

# **ARQUITETURA e SUBJETIVIDADE**

Diretrizes para revitalização do Parque Marcello de Ipanema, Rio de Janeiro



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ**  
**FAU - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo**

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO

Aluno: Alex Eduardo Vieira Vargas  
Orientador: Prof. Bruno Luis de Carvalho da Costa

Rio de Janeiro – Outubro – 2021



***“Toda experiência comovente com a arquitetura é multissensorial...”***

**(PALLASMAA, 2011)**



Este trabalho parte da observação de que alguns espaços livres e públicos nas cidades, embora possuidores de alguns atributos de estímulo e permanência, não promovem adequadamente o engajamento de toda a dimensão sensível humana, por serem majoritariamente planejados por uma compreensão retinal (como Pallasmaa apresenta em “Os olhos da pele”). Consequentemente estes espaços acabam por diminuir a adesão dos usuários.

As sensações causadas através do estímulo dos sentidos, o conforto que gera segurança e paz, as facilidades proporcionadas por um bom projeto conectado ao entorno e a diversidade de usos que traz vida, são alguns dos aspectos que criam um sentimento de pertencimento duradouro e ativo do indivíduo com o lugar.

Os espaços públicos da cidade (praças, parques, ruas...) devem ser lugares estimulantes, confortáveis, acessíveis a todos, cheios de vida; enfim, espaços democráticos, de diversidade e criadores de memórias afetivas permanentes e profundas.

Neste sentido, propõe-se diretrizes para a revitalização do parque público urbano Marcello de Ipanema, situado na Ilha do Governador, Rio de Janeiro, aproveitando-se as potencialidades existentes no lugar.

Assim, foram aplicadas intervenções pontuais que estimulam a sinestesia do usuário através de uma experiência multissensorial, com o intuito de criar empatia pelo lugar e consequente desejo de engajamento e sensação de pertencimento.

Para tanto, a metodologia empregada envolveu, inicialmente, pesquisa da bibliografia ligada ao tema, revisão e fichamento de textos selecionados e visitação de lugares pré selecionados por similaridade, com o intuito de apreender os aspectos subjetivos do projeto e as vivências dos usuários. Em paralelo, foi feito o mapeamento do entorno do lugar, objeto da intervenção, levantamento de material técnico, visitas ao local de intervenção para apreensão do lugar e suas subjetividades, além de pesquisa online sobre o tema, análise de projetos de referência e pesquisa etnográfica de usuários do parque e seus hábitos.

Palavras-chave:

Espaço Público; Empatia; Estímulo; Sinestesia; Subjetividade.

Imagem: Vista panorâmica do mirante do Parque Marcello de Ipanema - RJ.

Foto e edição: Alex Vargas

[Apêndice 1 - Clique aqui ou escaneie o código ao lado para ver a imagem abaixo ampliada](#)





Representação artística das experiências individuais vividas no lugar, suas dimensões sensíveis e das subjetividades que o preenchem.





AMBIÊNCIAS e criação da EMPATIA pelo lugar - 07



OBJETO e CONTEXTO - 09



PROBLEMATIZAÇÃO e PRINCÍPIOS NORTEADORES - 15



METODOLOGIA APLICADA - 19



DIRETRIZES PARA REVITALIZAÇÃO - 27



REFERÊNCIAS - 42

clique no ícone para ir para a página correspondente





# Ambiências e criação da Empatia pelo lugar



[Voltar para o índice](#)

O objetivo geral do presente estudo é desenvolver diretrizes para a revitalização de um espaço livre urbano, de forma a criar um programa dotado de **ambiências excitantes sensorialmente**.

Essas **ambiências** devem ativar impulsos subjetivos no indivíduo que o levariam a querer relacionar-se com o espaço. Uma vez criada a 'Empatia' e iniciada a relação indivíduo-lugar, pretende-se que o programa **amplie** essa experiência, gerando vínculos significativos do indivíduo com o lugar.

O estímulo dos sentidos está diretamente ligado ao surgimento e nutrição dessa empatia pelo lugar. Para tanto, neste projeto, foram aplicadas técnicas de design sinestésico e arquitetura sensorial com o intuito de criar uma **experiência profunda e duradoura** do usuário com o lugar.

Foi explorado o uso de técnicas no processo de projeto que ampliam o estímulo multissensorial, aplicando uma metodologia de concepção de projeto que faça uso de diferentes modos de estímulo.

Como demonstra o estudo realizado por pesquisadores do LASC (Laboratório de pesquisa Arquitetura, Subjetividade e Cultura. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - Universidade Federal do Rio de Janeiro):

*"As ambiências parecem vibrar em consonância/dissonância empática conosco. Por serem dotadas de uma dimensão sensível, elas são capazes de evocar e sugerir afetações sempre que experimentadas por algum sujeito."*  
(DUARTE; PINHEIRO; UGLIONE; LIRA; NASCIMENTO; GUERRA, 2015).



*"(...) preliminarmente cunhamos de 'empatia espacial': quando estamos predispostos a engajar em determinado espaço por conta das condicionantes psicológicas e sensoriais que são ativadas em contato com ele e com a coletividade." (DUARTE; PINHEIRO; UGLIONE; LIRA; NASCIMENTO; GUERRA, 2015).*

*"O colocar-se no lugar do Outro, que é a definição geral da Empatia, seria um indicativo de uma conexão sensível materializado através de uma ação/reação corpórea. (...) Empatia Espacial: um termo que descreve a corporificação do ensejo de estar no Outro, nesse caso, o espaço físico." (THOMAZ, 2019).*

*Pôr do Sol no mirante do parque Marcello de Ipanema. Foto e Edição: Alex Vargas.*

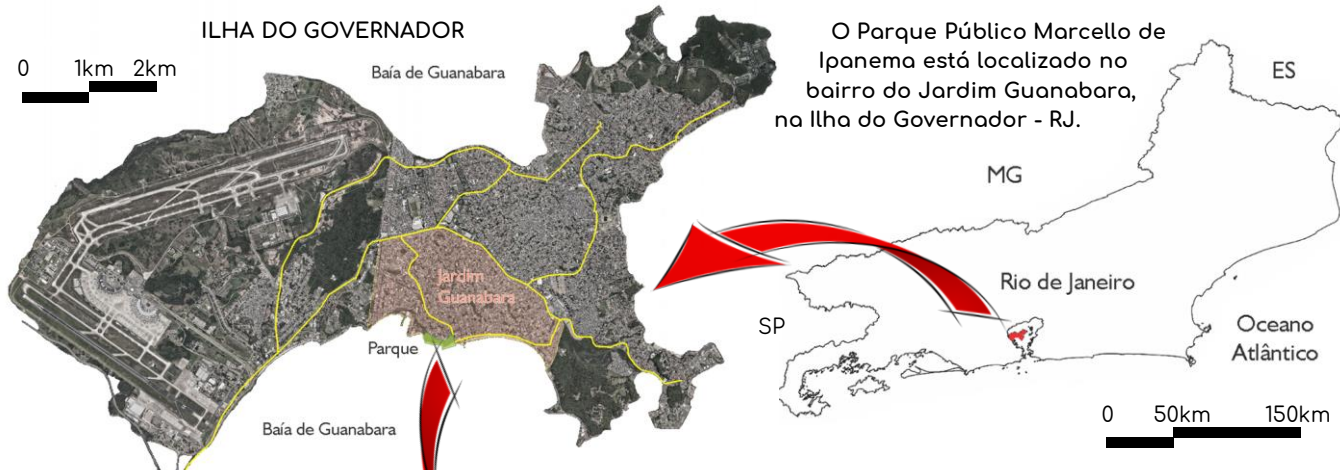




## Objeto e Contexto

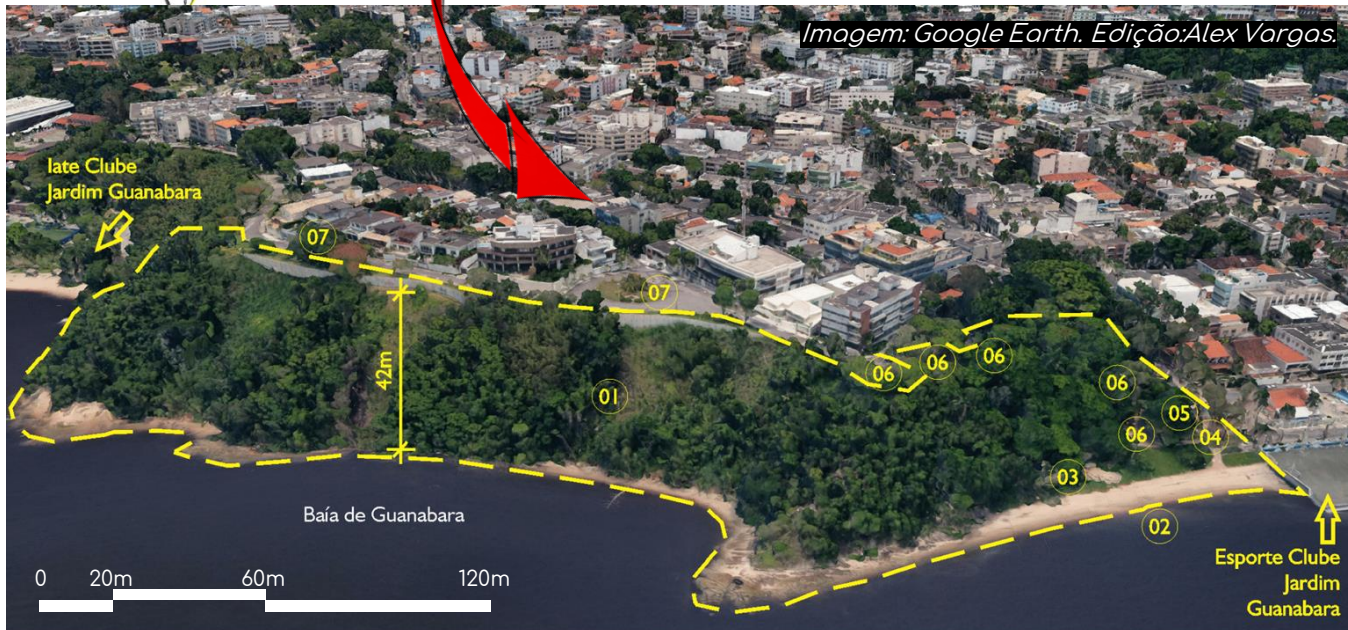


[Voltar para o índice](#)



A área do parque surgiu como doação do terreno de 42.010m<sup>2</sup>, pela Companhia Imobiliária Santa Cruz à Prefeitura do Distrito Federal do Brasil em 1926. Ao longo dos anos os seus limites foram sendo alterados e definidos pelos projetos de loteamento do entorno imediato.

Como delimitação leste, temos o Esporte Clube Jardim Guanabara e delimitação oeste, o late Clube Jardim Guanabara.



