

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL
FAENG
ARQUITETURA E URBANISMO

PEDRO ALEXANDRE DE JESUS

Labirinto: curiosidade no contato do eu com o espaço

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Engenharias, Arquitetura Urbanismo e Geografia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como exigência para obtenção do título de Graduação em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Mendes de Souza





Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



ATA DA SESSÃO DE DEFESA E AVALIAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)
DO CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO DA
FACULDADE DE ENGENHARIAS, ARQUITETURA E URBANISMO E GEOGRAFIA - 2021-2

No mês de agosto do ano de dois mil e vinte e quatro, reuniu-se a Banca Examinadora, sob Presidência do(a) Professor(a) Orientador(a), para avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Engenharias, Arquitetura e Urbanismo e Geografia da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul em acordo aos dados descritos na tabela abaixo:

DATA, horário e local da apresentação	Nome do(a) Aluno(a), RGA e Título do Trabalho	Professor(a) Orientador(a)	Professor(a) Avaliador(a) da UFMS	Professor(a) Convidado(a) e IES
12 de agosto de 2024-1 Horário - 17h as 18h Campo Grande, MS	Pedro Alexandre de Jesus (20182101020-5) Tema: Labirinto: curiosidade no contato do eu com o espaço, de autoria da acadêmica	Rodrigo Mendes de Souza	Alex Nogueira	Isadora Taborda (uniderp)

Isa

Após a apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso pelo(a) acadêmico(a), os membros da banca examinadora teceram suas ponderações a respeito da estrutura, do desenvolvimento e produto acadêmico apresentado, indicando os elementos de relevância e os elementos que couberam revisões de adequação (relacionadas em anexo).

Ao final a banca emitiu o seguinte CONCEITO para o trabalho: APROVADO.

Assinam eletronicamente os membros da banca examinadora.

Ata homologada pela Coordenação de Curso e pela Coordenação da disciplina de TCC.

Campo Grande, 16 de agosto de 2024.

Profa. Dra. Helena Rodi Neumann
Coordenador do Curso de Graduação em Arquitetura e Urbanismo (FAENG/UFMS)

Profa. Dra. Juliana Trujillo
Coordenador da Disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Mendes de Souza, Professor do Magisterio Superior**, em 16/08/2024, às 16:29, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Couto Trujillo, Professora do Magistério Superior**, em 17/08/2024, às 08:29, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Helena Rodi Neumann, Professora do Magistério Superior**, em 19/08/2024, às 06:10, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5039763** e o código CRC **4869DE47**.

FACULDADE DE ENGENHARIAS, ARQUITETURA E URBANISMO E GEOGRAFIA

Av Coste e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

Dedicado a João Alexandre (in memoriam), criador de tanta ternura.

Que algum dia exista um lugar que faça jus ao seu coração.

AGRADECIMENTOS

Para a realização deste trabalho de conclusão de curso, muitos foram os auxílios diretos e indiretos, conscientes e inconscientes, que se estenderam e se mesclaram desde a espontânea companhia na percepção de mundo até a colaboração técnica especializada. Agradeço especialmente a:

Mãe, pelo presente de notar o que não se revela. Pai, por mostrar a paciência de permanecer. A ambos pelo abrigo e atenção.

Prof. Dr. Rodrigo Mendes de Souza, pela disponibilidade, segurança e entusiasmo em compartilhar tantas visões que caminharão comigo.

Dennis Michael Deffense, pelo incentivo ao desenho livre, pelo exemplo de prática profissional e, principalmente, do que a ultrapassa.

Deise, por ouvir.

Aos amigos que fiz durante a graduação, Arthur, Bernardo, Bianca, Clara, Eduardo, Madu e Pedro entre outros, pela invenção de tantas memórias frente às dores de crescimento.

Aos amigos externos, Ana, Andressa, Anelissa, Amilcar, Bruno, Danilo, Felipe, Fernando, Gabriel, Giovanna, Isaac, João, Mateus, Samuel e Thiago entre tantos, pela genuína felicidade em existir junto aos outros e seus mistérios.

Bianca, Clara, Danilo, Dennis, Fernando e Isaac pelo prestativo apoio técnico em suas respectivas áreas profissionais por meio de indicações de leituras e ferramentas.

Lívia, pela extensa e carinhosa companhia que permeia todos os lugares citados e não nomeáveis.

Que todos tenham com o que se fascinar.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama conceitual inicial.

Figura 2 - Ilustração conceitual.

Figura 3 - Ilustrações conceituais do Espaço como o Outro

Figura 4 - Sou Fujimoto Architects. Casa N, 2008 / archidaily.com

Figura 5 - Leonardo Da Vinci. *Gioconda*, c 1503 - 1519. / WikiArt

Figura 6 - Dieric Bouts. *São Lucas desenha a Virgem Maria*, c. 1414 - 1475. / WikiArt.

Figura 7 - Johannes Vermeer. *A arte da pintura*, 1668. / WikiArt

Figura 8 - *Pátio da Basílica de São Pedro* / romaparavoce.com

Figura 9 - Piet Mondrian. *Composição II em vermelho, azul e amarelo*, 1930. / wikiart.org

Figura 10 - Paul Klee. *Igual Infinito*, 1932. / paulklee.net

Figura 11 - Franz Weissmann. Sem título, 1958. / uol.com

Figura 12 - Hélio Oiticica. *Grande Núcleo*, 1966. / itaú cultural

Figura 13 - Lygia Clark. *Bichos*, 1960 - 1964. / portal.lygiaclark.org.br

Figura 14 - Petroglifo de Mogor, Galícia / Jeff Saward

Figura 15 - Petroglifo / ps://sacred-texts.com

Figura 16 - Petroglifo em espiral em Signal Hill / atalatoy.com

Figura 17 - Mosaico romano de labirinto, séc. IV. / Pinterest.com.

Figura 18 - Grafitti de labirinto em Pompéia, séc. I. /Tessa Morrison

Figura 19 -Labirinto na igreja de Reparatus, séc. XIII. / Gaia Cultural.

Figura 20 -Labirinto na Catedral de Reims, séc. XIII. / Mathews, w. h. apud Guillebaud

Figura 21 - Labirinto na Catedral de Lucca, séc. XI. / Durand., J. "Les Pavés Mosaïques en Italie et

Figura 22 - Labirinto na Catedral de Poitiers, séc. XII. / Mathews, w. h. apud Auber

Figura 23 - Labirinto na catedral de Chartres, séc. XIII. / Gaia Cultural

Figura 24 - Batty Langley. *Projeto de labirinto*, 1728 / Mathews W. H.

Figura 25 - Labirinto do Castelo de Choisy/ Mathews W. H.

Figura 26 - Labirinto em Pimpernel / Mathews W. H.

Figura 27 - *Labirinto projetado para Cazères*, séc. XVIII / Museu Britânico

Figura 28 - Adorno da capela de Watts, 1624. / sohu.com

Figura 29 - Cesto do povo indiano Pima-Maricopa, 2010. /flickr

Figura 30 -Placa italiana de bronze, séc XVI. /Museu Britânico

Figura 31 - Robert Morris. *Labirinto da Filadélfia*, 1974 / Wikiart

Figura 32 - Kosmos arquitetura. Torre e *Labirinto*, 2013 / k-s-m-s.com

Figura 33 - EHRÉ. *Open Enclosure*, 2014 / divisare

Figura 34 - Pezo Von Ellrichshausen. *VARA Pavillion*, 2017 / Dezeen

Figura 35 - *Esquema conceitual de labirinto* / Elaborado pelo autor

Figura 36 - Boetius Adamsz. criança vestida de peregrino em um labirinto, 1624./rijksmuseum

Figura 37 - Edward Burne Jones. *Teseu e o Minotauro*, 1861 / Wikiart

Figura 38 - Jantar Mantar / Flickr.com

Figura 39 - Parc de La Villette / ArchDaily.com

Figura 40 - Lebbeus Woods. *Terra Nova*, 1988 / lebbeuswoods.wordpress

Figura 41 - Lebbeus Woods. *San Francisco Quake City*, 1995 / Designboom.com

Figura 42 -Michael Brill e Safdar Abdi. *Spike Field* (1992) / Hyperallergic.com

Figura 43 - Barragem no córrego Sóter / Acervo pessoal

Figura 44 - Catálogo para turismo em locais abandonados / Kathmanduandbeyond

Figura 45 - Espelho de som / BBC News

Figura 46 - David Friedrich. *Caminhante sobre o mar de névoa*, 1818. / WikiArt

Figura 47 - Giorgio de Chirico. *Sol de aumento na praça*, 1976. / WikiArt

Figura 48 - René Magritte. *La voix des airs* 1931. / WikiArt.com

Figura 49 - Paulo Mendes da Rocha. Museu brasileiro da Escultura , 1995. /Mutualart.com

Figura 50 - Brent Wong. *Matrix study*, 1971. /Mutualart.com

Figura 51 - David Lynch e Mark Frost. “Black Lodge” em Twin Peaks, 1991 / twinpeaks.fandom

Figura 52 - John Smith. cenas de *The Black Tower*; 1987. / youtube.com

Figura 53 - Christo e Jeanne Claude. *Valley Curtain, Surrounded Islands e Running Fence* 1972 - 1976. / christojeanneclaude.net

Figura 54 - Robert Smithson. *A Nonsite (Franklin, New Jersey)*, 1968. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 55 - Robert Smithson Nonsite “Line of Wreckage, Bayonne”, 1968. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 56 - Robert Smithson. *Mirror displacement (Brambles e grassy slope)*, 1969. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 57 - Robert Smithson *Rocks and mirror square II*, 1971. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 58 - Robert Smithson *Spiral Jetty*, 1970. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 59 - Nancy Holt, *Trail Markers* 1970. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 60 -Nancy Holt. *Locators*, 1971-1980. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 61 - Nancy Holt. *Sun Tunnels*, 1976. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 62 - Francis Allÿs *The Nature of The Game*, 2022. / francisalys.com

Figura 63 - Isamu Noguchi. *modelo do projeto Play Mountain*, 1933. / tandfonline.com

Figura 64 - Isamu Noguchi, *Modelo do Contoured playground* 1941. tandfonline.com

Figura 65 - Isamu Noguchi, *Modelo para playground da ONU* 1952. / tandfonline.com

Figura 66 - Isamu Noguchi e Louis Kahn, *Modelos para playground*. 1964 / tandfonline.com

Figura 67 - Isamu Noguchi *Play Sculptures*, 1966-1988. / tandfonline.com

Figura 68 - Isamu Noguchi *Moerenuma Park*, 1988 - / moerenumapark.jp

Figura 69 - Egon Møller Nielsen, *Playsculptures* 1948-1953

Figura 70 - Robert Winston “*Mid-Century Monster*”, Oakland, EUA, 1952 / Photo: Paul Selinger

Figura 71 - Sly & The Family Stone “*Dance to the Music*”, 1968 / Sony Records Inc

Figura 72 - Charles Smith “*Playform*” *Seattle*, 1969 / historylink.tours/stop/playground

Figura 73 - Waldemar Cordeiro *Playground do Clube Espéria*, 1966 / revistas.usp.br

Figura 74 - Charles Forberg. *Playground de Cypress Hills*, 1967 / oldgardens.wordpress.com

Figura 75 - Enzo Mari *Playground em Carrara*. 1968 / daddytypes.com

Figura 76 - “*Les Spheres*” do *Group Ludic*. 1968 / architektur fuer kinder.ch/group-ludic

Figura 77 - Group Ludic *Parque de Coudrais*. 1974 / daddytypes.com

Figura 78 - Peter Jon Pearce “*Curved Space Diamond Structure*”. 1968 / www.curvedspacediamondstructure.com

Figura 79 - Eventstructure Research Group. *Pneutube*, 1969 / jeffreyszawcompendium.com

Figura 80 - registro de uso não premeditado do espaço. / acervo pessoal

Figura 81 - Mapa de localização / dados sisgran, elaborado pelo autor

Figura 82 - Mapa de programa / dados do Sisgran elaborado pelo autor

Figura 83 - Fotos do pórtico sul original / acervo pessoal

Figura 84 - Registros de aves realizadas no Parque do Sóter. / ebird.org alterado pelo autor

Figura 85 - Roda de capoeira no parque Sóter. / Ponta Porã Informa

Figura 86 - Evento de mountain bike no parque Sóter. / Campo Grande News

Figura 87 - Campeonato de ciclismo infantil no parque Sóter. / A tribuna News

Figura 88 - Jogos Indígenas urbanos no parque Sóter. / Diário Digital

Figura 89 - Mapa de hierarquia viária no entorno imediato do parque Sóter. / dados do sisgran, elaborado pelo autor

Figura 90 - Carta de Drenagem no entorno imediato do parque Sóter. / dados do sisgran, elaborado pelo autor

Figura 91 - Carta Geotécnica no entorno imediato do parque Sóter. / dados do sisgran, elaborado pelo autor

Figura 92 - Evolução do Parque Sóter e entorno por aerofotografia. / Google Earth modificada pelo autor

Figura 93 - Erosão no Parque Sóter em 2012. / campograndenews.com.br

Figura 94 - Espelho d’água em 2023 / acervo do autor

Figura 95 - Espelho d’água em 2017. / Blogdonelio.com

Figura 96 - Quiosques em 2019. / correiodoestado.com.br

Figura 97 - Erosão no Parque Sóter em 2014. / campograndenews.com.br

Figura 98 - Colagem de fotos do Parque Soter 1 / acervo pessoal

Figura 99 - Colagem de fotos do Parque Soter 2 / acervo pessoal

Figura 100 - Colagem de fotos do Parque Soter 3 / acervo pessoal

Figura 101 - Colagem de fotos do Parque Soter 4 / acervo pessoal

Figura 102 - Colagem de fotos do Parque Soter 5 / acervo pessoal

Figura 103 - Colagem de fotos do Parque Soter 6 / acervo pessoal

Figura 104 - Croqui de “esconde esconde” / elaborado pelo autor

Figura 105 - croqui de torre no sóter / elaborado pelo autor

Figura 106 - croquis diversos 1 / acervo pessoal

Figura 107 - croquis diversos 2 / acervo pessoal

Figura 108 - croquis diversos 3 / acervo pessoal

Figura 109 - croqui de labirinto no sóter / acervo pessoal

Figura 110 - fotos do Pátio sul do Parque do Sóter. / acervo pessoal

Figura 111 - fotos do Pátio sul do Parque do Sóter. / acervo pessoal

Figura 112 - croqui de percepção do terreno / acervo pessoal

Figura 113 - croqui de conceito espacial - torre. / acervo pessoal

Figura 114 - croqui de conceito espacial. / acervo pessoal

Figura 115 - Ilustração conceitual.

Figura 116 - Ilustração conceitual.

Figura 117 - Ilustração conceitual.

Figura 118 - Ilustração conceitual.

Figura 119 - Ilustração conceitual.

Figura 120 - Ilustração conceitual.

Figura 121 - Ilustração conceitual.

Figura 122 - Ilustração conceitual.

Figura 123 - Ilustração conceitual.

Figura 124 - Ilustração conceitual.

Figura 125 - Ilustração conceitual.

Figura 126 - Ilustração conceitual.

Figura 127 - Ilustração conceitual.

Figura 128 - Ilustração conceitual.

Figura 129 - Ilustração conceitual.

Figura 130 - Ilustração conceitual.

Figura 131 - Ilustração conceitual.

Figura 132 - Ilustração conceitual.

Figura 133 - Ilustração conceitual

Figura 134 - Colagem de fotos do Parque Soter 3 / acervo pessoal

Figura 135 - Colagem de fotos do Parque Soter 4 / acervo pessoal

Figura 136 - Colagem de fotos do Parque Soter 5 / acervo pessoal

Figura 137 - Colagem de fotos do Parque Soter 6 / acervo pessoal

Figura 138 - Croqui de “esconde esconde” / elaborado pelo autor

Figura 139 - croqui de torre no sóter / elaborado pelo autor

Figura 140 - croquis diversos 1 / acervo pessoal

Figura 141 - croquis diversos 2 / acervo pessoal

Figura 142 - Planta de Paisagismo. / elaborado pelo autor.

Figura 143 - Torre observatório e entorno. / elaborado pelo autor.

Figura 144 - Torre observatório planta tipo. / elaborado pelo autor.

Figura 145 - Torre observatório corte. / elaborado pelo autor.

Figura 146 - Detalhes coberturas / elaborado pelo autor.

Figura 147 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 1 / elaborado pelo autor.

Figura 148 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 2 / elaborado pelo autor.

Figura 149 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 3 / elaborado pelo autor.

Figura 150 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 4 / elaborado pelo autor.

Figura 151 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 5 / elaborado pelo autor.

Figura 152 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 6 / elaborado pelo autor.

Figura 153 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 7 / elaborado pelo autor.

Figura 154 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 8 / elaborado pelo autor.

Figura 155 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 9 / elaborado pelo autor.

Figura 156 - Ilustração tridimensional da torre 1/ elaborado pelo autor.

Figura 157 - Ilustração tridimensional da torre 2/ elaborado pelo autor.

Figura 158 - Fachadas da torre/ elaborado pelo autor.

Figura 159 - Fachadas da torre 2/ elaborado pelo autor.

Figura 160 - Ilustração tridimensional da torre 3/ elaborado pelo autor.

Figura 161 - Ilustração tridimensional da torre 4/ elaborado pelo autor.

Figura 162 - Ilustração tridimensional da torre 5/ elaborado pelo autor.

SUMÁRIO

RESUMO.....	8	2.1.5 EXEMPLOS EM AUDIOVISUAL.....	39
INTRODUÇÃO	8	2.2 LAND ART.....	41
OBJETIVOS.....	10	2.2.1 RICHARD SERRA.....	42
1 O EU E O ESPAÇO.....	11	2.2.2 ROBERT SMITHSON E NANCY HOLT.....	43
1.1 O EU E O OUTRO.....	11	3. CURIOSIDADE E CONTATO.....	50
1.2 OS SENTIDOS.....	14	3.1 DIVERSÃO E ESPAÇO LIVRE.....	50
1.3 FIGURA E FUNDO.....	16	3.2 PLAYGROUNDS.....	51
1.3.1 ARTICULAÇÕES MODERNAS DE FIGURA - FUNDO.....	18	3.2.1 EXEMPLOS DE PLAYGROUNDS NÃO TRADICIONAIS.....	51
1.4 LABIRINTO.....	22	4. O LABIRINTO E A TORRE.....	61
1.4.1 O FIO.....	27	4.1 PARQUE ECOLÓGICO DO SÓTER.....	61
2. MISTÉRIO E CURIOSIDADE.....	30	4.1.1 DESCRIÇÃO.....	61
2.1 ENIGMAS NA PAISAGEM.....	30	4.1.2 ENTORNO.....	66
2.1.1 EXEMPLOS CONSTRUÍDOS.....	30	4.1.3 HISTÓRICO E CONTEXTO AMBIENTAL.....	67
2.1.2 EXEMPLOS EM ARQUITETURA CONCEITUAL.....	32	4.1.4 PERCEPÇÕES SUBJETIVAS.....	70
2.1.3 EXEMPLOS EM ARQUITETURA NÃO INTENCIONAL.....	34	4.2 CROQUIS DE COMPOSIÇÃO.....	74
2.1.4 EXEMPLOS EM PINTURAS.....	36	4.3 PROJETO.....	78
		5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	121

RESUMO

O presente trabalho aborda os temas de compreensão do espaço, curiosidade, arte, ludicidade nas cidades e relação do indivíduo com o desconhecido aplicados à arquitetura, utilizando-se do Labirinto e sua interpretação como imagem explorada por Hubert Damisch. Conceitos como figura e fundo nas artes de Heinrich Wölfflin e arquitetura voltada aos sentidos de Juhani Pallasmaa são também utilizados. Artistas como Nancy Holt e sua série de obras “*locators*”, Robert Smithson com seus “*earthworks*”, Isamu Noguchi com projetos como o “Play Mountain” e Waldemar Cordeiro com a obra do *playground* do clube Esperia também são referenciados. O estudo empenhou-se em conectar os temas de mistério, curiosidade e lazer, de forma a gerar um projeto arquitetônico no Parque Sóter, localizado em Campo Grande - MS, que contemple tais conceitos.

PALAVRAS-CHAVE: Labirinto, espaço lúdico, espaços livres, arquitetura da paisagem, Land Art.

ABSTRACT

This paper explores the themes of the understanding of space, curiosity, art, playfulness in cities and the relationship between the individual and the unknown applied to architecture, using the Labyrinth and its interpretation as an image explored by Hubert Damisch. The figure and background in the visual arts concept of Heinrich Wölfflin and architecture focused on the senses by Juhani Pallasmaa are considered as well. Artists such as Nancy Holt and her series of works *Locators*, Robert Smithson’s *Earthworks*, Isamu Noguchi’s projects such as *Play Mountain* and Waldemar Cordeiro’s work of the Esperia club playground are also referenced. The study involved connecting the themes of mystery, curiosity and leisure, in order to generate an architectural project in Parque Sóter, located in the Brazilian city of Campo Grande - MS, which contemplates these concepts.

KEY-WORDS: Labyrinth, Playful spaces, Urban open spaces, Landscape architecture, Land Art.

INTRODUÇÃO

Este trabalho surge a partir da intenção de elaborar e pesquisar para melhor compreender a curiosidade em sua dimensão arquitetônica e espacial. Esse impulso atrativo frente ao desconhecido, que toma forma em objetos, imagens e ideias, pode ser traçado em diversas expressões artísticas literárias e visuais, mas principalmente pode ser experimentado em uma dimensão básica da experiência humana: o espaço.

O espaço projetado pode ser imbuído de mistério que evoque a curiosidade de diversas formas, como formatos físicos não condizentes com seu entorno, um *design* que não guia o usuário a movimentações cotidianas, ou também, em âmbito de imagem, por articulações entre figura e fundo que escondem parte do objeto, conceito da crítica de artes visuais que podem aqui serem aplicados. O mistério espacializado na forma de um objeto arquitetônico requer um estudo teórico que não segue uma busca por precedentes de uma tipologia ou programa determinados, possibilitando que a questão se localize em meio a compreensão do espaço como matéria fundamental da Arquitetura e do Urbanismo.

Todavia, o objetivo não é limitado a projetar um enigma arquitetônico na paisagem. Pretendeu-se atingir um patamar específico de experiência entre usuário e projeto, o da interação por diversão. O objeto arquitetônico e paisagístico projetado ao fim deste trabalho deve, em meio a um entorno não edificado, ser capaz de evocar a curiosidade no observador, que dependendo de sua vontade e decisão pode aproximar-se e, ludicamente, ter sua percepção de espaço alterada, concluindo uma experiência ativa, palpável, e contemplativa, conceitualmente ilustrado no diagrama (fig. 1) e na ilustração inicial da expressão espacial tratada (fig. 2).

Esta interatividade tem muito em comum com lugares projetados para diversão, os *playgrounds* infantis, que trazem referências como a “*play mountain*” do artista Isamu Noguchi e o “*Pneutube*” do *Event Structure Research Group*. O espaço para diversão pode ser também escultórico, auxiliando na criação de um ambiente construído nas cidades que dignifiquem a vivência humana por meio do contato público com a arte.

O labirinto foi escolhido como imagem norteadora do desenho. O meandro de caminhos que se bifurcam, repetem, desorientam e contradizem o dentro e o fora, é condizente para a criação de um projeto que instiga a curiosidade e durante a experiência causa no indivíduo uma nova percepção do espaço livre ao seu redor e sua relação com ele.

O Parque Ecológico do Sóter, em Campo Grande - MS é designado como lugar onde tais conceitos são transformados em projeto. O espaço público livre de edificações abriga possibilidades de diversos tipos de contato com qualquer pessoa. O usuário do parque, que está inserido em uma área urbana consolidada, pode ter contato com um tipo de paisagem diferente do comum das regiões urbanas - nisto já estabelecendo uma relação de figura e fundo - sendo este mais próximo de uma paisagem natural, composta pelo relevo, curso d'água, formações vegetais e árvores de diversas espécies. O projeto busca ampliar as capacidades de lazer público e gratuito do parque.

Como conclusão ao trabalho, a partir do amparo teórico e de bagagem artística, chegou-se na construção de uma visão específica e multidisciplinar do espaço de implantação, levando em consideração a história, particularidades e percepções que abordam todos os cinco sentidos. A partir deste conjunto de análises que unem dados e sensações, foi possível realizar um projeto arquitetônico e de paisagem que contempla e potencializa a experiência humana no Parque do Sóter, utilizando materiais variados como tijolos autoportantes de concreto, madeira laminada colada, madeira laminada cruzada, perfis metálicos e placas metálicas pré-fabricadas.



Figura 2 - ilustração conceitual de enigma na paisagem. / elaborado pelo autor



Figura 1 - diagrama conceitual inicial. / elaborado pelo autor

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral é compreender as dinâmicas do espaço livre urbano a partir da relação entre o indivíduo e arquitetura, tendo como objeto de estudo o mistério que se apresenta no desconhecido de intervenções humanas na paisagem.

Desta forma, o estudo constrói uma proposição de intervenção de arquitetura lúdica e contemplativa proposta para o Parque Ecológico do Sóter que aprimore o lazer público na cidade, tornando igualmente acessível a todos indivíduos a experiência de exercício de curiosidade e apreciação do entorno antrópico e natural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- I. Estabelecer relações de pares dialéticos - indivíduo/espaço, eu/não-eu, figura/fundo, - a experiências despertadas pela arquitetura e urbanismo;
- II. Relacionar a imagem de labirinto com a curiosidade frente ao mistério expressa em espacialidade;
- III. Catalogar e explorar exemplos de paisagens antrópicas que suscitam a curiosidade no espectador, utilizando-se de articulações entre figura e fundo;
- IV. Aprofundar o entendimento espacial e geográfico experimentado por artistas do movimento de *Land Art*, que lidam com a transmissão de sensações e conhecimentos por meio do espaço livre de edificações;
- V. Referenciar *playgrounds* que criam espaços lúdicos enquanto também exploram a capacidade artística dessas intervenções na paisagem;
- VI. Apresentar projeto de intervenção urbana no espaço livre do Parque Ecológico do Sóter a partir dos estudos anteriores.

METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho de conclusão de curso, será empreendida uma pesquisa de caráter bibliográfico e referencial, por meio da leitura e análise de livros, artigos e outras publicações, compreendidas na área da Arquitetura e Urbanismo e além dela, incluindo também áreas de artes plásticas, com enfoque sobre Land Art disponíveis em plataformas digitais e bibliotecas físicas. Com base

nestas fontes de pesquisas é possível atingir e discorrer acerca de uma compreensão da relação entre indivíduo-paisagem, conhecimento essencial para a realização do trabalho monográfico e de projeto.

Também serão utilizados e adaptados dados de bases georreferenciadas através de *softwares* como o QGis, para então elaborar desenhos de estudos para projeto arquitetônico e urbanístico que contemple os temas apresentados para a cidade brasileira de Campo Grande, Mato Grosso do Sul.

1 O EU E O ESPAÇO

“Eu sou o espaço onde estou”
(ARNAUD, 1950 apud BACHELARD, 1957 p. 287)

Para a filosofia, psicologia e trabalhos artísticos que se propõe a discutir a condição de existência humana, inevitavelmente surge a questão de “o que define um indivíduo?”, uma importante indagação que carrega consigo diversas implicações e entendimentos de mundo. Uma constante lógica é que a delimitação do Eu implica, por exclusão, na existência do “Não Eu”, ou Outro, categoria onde, a partir do ponto de vista do indivíduo, tudo o que pode ser percebido além de si mesmo está contido, recipiente de todo mistério espacial a ser explorado pela curiosidade.

Já o espaço, conceito que, com diversas nuances, é base para entendimentos do mundo em outras áreas do conhecimento como Física, Geografia, Arquitetura e Urbanismo, tem como definição no dicionário Michaelis “Extensão tridimensional ilimitada ou infinitamente grande, que contém todos os seres e coisas e é campo de todos os eventos.”

Sendo o Eu definido, ao menos materialmente, pelo espaço contido nos limites do corpo humano, o Outro pode ser entendido em generalização como toda dimensão do meio material externo ao corpo do indivíduo, ou seja, o espaço. Discussão central no pensamento ocidental, que coloca isto em termos sujeito-objeto e define, por extensão, uma relação com a natureza marcada pela oposição em relação à humanidade.

O arquétipo milenar do labirinto realiza, tanto enquanto imagem quanto como proposição de um trajeto a ser percorrido, uma subversão da citada dicotomia. A figura do Eu e o Fundo do Outro são fundidos como partes complementares no mistério do labirinto (DAMISCH, 1966).

1.1 O EU E O OUTRO

Para melhor localizar a questão deste par dialético em que o Outro em relação ao Eu é o vasto Espaço, vale relatar em resumo conceituações que nortearam o que se entende por cada um destes termos ao longo da história da filosofia.

Dentro da tradição ocidental, pode-se rastrear as primeiras discussões registradas acerca do espaço no século VI a.C, com os filósofos pré-socráticos. Há nas obras desses filósofos grande interesse em desvendar a arché, o elemento que estaria presente em todos os momentos de existência, em todas as partes do universo. Desta busca surgem diversas respostas variando de água como

princípio básico para Tales de Mileto, a “o número” para a escola pitagórica, bem como o “indefinido” de Anaximandro (SPINELLI, 2002). Uma vez que pretendem postular do que é composto o universo em sua completude, tais abstrações tratam, de maneira incipiente, de definições do espaço, princípio material de todo o apreensível.

Já para Platão o espaço em si recebe um papel importante, “é eterno e não suscetível de destruição, habitáculo das coisas criadas, apreendido por meio de uma razão espúria e é apenas real” (MORA, 1971, p. 88). Neste modelo platônico, o espaço carece de figura, é um receptáculo para toda realidade que está sempre em movimento, o mundo sensível. Como um filtro onde as coisas em si tornam-se sensíveis quando aplicadas ao espaço, o limiar entre o que pode ser considerado físico e o que não pertence a esta categoria, abrangendo assim todo o mundo sensível.

Na visão de Descartes (1596 - 1650), decidido a separar e esquematizar o cognoscível em ordens e categorias, o espaço “(...) constitui a essência dos corpos. Uma vez que se despojaram os corpos de todas as propriedades sensíveis (sempre mutáveis), resta deles a extensão.” (MORA, 1971, p. 88). Esta definição difere do modelo platônico, tendo o espaço, ou seja a extensão tridimensional, como uma característica que pode ser interpretada de maneira inteligível de definido corpo, uma explicação que tende ao científico. Para o cientista Isaac Newton, como afirmado no Comentário Geral dos Princípios (1687), o espaço não é um sinônimo de Deus porém é constituído por ele, pelo absoluto, por se encontrar em toda parte como o conceito de onipresença divina, visão que confere uma extensão metafísica e até mesmo poética ao modelo cartesiano.

Na Crítica da razão pura (1787) por sua vez, Kant postula que o espaço é, como o tempo, uma forma da intuição sensível, o que significa que não deriva das experiências externas, já que a própria experiência externa só é capaz de acontecer com a representação espacial. Uma categoria a priori, fundamento para todas as intuições provenientes do exterior.

“Todas as figuras são possíveis somente enquanto diferentes maneiras de limitar o espaço infinito.” (KANT, 1787, p.606 apud FICHANT, 2000, p. 25) Novamente, em outros termos, o espaço serve como o berço de tudo o que pode ser tratado em matéria de conhecimento e postulações filosóficas ao infinito, uma vez que é a matéria do qual toda realidade deriva. O espaço é uma categoria a priori, sem a qual a existência humana é incapaz de se concretizar.

A arquitetura e urbanismo tratam do tema, recortando, transformando e definindo espaços, criando algo definido por contenção do informe infinito. Seja o conceito algo por onde a totalidade das dimensões sensíveis se traduz, ou então característica necessária para individuais existências dos

corpos, diante do exposto é observável como em diferentes modelos, é constante a onipresença do espaço em (ou ao fundo de) tudo que se pode experienciar e compreender.

Quanto ao Eu, o sujeito experienciador do espaço, intimamente ligado à noção de identidade pessoal, há também entendimentos vastamente variados. Para este trabalho, é tomada atenção para duas definições do campo da psicologia, de William James (1842 - 1910) e Margareth Mahler (1897 - 1985).

William James propõe um entendimento de individualidade e consciência não-ortodoxo e até mesmo contra intuitivo para a cultura ocidental, destacando-se de seus contemporâneos do campo da psicologia. Para este teórico, o Eu, posto como consciência, não é bem compreendido como uma unidade da qual se pode realizar recortes de partes fixas atuantes, mas sim um fluxo de pensamentos unidos pela memória.

A consciência, então, não aparece para si mesma cortada em pedaços. Palavras tais como “cadeia” ou “sequência” não a descreve precisamente como ela se apresenta de modo imediato. Ela não é como algo composto; ela flui. Um “rio” ou “fluxo” é a metáfora através da qual ela é mais naturalmente descrita. Ao falar nela, daqui por diante, a chamaremos de fluxo de pensamento, da consciência, ou da vida subjetiva. (JAMES, 1952, p. 155)

Com esta interpretação, a identidade de uma pessoa surge e é definida na medida em que há o sequenciamento de momentos compreendidos por um mesmo Eu instantâneo. O mundo experimentado sempre pressupõe o corpo em seu centro de percepção, ação e interesse, sendo o contínuo jogo entre definições de Eu e Não-Eu a maneira com que a identidade se dá.

Da *experiência pura* é que emergirá, portanto, o *self*, em contraposição a tudo que é não-eu. O *self* se delinea a partir da apropriação por uma parte do fluxo do pensamento de outras partes precedentes do mesmo fluxo (...). O sujeito surge assim em função do ato cognitivo, que está sempre operando a partir de relações de contraste ou ênfase (...). O pensamento, para James, sempre enfatiza um isso em contraste com aquilo, ou procurando os quês que definem aquilo (...). Assim, experimentaríamos, concomitantemente, o eu, principalmente como corporeidade, em contraste com o não-eu, numa interdependência com a experiência do mundo. (FERREIRA, 2006, p. 30)

A existência de um Outro implica na existência do desconhecido, aquilo cujo entendimento foge dos sentidos e do intelecto anteriormente ao contato e conhecimento. O confronto, ou o vislumbre do

desconhecido é, portanto, para William James o próprio surgimento de *self*. O mistério do todo que escapa ao Eu é definidor do mesmo, pelo qual um contato possibilita o acontecimento do ato cognitivo, a curiosidade do Eu por tudo o que é Não-Eu.

A psiquiatra e psicanalista infantil Margareth Mahler estudou os processos psíquicos nos primeiros anos de vida em que a criança desenvolve o entendimento inicial sobre si mesma e trabalha também com a dicotomia entre Eu e o Não-Eu.

O primeiro estágio humano após o nascimento para Mahler é a fase “Autística normal” (não patológica), em que há a reação a estímulos, respostas do recém-nascido ao toque, fala, gostos e visões, porém a criança ainda não é dotada da capacidade de distinção entre o espaço dentro e o fora de si mesmo. O Eu está espalhado pelo espaço infinito, mesmo que o corpo delimite com suas dimensões o que entende-se pela criança a um observador externo (RIBEIRO, 2018).

(...) aquele estado indiferenciado de fusão com a mãe, no qual o 'eu' ainda não está diferenciado do 'não eu' e em que 'dentro' e 'fora' estão gradualmente começando a ser percebidos como diferentes (MAHLER, 1982, p. 67).

Após uma fase chamada de “Simbiótica”, onde são formadas e mantidas na psique conglomerados de memórias, chega-se na “Fase de separação - individuação”, em que por fim a criança alcança um entendimento de indivíduo, e conseqüentemente, do mundo como o Outro, externo ao seu Eu.

Na exploração inicial, que se justapõe à diferenciação, o bebê inaugura suas capacidades de separar-se fisicamente da mãe, mesmo que para isso necessite de auxílio. Na exploração propriamente dita, o bebê avança livremente para longe da mãe, em postura vertical e sem auxílio. Dos 15 meses até os 22, 24 meses, a criança passa por um período em que o caminhar livre é importante por marcar o seu domínio sobre suas vontades, mas traz consigo a ansiedade de separação, havendo um retrocesso em processos que na subfase anterior pareciam já consolidados. (RIBEIRO, 2018, p. 906)

A exploração do espaço, em outras palavras, a aprendizagem de como se movimentar, engatinhando e posteriormente andando, está diretamente ligada à formação de identidade. Quando consegue decidir por si mesmo e aplicar ação de alterar os espaços que ocupa ao longo do tempo, a pequena pessoa inaugura, mesmo que meio à ansiedade advinda deste novo mundo explorado, uma forte distinção entre ela e os outros, entre o Eu e o Não-eu.

Nesta sequência, percebe-se, coincidentemente ao entendimento de William James, um jogo que ocorre entre o Eu e o Não-Eu. Para a superação das fases em que o infante não possui um contato dinâmico com o mundo a sua volta é necessária a curiosidade. O mistério do mundo é buscado, e o contato curioso com este infinitamente extenso enigma, explorado neste trabalho através do espaço, é importantíssimo formador do Eu.

Para efeitos práticos da Arquitetura e Urbanismo, que lidam com o espaço, o Eu é inserido como o corpo, isto é, a porção de espaço formada por todos os sistemas biológicos que estão por sua realidade material incessantemente ocupando uma parte do incomensurável espaço. Independente da discussão metafísica acerca do Ser preceder ou não sua forma material, o corpo é uma realidade inegável e por onde toda a experiência é captada por meio dos sentidos, e com isso, ponte para a criação do conhecimento individual, inclusive sobre si mesmo, a noção de Eu.

Definir é limitar, uma vez que por raciocínio lógico “algo” não pode ser nada para além do que é (dupla negação). Em termos físicos, o axioma de que dois corpos não ocupam o mesmo lugar no espaço (princípio da impenetrabilidade da matéria) expressa esta realidade. Para a definição de individualidade por sua vez, tudo o que entra em contato com a consciência além dela mesma pode ser compreendido como um outro. Desta forma, realizando uma sobreposição entre as premissas (justificada pelo fato de que o contato com o meio se dá a partir dos sentidos corporais) é possível considerar a paisagem como o outro à consciência quando toma-se o corpo tridimensional e sensível como o definidor do indivíduo, uma vez que ocupa o espaço, pertinente a arquitetura e urbanismo.

O conjunto de objetos, seres vivos, realizadores de movimentos, cenários, sons, texturas, em suma: os elementos da paisagem, experienciáveis pelos sentidos são o outro. Nesta relação entre termos, o desconhecido habita neste vasto espaço que a consciência tange com os sentidos. As intermináveis lacunas do conhecimento acerca do espaço formam um mistério que acompanha os indivíduos ao longo de toda sua vida, percebidas em questionamentos - “o que é aquilo?” “para o que isto foi construído?” - “como esta paisagem se formou?” - “o que aconteceu aqui?”.

A paisagem (aqui considerada como qualquer porção de espaço posta frente à experiência humana, livre de edificações ou não) ganha especial interesse para a experiência de mundo, que o presente trabalho pretende incentivar por meio da curiosidade. Não há a pretensão de necessariamente levar o usuário do espaço a um aprendizado ou entendimento específico, mas sim que haja o contato curioso com o mistério que o cerca. O simples afloramento da curiosidade e o movimento interessado em ver, tocar e ouvir os elementos do espaço é a intenção do projeto, ativando a vontade de conexão com o espaço e todo o estranhamento na singularidade deste contato (fig.3).

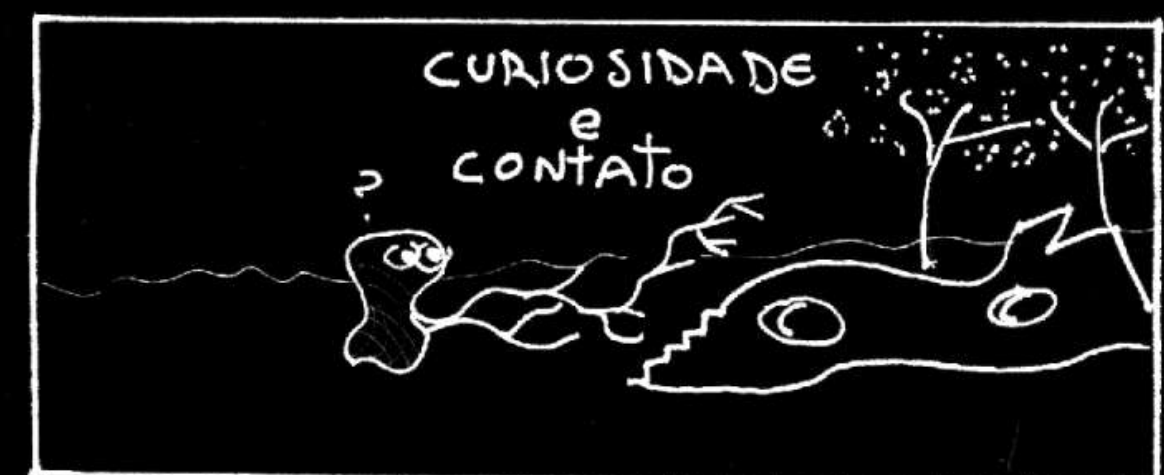


Figura 3 - Ilustrações conceituais do Espaço como o Outro / elaborado pelo autor

1.2 OS SENTIDOS E O ESPAÇO

“Ela (a arquitetura) domestica o espaço ilimitado e o tempo infinito, tornando-o tolerável, habitável e compreensível para a humanidade.” (PALLASMAA, 1996, p. 17)

A ligação entre o intelecto e o espaço é dada obrigatoriamente por um contato inicial que sempre depende da experiência, providenciada pelos sentidos do corpo como uma ponte entre o Eu e o meio. O arquiteto Finlandês Juhani Pallasmaa (1936-) possui um trabalho desenvolvido durante o contexto do pós-modernismo que relaciona a arquitetura com outras artes, lidando com especial atenção para como os edifícios atuais se comunicam, ou não, com as pessoas usuárias do espaço ou da cidade onde obras arquitetônicas estão inseridos.

Em seu livro *Os Olhos da Pele* (1996), o autor apresenta uma análise subjetiva de elementos não necessariamente morfológicos, porém identificáveis no que considera a boa arquitetura, um lugar projetado que mantenha contato direto e de interesse antropológico, que trate seres humanos como entidades de necessidades e desejos que vão além do funcionalismo material. Para Juhani, o espaço com que a arquitetura deve lidar não é possível de ser compreendido apenas em termos geométricos e funcionais.

Uma boa resposta racional ao programa de necessidades, disposição modular de limites entre cômodos, forma como consequência de dada função na construção não são suficientes para a criação de uma boa arquitetura. É necessário que o espaço tenha uma *aura* específica, que como um trabalho de arte, traga o usuário a experimentar o mundo através da obra. A luz (sua direção, forma como é recebida e refletida pelos materiais), as texturas de diferentes materiais tocáveis, os sons, os significados e indagações suscitadas pelas formas contidas na arquitetura é que são componentes necessários para o bom abrigo da memória, imaginação e sentidos, categorias que dignificam a experiência humana como tal.

A expressão artística se relaciona com os significados pré-verbais do mundo, significados que são incorporados e vivenciados, em vez de meramente entendidos de modo intelectual. (...) A tarefa da arte e da arquitetura é reconstruir a experiência de um mundo interior indiferenciado, no qual não somos meros espectadores, mas ao qual pertencemos de modo indissolúvel. (PALLASMAA, 1996, p. 24)

Para o autor, é necessário que todos os sentidos sejam ativados para que uma construção tenha um significado especial, cláusula justa, uma vez que constantemente imersos no Não-eu do espaço, todos os sentidos estão experienciando algo, logo um espaço projetado e construído deve comunicar-se com todos eles.

Para Pallasmaa, o sentido do tato, geralmente postergado na arquitetura moderna em detrimento da visão, é o sentido primordial, do qual todos os outros podem ser considerados como extensões, uma vez que são especializações da pele, enquanto o tato é experienciado por toda a extensão da pele que recobre os corpos. A visão isola elementos bem definidos nas partes de uma edificação (telhados, paredes, pisos, com suas formas e posições são identificados como partes separadas), enquanto o tato estabelece sempre uma relação muito mais íntima entre o Eu e o objeto. Ao encostar em algo, o corpo pressiona seu espaço no espaço materializado pelo objeto, a fronteira do Eu interior e Não-eu exterior é limitada a uma fina membrana que não ultrapassa 1,5 milímetros, a pele.

Para o arquiteto finlandês, “A função atemporal da arquitetura é criar metáforas existenciais para o corpo e para a vida que concretizem e estruturam nossa existência no mundo.” (PALLASMAA, 1996 p. 67). Espera-se que a arquitetura para além de abrigar a experiência humana e trazer prazer aos olhos, sirva para não necessariamente resolver, porém acomodar o interminável enigma do espaço na existência humana.

Os atos de recordação implicados em qualquer experiência têm um papel importantíssimo como base de lembranças de espaços, e estes devem ser dotados de capacidade de serem memoráveis, únicos e marcantes ao registro mental como um lugar, espaço que se comunica a todos os sentidos.

De maneira mais abrangente, além dos espaços projetados, Gaston Bachelard (1884 - 1962), em *A Poética do Espaço* (1957), discute o que chama de imagens poéticas elaboradas acerca do espaço. Repudiando uma “interpretação psicanalítica” da obra, Bachelard aproxima-se de conceitos que surgem em obras literárias e poéticas sem tentar justificá-las ou explicá-las a partir de possíveis significados pressupostos com base na vida biografada do poeta, nem por meio da pesquisa de arquétipos históricos, significados permanentes na história humana. A poética do espaço é centrada na novidade única da imagem, escapando das relações de causalidade.

“(a imagem) Não é o eco de um passado. É antes o inverso: pela explosão de uma imagem, o passado longínquo ressoa em ecos e não se vê mais em que profundidade esses ecos vão repercutir e cessar. Por sua novidade, por sua atividade, a imagem poética tem um ser próprio, um dinamismo próprio. Ela advém de uma ontologia direta. É com essa ontologia que desejamos trabalhar.” (BACHELARD, 1957, p. 183)

São apresentados no supracitado livro *A Poética do Espaço* de Gaston Bachelard uma série de trechos de textos literários em prosa e verso que criam imagens, significados específicos que são levados em consideração juntamente com suas implicações. Para o presente trabalho, que busca a criação de um espaço inserido num entorno imediato livre de edificações que lide com dialéticas no Eu e Não-eu, há dois capítulos de especial interesse na Poética da Paisagem: “A Imensidão íntima” e “Interior e exterior”.

O autor demonstra como no mundo da poética, a imensidão não é uma medida objetiva relacionada a grandeza física, mas sim uma categoria filosófica do devaneio. Na imagem da floresta imensa, indefinidamente prolongada, há a ideia de um local onde não é possível a compreensão guiada pelos olhos, enquanto o indivíduo se localiza no centro da labiríntica disposição imensa de árvores. O mistério e a curiosidade sugerem o infinito.

No vasto mundo do não-eu, o não-eu dos campos não é o mesmo que o não-eu das florestas. A floresta é um antes-de-mim, um antes-de-nós. Meus sonhos e minhas lembranças acompanham os campos e as pradarias durante todo o tempo da lavoura e das colheitas. Quando se abranda a dialética do eu e do não-eu, sinto as pradarias e os campos comigo, no comigo, o conosco. Mas a floresta reina no anterior. (BACHELARD, 1957, p. 319)

A vastidão reúne os contrários. O espaço livre de edificações e suas articulações, com base nas quais este trabalho pretende elaborar um projeto arquitetônico, é facilmente relacionável ao vasto, devido sua falta de limites para a visão, como paredes sólidas que o enclausuram junto a um teto. A visão se estende até o horizonte, e verticalmente até o céu observável, todavia a real imensidão carece de um contato do Eu que perceba o objeto como detentor de extensos detalhes.

“A grandeza progride no mundo à medida que a intimidade se aprofunda”. (BACHELARD, 1957, p. 324). Aqui, Bachelard exprime muito bem a ideia de como o contraste do Eu com o Espaço permite que haja um crescimento de vastidão proporcional ao quanto o indivíduo entra em contato (sem necessidade de compreensão) com este todo que se apresenta diante dele. Como na arquitetura

idealizada por Pallasmaa, a experiência possibilitada pelos sentidos é que dará chance de que uma obra seja realmente significativa, em detrimento da frieza dos meros tamanhos e quantidades de elementos.

Na apresentação do par dialético Interior / Exterior, há uma questão recorrente do limiar, o que liga o primeiro dos termos ao segundo, o atravessar entre dois estados e da permanência no umbral, o espaço de passagem entre o considerado dentro e o fora.

Então, na superfície do ser, nessa região onde o ser quer manifestar-se e quer esconder-se, os movimentos de fechamento e abertura são tão numerosos, tão freqüentemente invertidos, tão carregados também de hesitação, que poderíamos concluir por esta Fórmula: o homem é o ser entreaberto. Então quantos devaneios seria preciso analisar sob esta simples menção: A Porta! A porta é todo um cosmos do Entreaberto. Isto é, ao menos uma imagem-príncipe, a origem de um devaneio onde se acumulam desejos e tentações, a tentação de abrir o ser no seu âmago, o desejo de conquistar todos os seres reticentes. (BACHELARD, 1957, p. 342)

Para solidificar a conversa entre o interior e exterior, a arquitetura é o perfeito artifício. No projeto *Casa N* (fig. 4) do arquiteto japonês Sou Fujimoto (1971-), há um jogo que subverte a comum delimitação de espaço interno e externo. A forma da casa consiste em três paralelepípedos retangulares, o mais externo contém totalmente o intermediário que por sua vez contém o mais interno. Com aberturas horizontais e verticais em cada uma dessas camadas, o habitante ao olhar para a que está “mais interna” ou “mais externa” entra em um contínuo de percepção sobre o dentro e o fora como um gradiente, série sucessiva em vez de uma dicotomia absoluta. Nessa casa sempre se está próximo à porta de Bachelard.

Fujimoto se utiliza da gradação entre o interno e externo, criando assim uma lógica refletida na organização do programa que se estendida ao mundo inteiro a partir da casa, como Pallasmaa nos diz que deve-se experienciar o mundo a partir da obra, torna a próxima camada de exterioridade a rua, depois o bairro, a cidade, o país, o planeta, ad infinitum ao universo inteiro.



Figura 4 - Sou Fujimoto Architects. Casa N, 2008 / archidaily.com

Entender a noção de escala na arquitetura implica a medição inconsciente do objeto ou da edificação por meio do próprio corpo do observador, e na projeção de seu esquema corporal no espaço em questão. (...) Quando experimentamos uma estrutura, inconscientemente evitamos sua configuração com nossos ossos e músculos: o fluxo agradável e animado de uma música é inconscientemente transformado em sensações corporais (...) Sem saber, realizamos com nosso corpo a tarefa da coluna ou da abóboda. (PALLASMAA, 1996, pg. 63)

1.3 FIGURA E FUNDO

Em todo caso (de trabalho criativo) opostos devem ser reconciliados (...) Quase toda tarefa de *design* envolve dezenas, frequentemente centenas, às vezes milhares de elementos contraditórios, que são forçados em uma harmonia funcional pela vontade do homem. Essa harmonia não pode ser atingida por nenhum outro meio além daqueles da arte. (Aalto, 1998, p. 278).

No livro *Conceitos Fundamentais da História da Arte* (1915), Heinrich Wölfflin (1864-1945) toma como objeto a produção artística de períodos passados ao seu, formulando categorias visuais de

abordagem válidas para a produção de qualquer período, contrapondo assim a abordagem filológica da arte, de visão determinista. Assim, são apresentados, definidos e elencados pares opostos de conceitos, que são: Linear e Pictórico; Plano e Profundidade; Forma Aberta e Forma Fechada; Pluralidade e Unidade; e Clareza e Obscuridade, a partir de diversos exemplos de pinturas, esculturas e arquitetura principalmente do renascimento e período barroco.

Uma dessas duplas conceituais, a de Plano e Profundidade, trata de um conceito que conduz à concepção da separação entre representações planas de pinturas e desenhos, como vistas em artes de murais do período medieval, a outras que trabalham a profundidade, a simulada terceira dimensão de um plano, como bem visto no período Barroco.

A questão entre plano e profundidade tem relação direta com a relação estabelecida entre a figura, ou seja, o objeto de atenção de uma obra, e o fundo, que trata-se do contexto em que está inserida. Um exemplo de fácil visualização é o quadro *Golconda*, de Leonardo da Vinci, (fig. 5) onde a figura da Mona Lisa está disposta em uma posição claramente de superior importância ao fundo do quadro, tanto por sua posição quanto pelo tamanho e nível de detalhamento e definição ímpar entre a figura e o fundo.

Uma comparação entre duas pinturas de mesmo tema pode ilustrar bem como a dinâmica de profundidade dota a relação entre figura - fundo com mais nuance do que manter o fundo apenas como um preenchimento de tela. Em *São Lucas desenhando a Virgem Maria* (fig. 6) as três pessoas representadas, pintor e “modelos”, estão em um mesmo plano, como que numa visão chapada. A tridimensionalidade ainda existe no quadro, com o chão indicando o ponto de fuga que leva a vista de paisagem além das aberturas na construção em que a cena acontece, porém as figuras pouco se desenvolvem na terceira dimensão, estando para efeitos práticos em um plano unificado da figura, enquanto o fundo é de menor importância.

Já no quadro *A Arte da Pintura* do holandês Johannes Vermeer (fig. 7), a profundidade é um aspecto central. Um primeiro plano apresenta uma cortina parcialmente dobrada, um segundo contém o artista e suas ferramentas enquanto a modelo localiza-se em um terceiro plano, o fundo da pintura. Aqui, com o auxílio de perspectiva e um jogo de luz e sombras, Johannes cria um espaço tridimensional onde o objeto representado, que se pressupõe ter maior importância, a modelo, está na verdade no fundo.



Figura 5 (à esquerda) - Leonardo Da Vinci. *Gioconda*, c 1503 - 1519. / WikiArt.

É argumentável que tal decisão possa ter o interesse em focar na ação criativa do pintor (em um plano mais próximo), um comentário metalinguístico, contudo a conversa entre figura e fundo é dinâmica, ambos tendo destaques. O observador da obra realiza um percurso de “entrar” ao fundo da imagem, e então sentir-se em um plano distante de tal profundidade acessível por conta da luz que incide mais ao fundo do que na figura.



Figura 6 (esquerda) - Dieric Bouts. *São Lucas desenha a Virgem Maria*, c. 1414 - 1475. / WikiArt.



Figura 7 (direita) - Johannes Vermeer. *A arte da pintura*, 1668. / WikiArt.

Quando aplicado à arquitetura, o conceito de plano e profundidade é dotado de aparente paradoxo, uma vez que os edifícios são necessariamente tridimensionais, inexistindo “edifícios planos” no sentido literal. Todavia, Wölfflin demonstra como a polaridade de plano e profundidade serve à arquitetura, na medida em que a fachada deixa de ser o objeto de experiência principal da imagem de um edifício, sendo necessário um movimento para experiência que leve o olhar pela profundidade.

A Basílica de São Pedro no Vaticano (fig. 7) é um bom exemplo de arquitetura onde a profundidade desempenha um importante papel planejado na criação de uma dinâmica na experiência

mais complexa do que apenas observação de um único plano. O pátio existe em frente e ao centro do edifício, que se desenvolve circularmente em volta do vazio com suas fachadas.

A parte não edificada é um espaço transitório, com a intenção plástica de permitir ao caminhante observador de dispor diversos pontos de vista em direção ao prédio. Isto é, de acordo com as posições e formas de seus adornos que se desenvolvem para todas as três dimensões cartesianas, pode ser inferido como algo que foi projetado definitivamente para ser visto e experienciado pelo espaço total, não apenas como uma imagem formada em sua fachada por uma sequência de elementos estruturais e decorativos como colunas e frontão.

O centro do pátio é marcado com um obelisco, elemento de verticalidade muito expressiva, a partir do qual se articula todo o conjunto circularmente. O que é uma figura quando visto do lado do edifício, torna-se o centro de observação a partir do qual toda a construção torna-se uma figura de muitas camadas.

Na arquitetura, o edifício costumeiramente se impõe como uma figura que se impõe frente a um fundo, que é o entorno da edificação. Com uma articulação como a trabalhada no pátio da Basílica de São Pedro, projetado por Gian Lorenzo Bernini no século XVII, com um pátio não interno ao edifício, mas sim central e experienciável antes de se entrar no edifício, a relação entre o que seria a figura e o fundo toma uma nova riqueza plástica. (fig. 8)



Figura 8 - Pátio da Basílica de São Pedro / romapara voce.com

1.3.1 ARTICULAÇÕES MODERNAS DE FIGURA - FUNDO

A fim de demonstrar maneiras de ligar a figura ao fundo com as quais construções podem estabelecer uma harmonia entre lugar delimitado e entorno, é válido observar mudanças que ocorrem durante o período do modernismo, em que a questão de figura e fundo toma grande importância.

Na pintura, por exemplo, Piet Mondrian (1872-1944) nega o plano do quadro, uma tentativa de acabar com a relação figura/fundo na imagem e também na relação do quadro com seu entorno. Ao pôr as cores e formas geométricas como que livres de um campo reservado à representação, os limites com o que está fisicamente fora do quadro são dissolvidos, e a pintura é uma com a arquitetura que a envelope, e a arte não é mais tão diferenciada da vida em si. (fig. 9)

Paul Klee (1879-1940) em *Igual Infinito* (fig. 10) estabelece uma figura que se relaciona com o fundo de modo a alcançar uma expansão da imagem semelhante a de Mondrian, porém utilizando também da escrita. O quadro consiste em um retângulo centralizado dentro de uma borda retangular mais escura, com centenas de pontos de diversas cores, tamanhos e posições que com sua variação criam formatos orgânicos contrastantes ao retilíneo retângulo que os contém. Há também onze linhas retas de tamanho similar entre si, das quais duas se posicionam paralelamente em frente a uma outra forma que lembra a letra “s” porém na horizontal.

