

## Escadarias esquecidas de Juiz de Fora: Domínios coletivos

Saulo Monteiro Costa Dias  
Filipe Leonardo Oliveira Ribeiro  
Leonardo Sanches

### Resumo

Em uma cidade onde a topografia de montanhas determina a forma que ruas e edificações são implantadas, para os pedestres as escadarias surgem com a missão de vencer níveis e encurtar caminhos. Percebe-se que elas se apresentam em todas as regiões da cidade e em sua maior parte não têm manutenção adequada e periódica, resultando em espaços sem iluminação adequada, degraus e patamares sem qualquer preocupação com normas de conforto e segurança, lugares onde a vegetação cresce sem controle, favorecendo a proliferação de animais peçonhentos e/ou que transmitem doenças, bem como lugares que servem como depósitos de lixo doméstico em razão da falta de identidade pessoal da população. A pesquisa iniciou-se com um debate interessante sobre domínio coletivo, no intuito de instigar os alunos a compreender a real importância das conexões urbanas que encurtam caminhos para os pedestres bem como elas se distribuem na malha urbana e como podem criar identidade dentro de uma comunidade. Na sequência foram pesquisadas as regiões de Juiz de Fora/MG, consultando-se os mapas do município disponibilizados no *website* da prefeitura e como resultado foram identificadas oito regiões: Norte, Nordeste, Leste, Sudeste, Sul, Oeste, Noroeste e Centro. Com um grupo de pesquisa composto por dezesseis alunos e três professores, a turma foi dividida inicialmente em quatro grupos de quatro integrantes cada, e para a primeira fase da pesquisa foram selecionadas as regiões Norte, Sul, Leste e Oeste, e as demais regiões serão estudadas logo que se extinguirem os levantamentos das regiões escolhidas inicialmente. Com o objetivo de identificar e mapear as escadarias de cada setor, os alunos por iniciativa própria se organizaram e dividiram as buscas por bairros, onde cada aluno, com um número reduzido de bairros para a pesquisa, deveria percorrer rua a rua marcando em um mapa as escadarias que encontrasse. Para facilitar na busca, otimizar o trabalho e evitar o deslocamento de um número grande de alunos levando-os a bairros onde a segurança não é assegurada, optou-se por utilizar a tecnologia a favor da pesquisa. Para isso foi instalado o programa *Google Earth*® nos computadores de todos os alunos e iniciaram-se então as atividades. Este software através da ferramenta *Street View*, permite que o usuário caminhe pelas ruas sem sair da sala de aula. Com a ferramenta 'Adicionar marcador', insere-se um marcador (alfinete) na posição do mapa onde o escadão foi identificado e em cores diferentes as regiões são identificadas. Ao final das buscas na região, um arquivo com a extensão KML ou KMZ foi salvo e compartilhado para que se pudesse compilar todos os marcadores em um único mapa, gerando informações que futuramente sejam discutidas. Foi percebido pelos alunos nos primeiros dias de atividade, que a grande maioria das escadas não seguem normas de acessibilidade, necessitam manutenção ou estão ao lado de canais de esgoto a céu aberto, com vegetação alta e acúmulo de lixo doméstico. Na pesquisa pretende-se identificar o nível de degradação através de

visitas a campo, e no formato de ateliê, desenvolver projetos de arquitetura na tentativa da revitalização destas áreas.

Palavras-chave: Escadarias. Escadões. Juiz de Fora. Conexão urbana. Domínios públicos.