**PROGRAMA EXISTENTE:**

- 01 - Área de encosta e mata preservada;
- 02 - Praia com pier em concreto;
- 03 - Palco para eventos no nível +1m;
- 04 - Estacionamento no nível +3m, com pq. infantil e quiosque de lanches;
- 05 - Estruturas de apoio à Comlurb;
- 06 - Área de estar, com acessos por escadas, nos níveis +6,5m,+12m,+22,5m,+27m e +32,5m;
- 07 - Mirantes ao longo da rua, nos níveis +40m ao +42m.



Nas décadas de 1980 e 1990, devido à alta especulação imobiliária e o abandono do poder público, a área do parque, na época denominado “Parque dos Eucaliptos”, que preserva parte da mata atlântica nativa, corria risco de preservação.

Informações obtidas com moradores do bairro atribuem à iniciativa privada o fato de que a área do parque estava sendo indevidamente apropriada e, por consequência, tolhida do uso público, até mesmo pela falta de infra estrutura.

Um morador local e ativista ambiental, o professor **Marcello Moreira de Ipanema** (1924-1993), na década de 1980, tomou à frente na luta pela preservação do local e “devolução” do mesmo ao usufruto público.

O atual parque foi projetado pela arquiteta Vera Cardim e foi inaugurado em 11/06/1995 com uma área útil de 12.000m<sup>2</sup>. Foram realizadas obras de infraestrutura de permanência e iluminação (Fundação Parques e Jardins - RJ).



O parque dispõe de atrativos sensoriais que despertam o interesse dos usuários e são passíveis de um melhor aproveitamento para revitalização do lugar.

Destaca-se a proximidade com o mar e sua interação com o parque. Os sons do mar, o cheiro característico, o contato com a água, são atrativos interessantes. A natureza, em parte ainda nativa, proporciona ao usuário oportunidades de experimentações subjetivas e profundas com o lugar.





Apesar dos atrativos, o parque hoje encontra-se com vários problemas, dentre eles destacam-se: a manutenção insuficiente por parte do poder público; o pouco cuidado, preservação e engajamento por parte dos usuários; a poluição; a apropriação indevida de algumas áreas e a falta de segurança. Esses problemas afastam os usuários de algumas áreas do parque, tornando-as focos de usos escusos.





A área do entorno é predominantemente residencial com oferta de comércio de alimentos e serviços dentro de um raio de 250m.

O parque é servido de transporte público no seu acesso principal e o arruamento do entorno imediato tem tráfego médio ou baixo.

A maior parte da área do parque constitui-se de mata preservada, que torna o mesmo o único com essa característica na Ilha do Governador.



[Apêndice 2 - Clique aqui ou escaneie o código ao lado para acessar o Mapa interativo de análise do entorno.](#)  
 Clique nos ícones para ver detalhes e fotos.







Percebem-se focos pontuais de permanência, por conta da falta de equipamentos e atrativos para os usuário.

Baía de Guanabara

Baía de Guanabara





# Problematização e Princípios norteadores



[Voltar para o índice](#)

Sobre a conceituação de espaço público, Sun Alex discorre em sua obra:

*"O espaço público na cidade assume inúmeras formas e tamanhos, compreendendo desde uma calçada até a paisagem vista pela janela. Ele também abrange lugares designados ou projetados para o uso cotidiano, cujas formas mais conhecidas são as ruas, as praças e os parques. A palavra 'público' indica que os locais que concretizam esse espaço são abertos e acessíveis, sem exceção, a todas as pessoas." (ALEX, 2008).*

Os parques públicos urbanos são essenciais no cotidiano das cidades pela sua importância como área de lazer, socialização e integração. É importante, portanto, que esses espaços se caracterizem por uma **afetação** tal no usuário que este se veja impelido a usufruir do mesmo, através de seus atributos **identitários e sensoriais**. Seria mais "(...) empreender 'prospecções espaciais' no ambiente urbano ou arquitetônico, que se caracterizam por uma complexa simultaneidade de estímulos." (ENGEL, 2009). Um bom projeto pode transformar lugares em focos de vida social.



Parque Madureira - Arq. Ruy Rezende. Foto: rra.com.br



Sabe-se que a percepção de um lugar é um fenômeno de múltiplos estímulos de sentidos, não só da visão, como comumente explorado, mas de todos os demais sentidos. *"Frequentemente, a memória mais persistente de um espaço é seu cheiro."* (PALLASMAA, 2011).

Como disserta a Prof. Cristiane Duarte (LASC), citando o urbanista e filósofo Jean-François Augoyard: *"Isto significa dizer que a experiência dos usuários precisa ocupar lugar de maior destaque em todas as formas de gestão do espaço público urbano. Concordamos com Augoyard quando lamenta que os planejadores do espaço urbano ainda se guiam por um tecnicismo redutor, desconhecendo muitas vezes esse "extraordinário poder de induzir um certo clima a partir das dimensões não-visíveis do espaço construído"* (DUARTE, 2013).

Um espaço de experiência multissensorial, fazendo-se uso de elementos, materiais e técnicas que estimulem a sinestesia do indivíduo e crie empatia pelo lugar, contribui para tornar a experiência pessoal com a arquitetura mais rica, satisfatória e inclusiva.



Usuários do Parque. Foto: Alex Vargas

*"(...) o que se pode dizer é que a aclimação a uma ambiência, processo que culminaria em uma Empatia Espacial, passa pelo visual (cores e formas), pelo sonoro (sons) e chega ao olfativo (cheiros)." (THOMAZ, 2019).*

O surgimento dessa empatia cria laços profundos com o lugar, que vão gerar experiências com impactos duradouros e um desejo natural de engajamento no espaço. Em se tratando de um espaço público urbano, esse engajamento traz também um desejo de preservação que se potencializa quando o engajamento se torna comunitário e não mais individual.

Propõe-se, então, diretrizes para revitalização do parque urbano Marcello de Ipanema, na cidade do Rio de Janeiro, potencializando e reforçando os aspectos sensíveis e identitários do lugar e implementando elementos que valorizem a experiência sensorial do usuário, a fim de criar ambiências favoráveis ao cultivo de uma empatia progressiva e duradoura pelo lugar.



### Potencialização dos aspectos subjetivos e de excitação sensorial existentes

- Aproveitamento das visadas existentes, proporcionando percursos pedonais excitantes sensorialmente;
- Aproveitamento dos atributos naturais existentes (Mata e praia);
- Alargamento do contato com a natureza, através de novas iniciativas de uso do lugar.



### Criação de novas fontes de estímulos sensoriais, fazendo-se a conexão com as fontes existentes

- Apropriação de áreas contíguas sub-utilizadas;
- Potencialização das características de cada setor, criando novas identidades e novas ambiências.



### Parceria público/privada para a ativação do lugar pela manutenção da segurança, limpeza e ordem pública

- Incentivo ao pequeno comerciante móvel;
- Incentivo à apropriação do lugar por comerciantes estabelecidos;
- Incentivo à apropriação do lugar para aulas de esportes e atividades afins.



### Promoção e incentivo a pequenas apropriações particulares ou grupais dos lugares

- Incentivo à apropriação dos lugares para pequenas festas particulares;
- Incentivo a pequenas reuniões;
- Incentivo ao engajamento comunitário para preservação do lugar, através de atividades de preservação.



### Incentivo à manifestações culturais e à educação ambiental

- Incentivo à produção e promoção artística local;
- Resgate da cultura e história local;
- Garantia da preservação da área de mata densa nativa e da faixa de praia;
- Incentivo à educação ambiental através de iniciativas de preservação.



### Garantia da boa permanência e diversidade de usos

- Diversificação de usos em áreas sub-utilizadas;
- Garantia de acessibilidade segura a portadores de necessidades específicas;
- Acesso noturno livre e seguro;
- Oferta de lugares para sentar e estar.



# Metodologia Aplicada



[Voltar para o índice](#)

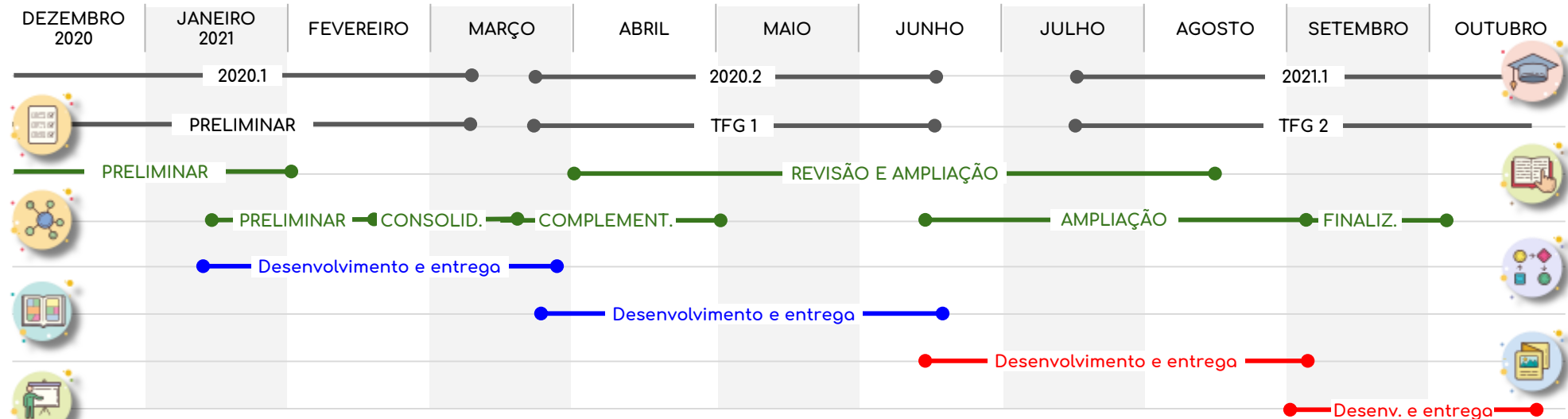


*"Ora, a experiência sensorial da cidade permanece difícil de ser compreendida com os instrumentos clássicos de investigação." (DUARTE; VILLANOVA, 2013).*


Dada a complexibilidade do conceito, o objetivo para a metodologia foi a busca pelo uso de ferramentas que registrassem, segundo Cristiane Duarte e Roselyne Villanova citam, a *"sensorialidade, a afetividade, a ritmicidade e as características visuais, sonoras, olfativas, táteis, gustativas e cinéticas do espaço."* (DUARTE; VILLANOVA, 2013).

Para tanto foram elaboradas etapas de trabalho, com o intuito de criar uma metodologia voltada para a apreensão dos aspectos subjetivos das vivências e apreensões espaciais.

De forma preliminar foi definida a área de interesse/ atuação do e estabelecido um tema embrionário (Arquitetura Sensorial), após foi elaborado um cronograma de trabalho ([ver link](#)). Dentro do cronograma estão inseridas anotações sobre cada etapa de desenvolvimento da proposta.



