

# ARMAZÉM - ESCOLA CRIATIVA

**O desenho como expressão criativa - Armazém-escola  
Criativa como conversor de não-lugares.**

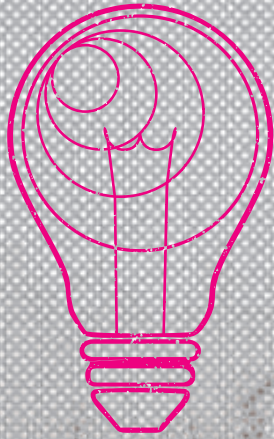




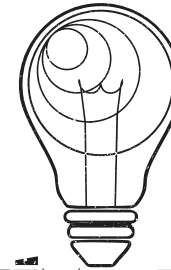
**O desenho como expressão criativa - Armazém-escola  
Criativa como conversor de não-lugares.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Facvest UNIFACVEST, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Profa. Ma. Tais Trevisan  
Coorientadora: Profa. Ma. Lilian Louise Fabre Santos



R A F A E L      M A R C O S      Z A T T A      K R A H L



ARMAZÉM - ESCOLA  
**CRIATIVA**

**O desenho como expressão criativa - Armazém-escola  
Criativa como conversor de não-lugares.**

Lages, SC , \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2017. Nota \_\_\_\_\_.

---

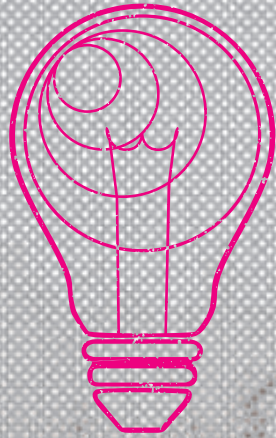
Orientadora Profa. Ma. Tais Trevisan, Coordenadora do Curso de Arquitetura e Urbanismo

---

Co-orientadora Profa. Ma. Lilian Louise Fabre Santos

---

Professor convidado Prof. Me. Fernando dos Santos Calvetti



“ Cada criatura humana  
traz duas almas consigo:  
uma que olha de dentro  
para fora, outra que olha  
de fora para dentro...” ”

Machado de Assis

A **Deus**, que alguns costumam chamar de "o Grande Arquiteto do Universo", por tornar tudo possível, pelas oportunidades e por suas linhas tortas terem criado a trama perfeita para chegar até aqui.

A minha **família**, por acreditar desde sempre, por todo incentivo, apoio, compreensão, carinho e esforço. Sem isso, esse, e tantos outros, sonhos não se realizariam.

Ao meu **amor**, Amanda, obrigado pelo amor, carinho e apoio. Você é um exemplo de caráter, bondade e pureza. Obrigado por toda paciência e compreensão. Obrigado por ter acreditado sempre em mim e ser a melhor companhia, tanto nas horas boas quanto nas horas ruins.

Aos **professores**, obrigado pela dedicação e por compartilharam um pouco de suas experiências.

À **professora** Tais Trevisan, obrigado pelos ensinamentos e todo apoio como orientadora. Também, como nossa coordenadora, obrigado pela dedicação e esforços para que tudo andasse conforme deveria ser e pela busca constante em melhorar cada vez mais o curso.

Ao **professor** Tibério, por ter acreditado e contribuído no início para que o primeiro curso de Arquitetura e Urbanismo da Região Serrana pudesse se tornar realidade.

À minha **coorientadora**, professora Lilian Fabre, obrigado pelo auxílio com as pesquisas, pelos incentivos e

## AGRADECIMENTOS

por dedicar um pouco do seu tempo corrido. Apesar de ter se tornado nossa professora há pouco tempo, suas contribuições foram muito importantes para construir esse sonho. Obrigado pelos desafios e reflexões propostos.

Aos professores Marcelo Marim, Renato Rodrigues, Roberto Lopes e Geovani Broering obrigado pelo suporte da **instituição** e abertura ao diálogo.

Ao **arquiteto** e urbanista Malek R. Dabbous e ao **engenheiro** Civil Faysal A. Dabbous, obrigado pelas lições, pelo profissionalismo, pelas experiências, conhecimentos que compartilharam e pela generosidade.

Aos **colegas** de curso, Anna Paula, Brunna, Bianca,

Eduardo, Felipe e Mariana, obrigado por terem tornado os trabalhos em equipe mais felizes e com resultados gratificantes.

Aos demais colegas de turma, calouros e **pessoas** com quem tive oportunidade de cruzar durante esse caminho, obrigado pelas trocas e contribuições.

**Obrigado!**

## RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como proposta o Partido Geral de um complexo criativo-cultural, situado em um não-lugar, na cidade de Lages, Santa Catarina. O tema é uma relação entre três aspectos centrais desta reflexão ligados à Arquitetura e ao Urbanismo no projeto proposto: a criatividade, o desenho e as relações entre usuário-espço. Tem como objetivos gerais propor alternativas de uso e atividades para transformação de não-lugares, considerando o contexto local histórico, sociocultural, ambiental e econômico e, através de uma abordagem baseada no desenho como meio de expressão criativa, conceituar um equipamento que deve atuar em escala local como elemento articulador urbano e modificador espacial, com potencial de atuação como núcleo regional de criatividade e papel catalisador social. Busca também parametrizar ações e orientações projetuais para criar um conjunto de equipamentos em rede que amplifiquem as possibilidades do Complexo Criativo-Cultural, através do projeto de um núcleo mínimo que permita a expansão do programa de funções e atividades, bem como facilite sua replicação, possibilitando sua configuração em unidades móveis, edificação em terreno vazio ou associação a edificações pré-existentes.

**Palavras-chave:** Não-lugares; Complexo criativo-cultural; Desenho; Arquitetura; Espaço vivido;



# 1 INTRODUÇÃO

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Bianca. Entrevista com Oliviade Oliveira: A arquiteta e autora fala sobre as lições deixadas por Lina Bo Bardi. **Arquitetura e Urbanismo**, São Paulo, v. 29, n. 249, p.48-51, dez. 2014. Mensal.

**ARQUITETURAS:** Sesc Pompeia. São Paulo: Sesc Tv, 2014. Son., color. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=qhBZXCl8Z8>>. Acesso em: 10abr.2017.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**. Papirus Editora, 1994.

BAUMAN, Zygmund, 1925. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed, 2001.

BENEVOLO, Leonardo. **História da cidade**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

BIANCHI, Giovana et al. **Métodos para estímulo à criatividade e sua aplicação em arquitetura**. 2008.

BOTASSO, Gabriel Braulio; VIZIOLI, Simone Helena Tanoue. **O desenho (ainda) como processo projetivo: análises gráficas sobre croquis do arquiteto Eduardo Souto de Moura**. Anais.. Natal: Firenzeze, 2015.

CAMPIOLO, Francielli. **Lages 245 Anos: História moldada pela troca**. 2011. Disponível em:  
<<http://www.clmais.com.br/informacao/27817>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

CAMPOFIORITO, Ítalo. **Olhares sobre o moderno: arquitetura, patrimônio e cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2012.

CARVALHO, Erasto Cesar. **Ponta de Sapocá: Parque Público em pré-existência industrial**. 2016. 104 f. TFG (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

CHAUI, Marilena. **Cultura e democracia**. En: Crítica y emancipación: Revista latinoamericana de Ciencias Sociales. Año 1, no.1 (jun. 2008-). Buenos Aires: CLACSO, 2008.

CLARO, Anderson et al. **A produção de casas de madeira em Santa Catarina**. 1991.

CORONEL, Daniel Arruda et al. **O aproveitamento dos resíduos do setor florestal de Lages-Santa Catarina**. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ECONOMIA, ADMINISTRAÇÃO E SOCIOLOGIA RURAL. 2007.

CORRÊA, Roberto Lobato. **O espaço urbano**. 3. ed. Rio de Janeiro: Ática, 1995.

COSTA, Licurgo. **O continente das Lages: sua história e influência no sertão da terra firme**. Lages: FCC Edições, 1982.

COSTA, Lúcio. **Considerações sobre arte contemporânea (1940)**. In: Lúcio Costa, Registro de uma vivência. São Paulo: Empresa das Artes, 1995. 608p.il.

DE BONO, Edward. **Criatividade levada a sério**. São Paulo: Pioneira,1994.

DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

EDUARDO, Agnaldo Adélio; CASTELNOU, Antonio Manuel Nunes. **Bases para projeto de centros de cultura e arte**. Terra e Cultura,Londrina,n.45,ago./dez.2007.

FERREIRA, Ana Catarina de Sousa Louro et al. **As iniciativas de intervenção local dos arquitetos: oportunidades de inovação sócio-territorial? Estudo de caso na Cova do Vapor**. 2014. Tese de Doutorado.

FERREIRA, Luiz Felipe. **Acepções recentes do conceito de lugar e sua importância para o mundo contemporâneo**. Revista Território,RiodeJaneiro,anoV,v.11,n.9,p.65-83,2000.

FRACALOSSI, Igor. **Clássicos da Arquitetura: SESC Pompéia/ Lina Bo Bardi**. 2013. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bo-bardi>>. Acesso em: 10 abr.2017.

FREDERICK, Matthew. **101 lições que aprendi na escola de arquitetura**.SãoPaulo:MartinsFontes,2009.

GEISER, Gustavo Caminoto et al. **O pólo madeireiro e suas implicaçõesno desenvolvimento da região dos campos de Lages, Santa Catarina**.2006.

HERBERTS, Ana Lucia. **Arqueologia do caminho das tropas: estudo das estruturas viárias remanescentes entre os rios Pelotas e Canoas,SC**.2009.

HILDEBRANDO, Valdemiro. **Um Novo Eldorado madeireiro? Notas sobre a produtividade industrial nos Campos de Lages**. Revista Cadernos de Economia, v.13, n.24, p.19-31, 2009.

IBGE. **Cidades: Lages, Santa Catarina**. 2015. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=420930&search=santa-catarina|lages|infograficos:-informacoes-completas>>. Acesso em: 05 maio 2017.

Instituto Lina Bo e P.M. Bardi. **Biografia Lina**. Disponível em: <[http://institutobardi.com.br/?page\\_id=87](http://institutobardi.com.br/?page_id=87)>. Acesso em: 09 maio 2017.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: MartinsFontes,2007.

JOURDA, Françoise-Hélène. **Pequeno manual do projeto sustentável**.Barcelona:GustavoGili,2012.

KOWALTOWSKI, Doris C. C. K. et al (Org.). **O processo de projeto em arquitetura: Da teoria à tecnologia**. São Paulo: Oficina de Textos,2011.

LAGES, Junta do serviço militar de. Lages, SC. Disponível em: <<http://juntadoservicomilitardelages.webnode.com.br/lages-sc/>> Acesso em: 10 mar 2015.

LAGES. PREFEITURA MUNICIPAL DE LAGES. Lages Ontem: Primeiras construções. 2015. Disponível em:

<[http://www.lages.sc.gov.br/lages/lages\\_ontem\\_primeiras\\_construcoes.php](http://www.lages.sc.gov.br/lages/lages_ontem_primeiras_construcoes.php)>. Acesso em: 20 mar 2015.

LEITE, Raquel Magalhães. *Oficinas em rede*. 2016. 136 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Centro de Tecnologia, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016.

LIMA, Diana Patrícia Correia. **Hubs criativos no norte de Portugal**: análise do seu contributo para fortalecer as indústrias culturais e criativas na Região Norte. 2015. Dissertação de Mestrado. Universidade de Aveiro.

LIMA, Zeuler. Lina Bo Bardi: Em busca de uma arquitetura pobre. **Arquitetura e Urbanismo**, São Paulo, v. 29, n. 249, p.68-71, dez. 2014. Mensal.

MASI, Domenico de. **O Ócio Criativo**. 3. ed. Rio de Janeiro. Sextante, 2000.

MOCELLIM, Alan. **Lugares, não-lugares, lugares virtuais**. Em Tese, v.6, n.3, p.77-101, 2010.

MOLLOY, Jonathan C. **Pode a arquitetura nos tornar mais criativos?** 2013. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/br/01-117575/pode-a-arquitetura-nos-tornar-mais-criativos/>>. Acesso em: 05 maio 2017

MONTANER, Josep Maria. **Do diagrama às experiências, rumo a uma arquitetura de ação**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

MONTEIRO, Maurici Amantino. **Caracterização climática do**

**estado de Santa Catarina**: Uma abordagem dos principais sistemas atmosféricos que atuam durante o ano. In: GEOSUL, 31., 2001, Florianópolis. Artigo. v. 16, p. 69 - 78. Disponível em: <[http://www.dca.iag.usp.br/www/material/ritaynoue/fisica\\_da\\_terra\\_e\\_do\\_universo/2013/referencias/monteiro\\_climaSC.pdf](http://www.dca.iag.usp.br/www/material/ritaynoue/fisica_da_terra_e_do_universo/2013/referencias/monteiro_climaSC.pdf)>. Acesso em: 02 abr. 2015.

MONTENEGRO, Gildo. **O traço dá ideia**: bases para o projeto de arquitetura. São Paulo: Blucher, 2016.

NEGRÃO, Raísa Drumond de Abreu. **Imagínarios emergentes**: Práticas urbanas alternativas em São Paulo. 2014. 155 f. TFG (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

NEVES, Heloisa Maria Domingues. **Maker innovation. Do open design e fab labs... às estratégias inspiradas no movimento maker**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

OLIVEIRA, Olivia de. **Lina Bo Bardi: sutis substâncias da arquitetura**. São Paulo: Romano Guerra, 2006.

PEIXER, Zilma Isabel. **A cidade e seus tempos**: o processo de constituição do espaço urbano em Lages. Lages: Editora Uniplac, 2002.

REBELLO, Yopanan Conrado Pereira. **Bases para projeto estrutural em arquitetura**. São Paulo: Ziguarte Editora, 2007. 231-286p.

REIS FILHO, N. G. **Quadro da arquitetura no Brasil**. São Paulo:

Perspectiva,1978.

ROSSI, Aldo. **A arquitetura da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

RYKWERT, Joseph. **A sedução do lugar: a história eo futuro da cidade**.MartinsFontes,2004.

SANTOS, M. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. - 4. ed. 2. reimpr. - São Paulo: Editora da Universidade de SãoPaulo,2006.

SANTOS, Fabiano Teixeira dos. **A Casa do Planalto Catarinense: Arquitetura rural e urbana nos campos de Lages, séculos XVIII e XIX**.Lages(SC):SuperNova,2015.220p.:il.

SESCPOMPEIA (São Paulo).Serviço Socialdo Comércio(Org.).**Sesc Pompeia: Folheto Histórico**. 2013. Disponível em: <[https://issuu.com/sescsp/docs/folhetohistorico\\_port](https://issuu.com/sescsp/docs/folhetohistorico_port)>. Acesso em:10abr.2017.

SOLFA, Marilia. **Interlocuções entre arte e arquitetura como práticas críticas: a teoria arquitetônica de Bernard Tschumi e a cena artística dos anos 1970**. 2010. Tese de Doutorado. UniversidadedeSãoPaulo.

STEVEN Johnson. **De onde vêm as boas idéias?** [s.i]: Tedglobal, 2010. Son., color. Disponível em: <[https://www.ted.com/talks/steven\\_johnson\\_where\\_good\\_id\\_eas\\_come\\_from?language=pt-br](https://www.ted.com/talks/steven_johnson_where_good_id_eas_come_from?language=pt-br)>.Acessoem:05maio2017.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de Arquitetura**. 2. ed. São Paulo:

MartinsFontes,1999.

UNWIN, Simon. **Exercícios de arquitetura: aprendendo a pensar como um arquiteto**. Tradução técnica: Alexandre Salvaterra. PortoAlegre:Bookman,2013.

UNWIN, Simon. **Vinte edifícios que todo arquiteto deve compreender**. Tradução técnica: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo:WMFMartinsFontes,2013.

VAINER, André;FERRAZ, Marcelo. **CIDADELA DALIBERDADE: LinaBoBardieoSescPompeia**.EdiçõesSESCSãoPaulo,2013.







## ABSTRACT

The present Graduation Project has as a proposal the General Party of a creative-cultural complex, located in a non-place, in the city of Lages, Santa Catarina. The theme is a relation between three central aspects of this reflection related to Architecture and Urbanism in the proposed project: creativity, drawing and the relations between user-space. Its general objectives are to propose alternatives of usage and activities for the transformation of non-places, considering the historical, socio-cultural, environmental and economic context and, by an approach based on drawing as a means of creative expression, conceptualize an equipment that must act in local scale as urban articulating element and spatial modifier, with potential of acting as a regional creative hub and social catalytic role. It also seeks to parameterize actions and project orientations to create a set of networked equipment that amplify the possibilities of the Creative-Cultural Complex, through the project of a minimum core that allows the expansion of the program of functions and activities, as well as facilitating their replication, making possible its configuration in mobile units, building on empty ground or association with pre-existing buildings.

**Key-words:** Non-Places; Creative-cultural complex; Drawing; Architecture; Lifeworld;

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>15</b>
<b>1.1 Construção do tema</b>	<b>17</b>
<b>1.2 Justificativa</b>	<b>25</b>
<b>1.3 Objetivos gerais e específicos</b>	<b>28</b>

<b>2 TEORIA E CONCEITUAÇÃO</b>	<b>32</b>
<b>2.1 Cultura, produção cultural e centros culturais</b>	<b>32</b>
<b>2.2 Considerações sobre arquitetura e urbanismo em Lages, SC</b>	<b>39</b>
<b>2.4 Arquitetura da madeira</b>	<b>48</b>
<b>2.5 O desenho como expressão criativa</b>	<b>53</b>
<b>2.6 Criatividade</b>	<b>58</b>
<b>2.7 Espaço, lugar e não-lugares</b>	<b>66</b>
<b>2.8 Em busca de uma arquitetura</b>	<b>72</b>
<b>3 ANÁLISES</b>	<b>80</b>
<b>3.1 Localização</b>	<b>80</b>
<b>3.2 Espaços criativos, culturais e de aprendizado em Lages, SC</b>	<b>81</b>
<b>3.3 Não-lugares identificados</b>	<b>82</b>
<b>3.4 Critérios e análises</b>	<b>84</b>
<b>3.5 Definição do terreno</b>	<b>89</b>
<b>3.6 Local de implantação</b>	<b>91</b>
3.6.1 Justificativa	91
3.6.2 Evolução da área	93
3.6.3 Equipamentos de interesse	95

# SUMÁRIO

3.6.4 Levantamento fotográfico	96
3.6.5 Uso do solo	102
3.6.6 Gabarito de alturas	103
3.6.7 Áreas ocupadas e vazias	104
3.6.8 Sistema viário e transportes	105
3.6.9 Condicionantes físicas	106
3.6.10 Legislação	109

<b>4 PROPOSTA DE PARTIDO GERAL ARMAZÉM-ESCOLA CRIATIVA</b>	<b>112</b>
<b>4.1 Estudo de caso</b>	<b>112</b>
4.1.1 Intervenções no pré-existente	112
4.1.2 Relação com o contexto	122
4.1.3 Hub de inovação	125
<b>4.2 Definição de complexo criativo-cultural</b>	<b>127</b>
<b>4.3 Diretrizes</b>	<b>128</b>
<b>4.4 Conceito</b>	<b>129</b>
<b>4.5 Programa e pré-dimensionamento</b>	<b>130</b>
<b>4.6 Zoneamento</b>	<b>132</b>
<b>4.7 Fluxograma</b>	<b>133</b>
<b>4.8 Aspectos naturais</b>	<b>134</b>
<b>4.9 Implantação</b>	<b>135</b>
<b>4.10 Volumetria</b>	<b>136</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>142</b>

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



# 1 INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como proposta o Partido Geral de um complexo criativo-cultural, situado em uma área subutilizada - aqui tratada como um não-lugar - na cidade de Lages, Santa Catarina. O equipamento deve atuar em escala local como elemento articulador urbano e modificador espacial, com potencial de atuação como núcleo regional de criatividade e papel catalisador social.

O tema **O desenho como expressão criativa - Armazém-Escola Criativa como conversor de não-lugares** é uma relação entre três aspectos centrais desta reflexão ligados à Arquitetura e ao Urbanismo no projeto proposto: a criatividade, o

desenho e as relações entre usuário-espaço.

Faz-se um relato da forma como se relacionam os aspectos que formam o trabalho. Sendo assim, basicamente, como desenho do ato criativo, evidencia as conexões feitas entre as diferentes dimensões que permeiam o processo para se chegar à concepção do complexo criativo-cultural proposto.

A construção do tema, a seguir, trata de alguns percursos desses anos de graduação, destacando ideias desenhadas a partir de intenções, conexões com a realidade e minhas próprias reflexões sobre identidade e o meu lugar no contexto da Arquitetura e do Urbanismo.

Trata-se, portanto, de



mostrar um caminho possível de atuação, baseada em inquietações, na busca pelas respostas para os questionamentos do cotidiano, no estudo e observação da realidade na qual estamos inseridos, buscando propor soluções para melhorá-la. Como **transformador da sociedade**, o arquiteto-urbanista, independentemente de atuar com Arquitetura de menores dimensões físicas ou Arquitetura urbana na escala da cidade, deve ter o compromisso com a realidade e a consciência de que o seu trabalho é uma oportunidade, um caminho.

Numa realidade em que, nos diversos campos de atuação, sobressaem-se interesses de mercado, interesses políticos e particulares em detrimento das necessidades

coletivas; há crescimento e surgimento de cidades sem planejamento, desigualdades sociais agravadas, demandas esquecidas, patrimônio cultural que se perde, necessidades urgentes e, junto, poucos recursos disponíveis.

No caminho que se busca o arquiteto exerce o papel de protagonista e **conciliador**. Assim como o maestro rege uma orquestra, ou mesmo, um representante de Estado deveria coordenar diferentes aspectos de um país, o arquiteto-urbanista deve buscar o equilíbrio e a solução dos diversos conflitos inerentes à prática da profissão nesse contexto - interesses particulares e coletivos, meio acadêmico e mercado, inovação e tradição, desenvolvimento e sustentabilidade - por meio de uma postura ética, honesta, de



engajamento, consciente e multidisciplinar que, por fim, possibilite tornar a Arquitetura e o Urbanismo acessíveis, coletivos e eficientes para melhorar a qualidade de vida das pessoas.

A partir disso, o comple-

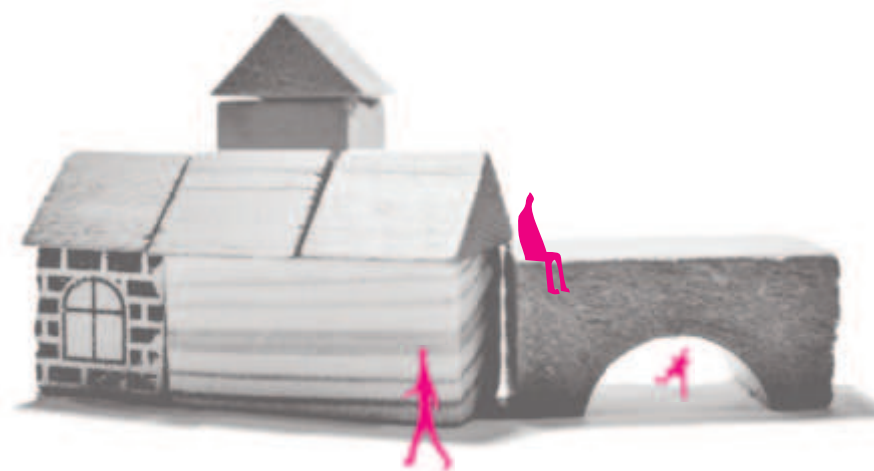
## 1.1 Construção do tema

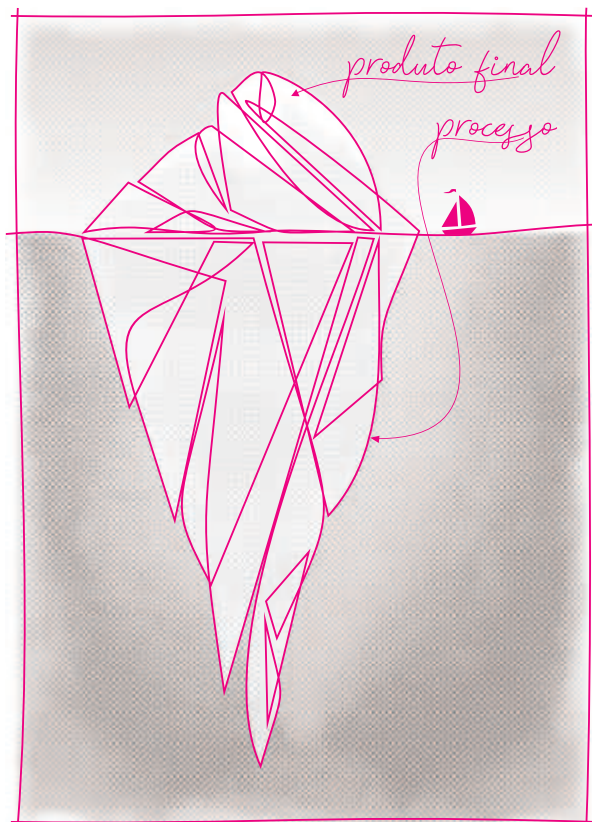
A maneira como reagimos às situações e acontecimentos da vida traduz nossa visão do mundo. Como seres humanos, temos a capacidade de perceber o meio em que vivemos, interpretá-lo e, assim, agirmos em relação a ele, adaptando-nos ou o modificando. Originada no latim, a palavra **perspectiva** - *per* (através, por completo), *specere* (observar, ver) e *tivo* (relação ativa ou passiva) - significa “ver através de” e, ao longo da vida, nossas capacidades permitem que criemos dife-

xo criativo-cultural proposto, bem como seu processo de concepção - desde a conceituação do mesmo até a formulação do partido arquitetônico - buscam abrir caminhos para a reflexão sobre o fazer arquitetônico em Lages.

rentes perspectivas a respeito daquilo que nos cerca e, baseados nisso, decidamos o que fazer com os impulsos recebidos.

A busca pelo conhecimento, então, torna-se um desbravar dessas perspectivas, num ciclo dinâmico de construções e desconstruções, - questionamentos, teses, antíteses e sínteses. Estando inseridos num contexto globalizado, conectado e de transformações cada vez mais rápidas, vivemos a constatação de que a





O iceberg.

**Fonte:** ilustração do autor.

modernidade é líquida de fato, como sugere Zygmund Bauman. Fazem parte dessa dinâmica as incertezas e agonias que surgem, principalmente, nas situações em que não sabemos o que fazer - na ausência de normas, no caos ou diante do "novo" - e colocam a nossa frente momentos e possibilidades transformados em acomodação ou libertação. Para o estudante de Arquitetura e Urbanismo, ou qualquer criativo, esses momentos de decisão surgem logo que se inicia processo de criação e tornam-se frequentes a partir de então.

Neste contexto, somos desafiados a rever conceitos ou aprofundá-los - pessoal e profissionalmente - e, assim, tor-

namos o processo de aprendizado uma prática para a vida inteira. Isso se relaciona com Arquitetura e Urbanismo pois estes também, no que têm de **construção**, são processos de desenvolvimento que conduzem a soluções e, nunca podem ser entendidos apenas pelos seus produtos finais.

Dizer que a Arquitetura nos escolhe não é difícil, posto que, por estar tão presente em nosso dia-a-dia, é parte das nossas vidas em todos os momentos, do almoço em família, no caminho para o trabalho, até os espaços produtivos e nos destinados ao lazer, por exemplo. De forma consciente ou inconsciente influencia e modifica a forma como nos comportamos

arquitetura  
da forma

função

em relação ao meio. Ao optarmos, no entanto, por seguirmos um caminho em busca de sua compreensão e, então, ação como realizadores e pensadores dela, duas dimensões foram importantes para que o "aprender Arquitetura e Urbanismo" viesse a se tornar o "pensar/fazer Arquitetura e Urbanismo para o aprender e para a criatividade": a dimensão expressiva, como **espontaneidade** própria da arte, e a dimensão representativa do desenho, que subentende escolhas e **intenções**.