Klee faz com que o título da obra tenha grande importância. A expressão matemática que dá nome ao quadro faz com que o observador dê uma atenção especial às duas linhas retas no centro do quadro à esquerda do símbolo S. O que poderia ser mais duas das linhas retas posicionadas com aparente aleatoriedade torna-se um sinal de igualdade, e a forma de dupla curva sem significado inerente torna-se uma lemniscata, símbolo do infinito.

Como apontado pelo historiador da arte Hubert Damisch, este quadro oferece interpretações variadas com múltiplas camadas, todavia há uma de maior interesse para o contexto. A escolha de manter como parte integrante do quadro o que aparenta ser uma parcela “sem conteúdo”, as bordas que poderiam ser confundidas com uma moldura, já aponta para uma extensão ao infinito que a obra cria.

É nesta borda que está escrito, próximo ao canto direito inferior do retângulo interno, o título. Ao colocar a frase que dá significado ao conjunto fora da parte onde as formas pintadas fazem seu jogo, o artista faz com que a observação que dá início ao entendimento já ocorra para fora da figura. A multiplicidade dos pontos pode então significar um todo universal separado em partes (o infinito), que engloba a expressão matemática (a observação do infinito).

Já que parte de fora do limite central do quadro, o entendimento é estendido para o mundo. O quadro inteiro enquanto figura atrai o seu fundo, o espaço, para a lógica em que opera, o limite da obra entra em eterna expansão, que se desenvolve ao infinito.

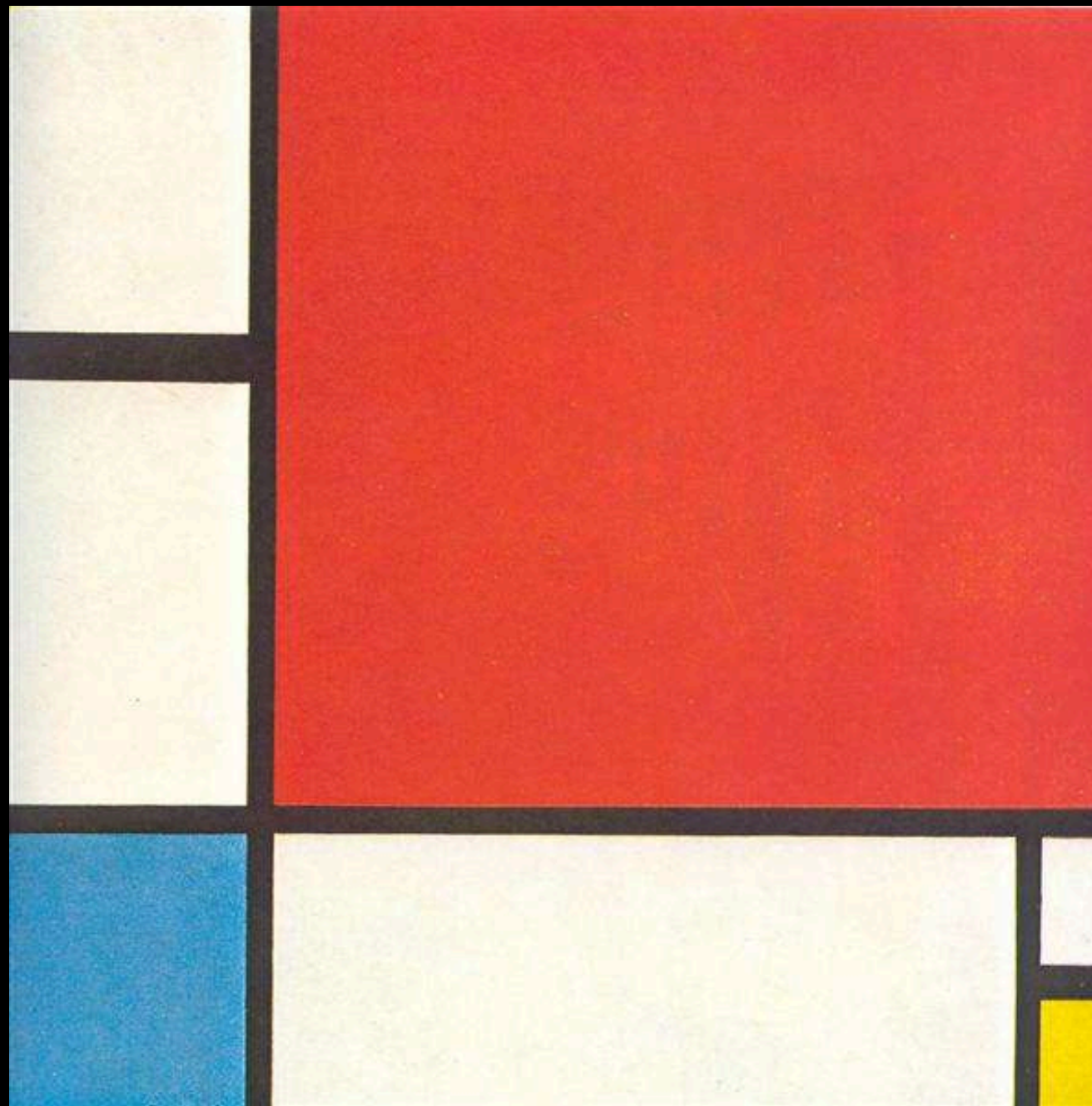


Figura 9 - Piet Mondrian. *Composição II em vermelho, azul e amarelo*, 1930. / wikiart.org

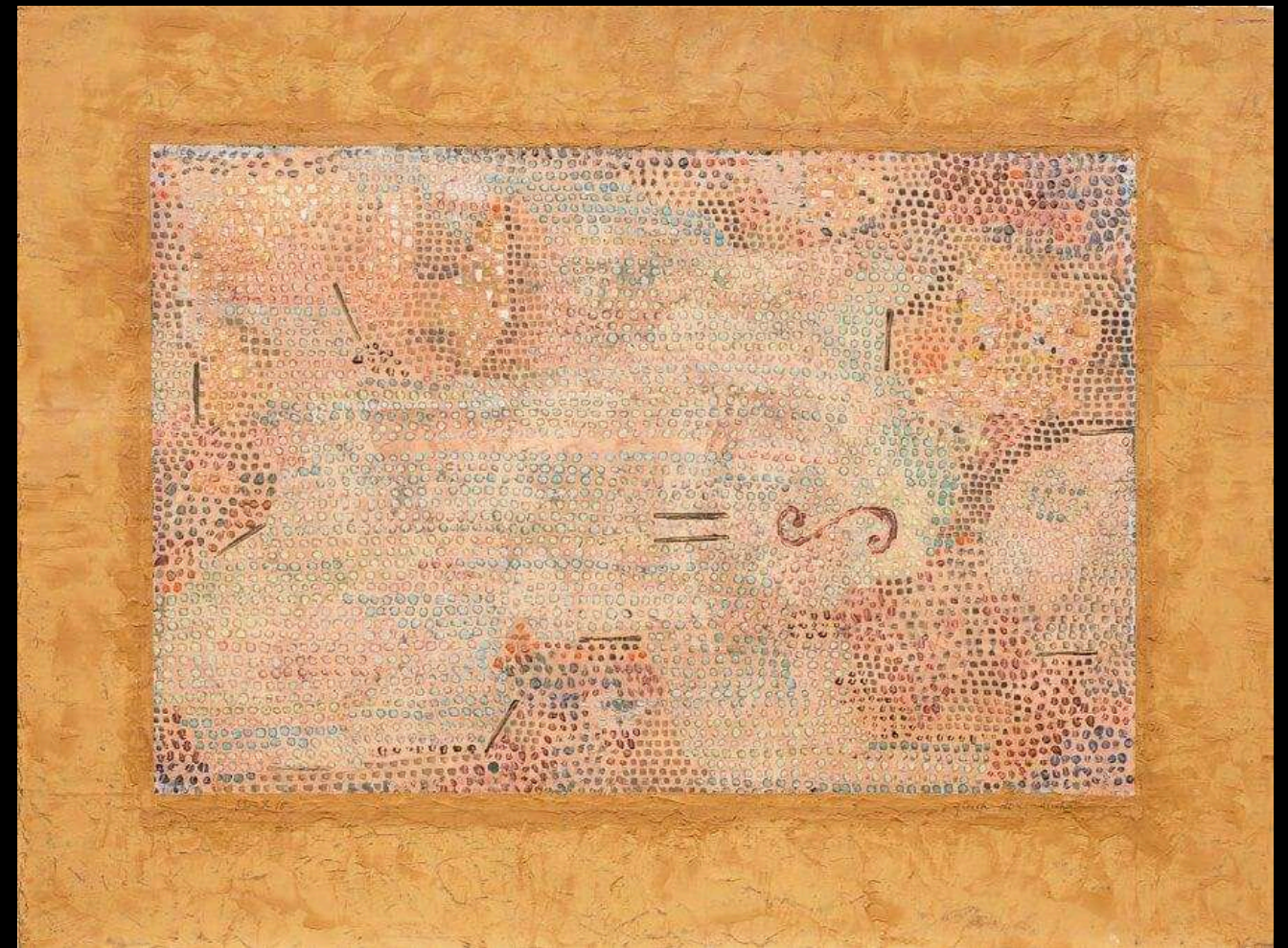


Figura 10 - Paul Klee. *Igual Infinito*, 1932. / paulklee.net

Igual Infinito opera dentro dos limites do figurativo. É ainda mais significativo notar que o problema das posições de uma figura no espaço constituiu um dos alicerces nos ensinamentos de Klee na Bauhaus (...). Quando o olho deixa de estar restrito a uma posição fixa, quando o ponto de vista pode ser definido como “móvel” ou “variável”, e quando é receptivo a duplicação, multiplicação, combinação e relações envolvidas, tudo isso indica que a perspectiva, um modo finito de representação, é exposta a uma operação da mesma ordem da declarada por *Igual Infinito*. Uma tendência aos limites nos quais significante pictórico seria certamente produzido menos como “infinito” do que como “tendendo ao infinito”. (DAMISCH, 1976, p. 77)

As expressões em pinturas ajudam a demonstrar desdobramentos da relação dialética figura/fundo ao longo dos movimentos artísticos, todavia a tridimensionalidade da arquitetura pode ser melhor aproximada ao analisar exemplos no campo da escultura, onde as categorias extrapolam o visual e alcançam o espaço tridimensional que se desenvolve em torno do Eu experienciador.

No Brasil, o movimento moderno possui nomes como Hélio Oiticica, Franz Weissmann e Lygia Clark que estendem a percepção para outros sentidos. É interessante notar como o trabalho desses artistas se voltam em certa fase para a performance, colocando a participação como parte integral da obra em si.

A extensão da experiência de obras de arte que vai além de estar em frente a um quadro e observá-lo naturalmente implica em movimento. Para experienciar as esculturas metálicas de Weissmann (fig. 11), o sujeito deve se movimentar pelo espaço, encontrando a forma implícita da esfera central no vazio do material, no fundo propiciado pela figura. A parede, ou então a paisagem no caso de esculturas expostas em qualquer local, torna-se parte da obra, inseridas na forma geométrica do vazio.

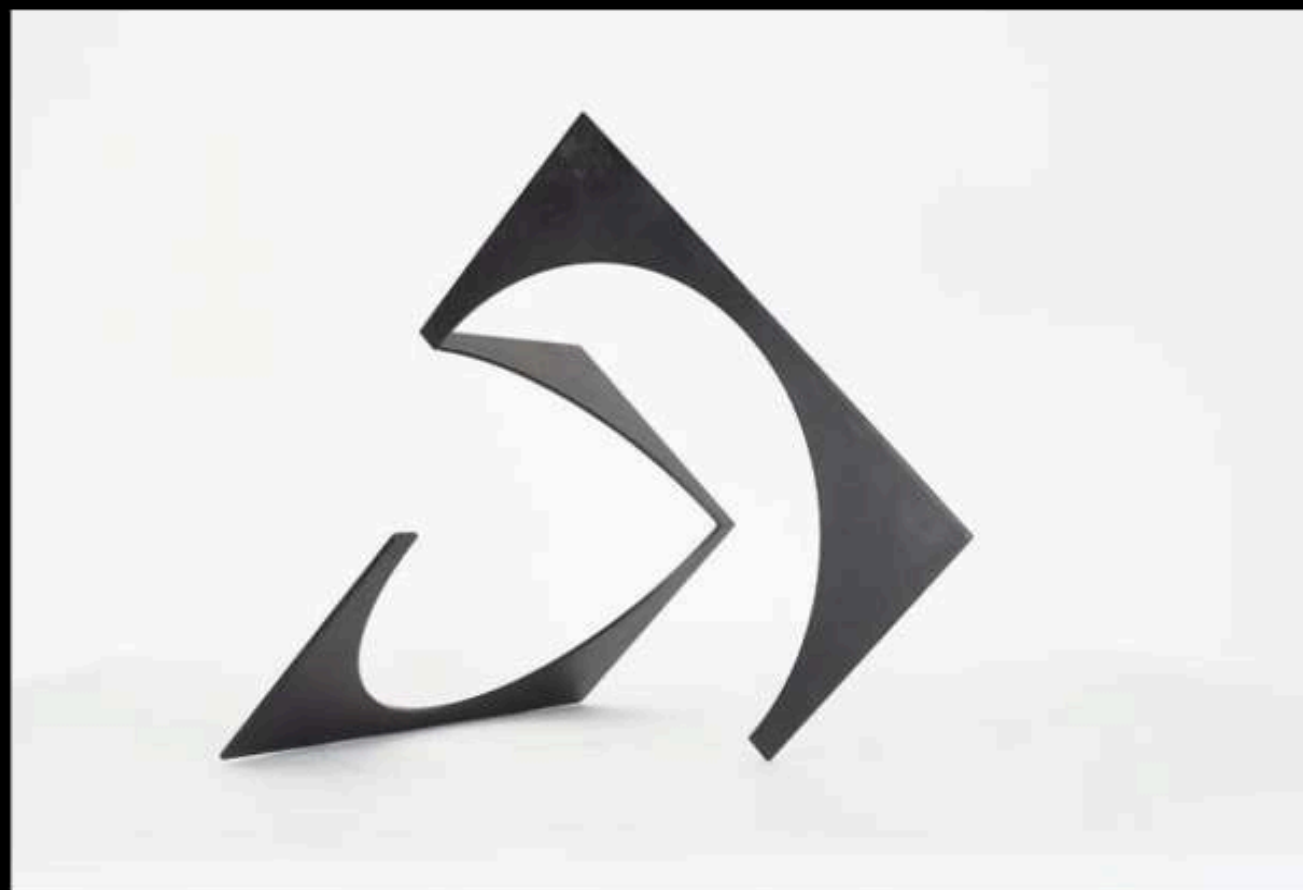


Figura 11 - Franz Weissmann. Sem título, 1958. / uol.com

Hélio Oiticica na série escultórica de “núcleos” demonstra com excelência o dinamismo entre formas de arte modernas, a pintura transformando-se em uma experiência tridimensional. Em *Grande Núcleo* (fig. 12), uma série de superfícies pintadas em uma mesma cor, como quadros, é disposta

tridimensionalmente em sentidos que formam ângulos paralelos e perpendiculares entre si quando vistos em planta.

A figura imposta sobre a tela não é mais o detentor da experiência artística, mas sim a visão perambulante entre os contornos e meandros labirínticos de dentro deste espaço tridimensional delimitado. A interação das pessoas é o que dá sentido ao trabalho, o corpo se move e a visão se altera.

A artista Lygia Clark traz a movimentação não só para o observador, mas também para a própria obra numa relação de interação mecânica direta. Na sua série *bichos* (fig. 13), que possui cerca de setenta exemplares únicos, a escultora monta formas a partir de chapas metálicas que se conectam por meio de dobradiças. As esculturas são móveis e transformáveis a cada movimento proveniente da interação.



Figura 12 - Hélio Oiticica. *Grande Núcleo*, 1966. / itaú cultural

“Eu não sei, você não sabe, mas ele, ele sabe” responde Lygia sobre a quantidade de movimentos possíveis. Por meio desta fantasiosa sabedoria restrita ao próprio objeto, o humano que interage com a obra se vê diante de um mistério a ser explorado pela curiosidade.

Cada *bicho* possui sua individualidade pelo material, cor, textura e tamanho. As formas de cada uma das chapas ligadas de cada peça levam a impressões bastante diferenciadas entre si. *Bicho* é formado por triângulos e semicírculos, juntando a rispidez retilínea da superfície geometricamente mais básica, o triângulo, com a possibilidade de movimentação por balanço da curva dos semicírculos. *Monumento à todas situações* demonstra como a mesma forma, de retângulos, pode criar diversas combinações conforme o quanto o plano está dobrado ou estendido.

Arquitetura Fantástica Monumental I, idealizado em 1963 e montado quarenta anos mais tarde, mostra como a questão de escala pode ser alterada para gerar novos efeitos. Com esta escultura, de intenção arquitetônica como sugerida no título, as movimentações estão cristalizadas em um abrigo, posto ao meio do campo.

Contrasta com esse fundo em quesito de forma, uma vez que seus limites são uma série de linhas retas porém há no *bicho* uma organicidade explícita em sua movimentação, seus segredos de possibilidades que compartilha com todos os seres vivos, mutáveis e imprevisíveis, misteriosos na medida em que se desenvolvem como figura na paisagem.

Em *O antes é o depois* e *O dentro é o fora*, considerados como os últimos dos *bichos*, a artista utiliza de formas contínuas que se torcem e ainda permitem que a visão ultrapasse o objeto em suas partes vazadas. A chapa torcida em todas as direções do espaço como uma fita de Moebius, dispensa as junções entre chapas dos bichos anteriores, e a interação se dá pela tração e compressão elástica.

Nesses exemplares os títulos paradoxais de igualdade revelam uma dimensão de fusão total entre o que se considera como opostos.

Lygia nos lembra que a experiência se vive no instante “como se toda eternidade habitasse no ato de participação” e o ato “precisa ser recebido com alegria para ensinar a viver sobre a base do precário.” (Clark 1980 p.29). o plano bidimensional não apenas ganha tridimensionalidade, como projeta-se conscientemente para o espectador, fundando o espaço maleável, não monumental, mas antropomórfico, de flexibilidade implícita do precário, do efêmero e do existencial. (BARACHINI, 2010, p. 1)

A infinitude que surge ao quebrar limites do posicionamento e da superfície bidimensional se dá por meio da interação. Lygia Clark demonstra como o espectador, ao transformar sua observação em ação, transforma a obra dada e cria então uma nova obra dupla: tanto o novo formato do *bicho* quanto a performance, a pura interação do Eu com o Não-Eu, aqui um espaço não biológico todavia dotado de vida própria.



Figura 13 - Lygia Clark. *Bichos*, 1960 - 1964. / portal.lygiaclark.org.br

A arte moderna realiza demonstrações de como a articulação figura - fundo pode ser o movimento gerador de uma expansão onde a separação entre os dois opostos é desmanchada, integração que pode ser paralelizada com o contato do indivíduo no espaço.

1.4 LABIRINTO

Não penses que o rigor do teu caminho
Que fatalmente se bifurca em outro,
Que fatalmente se bifurca em outro,
Terá fim. É de ferro o teu destino
(BORGES, 1969, p. 20)

Uma tipologia construtiva que lida e subverte a dicotomia entre as noções de figura e fundo é o labirinto. Nele pode-se dizer que a higiene de formas e texturas, clareza de funcionalidade e compartimentação, características consideradas por Pallasmaa (1996) como recorrentes na arquitetura moderna e contemporânea que preconiza a frieza do olhar em detrimento dos outros sentidos, é totalmente subvertida dando lugar a confusão.

Existindo por séculos em diversas culturas, o labirinto não é apenas um tipo de construção recorrente em civilizações para solucionar um problema ao abrigar certa atividade humana, é, além de seus exemplares construídos, uma imagem que surge em diversas culturas registradas ao redor do globo e ao longo dos séculos, seja trazida a materialidade em forma de construção, desenho ou elemento narrativo, um constante presente arquétipo da noção de arquitetura, o lugar construído.

Atualmente o labirinto ocupa no imaginário humano o espaço de símbolo e imagem mais do que de incidência construtiva. Escritores como Borges em seu conto *A Casa de Astérion* (1949), filmes com reconhecimento internacional como *O Labirinto do Fauno* (2006), bem como atividades lúdicas como exercícios de desenhos em revistas para público infantil mantêm viva a imagem do labirinto como este lugar onde o caminho necessário para superá-lo é um mistério a ser resolvido.

No trabalho do argentino Jorge Luis Borges (1899-1986), um dos maiores escritores da América Latina, o labirinto é criativamente explorado em seus significados e desdobramentos metalinguísticos. A tipologia aparece nos contos de 1949 “Abenjacan, o Bokari, Morto em Seu Labirinto” e “Os dois reis e os dois labirintos” de maneira literal, porém a aparição do conceito é mais notória quando articulado de diferentes formas.

Em “A biblioteca de Babel”, conto integrante da coletânea “Ficções” de 1944, a fictícia biblioteca se repete em idênticas salas hexagonais que se desenvolve infinitamente, guardando em suas prateleiras livros cujo texto advém de toda combinação possível de letras. Já no conto “O jardim dos caminhos que se bifurcam” de 1944, o devaneio desorientado é retratado como num livro que retrata as infinitas possibilidades de ações sobre o labirinto do tempo.

No conto “A casa de Astérion” de 1949, encontrado no livro “O Aleph”, o mito de Teseu e do Minotauro é recontado do ponto de vista do monstro, que compreende o mundo inteiro, em sua imensa combinação de repetições e variedades, como o labirinto no qual está preso.

Aqui há a alusão à hipótese popularizada por Nietzsche do “eterno retorno”, semelhantemente postulada na Era Clássica por Platão no diálogo *Timeu*, onde o universo é formado por uma quantidade finita de partículas, e o tempo discorre infinitamente. Assim sendo, haverá ao longo do interminável desenrolar temporal, infinitas combinações diferentes e também iguais de todas as construções humanas e formações geológicas espaciais, entendidas por Astérion, o minotauro, como um único labirinto.

Jorge Luis Borges escolhe a experiência do minotauro no lugar do Teseu para basear sua história, o perder-se no labirinto em detrimento da resolução. O eu-lírico situa-se no espaço o visualizando como o infinito Outro. O tema é trágico, porém demonstra uma percepção da infinidade extremamente contemplativa, útil à busca da criação de um espaço que ponha o Eu em frente ao indefinido mistério do espaço tornado infinito pelo tempo.

(...) Todas as partes da casa existem muitas vezes, qualquer lugar é outro lugar. Não há uma cisterna, um pátio, um bebedouro, uma manjedoura; são quatorze [são infinitos] as manjedouras, bebedouros, pátios, cisternas. A casa é do tamanho do mundo; ou melhor, é o mundo. Contudo, por força de esgotar pátios com uma cisterna e poeirentas galerias de pedra cinza, alcancei a rua e vi o templo dos Machados e o mar. Não entendi isso até que uma visão da noite me revelou que também são quatorze [são infinitos] os mares e os templos. Tudo existe muitas vezes, quatorze vezes, mas duas coisas há no mundo que parecem existir uma só vez: acima, o intrincado Sol; abaixo, Astérion. Talvez eu tenha criado as estrelas e o Sol e a enorme casa, mas já não me recordo. (Borges. *A casa de Astérion*, 1949, p. 39)

O mistério pode ser reconhecido de maneira dupla nesta imagem arquitetônica, seja pelo observador externo, que toma conta visualmente de uma forma de intrincados caminhos que levam apenas a mais caminhos em vez de um objetivo direto, ou pelo errante de dentro do labirinto, que centrado em seu caminhar de visão sem amplitude, é tomado pela função de perceber-se envolto no mistério em que consiste o destino aonde seu próprio movimento o levará.

Os primeiros registros do que se reconhece como labirintos remontam a tempos que tornam raros registros por escrito completos, uma vez que até mesmo certos petroglifos aparentam representar uma primitiva ideia de labirinto, antes mesmo da presença da escrita nas sociedades dos povos que desenharam tais imagens em pedra. O mote de círculos concêntricos interrompidos por linhas é

presente em artes rupestres de diversos lugares, como na pedra encontrada na Inglaterra (fig. 15) e marca um interessante entendimento de geometria bidimensional, vital para a figura do labirinto.

Mesmo que não haja evidências de que este desenho representem um labirinto construído ou imaginado, seu padrão figurativo é semelhante ao de labirintos posteriormente desenhados como tal, contendo a reverberação de uma imagem (círculos concêntricos) e conexão entre as circunferências (linhas retas). (MATHEWS, 1922)



Figura 14 (acima à esquerda) - Petroglifo de Mogor, Galícia / Jeff Seward

Figura 15 (abaixo à esquerda) - Petroglifo / [ps://sacred-texts.com](https://sacred-texts.com)

Figura 16 (à direita) - Petroglifo em espiral em Signal Hill / atalatoy.com

Já na imagem encontrada em Signal Hill, nos Estados Unidos (fig.16), o círculo se desenvolve em uma nova imagem, o espiral. O desenho de certa forma representa o caminho sugerido por labirintos, onde o centro só pode ser atingido pela movimentação que acompanha a forma de fora, porém aproximando-se gradativamente do centro.

O petroglifo de Mogor, na região da Galícia ao norte da Espanha (fig. 14) traz por fim um labirinto de fato, com um único caminho possível. As linhas da figura se retorcem, conectando um círculo ao outro ao performar um padrão em que um círculo é quase completado, porém volta-se para o centro, fazendo uma curva e “voltando” paralelo por onde passou. O desenho do labirinto neste sítio arqueológico é acompanhado por outros círculos, visíveis na imagem, o que consolida a ligação entre este e aquele tipo de gravura.

Qualquer que seja seu mote geométrico ou contexto em que o sujeito que experiencia o labirinto está inserido, do caminhante de um jardim inglês (MATHEWS, 1922) ao imemorial prisioneiro que sofre um inescapável destino trágico, esta espacialidade possui certos efeitos recorrentes ao vagante que se encontra inserido em uma de suas cópias e reinvenções.

Podem ser elencados como condições de desenho necessárias para classificação de um labirinto como tal: bifurcação, repetição, restrição de movimento e desorientação espacial. Estes aspectos podem ser aplicados a desenhos de círculos, retas, triângulos, outros polígonos e formas não denominadas, a liberdade de

O labirinto recebe importantes papéis religiosos e culturais registrados historicamente na sociedade grega e egípcia. No mito do minotauro o labirinto é uma masmorra, local onde prisioneiros de guerra enfrentam um tenebroso monstro, enquanto no império egípcio há o registro de labirintos sepulcrais, onde uma multiplicidade de câmaras retangulares foram construídas em homenagem aos faraós. (MATHEWS, 1922)

Na sociedade romana, a figura do labirinto pode ser encontrada tanto em complexos mosaicos quanto em grafitti (fig. 17 e 18), é tido como forte símbolo tanto religioso quanto político, representando a união de partes fragmentadas, bem como um reflexo da interculturalidade do império (MORRISON, 2002).

Para a Igreja Católica, o labirinto tornou-se um símbolo recorrente no período gótico. O caminhar pelos corredores se dá sobre o piso desenhado ou entalhado com a imagem labiríntica (fig. 19 a 22). Nestes casos, comumente há apenas um caminho para atingir o objetivo, o centro do labirinto. Esta realidade gráfica condiz com a simbologia que o labirinto toma aqui, que é de demonstrar o caminho do peregrino, com suas dificuldades e repetições, todavia seguindo um caminho, o da doutrina religiosa, chega-se à conclusão.



Figura 17 (acima à esquerda) - Mosaico romano de labirinto, séc. IV. / Pinterest.com.

Figura 18 (abaixo à esquerda) - Graffiti de labirinto em Pompeia, séc. I. / Tessa Morrison

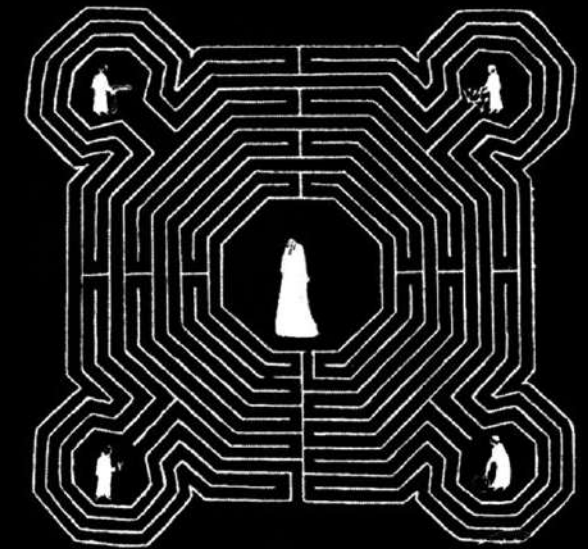
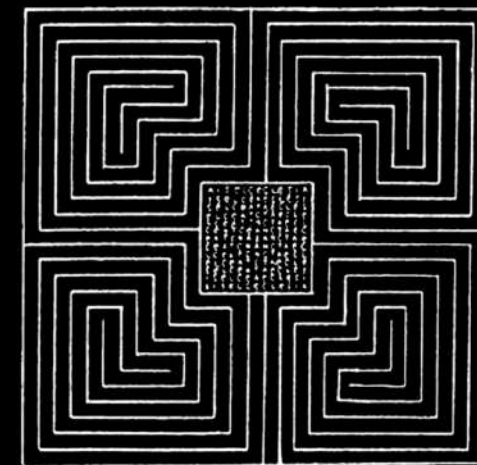


Figura 19 (acima à esquerda) - Labirinto na igreja de Reparatus, séc. XIII. / Gaia Cultural.

Figura 20 (acima à direita) - Labirinto na Catedral de Reims, séc. XIII. / Mathews, w. h. apud Guillebaud.

Figura 21 (abaixo à esquerda) - Labirinto na Catedral de Lucca, séc. XI. / Durand., J. "Les Pavés Mosaïques en Italie et en France," in Annales Archeologiques, XIV-XVII, 1855-7.

Figura 22 (abaixo à direita) - Labirinto na Catedral de Poitiers, séc. XII. / Mathews, w. h. apud Auber.

Um dos casos mais famosos é o da Catedral de Chartres (fig 23), construído no século XIII na cidade de mesmo nome, que fica no noroeste francês. Aqui o labirinto possui localização de destaque em planta, alinhado com o ponto mais importante de dentro da nave, o altar, preenchendo quase que completamente a largura da nave central com diâmetro aproximado de doze metros.

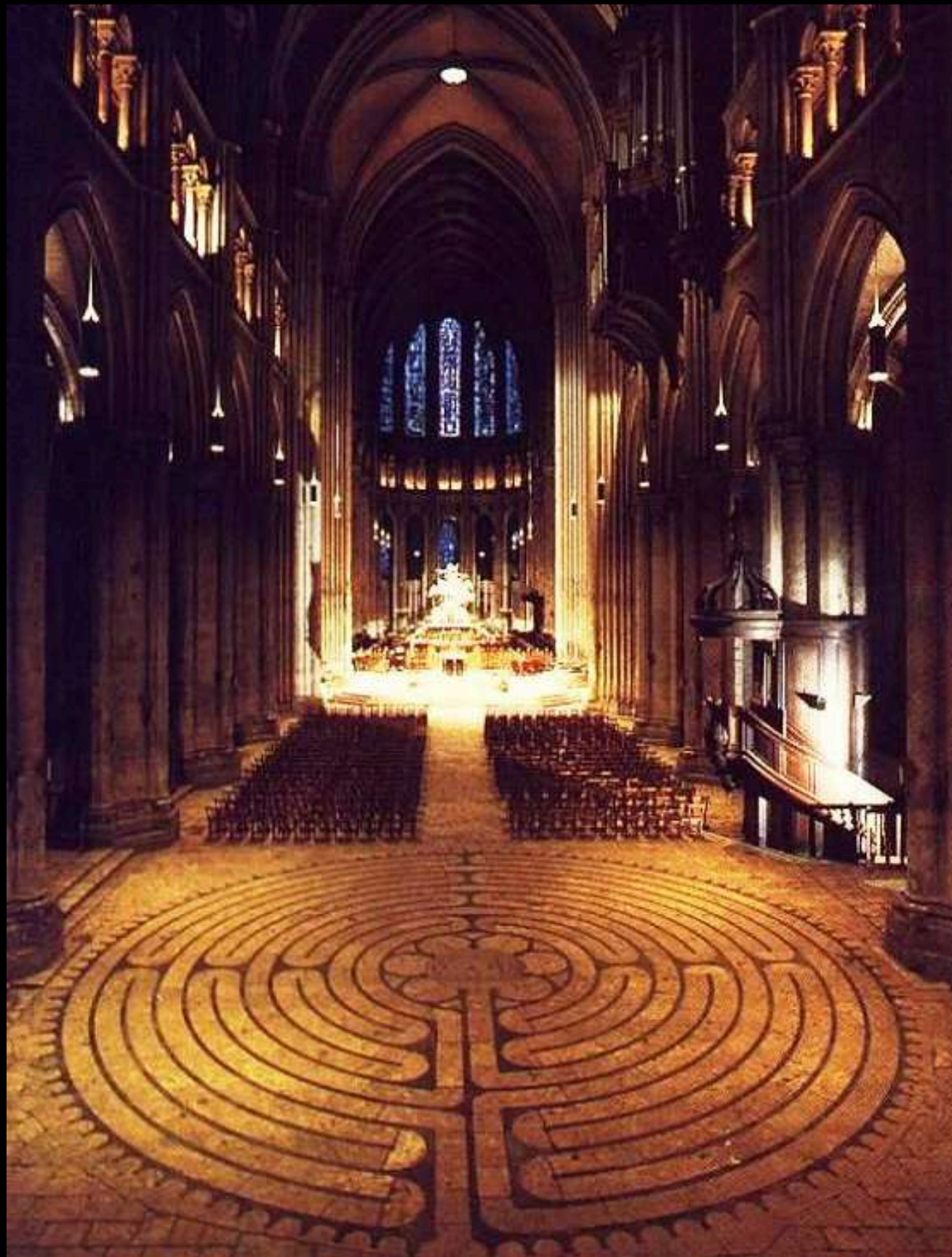


Figura 23 - Labirinto na catedral de Chartres, séc. XIII. / Gaia Cultural.

Nesta catedral, se a fachada for projetada ao plano do piso, o centro do vitral com a imagem de Cristo corresponde ao centro do labirinto. Este é um jogo de figuração que une um signo a outro por meio da igualdade de distância em diferentes dimensões.

Em específicas condições de iluminação, o labirinto torna-se fundo para a figura central da religião cristã, formando uma metáfora entre o caminho percorrido pelo mártir no mundo ao caminho da meada retorcida.

Os desenhos podem ser também formados por padrões mais complexos do que o “clássico” círculo desenvolvido por conexões em espiral que levam até seu centro. Labirintos desenvolvidos durante o século dezoito por exemplo como demonstrados abaixo não são mais presos a geometria restrita (fig. 24 a 27).

Os exemplos de labirintos aqui demonstrados variam e combinam ondas, espirais, círculos, linhas retas, simetrias lineares e radiais. A riqueza de formatos não prejudica a identificação de tais representações como labirinto, os princípios que modelam o espaço do dentro - fora ao esticar, torcer, e comprimir os caminhos continuam presentes.

O labirinto aparece além destas construções e representação das mesmas, em diversos locais como padrões desenhados e confeccionados em figuras de alto relevo, pinturas, cerâmicas e gravuras. Como alguns exemplos aqui demonstrados (fig. 28 a 30), a figura é utilizada desde ornamentação em metais preciosos até objetos cotidianos, como um cesto e um medalhão. A figura sobrevive e mantém o arquétipo do espaço de se perder nestas representações restritas à bidimensionalidade.

Na modernidade e contemporaneidade, a construção de labirintos normalmente se restringe a funções artísticas e lúdicas. Os exemplos ilustrados (fig. 31 a 34) demonstram como a imagem tipológica pode gerar diferentes resultados. O *Labirinto da Filadélfia* (fig. 31), de forma mais tradicional, encontra-se dentro de um museu, espaço fechado, surpreendendo o visitante que ao entrar na sala se vê instantaneamente de frente a entrada para o labirinto, que enclausura o espaço amplo da sala.

Também relacionados a museus, as propostas do escritório de arquitetura Kosmos para um museu na Dinamarca (fig. 32) e o *Open Enclosure* (fig. 33) trazem o labirinto com seu espaço desorientador porém em formatos diferentes. O primeiro, abaixo da terra, contém salas bem definidas com formatos totalmente variados entre si, já o segundo projeto traz um labirinto formado por paredes poligonais em planta localizadas em um espaço descoberto, com relevo mais alto ao centro do labirinto, trazendo por meio desta tridimensionalidade e visão do céu um contraste entre o aberto e o fechado.

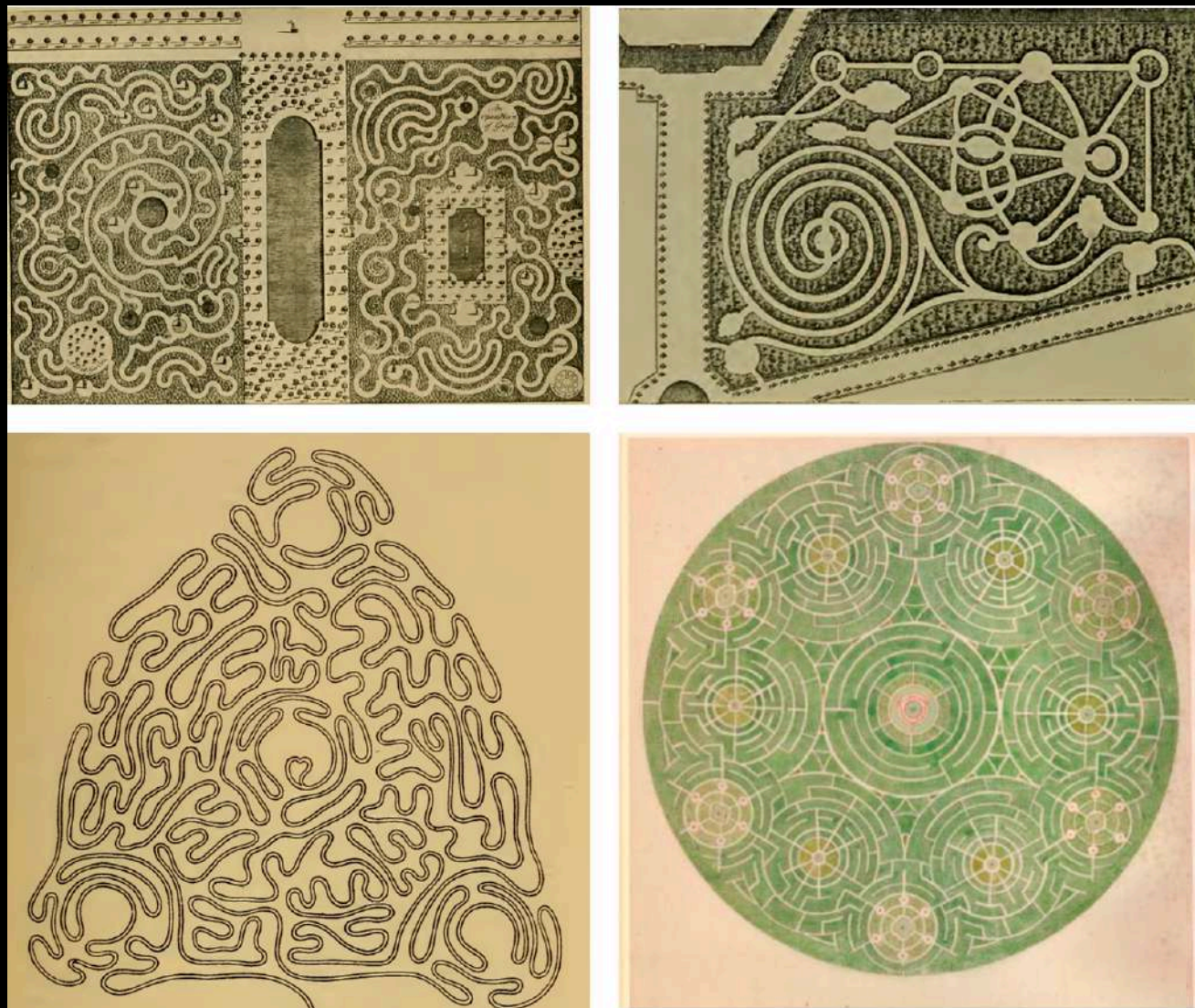


Figura 24 (acima à esquerda) - Batty Langley. *Projeto de labirinto*, 1728 / Mathews W. H

Figura 25 (acima à direita) - Labirinto do Castelo de Choisy / Mathews W. H.

Figura 26 (abaixo à esquerda) - Labirinto em Pimpernel / Mathews W. H.

Figura 27 (abaixo à direita) - *Labirinto projetado para Cazères*, séc. XVIII / Museu Britânico

No exemplo mais recente dentre esses, o pavilhão VARA (fig. 34) é formado por paredes circulares que não compartilham o mesmo centro, uma desconstrução de um dos “princípios labirínticos”, enquanto mantém a usual forma de círculo. O devaneio por entre estas salas criadas entre as intersecções circulares é dotado do constante mistério do que está dentro, fora, ou entre o que.

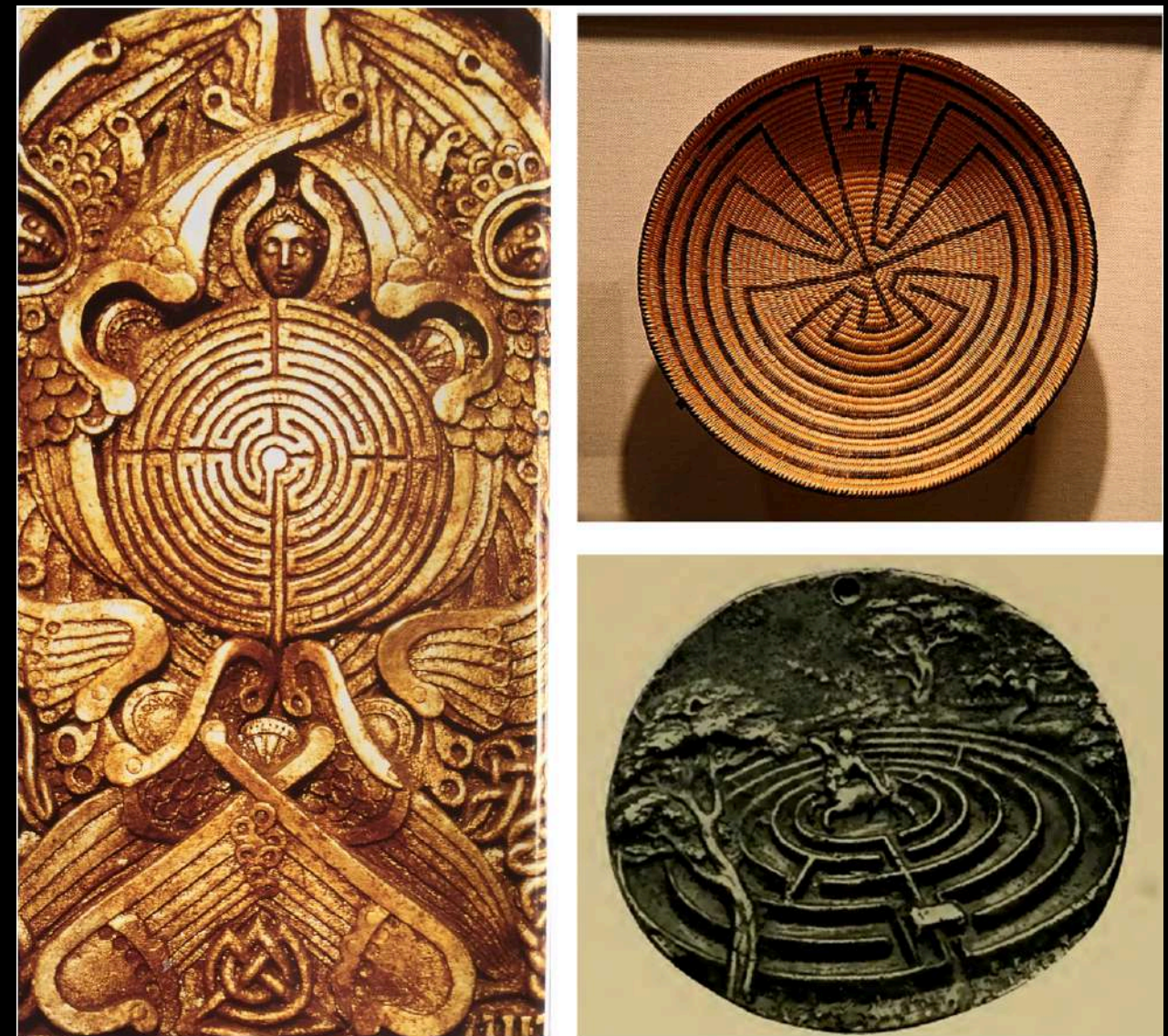


Figura 28 - Adorno da capela de Watts, 1624. / sohu.com.

Figura 29 - Cesto do povo indiano Pima-Maricopa, 2010. / flickr.

Figura 30 - Placa italiana de bronze, séc XVI. / Museu Britânico

Como atributos arquitetônicos de um labirinto, são notados três pares de características espaciais que podem ser percebidos em diversas versões literais ou não desta figura: Aberto/Fechado, por expressado na alternância entre a possibilidade e impossibilidade de acessar o espaço ao lado do que se ocupa; Contínuo/Bifurcado, já que os corredores ou salas ora oferecem a opção de perambulações ora regulam o caminhar por uma linha rigidamente determinada; e por fim, Repetido/Singular, no jogo de formas que compõem a construção bidimensionalmente (fig. 35).

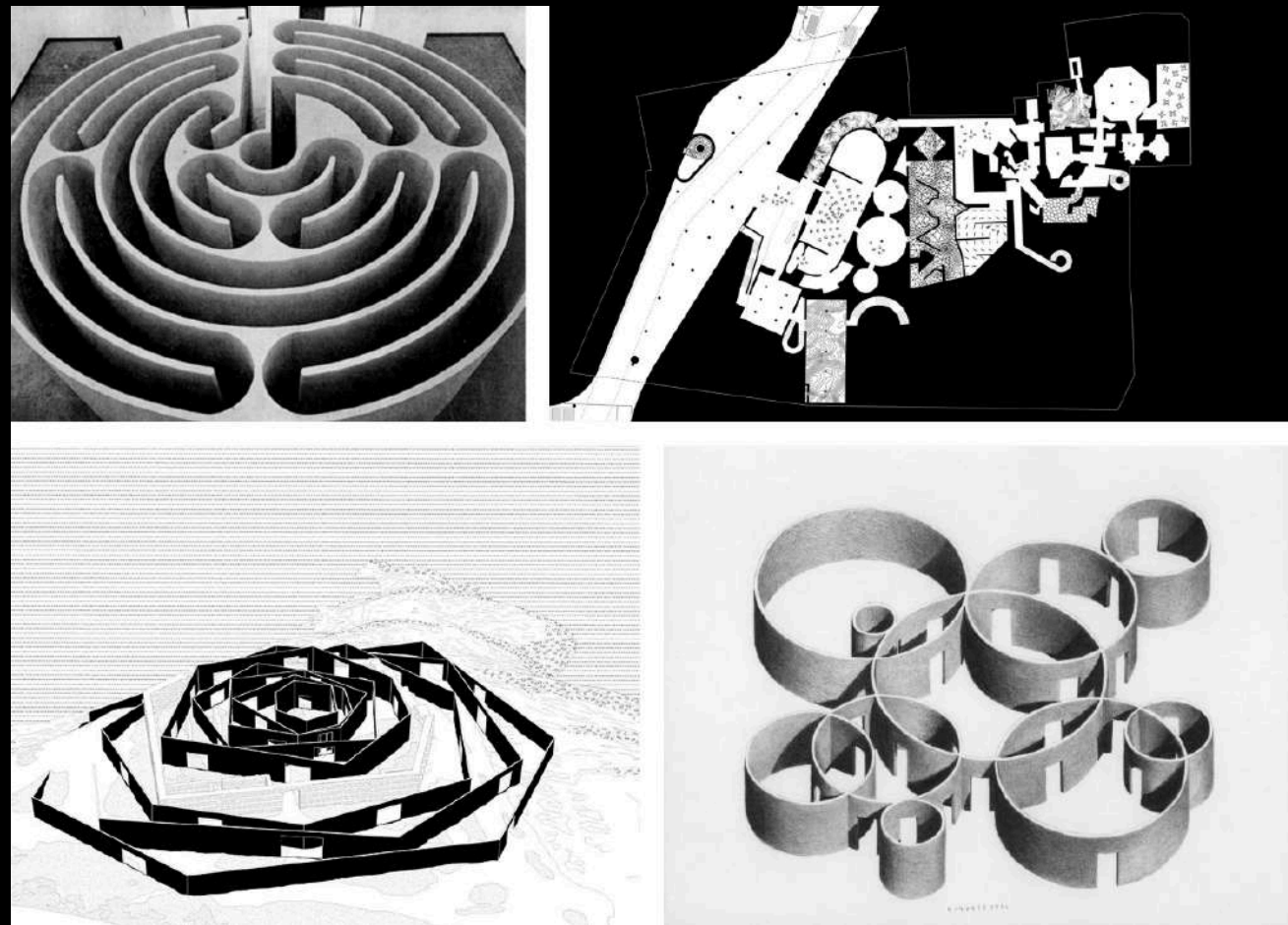


Figura 31 (acima à esquerda) - Robert Morris. *Labirinto da Filadélfia*, 1974 / Wikiart

Figura 32 (acima à direita) - Kosmos arquitetura. *Torre e Labirinto*, 2013 / k-s-m-s.com

Figura 33 (abaixo à esquerda) - EHRÉ. *Open Enclosure*, 2014 / divisare

Figura 34 (abaixo à direita) - Pezo Von Ellrichshausen. *VARA Pavillion*, 2017 / Dezeen

Estas características não são exclusivas ou necessárias para um labirinto, contudo são recorrentes e traduzem espacialmente a essência do labirinto. Percebidas em maior ou menor grau de expressão ao longo dos exemplos gráficos apresentados, tais pares são considerados no ato de projeto para a composição do espaço empenhado por este trabalho.

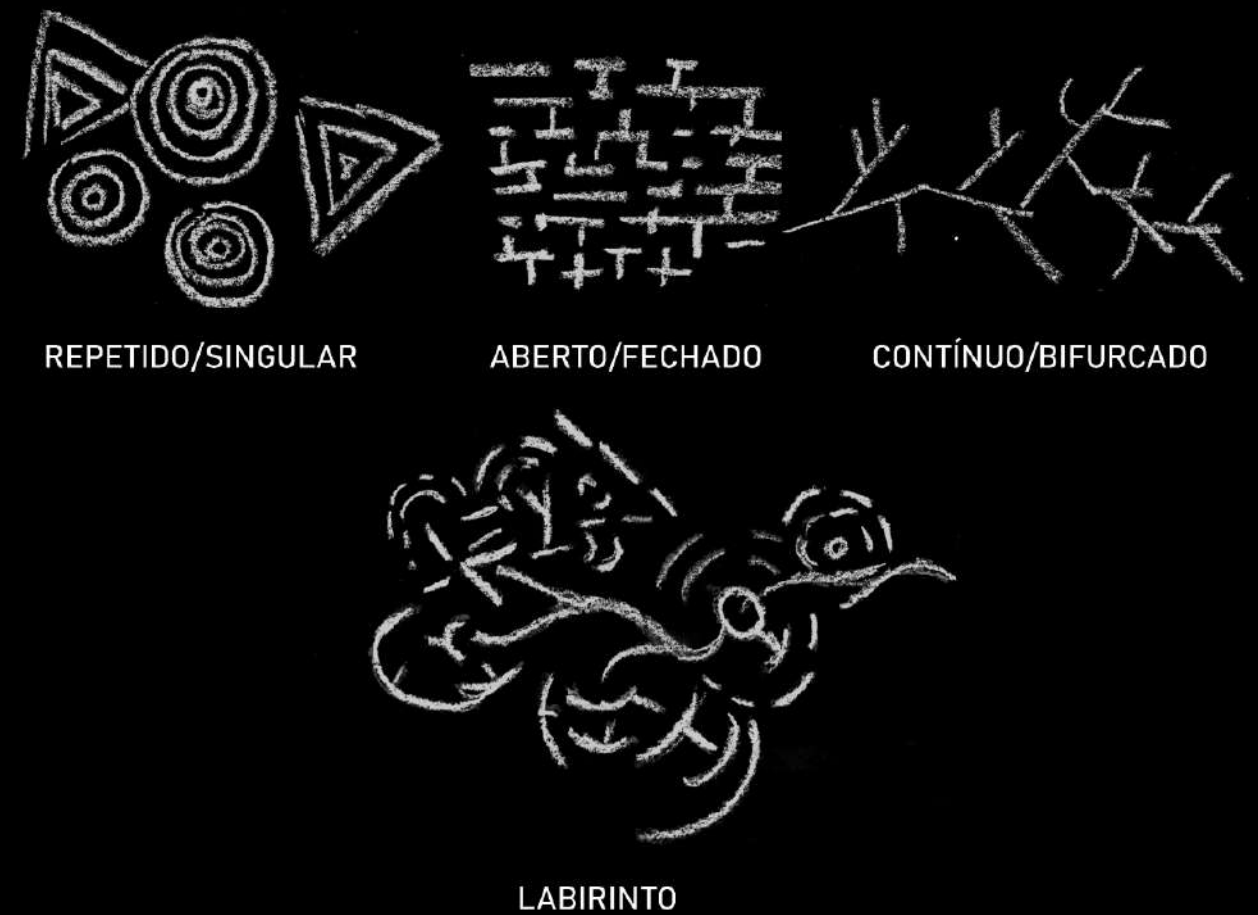


Figura 35 - *Esquema conceitual de labirinto* / Elaborado pelo autor

1.4.1 O FIO

Uma figura que complementa a do labirinto é o fio, que marca o trajeto dentro dele. Talvez a narrativa que envolve um labirinto mais conhecida e reverberada seja a do Minotauro (ilustrado na fig.x), mito grego que estabelece a ligação entre as duas figuras. (DAMISCH, 1966)

Resumidamente, nesta narrativa o herói Teseu é enviado junto de outros jovens guerreiros à ilha de Creta como uma oferta ao rei Minos, sacrificados ao Minotauro como uma dívida de guerra. Ariadne, filha do rei que se apaixona por Teseu, oferece um rolo de fio que deve ser desenrolado à medida em que entra no labirinto. Com tal artifício, o protagonista do mito é capaz de vencer a confusão do labirinto após derrotar o monstro, já que formou com seu caminhar um caminho marcado em linha para o regresso. (fig. 37)

Como a figura do labirinto é readequada em outras culturas como na Europa medieval por meio da Igreja Católica, também é o fio de Ariadne. Na gravura do século XVII de Boetius Adamsz (fig. 36)

há um anjo que do topo de uma torre segura um cabo pelo qual o peregrino se guia para superar o labirinto. Neste caso, o fio não se distribui pelos corredores labirínticos marcando sua parte vazia e caminhável, mas aparece como um guia até a saída que surge por cima das paredes. A diferença da terceira dimensão, a da altura, entre o anjo e o caminhante gera este tipo de caminho que quebra a regra do labirinto, como uma metáfora ao auxílio metafísico que a criatura angélica poderia proporcionar ao humano.

No texto intitulado *A dança de Teseu* (DAMISCH, Hubert. 1966), a figura do labirinto é explorada enquanto articuladora entre figura e fundo nos termos da Arte, e o fio possui grande importância neste entendimento.

O formato do fio é dado pelo caminhar desorientado, perdido, fatalmente desbravado entre as paredes do calabouço, uma marca no fundo da figura do labirinto. A partir deste fundo, surge a nova figura, que serve como guia para a saída, marca do movimento passado que pode ser revertido no presente.



Figura 36 (à esquerda) - Boetius Adamsz. criança vestida de peregrino em um labirinto, 1624. / rijksmuseum.

Figura 37 (à direita) - Edward Burne Jones. *Teseu e o Minotauro*, 1861 / Wikiart.

Como demonstrado por Damisch, compondo o fim do mito, há duas manifestações artísticas dentro da história. Primeiramente, uma estatueta de madeira é oferecida à deusa Afrodite no retorno da

jornada. Essa estátua, representando a figura humana, é considerada por Hubert como uma expressão apolínea, referente a ordem e a lógica, presentes na delimitação formal de uma figura independente.

Porém, surge após a oferenda da estátua, uma farandole, dança de caráter comemorativo em grupo onde o movimento dos corpos entrelaçados sem direção clara, cumprindo apenas o rodopio, causador de tontura, embriaguez. Este ato cultural é, em oposição ao representado pela estátua, um atestado do lado dionisiaco que habita o herói após a experiência do labirinto, que o representa por meio do movimento.

semelhante farandole (...) não reproduzia o caminho do herói, mas, antes, reproduzia o próprio Labirinto, através das voltas de uma dança que colocava em movimento todos os membros dos corpos, levando-os a uma corrida cuja única finalidade era a do entorpecimento ou da leve embriaguez que se apoderava dos dançarinos entregues aos seus rodopios chamadas a se consumirem em figuras coletivas, cujo entrelaçamento e sucessão, produzindo rupturas repetidas na corrente, evocavam a estrutura desse lugar obscuro e selvagem, saturado por uma rede de caminhos imêmore rapidamente cerrados, construídos para não deixar escapar aquele que cruzasse seu umbral. (DAMISCH, 1966, p. 374)

Enquanto a estatueta existe por si e para si, o labirinto existe, e funciona plenamente, apenas em contato com o movimento, a experiência do intelecto dentro dele. A farandole, símbolo da confusão espacial trazida pelo labirinto, é para Damisch como o próprio labirinto, não apenas o fio, que marca o fundo da figura labiríntica, mas sim a junção entre a figura e o fundo. A quebra dos limites espaciais de figura e fundo aqui emula a junção dos opostos

Construído segundo os caminhos da arte, o Labirinto do mito é a figura que contradiz a noção de contorno e de forma, assim como a noção de fundo, e ao mesmo tempo se torna o instrumento lógico de um discurso que trabalha para ultrapassar a oposição, senão a distinção, entre figura e fundo, para então inscrevê-la em uma figura. Figura além (ou aquém) de toda figura, onde o espírito se enclausura para aprender dela condições que são do pensamento e, antes, da linguagem, por esse privilégio que faz o Pensamento aparecer como o outro do espírito (segundo os termos próprios de Hegel) e como o fundo de todos os pensamentos: seja escolhendo ficar atento para não perder o fio e parar nas figuras sucessivas e sempre provisórias que o labirinto desenha, nas suas visões parciais, seja, pelo contrário, deixando escapar o fio e cedendo ao puro desejo do fundo; o espírito se rende deliberadamente à essa figura que é sua obra e sua casa, mas da qual ele não sabe nem o plano/desenho nem a extensão. (DAMISCH, 1966, p. 389)

Diante de todo o exposto neste capítulo, é possível atestar que o labirinto é uma figura que une os opostos dialéticos na síntese de uma única figura. União esta que sobrepõe (na sua forma e na experiência a qual condiciona o indivíduo que o adentra) o funcional ao ornamental, apolíneo ao dionisíaco, o racional ao irracional/inconsciente/instintivo/ à deriva.