### **Arquitetura e urbanismo e a saúde mental:**

Reflexões sobre a influência do espaço construído no comportamento psicoativo

Diego Liberato Gomes  
Renata Goretti Piedade

#### **Resumo**

O objetivo deste trabalho é evidenciar o debate acerca da saúde mental e suas necessidades espelhadas no âmbito da arquitetura e da cidade. Com o recente processo da reforma psiquiátrica e fechamento dos antigos manicômios, os pacientes remanescentes daqueles espaços foram, em parte, redirecionados para os serviços residenciais terapêuticos (SRT), que são locais que oferecem uma moradia transitória para pacientes que residiram em instituições psiquiátricas durante longo tempo. A metodologia utilizada nesses ambientes é baseada na humanização dos tratamentos (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2005). Estes locais têm o ideal de promover o encontro da cidade com a loucura, tornando a mesma uma grande clínica em movimento, uma vez que, para grande parte dos pacientes antes residentes nos manicômios, os direitos da coletividade e do desenvolvimento das relações interpessoais foram restritos. Baseado nos preceitos explicitados por Amarante (1996) em “O homem e a serpente: outras histórias para loucura e psiquiatria”, o paciente rotulado como “louco”, privado de sua vida, família, origem e convívio com a sociedade deve ter na cidade um espaço de auto validação. Juntamente com os serviços e o acompanhamento terapêutico, o urbano deve propiciar meios para que ocorra essa autoafirmação e gradativamente rompa com o paradigma imposto sobre o tema. Como peça chave desse processo, as residências terapêuticas lidam com uma nova tipologia de tratamento, novas demandas e sem padrão pré-estabelecido. Baseado em análises de algumas residências na cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais, tendo como enfoque a relação de como a espacialidade pode influenciar no comportamento psicológico do paciente, pode-se observar a incompatibilidade entre esse novo programa com os antigos espaços onde estão atualmente habitando. Grande parte desses locais ainda reproduz o antigo modelo manicomial, onde os pacientes ficavam confinados em seus ambientes, sem percepção geral do espaço, fazendo com que um morador que já apresenta uma *psique* abalada acabe reconhecendo nesse meio um local que sirva de gatilho para iniciar um surto. Algumas questões como acessibilidade das casas, referente ao desenho universal, conforto térmico e ambiental também podem ser constatados como fatores agravantes. Como método de validação e para uma proposição futura de intervenção, uma análise de pós ocupação (APO) para entender as reais necessidades de quem reside no espaço. Essa metodologia visou a constatação de pontos que poderiam ser melhorados baseada na experiência *in loco* dos trabalhadores e usuários do espaço. Questões como coloração dos ambientes todos em branco foram levantadas como fator negativo, por remeter ao ambiente hospitalar/manicomial, assim como as janelas gradeadas, que remetem diretamente aos meios como eles eram mantidos. As tomadas de energias muito evidentes que podem despertar em pacientes com transtorno compulsivo a vontade de investigar a funcionalidade desse equipamento, dando margem a graves acidentes. A investigação revela, também, como o ambiente arquitetônico influi no

comportamento dos pacientes em relação à sua distribuição e ocupação do espaço, a percepção de áreas íntimas e comuns e áreas destinadas ao lazer e convívio. Com a constatação dos tópicos evidenciados, pode-se concluir a conveniência da reformulação dos espaços internos das residências atuais, tanto espacialmente quanto em elaboração do programa de necessidades, fazendo com que o processo de desinstitucionalização ocorra na prática, levando qualidade para esses ambientes e tornando mais democrático para todos.

Palavras-chave: Arquitetura. Urbanismo. Conforto ambiental. Saúde mental. Residências terapêuticas.

