experiência desejada pelo usuário.

Heurística nada mais é do que um método ou processo criado com o objetivo de encontrar soluções para um problema. É um procedimento simplificador (embora não simplista) que, em face de questões difíceis, envolve a substituição destas por outras de resolução mais fácil a fim de encontrar respostas viáveis, ainda que imperfeitas.

Partindo dessa noção de simplicidade, encontramos três autores que atendiam essa demanada. São eles: Jesper Jull, Melissa A Federoff e Koeffel Christina. Todos levantaram como a heurística é importante para os jogos para garantir uma experiência agradável ao jogador, sem causar a estranheza de sentir-se desligado daquele universo jogado.

Com isso fizemos uma abordagem de levantamento de jogos a serem utilizados para analisar a aplicação dessas interfaces. Os jogos levantados foram cinco, e eles apresentam uma relevância de serem recentes ao mercado, alguns lançados no ano de 2016, mas outros com data prevista para 2017, todos são jogos conceituados e considerados bem avaliados pelo público de jogos em geral, é claro que os jogos que ainda não estão presentes no mercado, podem sofrer alterações de interface, mas o intuito é apenas analisar sua interface no presente momento.

Durante essa análise, será levantada afirmações dos autores escolhidos e cruzar com o que o jogo apresenta, analisando seus aspectos de acordo com as necessidades envolvidas dos autores.

3. HEURÍSTICA

Heurística nada mais é do que um método ou processo criado com o objetivo de encontrar soluções para um problema. É um procedimento simplificador (embora não simplista) que, em face de questões difíceis, envolve a substituição destas por outras de resolução mais fácil a fim de encontrar respostas viáveis, ainda que imperfeitas.

3.1 Heurística e suas contribuições.

Para as situações nos jogos, a heurística contribui muito na interface, o objetivo dela e transformar símbolos e elementos complexos em algo mais simples, eficaz e intuitivo, além de colocar em prática a criatividade para deixar a interface mais interessante e polida. Em termos de Design, a heurística trabalha muito com a ergonomia e psicologia em si, ela estuda o relacionamento do humano e o objeto e como fazer com que aquilo seja extremamente confortável para o usuário

4 DEFINIÇÕES

Os jogos selecionados para trazer a tona toda essa experiência da pesquisa, foram três, e são eles: Horizon Zero Dawn (Playstation 4/ Guerrilla Games), Deus Ex: Mankind Devided (Multiplataforma/ SquareEnix) e Tom Clancy's: The Division (Multiplataforma/ Ubisoft).

Cada jogo possui seu próprio estilo e temática, mas optamos por jogos com mais ação, de primeira e terceira pessoa, todos eles são multiplataforma (possuem mídias para Computador e Vídeo Games) exceto por Horizon, que é um jogo exclusivo da Sony Playstation. Importante ressaltar novamente que Horizon na presente data ainda não foi lançado ao mercado, sofrendo algumas datas de atraso, porém, iremos avaliar de modo como está sendo apresentado ao público na presente data.

4.1 Autores

Foram escolhidos três autores para se trabalhar com essas interfaces a partir de suas afirmações, são eles: Jesper Jull, Melissa Federoff e Koeffel Chrsitina. Vale ressaltar que Melissa Federoff fez uma pesquisa sobre a outra autora citada nessa pesquisa de iniciação, Koeffel Chrsitina, portanto algumas afirmações colocadas por ambas são literalmente iguais, o que trás mais relevância a nossa pesquisa em termos de credibilidade em afirmações, já que os autores reforçam as próprias ideias.

Logo abaixo está em destaque uma tabela com as afirmações de cada um, onde essas serão usadas para dar reforço ao que vai ser analisado logo em seguida, todas as afirmações selecionadas envolvem o trabalho com a interface diretamente em algum ponto, pois o foco da iniciação é justamente trabalhar diretamente com essa parte, e não analisar todos os aspectos do jogo, por isso ficaremos atrelados apenas aos resultados de INTERFACE DE USUÁRIO.

4.2 Cruzamento e quadro heuristico

Heurística [x]	Jesper Jull (2007) [JJ]	Melissa Federoff (2008)[MF]	Koeffel Christina (2007) [KC]
Heurística 1	A interface do jogo deve ser consistente em relação aos controles, as cores, a tipografia, os elementos de navegação.	Minimizar as camadas de menu durante a gameplay.	A visualização do jogador deve ser limpa e clara, para que ele encontre todas as informações que procura e veja até onde é necessário.
Heurística 2	Os jogadores não devem precisar usar um manual, embora ele deva existir.	Não espere que o usuário leia o manual.	Os métodos de entrada devem ser simples e de fácil acesso.
Heurística 3	O jogo deve fornecer feedback imediato para as ações realizadas.	As interfaces devem ser consistentes em: controles, cores, tipografia e dialogar com o design.	O jogador deve se sentir no controle do personagem, ele manda no jogo.
Heurística 4	O jogo deve ser projetado de maneira a prevenir erros antes de eles aconteceram.	Para jogos de computador, deve-se considerar esconder a interface do mesmo durante a gameplay.	Desafio, estratégia e balanceamento devem estar em equilíbrio no jogo
Heurística 5	O jogo deve assegurar que o jogador não tenha	O jogo deve possuir efeitos visuais e	As mecânicas do jogo devem estar coerentes e

	que recomeçar a cada erro.	auditivos para aumentar o interesse.	deve ter momentos e peso.
Heurística 6	A interface do jogo deve conter poucos controles.	A inteligência artificial deve ser coerente e imprevisível.	A interface do jogo deve ser identificável no quesito: avatar, inimigos, jogadores.
Heurística 7	O jogador deve poder, facilmente, desligar ou ligar o jogo, visualizar opções, obter ajuda, salvar e pausar em diferentes estágios.	O jogador deve sempre ter a possibilidade de identificar sua pontuação/progresso dentro do jogo.	O jogo deve ter um ritmo e não deve pressionar o jogador.
Heurística 8	O jogo deve fornecer múltiplas maneiras de se realizar uma ação.	Minimizar as opções de controle.	Os controles devem ser responsivos.
Heurística 9	O jogo deve utilizar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares a ele.	Usar o som para dar um feedback significativo.	A curva de aprendizado deve ser encurtada, trazendo apenas o ideal para o jogador.
Heurística 10	O jogo deve oferecer efeitos sonoros interessantes e um visual atraente.	A interface do jogo deve ser a menos intrusiva o possível.	A acústica do jogo e seus sons deve trazer interesse ao jogador.
Heurística 11	O usuário deve ter informações suficientes para começar a utilizar	Feedback deve ser dado imediatamente no controle de interface de	A interface deve ter coerência no design, cor, tipografia, tamanho.

	o sistema.	usuario.	
Heurística 12	O jogo deve ter um objetivo de longo prazo, um de médio prazo e um imediato.	"um bom jogo deve ser fácil de aprender e difícil de dominar".(Nolan Bushnell)	
Heurística 13	O jogo deve ter novidades, surpresas e violação das expectativas.	A interface e o controle do jogo deve ser customizável e ter um padrão de indústria incluso.	
Heurística 14	O jogo deve ter desafios identificáveis.	O jogo deve apresentar um tutorial imersivo e interessante.	

5. LEVANTAMENTO E ANÁLISE

Levando em consideração tudo que foi abordado até agora, iremos analisar os jogos de forma a avaliar como suas interfaces foram realizadas e se elas atendem as afirmações ditas pelos autores, iremos indicar aqui por siglas suas referências na tabela para poder agilizar o processo e identificação de cada uma.

5.1 Levantamento

O primeiro jogo a ser analisado será o Tom Clancy's: The Division, desenvolvido e publicado pela Ubisoft, o jogo em si trás aspectos de um jogo de tiro, com elementos de RPG (Role Playing Game). A história conta sobre uma possível epidemia que se alastrou durante o evento da Black Friday nos Estados Unidos, se analisarmos a imagem abaixo veremos alguns aspectos importantes no que diz respeito a sua interface, alguns bons, outros um tanto ruins.

A interface de The Division apesar de não ser muito poluída, e segundo os autores até bem simples, visualmente falando, ([JJ6], [MF1], [MF4], [MF10], [KC1], [KC6], [KC11]), mas em outros aspectos ela se complica um pouco, quando o jogador pressiona o botão de abrir o mapa virtual para saber seu próximo objetivo, ela se torna algo totalmente poluído, com muitas informações, e quando falamos sobre o quesito de objetivo, isso se torna desestimulante, pois o jogador não sabe qual o próximo passo a ser tomado [JJ12].

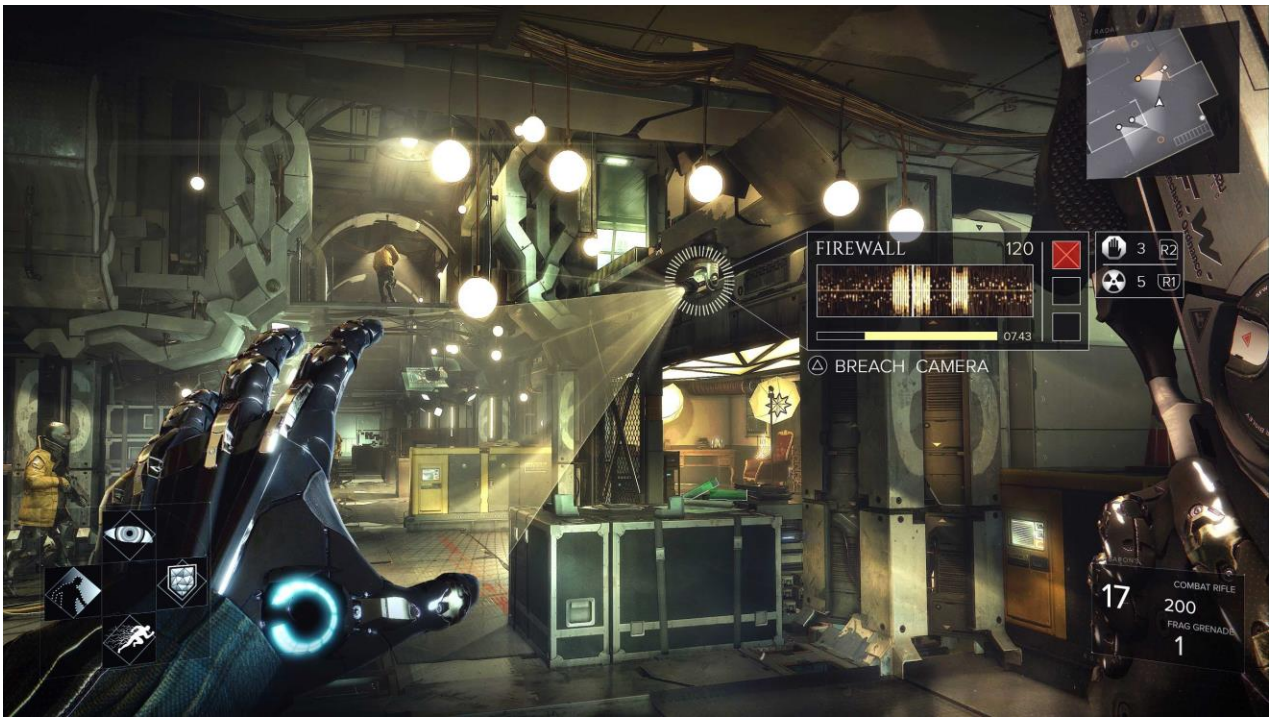
O jogo possui um efeito sonoro interessante, mas apenas como ambientação e não como um feedback de alguma informação importante, os sons das armas, roupas e áudios coletados nos jogos são muito bem trabalhados e causam uma boa imersão, mas em questão de objetivos cumpridos ou progresso sendo feito, o jogo não lhe dá nenhum feedback a respeito ([JJ10], [MF5], [MF9], [KC10]).

A história do jogo é o problema mais alto, e em questão de interface, isso pode não parecer muito, mas desestimula muito o jogador, pelo fato do jogo ter sido montado com o intuíto de realizar os objetivos de forma a desejar pelo usuário, isso faz com que a história se desenvolva de forma avulsa, também há falhas de superar expectativas na história, a narrativa é previsível e sem grande desenvolvimento. E como podemos ver, os autores vão na contramão dessa idéia ([JJ13], [MF14], [KC7], [KC9]).

Já na parte dos controles, aqui ele destoa um pouco, o jogo possui muitos comandos, porém são bem aplicados e simples de se recordar, são responsivos e trazem uma fluidez muito boa ([JJ3], [JJ6], [MF8], [MF11], [MF13], [KC3], [KC8]).

No geral, The Division tem uma interface boa, porém mal polida para facilitar no entendimento da história e guiar o jogador por esse universo, não trás uma história de peso e pena em alguns momentos na sua interface de localização para que o jogador possa entender a situação de onde está.

O próximo jogo a ser analisado é Deus Ex: Mankind Devided, desenvolvido pela SquareEnix. Em um futuro obscuro e sombrio onde a famosa questão de robôs x homens toma conta do lugar, o protagonista se vê preso no meio dos dois.

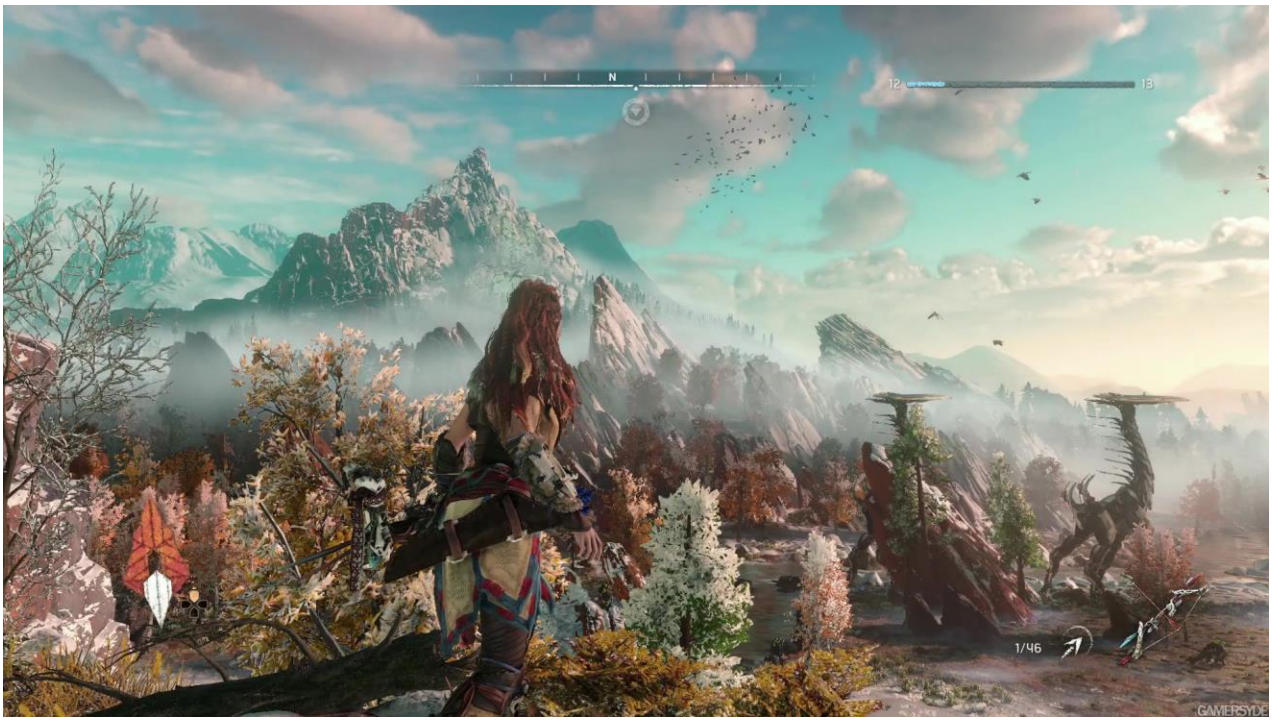


Vamos começar pelos pontos positivos do jogo, ele possuí uma ótima história, na verdade a franquia é considerada uma referência no quesito história e narrativa, porém sempre causou confusão e problemas visuais no que diz respeito a interface.

Na parte de controles, e localização de elementos é tudo muito desconexo, solto e sem destaque, como os autores afirmam, a ideia é ser o menos intrusivo possível, e deixar o jogador visualizar até onde é necessário ([JJ1], [JJ6], [MF1], [MF4], [MF10], [KC1], [KC6], [KC11]), por conta da interface mal aplicada, e janelas desnecessárias que poderiam ser substituídas por feedbacks de som, por exemplo, ela se torna mais um elemento na tela, e mais uma informação para prestar atenção.

Pelo fato da poluição visual está muito presente durante todo o tempo de jogo, ele cansa rapidamente e desestimula a imersão do jogador, fazendo-o parecer apenas um video game, do que uma experiência.

E por último o Horizon: Zero Dawn da Guerrilla Games. O jogo conta a história de uma mulher que vive em um mundo onde a humanidade foi praticamente extinta para as máquinas, e a vida natural retoma seu espaço de volta.



Horizon possui em seu visual uma ótima disposição dos elementos, cumprindo todas as exigências dos autores no questio intrusividade, mostrando somente o necessário, mesmo que tenha um efeito fantasma da forma como eles são envolvidos, as cores escolhidas ajudam a deixá-los discretos.

O som do jogo, para cada animal e forma de vida é bem único, trazendo uma noção boa de diferenciação de cada forma de vida, seus padrões de comportamento e sons de feedback para saber se um objetivo foi atingido ou não.

A interface no quesito jogabilidade não é espetacular, mas atende as exigências com alguns poréns, certos comandos demoram um pouco para serem executados, tendo assim um pequeno delay na movimentação e ações executadas no jogo ([JJ3], [JJ4], [MF11]).

E segundo [MF12] o jogo é fácil de se aprender, apesar dos tutorias não condizerem com o universo do jogo em questão de layout, ele é relativamente fácil de entender e aprender tudo, mas para se dominar o jogo a tarefa se torna mais complicada, pois a variedade de criaturas e regiões são muitas, e a quantidade de inimigos tem suas peculiaridades, ou seja, sempre haverá uma experiência nova com dificuldades maiores para se enfrentar.

6. COSIDERAÇÃO FINAIS

Como resultado final tivemos valores interessantes, de acordo com os estudos e fazendo o cruzamento com os autores, vimos que para uma interface ser bem executada e inserida em um ambiente de jogo, ela deve estar condizente com a proposta do jogo, o design e não só em questão visual, mas funcional também, todos os resultados obtidos apontam para algo mais limpo, menos intrusivo que torna a experiência mais agradável para quem vê e joga e mais intuitiva também, pois exige que o jogador interprete certos elementos e atribua significados a eles para que a experiência seja completa.

Referências

Dissertacao - Leonardo Mendes Moroni
http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/30293/R%20-%20D%20-%20LEONARDO%20MENDES%20MORONI.pdf?sequence=1

JULL, Jesper.“Without a goal”, in Tanya Krzywinska and Barry Atkins (eds): Videogame/Player/Text. Manchester: Manchester University Press 2007. Disponível em < http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/ > Acesso em 23 out. 2012.

Koeffel C, Haller M (2008) Heuristics for the Evaluation of Tabletop Games, In: Evaluating User Experiences in Games, Workshop at the 2008 Conference on Human Factors in Computing Systems (Florence, Italy, April 05-10, 2008). CHI '08

KOEFFEL, Chrsitina. Heuristics for tabletop games. 2007. 13 f. Tese (Doutorado) - Curso de Master Thesis, Digital Midia, University Of Applied Sciences Hagenberg, Austria, 2007.

FEDEROFF, Melissa. HEURISTICS AND USABILITY GUIDELINES FOR THE CREATION AND EVALUATION OF FUN IN VIDEO GAMES. 2002. 52 f. Tese (Doutorado) - Curso de Master Of Science, Department Of Telecommunications, Indiana University, Bloomington, 2002.

KOEFFEL, Chrsitina; WOLFGANG, Hochleitner; JAKOB, Leitner. **Using Heuristics to Evaluate the Overall User Experience of Video Games and Advanced Interaction Games.**

2010. 24 f. Monografia (Especialização) - Curso de Iniciação, Center For Usability Research And Engineering, Upper Austria University Of Applied Sciences, Vienna, 2010.

BIBLIOGRAFIA

FINIZOLA, Fátima. *Tipografia Vernacular Urbana: uma análise dos letreiramentos populares.* 1° Ed. São Paulo: Blucher, 2010

D'ELBOUX, José Roberto. *Tipografia como Elemento Arquitetônico no Art Déco Paulistano: uma investigação acerca do papel da tipografia como elemento ornamental e comunicativo de São Paulo entre os anos de 1928 a 1954.* 2013. 300 f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) – FAUUSP, São Paulo.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico.* 22° Ed. São Paulo: Cortez Editora, 2002

TRINDADE, Raquel. *Embu: De Aldeia de M'Boy a Terra das Artes*. 1° Ed. São Paulo: Noovha América, 2010.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
FOTOGRAFIA

FOTOGRAFIA DE ARQUITETURA

SÃO PAULO A 50MM

Autor: Augusto Cezar Alves Gonçalves

Orientadora: Profa. Ma. Rosa Matilde Pimpão Carlos

RESUMO

Este trabalho busca por meio da fotografia, registrar as diversas estruturas de arquitetura de São Paulo, colocando-se em observação do motivo/objeto que permita a flexão de ângulos, uso de sombras, relações de dimensões e escalas, tudo captado por uma lente fixa. Para que o alcance do efeito visual seja atingido, instrumentais artísticos como o construtivismo fornecera o suporte racional ao processo de criação. A geometria dos edifícios, o tempo solar da captura das fotos e as estruturas da profundidade de campo, serão partes integradoras da fotografia aplicada a arquitetura.

Palavras-chave: Arquitetura. Fotografia. Geometria. Lente Fixa. Construtivismo. Brutalismo.

ABSTRACT

This work seeks through photograph register several São Paulo architectural structures, observing cause/object which allow bending angles, shadow used, relation between scale and dimension, all captured by a fixed lens. In order to achieve the reach of visual effect, artistic instrumental, as constructivism, will give rational support to the criation process. The geometric of buildings, the solar time to capture pictures and the field depth structures will be engaged of architectural photographics.

Keywords: Architecture. Photographic. Geometric. Fixed Lenses. Constructivism. Brutalism.

INTRODUÇÃO

A natureza a qual o homem constrói seu mundo, é governada por inúmeros preceitos racionais, sua subordinação através da transformação que exercemos é um reflexo dessa criação a partir de nossa observação, pois parte do seu conhecimento é herdado pela a própria história que o circunda. O espaço que a arquitetura ocupa não configura de forma singular suas motivações, porém esse espaço como definição construída, manifesta o tamanho da imaginação e técnica que a permite existir.

A história da arquitetura é tão antiga quanto a história falada do homem, por sua vez ela pode ser ligada aos primórdios de nossas compreensões básicas de abrigo e proteção.

Para Benevolo (2015, p.13):

> O ambiente construído não passava de uma modificação superficial do ambiente natural, imenso e hostil, no qual o homem começou a mover-se: o abrigo era uma cavidade natural ou um refúgio de peles sobre uma estrutura simples de madeira.

Não obstante, sua evolução representou junto aos passos da humanidade, saltos de representações e expressões dos povos. Seja a intervenção do homem entendida como ponto de mutação de suas crenças e habilidades, é notório que a própria história observa o caminhar das gerações, com acuidade técnica e aprimoramentos dos meios de construção.

Compreender como a arquitetura integra essa evolução, nos permite avaliar pontos mais abstratos de sua própria forma. “Se as formas são absurdas, é porque as premissas são irracionais” (Artigas, 2004, p. 35). Para essa expressão o trabalho a ser desenvolvido será obtido unicamente pela fotografia. Através dela irei explorar as possibilidades do emprego único de recortes geométricos, uso de sombras, dimensões, escalas, delimitações do espaço, entrelaçamentos e demais usos perspectivos da fotografia aplicada à arquitetura.

Como base de impulso para a concepção desse trabalho, é de fundamental valia que o uso de ângulos enfatize a estrutura geométrica e sejam compreendidas como modo de linguagem.

No contexto paulista de sua expressão, a arquitetura se vale de diversos movimentos ao longo dos séculos. Para extrair o tamanho histórico dessas possibilidades, é de fundamental importância que observemos as fronteiras em nossas inclinações, não temos como meta olhar a estrutura de abrigos pré-históricos, sem embargo também não temos como vislumbre o seu desenvolver durante os séculos pós ocupação do território brasileiro. O que temos como ideal, é a captura de registros fotográficos de edifícios históricos e modernos que compreendam todo o século XX, e que a priori, sejam de fundamental alicerce histórico, artístico e social na cidade de São Paulo.

São Paulo esconde um terreno rico em suas manifestações arquitetônicas, a própria escola modernista gerida inicialmente pela FAU-USP (Faculdade de Arquitetura e Urbanismos da Universidade de São Paulo), apresenta uma história solida na cidade. Seus alicerces iniciados com nomes de Lucio Costa, Flávio de Carvalho, Gregori Warchavchik, Lina Bo Bardi, Oscar Niemeyer, Vilanova Artigas, entre muitos outros, são expoentes de como a junção da técnica com a arte podem ser reveladas.

Outro ponto importante que precisa ser citado, é o fato de que no registro fotográfico de alguns edifícios, uma das características aparentes será a técnica brutalista.

Brutalismo é um nome habitualmente utilizado para indicar uma tendência arquitetônica que se manifesta a partir de meados do século 20, e cujo lugar comum é o uso de superfícies de concreto aparente.

A arquitetura brutalista é uma das mais marcantes tendências do panorama arquitetônico moderno, brasileiro e internacional, do período pós 2ª Guerra Mundial até pelo menos fins da década de 1970.

> Apesar de aplicado frequentemente a qualquer arquitetura impopular do período pós-guerra, o Brutalismo tem origens mais específicas e uma definição mais firme. (MELVIN. 2005. 118 p.)

As obras com ela identificadas caracterizam-se principalmente pela a utilização do concreto armado deixado aparente, ressaltando o desenho impresso pelas fôrmas de madeira natural, técnica que passou a ser empregada com mais frequência na arquitetura civil naquele momento, tanto como recurso tecnológico como em busca de maior expressividade plástica.

> O Brutalismo buscou conscientemente a criação de uma arquitetura que se mantivesse fora da tradição e cânones convencionais do gosto, criando os seus efeitos através de materiais invulgares e formas inflexíveis supostamente derivadas da função. (MELVIN. 2005. 119 p.)

A tendência brutalista teve grande expansão nos anos 1970 em todo o mundo; no Brasil, além do caso paulista podem ser reconhecidas experiências paralelas em outras regiões, não havendo necessariamente uma relação de influência com a arquitetura paulista, mas sim de dialogo criativo.