Experimentando por meio dos sentidos, a interminável dicotomia entre Eu - Não-eu encontra seu caminho de expressão nas curvas e meandros do labirinto. Assim, entende-se a capacidade desta figura de servir como base para um projeto que pretende trazer ao público a experiência de entrar em contato com o seu entorno de maneira diferente do usual.

O labirinto enquanto prisão no mito de Teseu utiliza-se das repetições e redirecionamentos dos corredores como um obstáculo à memória. Porém, neste recinto onde qualquer lugar pode ser percebido como outro lugar, há também a possibilidade de percepção e movimento pelos quais o sujeito desprende-se de um atrelamento à claridade e à lógica, dos caminhos planejados e sempre dotados de objetivos, dando assim lugar ao perambular enigmático onde cada próxima câmara é incógnita.

Àquele que decide entrar no labirinto e caminhar nele, abre-se a possibilidade de explorar o desconhecido, que toma forma nos redutos de espaços que são descobertos apenas por meio da ocupação do corpo com todos os sentidos disponíveis. O vento, as texturas, fragrâncias, as sombras e luzes são os componentes de todos outros espaços existentes, porém o labirinto, com seu intrincado jogo de portais e ambientes diferentes, consolida a possibilidade de demarcar tais atributos da paisagem por meio da atenção requerida para navegar em seus misteriosos caminhos.

Faz-se necessário explicitar que a atividade de projeto desenvolvida neste trabalho não empenha-se em produzir um literal labirinto, onde haja um grande desafio imposto no usuário para alcançar seu centro e também sair do mesmo, mas sim utilizar da imagem do labirinto bem como suas características causadoras de confusão para confeccionar um equipamento público de lazer ativo. A confecção de um labirinto, tanto em projeto como obra construída, levaria para maior discussão teórica no primeiro caso e, no segundo, a problemas de ordem prática quanto à manutenção e segurança do usuário.

Como Astérion no supracitado conto de Borges, pretende-se que haja no usuário do espaço a sensação de continuidade do labirinto enquanto parcelas de espaço imbuídas em confusão, porém, de maneira a tirar proveito desta nova perspectiva acerca do entorno, em uma posição de curiosidade concomitante ao objeto arquitetônico e o meio em que este se insere.

2 MISTÉRIO E CURIOSIDADE

Diante do exposto, o contato do indivíduo com o espaço é dotado de inerente desvelar de um mistério. A focalização do pensamento no desconhecido é um interesse que pode ser explorado a partir da curiosidade, o impulso de realizar um contato com aquilo que não se compreende de imediato.

O desconhecido foi por muito retratado como uma característica intimamente ligada àquilo que se deve temer, ao justificado medo. Em representações do que se pretendiam ser mapas do mundo, é comum que as partes desconhecidas contenham imagens de monstros colossais, o mistério e seus perigos além da razão.

É fato que na incalculável totalidade da experiência humana, muitas relações de objetos e sujeitos, bem como de objetos entre si podem ser identificados como geradores de mistério. Para o contexto do trabalho, os enigmas não são pressupostos a terem uma resposta, uma resolução. São apresentadas imagens que por si só mantêm ou representam locais ou formas de experienciar certos locais onde o desconhecido pode ser amplificador de uma íntima experiência com o espaço, celebrado e integrado à experiência arquitetônica.

São elencados aqui exemplos de objetos de paisagem antrópica e arquitetônicos (construídos e não construídos) que se estabelecem como enigmas em relação a seu entorno. A partir destes exemplos é montado um repertório para a posterior elaboração do projeto, não como uma listagem de precedentes de mesmo programa ou qualidades construtivas semelhantes, mas sim uma temática estética, dos sentidos, para a fusão entre figura e fundo, arquitetura e paisagem, sujeito e objeto em uma mesma imagem, labirinto a partir de seus atributos de deriva, percurso, de incitação à curiosidade.

2.1 ENIGMAS NA PAISAGEM

A presença de instalações na paisagem que evocam o desconhecido, seja com intuito atrativo ou repelente, pode ser concebida e realizada em diversas formas. A definição de enigma pressupõe a ausência do conhecimento para a compreensão sobre tal objeto, impondo assim a necessidade de uma referência pessoal e subjetiva. Todavia, de acordo com relações específicas estabelecidas entre pares dialéticos (figura - fundo, eu - espaço, vastidão - intimidade) pretende-se focar na espacialização do mistério, como ocorre no labirinto, que possa então ser utilizada para o projeto de maneira lúdica.

As informações culturais e referentes a complexos sistemas de crenças traduzidas a formas espaciais de diversas religiões, a comunicação artística que não se pode replicar com linguagem de

artes plásticas, juntamente à dúvida constante de como em outros tempos estabelecem significados e funções formam grupos de enigmas na paisagem.

2.1.1 EXEMPLOS CONSTRUÍDOS

O complexo arquitetônico Jantar Matar (fig. 38) na cidade indiana de Nova Deli se trata de um observatório construído no século XVIII. Na época já haviam sido criados os primeiros telescópios espaciais que anulariam a necessidade de construções deste porte, porém supõe-se que devido a dificuldade de comunicação entre continentes e também intenções estéticas a obra foi projetada pelo governo indiano. (GHISLENI, 2022)

Na idealização do príncipe indiano Jai Singh, a arquitetura deveria estar a serviço da ciência, e é a partir de Jantar Matar que decisões de datas comemorativas a planejamento urbanístico como locação da cidade planejada de Jaipur foram feitas. O monumento serviu tanto como algo a ser observado e experienciado quanto como instrumento.

O resultado é uma pequena cidade de enigmas. O visitante deste patrimônio reconhecido pela Unesco pode utilizar dos posicionamentos e direcionamentos da série de mirantes, astrolábios e torres para realizar observações astronômicas, todavia o jogo de escadas, muros retorcidos, volumes e vazios que se espalham pelo espaço aberto produz uma curiosidade em uma instância que antecede e ultrapassa a funcionalidade

A experiência estética de se deparar com esta série arquitetônica cujas funções não estão disponíveis ao entendimento através da mera observação evoca a sensação de espaço que vai além do funcional. A ordem investigada dos astros é imprimida na construção humana, que por sua vez guarda a lógica matemática dentro de um projeto monumental que opera na esfera da curiosidade e contemplação.

Este enigma duplo entre objeto observado e instrumento de observação é interessante ao elencar diretrizes para a elaboração de um projeto público, desenvolvido neste trabalho, pretendido a renovar a curiosidade pelo espaço à sua volta, na medida em que atrai atenção e durante a interação a distribui para outros elementos do espaço.

Outro exemplo construído onde a partir de um projeto arquitetônico é dada forma a elementos decididamente estranhos à paisagem é no parque La Villette (fig. 39), em Paris. Idealizado por Bernard Tschumi, a implementação constitui-se em uma série de edifícios sem programa previamente definido, onde posteriormente foram implantadas salas de concerto, museus, escritórios, restaurantes e teatros.

Este parque subverte a noção de que os marcadores de paisagem no espaço de parques urbanos devem ser estritamente por elementos naturais. “(...) foi imaginado como um lugar de cultura, onde o natural e o artificial se mesclariam em um estado de constante reconfiguração e descoberta” (SOUZA, Eduardo, 2013, p. 1)

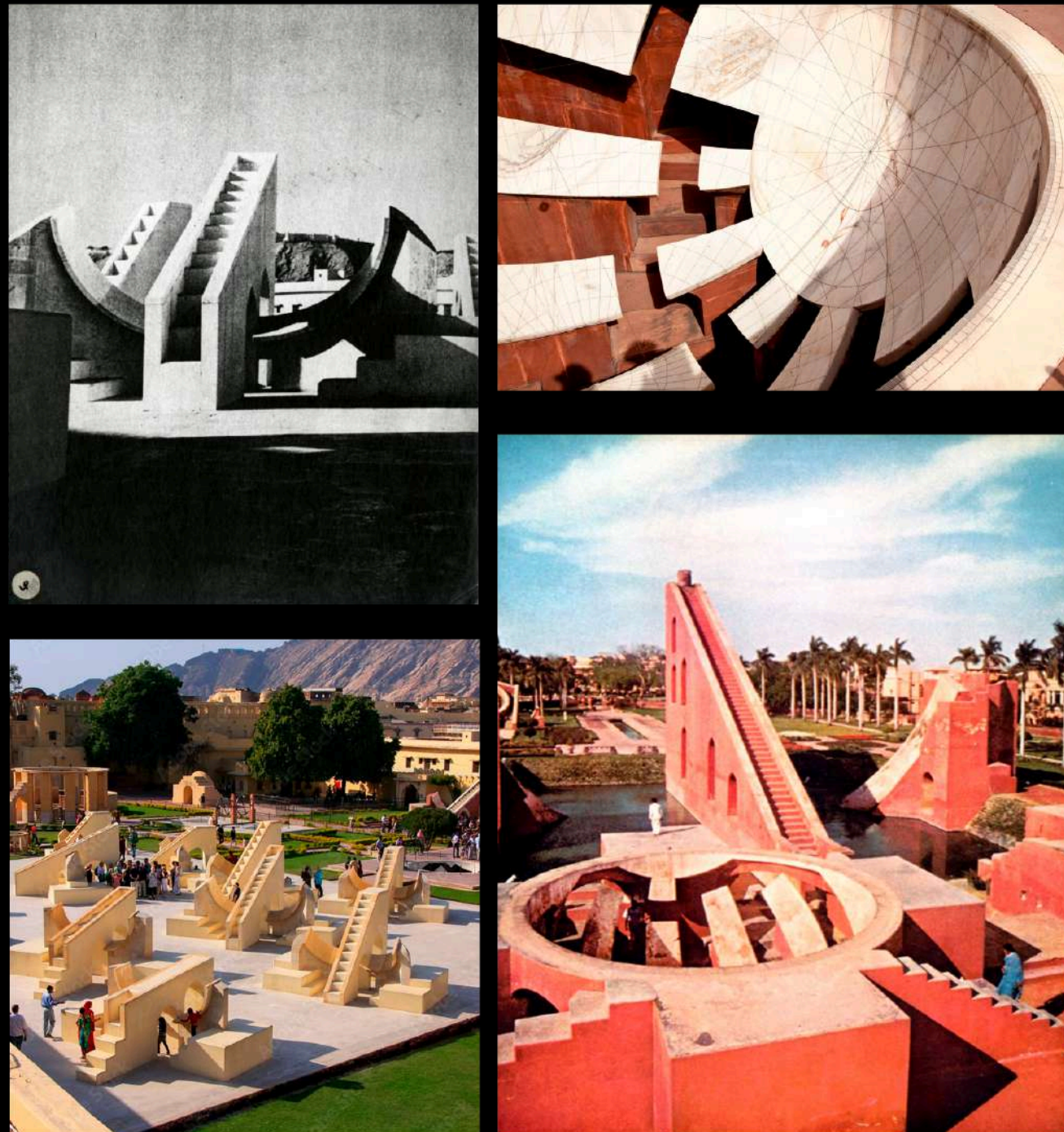


Figura 38 - Jantar Mantar / Flickr.com

Há uma malha retangular que determina os posicionamentos de cada uma das construções, que surgem com estrutura e revestimento de cor vermelha, se destacando como uma figura clara à frente do fundo verde da vegetação. Com pórticos, escadas espirais e apêndices de apelo puramente estético, os espaços construídos instigam a curiosidade do observador a investigar de certa maneira o que existe em cada um deles. A forma desatrelada de uma rígida ligação com dada função contribui para a curiosidade no parque.

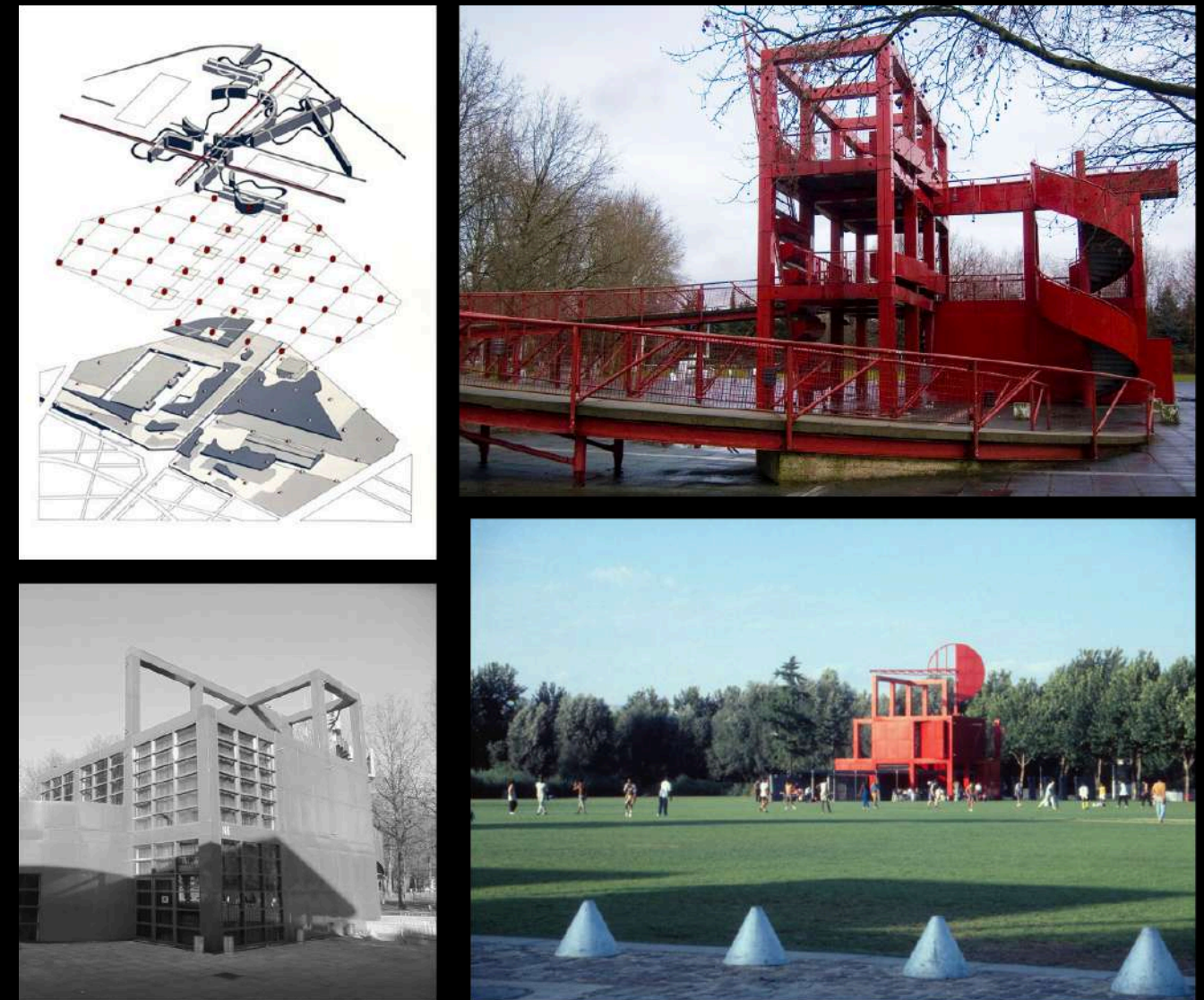


Figura 39 - Parc de La Villette / ArchDaily.com

2.1.2 EXEMPLOS EM ARQUITETURA CONCEITUAL

Exemplos arquitetônicos que, por intenção de seu criador ou por condições inesperadas, não saem do papel, enquadrados no conceito de *Paper Architecture* do século XX, são capazes de explorar visões disruptivas do contexto contemporâneo arquitetônico enquanto mantêm sensibilidade arquitetônica e espacial. Os exemplos aqui mencionados possuem um apelo político maior do que a intenção de criação do incomum por si só, porém tal choque de imaginação projetado no espaço é capaz de gerar cenas intrigantes na paisagem.

O arquiteto e artista plástico Lebbeus Woods (1940-2012) realizou entre as décadas de 1980 até de 2000 diversas propostas que mais se assemelham a obras de ficção científica. Seus desenhos mostram um mundo altamente modificado pelo ser humano, onde os padrões construtivos atuais são negados frente a necessidade de resolução de questões sociopolíticas.

“Não me interessa em viver em um mundo de fantasia. Todo meu trabalho pretende evocar espaços arquitetônicos reais. Mas o que me interessa é como seria o mundo se fôssemos livres de limites convencionais.” (WOODS, 2008, p. 1. tradução do autor)

Em 1988, é proposto o projeto *Terra Nova* (fig. 40) como uma solução para a crise na Zona Coreana Desmilitarizada, porção de terra da que forma uma zona neutra entre a Coreia do Norte e a Coreia do Sul. Esta zona foi criada em 1953, requerendo que ambas nações mantivessem uma distância de atividades militares de dois quilômetros de tal linha, criando assim um corredor de quatro quilômetros de largura entre os países.

O projeto *Terra Nova* comenta as implicações militares e sociais de uma perspectiva simbólica e estética, concomitante à rígida relação entre arquitetura e paisagem. As envisionedas construções de elementos metálicos com enormes dimensões formam uma utopia ecológica, protegida por uma megaestrutura que acomodaria interações entre a humanidade e o meio ambiente, considerado impressionante por Woods por sua série de montanhas e vales. (WOODS, 1997)

O projeto *“Quake City”* de 1995 (fig. 41) idealiza uma megaestrutura na cidade de São Francisco na Califórnia, que suporte abalos sísmicos possíveis pela junção das placas tectônicas do pacífico e norte americana. Esta cidade suspensa não teria ponto de origem bem limitado, e suas partes reorganizam-se de acordo com os abalos sísmicos.

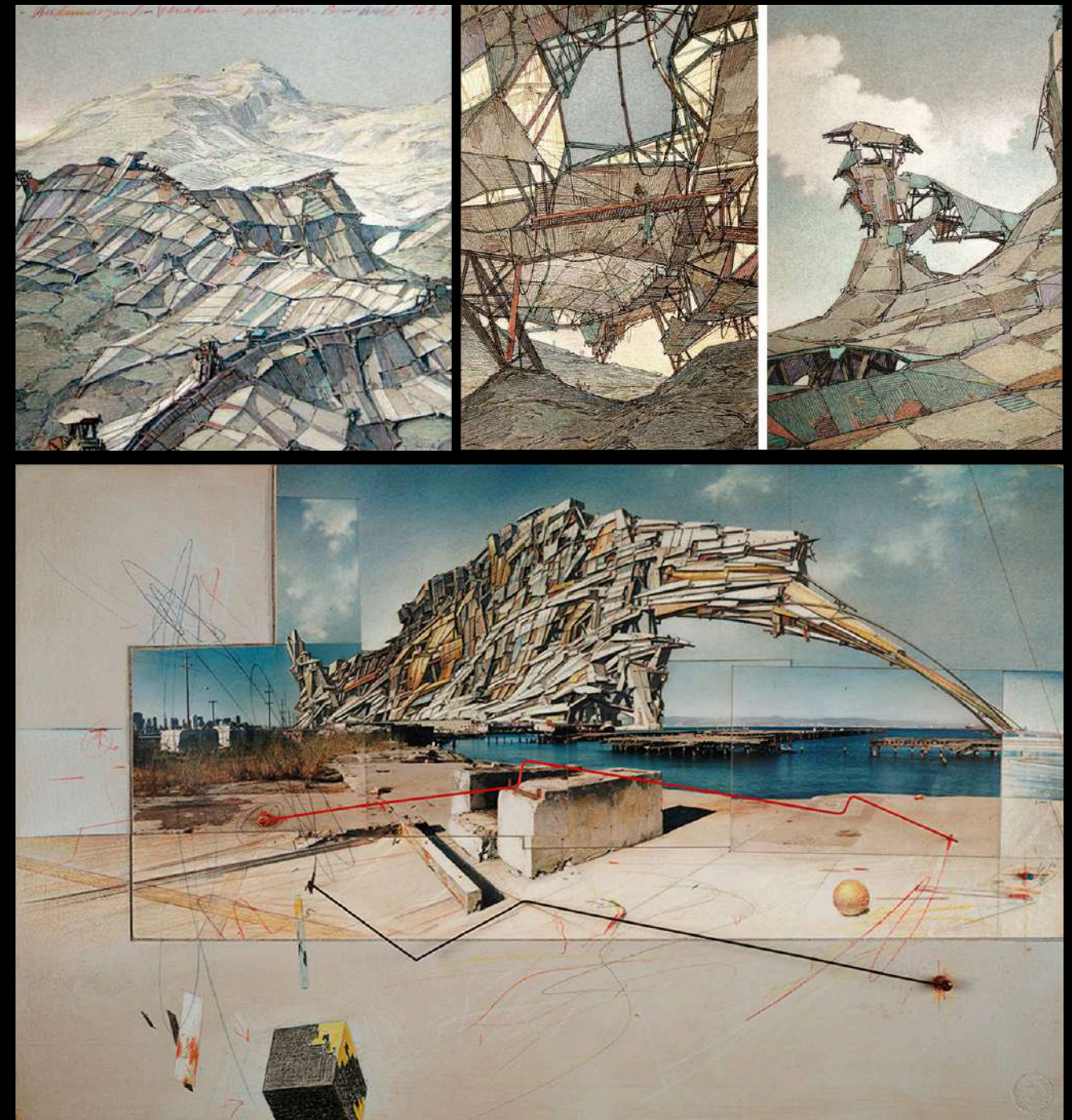


Figura 40 (acima) - Lebbeus Woods. *Terra Nova*, 1988 / lebbeuswoods.wordpress

Figura 41 (abaixo) - Lebbeus Woods. *San Francisco Quake City*, 1995 / Designboom.com

(...) sua história é gravada em sua forma, discernível apenas pelas leituras mais atentas. Sucessivos tremores mudaram sua massa fragmentada e irregular, re-embaralhando as placas que outrora poderiam ser chamadas de pisos, paredes e tetos. Agora eles são as arestas definidoras de espaços sem nomes, (...) lugares para a claridade de ação que não precisa de coação. (WOODS, p. 2, 1997. tradução do autor)

Este grande arco na paisagem que seria uma cidade inteira possui um efeito imagético de pluralidade de sentidos, ocupações e significados comunicados a um conjecturado observador. As peças de metal com inúmeras subdivisões tomam a paisagem e instigam o imaginário quanto à ação humana sob elas, em constante estado de mudança e adaptação.

Outro exemplo de projeto conceitual é o *Spike Field* (campo de espinhos em tradução livre), que utiliza da experiência estética de estranheza para transmitir uma curiosidade cautelosa, que é concluída com um aviso de duração milenar acerca dos perigos de experimentações atômicas a serviço de poderio bélico (fig. 42).

O projeto faz parte do trabalho do laboratório de Sandia, uma organização estadunidense com parcerias acadêmicas, governamentais e comerciais que visava principalmente desenvolver tecnologias relacionadas ao controle de mudanças climáticas, controle de armas e eliminação de resíduos perigosos. No *Spike Field*, o conceito baseia-se em um estudo semiótico para comunicar através de séculos que perigosos subprodutos de energia nuclear foram descartados no subterrâneo.

Para tanto, uma série de propostas de símbolos que superem o teste do tempo foram desenvolvidos, diagramas, textos, poemas como o abaixo são aplicados no projeto fictício.

*“Este lugar não é um lugar de honra.
 Nenhum feito altamente estimado é comemorado aqui.
 Nada valioso está aqui.
 Este lugar é uma mensagem e parte de um sistema de mensagens.
 Preste atenção nele!
 Enviar esta mensagem foi importante para nós.
 Nós nos considerávamos uma cultura poderosa.”*
 (Poema gravado em parede do projeto. Tradução do autor)

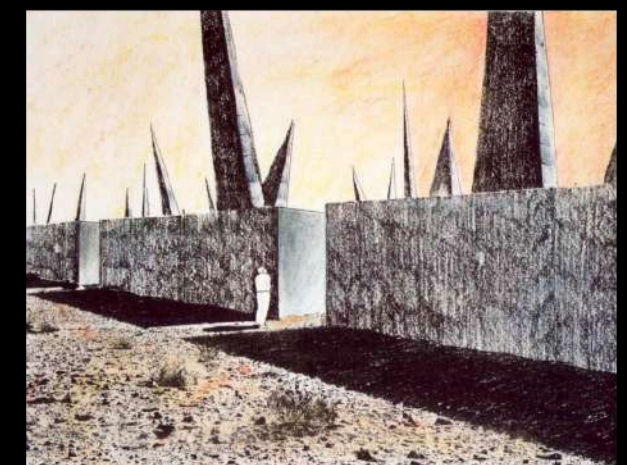
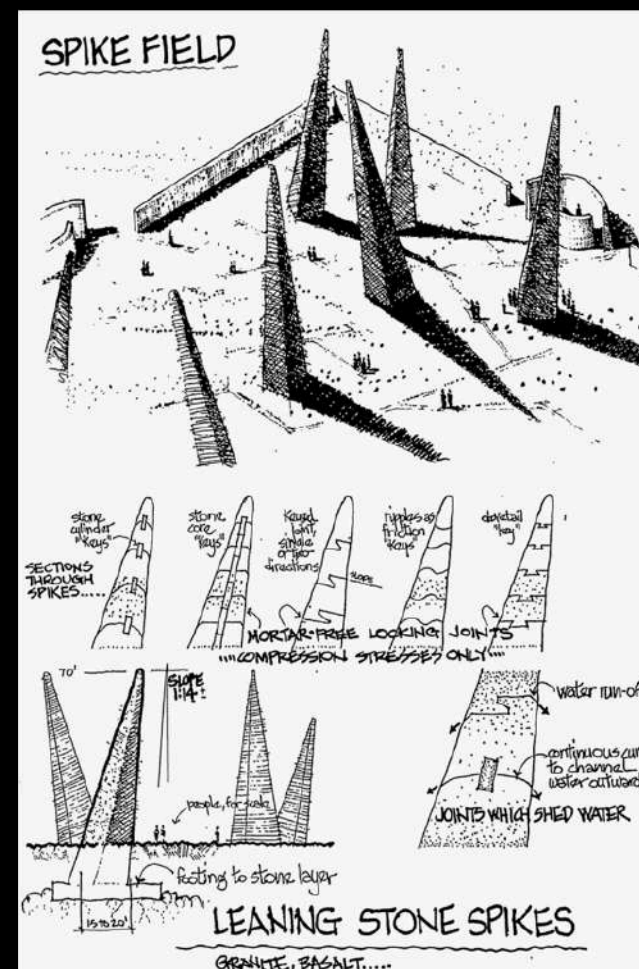


Figura 42 - Michael Brill e Safdar Abdi. *Spike Field* (1992) / Hyperallergic.com

Em termos de arquitetura, blocos de obeliscos que superam 20 metros de altura são espalhados por volta do campo de descarte subterrâneo, com pontas de ângulos mínimos, a fim de criar uma imagem hostil, afugentando qualquer devaneio despreocupado pelo local.

Neste caso, a curiosidade é posta a serviço de um conto preventivo semiótico, a hostilidade das formas prepara o observador especulativo para se aproximar com cautela, e a partir desta nova perspectiva adquirir conhecimento sobre os perigos do contato com material radioativo.

Este campo de espinhos é dotado de um caráter que em muito difere do buscado no projeto desenvolvido por este trabalho, uma vez que se distancia de uma interação descompromissada e de lazer. Todavia, consiste em um projeto que une o monumental e estético a interação e percepção, realizando tal jogo de comunicação na paisagem.

2.1.3 EXEMPLOS ARQUITETÔNICOS NÃO INTENCIONAIS

A experiência arquitetônica de sacralidade desagregada de devoção proposital explícita parece surgir de uma origem sem nome e sem intenção. Ela é formada por um encontro sensibilizado do self com o mundo. Surge da santidade da vida como ela mesma e profundas experiências do ser. (PALLASMAA, 2012)¹

Há também certos esforços antrópicos de mudança na paisagem que acabam por gerar inadvertidamente ícones enigmáticos, marcas na paisagem não atreladas à religião, função monumental ou expressão artística.

O córrego Sóter em Campo Grande MS possui uma série de barragens em concreto armado que foram construídas nas décadas de 2000 e 2010 com o intuito de frear a aceleração da água durante o natural período de cheia do curso d'água nas épocas de chuva. O exemplar retratado (fig. 43), que fica próximo a esquina entre a rua Mário de Andrade e a Avenida Nelly Martins, tem dimensões de largura de aproximadamente 35 metros e altura de aproximadamente 4 metros.

Neste exemplo a construção, ou “figura” arquitetônica, está imgeticamente mergulhada na vegetação de margem do córrego. Sua presença definida por formas extremamente retilíneas deixam claro para qualquer observador de que se trata de um objeto antrópico, rodeado por todos os lados pelas árvores e arbustos típicos do bioma de beira de córrego do cerrado, enquanto o plano do chão conta com terra e pedras submergidas na água, rasa no momento da fotografia.



Figura 43 - Barragem no córrego Sóter / Acervo pessoal

¹ Fala do arquiteto Juhani Pallasmaa na palestra "Christianity as Secularisation", simpósio Aboagora, em 15 ago. 2012. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=sk7SA2lwz5A&t=2487s>>; tradução do autor. Acesso em ago. 2023.

Tal configuração faz com que sua forma completa não seja facilmente apreendida pelos sentidos, e há um choque direto entre a quietude, frieza e força de definição formal da figura com a informalidade, maleabilidade, e turvamento providos pelo fundo (que para efeitos literais ultrapassa o plano da figura em certos ângulos) na incerteza de localização de seus corpos vivos e naturais.

É possível compreender a função da barragem como infraestrutura para o funcionamento da cidade, porém tal conhecimento não anula o efeito desta pequena porção de paisagem, onde a modificação humana encontra-se escondida, apropriando-se do esconderijo criado naturalmente pela forma de vegetação relativamente natural. A obra é extremamente funcional, e certamente não possui particularidades em sua concepção e projeto que fogem da objetiva função de resistir a pressão da água para dado canal que corta parte da cidade de norte a sul, evitando enchentes que eram comuns na região. Todavia, devido ao exposto, a barragem pode caracterizar-se também como um enigma na paisagem.

O abandono é também inadvertido agente direto na criação de artefatos arquitetônicos que despertam o interesse de diversas pessoas ao redor do mundo. Assim como há ideias místicas em ficções de locais mal-assombrados, onde os habitantes dão lugar para espectros, grandes construções, indústrias, estruturas inacabadas formam parte considerável de turismo, mesmo nos casos onde não há uma infraestrutura que seja projetada e construída para melhor receber a presença de visitantes, como em casos de restauros.

Atualmente existem diversos *sites* (fig. 44) voltados à exploração de locais abandonados, além de pessoas ao redor do globo que produzem conteúdos audiovisuais acerca de tais experiências. Agências de seguradoras como a Allianz possuem até mesmo guias voltados para esta singular modalidade de turismo.

Neste caso, o vislumbre do passado traz consigo a tentativa da imaginação em remontar acontecimentos e motivos do objeto observado ter sido como era e também se transformado no estado atual. Como também é natural que aconteça, localidades abandonadas costumam ter um aumento exponencial ao longo do tempo de formações vegetais tomando conta da paisagem. Tal retorno biológico de seres vivos ao local é parte essencial da estética do abandono, da ruína. Lajes racham, dando mais espaço para a terra. Telhados ruem, abrindo espaço para o sol. Paredes caem, abrindo maiores acessos para a fauna e flora, e assim gramíneas, arbustos e árvores invadem o espaço onde antes eram evitadas. Esta sobreposição do antes consolidado projeto humano pelo presente repleto de modificações não calculadas gera um fascínio já apontado pelo teórico de restauro John Ruskin, exemplificado na citação:

“(...) a maior glória de um edifício não está em suas pedras, ou em seu ouro. Sua glória está em sua Idade, e naquela profunda sensação de ressonância, de vigilância severa, de misteriosa compaixão, até mesmo de aprovação ou condenação, que sentimos em paredes que há muito são banhadas pelas ondas passageiras da humanidade. (RUSKIN, 1849, p. 186).



Figura 44 - Catálogo para turismo em locais abandonados / Kathmanduandbeyond

Há uma tendência à deterioração inerente aos próprios materiais e sistemas – uma entropia – que nenhum cuidado no projeto ou na manutenção pode superar. (...) Ainda assim, existe um aspecto mais duro e mais crítico na aceitação da decadência dos edifícios e da sua inevitável ruína, que coloca a arquitetura numa posição única para informar a nossa compreensão da condição humana e melhorar a sua experiência. Principalmente, isto consiste em incluir no design um grau de complexidade, até mesmo de contradição, incorporado nos processos simultâneos de crescimento e decadência dos nossos edifícios, que aumenta e intensifica a nossa humanidade. (WOODS, 2012, p. 1)

Outro exemplo de marca na paisagem se trata dos chamados espelhos de som (fig. 45) construídos na costa sudeste da Inglaterra na década de 1930 como uma tecnologia de defesa militar, funcionando como um amplificador de sons, que poderia dar sinais de aproximações aéreas inimigas da costa da ilha, ao colocar um microfone ou pessoa com função de escuta no foco da esfera que forma a superfície côncava. A invenção creditada a Maj William Sansome Tucker teve seu desenvolvimento levado até o meio da mesma década, quando a disseminação de radares fez com que os espelhos de som se tornassem obsoletos. (SOUZA, 2013)



Figura 45 - Espelho de som / BBC News

Atualmente as estruturas de concreto permanecem na costa, como sinais de um passado distante, uma tecnologia obsoleta que atualmente marca a paisagem e continua operando como focalizador de som, porém sem nenhuma utilização para este desdobramento das ondas.

Esta série de enigmas espaciais que habitam o espaço público e interagem com ele, recebendo o efeito de pichações, intempéries, e continuando a realizar a função para qual foram inventados, focalizar o som.

O exemplo dos espelhos de som serve como uma lembrança da possibilidade de perda (ou mudança) de função das construções ao longo do tempo, enquanto a existência da intervenção permanece e se mescla com a paisagem.

2.1.4 EXEMPLOS EM PINTURAS

Na pintura *Caminhante sobre o mar de névoa* (c. 1818) (fig. 46) de Caspar David Friedrich (1774 - 1840), o pintor romântico alemão faz o uso de um tipo de retrato chamado de *Rückenfigur*, ou seja, figura de costas em alemão, onde o sujeito retratado na cena encontra-se de costas, sem ter seu rosto retratado na imagem. A ausência da face acarreta na perda da mais comum fonte de expressões em figuras humanas, restando apenas a sua pose e relação com o entorno para a transmissão de algum significado ou emoção transmitida pelo quadro.

O observador-objeto está fortemente delimitado em um primeiro plano, junto às pedras nas quais se apoia com seus pés e bastão para realizar a observação da paisagem, envolta em névoa. A natureza, representada pela própria névoa em seu aspecto de incognoscível e pelas partes de terra que afloram de tais manchas úmidas (trechos desconexos de paisagens europeias), está como que subjugada pelo sujeito. O caminhante, rígido e diante da sublime distância que não se pode aferir, causa por conta de sua posição uma relação de subjugação da natureza pelo homem, todavia essa indefinida terra além da névoa mantém-se oculta, evocativa de curiosidade.

Neste caso, o mistério é compartilhado entre o sujeito observador e o que está sendo observado. O caminhante encontra-se de costas para o plano da pintura, e sobre tal sujeito não se sabe muito, a não ser o que sugere o título e seu posicionamento diante do desconhecido.

O fundo do quadro torna-se um com a figura do homem. Para o observador do quadro, há uma transformação do humano como um só com o fundo, já que pela experiência de colocar-se à frente da arte, o cenário de sujeito e objeto é repetido. O caminhante sobre o mar de névoa retrata o sujeito em estado de perceber a paisagem como um mistério e ao mesmo tempo participar dela.

Outro exemplo, este em uma paisagem humanamente alterada, é *Sol de aumento na praça* (fig. 47), do pintor italiano Giorgio de Chirico. Nesta peça, assim como diversas outras do artista, é vista uma praça, espaço livre contido entre duas edificações, com apenas uma estátua e a frente de um distante horizonte urbano. Há um estranhamento emanado da total falta de pessoas ou outros vestígios de humanidade no chão.

Este espaço não familiar é palco para um jogo metafísico: O sol, ao fundo, concede uma sombra de si mesmo à praça, como que atestando a solidão deste lugar uma vez que nem mesmo a luz solar toca e afeta os objetos da composição, apenas de si mesmo.



Figura 46 - David Friedrich. *Caminhante sobre o mar de névoa*, 1818. / WikiArt.

Aqui o fenômeno natural, da luz proveniente do astro, e o da criação de sombras, pela intercepção da luz pela matéria, é mesclado em um só, criando o sol negro no pátio. Vale ressaltar que esta sombra não natural é criada por meio de um fio que, como o fio de Ariadne, conecta figura e fundo na pintura.

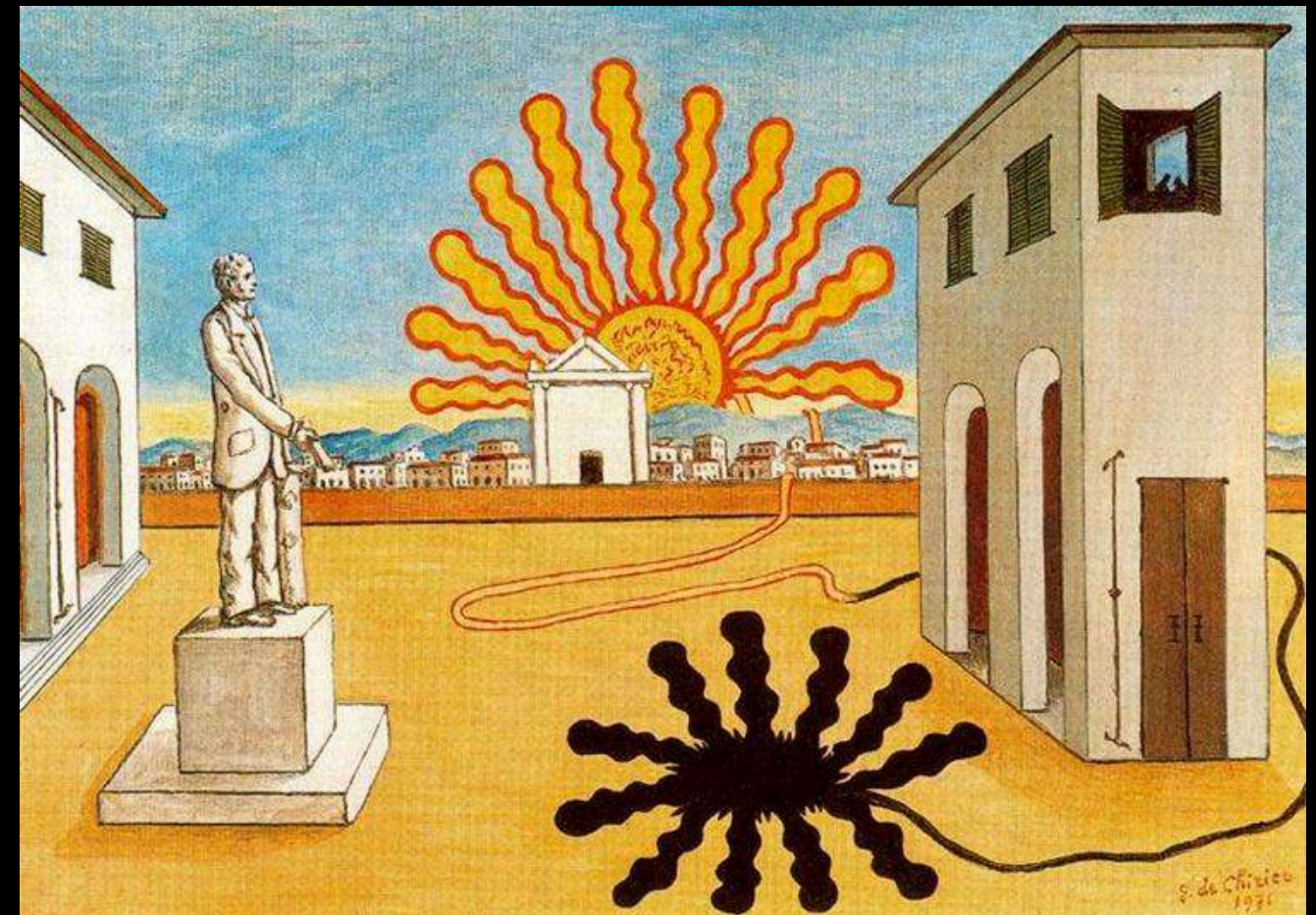


Figura 47 - Giorgio de Chirico. *Sol de aumento na praça*, 1976. / WikiArt.

Pode também ser citada a pintura de René Magritte *La voix des airs* (fig. 48), onde é apresentada uma paisagem campestre diurna, composta por um campo verdejante com arbustos, grama e pedras em um primeiro plano, estrada vazia e árvores ao fundo, que se estende até o limite da visão humana. Todavia, este cenário rural é abruptamente interrompido por um trio de objetos centralizados que ocupam quase totalmente o céu.

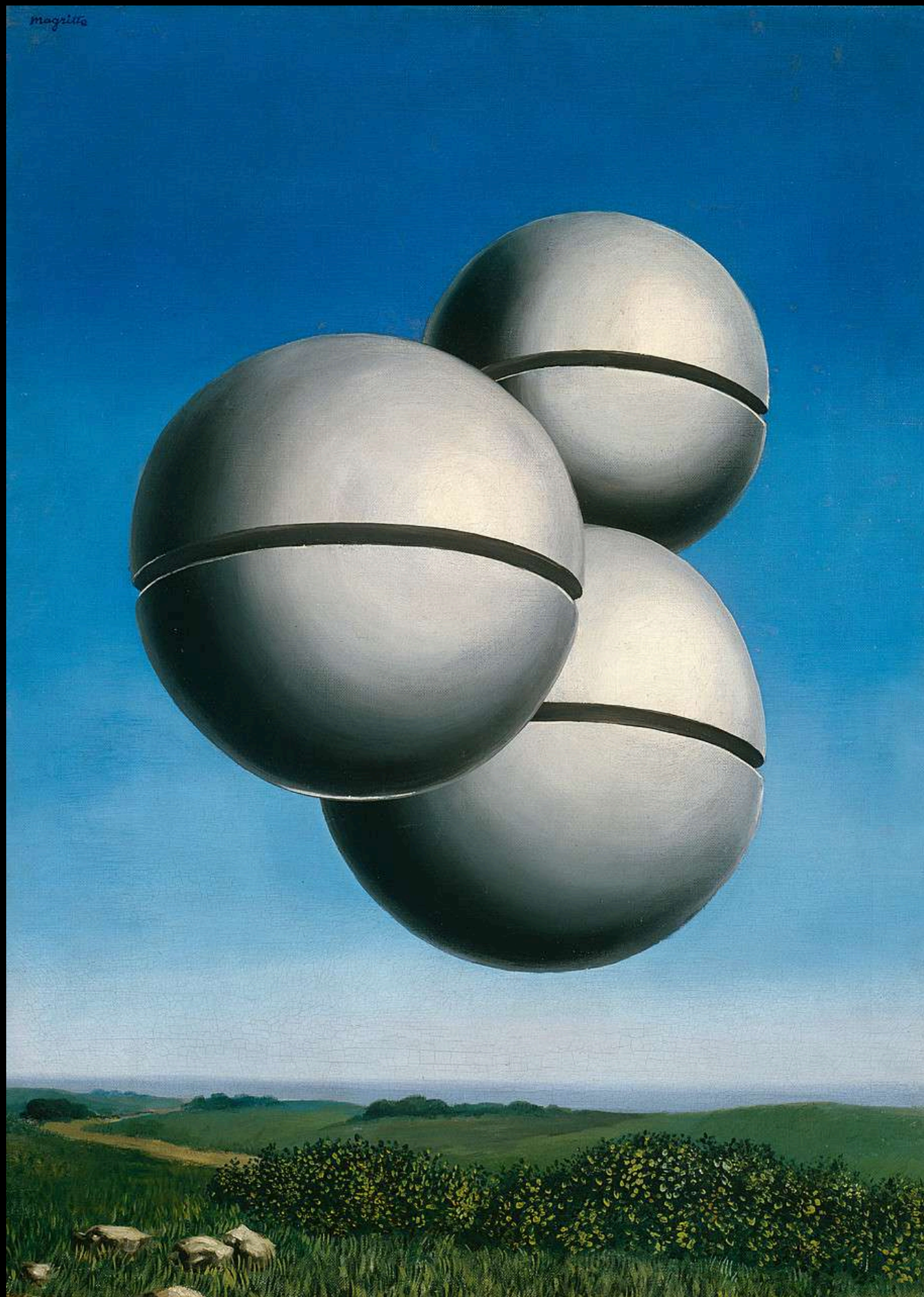


Figura 48 (a esquerda) - René Magritte. *La voix des airs* 1931. / WikiArt.com

A esfera acinzentada com um corte circular é um ícone que se repete na obra do autor. Todavia, para efeitos do trabalho, não há interesse em desvendar um possível significado, mas sim notar como a interrupção de um campo aberto por um material desconhecido imbui a paisagem de uma qualidade que transcende o entendimento de objetos que servem um propósito. Como postulado por Pallasmaa, uma “aura” específica toma conta do espaço.

O tema de pedras flutuantes e outros objetos semelhantes na obra de René Magritte é ademais explorado pelo arquiteto brasileiro Paulo Mendes da Rocha no projeto do Museu Brasileiro de Escultura (fig. 49), onde uma enorme laje estende-se sobre um plano sem paredes. Essa solução faz com que o edifício adquira uma nova dimensão, como posto por Lima, Quiroga, Perrone (2013, p. 16) “(...) expressão estrutural não apenas como solução construtiva e forma, mas, sustentamos, como meio para alcançar uma expressão, transcendente, ou seja, que vai além de suas características físicas” .

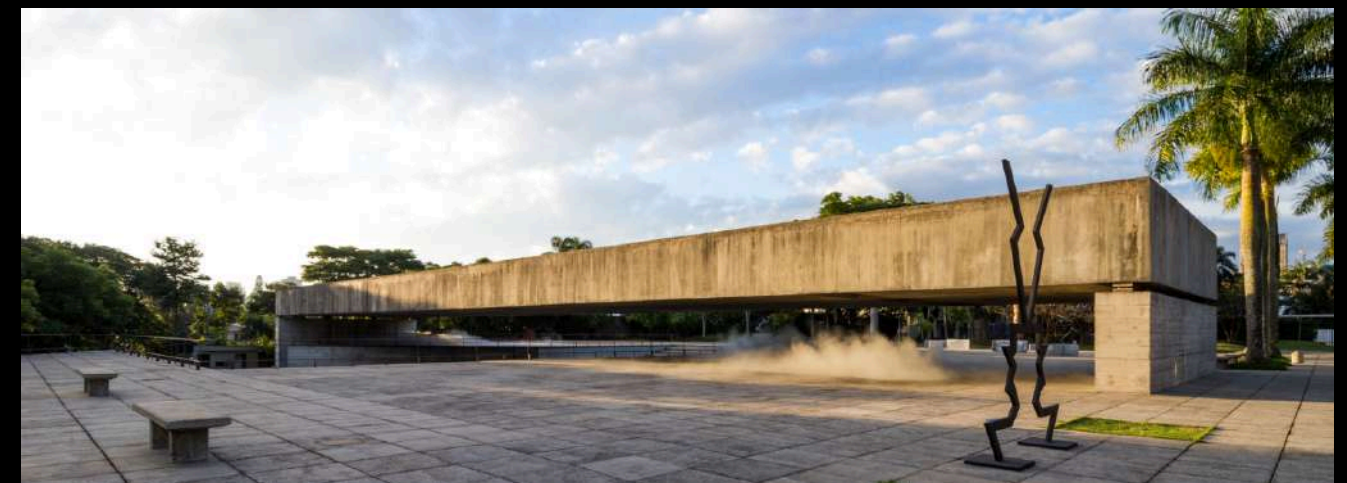


Figura 49 (acima) - Paulo Mendes da Rocha. *Museu brasileiro da Escultura* , 1995. /Mutualart.com

O australiano Brent Wong apresenta também em *Matrix study* (fig. 50) uma paisagem com um objeto enigmático tomando conta da imagem do céu. Diferentemente do caso de Magritte, aqui o objeto, composto por uma série de polígonos de ângulos diferenciados, é pintado com cores comumente associadas a objetos posicionados a grandes distâncias do observador, o que leva a suposição de escala magnânima do objeto flutuante, como um astro.

Matrix Study serve como um exemplo de como um objeto enigmático posto ao fundo de uma paisagem pode alterar profundamente sua configuração e série de sensações trazidas por uma

paisagem, um efeito de comparação de escalas que pode ser trazido também por construções antrópicas.

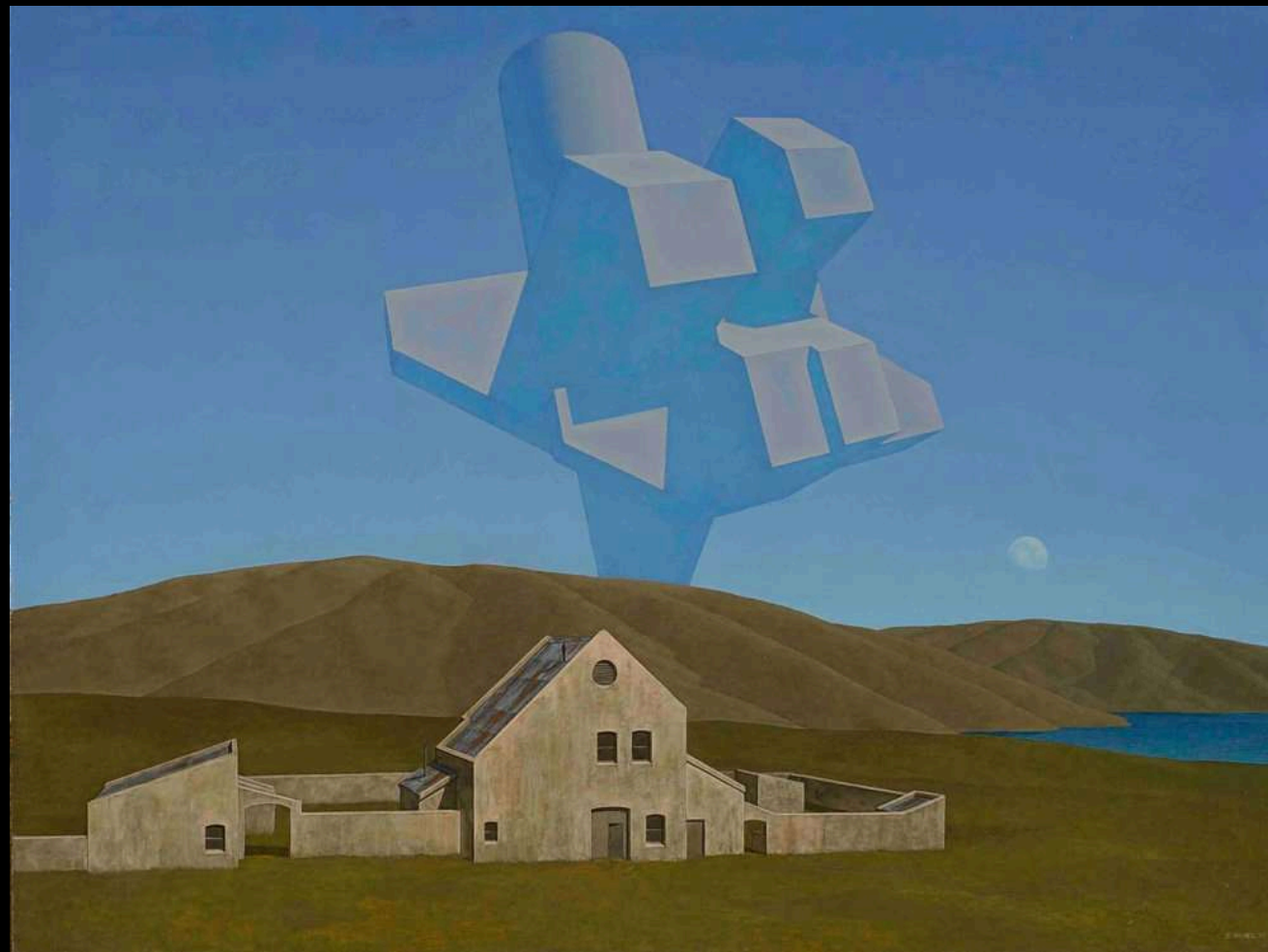


Figura 50 (acima) - Brent Wong. *Matrix study*, 1971. /Mutualart.com

2.1.5 EXEMPLOS EM AUDIOVISUAL

Há também exemplos de enigmas arquitetônicos em mídias mais recentes como filmes e séries de televisão. O espaço ou construção pode ser dotado de importância narrativa enquanto local a ser explorado, visão a ser entendida pelos personagens entre outras funções dadas pelos criadores aos lugares para ambientação da história.

Um exemplo está inserido na série televisiva *Twin Peaks*, escrita e dirigida por David Lynch e Mark Frost, cuja exibição foi iniciada no ano de 1991. Nela, o espectador acompanha o desenrolar de uma investigação acerca do homicídio de uma estudante de colegial na pequena cidade homônima ao

título da série. O enredo toma porém uma direção divergente do típico seriado policial, a resolução da investigação é posta de lado dando lugar a outros devaneios. A presença do surreal invade o cotidiano da pequena cidade, que produz com seus habitantes representações do subconsciente, enquanto mensagens crípticas recebidas em sonhos são as melhores pistas para o detetive Dale Cooper. “*Twin Peaks não é uma série de mistério, mas um mistério em si.*” (MACHADO, Renato, 2018, p. 358).

O local fictício “*Black Lodge*” (“Cabana Negra” em tradução livre) é onde o lado onírico da série toma sua forma total assumida. O agente do FBI tem inicialmente contato com este espaço interior por meio de um sonho, onde encontra seres que andam e falam como numa gravação onde as palavras são faladas ao contrário e então rebobinadas, efeitos que passam a mensagem de que neste local a experiência do tempo é distorcido. Estátuas de vênus, cadeiras de mohair vermelho com detalhes em madeira nos braços e abajur no estilo *Art Deco* formam o mobiliário do lugar, contrastando a ideia de uma sala comum com as cortinas labirínticas e pisos com textura ondulada que se desenvolvem ao infinito (fig. 51).

O exemplo é contundente para este trabalho na medida em que aborda a vastidão e indefinibilidade da floresta em relação de paralelismo com o desconhecido e a ação mística de tentativa de entendimento lógico. O cenário que mais chama a atenção consiste na entrada para esta outra dimensão. Em uma clareira no bosque próximo a cidade fictícia, dadas certas condições ritualísticas, o “*Black Lodge*” surge com uma entrada física no mundo material que leva a este espaço habitado por seres etéreos antes na série visitado apenas em sonhos.

Em meio às lânguidas e verticais formas de sicômoros, as cortinas surgem magicamente na cor carmesim, formando um fundo que em nada tem semelhança com a típica floresta. O elemento macio e irregular cria com suas dobras inúmeros sulcos na vertical, em mímese aos troncos da floresta, todavia formados virtualmente apenas pela escuridão. O novo fundo põe a paisagem natural em um outro contexto de imensidão que mescla o metafísico ao real, e o que ultrapassa este fundo, o mundo espiritual que está além da cortina, torna-se um cenário oculto além da paisagem vista ao qual a curiosidade instiga a explorar.

No filme curta-metragem “*The Black Tower*” (“A Torre Negra” em tradução livre) do diretor experimental inglês John Smith lançado no ano de 1987, a torre mencionada no título surge como uma tormenta à personagem principal, pela visão de quem as tomadas de câmera são feitas, consequentemente causando uma experiência “em primeira pessoa” ao espectador (fig. 52). O horror arquitetônico advém da impossibilidade dessa edificação ser compreendida em âmbito de função

exercida, motivo de sua existência, processo de construção e reconhecimento em um mapeamento de memória pelo sujeito observador.



Figura 51 - David Lynch e Mark Frost. “Black Lodge” em Twin Peaks, 1991 / twinpeaks.fandom

O objeto arquitetônico misterioso - mostrado por filmagens de diversos ângulos e distâncias em locais espalhados pela cidade - é acompanhado pelo monólogo do protagonista que, pelo estranhamento com a mudança da paisagem com a qual estava habituado em sua vizinhança antes da torre surgir abruptamente, entra em um processo exponencial de isolamento e fragilidade psicológica. Os incômodos causados pela mera visão da torre não são compartilhados pelas pessoas com as quais convive em seu cotidiano, sendo a falta de possibilidade de comunicação de tal horror um agravante da situação.

Por ser um edifício, a torre não possui a habilidade de se deslocar, sendo sempre mostrada estática no filme em meio ao movimento da cidade, porém a variedade de ângulos e lugares de avistamento continuamente causam um efeito de perseguição operada pela torre. A construção desprovida de uma clara relação lógica com seu entorno urbano, que é a paisagem construída pelo ser humano de acordo com suas necessidades, é imagetivamente transmitida pelo contraste de sua colocação monocromática escura que impossibilita as percepções de partes do edifício, como janelas, limites de paredes, portas e revestimento. Assim, a torre atua como um enigma visual que pode ser instantaneamente transmitido ao espectador independente de um enredo.