## O impacto de possíveis transformações urbanas na região da cidade alta em Juiz de Fora/MG:

Uma simulação através de sistemas generativos de projeto

Leonardo Sanches  
Filipe Leonardo Oliveira Ribeiro  
Saulo Monteiro Costa Dias

### Resumo

As transformações proporcionadas pela tecnologia digital nas últimas décadas em diversos campos do conhecimento servem de impulso à exploração de suas aplicações no campo da arquitetura. Se seu impacto sobre os meios e métodos de representação foi significativo ao longo do tempo, sua aplicação como suporte às ações de projeto para o desenho urbano ainda se apresenta como área para pesquisa e investigação. Em geral, os parâmetros de legislação se utilizam de conceitos simples, sejam eles algébricos ou geométricos para a geração de área construída e suas limitações. A complexidade relacionada a esse processo de projeto está, entre outras, na sequência de operações e na necessidade de adaptação a todos os cenários possíveis, o que faz da simulação manual para desenvolvimento do projeto do espaço urbano algo repetitivo e demorado. Visando explorar este cenário, foi desenvolvido um algoritmo de projeto no software *Rhinoceros/Grasshopper*, pois tal ferramenta é capaz de reconhecer o ambiente a ser estudado e aplicar automaticamente seis parâmetros da legislação edilícia comuns às cidades, que são: coeficiente de aproveitamento, taxa de ocupação, gabarito, recuo frontal, afastamento lateral e fundos, possibilitando, com isso, a simulação do espaço urbano de forma direta e precisa. A pesquisa aqui relatada se encontra em desenvolvimento e busca, através da aplicação de um algoritmo de projeto, traçar cenários de ocupação para estudar as possíveis transformações urbanas na região da Cidade Alta em Juiz de Fora/MG. Com base nas simulações realizadas em comparação à situação atual, espera-se que seja possível traçar cenários de ocupação para as áreas de estudo e assim verificar as variações de população total, densidade demográfica, fluxo de veículos e demanda por infraestrutura, entre outros. Com isso, busca-se contribuir com importantes subsídios para as decisões relativas ao planejamento urbano de uma das regiões que mais crescem na cidade de Juiz de Fora. Por se tratar de uma pesquisa aplicada, experimental, qualitativa e explicativa, o método utilizado parte da designação de um objeto de estudo, um modo de observação e uma situação de controle. Neste caso, o objeto de estudo foi definido como um conjunto de regiões da cidade de Juiz de Fora. Como forma de observação, foi estabelecida uma abordagem objetiva através da aplicação de ferramentas de simulação e de parametrização, especificamente através da aplicação de um algoritmo de projeto. Por fim, como situação de controle, foi prevista a utilização dos dados atuais, levantados a partir da observação das regiões de estudo. Além das simulações acima citadas, a pesquisa, atualmente, se desenvolve através do levantamento de dados realizado pelos alunos do Grupo de Pesquisas em Sistemas Generativos de Projeto e Parametrização do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF e se desenvolve a partir da análise visual com a ferramenta *Google Streetvie®* e será

complementado com visitas à região de estudo. Tendo em vista o viés pedagógico da pesquisa, visando capacitar os alunos, estão sendo realizados *workshops* com os temas específicos: projetos algorítmicos e legislação urbana da cidade de Juiz de Fora, como preparação e apoio para o levantamento de usos e ocupação da região de estudo. Além das análises desenvolvidas, serão gerados como produtos finais da pesquisa, modelos tridimensionais representando a situação atual da região e possíveis cenários de ocupação.

Palavras-chave: Parametrização, Sistemas generativos, Legislação urbana, Simulação, Juiz de Fora/MG.