Apêndice 3 - Clique aqui ou escaneie o código ao lado para ver o Cronograma completo



PERÍODO ACADÊMICO

ETAPAS DO TFG

INVESTIGAÇÃO TEÓRICA

LEVANTAMENTO DE DADOS

PLANO DE INTENÇÃO

PLANO CONCEITUAL

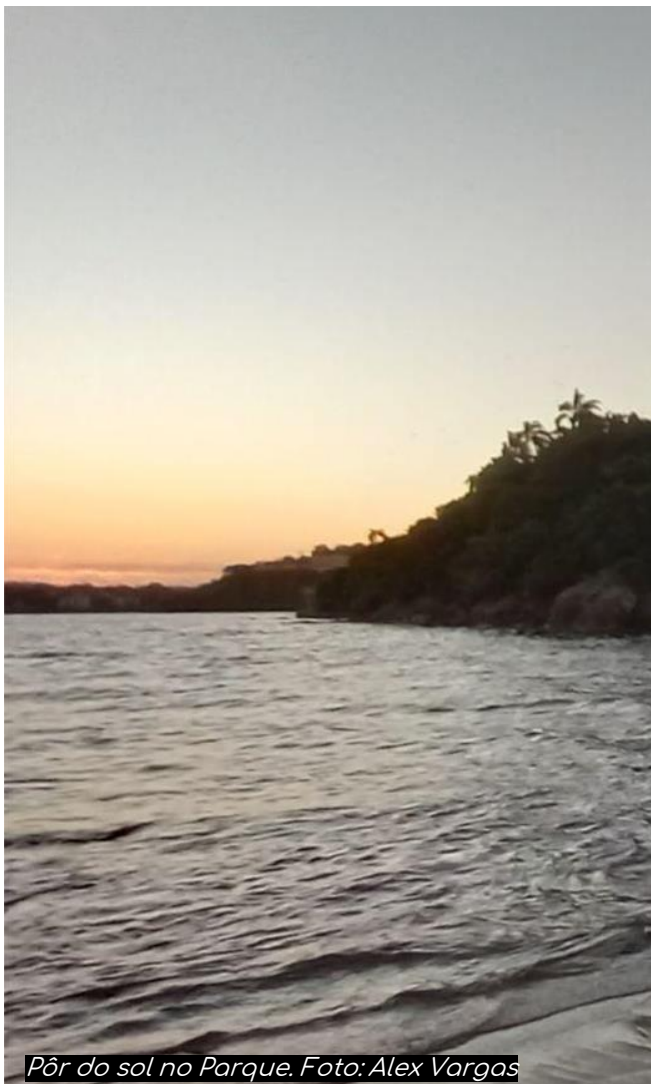
ESTUDO PRELIMINAR

ESTUDO FINAL

TFG 1

TFG 2





Pôr do sol no Parque. Foto: Alex Vargas

Com a definição do tema e cronograma preliminar de trabalho, durante um mês, foram identificadas as bases teóricas e conceituais relacionadas ao tema preliminar. Inicialmente, foram feitas pesquisas nas plataformas digitais disponíveis. Dos resultados obtidos, alguns foram pré-selecionados pelo título e analisados.

VITRUVIUS E GOOGLE ACADÊMICO		
Resultados retornados	Analisados	Fichados
Milhares	120	16

Da leitura destes textos, surgiram textos correlatos que foram analisados e, os mais relevantes, separados para leitura.

TEXTOS CORRELATOS		
Resultados retornados	Analisados	Fichados
144	65	22

Após esse período, o tema preliminar foi redefinido e estabelecidos o objeto e o campo de atuação. Iniciou-se a elaboração do plano de intenções preliminar. A base teórica foi ampliada de forma mais específica, durante algumas semanas, após orientação acadêmica.

Ao final, foram realizados os fichamentos de mais de 50 obras.

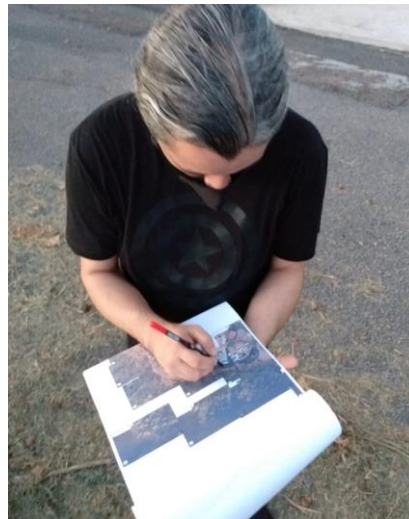
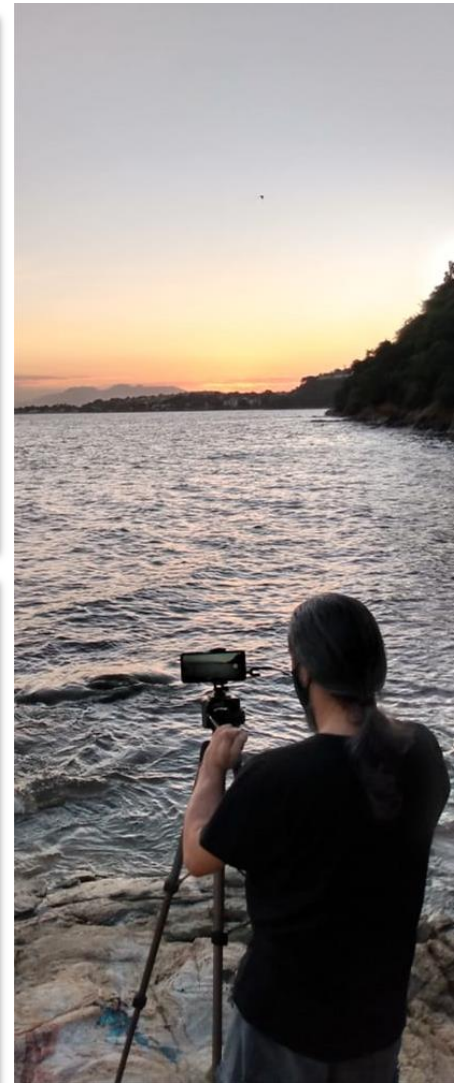
PORTAL LASC FAU-UFRJ		
Resultados retornados	Analisados	Fichados
58	23	13

Também foram pesquisados projetos por similaridade e analisados a fim de buscar referências. Destacam-se o High Line Park (Nova Iorque) e o Parque Bicentenário (Santiago). Também foram realizadas visitas a parques públicos na cidade do Rio de Janeiro, dentre eles o Boulevard Olímpico e o Parque Madureira, a fim de apreender as ambiências e subjetividades envolvidas na vivência com o lugar. As contribuições de cada projeto de referência podem ser verificadas no [nº seção de referências](#).

Foram realizadas visitas ao parque, objeto deste estudo, com a finalidade de confeccionar material para a sua análise completa e criação de bases para confecção da proposta de diretrizes para revitalização.

Os procedimentos realizados foram:

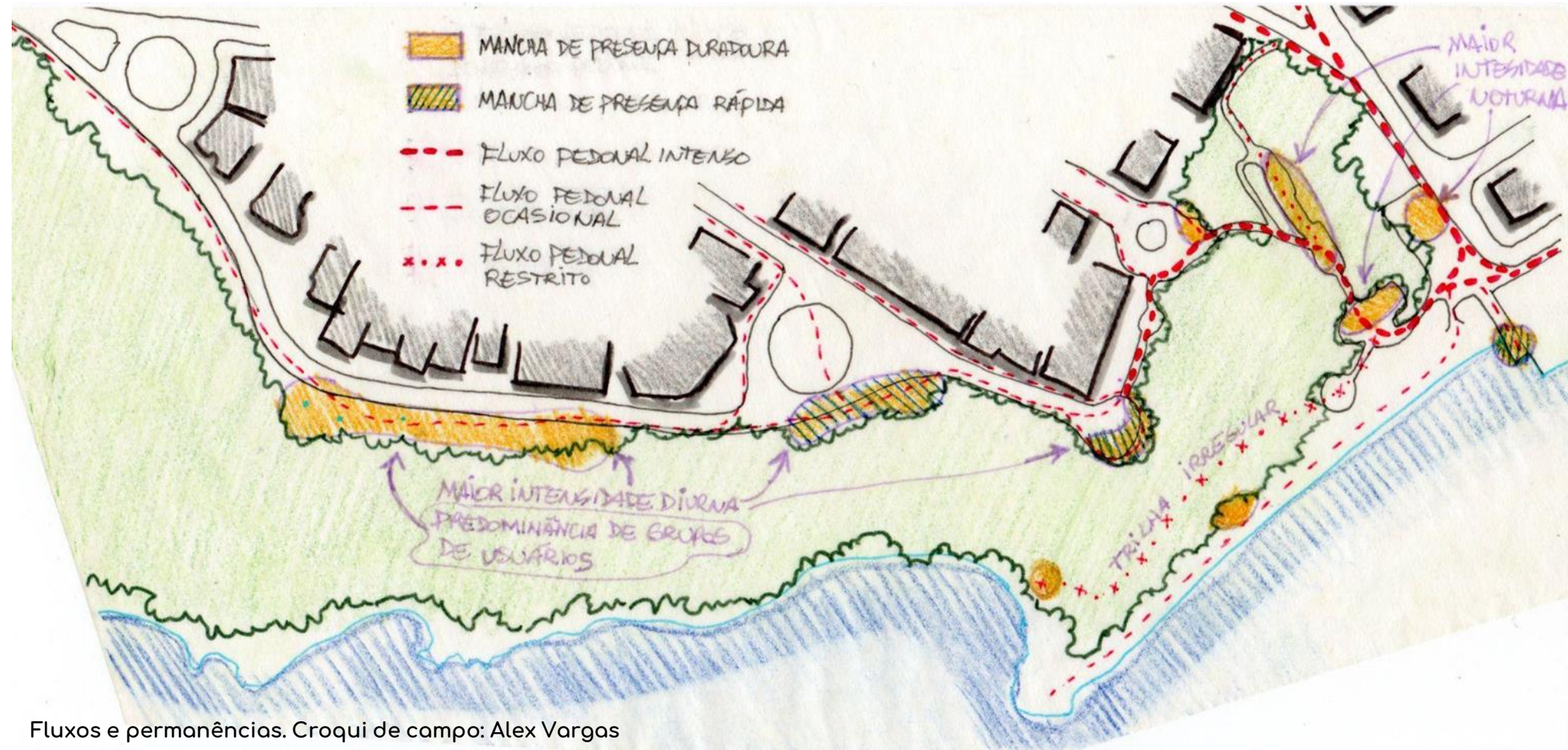
- Levantamento de informações técnicas, históricas e peculiares do lugar (via internet e entrevistas pessoais);
- Levantamento de material base para projeto de arquitetura e complementares (visitas ao local, para levantamento *in loco* e pesquisa de material técnico disponibilizado pela Secretaria Municipal de Planejamento Urbano - RJ);
- Visitas ao parque com a finalidade de apreender os aspectos subjetivos do lugar e seus usuários, através de impregnação e observação imersiva do ambiente, croquis de campo, anotações e captação de imagens, sons e demais elementos que estimulem os sentidos.