Sobre a graduação pode-

se fazer uma analogia ao **percurso** em direção a algo. Em determinado ponto, durante esse percurso, é possível ver o alvo; em seguida, momentaneamente, este alvo é ocultado da visão por um anteparo, só voltando, então, a ser avistado novamente por um ângulo diferente, que revela novos detalhes. Para mim, estes diferentes "ângulos" possibilitaram formar uma compreensão sobre Arquitetura e Urbanismo e, através das reflexões, inquietações, curiosidades, buscas e conclusões durante esse ciclo, o tema deste trabalho foi se desenhando.

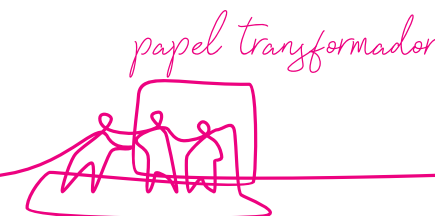
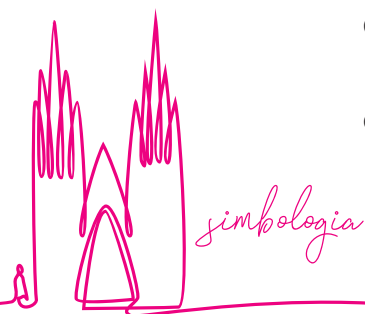
Um das questões centrais para a definição do



Acima, o percurso.

Abaixo, os diferentes "ângulos" da graduação.

**Fonte:** Frederick (2009) e ilustração do autor, respectivamente.



tema foi o **desenho**. Primeiramente, entendido como ferramenta fundamental da Arquitetura e do Urbanismo, pois auxilia a compreensão da realidade, facilita o pensamento visual e a imaginação, num processo dinâmico e criativo de transformação das imagens mentais criadas durante o processo projetivo em abstrações e representações de ideias.

A **criatividade** é parte norteadora de todo o trabalho, principal aspecto de articulação entre os demais aspectos do tema, entre problemáticas e justificativas, entre as inquietações e reflexões, e entre conceitos e partido do projeto. Particularmente, acredito na importância do estudo da criatividade e sua desmistificação como fenômeno exclusivo dos loucos, rebeldes, gênios ou,

ainda, como algo que não possa ser aprendido. A criatividade, não apenas aplicada em Arquitetura e Urbanismo, mas em diversos campos - e para a vida - amplia as possibilidades das pessoas, permitindo **novas perspectivas e conexões**, sendo, portanto, fundamental para a mudança de conceitos e percepções.

Outra questão importante nesta construção de tema e que motivou as reflexões sobre **espaço, lugar, não-lugares** e a relação das pessoas com estes, foi a identificação de grandes áreas na cidade de Lages abandonadas e subutilizadas, neste trabalho especialmente destacadas as que estão inseridas no ambiente urbano.

Não diferente do que ocorre em outras cidades de porte parecido, esses vazios urbanos possuem dimensões

relativamente grandes, encontram-se desconectados da malha urbana e do cotidiano das pessoas que vivem na cidade, sujeitos a ocupações irregulares, e, no caso de terrenos nos quais existem edificações, estas - sem uso nem manutenção - ficam expostas aos desgastes provocados pelas intempéries e pela ação do tempo.

Além disso, estas grandes áreas subutilizadas não atendem ao princípio da **função social da propriedade urbana** e nem contribuem para que se cumpra a função social das cidades conforme orienta a Lei nº 10.257/2001, conhecida como Estatuto da Cidade. Segundo o Estatuto, considera-se como subutilizado o imóvel cujo aproveitamento é inferior ao mínimo definido no plano diretor ou

em legislação dele decorrente. A lei também define que a propriedade urbana cumpre sua função social quando atende às exigências fundamentais de ordenação da cidade, assegurando o atendimento das necessidades dos cidadãos quanto à qualidade de vida, à justiça social e ao desenvolvimento das atividades econômicas, e, também dá diretrizes legais para que isso possa ser feito.

Outra questão importante para delimitação do tema é o interesse particular e inquietações relacionadas às expressões culturais e seus espaços de produção e manifestação na cidade de Lages. Primeiramente, diferente do discurso considerado oficial, no qual predominam tradições gaúchas, há uma **diversidade cultural** na cidade, consequên-

cia da ocupação de Lages e região por diversos grupos étnicos. Esses grupos migraram para a região atraídos pelas atividades econômicas, durante o ciclo da madeira (1940-1970), ou foram incentivados por políticas dos governos locais. Com isso, houve a formação de alguns núcleos de colonização e muitos destes grupos assimilaram aspectos culturais dos grupos locais, conhecidos como "caboclos".

Os espaços de produção e manifestação das expressões culturais locais estiveram condicionados ao discurso no qual predominam características culturais criadas como identidade dos grupos da elite local, detentores do poder político e econômico. Como explica Peixer (2002), "os desejos e projetos de moderni-

dade faziam parte dos discursos da elite dominante em Lages (...) investiram na cidade (casas e prédios), mas investiram, principalmente, num estilo de vida, na constituição e aquisição de capital simbólico que os permitia diferenciar-se de outros grupos locais".

Já no auge do ciclo madeireiro (1960-1970), embora novos grupos econômicos ligados à atividade madeireira chegassem à cidade, a hegemonia política e cultural dos setores econômicos tradicionais continuava articulada nos meios de comunicação, espaços sociais, espaços públicos, religiosos e na administração pública. Com a disseminação do estilo *art déco*, reforçou-se esse discurso da elite, que aproveitava o momento para ser percebida como agente principal das

mudanças na cidade.

Percebe-se que os grupos populares, principalmente, e os demais grupos que não estavam inseridos na rede de alianças dominante da cidade ficavam fora dos espaços de decisão política, dos espaços de manifestação e acesso à cultura e também dos relatos históricos documentados pelos jornais da época. Hoje, embora as relações tenham se modificado e novos agentes participem da dinâmica da cidade, ainda são fortes as influências dos interesses de determinados grupos nas decisões sobre o espaço urbano, discursos de progresso e identidade cultural. Essas leituras e observações deixam evidente a existência de um conservadorismo cultural, que de certa forma, não permite novos referenciais culturais,

nem valoriza a diversidade cultural da região. Este estado estático da cultura local consequentemente impede o enriquecimento dessas manifestações através do dinamismo das trocas com outras culturas, impõe obstáculos à interação com novas tecnologias e costumes da atualidade e cria certo isolamento cultural, social e educacional da cidade em relação à produção cultural, tecnológica e de conhecimento contemporânea que se desenvolve em outras cidades de porte parecido, grandes centros no mundo.

Como define Chauí (2008), "graças às análises e críticas da ideologia, sabemos que o lugar da cultura dominante (...) é o lugar a partir do qual se legitima o exercício da exploração econômica, da

dominação política e da exclusão social". A ausência de literatura relacionada a outros grupos sociais e suas culturas e o contexto de relações baseadas nos interesses da elite local demonstram que existe uma barreira ao acesso à cidade e seus espaços. Pode-se dizer que se estabelece uma forma de segregação social e cultural, caracterizada pelo preconceito, na maioria das vezes velado, entre grupos sociais de diferentes origens. Como efeito, isso limita o acesso aos espaços de manifestação e produção cultural à minoria da população.



## 1.2 Justificativa

O papel do arquiteto na sociedade, enquanto pensador e um dos **agentes transformadores** do espaço, deve ser o de promotor de transformações sociais, uma característica que é da própria natureza da profissão, porém, se outrora já foi mais marcante e efetiva em sua atuação, atualmente, em muitos contextos, é ofuscada por outros fatores, interesses e agentes - isso, quando não se torna desvinculada de sua figura.

Esse cenário pode ser diferente, à medida que a distância entre o arquiteto e a porta do seu escritório seja reduzida, ou seja, como o contato com a comunidade, através da compreensão dos múltiplos aspectos relacionados a ela. A

Arquitetura tem o espaço habitado como seu objeto de estudo e matéria-prima para criação e, sendo assim, vem, através das mãos de seus "mestres" - como se refere Benevolo (2012) aos arquitetos e artistas - sendo agente transformador da sociedade. No que tem de transformadora, a Arquitetura tem a capacidade de modificar - e, conseqüentemente, mudar aqueles a quem se destina sua ação: seus usuários e habitantes, a sociedade.

Quando se analisam o ambiente arquitetônico e urbanístico, analisa-se a manifestação mais representativa das atividades humanas. São a expressão do modo como a sociedade vê, age, sente e pensa o mundo a

seu redor. Ou seja, ligado a esse ambiente estão mais do que os aspectos físicos, existem aspectos referentes às formas de organização social de tal época, tradições e costumes, valores morais defendidos e o contexto econômico.

No contexto, da sociedade atual, o conceito de **não-lugar**, como será explicado no capítulo "Teoria e conceitualização", define a materialização das relações entre indivíduos e espaços desta época.

Neste sentido, este trabalho compreende, primeiramente, a questão dos não-lugares e a relação que as pessoas não têm com esses vazios urbanos como primeira oportunidade de intervenção do projeto proposto. Busca solucionar isso através da ocupação do espaço, usos públicos, reinserção e

integração com a malha urbana consolidada.

Em relação ao contexto cultural local, o Complexo suprirá uma demanda regional por espaços projetados e configurados para desenvolver e estimular a criatividade através de uma atuação dinâmica, incentivando a produção e difusão de saberes e conhecimentos, valorizando a diversidade cultural, acompanhando a cultura e contexto da sociedade, além de disponibilizar espaços para atender a diferentes públicos e recursos para o suporte multimídia.

A estratégia pretendida é uma abordagem de projeto contemporânea, cuja manifestação arquitetônica extrapole seu campo específico de atuação e incorpora reflexões sobre **comportamento, espaço, cidade e esfera**

**pública.** Considerando o lugar, não mais como uma localização, mas como uma rede dinâmica, propõe-se parametrizar ações e orientações projetuais para criar um conjunto de equipamentos que amplifiquem as possibilidades do Complexo Criativo-Cultural, aumentando os pontos de influência na cidade, através da elaboração de um núcleo mínimo de funções que possa ser configurado em unidades móveis, edificação em terreno vazio ou associação a edificações pré-existentes, como será o caso do edifício principal, que será desenvolvido de forma mais aprofundada neste trabalho.

Através da criatividade, cultura, arte, do estímulo à geração de ideias, da pesquisa, compartilhamento de saberes e experimentação, acredita-se

que há um potencial de desenvolvimento e transformação social, ampliando as possibilidades das pessoas, permitindo **novas perspectivas e conexões**, sendo o equipamento proposto, portanto, um importante ponto de discussão, criação e implementação de mudanças no cotidiano das comunidades.


## 1.4 Objetivos gerais e objetivos específicos

Tem como objetivos gerais propor alternativas de uso e atividades para transformação de não-lugares, evidenciando conexões que podem ser feitas entre as diferentes dimensões que permeiam o processo para se chegar à concepção de um Complexo Criativo-Cultural.

Identificar o contexto local histórico, sociocultural, ambiental e econômico em que a proposta está inserida e, através de uma abordagem baseada no desenho como meio de expressão criativa, conceituar um equipamento que deve atuar em escala local como elemento articulador urbano e modificador espacial, com potencial de atuação como núcleo regional de criatividade e papel catalisador social.

Parametrizar ações e orientações projetuais para criar um conjunto de equipamentos que amplifique as possibilidades do Complexo Criativo-Cultural, através do projeto de um núcleo mínimo modular, com sistema construtivo misto, que permita a expansão do programa de funções e atividades, bem como facilite sua replicação, configurando-se em unidades móveis, edificação em terreno vazio ou associada a edificações existentes.

Por fim, pretende-se sintetizar as reflexões e pesquisas elaboradas no desenvolvimento do Partido Geral do complexo criativo-cultural, Armazém-Escola Criativa.



Cartão-postal com vista do Calçadão da Praça João Costa, no Centro de Lages, na década de 1980.

**Fonte:** Acervo Museu Histórico Thiago de Castro.

“

Vou fugir desta metrópole à  
libertação

E seguir algum caminho que  
me leve ao sul

E nas manhãs do sul do mundo

Pelos campos estradas e rios

Semear meu canto em campos  
de cereais

Pode ser um sonho louco, mas  
eu vou achar

Em algum lugar desta  
federação

Alguma substância estranha,

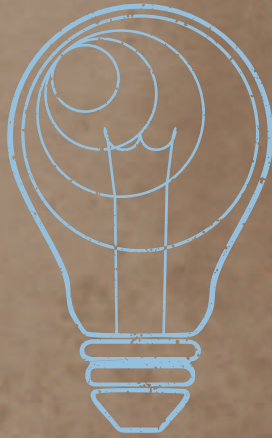
que substitua a dor no coração

E mate essa vontade de voltar..  
de voltar..

(Nas Manhãs do Sul do Mundo  
- Daniel Lucena) ”

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

## 2 TEORIA E CONCEITUAÇÃO



“ Aprender é criar ordem e coerência na mente(...); criar espaços é aplicar estrutura onde o vazio ou o caos prevalecem. Então, aprender é, talvez, a melhor aproximação imaginável com a concepção de espaços. ”

Herman Hertzberger



## 2 TEORIA E CONCEITUAÇÃO

### 2.1 Cultura, produção cultural e centro cultural

A palavra cultura tem origem no verbo latino *colere*, que significa o cultivo, o cuidado. Era concebida como uma ação que conduz à plena realização das potencialidades de alguma coisa ou de alguém; era fazer brotar, frutificar, florescer e cobrir de benefícios, como define Chaui (2008).

Para compreender a concepção atual de cultura é necessário, antes, entender que, no decorrer da história, a palavra recebeu diversos sentidos e interpretações, de acordo com o contexto histórico, social e econômico em que se encaixava. No século XVIII, com a Filosofia da Ilustração, a palavra cultura,

após ser perdida, ressurgiu como sinônimo de **civilização**. Com o Iluminismo, é considerada o padrão ou o critério que mede o grau de civilização de uma sociedade, conceito diretamente ligado à **ideia de evolução** ao longo do tempo, ou seja, progresso. Assim, o progresso de uma civilização era avaliado pela sua cultura, do mesmo modo que se avaliava a cultura pelo progresso que trazia a uma civilização. Esse conceito de caráter político e ideológico, reaparece no século XIX, com o início da antropologia, estabelecendo, então, o padrão para medir o grau de progresso das culturas a Europa capitalista. Nesta concepção, todas as

sociedades que desenvolvessem formas de troca, comunicação e poder diferentes do o mercado, da escrita e do Estado europeus foram definidas como culturas "primitivas". A partir do século XIX, sobretudo com a filosofia alemã, a ideia de cultura é ampliada, desfazendo a ideologia etnocêntrica e imperialista anteriormente aceita, incorporando a dimensão humana da cultura, que relaciona linguagem, trabalho e simbolismo, e introduzindo a noção de diversidade cultural a partir da definição de que cada cultura manifesta, de maneira historicamente determinada e materialmente determinada, a ordem humana simbólica com uma individualidade própria ou uma estrutura própria. Sendo agora entendida como:

(...)produção e criação da linguagem, da religião, da sexualidade, dos instrumentos e das formas do trabalho, das formas da habitação, do vestuário e da culinária, das expressões de lazer, da música, da dança, dos sistemas de relações sociais, particularmente os sistemas de parentesco ou a estrutura da família, das relações de poder, da guerra e da paz, da noção de vida e morte.(CHAUI,2008)

A abrangência da noção atual de cultura esbarra, nas sociedades modernas, pelo fato de serem, justamente, sociedades e não comunidades. O mundo moderno desconhece a comunidade: o modo de produção capitalista dá origem à sociedade marcada pela existência de indivíduos, separados uns dos outros por seus interesses e desejos. Enquanto a marca da comunidade é a indivisão interna e a ideia de bem comum,

a da sociedade é o "isolamento, fragmentação ou atomização de seus membros". Dessa forma, aquilo que faz com que ela seja sociedade, é a divisão interna, que, por sua vez, marca a existência da divisão social, isto é, da divisão de classes. (Chauí, 2008)

Logo, diante de uma sociedade dividida em classes, é impossível manter o conceito de cultura como expressão da comunidade indivisa, pois a sociedade de classes, conseqüentemente, institui a divisão cultural e, seja qual for o termo empregado para essa divisão, o que se evidencia é a separação entre aquilo que se convencionou chamar de cultura formal e cultura popular, que corre espontaneamente na sociedade, elaborado pelas classes populares e, em particular, pela

classe trabalhadora, como repetição ou como contestação da cultura dominante, dependendo das condições históricas e das formas de organização populares.

O surgimento da **cultura de massa** ou da indústria cultural reforça a divisão cultural, que tende a ser ocultada para isso. A indústria cultural separa os bens culturais em obras "caras" e "raras", destinadas aos privilegiados que podem pagar por elas, formando uma elite cultural; e obras "baratas" e "comuns", destinadas à massa. Assim, em vez de garantir o mesmo direito de todos à totalidade da produção cultural, a indústria cultural acentua a divisão social acrescentando-lhe a divisão entre elite "cultura" e massa "incultura". Ao mesmo tempo, a

cultura de massa cria a ilusão de que todos têm acesso aos mesmos bens culturais. No entanto, há uma seleção prévia do que cada classe e grupo sociais pode e deve ouvir, ver ou ler. Marilena Chaui (2008) exemplifica:

"Se compararmos, numa manhã, cinco ou seis jornais, perceberemos que o mesmo mundo - este no qual todos vivemos - transforma-se em cinco ou seis mundos diferentes ou mesmo opostos, pois um mesmo acontecimento recebe cinco ou seis tratamentos diversos, em função do leitor que a empresa jornalística tem interesse (econômico e político) de atingir".

Outra característica da indústria cultural, é sua finalidade: vender cultura. Para vendê-la, deve seduzir e agradar o consumidor, e, para isso, não pode chocá-lo, provocá-lo, fazê-lo pensar, trazer-lhe informações novas que o perturbem. Cria, então, o

"espectador médio", ao qual são atribuídas capacidades mentais, conhecimentos e certos gostos "médios", oferecendo-lhes produtos culturais "médios", que, na verdade, são o senso-comum cristalizado, ou seja, aquilo que o espectador já sabe, já viu ou já fez, mas lhe é devolvido com cara de coisa nova.

Por outro lado, a cultura adquire definição de lazer e entretenimento, que para Arendt é uma necessidade vital dos seres humanos. Porém, Chaui (2008), compreende que, ao se tomar a cultura como criação e expressão das obras de pensamento e de arte, o que a distancia do entretenimento é o trabalho, ou seja, movimento de criação do sentido; a ação de revelar o que se esconde sob as experiências vividas ou cotidianas; a cultura é um

direito de cidadã, de acesso aos bens e obras culturais, de fazer cultura e de participar das decisões sobre a política cultural. A indústria cultural, entretanto, nega esse traço da cultura, se apropria das obras culturais para consumi-las, logo, tornando-as espetáculo e, então, os meios de comunicação de massa transformam tudo em entretenimento - das guerras às obras de arte e de pensamento -, no chamado mercado cultural.

Segundo as ideias de Eduardo (2007), o centro cultural está diretamente ligado à realidade em que está inserido, de forma que sua concepção é "um recorte da realidade" e não sua visão por inteiro. Por isso, "quanto maior a clareza deste recorte", melhor a compreensão da atuação do centro cultural.

Conforme Coelho Neto (1986) e Milanesi (1991) citados por Eduardo (2007), o raio de atuação de um complexo cultural seria a cidade, em uma relação na qual a própria cidade pode ser vista como um centro de cultura, o que a tornaria viva, em mutação, integrando passado e presente, no sentido de melhorá-lo. O que significa dizer que centro cultural e cidade são partes integrantes uma da outra:

[...] a cidade é a realidade e nela se instala um centro cultural. Esse centro não deve refletir apenas a cultura popular ou erudita, deve ser um espaço dinâmico e pertencer à cidade, isto é, ser frequentado pela maior parte dos habitantes e não fazer distinção entre eles; deve ser o local da cultura viva, que permita a formação de uma consciência sobre a realidade, que é a cidade e pode oferecer seus serviços(...). (NUNES apud SILVA,

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

1995,p.87)

A instituição seria apenas um instrumento: o conhecimento pronto e acabado não tem vez em um local vivo, dinâmico, sempre debatendo e refletindo sobre as questões emergentes dentro do seu âmbito de atuação. Como lugar público e político, deve ser ponto de encontro para trocas de ideias e debates, onde a liberdade de expressão se faça presente, semelhante ao espaço e propósito das ágoras, na Grécia antiga.

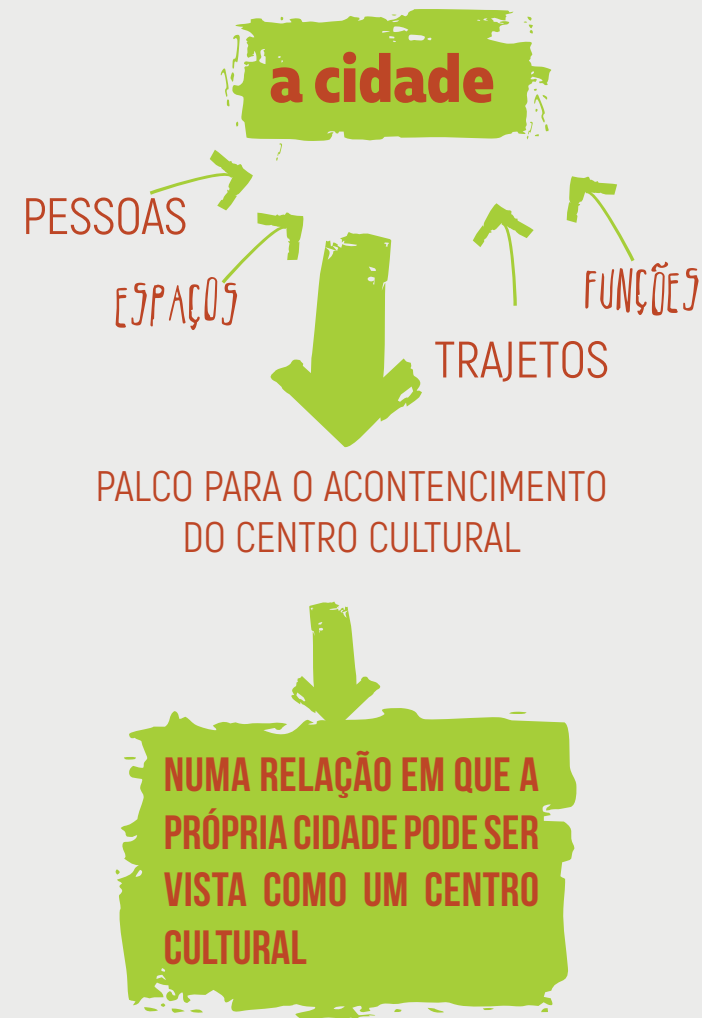
De acordo com Passos apud Silva (1995), um centro cultural pode ser caracterizado, segundo o museólogo holandês Peter Van Mensch, como um organismo de informação que:

Visa reunir bens culturais e colocá-los à disposição do público. Neste ponto, fica assegurada a ideia de

preservação. Entretanto, ele quer mais, quer ser um espaço de criação de novos bens. Isto garante a sua funcionalidade. Ao reunir os bens culturais pode se promover também a sua reinterpretação. O conhecimento adquire um caráter dinâmico. Não se trata somente da memória, mas da consciência dela, tornando-a viva. Tudo passa a ser informação.

Por fim, centro cultural seria:

(...) uma instituição contemporânea que tenta responder ao ritmo social, constituindo-se da diversidade das manifestações culturais existentes, sendo sempre renovada, incentivando produções culturais, proporcionando espaços e recursos, continuando com o objetivo primordial das outras instituições, que é o de recuperar a informação, dispô-la e preservá-la, a fim de manter uma unidade social. Contudo, há a preocupação dessa ação, dentro dos centros culturais, de não se resumir a





pura passagem da informação. Ele quer mexer no usuário, tocá-lo, fazer com que ele sinta a informação, e se incomode com ela, eliminando uma atitude passiva de assimilação (OCAMPOapudSILVA,1995.p.214).

Trata-se de um espaço historicamente condicionado; um espaço-território onde se processam relações culturais, as quais são mediatizadas pelos bens culturais. Para Silva (1995), o espaço de relação é destacado aqui, porque "cultura não é ter; cultura é ser". A cultura não está na coisa, mas sim na relação que se mantém com ela. Logo, como a cultura estaria em uma relação, o centro cultural inevitavelmente seria um espaço de relação com as coisas. Essas coisas, seriam os bens artístico e culturais.

## 2.2 Consideração sobre Arquitetura e Urbanismo em Lages, SC

Conforme Peixer (2002) analisa, entre os fatores pontuados como fundamentais para o processo de **formação da cidade** de Lages, podem-se destacar o êxodo rural provocado pela atração de mão-de-obra durante o ciclo da madeira (1940-1970); o investimento conservador em terras e imóveis, como opção de especulação ou transformação em áreas de lazer e improdutivas economicamente; os interesses dos grupos econômicos locais refletidos nas intervenções na cidade e na produção do espaço urbano, social, político e cultural, consolidando o poder dominante desses grupos; interação e a forma de ocupação do espaço pelos diferentes grupos étnicos que compõem a população lageana.

Lages é produto da ação de diversos grupos que gerou como resultado espaços múltiplos e heterogêneos. A respeito desse processo de formação, Corrêa (1995) conceitua o espaço urbano capitalista como produto social, resultado das ações acumuladas através do tempo e executadas pelos chamados agentes sociais concretos, que produzem e consomem espaço. A complexidade das ações destes agentes – percebida, inclusive, na história de Lages – deriva-se, basicamente, do



processo de acúmulo de capital, das necessidades mutáveis de reprodução das relações de produção e dos conflitos de classe que dela emergem. As necessidades da ação dos agentes levam a um constante processo de reorganização espacial e, a cada transformação do espaço urbano, este se mantém, mesmo assim, fragmentado e articulado, reflexo e condicionante social, mesmo que as formas espaciais e suas funções tenham mudado. A desigualdade socioespacial também não desaparece, pois, na visão do autor, "o equilíbrio social e da organização espacial não passa de um discurso tecnocrático, impregnado de ideologia".

A intervenção do Estado na produção e definição do espaço urbano foi um elemento

constante na cidade, um marco desde o início da ocupação da região, já na implantação da vila de Nossa Senhora dos Prazeres dos Campos das Lajens. Para Martins (1994 apud Peixer, 2002), Lages se configura como resultado de uma modernidade tardia, caracterizada pela produção urbana hierarquizada, centralizada e definida por um pacto territorial que privilegia os interesses de grupos economicamente fortes.

Para Reis Filho (1978), o estudo da evolução das cidades é importante para que se possa transformá-las, pois, em cada época, a arquitetura é produzida e utilizada de um modo diverso, relacionando-se de uma forma característica com a estrutura urbana em que se instala. Sobre a arquitetura em Lages, a produção local,



Acima, o primeiro traçado da Vila. Abaixo, a rua XV de novembro, no início da ocupação.  
**Fonte:** Acervo Museu Histórico Thiago de Castro.



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



No topo da página, o Palácio Municipal (1901) e ao lado a primeira igreja, que foi demolida para a construção da Catedral Nossa Senhora dos Prazeres (1912-1922), à direita; acima, o grupo escolar Vidal Ramos (1912-1913).

**Fonte:** Acervo Museu Histórico Thiago de Castro.

seguiu caminhos semelhantes com o cenário nacional. Santos (p. 52, 2015) descreve aspectos que definiram a produção arquitetônica local até o final do século XIX: a tradição construtiva portuguesa, que influenciou todas as regiões do país; a sociedade moldada pela pecuária extensiva e dominada pela aristocracia rural; o trabalho escravo; emprego de conhecimentos construtivos tradicionais e também inovações mediante adaptação ao contexto local.

A região central da cidade, atual bairro Centro, é o núcleo onde se originou a cidade. Era composto por poucas ruas e seu traçado foi definido ainda na primeira ocupação, a partir de três praças centrais unidas pela principal rua do traçado, a "XV de novembro" - atual rua Nereu Ramos: a praça do mercado,

local das feiras, do comércio, espaço privilegiado de interação com o campo; a praça municipal (cadeia), palco dos comícios, do teatro, das reuniões na loja maçônica e também do comércio; e a praça da igreja. (praças)

Apenas no século XX a malha urbana da cidade teve crescimento e as primeiras grandes mudanças aconteceram nos espaços políticos, religiosos, comerciais e de lazer. Segundo Peixer (2002), houve três marcos significativos dessas mudanças que inseriram novos traços na Arquitetura: a construção do Palácio Municipal (1901); a Catedral Nossa Senhora dos Prazeres (1912-1922); e o grupo escolar Vidal Ramos (1912-1913).