**A importância dos softwares na arquitetura:**  
O virtual como ferramenta de percepção espacial

Maria Cysneiros da Costa Reis  
Eduarda Carvalho Ribeiro  
Thiago Berzoini

**Resumo**

O trabalho aqui apresentado integra a parte dos estudos relativos à interatividade e agenciamento do projeto “Cidade, Memória e Interatividade” e pretende analisar a evolução que os softwares trouxeram às técnicas projetuais em Arquitetura e Urbanismo. Durante muito tempo, arquitetos projetavam utilizando papéis e tinta, se delimitando apenas a duas dimensões (2D). Com o passar dos anos, houve necessidade do estudo da volumetria, aprimorando as técnicas de representação de objetos tridimensionais (3D) - maquetes e estudos de massa - para melhor entendimento e formas de representação de obras e locais. Ferramentas como papel, caneta, tinta, mesa de régua paralelas, maquetes, se tornaram menos utilizadas, ainda que úteis, e os arquitetos passaram a ter como ferramentas de otimização do trabalho softwares que possuem mais rapidez e praticidade em sua execução. Alguns jogos também podem ser utilizados para estudos, como *The Sims* (ELECTRONIC ARTS, 2000-2014) - percepção de interação de pessoas e arquitetura -, *Sim City* (ELECTRONIC ARTS, 1989) - percepção de urbanismo - e *Minecraft* (MICROSOFT, 2009) - percepção de urbanismo e arquitetura. O último citado foi escolhido como plataforma para desenvolvimento do projeto de pesquisa, tendo uma praça como objeto de experimentação. A escolha do *Minecraft* se deu pela possibilidade de análises de espaço, arquitetura e interações interpessoais. A maioria dos jogos apresenta elementos que podem ser deslocados de sua função primeira, o entretenimento, para uma função secundária voltada à pesquisa e extensão. No caso específico aqui estudado, é possível pensar sobre condicionantes, como posição solar, ventos predominantes, locais de sombreamento. Todavia, não são tão eficientes ao ponto de mostrar como estes atuam na realidade empírica. Não são, até o momento, eficientes para fornecerem medidas exatas como de uma parede, um pé-direito e um terreno, por exemplo. Os jogos são lúdicos em sua essência, e softwares específicos para atuação profissional existem para exercerem a função de exatidão e técnica necessária para execução dos projetos arquitetônicos e urbanísticos. Voltadas para a bidimensionalidade ou tridimensionalidade, as ferramentas digitais de trabalho para a compreensão espacial são inúmeras. Entre elas, o AutoCad (AUTODESK, 1982) é um programa bastante utilizado para desenhos 2D, aos quais possui praticidade para obtenção de formas de medidas exatas. Outros programas também utilizados e que podem ser citados são o Sketch Up (@LAST SOFTWARE, 2000), o Lumion (ACT-3D, 2010) e o Revit (AUTODESK, 2000), que trazem a possibilidade de executar a projeção tridimensional de um projeto e permitem a interação do objeto com as suas respectivas condicionantes. Apesar das ferramentas disponíveis em arquitetura e urbanismo, é possível perceber que os softwares, as maquetes, os jogos ou até mesmo os óculos de realidade virtual não se comparam à experimentação empírica. Podemos visitar diversos locais através de computadores

ligados à internet, mas isso não se compara às experiências e memórias como apresentadas pelo mundo real. Todavia, é fundamental pensar na realidade virtual como um elemento complementar da realidade. Um indivíduo pode não ter a possibilidade de estar em determinado lugar, ou fazer modificações em determinados objetos no mundo real, mas os softwares permitem as modificações e intervenções almejadas. Com o andamento da tecnologia, o elo que liga essas diferentes realidades poderá ser reduzido cada vez mais, trazendo softwares avançados e com possibilidades aprimoradas de experimentações sensoriais e cognitivas.

Palavras-Chave: Softwares. Arquitetura e urbanismo. Espaço. Volumetria. Processos criativos.



**Da praça à casa:**  
concepções sobre uma poética espacial na Praça do Riachuelo

Caio de Oliveira Araújo  
Barbara Maximiano da Silva  
Letícia Pereira Abrahão  
Thiago Berzoini

**Resumo**

No presente trabalho são analisadas as relações cabíveis na poética espacial da Praça do Riachuelo, objeto de estudo do projeto de Pesquisa “Cidade, Memória e Interatividade”. Para isso, toma-se por base o artigo “Uma fenomenologia da imaginação através do espaço”, de Karina de Castilhos Lucena (2007), que apresenta uma análise fenomenológica de elementos como casa, porão, sótão, cabana e gaveta, cofre, armário, ninho, concha e canto, objetos recorrentes na literatura de Bachelard. A Praça do Riachuelo, localizada na região central de Juiz de Fora, Minas Gerais, pode ser percebida, através da observação e análise comparativa, por meio desses elementos anteriores citados. Devido a questões políticas, econômicas e sociais, a praça vem sendo degradada, atraindo um público marginalizado que se apropria do espaço. Um dos fatores que justifica tal uso está nos traçados que não permitem áreas de permanência. Seu desenho facilita o uso de transição e passagem entre os edifícios próximos, setorizando o espaço e criando ambientes distintos, associando áreas de maior uso e transitáveis com o “sótão”, sendo este o local capaz de criar imagens claras, relacionadas a algo mais agradável. Ao contrário dos espaços relacionados com o “porão”, que são aqueles onde temos um menor fluxo de pessoas, o que, associado à falta de iluminação e ao porte das árvores, acarreta na insegurança daqueles que ali transitam, justificando as áreas escolhidas para se tornarem pontos de abrigo e marginalização. A idealização da “casa inicial” é algo intrínseco ao nosso ser, pois é a referência de moradia que temos de onde nascemos e crescemos, aquela em que buscamos conforto, abrigo e segurança. Os problemas sociais causados por uma sociedade contemporânea globalizada acabam por agravar a situação em que os desabrigados se encontram. Assim, a Praça do Riachuelo funciona como “canto”, único local escolhido que resta, por proporcionar segurança e quietude. Dessa maneira, a criação de afeto com a área habitada a acolhe como uma “concha”, a qual é produzida pelo próprio morador. A concha é a morada construída a partir do que restou e é expelido, sendo um símbolo de autossuficiência do ser humano, transformando o morador de rua em um ser independente anexado à praça, da mesma forma que o molusco habita a concha. Saindo de uma escala pontual, a praça está localizada em uma região central desvalorizada. Portanto, atua como um respiro de áreas verdes e públicas a uma malha urbana densa. Uma possível reestruturação para proporcionar novos usos à praça é de fundamental importância, pensando em seu caráter acolhedor de equipamento público que gerará benefícios aos habitantes das proximidades. Deve haver a criação de espaços de permanência com mobiliário público adequado, juntamente com uma iluminação favorecendo a escala humana e pontos de vigia policial em locais estratégicos onde podem ver sem serem vistos. Além disso, não se pode deixar de pensar em uma reintegração