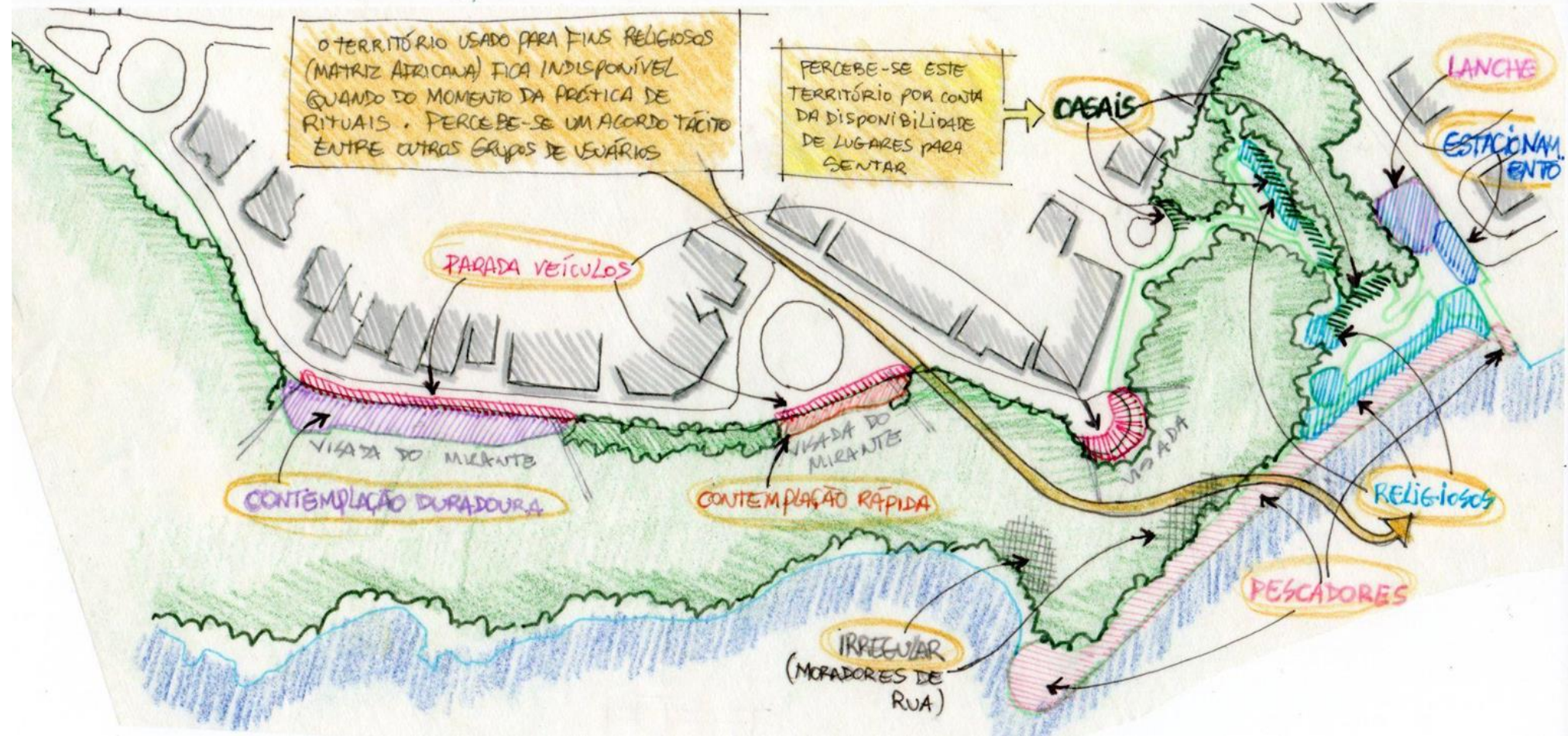
## PESQUISA de USUÁRIOS E SEUS HÁBITOS

Foram feitas visitas ao parque com o intuito de observar e mapear os usuários, seus fluxos, hábitos e interações. Para tanto foi adotada a observação passiva e o registro gráfico em caderno de campo, como ferramenta de pesquisa etnográfica.



Fluxos e permanências. Croqui de campo: Alex Vargas





## USUÁRIOS e a RELAÇÃO dos MESMOS com O PARQUE

Também foi realizada uma pesquisa com preenchimento de questionário online para investigar quem são os usuários e suas relações com o parque. Da análise dos dados quantitativos da pesquisa, destacam-se:



### Faixa etária

18 a 60 anos - Nota-se a ausência quase que absoluta de crianças no parque devido à falta de atratividade para esta faixa



### Gênero

Predominantemente Masculino - Dado ligado à falta de sensação plena de segurança



### Tipo

Usuário em maioria de vizinhos próximos - Estes procuram o parque para exercícios físicos, pequenos passeios e contemplação



### Acesso

Maioria a pé - Visitantes oriundos das proximidades do parque ou somente usam mesmo como passagem



### Frequência

Diária ou +2x semana - Dado ligado ao público majoritário de vizinhos do parque



### Forma

Sozinho ou com família - Vizinhos, costumam frequentar sozinhos; Outros usuários, sempre acompanhados



### Deficiência

Nenhum - Resultado da quase total falta de acessibilidade aos setores do parque



### Hábitos

Contemplação ou exercícios - A falta de diversidade nos usos é resultado da falta de programas diversos e do abandono



### Sensações

Paz x Insegurança - Paradoxo que se explica pela extensão do parque e diferença entre seus "territórios"



### Experiências

Foram relatadas poucas experiências significativas dos usuários com o lugar



### Lembranças

As poucas coisas que fazem o usuário lembrar-se do parque estão relacionadas a natureza ou a aspectos negativos do lugar



### Pontos positivos

Vistas e natureza - Dados combinam com os locais de maior frequência de usuários no parque



### Pontos negativos

Limpeza e Iluminação - O abandono e a falta de iluminação adequada causam a sensação de insegurança

## SURGIMENTO DO PROGRAMA PRELIMINAR

O programa preliminar foi definido partindo-se dos princípios norteadores e levando-se em conta as noções de ambiências, vivências, empatia espacial, aspectos subjetivos de projeto e exploração multissensorial, adquiridas com a pesquisa teórica, além da análise do lugar, os usuários e seus hábitos.

Propõe-se um programa de 20 itens de projeto ([página 31](#)) e seus equipamentos de apoio ([página 32](#)), baseados em 8 atrativos principais:



Contemplação  
e relaxamento



Esportes e  
exerc. físicos



Socialização



Passeios



Contato com a  
natureza



Pesca  
artesanal



Gastronomia



Atividades  
culturais

Também foram relacionados os 7 principais estímulos sensoriais que servirão para medir a sinestesia de cada um dos 20 itens do programa:



Visuais

- ✓ Visadas interessantes;
- ✓ Cores;
- ✓ Formas;
- ✓ Movimento...



Táteis

- ✓ Texturas;
- ✓ Temperaturas;
- ✓ Contato com a água;
- ✓ Contato com a vegetação...



Auditivos

- ✓ Conversas;
- ✓ Esportes;
- ✓ Animais;
- ✓ Crianças;
- ✓ Música...



Gustativos

- ✓ Gastronomia;
- ✓ Gosto do mar;
- ✓ Frutos...



Olfativos

- ✓ Gastronomia;
- ✓ Flores;
- ✓ Plantas;
- ✓ Frutos;
- ✓ Mar...



Cinestésicos

- ✓ Esportes;
- ✓ Caminhadas;
- ✓ Exercícios;
- ✓ Brincadeiras...



Subjetivos

- ✓ Ócio;
- ✓ Contemplação;
- ✓ Lembranças;
- ✓ Afetações;
- ✓ Experiências...





## Diretrizes para Revitalização



[Voltar para o índice](#)



Incorpora-se à área do parque:  
 - A Rua Matias Antônio dos Santos e suas rotatórias;  
 - A parte final da Rua Djalma Pontes Nogueira;  
 - A Praça Cláudio Minczuk.

Incorpora-se à área do parque a parte final da Rua Etevlino dos Santos

Incorpora-se à área do parque a área de apoio logístico da Comlurb



Clique aqui ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA





- LEGENDA:**
-  CIRCULAÇÃO PEDONAL (acessível)
  -  CIRCULAÇÃO PEDONAL (sem acessibilidade)
  -  RUA COMPARTILHADA
  -  FAIXA DE TRAVESSIA (prioridade do pedestre)
  -  PASSAGEM ELEVADA
  -  CICLOVIA
  -  CICLOFAIXA
  -  FAIXA DE TRAVESSIA (prioridade do pedestre)
  -  PROGRAMA
  -  ÁREA LIVRE PISOTÉVEL
  -  CANTEIRO/JARDINS



Clique aqui ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA





Se apropria do caráter intimista do lugar para criar uma atmosfera lúdica e acolhedora

Amplia as características de contemplação existente, criando novos percursos e áreas de permanência

Valoriza o programa existente voltado para a prática esportiva e uso coletivo dos espaços

Agrega e valoriza o engajamento comunitário, além de criar nova função a um espaço meramente circulatório

Complementa os setores contíguos e dá uma nova identidade ao espaço existente e deficiente

Faz conexão com a área do bairro com maior intensidade de fluxos e permanências

Mantém e reforça a preservação e educação ambiental, característica presente historicamente



Clique aqui ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA





- ITENS DO PROGRAMA** - Todos possuem atributos de estímulo sensorial, graduados na escala de referência
- 01 - **Pracinha** - Ponto de referência (acesso), com estrutura de permanência e pequenos lanches - ambiência mais intimista
  - 02 - **Playground infantil** - Supre a necessidade de equipamentos e atrativos voltados para o público infantil no parque
  - 03 - **Academia** - Destinado ao apoio para o início ou fim da realização de exercícios físicos, dentro e fora do parque
  - 04 - **Área molhada** - Potencializador dos estímulos sensoriais, em complementação ao playground infantil
  - 05 - **Jardim comunitário** - Elem. de estímulo sensorial e ao engajamento comunitário, através de peg. apropriações do lugar
  - 06 - **Área para refeições** - Equipamentos de apoio ao uso recorrente do espaço para refeições em pequenos grupos
  - 07 - **Mirante arquibancada** - Estrutura e mobiliário de permanência e contemplação como potencializador de atributos existentes
  - 08 - **Praça de pets** - Supre a necessidade de equipamentos e atrativos destinados ao usuário com animais de estimação
  - 09 - **Jogos de mesa** - Equipamentos para a prática de esportes leves e jogos de grupo, visando o público infante juvenil e idoso
  - 10 - **Quadra poliesportiva** - Equipamento para a prática poliesportiva de grupo, com estrutura de apoio (arquibancada)
  - 11 - **Mirante arquibancada** - Item de permanência voltada à contemplação e o ócio
  - 12 - **Lançonetes** - Equipamentos potencializadores de estímulos sensoriais, voltados para o apoio aos equipamentos próximos
  - 13 - **Mirante 180°** - Item de permanência e contemplação, aproveitando-se da topografia do terreno
  - 14 - **Deck panorâmico** - Elemento de apoio à pesca artesanal, permanência, contemplação e ativador do fim da praia
  - 15 - **Praia** - Inclui mobiliário de apoio à prática de esportes de areia e náuticos, como elementos de ativação do lugar
  - 16 - **Palco aberto** - Equipamento de incentivo à realização de eventos culturais populares
  - 17 - **Espaço gastronômico** - Pequenos restaurantes e estrutura para apresentações, permanência e contemplação
  - 18 - **Área de exposições** - Espaço reservado para o incentivo cultural e promoção de artistas locais
  - 19 - **Centro cultural e administrativo** - Equip. de apoio logístico e centro cultural e histórico da Ilha do Governador
  - 20 - **Pier** - Equipamento de contemplação, permanência e estímulo ao comércio artesanal, gastronomia, cultura e à pesca