Dado que estou interessado no poder da linguagem em relação às imagens, sugiro que o mesmo edifício fotografado de ângulos diferentes possa estar em locais diferentes. (...) para mim, a história não era a parte importante, ela foi simplesmente escrita em torno dos lugares onde eu podia ver a torre. (John Smith / thewhitereview.com, 2014, p.1. tradução do autor)

Nos últimos minutos do curta-metragem, o protagonista retira-se da cidade, em uma tentativa de escapar de seu sofrimento. Nas imagens de câmera fixa vistas no ambiente rural, há um claro jogo de figura e fundo que mimetiza o anterior desenvolvido pela torre negra na cidade, que aparecia como um vazio em meio ao céu azul. No novo ambiente a vegetação compõe uma figura, enquanto o fundo é preenchido pela cor preta onipresente em todas as tomadas (fig x), como um auguro do mesmo mistério que a torre contém, um aviso de que o desconhecido mantém-se a espreita, até a torre invadir novamente o campo de visão mesmo fora da cidade. Este trabalho artístico evidencia a capacidade de construção de enigmas visuais ao contrapor o compreensível com o incompreensível, o visto ao não visto, articuláveis na paisagem antrópica e natural.



Figura 52 - John Smith. cenas de *The Black Tower*, 1987. / youtube.com

2.2 LAND ART

Ao pesquisar acerca de alterações diretas na paisagem, o movimento da Land Art surge como uma prolífica fonte de intervenções e propostas que tomam a escala do ambiente como ponto de partida para os trabalhos, realizando intervenções com os mais variados materiais. Os trabalhos lidam com o posicionamento estético, moral e geográfico do homem frente ao mundo, a relação de uma parte da paisagem natural com o que se exclui de tal parcela, além do recorrente tema de território enquanto reconhecimento de um lugar como algo específico e limitado.

A *Land Art* surgiu na década de 1960 motivado pelo discurso ecológico, na discussão artística sobre a inserção do homem na Natureza, utilizando como suporte a paisagem, o território, os resíduos dos processos de urbanização e industrialização. (DA SILVA; Sued, 2016) Tem como principais expoentes nomes como Christo (1935-2020), Robert Smithson (1938-1973), Nancy Holt

(1938-2014), Richard Serra (1938-2024) Walter de Maria (1935-2013), Michael Heizer (1944-) e Alice Aycock (1946-).

A chamada arte da terra tem em comum intervenções no ambiente, ou seja, a ação sobre a realidade tomando as três dimensões para a expressividade. Porém, para a Land Art, os materiais utilizados tomam proporções de tamanho maiores, além de variados tipos comuns de material, como o ostensivo uso de membranas, tecidos e panos no trabalho de Christo e Jeanne Claude (fig. 53), onde o material maleável, por sua própria natureza não rígida, abre espaço para a conversa com a paisagem através de formas que envolvem (literalmente, no caso de trabalhos como *Wrapped Reichstag*) o objeto origem para o trabalho, que é o lugar em abstrato e específico.



Figura 53 - Christo e Jeanne Claude. *Valley Curtain*, *Surrounded Islands* e *Running Fence* 1972 - 1976. / christojeanneclaude.net

2.2.1 RICHARD SERRA

O escultor Richard Serra realizou ao longo de sua carreira diversos trabalhos que conversam com a paisagem e a modificam, utilizando do espaço para gerar situações e experiências resultantes de suas intervenções nele, que comumente tomam forma com grandes chapas metálicas dobradas e cortadas.

No seu trabalho *Shift* (fig. 54), finalizado em 1972, a relação entre observador, ambiente e topografia é explorada por meio do movimento ao redor e ao longo da escultura. São dispostas seis paredes de concreto em uma área rural de plantio de batatas, que compreende dois pequenos morros e uma parte plana ao centro.

Ao estudar o local anteriormente à concepção escultural, Serra percebeu que duas pessoas andando pelo campo em direções opostas e tentando manter a visão uma da outra determinavam uma definição topológica do espaço. A partir de dada constatação, o trabalho teve seu caminho estabelecido por essa relação entre os pontos de vista possíveis entre duas pessoas através do campo. (SERRA, 1994).

Assim sendo, são dispostos dois grupos de três paredes cada que partem do topo de cada morro, e desenvolvem-se ziguezagueando em direção ao pequeno vale, cada uma mantendo sua cota de topo constante. Desta forma, a altura total das paredes aumenta nas partes mais baixas do terreno, o que destaca a descida tanto para quem caminha ao lado da escultura quanto para aqueles distantes, observando o topo de um dos morros a partir do topo do outro.

O trabalho estabelece uma medida: a relação do sujeito com ele e com o terreno. Desce-se o morro em direção a peça de arte. Enquanto o faz, os elementos começam a surgir em relação com o nível descendente dos olhos. A primeira descida acaba com o topo da parede diretamente ao nível do olho. (...) a linha no topo da escultura desenha um corte transversal na elevação, enquanto a borda inferior define a curvatura específica da terra no ponto onde o sujeito está. (SERRA, 1994, p. 12)

Com isso, Richard Serra constrói um trabalho de arte que descreve a curvatura do solo, dá voz a topografia e chama a atenção do sujeito para sua relação com o espaço ao seu redor, promovendo uma imersão na paisagem. O centro da obra de arte é a própria experiência dela, concomitante à experiência do terreno.

Já no *Spin out* (fig.55) de 1973, dedicado a seu contemporâneo Robert Smithson, Serra parte da materialidade metálica para também formalizar um destaque topográfico. Nesta obra, o artista utiliza

do lugar, um fundo de vale elíptico, para destacar a topografia e então negar o caráter circular, criando assim a sensação de um movimento espiral, com vetores não concêntricos.

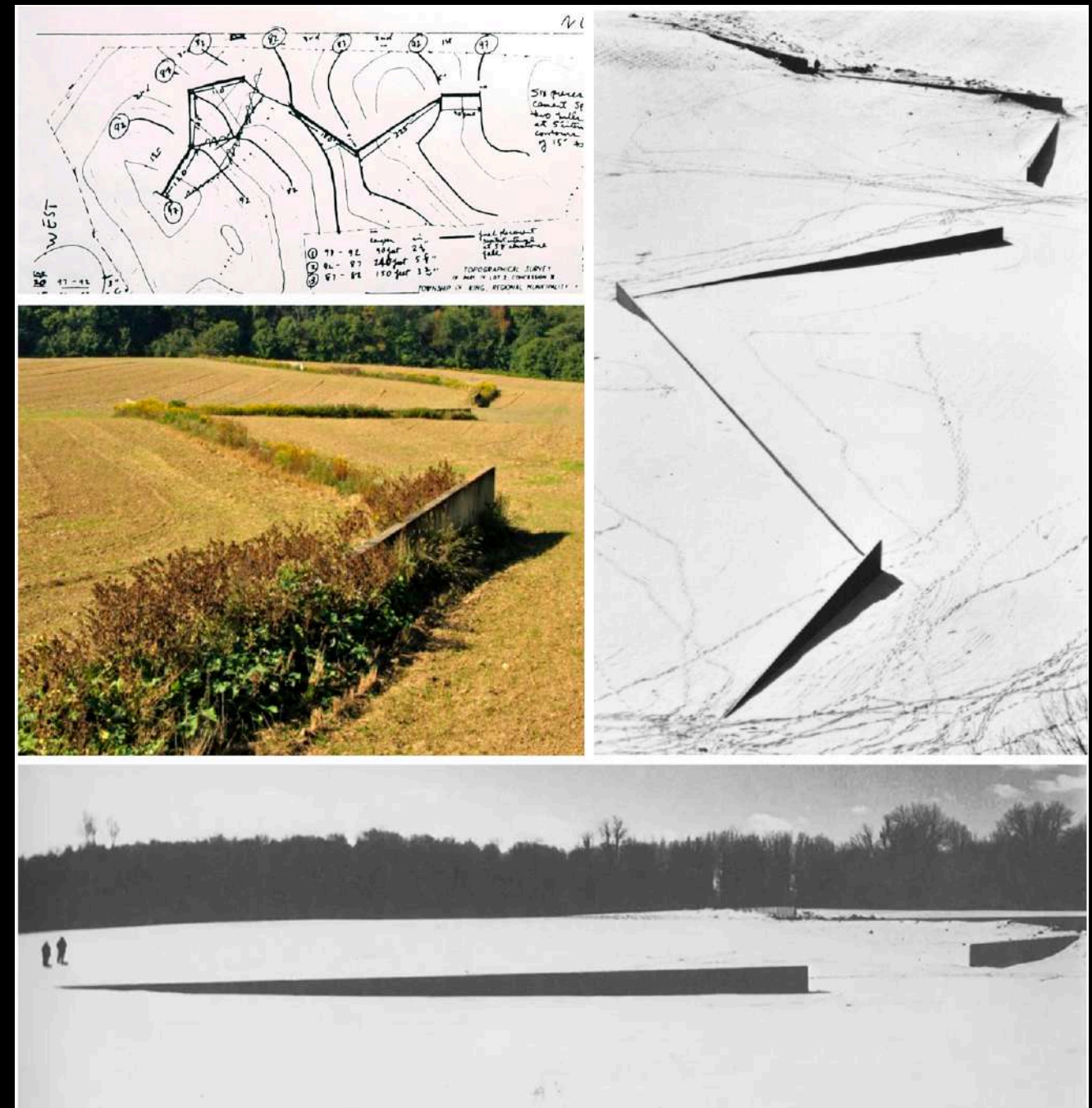


Figura 54 - Richard Serra. *Shift*, 1972. / nevadaart.org

Com as três chapas metálicas de três metros de altura parcialmente submersas no terreno, as elevações são destacadas. Em uma primeira observação, pode haver a impressão de que a direção das chapas denotam um centro, porém esta não é a realidade. O questionamento e posterior negação do

conformismo geométrico manifesta na paisagem um chamariz para o movimento da curiosidade, operado pelo indivíduo que, caminhando pelo vale, transforma o trabalho em uma experiência estética multi-sensorial.



Figura 55 - Richard Serra. *Spin-out*, 1973. / krollermuller.nl

“Primeiro você vê as placas como paralelas; então você anda para a esquerda, e elas se movem para a direita. Conforme você se aproxima, elas abrem, e há um certo tipo de impulso centrífugo para a do morro.” (SERRA, 1994, p. 16)

Um movimento imaginário toma conta da paisagem a partir do *Spin out*. Assim, Richard Serra demonstra como a relação entre indivíduo e espaço pode ser dotada de importância estética a partir do movimento provocado à atenção, que se volta para características anteriormente banais da paisagem.

2.2.2 ROBERT SMITHSON E NANCY HOLT

Robert Smithson e Nancy Holt foram dois artistas de Land Art cujo trabalho oferece valiosas articulações de temas compreendidos na representação e entendimento do espaço, da permanência deste no tempo e da percepção do indivíduo que surge no espaço sobre si mesmo e o que vai além de si.

Na publicação de Robert Smithson "*Os Monumentos de Passaic*" (1967) que precede seus trabalhos escultóricos ao ar livre, é proposta uma visão artística acerca do entorno industrial cotidiano da cidade. O artista relata uma caminhada que realizou na cidade estadunidense, principalmente por arredores suburbanos com pedreiras abandonadas e locais de construção onde havia “ruínas em reverso”, onde os edifícios “ascendem às ruínas antes de serem construídos”. A infraestrutura urbana, sua disposição, constituição material e movimentos formam um palco para Smithson esboçar diálogos que alcançam temas de eternidade e entropia.

Uma ponte levadiça que se separa em sua seção média horizontal, cujas duas partes rotacionam em direções opostas sugerem, na visão do artista, “os limitados movimentos de um mundo obsoleto (...) Pode-se referir a esta ponte como Monumento de Direções Deslocadas.” (SMITHSON, 1967). Encanamentos e seus finais que despejam água de uma poça em um córrego são retratados como fontes com conexões enigmáticas de teor sexual devido a seus formatos e sua movimentação de fluidos. Já um estacionamento por sua vez na visão de Smithson:

(...) dividia a cidade no meio, tornando-a um espelho e um reflexo - porém o espelho constantemente troca de lugar com o reflexo. Alguém nunca saberia em que lado do espelho se encontrava. Não havia nada interessante ou até mesmo estranho sobre este monumento plano, porém ele ecoava um tipo de ideia clichê de infinito; talvez os “segredos do universo” sejam tão prosaicos quanto. (SMITHSON, 1967, p. 4)

Finalizando a prosa, Smithson encara um parquinho de areia como “um mapa de infinita desintegração e esquecimento”, já que suas partículas sugerem a dissolução dos continentes, a secagem dos oceanos, e a pulverização de toda vida no planeta. “Cada grão de areia era uma metáfora morta

que se igualava à atemporalidade, através do falso espelho da eternidade. (...) Uma sepultura na qual crianças alegremente brincavam.” (SMITHSON, 1967, p. 4)

Esses elementos banais da cidade moderna ganham nova luz e status de monumentos através da linguagem a que o artista os liga com imaginação. Smithson, com teor ácido ao referir-se à constituição social do subúrbio estadunidense, demonstra ao leitor como todas as questões universais podem ser encontradas em cenários triviais e paisagens que não inspirariam pinturas figurativas na tradição de arte.

Na sua série de “*Nonsites*”, Smithson trabalha com o conceito de analogias formadas a partir de esculturas e representação de lugares. No *Nonsite* de *Franklin* (fig. 56), pedras, areia e concreto fragmentado foram retirados do lugar homônimo e acumulados em uma série de cinco caixas trapezoidais, enquanto uma fotografia de satélite do distrito de Franklin, Nova Jersey, constitui na outra parte da obra. Ambas caixas e fotografias têm seus tamanhos variados e são organizadas de modo a reforçar (no caso das caixas) e simular (no caso das fotos) o efeito de perspectiva.

O *Nonsite* (uma Land-art de interiores) é uma imagem ideológica tridimensional que é abstrata, porém representa um lugar real em Nova Jersey. (A planície de pinheiros). É por esta metáfora tridimensional que um lugar pode representar outro lugar que não se parece com este - portanto O Não-lugar (SMITHSON, 1968, p. 1)

Há portanto uma ligação entre o material extraído de dado local e sua representação figurativa fotográfica, apesar do lugar onde a escultura e a fotografia se encontram ser outro. Smithson cria um simulacro em que um lugar em si não é transportado tridimensionalmente, mas a ideia acerca do mesmo a partir de suas propriedades geológicas é, bem como parte de sua experiência, através da percepção dos materiais (conteúdo das caixas) em conjunto com sua ideia (imagem das fotografias).

No *Nonsite* de *Bayonne* (fig. 57), a dupla de escultura contendo materiais de tal local e fotografias se repete. Aqui as pedras e concreto são empilhadas em uma caixa metálica com aberturas horizontais, que remetem às linhas horizontais de mapa topográfico e fotografias do lugar. Como em *A traição das Imagens* (MAGRITTE, 1929) Smithson nos lembra da presença da linguagem e representação nas artes, e no caso dos *Nonsites*, a experiência estética isolando e reproduzindo o que é a ideia de um lugar.

Ao desenhar um diagrama, uma planta de uma casa, uma planta de localização de um lugar, ou um mapa topográfico, é desenhada uma “imagem bidimensional lógica.” Uma imagem lógica difere de uma imagem natural ou realista, já que aquela raramente se parece com aquilo que representa. É uma analogia ou metáfora bidimensional - A é Z (SMITHSON, 1968, p. 1)

Além do lugar e do “não lugar”, Smithson em seu conjunto de obra também explora a dicotomia do físico e imaginário através de outro material para a construção de suas esculturas, o espelho, com sua replicação e expansão da paisagem, um tipo de figura que se une ao fundo em uma confusão à visão.

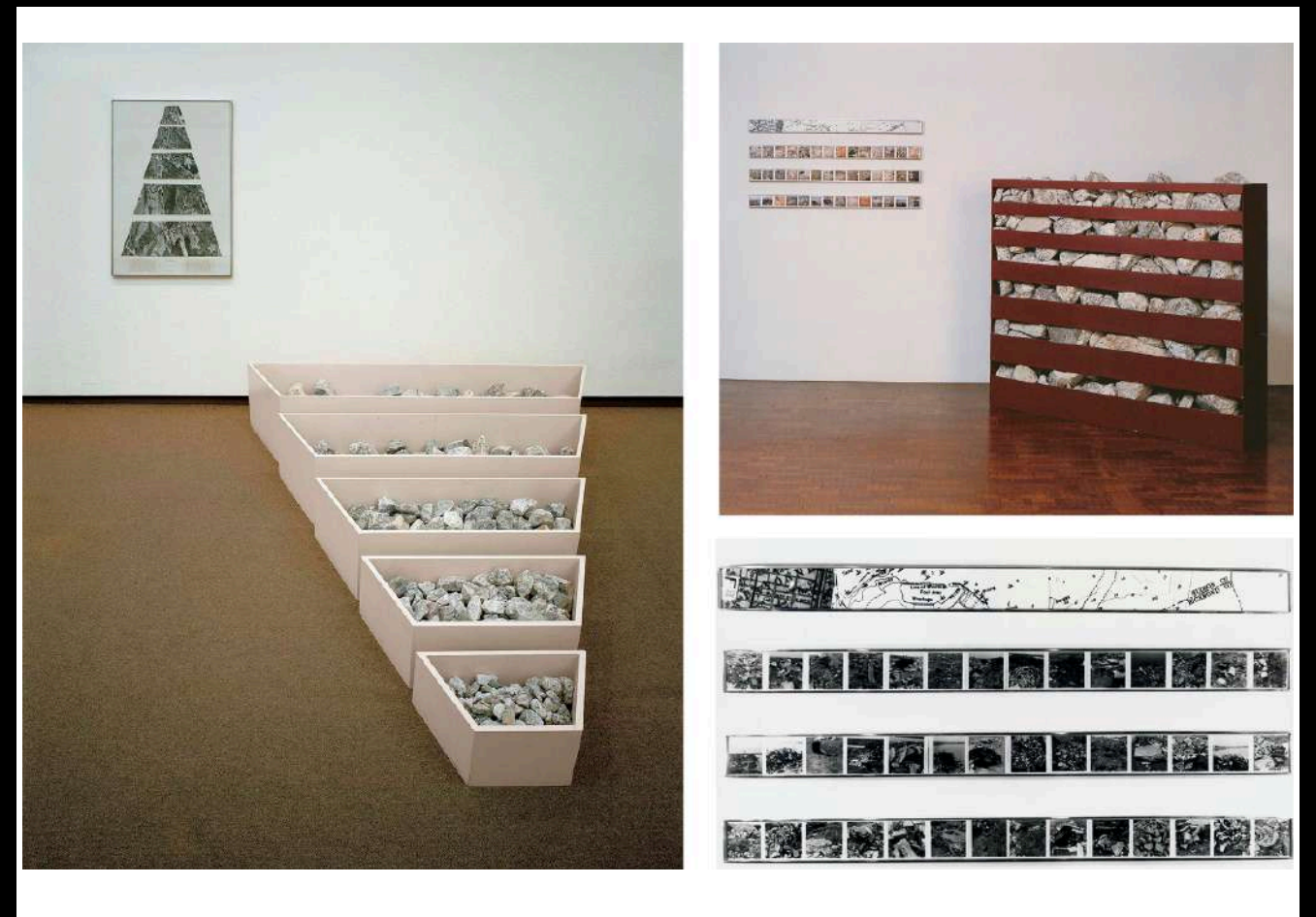


Figura 56 (esquerda) - Robert Smithson. *A Nonsite (Franklin, New Jersey)*, 1968. / holtsmithsonfoundation.org

Figura 57 (direita) - Robert Smithson *Nonsite "Line of Wreckage, Bayonne New Jersey"*, 1968. /

holtsmithsonfoundation.org

Na série *Mirror displacement* (fig. 58) de 1969, espelhos são colocados em localidades ao ar livre, interferindo na paisagem formada. O deslocamento citado no título pode ser entendido como a colocação dos vidros nestes locais inusitados, como também da imagem deslocada que trazem. Devido a inclinação dos espelhos, o céu se une à terra, já que as nuvens aqui podem ser observadas

diretamente no chão. Este embaralhamento dos elementos de paisagens constituem um enigma para a visão.

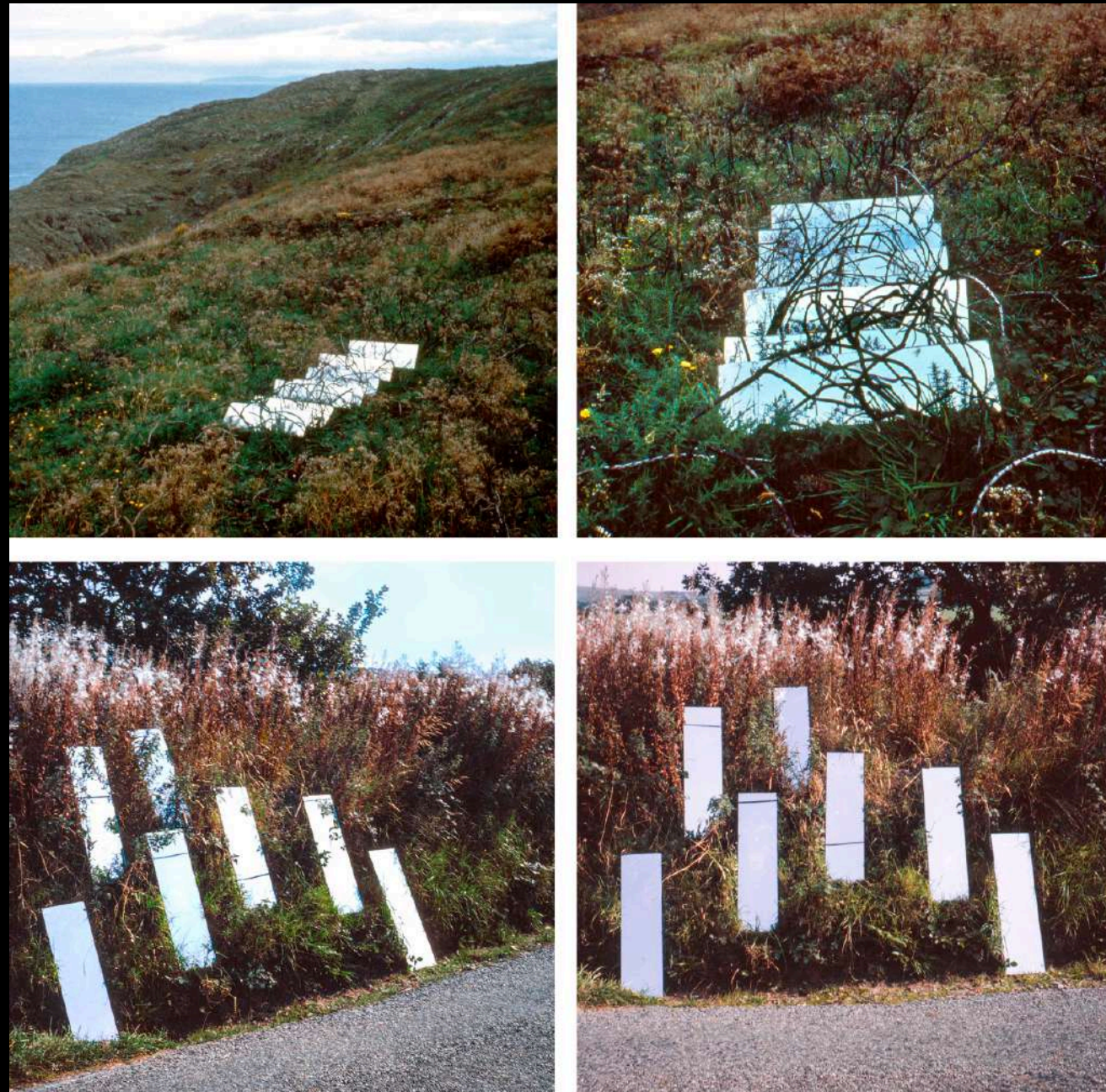


Figura 58 - Robert Smithson. *Mirror displacement (Brambles e grassy slope)*, 1969. / holtsmithsonfoundation.org

Já em *Rocks and Mirror Square II* (fig. 59) de 1971, Smithson utiliza-se da aparente infinitude do espaço alcançada através das duas duplas de espelhos paralelos para ecoar o aspecto interminável do tempo. A fragilidade do vidro cristalino sendo apoiado pelo bruto conjunto de pedras constitui uma materialidade à obra que remete ao cristalino e espelhamento molecular, a replicação da matéria que

existe há milhares de anos. A extensão simulada das pedras quando vistas por dentro dos espelhos cria o efeito estético que une o espaço ao tempo.

A matriz cristalina produz um continuum cartográfico entre “aqui” e “ali” que abstrai espaço e tempo. Em vez de ver o tempo operando algo como uma árvore ou um rio – orgânico, ramificado, avançando; (...) – no cristal Smithson encontrou um esquema temporal baseado em deslocamento e lixação, repetição e extensão. O cristal ofereceu novas possibilidades para mapear as formas do tempo. (...) “O futuro”, insisti, “cruza o passado como um presente inalcançável. O tempo desaparece na mesmice perpétua.” A rede cristalina (...) torna-se não apenas um fenômeno espacial, mas também temporal: o tempo lítico profundo das rochas, com milhões de anos de idade, estende-se para fora em todas as direções através de um horizonte vertiginoso e espelhado em um presente indefinido e ilocalizável. (BARIKIN, 2019, p.1)

O trabalho mais conhecido de Robert Smithson é o *Spiral Jetty* (fig. 60), uma escultura de seis mil toneladas de areia e pedras no lago de sal de Utah. A obra consiste em um caminho de aproximadamente 4,6 metros de largura que surge de uma costa do lago e se estende como um cais em direção à água, formando uma espiral com pouco mais de duas voltas ao redor de seu centro.

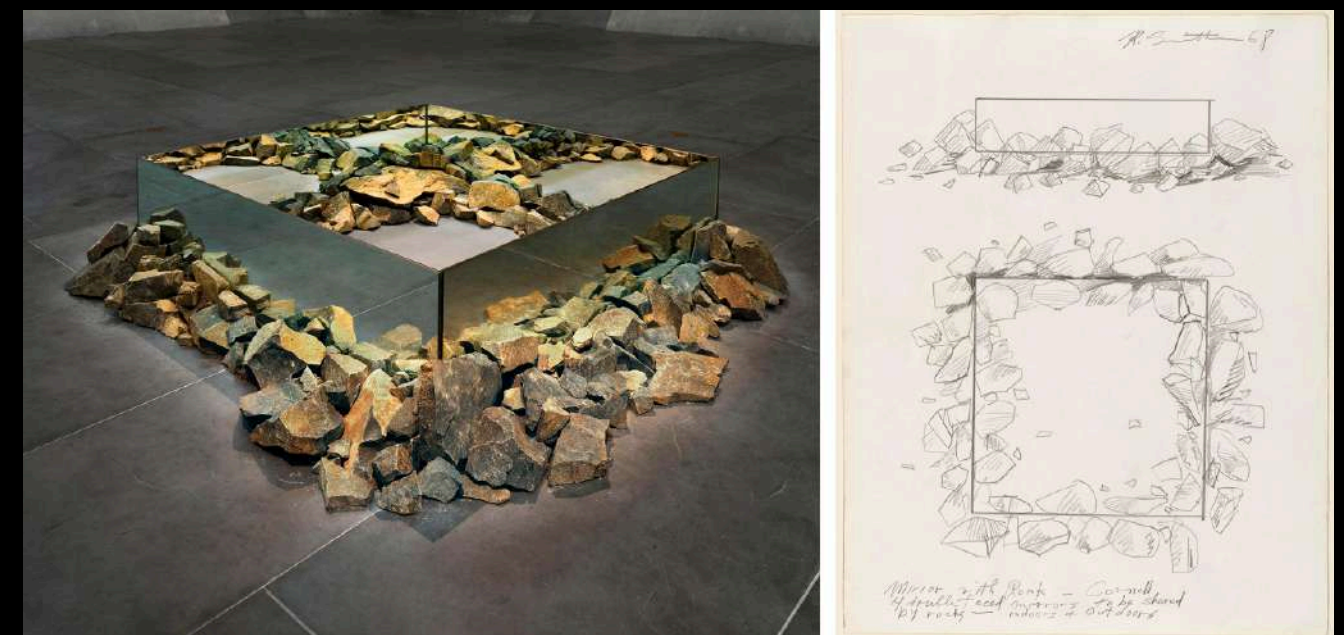


Figura 59 - Robert Smithson *Rocks and mirror square II*, 1971. / holtsmithsonfoundation.org

O lago sem ligação ao mar recebe água apenas pela chuva, situação de isolamento que resulta em uma concentração de sal quatro vezes maior que a água marinha. Este corpo aquático é praticamente

desprovido de vida, sendo as exceções algumas espécies de algas e bactérias, que causam uma coloração avermelhada ao lago em certas condições. A região é também marcada pela pesada industrialização, que contribui para mudanças no nível de água ao longo do tempo.

Smithson utiliza deste campo para projetar uma espiral - forma encontrada em galáxias, formações moleculares e constituições biológicas -, convidando o observador a perceber com mais atenção as mudanças geológicas e a ideia de desintegração entrópica atrelada a toda paisagem possível.

Neste monumento ao ar livre, a experiência estética da arte se dá por três vias: Observando a espiral como um todo a distância; mudando a perspectiva ao percorrer o caminho criado, espécie de *promenade architecturale* a céu aberto, experimentando as vistas e percepções adquiridas de acordo com a mudança do posicionamento; e através das mudanças químicas da água, das intempéries e processo de sedimentação que são refletidas no monumento, que muda de cor, e tamanho visível.

Assim como em um labirinto, o vazio entre as partes da espiral formam uma segunda espiral, remetendo à fusão da dualidade de figura e fundo. A água do “fundo” serve como um espelho refletindo a própria espiral, enquanto as rochas da “figura” são um material bruto que advém do próprio local, como uma auto referência ao lugar. Os rodopios desta meada rochosa fazem com que o caminhante curioso entre em contato com realidades essenciais da existência, atividade filosófica exprimida no espaço.

A artista estadunidense Nancy Holt (1938-2014) realizou uma trajetória entre artes plásticas, performances e *Land Art*. Seus trabalhos consistem predominantemente em realizar e evidenciar contatos entre o indivíduo e o mundo a sua volta, seja a partir de noções trazidas pela localização a partir de nossa relação com os astros celestes, ou então aguçando os sentidos para perceberem algo específico já existente independentemente da intervenção de arte.

Em uma primeira fase, a atividade da artista começa a se voltar para o espaço livre de edificações por meio de contidas intervenções intencionadas à aguçar a percepção do espaço no indivíduo, em vez de grandes esculturas. Em 1969 com a série *Trail Markers* (fig. 61) de vinte fotografias feitas no Parque Nacional Dartmoor na Inglaterra, há a documentação de uma jornada subjetiva pela paisagem.

As imagens mostram sempre marcas laranjas preexistentes em rochas e outras superfícies como porteiras, que tinham a função de guiar trilhas pelo parque. A vista panorâmica e abrangente comum aos retratos de paisagens extensas dá lugar a registros dinâmicos, uma vez que a atenção se volta alternadamente a pequenos detalhes da paisagem.



Figura 60 - Robert Smithson *Spiral Jetty*, 1970. / holtsmithsonfoundation.org



Figura 61 - Nancy Holt, *Trail Markers* 1970. / holtsmithsonfoundation.org

Um dispositivo inventado por Nancy que norteia muito seus trabalhos em terra a partir da segunda metade da década de 1970 são simples aparatos de canos metálicos, os *Locators* (fig. 62). Consistem materialmente em tubos metálicos com diâmetro aproximado de quatro centímetros suportados por uma haste presa ao piso ou solo, de modo com que altura do tubo coincida com altura do olho do participante da obra, que serve e se completa como uma tecnologia que faz com que o

observador foque sua visão a partir de um posicionamento específico do olho escolhido pela artista, e se volte a outro ponto do espaço específico, um fragmento de paisagem.

Com estes aparelhos, Nancy cria jogos que brincam com a perspectiva, como desenhar formas em paredes que vistas a partir de um *Locator* é percebida como um círculo, e de qualquer outro ponto aparenta ser algo distorcido. Utilizando-se de técnicas de desenho de projeção paralela, um uso espacial do ponto de fuga, possibilita a subversão do que serve para artes pictóricas como ilusão de uma vista tridimensional sob uma superfície bidimensional, aqui Holt cria visões bidimensionais a partir de espaços reais, tridimensionais.

No ambiente da cidade, certos detalhes de paisagem podem ser muito e compactos para serem vistas na imensidão da visão sem limites. Por meio da visão altamente especificada, sem os arredores e visão periférica providenciada pelos *Locators*, a artista demonstra uma maneira de propor momentos de atenção a detalhes que cercam as pessoas no cotidiano, todavia não são percebidos normalmente.

Posteriormente, em *Sun Tunnels* (fig. 63), Nancy leva suas práticas de focos de visão a um outro patamar. Esta instalação, localizada nos arredores do *Great Salt Lake*, onde também foi construído o supracitado *Spiral Jetty*, é composta em termos físicos de um único material: dutos de concreto. Os tubos têm dimensões que os assemelham aos utilizados em obras de infraestrutura de cidades, porém postos neste deserto estadunidense estes elementos triviais se tornam um monumento, além das implicações com suas aberturas e posicionamento.

Com perfurações nas cascas cimentícias, há o alinhamento entre o que se pode enxergar do céu e certas constelações escolhidas por Nancy, o que faz a luz solar replicar no interior dos tubos o brilho que as estrelas têm no céu noturno. Além disso, as aberturas principais dos quatro túneis por onde pode-se entrar enquadram o horizonte desértico. O infindável torna-se uma imagem contida.

O leiaute tem posição X 85 graus na diagonal. os buracos têm 4 tamanhos diferentes, furando a parte superior de cada túnel, e estão configuradas para repetir o padrão de quatro constelações: Draco, Perseu, Columba e Capricórnio, visíveis na noite acima da mesa. Eles se mostram no dia, por meio de luz do sol, e de noite, quando a lua está a mais de um quarto cheia, brilha pelos buracos, lançando seu padrão pálido (HOLT, 1977, p. 1)

A empreitada foi realizada com a ajuda de 41 indivíduos: escavadores de vala, perfuradores, operadores de som, pilotos, astrofísicos, operador de guindaste, montadores entre outros, o que demonstra a abrangência da abordagem do que é tratado na obra: o posicionamento do Eu no espaço.

Os Sun Tunnels colocam a pessoa em atenção do seu entorno, tanto antes de entrar nos tubos quanto depois. Surgem como um enigma, elementos antropológicos no meio de um deserto, e quando o indivíduo entra, entra em contato com uma grandiosidade imensa propiciada pelo íntimo de um espaço onde mal é possível manter-se de pé.

O sujeito está dentro de algo que é grande o bastante para o conter, porém aberto o bastante para conter toda essa imensidão vista. o ponto de vista imaginado para o experimento do trabalho é de dentro dele. Uma conexão ao céu realizada com dutos comuns.

Para a elaboração do labirinto, o trabalho de Nancy é interessante na medida em que traz luz a experiência de posicionamento do indivíduo no espaço. A atenção chamada à conexão dos sentidos com as estrelas ou com a vista fragmentada de locais cotidianos catalisa uma experimentação estética que altera a relação entre o Eu e o seu entorno.

Com este estudo acerca da Land Art é possível perceber como as repetições, as particularidades, o infinito e o indefinido do universo estão presentes na experiência espacial, bem como questões de identidade, já que as esculturas no vasto espaço se contrapõem com quem as experiencia. O Indivíduo e sua resposta ao objeto com o qual interage são tão integrantes a arte quanto os materiais em si.

Apesar de tais obras não serem idealizadas e realizadas por arquitetos e urbanistas, a partir delas é aberta a possibilidade de incorporar no projeto a intenção de criar um significativo espaço livre para além de um projeto paisagístico, que suscita questionamentos e experiências que possam ser capazes de elevar um local trivial a um lugar público com valor estético de mistério a ser experimentado de modo perambulante e livre de objetivos costumeiros.

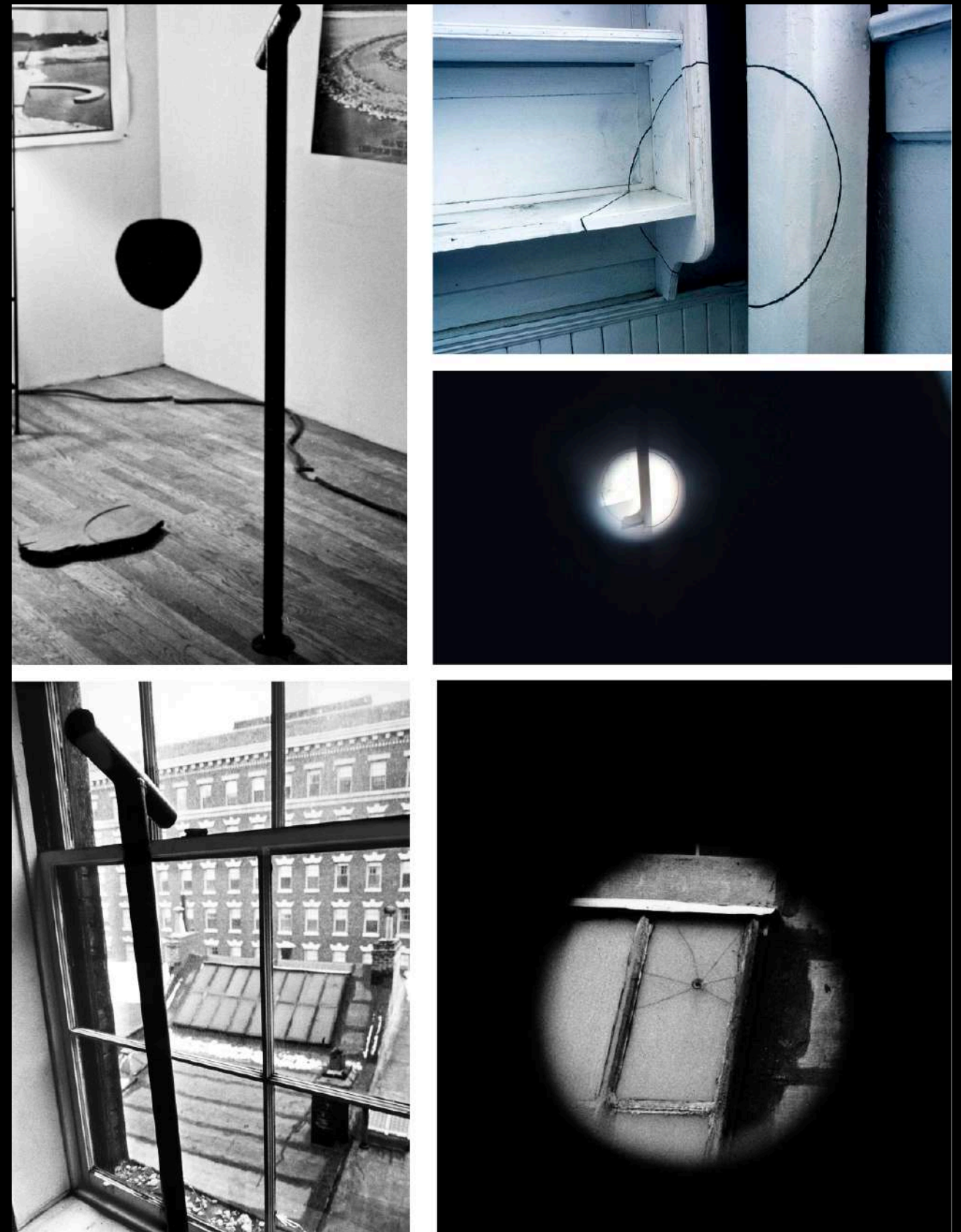


Figura 62 - Nancy Holt. *Locators*, 1971-1980. / holtsmithsonfoundation.org

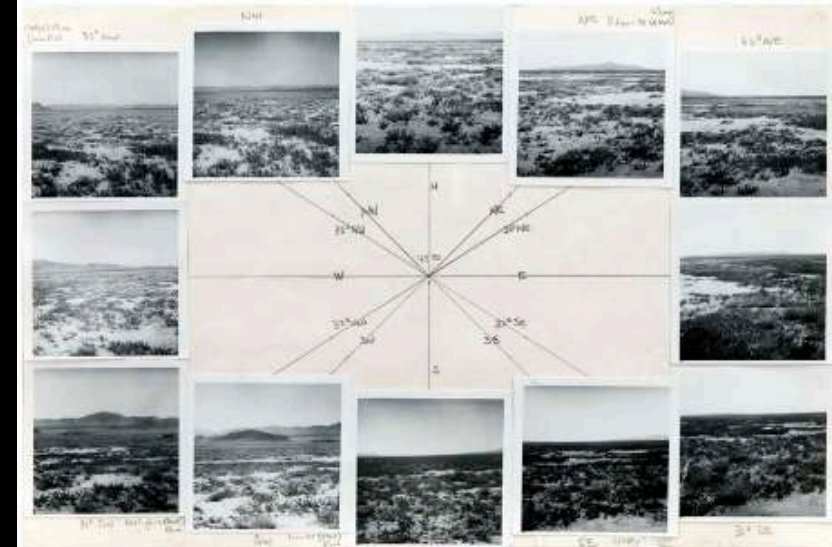
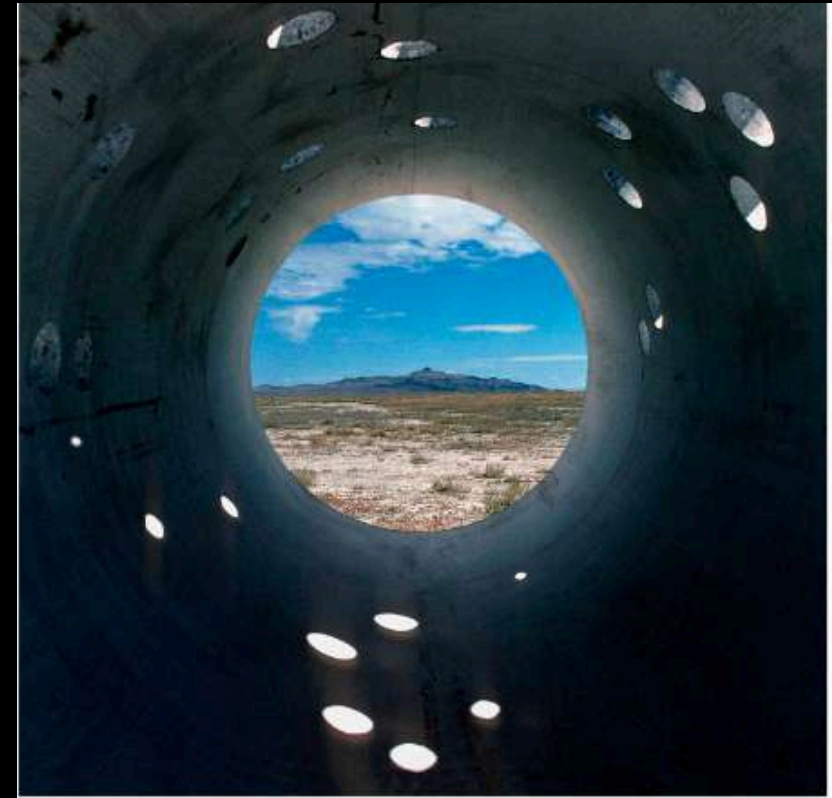


Figura 63 - Nancy Holt. *Sun Tunnels*, 1976. / holtsmithsonfoundation.

3 CURIOSIDADE E CONTATO

A curiosidade é um estado de vontade que leva o indivíduo a concretizar um ato de exploração, de descobrimento. Esta dinâmica, que pode ser restringida ao longo das etapas de desenvolvimento, é muito presente na interação com o mundo realizada pelas crianças. Como habitantes de um novo mundo, tudo é tido como novidade individual. As luzes que refletem e refratam, a diferença de vistas de acordo com a altura em que se está, caminhos pelos quais se pode movimentar, interações básicas dos corpos físicos como uma corrente de água movimentando uma roda. Todos os movimentos são capazes de despertar curiosidade.

A lógica espacial do labirinto é recorrente em construções de intuito de lazer, e mais especificamente lúdico. É através da inquietação a qual cada indivíduo está passível de ser acometida ao encarar algo que não conhece, compreende ou entende, que surge o impulso para o descobrimento, a interação, o salto em direção ao mistério.

Pretende-se descrever e discorrer sobre labirintos que não necessariamente atendem regularmente a todos os aspectos e informações acerca da imagem evocada pela palavra, porém emprestam do labirinto seu jogo de deriva contida e retorcida em si mesmo, a fim de gerar a curiosidade bem como sua saciedade por meio do uso.

3.1 DIVERSÃO E ESPAÇO LIVRE

O espaço aberto tem vocação natural como local de diversão. Diversos são os jogos infantis que podem tomar forma em praticamente qualquer espaço fora das construções, onde o espaço seria demasiadamente limitado e preenchido por móveis e paredes, que aqui apenas enclausuram o movimento lúdico com toda sua leveza. Alguns exemplos na cultura brasileira são “pega-pega”, “cola-cola”, “amarelinha”, “corre cotia”. Esportes também são muito praticados como brincadeiras entre crianças, como futebol e corrida, podendo na ausência de controle adulto serem adaptados a versões menos regradas que as oficiais esportivas.

O artista cinematográfico belga Francis Allÿs (1959-) é criador de um trabalho composto por vídeos, fotos, desenhos e performances costumeiramente levando um senso poético para questões sociais e políticas. Em sua exibição “The nature of the game” (A natureza do jogo, em tradução livre) de 2022, são retratados diversos jogos de crianças, brincadeiras inventadas ao redor do mundo, em países que variam entre Estados Unidos, México, Iraque e Afeganistão (fig. 64).

Com o advento da criatividade ocorre uma verdadeira transmutação de significados das coisas que compõem o ambiente de brincadeiras. Uma pedra pode vir a ser uma montanha colossal, uma árvore torna-se uma torre, um pequeno morro é então um castelo. O recurso criativo não possui escassez, os limites são inexistentes, e o entorno da criança é inteiramente tomado pelo brincar, atividade a que servem as árvores, o solo, construções, a vista, em suma, a paisagem.



Figura 64 - Francis Allÿs *The Nature of The Game*, 2022. / francisallÿs.com

3.2 PLAYGROUNDS

Mesmo que a infraestrutura de lazer projetada ao fim do trabalho não se restrinja ao uso infantil, ao investigar *playgrounds*, espera-se criar as condições espaciais, sensoriais e ambientais que amparem e projetem a criatividade lúdica das crianças, não somente nelas, mas em adultos também. Isto se dá através de um planejamento de espaço que tem como objetivo criar sensações e movimentos que se desenrolam no espaço em nome do lazer e diversão ativa.

Além dos comuns, que se podem encontrar replicados em diversos lugares, públicos ou privados, das cidades, (que de fato cumprem o que se propõem, trazendo diversão para inúmeras crianças), há certos precedentes que exploram, através da curiosidade e interesse plástico, maneiras mais criativas de moldar o espaço que levam a uma experiência única integrada com a paisagem, que pretende-se aplicar no projeto.

3.2.1 EXEMPLOS DE *PLAYGROUNDS* NÃO TRADICIONAIS

As crianças, devem ver o mundo diferentemente dos adultos, a sua percepção de suas possibilidades é mais primária e harmônica a suas capacidades. Quando o adulto imagina como uma criança, ele deve projetar a si mesmo a ver o mundo como uma experiência totalmente nova. Eu gosto de pensar nos *playgrounds* como uma cartilha de formas e funções; simples, misteriosas e evocativas: portanto educacionais. (NOGUCHI, 1968, p. 161)

Isamu Noguchi (1904-1988) foi um artista nipo-estadunidense com um trabalho que compreende design industrial, cenografia, esculturas e arquitetura da paisagem, também tendo projetado *playgrounds* não convencionais. A atividade de Noguchi em projetar parques recreativos precede o movimento Land Art, porém compartilha com este a vontade de utilizar do próprio terreno como principal matéria prima. O chão se dobra, estica e contorce para criação de paisagens interativas que sejam interessantes para as crianças.

Em *Play Mountain* (fig. 65) de 1933, “O progenitor dos *playgrounds* como esculturas paisagísticas” segundo o artista, Noguchi utiliza da imagem da pirâmide e a modela de modo a criar variações do do próprio solo que servem como diferentes expressões do que se pode entender de possibilidades de interação com o lugar. Subir, escalar, descer e escorregar, ações compartimentadas em *playgrounds* comuns em separados equipamentos aqui seriam integrados a unitária pirâmide. As

diversas faces do monumento podem ser exploradas de diferentes maneiras, bem como diverso é o modo com que se apresenta plasticamente dependendo do ponto de vista do observador.

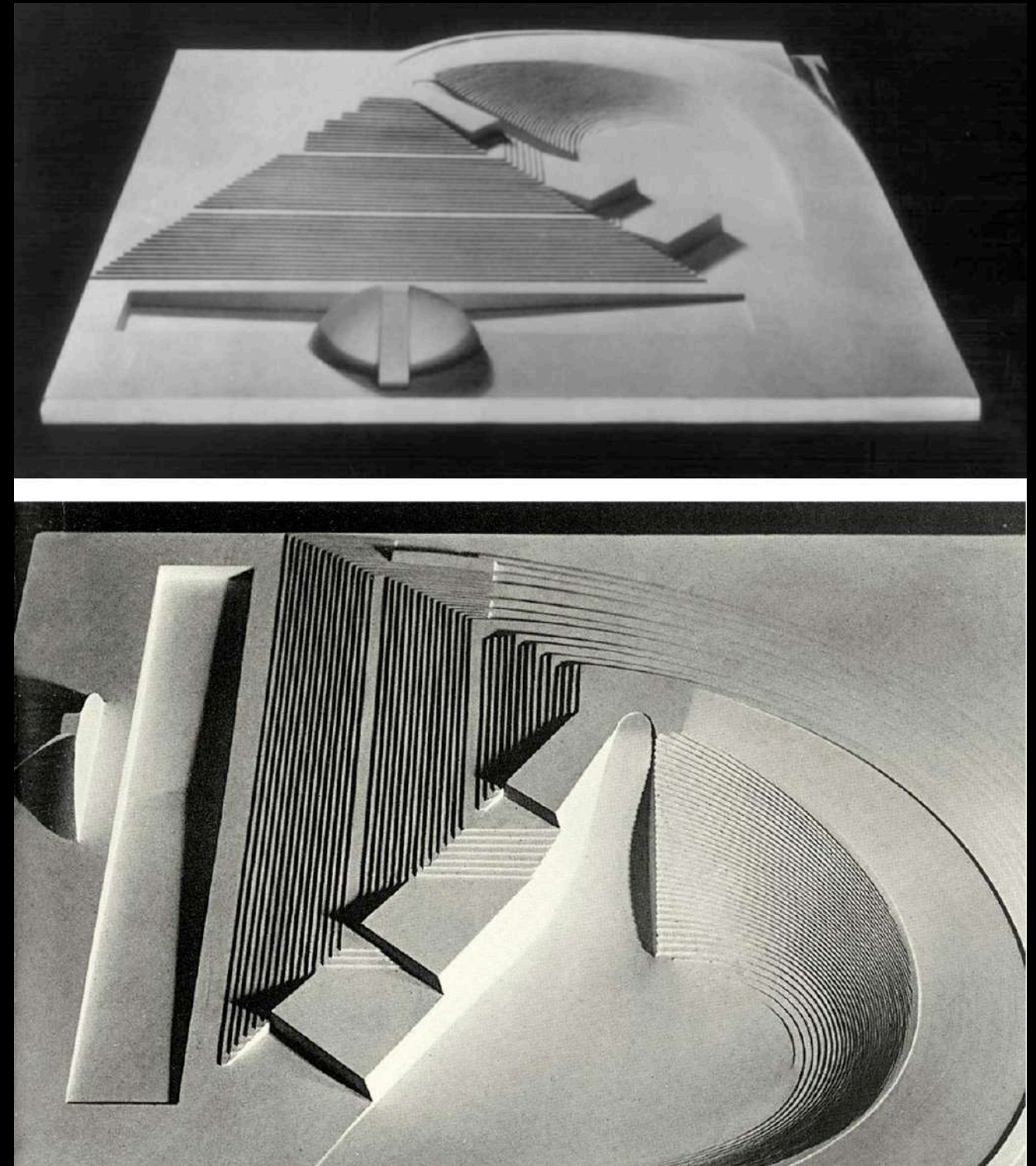


Figura 65 - Isamu Noguchi. *modelo do projeto Play Mountain*, 1933. / tandfonline.com

O projeto não foi construído, devido a sua fuga dos parâmetros de replicabilidade e normatização na empreitada da cidade de Nova Iorque (para onde fora inicialmente projetado) para construção de novos *playgrounds*, todavia abriu precedentes para novos projetos que trouxeram luz às capacidades que um espaço dissolvido na paisagem pode ter para a manutenção da atividade lúdica nas cidades.

Como proposto, o *playground* ocuparia uma quadra da cidade, incluindo terra compactada para formar uma pirâmide central e abrigo com três níveis ao longo de um lado, encostas esculpidas para formar um escorregador embutido e acomodar trenós, uma piscina, e uma concha acústica com os degraus servindo como assentos. Sem equipamento adicional, o exercício das crianças consistiria em correr, pular e escalar dentro e ao redor da massiva forma de terra esculpida. (LARRIVEE, 2011, p. 54)

Trabalhando com o renomado arquiteto Louis Kahn na década de 1960, Noguchi posteriormente elaborou outras propostas de *playgrounds* que lidam com a paisagem enquanto resolvem o programa da possibilidade de diversão. Suas propostas trabalham com a expressão artística da topografia que com seus pequenos montes e vales resultam em lugares para serem explorados, como jardins onde o movimento é mais propício que a contemplação, sem a excluir (fig. 66 a 68).

Algumas de suas ideias foram realizadas, principalmente as de menor escala, como a série *Play Sculptures* (fig 69). Mesmo nestas intervenções, Isamu demonstra se importar com a curiosidade suscitada nas crianças por um objeto que foge do conhecido. O escorregador em espiral causa uma subida diferente da comum em linha reta, com seu pequeno túnel curvo por onde se sobe. Também estão presentes elementos que funcionam como pequenas paredes por onde as crianças podem subir, passar, se esconder, brincar com o que está visível e o invisível.

É porém no parque Moerenuma (fig. 70) na cidade japonesa de Sapporo, que os planos de Noguchi foram realizados em maior escala. Com adições de *playgrounds* escultóricos que se iniciam em 1988 e vão até 2005, houve a construção de um exemplar da inicial *Play mountain*, bem como esculturas menores para *playgrounds*. Como pode ser observado, as grandes esculturas tornam-se paisagem, são incorporadas pelas diferenças meteorológicas e com a passagem do tempo.