> De qualquer forma, a atividade arquitetônica nos anos subsequentes foi das mais intensas. Na década de 1970, como reflexo imediato do "milagre econômico", assistiu-se a uma verdadeira febre de construções, públicas e privadas, em todo o país, exibindo uma total variedade de estilos. Muitos edifícios, sedes de companhias multinacionais, foram erigidos como réplicas das matrizes de seus países de origem. O concreto aparente, opulento e monumental, marcou uma série de obras públicas. (RODRIGUES. 1986. 279 p.)

Entender o brutalismo como fonte de inspiração na construção de prédios públicos ou privados em São Paulo, nos orienta a buscar dentro de sua própria conceituação as transformações que o permitiram existir como modelo de racionalização geométrica e laboral.

Dentro do pensamento moderno da arquitetura do século XX, a própria tendência brutalista se integra de forma muitas vezes imperceptível aos demais movimentos de criação arquitetônica e plástica. Ainda hoje, mesmo de forma razoável, é possível que exista um entrelaçamento dos trabalhos de vanguarda na arquitetura construtivista com a brutalista. Essa possível profusão de estilos não rompe com suas próprias similaridades, ambas se alicerçam dentro do raciocino lógico e cientifico da razão. Em seus estilos próprios ou não, a flexão angular demonstra como essas interligações geométricas se replicam ao ponto de nos confundir, pois são obras

que fazem uso maciço da geometria euclidiana, afim de demostrar toda a plasticidade do conjunto arquitetônico.

1. FUNDAMENTAÇÃO

Como uso de linguagem basilar, a corrente artística construtivista, oferece o suporte teórico para a concepção desse trabalho fotográfico, valendo-se da aplicação de linguagens que inspiram um forte modelo de trabalho angular, com ênfase na racionalidade, no raciocínio e na ciência. Essa união entre forma e conteúdo só se faz pertinente enquanto a elaboração artística tiver como norte a realização do talhe preciso na fotografia de arquitetura. Por conta dessa aplicação da razão geométrica euclidiana, o instrumental teórico construtivista enlaça o dinamismo das flexões angulares e puras das linhas em suas intersecções visuais, permitindo que o recorte observável da fotografia, condense em um único plano a interpolação e quebra subjacentes dos ângulos, linhas e paralelas.

O uso consciente das formas geométricas, quando observáveis pela fotografia na arquitetura, não compete em si só, com uma leitura abstrata de sua representação. Como dito anteriormente, representar dentro dos preceitos racionais a escala e dimensão das estruturas, se valerão apenas como linguagem observável, já que, dentro de um universo de recortes fotográficos, as construções arquitetadas de um ou mais planos podem figurar um valor de sentença formalista, respaldando o olhar que flexiona os ângulos, suas sobreposições em mais de um campo e representando de forma conceitual um eco das construções geométricas euclidianas.

Retornando a discussão do instrumental construtivista, a escolha dela como expressão desse trabalho se vale primordialmente de sua relação com o pensamento. De forma geral e até utilitarista, quando valho do uso de uma corrente artística para fundamentar meu projeto, consigo observar e sentir a ressonância do modelo construtivista na expressão racional de minha razão.

> A escola da arte construtiva é conhecida por ser o primeiro movimento artístico a declarar a aceitação da era cientifica, e de seu espirito, como uma base para suas percepções do mundo exterior e interior à vida humana. Trata-se da primeira ideologia, no século XX, a rejeitar a crença de que apenas a personalidade, o capricho e o humor do indivíduo artista devem servir de valor e guia de uma criação artística. Trata-se também da primeira manifestação na arte de uma atitude totalmente nova com relação à tarefa de busca do artista. Aceitou o fato de que aquilo que percebemos com nossos cinco sentidos não é o único aspecto da vida e da natureza a ser enaltecido; de que a vida e a natureza escondem uma infinita variedade de forças, profundidades e aspectos nunca vistos e só levemente sentidos que não têm menos, e sim mais importância, para serem expressos e mais concretamente

> sentidos, através de algum tipo de imagem transmitida não somente à nossa razão mas às nossas percepções diárias imediatas e sentimentos da vida e da natureza. (RICKEY, George. 2002, p. 50 apud GABO, Naum. Art and Science. p. 180-181)

Ao representar a arquitetura de São Paulo por meio de fotos, o recorte apresentado de ângulos, sombras, dimensões, escalas e luzes irão propor uma leitura que observe modelos não usuais de suas representações, nessa direção a flexão do linear na geometria se valerá do uso de instrumentos não codificados para a construção da imagem, ao exemplo de, ao invés do uso de lentes grandes angulares o trabalho será aplicado com uma lente fixa de 50mm.

A escolha da lente fixa, suscita diversas percepções do mundo ao meu redor. Por mais que seja um aparato que restrinja a liberdade de movimento do fotografo, é também o item que nos obrigada a abandonar uma zona de conforto. Como a busca da flexão angular exige enquadramentos precisos e que gerem continuidade do assunto registrado, a posição do observador também se torna mais improvável, pois a medida em que se procura escalonar diversas sobreposições, o fotografo se vê obrigado a mover o seu corpo como uma própria extensão do instrumento.

Ao citar o instrumento como modelo de interação homem máquina, me vejo na necessidade de arguir o filosofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser.

> Instrumentos têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama "trabalho". O resultado se chama "obra". No caso da banana, a produção é mais acentuada que a informação; no caso do sapato, é a informação que prevalece. Facões produzem sem muito informarem, agulhas informam muito mais. Serão os aparelhos agulhas exageradas que informam sem nada produzir, já que fotografias parecem ser informação quase pura? Instrumentos são prolongações de órgãos do corpo: dentes, dedos, braços, mãos prolongadas. Por serem prolongações, alcançam mais longe e fundo a natureza, são mais poderosos e eficientes. Os instrumentos simulam o órgão que prolongam: a enxada, o dente; a flecha, o dedo; o martelo, o punho. São "empíricos". Graças à revolução industrial, passam a recorrer a teorias científicas no curso da sua simulação de órgãos. (FLUSSER, 2002, p. 14)

Como a denotação desse olhar propõem focalizar os aspectos intrínsecos desses edifícios, um recorte mais próximo da visão ocular humana, será a base de sua aplicação como linguagem técnica com o uso desse aparato.

Quanto ao uso de suporte de linguagens de outras áreas como a geometria, sua aplicação será com o intuito de flexionar ângulos e intersecções num diálogo que, gere harmonia dos pontos de fuga e saída da imagem. Com essa aplicação a abordagem de projeção da estrutura tal com luz artificial ou natural, também compreenderão os indícios e anúncios da estrutura da imagem, ao exemplo de um recinto que pode constituir apenas um plano como variação

espacial, ou pode em maior ou menor escala, oferecer diversas camadas que leve o observador a questionar a própria estrutura da imagem dentro do espaço em que se constrói.

> O recinto é uma síntese da polaridade entre pés e pneus, entre a circulação de pessoas e a de veículos. É a unidade base duma certa morfologia urbana. Fora dele, o ruído e o ritmo apressado da comunicação impessoal, vai-vem que não se sabe para onde vai nem donde vem; no interior, o sossego e a tranquilidade de senti que o largo, a praceta, ou o pátio têm escala humana. (CULLEN, 1971, p. 27)

Outro conceito que amplifica essa visão da fotografia aplicada a arquitetura, é o conceito do edifício-barreira, nele as projeções de um corpo (prédio), podem ser observadas na marcação de sua opulência na projeção sobre outras construções. Nada além do sobrepor por temporalidade, em decorrer do movimento da luz natural durante um dia. Com essa observação o trabalho desenvolvido será restrito para esses casos à apenas determinadas horas do dia.

Esse entrelaçamento de símbolos que a fotografia é capaz de interligar entre o espaço próximo e o remoto, aproximando a distância de nós e submetendo uma observação detalhada daquilo que, através da sua trama pode revelar os artífices da perspectiva, também oferecem ligações com padrões da geometria em suas mais variadas formas.

Se por um lado a geometria pode esclarecer a densidade dos planos de observação, o uso de suplementos de sombras e silhuetas, podem a priori, construir imagens que descaracterizem o motivo, conferindo-lhe aspectos de composição de cena ou mesmo a própria deflexão de sua estrutura. Um exemplo a ser tomado são os edifícios que em determinado momento do dia, recebem uma sobreposição total ou parcial de suas fachadas por conta da posição do Sol.

No contexto logo acima apresentado, podemos ainda acrescentar a questão da ondulação em estruturas, essa que por sua vez não é apenas uma linha sinuosa e sem objetivo, mas sim o desvio obrigatório a um eixo ou norma invisíveis, com vista a proporcionar o prazer de coisas tão elementares e vitais como, luz e sombra ou proximidade e distância.

> Do pavimento vulgar e banal do mundo agitado em que vivemos vislumbrados muitas vezes, num relance, o desconhecido, o caráter misterioso de uma cidade em que tudo é possível; o sublime e o sórdido, os rasgos de gênio e a loucura. (CULLEN, 1971, p. 53)

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para entender o papel desempenhado pela fotografia nesse trabalho, é preciso examinar detalhadamente a relação de sua estrutura para com suas composições.

Uma foto de arquitetura pode revelar inúmeras escalas de densidade, unicamente pode parecer apenas um registro bidimensional de sua complexidade, mas é certo que por detrás do motivo principal, há diversas imagens individuais que relacionam toda a ótica dos planos observáveis. A presente proposta, não se limita aos efeitos dos objetos físicos observáveis. Indo além dessa primeira estrutura, temos como possibilidade a exploração de formas e conceitos que, dialoguem com nossas dúvidas acerca dos elementos integrados na própria obra. Os elementos geométricos sejam eles lineares ou não, devem sustentar a intersecção de pontos que levem o olhar do observador a pontos não explorados em seu cotidiano.

Esses elementos são apenas a matéria prima da imagem, que necessariamente não estão subordinados a sua singularidade. Eles devem ser observados como parte de um todo, mesmo que sua apresentação esteja limitada a poucas linhas, pois é certo que outros elementos dispares contribuirão para sua composição.

REFERÊNCIAS

ARTIGAS, João Batista Vilanova. **Função social do arquiteto, A**. São Paulo: Nobel, 1989.

COMAS, Carlos Eduardo (Orient.). **A arquitetura da escola paulista brutalista 1953-1973.** São Paulo: [s.n.], 2005. 358 p.

COSTA, Helouise. **A fotografia moderna no Brasil.** São Paulo: Cosac Naify, 2004. 222 p.

CULLEN, Gordon. **Paisagem urbana**. Lisboa: Edições 70, 1996. 202 p.

DABROWSKI, Magdalena. **Contrastes de forma: arte geométrica abstrata 1910-1980**. São Paulo: Sociedade Cultural Arte Brasil, 1986. 293 p.

DE FEO, Vittorio. **Arquitetura construtivista: URSS 1917-1936**. Tradução de Luiz Antonio Pitanga do Amparo. São Paulo: Worldwhitewall, 2005. 312 p.

FERRAZ, Marcelo Carvalho (Org.); SANTOS, Cecília Rodrigues dos (Texto). **Lina Bo Bardi: SESC fábrica da Pompeia. Factory**. São Paulo: Iphan: Sesc SP, 2015. 64 p.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. 84 p.

FRY, Maxwell. **Arte na era da máquina, A**. Tradução de Therez Martins Pinheiro. São Paulo: Perspectiva, 1976.

JENCKS, Charles. **Movimentos modernos em arquitetura.** Tradução de José Marcos Lima. [S.l.]: Martins Fontes, 1985.

MELVIN, Jeremy. **...ismos: entender a arquitectura**. Singapura: Lisma, 2005. 160 p.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica da arte e da arquitetura**. São Paulo: Cultrix, 1995.

RIBEIRO, Alessandro José Castroviejo. **Edifícios modernos e o centro histórico de São Paulo: dificuldades de textura e forma. 2010**. Tese (Doutorado em História e Fundamentos da Arquitetura e do Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16133/tde-10062010-163449/>. Acesso em: 28/08/2016.

RICKEY, George. **Construtivismo: origens e evolução**. New York: George Braziller, 2002. 240 p.

RODRIGUES, Iara. **O brutalismo na arquitetura / Os contemporâneos / Bienal no Brasil**. São Paulo: Nova Cultural, c1986. v. 10 . 304 p.

SOUZA, Abelardo. **Arquitetura no Brasil**: depoimentos. São Paulo: Diadorim, 1978. 130 p.

TOLEDO, Benedito Lima de (Orient.). **Uso da imagem fotográfica na interpretação do espaço urbano e arquitetônico**. São Paulo: s.n., 1986. 180 p

XAVIER, Alberto (Orient.); XAVIER, Alberto. **Depoimento de uma geração: arquitetura moderna brasileira**. São Paulo: Cosac Naify, 2003. 408 p.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

UM PRÊMIO À INTERATIVIDADE: CAMPANHAS INTEGRADAS E O MARKETING DE EXPERIÊNCIA.

Autora: Hannah do Prado

Orientadora: Profa. Dra. Maria Cristina Dias Alves

RESUMO

O objetivo deste texto é discutir como a inovação por meio da interatividade e da experiência parece ser tendência para a publicidade contemporânea. Para tanto, verifica-se como o marketing de experiência, aplicado a campanhas integradas, possibilita novos caminhos para as marcas, que têm a chance de exercer influência com ações que abraçam os valores do consumidor. Este estudo utiliza o mapa semiótico de Semprini para analisar o case indiano da marca Ariel, premiado em Cannes na categoria Glass, em 2015, que transmite o posicionamento da marca ao questionar estereótipos e papéis, propondo uma mudança de comportamento.

Palavras-chave: Publicidade. Experiência. Semiótica. Interação. Consumo.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to discuss how innovation through interactivity and experience seems to be a trend for contemporary advertising. In order to do so, it is verified how experience marketing, applied to integrated campaigns, allows new paths for brands, which have the chance to exert influence with actions that embrace the values of the consumer. This study uses Semprini's semiotic map to analyze the Ariel brand Indian case, awarded in Cannes in the Glass category in 2015, which conveys brand positioning by questioning stereotypes and roles, proposing a behavior change.
Keywords: Publicity. Experience. Semiotics. Interaction. Consumption

INTRODUÇÃO

Qual é o cenário da sociedade contemporânea em um momento em que nada na identidade do consumidor parece estável? Para a publicidade isso pode se tornar empecilho na hora de definir um *target*, ou seja, não é possível especificar consumidores a partir de gênero, classe e idade; as pessoas se tornaram mais imprevisíveis e em processo de constante

mudança. Afinal o que é a modernidade senão a desconstrução de tudo que era considerado "sólido", modelos tradicionais de família e a utopia da felicidade se desfragmentam a cada ano (BAUMAN, 2001). A modernidade líquida, conceito criado pelo autor, reflete a sociedade contemporânea e as mudanças culturais, políticas e econômicas.

> O mundo cheio de possibilidades é como uma mesa de bufê com tantos pratos deliciosos que nem o mais dedicado comensal poderia esperar provar de todos. Os comensais são os consumidores, e a mais custosa e irritante das tarefas que se pode pôr diante de um consumidor é a necessidade de estabelecer prioridades: a necessidade de dispensar algumas opções inexploradas e abandoná-las. A infelicidade dos consumidores deriva do excesso e não da falta de escolha (BAUMAN, 2001, p.75).

Desse modo, as marcas se propõem a resolver a busca por identidade, mas não definitivamente, afinal a multiplicidade nos indivíduos é mutante e inconstante. Segundo Bauman (2001), no mundo do consumidor as opções são infinitas e não param de aumentar, pois tudo tem uma data de validade. Aqui cabe o papel da publicidade, que parece oferecer o que as pessoas querem – ver e sentir – incluindo o valor da marca, fazendo com que queiram imergir àquilo.

Assim surgiu o tema do projeto, da observação de que existem desafios para criativos no momento de realizar campanhas, que ao mesmo tempo transmitam o posicionamento da marca e supram a necessidade de identificação com o consumidor em diferentes plataformas, esteja ele onde estiver. Uma comunicação de marca com essa abrangência de impacto pode ocorrer com as campanhas integradas, objeto de estudo desse projeto com base no marketing de experiência.

Sendo assim, há uma característica nos cases premiados em *Cannes* em que se destaca o marketing experimental, termo criado por Bernd Schmitt (2002). Não se trata de campanhas com foco apenas em características funcionais e benefícios do produto, mas na comercialização de experiências, ou seja, a publicidade deve focar em situações de consumo e ter como alvo a emoção e não somente a razão. Com isso, a marca tem a possibilidade de se conectar com seu consumidor e, ainda, estimular o desejo.

> Infelizmente, na nova economia experimental, os conceitos tradicionais de marketing e negócios dificilmente dão diretrizes na capitalização. O marketing tradicional foi desenvolvido para a era industrial e não para a da informação, das marcas e da revolução nas comunicações que estamos presenciando (SCHMITT, 2002, p.28).

O autor acredita que o marketing tradicional funciona com base na utilidade geral e o nível e importância do produto para o indivíduo, sua ponderação é mais analítica e racional. O consumidor contemporâneo já espera que qualidade e utilidade sejam características padrão de qualquer produto/serviço, seu critério de avaliação é mais elevado. “O que eles querem são produtos, comunicação e campanhas de marketing que estimulem sentidos e que mexam com as emoções e com a cabeça. Querem produtos, comunicação e campanhas que eles consigam incorporar no seu estilo de vida. Querem obter experiência” (SCHMITT, 2002, p. 38).

Essa imersão esperada conta com a lógica da midiatização, que se refere a um novo processo interacional de referência (BRAGA, 2009). A interação mediada pela tecnologia trouxe novas formas de comunicação, uma via de mão dupla, a mensagem vai e volta em redes sociais e mídias digitais. A questão é, como ir além. As redes sociais possibilitam a proximidade entre público e marca, e vice-versa, mas por que não fazer com que a marca seja parte da vida do consumidor e que este compartilhe dos valores da marca simplesmente por afinidade? O consumo virá como consequência.

1. INSIGHTS

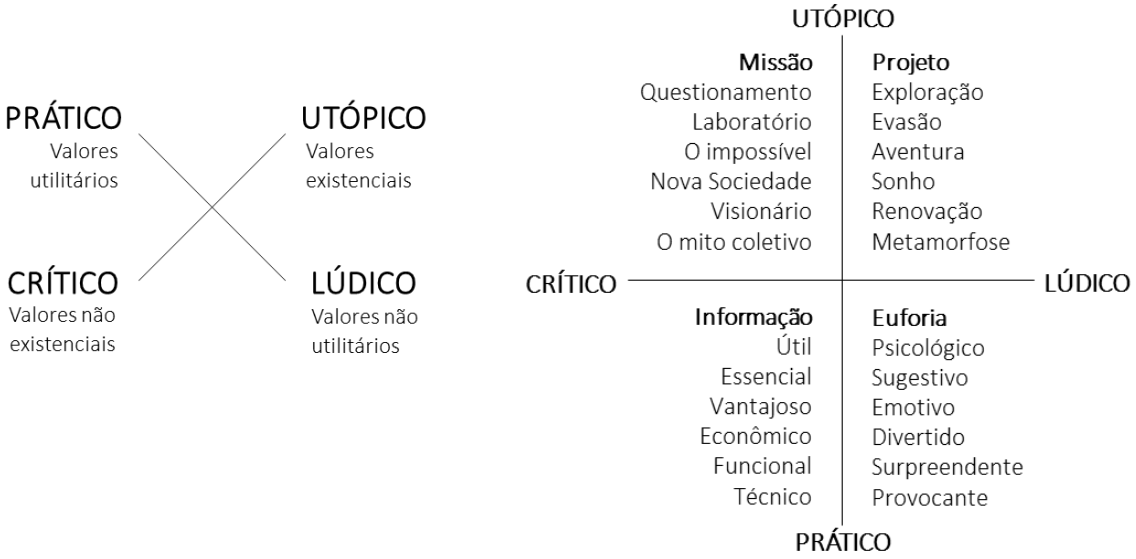
A publicidade parece ter caído em um ciclo vicioso de *ready mades*, em que as marcas lutam para se sobressair, muitas vezes seus conteúdos se confundem e o consumidor já não sabe mais diferenciar uma marca da outra. Cabe aos profissionais de publicidade a estratégia, a criatividade e a ousadia para fazer um produto se destacar. O público, apesar da grande quantidade de informação, é carente de novidades. Nesse contexto, poucas são as peças que parecem ter potencial criativo e estratégico. As campanhas que têm esse potencial, podem demonstrar tendências para a publicidade e sociedade do futuro. Tendo em vista isso, o marketing experimental parece ter chegado para ficar e motivou algumas reflexões apresentadas nesse texto: se faz sentido para o futuro das marcas investir nesse tipo de experiência e qual o efeito no consumidor que cada vez mais depara com escolhas em sua vida.

Com isso, o objetivo geral desse estudo é verificar o papel da midiatização na interação entre marca e consumidor potencializada pelo marketing de experiência. Já os objetivos específicos são: analisar o papel da publicidade na contemporaneidade; verificar a valoração da marca que usa o marketing de experiência em sua comunicação; verificar se a

experiência lúdica acompanha o valor da marca em um *case* premiado em *Cannes* na categoria *Glass*[1].

2. METODOLOGIA

Para este estudo, foi selecionado um *case* que obteve bronze na categoria *Glass* no Festival de *Cannes* 2015 e ouro no *Global Facebook Awards* 2016, para análise a partir do mapa semiótico de Semprini. Mesmo que Floch (figura 1) tenha sido precursor, essa escolha permite categorizar a campanha premiada como integrada e sua respectiva marca com mais eficiência, devido às possibilidades de categorização e definições mais complexas (figura 2). Assim o mapa semiótico aborda categorias e definições que se encaixam em nossa realidade.



Figuras 1 e 2- Quadrado semiótico de Floch e Mapa semiótico de Semprini, respectivamente. (CARRASCOZA, 2004, p. 27-28).

Floch, a partir de Greimas, propõe a valorização utópica e lúdica como valores de base (emocional) e crítica e prática como valores de uso (funcional). Uma categoria oposta a outra, respectivamente. Como uma continuidade do quadrado de Greimas, a combinação das extremidades tem significação de identidade e contradição, ou seja, são complementares. O mapa semiótico de Semprini amplia o quadrado de Floch, tendo sua estrutura baseada nos valores de consumo, assumindo que os valores crítico e lúdico são qualificações e especificações dos valores prático e utópico (CARRASCOZA,2004, p. 27). Do mesmo modo,

[1] Categoria que prioriza ideias que realmente façam diferença, e que "mudem o mundo". Disponível em: < http://news.pg.com/blog/Cannes2016 >. Acesso jul. 2016.

se tornam opostos utópico/prático e crítico/lúdico. Com isso conseguimos, antes de tudo, identificar qual a valoração da marca em nível aprofundado. Dividido em quatro "subquadrantes": *missão, informação, projeto e euforia.*

No caso de campanhas publicitárias, a valorização pode passar de um quadrante a outro dependendo de seu posicionamento. Os quadrantes Projeto e Euforia por exemplo, são onde possivelmente se classificam campanhas baseadas no marketing imersivo, isso devido ao caráter emotivo e utópico que normalmente essas campanhas costumam abordar.

3. CRIATIVIDADE NA CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA

Novos formatos publicitários surgem a todo instante e, assim como a sociedade em que vivemos, estão em constante mutação e evolução. Não se vende um produto ou serviço simplesmente, o consumidor moderno está à procura de um 'estilo de vida' com o qual se identifique.

> O anseio por identidade vem do desejo de segurança, ele próprio um sentimento ambíguo. Embora possa parecer estimulante no curto prazo, cheio de promessas e premonições vagas de uma experiência ainda não vivenciada, flutuar sem apoio num espaço pouco definido [...] "nem-um-nem-outro", torna-se a longo prazo uma condição enervante produtora de ansiedade (BAUMAN, 2005, p. 35).

Nessa época líquido-moderna, a inflexibilidade é malvista, para o autor. Nesse sentido, o espaço para as marcas na vida das pessoas é maior, com força de influência, e, por outro lado, podem desapontar seus consumidores por falta de originalidade. O que se espera é a diferenciação, na qualidade e na quantidade do conteúdo apresentado.

O produto/serviço oferecido não precisa ficar explícito se a valoração que carrega for atraente o suficiente aos olhos do consumidor. Esse, por sua vez, espera que a marca ofereça algo que lhe interesse, o seduza e traga uma experiência agradável, do comercial na TV à compra no ponto de venda, nos rituais de compra, de posse e de uso, como se referem Trindade; Hellín et al. (2011), com isso, a narrativa do consumo parece propor "a satisfação na oferta de uma experiência de consumo (*uso* que se concretiza pela *compra* e pelo sentido de *posse*)" (p.111), assim a marca busca se fixar na vida do consumidor por meio das estratégias da publicidade.

Branded Content é um termo-exemplo do universo macro da marca, que visa engajar o consumidor, de forma a ser reconhecida por seus valores e não apenas por seus produtos. Deve-se, então, fazer uso da criatividade para encontrar a melhor forma de levar essa valoração da marca ao público e de maneira que fuja do lugar-comum. Essa nova expressão se aplica a algo que já acontece de diferentes formas há muitos anos no mundo da comunicação. Em narrativas publicitárias, por exemplo, temos o livreto do Jeca Tatuzinho (CARRASCOZA, 2004, p.98), escrito por Monteiro Lobato, que com sua sensibilidade buscava a empatia do público. A história promovia não só Ankilostomina e Biotônico Fontoura, mas também incentivava o consumo de outros produtos do laboratório, alegando ajudar na produção de "energia, força e vigor". A ideia de vender o medicamento, a partir da adaptação de uma das histórias de Lobato, rendeu bons resultados, após anos de veiculação (em 1950 chegou a 84 milhões de exemplares distribuídos em todo o Brasil). Algo que aconteceu há mais de 50 anos e que teve a divulgação do produto a partir de um modelo dionisíaco, ou seja, cuja intenção é implícita e sutil, maquiada pelo objetivo de convencer o público de forma comovente para que fixasse a marca em sua memória. Isso se deve a conceitos, cores, sonhos e desejos do consumidor, como define Semprini (1993) com base na semiótica.

Esse caso, assim como outras opções estratégicas, gira em torno de um conceito chave: a experiência. A maneira como o consumidor interage com o mundo é cada vez mais sinestésica e midiatizada, de forma que está imerso em novas possibilidades a todo o momento. Sendo assim, o maior desafio para a publicidade é fugir de um padrão crítico e partir para uma estratégia de caráter mais experiencial (SEMPRINI, 2010).