ATRATIVIDADE	SINESTESIA	PRINCIPAIS ATRATIVOS
		A - Contemplação e relaxamento
		B - Esportes e Exercícios físicos
		C - Socialização
		D - Passeios
		E - Contato com a natureza
		F - Pesca artesanal
		G - Gastronomia
		H - Atividades culturais
		<b>ESTÍMULOS SENSORIAIS</b>
		Visuais
		Táteis
		Auditivos
		Gustativos
		Olfativos
		Cinestésicos
		Subjetivos

A decisão por fechar a escada de acesso lateral ao parque, visa garantir a segurança e deslocar o foco do fluxo para o acesso principal

Centro de apoio logístico da Comlurb realocado e área remanescente incorporada à área do parque

O palco para eventos existente, será ampliado e potencializado para atender a nova demanda

O Pier existente será ampliado e ganhará novas funções e atrativos



Clique aqui ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

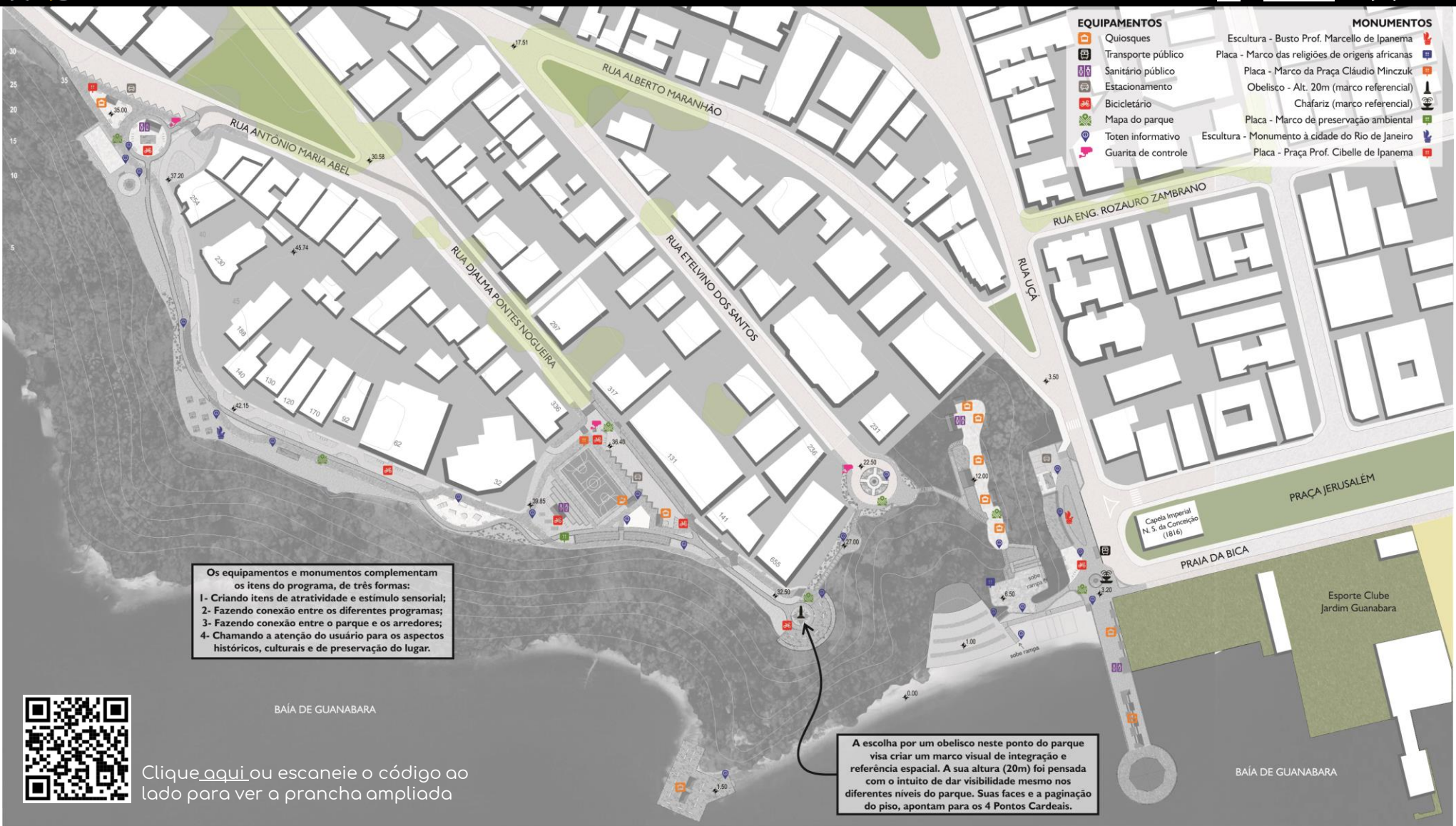
Capela Imperial N. 5, da Conceição (1816)

PRAÇA JERUSALÉM

PRAIA DA BICA

Esporte Clube Jardim Guanabara





EQUIPAMENTOS		MONUMENTOS	
	Quiosques		Escultura - Busto Prof. Marcello de Ipanema
	Transporte público		Placa - Marco das religiões de origens africanas
	Sanitário público		Placa - Marco da Praça Cláudio Minczuk
	Estacionamento		Obelisco - Alt. 20m (marco referencial)
	Bicicletário		Chafariz (marco referencial)
	Mapa do parque		Placa - Marco de preservação ambiental
	Toten informativo		Escultura - Monumento à cidade do Rio de Janeiro
	Guarita de controle		Placa - Praça Prof. Cibelle de Ipanema

Os equipamentos e monumentos complementam os itens do programa, de três formas:

- 1- Criando itens de atratividade e estímulo sensorial;
- 2- Fazendo conexão entre os diferentes programas;
- 3- Fazendo conexão entre o parque e os arredores;
- 4- Chamando a atenção do usuário para os aspectos históricos, culturais e de preservação do lugar.

A escolha por um obelisco neste ponto do parque visa criar um marco visual de integração e referência espacial. A sua altura (20m) foi pensada com o intuito de dar visibilidade mesmo nos diferentes níveis do parque. Suas faces e a paginação do piso, apontam para os 4 Pontos Cardeais.



Clique aqui ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA





Apesar da implantação da rua compartilhada (pedestres e veículos), também foram incluídos no projeto uma ciclovia e um caminho exclusivo para pedestres. Este caminho privilegia o percurso a pé e garante o foco da atenção do usuário aos ritmos do caminhar e sua interação sinestésica com o programa, atenção esta que ficaria dividida com veículos e/ou ciclistas nas outras vias projetadas. Foram pensadas faixas visíveis no cruzamento entre essas vias, garantindo a segurança e a prioridade do pedestre. Este caminho do pedestre percorre todo o parque, e garante a variação de ritmos e a acessibilidade ao vencer os desníveis através de escadas ou rampas



Clique [aqui](#) ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA





- ELEMENTOS DE PAISAGISMO**
-  Área com vegetação pisoteável
  -  Canteiro com arbustos h=1,50m
  -  Canteiro com forração rasteira
  -  Jardim comunitário
  -  Jardineira
  -  Árvore existente
  -  Palmeira existente
  -  Árvore a plantar
  -  Palmeira a plantar
  -  Ipê Rosa a plantar

Os elementos de paisagem foram projetados para privilegiar a experiência do percurso a pé e a interação sensorial do usuário com o lugar. Foi aproveitada a vegetação existente e incluídas novas intervenções para criar ritmos do caminhar excitantes e áreas de permanência e contemplação acolhedoras, com ênfase na sinestesia com o lugar.

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA



Clique [aqui](#) ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada

Capela Imperial N. 5. da Conceição (1816)

PRAIA DA BICA

Esporte Clube Jardim Guanabara





A iluminação artificial foi projetada com 2 finalidades:

- 1- Garantir a experiência do percurso a pé e da permanência de forma segura e intimista, valendo-se de uma iluminação menos intensa e indireta;
- 2- Garantir total visibilidade nas áreas de maior atividade do programa, através de uma iluminação mais intensa e direta.

BAÍA DE GUANABARA

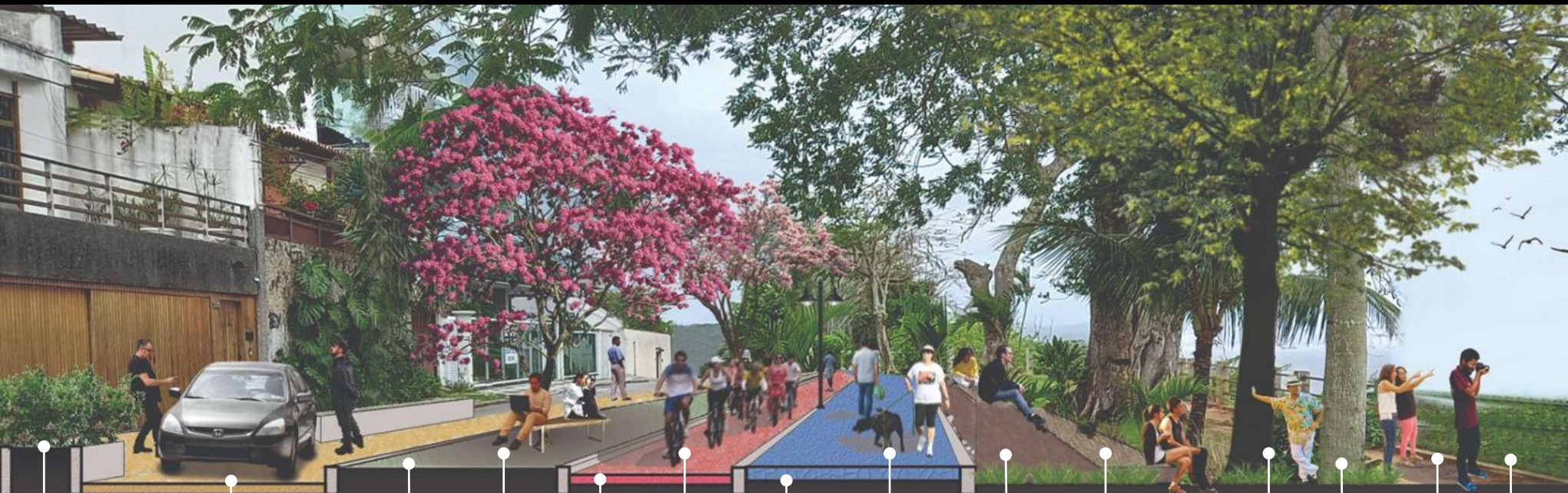
BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA



Clique  aqui  ou escaneie o código ao lado para ver a prancha ampliada





Jardineira      Rua compartilhada      Área de estar      Ciclovia      Circulação pedonal      Equip. de permanência      Área de estar      Mirante

Uma nova identidade para um lugar com grande potencial inexplorado.