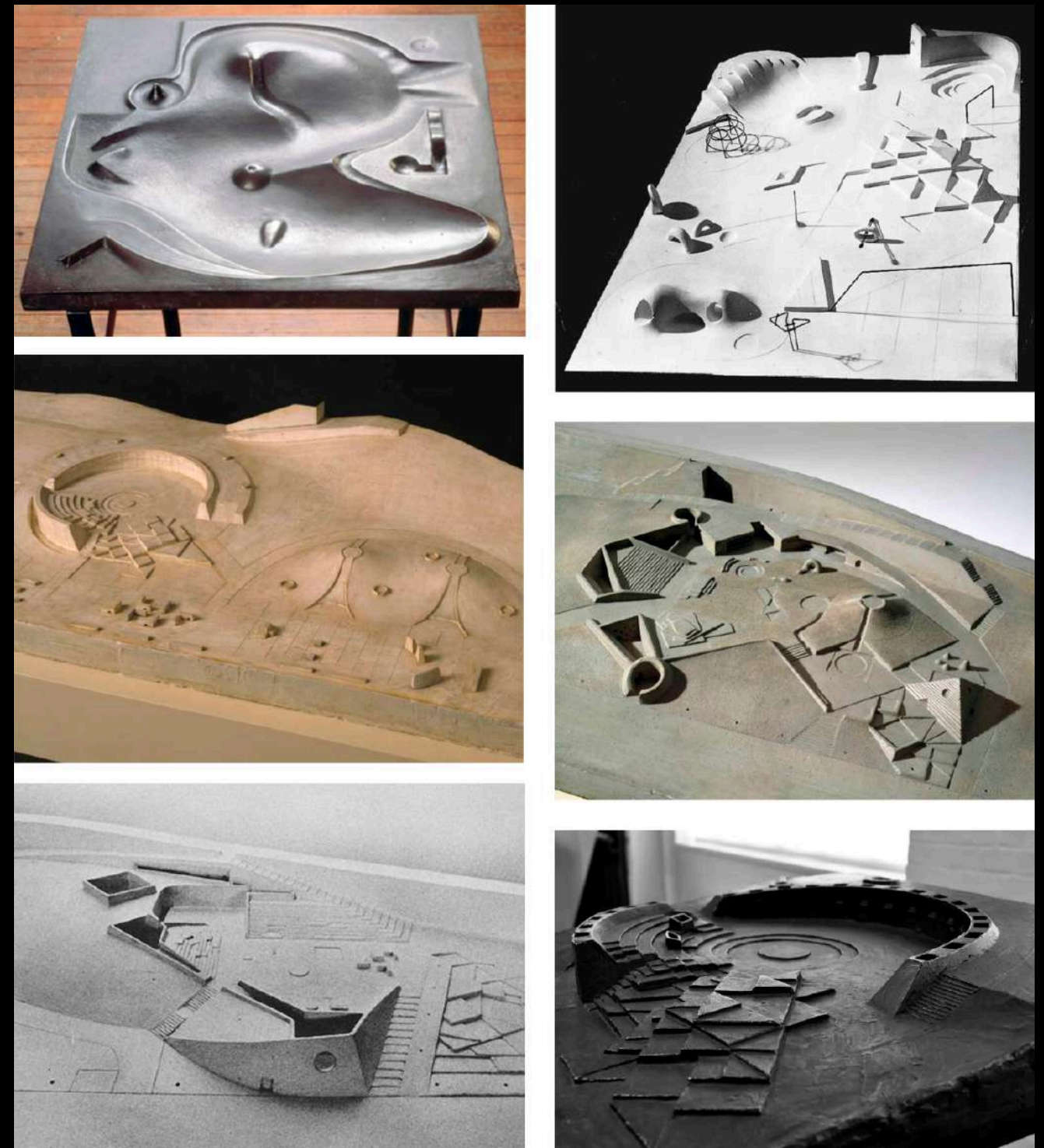


Figura 66 (acima à esquerda) - Isamu Noguchi, *Modelo do Contoured playground* 1941. tandfonline.com

Figura 67 (acima à direita) - Isamu Noguchi, *Modelo para playground da ONU* 1952. / tandfonline.com

Figura 68 (quatro imagens abaixo) - Isamu Noguchi e Louis Kahn, *Modelos para playground*. 1964 / tandfonline.com

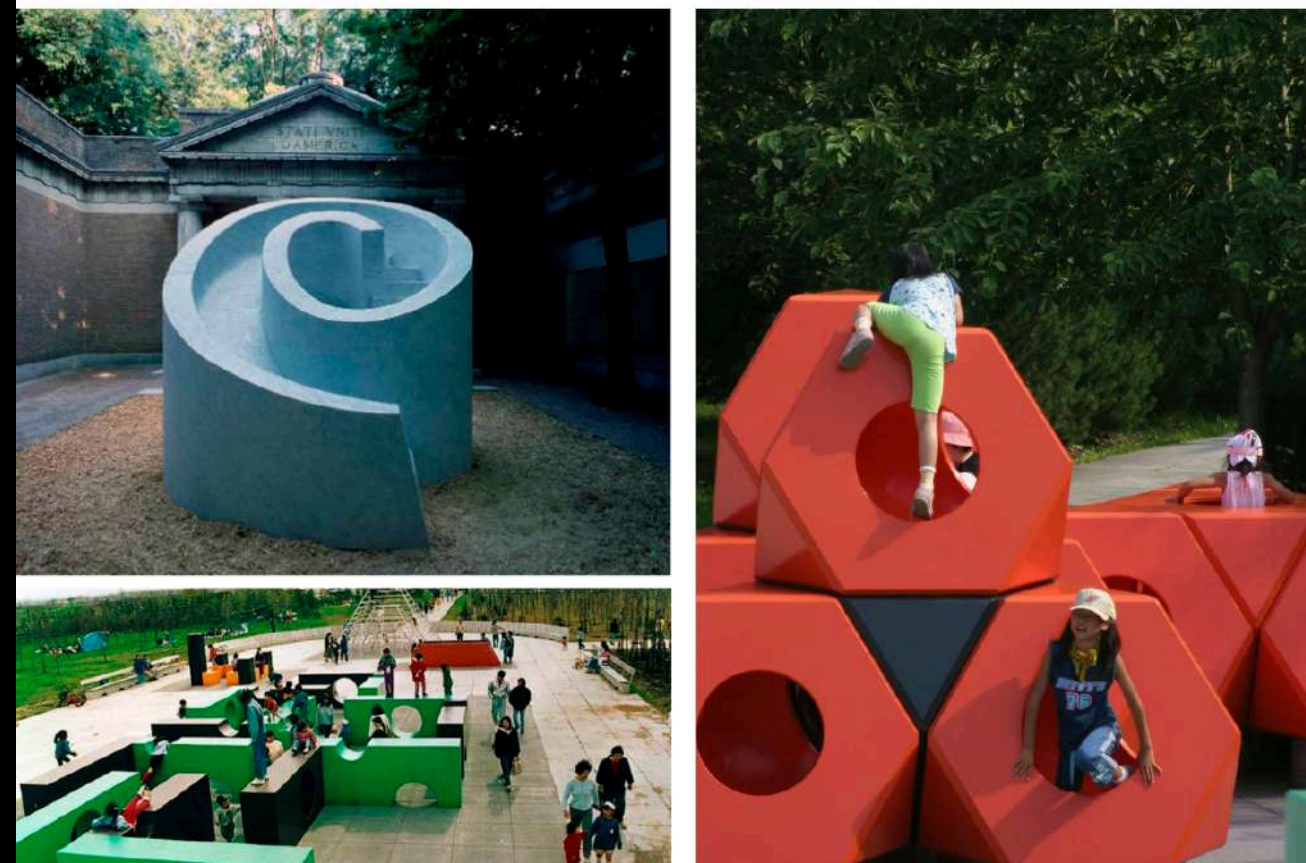
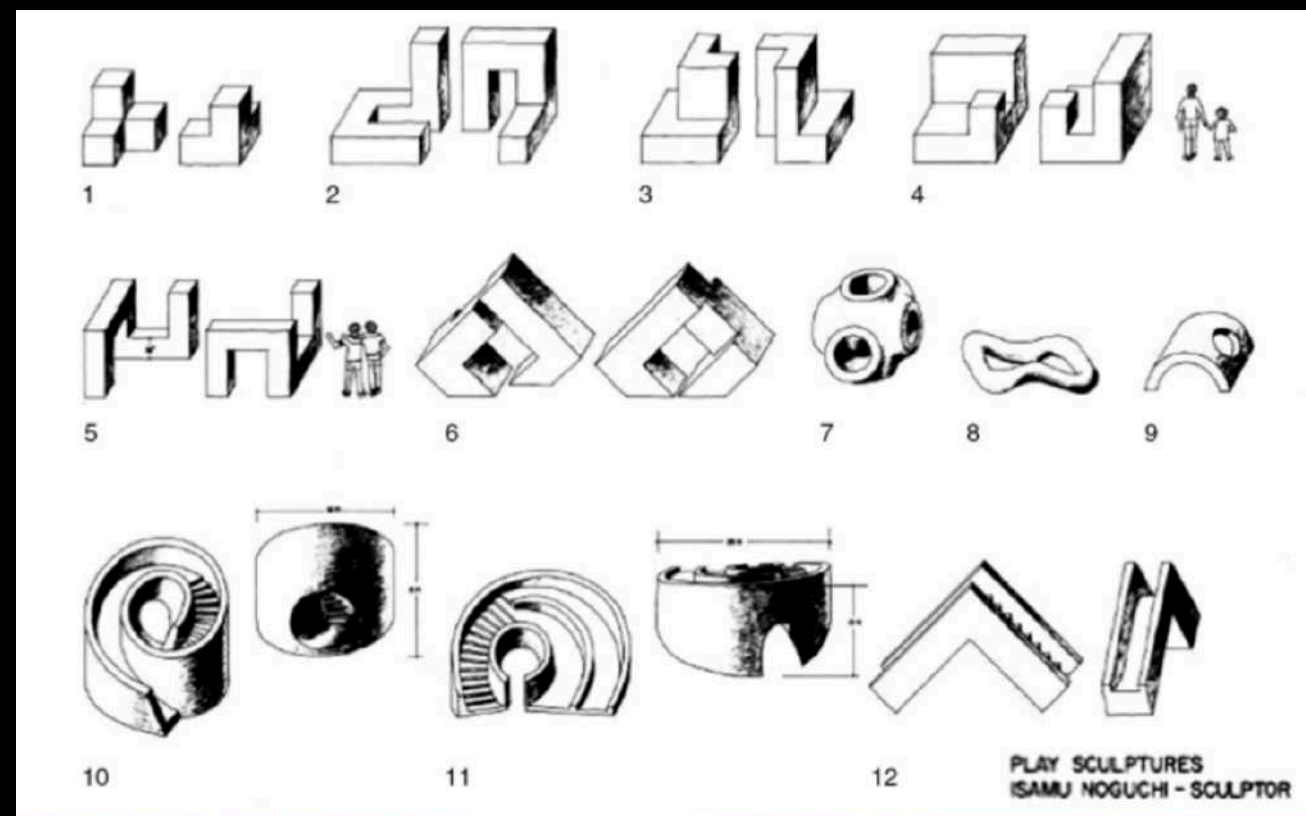


Figura 69 - Isamu Noguchi *Play Sculptures*, 1966-1988. / tandfonline.com



Figura 70 - Isamu Noguchi *Moerenuma Park*, 1988 - / moerenumapark.jp

São elencados também outros exemplos de espaços lúdicos que simultaneamente resolvem a função, provocam a curiosidade no usuário e permanecem como pontos de conversa com a paisagem em que estão inseridos, seja por destaque ou incorporação.

Egon Møller-Nielsen (1915 - 1959) foi um escultor dinamarquês contemporâneo a Noguchi, e desenvolveu na década de 1940 instalações para *playgrounds* que adinham de formas orgânicas e

com limites pouco definidos, combustíveis para a imaginação das crianças que interagiram com esses estranhos visitantes do espaço urbano (fig. 71).



Figura 71 - Egon Møller Nielsen, *Playsculptures* 1948-1953 / architektur fuer kinder.ch/egon-moller-nielsen

Inspirado pelos desejos primários de sua filha - pular, escalar um grande pedregulho, se esconder em cavernas, escorregar - Egon concebeu suas esculturas como forma de responder todas estas

vontades infantis em uma forma que integra todas essas possibilidades em uma experiência de entretenimento e atenção estética. Em suas criações não há uma compartimentação clara como nos *playgrounds* tradicionais, onde cada equipamento tem uma função clara e delimitada.

O trabalho do artista foi reconhecido internacionalmente no ramo de fabricação de brinquedos, com a companhia norte-americana Creative Playthings incorporando várias de suas ideias no seu catálogo.

A influência de Møller-Nielsen pode ser percebida nas décadas seguintes, como por exemplo pelo *Mid-Century Monster* (fig. 72) de 1952, uma escultura brincável de 12 metros de comprimento, de autoria do americano Robert Winston (1915 - 2003) que segue a ideia de criar formas orgânicas para o uso público imaginativo, um enigma no “parquinho”.

Seu valor estético pode ser confirmado pelo interesse que atraía para fotografias, até mesmo figurando em uma capa de álbum da banda *Sly and the family stone* (fig. 73), e o apelo causado pelo estranhamento está impresso em seu nome como um “monstro de meio de século”, que de maneira bem humorada reflete a característica de vanguarda em instalações públicas que de certa forma se apresentam como escultura e não seguem um caráter figurativo. Posteriormente outros locais dos Estados Unidos adotaram designs semelhantes, como no *Volunteer park*, em Seattle (fig 74).

No Brasil, é de grande interesse para o trabalho ressaltar o projeto de *playground* que Waldemar Cordeiro (1925 -1973) realizou para o Clube particular Esperia, na zona norte da cidade de São Paulo, às margens do córrego Tietê (fig. 75). Este complexo lúdico com área original de 2.500 metros quadrados conta com diversas instalações de materiais variados. Paredes escaláveis, caminhos tortuosos, plataformas de alturas variadas formam diferentes setores de brincadeiras que suscitam a exploração espacial nas crianças.

Waldemar foi artista plástico, designer, ilustrador, paisagista, urbanista, jornalista e crítico de arte, trazendo influências como o abstracionismo italiano para o contexto brasileiro que prezava pelo desenvolvimento prático da arte, unindo-a ao ato de projetar. Como um projeto modernista em sintonia com a arquitetura da época, as formas são sintéticas, com componentes simples e materiais industrializados todavia com concreto e aço aparentes, sem disfarces, na intenção de integrar o imaginário infantil à realidade tecnológica da época bem como, em um nível de discurso, inserir o lazer à moderna vida compartimentada.

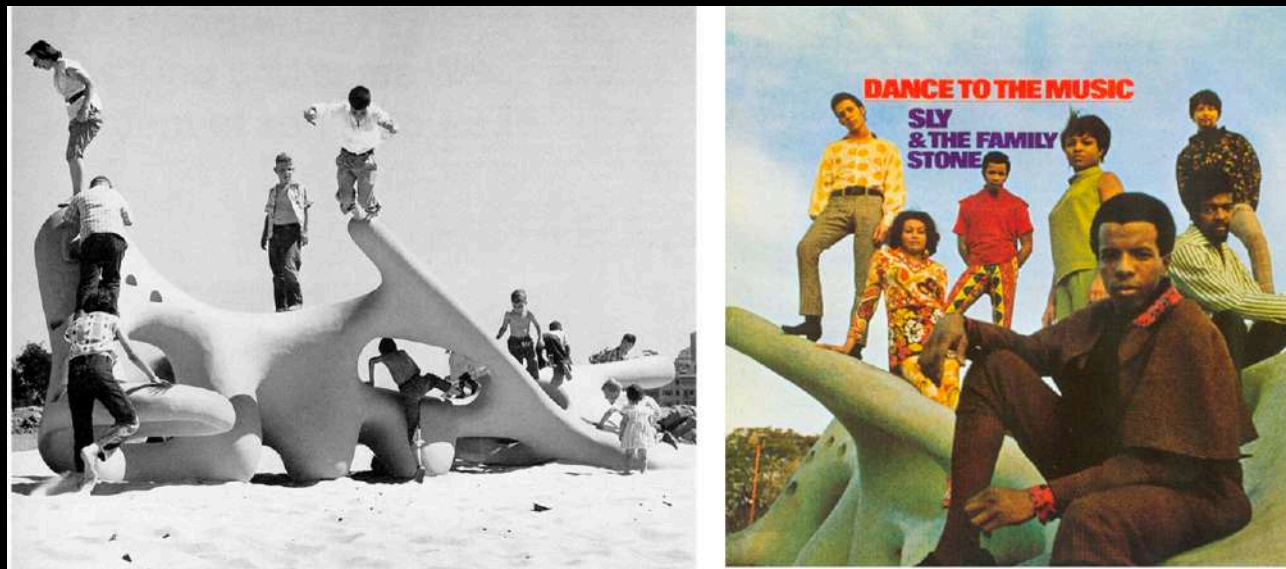


Figura 72 (acima a esquerda) - Robert Winston “Mid-Century Monster”, Oakland, EUA, 1952 / Photo: Paul Selinger

Figura 73 (acima a direita) - Sly & The Family Stone “Dance to the Music”, 1968 / Sony Records Inc.

Figura 74 (abaixo) - Charles Smith “Playform” Seattle, 1969 / historylink.tours/stop/playground

A falta de uma visão crítica do problema do tempo livre é responsável pelo abandono do indivíduo na sociedade industrial, condenado à inércia, origem de degenerações mentais, físicas e morais. É a solidão no coletivo. O espírito ‘fordista’ e ‘taylorista’, que domina as relações humanas da sociedade burguesa faz com que, quando fora da engrenagem da rotina (...) o indivíduo deixe de existir. (CORDEIRO, 1964 apud MEDEIROS, 2004, p. 246)

São cinco setores no *playground*: Jogos Aquáticos, Tanque de Areia, Faixa Central, Jogos Ativos e Pista. O parquinho é cercado por espécies de vegetação que dosam a luz, protegem o vento sem a necessidade de um gradil. No setor central, há um labirinto, formado pela junção de duas espirais,

diâmetro aproximado de 9,5 metros e paredes de 1,65 metros de altura. Diversas são as aberturas com formatos diferentes de janelas que proporcionam visões das outras crianças e também do lugar ao seu redor. As cores vivas em alguns trechos simulam sombras, enquanto “as sombras naturais, em contínua transformação, se compõem com as artificiais, proporcionando uma representação cinética” (CORDEIRO, 1966b, p. 24).

Este artifício de entretenimento possui qualidades da boa arquitetura como evidenciado por Pallasmaa, lidando com os efeitos de cor, luz, sombra, materialidade e movimento, preenchendo uma experiência sensível e completa. Neste labirinto a experiência do usuário é que completa a obra, uma vez que é necessário andar e se perder por ele para completar a estética.

O *playground* conta ainda com a possibilidade de transformação a partir das vontades das crianças no tanque de areia e em cavaletes e blocos modulares de madeira. As brincadeiras contam em sua maioria com a ativação da criatividade, a ação surge a partir da curiosidade e imaginação do que é possível fazer, e como resultado o espaço é completo

O projeto de Waldemar, onde a preocupação excessiva com segurança e conforto nos locais de diversão é desprezada, abre um horizonte de possibilidades para o ato de projetar *playgrounds* que fogem do costume e das normas, em nome da liberdade e da experimentação estética e participativa.

(...) desejando-se mesmo uma certa dose de perigo, com superfícies abrasivas de concreto para escalar, obstáculos a vencer, passagens a ultrapassar – que a criança se aventure, e, eventualmente, rale um joelho, não é entendido como algo inadmissível; nesse sentido, tomar sol, vento, chuva, se molhar, se sujar - ou seja, o desconforto - são partes da vivência e do aprendizado (do espaço, do meio, do corpo) e estímulos à criatividade. Aprender a lidar com a ausência de limites físicos e mesmo morais (como a ausência de regras impostas por adultos supervisores), compartilhar e inventar o momento da brincadeira com outras crianças, são ganhos de autonomia e consciência, essenciais a uma prática concreta da liberdade. (CARMONA-RIBEIRO, Ana Carolina, 2018, p. 50)

Em Cypress Hills, setor do bairro novaiorquino do Brooklyn, há também um labirinto não tradicional compondo um espaço lúdico (fig. 76). O projeto de Charles Forberg tem aproximadamente 21 metros de diâmetro, e as paredes de concreto que formam o labirinto que circunda a área toda são de 2 metros de altura. Seus comprimentos eram variados, e não estavam uniformemente distribuídos, o que permitia que as crianças tivessem um contínuo sentimento de descoberta.



Figura 75 - Waldemar Cordeiro. *Playground do Clube Espéria*, 1966 / revistas.usp.br

Torre-escorregador, espelho d'água para brincadeira e cilindros escaláveis formavam o resto dos equipamentos. É interessante notar como neste playground o labirinto extrapola e torna todos os outros elementos pares dele, como uma série de câmaras em pequena escala. Neste projeto o mistério do que

pode ser visto e alcançado é o principal articulador, compondo um espaço de diversas possibilidades de experiências e brincadeiras variadas.

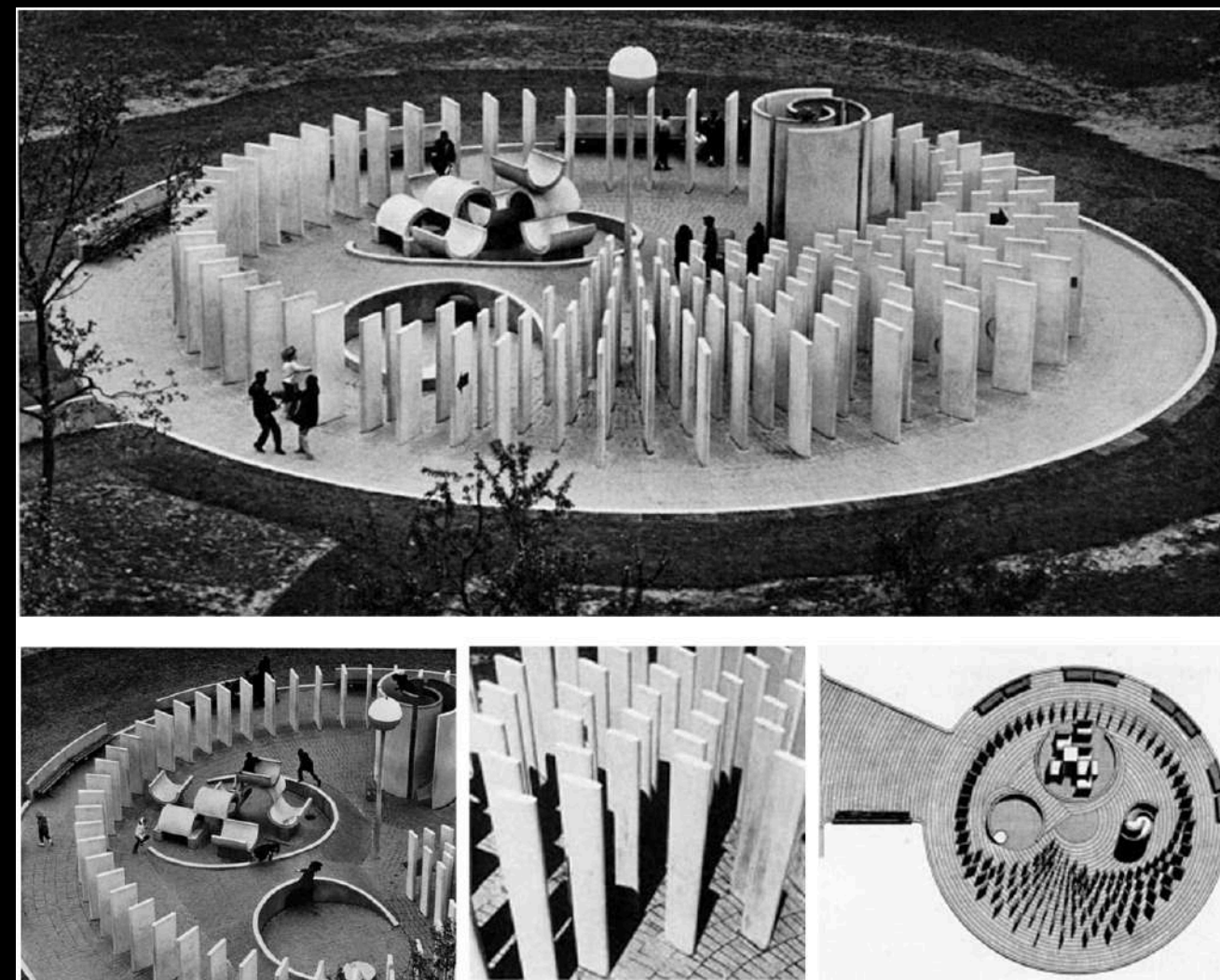


Figura 76 - Charles Forberg. *Playground de Cypress Hills*, 1967 / oldgardens.wordpress.com

Outro projeto que se utiliza do aspecto misterioso de paredes para a construção de um *playground* não convencional é o espaço em Carrara, na Itália, pensado pelo designer Enzo Mari (fig. 77). Oito paredes de mármore (material escolhido devido a importância econômica e cultural que tem no local) são dispostas próximos aos vértices do piso quadrado, de maneira a criarem espaços caminháveis nos centros das arestas bem como nas próprias “quinas”, enquanto providenciam esconderijos de dentro para fora e de fora para dentro, integráveis a diversos tipos de brincadeiras.

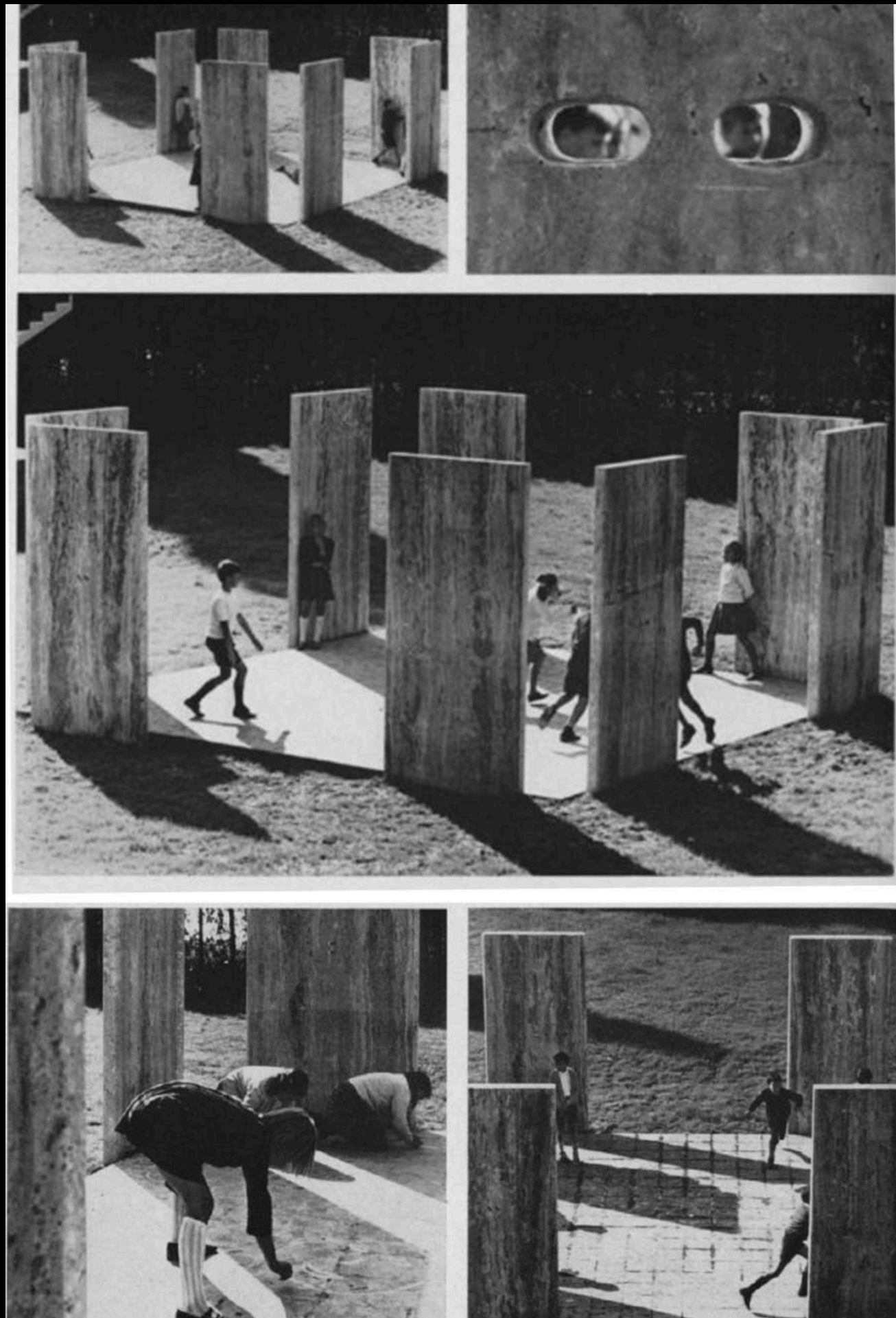


Figura 77 (a esquerda) - Enzo Mari. *Playground em Carrara*. 1968 / daddytypes.com

O oculto da visão restringida é quebrado tanto pelo movimento físico proveniente da curiosidade, e da vontade de alcançar algum objetivo do jogo estabelecido pelas próprias crianças, quanto pelas aberturas com espaços separados para olhos que existem em algumas das paredes.

A realidade do material expressa nas irregularidades das grandes chapas de mármore dão uma personalidade ao espaço, dotando-o de uma qualidade formal onde a economia visibiliza a beleza do natural esculpido pelo homem.

Há também com o Group Ludic dos anos 1960 a criação de espaços mais imaginativos para os *playgrounds*. Simon Koszel, David Roditi, and Xavier de la Salle formam o coletivo em 1868, época dita como “quase nenhum lugar interessante para crianças em Paris; a cidade até proibira pessoas de andarem sobre a grama em parques públicos.” (SIMON, Jacques)

Uma de suas criações mais bem sucedidas são as esferas (fig. 78), série modular construída originalmente a partir de formas industriais de fábricas de balões sustentadas por hastes metálicas, com aberturas que servem de janelas e passagens, além de caminhos suspensos e escorregadores acoplados. Este projeto de brinquedos demonstra como um elementos repetidos em suas estrutura principais porém com adequação a diferentes ações de brincadeiras, bem como a forma com que as partes se articulam, é capaz de criar um ambiente lúdico instigante.

Com a produção de *playgrounds* mais complexos pelo Grupo Ludic, há por exemplo o instalado em Coudrais (fig. 79), onde pode-se observar ao centro uma estrutura de paredes retorcidas organicamente que lembram um labirinto com suas câmaras que se transformam em incertos caminhos. Nesta combinação entre diversão, curiosidade, exploração e desconhecimento espacial, as esferas também são incorporadas, formando entre suas conexões caminhos ocultos a serem desbravados.

Outra instalação de playground que lida com um tipo de labirinto que incorpora também o escalar e se deslocar em três dimensões é o *Curved Space Diamond Structure* (fig. 80) de 1968, também apelidado como “castelo de sabão” e “labirinto de bolhas”.

A instalação transparente se destaca pela forma ao mesmo tempo em que, devido a qualidade de sua baixa opacidade, mescla-se ao espaço ao redor, formando um ponto de foco formal em meio a paisagem que esteja inserida, uma figura cativante que se mistura ao fundo. O seu criador Peter Joan Pearce se baseou em estruturas atômicas para explorar o espaço, montando o que estruturalmente são treliças tridimensionais lúdicas.

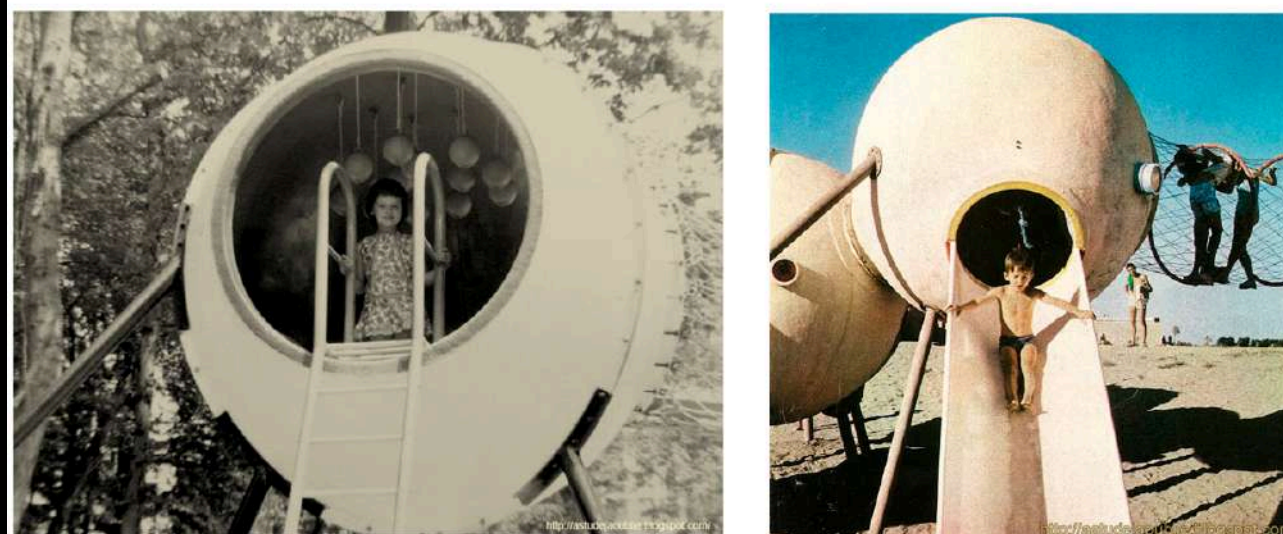
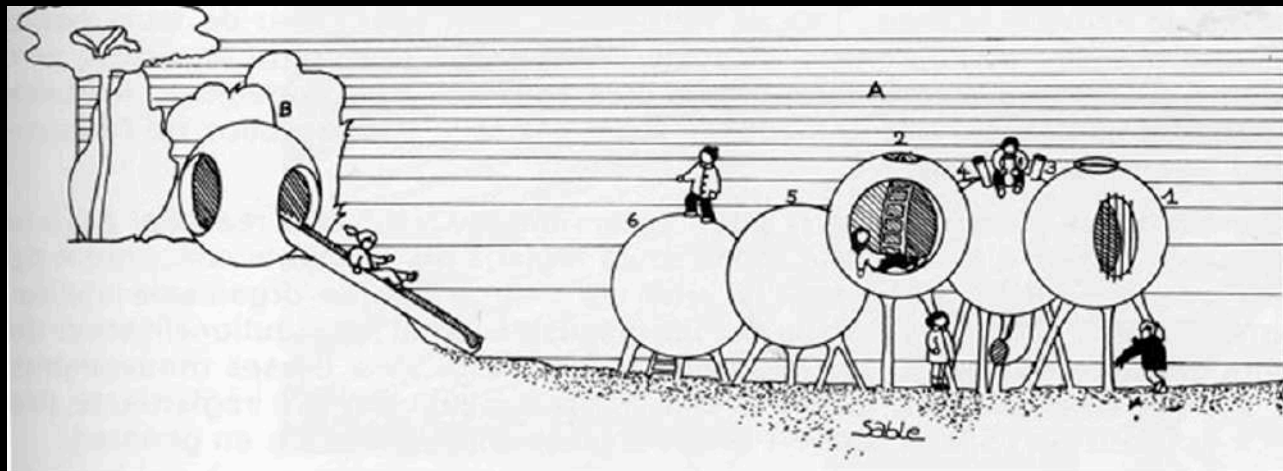


Figura 78 - "Les Spheres" do Group Ludic. 1968 / architekturfuerkinder.ch/group-ludic

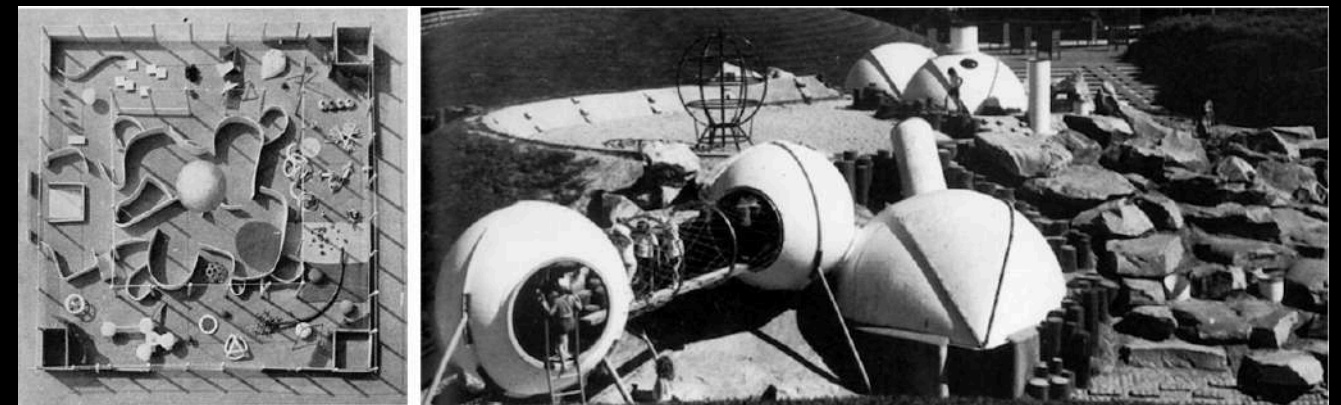


Figura 79 - Group Ludic. Parque de Coudrais. 1974 / daddytypes.com

O pequeno transeunte de idas e vindas, subidas e descidas deste labirinto perde-se em um ambiente onírico, onde a visão do lado de fora é garantida pela transparência todavia navega-se no ar de maneira nada convencional.

Por fim, o grupo de pesquisas Eventstructure, formado na década de 1960 por Jeffrey Shaw, Theo Botschuijver e Sean Wellesley-Miller, traz também a figura do labirinto como uma instalação efêmera de ativação da cidade como um lugar de lazer. Com o chamado *Pneutube* (fig. 81), uma quebra de rotina é operada de modo a temporariamente transformar o espaço e a relação das pessoas com o mesmo, transmutação na qual o desconhecido e o mistério foram parte estruturante para a diversão.

Na manhã de 17 de Setembro de 1969, os moradores de Frederiksplein no centro de Amsterdã acordaram a ver um espetáculo incomum na praça em frente a suas casas. Eles testemunharam a construção de um objeto plástico com formato de minhoca de 30 metros. Dentro, o objeto parecia carregar um outro com o mesmo formato, como um grande travesseiro. As crianças correram para fora de suas casas com curiosidade. *O que é isso?!?* Uma das crianças logo descobriu a entrada para o enorme objeto, com uma pequena placa que dizia *Pneutube. Por favor entre.* Curiosas porém com cautela, as crianças entraram no tubo. Não havia muito o que fazer dentro, mas era divertido correr ali. (KONIJN, Jorn. 2018)

As intenções do grupo eram focadas em ativamente lutar contra a cidade do tédio e as divisões rígidas de público - privado e dever - lazer. Tal busca surge e é apoiada por uma corrente intelectual dos anos 1950, o Situacionismo, cujos integrantes nas palavras de Jorn Konijn, "(...) desejavam liberar espaços de trabalho ao convertê-los em espaços de brincadeira e, a serviço do prazer e da brincadeira, estes novos espaços encorajaram resistência a outros espaços de trabalho." (KONIJN, Jorn. 2018)



Figura 80 - Peter Jon Pearce "Curved Space Diamond Structure". 1968 / www.curvedspacediamondstructure.com



Figura 81 - Eventstructure Research Group. *Pneutube*, 1969 / jeffreyszawcompendium.com

E é alinhado ao desejo de transformar a natureza da cidade moderna do tédio ao prazer que a rejeição do funcionalismo na estética espacial entra em cena. Com o *Pneutube*, a separação racional entre espaços é rejeitada, dando lugar a relações dinâmicas entre as funções, paralelamente ao que Damisch demonstra na qualidade do labirinto em superar a dicotomia da figura e do fundo, inscrevendo-se em uma nova figura.

A repetição de lugares e funções da vida cotidiana é ceifada por um novo espaço, o mutável labirinto de plástico que transforma o entorno na medida em que: evoca a curiosidade por sua demarcação de dentro e do fora tão tênue quanto uma membrana; transforma o caminhar funcional em um que se perde, ou seja, liberta o tempo das cláusulas de objetivos que tenham função; e por fim, traz a diversão e desejo de permanência em um local anteriormente apenas de passagem.

É com este panorama que pretende-se construir um projeto de espaço lúdico público e inserido em uma área urbana livre de edificações. Realidades materiais como a topografia incorporadas como no trabalho de Noguchi, formas cativantes como Egon, Robert Winston e Charles Smith, Conectividade e exploração demonstradas nos labirintos de Walter Cordeiro e de Cypress Hills, (até mesmo tridimensional como pelas “esferas” e “pelo labirinto de sabão”) e ruptura divertida de um mundo funcional do *Pneutube*.

Todos esses exemplos servem para capacitar o projeto como um espaço de lazer ativo onde o indivíduo é exposto a um novo mundo, que ao ser explorado com curiosidade, devolve o maravilhamento ao lugar pré-existente da cidade.

4 O LABIRINTO E A TORRE

Tendo em vista todo o exposto quanto ao objetivo do trabalho e construção de referencial teórico, é feita a escolha de desenvolver o projeto de modo a cumprir uma função de equipamento público de lazer ativo, enquanto mantém um caráter de *Land Art* na medida em que se coloca na escala da paisagem. Mesmo que fora do contexto geográfico e temporal deste movimento, são coincidentes os parâmetros: escala que torna a paisagem em um campo estético da instalação; a importância formal de propriedade escultórica; e atenção à interatividade com suas implicações conscientes e subconscientes no sujeito inserido no espaço.

Para tanto, é estabelecido que se trata de um projeto que, apesar de ser elaborado de maneira factível quanto a soluções construtivas, materiais utilizados e dimensionamento, não se restringe às normas de construção como seria necessário para sua aprovação legal. Neste contexto a arquitetura é exercitada enquanto ficção, isto é, o projetar como ato intelectual e especulativo capaz de transmitir uma visão de como a realidade material pode (ou poderia) refletir uma possibilidade ou ideia, no caso a espacialização da curiosidade.

É reconhecida a importância desta posição para a história da arquitetura, como nos trabalhos chamados de *Paper Architecture*, com as extrapolações que nunca (técnica e moralmente) foram pretendidas como factíveis do Superstudio, ou então a utopia da *Spatial City* de Yona Friedman. Estes projetos servem para avançar discussões, transmitir mensagens e também convidar o observador ao devaneio imaginativo por si só.

Fora do contexto de projeto produzido para não ser construído, há também o fator de uso inesperado e fora das normas pelas quais a construção se molda a fim de um uso único e planejado. As paredes da Oca de Oscar Niemeyer não formam uma rampa, todavia há quem faça o esforço de subir, e isso configura também um uso da arquitetura, espontâneo e que torna aquele plano inclinado, totalmente além do compreendido como uma rampa pelas normas, uma rampa. No projeto da FAU-USP, onde haveria necessidade de guarda-corpos, estes são ignorados pelo desenho de Artigas, na esperança de ativar a consciência do comportamento no espaço.

Por fim, a guarita sul do parque Sóter, local do projeto, demonstra e lembra como o uso espontâneo se faz presente. A construção é dividida em dois espaços fechados de aproximadamente 7 x 6 metros e 6 x 4 metros em planta, ambos com uma cobertura em laje inclinada de aproximadamente 40 graus, de modo a acompanhar o pórtico de madeira original da entrada (fig. 82).

Um plano inclinado de 80% como esse jamais seria considerado uma rampa pela norma que preconiza inclinação máxima de 3% na condição de espaço externo, todavia é comum a vários dias de observação do local a presença de crianças e adolescentes dando esta nova vida de espaço escalável a construção abandonada.

O casual ato exploratório surgindo da curiosidade “será que consigo subir?” “Como é a vista lá de cima?” rompe com o sistema de permissões e proibições que separam o espaço entre suas funções específicas em nome da diversão. Com atos como este, partindo do projetista ou do usuário, a imprevisibilidade da vida toma conta do espaço, fator indispensável para o mantimento da curiosidade.



Figura 82 - registro de uso não premeditado do espaço. / acervo pessoal

4.1 PARQUE ECOLÓGICO DO SÓTER

4.1.1 DESCRIÇÃO

O parque ecológico do Sóter localiza-se na cidade brasileira de Campo Grande, capital do estado do Mato Grosso do Sul, projeto creditado à arquiteta Jussara Basso. Ocupa a região urbana do Prosa, ao limite sul do bairro Mata do Jacinto, formando assim limites com os bairros Vila Margarida a sudoeste e Carandá a sudeste (fig. 83 a 85). Contando com uma área de 22,8 hectares, o parque abrange as cotas de nível de 630 a 655 metros de altitude, o que configura uma região relativamente alta da cidade, que tem a cota média de 587,5 metros. Sua concepção e consolidação possuem um contexto ambiental, tendo em seu interior a nascente do córrego Sóter, que a uma distância de 3,1 quilômetros ao sul deságua no córrego Prosa, um dos mais importantes da cidade.

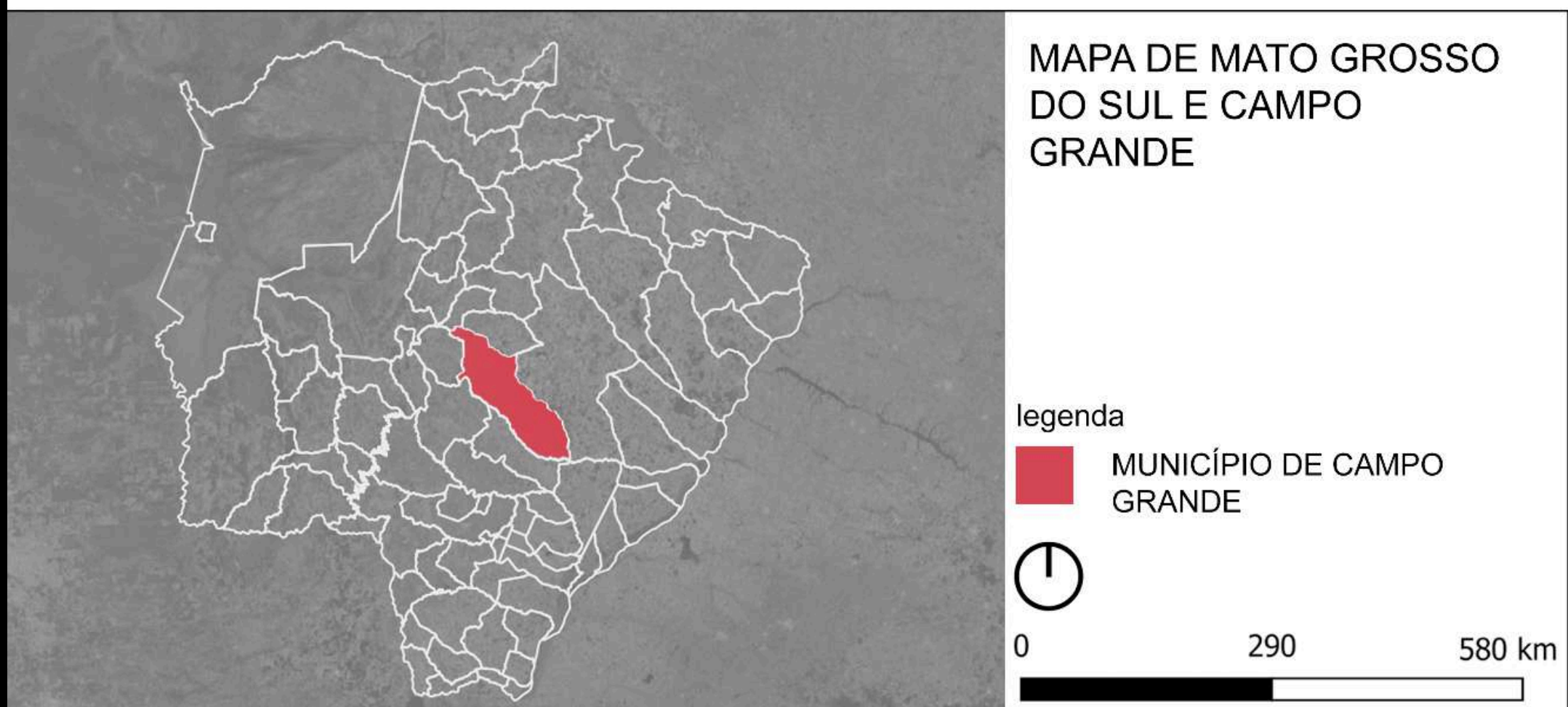
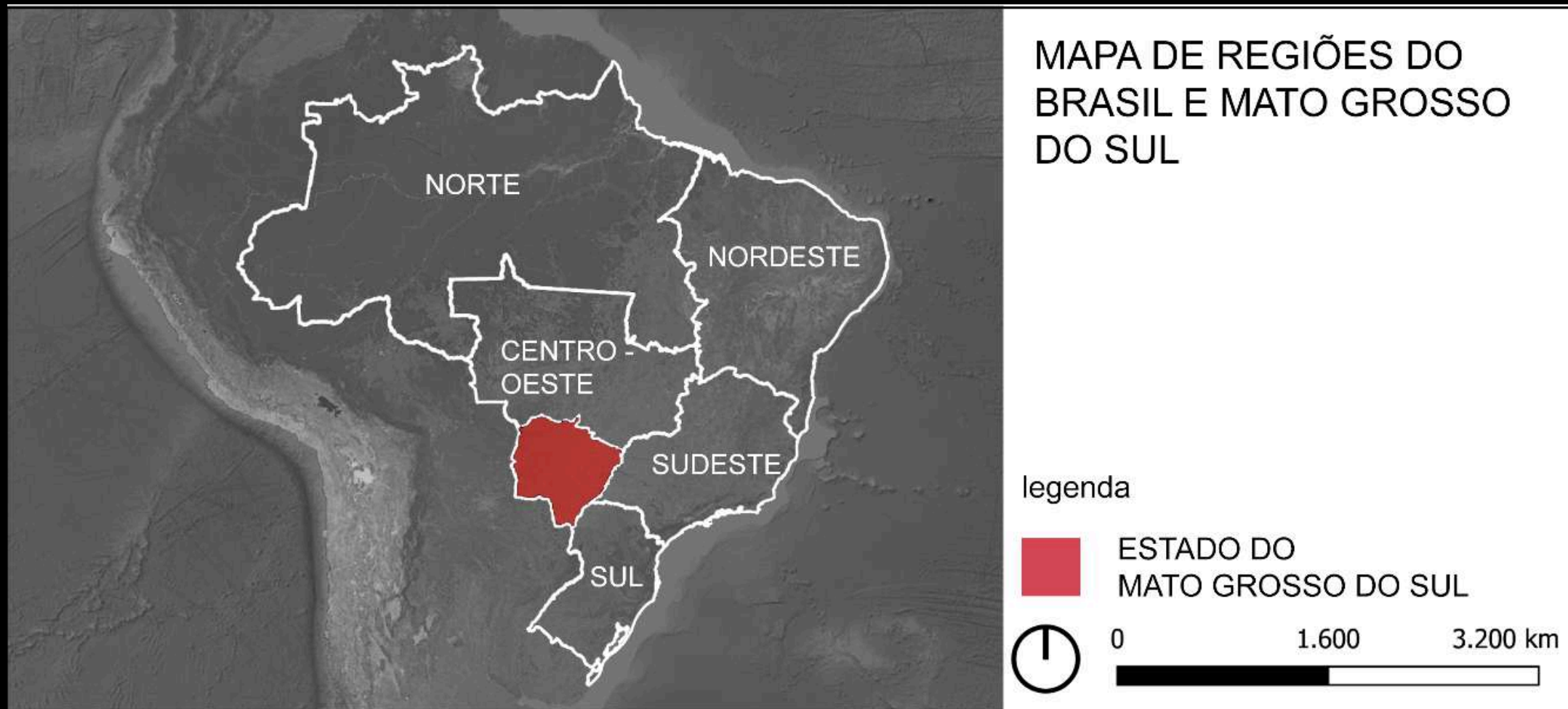


Figura 83 - Mapas de localização 1 e 2 / dados sisgran, elaborado pelo autor

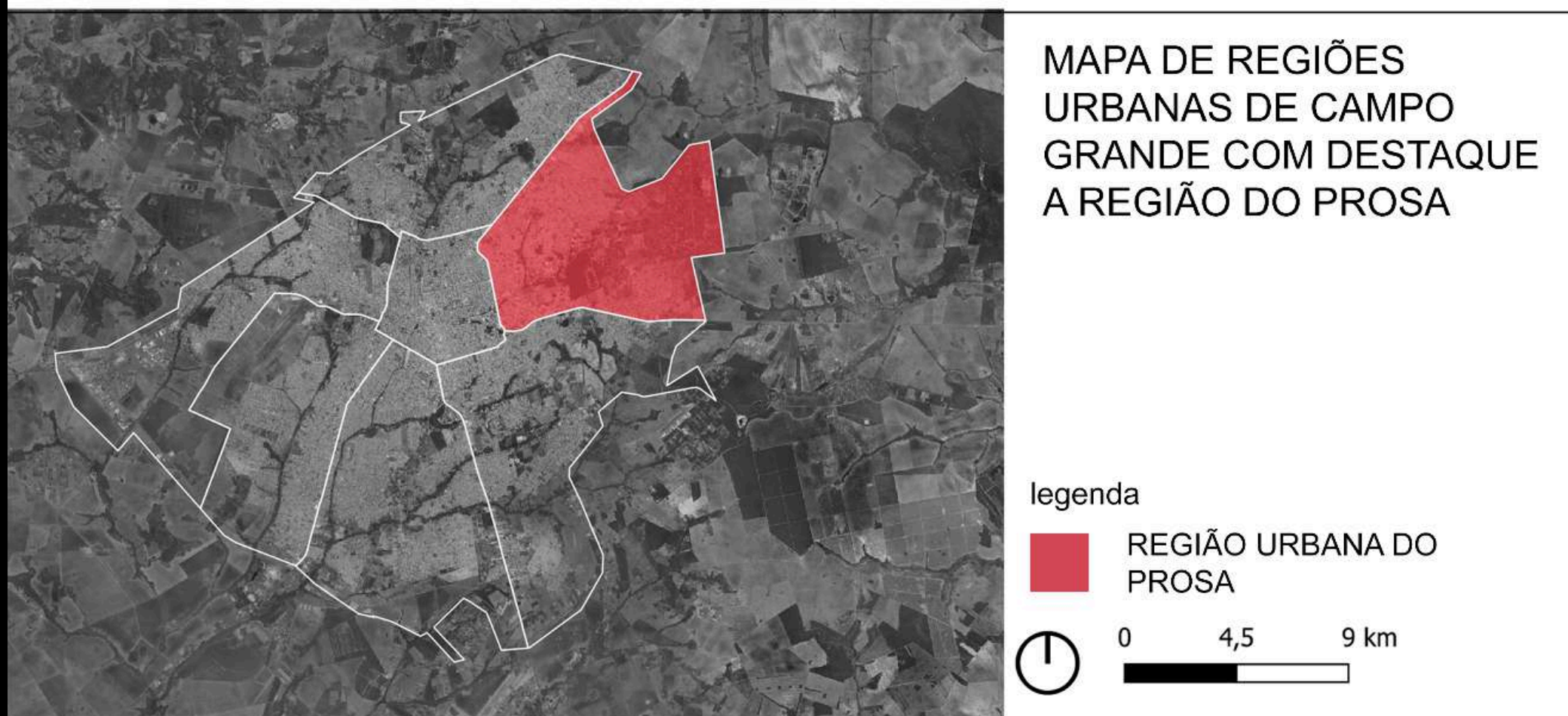
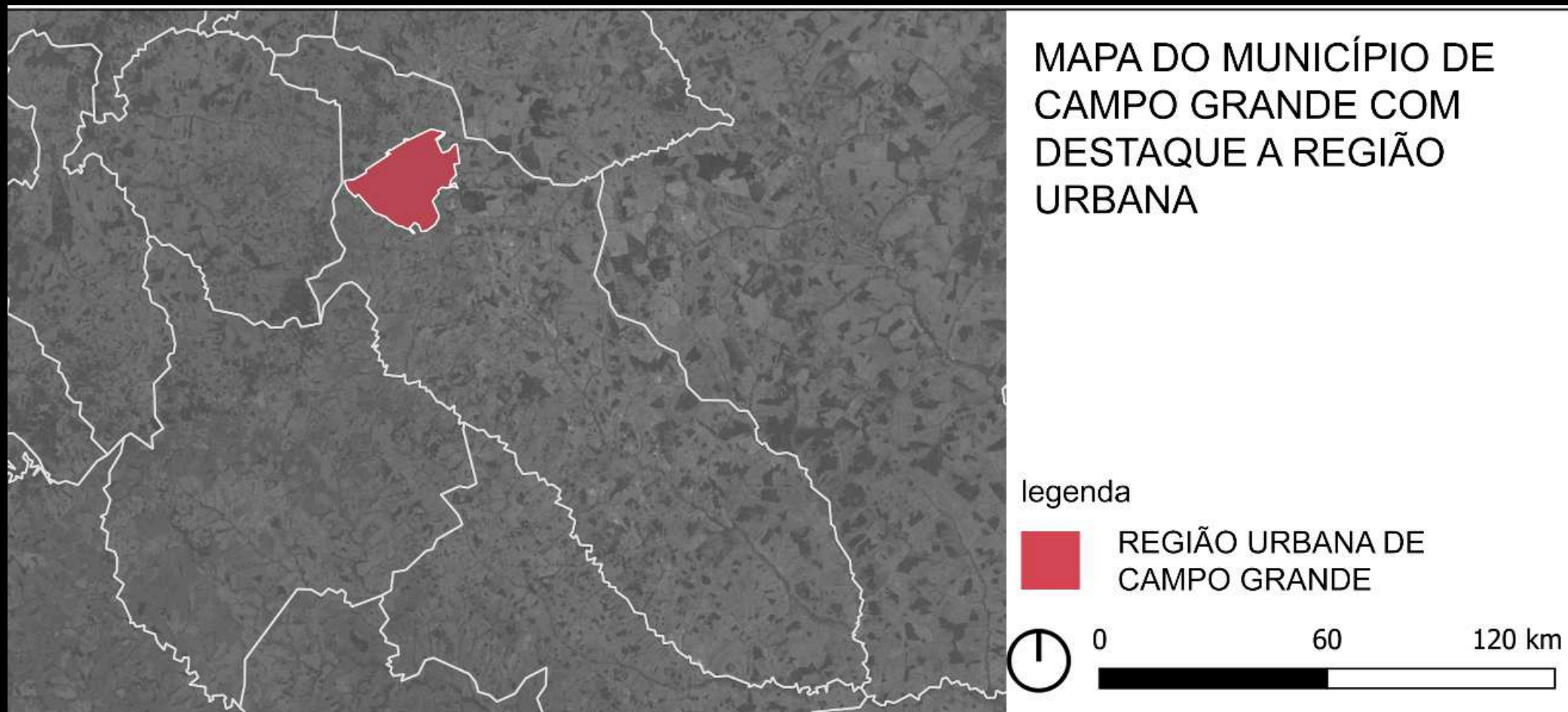


Figura 84 - Mapas de localização 3 e 4 / dados sisgran, elaborado pelo autor

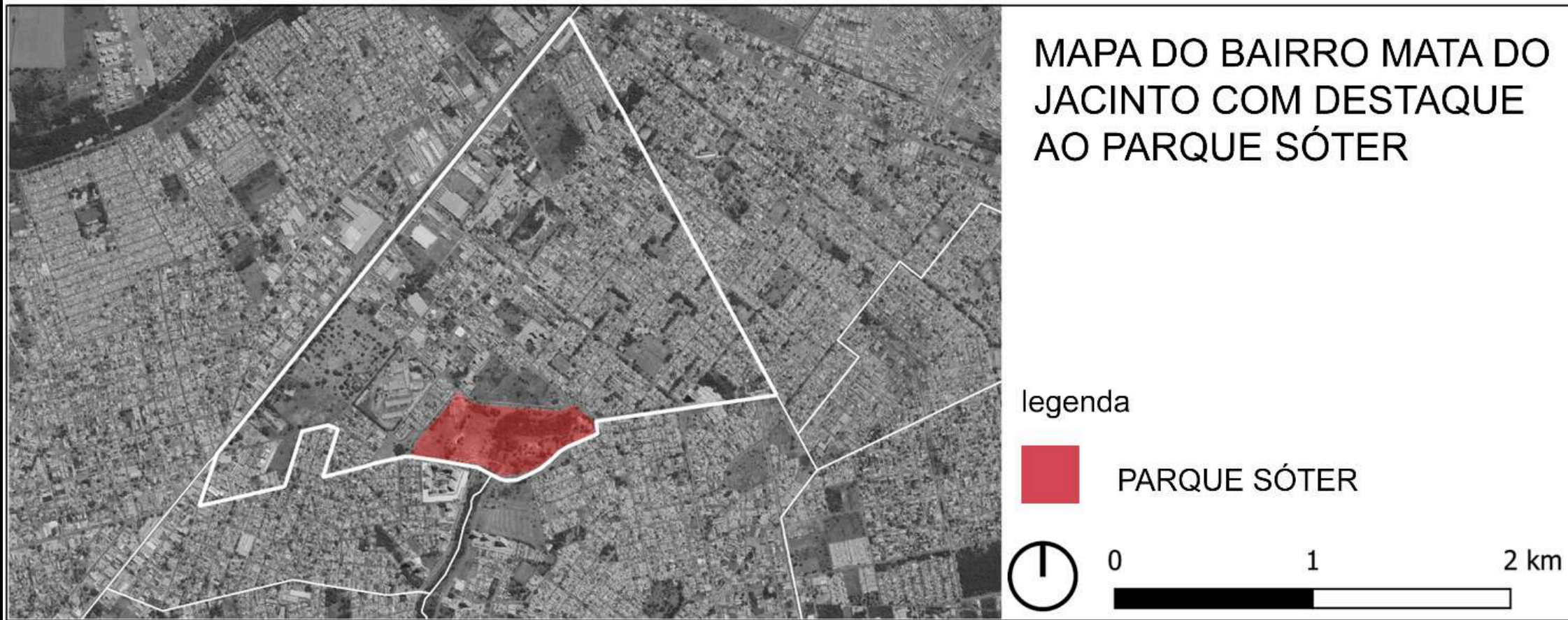
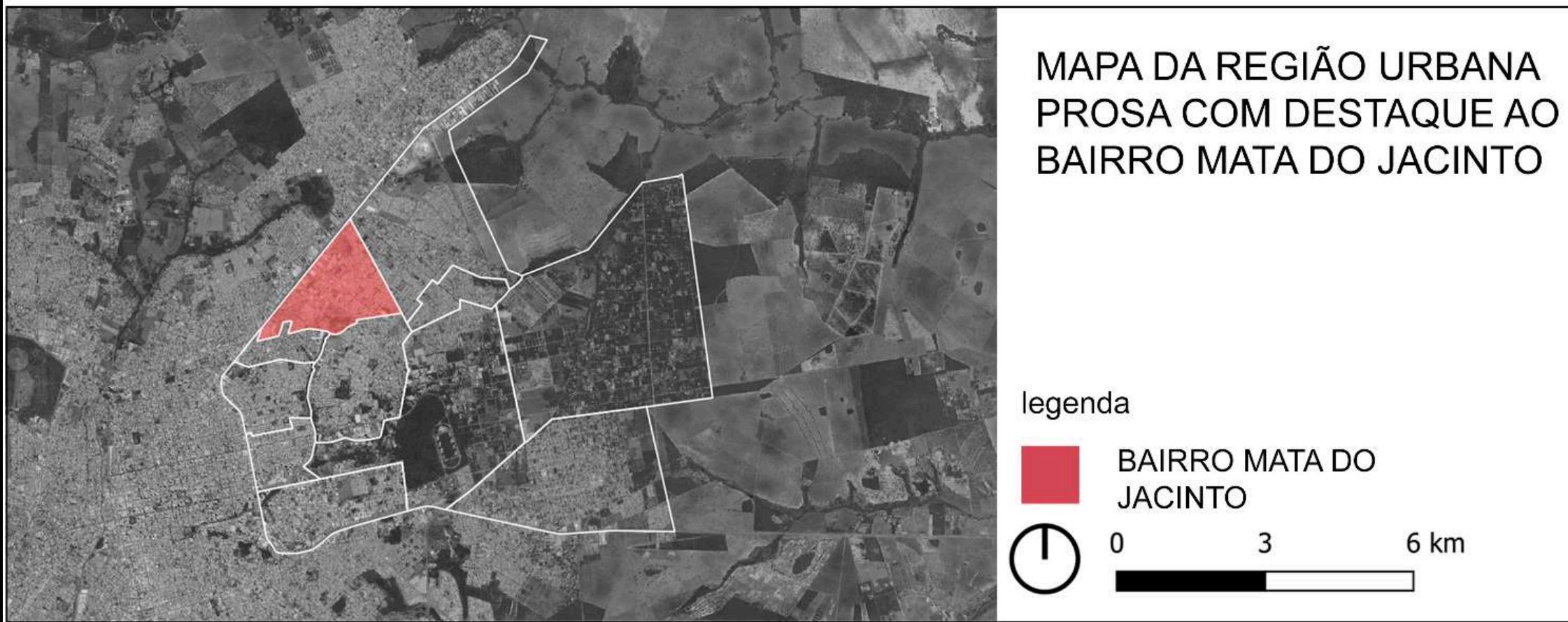


Figura 85 - Mapas de localização 5 e 6 / dados sisgran, elaborado pelo autor

O programa do parque é voltado à recreação e conservação, contendo: pista de caminhada interna e externa; ciclovia interna e externa; duas quadras poliesportivas; uma quadra de vôlei de areia; um campo de futebol; um *playground*; três academias ao ar livre; uma pista de skate; três praças de múltipla atividade; quiosques; administração; três banheiros; três guaritas e estacionamentos. (fig. 86)



Figura 86 - Mapa de programa / dados do Sisgran elaborado pelo autor

É possível notar uma grande parte do parque sem programa estabelecido, em sua porção centro-leste. Isso se deve ao fato de que a área da nascente do córrego Sóter e suas margens não são adequadas à aproximação, com inclinações grandes devido a voçoroca, resultado do processo de erosão.