A publicidade não só oferece o produto, mas faz sentir que o consumidor é capaz de adquiri-lo. O marketing experiencial permite que a interação vá além e que o consumidor se sinta, de fato, ativo e parte daquele movimento, parte do conceito e dos valores apresentados pela marca. Quanto às ferramentas para isso, são ecléticas, "simplesmente se usa o que parece adequado para conseguir ideias boas" (SCHMITT, 2002, p.44).

A partir desse contexto parece que o consumidor visa experienciar a marca, de forma mais pessoal, imergir aos valores que esta traz, inclusive no modo como a mensagem é recebida. Ricardo Chiminazzo (2008) defende o uso da "comunicação publicitária sinestésica" para envolver o consumidor, podendo gerar convicção ou dúvidas em benefício da marca. A sinestesia, na questão da sensibilidade dos sentidos, é uma comunicação ou ações de marca que produzem sensações em seus consumidores e a partir daí a fixação. O autor indica a

possibilidade de três grupos de sensações: externas (estímulos visuais, olfativos, gustativos, auditivos e táteis), internas (sensações motoras, orgânicas e de equilíbrio) e as especiais (como sensibilidade para a sede, fome, fadiga, de bem ou mal-estar).

> A argumentação publicitária, quando inserida em diferentes sentidos e captada por diferentes órgãos sensoriais, tende a se tornar mais sedutora, transformando a comunicação num jogo, numa brincadeira, que pode gerar sensações internas, de bem ou mal-estar. A íntima relação entre os sentidos corpóreos e a propaganda, [...] indica-nos possíveis caminhos para a diferenciação da mensagem na atualidade e no futuro (CHIMINAZZO, 2008, p.453).

Em meios de comunicação tradicionais, como o impresso, esse pode ser um caminho de diferenciação, trazendo a experiência para o consumidor. Um anúncio de perfume em que o leitor possa sentir o cheiro a partir de um anexo olfativo é um exemplo de experiência, ainda que com objetivo na venda do produto. Assim como oferecer degustação de alimentos vendidos em um supermercado. Esses dois exemplos fazem refletir que, ainda que de maneira primária, o marketing experimental está presente na sociedade há anos.

Já em meios digitais o que também traz a experiência é a interatividade, as redes sociais com suas infinitas opções de navegação a um clique. A TV com os *realitys* que permitem o telespectador opinar no futuro do programa, tendo a opção de fazê-lo via aplicativos de celular. Tudo isso para fidelizar e seduzir cada vez mais o consumidor. Outro exemplo disso são os *advergames* que propõem a experiência de marca através de jogos criados unicamente com o propósito de entreter o consumidor e, assim, chegar a seu campo de fascinação. A experiência lúdica é mais "simpática" e imersiva, fazendo com que o jogador esqueça por um momento que aquilo tem objetivo comercial e fica vulnerável à influência. Esses fatores possibilitam que o consumidor se sinta mais próximo da marca, aumentando seu envolvimento emocional.

> Não se propõem mais a um determinado uso restrito - prática grosseira e arcaica - entregam-se, desdobram-se, procuram você, provam-lhe que existem graças a profusão de seus aspectos, por sua expansividade. Você é visado, amado pelo objeto. E porque é amado, você se sente existir: você é "personalizado". Isto é essencial: a própria compra é secundária (BAUDRILLARD, 1993, p.180).

O que parece acontecer é uma personificação de marca e produto, o consumidor vai ter afinidade como ocorre com uma pessoa, porque ambos têm os mesmos interesses e objetivos.

Os produtos/serviços, como um amigo, fazem o consumidor sentir que precisa e gosta dessa relação mais próxima,

As campanhas e marcas devem então, se apresentar de forma mais simpática, criativa e diferenciada a seu público. Um bom exemplo disso é a campanha "*Dove: Escolha Bonita"*, realizada em 2015. O filme, produzido em grandes cidades, como São Francisco, Xangai, Deli, Londres e São Paulo, tinha a proposta de colocar placas acima de entradas de *shoppings*, uma porta com a palavra "bonita" e outra com "comum" (figura 3). Assim que mulheres chegavam ao *shopping* deviam escolher por qual porta passar, uma ideia simples, mas com um grande conceito. A campanha trazia um caráter lúdico, experiencial e não se observava menção a nenhum produto em sua veiculação.[2]

Figura 3 - Trecho do *videocase* Dove: "Escolha Bonita".[3]

Dove é uma marca que tem usado muito esse tipo de comunicação nos últimos anos, em abril de 2015 no "*Ads Leaderboard*" (*ranking* de filmes publicitários mais vistos no *YouTube*, postado pela *Google* Brasil) essa campanha ficou em primeiro lugar. A Dove ainda conta com três de seus filmes com posições no *ranking* de filmes sobre empoderamento feminino (considerando o período de 2013 a 2016). Apesar de levar em conta apenas um meio digital, dá uma ideia de como essa estratégia tem ganhado ascensão e mostrado resultado.

Um dos motivos dessa abordagem ter funcionado para Dove foi pelo tom da campanha acompanhar a valoração lúdica da marca, que se dá principalmente baseada na beleza, no carinho, amor e suavidade, características consideradas abstratas e intangíveis. Esse posicionamento de marca permite uma comunicação mais flexível e criativa. O que se

[2] Usando ainda o exemplo da amizade, é mais certo a consumidora gostar mais de uma amiga que à considere bonita, e a trate de forma especial, do que uma pessoa que a considere uma mulher comum.
[3] Disponível em: < https://goo.gl/qbc4RP > Acesso julho 2016.

questiona é: por que não usar essa criatividade em campanhas de produtos que não tenham tanto esse tipo de valoração lúdica?

A experiência nesse caso também foi usada para a construção de um filme com veiculação posterior. O filme permite, a quem o assista, que também pense em qual escolha faria. A campanha promoveu compartilhamentos, além de ser pauta de discussões no dia-a-dia das pessoas, e subjetivamente a marca está inclusa em tudo. Provavelmente no momento da compra de um sabonete por exemplo, a suavidade da pele hidratada após o banho não será o único fator considerado na decisão do consumidor, o fato que a marca considera que "toda mulher é bonita" também será algo a se considerar.

4. ANÁLISE DO CASE PREMIADO

"Ariel:#ShareTheLoad"[4] foi o case escolhido da premiação do Festival de *Cannes* 2015, campanha criada pela BBDO da Índia, para a *Procter&Gamble*.

A Índia, devido a aspectos culturais, tem como maioria mulheres realizando as tarefas domésticas. Mesmo com o desenvolvimento do país e o acesso à informação ainda existe um longo caminho para o país obter a igualdade de gênero. As mulheres não têm uma participação relevante na política e na economia, apesar de serem quase metade da população indiana.

Muitas delas, atualmente, têm dois empregos, um no escritório e outro em casa. Sendo comum não ganharem o mesmo que homens, ou ocuparem cargos baixos em seus trabalhos, e em casa ainda são responsáveis pela limpeza, filhos e marido. Apesar desse cenário estar em transformação na Índia, ainda há um longo caminho para a igualdade no trabalho e nas atividades domésticas.

A campanha propôs um questionamento à essa realidade. Teve início com um comercial de TV de 30 segundos que apresenta duas senhoras conversando, uma delas fala sobre a filha que, como advogada, ganha mais do que seu filho e, então, refletem como mulheres percorreram um grande caminho para chegar a esse ponto. Enquanto conversam, a filha Rhea está no plano de fundo e parece cuidar de assuntos do trabalho. O desfecho do filme se dá com o marido de Rhea perguntando por que ela não lavou uma camisa verde dele,

[4] #DividaAsTarefas (em livre tradução nossa).

e então a apresentação da pergunta: *"Is laundry only a woman's job?"*[5], finalizando com o logo de Ariel e a *hashtag #ShareTheLoad.*

Figura 4 - *Frames* do comercial *#ShareTheLoad* (TV).[6]

Já o vídeo de 2 minutos veiculado na *internet* é narrado por um pai que parece estar passando o dia na casa da filha, que, por sua vez, trabalha e assim que chega em casa começa a cuidar do jantar, do marido e do filho pequeno. O pai faz um discurso de como gostaria de ter ajudado a filha a crescer e proporcionado um exemplo melhor como pai. Assim como na infância ela não deveria brincar de casinha e seu marido não deveria ter crescido fingindo que assistia televisão em vez de ajudar com as tarefas, pois isso reflete em como vivem casados. Então, o pai tem um momento de consciência em que decide que, a partir daquele momento, ajudará a esposa nas tarefas domésticas e será um exemplo melhor. O filme finaliza com o pai lavando a própria roupa e a pergunta: *"Why is laundry only a mother's job?"*[7] e a frase *Dads #ShareTheLoad*[8]

Figura 5 - *Frames* do filme #ShareTheLoad (Internet)[9]

Nesse primeiro momento da campanha existe uma comunicação direta com o consumidor, os filmes, ao finalizarem com esses questionamentos, propõem a quebra de um estereótipo. Considerando que essa é a realidade de muitas famílias na Índia, o comercial

[5] "Lavanderia é trabalho só de mulher?" (em livre tradução nossa).
[6] Disponível em: < https://goo.gl/22UDcr > Acesso julho 2016.
[7] "Por que lavanderia é só trabalho de mãe?" (em livre tradução nossa).
[8] Pais #DividamAsTarefas (em livre tradução nossa).
[9] Disponível em: < https://goo.gl/yk1VdH >. Acesso em julho 2016.

incentiva a mudança comportamental e a mensagem parece influenciar diretamente no cotidiano do consumidor. O produto nesse caso fica em segundo plano, aparecendo somente na assinatura dos comerciais, mas atributos como roupas brancas e macias (características clichês atribuídas a marcas de sabão em pó) não são apresentados. Anúncios dessa categoria, em sua maioria, são voltados para donas de casa e buscam fidelizar o cliente a partir de suas qualidades práticas.

Ao analisarmos o case com base no mapa semiótico de Semprini, o valor da marca sai de um quadrante de Informação (crítico/prático - utilidade, economia e funcionalidade), para o de Missão (crítico/utópico - questionamento, visionário e ideia de nova sociedade), ou seja, uma troca de objetivo de comunicação de "apelo à venda" para "apelo à mudança". Já o vídeo em si, tem uma abordagem do quadrante Euforia (prático/lúdico - sugestivo, emotivo e provocante), isso se deve ao apelo à identificação do público com as situações apresentadas e a quebra do estereótipo: "só mulheres lavam a roupa da família".

O questionamento dos comerciais já convida o consumidor a fazer parte dessa mudança com *Ariel*. A *hashtag* criada leva o público para a internet e isso proporciona o compartilhamento e a disseminação da campanha e sua mensagem.

A partir daí a marca não se limitou a comunicação tradicional, propondo uma mudança comportamental: utiliza o marketing experiencial, incluindo diferentes formas de interação com a marca para que o consumidor se sentisse parte da mudança, além de ter estratégias para alcançar não só as mulheres mas também homens (*target* principal da campanha para atingir a mudança proposta). Por exemplo, a marca começou a comercializar uma embalagem do produto para 'Ele' e outra para 'Ela', convidando os homens a lavar a roupa. Além disso, eventos foram realizados com a presença de formadores de opinião, como Amala Paul (atriz conhecida na Índia) apoiando a causa.

A marca contou com parcerias, como o time *Rajasthan Royals* (jogadores de *cricket*), que foi convidado a participar de um desafio em que os jogadores tinham que acertar a roupa dentro da máquina de lavar. O vídeo também foi publicado no *Youtube* seguido da frase *"Laundry is fun when you #ShareTheLoad"*[10], agregando mais valor social a marca a partir do esporte, estratégia utilizada para a campanha entrar no "mundo masculino".

A partir dessa ideia, ações em locais públicos fazia o convite para que homens também acertassem a roupa dentro da máquina. Outra parceria de foi realizada com algumas marcas de

[10] "Lavanderia é divertido quando você #DivideAsTarefas" (em livre tradução nossa)

roupas, como a *Masaba,* que adicionou às suas etiquetas a indicação de que a roupa poderia ser lavada por um homem ou mulher. E, ainda, com o site de relacionamentos *Jeevansathi.com,* que incluiu a opção para os usuários colocarem em seu perfil se ajudariam ou não nas tarefas domésticas, em que mais de 1 milhão de usuários optaram pelo "sim".

Com isso a campanha conseguiu atingir não só as mulheres com a ideia: "vou comprar esse sabão para meu marido me ajudar em casa", mas também os homens com a ideia: "talvez eu também devo ajudar nas tarefas domésticas", além de ter como consequência o aumento das vendas de *Ariel* em 60%.

A marca, a partir dessas ações, possibilitou a reflexão e o aumento de interação com o consumidor. Com o discurso voltado ao objetivo de mudança de comportamento, o que foi "vendido" na campanha foi a experiência. Um exemplo foram a disseminação nas redes sociais e a participação nos eventos organizados pela marca, ou seja, o público procurava participar e mostrar que estava participando. Se deixou influenciar e quis também influenciar. O tema do case rendeu discussões na mídia e no dia a dia dos indianos, mídia espontânea que permitiu mensurar os resultados da campanha, além do aumento das vendas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na era da informação, as marcas parecem ter sucesso apostando em uma comunicação diferenciada e criativa, isso se dá muitas vezes por campanhas integradas que têm o marketing experiencial como característica. Um *approach* emocional parece ser capaz de se conectar a marca à identidade do consumidor, podendo ter influência em sua vida.

A interatividade tem ocupado cada vez mais espaço no dia a dia da vida dos consumidores, permitindo novas possibilidades para a publicidade que escapam dos modelos tradicionais. A qualidade e os benefícios do produto não bastam, originalidade é o que tem chamado a atenção de cada vez mais pessoas em todo o mundo.

A semiótica de Semprini, permitiu a análise do case escolhido, uma campanha diferenciada que questiona estereótipos e papéis no país em que foi veiculada, propondo uma mudança de comportamento. A inovação na comunicação possibilitou bons resultados para a marca, além de diversas parcerias. Devido ao caráter experiencial proposto, o consumidor pode imergir aos valores da marca; a publicidade foi até onde o *target* estava, gerando *buzz* na internet e afinidade entre os consumidores.

Esse case premiado em *Cannes* serviu de exemplo para o mercado e com isso o marketing experimental ganhou mais espaço, reforçando ser tendência para a publicidade e a sociedade do futuro.

Nas estratégias das campanhas apresentadas, o consumo parece ser um objetivo subjacente, consequência de uma boa comunicação de marca. Então, talvez seja possível observar o caminho pelo qual a publicidade está seguindo, em que sua função ultrapassa o fator "venda" e chega ao objetivo em que a mensagem cause impacto, fuja ao lugar-comum, ganhe espaço e faça a diferença na vida das pessoas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, M. Cristina Dias. **Mediações e os dispositivos dos processos criativos da publicidade midiatizada: vestígios e perspectivas.** Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, ECA/USP, 2016.

BRAGA, J. L.. Midiatização: a complexidade de um novo processo social. In **UHU, Revista do Instituto Humanitas de Ensino**, nº 289, ano IX, 2009. Disponível em: <http://goo.gl/OxfKte>. Acesso junho 2016.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade:** entrevista a Benedetto Vecchi. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida.** Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

CARRASCOZA, João Anzanello. **Razão e sensibilidade no texto publicitário.** 2. ed. São Paulo: Futura, 2004.

FURTADO, J. A, ALVES, M. C. **Consumo invisível: o entretenimento na publicidade contemporânea.** In: XIII Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social,2009, Havana, 2009.

MATTOS, Maria Ângela; JANOTTI, Jeder Jr.; JACKS, Nilda, organizadores. **Mediação & Midiatização.** Salvador: EDUFBA, Brasília: Compós, 2012.

CHIMINAZZO, Ricardo. **Tendências e novos formatos das peças publicitárias.** In: PEREZ, Clotilde; BARBOSA, Ivan Santos (org.). Hiperpublicidade – Fundamentos e Interfaces. v. 2 . São Paulo: Thomson Learning, 2008.

SCHMITT, Bernd H..**Marketing experimental; tradução Sara Gendake.** São Paulo: Nobel, 2002.

SEMPRINI, Andrea. **A marca pós-moderna: poder e fragilidade da marca na sociedade contemporânea / Andrea Semprini.** Tradução Elisabeth Leone. 2. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

TOSCANI, Oliviero. **A publicidade é um cadáver que nos sorri.** 2. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

TRINDADE, Eneus; HELLÍN, Pedro; PEREZ, Clotilde; LENCASTRE, Paulo; BATISTA, Leandro. A práxis enunciativa na publicidade contemporânea: a tensão entre permanência e fugacidade nos rituais de compra, uso e posse. In **Signos do consumo.** V.3., 2011. Disponível em: < http://goo.gl/VYpQv9> Acesso julho, 2017.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

O STREAMING COMO MÍDIA

Autor: Paulo de Souza Silveira

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Louis Jacob

RESUMO

Este trabalho possuí como objetivo investigar as aplicações do *streaming* em variados campos da comunicação, de maneira que prove que este é uma nova mídia com suas próprias características e regras e não somente um aparato tecnológico para a reprodução de conteúdo elaborado para outros meios de comunicação. Através de estudos de caso e do uso de conceitos elaborados por diversos autores pesquisadores da mídia, este artigo demonstra como o *streaming* se encaixa na definição de mídia.

Palavras-chave: Streaming. Novas Mídias. Digital. Audiovisual

ABSTRACT

The purpose of this paper is to investigate the applications of the streaming in the more diverse fields of communication with the objective to prove that streaming is a new media with it's own characteristics and rules, and not just a technological device with the purpose to reproduce content previously elaborated to other media. Based upon case studies and using conecpts developed by various researchers of media authors, this paper demonstrates how streaming fits into the definitions of media.

Keywords: Streaming. New Media. Digital. Audiovisual

INTRODUÇÃO

Da invenção do cinema a TV digital, a tecnologia esteve sempre relacionada com o desenvolvimento da comunicação. Neste contexto a ideia de substituirmos os meios de comunicação tradicionais pelos digitais é amplamente discutida, devido a digitalização dos antigos meios. Com a consolidação da internet e suas múltiplas possibilidades, encontramos de frente a diversas previsões que anunciam o fim da televisão tradicional que seria substituída pelo Video On demand (V.O.D) streaming.

O streaming, tecnologia de transmissão de vídeos via dados na intenet criada na década de 90, se tornou o protagonista da vez dentro do mercado de entretenimento. Empresas como Netflix e Vimeo investem cada vez mais em conteúdo próprio e disputam o mercado com grandes distribuídoras de hollywood, incomodando cada vez mais e ameaçando também as redes televisão que perdem cada vez mais sua audiência.

Porém o seu uso não se limita apenas ao entretenimento. Este foi adotado por empresas especializadas em Ensino à Distância(EAD) assim como por universidades tradicionais, que utilizam o recurso como alternativa ao ensino presencial. O *streaming* também é aplicado a favor do jornalismo, como nas experiências de transmissão em tempo real via internet dos protestos ocorridos em Julho de 2013 pela Mídia Ninja ou os protestos raciais de Baltimore em 2015.

A perspectiva atual sobre o impacto das novas mídias no nosso comportamento como sociedade, onde podemos consumir grandes quantidades de informação instantaneamente e em qualquer lugar de forma móvel, levanta uma questão fundamental: O streaming pode ser considerado uma nova mídia? Através de um panorama histórico e tecnológico e por meio do estudo de casos, este artigo se propõe a investigar a resposta a esta pergunta e a situar o streaming dentro do composto comunicacional ou ecologia da mídia.

1. AS NOVAS MÍDIAS OU OS MEIOS DIGITAIS.

Nas discussões atuais sobre mídia e tecnologia são utilizados termos como “meio digital” e “mídia digital”, nomenclaturas que em um primeiro momento são fáceis de entender, praticamente intuitivas devido ao nosso contexto. Porém, não encontramos

rapidamente uma resposta que defina o que é um meio digital, sem que tenhamos que citar exemplos. Para compreendermos melhor a ascensão dos meios digitais, precisamos conhecer a origem de sua termologia, de forma que, este possa ser melhor compreendido.

Podemos entender por meio, como instrumentos que possuem como propósito transmitir uma mensagem. Sendo assim, os meios estão condicionados a um local determinado no espaço/tempo e a um conjunto de características próprias que são dependentes da tecnologia empregada em sua constituição.

No contexto no qual estamos inseridos, ondea utilização de meios digitais se tornou parte do cotidiano, o desenvolvimento tecnológico dos computadores desde a década de 60 os tornou parte essencial de nosso cotidiano e modificou nosso comportamento, possibilitando tornar realidade o que antes só habitava o mundo da ficção científica.

Nos vinte e cinco anos que se passaram desde a criação do WWW (World Wide Web), que tornou a internet realmente popular entre o usuário médio, os mais diversos comportamentos foram introduzidos e remodelados dentro da sociedade. A indústria fonográfica que estava fadada ao colapso diante do advento do *download* ilegal, se adaptou e agora vê nas plataformas de *streaming* como Spotify e Tidal, uma nova oportunidade de executar seu modelo de negócio.

A cultura criada em torno dos meios, assim como estes próprios, se adapta ao desenvolvimento das tecnologias pré existentes. A maneira como consumimos qualquer mídia hoje em dia é completamente diferente da maneira como nossos antepassados consumiram. Assim como a mensagem está condicionada ao meio na qual está inserida, os meios estão sempre em constante dialogo com a sociedade que os rodeia, de forma que sua linguagem seja coerente com os contextos no quais estes estão inseridos.

Os primeiros experimentos com *streaming* demonstram como a mentalidade dos produtores de conteúdo levou tempo para aceitar o digital como um meio que possuía suas próprias regras. Sendo considerado um aparato tecnológico, o *streaming* era alimentado por conteúdo de outras mídias.

O conceito de remediação desenvolvido por Bolter e Gruisin (1999), explica que a utilização do digital para a reprodução de conteúdo antes analógico, ou seja, o uso de um meio para a reprodução de outro, porém obedecendo as regras específicas deste. Exemplificando, um filme em película exibido no cinema é um filme diferente do mesmo exibido em um DVD, já que ambas mensagens/conteúdos estão sujeitos a alterações específicas de cada meio. O filme digital exibido em um aparelho de DVD pode estar sujeito a alterações em tempo real como a opção de habilitar aúdio comentado do diretor ou escolher a língua da legenda.

Considerando a máxima de McLuhan (1964) "O meio é a mensagem" , compreendemos que cada meio reproduz a mensagem de maneira própria, sendo esta submissa ao próprio conjunto de regras e linguagens deste meio. Assim, o surgimento dos mais diversos formatos e experimentos com conteúdos digitais, demonstra que a cultura das novas mídias é extremamente mutável.

A nova mídia impacta e remodela as relações sociais, inclusive as próprias experiências fornecidas pelos antigos meios, o fenômeno da convergência estudado por Jenkins (2004) é um exemplo de como os produtores de conteúdo buscam integrar meios digitais e analógicos com o mesmo conteúdo. A adição de um novo meio, que possuí como uma de suas principais características a criação de uma novas experiências de consumo, dentro do ecossistema midiático, afeta todos os meios.

Para compreendermos melhor, onde o streaming se encaixa dentro das mídias digitais, precisamos analisar como a sua evolução tecnológica ao longo dos anos permitiu que este, deixasse de ser uma plataforma utilizada apenas para a reprodução de conteúdo criado para outras mídias e passasse a ser um meio, com suas próprias normas e conteúdo exclusivo.

2. *STREAMING*: UM PANORAMA TECNLÓGICO

No ano de 1992 um experimento realizado para que participantes remotos pudessem participar de um encontro do IETF (Internet Engineering Task Force) deu origem ao MBone, serviço de comunicação multicast que possibilitava a transmissão de dados entre seus usuários. Este seria um dos primeiros passos para a comunicação em tempo real via internet e para a transmissão de conteúdo audiovisual.

O MBone ganhou muitos adeptos entre 1992 e 1995, sendo utilizado para diversos fins como conferências em empresas, em 1994 o MBone deu um grande salto para o que seria o futuro da internet: A transmissão dos primeiros 20 minutos de um show da banda Rolling Stones em Dallas nos EUA. O show começou com o vocalista Mick Jager dizendo as seguintes palavras:

> "Eu quero dar as boas vindas a todos que estão conectados na internet esta noite e que possuem o MBone, eu espero que o sistema não entre em colapso"[1]

Ao contrário do que era esperado o show foi transmitido, dentro das limitações técnicas e de qualidade de 1994, e o sistema conseguiu transmitir a quantidade absurda de dados para a época. Paralelamente no mesmo ano era fundada a Progressive Works (atual RealNetWorks) , empresa que anos depois se veria em uma disputa legal em torno da tecnologia do streaming com a gigante Microsoft. Responsável pela transmissão de um jogo de Baseball ao vivo via internet em 1995 a Progressive Works ganhou notoriedade e despertou a atenção da Microsoft que em um acordo selado em 1996 decidiu distribuir gratuitamente com cada cópia do navegador Internet Explorer o programa Real Audio período de paz que logo foi abalado pela Microsoft ao notar a potencialidade deste mercado e que decidiu seguir seu próprio caminho.

Enquanto Microsoft e RealNetWorks travavam sua disputa, a pequena Macromedia (posteriormente comprada pela Adobe) pouco a pouco ganhava mercado com seu programa Flash que marcou uma nova era na tecnologia do streaming, porém a capacidade de transmissão de dados e alcance ainda era um grande problema.

O Flash dominou o mercado no começo dos anos 2000, estando presente até hoje em qualquer site e plataforma. O Youtube apenas recentemente abandonou o Flash como para adotar o HTML 5 como padrão para a reprodução de vídeos, ou seja , mesmo com a criação de plataformas que ajudaram a popularizar o streaming e a produção de conteúdo na internet ainda possuíamos problemas técnicos e dependíamos de uma boa conexão do usuário para que o serviço funcionasse plenamente.

[1] I wanna say a special welcome to everyone that's, uh, climbed into the Internet tonight and, uh², has got into the M-bone. And I hope it doesn't all collapse." Tradução livre da transcrição do aúdio do show disponível em: http://www.nytimes.com/1995/02/08/business/business-technology-peering-out-a-real-time-window.html

Tudo mudou em 2007 quando uma empresa chamada Move Netrworks introduziu no mercado uma nova tecnologia e serviço de HTTP que se adaptava a banda do usuário, ou seja, o vídeo seria reproduzido na qualidade que o seu computador permitisse um carregamento orgânico. Esta tecnologia ajudou a popularizar mais ainda o consumo de vídeos pela internet e influenciou as tecnologias que seriam desenvolvidas no ano seguinte por Microsoft e Netflix e posteriormente utilizadas para a transmissão online de eventos grandiosos como os Jogos Olímpicos de Londres de 2014.

