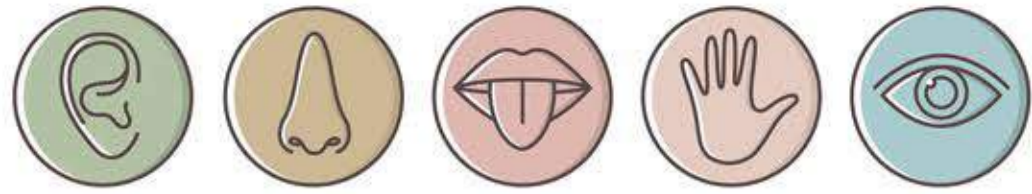


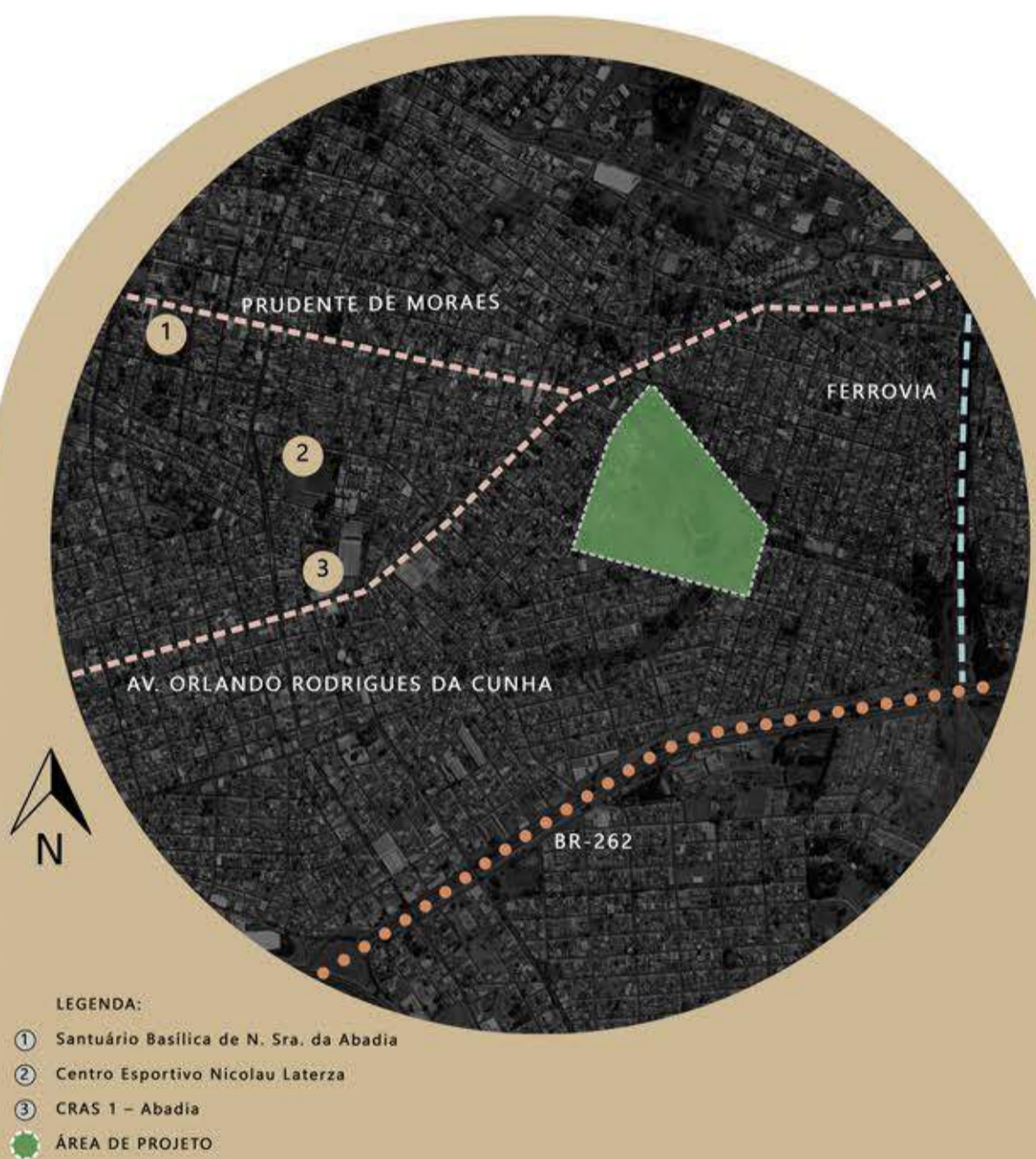
CIRCUITO SENSORIAL



PARQUE ALTO DO SENTIR

O presente trabalho é baseado na aplicação do Urbanismo Sensorial, um conceito que parte da apropriação dos sentidos humanos como principal ferramenta de projeto no âmbito urbano. Neste caso, o Urbanismo Sensorial se aplica como ferramenta para requalificar áreas periféricas em Uberaba/MG através da implantação de um circuito sensorial promovendo bem estar e qualidade de vida aos moradores da região e seus futuros visitantes.

A proposta gira em torno de um ponto central projetado no circuito. as vias que o delimitam direcionam as pessoas a chegarem num grande parque sensorial, implantado na área correspondente hoje ao Frigorífico de Uberaba.



LOCALIZAÇÃO

A área escolhida para a aplicação do projeto é o entorno de onde atualmente se encontra o Frigorífico Boi Bravo, além do próprio terreno em questão, localizado no Município de Uberaba-MG. A região possui considerável parcela de moradias em situação de ocupações irregulares, abrigando parte da população carente da cidade, somado à escassez e má qualidade de infraestrutura urbana no local. Fica evidente portanto a necessidade de intervenções que ofereçam recursos a essa população, submetida a péssimas condições justamente por estarem na periferia.



Imagem aérea do Frigorífico Boi Bravo (Área do Frigorífico) em DANTAS, S. Bai de Memórias, 2017.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para Hobsbawn (2015), o acelerado crescimento urbano é uma das consequências mais marcantes do processo de globalização no mundo, principalmente em países subdesenvolvidos ou em desenvolvimento, cujo principal objetivo é abandonar o mais rápido possível a rotulação de Terceiro Mundo. Esse crescimento, impacta negativamente, na morfologia das cidades, transformando-as em um ambiente caótico para quem a habita, como afirma também a IS (Internacional Situacionista), propiciando inclusive a perda do controle dos próprios desejos da população.

Segundo Pallasmaa (1996), uma edificação além de cumprir suas funções de usos, deve intensificar a vida de seus usuários, através do estímulo de seus sentidos, de modo que possam ser exploradas a sensação de realidade e identidade pessoal, através da integração entre as pessoas e os espaços pelos quais estas percorrem e vivenciam, ampliando sua própria experiência de mundo. Mas essa interação, é constantemente rejeitada no meio urbano. Isso se confirma também nos estudos produzidos pela IS, cujo principal foco de debate, era uma crítica severa ao urbanismo vigente, pautando-se justamente no excesso do funcionalismo presente na produção da cidade, e na sua espetacularização mercantil; justificam inclusive que os funcionalistas ignorem a função psicológica da ambiência, que poderia ser explorada inclusive através dos sentidos na produção da cidade, possibilitando um dinamismo que acompanhe a própria forma humana, que se apresenta em transformação contínua. Portanto, a intenção do projeto, é assim como propunha a IS, uma construção de situações, a realização de um grande jogo que reinvente o espaço e o conceito de permanência, de modo que estas situações sejam precursoras para novos meios de apropriação da cidade, principalmente por meio da participação dos seus habitantes, ou seja, uma luta contra a monotonia e a alienação da sociedade para o que era e é produzido pelo urbanismo. Ou seja, a intenção é provocar uma experiência sentimental, que ultrapasse a percepção física, alcançando principalmente uma percepção e leitura psicológica do usuário em relação ao próprio meio urbano. A estimulação dos sentidos, é uma das maneiras de começar a romper as barreiras existentes na realidade urbana, uma vez que tanto a arquitetura quanto o urbanismo devem estimular nos seres humanos todos os sentidos, para que enquanto indivíduos, possam ter conhecimento de sua experiência no mundo, possibilitando um resgate de identidade pessoal em relação ao meio, de pertencimento do mundo.

O CIRCUITO

O Circuito Sensorial tem como foco, a requalificação da área onde será implantado de forma sensível às necessidades da população residente do local, além de ser convidativo também para os demais habitantes da cidade. Tem-se na área escolhida a realidade escancarada do abandono por parte da poder público e a submissão das pessoas por um grande empreendimento, no caso, o frigorífico. O ambiente como um todo apresenta-se desestimulante para quem o vivencia no dia-a-dia e evitado por quem não conhece o lugar. Portanto, o circuito acontece como uma forma de oferecer às pessoas, a possibilidade de viver num ambiente urbano agradável, projetado para as pessoas, acolhendo suas individualidades e possibilitando uma nova percepção sobre o lugar, ressignificando sua imagem, gerando qualidade de vida e propiciando o resgate da relação harmiosa entre indivíduo e a cidade. Esses objetivos serão alcançados principalmente por estratégias sensoriais, além de ofertar equipamentos públicos adequados e suficientes para a área, como infraestrutura urbana, lazer, arborização e maior segurança, ancorado por estratégias que estimulem cada um a perceber e sentir o meio de uma maneira diferente, saindo da estratégia comum de estímulos voltados apenas para a visão. As cores, texturas, sabores, odores, e sons serão trabalhados ao longo do circuito direcionando principalmente cada um a chegar no ponto central do circuito, um parque implantado na área do frigorífico, culminando no ápice do projeto, incentivando que os visitantes explorem e aproveitem esse lugar de diferentes maneiras. Essa integração alcançada entre meio construído e usuário, reforça a criação de uma identidade para o local, sustenta a ideia de pertencimento ao lugar através da ampliação da percepção sobre a cidade e tudo que a envolve.



REFERÊNCIAS PROJETOAIS

As referências projetuais escolhidas partiram de alguns princípios e análises obtidos através do estudo da área e dos objetivos criados para o projeto.



A primeira referência é o parque Parkorman, pelo Studio Dror. Projetado para Istambul, na Turquia. Nas palavras de Dror, "(...)nossa plano mestre para Parkorman é uma rede de possibilidades; um sistema vivo de lugares para os visitantes explorarem. Em vez de ditar o caminho de alguém pelo parque, os visitantes escrevem sua própria experiência. Numerosos caminhos não lineares, como a caligrafia, tecem através da floresta existente, surpreendendo as pessoas com descobertas inesperadas ao longo de sua jornada. (...) Ou seja, através da soma dessas experiências, é criada uma relação mais íntima entre paisagem e ser, e a natureza é reintegrada ao estilo de vida urbano severo da cidade.