social para as pessoas em situação de rua, cabendo essa responsabilidade aos órgãos públicos. Historicamente, a praça funciona como um nó entre as vias Rio Branco e Getúlio Vargas, e tais vias desempenham um papel importante no emaranhado urbano juiz-forano, já que são responsáveis por interligarem pontos estratégicos da cidade. Da mesma maneira que o poeta Pablo Neruda em seu poema “Ode a cebola” (1977), em que nos faz entender o cosmos a partir da miniatura de uma cebola, podemos enxergar a Praça do Riachuelo como um ponto capaz de nos fazer entender problemas sociais e urbanos da cidade de Juiz de fora.

Palavras-chave: Poéticas do espaço. Urbanismo. Praça do Riachuelo. Processos criativos. Identidade.

### **Patrimônio e resistência:**

As preservações e as mudanças arquitetônicas no Largo do Riachuelo

João Pedro de Melo Souza  
Thiago Berzoini

#### **Resumo**

O presente trabalho tem como finalidade apresentar a resistência do patrimônio histórico no entorno da Praça do Riachuelo diante da especulação imobiliária que ocorre na cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais, onde se localiza a praça. A escolha da análise desse ponto específico do município se dá pelo caráter historicamente simbólico que o Largo do Riachuelo exerce na região central, sendo um espaço de concentração de fluxo de pessoas e tendo uma importante área comercial em seu entorno, com um *shopping* ao lado. A praça, que teve seu terreno doado à cidade pelo empresário e visionário Mariano Procópio, também abriga o monumento aos veteranos da Segunda Guerra, um conjunto que presta uma homenagem a todos os expedicionários mineiros mortos em combate, e que está situado onde antes se encontrava, até meados da década de 1970, o prédio do Jardim de Infância. A lei de uso e ocupação do solo de Juiz de Fora (6910/86) e a lei que dispõe sobre as edificações do município (6909/86) contribuíram para uma mudança significativa nos tipos de edifícios e no gabarito do entorno da praça, principalmente na Avenida Rio Branco, que possui o valor de metro quadrado mais caro da cidade. Somadas as possibilidades da legislação urbana e as novas tecnologias para se construir, foram erguidos edifícios maiores que os prédios vizinhos e centenários. Diante de tais transformações e da especulação imobiliária, os prédios antigos implantados nesse entorno destoam da paisagem por apresentarem uma característica arquitetônica que guarda a história do município no seu auge, como uma das principais cidades industriais do Brasil. Fachadas em estilo eclético e *art déco*, simetria, elementos clássicos, vitrais nas janelas e gabaritos que chegam até o terceiro pavimento nos contam como a cidade de Juiz de Fora se destaca com sua identidade cujas características absorveram estilos diversos no período entre o final do século XIX e o início do século XX. Esse patrimônio, ainda que protegido por lei, encontra na especulação imobiliária um grande obstáculo: como manter preservada uma arquitetura simbólica quando essa pode dar lugar a um empreendimento maior e mais lucrativo para os seus proprietários? O trabalho será desenvolvido partindo da premissa dessa pergunta, apresentando informações obtidas no site da prefeitura a respeito da legislação municipal e reportagens que tratam da história da cidade, consciência da população e empenho da administração pública na manutenção desse conjunto patrimonial, além das discussões a respeito da transferência do potencial construtivo: uma lei aprovada em 2017 que oferece ao proprietário de um terreno abrigando um patrimônio histórico o direito de deslocar o potencial construtivo desse terreno e usá-lo em outro que, de acordo com a legislação, não seria contemplado com potencial similar, por conta da zona que ocupa na cidade. Desta forma, através da comparação das imagens das arquiteturas entre o período da última década do século XIX, passando pelos edifícios datados da metade do século XX até os empreendimentos construídos até o ano de 2017, pretende-se obter uma análise das transformações arquitetônicas e urbanísticas desse entorno,