O mercado agora solidificado e tão diverso compreendeu que mais uma guerra como a travada na década de 90 não seria boa para os negócios de ninguém e resolveu colaborar para aprimorar a tecnologia, o que culminou no MPEG-DASH(Dynamic Adaptative Streaming over HTTP) lançado em 2012 e que agora está sendo cada vez mais adotado pelas companhias de streaming e video-on-demand. A possibilidade de carregar vídeos com cada vez mais qualidade e sem depender da qualidade da banda larga ou do 3G/4G de cada usuário, permite que a indústria possa evoluir e investir cada vez mais em conteúdo audiovisual com a certeza que este chegará aos seus usuários com a qualidade prometida.

É notável perceber que o domínio tecnológico deixou de ser o foco das grandes empresas do mercado, já que o que realmente importa dentro deste meio é a produção de conteúdo exclusivo de qualidade e que proporcione experiências ricas e individuais, de forma que, os usuários se afeiçoem a marca. A tecnologia não é mais o motor por trás do *streaming*, ela serve com o propósito de aprimorar os comportamentos estabelecidos pela inserção dessa nova mídia.

3. O *STREAMING* COMO MÍDIA

Ao afirmamos que o *streaming* se caracteriza como mídia, assumimos que este corresponde a uma série de fatores que o diferenciam de plataformas tecnológicas utilizadas para a reprodução de conteúdo midiático oriundo de outros meios, tais como o conteúdo exclusivo gerado para este e a cultura criada em torno da produção e das formas de consumo dentro do próprio *streaming*.

Neste contexto, podemos afirmar que a ideia de McLuhan (1964) sobre os meios de comunicação funcionarem como extensões do homem está sendo visivelmente comprovada e

reafirmada. A tecnologia serve ao *streaming*, potencializando os seus usos e remodelando sua cultura, ao contrário do que vivenciamos nos anos 90, onde o *streaming* era utilizado apenas como um suporte tecnológico para reprodução de conteúdo midiático que era pensado para outros meios.

Utilizaremos as leis da mídia, apresentadas por McLuhan (1988), como base para analisar os impactos do surgimento do *streaming* como nova mídia. As leis da mídia são compostas por quatro perguntas base que permitem comprovar as alterações que um novo meio causa no ecossistema midiático que estamos inseridos: O que este meio aperfeiçoa? O que este meio torna obsoleto? O que este meio pode recuperar de tudo o que perdemos? Como este meio irá se reverter se levado ao limite?

Os casos escolhidos para a análise são exemplos dos mais diversos usos do *streaming* e suas peculiaridades, desde a forma como o conteúdo é consumido pelos usuários até os impactos que esta mídia tem na produção. As mais diversas áreas se utilizam desse meio, com a intenção de engajar o seu público e proporcionar novas experiências. Os exemplos demonstrados englobam áreas como entretenimento, educação e jornalismo, demonstrando a pluralidade desta mídia.

3.1 O QUE O *STREAMING* APERFEIÇOA?

O ponto principal que devemos ressaltar na discussão a respeito do *streaming*, é a praticidade que este oferece para a distribuição de conteúdo com agilidade na internet, eliminando a necessidade do *download* e o seu consequente tempo de espera. O *streaming* possibilita o acesso a qualquer informação em tempo real, graças aos avanços tecnológicos por trás deste meio. Hoje em dia podemos acessar uma transmissão em tempo real através de nossos *smartphones* via 4G como se estivessemos conectados a banda larga de nossas casas, isto altera nosso panorama e a relação que possuímos com a informação, temos acesso a esta em qualquer lugar e com a enorme praticidade.

No mercado do entretenimento audiovisual, podemos citar o caso da gigante Netflix, fundada em 1997 como um serviço de locação de filmes online e que acabou se tornando uma das pioneiras do Video on Demand (V.O.D). A empresa norte-americana, que atualmente

domina o mercado de V.O.D, construiu sua cartela de consumidores ao oferecer o serviço a um preço acessível e com um catálogo dos mais variados produtos audiovisuais.

O ponto de virada pra empresa foi o lançamento da sua primeira série original "Lilyhammer" em 2012, abrindo caminho para o cenário que encontramos atualmente dentro do mercado do *streaming*: o conteúdo exclusivo como carro chefe de cada serviço. No caso de "Lilyhammer", encontramos o primeiro exemplo dos uso aprimorado desta mídia, já que todos os episódios da série foram ao ar de uma vez, possibilitando que o consumidor final escolha como prefere consumir este conteúdo, diferentemente da TV tradicional, onde o espectador estaria obrigado a esperar a data de lançamento de cada episódio.

A cultura do *binge-watching*, ato de assistir diversos episódios de uma série em sequência, não é novidade para os usuários da rede, já que o hábito foi popularizado graças a cultura do *download* ilegal, onde os usuários através de plataformas de compartilhamento como Emule ou através de sites como The Pirate Bay, efetuavam o *download* de temporadas completas de séries e assistiam como bem entendessem e na hora que quisessem.

Porém, quando os serviços legais de *streaming* surgiram, este comportamento se intensificou e se tornou uma prática comum, já que agora o usuário não teria que executar o trabalho de ir atrás do conteúdo, este já estava disponibilizado para o usuário de forma prática e intuitiva. Ou seja, uma das grandes preocupações que surgiram no ínicio deste milênio, o compartilhamento ilegal de propriedade intelectual, encontrou no *streaming* uma solução para que os usuários consumam este conteúdo dentro da legalidade.

Um estudo realizado entre 2014 e 2015 pela *Intelectual Property Awareness Foundation* (IPAF) demonstra um declínio no número de *downloads* ilegais em em diversos grupos etários. O estudo demonstra que nos grupos de 18 a 24 anos e nos de 25 a 34 anos, encontramos uma queda de cerca de 8% no número de *downloads* ilegais, fato que comprova que o comportamento está mudando nas gerações mais novas que começam a adotar o *streaming* como norma de comportamento.

O *streaming* também permitiu a criação de plataformas como o Youtube, fundado em 2005, plataforma onde os usuários possuem liberdade para compartilhar conteúdo audiovisual

autoral. Pela primeira vez, seria possível que o usuário comum da internet fizesse o *upload* de vídeos sem a necessidade de ter conhecimento prévio em programação ou criação de sites. Fato que permitiu e popularizou a criação de conteúdo autoral e independente para a *web*, criando um mercado que se tornou atraente para as marcas, que hoje em dia investem quantidades significativas nos canais. De acordo com o próprio Youtube, o crescimento anual de canais que faturam mais de 1 milhão de dólares em publicidade ao ano é de 50%.

O *streaming* possuí papel essencial no aprimoramento dos sistema de educação à distância (EaD), já popularizados desde o começo do século passado através do ensino via correspondência. No mercado brasileiro podemos citar a start-up EduK, fundada em 2013, totalmente voltada para o mercado de ensino digital. A empresa foca na distribuição de cursos que podem ser assistidos ao vivo via internet, de forma gratuita ou paga, das mais diversas áreas do conhecimento como fotografia e gastronomia. Casos como esse demonstram como o *streaming* possibilita a segmentação do mercado de educação, disponibilizando o conteúdo para o público que possuir interesse.

As grandes empresas já consagradas em EaD no território brasileiro, adotaram o *streaming* como uma maneira de facilitar a distribuição de seus cursos. Tanto o Instituto Monitor quanto o Instituto Universal Brasileiro, empresas fundadas na década de 40 do século passado, hoje em dia disponibilizam os seus cursos através de plataformas online, o que diminuí o custo de produção, já que no passado, estes cursos teriam que ser enviados em VHS ou DVD através dos correios.

3.2 O QUE O *STREAMING* TORNA OBSOLETO?

O *download* ilegal de programas televisivos condicionou consumidores a estarem acostumados a assistir seus programas favoritos, de acordo com a disponibilidade de sua agenda, porém, o fator “tempo de *download*” não contribuía para que esta opção fosse a mais atraente para o consumidor médio. A disponibilidade de assistir a um catálogo pré-definido de atrações, sem necessidade de esperar e apenas com um clique, era o atributo que faltava para que o comportamento de assistir o conteúdo da maneira que bem entender, se popularizasse.

A comodidade é o que importa para o público, seja utilizando plataformas legalizadas como Netflix ou através de meios ilegais como a famosa plataforma Popcorn Time, que

permite que seus usuários tenham acesso a filmes online sem a necessidade de procurar pelo arquivo a ser baixado na rede.

A cultura criada em torno das plataformas de *streaming* afeta diretamente as emissoras de televisão, que para não perder os seus consumidores desenvolveram serviços como HBO GO ou Globosat Play, como uma maneira de conter os danos causados pelo advento desta nova mídia.

Outro efeito colateral da ascensão do *streaming* como mídia, é o fim das locadoras de vídeo. Em questão de 5 anos o número de locadoras de vídeo em São Paulo caiu de 2 mil em 2010 para apenas 532 em 2015, mostrando que o público passou a adotar as plataformas digitais devido a sua praticidade. Uma vez que é possível acessar a um vasto catálogo de filmes e séries sem sair de casa e pagando um preço fixo, o modelo de pagar por cada locação e a necessidade se locomover ou de devolver o produto após um período, se torna completamente retrógado. Ao estudarmos a própria história da norte-americana Netflix, notamos que a empresa que começou como uma locadora de vídeo passou a ser a pioneira no *streaming.*

As barreira entre consumidor e produtor também estão fadadas ao fim, graças a liberdade e incentivo que plataformas como o Youtube oferecem para que cada vez mais pessoas passem a criar conteúdo autoral, de forma independente. A criação dos Youtube Spaces, espaços dedicados a profissionalização dos principais produtores de conteúdo da plataforma, é um exemplo de como o público recebe estímulos para se tornar parte dos produtores.

3.3 O QUE O *STREAMING* PODE RECUPERAR DE TUDO O QUE PERDEMOS?

A ideia de aldeia global, descrita por McLuhan (1964), defende que os meios eletrônicos estão resgatando o senso de comunidade que permeava nossa sociedade quando estávamos organizados de forma tribal, porém ampliando este senso para o mundo todo, já que através da internet as distâncias físicas pouco importam, você pode se comunicar instântaneamente com uma pessoa ao redor do mundo, da mesma maneira que conversaria com algum amigo pessoalmente em um bar.

Dentro de plataformas descritas neste artigo como Youtube e Vimeo, a noção de comunidade é ampliada, ao ponto no qual, estamos compartilhando conhecimento da mesma maneira que nossos ancestrais o faziam, porém potencializados pelas capacidades do meio utilizado, ou seja, um costureiro sueco pode estar ensinando uma técnica de bordado via *streaming* para um brasileiro. As tradições e hábitos podem ser transmitidas sem intermediários, como escolas e universidades, apenas graças ao senso de colaboração, ou a possibilidade do produtor de conteúdo monetizar o seu conteúdo através de anúncios publicitários.

A noção de que o ambiente virtual possuí uma característica colaborativa, já foi explorada por diversos autores, Henry Jenkins (2004) afirma sobre a cultura da participação "[...] – viver num mundo onde o conhecimento é compartilhado e onde a atitude crítica é contínua e vitalícia" (p.257) demonstra que as relações neste novo tipo de ambiente se dão sem o estigma do *expert*, e sim, de maneira mais interpessoal, onde todos estão sujeitos a críticas e podem contribuir para que a informação seja transmitida de maneira adequada.

O ensino não formal, assim, ganha força dentro destas plataformas, propagando o espírito do Do It Yourself (D.I.Y), já que é possível pesquisar como realizar as mais diversas tarefas, desde como aprender a tocar determinado instrumento até receitas culinárias. O ensino também ajuda a fortalecer a comunidade de produtores de conteúdo, já que muitos recorrem a rede para aprender recursos técnicos como editar os seus próprios vídeos ou como operar uma câmera.

3.4 COMO O *STREAMING* IRÁ SE REVERTER SE LEVADO AO LIMITE?

O *streaming*, como foi idealizado e concebido nos anos 90, para a difusão de conteúdo de forma massiva se transforma em um meio de comunicação onde a participação de seus usuários se torna uma característica essencial para que este se mantenha ativo, ou seja, passa a ser um meio frio e quente ao mesmo tempo, já que todo o conteúdo produzido para o *streaming* pode ser divulgado de forma massiva, mesmo que este seja produzido pelos seus consumidores.

Um exemplo desta forte característica das do *streaming*, é a maneira como a cobertura de grandes eventos ocorre dentro de plataformas como Periscope ou Twitcasting,

onde qualquer usuário da rede pode transmitir em tempo real através de seu *smartphone* o seu ponto de vista do acontecimento.

Em 2013, o grupo de jornalismo independente Mídia Ninja ganhou notoriedade por utilizar a plataforma Twitcasting para cobrir os protestos contra o aumento das passagens de ônibus e metrô na cidade de São Paulo, mostrando a perspectiva dos manifestantes e sem cortes, rapidamente o grupo de popularizou e se tornou referência para quem buscava informações sobre os protestos e não estava satisfeito com a cobertura da mídia tradicional.

A criação de uma comunidade colaborativa midiática através das plataformas de *streaming* já é realidade, basta analisarmos como a produção de conteúdo se comporta no Youtube, basta que a empresa incentive através da monetização ou fornecendo o conhecimento e ferramentas, como já citamos no caso dos Youtube Spaces, para que o ecosssistema deste ambiente se mantenha e evolua naturalmente.

A tendência é que o ambiente midiático do *streaming* se profissionalize cada vez mais, porém, sem abandonar a característica colaborativa deste, impulsionando e permitindo que aqueles que possuem vontade de produzir qualquer espécie de conteúdo ou apenas compartilhar um acontecimento, tenham voz e espaço na rede.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos apontamentos realizados neste artigo podemos concluir que o *streaming* pode ser considerado uma mídia, devido aos impactos que este causou em nossa sociedade e em todo o nosso ecossistema comunicacional, possuindo características próprias e criando uma nova cultura de consumo e de produção dentro de diversos campos.

Sendo sua ubiquidade uma de suas principais características, acompanhando seus usuários onde quer que estes estejam e sua ausência de um suporte especiífico, o que o caracteriza como uma mídia completamente digital que pode se utilizar dos mais diversos aparelhos para ser acessada.

REFERÊNCIAS

ALECRIM, Emerson. Este é o Periscope, app do Twitter para transmissão de vídeos em tempo real. **Tecnoblog**. Brasil. 2015. Disponível em < https://tecnoblog.net/175764/twitter-periscope-video-tempo-real/ > Acesso em: 15 maio 2016.

ALMEIDA, Amanda de. Luth Research divulga audiência das produções originais da Netflix. **Brainstorm 9**. Brasil. Disponível em < http://www.b9.com.br/57393/entretenimento/luth-research-divulga-audiencia-das-producoes-originais-da-netflix/ >. Acesso em: 15 maio 2016.

AYRES, Marcela. Netflix bate HBO e acredita em efeito "Harry Potter". **Exame**. Brasil. 2013. Disponível em < http://exame.abril.com.br/negocios/noticias/netflix-bate-hbo-e-acredita-em-efeito-harry-potter >. Acesso em: 15 maio 2016.

BOLTER, J. D.; GRUISIN , R. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press, 1998. 295p.

CASNER. DEERING . THYAGARAJAN. **Making the MBone Real.** Estados Unidos da América. 1995 . Disponível em : < http://www.isoc.org/inet95/proceedings/PAPER/227/html/paper.html > Acesso em 15 maio 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428p.

KOO, Ryan . Congratulations to the 2010 Vimeo Awards Winners. **No Film School**. Estados Unidos da América. 2010. Disponível em : < http://nofilmschool.com/2010/10/congratulations-to-the-vimeo-award-winners > Acesso em 15 maio 2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 272p.

LEWIS, Peter . BUSINESS TECNHOLOGY; Peering Out a ‘Real Time’ Window. **New York Times**. Estados Unidos da América. 1995. Disponível em : < http://www.nytimes.com/1995/02/08/business/business-technology-peering-out-a-real-time-window.html > Acesso em 15 maio 2016.

LÜDERS, Germano . EduK, a startup do Bernadinho, tenta faturar com a crise. **Exame**. Brasil. 2015. Disponível em : < http://exame.abril.com.br/revista-exame/edicoes/1089/noticias/eduk-a-startup-do-bernardinho-tenta-faturar-com-a-crise > Acesso em 15 maio 2016.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000. 246p.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001. 354p.

McLUHAN, E. (Org); Zingrone, F. (Org). **Essential McLuhan**. Concord: Anasi, 1995. 407p.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo:Cultrix, 1964. 407p.

MUNBODH, Emma. What is Amazon Prime? All your questions answered. **Mirror**. Inglaterra. 2016. Disponível em : < http://www.mirror.co.uk/money/what-amazon-prime-your-questions-6164435 > Acesso em 15 maio 2016.

OLSEN, Mark. “Some Girl(s)” first feature to launch on Vimeo on Demand. **Los Angeles Times**. Estados Unidos da América. 2013. Disponível em : < http://articles.latimes.com/2013/jun/29/entertainment/la-et-mn-some-girls-first-feature-to-launch-on-vimeo-on-demand-20130628 > Acesso em 15 maio 2016.

REDAÇÃO. ‘Netflix’ brasileiro, Locke compra o site Netmovies. **Olhar Digital**. Brasil. 2016. Disponível em : < http://olhardigital.uol.com.br/pro/noticia/-netflix-brasileiro-looke-compra-o-site-netmovies/53309 > Acesso em 15 maio 2016.

REDAÇÃO. HBO lança no Brasil neste ano serviço de vídeo concorrente da Netflix. **Notícias da TV**. Brasil. 2016. Disponível em : < http://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/mercado/hbo-lanca-no-brasil-neste-ano-servico-de-video-concorrente-da-netflix-10612 > Acesso em 15 maio 2016.

RODRIGUES, Marla. Histórico do ensino a distância. **Brasil Escola**. Brasil. 2007. Disponível em : < http://vestibular.brasilescola.uol.com.br/ensino-distancia/historia.html > Acesso em 15 maio 2016.

RUSSO, Francisco. Governo prepara serviço de streaming dedicado ao cinema brasileiro. **Adoro Cinema**. Brasil. 2016. Disponível em : < http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-120035/ > Acesso em 15 maio 2016.

SÁ, Nelson de. Grupo Mídia Ninja se projeta ao cobrir protestos ao vivo. **Folha de São Paulo**. Brasil. 2013. Disponível em : < http://www1.folha.uol.com.br/poder/2013/07/1317943-grupo-midia-ninja-se-projeta-ao-cobrir-protestos-ao-vivo.shtml > Acesso em 15 maio 2016.

SCHELLER, Fernando. NetMovies desiste de concorrer com Netflix. **Estadão**. Brasil. Disponível em < http://economia.estadao.com.br/noticias/negocios,netmovies-desiste-de-concorrer-com-netflix,160310e >. Acesso em: 16 maio 2016.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**: Criatividade e generosidade no mundo conectado. Tradução de Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. 210p.

THOMAS, Ben B. Film streaming and downloads to overtake box office in 2017. **The Guardian**. Inglaterra. Disponível em < http://www.theguardian.com/film/2014/jun/04/film-streaming-downloads-dvd-netflix >. Acesso em: 16 maio 2016.

VENTURA, Felipe. NetMovies é adquirido por serviço brasileiro que concorre com Netflix. **Gizmodo Brasil.** Brasil. 2015. Disponível em : < http://gizmodo.uol.com.br/netmovies-e-looke/ > Acesso em 15 maio 2016.

ZAMBELLI, Alex. A history of media streaming and the future of connected TV. **The Guardian.** Inglaterra. 2013. Disponível em : < http://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2013/mar/01/history-streaming-future-connected-tv > Acesso em 15 maio 2016.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
RELAÇÕES INTERNACIONAIS

O ESTADO ISLÂMICO E O TERRORISMO INTERNACIONAL

Orientando: Augusto Lima Bang

Orientador: Prof. Dr. Antonio Adami

RESUMO

Nossa pesquisa teve como objetivo aprofundar o entendimento sobre o Estado Islâmico, sua composição, suas ações, suas relações e qual a visão do ocidente sobre este grupo político. A pesquisa se justifica pela atualidade do tema, relevância social e científica e, acima de tudo, pelo fato de ser um grande problema para as relações internacionais e para o equilíbrio geopolítico na região onde está inserido, ou seja, o Oriente Médio. Nossa metodologia de pesquisa se pautou pela leitura em jornais, particularmente Folha de S. Paulo e The New York Times, e pela British Broadcasting Corporation-BBC. Também utilizamos para nossa pesquisa livros publicados sobre o tema, por exemplo "A fênix Islamista", de Napoleoni (2015), "Choque de Civilizações", de Huntington (1996), além de artigos em revistas, por exemplo "Superinteressante" (2016). Trata-se de uma pesquisa qualitativa, pois analisamos o fenômeno geopolítico e social por trás da cena política mundial.

Palavras-chave: Estado Islâmico. Terrorismo. Oriente Médio. Política internacional.

ABSTRACT

Our research aimed to deepen the understanding of the Islamic State, their composition, their actions, their relationships and the vision of the West on this group. The research is justified by the actuality of the topic, social and scientific relevance and, above all, because it is a big problem for international relations and for the geopolitical balance in the region where it is inserted, namely the Middle East. Our research methodology was for reading in newspapers, particularly Folha de s. Paulo and British Broadcasting Corporation BBC and by the The New York Times. We also used for our research books published on the topic, for example "the Islamist" by Phoenix Napoleoni (2015), "clash of civilizations", Huntington (1996), in addition to articles in magazines, for example "Superinteressante" (2016). It is a qualitative research, as we analyze the geopolitical and social phenomenon behind the world political scene.

Keywords: Islamic State. Terrorism. Middle East. International Politics.

INTRODUÇÃO: RAÍZES DO ESTADO ISLÂMICO

Em 5 de Fevereiro de 2003 o Secretário de Estado dos Estados Unidos da América, Colin Powell, fez um pronunciamento para o Conselho de Segurança das Nações Unidas. O discurso tinha como meta persuadir os membros do conselho,

parlamentares dos EUA e alertar o mundo de que o ditador do Iraque, Saddam Hussein tinha posse de armas de destruição em massa e ainda mantinha ligações com o grupo terrorista de al-Zarqawi, localizado no norte do Iraque, o que poderia representar um perigo para a estabilidade do Oriente Médio e ameaças aos norte-americanos. Em 2003 Colin Powell conseguiu o apoio do Primeiro Ministro do Reino Unido Tony Blair para invadir o Iraque, depor o ditador e instalar uma democracia a força no país Árabe. Apesar dos "fatos e evidências" apresentados por Powell e a façanha do apoio de Tony Blair, o Conselho de Segurança da ONU rejeitou o documento que legitimaria a invasão do Iraque. Todavia, como se sabe, o governo dos EUA levou adiante seu projeto recusando-se a escutar a opinião das Nações Unidas. Após a invasão do Iraque ser concretizada, para a frustração de Powell e Blair, não foram encontradas provas de que Saddam Hussein possuía armas de destruição em massa e nem mesmo ligação com grupos terroristas.

1. AL-ZARQAWI

Para a compreensão de como se deu o surgimento do Estado Islâmico, cabe-se entender quem foi al-Zarqawi e quais eram seus objetivos. al-Zarqawi nasceu na Jordânia e ainda adolescente já praticava pequenos crimes além de fazer consumo de algumas substâncias químicas como bebidas alcoólicas que são proibidas de acordo com a Sharia (lei Islâmica que segue os princípios de Maomé e em seu sentido literal - caminho). No final dos anos 80, ocorria a invasão do Afeganistão pela URSS, assim como muitos muçulmanos e grupos rebeldes do oriente Médio, al-Zarqawi migrou para o Afeganistão, ele se tornou um dos inúmeros Mujahedins com o intuito de combater os soviéticos e os tirarem do território muçulmano. Essa luta foi marcada pela ajuda do Ocidente, explicitamente pelo apoio e financiamento dos EUA para com grupos rebeldes que dariam a sua vida para extrair a URSS de seus territórios. O grupo que mais recebeu apoio do Ocidente foi a al-Qaeda, sim, a mesma que perpetrou os ataques de 11 de Setembro, matando milhares de civis e salientando a potência do terrorismo mundial.

al-Zarqawi ficou preso por 5 anos antes de se tornar um jihadista e foi na prisão que o sutil criminoso aderiu ao Salafismo radical, uma abordagem fundamentalista do Islã. Vale ressaltar que as prisões do Oriente Médio, algumas que estiveram até mesmo sobre o controle dos EUA, serviram como escolas para os Jihadistas, em que esses aprendiam o fundamentalismo Islâmico, criavam network e mantinham esses contatos

para que quando fossem libertos da prisão, pudessem se juntar aos grupos criminosos, terroristas e fundamentalistas. Apesar de sua extraordinária aspiração em lutar contra os soviéticos, quando al-Zarqawi saiu da prisão e migrou para o Afeganistão, já era tarde demais, à batalha teria terminado. A URSS já havia se retirado do Afeganistão quando o jordaniano chegou, todavia, seu enorme entusiasmo em participar de algo que fosse mais relevante para sua vida, algo que gerasse reconhecimento e poder, pois, até então o jordaniano não passava de um mero criminoso, Zarqawi utilizou seus contatos que havia feito na prisão e migrou para o Iraque a fim de seguir seu sonho, formar um Estado regido pelas leis Islâmicas do século VII, o século em que Maomé viveu e que os fundamentalistas o consideram o melhor dos tempos. Um retrocesso? Não para os fanáticos.

al-Zarqawi não foi um erudito do mundo Islâmico, longe disso, há muitos autores que afirmam que o jordaniano possuía poucos conhecimentos sobre o Alcorão (livro sagrado para os muçulmanos), todavia, seu boçal conhecimento sobre o Islamismo, aparentemente não foi um impasse para suas conquistas. Zarqawi, apesar dessa circunstância exposta conseguiu atrair jihadistas para seu grupo por dois motivos principais a meu ver: Coragem e Apoio indireto do Ocidente. Muitos que conheceram Zarqawi relataram que independentemente de le não ser um homem sábio, o mesmo mostrava audácia ao querer cumprir seus objetivos, um líder determinado. O apoio do Ocidente à al-Zarqawi a que me refiro aconteceu em 2003 na invasão do Iraque. Após o Ocidente ter comprovado que Saddam Hussein não tinha controle de armas de destruição em massa e também não possuía ligações com al-Zarqawi, alegação principal para a invasão do Iraque pelos EUA o Ocidente necessitava fazer algo a fim de justificar as mazelas causadas no país Árabe, em que milhares de civis foram mortos. Qual foi a solução? Simples, criar um mito, colocar esse mito como objetivo principal de perseguição, caçá-lo e expor esse "monstro" para o mundo. al-Zarqawi foi o escolhido.