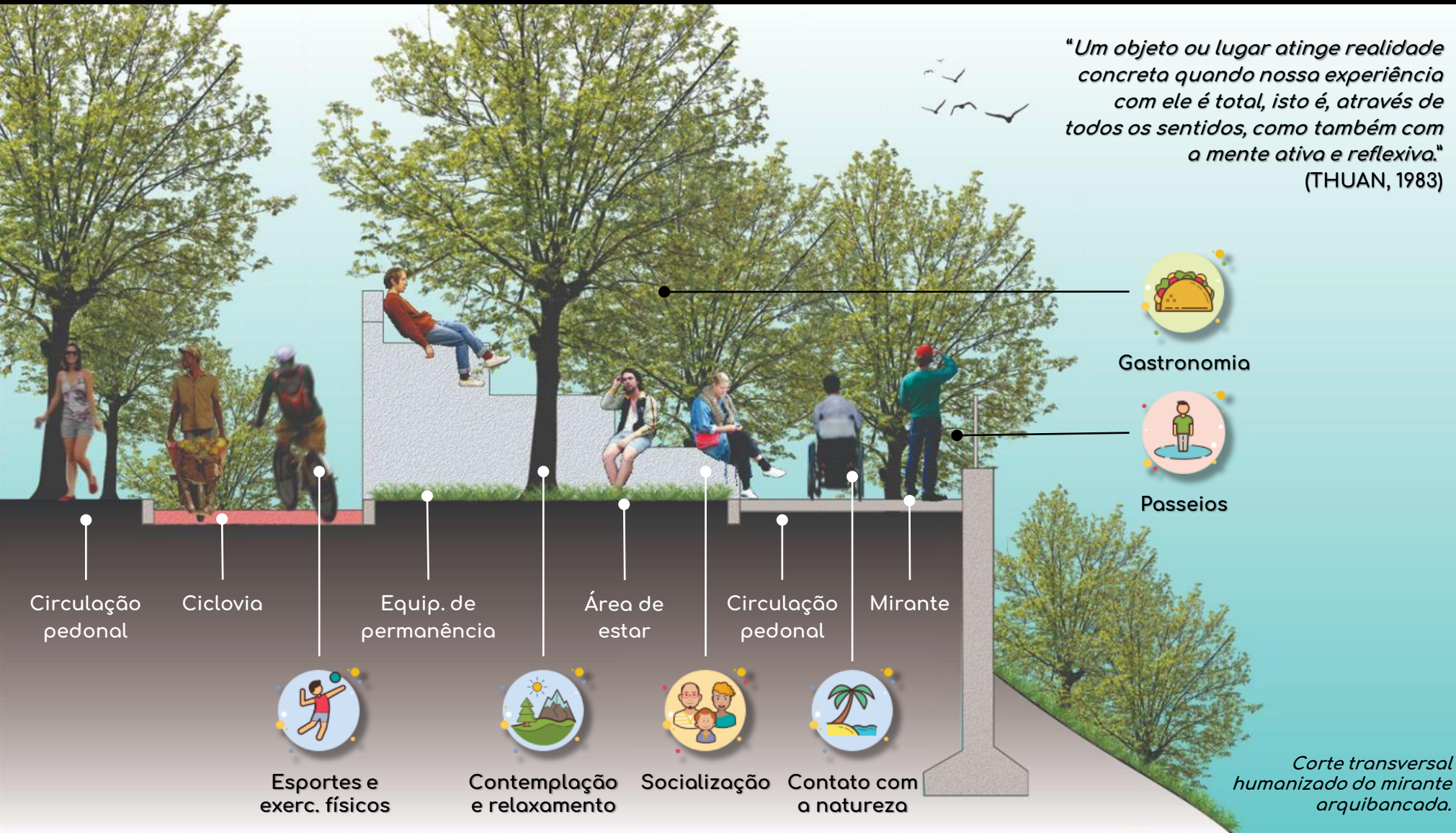
A priorização do percurso pedonal e a criação de equipamentos garantidores da boa permanência, propiciam uma maior exploração e percepção do lugar pelo usuário.

					
Gastronomia	Esportes e exerc. físicos	Passeios	Contemplação e relaxamento	Socialização	Contato com a natureza

Corte transversal perspectivado do mirante principal sobre foto editada do local. Foto e edição: O autor.



*“Um objeto ou lugar atinge realidade concreta quando nossa experiência com ele é total, isto é, através de todos os sentidos, como também com a mente ativa e reflexiva.”*  
(THUAN, 1983)





Corte transversal humanizado do mirante 180°, sobre foto editada do local. Foto e edição: O autor.



Passeios



Contato com a natureza



Gastronomia



Contemplação e relaxamento



Socialização



Esportes e exerc. físicos

*“Mas, podemos perguntar, será que a natureza não proporciona imagens ainda mais pujantes? O que dá uma maior sensação de calma do que um mar tranquilo, ou de energia exuberante do que uma floresta virgem, ou de vastidão do que a extensão sem fim das pradarias? Sim, mas é duvidoso se os seres humanos podem simplesmente apreender estas qualidades na natureza sem uma experiência prévia nas formas e escalas sensíveis criadas pelo homem. A natureza é demasiado difusa, seus estímulos demasiado poderosos e conflitantes, para serem diretamente acessíveis à mente e sensibilidade humanas. (...) O meio ambiente planejado atende a um propósito educacional.”*  
(THUAN, 1983)

A ausência do guarda-corpo amplia a sensação de imensidão da paisagem aumentando sua percepção e afetação sensorial.





Contemplação  
e relaxamento



Socialização



Passeios



Contato com a  
natureza



Gastronomia



Atividades  
culturais



*Vista humanizada  
do espaço  
gastronômico,  
sobre foto editada  
do local. Foto e  
edição: O autor.*





Contemplação  
e relaxamento



Esportes e  
exerc. físicos



Socialização



Passeios



Contato com a  
natureza



Pesca  
artesanal



Gastronomia



Atividades  
culturais

*Vista humanizada do pier, sobre foto editada do local. Foto e edição: O autor.*

*“Em experiências memoráveis de arquitetura, espaço, matéria e tempo se fundem em uma dimensão única, na substância básica da vida, que penetra em nossas consciências. Identificamo-nos com esse espaço, esse lugar, esse momento, e essas dimensões se tornam ingredientes de nossa própria existência. A arquitetura é a arte de nos reconciliar com o mundo, e esta mediação se dá por meio dos sentidos.”*  
(PALLASMAA, 2011)





*“Mas ‘sentir’ um lugar leva mais tempo: se faz de experiências, em sua maior parte fugazes e pouco dramáticas, repetidas dia após dia e através dos anos. É uma mistura singular de vistas, sons e cheiros, uma harmonia ímpar de ritmos naturais e artificiais, como a hora do sol nascer e se pôr, de trabalhar e brincar. Sentir um lugar é registrado pelos nossos músculos e ossos.”*  
(THUAN, 1983)

*Vista humanizada conceitual do pier.*





## Referências



[Voltar para o índice](#)



**PARQUE BICENTENÁRIO – Santiago**

**AUTOR/ANO:** Teodoro Larranaga, 2007

**DESCRIÇÃO:** Parque público urbano

**CARACT. SENSORIAIS:** Presença da água (lagos); Presença de animais; Vegetação e aproveitamento de luz e sombras.

**POTENCIALIDADES:** Uso da água (contato/tato, sons e luz/reflexo); Animais (interação e observação); Programa e zoneamento; mobiliário e equipamentos utilizados.

**REFERÊNCIAS:** Micro ambiências; Relação com o entorno (Bairro/Cidade).



**HIGH LINE PARK – Nova Iorque**

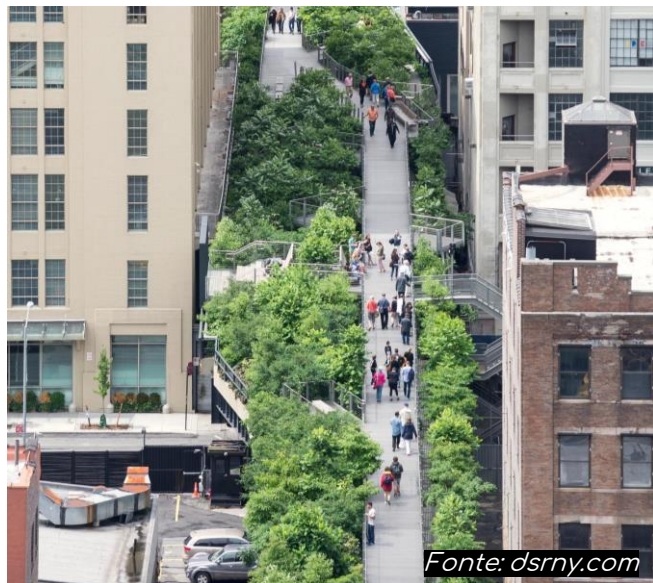
**AUTOR/ANO:** Diller Scofidio + Renfro, 2009

**DESCRIÇÃO:** Parque público urbano linear, implantado sobre linha férrea elevada em desuso.

**CARACT. SENSORIAIS:** Diversidade de ambiências (ensolaradas, sombreadas, úmidas, secas, ventosas e abrigadas); Contato com a natureza; Preparação, venda e consumo de alimentos.

**POTENCIALIDADES:** Relação com o entorno (conexões); Uso da água; Incentivo ao pequeno comerciante; Vasta oferta de lugar para estar;

**REFERÊNCIAS:** Percurso pedonal (experiências excitantes); Paisagismo; Mobiliário.



**PARQUE MADUREIRA – Rio de Janeiro**

**AUTOR/ANO:** Ruy Rezende Arquitetos, 2012

**DESCRIÇÃO:** “Equipamento público sustentável, baseado em um Programa de Educação Socioambiental.” (Equipe de projeto)

**CARACT. SENSORIAIS:** Presença da água de várias formas (espelhos, cascatas, praia artificial), que causa afetações interativas nos usuários; Incentivo à musicalidade (programa e equipamentos); Vegetação e aproveitamento de luz e sombras; Preparo e venda de alimentos (cheiros e gostos).

**POTENCIALIDADES:** Uso da água (contato/tato, sons e luz/reflexo); materialidade (sensações ao toque e cheiros); programa e zoneamento; mobiliário e equipamentos utilizados.

**REFERÊNCIAS:** Parceria Público/Privado; Micro ambiências;



ALEX, Sun. Projeto da Praça: Convívio e exclusão no espaço público. São Paulo: Senac, 2008. p. 19.

ANDRADE, Rosane Maria Nunes. Coleção Marcello Moreira de Ipanema: estudos e propostas. In: Anais do XV encontro regional de história da ANPUH-RIO. Rio de Janeiro, 2012.