desde a época em que era uma terra pertencente à fazenda de Mariano Procópio até o atual estado de degradação em que se encontra. Será possível, portanto, explanar uma perspectiva da sua realidade para o futuro, já que esse local é frequentemente tema de projetos urbanos que visam sua transformação e melhoria.

Palavras-Chave: Patrimônio. Especulação imobiliária. Preservação. Arquitetura.

### Simulacro e memória:

A realidade virtual como elemento de preservação do patrimônio

Thiago Berzoini  
Ítalo Mendes Seghetto  
Vitor da Costa Domith  
Bianca Coutinho Lopes

#### Resumo

O trabalho surge de uma proposta de utilização da Realidade Virtual como ferramenta de resgate da memória e do patrimônio. Trata-se de um *work in progress*, elaborado por alunos do CES-JF, uma contribuição para as discussões acerca da utilização de determinadas ferramentas em prol da otimização da memória do patrimônio, que permite gerar reflexões estéticas sobre objetos arquitetônicos que alçaram a condição de um “não-lugar” no espaço físico. A escolha da cidade de Juiz de Fora ocorreu devido à localização do Centro de Ensino Superior. Pretendendo analisar as possibilidades das plataformas de realidade virtual e seus acessórios (como os óculos VR - *virtual reality*) utilizados como ferramentas de resgate da memória do patrimônio, serão feitas breves considerações sobre os assuntos que delimitam o trabalho. Estabelecendo o conceito de patrimônio cultural, serão utilizadas as obras de Henri-Pierre Jeudy e François Choay, a representação da imagem e da memória segundo os textos de Henri Bergson e Paul Ricoeur, além das conceituações de imersão, realidade virtual, agenciamento e simulacro presentes nas obras de Oliver Grau, Carolyn Handler Miller e Jean Baudrillard. Uma vez explanada a utilização de tais termos, será abordado um processo de simulação virtual de representações de edificações que foram demolidas e permanecem presentes na história e no imaginário da cidade, mostrando dessa forma a importância de determinadas construções como elementos identitários do espaço urbano. A Realidade Virtual possibilita a imersão do indivíduo, trazendo um novo significado à potencialização do ser e seu modo de agir no mundo, reconfigura sua percepção, sua relação com o espaço urbano, estabelece uma nova forma de representar a imagem na virtualidade em relação à sua concepção original e oferece outra experiência na fruição e no desvelamento da Aura do objeto, mesmo ciente de sua ausência no espaço físico. O estudo de caso apresentado trata de um patrimônio localizado na cidade de Juiz de Fora, em Minas Gerais. Essa cidade possui uma relação de saudosismo com a arquitetura passada que, lentamente, tem dado lugar ao novo (e não seriam todas as cidades assim?). O progresso chegou com o passar dos anos, mas não sem deixar marcas persistentes à memória de seus cidadãos, conforme podemos notar em reportagens sobre a indignação pelo descaso em relação à preservação de determinadas construções, patrimônios que podem ser considerados signos identitários da cidade. O imóvel em questão é o Palacete dos Fellet, escolhido por possuir uma história conturbada e bem característica, sendo tombada e, ainda assim, não preservada. A prototipagem para o meio virtual foi produzida com os softwares SketchUp (@LAST SOFTWARE, 2000) e V-RAY (CHAOS GROUP, 2016). Através dos óculos VR, o operador poderá ter a experiência *in loco* de visualizar o Palacete onde atualmente só existem escombros. Embora seja apresentado apenas um patrimônio da cidade de Juiz de

Fora ao longo da pesquisa, a confirmação da hipótese de que a Realidade Virtual pode contribuir para a preservação da memória permite expandir a experiência para outras regiões, contribuindo para a popularização dos meios de imersão digitais como plataforma de integração e apoio ao patrimônio cultural.