2. AL-ZARQAWI, O MITO E O PODER DO MEDO

Após al-Zarqawi ter ido para o Afeganistão participar da grande batalha contra os soviéticos, porém, ter chegado tarde, o mesmo decidiu seguir sua vida como um jihadista, o criminoso buscou seus contatos que fizera durante sua estadia na prisão e migrou com o grupo para o Iraque. O grupo de Zarqawi foi aderindo novos adeptos ao salafismo radical a medida que os fundamentalistas do mundo árabe recebiam notícias

de que o jordaniano estava causando grandes danos ao Iraque e era um dos principais procurados pela casa branca.

Após não encontrar as ligações de Saddam Hussein com al-Zarqawi, o governo e a mídia dos EUA iniciarão uma drástica e incessante perseguição ao criminoso, a central de inteligência norte-americana não descansou até encontrar Zarqawi, pois, esse passou a ser visto como um grande criminoso no Iraque e uma tremenda ameaça aos EUA. A mídia conseguiu transformar um mero criminoso em um mito, alguém que tinha pouca influência no mundo árabe em um Deus para os jihadistas.

A façanha de um medo que a mídia instaurou no povo norte-americano e no mundo, de um simples criminoso local a um poderoso fundamentalista que poderia causar danos globais ajudou Zarqawi a conseguir o que tanto queria, reconhecimento. Diversos radicais passaram a idolatrar al-Zarqawi e o seu grupo se expandiu aos poucos como uma startup, que começa com escassos recursos e gradativamente alcança a glória. O grupo do jordaniano impressionou até mesmo Osama Bin Laden, quando o mesmo buscou Zarqawi para que pudessem negociar uma aliança. A princípio, os dois não concordaram com os termos de um possível "contrato", até Bin Laden acreditava que Zarqawi possuía premissas demasiadas radicais. Uma das maiores discordâncias entre ambos se deu em relação ao confronto entre xiitas e sunita (ambos povos que seguem o Islamismo), Zarqawi buscou uma divisão entres aqueles, forjou uma guerra civil com um objetivo claro: unir os sunitas em uma empreitada jihadista contra os xiitas e o mundo. Ele tinha uma visão extrema, gostaria de aplicar uma purificação do Islamismo, isso significa que ele estava disposto a empregar uma limpeza étnica em seu território a curto prazo.

O sucesso do grupo de Zarqawi aproximou-o de Bin Laden novamente, no entanto, dessa vez os dois grupos se aliaram. O grupo de al-Zarqawi tornou-se a al-Qaeda no Iraque (AQI) para o temor dos EUA. O grupo no Iraque passou a ganhar prestígio ao passo que recebia recursos do milionário saudita Bin Laden. Apenas em 2004 al-Zarqawi jurou Bayat (termo que se refere ao juramento de lealdade à alguém) à Bin Laden. Em 2006 as forças militares dos EUA encontraram al-Zarqawi e o mataram. Tudo indicava para o fim da al-Qaeda no Iraque certo? Errado. O fim do grande chefe da quadrilha não significou o fim do grupo que se tornaria a maior organização terrorista de hoje, o Estado Islâmico. Após a morte de Zarqawi, milhares de fundamentalistas Islâmicos passaram a dar apoio ao grupo que havia perdido seu maior

comandante e passaram a idolatrá-lo ainda mais, pelo visto, sua morte não foi em vão e sim uma parte fundamental para o surgimento e fortalecimento do EI.

O medo que foi instalado nos norte-americanos de que um monstro jordaniano existia e poderia os atacar a qualquer momento foi o mesmo que ajudou a criar um mito para os fundamentalistas com a intensa cobertura da mídia ocidental, deixando eminente um poder incerto que al-Zarqawi poderia ter. Assim como o medo foi um fator essencial para a ascensão do grupo terrorista, o Estado Islâmico percebeu muito bem essa brecha que a mídia oferece para os radicais e faz uso da mesma intensamente. O medo faz com que o ser humano atue de forma irracional, ou seja, atue pelas suas emoções, o terrorismo busca exatamente isso, persuadir governos e povos a agirem de forma irracional com o intuito de causar desordem e instabilidade dentro de um território ou mais. Para os que acreditam que ataques terroristas tem o medo como fim, isso não passa de uma mera ilusão, pois, o terrorismo causa medo sim, todavia, o medo é um meio para se atingir um fim.

3. TERRORISMO

O terrorismo não é algo novo para a sociedade, todavia, tem sido um tema cada vez mais discutido na área de Reações Internacionais. Após 11 de Setembro, quando o EUA sofreu o maior ataque terrorista já presenciado na história, o mundo se mobilizou com o tema e o mesmo se tornou parte da agenda dos Estados. O tema até então não dispunha de demasiada atenção dos serviços de inteligência mundial, todavia, após o dramático evento se concretizar, as mais poderosas nações da terra voltaram suas atenções para o combate ao terror e reconheceram que o mesmo representava uma ameaça aos direitos humanos e principalmente a estabilidade internacional.

Os meses e anos que se seguiram após os atentados de 11 de setembro marcaram uma enorme campanha de "guerra ao terror" sugerida por George Bush, presidente dos Estados Unidos na época do ato terrorista. A campanha para muitos foi um sucesso no sentido de conseguir apoio da população mundial e principalmente da população dos EUA em travar uma guerra com quem o serviço de inteligência norte-americano achasse que tivesse ligações com terroristas. Um dos exemplos mais concretos dos resultados dessa campanha de guerra ao terror é a invasão do Iraque como já exposto nesse texto, que ocorreu em 2003 sem o consentimento do Conselho de Segurança da ONU. Ao acreditar que Saddam Hussein tinha ligações com terroristas no Iraque, o governo dos EUA autorizou a invasão do país a fim de instalar uma democracia e depor o ditador do

poder. Podemos assimilar duas características que tanto o ato terrorista de 11 de setembro como a campanha de guerra ao terror promovida por Bush tiveram em comum: o medo e o objetivo.

Os atentados ao World Trade Center não tiveram como objetivo final matar o maior número de norte-americanos possíveis. Os reais objetivos eram o de causar medo e espalhar esse medo para o mundo, por esse motivo os atentados aconteceram em um dos centros mais televisionados do planeta, no coração do capitalismo: Times Square. E o que o medo tem a ver com a campanha de guerra ao terror promovida por Bush? Tudo. Em seu discurso após os atentados, George Bush deixou bem claro que os norte-americanos tinham um inimigo que estaria prestes a cometer atrocidades similares caso a casa branca não tomasse a decisão de atacar e destruir o inimigo, que por um acaso, não se sabe ao certo quem era esse indivíduo, pois, geralmente o terrorista não carrega uma bandeira dizendo que é um.

4. ESTADO ISLÂMICO, O TERROR MODERNO

No livro “A Fênix Islamista” de Loretta Napoleoni, a autora expõe como o Estado Islâmico se adaptou a modernidade como nenhum outro grupo terrorista jamais conseguiu. O EI está presente em praticamente todos os canais sociais que a internet oferece, sendo que um dos principais meios de comunicação dos terroristas é o Twiter, lá os jihadistas fazem postagens sobre suas rotinas de guerrilheiros, de homens que possuem diversas mulheres a seus dispores para satisfazer seus desejos como recompensa de sua luta "sagrada". "Ter uma vida ao extremo, ter muitas mulheres, ser reconhecido, ser parte do povo superior da terra, ir para o céu", esses são alguns dos atrativos que o EI oferece a jovens e adultos sem fazer restrição de classes ou cores, a organização tem atraído milhares de pessoas de toda parte do mundo para se juntarem aos fanáticos.

Além da massiva propaganda de que o EI faz uso para atrair novos adeptos ao radicalismo, a organização terrorista aprendeu a se comportar diante das sociedades em que está sobre seu controle. Após conquistar algum território, o Estado Islâmico cria pequenos tribunais, obviamente regidos pela lei sharia, a fim de controlar os povos que ali habitam. Estrategicamente, a organização oferece - ao povo que controla - aquilo que o Estado deveria oferecer, como reparos de estradas, água, energia e outros bens e serviços além de dar a oportunidade para pessoas que foram esquecidas pelo governo legítimo, de fazer parte do EI, ou seja, ter um trabalho promissor. Fatores como esses

fazem do EI não só um grupo terrorista, mas uma organização com um objetivo bem claro: o de criar um califado e regulamentar a sociedade com seus princípios fundamentalistas. E se por um acaso alguém não concorde com a forma que o EI governa, é simples, basta reclamar, todavia, os guerrilheiros costumam fazem decapitações em praça pública contra os possíveis rebeldes, evidenciando assim sua forma autoritária e repressora de governar.

Há de se concordar que a forma como o Estado Islâmico se organiza evidencia a diferença que essa organização expressa dos demais, nenhum outro grupo terrorista teve a façanha de realizar até o momento o que o EI tem feito, portanto, cabe-nos dizer que o EI acompanhou a modernidade, faz uso intenso dos meios de comunicação e sabe que para tomar posse de uma sociedade e controlá-la, apenas o terror não é o suficiente. É necessária uma forte campanha que atraia minimamente as pessoas para um governo não legítimo. No entanto, a meu ver quanto a isso, há uma pequena ironia quando o Estado Islâmico alega que pretende implementar as leis do século VII enquanto é graças a modernidade que o pequeno grupo se tornou uma organização conhecida mundialmente.

5. IRAQUE E SÍRIA, O PARAÍSO PARA OS TERRORISTAS E O INFERNO PARA O POVO

Tanto na Síria como no Iraque - onde o EI possui cidades em seu comando - os dois países representam algo que é muito propício aos terroristas: instabilidade. O cenário de caos e constante guerra civil que os habitantes do Iraque e da Síria enfrentam por um longo tempo agora, é essencial para que um pequeno grupo de terroristas pudessem se tornar uma grande ameaça não só aos sírios ou iraquianos, mas ao mundo. Tanto a Síria como o Iraque possuem governos que feriram os direitos de seus respectivos povos o fomentaram uma guerra interna. As buscas incessantes por poder de ambos os governos fizeram com que esses deixassem de lado o aspecto mais importante de quem está no poder: o de governar. A instabilidade política e econômica desses países tem sido fundamental para o EI atingir seus objetivos.

O fato da região ser rica em petróleo e possuir inúmeros canais de venda do produto facilitou significativamente a ascensão do EI. O EI se apropriou de petrolíferas nesses territórios a fim de ter posse de um dos recursos naturais mais cobiçados da terra, praticando a venda e o tráfico desse, os terroristas usufruem de uma de suas maiores rendas, estimando-se que o lucro com petróleo seja de aproximadamente 50 milhões de

dólares por mês.1 Em um artigo sobre os meios de renda do EI publicado em Novembro de 2015, Ana Swanson expõe 12 fontes de renda que a organização terrorista tem utilizado e obtido grande sucesso através das mesmas2. Sendo que as principais fontes de renda do EI são: Petróleo, em que a organização toma posse das petrolíferas e vende o produto no mercado negro, Cobrança de impostos, o que é quase que inimaginável pensar que um grupo terrorista tenha obtido tanto poder ao ponto de aderir tarefas que só cabem a um governo, Sequestros em troca de altos valores de dinheiro, Doadores milionários que acreditam que o EI está fazendo o que é certo (fanáticos) e Venda de Relíquias que são roubadas de importantes museus para os muçulmanos.

6. O QUE O ESTADO ISLÂMICO REPRESENTA PARA O CENÁRIO INTERNACIONAL?

O Estado Islâmico já mostrou ao mundo que suas capacidades tanto de atrair pessoas para o terrorismo quanto de cometer atrocidades aos direitos humanos vão além fronteiras. Assim como uma multinacional, o EI atua não só em seu território, mas em diversos países, causando danos para milhares de inocentes e destruindo a capacidade de algumas cidades se organizarem a fim de prover o essencial para suas respectivas populações. Centenas de milhares de pessoas já tiveram de migrar dentro de seu próprio país para lugares em que o Estado Islâmico ainda não atuasse, e pior ainda, quando não tiveram de se mudar para outros países pois o EI os expurgaram de suas terras natais. O mundo ficou claramente chocado com os atentados contra Paris no final de 2015, com os brutais atentados em Bruxelas em 2016 e outros ataques à países ocidentais, todavia, não querendo diminuir ou isentar as dores de ninguém, mas quem mais está sofrendo com a existência do EI e outros grupos terroristas não são os ocidentais e sim as pessoas que ocupam os territórios onde o EI está situado. Vale lembrar que nessas regiões de fácil acesso para o EI, não são dezenas de pessoas que morrem em atentados como acontece aqui no ocidente, mas centenas e milhares e isso porque a preocupação dos terroristas não está na quantidade de mortos que eles deixam e sim na importância que a mídia dará ao perigo que o EI representa ao mundo, pois, os terroristas necessitam de atenção mundial.

[1] REVISTA SUPER INTERESSANTE - A ERA DO TERROR - TEXTO DE CAROL CASTRO - MARÇO 2016

[2] Para mais detalhes visitar: https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2015/11/18/how-isis-makes-its-money/

O EI já mostrou que possui capacidade de atingir e causar medo no Ocidente, todavia, uma organização terrorista pode causar sérios danos ao Sistema de Estados? Antes de responder essa pergunta, se faz necessário o entendimento do objetivo do Estado Islâmico. Em 2014 o EI anunciou a criação de seu Califado no Iraque. Essa foi a maior conquista que o grupo obteve até o momento, a criação de um califado atraiu ainda mais adeptos ao fanatismo religioso, fortalecendo assim as bases do EI. O objetivo do EI foi minimamente atingido após a declaração de que um califado com al-Baghdad como Califa estava oficialmente inscrito em território muçulmano. A meta final dos terroristas do EI é um mundo sem fronteiras, um mundo cujas leis seriam baseadas na sharia, um mundo voltado ao século VII. Para os terroristas, não há governo maior do que Allah, Deus para os muçulmanos. Portanto, cabe resumir rapidamente que de acordo com os princípios do EI, de não reconhecer nenhum governo a não ser o de Allah, jamais seria possível a legitimação de um real Estado Islâmico, pois, de acordo com o Sistema de Estados desenvolvido nos tratados de Vestfália em 1648, para um Estado ser legítimo, o mesmo deve reconhecer o poder soberano dos outros e também ser reconhecido.

Sobre esses fatores, podemos concluir que para o Estado Islâmico atingir seu objetivo final, os terroristas teriam de realmente travar uma guerra contra as superpotências mundiais e destruir ou reformular o sistema estatal no qual estamos inseridos hoje. Não precisamos ter dúvidas sobre a real falta de capacidade do EI travar uma guerra contra os EUA por exemplo, aquele não possui poderes o suficiente para enfrentar uma guerra contra Estados soberanos, portanto, não representa uma legítima ameaça ao Sistema de Estados moderno. No entanto, o que me chama mais atenção é o perigo que o Estado Islâmico representa para os habitantes que estão localizados próximos aos fanáticos, ou seja, o perigo da existência de fanáticos bem armados contra os direitos humanos de povos cuja capacidade de se proteger é certamente escassa.

Exposto que a criação de um Estado Islâmico universal não passa de uma mera utopia, quais são os impactos da busca desse objetivo nas sociedades controladas pelo EI? Em busca de algo inalcançável, o EI deturpa os direitos humanos com uma capacidade quase que imensurável em locais controlados pelo mesmo. As pessoas que não concordam com a maneira bárbara da organização "governar" são classificadas como infiéis e por isso podem e devem pagar com as próprias vidas. O livre arbítrio não é típico do EI e não tem mostras de assim ser no futuro. Milhares de civis tiveram de migrar desde 2014 (ano em que o EI declarou o califado), tanto da Síria como do Iraque

por conta do EI, povoados inteiros passaram a carregar a tensa missão de buscar por uma vida melhor, em lugares que a presença do EI fosse menor ou não existente.

Políticas de Intolerância e o impacto das mesmas na Identidade do Muçulmano

A intolerância é algo intrínseco ao Estado Islâmico como já observado, todavia, seus ideais devem ser distinguidos da religião do Islã. Ao pensarmos no Islã, podemos e devemos pensar em um bilhão e meio de muçulmanos e ao pensarmos no terrorismo do Estado Islâmico, devemos cogitar aproximadamente cinquenta mil fanáticos que não devem ser confundidos como fiéis do Islã. A fim de atingir seus objetivos políticos, o Estado Islâmico faz uso da religião como um meio, incorpora tradições de muçulmanos que eram praticadas séculos atrás e tentam aplicá-las ao século corrente. O grotesco defeito dessa tentativa mal-intencionada dos terroristas de incorporar métodos do século VII para o século XXI está justamente na discrepância de datas. Não é possível a aplicação das mesmas normas, leis, valores e ideais em séculos tão assimétricos.

A existência de uma organização terrorista com a dimensão que tem o Estado Islâmico certamente possui repercussão internacional e influencia a maneira com que milhares de pessoas refletem sobre o tema religião e terror. A expansão massiva do Estado Islâmico pelas redes sociais fez com que o grupo se tornasse pioneiro em espalhar sua mensagem mundo a fora. Entretanto, a mensagem transmitida pelos terroristas é a de um Islã que não condiz com a realidade do século XXI, os fanáticos estão em uma empreitada de passar uma falsa imagem do Islamismo, sendo que essa imagem tem sido apoiada por xenofóbicos e nativistas. Acredito que o maior exemplo conjuntural sobe o tópico sejam as eleições presidenciais dos EUA que ocorrem neste momento. Disputando o cargo mais importante da terra hoje, de um lado está o Republicano Donald Trump e do outro está a Democrata Hillary Clinton. Nosso foco é no primeiro candidato, Donald Trump. Para os que seguem minimamente as notícias internacionais, provavelmente já se depararam com as declarações nativistas ou Islamofóbicas de Trump.

Como o país que mais defende a liberdade individual do planeta também é o país que possui grandes chances de eleger um presidente que não aceita a diversidade, ao menos isso é o que podemos presumir quando Trump declara que os EUA deve banir os muçulmanos da América e reduzir profundamente o número de imigrantes no país. Existem duas explicações que se encaixam bem ao contexto do artigo.

1. Puritanismo
2. Imagem errônea do Islamismo transmitida pelo Estado Islâmico

O puritanismo foi uma doutrina protestante orientada por princípios morais rígidos, os puritanos acreditavam que a igreja católica havia se tornado corrupta e não mais seguiam as doutrinas corretas. A crença de que os americanos são o povo escolhido e por isso estão acima dos demais e devem reger as leis internacionais, derivou do conflito que os puritanos tiveram com a igreja católica inglesa que por sua vez acarretou na perseguição dos puritanos, ocasionando na migração dos protestantes para a América do Norte. Durante a colonização dos EUA os ingleses Calvinistas, os puritanos, migraram para a América do Norte com um intuito: o de criar uma terra perfeita, a terra que o povo escolhido por Deus merecia. Essa crença fez parte da história dos EUA por muito tempo e ainda se mostra capaz de convencer muitos americanos de que isso seja verdade. Portanto, acredito que o puritanismo tenha grande influência em relação a aceitação dos norte-americanos nas políticas de intolerância perpetuadas por pessoas como Donald Trump, pois, a crença de um povo superior aos demais ainda está presente nos EUA e como podemos visualizar, quase metade da população americana ainda acredita nisso, afinal, Trump conta com o apoio de boa parte da população estadunidense.

7. IMPACTO NA IDENTIDADE DO MUÇULMANO.

Em relação a imagem errônea do Islamismo transmitida pelo Estado Islâmico, podemos analisar a relação da mídia com tal situação. Em um artigo publicado sobre as representações do Islã nos EUA após o 11 de Setembro, Mucahit Bilici expõe como o Islamismo vem sendo mal interpretado pela mídia após os ataques terroristas a maior potência mundial.3 Em uma pesquisa feita nos EUA sobre o Islamismo, após os ataques de 11 de Setembro, 44% dos norte-americanos acreditavam que a o Islamismo fosse uma religião que encoraja a violência4, sendo que outra pesquisa do mesmo gênero expõe que as top três palavras relacionadas as Islamismo das 15 mais usadas são: Islamic Fundamentalist, Islamic Jihad e Islamic World, respectivamente.5 O papel da mídia tem sido fundamental para a disseminação de um falso Islã exatamente como o Estado Islâmico pretende que seja, em outras palavras, um Islã que prega a violência e objetivos que são contrários aos princípios ocidentais, formando assim um confronto

[3] MUCAHALI BILICI, "American Jihad:" Representations of Islam in the United States after 9/11.
[4] Pew Forum on Religion and Public Life
[5] MUCAHALI BILICI, "American Jihad:" Representations of Islam in the United States after 9/11.

entre o Ocidente e o Oriente. Portanto, podemos refletir que o papel de disseminação do ódio que o Estado Islâmico se tornou pioneiro, tem contribuído significativamente para a aceitação de discursos de pessoas como Donald Trump, pois, o Estado Islâmico com a ajuda involuntária da mídia, para ser imparcial, espalha o medo pelo Ocidente e traz consigo a religião como desculpa para seus atos, situação na qual possibilita generalizações atribuídas a muçulmanos. Entretanto, e de severa importância: devemos ficar mais que atentos, perceber que o Estado Islâmico não representa o Islã, é essencial para não criarmos maiores conflitos ou até mesmo o choque de civilizações descrito por Huntington.

8. CONCLUSÃO

O Estado Islâmico se mostrou capaz de se adaptar ao mundo moderno a fim de recrutar pessoas de toda parte do mundo para a adesão ao terrorismo. Se mostrou também uma organização significativamente mais política do que qualquer religiosa como se diz ser, contudo, o Estado Islâmico além de causar danos a vida de milhares de pessoas tanto no Oriente Médio como no Ocidente, também conseguiu minimamente deteriorar a imagem do Islamismo e gerar discursos de ódio e generalizações entre culturas. Entretanto, durante o estudo também se verificou a pré-disposição que algumas culturas possuem reproduzir discursos de superioridade em relação ao outro, ou seja, ao diferente.

Devido a constante interação entre culturas diferentes, muitas vezes com ideais que se confrontam demasiadamente, o mundo se depara com conflitos entre povos que podem ser tanto políticos como religiosos. No estudo feito acerca do Estado Islâmico, verificou-se que a organização terrorista faz uso da religião como parte do seu discurso, todavia, a organização se volta para objetivos políticos, concentrando-se na conquista de territórios, financiamentos e poder. Portanto, é imprescindível distinguir os atos de grupos como o Estado Islâmico entre terrorismo como atos políticos ou atos religiosos a fim de se evitar o possível choque de civilizações.

Por fim, o Estado Islâmico como qualquer outra organização terrorista preza pela sua popularidade na mídia. O terrorismo praticado pelo grupo não tem sido questão de quantidade de pessoas feridas, mas sim da proporção e impacto que os ataques causam na mídia, pois, o que importa é o espetáculo e o medo que o terror gera. Portanto, ao expor os atos bárbaros de terroristas, a mídia faz exatamente o que esses grupos pretendem, expandem a mensagem de terror.

REFERÊNCIAS

LORETTA, Napoleoni. **A Fênix Islamista:** o Estado Islâmico e a reconfiguração do Oriente Médio. Tradução de Milton Chaves. 3. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016. 154 p.

WEISS, Michael. **Estado Islâmico:** desvendando o exército do terror. Tradução de Jorge Ritter. São Paulo: Seoman, 2015. 270 p.

HUNTINGTON, Samuel P. **O Choque de Civilizações:** e a recomposição da ordem mundial. Tradução de M. H. C. Cortês. Rio de Janeiro: Objetiva, 1997. 456 p.

RESENDE, Erica Simone A. **Americanidade, Puritanismo e Política Externa:** a (re)produção da ideologia puritana e a construção da identidade nacional nas práticas discursivas da política externa norte-americana. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2012. 368 p.

HERZ, Mônica; BERNARDES, Arthur. **Terrorismo e relações internacionais:** perspectivas para o século XXI. Rio de Janeiro: PUC-Rio: Edições Loyola, 2010. 376 p.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
RELAÇÕES PÚBLICAS

O PAPEL DA MULHER EM CARGOS GERENCIAIS DENTRO DAS RELAÇÕES PÚBLICAS

Orientanda: Bárbara Mattar Zarif

Orientador: Prof. Dr. José Ronaldo Mathias

RESUMO

Este artigo investiga a falta de representatividade de mulheres em cargos gerenciais nas agências de comunicação. Analisa o contexto histórico sobre o ingresso delas no mercado de trabalho e o início da profissão de Relações Públicas no Brasil. Baseia-se principalmente nos estudos de Simone de Beauvoir e nos resultados de uma pesquisa de campo qualitativa aplicada em algumas micro agências de comunicação de São Paulo e região.
Palavras-chave: Relações Públicas. Mulher. Feminismo.

ABSTRACT

This abstract shows how there are less women in higher positions than men in the communication scenary. Analyzes the historical context about the beginning of public relation in Brazil. Uses Simone de Beauvoir's studies and the results of quality field research applied in some of communication's micro agencies
Keywords: Public Relation. Woman. Feminism.

INTRODUÇÃO

Simone de Beauvoir, em 1949, já nos alertava do perigo que éramos para nós, mulheres, nos colocarmos como sendo o "Segundo Sexo" e deixarmos os homens como protagonistas. Uma mulher optar por fazer coisas diferentes das quais lhe foram inseridas desde seu nascimento, já não é mais vista como mulher, e sim, como alguém que quer imitar os homens.

Embora muitas conquistas tenham ocorrido, ainda precisamos entender algumas diferenças e a relação de cargos trabalhistas, gêneros e Relações Públicas, será a principal pauta deste artigo.

Simone afirmava que os homens criaram um ambiente para melhor favorece-los e a partir dai, as mulheres foram inseridas no mundo para servi-los. Naquela época, as que tentavam ingressar no mercado de trabalho, por essa sociedade pertencer aos homens, não

tinham muito êxito. Será que hoje, quase 67 anos depois de tal afirmação, o cenário continua diferente?

As mudanças são visíveis, mas o mundo ainda é dos homens, principalmente o universo profissional, digo isso a partir de dados que serão inseridos mais adiante. No início de seu livro, Simone diz que não gostaria de estar escrevendo sobre mulheres, porque era um assunto já muito discutido e chato para as próprias mulheres, eu também não gostaria, mas vejo como necessidade, visto que ainda não há esclarecimentos sobre a falta de representatividade feminina em cargos gerenciais em diversas agências de comunicação. Não garanto esclarecimento, mas pretendo aqui, abordar um pouco do tema para gerar futuras reflexões. O "Segundo Sexo" é o ponto de partida para o feminismo contemporâneo, porque há indagação sobre a objetificação da mulher e seu papel político. É uma obra que não deve ser tratada com indiferença por todos os que pretendem se aprofundar e entender melhor o Movimento Feminista ou o papel da mulher na sociedade.