Na segunda referência, um projeto que culmina em características semelhantes ao terreno escolhido para a nossa proposta. Uma vez que o atual uso de frigorífico será desapropriado para dar lugar ao parque, existe a necessidade de se manter a memória do lugar, uma forma de manter a história da cidade viva sem simplesmente apagá-la. Em Tainam Spring, o grupo MVRDV, transforma o edifício de um shopping sem uso, numa espécie de lagoa urbana, buscando um diálogo sensível entre a natureza, o meio urbano e a história do local. Apenas parte da estrutura do shopping foi mantida, entremendo-se na lagoa criada, que remete inclusive a existência de um porto no local, antes mesmo do shopping. A água se apresenta como um local ideal em qualquer estação, aumentando e diminuindo seu nível de acordo com a seca ou a chuva. A vegetação é natural da região, e implantada em grande volume no projeto. Trata-se de um resgate da natureza em meio ao cinza característico da cidade. "As crianças logo estarão nadando nas ruínas do passado - quão fantástico é isso?"



A topografia desafiadora da nossa área, permitiu a exploração de outras formas de movimentação da topografia, tendo como principal inspiração, o projeto proposto para o Museu do Corpo Humano, na França pelo escritório BIG. Ele busca através de oito grandes vãos compostos por um único traço, unir a natureza presente no Charpak Park ao próprio meio urbano. A cobertura do museu acontece como um grande jardim que permite aos visitantes do parque explorar as diversas formas de experimentação e usos possíveis no parque. "O pavimento urbano e a grama do parque fluem juntos se abraçando mutuamente, formando bolsões em terraços com vistas para o parque, elevando ilhas de natureza acima da cidade. Uma série de pavilhões aparentemente singulares se costuram entre si para formar uma instituição unificada - como dedos individuais unidos em uma aderência mútua". - Bjarke Ingels.

ARBORIZAÇÃO NO CIRCUITO E NO ENTORNO QUE ELE ABRANGE

ILUMINAÇÃO BÁSICA E INTERATIVA AO LONGO DO TRAJETO E NO PARQUE

MOBILIÁRIO FLEXÍVEL EM RELAÇÃO A POSSIBILIDADE DE USOS

INSTALAÇÃO DE EQUIPAMENTOS DE APOIO E INFORMAÇÃO AO LONGO DO CIRCUITO

VARIABILIDADE DE TEXTURAS E CORES NO MOBILIÁRIO

VARIABILIDADE DE TEXTURAS NO PISO

INSTALAÇÃO DE MÓDULOS (OFICINAS, APRESENTAÇÕES, ENCONTROS) E HORTA COMUNITÁRIA

IMPLANTAÇÃO DE INFRAESTRUTURA VERDE NO CIRCUITO E NO ENTORNO DEFINIDOS

VARIABILIDADE DE CORES

CONEXÃO ENTRE CIRCUITO E PARQUE ATRAVÉS DE UMA MESMA LINGUAGEM DE ESTRATÉGIAS SENSORIAIS

CLASSIFICAÇÃO DAS VIAS QUE DELIMITAM O CIRCUITO POR PADRÃO DE CORES, ODORES, SONS E TEXTURAS



REVITALIZAÇÃO DO COMPLEXO ESPORTIVO DO BAIRRO

1 APLICAÇÃO DE ESTRATÉGIAS SENSORIAIS VOLTADAS PARA PRÁTICAS ESPORTIVAS

AMPLIAR A VARIEDADE DE PRÁTICAS NO LOCAL

GARANTIR CONEXÃO COM O PARQUE

RESTAURO DO EDIFÍCIO ABANDONADO

RETOMAR SEU USO COMERCIAL

4 PROPOR LAYOUT FLEXÍVEL PARA POSSIBILITAR O ACONTECIMENTO DE FEIRAS E EVENTOS GASTRONÔMICOS NO BAIRRO

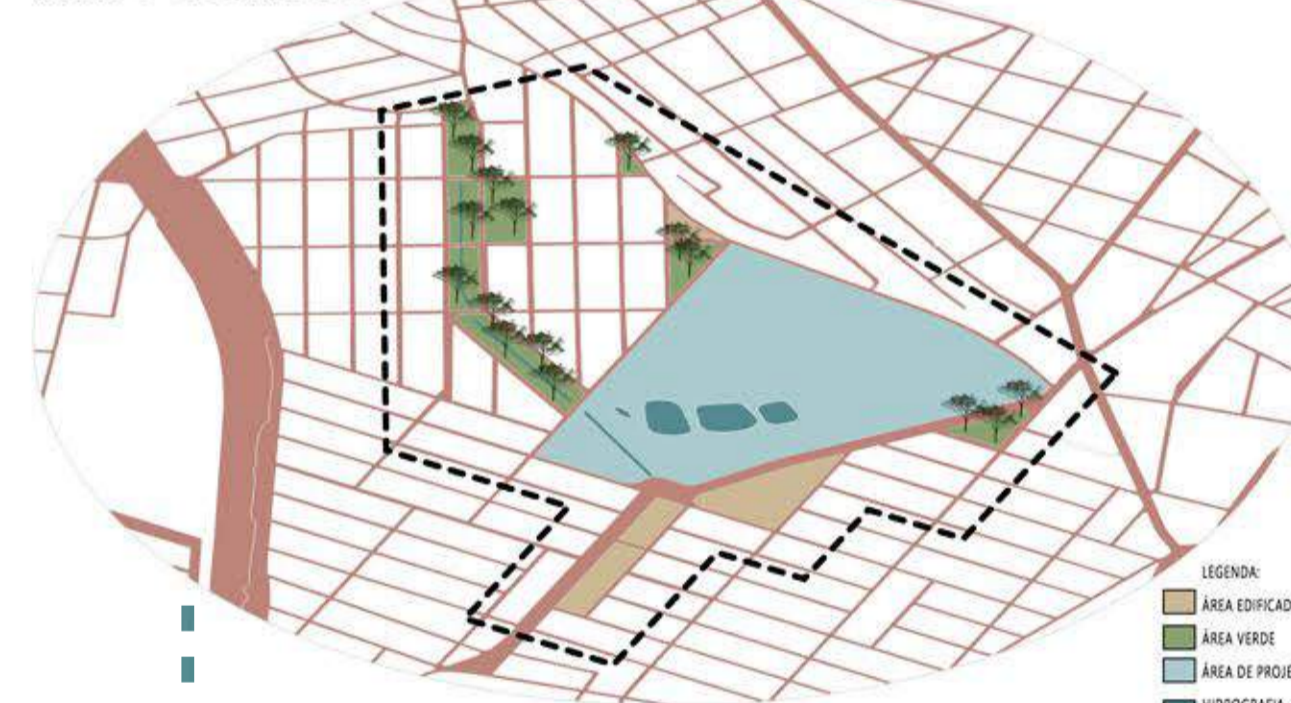
REQUALIFICAÇÃO DA PRAÇA ONDE SE ENCONTRA A EDIFICAÇÃO

ESTRATÉGIAS SENSORIAIS FOCADAS NO PARA OLFATO E PADADAR

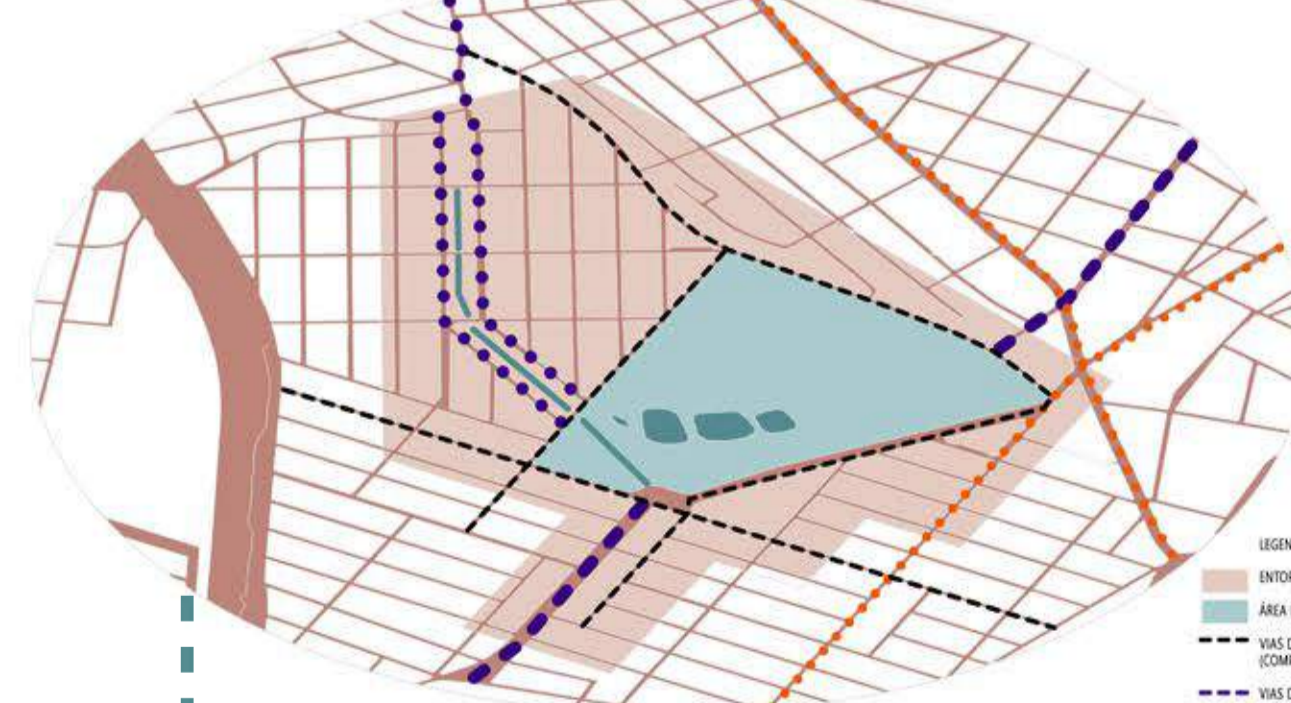
PLANO GERAL

O circuito foi definido após alguns estudos na região, sendo identificadas algumas áreas que poderiam compor o trajeto e sobretudo, direcioná-lo ao parque que será criado. Estas áreas compõe o entorno do terreno do frigorífico, sendo a praça Lago Azul (no mapa 01 a linha verde que vai de encontro ao terreno do parque), duas praças ao também localizadas ao lado do terreno, e três áreas que já possuem edificações mas que podem ser integradas ao circuito. Além de estarem naturalmente conectadas ao terreno, foram definidas por terem um grande potencial de uso para cada um dos bairros que contornam a área do parque, e por atualmente encontrarem-se degradadas e subutilizadas(ver imagens ao lado). Os lotes escolhidos, determinam então o trajeto percorrido pelo circuito, todas as vias que delimitam o entorno dos lotes compõe o entorno de intervenção do circuito, e o trajeto em si destacado se estende nos principais eixos de acesso que conectam outros pontos da cidade, direcionando o percurso do visitante, oferecendo acesso a todas as áreas que sofreram intervenção e chegando ao parque(ver mapa 02).