O conjunto arquitetônico possui maior expressão na entrada sul, que quando inaugurado contava com um pórtico formado por toras roliças de eucalipto (fig.87). A parte de sustentação do pórtico contava em uma extremidade com um feixe das toras formando colunas perpendiculares ao chão, enquanto na outra ponta da entrada o pórtico se fundava já com a inclinação que se mantêm em seu vão formado por duas águas, gerando assim uma geometria triangular com seu ponto mais alto a mais de 10 metros de altura.

Quanto ao aspecto ambiental, o parque oferece fauna e flora em estado relativamente conservado em meio a região de urbanização consolidada, revelando outras formas de vida a habitarem a cidade, bem como sua topografia e elementos geográficos, em uma relação positiva com a natureza, sendo uma exceção em relação à maior parte dos espaços urbanos.



figura 87 - Fotos do pórtico sul original / acervo pessoal

Um importante aspecto do parque que atrai um nicho de turistas ecológicos até mesmo de fora da cidade é seu potencial para a observação de pássaros, atividade de baixo impacto ambiental que

promove uma relação mais próxima do indivíduo com o meio ambiente por meio da apreciação da fauna. No parque já foram registradas mais de 100 espécies diferentes de aves (MAMEDE, 2020), e é considerado um hotspot, inserido na principal região urbana para esta incidência de fauna (fig. 88).



Espécie: Ariramba-de-cauda-ruiva
Postado por: Bruno Albertini



Espécie: Coruja-orelhuda
Postado por: Rudi Laps



Espécie: Coruja-buraqueira
Postado por: Rudi Laps



Espécie: Rolinha-picui
Postado por: Rudi Laps

figura 88 - Registros de aves realizadas no Parque do Sóter. / ebird.org alterado pelo autor

Eventos como aulas de capoeira e de dança, além de partidas de esportes organizadas pelos usuários são comuns, e se concentram próximas ao pátio norte, a parte mais movimentada do parque hodiernamente. Eventos pontuais como campeonato de ciclismo, jogos indígenas, corridas de atletismo e de *Mountain Bike* já foram realizados no Sóter. (fig. 89 a 92)



figura 89 (acima à esquerda) - Roda de capoeira no parque Sóter. / Ponta Porã Informa

Figura 90 (acima à direita) - Evento de mountain bike no parque Sóter. / Campo Grande News

figura 91 (abaixo à esquerda) - Campeonato de ciclismo infantil no parque Sóter. / A tribuna News

figura 92 (abaixo à direita) - Jogos Indígenas urbanos no parque Sóter. / Diário Digital

4.1.2 ENTORNO

O parque é limitado pelas seguintes vias: Rua Rio Negro e Rua Salsa Parrilha ao sul, Rua Hermínia Grize a leste, Rua Antônio Rahe a norte e Rua Cristóvão categorizadas como vias arteriais. A via local Lechuga Luengo margeia o parque a oeste. Vale salientar o início Norte da Avenida Nelly Martins, que surge no limite sul do Sóter e o conecta ao Parque das Nações Indígenas, margeando o córrego Sóter, sendo classificada como coletora. (fig. 93)

Morfologicamente, o parque atua como um ponto nodal e também limite entre os bairros Mata do Jacinto (no qual está inserido), Vila Margarida e Carandá. Na proximidade há a predominância de construções de um ou dois pavimentos, de usos que variam entre o residencial (predominante), comercial e misto.



figura 93 - Mapa de hierarquia viária no entorno imediato do parque Sóter. / dados do sisgran, elaborado pelo autor

Um condomínio residencial de oito torres, cada uma com dezoito pavimentos, foi construído em frente a entrada sul do parque, na rua Rio Negro. Este empreendimento constitui no único considerável obstáculo de vista do parque atualmente.

4.1.3 HISTÓRICO E CONTEXTO AMBIENTAL

O fundo de vale, formação geográfica em que o parque está inserido, é definido como importante parte geomorfológica, com diversos processos naturais que dependem do deslocamento de água, devido a sua capacidade de erosão, transporte e sedimentação (CARDOSO, 2009).

Atualmente, segundo a carta de drenagem da cidade de Campo Grande, o parque todo está inserido numa área com grau de criticidade IV (fig. 94), o que denota necessidade de

desassoreamento de corpos hídricos, além de ocupar a unidade homogênea V na carta geotécnica (fig. 95), caracterizada pela alta susceptibilidade à erosão, devendo ser tomado cuidado com o excesso de peso em construções.

A evolução da ocupação do solo na cidade de Campo Grande, MS por vezes ignorou as capacidades físicas e ciclos naturais que limitam a paisagem, o que resulta em depreciação dos recursos hídricos, inundações junto às áreas de fundo de vale, impermeabilização do solo dentre outros problemas.

Com a remoção de matas ciliares ocasiona-se assoreamento dos córregos e surgimento de voçorocas. (WEINGARTNER, 2008). É neste contexto que o parque ecológico do Sóter foi inaugurado no ano de 2004, como uma criação de área de lazer aberto à população em que proteja esta porção da cidade no âmbito ambiental, impedindo que parcelamentos urbanos fossem realizados nesta área de 22,8 hectares.

Houve na porção de terra onde hoje há o parque, um impacto antropológico negativo de grande proporção. A porção leste do parque, próxima à nascente do córrego sofreu um processo de formação de voçoroca, agravado pela urbanização e utilização do local como depósito de lixo. A partir da criação do parque, pode ser percebida ao longo de duas décadas o adensamento de vegetação ao redor da voçoroca, o que contribui para o controle da situação, como pode ser observado na figura 96.

Todavia, a problemática não foi totalmente resolvida. A partir da década de 2010, houveram muitos registros de problemas no espaço público devido a abandono de gestão. A negligência com o cuidado necessário para o desassoreamento chegou a causar em 2012 uma expansão na cratera que sucumbiu com parte da pista de caminhada. Atualmente o espelho d'água do pátio sul não funciona, os quiosques estão destruídos e uma nova operação de desassoreamento é necessária. (fig. 97 a 101)

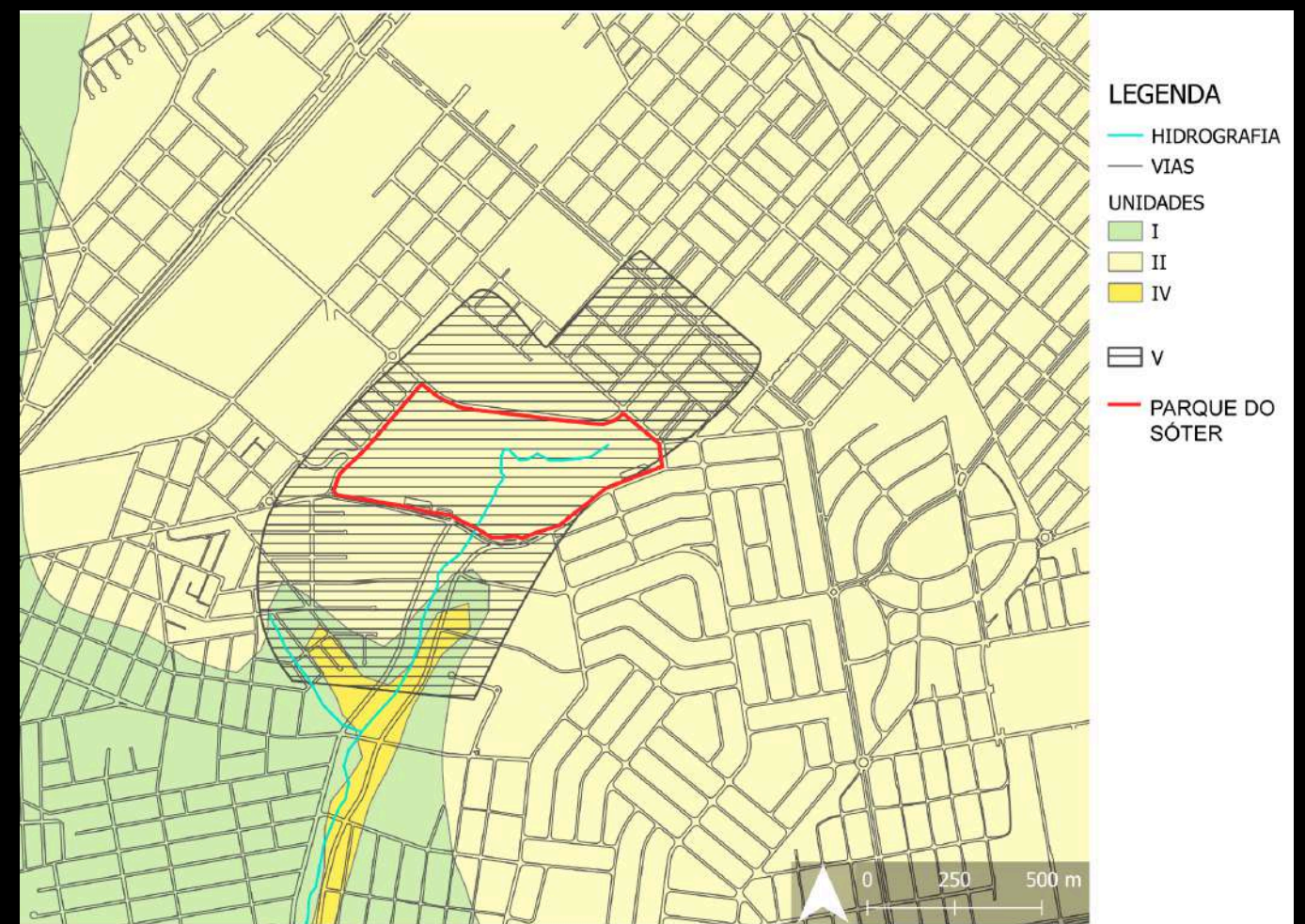
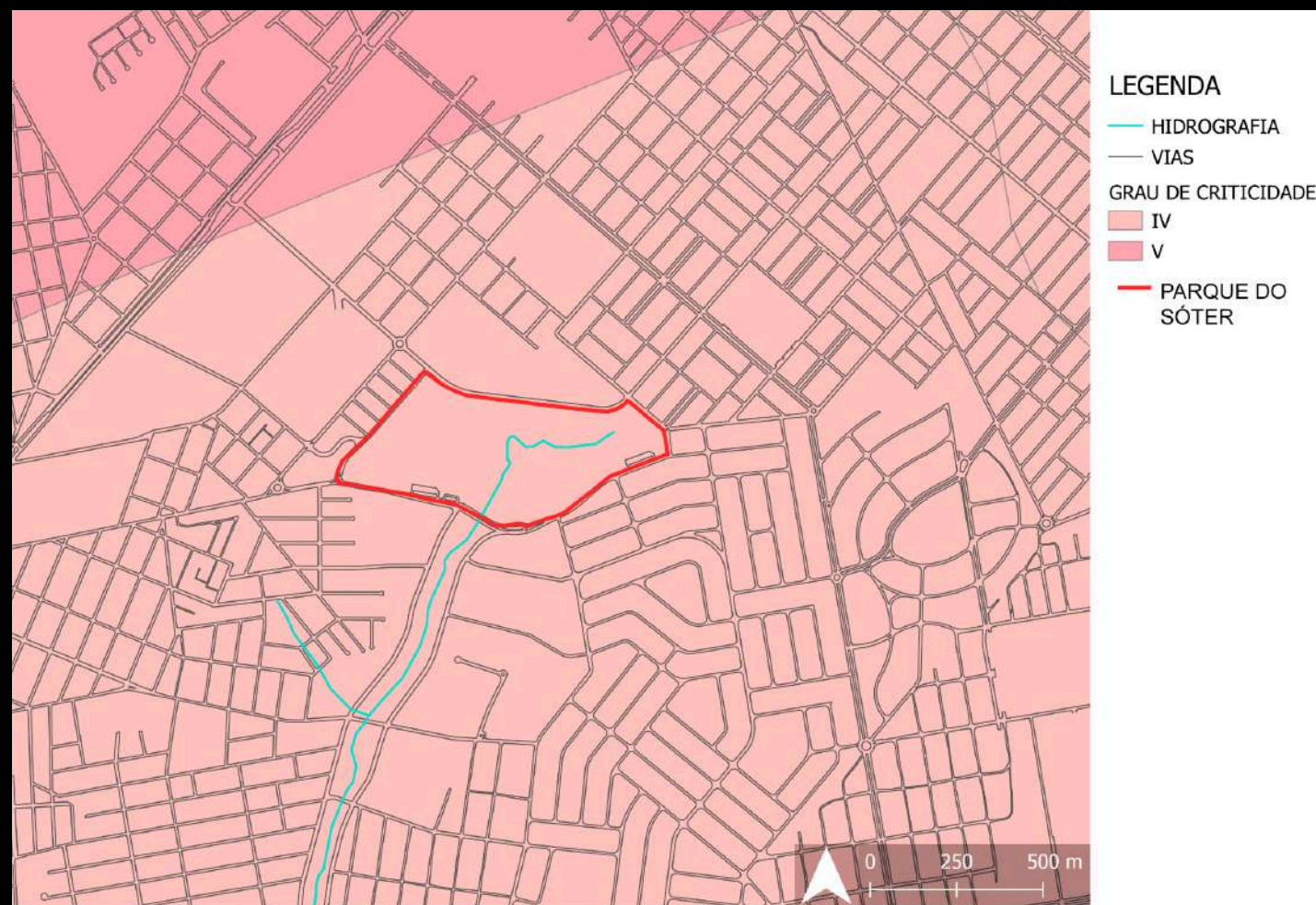
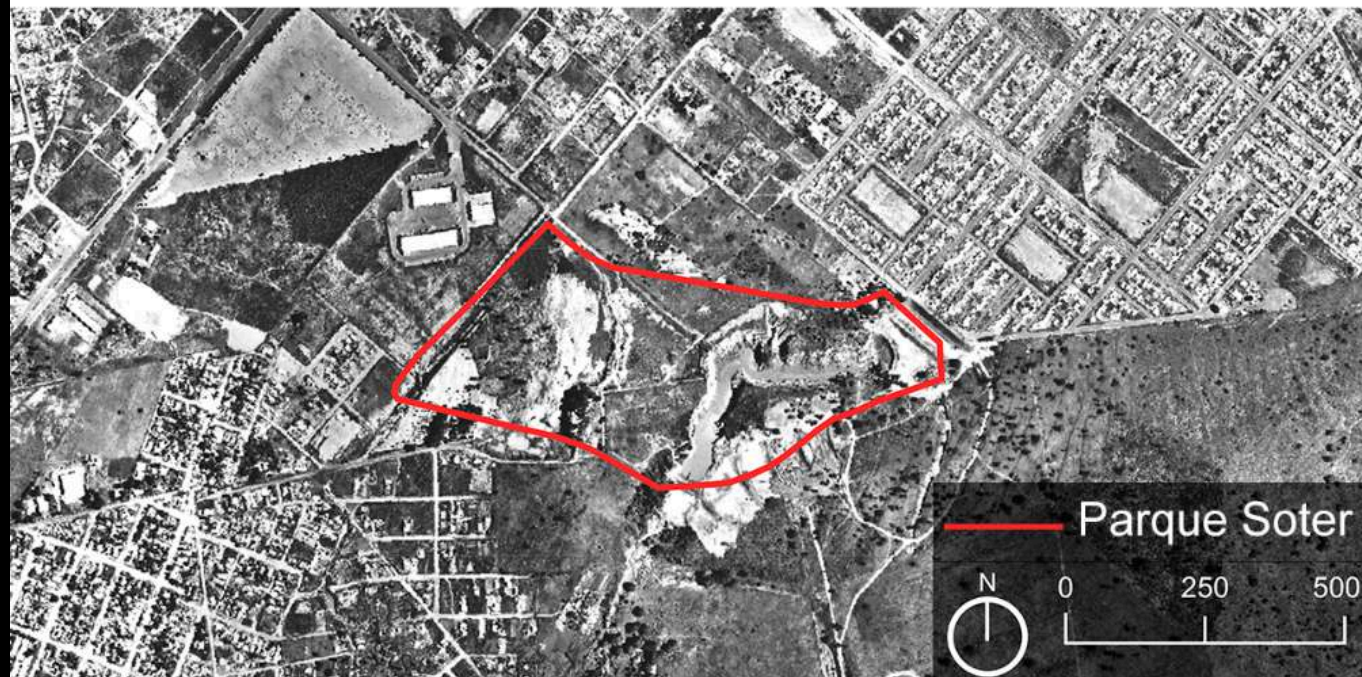


figura 94 (à esquerda) - Carta de Drenagem no entorno imediato do parque Sóter. / dados do sisgran, elaborado pelo autor

figura 95 (à direita) - Carta Geotécnica no entorno imediato do parque Sóter. / dados do sisgran, elaborado pelo autor

DÉCADA DE 1980



2002



2006



2023



Figura 96 - Evolução do Parque Soter e entorno por aerofotografia. / Google Earth modificada pelo autor.



Figura 97 (acima) - Erosão no Parque Sóter em 2012. / campograndenews.com.br

Figura 98 (centro, à esquerda) - Espelho d'água em 2023 / acervo do autor

Figura 99 (centro, à direita) - Espelho d'água em 2017. / Blogdonelio.com

Figura 100 (abaixo, à esquerda) - Quiosques em 2019. / correiodoestado.com.br

Figura 101 (abaixo, à direita) - Erosão no Parque Sóter em 2014. / campograndenews.com.br

4.1.4 PERCEPÇÕES SUBJETIVAS

Além da análise de informações e dados objetivos acerca do Parque Sóter, é dada importância no projeto para uma série de percepções subjetivas coletada ao longo de duas décadas de visitas esporádicas ao parque, e durante o período de um ano de realização do trabalho, visitas focadas em apreender os elementos de paisagem contidos e observáveis no Sóter e relações entre eles.

Nota-se que o parque não corresponde a uma parcela de terra livre de ação antrópica, ou que se aproxime disso, mas sim serve como um reflexo da ação humana com o espaço livre. Até mesmo antes de ser tornado um parque, há a transformação supracitada da nascente do córrego em uma área de relevo classificada como voçoroca devido ao descarte indevido de lixo.

Essa multiplicidade de elementos morfológicos e de memória imprimidos na paisagem são retratados nas figuras 102 a 104 como mosaicos de fotografias amplas, onde certas vistas distantes são sobrepostas sem critério, uma junção geral do que pode ser percebido em diferentes caminhadas ao longo do parque.

Como em outros parques urbanos, há a presença de construções de apoio ao programa, neste caso com três guaritas, em cada entrada, acompanhadas de banheiros, dos quais atualmente apenas o conjunto da entrada norte é utilizado com o uso previsto. A guarita sul tornou-se um obstáculo corriqueiro a ser vencido por aqueles que desejam praticar a escalada, um teste de habilidade com recompensa de vista mais alta.

Todavia, as maiores intervenções antrópicas ao longo dos anos não se localizam nestes espaços delimitados, mas sim no espaço livre de edificações. Tais intervenções de reformas e requalificação de certos elementos foram realizadas sempre carregando eventuais mudanças em relação ao estado anterior, e marcas de uma paisagem em transformação.

Os pórticos de madeira roliça pereceram e foram repostos na entrada sul, com restos de materiais abandonados, tomados pela grama. Uma erosão que alcançou o limite do parque foi coberta em 2011, com a nova porção de gramado recoberta dotada de diferente coloração do entorno, bem como o asfalto da pista de caminhada neste trecho. A adição de dutos de concreto que pudessem melhor escoar o carregamento pluvial no norte do parque até o córrego interno consiste em uma escadaria oculta que levou a porção norte à parte mais baixa do parque.

As obras de 2022 para desassoreamento do córrego próximo à ponte sul foram paralisadas, e uma série de quatro dutos de concreto formam túneis habitados apenas por pássaros e grama que começa a surgir no seu interior. Um evento de *Mountain Bike* resultou em amontoados de pedregulhos

e estruturas com madeira serrada que formam arcos espalhados pelo parque. As estruturas de madeira, que chegam a 8 metros de comprimento, podem ser utilizadas como assentos reclinados devido a sua forma e inclinação, mesmo que não sejam ergonomicamente adequados.

Em uma segunda série de colagens, retratada nas figuras 105 a 107, elementos mais específicos que se mostram a uma vista mais atenta são retratados. Uma pia provisória para obra abandonada, amontoado de cocos presos por uma barra metálica, adesivos com fotografias em postes, flores, cenários de sol poente sem interrupção de prédios são algumas das vistas específicas observadas. Uma grande composição de ações planejadas e espontâneas impressas no espaço, um jogo de aparentes aleatoriedades que ao olhar atento pode despertar a sensação de confusão e curiosidade.

Destaca-se a noção de que estas observações e atenções dispersas e direcionadas nascem da relação entre o indivíduo e o espaço, intimamente ligado ao Eu e sua inserção no lugar, afetado por características mentais, de repertório e de costume. Outro observador pode captar uma série de detalhes e enquadramentos da paisagem amplamente diferentes. Assim, esse exercício serve como uma pequena amostra da totalidade de experiências adquiríveis no parque Sóter, uma prova da riqueza do espaço livre urbano.

É evidente que o estado atual de alguns elementos que contribuem no retrato desta história informal e fragmentada do parque não se encontra adequado para o uso, como por exemplo o espelho d'água sem sistema de renovação da água (o que na prática o transforma em uma poça) e o *playground* com vários mobiliários de madeira e metal quebrados. Não se pretende apoiar uma perspectiva de aceitação do estado atual de toda a infraestrutura do parque, que por vezes geram insegurança e queda na qualidade do espaço de lazer. Todavia, é a partir da percepção deste constante estado de reconstrução, descontinuação de planos, ação dos agentes biológicos e intempéries que deve ser proposto o projeto.

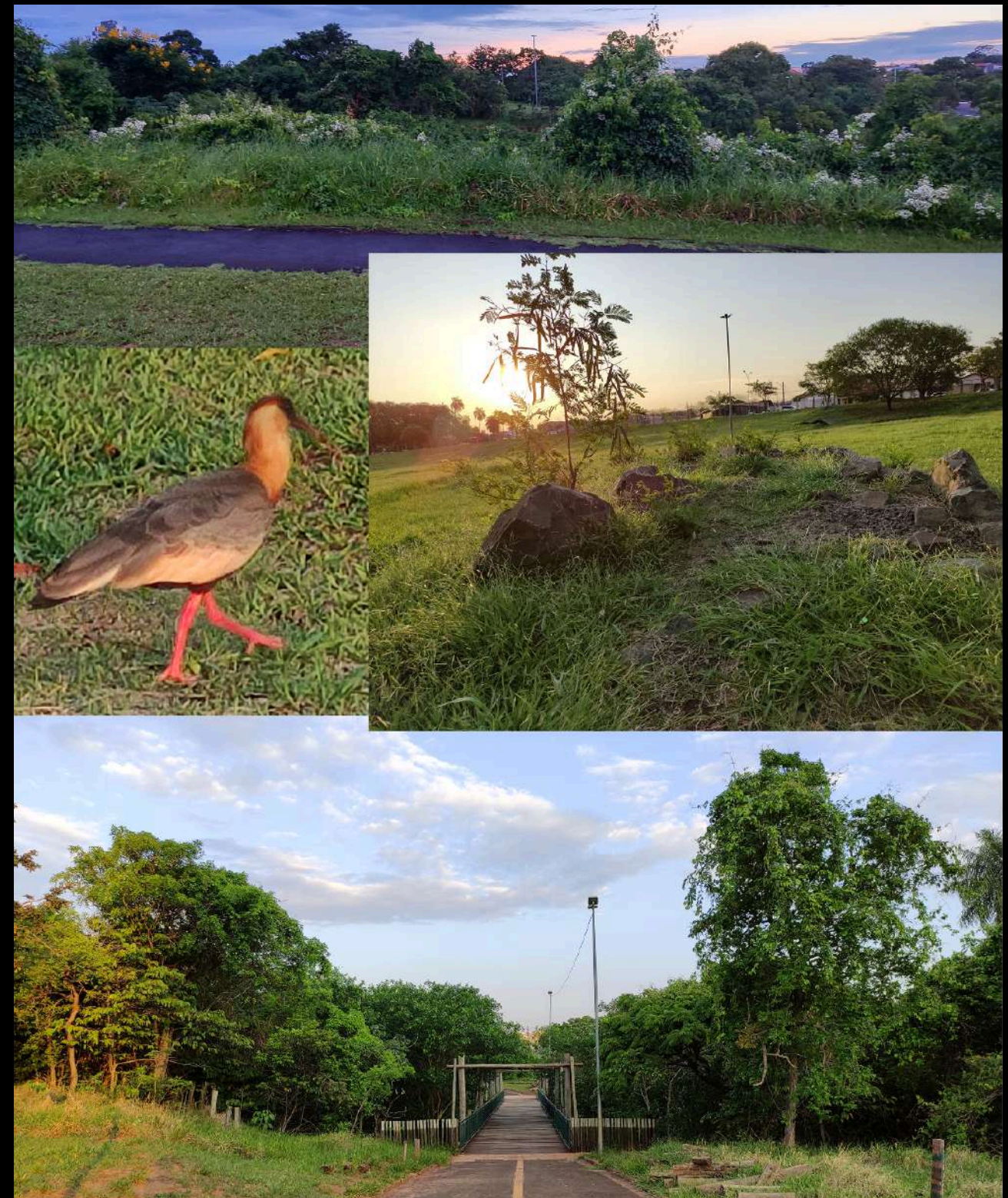


Figura 102 - Colagem de fotos do Parque Sóter 1 / acervo pessoal

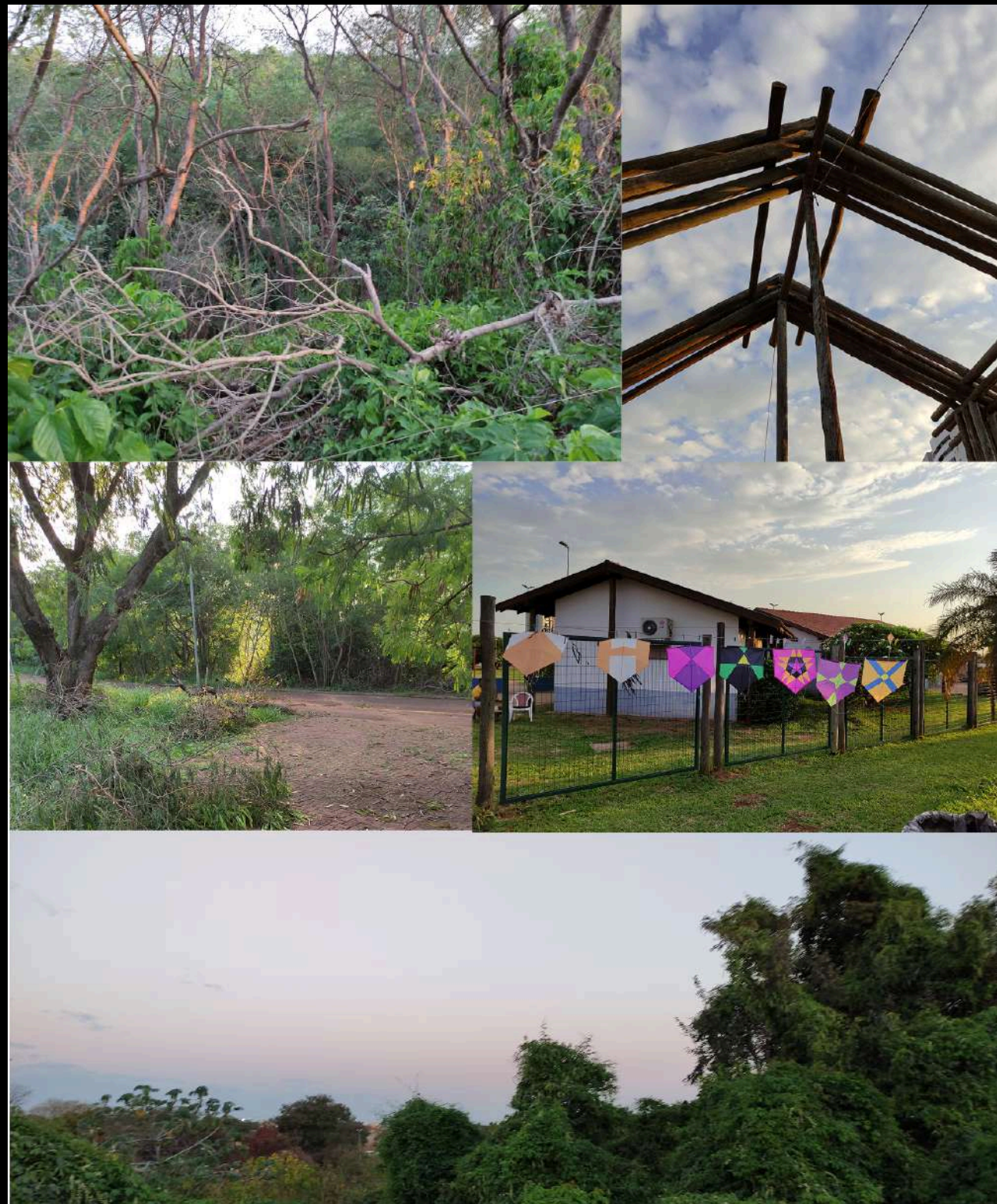


Figura 103 - Colagem de fotos do Parque Soter 2 / acervo pessoal



Figura 104 - Colagem de fotos do Parque Soter 3 / acervo pessoal



Figura 105 - Colagem de fotos do Parque Soter 4 / acervo pessoal



Figura 106 - Colagem de fotos do Parque Soter 5 / acervo pessoal



Figura 107 - Colagem de fotos do Parque Soter 6 / acervo pessoal

4.2 CROQUIS DE COMPOSIÇÃO

São apresentados nesta seção secundária croquis iniciais que foram desenvolvidos ao longo de todas as etapas da pesquisa aqui apresentada. Esta coletânea traz em ordem cronológica exercícios de espacialização das ideias tratadas ao longo do trabalho, a fim de construir um caminho para a posterior confecção do projeto apresentado a seguir. Alguns dos desenhos são provenientes de uma fase onde conceitos já haviam sido decididos porém a implantação do projeto no parque Sóter ainda não fora determinada, enquanto outros já tratam do local.

No primeiro (fig. 108), a ideia apresentada é o espalhamento de chapas em perfis retos ou em “L” com aberturas na altura dos olhos, servindo como ferramentas para uma brincadeira de “esconde-esconde” entre crianças, além de ser objeto de curiosidade entre as árvores. Estes formam elementos de interrupção da paisagem e delimitação de um ponto de vista, conceitos que são revividos para o projeto

Já em um segundo desenho, demonstrado na figura 109, é ensaiado previamente a imagem do labirinto, uma torre formada por amálgamas de formatos orgânicos é posta ao centro da voçoroca presente no parque. A abordagem de proximidade com esta deformidade geográfica é alterada no projeto final, porém o interesse voltado a mesma é mantido.

Ao longo das figuras 110, 111 e 112, são anotadas ideias de maneiras com que a experiência sensorial possa ser amplificada, ou focada. Janelas pequenas e chamativas, amplificadores sonoros, e a presença de formas rígidas em meio a vegetação são alguns dos artificios utilizados. A relação entre o que se descobre na paisagem já conhecida e exploração advinda do movimento do indivíduo é explorada, sendo estes movimentos norteadores no projeto desenvolvido posteriormente. Os enigmas espaciais são experimentados a partir de diversas materialidades, como coberturas tensionadas, torres, cercados translúcidos e muros

Já na figura 113, o local de projeto já é definido com maior precisão. Ao redor do pátio sul do Parque Sóter são desenhados livremente caminhos que poderiam se desenvolver como meandros de um labirinto. Aqui é possível observar a intenção de diversos focos de interesse espalhados pelo terreno

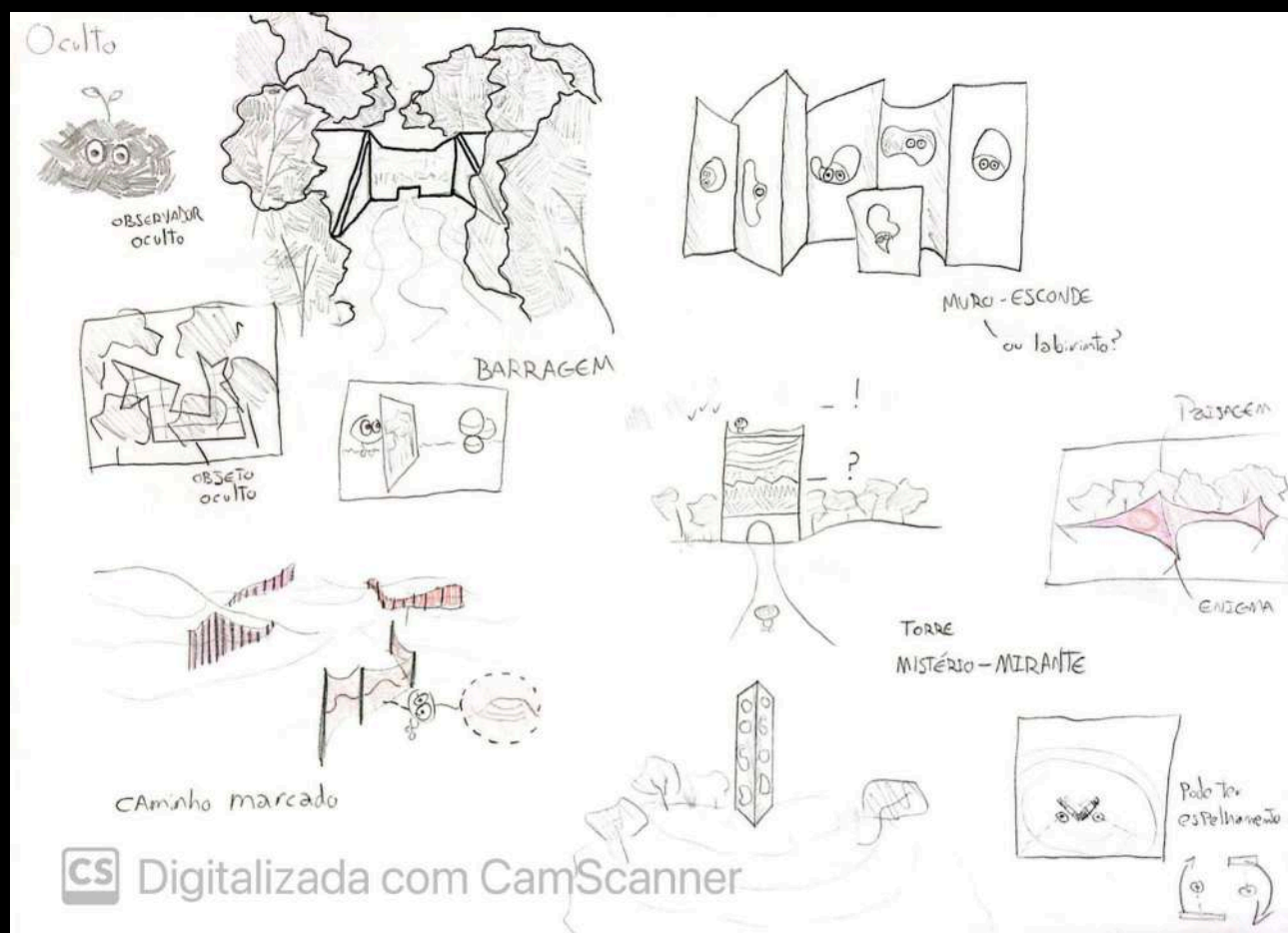


Figura 111 - croquis diversos 2 / acervo pessoal

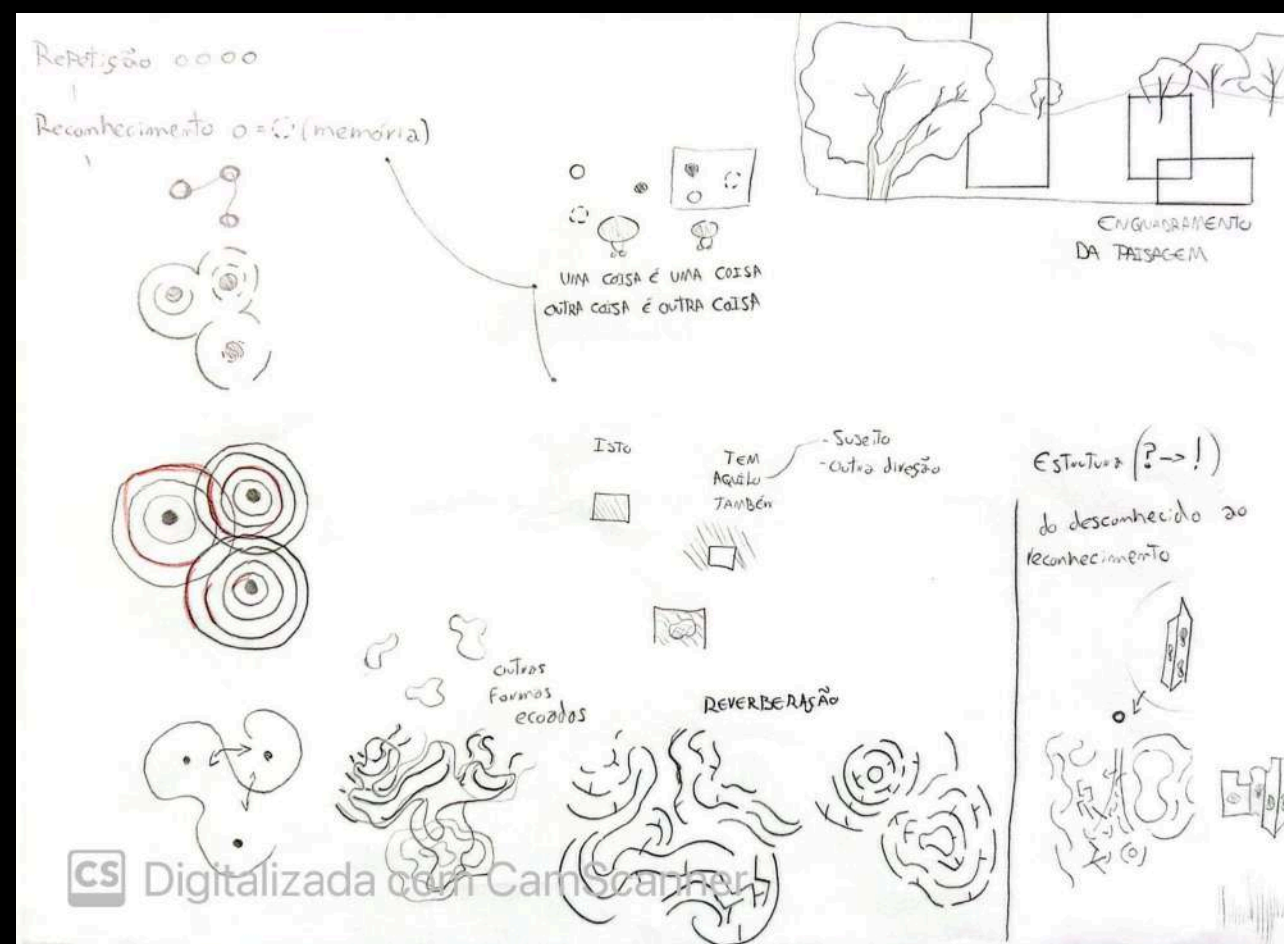


Figura 112 - croquis diversos 3 / acervo pessoal

A documentação de tais figuras é feita sem que haja esforço em tornar cada passo de composição claro, como deve ser o estágio final do projeto. Assim sendo, servem para ilustrar o livre exercício de aplicação dos diversos conceitos previamente explorados ao espaço. Tentativas de transformar curiosidade em Projeto.



Figura 113 - croqui de labirinto no Sóter / acervo pessoal

4.3 PROJETO

O projeto nasce do interesse em espacializar um movimento primordial do ser humano: a dinâmica da curiosidade como motor da mudança de espaço e estados de espírito, que quando levado a uma interação com o externo ao Eu, alcança um patamar de contemplação.

Para esta tentativa, a curiosidade enquanto causadora de movimento (espacial e mental) é instrumentalizada como o ímpeto de exploração que surge prazerosamente no momento em que o indivíduo se depara com um enigma na paisagem. Tratando-se de uma reação subjetiva, não há a presunção de que seja possível despertar a curiosidade de toda e qualquer pessoa com o mesmo objeto arquitetônico, uma vez que cada indivíduo com suas idiossincrasias naturalmente tenha seus assuntos de interesse. Porém, é decidido para este projeto que tais enigmas podem ser materializados com certos jogos de figura e fundo, onde, em arquitetura, o funcional perde-se em meandros não totalmente observáveis, o caminho não se apresenta como um simples meio de se chegar de um ponto ao outro, mas sim como uma experiência de mistério em si.

Para tanto, dois aspectos são decididos: a imagem do labirinto a ser utilizada como mote de desenho, uma vez que suas características de repetição, bifurcação e reverberação hipnótica de sua forma geral, que conciliam o que é o dentro e o fora deste espaço, são uma perfeita encarnação para o conceito abstrato de enigma em espaço construído. Esta dialética de figura e fundo, que ecoa a dialética do Eu e do Não-Eu, leva ao segundo aspecto, que é a inserção de tal objeto arquitetônico em meio a paisagem de elementos orgânicos. As formas pouco definidas de silhuetas de árvores, arbustos, forrações, terra, pedras, etc. servem de contraste ao objeto antrópico, que desta maneira se mune da característica enigmática e pode causar curiosidade, a indagação ao observador de “o que é isso e por que está aqui?”. A paisagem, o espaço geográfico que compõe absolutamente todo o universo físico além do corpo do indivíduo é mais do que capaz de suscitar o enigma.

A parte do parque onde o projeto se concentra é o pátio sul (fig. 114 e 115), próximo ao acesso da rua Rio Negro. Essa localidade específica foi deliberada por conta da condição topográfica e atual uso do pátio: Curvas de nível se desenvolvem concêntricas ao pátio redondo, propiciando uma visão ampla do terreno, que pode ser escalado, além de boa visão do curso do córrego Prosa após subir os oito metros de gramado, atualmente descampados. O pátio contém dois níveis com diferença de trinta centímetros, provavelmente projetados para funcionarem como um palco de tímida elevação.



Figura 114 - fotos do Pátio sul do Parque do Sóter. / acervo pessoal



Figura 115 - fotos do Pátio sul do Parque do Sóter. / acervo pessoal

Atualmente essa é uma parte de pouco uso no Parque do Sóter, já que atividades que se aproveitam da existência de um pátio pavimentado como aulas de dança e esportes são desenvolvidas no outro pátio ao norte, próximo das edificações de administração e apoio, o que suscita melhores condições para tais atividades enquanto a esplanada ao sul mantém-se vazia. O vazio (de construção e de uso) que toma conta deste pátio surge como algo a ser retrabalhado como um ponto de desenvolvimento projetivo. O projeto ultrapassa a escala do pátio, alcançando o parque como um todo, todavia a concentração se dá em um raio de 150 metros ao redor de tal pátio.

Ao longo das visitas focadas em tomar nota das impressões subjetivas evocadas pelo espaço, surgem três grandes pontos chamativos na paisagem, ou então figuras, que compõem o espaço experienciável de uma maneira ampla, com escalas grandes podendo ser percebidos a distância: O pôr do sol a oeste, com bom potencial cênico devido a pouca obstrução celeste na região; a voçoroca no centro do parque, um vazio topográfico que se destaca em uma cidade relativamente plana; e o desenvolvimento do córrego sóter a sul, pelo qual pode ser suscitada uma sensação de pertencimento a cidade, que nasce do entendimento geográfico empírico de ver as partes da cidade se encaixando (fig. 116).

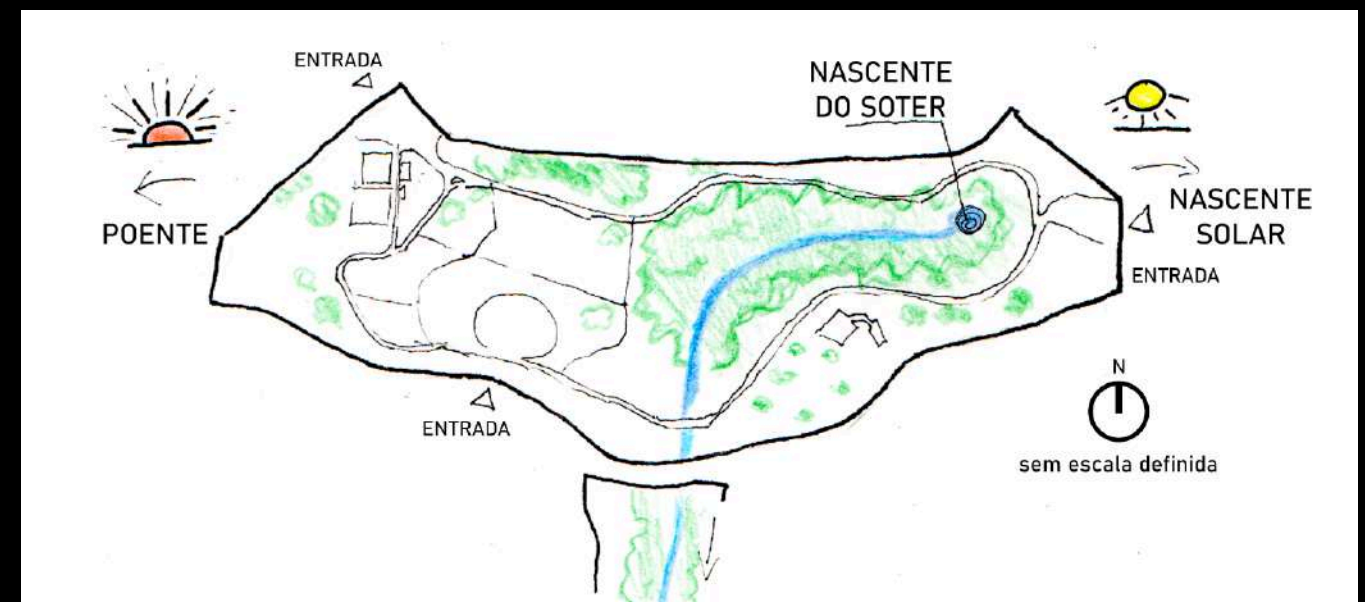


Figura 116 - croqui de percepção do terreno / acervo pessoal

Tendo como referencial o aproximado centro geométrico do parque, tais elementos localizam-se aproximadamente a 120 graus de direcionamento entre si. Devido a escala e distância das citadas

visitas, é racional que haja um ponto onde o observador possa adquirir uma vantagem considerável de altura para ter suas percepções ampliadas, ou seja uma torre, que com foco na visão, alcança tais elementos distantes. (fig. 117)

A partir desta configuração angular dos elementos, é decidido que a torre seja formada em planta por um triângulo equilátero, com uma altura total de 30 metros. A partir da base da torre, as paredes do labirinto surgem, em um desenho que surge de repetições do triângulo e torções dos mesmos. Estas paredes possuem sua parte superior com material de chapas metálicas com diversos padrões de furação, o que permite certo nível de visão através do labirinto, e também vistas únicas do parque ao redor, na medida em que se espalham pelo parque todo, ficando rarefeitas conforme se afastam da torre.



Figura 117 - croqui de conceito espacial - torre. / acervo pessoal

Já a partir do pátio, onde há a possibilidade de visão ampla de um caminho a ser traçado até a torre que atua como ponto focal, é desenvolvida uma parte do labirinto através de uma série de paredes curvas, com formatos diferentes entre si, contendo opções de contemplação e permanência bem como ação e exploração. (fig. 118)

No centro do pátio há a proposta de um palco em meio a um espelho d'água. Assim, o espaço serve como um local para eventos com arquibancada para plateia mas também tem a sua função subvertida, já que a partir do terceiro lance de arquibancada, o anfiteatro dá lugar a confusão do labirinto.

Seguindo as curvas de nível, são dispostas canaletas de água em um sistema que interliga todo o labirinto, conectando os espelhos d'água das cotas mais altas até o entorno do palco. Enquanto a presença da torre sugere um trajeto a ser percorrido a fim de chegar em um ponto de destaque, a porção do labirinto que se desenvolve ao redor do palco consiste em um meandro sem objetivo tão claro, podendo o transeunte alternar entre exploração e permanência por volta das vistas, construções e mobiliário, que abrem espaço para diversas interações a partir das diferenças de altura, posicionamento, e forma de percorrer o lugar.

Coberturas triangulares de estrutura metálica fornecem sombra e realizam armazenamento de água pluvial, a ser utilizada nos espelhos d'água. Estes elementos ligam os dois focos principais do projeto, o palco à torre, funcionando como uma amarração visual além de sua utilidade prática.



Figura 118 - croqui de conceito espacial. / acervo pessoal

A seguir, os desenhos técnicos de situação e implantação demonstram o panorama geral do projeto (fig. 119 e 120), bem como a ilustração tridimensional na figura 121.

Ao redor do palco circular na parte baixa do terreno, desenvolvem-se quatro arcos de 5 metros de espessura em planta dotados de uma série de recintos delimitados por paredes de solo cimento, intercalados com arcos de 10 metros livres de construção, destinada à vegetação. Devido a topografia atual, estes arcos desenvolvem-se em cotas semelhantes ao longo de cada um de seus comprimentos (figura 122).



PLANTA DE SITUAÇÃO

● VEGETAÇÃO EXISTENTE

escala: 1/2500

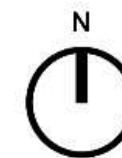
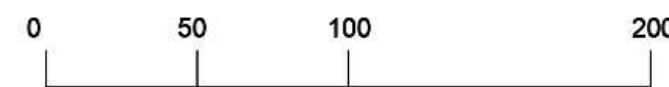


Figura 119 - Planta de situação / acervo pessoal

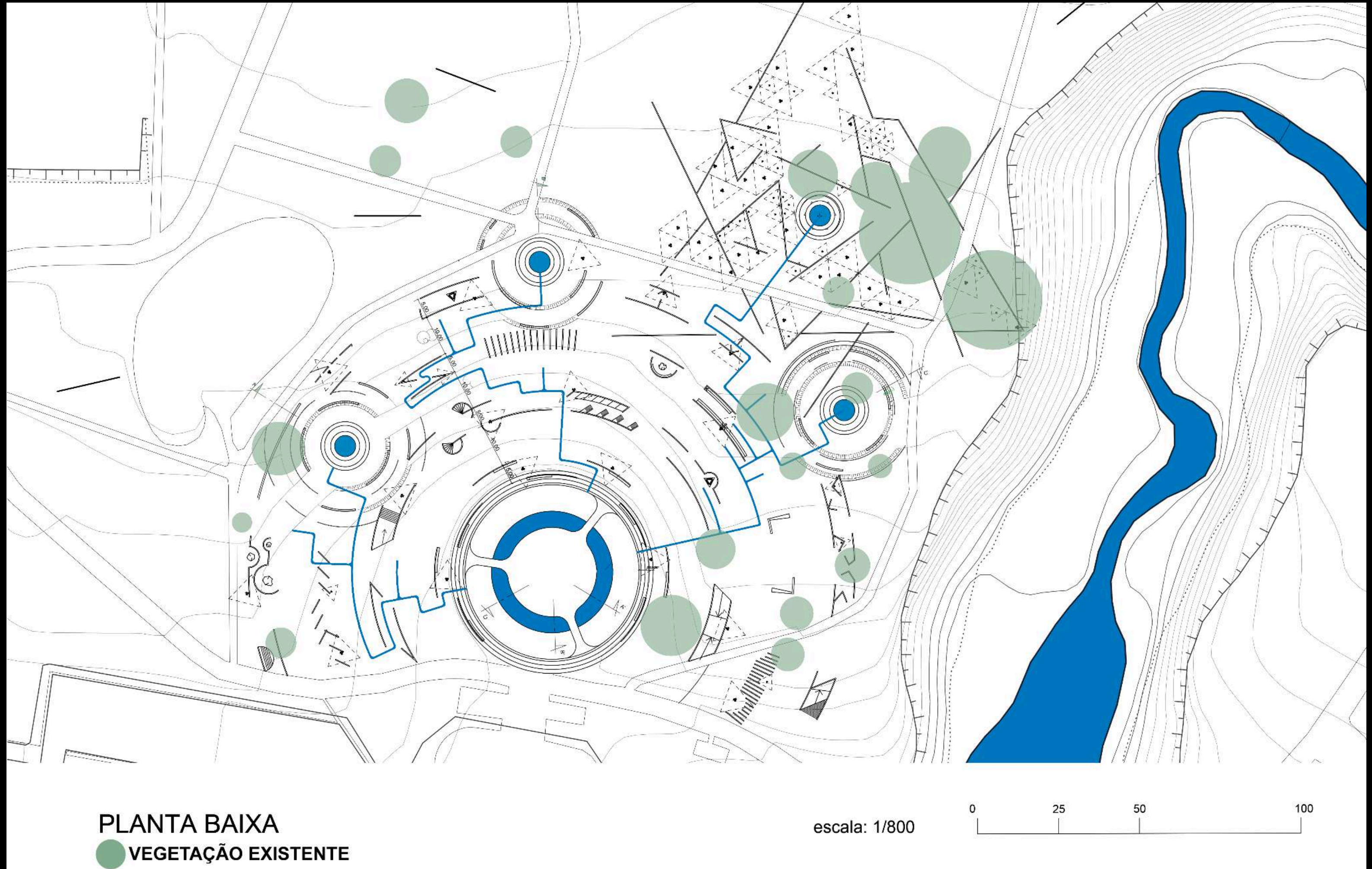


Figura 120 - Implantação / acervo pessoal



Figura 121 - Ilustração tridimensional geral / acervo pessoal

Estes “recintos” são projetados com a intenção de serem tanto ambientes independentes, com funções de contemplação e interações específicas, quanto uma totalidade de ambiente de exploração e movimento. Rampas, pequenas escadarias, áreas de estadia com bancos voltados a uma pedra, séries de paredes paralelas de alturas e comprimentos variados são alguns dos elementos morfológicos contidos nestes recintos, de qualidade escultórica e interativa. Operam tanto como um enigma colocado no espaço quanto um balizador da experiência de paisagem ao estar dentro desses espaços.