As décadas de 1940 a 1960

foram períodos de alterações na estrutura do cotidiano e da economia local, quando a cidade se torna polo de atração populacional, devido à exploração de madeira na região. Nesta época a construção civil no Brasil começa a se desenvolver e Lages, devido à abundância de matéria-prima, passa a ser por muitos anos uma das principais produtoras de madeira de pinho, fato que atraiu mão-de-obra qualificada, boa parte composta por imigrantes italianos que se mudaram para a cidade para fundar serrarias e, com isso, houve o desenvolvimento deste setor, que agora tinha maior importância regional que a pecuária, principal atividade econômica, até então.

As novas influências da mão-de-obra recém chegada à

cidade alteraram o processo de utilização da madeira na construção. A diversidade de tradições culturais trouxe novas soluções arquitetônicas, assim como novas técnicas construtivas e o emprego de novos materiais. Nesse período, a intensificação e mecanização da exploração madeireira e a instalação de serrarias, permitiu a padronização de elementos construtivos e a difusão da arquitetura em madeira. Devido a estes fatores, foi possível criar uma arquitetura característica, conhecida como "Casa de Araucária", exclusivamente brasileira e comum ainda hoje nas paisagens urbana e rural da região Sul do Brasil.

A partir da metade do século XX, novos grupos, novas atividades e espaços começam

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Colégio Diocesano, na década de 1970, e atualmente. **Fonte:** Acervo Museu Histórico Thiago de Castro e acervo pessoal.

a se estruturar e destacam-se os discursos sobre remodelações urbanas para atender às demandas da população que crescia – de poucos menos de vinte mil habitantes urbanos, em 1950, Lages chegou perto de cento e sessenta mil, em 2000 – através de sistema de esgoto, canalização de água, iluminação, remodelamento das praças, abertura e calçamento de ruas, construção de estradas intermunicipais, transporte aéreo e transporte coletivo urbano.

"A insustentabilidade do sistema econômico, baseado no extrativismo da madeira, aliada às crises na oligarquia política local e aos conflitos com novos grupos que se estabelecem na cidade, resulta numa nova configuração do poder público local e, por sua vez, no desenvolvimento de propostas alternativas

que passam pela reversão do quadro econômico, na valorização da agricultura, em propostas educacionais que possibilitam o rompimento com o sistema de dominação cultural e uma nova proposta para a cidade. (PEIXER, 2002)

A chegada dos primeiros profissionais formados, Arquitetos e Engenheiros, na década de 1950, trouxe modernização à Arquitetura, com o emprego de novas técnicas construtivas, materiais – sistemas estruturais independentes, uso do aço e do concreto armado - e mão-de-obra especializada vinda de outros lugares. Começam a surgir edificações monumentais para o contexto da época como o bloco modernista do colégio Diocesano (1958) – na esquina das ruas Coronel Córdova e Lauro Muller-, o Edifício

Centenário (1961), na atual rua Nereu Ramos, e também novas variações formais, com a utilização dessas novas técnicas associadas a elementos estéticos ecléticos e de outros estilos.

O rompimento com a política dos coronéis e com a elite política tradicional ocorreu com as eleições do prefeito Juarez Furtado, em 1972, e de seu vice, o arquiteto e urbanista Dirceu Carneiro, em 1976. Este período empreendeu mudanças significativas no espaço urbano, com a criação de uma área industrial; construção do Calçadão, a exemplo do que aconteceu com a Rua X de novembro, em Curitiba, PR; e, talvez, a mais significativa delas, na gestão de Dirceu Carneiro, conhecida como “Lages: a força do povo”: a gestão participativa e

alternativa para enfrentar a crise econômica e urbana. Foi uma administração baseada em princípios como: organização e participação popular; busca de alternativa econômica ao modelo industrial; a importância da agricultura; a educação como princípio libertador e organizativo e a importância da memória, da história e da cultura popular (CALAZANS, 1983 apud PEIXER, 2002).

Destacam-se alguns projetos desenvolvidos nesta época como a criação de associações de moradores de bairros; ahortas comunitárias, o “Hortão”; loteamento cujas habitações populares eram feitas em mutirão, com materiais doados ou reaproveitados; construção de postos de saúde nos bairros e ações educativas e saneamento;

Abaixo, placa de boas-vindas à cidade de Lages, na gestão "Lages: A Força do povo", 1976.

**Fonte:** Instituto Dirceu Carneiro.



Associação Lageana de Pequenos e Médios Comerciantes, que através de aquisições coletivas de maior volume de mercadorias com diminuição dos custos e preços para o consumidor final; criação de associações de pais e professores; projetos de educação popular, através de medicina comunitária e cultura de forma

participativa e contextualizada com a cidade.

Segundo Alves (1980 apud Peixer, 2002), para o prefeito Dirceu Carneiro, o problema de Lages era o aumento da população, devido principalmente ao êxodo rural, que levou muitas pessoas à cidade por não conseguirem no campo recursos suficientes

para viver. Para ele, a solução para enfrentar esse problema era construir alternativas econômicas para o "peão e o agricultor".

Mediante o crescimento e falta de planejamento urbano, foi elaborado um novo plano diretor para cidade, com participação popular, de técnicos da prefeitura e equipe de profissionais multidisciplinares. Três eixos norteavam o novo plano: a análise da estrutura urbana, o levantamento histórico e cultural da ocupação urbana e a participação popular na elaboração. O projeto, no entanto, encontrou resistência exatamente nos grupos interessados na lucratividade da terra e na mercantilização do espaço urbano e, assim, não foi aprovado. Todo esse período de participação popular e um novo

projeto para o desenvolvimento local foi interrompido na década de 1980, quando as tradicionais elites dominantes articulam as práticas de cooptação política com a apropriação do discurso da participação, retomando novamente o poder político e o discurso de modernidade, ligado à industrialização e à urbanização.

Já no final da década de 1980, na produção urbana, novamente um marco da transformação de Lages: a elaboração do novo plano diretor e posterior criação do Conselho Municipal do Plano Diretor de Desenvolvimento Urbano de Lages, que constituíram o fio condutor do modelo de cidade adotado e que evolui para a configuração atual.

"Outras noções, sentimentos e



Acima, projeto de construção habitacional em forma de mutirão, na gestão "Lages: A Força do povo", 1976.

**Fonte:** Instituto Dirceu Carneiro.

desejos comandaram projetistas e construtores de cidades (...) a cidade não havia crescido, como ensinavam os economistas, em obediência a leis quase naturais, mas que era um artefato almejado, um *constructo* humano em que muitos fatores conscientes e inconscientes desempenham papel". (RYKWERT,2004)

Ao longo dos duzentos e cinquenta anos de história da cidade, evidenciam-se características da produção arquitetônica e urbana que, embora, estejam relacionadas, com o contexto e estruturas sociais de suas épocas, ao serem estudadas, em sua multiplicidade, mostram relações e padrões de dominação e resistência que persistem e mantiveram-se ao até hoje, mesmo resignificados para um novo contexto. Enquanto o espaço urbano ainda é

construído com base nos interesses particulares e de mercado, os principais exemplares arquitetônicos de destaque da cidade mantêm-se sendo os mesmos apontados anteriormente como marcos da produção local - estes construídos ainda no início do século passado. De lá para cá, mantiveram-se técnicas e materiais construtivos introduzidos com o modernismo e a estética pós-moderna encontra-se fortemente presente no cenário local.



## 2.3 Arquitetura da madeira

Desde os primórdios, a madeira sempre foi um material acessível ao Homem, por isso, se revelou uma matéria-prima indispensável para sua sobrevivência e para a construção de habitações. Cada civilização, singular e independentemente, de acordo com suas características e necessidades, atribuiu à madeira determinados usos.

No Brasil, as habitações indígenas são as primeiras edificações a empregarem a madeira como método construtivo, e apesar de serem por muitos consideradas primitivas e rústicas, atendiam às necessidades de seus usuários e às exigências climáticas da região. Segundo Silva (2000), muitos elementos das técnicas construtivas

indígenas foram incorporados aos métodos trazidos pelos colonizadores portugueses, como o pau a pique, por exemplo, e são empregados até hoje em regiões do país onde não há disponibilidade de outros recursos.

Na região do Planalto Catarinense, os Índios Caingangue construíram aldeias cujas edificações eram semienterradas e totalmente fechadas com folhas e galhos, para proteção do frio, assumindo a forma de habitações subterrâneas. Essa técnica, porém, perdeu-se no tempo e atualmente contamos apenas com vestígios arqueológicos como fonte de conhecimento dessa arquitetura.

Os colonizadores



Primeiros abrigos, na pré-história. Pau a pique e habitação indígena de madeira e folhas. **Fonte:** REBELLO, [2007] e Google Imagens, respectivamente.

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



À direita, habitação dos índios Caingangue e a extração de madeira na região. **Fonte:** Google Imagens. À esquerda, a sede da fazenda Cajuru, Lages e casa térrea do século XVIII, em Angra do Heroísmo, Ilha Terceira, Arquipélago dos Açores, Portugal.

**Fonte:** SANTOS (2015)

portugueses povoaram a região e fundaram Lages em 1766, onde, já nesta época grande parte das construções eram construídas de madeira devido a disponibilidade de extração do material nas matas de araucária abundantes da região. Segundo Fabiano Teixeira dos Santos (2015) a região serrana de Santa Catarina e partes dos Campos de Cima da Serra, no Rio Grande do Sul constituem as únicas áreas de ocorrência da tradição construtiva luso-brasileira em que houve residências confeccionadas totalmente em madeira, definidas por Avé-Lallemant, em 1858, como "a completa expressão do planalto de Santa Catarina", ou a casa "genuinamente nacional", referindo-se às casas de fazenda construídas em araucária que conheceu em

Lages (AVÉ-LALLEMANT, 1980, p.63 apud SANTOS, 2015, p.80).

A chegada dos imigrantes europeus no século XIX alterou o processo de utilização da madeira na construção em toda a região sul do Brasil. A diversidade de tradições culturais trouxe novas soluções arquitetônicas, aliadas às novas técnicas construtivas e, a virada do século presenciou a intensificação e mecanização da exploração madeireira e a instalação de serrarias que permitiu a padronização de elementos construtivos e a difusão da arquitetura em madeira.

Devido à abundância de matéria-prima, Lages tornou-se a partir da década de 30 em polo de extrativismo da madeira, sendo por exemplo

uma das principais fornecedoras de madeira para a construção de Brasília. Fato que atraiu muitas pessoas para cidade, tanto de imigrantes italianos que fundaram as serrarias quanto a população rural do planalto e oeste catarinense que serviam de mão de obra geral.

Por consequência deste enorme crescimento populacional, no mesmo período houve o desenvolvimento da construção civil na cidade, que se baseou na casa de madeira popular. Tipologia essa difundida em todo o estado de Santa Catarina, onde, diferentemente da arquitetura de madeira precedente no estado, que apresentava aspectos técnicos e estéticos característicos das diferentes culturas de imigrantes (açorianos, alemães, italianos, poloneses,

entre os principais) essa nova tipologia acompanha o processo de miscigenação cultural e se uniformiza à medida que se populariza.

Para Anderson Claro (1991, p.187) este sistema tradicional de construção de madeira é a síntese do processo de evolução histórica, cultural e econômica pelo qual passou a arquitetura em madeira catarinense, sendo o sistema que encontramos mais difundido entre as construções de habitações populares, praticamente utilizado em todo o estado, com pequenas variações.

Segundo dados do Correio Lageano, em edição especial de Aniversário de Lages, no auge do ciclo madeireiro, entre 1950 e 1960, iniciou-se a exportação de madeira serrada, primeiro para



Acima, o primeiro conjunto habitacional da cidade, no bairro Popular, ocupado em 1953. Abaixo, exemplar da "Casa de araucária", existente ainda hoje, no bairro Santa Rita.

**Fonte:** Respectivamente, acervo Júlio Vasco e fotografia que faz parte da exposição "Arquitetura da madeira", do autor.



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Acima, antiga madeireira Batistella, localizada onde, atualmente, funciona o Centro Universitário Unifacvest.

**Fonte:** Museu Histórico Thiago de Castro

o mercado Latino, Europa e, posteriormente, para o mercado norte americano. De acordo com o Instituto Nacional do Pinho, a região do Planalto Serrano era responsável por 64% do volume de exportações de madeira do país, enquanto que os 36% restantes eram de matas do Paraná e Rio Grande do Sul.

Segundo Costa (1982) Lages foi também responsável por significativa parte da madeira consumida pela construção da nova capital federal, a partir de 1957.

Segundo Hildebrando (2009), a exploração das florestas de araucária nos anos cinqüenta foi tão intensa que aproximadamente 157 serrarias e 12 outras indústrias similares operavam na região (COSTA, 1982), empregando a relativamente abundante mão

de obra em um sistema extrativista nitidamente predatório.

A **referência cultural** da "Arquitetura de madeira" é marcante na cultura local, e como tal, expressa as relações existentes, entre usuário-edificação, que vão além da sua materialidade, por isso, mantém-se viva até hoje, embora menos difundida e estudada- segundo dados do Censo 2010 (IBGE), mais de um 1/3 do total de domicílios da cidade é de madeira.



Acima, a localização da mata de Araucária no Sul do Brasil e Argentina. **Fonte:** GEISER (2006)



As peculiaridades da arquitetura da madeira. **Fonte:** Fotografia da Exposição Fotográfica "Arquitetura da madeira", do autor.

## 2.40 desenho como expressão criativa

Um dos aspectos centrais do tema proposto é o desenho. Como meio de organização e expressão de pensamentos e percepções, é, portanto, uma ferramenta prática para formular e trabalhar problemas de projeto, como conceitua Ching (2012).

Unwin (2013) considera o desenho essencial, pois a Arquitetura se manifesta fisicamente e como representação. "É impossível (...) construir todas as ideias de arquitetura que você encontrar ou tiver, mas, em geral, pode desenhá-las". O autor destaca a importância dos cadernos de croquis, nos quais é possível coletar e experimentar com esboços as ideias e formas da arquitetura.

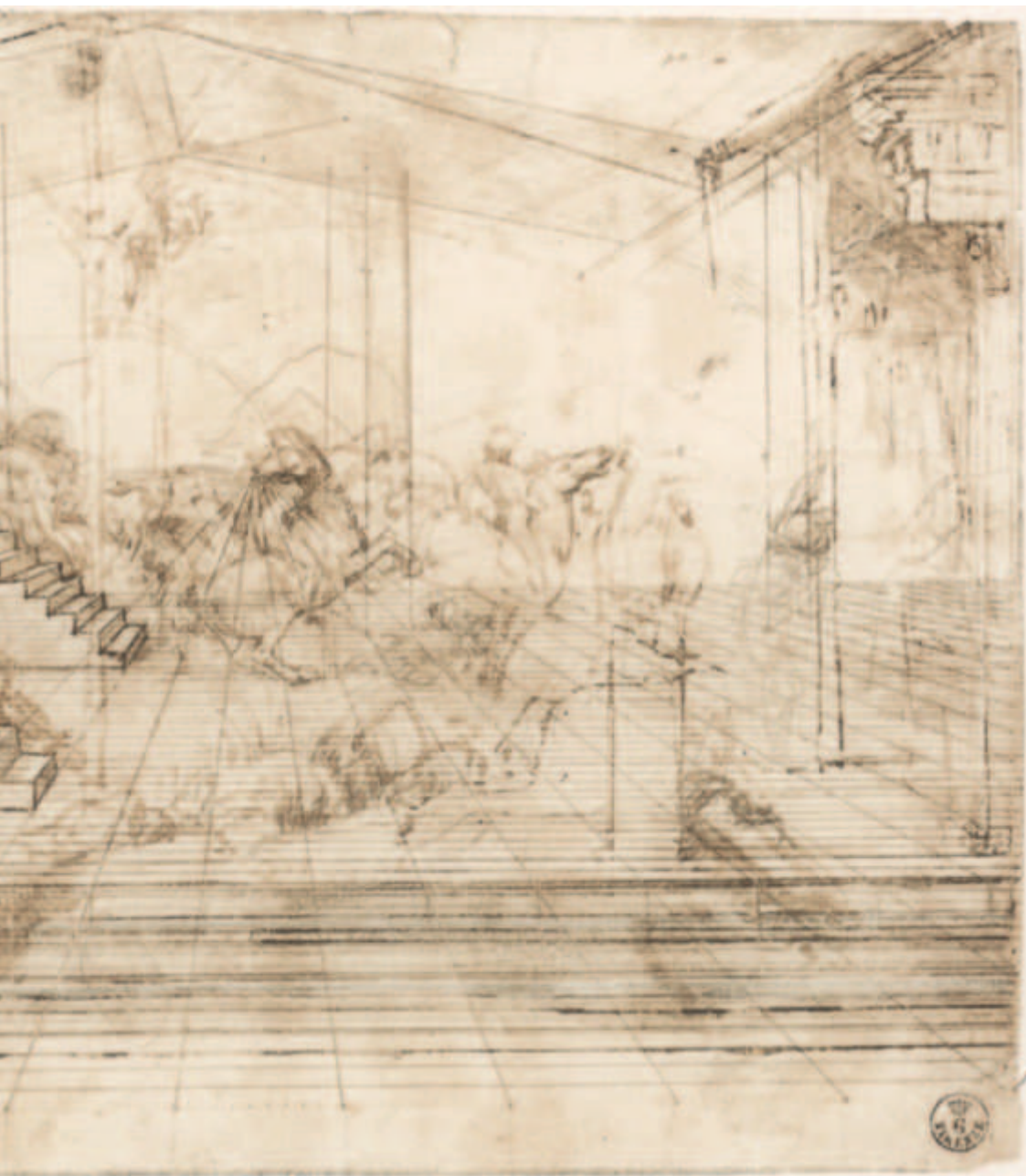
O cérebro processa as

imagens que vemos de forma que os impulsos de energia luminosa são recebidos através da retina e, no cérebro, são extraídas suas características visuais básicas para, com base nelas, serem feitas deduções sobre o mundo. A percepção visual busca características que se encaixem em nossa imagem do mundo, limitando o significado e a compreensão dos modelos recebidos, ou seja, busca padrões e, por isso, pode ser considerada uma criação mental. "Uma figura em nossa mente, não é baseada apenas nos impulsos extraídos da imagem que se forma na retina, mas também é formada a partir dos interesses, do conhecimento e das experiências que cada um de nós agrega ao ato de ver".



Estudo de perspectiva de Leonardo Da Vinci, para a "Adoração dos magos".

Fonte: Google Imagens



FrancisChing(2012).

Normalmente, não vemos tudo aquilo que somos capazes de enxergar. Nossa visão é direcionada por noções preestabelecidas daquilo que acreditamos estar lá fora, o que torna nossa vida mais simples e segura, pois podemos selecionar apenas aqueles estímulos que fornecem informações pertinentes a necessidades momentâneas. Essa seleção conduz ao uso coletivo de imagens estereotipadas e de clichês visuais, rotulações que evitam o caos, mas também impedem que olhemos com estranhamento o que reconhecemos como familiar. Por isso, experimentar e examinar o mundo visível de maneira direta, por meio do desenho, nos torna

mais conscientes da dinâmica da visão, de forma que potencializamos também os outros sentidos. Torna-se um exercício de pensamento visual que permite que exploremos a realidade e possamos entendê-la melhor. O **desenho de observação in loco** possibilita essa investigação direta do mundo e é um método clássico de desenvolver a coordenação entre olhos, mente e mão.

O **pensamento visual** está baseado na capacidade da mente de recriar e relembrar imagens e na capacidade de formar, explorar e recombinar imagens, além dos limites naturais de espaço e tempo. A imaginação permite tanto a noção histórica quanto elaborar planos para o futuro, estabelecendo pontes visuais

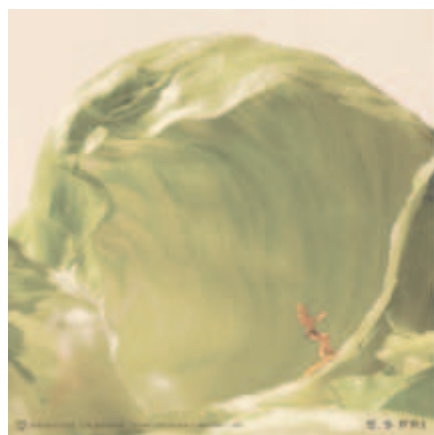
O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Acima, as obras que misturam realismo com ilusão de óptica e desafiam nossa percepção, "The Phenomenon of Floating" (esquerda) e "When the Lights were Out" (direita), do artista canadense Rob Gonsalves.

**Fonte:** Rob Gonsalves Oficial Site.





Fotos do projeto "Calendário Miniatura", do artista Tanaka Tatsuya, que cria uma composição em miniatura por dia, com situações envolvendo objetos do cotidiano, comida e escalas humanas em miniatura. Mais um exemplo relacionado com as formas de percepção.

**Fonte:** Miniature Calendar

entre passado, presente e futuro.

Desenhar é uma extensão natural e necessária do pensamento visual. À medida que a imagem mental guia o movimento dos olhos e da mão no papel, o desenho que emerge simultaneamente se funde com a imagem em nossa mente e outros pensamentos vêm à mente, integrando-se ao processo de imaginar e desenhar. O ato de desenhar, portanto, é um processo dinâmico e criativo, em que o pensamento, ao mesmo tempo, que é influenciado pelo desenho, dá a ele direção.

Assim, a representação gráfica estimula a imaginação a progredir, sendo essencial nas fases iniciais e de desenvolvimento de um projeto. Para o arquiteto e urbanista, aprender a ver as coisas como se fôssemos

desenhá-las possibilita a experiência de vários fenômenos visuais, apreciar a singularidade das coisas e criar uma consciência mais crítica e intensa do mundo.

Ainda que os meios eletrônicos desenvolvam e ampliem os métodos tradicionais de desenho, nos permitindo transferir ideias ao monitor do computador e desenvolvê-las em modelos tridimensionais (maquetes eletrônicas), o desenho continua sendo um processo cognitivo que envolve o olhar acurado e a reflexão visual. (Ching, 2012)

Embora exista o entusiasmo pelas novas ferramentas tecnológicas, durante o processo de parametrização das soluções em sistemas CAD, por exemplo, pode ocorrer a simplificação

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

digital da proposta inicial, isto é, pode-se perder a relação da percepção, da cognição e da expressão flexibilizadas nas ações do arquiteto.

Atualmente, existem alternativas tecnológicas que auxiliam o processo criativo e integram métodos tradicionais com meios digitais, como por exemplo os *tablets*, mesas digitalizadoras, os recentes cadernos ou pastas inteligentes que transformam anotações e desenhos analógicos em versões digitais através de conexões *bluetooth* com *smartphones* e *tablet*, além de aplicativos e softwares que simulam traços de diferentes materiais e técnicas. Estes, integrados às facilidades de armazenamento em nuvem e compartilhamento, permitem que o processo projetivo possa ser feito também digitalmente.

Para Botasso e Vizioli (2015), ao mesmo tempo, que se deve ter o desprendimento para aceitá-las, é necessário ter cautela com a euforia em relação às tecnologias digitais. Para Montenegro (2016), a tecnologia pode trazer benefícios em relação à velocidade e comodidade, mas, por outro lado, pode ser uma ilusão, pois pode levar o projeto a se transformar em mera montagem de pedaços com conexões físicas, mas sem relação de continuidade ou unidade.

Eduardo Souto de Moura, em entrevista dada à Revista EGA (2007 apud BOTASSO; VIZIOLI, 2015) afirma que “o computador é como um lápis, por si mesmo não desenha”. Para ele, o desenho é a expressão de uma atividade mental, que pode ter suportes



As diversas possibilidades de integração de aplicativos e *softwares* de desenho digital, além dos cadernos inteligentes, acima, com *smartphones* e *tablets*. À direita, o caderno de croquis como ferramenta para a abstração de ideias.

**Fonte:** Google Imagens.

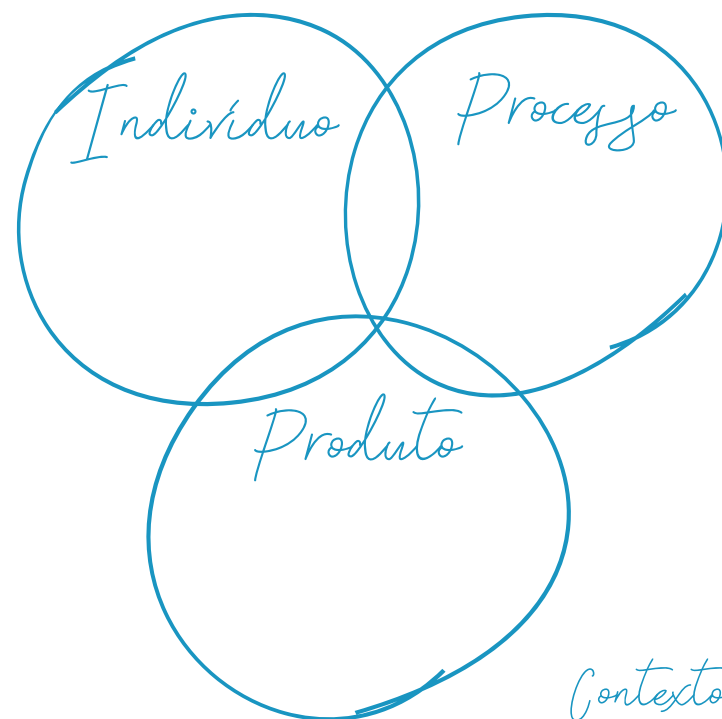
físicos distintos, mas a conexão entre corpo, mente e expressão ainda é dada pelo processo analógico – o desenho feito à mão. Os meios digitais podem dar suporte e continuidade a esta primeira etapa, mas, o esboço ainda é ferramenta insubstituível no processo projetivo.

## 2.5 Criatividade

A criatividade envolve uma interação de características pessoais, como habilidade de pensamento e raciocínio, e características do ambiente, como valores culturais, sociais e oportunidade para expressar novas ideias. Os estudos pioneiros definem a criatividade como a capacidade de produzir **ideias novas ou originais** com propósito definido e que contribuam para uma solução. Assim, gera novidade, ideias e soluções úteis para resolver problemas e desafios

rotineiros, resultando em invenções ou produtos com valor científico, técnico, social ou estético.

As definições do ato criativo evoluíram da visão filosófica, que considerava criatividade como inspiração divina; passando pela associação à loucura; ao ato intuitivo, no Renascimento; até a criação como força vital, influenciada pela teoria da evolução de Darwin; sendo tratada de forma mais científica apenas no século XIX, com o desenvolvimento



Acima, Inter-relação entre os elementos da criatividade.

**Fonte:** Adaptado pelo autor de Isaksen (1989, apud Kowaltowski, 2011, p.26)



A abstração de ideias nos diagramas de projeto do escritório de arquitetura, BIG, mostrando o processo de concepção do "museu invisível", em Blåvand, na Dinamarca. O projeto transforma e expande um *bunker* da Segunda Guerra Mundial, em um complexo cultural inovador, perfeitamente incorporada à paisagem.

**Fonte:** Archdaily Brasil



da psicologia, como apresenta Kneller (1978, *apud* KOWALTOWSKI, 2011, p.24).

Os conceitos modernos de criatividade são formados pela associação de ideias simples que evolui para as mais complexas, o chamado **associaçionismo**; pela **teoria gestáltica**, segundo a qual o cérebro percebe, decodifica e assimila um conceito ou imagem pela percepção do todo; e pela **psicanálise**, que relaciona criatividade à imaginação ou representação mental, originando-se de um conflito no inconsciente.

De Masi (2000) afirma que a criatividade hoje é um fenômeno social, fruto de ideias coletivas, pois existe um fluxo de informação tão grande que as interações de ideias e experiências são contínuas, de forma que não é mais possível

saber de quem partiram. Neste contexto, a criatividade é ao mesmo tempo uma heteropoiese, ou seja, o indivíduo adquire materiais de outros, e uma autopoiese, ou seja, o indivíduo reelabora as informações em sua mente até chegara uma visão nova.