Palavras-chave: Simulacro. Realidade virtual. Patrimônio. Arquitetura. Memória.

## Reflexão e poiesis:

O espaço urbano através da memória e da interatividade

Thiago Berzoini

### Resumo

A proposta do trabalho é estabelecer uma prática de reconstrução e (re)significação do espaço urbano através de “um exercício de contemplação artística” (BAUDELAIRE, 1988), aplicando o conceito de *flâneur*, utilizado pela primeira vez por Charles Baudelaire, em seu livro “O pintor da vida moderna”, e corroborando o termo com as análises de Walter Benjamin sobre as relações entre as cidades e a memória. Trata-se de uma explanação sobre o projeto de pesquisa “Cidade, memória e interatividade” e seus resultados até o presente momento. Através dos conceitos explorados por Benjamin e Baudelaire, será possível fazer um mapeamento mnemônico do espaço urbano de Juiz de Fora. Uma vez que os pesquisadores apresentem seus registros poéticos (sejam eles visuais, textuais ou plásticos) dos espaços apreciados, um segundo momento será estabelecido, gerando a possibilidade de criação e experimentação de um espaço urbano fictício, para que, através dele, ocorram problematizações que levem a discussões envolvendo abordagens transdisciplinares de ativação de espaços públicos com foco na cocriação e prototipagem rápida dos “conceitos de padronização” (ALEXANDER et al., 1979). O trabalho tem como objetivos analisar, refletir, repensar o espaço urbano e a experimentação do conceito de *flâneur*, tendo como principal característica a interdisciplinaridade, com técnicas advindas da arquitetura, literatura, *gamification* - o uso de elementos de jogo em atividade não-jogo (DETERDING et al., 2011) - e comunicação. Intenta-se estabelecer as atividades do projeto como um espaço de produção acadêmica e de reflexão e difusão dos estudos sobre espaços urbanos e arquitetura, e também levantar questões sobre o campo sociocultural e histórico do objeto, com discussões que não podem ser relegadas a um segundo plano quando o objeto de pesquisa é a cidade. A realização do projeto busca incentivar discussões sobre o espaço urbano levando em consideração aspectos de interdisciplinaridade. Sua execução pretende contribuir para a produção teórico- prática, utilizando plataformas diferenciadas (jogos digitais) para o levantamento de problematizações, discussões e experimentações de padrões, como aqueles sugeridos pelo teórico Christopher Alexander. A prática do *flâneurismo* e sua expressão através da memória incentiva a produção poética dos pesquisadores, gerando produtos com aspectos artísticos que culminarão em discussões que servirão de base para a prototipagem do espaço urbano dentro da plataforma *MINECRAFT* (MICROSOFT, 2015). Por sua vez, essa prática permitirá a interação entre os participantes do projeto para que possam obter a experiência de interação e agenciamento dentro de uma ambiência digital imersiva. Sabe-se que interação, agenciamento e imersão são uma tríade importante para o campo virtual, pois permitem ação e resposta, seja entre usuário e plataforma ou entre usuários e usuários, além da capacidade de simulação primorosa que permite ao indivíduo entender aquela construção imagética e espacial como algo que prende sua atenção e desperta o aparelho cognitivo para um aprendizado dentro daquele meio digital. O projeto de pesquisa pretende, ao longo de vários semestres, a cada turma,

estabelecer uma composição urbana inspirada na realidade, mas que irá gerar uma nova cidade virtual dotada de projeções de otimizações dos espaços prototipados, as quais, por sua vez, poderão trazer novos problemas e instigar outras discussões e problematizações acerca do espaço urbano.

Palavras-chave: Cidade. Memória. Urbanismo. Interatividade. Imersão.