O indivíduo pode ter sua atenção captada pela totalidade desses elementos se apresentando ao longo do morro, e então, sob inspeção mais aproximada, descobrir “sub-espacos”, isto é, o espaço livre compartimentado em inúmeras possibilidades de configuração entre elementos construídos e paisagem. A série de elementos arquitetônicos combinados em aparente aleatoriedade é capaz de criar a surpresa pelo espaço, bem como pelas sensações adquiridas ao ocupar estes espaços, com visões, audições e até mesmo sensações táteis, com a alternância entre diferentes níveis de exposição a luz solar. Uma série de pequenos mirantes voltados a elementos paisagísticos ou não específicos, conectando o usuário ao espaço à sua volta.

Nos arcos entre as paredes, o projeto deixa o solo livre de qualquer tipo de cobertura ou alteração, possibilitando assim o crescimento de diversas espécies vegetais, elementos paisagísticos orgânicos não definidos pelo projeto que contrastam com a precisão antrópica dos recintos. Os desenhos em planta e tridimensionais focados em demonstrar estes elementos encontram-se entre as figuras 124 e 128.



Figura 122 - Croqui de recintos e vegetação. / elaborado pelo autor

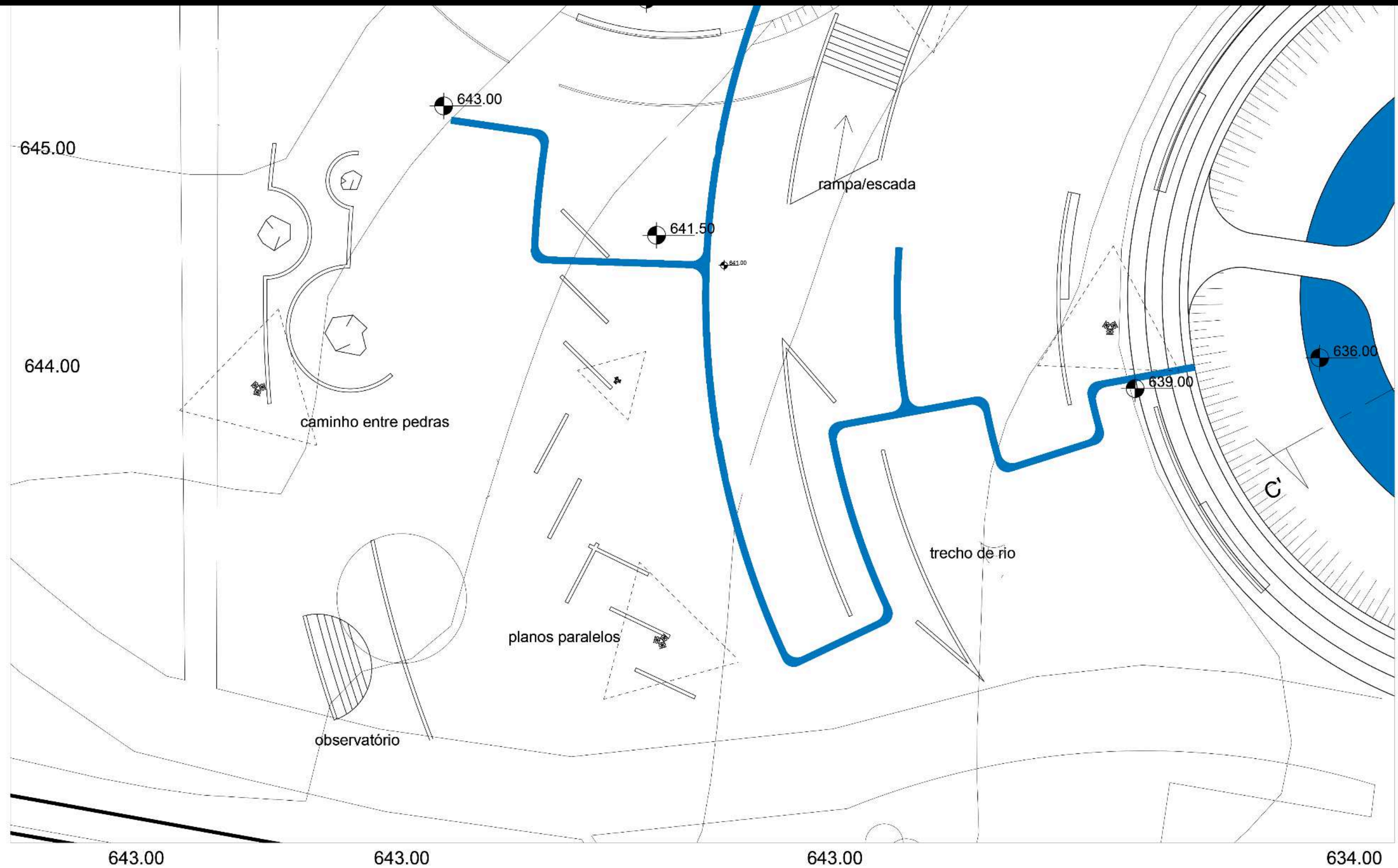
Com outros três círculos dispostos no espaço entre o palco e a torre, são formados espelhos d’água e construções ao redor que estabelecem estas áreas como zonas de permanência. Os elementos construtivos que compõem estes três espaços são muros autoportantes de solo-cimento com curvas onduladas ao longo de seu comprimento, e voltadas ao centro das áreas molhadas. (fig. 123)

As alturas das paredes variam, chegando até a 2,00m, e todos os muros servem como pequenos muros de arrimo, com taludes que podem ser utilizados como bancos reclinados. Cortes e desenhos em planta que representam os espelhos d’água e seus entornos são encontrados entre as figuras 129 e 134

O desenho dos espelhos d’água têm como referência inicial o existente espelho d’água no pátio sul do parque. Um raio de 6,00 metros define seus limites, enquanto outros círculos concêntricos menores alternam entre partes mais baixas e mais altas. A estrutura se dá por concreto, com as partes permanentemente submersas recebendo revestimento de ladrilhos. (fig. 135) Toda a água canalizada pelo projeto desemboca no espelho d’água ao redor do palco central, representado na figura 136.



Figura 123 - Croqui de espelhos d’água e mobiliário. / elaborado pelo autor



PLANTA DE RECINTOS 1

escala: 1/200

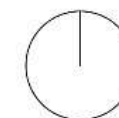
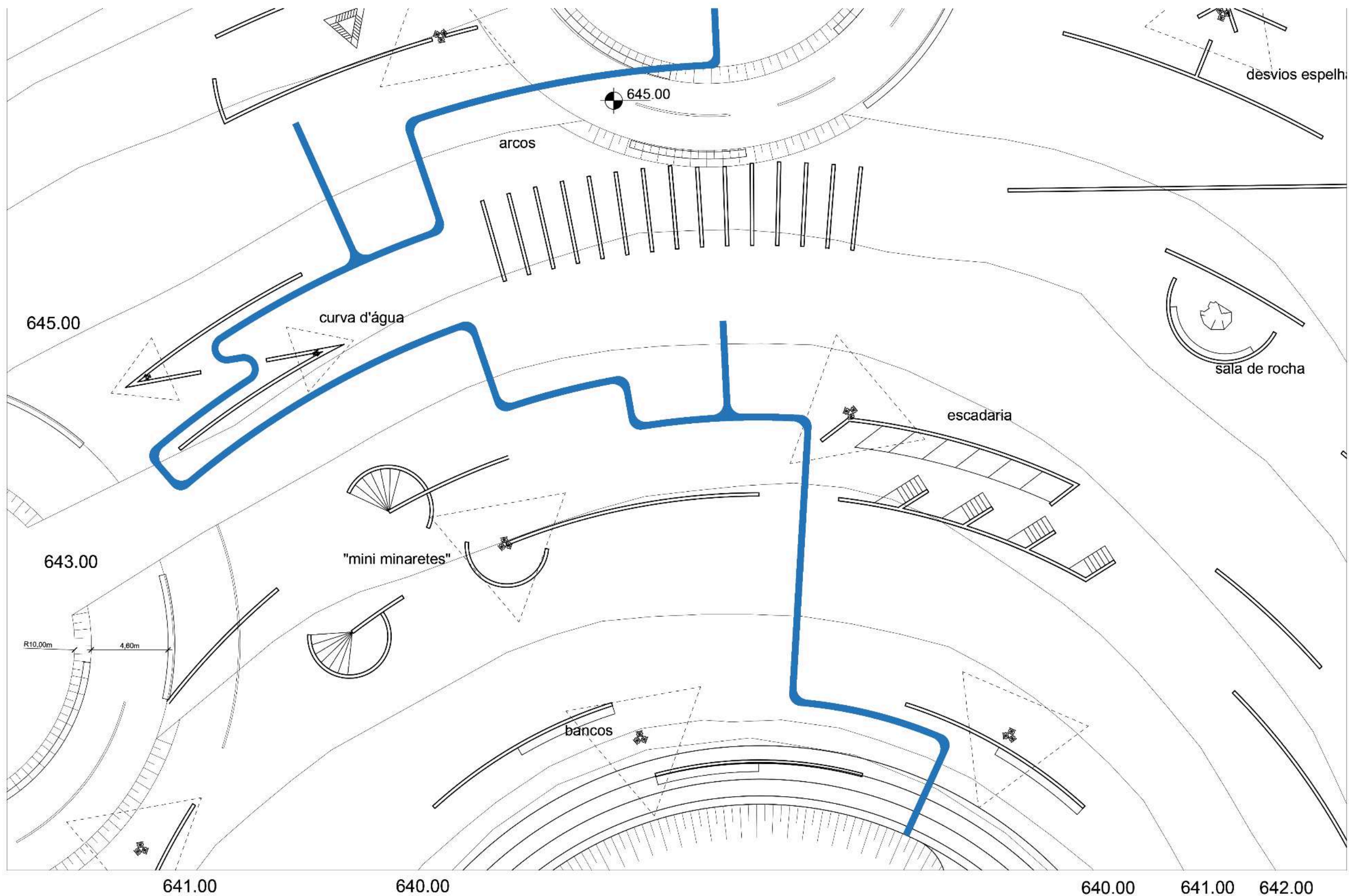


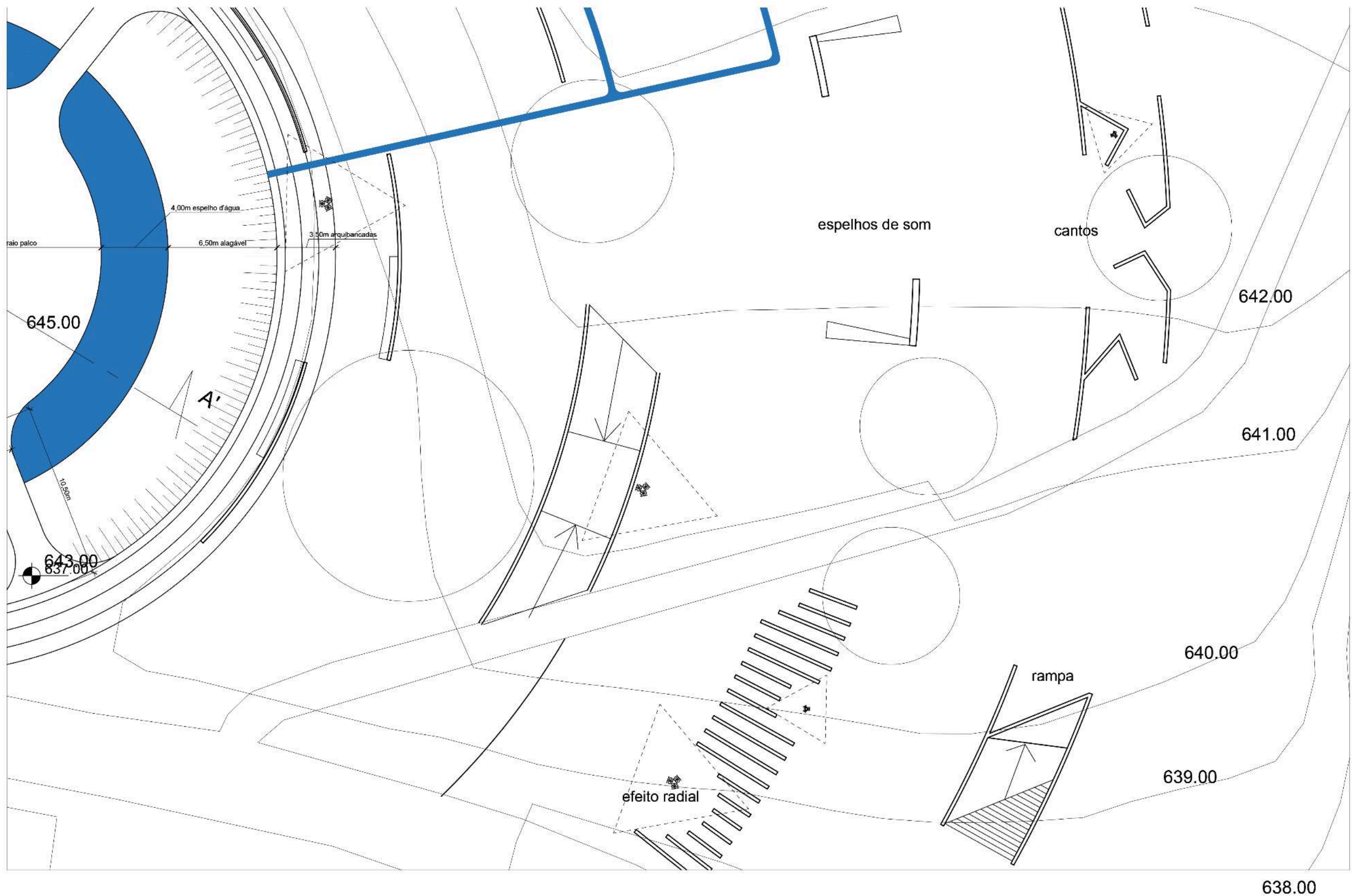
Figura 124 - Planta de recintos 1. / elaborado pelo autor.



PLANTA DE RECINTOS 2

escala: 1/200

Figura 125 - Planta de recintos 2. / elaborado pelo autor.



PLANTA DE RECINTOS 3

escala: 1/200

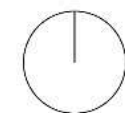
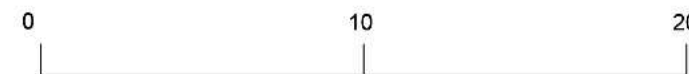


Figura 126 - Planta de recintos 3. / elaborado pelo autor



Figura 127 - Ilustração tridimensional dos recintos 1. / elaborado pelo autor



Figura 128 - Ilustração tridimensional dos recintos 2. / elaborado pelo autor.

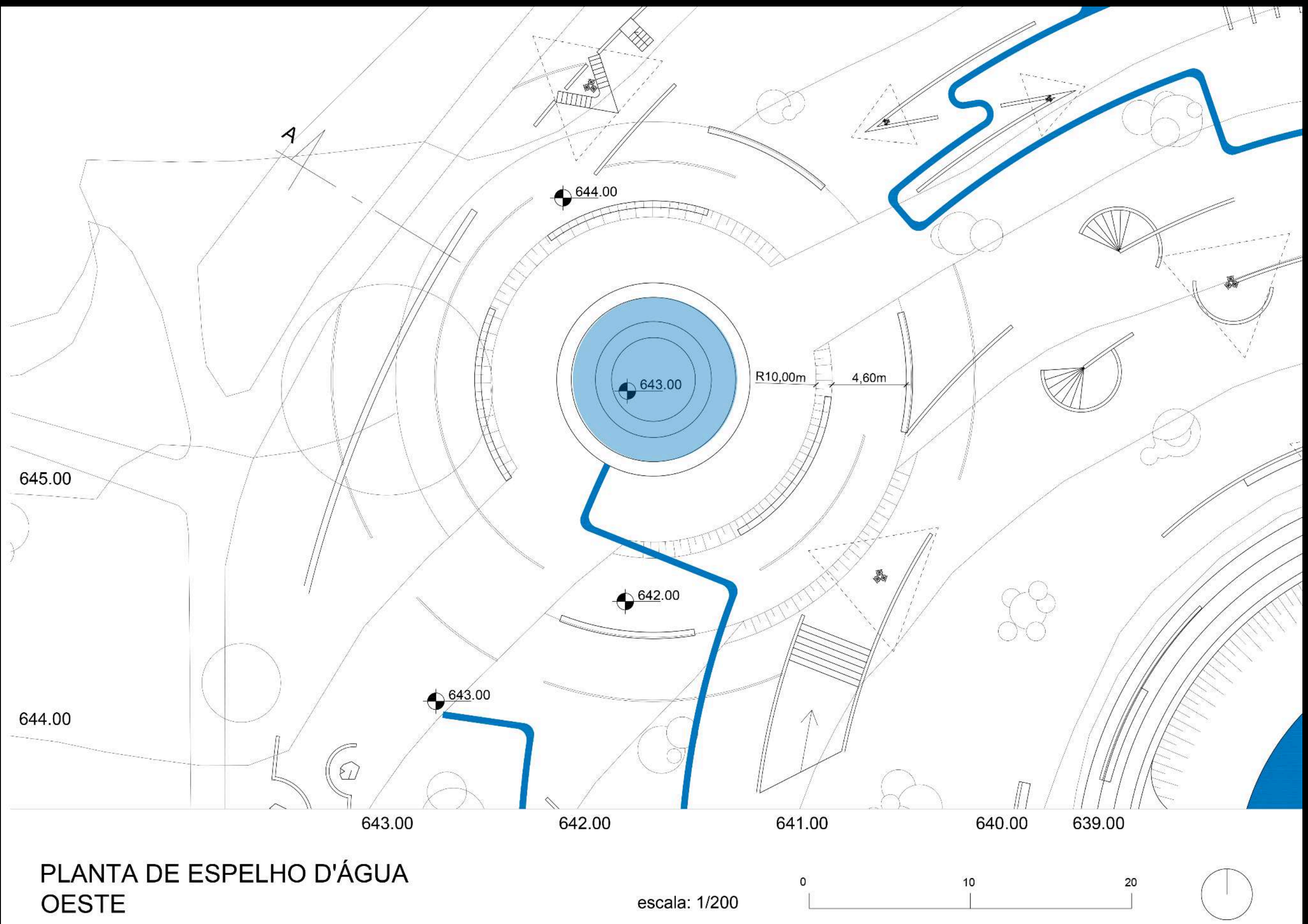
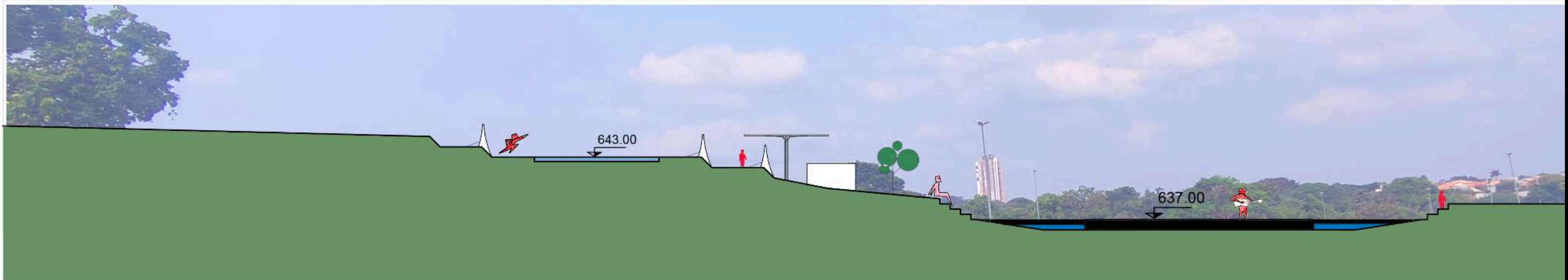
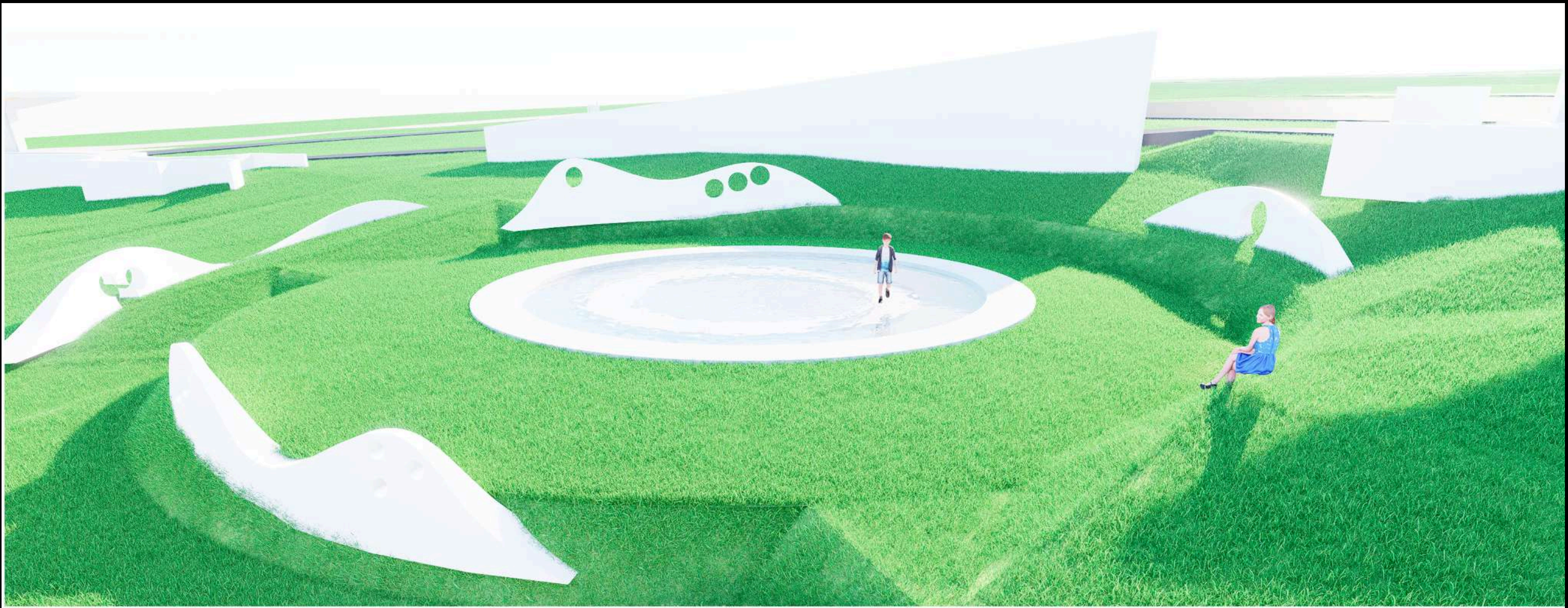


Figura 129 - Planta de espelho d'água oeste. / elaborado pelo autor.



CORTE A - ESPELHO D'AGUA OESTE

escala: 1/400

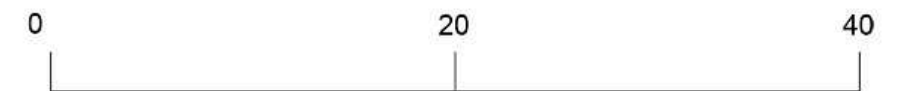
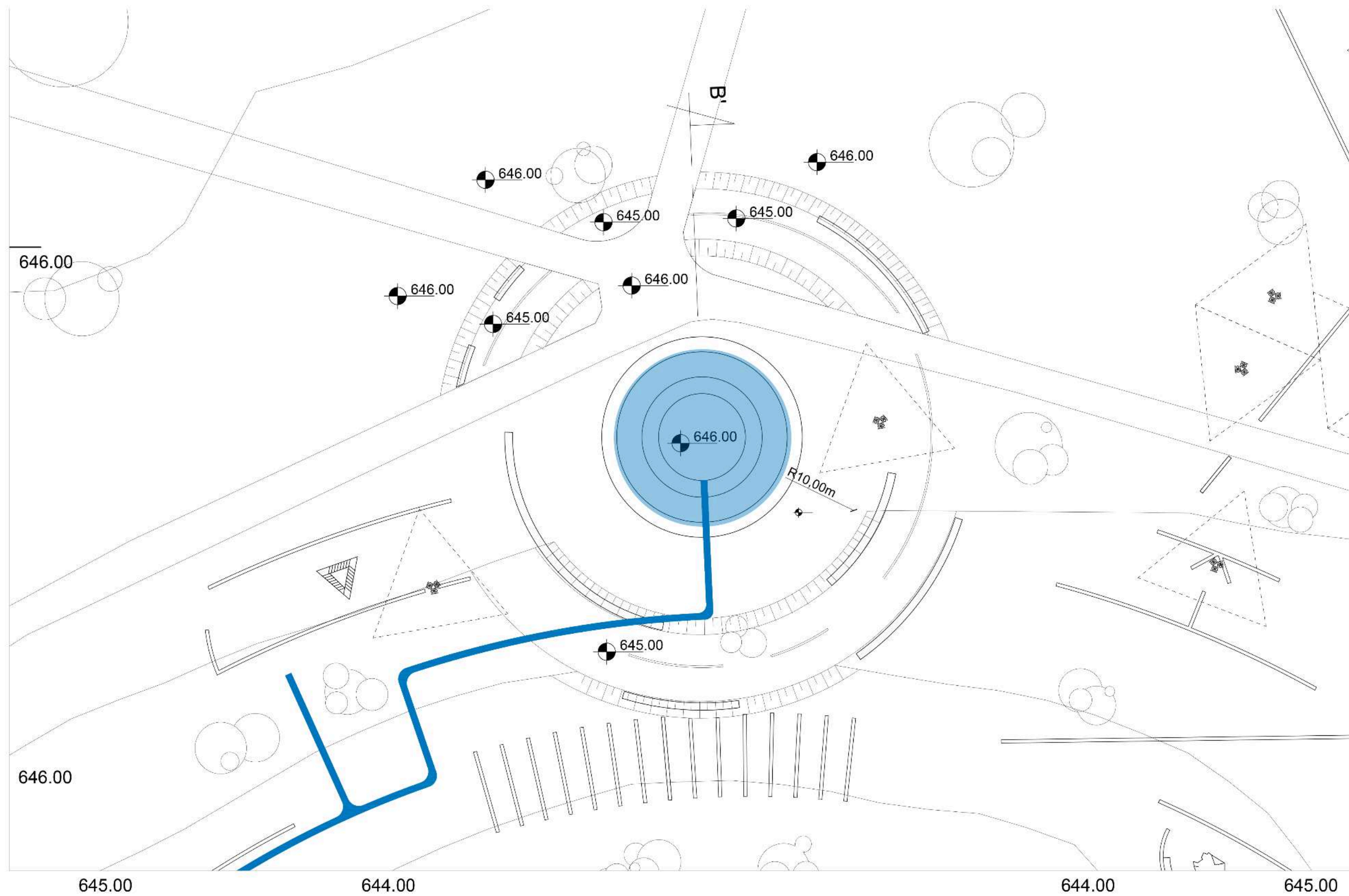


Figura 130 - Corte e ilustração do espelho d'água oeste. / elaborado pelo autor.



PLANTA DE ESPELHO D'ÁGUA
NORTE

escala: 1/200

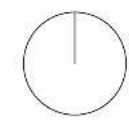
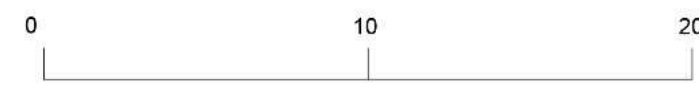
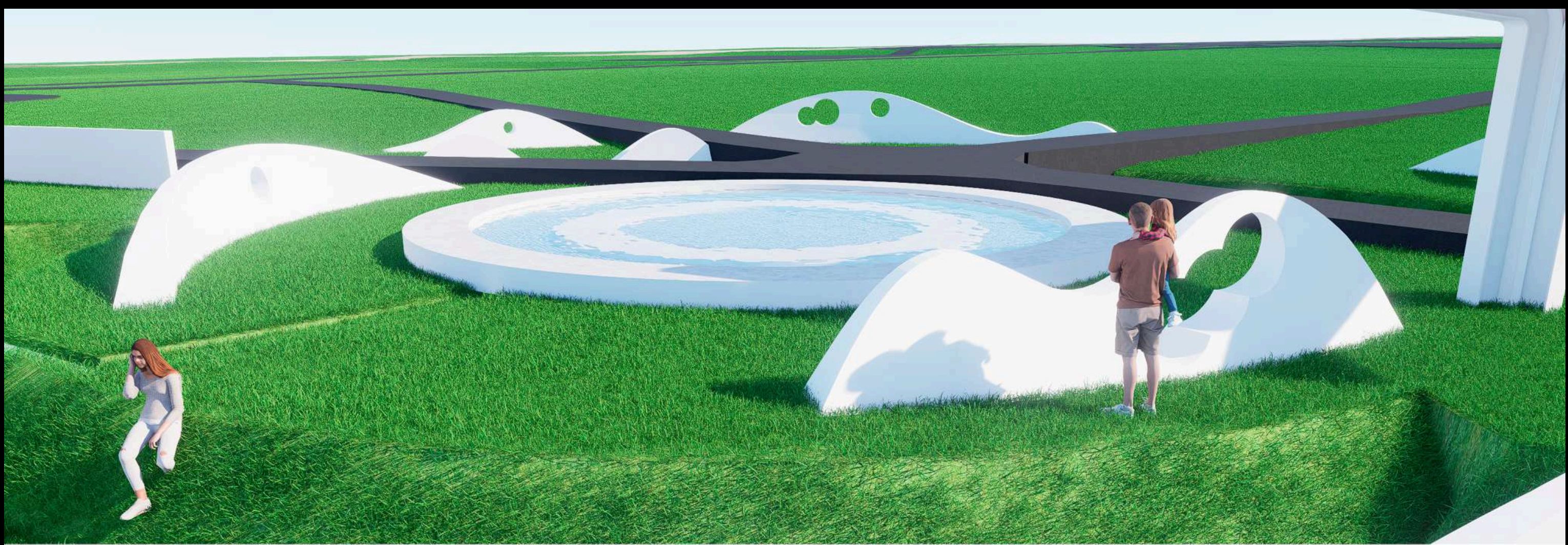


Figura 131 - Planta de espelho d'água norte. / elaborado pelo autor.

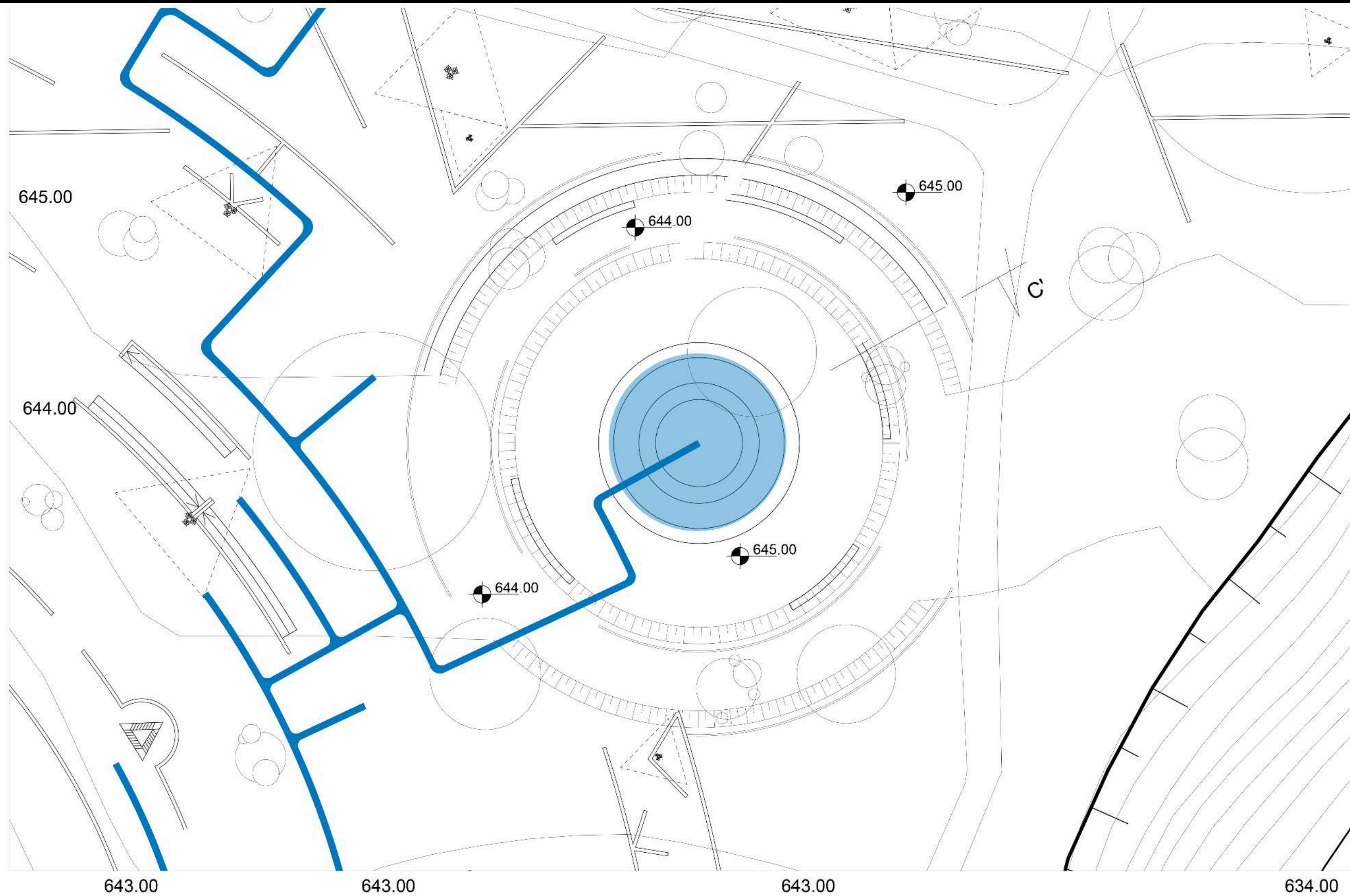


CORTE B - ESPELHO D'AGUA NORTE

escala: 1/400



Figura 132 - Corte e ilustração do espelho d'água norte. / elaborado pelo autor.



PLANTA DE ESPELHO D'ÁGUA
LESTE

escala: 1/200

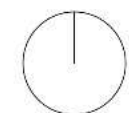


Figura 133 - Planta de espelho d'água leste. / elaborado pelo autor.

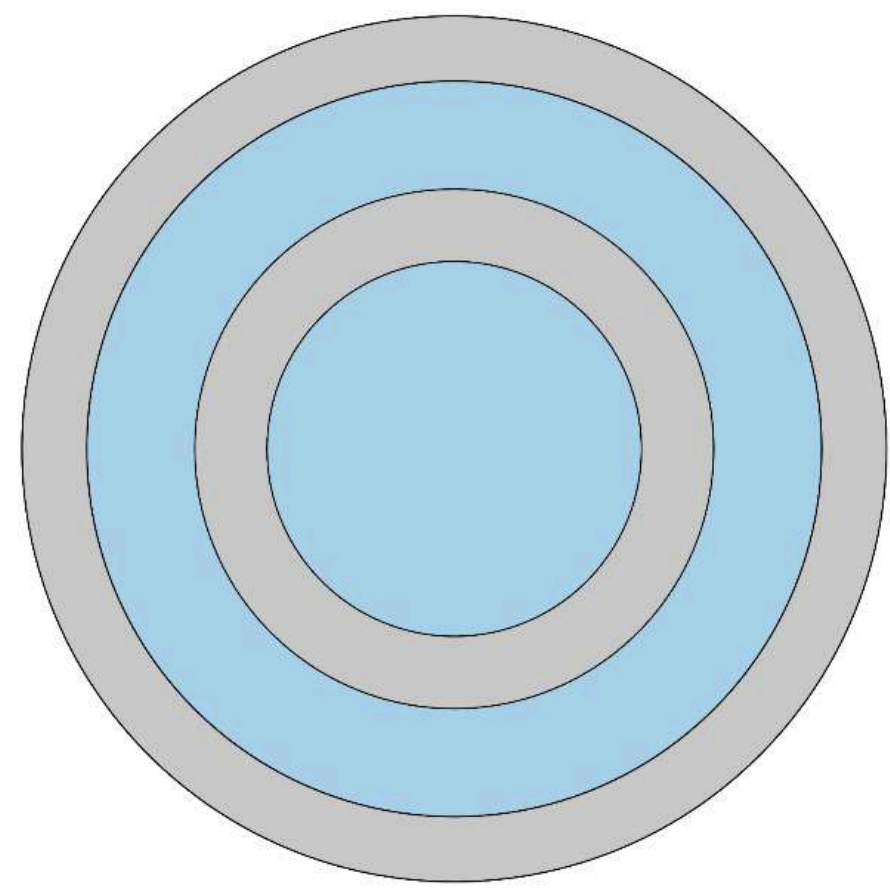
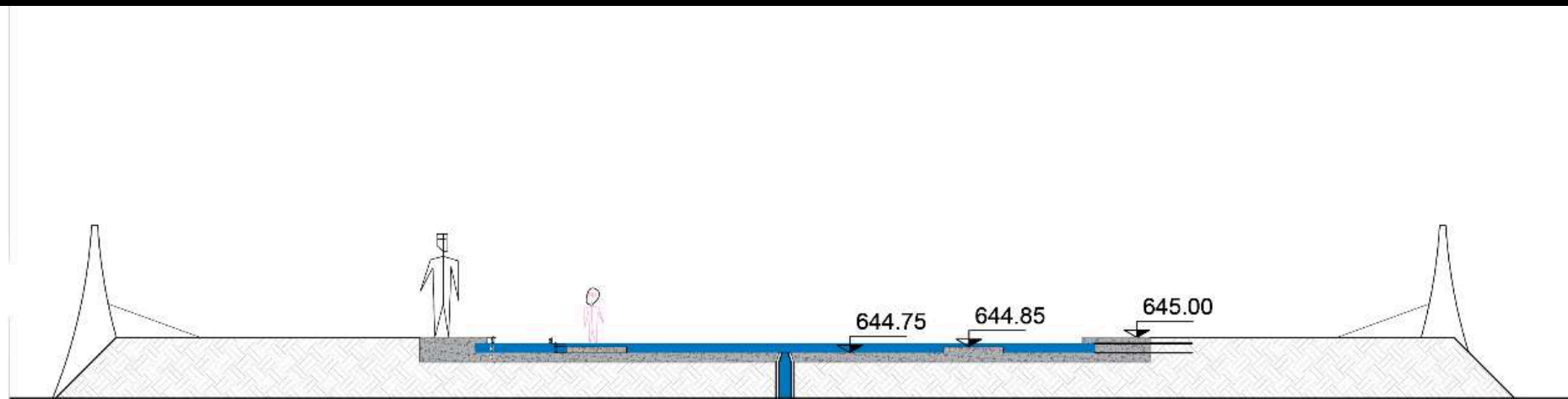


CORTE C - ESPELHO D'AGUA LESTE

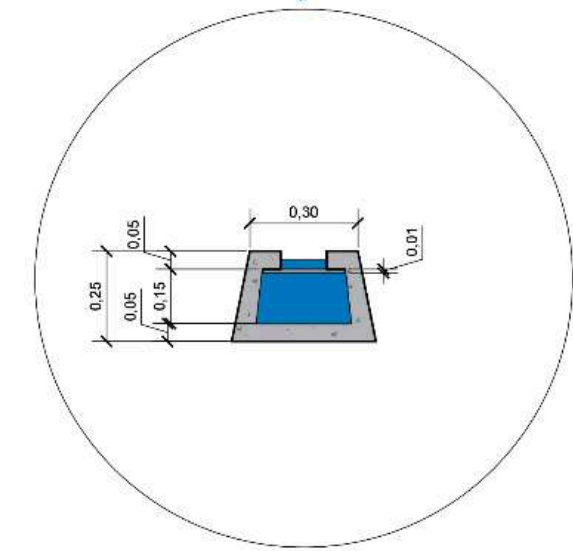
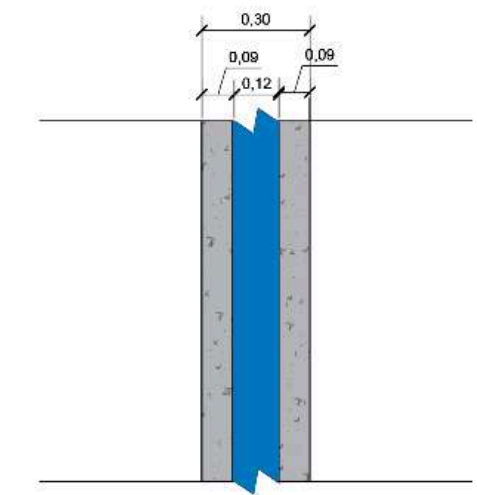
escala: 1/400



Figura 134 - Corte e ilustração do espelho d'água leste. / elaborado pelo autor.



CORTE
escala 1/200



PERFIL CANALETAS
escala 1/20

DETALHES ESPELHO D'ÁGUA

escala: 1/200

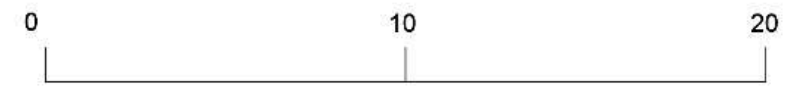
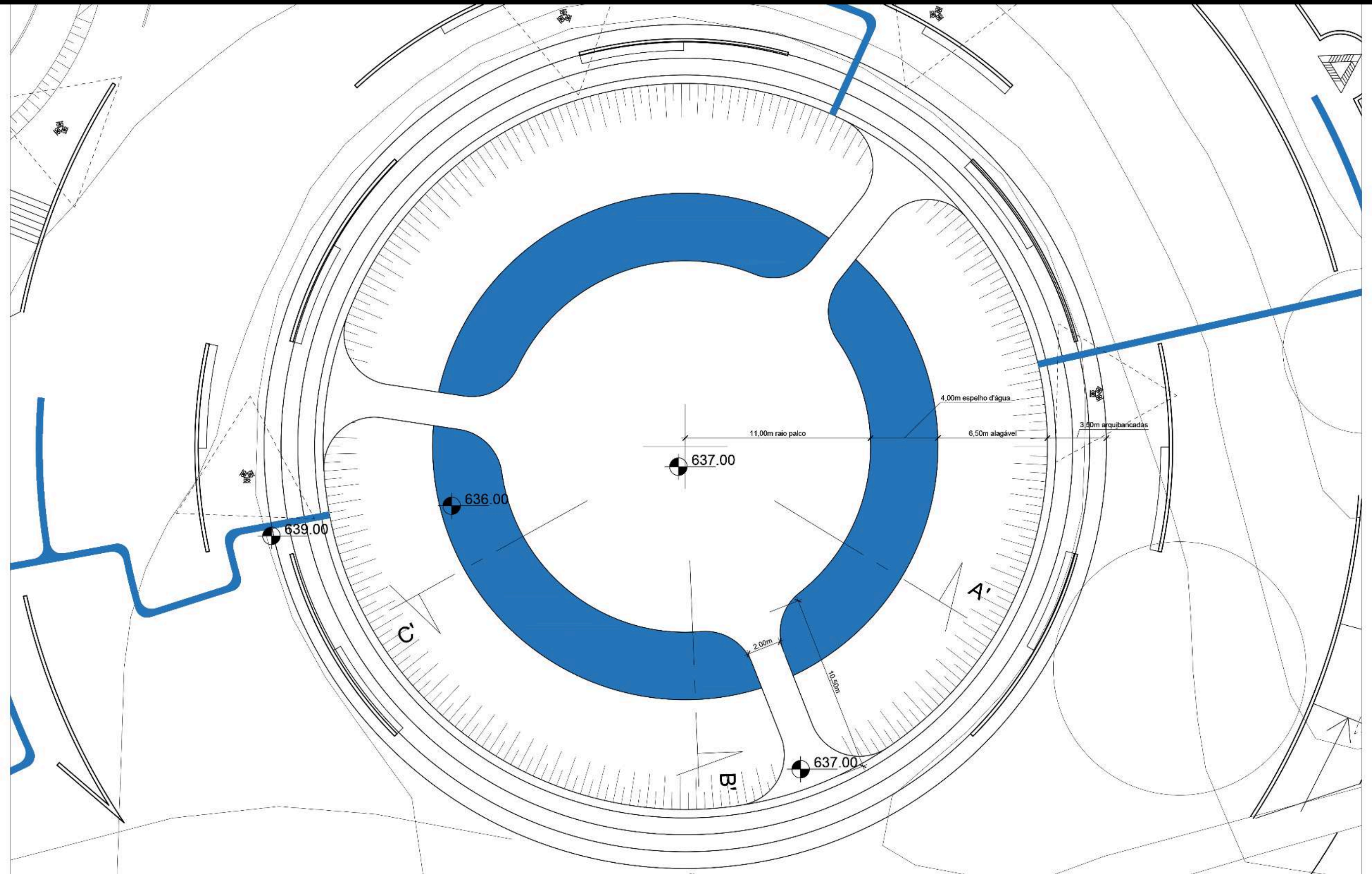


Figura 135 - Detalhe espelhos d'água. / elaborado pelo autor.



PLANTA DO PALCO

escala: 1/200

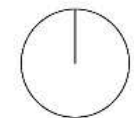
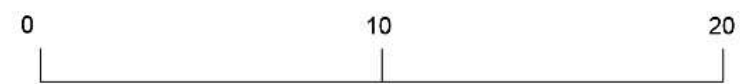


Figura 136 -Planta do palco. / elaborado pelo autor.



Figura 137 -Ilustração tridimensional a partir do palco. / elaborado pelo autor

Peças de concreto com seção trapezoidal formam as partes destes canais. Abas internas bloqueiam a visão do limite lateral das canaletas, o que confere um aspecto destacado à água. É usado um falso fundo, como indicado no desenho de perfil, como medida de evitar acidentes.

Os canais que carregam a água entre os espelhos d'água é composto por arcos concêntricos ao centro do palco, o que reforça a sua imagem, e linhas em direção perpendicular às curvas de nível, facilitando o escoamento natural.

Como é possível perceber nos cortes, os canais de água percorrem uma queda de 5,00 a 7,00 metros até atingirem o seu destino ao redor do palco. O desenho que define suas posições leva em conta a disposição circular das curvas de nível do terreno, consolidando um jogo de arcos paralelos a tais curvas e retas concêntricas ao centro do palco, destino da água.

Em uma área de 4330 metros quadrados ao redor da torre de observatório, desenvolvem-se os corredores labirínticos formados por chapas metálicas que se alternam em 14 padrões de furação, sendo 7 retângulos de 2,20 m por 3,00 m, e 7 delas paralelogramos com arestas de 3,00 m e 1,70 m, em uma inclinação entre as arestas menores e maiores de 17 graus, o que gera uma diferença de 0,50 m na altura. Além do jogo de visões que se assemelha a de cobogós, a transparência parcial garantida pelos furos nas placas garante maior segurança, devido à facilidade de se observar através dos “muros” (fig. 140).

A partir destas chapas padronizadas, as paredes contínuas são formadas mantendo uma cota padrão na altura, de 648 metros acima do nível do mar, com oscilações de apenas 0,50 m, que se dá a partir dos paralelogramos e gera um movimento à estrutura. As chapas são fixadas ao chão com uma base subterrânea de concreto, e a largura dos corredores mantém-se constantemente superior a 5,00 metros.

Ao longo deste labirinto triangular, é projetada uma planta de plantio (fig. 142), que combina espécies exóticas com boa adaptabilidade ao clima local bem como elementos não biológicos, gerando assim um destaque visual para o caminhante, com essa formação vegetal que se difere das espécies comuns ao cerrado, no resto do parque.

São então determinados quatro tipos de canteiros, respectivamente com as espécies: Gengibre Vermelho e Capim-barba-de-bode; costela-de-adão, agulha-de-adão e primavera; estrelícia, trapoeraba roxa e Lilás; e por fim, areia e rochas. Os canteiros são definidos pelos próprios triângulos do labirinto, e o uso de espécies combinadas garante uma experiência sensorial que se enriquece pela diversidade, enquanto os preenchidos por areia e pedra trazem a aspereza e austeridade, como pontos neutros em meio à miscelânea de impressões.

São desenvolvidos também caminhos, com largura de 1,00 metro, que de certa maneira guiam o transeunte por este labirinto. Tais caminhos atravessam e dobram as paredes dispostas ao redor da torre, todavia não são todos que guiam até a entrada do observatório. Esta disposição que pode levar a confusão enriquece a experiência de uso do projeto, uma vez que leva o caminhante a locais inesperados, como a borda da voçoroca ou uma outra saída do labirinto. Todo o espaço é também percorrível pela grama, sendo a utilização dos caminhos opcional, possibilitando percursos lúdicos.

As chapas metálicas com os mesmos padrões de furação são vistos como elementos de vedação na torre (embora em espessura menor). Para além da área citada que envolve a torre, estas chapas são também colocadas ao longo de todas as direções do parque, sendo estes, mais distantes, sempre com sua direção em planta alinhados ao centro da torre, como um chamariz para a mesma (fig. 138 e 139). Desta maneira, gera-se uma conotação visual de expansão do objeto arquitetônico, espalhamento do observatório para todo o parque, o que dialoga com o partido projetual de suscitar a curiosidade pelo lugar como um todo, por meio de um enigma que chama a atenção para um ponto específico ao mesmo tempo em que efetua o movimento contrário.



Figura 138 - Fotomontagem de parede direcionadora 1. / elaborado pelo autor

A torre define-se como o elemento de projeto que mais se destaca quando visualizado a grandes distâncias com sua altura de 30 metros, além de estar implantado em uma cota de 646 metros acima do nível do mar, 9 metros acima do palco que se situa na cota 637 metros (fig.143).



Figura 139 - Fotomontagem de parede direcionadora 2. / elaborado pelo autor

O material MLC (madeira laminada colada) é escolhido para resolver a estrutura deste observatório, devido a sua capacidade de suportar carga sem a necessidade de seções muito grandes, qualidade de fabricação industrial, peso estrutural relativamente menor além de vantagem ambiental do ponto de vista do sequestro de carbono na matéria prima. As ligações entre os pilares e as lajes são asseguradas por conectores metálicos específicos para o material, já fabricados por empresas como a Rothoblaas.

Um hexágono equilátero com 4,10 metros de arestas em planta é o que forma a laje tipo (fig. 144). A cada 60 graus escadas conectam três patamares com diferença de 1,00m de altura entre si. Desta forma, o direcionamento de vista de quem sobe a torre é constantemente mudado, além da diferença entre alturas de observadores de um mesmo “andar”.

A presença de sacadas é variada, o que causa uma ruptura na figura do prisma puro triangular, contribuindo para a complexidade formal do elemento, bem como propiciando alternâncias de foco de atenção aos elementos distantes que podem ser observados a partir da torre. Assim sendo, há patamares com sacada e sem sacada, com e sem vedação colorida, providenciando em todas as três direções vistas nítidas e alteradas.

Como elemento de vedação, painéis metálicos são empregados como uma pele ao edifício (fig.140). As cores são pensadas em alternâncias de cores que o céu adquire ao longo da mudança das horas. Assim, em dado tipo de céu uma parte da torre aparecerá com destaque como uma figura

distinta enquanto outras se mesclam ao fundo. As figuras de número 147 a 162 ilustram, por meio de modelagem digital e colagens fotográficas, esta parte do complexo arquitetônico.

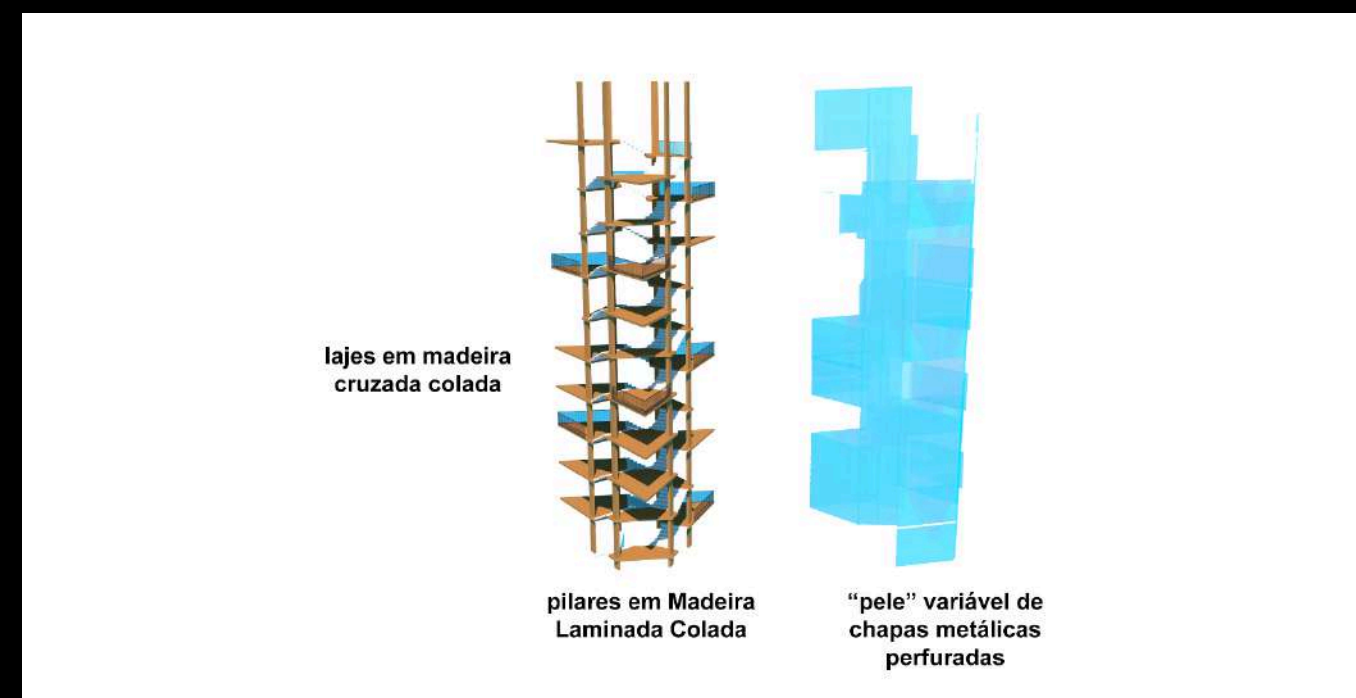
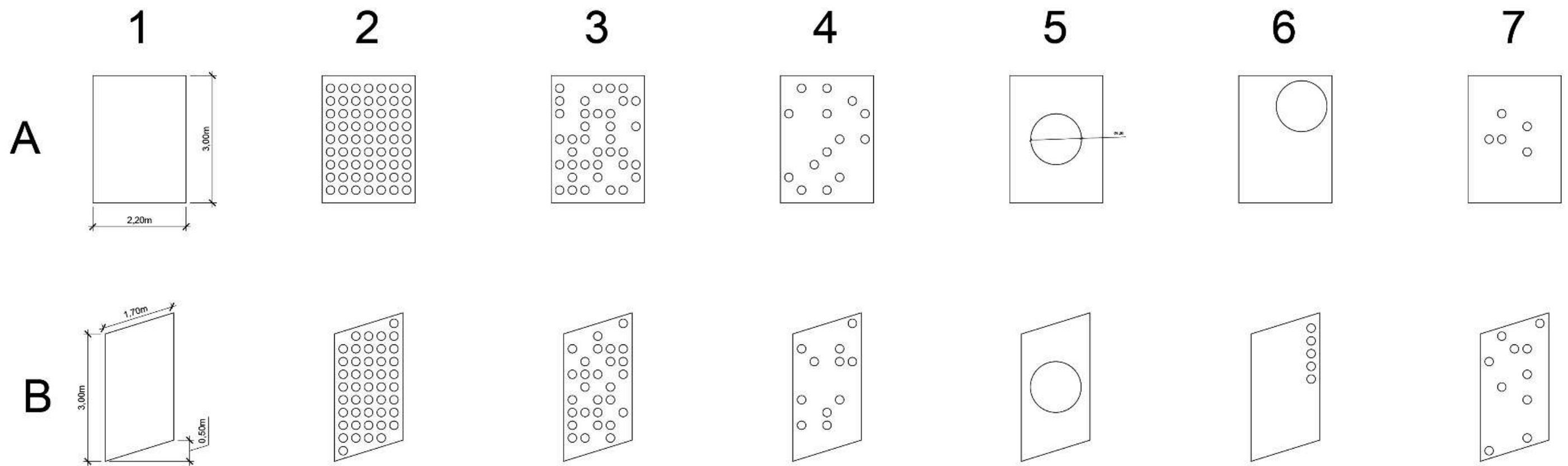


Figura 140 - Esquema estrutural de vedação da torre. / elaborado pelo autor

Uma série de coberturas triangulares está espalhada pelo projeto, medindo 8,00 metros na aresta e com altura variando entre 3 e 4 metros. Estas coberturas além de formar espaços de sombra armazenam água que é direcionada por dutos subterrâneos para funcionamento dos espelhos d’água.