No final dos anos 1940, Guilford (1968 *apud* KOWALTOWSKI, 2011) desenvolveu um modelo do pensamento humano que serviu de fundamento à pesquisa moderna sobre criatividade. Sua teoria afirmava que a inteligência não refletia necessariamente a aptidão cognitiva de uma pessoa nem sua habilidade na busca de soluções criativas, mas que havia uma distinção entre dois padrões de pensamento: o convergente e o divergente. O pensamento convergente visa

diretamente a uma única possibilidade correta de solução para determinado problema. É o tipo de habilidade mensurada de maneira relativamente confiável em testes de Q.I. (Quociente de Inteligência). O pensamento divergente ou lateral, por sua vez, supera os esquemas mentais já arraigados para trilhar novos caminhos e encontrar respostas inusitadas, às quais se chega por associações muito amplas, com a finalidade de produzir diversas soluções possíveis. Portanto, o pensamento convergente busca um método ou padrão conhecido e convencional para solução de um problema, gerando uma única solução correta, enquanto o divergente se move em várias direções em busca da resposta, o que

produz uma gama de soluções adequadas.

De Bono (1994) explica o **pensamento lateral** e relacionando-o ao processo de percepção, que, como já descrito anteriormente, busca identificar padrões. Uma vez estabelecidos, esses padrões permitem o reconhecimento das coisas e quando acionados, interpretamos as coisas tendo como base experiências anteriores. Como seriam necessários inúmeros padrões para se lidar com todas as situações, o autor explica que: "O cérebro cuida deste problema de forma muito simples. Assim como os rios, os padrões têm grande área de drenagem. Isso significa que qualquer atividade dentro dessas áreas é instável e irá levar ao padrão estabelecido". Ou seja, através do estabele-

O pensamento divergente ou *lateral thinking* em prática: diversas possibilidades com um pouco de tinta e objetos do cotidiano. Série "Sunday Sketches", do ilustrador Christoph Niemann. **Fonte:** Google Imagens.



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



cimento e uso dos padrões, é possível reconhecer a maioria das situações e, conseqüentemente, o máximo que se consegue encontrar são ideias já existentes. O **pensamento lateral**, então, é uma técnica de mudança de padrões, a partir do qual desenvolve-se toda a base teórica sobre a necessidade lógica da criatividade, que para De Bono, se origina a partir do fenômeno da assimetria.

Os traços característicos do pensamento criativo são destacados por Guilford (1968), citado por Kowaltowski (2011), como:

- **Fluência:** aspecto quantitativo das ideias, ou seja, quantidade de ideias diferentes sobre um mesmo assunto.
- **Flexibilidade:** capacidade de alterar o

pensamento ou conceber diferentes categorias de respostas.

- **Originalidade:** aspecto qualitativo da ideia, ou seja, habilidade em conceber respostas pouco frequentes ou incomuns.
- **Elaboração:** facilidade em formular e acrescentar detalhes a uma ideia.
- **Sensibilidade para problemas:** capacidade de perceber uma tarefa e ao mesmo tempo identificar as dificuldades associadas a ela.
- **Redefinição:** perceber questões conhecidas sob um novo ângulo. A decomposição de um problema sob aspectos parciais muitas vezes

ajuda a vê-lo sob uma luz totalmente nova.

Para De Bono (1994), há uma relação entre **informação** e criatividade. As ideias criativas não surgem do nada, mas precisam ser criadas a partir do conhecimento anterior, dependem da bagagem de experiências sensoriais e intelectuais. Quanto maior o número de informações, a necessidade de pensar fica cada vez maior, pois é necessário extrair sentido destas informações, porém, isso, por si só, não gera ideias novas e a criatividade é necessária para formular hipóteses, que darão uma nova forma de olhar. Sem criatividade não é possível mudar os padrões, integrar novas informações àquelas já existentes, reestruturando

conceitos e percepções.

Existem pelo menos cinco fases no processo criativo:

- **Apreensão:** surge o impulso de resolver um problema ou aplicar uma ideia;
- **P r e p a r a ç ã o :** investigação do objeto de pesquisa para familiarizar-se com o problema e analisar pontos fortes e fracos, erros e acertos.
- **Incubação:** fase mais longa e, em parte, inconsciente, de conexão entre as ideias surgidas na preparação; gestação das soluções através de recombinação, memorização, distanciamento, rejeição de hipóteses.
- **Iluminação:** resolução do

problema pela reestruturação imediata da percepção e dos elementos e integração das ideias (inspiração).

- **Verificação:** revisão e análise crítica. Julgamento e experimentação da solução criada.

Segundo Kowaltowski (2011), as novas ideias surgem a partir da combinação do conhecimento, dos produtos e processos conhecidos. Se não forem usadas técnicas especiais para estimular a criatividade, as soluções criativas surgem de modo acidental, quando se enxerga o problema de um modo novo ou se aplica a lógica, mas isso pode tomar muito tempo até que se alcance um resultado satisfatório. Por outro lado, através do uso de técnicas de apoio ao

processo criativo, pode-se deliberadamente iniciar a reflexão sobre um problema num processo mais rápido e eficaz. Muitas pessoas aplicam inconscientemente métodos que estimulam a criatividade, mesmo não tendo sido formalmente treinadas a utilizá-los. Através de um treinamento formal, porém, é possível desenvolver um contínuo processo de investigação, questionamento e análise que leva a soluções mais criativas e melhores. Ao aplicar conscientemente estas técnicas, pode-se também maximizar as chances de soluções criativas acidentais e deliberadas.

A apreensão destes métodos conduz a um **constante aperfeiçoamento** e a uma **flexibilidade mental** que facilita a resolução de



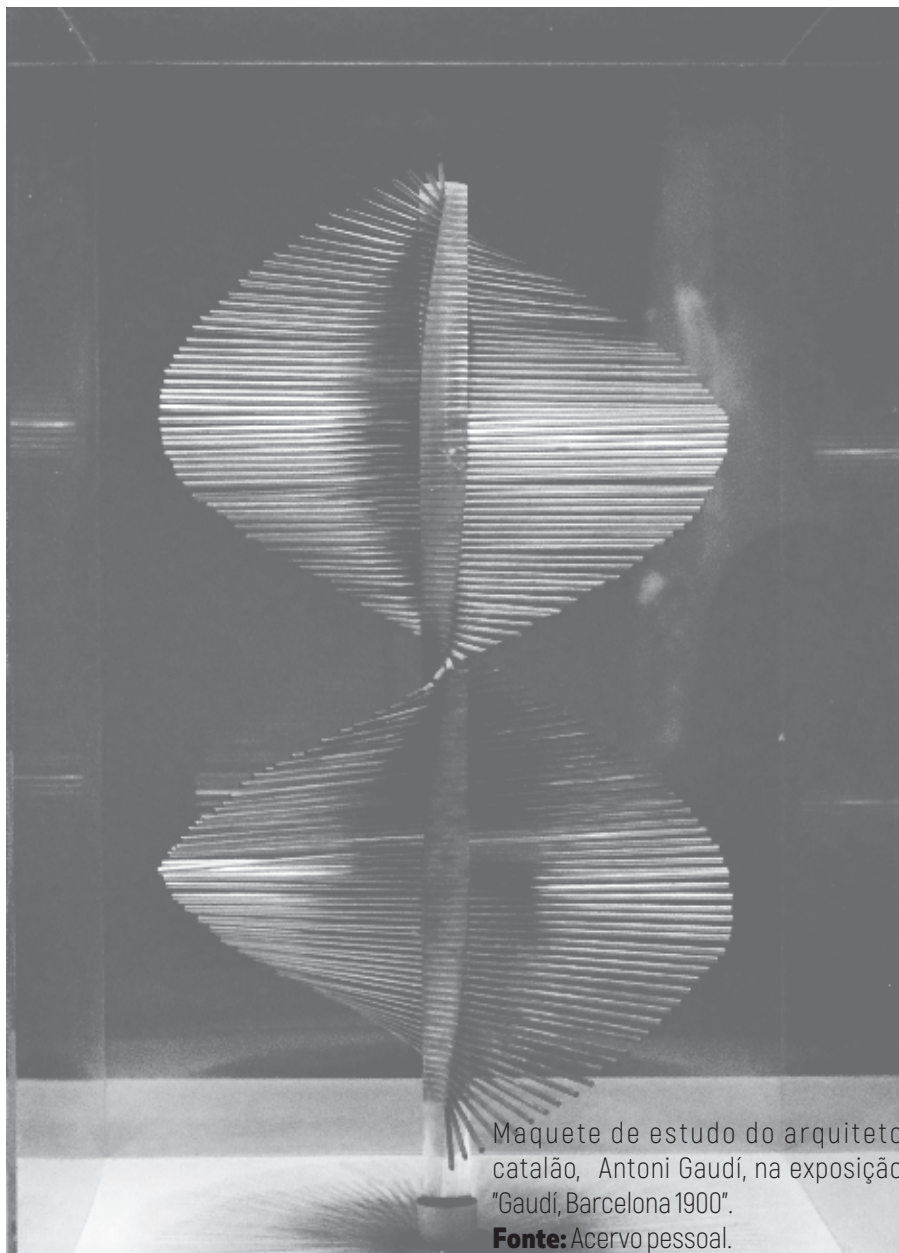
problemas (CLAYTON, 2006 apud KOWALTOWSKI, 2011). Entretanto, a criatividade não é encorajada à maioria das organizações e indivíduos, seja na vida familiar, escolar ou profissional, e poucas pessoas conhecem as técnicas de estímulo ou desenvolvem habilidades particulares para isso.

Kowaltowski (2011) descreve que o início dos estudos sobre métodos de projeto, na década de 1960, tinha como objetivo diminuir a subjetividade, aplicando o conhecimento científico e a tecnologia de maneira produtiva. No processo criativo de arquitetura, não existem métodos rígidos ou universais, embora existam alguns procedimentos comuns, os métodos, em geral, são individuais, informais ou,

seguem escolas de regras estéticas.

No ensino superior de Arquitetura e Urbanismo, segundo Kowlatowski (2011), raramente, adota-se práticas que favoreçam a criatividade. Em geral, os professores só aplicam o conhecimento comum, de forma convencional.

Segundo Lawson (1997 apud BIANCHI, 2008) e Veloso (2005, apud BIANCHI, 2008), a ênfase no ateliê de projeto tende a ser no produto, em termos de produção visual e gráfica, e não no processo. Ao invés de adquirir teoria e aplicá-la, o aluno aprende a costurar o projeto. Assim, esforça-se para atingir uma solução de projeto, mas deixa de lado o desenvolvimento de um método pessoal de resolução dos problemas. Uma



Maquete de estudo do arquiteto catalão, Antoni Gaudí, na exposição "Gaudí, Barcelona 1900".

**Fonte:** Acervo pessoal.

maquete, por exemplo, muitas vezes é vista pelo estudante apenas como uma tarefa a cumprir, e não como um método de projeto. Para desenvolver autonomia no aprendizado, o estudante precisa, além de aprender como julgar sua própria produção, também aprender como avaliar e melhorar seu processo de aprendizado em cada projeto (NICOL & PILLING, 2000 apud BIANCHI, 2008) e, para isso, é necessário compreender o processo de projeto e não só o produto final. Ao compreender seus próprios processos e metodologias, a criatividade e qualidade dos procedimentos e resultados são potencializadas e esse conhecimento, então, pode ser aplicado em qualquer campo de atuação, abrindo seu leque de oportunidades.

Em arquitetura, há grande quantidade de variáveis - questões técnicas, fatores econômicos e funcionais, questões estéticas, culturais e sociais -, por isso, os métodos de projeto foram desenvolvidos: para estruturar o problema e sua decomposição em partes mais fáceis de trabalhar, buscando melhor definir o problema, aumentar o controle do processo e facilitar a geração de ideias. Nas fases iniciais do projeto, os métodos têm função de ferramenta de apoio e aprendizagem, enquanto na fase de geração de ideias, o projetista tende a se comunicar e elaborar soluções através do desenho, formas produtivas de armazenar e organizar ideias para consultas futuras.

## 2.7 Espaço, lugar e não-lugar

Para a compreensão do significado de não-lugares, objeto central das intervenções desta proposta, é importante o entendimento dos conceitos de espaço e lugar.

As questões relativas aos lugares e sua temporalidade são fundamentais no contexto da compreensão das sociedades contemporâneas, haja vista que, ao longo do tempo, os espaços ocupados sofrem mudanças acompanhadas por uma ressignificação dos sentidos que lhes são atribuídos. "São os mesmos espaços, mas diferentes lugares." (MOCELIM, 2010)

O conceito de lugar, ao longo do tempo, já foi associado à ideia de região, mas teve seu significado discutido e aprofundado apenas na

década de 1970, com a Geografia Humanista e, na década de 1980, recebe novas abordagens da Geografia Radical. A partir destas duas acepções, trabalhos mais recentes têm buscado novas concepções de lugar, visto como expressão das tensões da modernidade.

Da visão da Geografia Humanista, que identifica o **lugar** estabelecendo relações com a Fenomenologia, podem-se destacar as contribuições de Relph (1980 apud FERREIRA, 2000), segundo o qual, o lugar é "uma profunda e imediata experiência do mundo que é ocupado com significados e, como tal, é a própria base da existência humana". Tuan (1983, apud FERREIRA, 2000) acrescenta que o lugar se torna

realidade, a partir da nossa familiaridade com o espaço, assim, distinguindo-se deste.

O conceito de **espaço** admite várias acepções, sendo a que diz respeito à extensão que contém a matéria existente a mais aceita. Num sentido semelhante, o espaço é a parte que ocupa um objeto sensível e a capacidade de terreno ou lugar. De acordo com a visão humanista da geografia, o espaço se transforma em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor, adquirindo definição e significado.

Completa o conceito humanista de lugar a noção de "mundo vivido" buscada por Buttimer (1976), citado por Ferreira (2000), que exprime uma relação existencial - logo, subjetiva e que subentende determinado sentido de tempo

- que o indivíduo ou grupo social estabelece com os lugares, de acordo com suas práticas, representações e imaginário espacial.

Já a concepção de lugar radical, crítica a visão humanista, para a qual, o lugar se dissolve e se transforma em *deslugar* sem alma, homogeneizado pelo sistema econômico que busca a padronização. Para Harvey (1996, apud FERREIRA, 2000), o lugar, ao contrário de estar se tornando menos importante, vem adquirindo cada vez mais importância no mundo contemporâneo, pois é uma **construção social** e deve ser compreendido tanto como uma localização quanto como uma configuração de processos contidos e expressos dentro do processo global. A Geografia Crítica, na compreensão dos

processos sociais e suas espacializações, adota em seu conceito de lugar a noção de “espaço de resistência ao mesmo tempo singular e global” (FERREIRA, 2000). Para Marx, citado por Harvey (1996 apud FERREIRA, 2000), a construção do lugar estaria ligada com o capital e representaria um “momento de consolidação” de determinadas relações sociais, instituições e práticas político-econômicas de inspiração capitalista. Isso acaba sendo percebido no processo de formação da cidade de Lages, em que a noção de lugar é diferente em cada época e não se dissocia das características do contexto local, dos significados de tempo, das instituições e das práticas-políticas.

Para Massey, assim como

as pessoas não possuem uma identidade única, o lugar não possui um sentido único compartilhado por todos. A identidade dos lugares se explica melhor no plural, pois estes possuem diversas identidades e estão repletos de relações com meio mundo. Isso dá o sentido global de lugar e o que torna o lugar específico não é algum tipo de história longamente internalizada, mas o fato de ser construído a partir de um conjunto particular de “relações sociais que se encontram e se enlaçam num *locus* particular” (MASSEY, 1997 apud FERREIRA, 2000).

Integrando as visões da Geografia Humanista e da Geografia Radical, o conceito de lugar adquire novas concepções na atualidade, nas quais o conceito de lugar será

apropriado na busca de uma compreensão profunda e multifacetada da realidade atual, na qual as recentes tecnologias de informação potencializam tanto a globalização dos processos quanto a aglutinação de elementos com significados comuns.

Entrikin (1991 apud FERREIRA, 2000) identificará a intermediaridade (*betwe-ness*) como característica própria do lugar e que representaria compreendê-lo colocando-o entre a visão descentrada e objetiva do cientista, que vê o lugar como um conjunto de relações genéricas, e aquela centrada do sujeito, que o vê em relação às preocupações do indivíduo. Oakes (1997 apud FERREIRA, 2000) irá sintetizar as diferentes acepções do

conceito de lugar como expressão da tensão entre o progresso e a perda, característica da modernidade. Deste modo, o lugar seria "um espaço criativo, embora ambivalente, cavado em algum local entre a opressão da nova ordem e o aprisionamento da tradição".

Na atualidade, com o surgimento de novas tecnologias e conhecimentos, as culturas deixaram de se fechar em si mesmas, num processo, que Hall (1998 apud MOCELIM, 2010) chama de hibridização cultural. Mais rápido que outrora, tornaram-se conhecidos e alcançados os mais diversos pontos do globo, todos os lugares se tornaram acessíveis e, com as hibridizações, novos lugares e significados surgiram e se multiplicaram, em diversas regiões. Com isso, certos modos



A transitoriedade, impessoalidade e liquidez traduzidos nos espaços.

**Fonte:** Acervo pessoal.




de vida tornaram-se independentes dos locais e o lugar - compreendido como o ambiente físico atribuído de relações e atividades sociais - passa a ser dissociado do espaço.

O fenômeno dos **não-lugares**, assim nomeado por Augé (1994), sugere relações que, mesmo que estejam localizadas em um espaço geográfico, não possuem significado específico delimitado por essa localidade. "Se um lugar se pode definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode definir-se nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico, definirá um não-lugar"(AUGÉ,1994).

No contexto, da sociedade da informação, o conceito de não-lugar define a

materialização das relações entre indivíduos e espaços características desta época: transitoriedade, impessoalidade, relações instantâneas e de curta duração.

Essa dinâmica pode ser percebida na realidade de muitas cidades, inclusive Lages, em grandes áreas subutilizadas ou, mesmo, em espaços onde foram realizadas intervenções sem o compromisso com a realidade local.



“ Quando percorremos a cidade, temos experiências diversas, impressões diversas. (...)essas experiências e as somas delas também constituem a cidade. Nesse sentido, (...) devemos reconhecer uma qualidade ao espaço. ”  
Aldo Rossi (1995)

O centro de Florianópolis, SC, em um final de semana à noite.

**Fonte:** Acervo pessoal.



## 2.8 Em busca de uma arquitetura

Unwin (2013) utiliza o verbo "arquiteturar" para demonstrar o significado da arquitetura, como algo mais profundo, uma relação fundamental com o mundo, na qual se estabelece uma conexão dinâmica com seu entorno e confere-se sentido aos espaços para que sejam ocupados e utilizados. "A arquitetura é (...) o meio pelo qual criamos a matriz espacial para praticamente tudo o que fazemos". Em suma, sua "essência (...) consiste em dar forma a uma parte do mundo, estabelecê-la como um lugar e administrar as relações espaciais".(UNWIN,2013)

Hertzberger (1999), por sua vez, acrescenta a influência da cultura à qual se pertence como fonte de referências,

experiências e conhecimentos que formam o **repertório** individual de cada arquiteto-urbanista e, tanto tornam mais rico o processo projetivo, quanto diverso, haja vista a singularidade de cada pessoa.

Essas características, da arquitetura com poder transformador da realidade e como reflexo cultural, pode ser aprimorada a partir da aproximação entre arquitetura e urbanismo da filosofia, da sociologia, da antropologia e da geografia ultrapassando os limites da sua própria abstração, como coloca Montaner (2017). Para o autor, isso ajudou a abrir espaço para a experiência como contraponto à razão predominante e ao olhar único, em favor de um tipo de



M.I.T. Building 20, Cambridge, Massachusetts (EUA) e a Escola de Atenas, pintura de Raphael, 1511. **Fonte:** Archdaily Brasil.

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Escola de Artes de Manchester, no Reino Unido, celebra a relação de distintas disciplinas de arte e desenho, estimulando os estudantes do século XXI a trabalharem juntos e desfrutarem da mistura de estilos ao invés de concentrar-se sempre nas diferenças.

**Fonte:** Archdaily Brasil.

projeto inclusivo que incorpora a perspectiva de gênero, o olhar *de e para* o "outro" e o objetivo da arquitetura participativa, por exemplo.

"Introduzir a experiência na arquitetura é fundamental para incluir o subjetivo, o perceptual, o sensorial e o corporal, ao mesmo tempo em que se reforça o fenômeno da arquitetura contemporânea enquanto construção social. O importante é que, por meio do subjetivo, se construa um mundo intersubjetivo e social. Por conseguinte, a experiência coloca a imaginação, as vivências e as intenções dos criadores em sintonia com as experiências, as necessidades, os desejos e as aspirações dos usuários".(MONTANER,2017).

A arquitetura, portanto, cria nosso lugar no mundo,

configurando-o e organizando-o, o que subentende responsabilidade e torna o fazer arquitetônico e urbanístico desafiadores e fascinantes.

Porém, a arquitetura e o urbanismo podem se tornar extremamente abstratos e subjetivos, se baseados apenas em diagramas de projeto e na valorização fenomenológica da experiência. Na visão de Josep Maria Montaner, é necessário que haja **ação**. Para ele, "a vontade de transformação, os processos participativos, o compromisso social, a promoção das experiências de vida cotidiana, as redes de cooperação, o ativismo feminista, as ONGs e entidades coletivas de arquitetos" são diferentes formas de ação na arte e na arquitetura.

A **arquitetura de ação** reforça a dimensão temporal e evolutiva do projeto. Uma arquitetura que promova a interação dos usuários deve estar aberta às incertezas e às mudanças que o tempo traz, de modo que o importante é o que acontece tanto dentro quanto ao redor do edifício, as relações promovidas por ele, atividades estimuladas, o que ele gera na sociedade, muito acima da forma, da pele ou da aparência.

No contexto atual, o novo paradigma, marcado pela *internet* e o computador, é a retomada do **fazer associado ao pensar** - atividades que haviam sido dissociadas na linha de produção da Segunda Revolução Industrial. Segundo Rifkin (2011, apud NEVES, 2014), a "Terceira Revolução Industrial" é a primeira fase da

era "colaborativa emergente". A disciplina e o trabalho árduo através de um sistema vertical, baseado no capital financeiro e no sistema de propriedade, trazidos pela "Segunda Revolução Industrial", começam a dar lugar a uma estrutura horizontal e colaborativa, de maior afinidade com a criatividade, em que o capital social passa a ter mais importância. As relações passam a ser deslocadas para a participação coletiva em espaços abertos de domínio público. Segundo Neves (2014), é a transição de uma postura de consumo passiva para um movimento ativo de criação e produção.

Isso representa um novo modo de pensar o projeto, não somente pelos meios de materialização, mas também pelas origens das ideias, o que



Singularity University, Silicon Valley, no NASA Research Park, na Califórnia (EUA).

**Fonte:** Google Imagens.



Oficinas do Sesc Pompeia, São Paulo, Brasil.

**Fonte:** Fotografia do autor.

evidencia a importância da criatividade como catalisadora de capacidades coletivas e como método para transformar ideias em realidade.

Novamente, o papel da arquitetura: **Como acionar suas características transformadoras do espaço para estimular a criatividade e, conseqüentemente, promover conhecimento, inovação e riqueza cultural?**

A criatividade se desenvolve quando as pessoas trabalham em proximidade e conversam umas com as outras. Johnson (2010) coloca que "as colisões acontecem quando diferentes campos de atuação convergem no espaço físico compartilhado, é aí que as verdadeiras "faíscas" voam". "De fato, o tipo de padrão de conexão do mundo exterior

imita muito os padrões de conexão do mundo interno do cérebro humano" (JOHNSON, 2010). Uma ideia é uma rede no nível mais elemental, ou seja, uma nova ideia, é uma nova configuração que nunca se formou antes.

Isso pode ser exemplificado em lugares como o MIT Building 20 na Segunda Guerra Mundial, as ágoras da Grécia antiga, as casas de chá britânicas do século XVIII e os cafés parisienses do início do século XX. Estes foram alguns dos mais criativos espaços do mundo, porque promoviam interações geradoras de "faíscas" entre as pessoas, como argumenta Steve Johnson.

Edifícios que abrigam atividades de múltiplas áreas de conhecimento e, através da proximidade do trabalho dessas disciplinas, podem levar

a colaborações inovadoras entre elas.

Molloy (2013) cita o artigo "Collaboration" de Barry Svingals, que diz, usando como exemplo as crianças, que os colaboradores mais bem sucedidos não focam em falhas. Para ele, suas tentativas e erros são, ao contrário, uma parte contínua da descoberta (também conhecida como brincadeira). Isto se sobressai por pouco tempo até que pais, sistema educacional e sociedade doutrinam, estabelecendo o que é certo ou errado. Uma vez que se ensina a temer estar errado, perde-se a "faísca da colaboração".

Os espaços também podem, ou não, permitir isso, em ambientes que forneçam aquela aceitação - que remete à infância mesmo - de experi-

mentação, sem os obstáculos da burocracia, em espaços que promovem interação e criam a possibilidade de colaboração. Podem ser espaços multidisciplinares, onde as pessoas de diferentes áreas realizem trabalhos independentes, projetos específicos, próximas umas das outras, ou a espaços, onde se reúnem para trabalharem juntas em experimentação, diversão, trocas de saberes e inovação.

A criação de sentido aos espaços leva à apropriação deles. E no centro da questão do sentido no espaço estão as pessoas. Ben Waber, que escreveu o livro "Análise de Pessoas", citado por Molloy (2013) acredita que "o espaço físico é a maior alavanca para incentivar a colaboração. E os dados são claros de que o maior condutor de desempenho em

Projeto de Frank Gehry para o novo Campus do Facebook.

**Fonte:** Archdaily Brasil.



indústrias complexas, como as de *software*, é a interação". Por isso, é importante compreender as formas como essas interações acontecem, quem interage com quem, onde essas interações ocorrem e como a organização do espaço influencia as pessoas.

A criação do sentido está relacionada aos conceitos de "público" e "privado", na visão de Hertzberger (1999), segundo o qual, estão relacionados a "uma série de qualidades espaciais que, diferindo gradualmente, referem-se ao

acesso, à responsabilidade, à relação entre a propriedade privada e a supervisão de unidades espaciais específicas".

Sendo a criatividade um fenômeno social, como define De Masi (2000), uma **arquitetura da criatividade**, portanto, une as pessoas e reforça a interação entre elas, através de sua forma, com ambientes livres, que oferecem oportunidades para que os usuários preencham-nos de acordo com suas necessidades e desejos - o que subentende a existência dessa liberdade também na organização e funcionamento do ambiente, como propõe Hertzberger (1999)-, que integre os diversos usos e crie um cenário próprio para a diversidade de manifestações criativas e convivências que giram em torno disso.