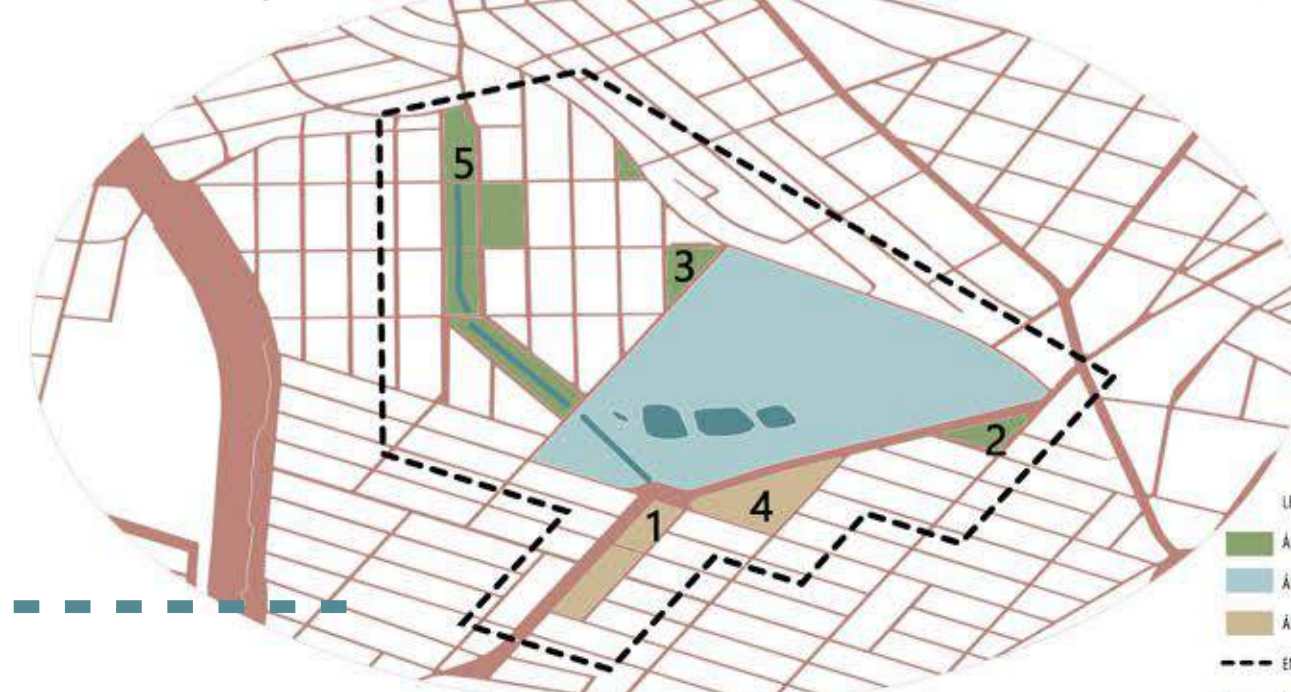
MAPA 1 - ESC:1/10000



MAPA 2 - ESC:1/10000



MAPA 3 - ESC:1/10000



HISTÓRICO

Segundo a historiadora Sandra Dantas (2018) ao longo do século XIX, Uberaba se desenvolve de forma acelerada, alcançando uma posição de destaque no Triângulo Mineiro. Suas primeiras habitações e edifícios foram construídas as margens do Córrego das Lajes, cedendo à expansão de acordo com o acelerado crescimento populacional. A expansão territorial seguiu o relevo em volta do córrego, originando os principais bairros da cidade, sendo um destes o Alto da Misericórdia, atual Bairro Abadia, principal ponto acesso à estrada para São Paulo, estrada por onde circulavam negociantes (Corredor dos Boiadeiros) que levavam e traziam gado, bem como outros gêneros para comercialização. A via que conectava o chamado Corredor dos Boiadeiros ao córrego das Lajes (Av. Leopoldino de Oliveira), foi justamente o ponto de desenvolvimento do bairro, sendo ainda hoje a via de maior importância no local, a Av. Prudente de Moraes. Em 1950, um grupo de fazendeiros se organizou para criar o Frigorífico Miusa no final desta avenida, numa extensa área ainda não habitada, margeando justamente o Corredor dos Boiadeiros. No final da década de 1970, os donos do frigorífico, cederam parte da propriedade para a construção de novos bairros, dentre eles o Conjunto Habitacional Silvério Cartafina e Costa Teles I e II, como forma de manter o empreendimento ativo no local, uma vez que sua permanência cada vez mais passou a ser questionada e denunciada tanto por autoridades do município quanto pela própria população de entorno. Mesmo com a contínua rejeição, o frigorífico se mantém atualmente e com significativa importância na cidade, principalmente pela prestação de serviços à comunidade, além da grande geração de empregos. (Dantas, 2017).



CONCEITO

IDENTIDADE: Criada a partir da implantação do circuito na região do frigorífico. O objetivo gira em torno das pessoas se sentirem pertencentes ao local.

PROTAGONISMO: A interação efetiva entre projeto e pessoa, faz com que os moradores e visitantes passem a se sentir protagonistas em relação ao circuito e gradualmente ao próprio bairro. Tornar a população ativa em relação à cidade como forma de ressignificar a produção urbana.

CONEXÃO: Retomar a conexão entre pessoas, meio construído e natureza.

PARTIDO

ESTRATÉGIAS MULTISSENSORIAIS

FLEXIBILIDADE NOS ESPAÇOS CONSTRUÍDOS

EQUIPAMENTOS INTERATIVOS

TRAÇADO ORGÂNICO

RECONEXÃO COM A NATUREZA

PERMEABILIDADE

RESGATE HISTÓRICO



DIRETRIZES PROJETOAIS

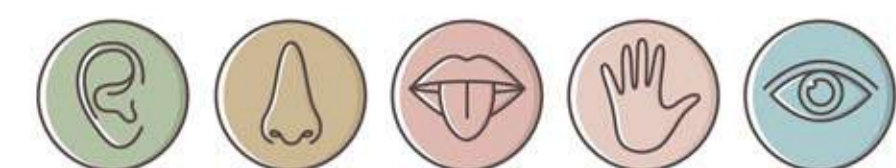
- REQUALIFICAÇÃO DO ENTORNO
- ARBORIZAÇÃO DAS VIAS
- IMPLANTAÇÃO DE MOBILIÁRIO URBANO INTERATIVO
- MELHORIA DOS FLUXOS
- PRIORIZAÇÃO PARA PEDESTRES
- ESTRATÉGIAS MULTISSENSORIAIS

- CIRCUITO COMO FERRAMENTA DE REQUALIFICAÇÃO URBANA
- NOVAS CENTRALIDADES
- INCENTIVO DO USO DE ESPAÇOS PÚBLICOS E DA PARTICIPAÇÃO ATIVA DA POPULAÇÃO NO MEIO URBANO
- ESTRATÉGIAS MULTISSENSORIAIS PARA PROMOVER INTERAÇÃO EFETIVA ENTRE USUÁRIO E PROJETO
- DEFINIÇÃO DE PONTO CENTRAL DO CIRCUITO(PARQUE)

TOPOGRAFIA

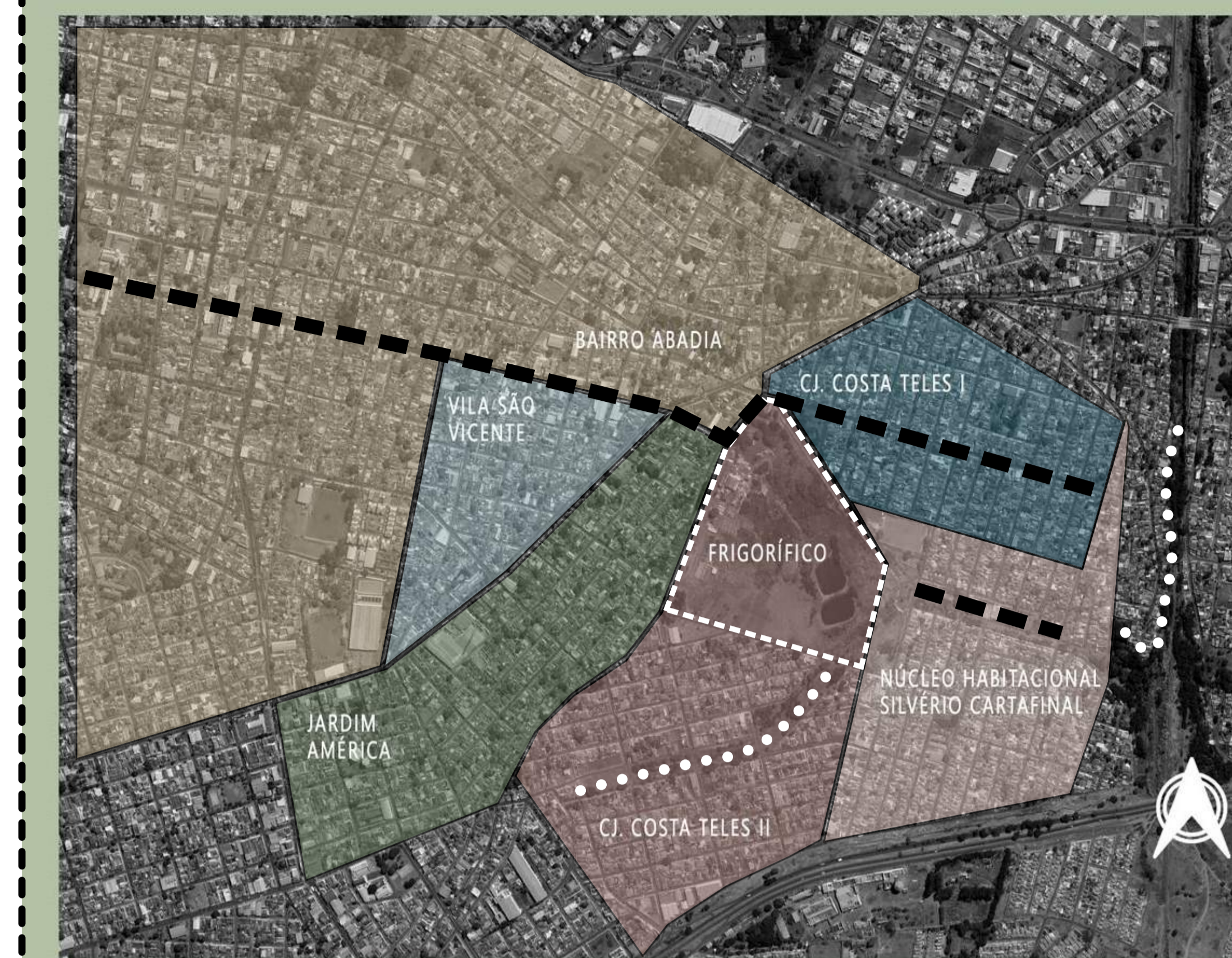
A topografia da área da área é consideravelmente íngreme, vencendo ao todo 32 metros de altura ao longo de sua extensão, porém, considerando seu comprimento do ponto mais alto ao mais baixo, a inclinação natural do terreno, é de aproximadamente 5%, o que significa que o próprio terreno oferece um caminhar tranquilo e acessível para pedestres, uma vez que por norma a inclinação indicada para pedestres é de até 8%. Sendo assim uma das principais premissas é que essa topografia seja mantida o máximo possível, valorizando ainda mais as vistas existentes para a cidade. Com essas expectativas, é que foi pensada uma forma diferente de se movimentar a topografia, mantendo sua natureza mas a recriando em cada setor criado para o parque. No decorrer do projeto, foram analisadas quais seriam a melhor maneira para que essa movimentação do terreno aconteça, de modo que a solução adotada foi que nas áreas onde se definiram os platôs principais do parque, a topografia deve ser elevada até a curva onde haja melhor acesso pelo percurso. Esse jogo de volumes criados a partir do próprio terreno, permite ao visitante uma exploração diferente do usual ao caminhar pelo local, o traçado orgânico torna o passeio livre, instigante e ilimitado em suas variadas possibilidades de percursos, além de, em alguns pontos bloquear ou ampliar a visão nesses trajetos, fazendo com que o caminhar se torne uma constante surpresa.