1. COMO SURGIU A PROFISSÃO DE RELAÇÕES PÚBLICAS NO BRASIL

O marco inicial das Relações Públicas no Brasil foi em 1914, embora a profissão só tenha sido regulamentada em 1967, a partir do decreto da Lei nº5.377. A atual AES Eletropaulo, antigamente chamada de Indústria estrangeira The Light and Power Co. Ltda, em 1914, sentiu a necessidade de cuidar do relacionamento com a imprensa e opinião pública, contratando então o engenheiro Eduardo Pinheiro Lobo para criação e chefia de um departamento de Relações Públicas. Coincidindo com o período de Primeira Guerra Mundial, política do café com leite e avanço da industrialização por conta da queda da importação de manufaturados. O Brasil, em um período republicano, foi obrigado a produzir internamente os produtos. Esse desenvolvimento atraiu indústrias estrangeiras como a The Light and Power Co. Ltda.

Com o fim do Estado Novo no Brasil, em 1946, a então nova constituição brasileira possibilitou o exercício da atividade de Relações Públicas longe do controle e censura dos meios de comunicação que antes ocorriam. Na década de 50, com Getúlio Vargas e Juscelino Kubitschek, ocorreu o inicio de um processo de industrialização que possibilitou a vinda de empresas multinacionais para o Brasil. Essas empresas trouxeram a ideia de valorização da comunicação, fortalecendo a área de Relações Públicas. O desenvolvimento da mídia

impressa e o surgimento dos institutos de pesquisas, como por exemplo, o IBOPE e MARPLAN, também marcaram este período.

A década de 50 foi uma época de grande importância para a profissão, o primeiro departamento de Relações Públicas, nasceu em 1951, da Companhia Siderúrgica Nacional (CSN). Em 1952, nasceu a primeira empresa de comunicação, chamada Companhia Nacional de relações públicas e propaganda. Em 1953, apareceu o primeiro curso de Relações Públicas, na Fundação Getúlio Vargas (FGV) e no ano posterior, é criada a Fundação da Associação Brasileira de Relações Públicas (ABRP). Percebe-se então, que o desenvolvimento das Relações Públicas, está diretamente ligado ao contexto econômico e político do país e do mundo.

Nos anos 60, com a ascensão da ditadura militar, a profissão de Relações Públicas ficou atrelada à ideologia do governo através da Assessoria Especial de Relações Públicas (AERP), como a atuação da assessoria era um tanto agressiva, formou-se uma ideia negativa para atividade. Foi apenas nos anos 80, com o fim da ditadura no Brasil, que criaram uma campanha de valorização profissional de RP. Chegando o Séc. XXI com diversas conquistas, concretiza uma das tendências que Grunig citou em seu livro "Definição e Posicionamento das Relações Públicas", as relações públicas deixaram de ser uma profissão exercida apenas por homens para serem uma profissão exercida por uma maioria de mulheres. Por que isso ocorreu? Como se deu o ingresso das mulheres na profissão? James Grunig é um notável teórico na área de Relações Públicas, professor na Escola de Jornalismo da Universidade de Maryland, nos Estados Unidos. Já assinou mais de 150 publicações, tendo como destaque o livro citado, publicado em 2002.

2. A MULHER E O INGRESSO NO MERCADO DE TRABALHO

Nas primeiras décadas do século XX, as mulheres representavam cerca de um terço da força de trabalho na indústria paulista. No ano de 1912, dos 10.204 operários de 31 fábricas têxteis de São Paulo, 67% eram mulheres.

> Torna-se singular verificar que precisamente a confecção de artigos que servem ao vestuário das damas da burguesia se ligue à consequências mais tristes para a saúde das pessoas que aí trabalham. Vimos isso já na fabricação das rendas e temos agora nas lojas de modas de Londres, uma nova prova dessa asserção. Esses estabelecimentos empregam um grande número de moças – há digamos, ao todo, 15000 – que habitam e comem na

> casa, a maior parte originárias do campo, e completamente escravas do patronato. Durante a estação, que dura cerca de quatro meses do ano, o tempo de trabalho atinge, mesmo nas melhores casas, quinze horas, se, aparecem negócios com pressas, dezoito; mas, na maioria das casas trabalha-se durante esse período sem nenhuma fixação de tempo, de modo que as moças nunca têm mais de seis horas, muitas vezes apenas três ou quatro horas, e às vezes mesmo, duas horas em vinte e quatro para repousar e dormir.
> ENGELS, Friedrich: **A situação da classe trabalhadora na Inglaterra, Obras**, t. IV, p. 139-140 (Ed. Al.)

Embora existisse uma pequena participação delas no movimento operário, foi a partir das décadas de 20 e 30 que essa participação cresceu, junto à conquista de reinvindicações antigas, como regulamentação da jornada de trabalho, licença de gravidez e proibição de trabalho noturno. Nos anos 40 e 50, as mulheres participavam de encontros e congressos de trabalhadores, em 1963 organizaram seu próprio encontro, chamado "Encontro Nacional da Mulher trabalhadora", em São Paulo, onde tinha como pauta a questão da diferença salarial, aplicação efetiva das leis sociais e trabalhistas em defesa da mulher, proteção aos filhos, entre outras. Nos anos 80 e 90, há um aumento significante da presença das mulheres no mercado de trabalho, apesar disso, continuam com salários menores e duplas jornadas de trabalho. A não solução dos problemas resulta a uma participação mais forte no movimento operário, criando assim, departamentos femininos nos sindicatos, presença nas diretorias etc.

A ditadura militar na década de 60, não fez com que as mulheres parassem de lutar, pelo contrário, deu força para que elas lutassem ainda mais contra o papel tradicionalmente destinados a elas e contra o regime autoritário. O surgimento da pílula anticoncepcional na mesma época revolucionou o cenário sexual e até facilitou na busca por emprego, já que agora, as mulheres podiam escolher ter ou não filhos, embora o auge da pílula tenha acontecido nos anos 70.

Por conta da repressão da época, as lutas femininas no Brasil, não podiam ter um viés muito marginalizado, então foi só a partir dos anos 70 que tivemos a ascensão do Feminismo no Brasil. O cenário político fez com que as militantes do movimento estivessem ligadas à política, grupos de esquerda e a favor da democracia. A repressão que servia para restringir os direitos dos cidadãos, fez com que as mulheres se mobilizassem e se engajassem em prol das causas ligadas aos seus interesses.

Elas sempre procuraram ter voz na imprensa, nos anos de 1945 a 1956, a revista "Momento Feminino" foi um dos mais importantes porta-vozes das aspirações e necessidades femininas. Em 1975, com a reestruturação do movimento feminino e o forte surgimento da onda feminista, surgem outros meios: "Nós, mulheres", " Brasil Mulher ", " Mulherio" entre outros. Todos tratavam além das necessidades das mulheres, de direitos gerais da sociedade brasileira e tiveram um papel importante nas reinvindicações.

A partir dessas afirmações históricas percebemos que o ingresso da mulher no mercado de trabalho, em especial na comunicação, cresce proporcionalmente às mudanças sócio-políticas da sociedade, assim como a profissão de Relações Públicas. Soa contraditório perceber que ao tempo que o profissional de Relações Públicas, no contexto ditatorial brasileiro, estava inserido "na manipulação" das mídias, auxiliando na Assessoria Especial de Relações Públicas (AERP), órgão responsável pelas produções das propagandas políticas do governo, com a finalidade de trabalhar a imagem do regime junto à população, as mulheres procuravam ter uma mínima voz. Mas em compensação percebemos que meados dos anos 80, foram benéficos para ambos os lados e podemos ver a partir daqui, dois extremos se afunilando.

Um profissional de relações Públicas, precisa ter um perfil cuja facilidade de comunicação e lidar com as pessoas sejam os pontos principais. Uma pesquisa feita em 2005, do Instituto ABERJE sobre a mulher na Comunicação Corporativa comprova que esse é um perfil compatível com o sexo feminino e dessa forma justificam a maioria dos profissionais serem mulheres. Uma pesquisa realizada pelo portal RP Holmes Report, analisou 250 empresas de Relações Públicas, onde 72% dos cargos são ocupados por mulheres e em 75 empresas tinham pelo menos uma mulher em cargo gerencial. Segundo os dados mais recentes da pesquisa salarial e de benefícios da Catho (2015), apenas 27,8% dos cargos de chefia no Brasil são ocupados por mulheres. Perceber que há teorias que creem que o ingresso do gênero feminino na área de relações públicas se dá por conta da sensibilidade, é confirmar a incapacidade da mulher em liderar cargos significativos. A profissão necessita da sensibilidade e da facilidade em comunicação, mas se as mulheres são tão boas nisso, por que continuam sendo minorias em cargos altos?

As pesquisas brasileiras sobre Relações Públicas ainda carecem de informação sobre a relação com o gênero. Uma pesquisa significativa, mas não muito esclarecedora feita pela

Associação Brasileira de Comunicação Empresarial - ABERJE mostrou, em Março de 2015, que 65% das empresas são compostas por mulheres e 60% das pessoas mais graduadas em comunicação também, mas nas empresas onde a comunicação corporativa tem um status de diretoria, a quantidade de homens é quase o dobro e identificam que o principal problema é a emotividade feminina.

Existem algumas pesquisas voltadas apenas para Relações Públicas e gênero, como por exemplo, o estudo feito por Linda Childers Hon, membro da Associação Educativa em Jornalismo e comunicação de massa, Relações Públicas da Sociedade Americana e da sociedade da Flórida. O ponto de partida da pesquisa da autora, em 1995, é que o fato de não existir quantidade significativa de mulheres em cargos gerenciais é dado porque caso a profissão faça status profissional para as mulheres, não será mais vista da mesma forma e as justificativas para isso são feitas pelos profissionais entrevistados. As constatações variam entre argumentar que as mulheres, por serem flexíveis e frágeis não conseguiriam tornar-se líderes rígidos, que teriam dificuldade de lidar com uma dupla jornada (trabalho- vida doméstica) e teriam que lidar com um salário inferior ao de seus subordinados homens. A tradição masculina das instituições faz com que os homens acreditem que apenas pessoas do mesmo gênero têm competência para ser promovida. Linda Hon concluiu que abandono de empregos por mulheres e abertura de seus próprios escritórios nos Estados Unidos, cujo crescimento é três vezes maior que entre homens, dá-se graças ao cenário machista. Será que a presença de mulheres em cargos gerenciais é fraca para que não haja uma diferença salarial muito evidente? Enquanto elas são subordinadas às regras masculinas, estão em cargos inferiores e consequentemente ganham menos, mas e quando ocupam um cargo maior que o gênero oposto?

Dr. James G. Hutton, mestre em Marketing e Relações Públicas, em 2005, analisou dados da pesquisa feita pela PR Week de 2001 e afirmou que a diferença salarial não é tão forte quanto diz a “Escola Feminista” e que é necessária a condução mais detalhada para verificar a discriminação salarial por gênero. Diz ainda que é ilógico “aceitar que as diferenças sejam apenas por conta de discriminação”. Em contrapartida, a Pesquisa Salarial CATHO empresas realizou um estudo que diz que em 2005 a diferença era de 52% a mais para o salário masculino, mesmo ano em que Hutton afirma existir poucas evidências que comprovam que essa injustiça existia e acontecia por causa do machismo. É realmente

ilógico, mas o contexto histórico que nos cerca nos impede de não associarmos ao ranço preconceituoso existente ainda hoje na sociedade. Segundo estudos do IBGE, a mulher ainda ganha um salário aproximadamente 30% inferior ao dos homens com mesmo cargo e de acordo com os dados "Women in Business 2015", 57% das empresas no Brasil não têm mulheres em cargos de liderança – o país só fica atrás da Alemanha e Japão. O recorte da pesquisa é de empresas em geral e aqui pretendo focar em comunicação, cenário este que não é muito diferente. Para comprovar tal afirmação, selecionei cinco micro agências de comunicação localizadas em São Paulo e região, para aplicar um questionário simples e analisar o papel das mulheres dentro das instituições. Pelo limite ao acesso e o recorte pequeno, a pesquisa não é quantitativa e sim, qualitativa, ou seja, não tem o intuito de fornecer números e sim, um caminho para a compreensão da falta de representação feminina em cargos de liderança, mesmo mulheres sendo maioria nas Relações Públicas. Os nomes das agências participantes não serão divulgados.

3. SOBRE A PESQUISA DE CAMPO

Após a seleção das agências e a análise das teorias, usarei como base o estudo feito por Linda Childers Hon, no qual ela diz que as mulheres são maiorias em cargos gerenciais quando são proprietárias de seus próprios escritórios, o que parece uma constatação óbvia, mas vale lembrar que a abertura de escritórios feita por mulheres é três vezes maior do que dos homens. Por que, em uma situação de equidade, as mulheres teriam tanta ânsia pelo poder? Acontece que o motivo que impulsiona as mulheres a serem proprietárias, é o mesmo que impede que elas não ocupem cargos gerenciais fora de sua propriedade: o Machismo.

Selecionei cinco micro agências de comunicação, sendo três delas fundadas por mulheres e duas por homens. As fundadas por mulheres não só possuem diretoras, como também, em relação ao corpo de funcionários, a maioria é mulher. Parece que uma mulher abrir espaço para poder ocupar cadeiras importantes, está automaticamente abrindo espaços para mais mulheres no mercado de trabalho. Das outras duas agências, uma não possui mulher na diretoria e a outra tem uma vice-presidente, mas ambas não agregaram mulher no cargo mais significativo. Na entrevista, disseram não haver preconceito e se não têm muita representatividade feminina em cargos gerenciais, é apenas coincidência. Em uma das agências inaugurada por uma mulher, depois de sua fundação, ela formou parceria com um homem e quando um dos líderes precisa representar a empresa em congressos importantes, o

homem é sempre o porta voz. Quando questionei a razão, obtive como resposta que isso não passava de um protocolo e nada tinha a ver com o machismo.

O problema é que normatizar esses comportamentos, seria passar pras gerações futuras que mulher só merece ter um cargo alto quando ela mesma abrir seu escritório. É uma conquista grande o ingresso das mulheres no mercado de trabalho, maior ainda em cargos gerenciais, mas a forma como devemos lidar com isso não deve ser imparcial. Linda Hon criou sua teoria em 1995, ou seja, o progresso foi significativo, porém caminha a passos estreitos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para começar a entender a falta de representatividade das mulheres em cargos gerenciais numa profissão onde a maioria é mulher, parece-nos indispensável compreender como surgiu a profissão de Relações Públicas e em que momento histórico as mulheres se inseriram no mercado de trabalho.

Portanto, em face das teorias já existentes, fazer uma pesquisa de campo foi um caminho alternativo para entender as diferenças relacionadas ao gênero. Encontrar uma teoria, embora antiga, que converse com os resultados dos questionários aplicados é ao tempo que preocupante, esclarecedor. Porque apesar de ajudar no embasamento ideológico de que o machismo ainda está presente em ambientes profissionais, comprova que o passar dos anos não caminhou proporcionalmente à libertação de rótulos que atrapalham no desenvolvimento social das mulheres.

REFERENCIAS

BEAVOUIR, Simone. O Segundo Sexo, 1949.

Comunicação e desigualdade de gênero. Disponível em: < http://portal.metodista.br/unesco/jbcc/noticias-jbcc/comunicacao-e-desigualdade-de-genero > >

GRUNIG, James. Definição e posicionamento das Relações Públicas, 2002.

Homens recebem salários 30% maiores que as mulheres no Brasil. Disponível em: < http://www.observatoriodegenero.gov.br/menu/noticias/homens-recebem-salarios-30-maiores-que-as-mulheres-no-brasil/ >

Luis Felipe Miguel, Flávia Birolli. Feminismo e política: uma introdução. São Paulo: Editora Boitempo, 2014.

MARX, ENGELS, LENIN. Sobre a mulher. São Paulo: Global Editora, 1979

O Profissional de Relações Públicas e o Papel da Mulher na Sociedade. Disponível em: < http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2012/resumos/R30-0582-1.pdf >

Perfil do profissional de Relações Públicas. Disponível em: < http://www.conferp.org.br/forte/mail/090526/pesquisaPerfilCONFERP.pdf >

Pesquisa sobre a mulher na comunicação coorporativa. Disponível em: < http://www.sinprorp.org.br/clipping/2005/PESQUISA_MULHER_ABERJE.pdf >

Pesquisa sobre mulher na comunicação coorporativa. Disponível em: < http://www.aberje.com.br/pesquisa_aberje/pesquisa_aberje_mulher.pdf >

Revista CULT nº 205, Setembro 2015 edição Judith Butler.

Revista Super Interessante, edição 349 Julho 2015.

SEGATTO, José Antonio. A participação da mulher na sociedade brasileira, 1987.

Sobre a pílula anticoncepcional. Disponível em: < http://www.dw.com/pt/1960-primeira-p%C3%ADlula-anticoncepcional-chega-ao-mercado/a-611248 >

VOLPI, Alexandre. Na trilha da Excelência: Vida de Vera Giangrande. São Paulo: Negócio Editora, 2002

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
TECNOLOGIA EM DESENHO DE ANIMAÇÃO

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS:
DESENVOLVIMENTO BOOM-BOOGERS

Orientanda: Heloisa Passos de Sousa

Orientador: Prof. Me. Djalma Barros Gonçalves

Resumo
Para a pesquisa científica e construção física e psicológica dos personagens, seguimos do conceito onde "os monstros são seres fantásticos" construindo sua personalidade através de símbolos e propriedades da cultura humana, com o objetivo de cativar o público alvo ao qual se destina através de características e atitudes que gerem verossimilhança entre a obra e o espectador.
Palavras-chave: Criação. Personagens. Monstros.

Abstract
For scientific research and physical and psychological construction of the characters, we follow the concept where "monsters are fantastic beings" building their personality through symbols and properties of human culture, with the objective of captivating the target audience to which it is intended through characteristics and attitudes that generate verisimilitude between the work and the spectator.
Keywords: Criação. Personagens. Monstros.

INTRODUÇÃO

Partindo do latim "Monstrum", a palavra Monstro, é atribuída na mitologia como definição para seres fantásticos ou místicos, de aparências distintas podendo ser ou não aterrorizantes ou com semelhanças visíveis em seres humanos.

Na Bíblia temos referências de monstros no Livro do Gênesis 6:4 (Nephilins, filhos dos anjos com as filhas dos homens), no Antigo testamento no Livro de Jó (Leviatã,- o maior monstro marinho com fisionomia do que seria um dinossauro-, e ainda neste, Behemoth, também semelhante a um dinossauro porém terrestre e só seria controlado por Deus); já na mitologia grega encontramos a Hidra (espécie de "dragão" aquático), o Pégaso (Cavalo Alado), Minotauro (metade homem, metade touro habitante de um labirinto), e no folclore brasileiro identificamos criaturas fantásticas como o Saci-Pererê (menino negro de um pé só que anda em redemoinhos), a Cuca (Uma velha bruxa), o Curupira (anão de cabelo vermelho e pés virados ao contrário), entre outros.

Segundo o cientista cognitivo Steven Pinker em seu livro “Como a mente Funciona”, crianças de até 5 anos de idade desenvolvem de forma espontânea os medos de: aranhas, escuridão, cobras e águas profundas; estes medos, quando comparados e incorporados à cultura do fantástico (monstros, seres místicos), carregam consigo padrões antigos e atuais de atributos que associam estes aos temores primitivos mencionados anteriormente, ligados a questões de sobrevivência dos nossos ancestrais na teoria evolutiva, explicando assim a relação destes.

E por ultimo, em uma definição popular, monstros nada mais são que “manifestações primitivas do medo subconsciente ou lendas”, que seriam contos que servem para educar ou instruir pelo temor, ou animais desconhecidos pela ciência ou com deformidades em sua formação genética que geram estranheza pelos demais.

Para a pesquisa científica e construção física e psicológica dos personagens, seguimos do conceito onde “os monstros são seres fantásticos” construindo sua personalidade através de símbolos e propriedades da cultura humana, com o objetivo de cativar o público alvo ao qual se destina através de características e atitudes que gerem verossimilhança entre a obra e o espectador.

1. REFERÊNCIAS INSPIRADORAS

O principal pilar referencial em que a pesquisa se baseia são os quatro elementos básicos na Teoria dos quatro elementos do universo, eles são: Terra, fogo, água e ar. Os mesmos são encontrados em obras da literatura, filosofia e artes na cultura ocidental e oriental, muitas vezes também representados por suas transformações químicas (estruturas sólidas, líquidas e gasosas). Os quatro elementos são diretamente ligados à vida na terra, onde através dos contatos e reações geraram a evolução dos primeiros organismos até o que conhecemos hoje como vida. Nos corpos, de acordo com o conhecimento popular, o elemento que predomina na estrutura física, determina certos tipos de humores e características.

Seguindo a linha dos elementos, em muitas culturas o mundo começa ou acaba por determinado tipo do mesmo, ora em fogo, ora em água, gerando desequilíbrio e instabilidade para o meio; nessa lacuna de instabilidade física e perturbação do ambiente identificamos a Teoria do Caos, onde a ideia central gira em torno de pequenas mudanças que podem gerar grandes transformações e consequências futuras desconhecidas esta imprevisibilidade pode ser identificada em quase tudo, ritmos de

batimentos cardíacos, bolsa de valores, entre outros. Popularmente falando “O caos está na essência do universo moldando a vida e o que acontece em torno de tudo”. Pesquisas recentes revelam que as mesmas equações aparecem em fenômenos caóticos que não possuem semelhança alguma entre si.

Os conceitos apresentados são à base da fundamentação da personalidade que será estudada para a criação das figuras centrais da pesquisa, os monstros do universo Boom-Boogers, criaturas com características distintas, movidas ora pelo caos, ora pelo equilíbrio, dotadas de transformações e habilidades únicas que dependem entre si do meio, do contato e do tempo, criando uma relação entre si de particularidade individual mas unidade coletiva. Os modelos individuais de personalidade de cada monstro concentram atividades e energias psíquica embasada na Teoria Psicanalítica de Freud, onde os mesmos quando não conseguem liberar a mesma ficam fadados a estagnação em um estado de tensão interna a ser resolvidos (lições a serem ensinadas e aprendidas), quando encontrado nesse estado o mesmo passa a perceber a realidade de forma distinta, porém não menos verdadeira em sua percepção, como se o errado e o certo, o proibido e o permitido não fizessem sentido naquele estado emocional.

2. REFERÊNCIAS PROJETUAIS QUE INSPIRAM O PROJETO

Na construção estética e conceitual do projeto, foram divididos subcategorias do audiovisual, em que cada uma delas detém de ao menos uma referência visual a que o projeto se inspira. As subcategorias são: Desenhos animados, Séries Infantis em Live Action, Filmes curta e longa-metragem, Personagens e vinhetas comerciais.

A. Desenho Animado

Mansão Foster para amigos imaginários

A primeira obra referêncial ao projeto é a série animada “A mansão Foster para amigos imaginários” criada por Craic McCracker. A história gira em torno do protagonista Blu, um monstro que vai para uma mansão para amigos imaginários abandonados, após a mãe do seu criador Mac o proibir de vê-lo Craic McCracker é desenhista e animador norte-americano, além de A Mansão Foster, ele criou também as meninas Super Poderosas e Galáxia Wander. Na obra, as

características que merecem certo destaque são: A direção de arte em toda sua amplitude e a alta gama de personagens distintos com características e fisionomia próprias.

Meu amigãozão

A co-produção entre a 2D Lab e a Breakthrough Animation, está entre as referências mais consideráveis por se tratar de uma produção nacional de alta qualidade. A história conta a rotina de Yuri, Lili e Matt com seus respectivos "Amigãozões" (amigos imaginários) que auxiliam as crianças nas lições de maturidade ao qual vão passando. Por não conter muitos personagens, a profundidade psicológica dos mesmos consegue ser melhor explorada, visto que cada amigo imaginário nada mais é do que um reflexo da consciência das crianças.

Que Monstro te Mordeu

A série nacional produzida por Cao-Hamburguer (Castelo Rá-tim-Bum) é um live-action com técnicas mistas: Atuação, fantoches, animação 2D e 3D. A mesma foi escolhida como principal referência projetual, por além de se tratar do tema da pesquisa, seguir uma linha forte de roteiro e estética visual, prezando por todos os elementos para a composição final possuir uma direção de arte impecável, desde as escolhas de cores, ao trabalho da iluminação e criação física dos fantoches e cenários em uma mescla de componentes steampunk e universo infantil. A criação dos monstros na série, se dá pelo desenho de crianças, quando uma criança desenha um monstro, o mesmo é projetado no "Monstruoso Mundo dos Monstros" ambiente que se desenvolve a mesma. Ao final de cada episódio, o monstro é datado em uma espécie de enciclopédia, fortificando a lição que o mesmo passa quando aparece na série (medo, fome, ciúmes, pesadelos) fazendo assim com que a criança aprenda a lidar e entender o mesmo.

B. Filmes

Universidade dos Monstros

O Filme “Universidade dos Monstros” da Walt Disney Pixar dirigido por Dan Scanlon (diretor de curtas-metragens de sucesso da Disney), é uma continuação do título “Monstros S.A”, porém em uma linha temporal anterior a este. A história conta o início da amizade entre Mike Wazowski e James P. Sullivan quando ambos ingressam na U.M (Universidade Monstro), estes possuem personalidade completamente oposta, enquanto Mike é um monstro mais introspectivo e que usa da sua inteligência para chegar aos seus objetivos, Sulley tem uma personalidade mais extrovertida e arrogante, usando os méritos da sua família para conseguir seus objetivos. Ao final da história os dois se tornam amigos após passarem diversos desafios e situações que construiram um “eu melhor” para ambos. A direção de arte do filme conta com uma paleta de cores bem saturadas e em uma temperatura quente, sempre demonstrando certo nível de energia que é comum encontrar na vida universitária. O inventário de monstros neste filme também é extenso, contando com diversidade de tipos, físico, personalidade, ambientação, entre outros.

C. Personagens

Aang (Avatar)

Aang é o personagem principal da Série de Animação Avatar: A Lenda de Aang. Ele é o ultimo sobrevivente da sua tribo (os nômades do ar) com habilidade de manipulação desse elemento, porém é revelado que ele é a reencarnação do avatar, um espírito do planeta manifestado em forma humana com capacidade de controlar os quatro elementos. Aang vive em uma dualidade, pois ao mesmo tempo que é uma criança (hibernou por 112 anos e manteve suas características fisicas), ele possui a responsabilidade de manter as quatro nações do mundo em paz. Para a construção do personagem, o mesmo carrega consigo traços de monges, como ser vegetariano, tenta

convencer as pessoas a base da conversa ao invés do enfrentamento direto e um dos seus movimentos é baseado em um movimento da arte marcial chinesa chamada Baguazhang, em que visa realizer movimentos circulares assim representado a imprevisibilidade do ar.