**3 ANÁLISES**



“ Para mim, a arquitetura é sobre mudar a forma como as pessoas estão interligadas. Penso na arquitetura como um sistema que configura várias oportunidades para que as pessoas se relacionem entre si e sejam fortalecidas. Quais são as oportunidades para as pessoas interagirem? Como os edifícios podem criar novos relacionamentos? Isso pode ser através de espaços ou materiais, tanto velhos quanto novos, de baixa ou alta tecnologia, eu busco por tudo para encontrar o que funciona melhor. ”

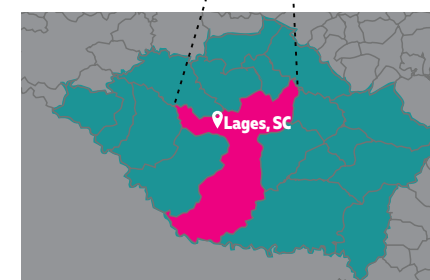
Jeanne Gang



## 3 ANÁLISES

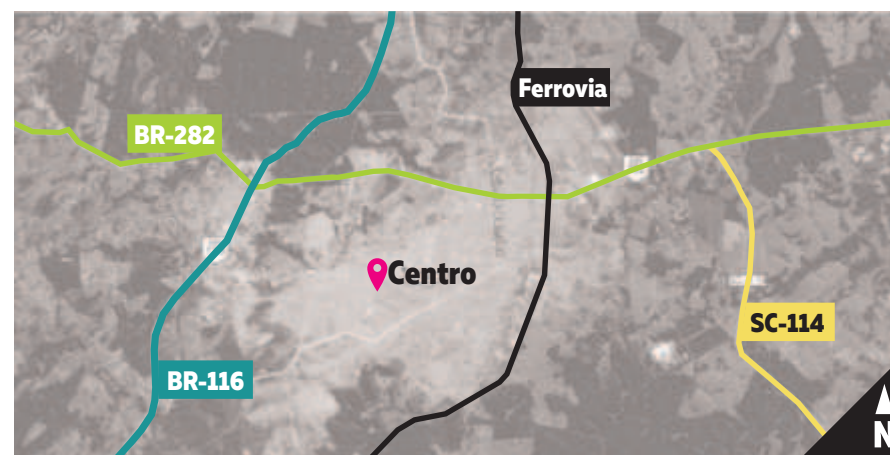
### 3.1 Localização

O município onde será implantado o Complexo Criativo-Cultural, Armazém-Escola Criativa, é Lages, Santa Catarina. Localizado no Planalto Catarinense, em posição estratégica em relação ao estado, é caracterizado por ser o maior município do estado, em extensão territorial, com aproximadamente 2.631 quilômetros quadrados de área, e por possuir população de 156.727 habitantes.



Brasil > Santa Catarina > Região Serrana > Lages e suas conexões regionais e estaduais.

**Fonte:** Adaptado do Google Earth pelo autor.



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

## 3.2 Espaços criativos, culturais e de aprendizado em Lages, SC



Equipamento	Quant.
-------------	--------

Colégio Municipal	137
Colégio Estadual	40
Colégio Privado	34
Colégio Militar	01
Ensino Superior	08
Escola de música	04
Teatro	03
Cinema	02
Centro Cultural	01
Tecnologia	01

Entidades s/ fins lucrativos (cultura)	63
Entidades s/ fins lucrativos (pesquisa)	95
Fundações privadas e associações (cultura)	63
Fundações privadas e associações (pesquisa)	23

--- Centro

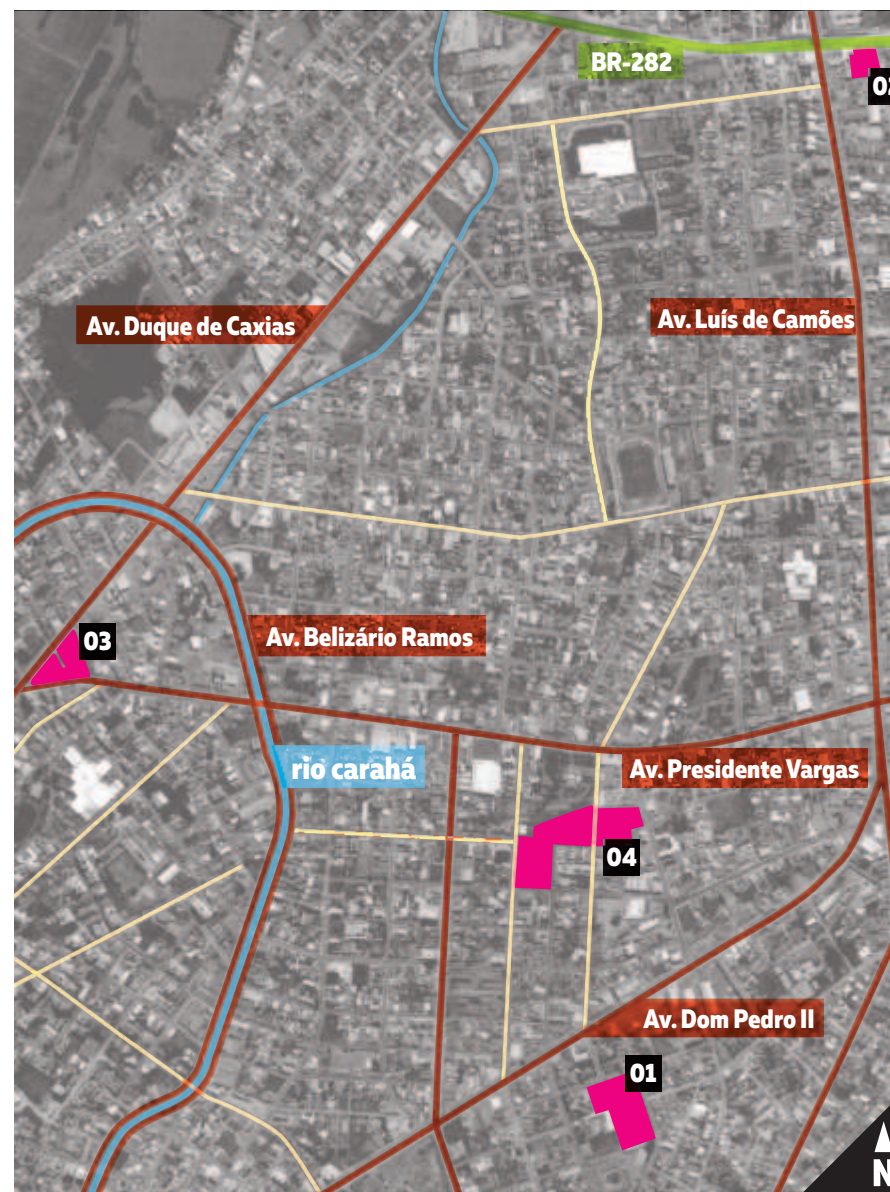
**Fonte:** Mapa adaptado do Google Earth pelo autor. Tabela adaptada do Censo (2010), IBGE.

### 3.3 Não-lugares identificados

Identificaram-se no perímetro urbano da cidade de Lages grandes áreas abandonadas e subutilizadas, definidas neste trabalho como **não-lugares**, conforme conceituou-se no capítulo anterior. Esses vazios urbanos possuem dimensões relativamente grandes com potencial de aproveitamento para diversos usos e podem ser reconectados à malha urbana, tornando-os parte do cotidiano das pessoas que vivem na cidade, com ocupações regulares, e, no caso de terrenos nos quais existem edificações, recuperando-as a partir de novos usos e estimulando sua apropriação através da abordagem proposta de projeto.

- Não-lugares
- BR-282
- Recursos hídricos
- Via arterial
- Via coletora

**Fonte:** Mapa adaptado do Google Earth pelo autor.



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



“... uma coisa é o lugar físico, outra coisa é o lugar para o projeto. E o lugar não é nenhum ponto de partida, mas é um ponto de chegada. Perceber o que é o lugar é já fazer o projeto.”  
Álvaro Siza

### 3.4 Critérios e análises

Para a definição da área escolhida para a implantação do equipamento proposto foram identificados quatro não-lugares em potencial e analisados segundo seis critérios. Cada critério, possui um peso na análise e parâmetros específicos que qualificam as áreas em potencial com uma pontuação, obtida pela multiplicação do peso do critério pelo valor do parâmetro considerado.

\*Infraestrutura completa possui sistemas Viário, Sanitário, Energético e de Comunicação

\*\*critérios em que podem ser contabilizados mais de um dos parâmetros.

\*\*\*critério em que se avaliam os parâmetros correspondentes

ao terreno em estudo a partir das seguintes características: Insolação= ausência de edificações/barreira que projetem sombreamento; Topografia= plano ou inclinação menor que 5%; Ventilação= ausência de obstáculos, desvios ou canalizações; Paisagem= Vegetação nativa e perspectivas do entorno.

#### INSERÇÃO URBANA (4 pontos)\*\*

Proximidade com:  
Núcleo/centralidade (d<1km) = 3  
Avenida principal (d<1km) = 2  
Acesso (mín. 3 vias) = 1 a 3

**Máx.: 32 pontos**

#### NÃO-LUGAR (3 pontos)\*\*

Sem uso = 3  
Estrutura/edifício abandonado = 2  
Risco ocupação irregular = 1

**Máx.: 18 pontos**

#### INFRAEST. URBANA\* (2 pontos)

Completa = 1  
Parcial = 2  
Inexistente = 4

**Máx.: 08 pontos**

#### ZONEAMENTO (2 pontos)

Flexível = 3  
Moderado = 2  
Restritivo = 1

**Máx.: 06 pontos**

#### ÁREA (1 ponto)

>10.000m<sup>2</sup> = 3  
5.000m<sup>2</sup><á>10.000m<sup>2</sup> = 2  
<5.000m<sup>2</sup> = 1

**Máx.: 03 pontos**

#### Sítio\*\*\* (4 pontos)

Insolação  
Topografia  
Ventilação  
Paisagem

**Máx.: 04 pontos**

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



## Área 01 - rua Bahia, bairro São Cristovão

### Inserção urbana:

$[3+2+2^*] \times 4 = 28$  pontos

### Não-lugar:

$[3+2+1] \times 3 = 18$  pontos

### Infraestrutura:

$[2^*] \times 2 = 04$  pontos

### Zoneamento:

$[3] \times 2 = 06$  pontos

### Área:

$[3] \times 1 = 03$  pontos

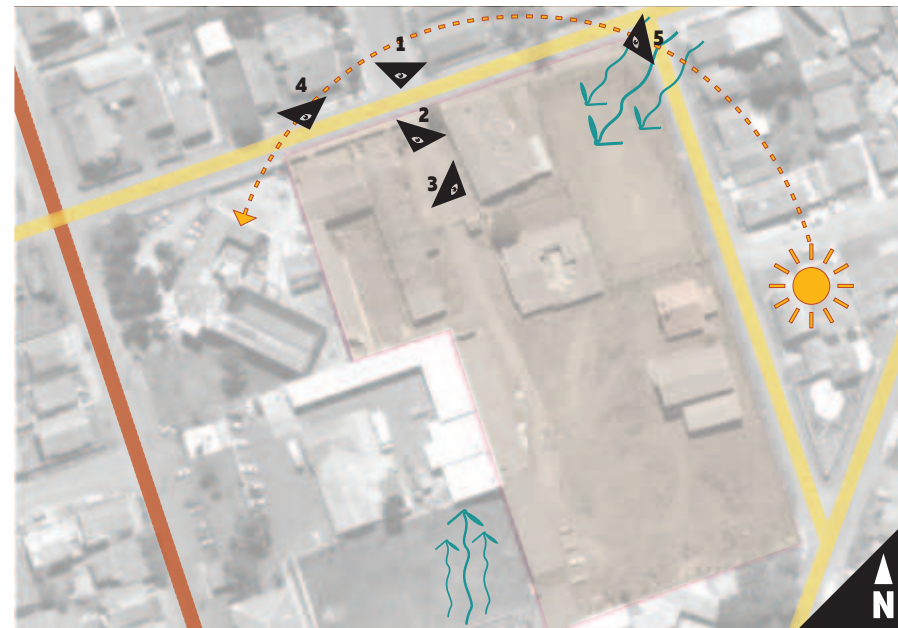
### Sítio:

possui características consideradas desejadas em relação a Insolação, Topografia, Ventilação e Paisagem = 04 pontos

**Total = 63 pontos**

### Índices Urbanísticos

- Terreno: AUIC (Área de Uso Institucional Consolidado)
- Entorno: ZRP1 (Zona Residencial Predominante 1)



## Área 02 - rua Getúlio Vargas, bairro Coral

### Inserção urbana:

$[3+2+3] \times 4 = 32$  pontos

### Não-lugar:

$[3+2+1] \times 3 = 18$  pontos

### Infraestrutura:

$[2^*] \times 2 = 04$  pontos

### Zoneamento:

$[3] \times 2 = 06$  pontos

### Área:

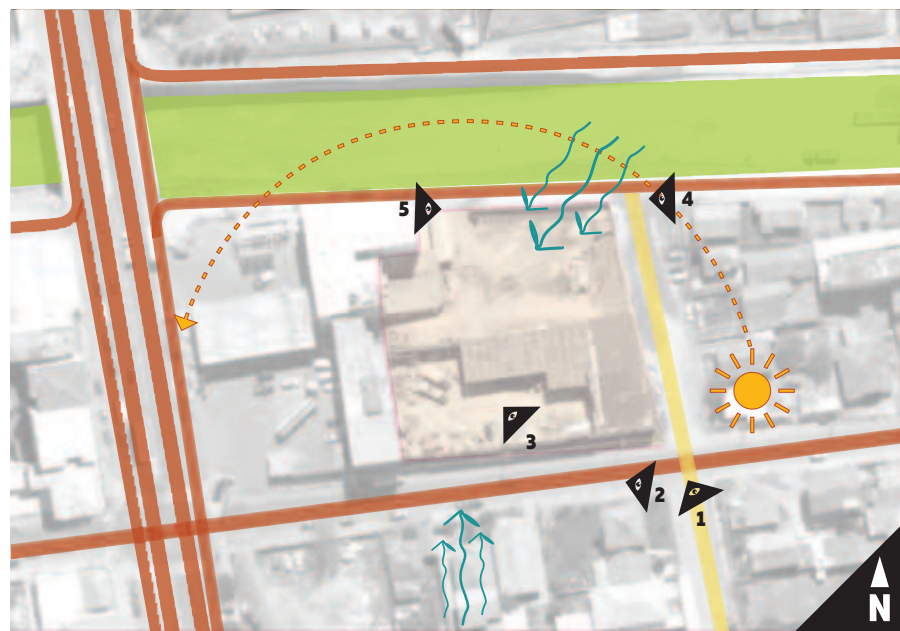
$[1^*] \times 1 = 01$  pontos

**Sítio:** possui algumas características não desejáveis: a edificação situada a oeste, pode ser uma barreira em relação à Insolação e Ventilação = 02 pontos

**Total = 63 pontos**

### Índices Urbanísticos

- Terreno: ZOCC (Zona de Ocupação Comercial Consolidada)
- Entorno: ZOCC e ZRP1 (Zona Residencial Predominante 1)



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



5

### Área 03 - rua Presidente Vargas, bairro Centro

#### Inserção urbana:

$[3+2+3] \times 4 = 32$  pontos

#### Não-lugar:

$[3+2+1] \times 3 = 18$  pontos

#### Infraestrutura:

$[1] \times 2 = 02$  pontos

#### Zoneamento:

$[3] \times 2 = 06$  pontos

#### Área:

$[2^*] \times 1 = 02$  pontos

#### Sítio:

possui algumas características não desejáveis: porções do terreno possuem inclinações maiores que 5%.  
= 03 pontos

**Total = 63 pontos**

#### Índices Urbanísticos

- Terreno: AUIC, ZOCC e EDD1 (Eixos de Descentralização do Desenvolvimento 1)
- Entorno: ZOCC, EDD1 e ZRP1



1



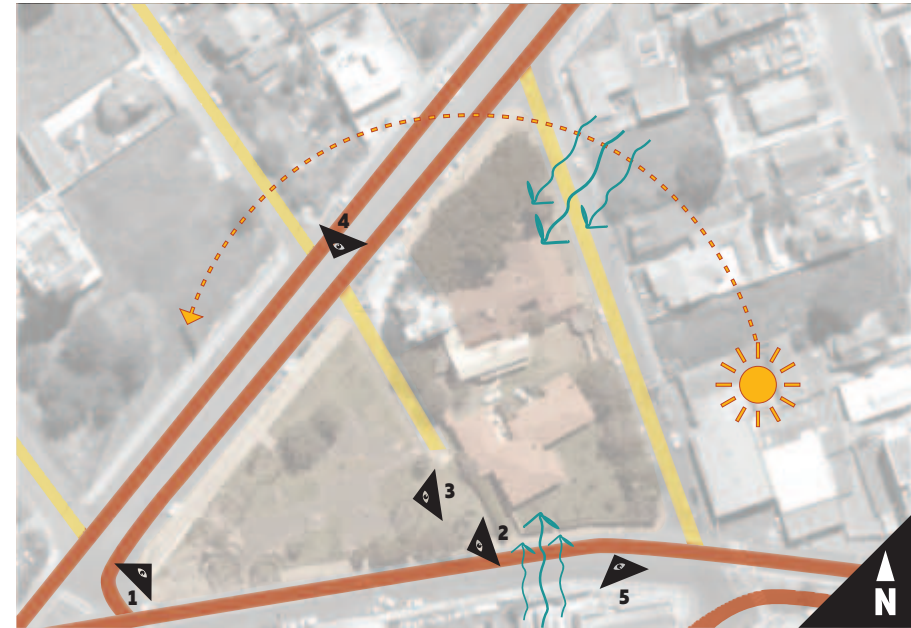
2



3



4





## Área 04 - rua Maranhão, bairro São Cristóvão

### Inserção urbana:

$[3+2+3] \times 4 = 32$  pontos

### Não-lugar:

$[3+2+1] \times 3 = 18$  pontos

### Infraestrutura:

$[2] \times 2 = 04$  pontos

### Zoneamento:

$[1] \times 2 = 02$  pontos

### Área:

$[3] \times 1 = 03$  pontos

### Sítio:

possui características consideradas desejadas em relação a Insolação, Topografia, Ventilação e Paisagem = 04 pontos

**Total = 65 pontos**



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

### 3.5 Definição do terreno

A **Área 04** foi escolhida para a implantação do Complexo Criativo-Cultural por, entre outros motivos, ter obtido maior pontuação na análise. Está localizada no bairro São Cristovão, em sua porção norte, situada entre as Avenidas Presidente Vargas (a Norte) e Dom Pedro II (a Sul). É composta por três terrenos, dois deles possuem edificações e no terceiro terreno, que está vazio, há uma parcela de área destinada a Eixo Viário Futuro, prevista no Plano Diretor de Desenvolvimento Territorial (PDDT) de Lages.

Em relação à Inserção urbana, o bairro em que a área está situada possui ligação com outros seis bairros que o circundam. Portanto, está bem próxima das centralidades de

cada um desses bairros. Tem ligação por vias coletoras com três Avenidas da cidade, o que é importante para a conexão com diversas partes da cidade e, por não ter ligação direta com as vias principais, de maior fluxo, provocará menor impacto no fluxo local de veículos e também não sofrerá tanta influência da intensidade desses fluxos. A área pode possuir acesso direto a seis vias, das quais quatro são vias coletoras e duas são vias de trânsito local.

A área é um vazio considerável dentro da cidade, como não-lugar, possui as características de ausência de uso, estrutura ou edifício abandonado e risco de ocupação irregular - e também se encaixa na definição de não-





lugar como espaço transitório, de passagem, sem significados para a população. Considera-se um exemplo de desperdício de solo urbano, pois não cumpre com sua função social.

Em relação à Infraestrutura urbana, o entorno desta área possui ocupação consolidada com infraestrutura urbana completa disponível, com exceção da rua Maranhão, que não possui pavimentação.

O zoneamento no qual está inserida foi considerado moderado, pois possui coeficiente de aproveitamento do terreno com índice intermediário, mas, devido às dimensões da área, será possível um bom aproveitamento.

A área possui dimensões relativamente grandes, maiores que dez mil metros

quadrados, desejadas pela intenção de articular espaços fechados e abertos com o entorno, criar transições e evitar interferir na paisagem local, buscando horizontalizar a distribuição espacial do programa do novo equipamento.

Por fim, considerou-se o Sítio com características ideais para a implantação do projeto: a ausência de edificações e barreiras que projetem sombreamento; terreno em sua maior parte é plano ou possui inclinação menor que 5%; a ausência de obstáculos, desvios ou canalizações do vento; e a existência de vegetação nativa, assim como perspectivas do entorno que valorizem o novo equipamento.

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Expressão de arte urbana, em edificação abandonada na área escolhida.

**Fonte:** Fotografia do autor

## 3.6 Local de implantação

### 3.6.1 Justificativa

Além da adequação da área escolhida, segundo os critérios definidos, aos usos pretendidos, à forma de implantação e relação com a cidade, esta possui características identitárias particulares que destacam das demais áreas analisadas: a existência de uma chaminé com aproximadamente oito metros de altura, que por ser um elemento marcante na paisagem, pode se tornar um ponto focal do projeto; o terreno onde está situada a chaminé possui outras estruturas em ruínas que serviam como depósito de equipamentos e estoque de madeira, pois, na década de 1960, ali funcionava uma madeireira. Estas particu-

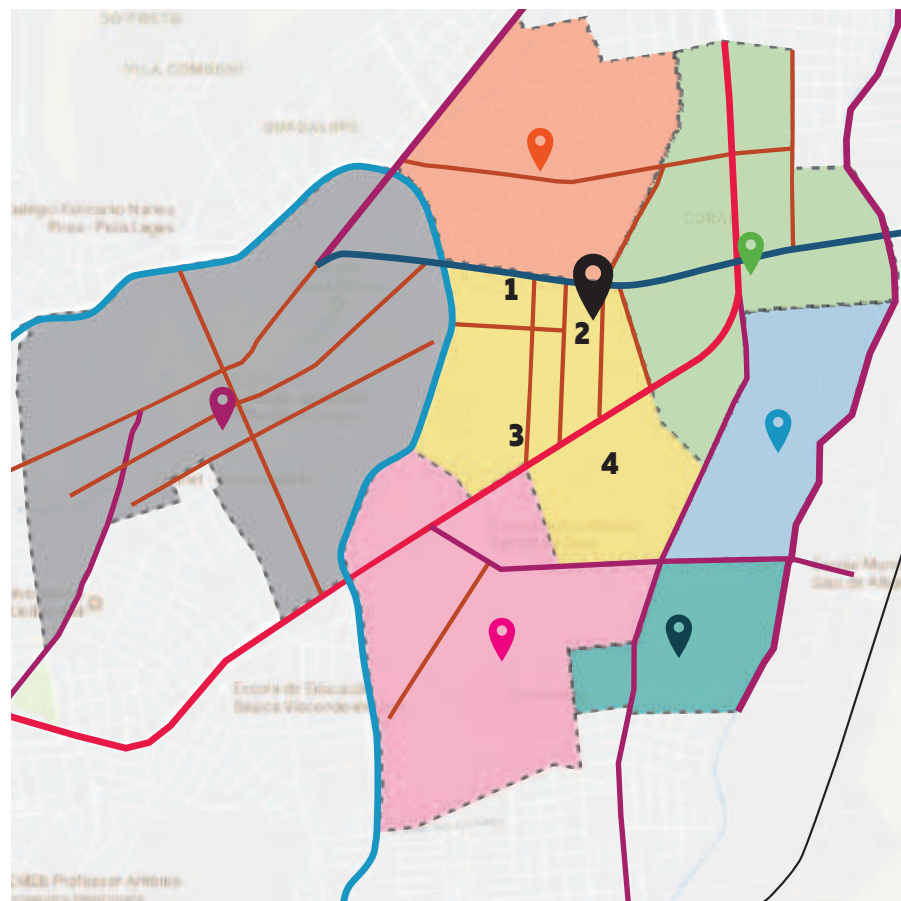
laridades são elementos que podem ser aproveitados para potencializar as possibilidades de se configurar um novo espaço que se transforme em lugar dotado de significado e sentido a fim de que seja apropriado pelos usuários e pessoas que passarão pelo equipamento. O fato de ali ter funcionado uma madeireira cria uma conexão com as referências culturais locais que se pretendem utilizar na Arquitetura do projeto.

Entende-se que, a escala de atuação do equipamento é mais abrangente que as delimitações do bairro onde se insere, já que a proposta prevê a criação de um conjunto de equipamentos em rede que

amplificam as possibilidades do Complexo Criativo-Cultural. Por isso, acredita-se que o núcleo principal deve ser implantado em uma região centralizada geograficamente no município e articulada estrategicamente com as principais vias da cidade, assim possibilitando ligações com o maior número de bairros possível.



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



- Área em estudo
- Centro
- Sagrado Coração de Jesus
- Coral
- Popular
- Universitário
- Caravágio

- Via arterial
- Via coletora
- Av. Presidente Vargas
- Av. Belizário Ramos (Carahá)
- Av. Dom Pedro II

Acima, mapa de ocupação do bairro - 1 (1916), 2 (1920-1950), 3 (1960) e 4 (1970-1980) - e sua ligação com os bairros que o cercam e a cidade.

**Fonte:** Adaptado do Google pelo autor

### 3.6.2 Evolução da área

A formação do bairro São Cristovão se deu através das formas tradicionais de ocupação territorial local: a aquisição de latifúndios para atividades pecuárias.

Conforme registro do Correio Lageano de 1996, em seu caderno especial sobre a história dos bairros da cidade, a ocupação teve início em 1916, quando a família Steffen, de origem alemã, se instalou na localidade em terreno que, posteriormente, na década de 1950, foi transformado no loteamento Steffen, que no final da década de 1990, correspondia a 90% do bairro. Posteriormente outros loteamentos foram criados, como a vila Carolina, entre outros, e a ocupação mais intensa no bairro aconteceu

em 1950. Nas décadas de 20 a 40, a ocupação concentrou-se nas proximidades da atual Avenida Presidente Vargas, com residências, armazéns e pequenos comércios.

A formação do bairro se deu conforme eram construídas ruas e avenidas da cidade. Já na década de 1940, com a abertura da BR-2 (em 1970, transformada em Avenida Dom Pedro II), havia ocupação nas proximidades da área em estudo neste trabalho. Na década de 1950, com as obras de canalização do rio Carahá, a abertura da Avenida Belisário Ramos e criação da maioria das vias locais, intensificava-se a urbanização do bairro.

A partir da década de 1960, instalaram-se equipa-

mentos importantes que até hoje estão em atividade como a Escola Básica Belisário Ramos (1962), o Quartel do Corpo de Bombeiros (1968) e, mais tarde, o 6º Batalhão de Polícia Militar (1982) e o Presídio Municipal, anexo a ele. O escritório central da CASAN e a sede dos servidores da CASAN, ambos atualmente desativados.

Nos últimos anos o bairro tem se adensado, com condomínios residências de vários pavimentos e, além dos usos tradicionais como pequenos comércios e habitação, também instituições como o Senac, Sebrae, Badesc e Banco da mulher, além de transportadoras, concessionárias, casas noturnas, supermercado, restaurantes e lanchonetes localizam-se no bairro.



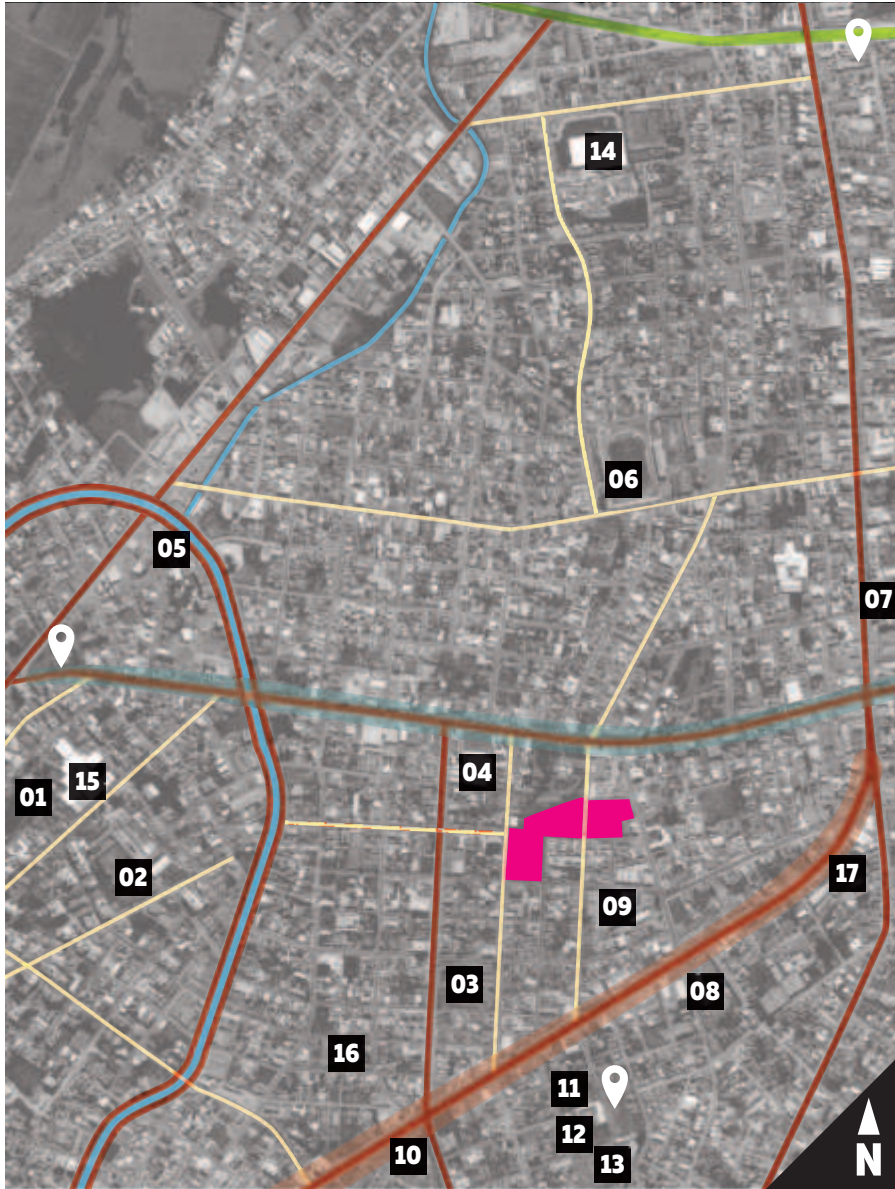
Acima, a rua Rio Branco, em 2011, e na década de 1990.