CIRCUITO SENSORIAL



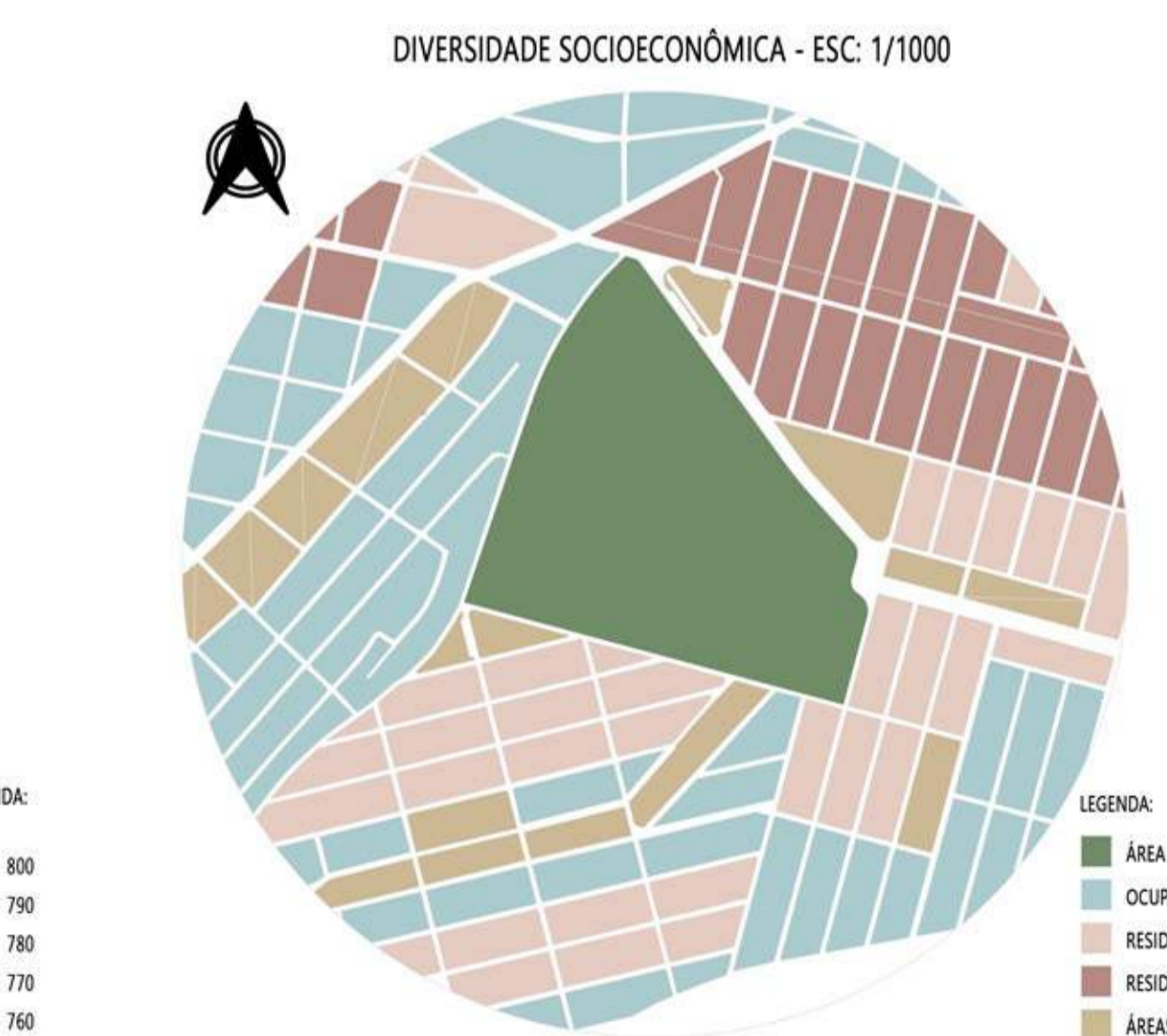
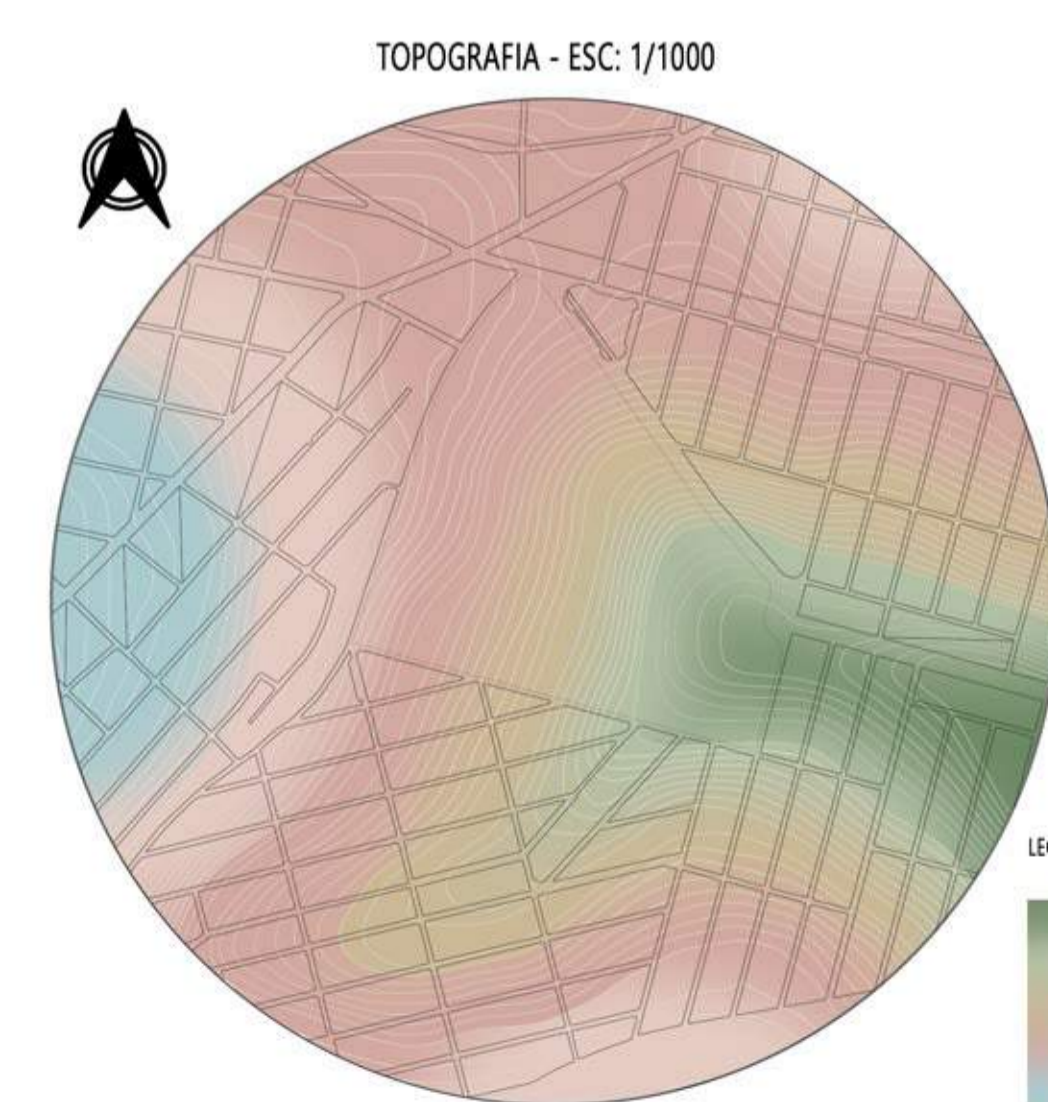
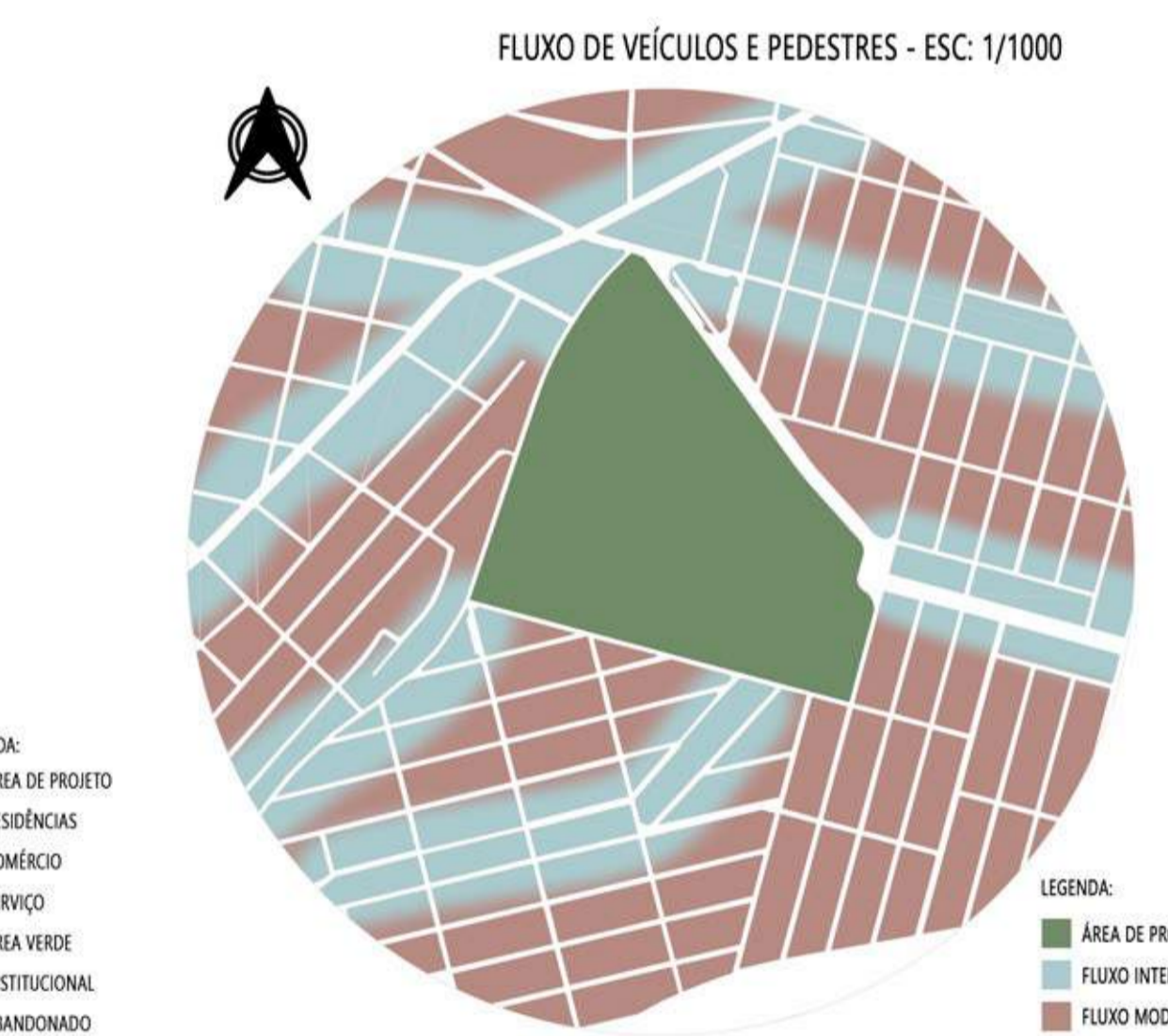
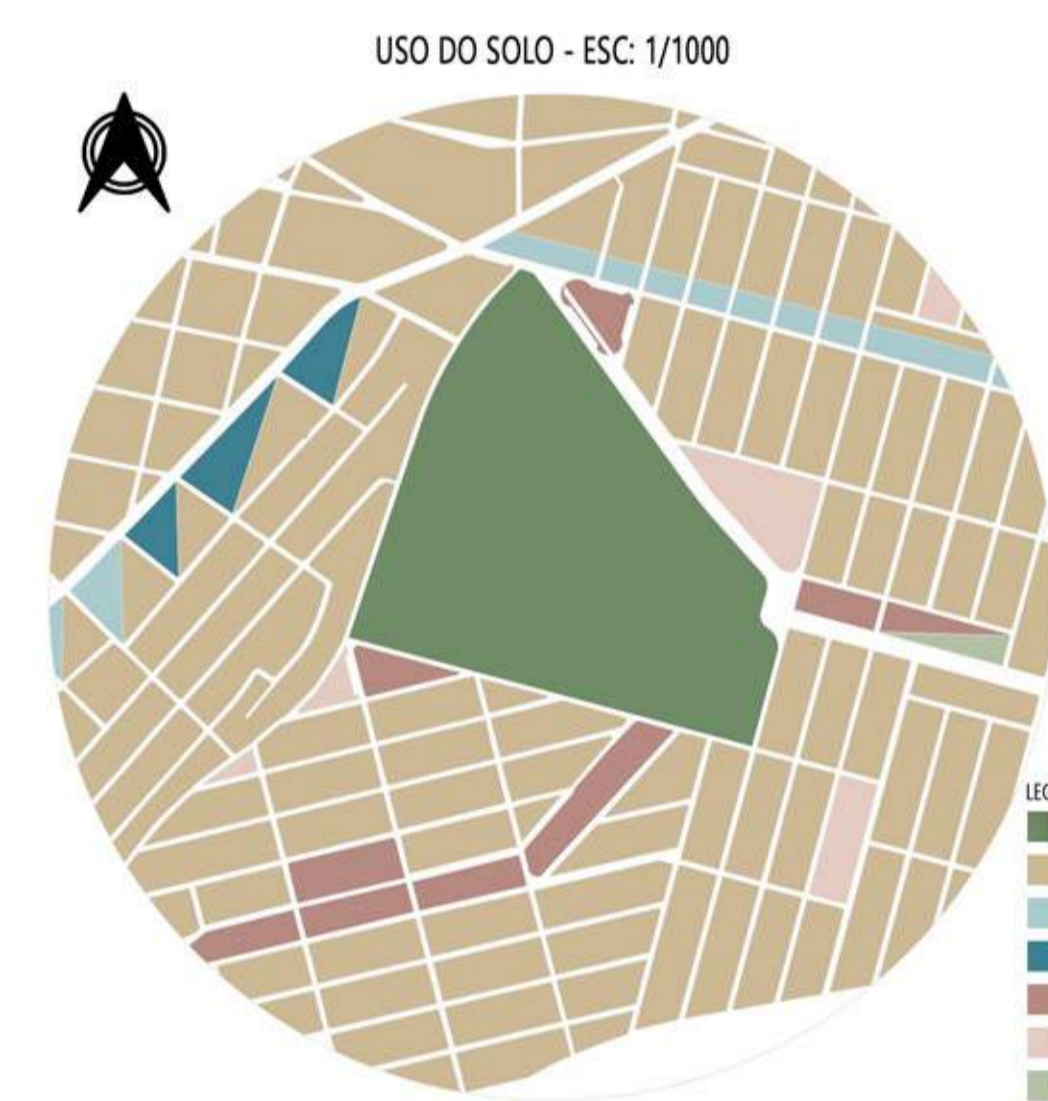
ANÁLISE DO ENTORNO