DUARTE, Cristiane Rose de S. e COHEN, Regina. Acessibilidade Emocional. Artigo acadêmico, Rio de Janeiro, LASC-FAU-UFRJ, 2018.

DUARTE, C. R. S. Ambiência: por uma ciência do olhar sensível no espaço. In: THIBAUD, J.-P. Ambiances en partages: pour une écologie sociale de la ville sensible. France: mét ispress, 2013.

DUARTE, Cristiane Rose de S. A empatia espacial e sua implicação nas ambiências urbanas. In Revista Projetar. Natal, v.1. n.1. Outubro, 2015, p. 70-76.

DUARTE, Cristiane Rose de S. e VILLANOVA, Roselyne de. Olhares sobre o lugar. In: Novos olhares sobre o lugar. Ferramentas e metodologias, da arquitetura à antropologia. Rio de Janeiro, LASC-FAU-UFRJ, 2013.

DUARTE, C. R. S.; PINHEIRO, E. S.; UGLIONE, P.; LIRA, E. M. R.; NASCIMENTO, B. T. L.; GUERRA, J. M. Uma ambiência urbana à luz do conceito de "Empatia Espacial": a Pedra do Sal, no Rio de Janeiro. In: Anais... I Congresso Internacional Espaços Públicos. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.

ENGEL, Pedro. Produzindo um corpo sensível. Algumas ideias para (re)pensar a aprendizagem da percepção na formação do arquiteto. Arqitextos, São Paulo, ano 09, n. 106.04, Vitruvius, mar. 2009. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.106/67>>. Acesso em 19 de dezembro de 2020.

GUIA GLOBAL de desenho de ruas / Global Designing Cities Initiative, National Association of City Transportation Officials; Tradução de Daniela Tiemi Nishimi de Oliveira. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2018.

MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica. São Paulo: Atlas, 2003.

PALLASMAA, Juhani. Os olhos da pele: a arquitetura e os sentidos. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PERFIL MARCELLO MOREIRA DE IPANEMA. Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro. Disponível em: <<https://ihgb.org.br/perfil/userprofile/mmipanema.html>>. Acesso em: Acesso em 28 de dezembro de 2020.

SCHMID, Aloísio Leoni. Adequação acústica dos espaços para a música. Seleção de exemplos históricos de música e arquitetura como apoio à aprendizagem. Arqitextos, São Paulo, ano 12, n. 135.04, Vitruvius, jul. 2011. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/12.135/4008>>. Acesso em 25 de dezembro de 2020.

THOMAZ, Bárbara. Errâncias Sensíveis: analisando a Empatia Espacial em contextos urbanos. ARQUitvidades . subjeTETURAS . Metodologias para a análise sensível do lugar, Rio de Janeiro, 1ª Ed, p. 189-205, 2019.

TUAN, Yi-Fu. Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência. São Paulo: Difel, 1983

WHAT MAKES A SUCCESSFUL PLACE. Project for Public Spaces. Disponível em: <<https://www.pps.org/article/grplacefeat>>. Acesso em: Acesso em 23 de abril de 2021.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ | FAU - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO

Aluno: Alex Eduardo Vieira Vargas

Orientador: Prof. Bruno Luis de Carvalho da Costa

## ARQUITETURA e SUBJETIVIDADE

Diretrizes para revitalização do Parque Marcello de Ipanema, Rio de Janeiro

*“Toda experiência comovente com a arquitetura é multissensorial...”*

(PALLASMAA, 2011)



**IMAGEM SÍNTESE:**

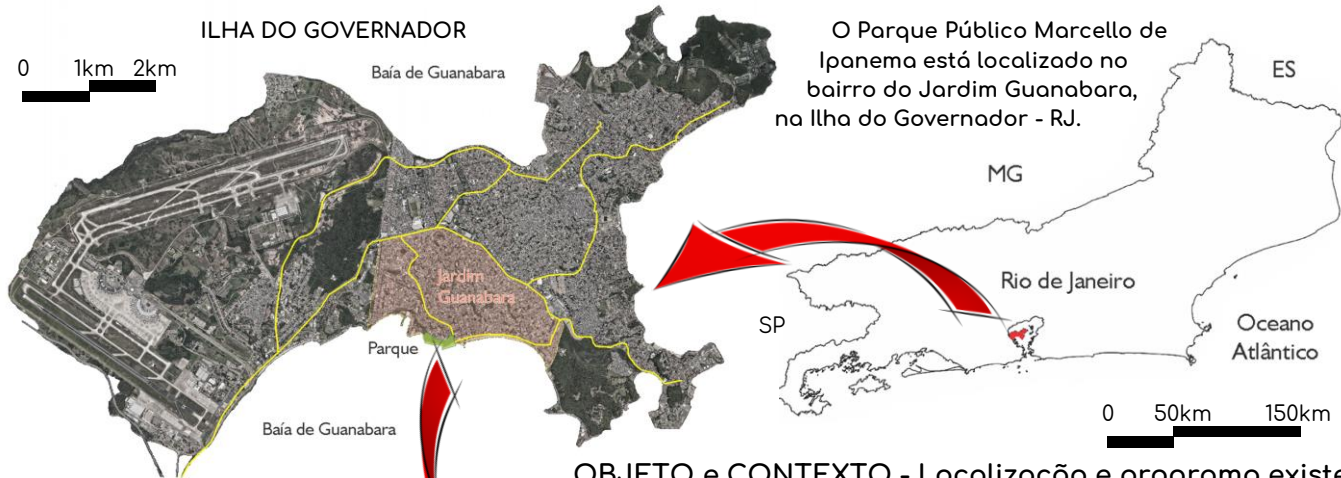
Representação artística das experiências individuais vividas no lugar, suas dimensões sensíveis e das subjetividades que o preenchem.





## ILHA DO GOVERNADOR

0 1km 2km



O Parque Público Marcello de Ipanema está localizado no bairro do Jardim Guanabara, na Ilha do Governador - RJ.

ES

MG

Rio de Janeiro

SP

Oceano Atlântico

0 50km 150km

OBJETO e CONTEXTO - Localização e programa existente



Imagem: Google Earth. Edição: Alex Vargas.

### PROGRAMA EXISTENTE:

- 01 - Área de encosta e mata preservada;
- 02 - Praia com pier em concreto;
- 03 - Palco para eventos no nível +1m;
- 04 - Estacionamento no nível +3m, com pq. infantil e quiosque de lanches;
- 05 - Estruturas de apoio à Comlurb;
- 06 - Área de estar, com acessos por escadas, nos níveis +6,5m,+12m,+22,5m,+27m e +32,5m;
- 07 - Mirantes ao longo da rua, nos níveis +40m ao +42m.