À direita, fotos de satélite comparando as alterações no entorno da área em estudo, nos últimos anos. Percebe-se que é uma região consolidada da cidade, por isso, não se modificou significativamente. Destacam-se os condomínios residenciais verticalizados que ocuparam as áreas vazias remanescentes nesta área.

**Fonte:** Google Street View e Correio Lageano



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



### 3.6.3 Equipamentos de interesse

BR-282

Recursos hídricos

Via arterial

Via coletora

Área de influência da Av. Dom Pedro II

Área de influência da Av. Presid. Vargas

#### LEGENDA

1-ParqueJonasRamos(Tanque)

2-EEBVidalRamosJr.

3-EEBBelisárioRamos

4-Supermercado

5-Fórumdacomarca

6-EstádioVidalRamosJr.

7-Centralidadelinear-bairroCoral

8-Empresadetransportesestadual

9-Centrodedistribuiçãodebidas

10-Rodoviária

11-Presídiumunicipal

12-CorpedeBombeiros

13-6ºBatalhãodePolíciaMilitar

14-Hipermercado

15-Hipermercado

16-Empresadeônibus

17-Madeiraira

**Fonte:** Mapa adaptado do Google Earth pelo autor.



### 3.6.4 Levantamento fotográfico



Vista da paisagem no terreno 2.

**Fonte:** Fotografia do autor

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Vista da chaminé do terreno 1.

**Fonte:** Fotografia do autor



Vista da edificação abandonada do terreno 3. **Fonte:** Fotografia do autor

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.





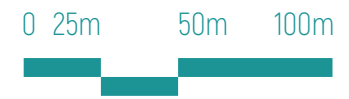
O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



### 3.6.5 Uso do solo



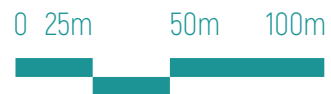
- Comercial/serviços
- Residencial
- Misto
- Institucional
- Abandonado
- Educação



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

### 3.6.6 Gabarito de alturas

- até 2 pavimentos
- de 3 a 5 pavimentos
- 6 ou mais pavimentos

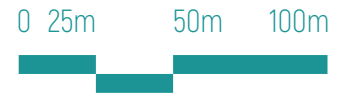




### 3.6.7 Áreas ocupadas e vazios



- Ocupado
- Abandonado



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

### 3.6.8 Sistema viário e transportes



Ponto de ônibus



Via arterial



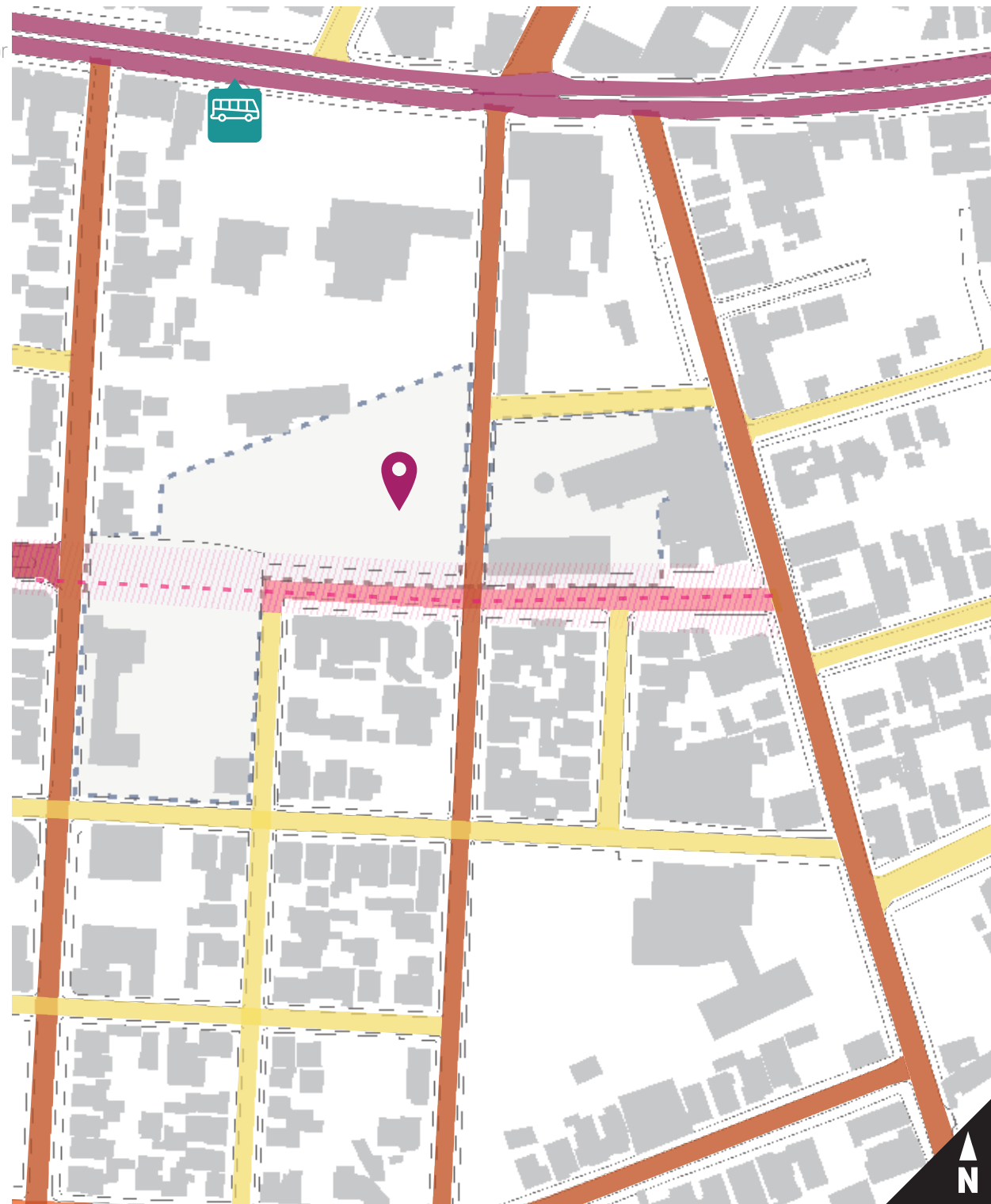
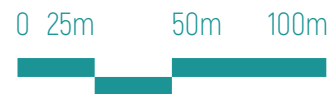
Via coletora



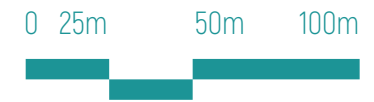
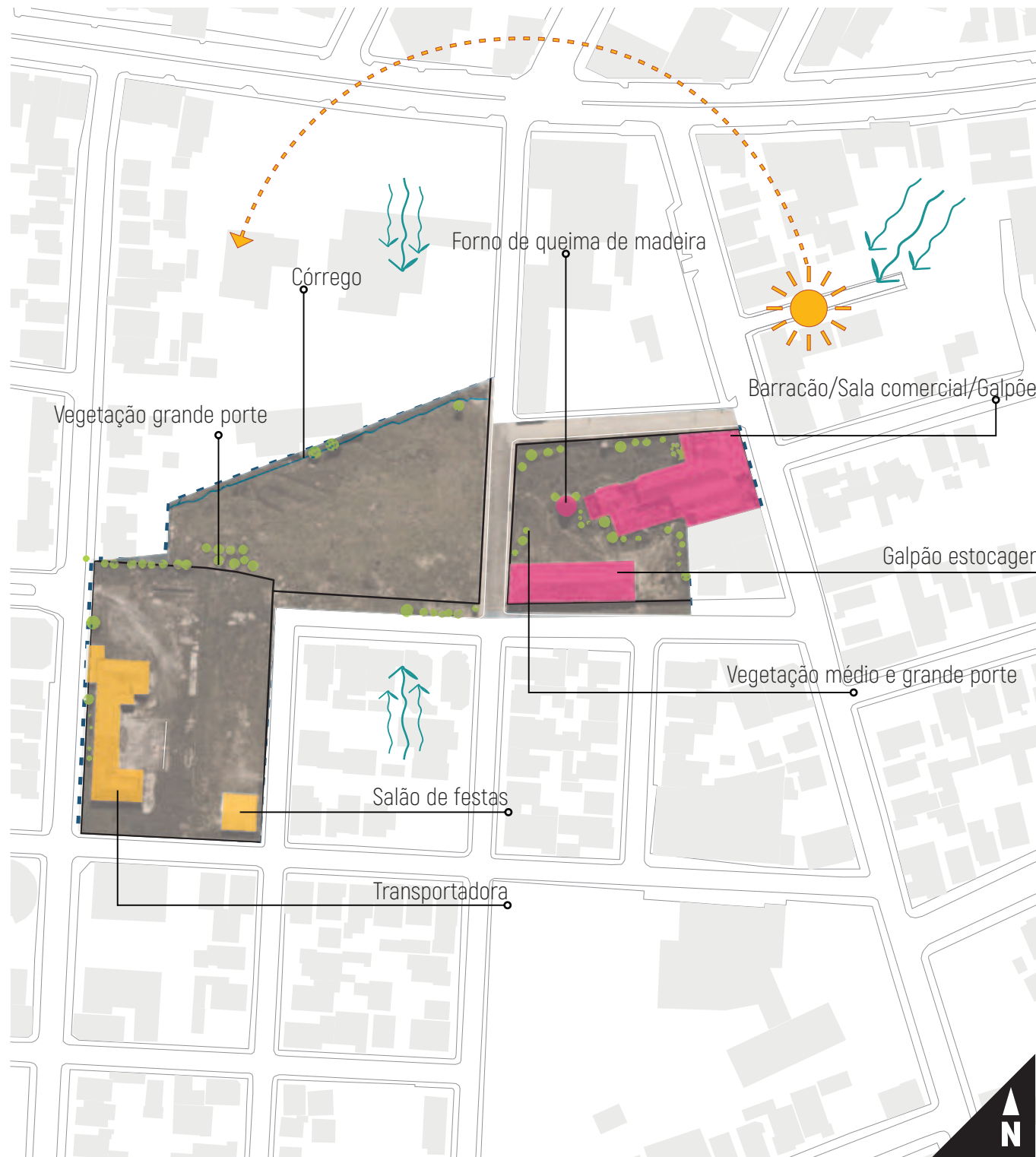
Via local



Eixo viário futuro



### 3.6.9 Condicionantes físicas - Terreno



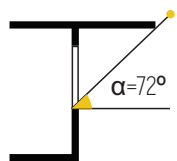
O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

### 3.6.9 Condicionantes físicas - Carta solar

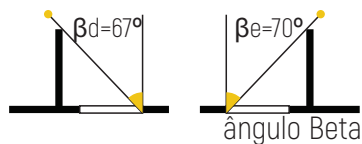
- Solstício de Inverno
- Equinócios de Outono/Primavera
- Solstício de Verão

- Insolação Necessária
- Insolação meio-Crítica
- Insolação Crítica

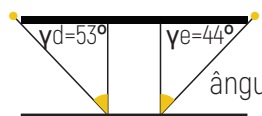
0 25m 50m 100m



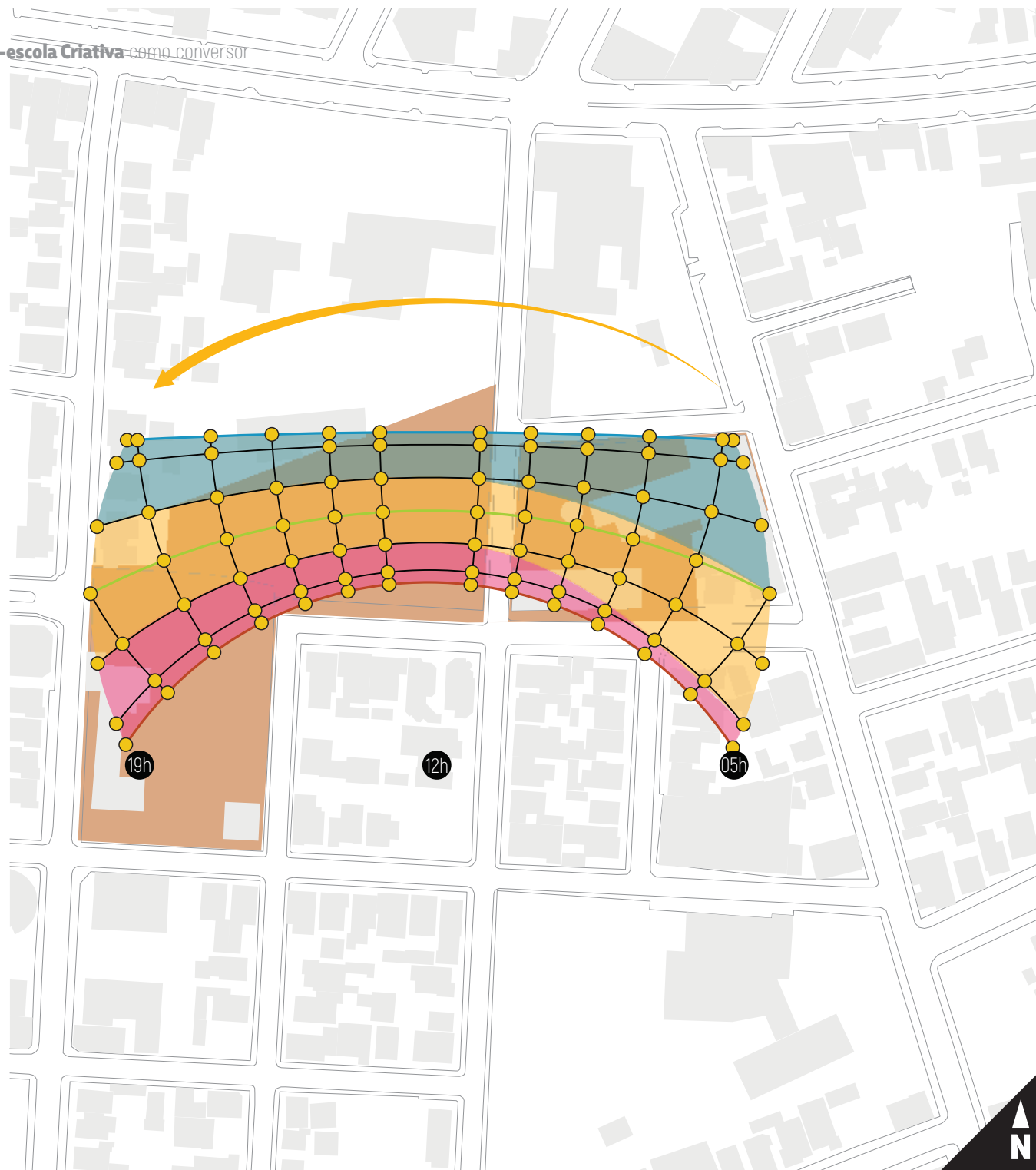
ângulo Alfa



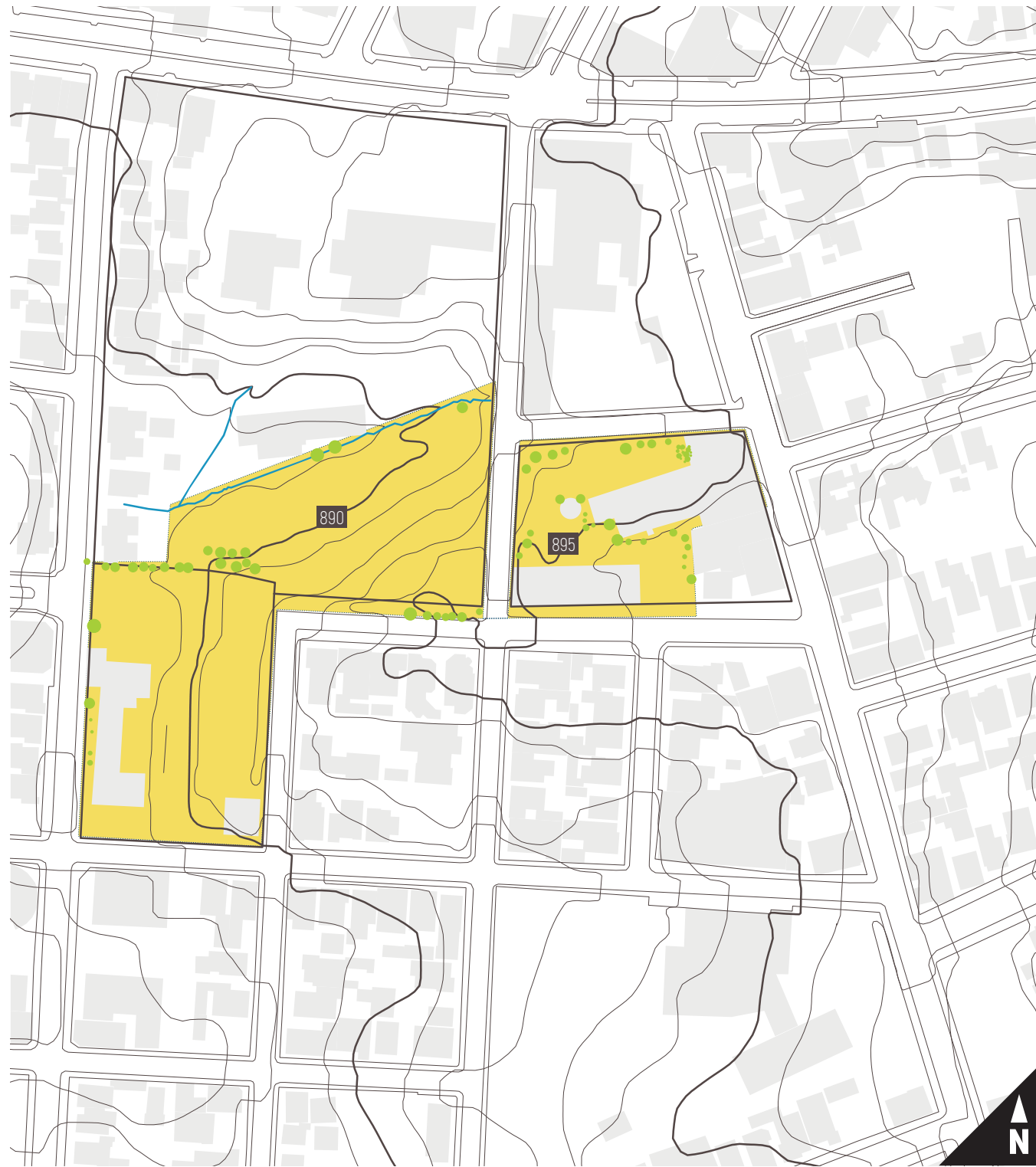
ângulo Beta



ângulo Gama



### 3.6.9 Condicionantes físicas - Topografía



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



### 3.6.10 Legislação

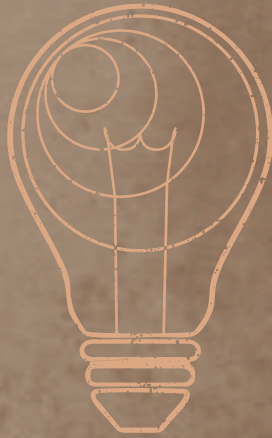
- ZRE3
- EDD2
- Eixo viário futuro

**Fonte:** Secretaria de Planejamento de Lages, SC

Unidade territorial	CA mín.	CA bás.	CA máx.	TO base	TO torre	Recuo ajardin (m)	Afast. mín. (m)	Limite de pavtos.	Cálculo de afast.	Uso divisas
EDD - 2	0,2	24	4,8	60%	50%	4,0	1,5 Térreo	Até 4	H / 6	2 Divisas
							2,0 Se 2 pavimentos			
							2,0 Torre	> 5	H / 5	
ZRE 3	[-]	24	4,8	60%	40%	4,0	1,5 Térreo	Até 4	H / 7	1 Divisa
							2,0 > 2 pavimentos	> 5	H / 6	



**4 PROPOSTA DE PARTIDO GERAL  
ARMAZÉM-ESCOLA CRIATIVA**



“ A Arquitetura em consonância com o caráter nômade da modernidade criou novos conceitos, que já não se vinculam exclusivamente às construções monolíticas projetadas para usos exclusivos. Erguem-se edifícios capazes de absorver o efêmero. Uma arquitetura mais do tempo do que do espaço. ”  
Marta Bogéa



## 4.1 Estudos de caso

### 4.1.1 Intervenções no pré-existente

No Sesc Pompeia, em São Paulo, os antigos edifícios fabris foram convertidos para receber programas culturais, de lazer e um novo bloco para atividades esportivas foi projetado e construído. O icônico edifício representa a aspiração de Lina Bo Bardi a uma arquitetura definida como espaço vivido. As antigas fábricas adquirem novo significado, tornando-se um espaço de fazer cidadania e cultura – esta desvinculada do contexto do museu e do espetáculo e, sim, no sentido de convivência.

Neste projeto, a arquiteta consolidou muitos dos objetivos que perseguiu desde sua chegada ao Brasil,



É possível ver no conjunto o caráter poético de 'cidadela', tendo como eixo principal o antigo acesso de caminhões da velha fábrica de tambores.

**Fonte:** Fotografias do autor

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Os aspectos originais do conjunto foram mantidos e intervenções em concreto aparente foram feitas criando novos ambientes. O mobiliário também foi desenhado por Lina.

**Fonte:** Fotografias do autor.

oportunizando associar diversas metodologias de projeto, formas de expressão artística, práticas construtivas e trabalho colaborativo. Isso é percebido na maneira como foram conduzidos o projeto e a obra, no destaque da estrutura existente, na distribuição do programa de necessidades e na atenção dada aos detalhes, por exemplo.

Lina não procurava a justa forma, mas sim a simplicidade arquitetônica e uma autenticidade cultural que pudesse ser coletivamente compartilhada. Seus projetos estavam baseados na busca por criar espaços para o convívio: a Arquitetura como agente de integração entre as pessoas e a cidade em que vivem. No Sesc Pompeia as edificações configuram ruas e praças como espaços de transição e estar,



**Fonte:** Fotografias do autor, à esquerda, e de Amanda Bueno, à direita

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



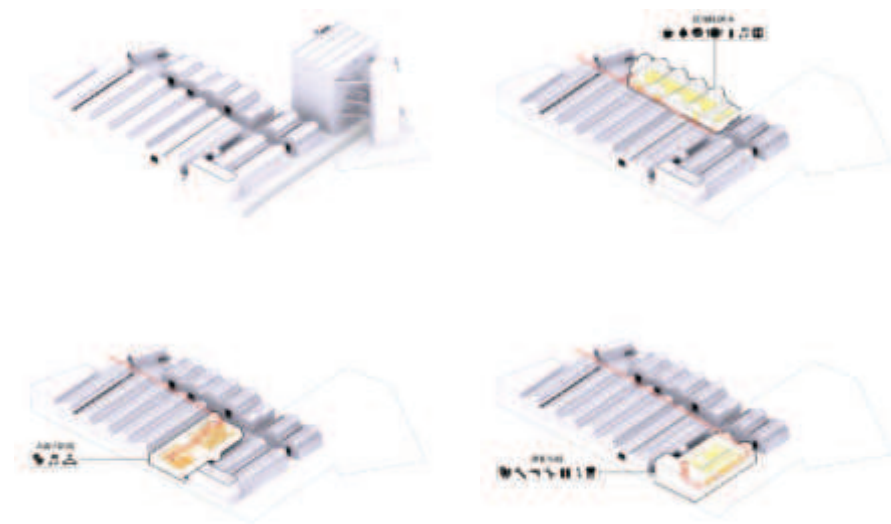


repletos de vitalidade, que se tornam restaurantes, clubes esportivos e oficinas, de certa forma, como em uma cidade – ou melhor, como deveria ser em uma cidade.

Seus espaços representam, assim, os ideais de liberdade da Lina, se configuram espacialmente para receber atividades culturais e apresentações, que podem acontecer em qualquer parte, sintetizando o motivo de o conjunto ser chamado de **Cidadela da Liberdade**. Desta maneira, o Sesc Pompeia se torna único, por ter a diversidade e a coletividade, na sua essência.



Fonte: Fotografias do autor

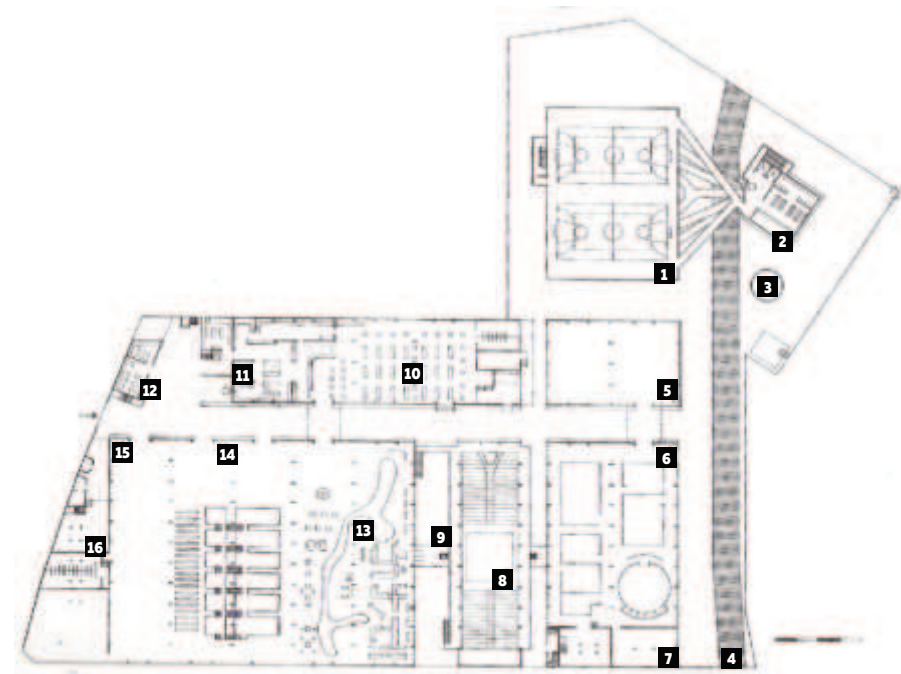


“ a beleza por si mesma é uma coisa que não existe, praticamente. Existe enquanto é, porque existe por um período histórico, depois muda o gosto. [...] Quando é uma coisa imprescindivelmente ligada à coletividade, é bonita porque serve e continua a viver.