3. MEMORIAL DESCRITIVO

O objetivo da Iniciação Científica é realizar uma pesquisa com o tema de construção de personagens, para que possa ser estruturado e conceituado as criaturas elementais da séria animada proposta “Boom Boogers”, produzindo uma obra audiovisual de até 1 minuto, com técnicas mistas como animação 2D digital e stop motion.
O personagem será feito com materiais mais adequados dentro das técnicas de animação com materiais mistos como dito anteriormente, tais como borracha, silicone, espumas, espuma de poliuretano, colas, resina, entre outros. O boneco terá tamanho aproximado de 20 cm.

4. DESENVOLVIMENTO

O personagem estudado para ser desenvolvido foi o elemento “Terra”, por ser o mais antigo dos elementos e com mais características inerentes a Teoria do Caos, o mesmo foi o escolhido para o estudo na iniciação.
A primeiro momento foram identificadas características visuais que a terra possuía, nisso identificamos a presença de crostas, tonalidades marrom, folhagens na superfície e um padrão de dureza nas formas mais antigas. Já em caráter psicológico a Terra carrega consigo um caráter sagrado e acolhedor, de um princípio passivo que dá e tira a vida, sendo um símbolo de sabedoria e respeito ao tempo.

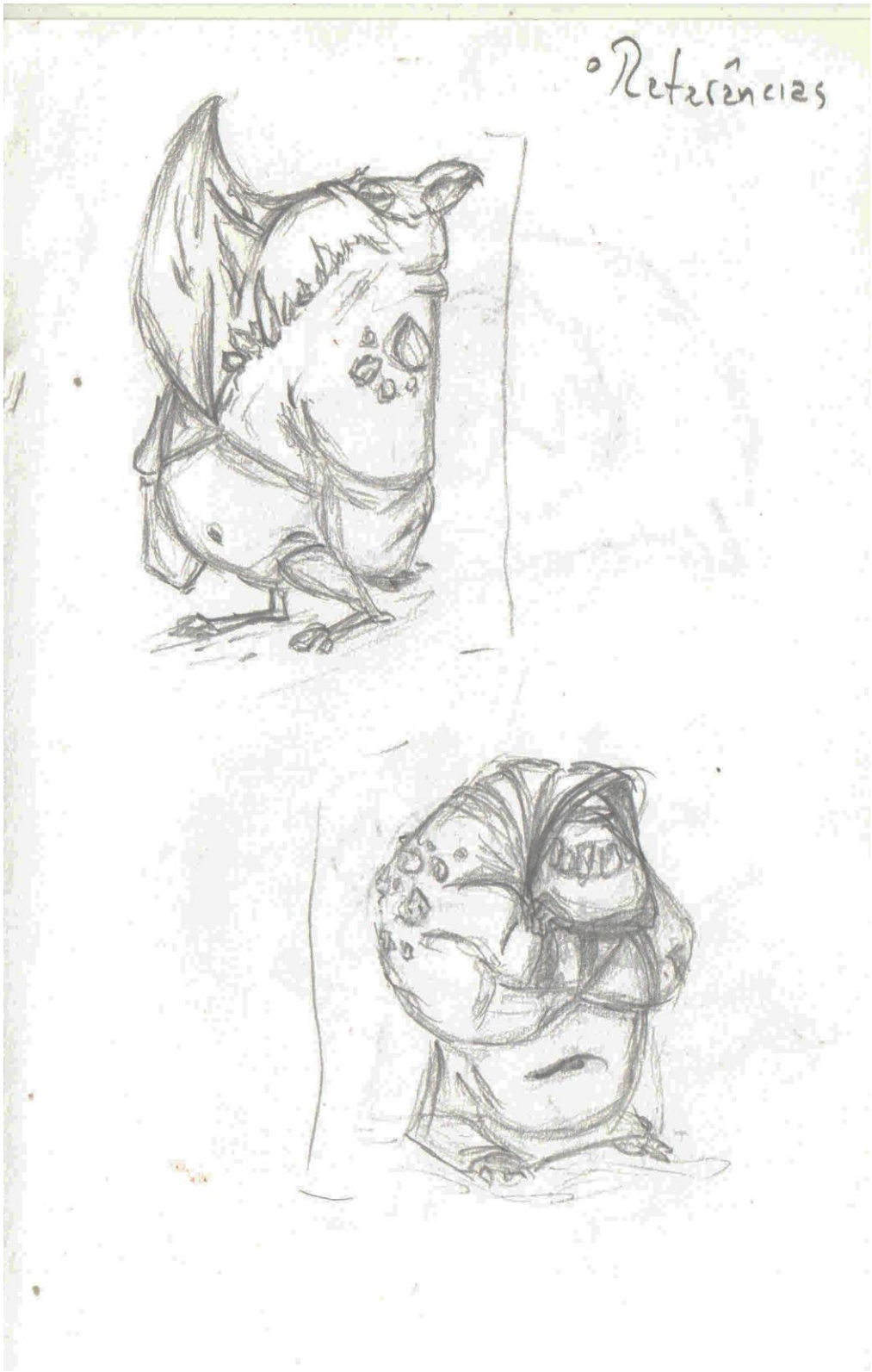
Visto isso para começar o desenho do mesmo, foram pensados os aspectos de valorização do personagem em relação ao ambiente e amplitude dos espaços. Em contra-partida o caráter antagônico acolhedor do personagem, viria através de uma superfície com pelagem assemelhando-se a um animal terrestre, tal como Bufálos, ao invés de uma textura que demonstra-se rigidez na personalidade do mesmo.

Os primeiros esboços foram feitos em cima de personagens já existentes para o entendimento das formas, traços e linhas do que seria o mais próximo de um monstro.

James P. Sullivan, Monstros S/A da Pixar.

Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.

Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.



Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.

Referências
"Stairs" Marco Bucci
"monster with little girl"
Carolina Cuenca
terra

Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.

Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.

Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.

Terminado a etapa de entendimento da estrutura dos monstros, começamos com o desenho do personagem “Terra”. O mesmo deveria ser semelhante a um roedor com pelos sobre o corpo aparentando idade avançada, mas seguindo uma linha carismática de identificação com o espectador. Para o primeiro modelo os olhos estavam aparentes e apenas dois dentes eram visíveis ao lado externos da boca, o mesmo ainda tinha chifres e a “lanterna”,-símbolo do seu sagrado em busca da eterna luz-, e sua anatomia aparentava dificuldade de locomoção.

Esboço P/B e colorido do personagem Terra.

Embora o mesmo chegasse próximo ao conceito inicial de sabedoria, animal terrestre e identificação do espectador, o esboço não apresentava força o suficiente para se sustentar e levar o peso de sua história como um dos personagens principais da obra. Os problemas identificados na anatomia e aparência do mesmo foram os primeiros pontos de modificação na estrutura do mesmo, o personagem teria sustentação agora por pernas menores mas que viriam abaixo do seu dorso. Crostas de musgo foram adicionadas a sua pelagem e partes do corpo como dentes e nariz ficaram mais aparentes. Junto a isso, como a idéia de sabedoria em muitas culturas e tribos vem na figura de um *feiticeiro,* ou *Xamã,* acessórios que dariam base a sua personalidade foram acrescentados, junto a cada um deles uma pedra ligada ao elemento terra, as mesmas são Quartzo Rosa (Na lanterna que representa sua busca

constante a luz), Agata (na faixa da cabeça) e Onix (No cinto). Assim foi definido o modelo final e o seu nome: TREAH, um anagrama a palavra terra em inglês, *Earth*.

TREAH, estudos de forma.

TREAH, estudos de cores.

TREAH, modelo final.

6. CONCLUSÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa e desenvolvimento do projeto, o principal objetivo a criação de um personagem estruturado e conceitual foi alcançado. A maior dificuldade durante este foi a de encontrar referências bibliográficas e pesquisas referentes à criação de personagens com o foco em animação. Assim baseando-se em grande parte o estudo nas obras do autor Joseph Campbell, usando o mito em si como base do processo. O intuito ao finalizar a primeira parte da obra é o de dar segmento ao projeto de série Boom Boogers. Foi importante durante o processo criativo perceber a necessidade fundamentação e ajuste dos personagens junto a pesquisa e as teorias citadas,mostrando que o embasamento teórico de um projeto deve sempre ser ajustados ao seu perfil.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito.* 29 ed. Brasil: Palas Athena, 2012;

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces.* 11 ed. Brasil: Pensamento, 1995;

PINKER, Steven. *Como a Mente Funciona.* 2 ed. Brasil: Companhia das Letras, 1998;

MARTIN, Kathleen. *O Livro dos Símbolos: Reflexões sobre imagens Arquetípicas*. 1 ed. Brasil: Taschen do Brasil, 2012;

Meu Amigãozão. Direção: Andrés Lieban e Claudia Koogan Breitman. Produção: 2D Lab e Breakthrough Animation. Brasil, Canadá: Radar Records, 2011;

Universidade dos monstros. Direção: Dan Scanlon. Produção: Kori Rae. Estados Unidos: Walt Disney Studios Animation Studios, 2013;

Que Monstro Te Mordeu. Direção: Arthur Warrenm Gustavo Suzuki e Maria Farkas. Produção: Cao Hamburger e Matias Mariani. Brasil: Caos Produções e Primo Filmes, 2014;

Disney Wikia, Sullivan, disponível em <http://disney.wikia.com/wiki/James_P._Sullivan/Gallery> Acesso em 17 de Agosto de 2016;

Mundo Estranho, O que é a Teoria do Caos. Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/ciencia/o-que-e-a-teoria-do-caos/> Acesso em 10 de julho de 2016;

Mundo Educação, Teoria dos Quatro elementos. Disponível em: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/quimica/teoria-dos-quatro-elementos.htm> Acesso em 13 de julho de 2016;

Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.

Estudo de forma dos monstros no caderno de pesquisa.

Terminado a etapa de entendimento da estrutura dos monstros, começamos com o desenho do personagem “Terra”. O mesmo deveria ser semelhante a um roedor com pelos sobre o corpo aparentando idade avançada, mas seguindo uma linha carismática de identificação com o espectador. Para o primeiro modelo os olhos estavam aparentes e apenas dois dentes eram visíveis ao lado externos da boca, o mesmo ainda tinha chifres e a “lanterna”,-símbolo do seu sagrado em busca da eterna luz-, e sua anatomia aparentava dificuldade de locomoção.

Esboço P/B e colorido do personagem Terra.

Embora o mesmo chegasse próximo ao conceito inicial de sabedoria, animal terrestre e identificação do espectador, o esboço não apresentava força o suficiente para se sustentar e levar o peso de sua história como um dos personagens principais da obra. Os problemas identificados na anatomia e aparência do mesmo foram os primeiros pontos de modificação na estrutura do mesmo, o personagem teria sustentação agora por pernas menores mas que viriam abaixo do seu dorso. Crostas de musgo foram adicionadas a sua pelagem e partes do corpo como dentes e nariz ficaram mais aparentes. Junto a isso, como a idéia de sabedoria em muitas culturas e tribos vem na figura de um *feiticeiro,* ou *Xamã,* acessórios que dariam base a sua personalidade foram acrescentados, junto a cada um deles uma pedra ligada ao elemento terra, as mesmas são Quartzo Rosa (Na lanterna que representa sua busca

constante a luz), Agata (na faixa da cabeça) e Onix (No cinto). Assim foi definido o modelo final e o seu nome: TREAH, um anagrama a palavra terra em inglês, *Earth*.

TREAH, estudos de forma.

TREAH, estudos de cores.

TREAH, modelo final.

6. CONCLUSÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa e desenvolvimento do projeto, o principal objetivo a criação de um personagem estruturado e conceitual foi alcançado. A maior dificuldade durante este foi a de encontrar referências bibliográficas e pesquisas referentes à criação de personagens com o foco em animação. Assim baseando-se em grande parte o estudo nas obras do autor Joseph Campbell, usando o mito em si como base do processo. O intuito ao finalizar a primeira parte da obra é o de dar segmento ao projeto de série Boom Boogers. Foi importante durante o processo criativo perceber a necessidade fundamentação e ajuste dos personagens junto a pesquisa e as teorias citadas,mostrando que o embasamento teórico de um projeto deve sempre ser ajustados ao seu perfil.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito.* 29 ed. Brasil: Palas Athena, 2012;

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces.* 11 ed. Brasil: Pensamento, 1995;

PINKER, Steven. *Como a Mente Funciona.* 2 ed. Brasil: Companhia das Letras, 1998;

MARTIN, Kathleen. *O Livro dos Símbolos: Reflexões sobre imagens Arquetípicas*. 1 ed. Brasil: Taschen do Brasil, 2012;

Meu Amigãozão. Direção: Andrés Lieban e Claudia Koogan Breitman. Produção: 2D Lab e Breakthrough Animation. Brasil, Canadá: Radar Records, 2011;

Universidade dos monstros. Direção: Dan Scanlon. Produção: Kori Rae. Estados Unidos: Walt Disney Studios Animation Studios, 2013;

Que Monstro Te Mordeu. Direção: Arthur Warrenm Gustavo Suzuki e Maria Farkas. Produção: Cao Hamburger e Matias Mariani. Brasil: Caos Produções e Primo Filmes, 2014;

Disney Wikia, Sullivan, disponível em <http://disney.wikia.com/wiki/James_P._Sullivan/Gallery> Acesso em 17 de Agosto de 2016;

Mundo Estranho, O que é a Teoria do Caos. Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/ciencia/o-que-e-a-teoria-do-caos/> Acesso em 10 de julho de 2016;

Mundo Educação, Teoria dos Quatro elementos. Disponível em: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/quimica/teoria-dos-quatro-elementos.htm> Acesso em 13 de julho de 2016;

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
ARQUITETURA E URBANISMO

ARQUITETURA VERNACULAR BRASILEIRA: ORIGEM

ORIENTANDO: LÍGIA KUSTOR CAVALCANTI
ORIENTADOR: Prof. Dr. RAFAEL MANZO

RESUMO

O trabalho desenvolvido analisa as casas vernaculares em todas as regiões do Brasil considerando características físicas, sociais e históricas. A arquitetura vernacular é aquela feita pelo povo local e é passada por gerações. O objetivo específico é diferenciar e estudar a arquitetura vernacular da região norte, nordeste, centro oeste, sudeste e sul. Esse tipo de arquitetura iniciou-se com a colonização portuguesa no Brasil, a escravização indígena e africana, trazida à força pelos colonizadores, e os imigrantes europeus com seus conhecimentos próprios. A síntese de características da arquitetura vernacular no país encontrada por Günter Weimer, autor do livro Arquitetura Popular Brasileira, é: simplicidade, adaptabilidade, criatividade e intenção plástica.

Palavras-chave: Arquitetura Vernacular, Casas Vernaculares Brasileiras.

ABSTRACT

The work analyzes the vernacular houses in the regions of Brazil considering physical, social and historical features. Vernacular architecture was made by the local people and had been passed through generations. The specific goal is to distinguish and study the vernacular architecture of the North, Northeast, Central-West, Southeast and South of Brazil. This type of architecture started with the Portuguese colonization in Brazil, the indigenous and African slavery, brought to strenght by the settlers, and European immigrants with their own knowledge, the synthesis aspect of the vernacular architecture in the country found by Günter Weimer, author of Popular Brazilian Architecture is: simplicity, adaptability, creativity and intention.
KEYWORDS: Vernacular Architecture; Brazilian Vernacular Houses.

INTRODUÇÃO

Weimer, autor do livro Arquitetura Popular Brasileira, cita que, com o fim do Império Romano do Ocidente, surgiu a crise do feudalismo e os portugueses, seguidos dos espanhóis e outros povos europeus, saíram de seus lugares de origem para explorar um mundo de mistério. Como meio de transporte capaz de navegar por longos caminhos usaram as naus. Foi assim que o português Pedro Alvares Cabral chegou ao Brasil.

Antes de sua chegada, já havia em nossas terras a arquitetura indígena, que foi diminuindo devido à criação das cidades pela Coroa Portuguesa, seguindo a tradição urbana clássica e ibérica.

Com o objetivo de explorar as riquezas encontradas, os escravos trazidos da África e os índios foram usados como mão-de-obra para as edificações locais. Mais tarde, chegaram os imigrantes, refugiados dos conflitos dos países de origem, à procura de novo lar para sobreviverem.

Assim, inicia-se a arquitetura vernacular brasileira.

O Brasil, segundo Aziz Ab´Sáber, é um país que comporta um mostruário completo das principais paisagens e ecologias do Mundo Tropical. O território brasileiro é constituído por seis domínios: Amazônico, Cerrado, Mares de Morros, Caatingas, Araucárias e Pradarias. Esses domínios definiram os tipos de casas vernaculares.

O país se apresenta como multicultural, onde a população é formada pelo intercruzamento entre o negro, o índio e o europeu. Desde a chegada dos europeus, o brasileiro vai se ajustando como um indivíduo mestiço e tendo uma cultura diversa, afirma Ronaldo Mathias, autor de Antropologia e Arte.

O tema deste trabalho - sobre o reconhecimento da arquitetura vernacular nas regiões do Brasil – teve como base edifícios residenciais destas áreas. As regiões consideradas neste trabalho foram região norte, nordeste, centro oeste, sudeste e sul.

O trabalho foi dividido em quatro seções com análises da arquitetura popular nas regiões norte, nordeste, oeste, sudeste e sul do Brasil com o contexto da origem da palafita, mucambo, casas de taipas e casa de madeira, respectivamente.

PALAFITA

A Amazônia possui a maior biodiversidade em uma floresta tropical do mundo e é conhecida pelas matas densas com variada flora e fauna, rios se formando pelos igarapés com ciclos de chuva que contam cheia e vazante nos terrenos. É uma região composta por vegetação latifoliada, perene, heterogênea, densa e hidrófila, contando terras firmes, mata de várzea (pode alagar na época cheia) e mata de igapó (permanentemente alagada), afirma Aziz Ab´Sáber.

Seus habitantes, além das famílias indígenas, são os caboclos (mestiço de índio com branco) que moram em palafitas, de acordo com Günter Weimer.

As principais moradias vernaculares na região amazônica: são a do caboclo e a do índio. Os povos indígenas moram no mato ou terra firme enquanto as populações caboclas e

ribeirinhas, à margem dos rios ou em habitações flutuantes. Ambas utilizam canoas como meio de transporte, já que desenvolvem suas atividades nos rios.

Os índices pluviométricos contam com seis meses de vazante e outros seis meses de cheia. No período da seca, o terreno é usado para pequenas plantações como a cultura da mandioca.

A tipologia da casa palafita mostra que ela é feita com paus fincados no chão para a elevação e vãos estruturais preenchidos com tábuas horizontais ou verticais conhecidas como saia-camisa. Essa casa também é conhecida como ribeirinha, casa de caboclo, etc.

Segundo Weimer, as palafitas são primitivas e influenciadas pelos africanos, indígenas e imigrantes do sul do país.

A tipologia da casa foi desenvolvida pelos africanos trazidos como escravos, os índios ensinaram a técnica do suporte de madeira no solo e aos imigrantes do sul cabem os cortes das tábuas de madeira.

Com relação à influência africana, podemos notar este mesmo tipo de construção na cidade de Ganvié, Republica do Benin, na África. Esta cidade foi erguida no meio do lago Nokoué para proteger sua população contra grupos rivais que desejavam escravizá-la. Hoje a vila, construída nos séculos XVI e XVII, conta com cerca de 20 mil habitantes

As casas de Ganvié foram feitas com barrotes horizontais amarrados com cordas de palmeira como suporte, contam com piso de bambu e telhado com duas ou quatro águas de folhas de palmeira.

Os índios capturados pelos portugueses foram forçados a ensinar como construir casas com suportes de madeira fincados no chão que são utilizados até hoje nas palafitas, nas casas ribeirinhas, nas casas de pau-a-pique entre outras moradias vernaculares brasileiras.

Normalmente este tipo de habitação conta com três compartimentos, sendo dois privados e um público, que são usados para dormir, comer e guardar bens privados respectivamente. A planta da casa pode ser retangular ou quadrada.

A varanda é usada para a família dormir em redes penduradas ao relento e também para a comunicação entre morador e público, no caso de palafitas menores. Já as maiores podem contar com mais dormitórios e um corredor lateral que vai da entrada até o fundo.

A cozinha feita de tábuas possui um fogão a lenha que é confeccionado em barro endurecido. Este cômodo geralmente fica no fundo da casa onde a família se reúne para comer.

Não há saneamento básico, pois não há poços de esgoto. A água utilizada para consumo é a do rio que, quando diminui o ciclo de cheia, forma pequenas poças nos terrenos; assim, causam epidemias como malária, leishmaniose e, às vezes, matam a população local.

Segundo os moradores, as águas das cheias não atrapalham as casas; as palafitas não só são moradias, mas também servem de contato com a natureza amazônica. Apesar da pobreza, a população está satisfeita com a paisagem local e com a abundância de peixes e frutas nativas para se alimentar.

As palafitas existem também nas grandes cidades (por exemplo, em Manaus) e, chamadas de palafitas urbanas, são coladas juntas, lado a lado, o que acaba criando favelas à beira do rio, perdendo a identidade cultural e de si mesma, com a falta de saneamento básico e sem contato com a floresta tropical.

As palafitas servem, além de moradia, de escolas, pequenos mercados e postos de combustíveis.

Os ribeirinhos têm duas opções de moradia na época das cheias, a palafita ou a casa que flutua, também chamada de casa-barco.

As construções das palafitas devem ser feitas durante o período da vazante, facilitando o trabalho de perfurar as estacas na terra. A altura do suporte para elevar a casa – proteção contra a invasão das águas, dos animais aquáticos como cobras e raias - depende do nível das águas na época das cheias. Além disso, quando há água ``maromba´´, possibilitando a continuidade da moradia.

Já as casas flutuantes podem ser deslocadas e ancoradas em locais mais seguros. A vantagem dessa casa é que também podem servir como meio de transporte tanto do homem como para mercadorias.

Já seguindo a tradição dos imigrantes do sul, a vedação das palafitas é feita por tábuas de madeira, sendo horizontais ou verticais de acordo com a preferência dos moradores, e serradas com espessuras desejadas e fixadas com pregos. As paredes podem ser duplas ou não.

Os moradores usam diversos tipos de madeira local como paxiúba, açacu e bacabinha por serem resistentes para suportar a carga.

A cobertura pode ser de madeira, telhas metálicas ou palhas de palmeiras ou sapê. As folhas são fixadas por ripas e os homens fazem camadas para impedir a penetração de chuva no interior da casa.

As moradias ribeirinhas são parecidas com palafitas, possuem a mesma tipologia e compartimentos, porém têm baixas estacas fincadas no solo e ficam à beira do rio.

MUCAMBO

Após a chegada de Pedro Álvares Cabral no Brasil, a Coroa portuguesa dividiu as terras em capitanias hereditárias para facilitar o sistema de governança, para o controle da comercialização dos produtos locais e cobrança de impostos. A capitania hereditária que mais prosperou foi Nova Lusitânia, atual Pernambuco, que possuía terras férteis e um bom porto estratégico. A sociedade com base na cultura açucareira se estruturou da seguinte maneira: senhores de engenho no topo, depois trabalhadores livres e funcionários públicos, na camada média, e, por final, os escravos. As características do local eram rurais: casa grande, senzala, capela e engenho.

A casa-grande era feita de pedra ou adobe e lá morava o senhor de engenho e sua família. A senzala era uma casa de taipa-de-mão com cobertura de sapé ou palha, tinha uma única porta, não possuía janelas e servia de abrigo para os escravos. O terreno ainda possuía uma capela feita para as orações. O engenho estava localizado perto do rio ou córrego pois era através da força da água que as moendas realizavam a moagem da cana-de-açúcar.

A chegada de Dom João e família ao Brasil mudou a estrutura sócio-política-econômica. A cidade do Rio de Janeiro ficou sendo a sede do Império e o governo aumentou os impostos. Isso fez com que os senhores dos engenhos perdessem seus poderes políticos e fossem substituídos por homens nobres que acompanharam Dom João na fuga para o Brasil.

A vinda da família real desenvolveu novos núcleos urbanos. As famílias com melhor poder aquisitivo foram morar nos sobrados e os negros fugidos, caboclos entre outros povos pobres nos mucambos, isto é, ``esconderijos´´ na língua quimbunda[1].

Esse tipo de moradia, originária das influências indígenas, africanas e portuguesas, tornou-se a casa mais simples do Brasil. É de característica primitiva e nelas vivem pessoas paupérrimas e podem ser encontradas nas praias e sertão nordestino.

De acordo com Gilberto Freyre, para a maioria dos escravos, ao se sentirem livres, morar no mucambo era melhor do que na senzala.

A arquitetura vernacular do nordeste onde as moradias de mucambo são construídas artesanalmente pelos povos regionais, nos litorais ou sertões brasileiros. Hoje, esse tipo de habitação é conhecido como ``casa de pescador´, sendo o termo mucambo utilizado principalmente em Pernambuco.

Existem vários exemplos de mucambo ou mocambo que podem ser identificados no nordeste brasileiro: mucambos de massapé, isto é, terra argilosa e coberto com palha de

cana, mucambo de massapé e coberto com capim-açu, mucambo de palha de coqueiro, entre outros.

Também há outros tipos de casas, em outras regiões, como o *cafuá* no sudeste; *malocas* ou cabanas indígenas no norte, e no sul há a *casa dos torrões*. Todos eles classificados como mucambos se diferenciam porém pelos materiais locais utilizados em seus sistemas construtivos.

As tribos indígenas desenvolveram as técnicas construtivas com materiais vegetais como folhas finas e longas para a cobertura e, principalmente, a vedação e construção do suporte fincado no chão para sustentar a casa.

A tipologia da moradia indígena conta com uma construção de madeira, de palmeira principalmente, para sustentação e a cobertura de palhas secas. A cozinha dentro da casa é normalmente apenas uma fogueira. O terreno possui uma plantação de mandioca, um bananal e, pode ser que tenha ou não, um cercado de animais. Esse tipo de habitação também é chamado de maloca.

A influência africana vem das construções de mucambo de origem quimbunda, do oeste da Angola, trazida pelos escravos. Suas construções são simples.

A não existência de janelas vem da época do Brasil Colônia, pois nas senzalas elas eram proibidas para evitar fugas dos escravos. Também as senzalas eram construídas com o pé direito alto para que os escravos não conseguissem se enforcar.