Conforme aproxima-se da torre, as coberturas são encontradas em maior número. Esta gradação do rarefeito para o concentrado resulta em uma sensação de aproximação a chegada de um ponto de destaque no projeto, além de espalhar a imagem do triângulo, e do labirinto como um todo. Uma maneira de espalhar a imagem do triângulo, que se desmonta ao redor da torre para então tomar forma firme nela. Foi utilizado um padrão nacional de perfil H para a composição da estrutura, como demonstrado na figura 146.



DETALHE PLACAS METÁLICAS
 escala: 1/100

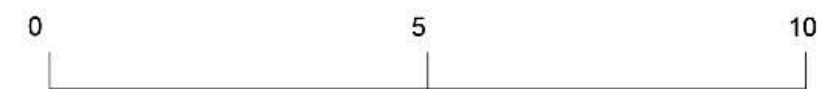
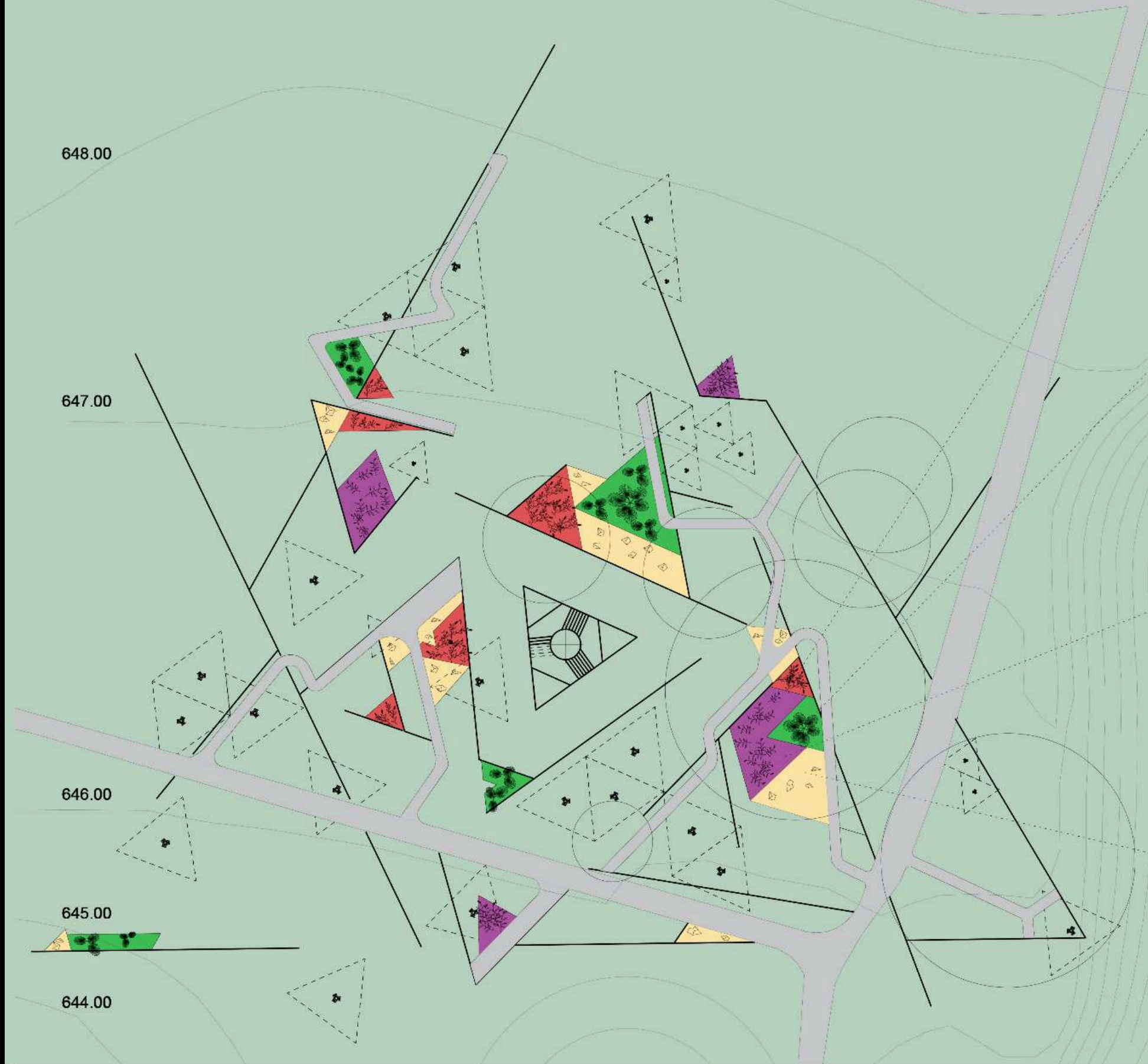


Figura 141 - Detalhes placas metálicas. / elaborado pelo autor.



ÍNDICE DE CANTEIROS

01

gengibre vermelho
Alpinia purpurata



Fonte: Acervo pessoal

capim barba-de-bode
Aristida longiseta



Fonte: <<https://www.bonistore.com.br/>>

02

costela-de-adão
Monstera deliciosa



Fonte: <<https://www.backyardboss.net/>>

agulha-de-adão
Yucca filamentosa



Fonte: <<https://aio.caqe.com/>>

primavera
Bougainvillea glabra



Fonte: <<https://santamarthaagro.com.br/>>

03

estrelitzia
Strelitzia reginae



Fonte: <<https://www.gardenia.net/>>

trapoeraba-roxa
Aristida longiseta



Fonte: <<https://portalvidalivre.com/>>

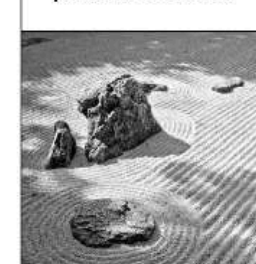
lilás
Syringa vulgaris



Fonte: <<https://retail.degroot-inc.com/>>

04

pedras e areia



Fonte: <<https://br.pinterest.com/>>

Árvores pré-existentes

PLANTA DE PAISAGISMO



Figura 142 - Planta de Paisagismo. / elaborado pelo autor.

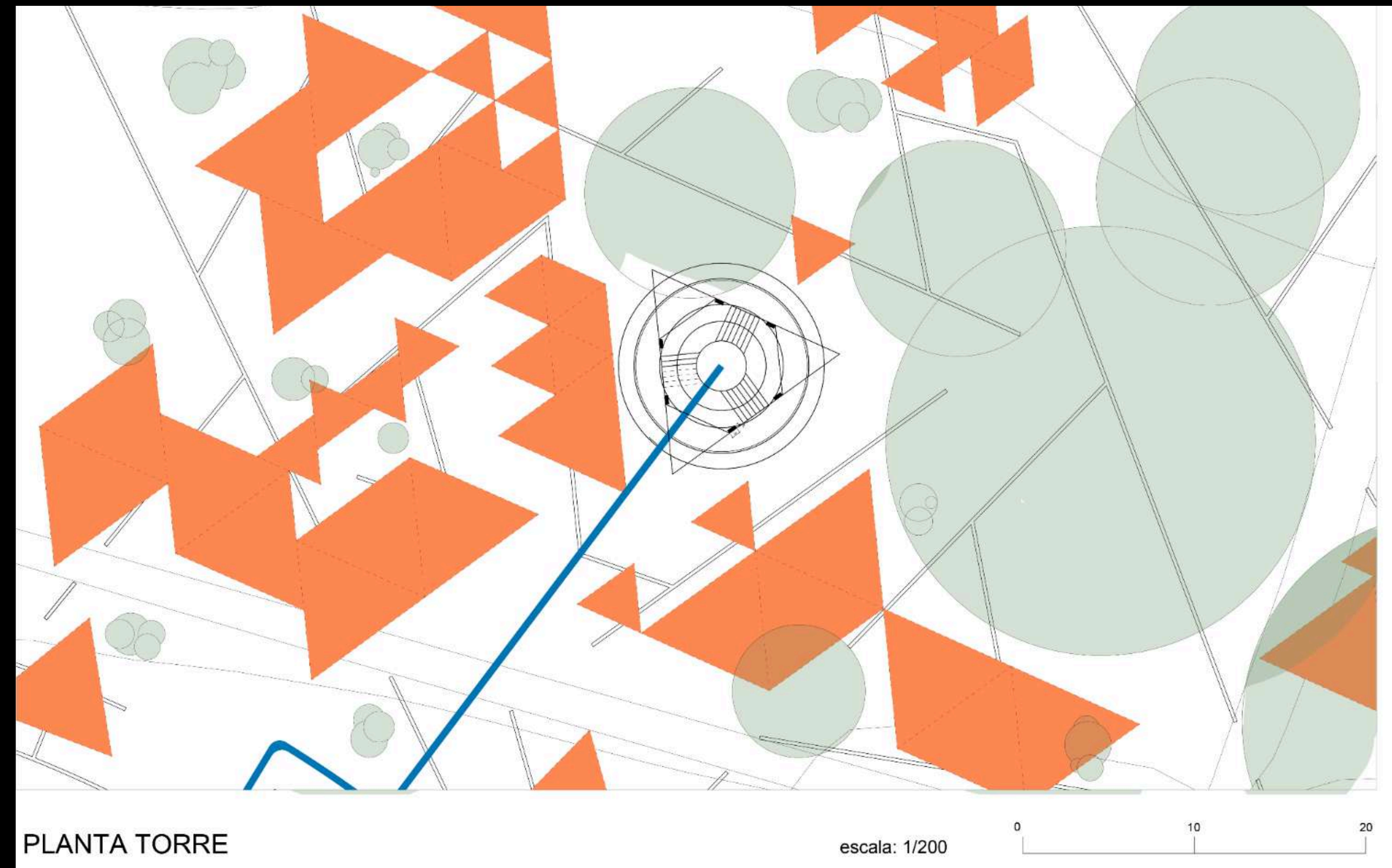


Figura 143 -Torre observatório e entorno. / elaborado pelo autor.

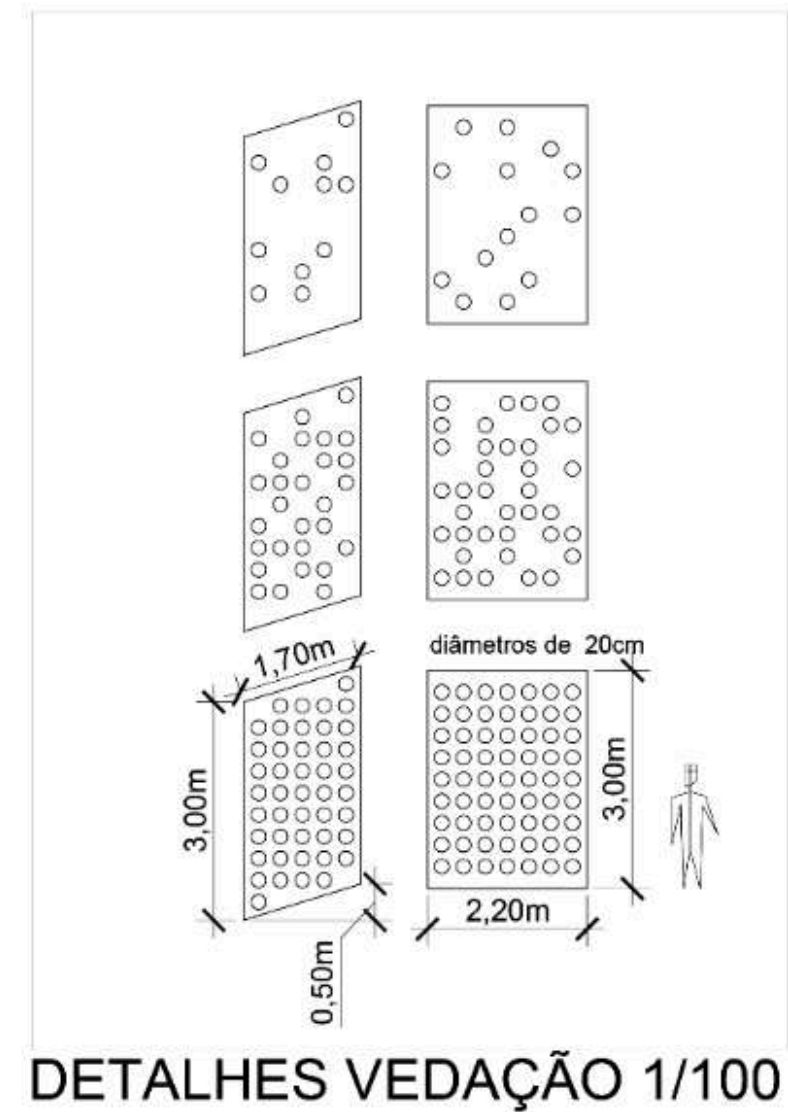
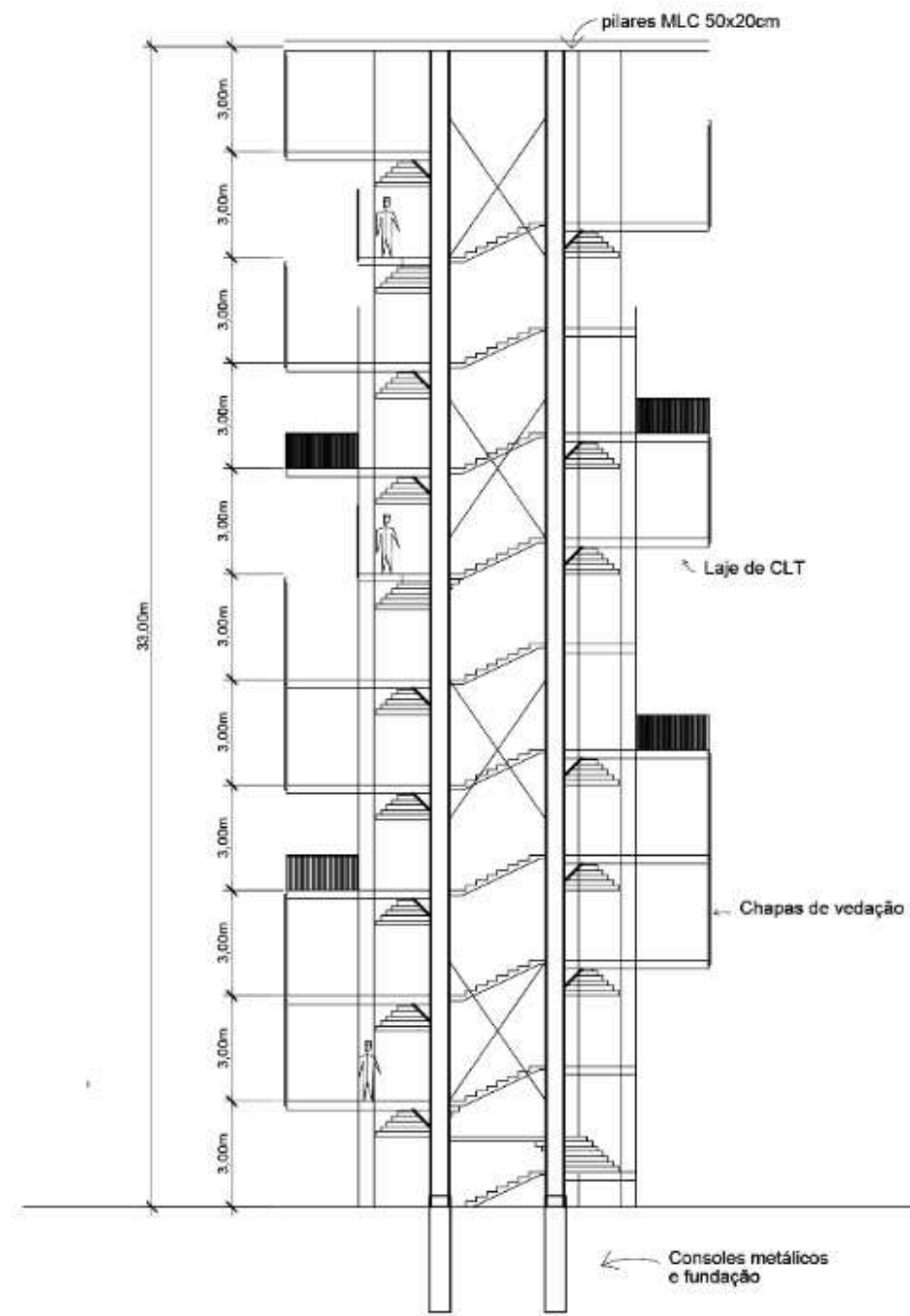


PLANTA TORRE

escala: 1/100



Figura 144 - Torre observatório planta tipo. / elaborado pelo autor.



CORTE CC'

escala: 1/200

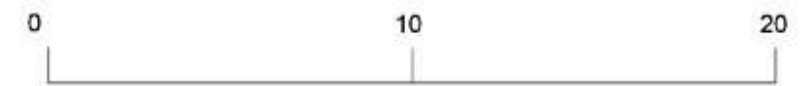
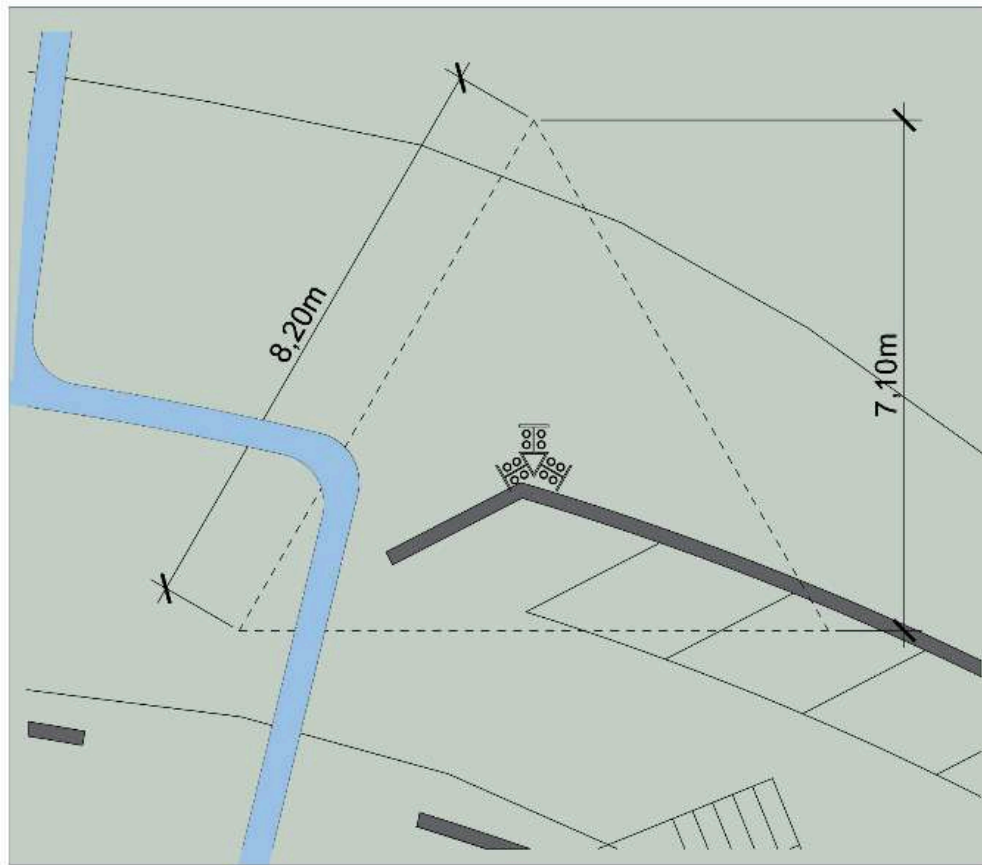
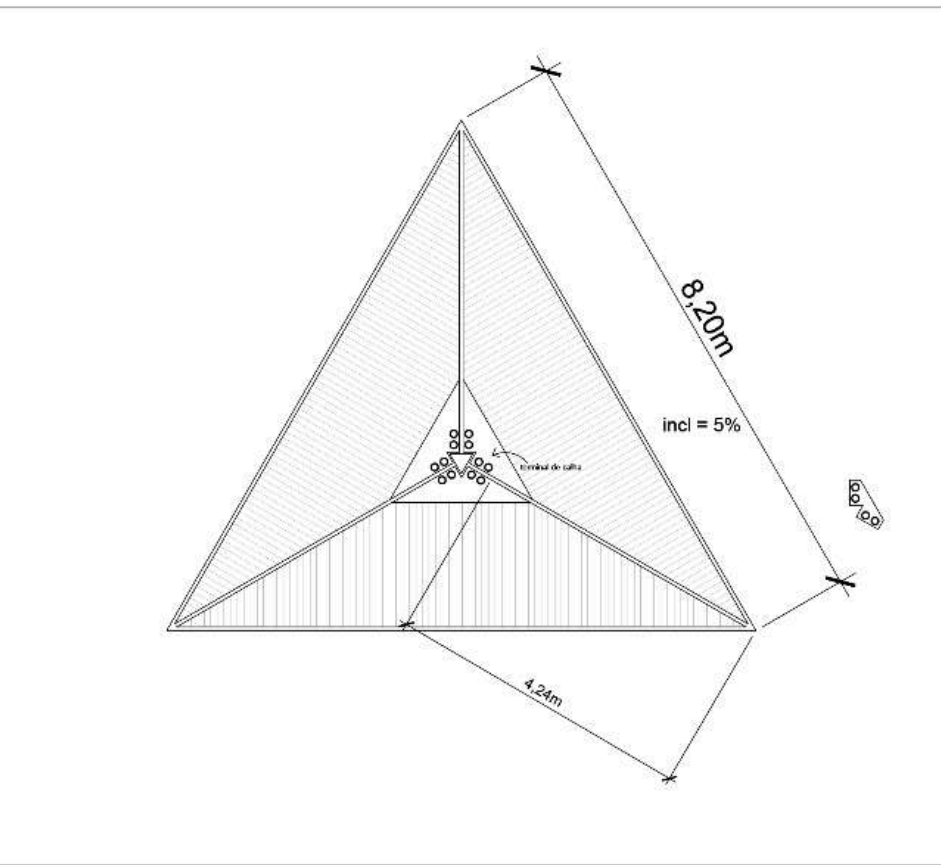


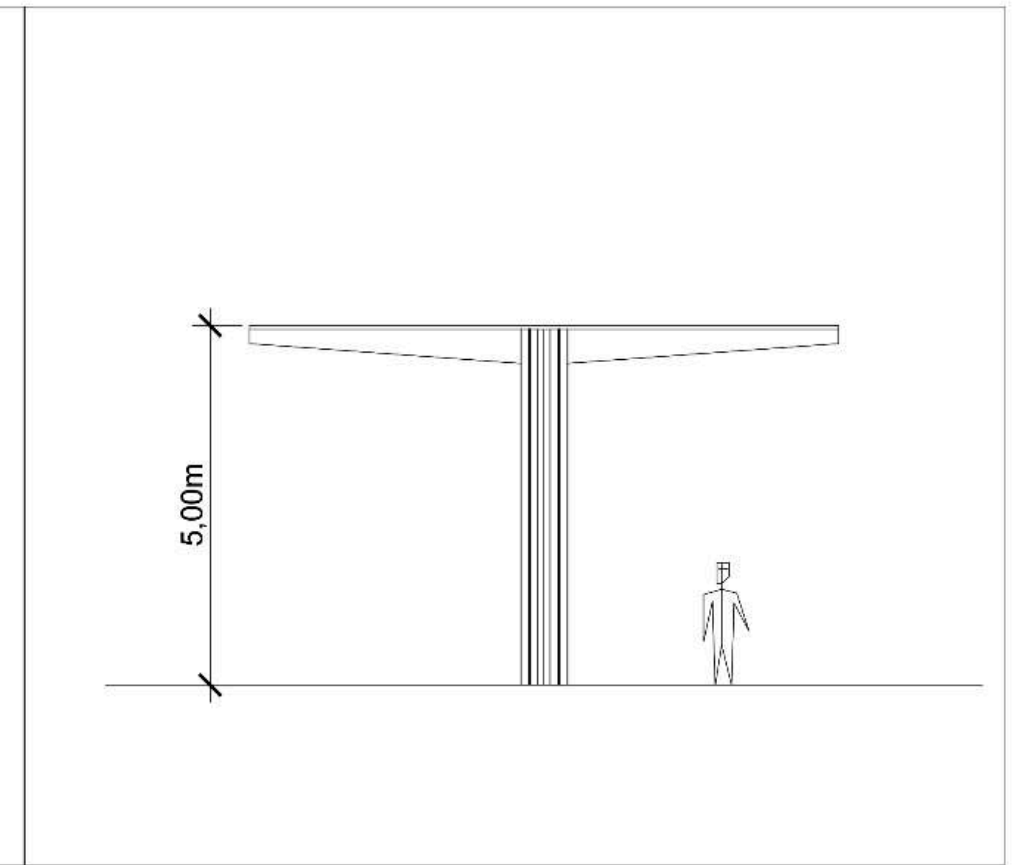
Figura 145 - Torre observatório corte. / elaborado pelo autor.



EM PLANTA
escala: 1/100

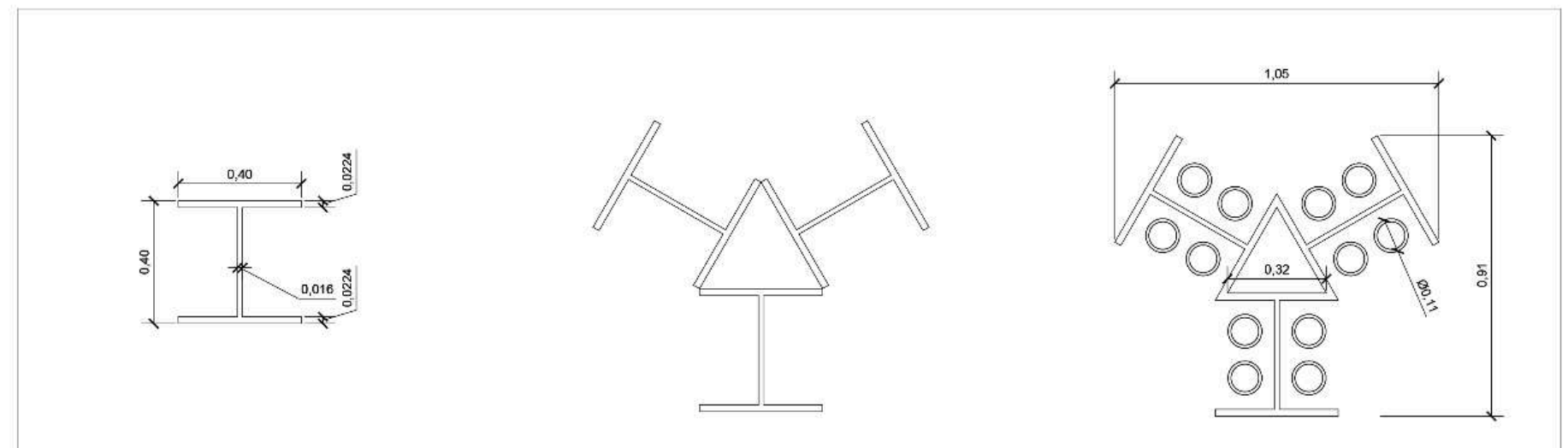


COBERTURA
escala: 1/100



ELEVAÇÃO
escala: 1/100

perfil	DIMENSÕES (mm)						A cm ²	EIXO X-X				EIXO Y-Y				rT cm	IT cm ⁴	U m ² /m	P kg/m
	h	bf	tf	tw	d	cm ⁴		Ix	Wx	rx	Z	cm ³	Iy	Wy	ry				
* 350x 93	350	350	12,5	9,5	325	118,0	27650	1590	15,3	1727	8935	511	8,69	773,0	9,56	54,9	2,08	92,9	
* 350x112	350	350	16,0	9,5	318	142,0	33810	1932	15,4	2111	11430	653	8,98	987,2	9,88	105,0	2,08	112,0	
* 350x119	350	350	16,0	12,5	318	152,0	34610	1978	15,1	2186	11440	654	8,68	992,4	9,55	116,0	2,08	119,0	
* 350x128	350	350	19,0	9,5	312	163,0	38870	2221	15,5	2432	13580	778	9,14	1171,0	9,75	189,0	2,08	128,0	
* 350x135	350	350	19,0	12,5	312	172,0	39630	2265	15,2	2502	13580	776	8,89	1176,0	9,64	180,0	2,08	135,0	
* 350x144	350	350	19,0	16,0	312	183,0	40520	2315	14,9	2591	13590	776	8,62	1184,0	9,53	203,0	2,07	144,0	
* 350x153	350	350	22,4	12,5	305	195,0	45100	2577	15,2	2859	16010	915	9,06	1384,0	9,72	282,0	2,08	153,0	
* 350x161	350	350	22,4	16,0	305	206,0	45930	2624	14,9	2941	16020	915	8,83	1392,0	9,62	304,0	2,07	161,0	
* 350x175	350	350	25,0	16,0	300	223,0	49900	2852	15,0	3204	17870	1021	8,95	1550,0	9,67	406,0	2,07	175,0	
* 350x183	350	350	25,0	19,0	300	232,0	50580	2890	14,8	3271	17880	1022	8,78	1558,0	9,60	433,0	2,08	182,0	
* 350x216	350	350	31,5	19,0	287	275,0	59850	3420	14,8	3903	22530	1287	9,05	1955,0	9,71	795,0	2,06	216,0	
* 400x106	400	400	12,5	9,5	375	138,0	41730	2088	17,5	2271	13340	667	9,92	1008,0	10,90	62,8	2,38	106,0	
* 400x128	400	400	16,0	9,5	368	163,0	51160	2558	17,7	2778	17070	853	10,20	1288,0	11,10	120,0	2,38	128,0	
* 400x137	400	400	16,0	12,5	368	174,0	52400	2620	17,4	2881	17070	854	9,91	1294,0	10,90	133,0	2,38	137,0	
* 400x146	400	400	19,0	9,5	362	188,0	58980	2948	17,8	3207	20270	1013	10,40	1528,0	11,10	193,0	2,38	146,0	
* 400x155	400	400	19,0	12,5	362	197,0	60150	3007	17,5	3305	20270	1014	10,10	1534,0	11,00	206,0	2,38	155,0	
* 400x185	400	400	19,0	16,0	362	210,0	61530	3077	17,1	3420	20280	1014	9,83	1543,0	10,90	232,0	2,37	185,0	
* 400x176	400	400	22,4	12,5	355	224,0	68620	3431	17,5	3778	23900	1195	10,30	1806,0	11,10	323,0	2,38	176,0	
* 400x185	400	400	22,4	16,0	355	238,0	68930	3498	17,2	3888	23910	1195	10,10	1815,0	11,00	348,0	2,37	185,0	



PERFIL METÁLICO E CONCEPÇÃO ESTRUTURAL
escala: 1/20

DETALHES COBERTURAS escala variável

Figura 146 - Detalhes coberturas / elaborado pelo autor.



Figura 147 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 1 / elaborado pelo autor.



Figura 148 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 2 / elaborado pelo autor.

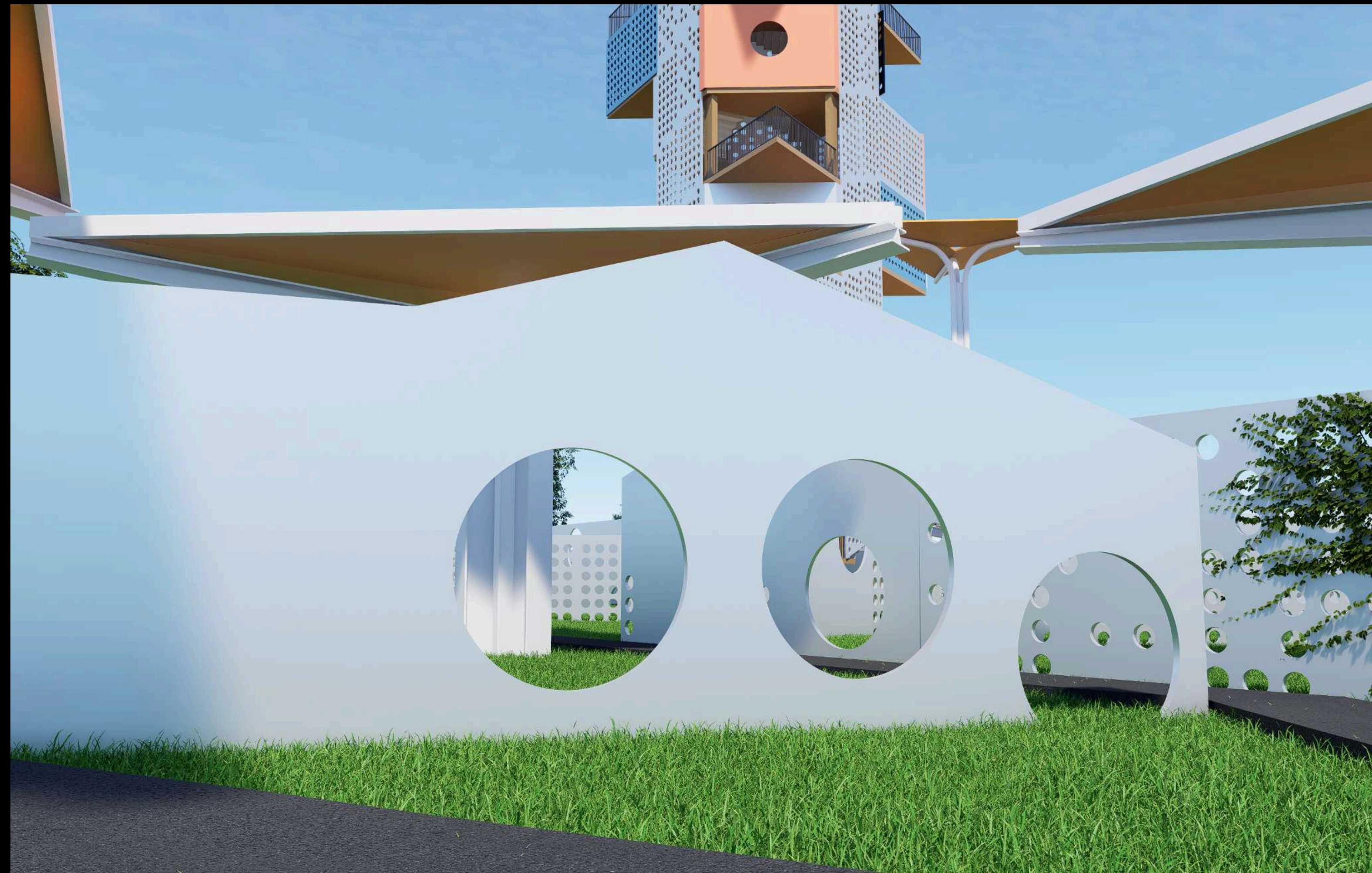


Figura 149 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 3 / elaborado pelo autor.



Figura 150 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 4 / elaborado pelo autor.



Figura 151 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 5 / elaborado pelo autor.

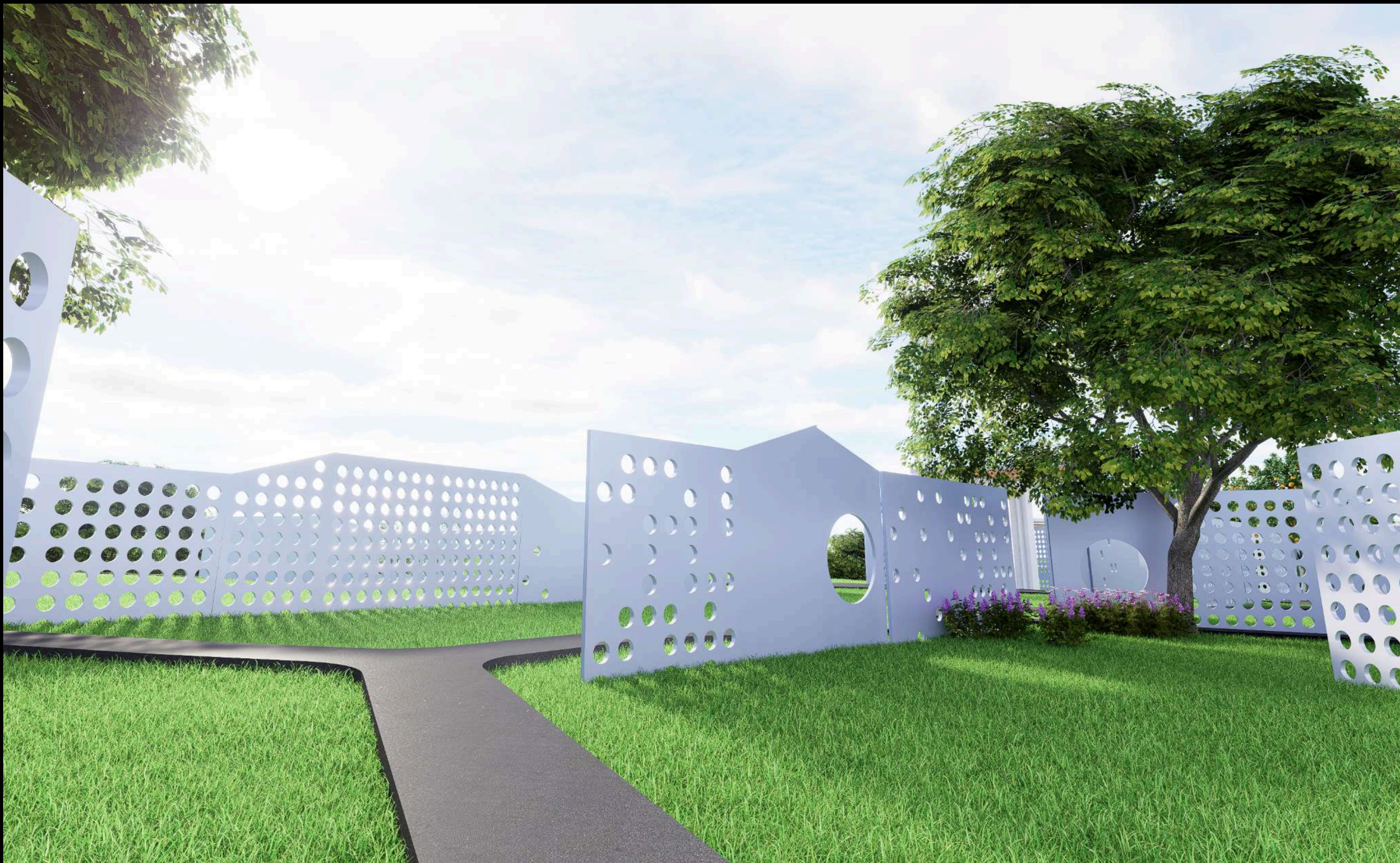


Figura 152 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 6 / elaborado pelo autor.



Figura 153 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 7 / elaborado pelo autor.



Figura 154 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 8 / elaborado pelo autor.



Figura 155 - Ilustração tridimensional do labirinto triangular 9 / elaborado pelo autor.



Figura 156 - Ilustração tridimensional da torre 1/ elaborado pelo autor.

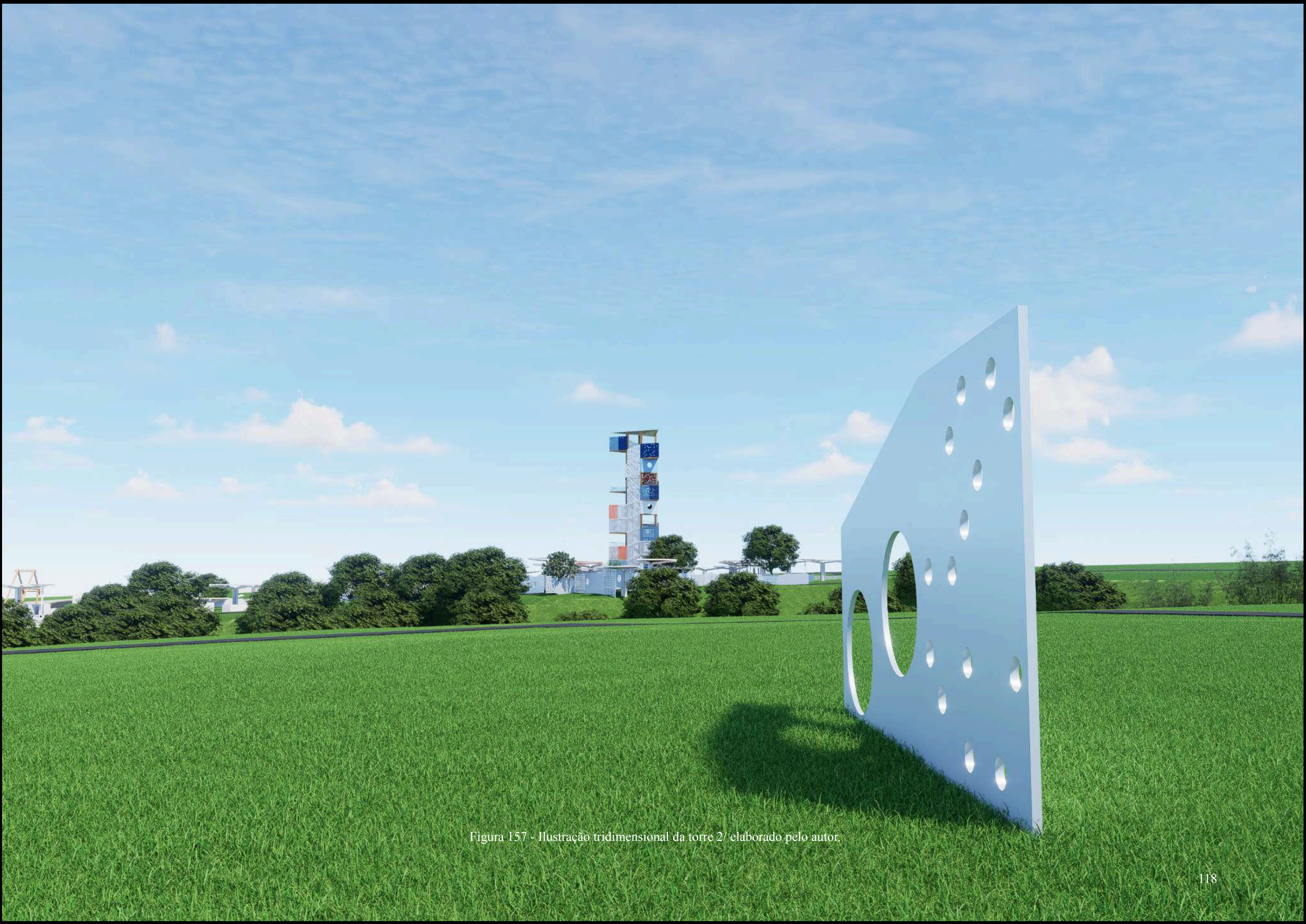


Figura 157 - Ilustração tridimensional da torre 2/ elaborado pelo autor.



SUDESTE



SUL



SUDOESTE

Figura 158 - Fachadas da torre / elaborado pelo autor.



NOROESTE



NORTE



NORDESTE

Figura 159 - Fachadas da torre 2 / elaborado pelo autor.



Figura 160 - Ilustração tridimensional da torre 3/ elaborado pelo autor.

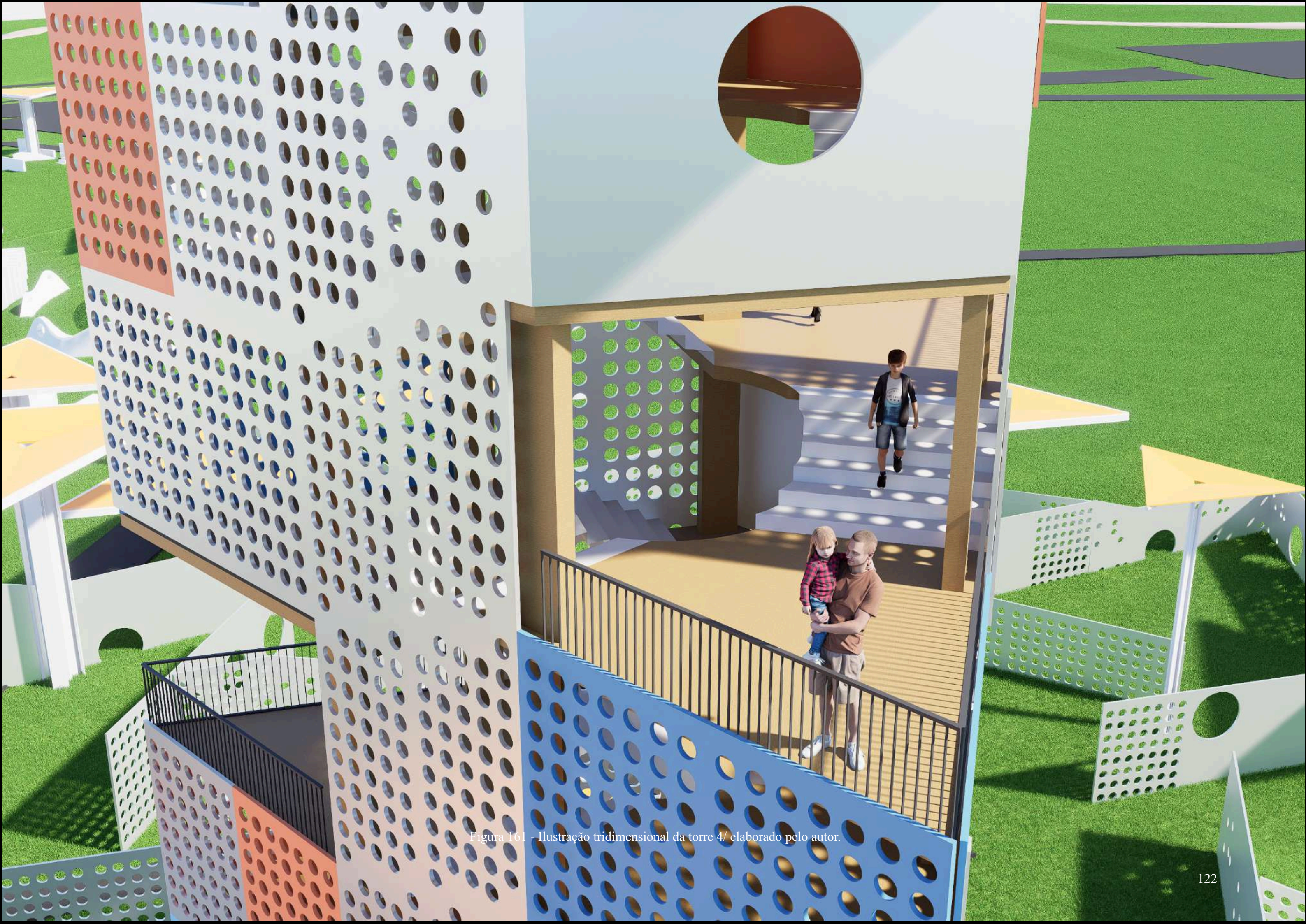


Figura 161 - Ilustração tridimensional da torre 4/ elaborado pelo autor.



Figura 162 - Ilustração tridimensional da torre 5/ elaborado pelo autor.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste trabalho de conclusão do curso de arquitetura e urbanismo, pode-se afirmar que houve a possibilidade de confluir diversos assuntos e aspectos interdisciplinares ao projeto, enriquecendo assim o tema de curiosidade com o auxílio de pesquisas em filosofia, teoria de arquitetura, história da arte e design lúdico, e tornando-o aplicável como norteador do projeto arquitetônico apresentado. Devido a escolha do tema ter precedido a tipologia arquitetônica a ser projetualmente apresentada, e até mesmo o uso imagético do labirinto que dá o título ao trabalho, uma miríade de caminhos de referências teóricas foi aberta, das quais tentou-se tirar o máximo proveito dentro das limitações da natureza do trabalho e tempo disponível.

De início, os postulados psicológicos de William James e Margareth Mahler deram corpo ao enquadramento da questão de definição da curiosidade: Uma força de contato voluntário através do constante entrelaço que existe entre o eu e o não-eu. A partir disto, pares dialéticos de figura e fundo são trazidos no estudo de arte a fim de melhor aproximar-se da questão, para só então alcançar a figura do labirinto, na visão trazida por Hubert Damisch. Assim, curiosidade (este contato entre eu e o não-eu), dialética de figura e fundo e arquitetura unem-se. O arquiteto Juhani Pallasmaa e o filósofo Gastón Bachelard surgem também na seção inicial como importantes auxiliares na percepção da arquitetura enquanto experiência sensível.

Os exemplos apresentados na seção secundária 2.1 foram trazidos à monografia como um exercício de tato em busca de qualidades do espaço que evocassem o mistério capaz de trazer a curiosidade à tona. Enquanto esta investigação trouxe diferentes espaços (reais e fictícios), é na seção secundária 2.2, ao tratar do movimento de Land Art que se encontra um solo proveitoso para as ideias de desenvolvimento projetual. A percepção do eu no lugar e diferentes formas de realizar destaques na paisagem são as principais questões trazidas do movimento artístico ao trabalho.

É então na seção 3 que outra faceta inicial do trabalho, a do caráter lúdico do espaço, entra em discussão. Devido a prévia aproximação com a Land Art, chegou-se nesta parte da pesquisa com um olhar aos playgrounds remissivos das análises de arte, além da busca por características da imagética do labirinto nestes espaços. Com isso, foram abertas percepções de que caminho o projeto poderia tomar, com destaque para as experiências de Isamu Noguchi, Waldemar Cordeiro e o grupo Eventstructure.

Por fim, é apresentado o local onde as pesquisas viriam a se consolidar como projeto. O parque Sóter, na cidade de Campo Grande MS foi escolhido devido ao seu caráter público, espaço disponível para a intervenção e também pela proximidade do autor com o mesmo, que precede o ingresso ao curso de arquitetura e urbanismo, capaz de propiciar certa intimidade ao espaço.

Com a elaboração do projeto, houve a dificuldade de dosagem quantitativa de espaço a ser trabalhado, bem como a verossimilhança com as possibilidades legais, tecnológicas e construtivas. Todavia, houve a escolha de permanecer em um escopo arquitetônico específico: de projeto factível porém pertencente à especulação imaginativa.

Os elementos de figura e fundo são explorados ao longo do labirinto, que também provê uma série de movimentações e novas interações com o parque, consolidando assim um duplo enigma na paisagem que se destaca em meio ao entorno ao mesmo tempo em que volta a atenção do usuário ao parque, ao céu, ao córrego, o espaço pré-existente.

Espera-se que apesar deste trabalho lidar com atividades pouco cotidianas ao arquiteto e urbanista, a exploração elaborada ao longo do mesmo sirva como uma manutenção de horizontes para uma prática arquitetônica provida de sensibilidade e entrosamento com o subjetivo.

REFERÊNCIAS

- AALTO**, Alvar. Alvar Aalto in His Own Words, 1998.
- BACHELARD**, Gaston. A poética do espaço, 1957. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal
- BARACHINI**, Teresinha. Lygia Clark e seus objetos de flexibilidade implícita, 2010.
- BARIKIN**, Amelia . Robert Smithson's Crystal Lattices: Mapping the Shapes of Time. ISBN 978-1-952603-06-8. 2019
- BORGES**, Jorge Luis. Elogio da sombra volume II. Emece editores S.A, 1972.
- BORGES, Jorge Luis.** *Ficções*. Tradução de Carlos Nejas. Rio de Janeiro: Globo, 1944.
- BORGES, Jorge Luis.** *O Aleph*. Tradução de Carlos Nejas. Rio de Janeiro: Globo 1949.
- CARDOSO**, F. J. Análise, concepção e intervenções nos fundos de vale da cidade de Alfenas [MG]. Labor e Engenho, Campinas, SP, v. 3, n. 1, p. 1–20, 2009. DOI: 10.20396/lobore.v3i1.1736. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/labore/article/view/1736>. Acesso em: 30 out. 2023.
- DAMISCH**, Hubert. Klee 19th Century studies, 1976.
- DAMISCH**, Hubert. A dança de Teseu, 1966. Tradução de Cláudia Afonso, 2022.
- FERREIRA**, Mariana Tavares. A experiência do *self* em William James e no Budismo, 2006. (Centro de Estudos do Pragmatismo - Programa de Estudos Pós-Graduados em Filosofia - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo São Paulo, Volume 3, Número 1, p. 025 - 037, TEXTO 04/3.1, janeiro/junho, 2006)
- FICHANT**, Michael. Espaço estético e espaço geométrico em kant, 2000
- GHISLENI**, Camillai. "Jantar Mantar: o observatório astronômico guiado pela arquitetura" 19 Jun 2022. ArchDaily Brasil. Acessado 22 Mai 2024. <<https://www.archdaily.com.br/br/982981/jantar-mantar-o-observatorio-astronomico-guiado-pela-arquitetura>> ISSN 0719-8906
- HARRAD**, Tom. Interview with John Smith, 2014. Acessado em out/2023 <<https://www.thewhitereview.org/feature/interview-with-john-smith/>>
- HOLT**, Nancy. "Sun Tunnels." Artforum Vol.15, No.8 (April, 1977).
- JAMES**, William. A Filosofia de William James: seleção de suas principais obras. Tradução de Antônio Ruas. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1943
- _____. The Principles of Psychology. University of Chicago, Encyclopedia Britannica, 1952
- KANT**, Immanuel Crítica da Razão Pura 1787. In.: Os Pensadores. São Paulo: Abril S.A. 1980.
- KONIJN**, Jorn. The Playful City: From the 1960's strive for spontaneity to today's space of entertainment. Disponível em: <<https://failedarchitecture.com/the-playful-city-from-the-1960s-strive-for-spontaneity-to-todays-space-of-entertainment/>>. Acesso em: 13 de set. de 2023.
- LIMA**, Ana G.; **QUIROGA**, Fernando; **PERRONE**, Rafael. "Uma Pedra no céu" - Elementos da materialidade brutalista no Museu Brasileiro da Escultura de Paulo Mendes da Rocha (1988 - 1995) - X SEMINÁRIO DOCOMOMO BRASIL ARQUITETURA MODERNA E INTERNACIONAL: conexões brutalistas 1955-75 Curitiba. 15-18.out.2013 - PUCPR
- MACHADO**, Renato Ferreira, 2018. O Black Lodge se abre: o encontro com o Mysterium Tremendum em Twin Peaks.
- MAHLER**, M. S. (1982). O processo de separação-indivuação. Porto Alegre: Jorge Zahar.

MAMEDE, S. Benites, M. Identificação e mapeamento de hotspots para observação de aves: indicadores socioambientais e roteirização turística em Campo Grande, MS. Revista Brasileira de Ecoturismo, São Paulo, v 13, n.2, mai-jul 2020, pp. 409-434

MATHEWS, W. H. Mazes and labyrinths. A general account of their history and development, 1922.

MORA, José Ferrater. Dicionário de filosofia. Editorial Sudamericana, Buenos Aires, 1971.

MORRISON, Tessa. Roman Identity and the labyrinth symbol, 2002. Inter-cultural studies a forum on social change & cultural diversity ISSN 1445-1190

NEWTON, I. Princípios Matemáticos da Filosofia Natural. Tradução de J. Resina Rodrigues. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

NOGUCHI, Isamu. *A Sculptor's World*, 1968.

PALLASMAA, Juhani. Os olhos da pele. A arquitetura e os sentidos. 1ª edição, Porto Alegre, Bookman, 2011. Primeira edição 1996.

RIBEIRO, Ana, CAROPRESO, Fátima. A teoria de Margaret Mahler sobre o desenvolvimento psíquico precoce normal. Psicol. rev. (Belo Horizonte) vol.24 no.3 Belo Horizonte set./dez. 2018

RUSKIN, John. "The seven lamps of architecture". 1849

SERRA, Richard. Writing interviews, 1994. ISBN 0-226-74880-4

SILVA, Sued Ferreira. Poéticas da paisagem: do sublime ao pitoresco no movimento Land Art. 2016

SOUZA, Eduardo. "Clássicos da Arquitetura: Parc de la Villette / Bernard Tschumi" [AD Classics: Parc de la Villette / Bernard Tschumi Architects] 21 Dez 2013. ArchDaily Brasil. (Trad.

Souza, Eduardo) Acessado 18 Abr 2024. <<https://www.archdaily.com.br/br/01-160419/classicos-da-arquitetura-parc-de-la-villette-slash-bernard-tschumi>> ISSN 0719-8906

SHAINA D. Larrivee (2011) Playscapes: Isamu Noguchi's Designs for Play, Public Art Dialogue, 1:01, 53-80, DOI: 10.1080/21502552.2011.536711

SMITHSON, Robert. "A Provisional Theory of Nonsites." In Robert Smithson: The Collected Writings, Jack Flam. University of California Press, 1996.

SMITHSON, Robert. "Monuments of Passaic" 1967 originalmente publicado como "The Monuments of Passaic." Artforum Vol.6, No.4

SPINELLI, Miguel (2002) A noção de Arché no contexto da filosofia dos Pré-Socráticos

Plans d'exécution d'ouvrages divers d'aménagements extérieurs / dessiné par Simon Koszel, éd. et présenté par Jacques Simon. Turny : [Espaces verts] ; [19-].. 110 p. : tout en ill.. (Aménagement des espaces libres ; No 15) [003912807]

WEINGARTNER, Gutemberg dos Santos. A construção de um sistema: os espaços livres públicos de recreação e de conservação em Campo Grande, MS. 2008. Tese (Doutorado em Paisagem e Ambiente) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. doi:10.11606/T.16.2008.tde-14012010-150527. Acesso em: 2024-08-14.

WÖLFFLIN, Heinrich. Conceitos Fundamentais da História da Arte, 1915. Tradução de João Azenha Jr. Primeira edição brasileira, 1984.

WOODS, Lebbeus (1997). Radical Reconstruction. New York: Princeton Architectural Press.