**Lina Bo Bardi**



**Fonte:** Oficina CURA



### LEGENDA

- |  |                         |
|--|-------------------------|
| 1-Conjunto esportivo                                       | 9-Vestiário             |
| 2- Lanchonete, vestiários, sala de ginástica               | 10-Restaurante          |
| 3-Torre caixa d'água                                       | 11-Cozinha industrial   |
| 4-Deck   | 12-Refeitório           |
| 5-Oficinas e depósito                                      | 13-Estar e lazer        |
| 6- Atelier de cerâmica, ntura, marcenaria, tapeçaria       | 14-Biblioteca           |
| 7-Laboratórios fotográfico, estúdio musical, sala de dança | 15-Galpão de exposições |
| 8-Teatro   | 16-Administração        |



**Fonte:** Fotografias do autor, à esquerda, e de Amanda Bueno, à direita



### 3.5.1 Intervenções no pré-existente

O projeto **Parque Urbano de Sacopá**, no subúrbio de Salvador, Bahia, propõe intervenções na antiga Fábrica de Cimento Aratu, localizada na Ponta de Sapocá, no bairro de Paripe, em Salvador. A proposta se caracteriza como uma intervenção em escala urbana buscando revitalizar a área, que, atualmente, não possui conexões com seu entorno nem usos devido ao estado em que se encontra a vegetação existente e a estrutura abandonada da fábrica, somadas à topografia

É possível ver no conjunto o caráter poético de 'cidadela', tendo como eixo principal o antigo acesso de caminhões da velha fábrica de tambores.

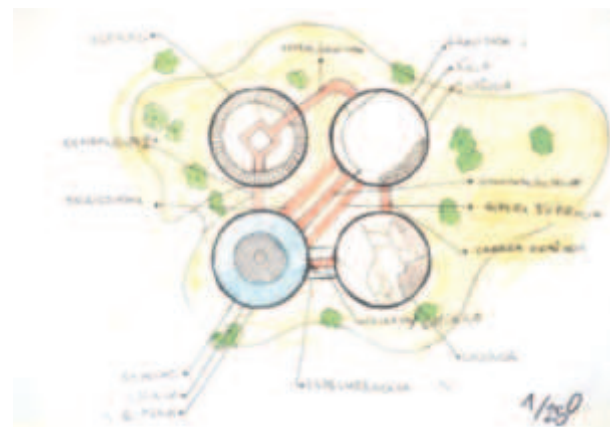
**Fonte:** TFG Erasto Cesar Carvalho - Parque Urbano em pré-existência industrial.

Três eixos norteiam o projeto: o tratamento paisagístico, que preserva a paisagem natural existente e integra os diferentes equipamentos; a relação da



área com a Baía de Todos os Santos e a preservação das estruturas industriais existentes, convertidas para novos usos, transformando o conjunto em um Parque Urbano Público. Destacam-se as soluções encontradas para reaproveitar as estruturas da fábrica, como, por exemplo: no antigo galpão da fábrica propôs-se um Complexo esportivo, o edifício onde era feito o controle de entrada e saída de materiais foi transformado em Restaurante, os antigos reservatórios de água, agora, um Auditório e um Planetário e os 4 silos e edifício onde era feito o ensacamento do cimento tornaram-se um Complexo lúdico. Além disso, a proposta propõe novas

intervenções arquitetônicas e paisagísticas como: um Mirante-Memorial da Fábrica de cimento, Mirantes e Piscina de maré.

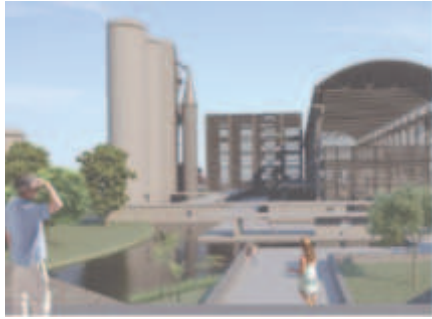


À direita, croquis do Complexo lúdico.

**Fonte:** TFG Erasto Cesar Carvalho - Parque Urbano em pré-existência industrial.



O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



Antigo galpão da fábrica transformado em **Complexo esportivo**.



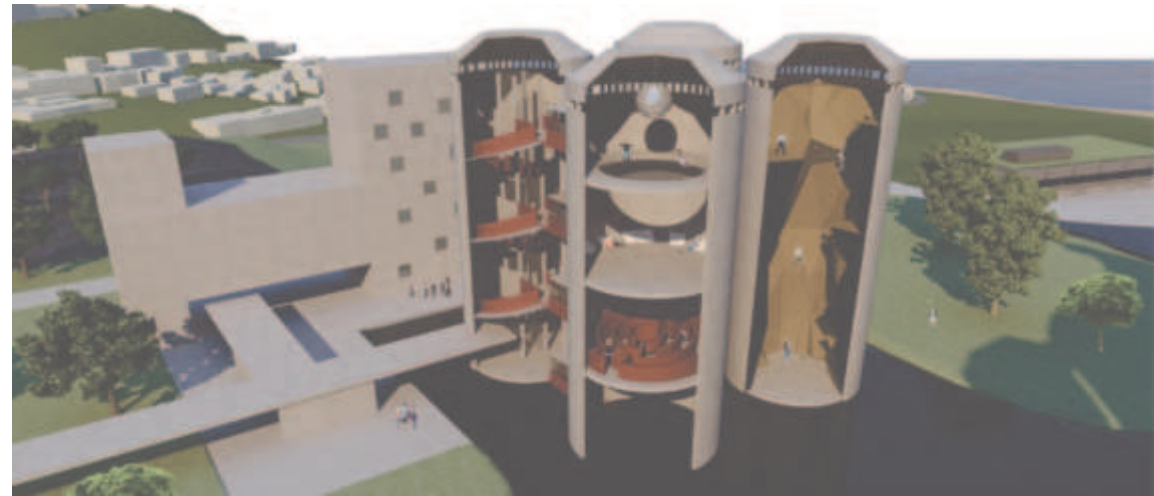
Acima, a integração das estruturas com novos usos através das soluções paisagísticas.



**Complexo lúdico** proposto nas estruturas dos 4 silos e edifício onde era feito o ensacamento do cimento.

Acima, a ligação com a baía e a perspectiva interna do Complexo esportivo . Abaixo , corte perspectivado do Complexo Lúdico.

**Fonte:** TFG Erasto Cesar Carvalho - Parque Urbano em pré-existencia industrial.

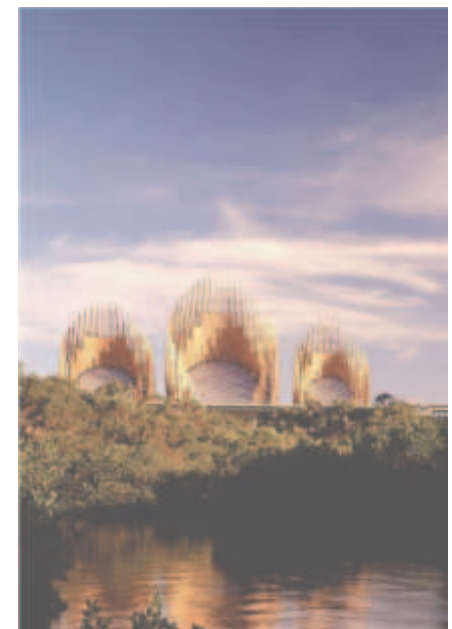
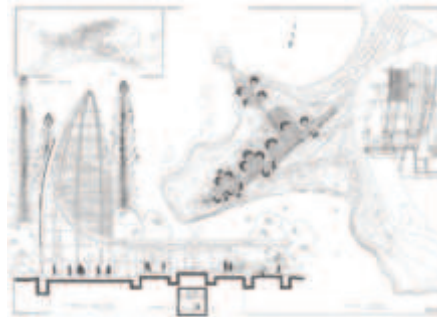


## 4.1.2 Relação com o contexto

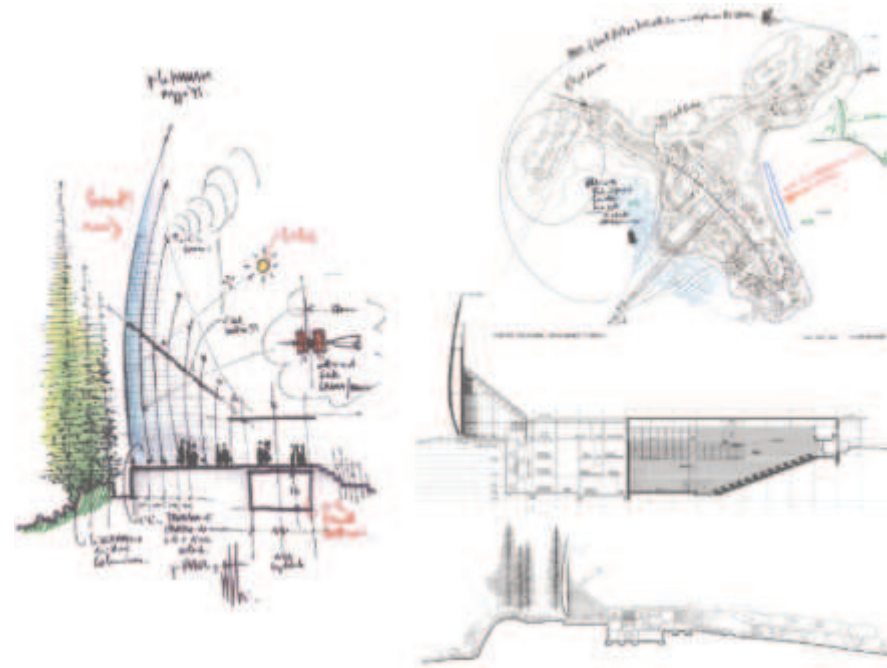
Erguido em homenagem ao líder político da Nova Caledônia assassinado em 1989, o **Centro Cultural Jean-Marie Tjibaou** é exemplo de criatividade formal e habilidades tecnológicas, destacando-se como um dos principais e mais avançados projetos de seu tempo.

O arquiteto utilizou como ponto de partida para criação as casas dos chefes tradicionais Kanak, etnia local, e, desconstruindo suas formas, criou uma sequência monumental de "cabanas" que recebem várias funções: espaços de exposição, áreas de pesquisa, sala de conferências, biblioteca e estúdios para música, dança, pintura e escultura.

Inspirando-se nos



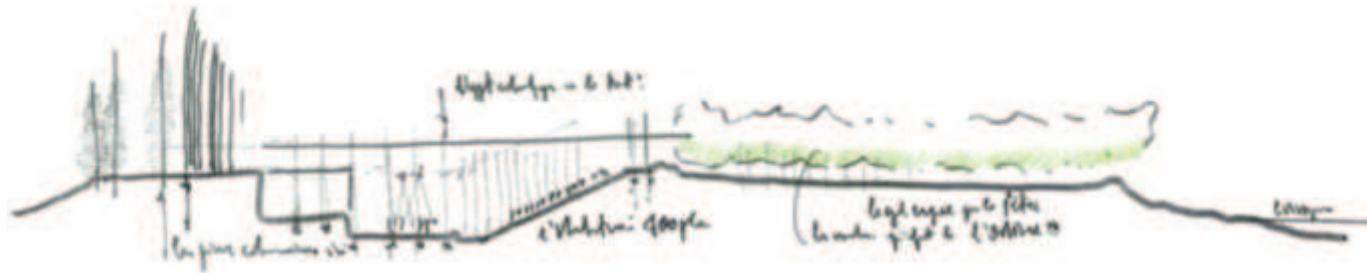
O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



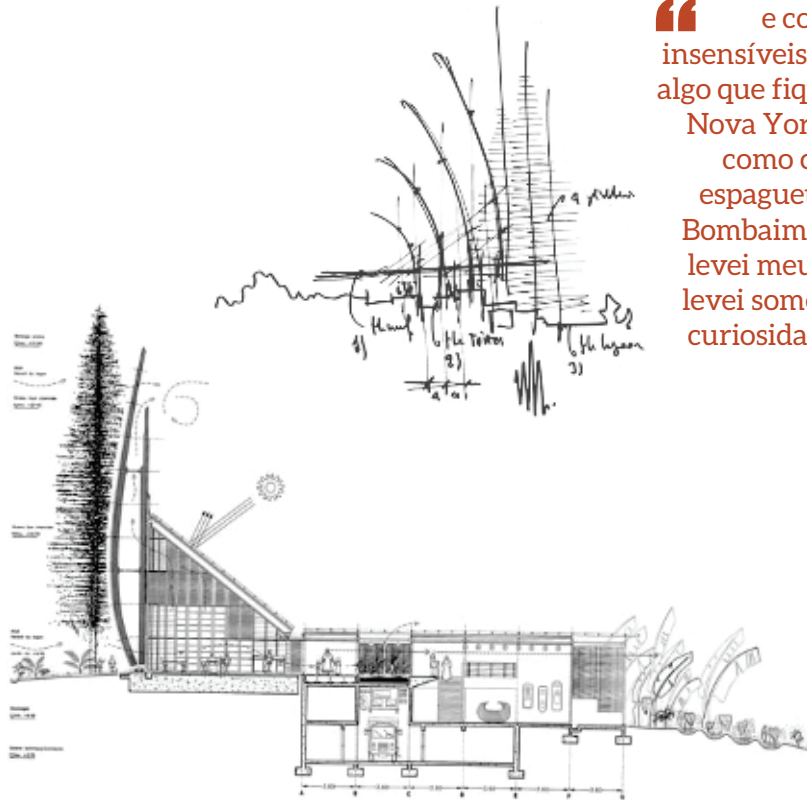
profundos laços do povo local com a natureza, o projeto adota também essa relação de integração com seu contexto: localizado em uma península, cercada por água em três lados, o centro cultural acontece em meio à vegetação exuberante do local, cortada por trilhas e caminhos, entre os quais há aglomerados de edifícios de disposição semicircular definindo áreas comuns abertas com fortes ligações ao seu contexto.

Destaca-se também, a compreensão da história, do ambiente e das crenças da cultura Kanak como parte fundamental do processo, representando uma forma de homenagem à cultura local, da qual se aproveitaram tradições e conhecimentos construtivos, somados às tecnologias modernas. Os edifícios, além

Acima, as possibilidades da tecnologia moderna somadas às tradições construtivas locais. **Fonte:** Fondazione Renzo Piano.



“ e como podemos ficar insensíveis, como se pode projetar algo que fique bem, sei lá, tanto em Nova York quanto em Paris? É como comer um prato de espaguete em Calcutá ou em Bombaim. [...] venci porque não levei meus espaguetes de casa, levei somente a competência, a curiosidade e a desobediência. **Renzo Piano** ”



do uso de materiais naturais, ainda têm um sistema de ventilação passiva altamente eficiente que eliminou a necessidade de ar condicionado mecânico.

"Não nos adequamos apenas àquela cultura e àquela tradição. [...] naquele emaranhado de vegetação, devia nascer um centro turístico, mas algo novo, no limite entre a Arquitetura e a Antropologia, que pusesse em contato duas culturas diversas.[...] A Arquitetura é um fenômeno local, mas também é, ao mesmo tempo, universal."(Renzo Piano)

Croquis e corte esquemáticos.  
**Fonte:** Fondazione Renzo Piano.

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



### 4.1.3 Hub de inovação

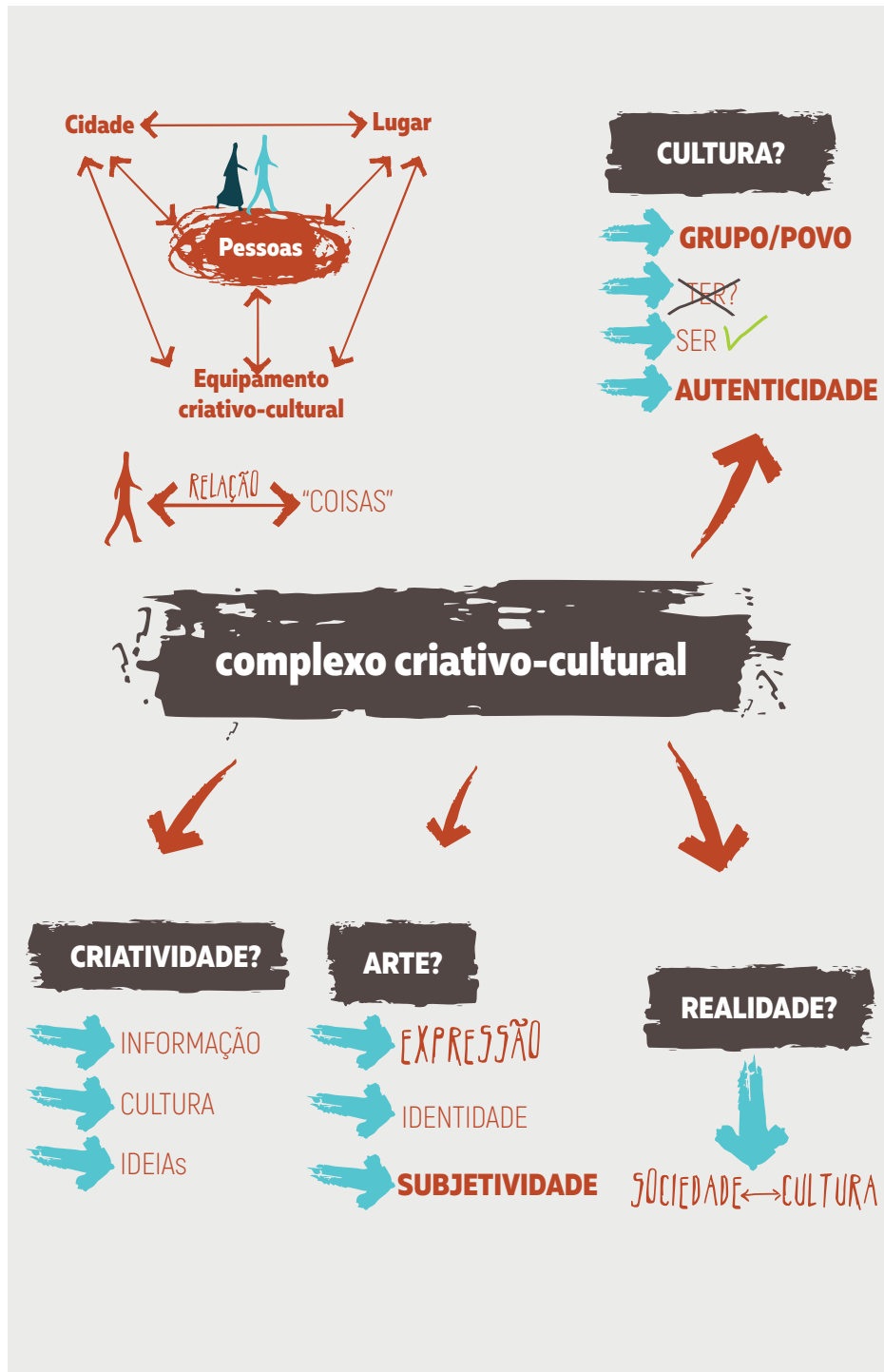
O **Hub de Inovação Internacional PCH**, São Francisco, Califórnia (EUA), está localizado num terreno de 2.787 metros quadrados, num histórico armazém industrial de três pavimentos, os principais objetivos do projeto foram transmitir os valores da empresa como compromisso com a inovação, bem-estar dos empregados e a administração ambiental; criar um ambiente que permita a interação e produtividade requerida para "idealizar, desenvolver, produzir e entregar". Além da consciência da marca, este projeto foi desenhado e construído para ter a certificação de ouro LEED ID+C (Interior Design and Construction).

O programa inclui um

salão de apresentações equipado com tecnologia para videoconferência, áudio, vídeo e iluminação, podendo acomodar reuniões e eventos de numerosas escalas. O segundo pavimento conta com estações de trabalho numa planta aberta e oficinas para a criação de protótipos. Três salas centrais para reuniões servem como um ponto de intercâmbio de ideias e de colaboração entre as áreas de projeto e de fabricação.



**Fonte:** Archdaily Brasil,  
ChrDAUER Architects. Fotografias  
de Mariko Reed.



## 4.2 Definição de Complexo criativo-cultural

O Complexo criativo-cultural é um conjunto arquitetônico de espaços livres dedicados à criatividade, às manifestações culturais e à inovação.

Configura-se espacial e funcionalmente para possibilitar a interação entre usuários, através de espaços que podem ser preenchidos de acordo com as necessidades de quem os utiliza, que permitem criar uma identidade e tornam o Complexo vivo.

Considerando que o conceito de lugar, não é mais apenas uma localização, mas tornou-se uma rede dinâmica, o Complexo criativo-cultural também se adapta a essa dinâmica espacial configurando-se num conjunto de equipamentos que amplificam

suas possibilidades se espalhando por diversos pontos da cidade.

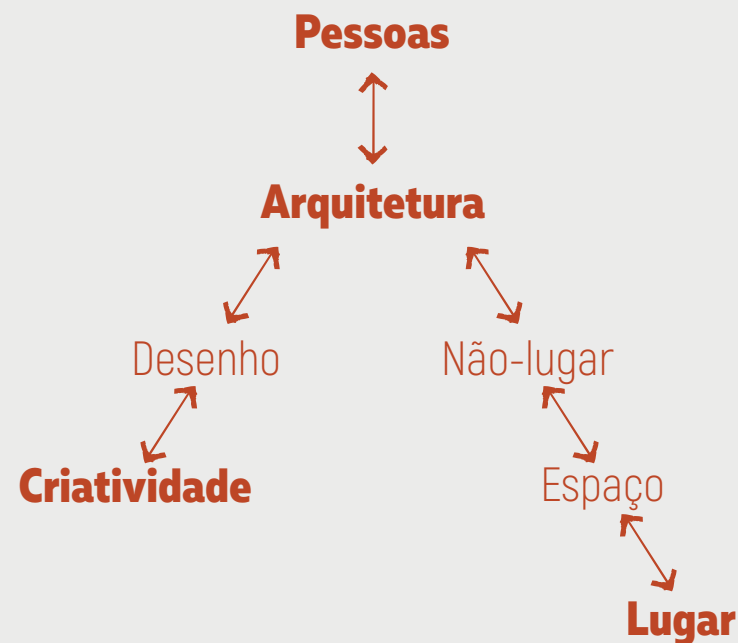
Através da criatividade, é um equipamento de desenvolvimento e transformação social, que busca ampliar as possibilidades das pessoas, permitindo novas perspectivas e conexões.

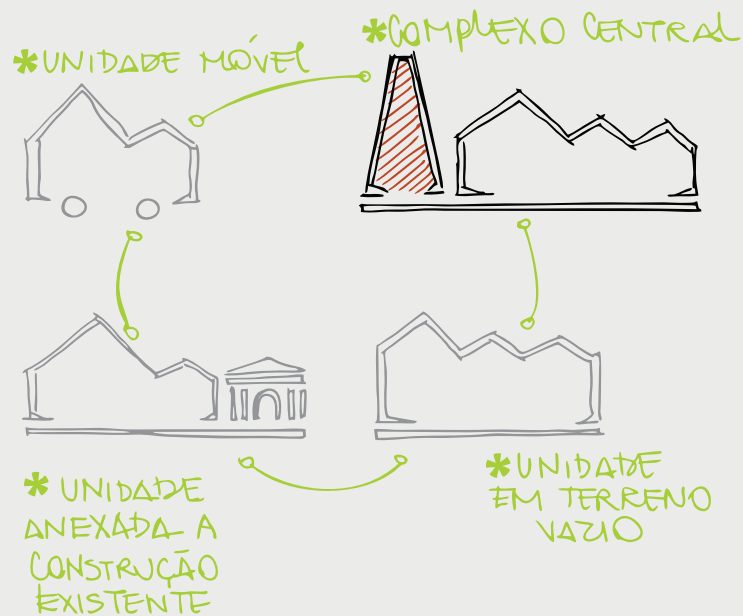
Portanto, é um importante ponto de encontro para a discussão, criação e implementação de mudanças no cotidiano das comunidades, atuando de forma dinâmica, incentivando a produção e difusão de saberes e conhecimentos, valorizando a diversidade cultural e acompanhando a cultura e o contexto da sociedade.



### 4.3 Diretrizes

- a primeira oportunidade de intervenção compreende a questão dos **não-lugares** e a relação que as pessoas não têm com eles. Essa situação pretende-se solucionar através da **criação de sentido**, que estabeleça relações significativas entre usuário e espaço, a partir da adoção de elementos regionais como referência da arquitetura, por exemplo; da sua ocupação com usos públicos diversos; e sua reinserção na malha urbana consolidada.
- como aspecto central da proposta, a **criatividade** é buscada em cada ambiente do conjunto arquitetônico.
- Propõem-se configurações espaciais que promovam conexões, encontros e **interações** entre os usuários.
- Espaços de integração e ligação entre os diversos usos, que servem como pontos de encontro, convivência e trocas.
- Espaço público como elemento articulador do conjunto.
- Modulação, através de sistema que possa orientar o desenho das outras unidades.
- Espaços flexíveis, que ofereçam oportunidades de apropriação de diversas formas e criação de identidade.
- Conforto ambiental.





## 4.4 Conceito

O projeto do Complexo criativo-cultural tem como princípio norteador o conceito de **centralidade**.

Sendo o Complexo proposto um núcleo de difusão de saberes, experiências e novas percepções na cidade, tem a **arquitetura** como a elemento fundamental que concretiza as ligações entre os aspectos principais do trabalho: pessoas, espaços e criatividade.

Gradativamente, na escala das configurações espaciais e decisões do partido arquitetônico, o **espaço público** é o elemento articulador dos diferentes espaços e ponto central de interação dentro do conjunto proposto, transformando-o em um grande palco

para manifestações culturais, novos conhecimentos, artes e encontros.

Por fim, no centro de tudo, a essência do trabalho, é a **criatividade**, que faz do equipamento um centro, ao mesmo tempo, de convergência de manifestações culturais, habilidades específicas, projetos específicos, ações coletivas, pessoas criativas e ferramentas, também o faz centro irradiador de saberes, inovações, transformações e vitalidade.

## 4.5 Programa e pré-dimensionamento

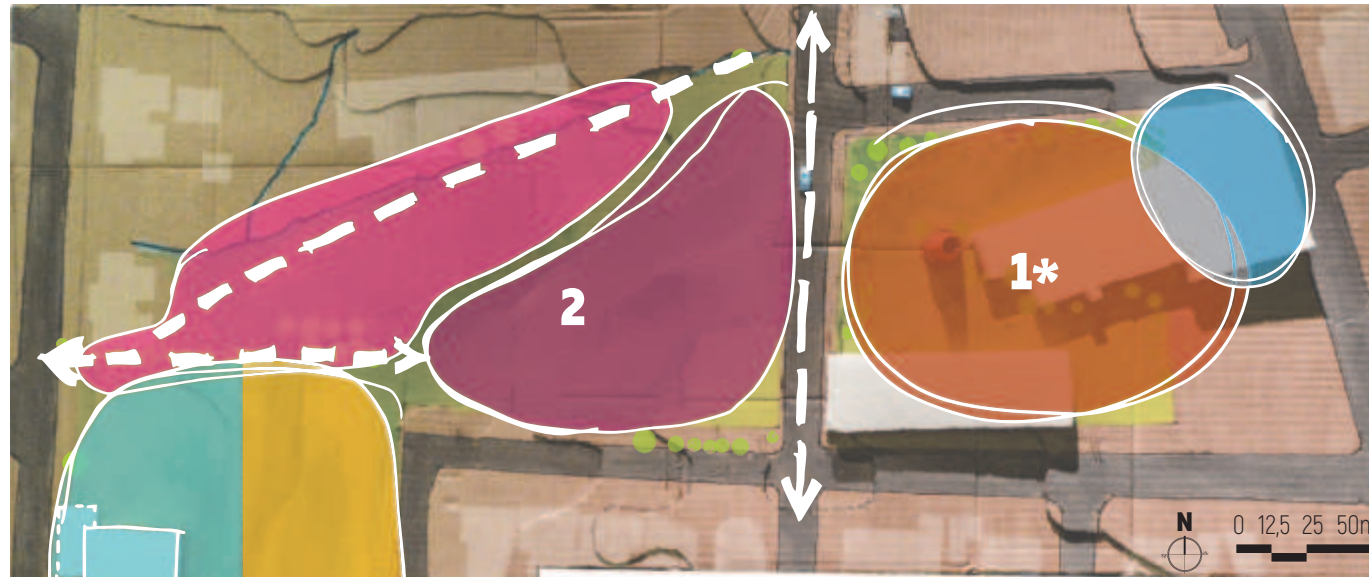
Setor/Função		Uni	Área (m <sup>2</sup> )	Área total (m <sup>2</sup> )			
<b>Cultura</b>	<b>Cine-auditório</b>	Plateia (150 pessoas)	1	180	420		
		Palco	1	80			
		Coxia	1	60			
		Sala técnica	1	20			
		Depósito	1	20			
		Camarim	1	20			
		Foyer	1	40			
		<b>Conhecimento</b>	<b>Biblioteca</b>	Recepção		Balcão	1
Guarda-volumes	1				20		
Espera	1				50		
Sala Técnica	1				20		
Acervo	Periódicos			1	50		
	Livros			1	150		
Leitura	Estar			1	120		
	Cabines de estudo			10	8/80		
<b>Espaço aberto</b>	Corredor criativo			1	Var	3000	
	Praça			1	3000		
<b>Arte</b>	Atelier livre (16 boxes)	1	100	132			
	Depósitos	16	32				

Setor/Função		Uni	Área (m <sup>2</sup> )	Área total (m <sup>2</sup> )			
<b>Conhecimento</b>	<b>Ensino</b>	Oficina Pintura	1	25	388		
		Oficina Escultura	1	25			
		Oficina Cinema	1	25			
		Oficina-estúdio Fotografia	1	25			
		Gráfica	1	10			
		Lab. Produção gráfica	1	50			
		Lab. Pesquisa	1	50			
		Lab. Edição	1	50			
		Sala Estudo	4	25			
		Estúdio Produção Musical	1	8			
		Sala ensaio	1	20			
		<b>Hub</b>	Sala de treinamento	1		45	420
			Sala de reuniões	2		50	
Estar	1		30				
Escritório aberto	1		50				
Laboratório prototipagem	1		50				
Copa/ cozinha compartilhada	1		35				
Banheiro	2		20				
Depósito	1		5				
Multiuso	1		100				
Consultoria	1		30				

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.