O entorno do frigorífico é composto por seis bairros, sendo: o Bairro Abadia, Conjunto Costa Teles I, Conjunto Costa Teles II, Vila São Vicente, Jardim América e Núcleo Habitacional Silvério Cartafina. É uma região periférica do Município de Uberaba, porém de fácil acesso através de ruas como a Avenida Prudente de Moraes e a Avenida Orlando Rodrigues da Cunha, garantindo sua conexão com o centro e com outros pontos da cidade. Trata-se de uma região prioritariamente residencial, já consolidada e densa, com poucas áreas verdes públicas e com outros usos concentrados nas avenidas dos airos. Além disso, é possível perceber uma grande diferenciação entre determinadas áreas, principalmente em relação a precariedade ou não do bairro. As residências e lotes mais valorizados situam-se próximas as avenidas, enquanto que as ocupações irregulares ocupam principalmente a margem da rodovia e as quadras próximas ao frigorífico. Essa configuração difere também a qualidade das vias, a infraestrutura de água e esgoto, iluminação, presença ou não de áreas verdes, ou seja, nas regiões onde se identifica a presença efetiva de ocupações irregulares, o descuido por parte da administração da cidade é evidente. Os eixos citados são as principais avenidas que atravessam este entorno, no caso a Av. Prudente de Moraes, Av. Orlando Rodrigues da Cunha e a Rua Benjamin Bernardino da Costa. A falta de investimento em infraestrutura básica nas áreas mais afastadas favorece o desuso do local pela própria população, colaborando inclusive para o aumento da criminalidade, além de incentivar prejudicialmente uma visão preconceituosa em relação a áreas periféricas como essas, tornando a região abandonada, e inclusive evitada principalmente por indivíduos de outros bairros. Portanto, o projeto proposto para o frigorífico e seu entorno, possibilita que novas centralidades surjam justamente nas áreas que mais carecem, que o meio urbano seja requalificado de um modo que estimule a população a utilizar o espaço que é seu por direito. A requalificação oferece qualidade de vida para os moradores da região, valoriza a área, e inclusive desmistifica gradualmente a visão que associa a região a uma área perigosa. Tais diretrizes permitirão a longo prazo uma homogeneização entre a região trabalhada e a cidade.



MAPA COMPORTAMENTAL

Após a realização de uma deriva no entorno do Frigorífico, em dias e horários distintos, foi possível a partir da observação da intensidade de fluxo de pessoas e dos tipos destes fluxos, destacar alguns pontos essenciais para uma boa implantação do Circuito Sensorial. Dentre os bairros, os mais movimentados são o Bairro Abadia e o Conjunto Costa Teles I, onde o fluxo acontece praticamente em torno de pequenos comércios, e as relações entre os moradores gira em torno desses equipamentos, mesmo em finais de semana, onde os equipamentos de porte maior encontram-se fechados, os menores se tornam quase como pontos de encontro dos moradores da área. No mapa, localizamos as atividades intensas pelo tracejado preto, já o pontilhado branco, indica as áreas mais evitadas pela população, justamente por estarem em piores condições, onde as vias encontram-se em estado de degradação, possuem densa vegetação, e quase nenhuma iluminação pública. As pessoas principalmente durante a noite, evitam inclusive passar por estes pontos e buscam outros caminhos, o que torna o fluxo quase que inexistente. Porém no pontilhado a esquerda, onde existe uma pista de caminhada em meio a vegetação, mesmo que em péssimas condições, existe um fluxo pela manhã e tarde, em que as pessoas caminham por esse percurso que margeia o córrego existente ali. Além disso, ao conversar com algumas pessoas do local e caminhar pelo bairro principalmente aos sábados, percebe-se duas principais realidades: muitos moradores se deslocam para outros bairros que ofereçam algum tipo de lazer, e muitos se reúnem na porta das residências para atividades de lazer. A análise deixa claro o quanto a implantação de áreas de lazer e de uma infraestrutura urbana adequada seriam essenciais para o bem estar da população e melhoria na qualidade de vida das pessoas. As relações entre as pessoas já existem e são consolidadas, mas não possuem um "lugar" para que aconteçam. A atmosfera de insatisfação e receio pela própria existência do frigorífico é quase palpável. Com o tempo as pessoas se acostumaram com a situação, mas não de uma maneira que seja benéfica aos moradores, e sim por não possuírem outras alternativas.