As casas eram isoladas por um compartimento e uma porta à esquerda de entrada, próxima do pilar que sustenta a cumeeira (seguindo a tradição angolana). Hoje em dia, principalmente na periferia do Recife, a tipologia mais simples do mucambo é a casa com uma porta, uma janela e um só compartimento.

No século XVII quando chegaram ao Brasil, os portugueses construíam suas cabanas com madeira, barro amassado (taipa) ou colmo, isto é, caule encontrado nas gramíneas.

Com relação as características do mucambo, a mudança de tipologia ao longo do tempo, começou com as divisões internas, ou seja, mais compartimentos de acordo com o tamanho da família.

Isso evoluiu para sala na parte da frente da casa, os dormitórios no meio e atrás a cozinha com uma porta no fundo se preferir cozinhar ao ar livre. Pode haver um corredor na lateral. Contam ainda com a presença de uma ou mais janelas de acordo com as condições climáticas do local. No Pantanal mato-grossense é comum o uso de mais de uma janela devido à temperatura alta relacionada ainda com a alta umidade.

O formato da casa, quadrada ou retangular, e seu tamanho dependem das posses do dono.

Segundo Gilberto Freyre, os moradores dos mucambos adaptam os materiais que variam com a diversidade de vegetação na paisagem regional.

No passado os mucambos eram construídos com uma distância respeitosa entre as casas, hoje são colocados um em cima do outro, criando-se as favelas.

Conforme o sistema construtivo, a principal tipologia do mucambo – construções feitas manualmente – tem a presença de palhas nos telhados e utilização de taipa, isto é, barro assado nas paredes. De acordo com o gosto de quem o constrói pode haver alguns em que se empregam palhas para vedação ao invés da taipa.

As construções hoje utilizam materiais orgânicos como folhas, fibras e madeiras (tábuas, pau-a-pique, gaiola e enxaimel) e terra, como por exemplo, taipa, adobe e cerâmica.

Sabe-se que a casa de taipa tem o elemento de fundação como estrutura autônoma, ou seja, aquela que carrega apenas a sustentação (vedação das paredes) de uma forma concentrada.

A técnica de pau-a-pique é aquela que possui a armação de troncos ou galhos, sendo finos e retos, de madeira em pontas verticais fincados no solo. Ao mesmo tempo, fixados com as vigas horizontais criam-se as frestas que servem para o enchimento nos vazios com barro ou folhas prensadas.

A taipa, misturada com areia de rio e barro de mangue, pode ser usada tanto na parte interna e externa e, normalmente, após seu enchimento é alisada com um pedaço de madeira ou manualmente. O chão é puro, duro, seco e limpo em função da terra batida.

As folhas longas e finas usadas na vedação das paredes e cobertura, são muito resinosas e possuem uma alta resistência. Durante o processo de construção do mucambo de palma ou palha, há a junção das folhas nas ripas de cobertura para que possa se estender as portas, janelas, paredes ou tapume. As portas podem ser feitas de palhas também.

Seguindo a ideia de Gilberto Freyre, o processo mais artístico do mucambo é o traçado de palha da cobertura por ser, sempre, a parte mais delicada da construção e também pela qualidade do material.

O mucambo mais primitivo é o indígena para famílias pequenas com cobertura exclusivamente de folhas de ubim em cima de um arcabouço de madeira.

Já o mais raro é a casa coberta de terra com uma camada de barro vermelho por cima de outra camada de galhos e folhagens.

CASA DE TAIPA

A colonização portuguesa trouxe a diversidade das técnicas construtivas para o Brasil, tendo utilizado a mão-de-obra dos índios e dos escravos para as etapas das edificações.

Também os imigrantes europeus trouxeram os seus conhecimentos para enfrentar o clima tropical do nosso país.

No estado de São Paulo, antes da colonização portuguesa, habitavam os povos indígenas. Com a chegada dos portugueses a partir de 1554 inicia-se um processo de urbanização binário urbano-rural com a divisão das terras entre seus conquistadores.

A técnica construtiva utilizada nesta época era a da taipa de pilão devido à ausência de pedras para a fabricação da cal (para alvenarias, em geral) e a distância para consegui-las era grande, o transporte de madeira era difícil pois os caminhos eram inexistentes.

A taipa se popularizou rapidamente no planalto, segundo Carlos Lemos, por isso essa palavra está sempre acompanhada de dois qualificativos ``de pilão´´ ou ``de mão´´. Tais técnicas se espalharam rapidamente nas regiões sudeste e centro oeste devido ao trabalho dos bandeirantes.

A arquitetura vernacular começou com as expedições bandeiristas à procura de ouro e índios para o tráfico foram importantes no cenário colonial, segundo Francisco Mendes – um dos autores do livro *Arquitetura no Brasil de Cabral a Dom João VI* - e deram origem às construções de casas de taipa de pilão nos sítios entre o mar e a serra do Sudeste.

Lemos explica que a taipa não era uma das técnicas construtivas dos ibéricos:

> A característica da taipa é, sem dúvida, o fato de a parede nascer de dentro da própria terra, sem providência para combater a umidade natural do solo e erosão, coisa que nenhum construtor ibérico ousaria fazer [...]. (LEMOS, 1999, p.41)
>
> É que os portugueses, sabendo que a terra socada era erodível com muita facilidade, tratavam sempre de socar as paredes em cima de um alicerce de pedra que aflorava à superfície do terreno onde se construía. Por aí se vê que a taipa era praticada em áreas providas de elementos rochosos simplesmente porque, assim havia economia de material mais caro e de mão-de-obra especializada em alvenaria sempre trabalhosa e dispendiosa. Não foi esse quadro paulistano: aqui só havia disponível a terra do chão. (LEMOS, 1999, p.41)

Mendes afirma que a implantação das casas bandeiristas, construções rurais paulistas do período colonial, foi localizada nas periferias onde habitavam os agricultores, comerciantes de índios, sertanistas, bandeirantes e homens que procuravam metais e pedras preciosas.

Como as casas foram feitas com taipa de pilão, elas necessitavam de um platô de pedra para facilitar o apoilamento das paredes perimetrais e também para protegê-las da umidade e das águas pluviais nas fundações.

Normalmente esse tipo de moradia contava com vários cômodos. Na varanda central, situada na faixa fronteira ao longo da fachada principal, encontra uma capela e um

aposento para viajante ou hóspede. Depois se entra pela sala ampla caracterizada como central da casa, sem janelas e pé-direito duplo. Em volta dessa sala havia espaço para quartos, aposentos ou oficinas e o depósito ficava no sótão.

Sobre o sistema construtivo, segundo o Dicionário Visual de Arquitetura de Francis Ching, o termo ``taipa´´ (ou *pisé* e *pisé de terre)* refere-se àquela mistura rígida de barro, areia, ou outro agregado, e água, socada e seca dentro de fôrmas e utilizada como o material de construção. Há duas técnicas construtivas no sudeste do Brasil: taipa de pilão e taipa de mão.

A diferença do modo de sustentação entre essas estruturas autônomas é o modo de construir. A primeira é compactada através das fôrmas de madeira, o taipal, enquanto a segunda é feita com varas verticais fincadas no solo e preenchida de barro com as mãos.

A taipa de pilão, segundo o Weimer, foi encontrada em todos os continentes e em diversas culturas. Acredita-se que os portugueses aprenderam esta técnica com grupos de origem norte-africana.

A massa deve ser uniforme, compactada aos poucos e deslocada em horizontal conforme a secagem da mistura, afirmando Weimer:

> Uma característica importante da técnica é o fato de que, quando o taipal é retirado, o trecho da parede já está pronto para receber cargas. É claro que a parede ainda precisa secar, o que gera o aparecimento de fissuras, cujo tamanho depende da quantidade de água evaporada. [...] a dosagem exata de água a ser empregada para [...] evitar ao máximo o aparecimento de fissuras. (WEIMER, 2013, p. 259)

A linha de montagem era feita com os escravos para a preparação e mistura de argamassa, transporte da massa, execução de fôrmas e vergas e, por final, compactação. Vai repetindo o processo até complementar a etapa da edificação. Esse processo era demorado.

A espessura das paredes deve ter mínimo de 0,60m permitindo o isolamento térmico e para garantir a solidez da vedação são adicionados elementos materiais estáveis – pedras, vegetais- ou fibras de animais.

Há vantagens e desvantagens nessa técnica: exige mão-de-obra numerosa para adiantar a linha de montagem, não pode ser compactada em temporadas de chuvas, as paredes nunca devem ser menores que 0,60m para servirem de proteção contra a umidade do terreno.

Muito comum esse processo da taipa de pilão nas casas bandeiristas, capelas, fazendas entre outras edificações encontradas em São Paulo e Minas Gerais.

Weimer e Mendes afirmam que há três nomes para a técnica com varas fincadas no solo e barro colocado nos vazios são: taipa de mão, de sebe ou de sopapo com técnicas diferentes.

A primeira é feita através do emprego de pau-a-pique o qual serve para fechar as frestas formadas entre galhos verticais. Era comum fazer o barro com os pés, mãos até mesmo com as patas de animais para que esse barro ganhasse consistência e depois era colocado com as mãos dentro das frestas nos lados interno e externo da casa. Após do enchimento das frestas, o homem alisa com um pedaço de madeira ou manualmente. É comum na África o acabamento de taipa como escultórico ou decoração, tanto geométrico quanto figurativos, mas no Brasil não era comum.

A segunda taipa que é chamada de taipa de sebe e nela os galhos são entrelaçados, sustentados por estacas fincadas no solo e barro preenchido nas paredes. Weimer explica a técnica dos galhos para a estrutura:

> A forma mais comum parte da construção de um requadro de galhos: os verticais são fincados no chão, e neles se encaixam ou amarram os horizontais. Esse requadro é preenchido por uma superfície plana de ramos entrelaçados ou amarrados entre si. A forma mais simples é a superposição de duas camadas – uma horizontal e outra vertical – de varas de bambu, brutas ou fendidas, amarradas entre si ou entrelaçados à maneira das cercas de *queretim* na Guiné. (WEIMER, 2013, p. 262)

Depois disso são aplicadas duas camadas de barro sendo uma na parte interna e outra na externa, com as mãos ou um pedaço de madeira para que essas duas camadas formem uma liga perfeita por entre os interstícios do tramado, para isso o barro tem que ter maior umedecimento e, como consequências ocorrem as fissuras e o desprendimento. Então, é misturado ao barro palha de fibras longas ou fibras de animais. O acabamento dessas duas camadas é grosso, por esse motivo, o homem pode fazer outra camada nova sem mistura para que possa dar o acabamento mais apurado.

A taipa de sopapo é feita na forma de bolas e são moldadas manualmente.

CASA DE MADEIRA

A casa popular no sul do Brasil é a casa de madeira que recebe a influência dos imigrantes alemães, italianos, eslavos, poloneses e russos. Esta moradia, construída em momentos diferentes, de acordo com a chegada destes povos, possui aspectos diferentes, de acordo com a cultura do país de origem dos colonizadores.

Durante a colonização portuguesa no Brasil e com a abertura dos portos decretada por D. João VI em 1808, começa uma grande onda de imigração de europeus não lusitanos.

Günter Weimer cita o processo de ocupação do território pelos imigrantes no Rio Grande do Sul, após 1824, onde estes povos introduziram a plantação de verduras e frutas:

> Com a proclamação da independência e a resistência de tropas portuguesas na Bahia, novos contingentes de imigrantes alemães (aqui entendidos como de cultura alemã, visto que o país só viria a se formar depois da guerra franco-prussiana, em 1871) foram mandados para a divisa de Minas Gerais e Bahia. Com a retirada do restante das tropas leais do governo português para Lisboa, o ponto crítico na consolidação das fronteiras do país passou a ser o Rio Grande do Sul, caudatário de novos contingentes imigrantistas a partir de 1824. (WEIMER, 2013, p. 158)

O Brasil republicano recebeu imigrantes de forma significativa até 1935. Contribuíram para o aumento do processo migratório no Brasil, a instalação da Corte portuguesa no Rio de Janeiro, a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), a Revolução Russa de 1917, a queda da Bolsa de Valores de Nova York (1929) e a Segunda Guerra Mundial no período de 1939 e 1945.

Um dos principais destinos dos imigrantes no Brasil foi o sul do país que com suas três unidades federativas: Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul receberam as famílias europeias de alemães, italianos, eslavos, poloneses e russos.

A estrutura autônoma com a madeira é uma das técnicas milenares, registrada nas civilizações primitivas, romanas, gregas e ibéricas e se espalhou pelos continentes.

Francisco Mendes explica como foi o procedimento com o emprego de madeira que se expandiu pelo Brasil, desde no Período Colonial até os dias de hoje. Na sua construção há ausência de pregos – técnica trazida pelos imigrantes europeus e da qual os portugueses não tinham conhecimento prático. Os imigrantes sulistas, por sua vez, usavam a casa de madeira que tem sua origem entre romanos e na Península Ibérica:

> Devido à ausência de pregos, eventualmente substituídos por grossos cravos, a fixação das peças ocorria através do trabalho de carpintaria, com encaixes em cavilhas, malhetes ou macho-fêmea, garantindo a estabilidade do quadro estrutural [..]. (MENDES, 2011, p. 82)
>
> Eventualmente, no caso da abundância da madeira e instrumental adequado para os cortes mais apurados, algumas casas foram construídas utilizando o tabuado largo como uma veneziana fechada, vertical ou horizontal, entalado nos apoios [...]. A forma mais comum na fixação, devido à ausência de pregos, era a ``saia e camisa´´, também aplicada em forros. Tratava-se da simples superposição dos tabuados, evitando frestas. (MENDES, 2011, p. 83)

A existência de grande quantidade de árvores adaptadas para o corte, como araucárias, imbuias, cedros, foi uma das causas do emprego da madeira nas casas dessa região.

A chegada dos alemães no Brasil aconteceu a partir do Segundo Reinado (1822-1831), e em 1824 se deslocaram para o sul e destacaram-se como operários, professores, artesãos

entre outras ocupações. Os povos tinham o conhecimento da floresta e, por isso, as famílias alemãs trouxeram a tipologia da casa de madeira com a utilização de *blocause* (com madeiramento na horizontal) como a primeira técnica e a segunda técnica *enxaimel* com peças de madeiramento encaixadas, de origem eslava. Essa moradia se adapta ao clima frio, tanto na Europa quanto no sul do Brasil.

Existem duas construções diferentes: uma com paredes pela superposição horizontal de troncos e encaixados nos cunhais e outra com paredes de pau-a-pique vedada com taipa e recobertas de palha.

Weimer explica a origem das técnicas para a construção de enxaimel:

> Em relação ao Brasil, as técnicas de enxaimel vieram por duas vias: trazidas diretamente da Alemanha pelos imigrantes do século XIX a trazidas pelos portugueses, o que foi o resultado da adaptação, naquele país, das técnicas de
> suevos e visigodos. [...] Como os suevos e visigodos levaram o enxaimel para a Península Ibérica, que tinha condições ambientais muito diversas das encontradas no atual território alemão, houve necessidade de um profundo processo de adaptação. Diferente da Europa central, a Península se caracteriza pela secura do ambiente. (WEIMER, 2012, p. 162)

Tanto alemães quanto portugueses construíram as casas de enxaimel sem usar algo para elevar a casa sobre as fundações de pedra e isso significa que os cunhais, nas construções de grande porte, e esteios principais alongados são fincados e compactados no solo para garantir a estabilidade da estrutura e isso foi chamado de ``nabos´´ segundo Weimer.

A diferença entre casas de enxaimel portuguesa e alemã é o acabamento dado à estrutura, afirma o Weimer. Na Europa Central, para ter a impermeabilização a madeira era pintada de alcatrão e com a alvenaria sempre caiada.

Os alemães, acostumados a morar no clima frio, tiveram que se adaptar às condições subtropicais do Brasil, viram que não daria certo manter os animais e os apetrechos de trabalho no mesmo teto como acontece na Europa Central e optaram construir vários ``prédios´´ para abrigar os animais e atividades diversas, tais como uma oficina artesanal para a especialidade do agricultor, um chiqueiro, um galinheiro, uma estrebaria etc.

Neste tipo de habitação ocorreu a separação da cozinha da casa devido à presença do fogo dentro da construção feita com madeira como um material combustível. A casa era constituída pela sala, quartos, cozinha e a varanda para higiene pessoal, posteriormente complementada pelo banheiro.

Normalmente a planta da casa contava com quatro quartos no térreo e um no piso superior com o sótão e também o porão na área externa. O tamanho da casa dependia do número de membros da família.

Mais de 7 milhões de italianos imigraram na segunda metade do século XIX e foram para os Estados Unidos, Argentina e Brasil em busca de melhores condições de vida. No Brasil, muitos foram para o sul, São Paulo e Rio de Janeiro.

Miguel Cerezo, autor de Enciclopédia do Estudante, cita os destinos dos italianos no país brasileiro:

> Dedicaram-se sobretudo à agricultura cafeeira, contratados por grandes fazendeiros. Apenas os que se dirigiram ao Sul tiveram oportunidade de adquirir pequenos lotes e iniciar uma produção agrícola independente. Isso porque interessava ao Estado brasileiro formar um grupo de pequenos proprietários brancos que ocupassem as imensas terras férteis daquela região. (CEREZO, 2008, p. 137)
> [...] Nas fábricas de São Paulo, Rio de Janeiro e outras cidades, boa parte dos operários era constituída de imigrantes italianos. (CEREZO, 2008, p. 137)

No livro *Arquitetura Popular Brasileira* de Weimer, nas pequenas propriedades dos italianos havia uma casa com porão para cada família, este era ampliado e transformado em cantina de madeira.

Na Itália era comum a construção empregando pedras retiradas da terra escassa que eram usadas na forma de cantaria. Em o *Dicionário Visual de Arquitetura*, Francis Ching, define cantaria como pedra para construção aparelhada em quadrado, cuidadosamente desbastada em todas as faces adjacentes àquelas de outras pedras, de modo a permitir a existência de juntas de argamassa muito delgadas, nas paredes; enquanto os entrepisos e estrutura dos telhados eram feitos de madeira.

As famílias italianas optaram por se estabelecerem nas áreas mais afastadas no Rio Grande do Sul devido à presença dos alemães nas terras baixas e nas encostas da Serra do Mar. Nessas regiões mais afastadas havia a topografia acidentada com terras férteis e predominância de basalto; por essa razão, encontraram as pedras para o acabamento mais rústico e pesado enquanto os alemães usavam as pedras grés na alvenaria.

Na planta da casa italiana havia a sala central rodeada de quatro quartos no térreo, sótão no piso superior e também a cantina na área externa. As famílias italianas tinham grande número de filhos e, por isso, necessitavam de três ou quatros quartos da casa alongada.

O acesso ao sótão era feito por uma escada situada num dos quartos e este era um espaço livre e ventilado para o depósito e secagem de cereais. Lá havia, o que era comum nas

casas italianas, dois quartos para abrigar os filhos homens e as filhas mulheres ficavam no térreo.

Implantavam a cantina no declive evitando a presença de escadas e esta se baseava em um espaço amplo e livre que servia para a fabricação e armazenamento do vinho, feitura e guarda de alimentos e derivados de carne. Com a urbanização as casas italianas perderam o porão ou cantina como eram chamadas.

Segundo o livro *Moradas do Brasil*, as famílias italianas trouxeram a técnica construtiva do lambrequim. Essa técnica é usada na decoração e é colocada no beiral do telhado, na janela ou até mesmo na cobertura de uma cama.

Os imigrantes eslavos, oriundos de Ucrânia e da Polônia, foram para o Paraná, principalmente, no século XIX onde se dedicaram à agricultura e aperfeiçoaram técnicas agrícolas, carroças e uso de arado.

Os poloneses se constituíram à cultura alemã afirma o Weimer:

> [...] Isso significa que, desde cedo, um forte contingente de imigrantes poloneses veio ao Brasil com passaportes alemães, russos ou austríacos, e em boa parte foram absorvidos e se integraram à colonização germânica [...]. (WEIMER, 2012, p. 179)

Assim como os imigrantes alemães estes também encontraram dificuldades em se adaptar com o clima dos trópicos.

Segundo Weimer, a história da formação da Polônia caracterizou a arquitetura em seus diferentes territórios. O país possui florestas densas de pinheiros e abetos. Hoje, o país está dividido em 49 regiões que fazem parte de seis grandes distritos culturais: Pomerânia, Silésia, Marúsia, Grande Polônia e Pequena Polônia.

Cada um desses seis distritos possuía arquitetura vernacular diferente de acordo com o índice de florestas e das madeiras locais que eram utilizadas, por essa razão, construíam casas com características diferentes.

A casa mais comum trazida pelos poloneses para o Brasil foi a ``casa de dois espaços´´, originária da região da Masúria, com a estrutura de blocause, é constituída por um vestíbulo com cozinha, sala conjugada com uma alcova (quartos sem janelas), telhado de duas águas e os frontões têm a representação de requinte de seu acabamento, denominada de casa Krupie.

A maioria dos imigrantes russos foi para ambos os lados do rio Pelotas, que separa o estado de Rio Grande do Sul e o de Santa Catarina, e construíram, sob influência dos poloneses, as casas alpendradas, segundo Weimer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A arquitetura vernacular é aquela feita pelo ``saber-fazer´´, arquitetura local, o uso de mão-de-obra e materiais disponíveis e adequados para o clima local criando a identidade do lugar e da cultura do povo do país de origem.

A colonização portuguesa no Brasil, a mão-de-obra dos índios e escravos africanos, a chegada dos imigrantes e as expedições bandeiristas deram a origem a arquitetura vernacular brasileira com as suas tipologias diferentes dependendo do país de origem desses povos.

Os escravos africanos, de Angola e Moçambique principalmente, deram origem ao mucambo localizados nas praias nordestinas, depois da edificação senzala, na época do Brasil Colonial, construída com pau-a-pique como sustentação e taipa de mão na vedação e palhas na cobertura e é passada de geração a geração até nos dias de hoje.

A região amazônica no norte é muito conhecida por ter ocupação ribeirinha e de circulação fluvial devido à grande extensão de rios. Com isso a população precisou construir palafita com estacas de madeira fincadas no solo como suporte para elevar a casa para evitar a invasão das águas cheias e animais aquáticos. A vedação é feita com tábuas de madeira horizontal ou vertical e a cobertura de madeira ou de palhas. A tipologia da palafita foi influenciada pelos imigrantes do sul devido aos cortes de madeira. Nas grandes cidades como Manaus e Belém, as palafitas são construídas lado a lado criando as favelas, consideradas como arquitetura miserável.

As expedições bandeiristas atrás do ouro e do tráfico de índios edificaram as casas de taipa na região sudeste que se espalharam para o centro oeste. Existem dois tipos de taipa no Brasil: taipa de pilão e taipa de mão, essas duas tem sistema construtivo diferente, o primeiro é feito pelas etapas de compactação com a mão-de-obra dos índios e mamelucos capturados e a segunda, pelo povo local com pau-a-pique com enchimento de barro.

As casas de enxaimel feitas pelos imigrantes na região sul sofreram adaptabilidade devido ao clima do Brasil com o de origem. Cada imigrante tinha seu conhecimento local, técnica construtiva e usou os materiais disponíveis encontrados aqui como madeiras e pedras.

As primeiras casas eram precárias construções de pau-a-pique e localizadas perto dos rios ou córregos e mais tarde, com a prosperidade, os imigrantes construíram casas de enxaimel.

A imagem das casas vernaculares como palafita, mucambo, taipa de mão e casa de madeira é considerada ``casa de pobre´´ e ``inferior´´ pelos contemporâneos. A arquitetura vernacular é, muitas vezes, ignorada devido às construções de concreto armado e estrutura metálica; por causa disso, as populações dessas casas populares vão perdendo a sua valorização e identidade cultural e as construções deste gênero estão desaparecendo. Ocorre hoje a favelização da habitação mais simples.

Os trabalhos literários desenvolvidos por Gilberto Freyre, Carlos Lemos e Günter Weimer mostram a importância da arquitetura vernacular do Brasil antigo. Com suas ilustrações, contexto histórico e social, além da identificação dos sistemas construtivos, contribuem para a preservação da memória deste tipo de arquitetura em extinção.

REFERÊNCIAS

BICCA, B. E. P.; BICCA, P. R. S. (Org.). *Arquitetura na formação do Brasil.* Brasília: Caixa Econômica Federal, 2006.

CEREZO, M. C. *História do Brasil: Das Origens Ao Século XXI*. São Paulo: Moderna, 2008.

CHING, F. *Dicionário visual de arquitetura.* São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FAQUINI, R.; LEMOS, C. A. C. *Moradas do Brasil = Homes in Brazil*. São Paulo: DBA Artes Gráficas, 2008.

FREYRE, G. *Casa-grande & senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal.* Rio de Janeiro: José Olympio, 1975.

FREYRE, G. *Sobrados e Mucambos: decadência do patriarcado e desenvolvimento do urbano.* São Paulo: Global, 2004.

FREYRE, G. *Mucambos do Nordeste*. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Saúde, 1937.

KEATING, V.; MARANHÃO, R. *Caminhos da conquista: a formação do espaço brasileiro.* São Paulo: Editoria Terceiro Nome, 2008.

LEMOS, C. *História da casa brasileira.* São Paulo: Contexto, 1989.

LIMA JÚNIOR, G. *Arquitetura vernacular praieira.* Recife: Barros Lima Arquitetura, 2007.

MENDES, F. R.; VERÍSSIMO, F.; BRITTAR, W. *Arquitetura no Brasil: de Cabral a Dom João VI***.** Rio de Janeiro: Imperial Novo Milênio, 2011.

SAIA, L. *Morada paulista*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

VASCONCELLOS, S. *Arquitetura no Brasil: Sistemas construtivos*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 1979.

WEIMER, G. *Arquitetura popular da imigração alemã; um estudo sobre a adaptação da arquitetura centro-europeia ao meio rural do Rio Grande do Sul.* Porto Alegre: Editoria da UFRGS, 2005.

WEIMER, Günter. *Arquitetura Popular Brasileira.* São Paulo: Editoria WMF Martins Fontes, 2012.

WEIMER, G. *Inter-relações afro-brasileiras na arquitetura.* Porto Algre: EDIPUCRS, 2014.

ANEXOS

Anexo A - Pousada de palafita, Serra do Divisor, AC, 2016. Arquivo pessoal.

Anexo B - Mucambo, Olinda, PE, década de 70. Arquivo pessoal.

Anexo C - Casa bandeirista hoje Museu Anhanguera e Casarão Monsenhor Paulo Florêncio da Silveira, Santana de Parnaíba, SP, 2015. Arquivo pessoal.

Anexo D - Casa de madeira, São José dos Ausentes, RS, 2012. Arquivo pessoal.