Setor/Função		Uni	Área (m <sup>2</sup> )	Área total (m <sup>2</sup> )	
Apoio	Administração	Direção	1	20	
		Reuniões	1	25	
		Sala administrativa	1	18	
		Copa	1	6	
		Depósito	1	6	
		Banheiros/vestiários	2	18	
Conveniência	Café - lanchonete	Atendimento (40 pessoas)	1	40	100
		Deck	1	20	
		Balcão/caixa	1	12	
		Cozinha	1	20	
		Banheiro funcionários	1	3	
		Vestiário funcionários	1	2	
		Depósito	1	3	
	Livraria	Estar	1	25	155
		Balcão/caixa	1	20	
		Papelaria	1	20	
		Expositores	1	40	
		Estoque	1	25	
		Mezanino	1	25	
Área total			5589m <sup>2</sup>		
Terreno 01			5600m <sup>2</sup>		
Terreno 02			6900m <sup>2</sup>		
Terreno 03			6800m <sup>2</sup>		

## 4.6 Zoneamento



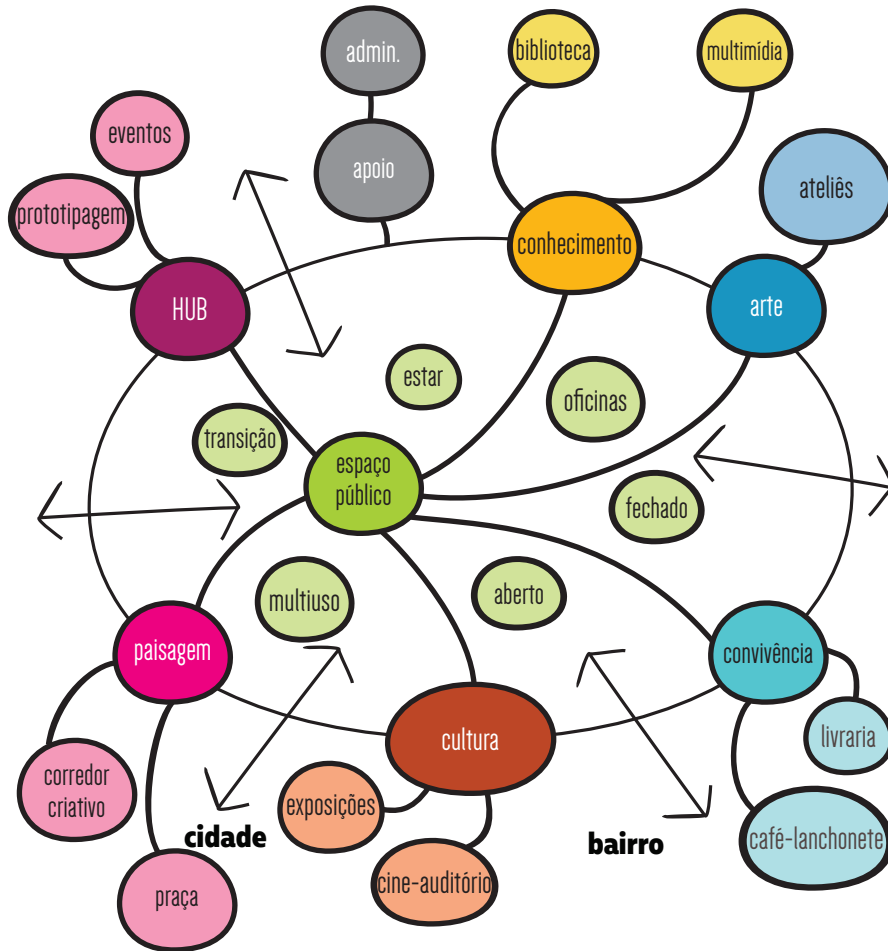
O zoneamento da área em estudo considerou, primeiramente, as impressões obtidas nas visitas ao local, nas quais se identificaram aspectos importantes que caracterizam cada terreno:

- O terreno 1\* é um **ponto focal** natural da área- devido à **chaminé** e às estruturas dos antigos

barracões-, portanto, identificou-se o potencial deste ser um ponto de atenção do projeto e nele serem locadas as áreas de **exibição e atelier**.

- O terreno 2, atualmente vazio, possui maior área livre com potencial construtivo e, devido à existência de vegetação e um córrego, possui potencial paisagístico.
- O terreno 3 possui uma edificação abandonada e ampla área, portanto, tem potencial de aproveitamento da estrutura existente e criação de anexos a ela para receber o restaurante e a livraria, além de, nas áreas livres, a biblioteca e o cine auditório.

## 4.7 Fluxograma



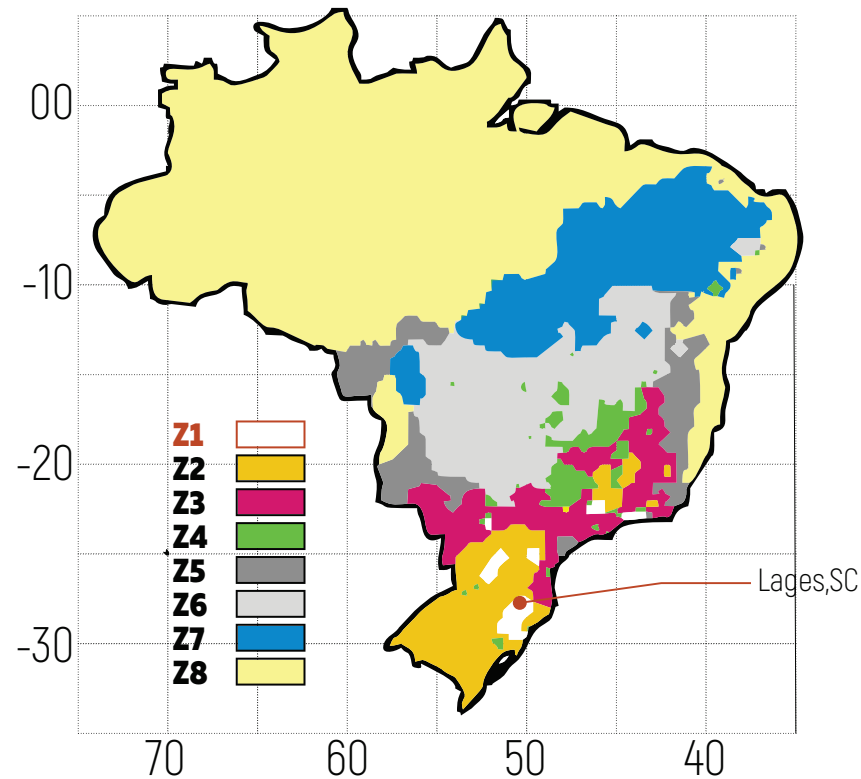
## 4.8 Aspectos naturais

Lages situa-se na Zona 1 do **zoneamento bioclimático brasileiro**, segundo a classificação da NBR 15220. Por se tratar de uma região de **clima subtropical**, deve-se dar atenção aos seguintes tópicos:

- Devido à característica de **alta amplitude térmica** diária e durante o ano, com frio intenso no inverno e calor no verão, o uso da **inércia térmica** evita que a temperatura interna das edificações sofra variação da mesma forma que a temperatura externa. Com uma inércia alta, a temperatura interna varia menos. Na prática, poderiam ser usadas **vedações mais**

**espessas** ou paredes isolantes.

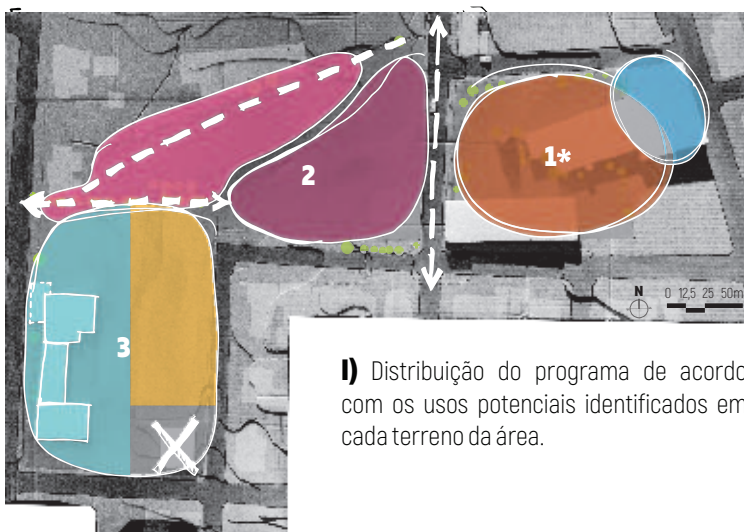
- As aberturas devem existir apenas para o acesso e renovação do ar, e ser muito bem protegidas da direção dos ventos. No caso de Lages, a direção predominante de ventos é Nordeste, com eventuais incidências de vento Norte e o "Vento Sul", de intensidade relevante. Além do cuidado com a orientação das aberturas e o tamanho médio, também podem ser utilizadas barreiras físicas contra o vento, como a vegetação, o relevo e o entorno, ou paredes mais espessas



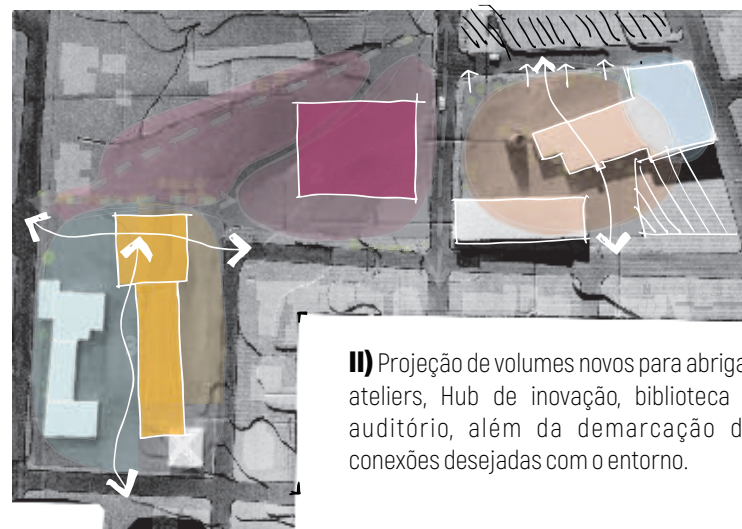
- nas faces que recebem os ventos, por exemplo.
- **Telhado inclinado**, possibilita o escoamento da umidade e chuva (ou neve, em alguns casos).
  - **Proteção contra a umidade e frio do solo**, através da impermeabilização das partes de alvenaria que têm contato direto com o solo e evitar o contato direto, elevando-se o piso, em construções de madeira.
  - **Orientação Solar**, no Hemisfério Sul, as faces voltadas para o Norte recebem a maior quantidade de luz solar ao longo do dia. Durante o inverno é

- desejável que se aproveite a incidência solar na edificação para aquecimento.
- **Lareira** para aquecer os ambientes, devendo ser posicionada, de preferência, no centro da edificação de modo que possibilite esquentar os ambientes adjacentes também.

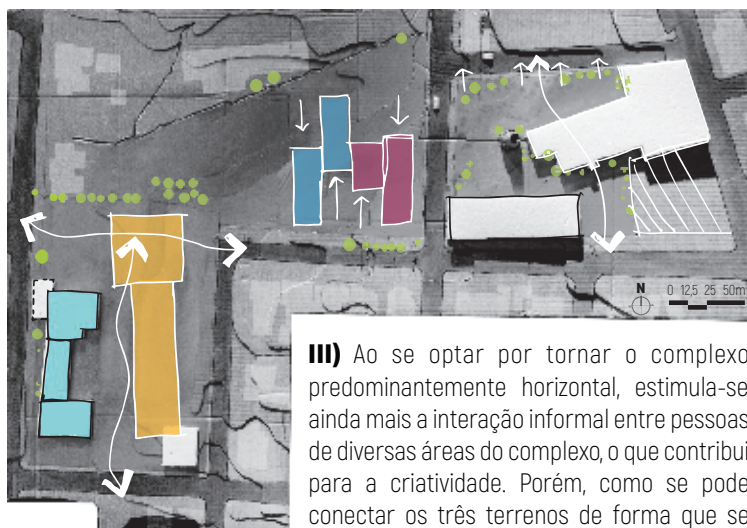
## 4.8 Implantação



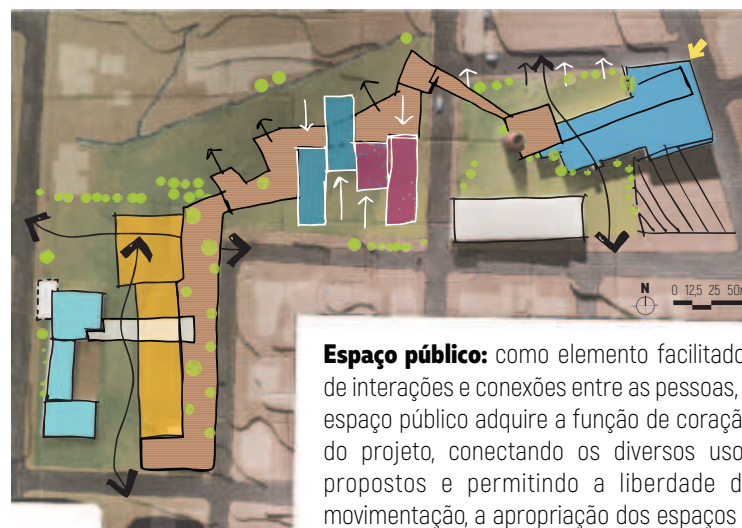
**I)** Distribuição do programa de acordo com os usos potenciais identificados em cada terreno da área.



**II)** Projeção de volumes novos para abrigar ateliers, Hub de inovação, biblioteca e auditório, além da demarcação de conexões desejadas com o entorno.



**III)** Ao se optar por tornar o complexo predominantemente horizontal, estimula-se ainda mais a interação informal entre pessoas de diversas áreas do complexo, o que contribui para a criatividade. Porém, como se pode conectar os três terrenos de forma que se traduza espacialmente o conceito de centralidade?



**Espaço público:** como elemento facilitador de interações e conexões entre as pessoas, o espaço público adquire a função de coração do projeto, conectando os diversos usos propostos e permitindo a liberdade de movimentação, a apropriação dos espaços e manifestação da criatividade em todo o complexo.





De cima para baixo: a Schoolgarden "De Buitenkans", em Roosendaal, Holanda; a Capela Totihue, no Chile; ao lado, o Pavilhão do Brasil, na Expo Milão 2015; e, acima, maquete para residência com estrutura em madeira, na França.

**Fonte:** Archdaily Brasil.

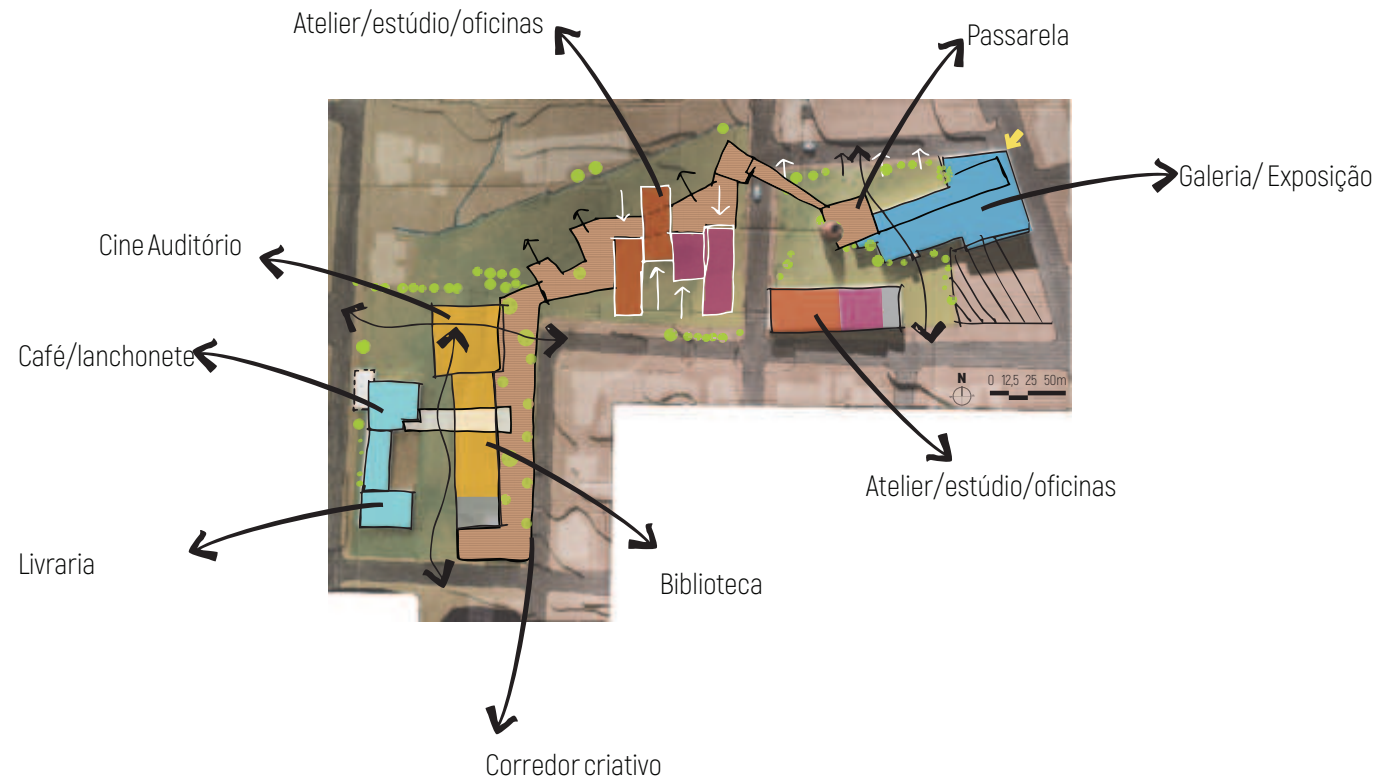
## 4.10 Volumetria

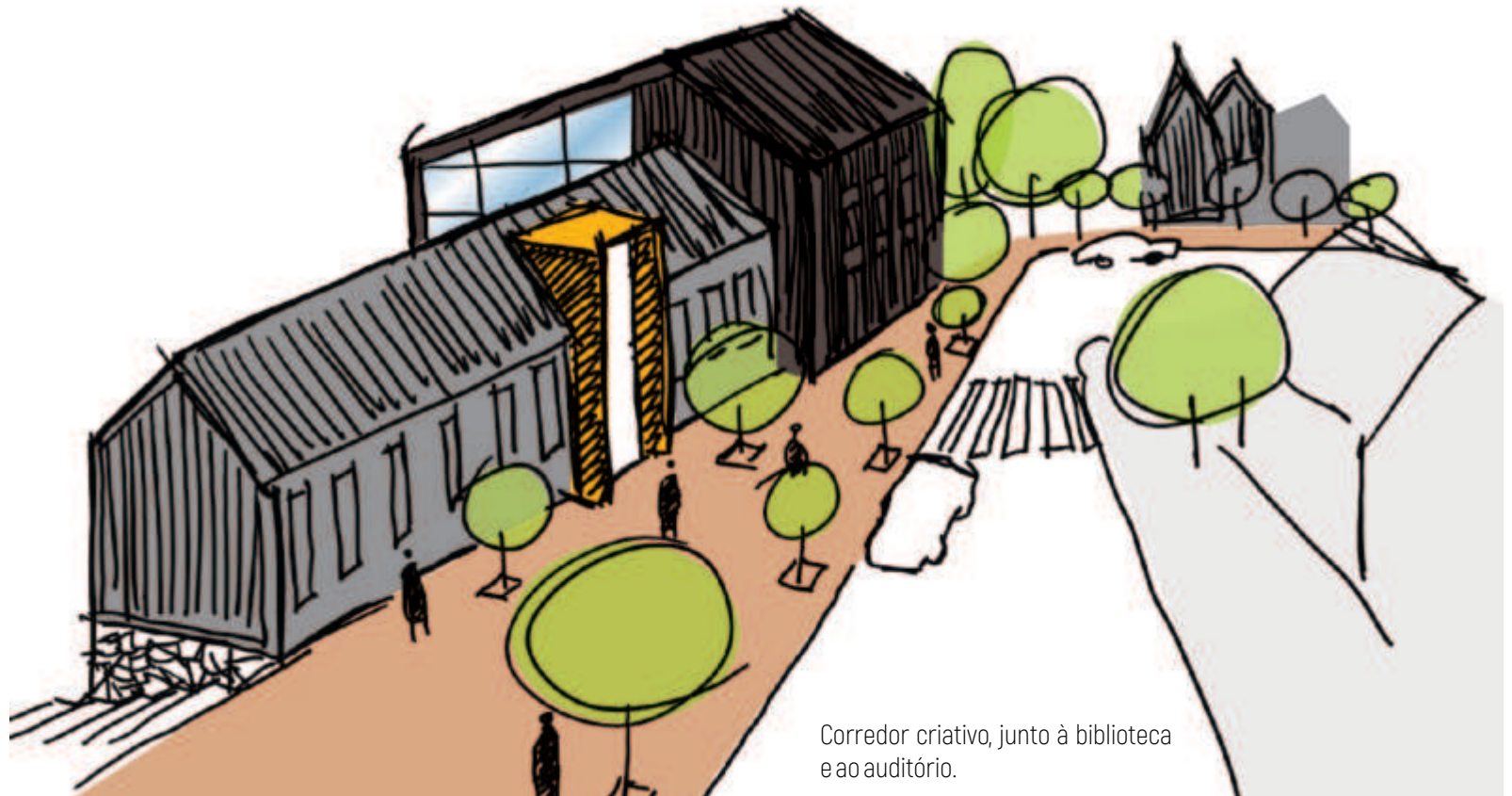
A volumetria das edificações do conjunto busca inspiração na arquitetura vernacular local, conhecida como "arquitetura da madeira", referência cultural regional muito forte por essa ligação com a atividade madeireira e um momento marcante para a história do município. Embora ainda esteja muito presente nos

diversos bairros de Lages - pois muitos deles surgiram como vilas de operários próximas às serrarias e madeireiras, ou foram loteamentos populares cujas habitações eram construídas em madeira-, o sistema construtivo que utiliza a madeira como principal elemento estrutural não se desenvolveu aqui como em outros países.



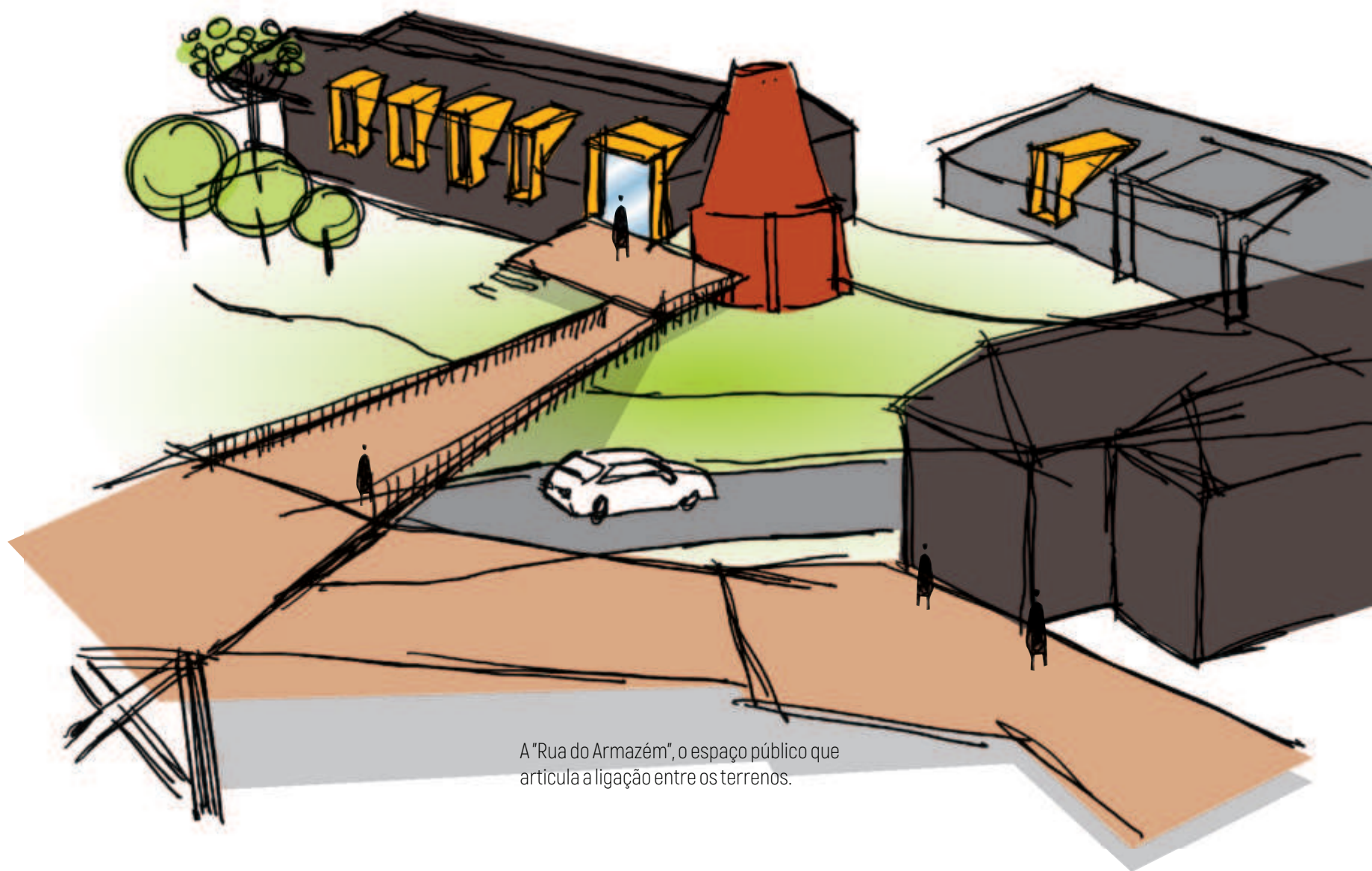
Por isso, busca-se utilizar como referência para a concepção da forma das edificações que compõem o Complexo uma abstração da forma tradicional da "arquitetura da madeira", de forma que se possa criar uma identidade própria para o complexo, com referências locais ressignificadas para o contexto atual, buscando incorporar as diretrizes de modulação, facilidade de configuração em unidades móveis, anexadas a edificações existentes ou adaptadas para terrenos vazios e facilidade de replicação.





Corredor criativo, junto à biblioteca e ao auditório.

O desenho como expressão criativa - **Armazém-escola Criativa** como conversor de não-lugares.



A "Rua do Armazém", o espaço público que articula a ligação entre os terrenos.