ESTÍMULOS SENSORIAIS

CORES

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. Seu contexto é o critério que irá revelar se uma cor será percebida como agradável e correta ou errada e destituída de bom gosto. No projeto, as cores aparecem assim como estímulos de uma impressão psicológica única em cada pessoa. Seu foco está na variedade de tons propostos nos elementos naturais, desde arbóreas, arbustivas, forrações, até a própria água presente e tão marcante no parque.

AZUL: Utilizado na presença marcante de água do projeto, seu estímulo acontece através da transmissão de tranquilidade, equilíbrio, remete a simpatia, harmonia.

VERDE: Uma das cores mais presentes no projeto, representada a partir da própria natureza, provoca a sensação de leveza, frescor, além de ser comumente relacionada à cura e esperança. Garante no parque o objetivo de reconectar pessoas com meio natural.

BRANCO: Aparece no projeto como principal sinônimo de paz, tranquilidade, pureza, harmonia, equilíbrio e reflexão, em abundância numa das áreas propostas com a intenção de transmitir calma, propor uma pausa, um momento de reflexão e conexão com o interior de cada pessoa.

AMARELO, VERMELHO, LARANJA, LILÁS E ROSA: Se mesclam ao longo do parque, para proporcionar energia e um mix de sentimentos para cada visitante, provocam sentimentos relacionados a recreação, otimismo, intensidade, extroversão, inocência, delicadeza. Essa mistura amplia a experiência no parque como um todo além de enriquecer as infinitas possibilidades de reações de cada indivíduo.

AROMAS

Tudo possui um aroma, único, pode ser forte ou suave, cítrico, floral, adocicado... As variedades são ilimitadas, porém todas associadas a uma capacidade incrível no cérebro humano: a memória olfativa. Ao longo da vida, as pessoas associam facilmente aromas específicos a lembranças, o cheiro do café da manhã ou de chuva num dia frio, a terra molhada, cheiro de pão e rosas na casa de vó, ou por exemplo de uma rua da infância cheia de flores perfumadas. O aroma, é a principal energia, que extrai o formato mais concentrado e vital que se consegue da natureza, sempre das plantas que produzem perfume", explica Márcia Rissato, terapeuta floral e aromaterapeuta. Como exemplo, ela cita lavanda, erva doce, casca e flores de laranja. No parque estes estímulos acontecem através da grande variedade de plantas, guiam os fluxos do caminhar alcançando de diferentes maneiras a memória olfativa de cada indivíduo. Esses são alguns dos aromas e suas respectivas sensações:

- Aromas Calmantes e Relaxantes: Camomila, Chá Verde, Cheirinho de Bebê, Flor de Laranjeira, Lavanda, Alfazema;
- Aromas Estimulantes e Energizantes: Capim Limão, Cítrico, Canela, Erva Doce, Floresta, Gengibre, Jasmim, Jabuticaba, Limão Siciliano, Maracujá, Madeira do Oriente, Pêssego, Pitanga, Tangerina;
- Aromas Purificadores de Ambientes: Alecrim, Arruda, Alfazema, Canela, Capim Limão, Capim Cidreira ou Erva Cidreira, Lavanda, Mirra, Patchouly, Sândalo;
- Aromas Afrodisíacos: Morango com Champagne, Morango Silvestre, Madeira do Oriente, Rosas Vermelhas, Jabuticaba.

SONS

Os sons compreendido pelo sistema auditivo é diferenciado por três principais características: a sonoridade, tonalidade e timbre. De modo que a sonoridade é responsável pela sensação de intensidade de cada som. Enquanto que a tonalidade, é relacionada às frequências do som, no caso graves e agudos, e o timbre identifica a característica de cada som, permitindo a diferenciação de cada elemento existente. Dito isto, em relação a estímulos sensoriais, é necessário falar de harmonia funcional, ou seja, as sensações que acordes transmitem para cada ouvinte. Por exemplo, os sons da natureza possuem efeito restaurador na mente, conduzem cada pessoa a uma condição biológica, de aspecto imunológico ou cerebral, mais equilibrada. Enquanto que a música, consegue controlar ou induzir reações emocionais, diretamente conectadas inclusive com a memória das pessoas, além de facilitar a compreensão de informações cognitivas e induzir a produção de dopamina e serotonina, principais substâncias relacionadas ao prazer e bem-estar.

No projeto, as experiências sonoras agem como facilitadoras da intensão de imersão na realidade proposta no parque, aproveitando a abundância de área natural, as espécies inseridas servem como atração principalmente para passáros, o próprio som proveniente da água que ocorre de forma recreativa com os visitantes e ainda, a presença da concha acústica incentivando a atividade musical, além do uso de sons ambiente em locais estratégicos do parque. O som vem como um aliado para intensificar as diversas sensações que surgem no próprio caminhar pelo parque.

TEXTURAS

Cada elemento possui uma textura única, e é através do toque que percebemos cada uma dessas texturas, e claro, a sensação que cada uma provoca. Segundo Angelita, "a pele, como órgão sensorial primário, não protege apenas os órgãos internos, músculos, ossos e nervos do corpo; podemos pensar que a pele protege também a individualidade. Ao mesmo tempo que a pele é um veículo de troca entre o organismo e o meio, ela ajuda o indivíduo a estabelecer a separação psíquica entre ele e o outro, entre ele e o ambiente. Ou seja, tocar algo proporciona tanto sensações físicas quanto emocionais em relação a algo. Além disso, a relação de experiências resultantes do tato, proporcionam um elo entre as pessoas, formando a base das relações humanas, por exemplo, se tocarmos em alguém, podemos sentir uma infinidade de emoções, como alegria, ódio, amor, prazer, insegurança, medo, ansiedade, carinho, conforto, afeto... todos podem ser facilmente transmitidos pelo tato. Alguns dos materiais que estão presente no parque são:

- VELUDO:** aplicado em uma das galerias sensoriais, traz a sensação de calor e introspecção, proporciona um toque suave e delicado.
- MADEIRA:** um material com excelentes características térmicas e agradável ao toque, traz conforto e acolhimento devido também a sua propriedade de absorver os sons.
- PEDRAS:** um material em suma frio, podendo variar sua sensação de acordo com o tratamento que recebe,

SABORES

O sabor comumente é relacionado ao paladar, justamente por nossas papilas gustativas estarem localizadas na boca. Mas, na verdade, o gosto está ligado a todos os sentidos. Todos os sentidos interferem na experiência gastronômica, sendo influenciados ainda por fatores não sensoriais do contexto, que afetam não apenas as percepções, mas também na aceitação e desfrute dos alimentos. O gosto da comida é o produto da detecção, na boca, por células especializadas chamadas de "receptores", situadas nas papilas gustativas, de cinco tipos distintos de moléculas: doce, salgado, ácido, amargo e umami."

DOCE: resulta da presença de açúcares, mas nem todos têm a mesma potência, ou seja, não provocam a percepção da mesma doçura.

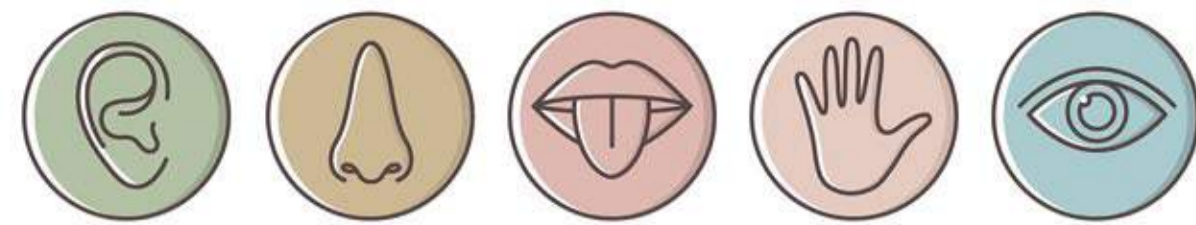
SAL: resulta do sal comum ou de outros sais, que também não geram esse sabor com a mesma intensidade. É percebido muito rapidamente, mas demora a desaparecer.

ÁCIDO: Também se percebe rapidamente, mas nesse caso a velocidade de percepção pode variar bastante, em função das substâncias presentes na saliva e do tipo de sabor ácido que se prova.

AMARGO: de percepção lenta, mas duradoura: se mantém por quase um minuto depois que se enxagua a boca.

UMAMI: seu nome vem de uma palavra japonesa que pode ser traduzida por 'agradavelmente saboroso'. Gerado pelo glutamato monossódico, esse sabor é encontrado em alimentos ricos em proteínas e em alguns vegetais, como tomates, aspargos e fungos.

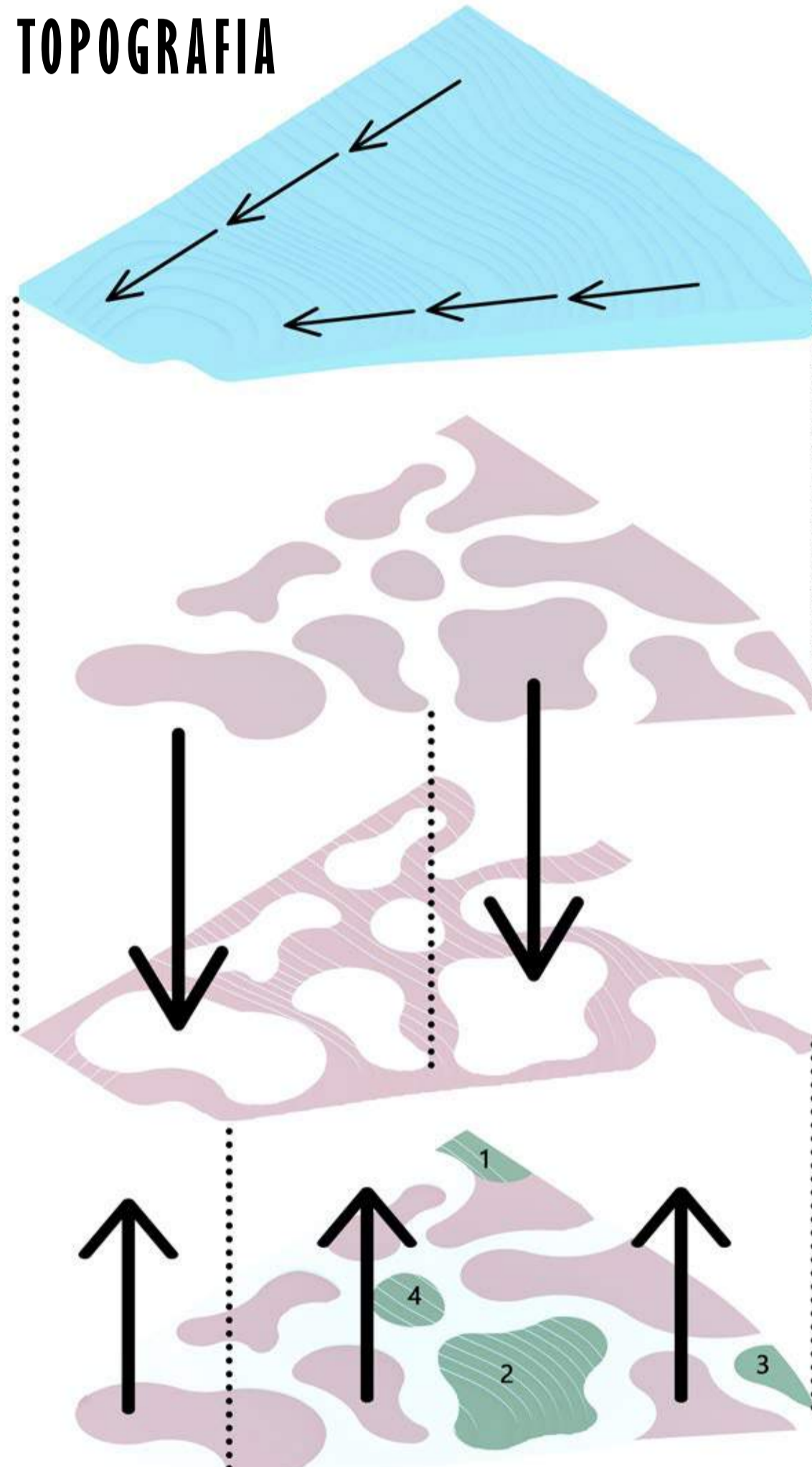
CIRCUITO SENSORIAL



PARQUE ALTO DO SENTIR

A parte apresentada do Circuito Sensorial detalhadamente, é o foco ao qual o percurso chega, o parque sensorial. O parque como ponto central do circuito, engloba e intensifica todas as estratégias já citadas, nele, há uma busca inconstante por permeabilidade, fluidez, dinamismo, suavidade, liberdade, para quem o visita. Salienta-se que, toda a conexão entre ele e a cidade através do Urbanismo, aparece como recurso para que esta área não se torne um ponto isolado, mas sim parte do todo. Seu nome, Parque Alto do Sentir, faz alusão ao primeiro nome do Bairro Abadia, cujo terreno pertencia anteriormente, o Alto da Misericórdia. A intenção, é que cada pessoa, principalmente moradora do entorno, parte da história desse lugar, se sinta acolhida, e pertencente ao projeto, se aproprie dele.

TOPOGRAFIA



As áreas que aparecem em verde na terceira perspectiva, representam os setores que seguirão a topografia original do terreno, cada qual atendendo as premissas definidas para o parque, sendo:

- 1- Corresponde ao estacionamento proposto para o parque
- 2- A principal área que efetiva a proposta de reconexão com a natureza, justamente por ser o lugar onde há densa vegetação arbórea pré-existente. Portanto, será preservada com inserção apenas de alguns elementos que ampliem a experiência de contemplação e reflexão, proporcionadas nesta região.
- 3- Trata-se de outro setor que possui maior presença vegetal, com proposta apenas de ampliação da cobertura verde já existente, acrescentando-se mais espécies arbóreas e arbustivas, além da implantação de mobiliário na extensão da área.
- 4- Um dos setores propostos para o parque, é a implantação de uma concha acústica, para promoção de shows e eventos no local, portanto, como existe a necessidade de desnível para o posicionamento do público, a própria topografia do parque proporcionou esta condição, possibilitando que o desnível necessário, ocorra naturalmente no terreno.

- 1- MEMORIAL ALTO DO SENTIR: Um memorial proposto no próprio esqueleto da edificação demolida, como um espaço para registrar a memória do bairro e do que um dia o terreno foi. Foram utilizadas diversas texturas, água como forma de interação com o público, além da edificação que abriga o memorial, dividida internamente por espelhos que alteram a percepção do espaço e torna o percurso mais interessante.
- 2- ESPAÇO EQUILIBRIUM: Um local para conexão com a natureza, introspecção, meditação. Serão plantadas nesta área diversos ipês brancos, arbustivas brancas e lavanda em diversos pontos. Uma atmosfera criada para que o visitante se sinta extremamente acolhido e relaxado pela própria natureza ali presente
- 3- MATA DO SENTIR: A parte com vegetação mais abundante no parque, pensada para convidar cada pessoa à contemplação e a reflexão, os estímulos acontecem pelo caminhar entre a copa das árvores em uma rampa que sai do memorial, além de quatro pavilhões implantados na área, cada um com um estímulo diferente.
- 4- PAVILHÃO HEXÁGONO: Pensado para um uso mais livre dos visitantes, sua cobertura se estende de maneira fluida e orgânica, possui capacidade para abrigar eventos, exposições, ou ser apenas um local de encontro, de leitura ou qualquer outra atividade.

- 5- PAVILHÃO IMERSIVO: Projetado para que sua forma por si só proporcione diversos estímulos em cada visitante. Sua cobertura se estende do piso do Pavilhão Hexágono, criando um mirante tanto para a cidade quanto para o parque. Enquanto que em seu interior, o jogo de suas formas com cheios e vazios, abriga algumas galerias imersivas para os visitantes, o lugar onde estratégias multisensoriais se integram completamente com cada um, criando a possibilidade de experiências únicas.
- 6- ÁREA DE ALIMENTAÇÃO E COMÉRCIO: Esta área foi projetada como forma de incentivar o comércio local, e oferecer suporte a população que mora próxima ao local, sendo uma das regiões do bairro onde menos existe comércio, oferecendo a estrutura para o comércio em si e para o consumo e lazer de quem consome.
- 7- CONCHA ACÚSTICA: Voltada para o incentivo de apresentações, shows e eventos para a população local e visitantes do parque.
- 8- ÁREA RECREATIVA: Uma área completamente lúdica, criada para crianças, adolescentes e adultos, o caminhar cria uma espécie de labirinto, levando as pessoas em cada uma das áreas projetadas.
- 9- ESTACIONAMENTO E BICICLETÁRIO: Localizados na extremidade do parque, acontecem como suporte aos veículos de visitantes.



FIGURA 1



FIGURA 2

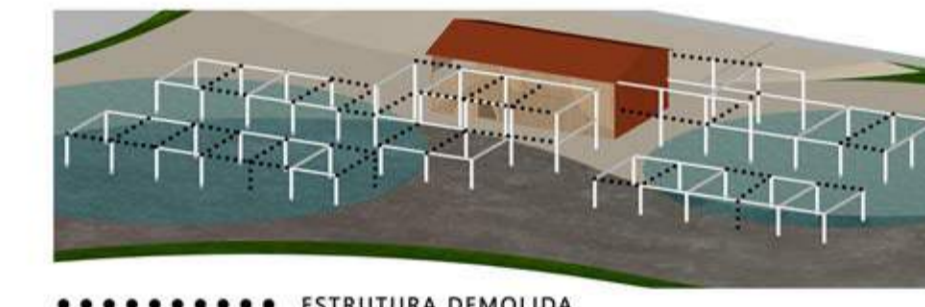


FIGURA 3

Outro aspecto relevante no parque é a iluminação, um dos pontos mais críticos observados no estudo, portanto além de cumprir a sua função básica, a iluminação no parque tem sentido de entretenimento como estímulo sensorial. Ao longo de todo o parque, em algumas áreas dos percursos existentes, será implantada uma iluminação lúdica, como ilustram as figuras 3 e 4, além de incentivar a própria experimentação da caminhada no parque, essa iluminação ocorre de maneira flexível, sendo sensível ao toque e com suas possibilidades de cores controladas pelos próprios visitantes, através de toques (figura 2) espalhados pelo parque, que além de oferecer informações sobre o bairro e o parque, será utilizado para a manipulação desta iluminação interativa. A iluminação geral distribuída no parque, seguirá o mood apresentado na figura 1.



FIGURA 4

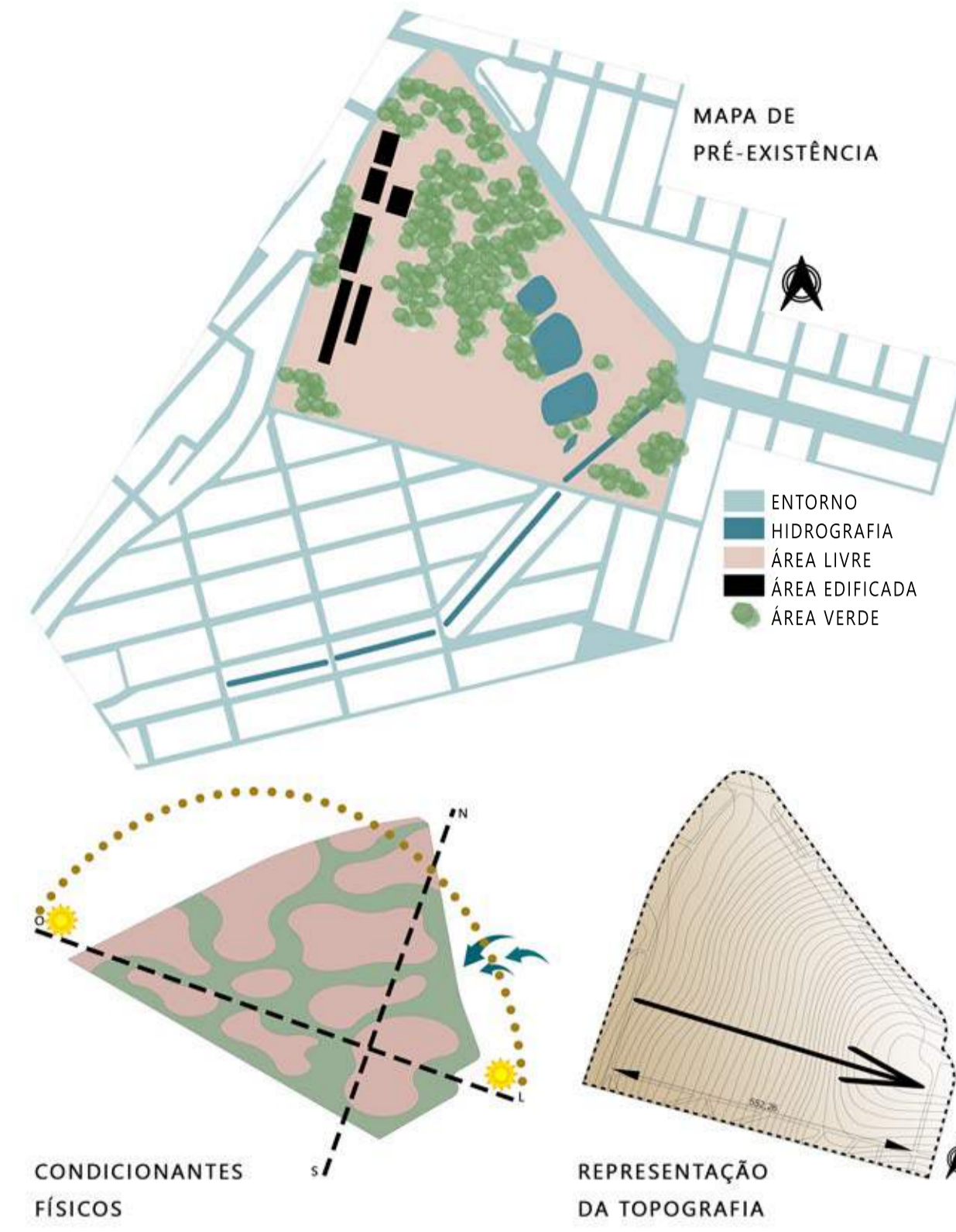


ESTRUTURA DEMOLIDA

Como citado, parte da edificação e da estrutura existente atualmente serão mantidas e transformadas em um memorial para o bairro. Na imagem acima, é possível identificar quais elementos foram eliminados, e quais se mantiveram. A única edificação que se manteve, é a representada na imagem, transformada no edifício para abrigar o memorial. As demais foram demolidas, mantendo-se apenas parte da estrutura.

PREMISSAS

A análise sobre o terreno escolhido para projeto, somada às análises teóricas e as diretrizes definidas no plano geral, foram cruciais para o início do traçado do parque. É fato que o frigorífico, ao longo de sua história, reforçou os problemas existentes na área; tanto aspectos físicos, quanto sociais. Porém, o fato de desapropriá-lo não significa que sua existência simplesmente deva ser apagada com a implantação de um novo projeto. Sendo assim, uma das primeiras decisões foi em relação ao nome, fazendo alusão ao primeiro nome do seu Bairro: Alto da Misericórdia, portanto o parque, Alto do Sentir. Além disso, a estrutura da atual edificação será mantida parcialmente, dando lugar a um memorial para o parque, resgatando e mantendo viva a história do bairro, do próprio terreno e da cidade. A vegetação pré-existente, também será mantida, como parte essencial para reafirmar a natureza e história do local, será conectada ao memorial por uma ponte, representando a conexão entre natureza x história x pessoas. As lagoas artificiais do frigorífico, darão lugar a uma bacia de contenção conectada ao córrego que deságua em sua direção, partindo da praça Lago Azul. A partir da definição de quais e como os demais elementos serão dispostos na área, o parque foi dividido em setores ao longo de sua extensão. Nos mapas ao lado, observamos essas condicionantes norteadoras das decisões de projeto.



PROPOSTA VOLUMÉTRICA PARA O PARQUE ALTO DO SENTIR



PERSPECTIVA EM VOO DE PÁSSARO



PERSPECTIVA EM VOO DE PÁSSARO

- LEGENDA:
- TALUDES E RAMPAS
 - LOTES
 - ACESSO AO MIRANTE
 - CANTEIROS (TOPOGRAFIA ORIGINAL)
 - VEGETAÇÃO PRÉ-EXISTENTE
 - RUAS
 - TALUDES E RAMPAS
 - CAMINHO E VIAS COMPARTILHADAS (TOPO. ORIGINAL)
 - ÁREAS VERDES NOS PLATÔS
 - ACESSOS AOS PLATÔS
 - ACESSOS AO PARQUE



ÁREAS DE PERMANÊNCIA

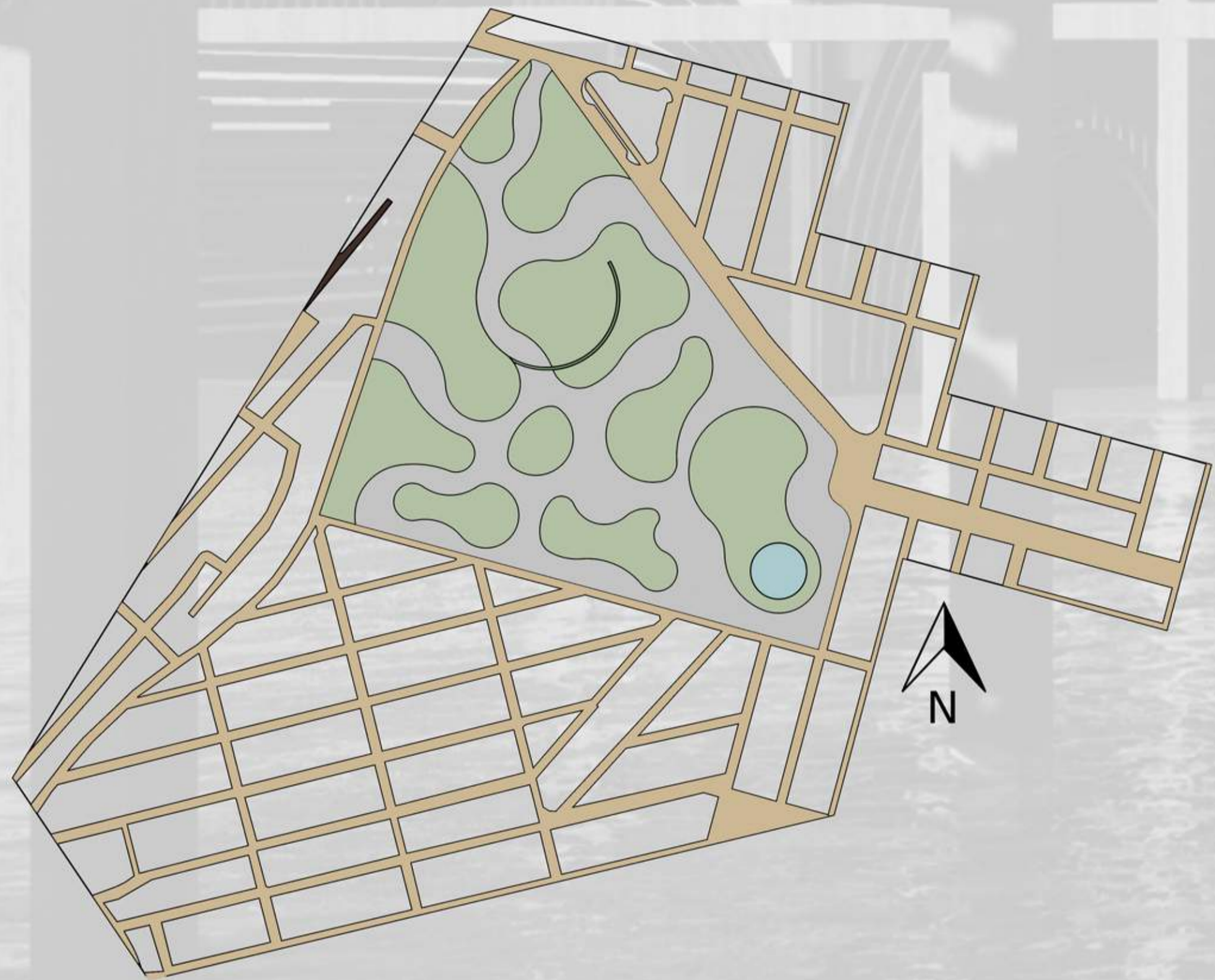
- 1- MEMORIAL ALTO DO SENTIR
- 2- ESPAÇO EQUILIBRIUM
- 3- MATA DO SENTIR
- 4- PAVILHÃO HEXÁGONO
- 5- PAVILHÃO IMERSIVO
- 6- ÁREA DE ALIMENTAÇÃO E COMÉRCIO
- 7- CONCHA ACÚSTICA
- 8- ÁREA RECREATIVA
- 9- ESTACIONAMENTO E BICICLETÁRIO

IMPLANTAÇÃO PARQUE - REPRESENTAÇÃO ESQUEMÁTICA PARA DADOS TÉCNICOS - ESC: 1/1500

CIRCUITO SENSORIAL



PARQUE ALTO DO SENTIR

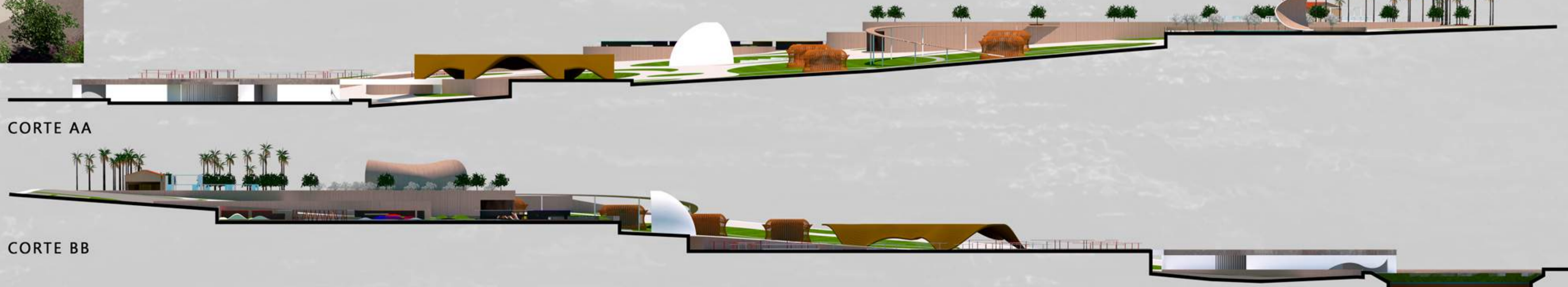


PLANTA DE SITUAÇÃO PARQUE - ESC: 1/10000



CORTE AA

CORTE BB



CIRCUITO SENSORIAL



PARQUE ALTO DO SENTIR