## OBJETO e CONTEXTO - Situação presente





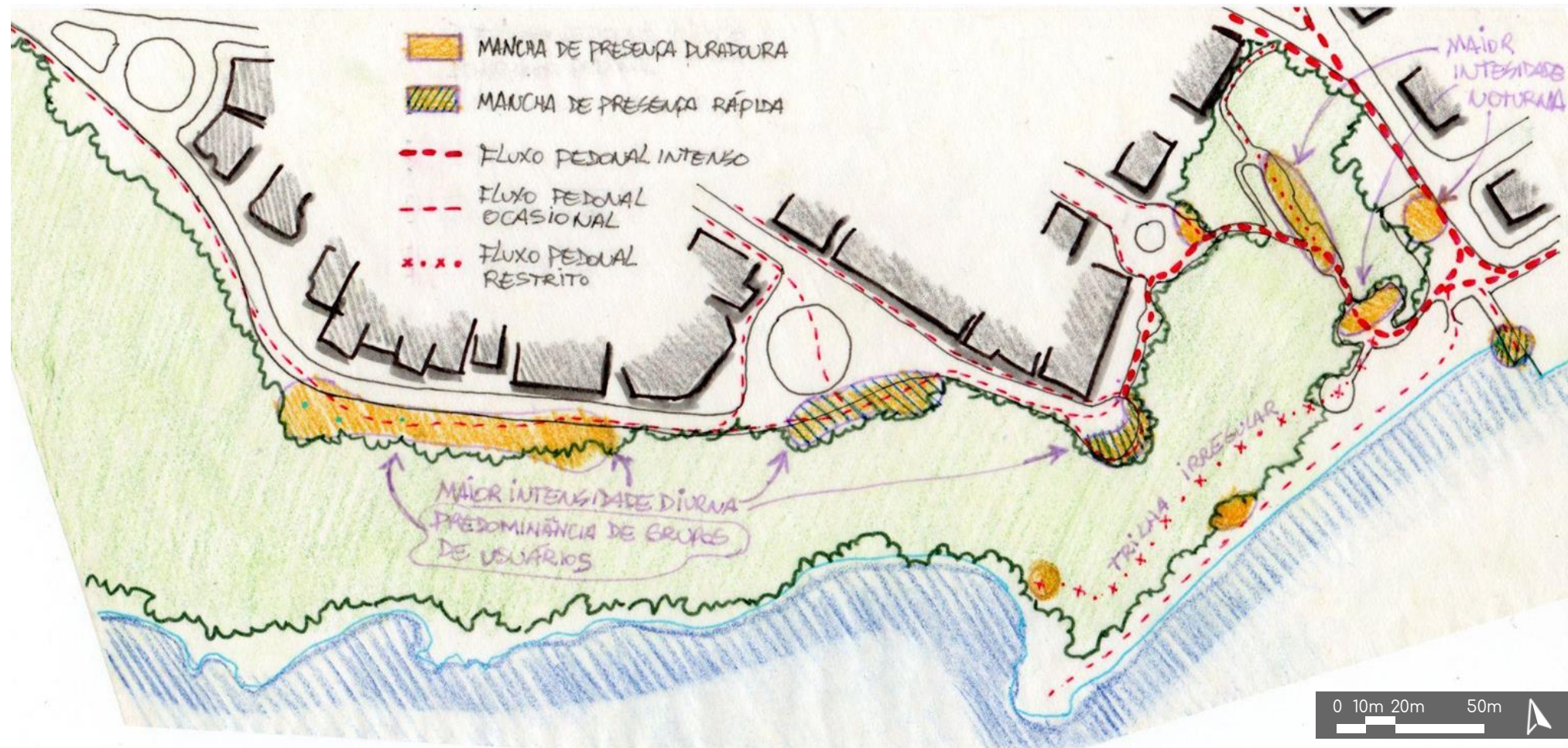
## METODOLOGIA – Análise do Lugar



Fotos: André Vargas



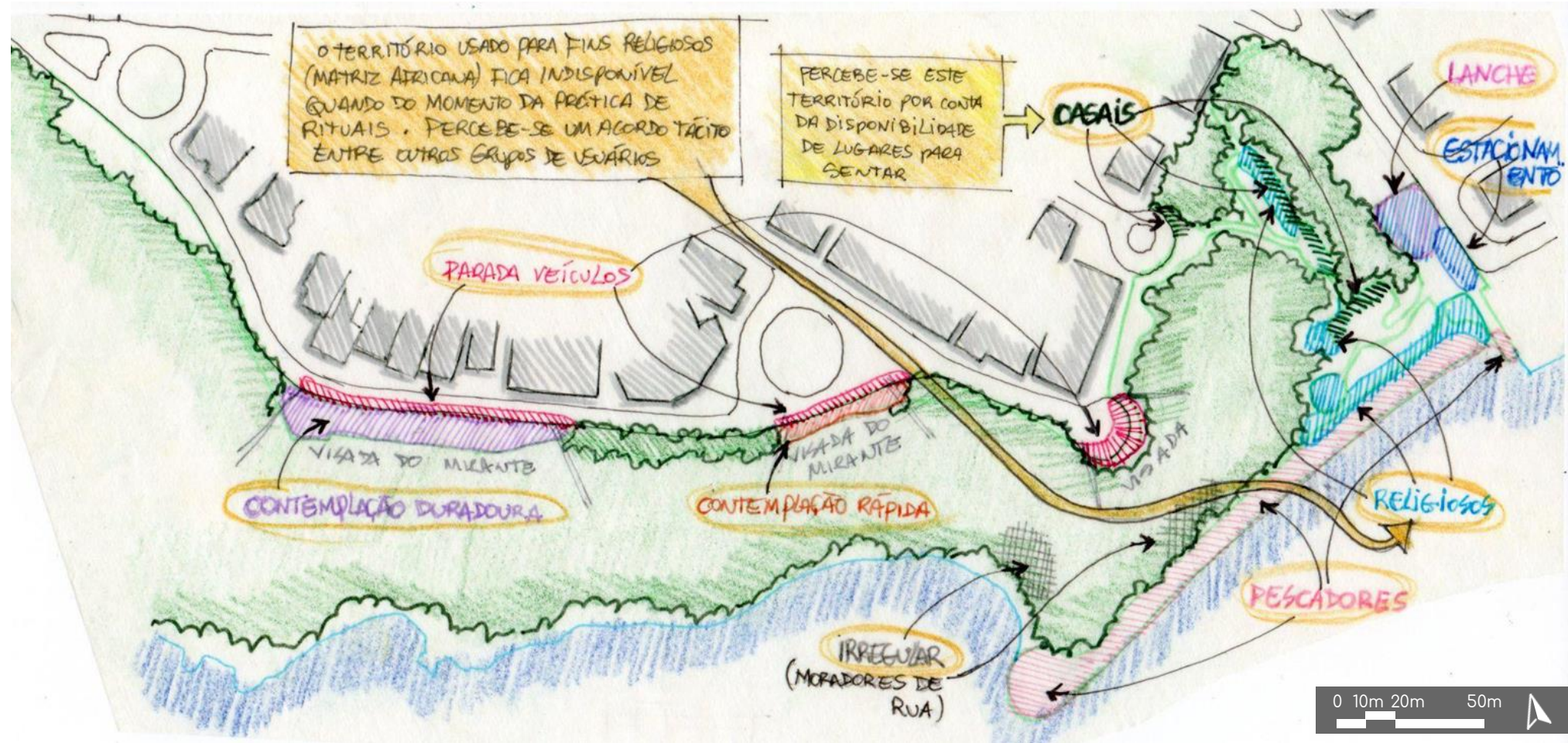
METODOLOGIA – Pesquisa Etnográfica



Fluxos e permanências. Croqui de campo: Alex Vargas



# METODOLOGIA – Pesquisa Etnográfica



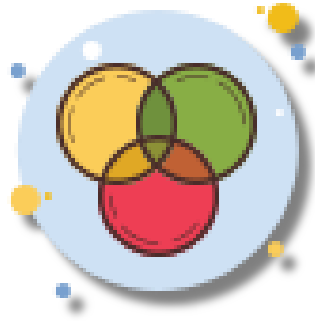
Territórios e acordos. Croqui de campo: Alex Vargas



## PRINCÍPIOS NORTEADORES



Potencialização dos aspectos subjetivos e de excitação sensorial existentes



Criação de novas fontes de estímulos sensoriais, fazendo-se a conexão com as fontes existentes



Parceria público/privada para a ativação do lugar pela manutenção da segurança, limpeza e ordem pública



Promoção e incentivo a pequenas apropriações particulares ou grupais dos lugares



Incentivo à manifestações culturais e à educação ambiental



Garantia da boa permanência e diversidade de usos

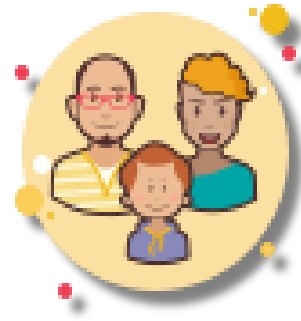
## ATRATIVOS PRINCIPAIS



Contemplação e relaxamento



Esportes e exerc. físicos



Socialização



Passeios



Contato com a natureza



Pesca artesanal



Gastronomia



Atividades culturais



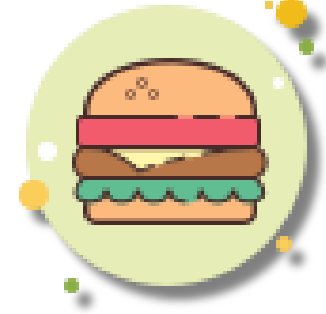
## PRINCIPAIS ESTÍMULOS SENSORIAIS



Táteis



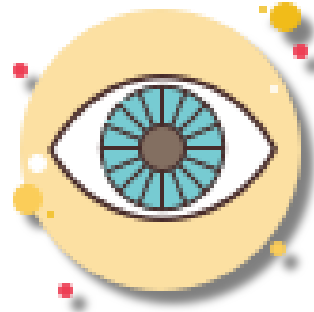
Auditivos



Gustativos



Olfativos



Visuais



Cinestésicos



Subjetivos



**Incorpora-se à área do parque:**

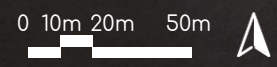
- A Rua Matias Antônio dos Santos e suas rotatórias;
- A parte final da Rua Djalma Pontes Nogueira;
- A Praça Claudio Minczuk.

Incorpora-se à área do parque a parte final da Rua Etelvino dos Santos

Incorpora-se à área do parque a área de apoio logístico da Comlurb

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA







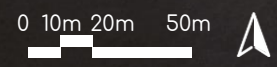
LEGENDA:

- CIRCULAÇÃO PEDONAL (acessível)
- CIRCULAÇÃO PEDONAL (sem acessibilidade)
- RUA COMPARTILHADA
- FAIXA DE TRAVESSIA (prioridade do pedestre)
- PASSAGEM ELEVADA
- CICLOVIA
- CICLOFAIXA
- FAIXA DE TRAVESSIA (prioridade do pedestre)
- PROGRAMA
- ÁREA LIVRE PISOTÉAVEL
- CANTEIRO/JARDINS

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA



Capela Imperial N. S. da Conceição (1816)

PRAIA DA BICA

PRAÇA JERUSALÉM

Esporte Clube Jardim Guanabara





Se apropria do caráter intimista do lugar para criar uma atmosfera lúdica e acolhedora

Amplia as características de contemplação existente, criando novos percursos e áreas de permanência

Valoriza o programa existente voltado para a prática esportiva e uso coletivo dos espaços

Agrega e valoriza o engajamento comunitário, além de criar nova função a um espaço meramente circulatório

Complementa os setores contíguos e dá uma nova identidade ao espaço existente e deficiente

Faz conexão com a área do bairro com maior intensidade de fluxos e permanências

Mantém e reforça a preservação e educação ambiental, característica presente historicamente







- ITENS DO PROGRAMA** - Todos possuem atributos de estímulo sensorial, graduados na escala de referência
- 01 - **Pracinha** - Ponto de referência (acesso), com estrutura de permanência e pequenos lanches - ambiência mais intimista
  - 02 - **Playground infantil** - Supre a necessidade de equipamentos e atrativos voltados para o público infantil no parque
  - 03 - **Academia** - Destinado ao apoio para o início ou fim da realização de exercícios físicos, dentro e fora do parque
  - 04 - **Área molhada** - Potencializador dos estímulos sensoriais, em complementação ao playground infantil
  - 05 - **Jardim comunitário** - Elem. de estímulo sensorial e ao engajamento comunitário, através de peg. apropriações do lugar
  - 06 - **Área para refeições** - Equipamentos de apoio ao uso recorrente do espaço para refeições em pequenos grupos
  - 07 - **Mirante arquibancada** - Estrutura e mobiliário de permanência e contemplação como potencializador de atributos existentes
  - 08 - **Praça de pets** - Supre a necessidade de equipamentos e atrativos destinados ao usuário com animais de estimação
  - 09 - **Jogos de mesa** - Equipamentos para a prática de esportes leves e jogos de grupo, visando o público infanto juvenil e idoso
  - 10 - **Quadra poliesportiva** - Equipamento para a prática poliesportiva de grupo, com estrutura de apoio (arquibancada)
  - 11 - **Mirante arquibancada** - Item de permanência voltada à contemplação e o ócio
  - 12 - **Lançonetes** - Equipamentos potencializadores de estímulos sensoriais, voltados para o apoio aos equipamentos próximos
  - 13 - **Mirante 180°** - Item de permanência e contemplação, aproveitando-se da topografia do terreno
  - 14 - **Deck panorâmico** - Elemento de apoio à pesca artesanal, permanência, contemplação e ativador do fim da praia
  - 15 - **Praia** - Inclui mobiliário de apoio à prática de esportes de areia e náuticos, como elementos de ativação do lugar
  - 16 - **Palco aberto** - Equipamento de incentivo à realização de eventos culturais populares
  - 17 - **Espaço gastronômico** - Pequenos restaurantes e estrutura para apresentações, permanência e contemplação
  - 18 - **Área de exposições** - Espaço reservado para o incentivo cultural e promoção de artistas locais
  - 19 - **Centro cultural e administrativo** - Equip. de apoio logístico e centro cultural e histórico da Ilha do Governador
  - 20 - **Pier** - Equipamento de contemplação, permanência e estímulo ao comércio artesanal, gastronomia, cultura e à pesca

ATRATIVIDADE	SINESTESIA	PRINCIPAIS ATRATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>01</li><li>02</li><li>03</li><li>04</li><li>05</li><li>06</li><li>07</li><li>08</li><li>09</li><li>10</li><li>11</li><li>12</li><li>13</li><li>14</li><li>15</li><li>16</li><li>17</li><li>18</li><li>19</li><li>20</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>01</li><li>02</li><li>03</li><li>04</li><li>05</li><li>06</li><li>07</li><li>08</li><li>09</li><li>10</li><li>11</li><li>12</li><li>13</li><li>14</li><li>15</li><li>16</li><li>17</li><li>18</li><li>19</li><li>20</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A - Contemplação e relaxamento</li> <li>B - Esportes e Exercícios físicos</li> <li>C - Socialização</li> <li>D - Passeios</li> <li>E - Contato com a natureza</li> <li>F - Pesca artesanal</li> <li>G - Gastronomia</li> <li>H - Atividades culturais</li> </ul>

ESTÍMULOS SENSORIAIS
<ul style="list-style-type: none"> <li>01</li><li>02</li><li>03</li><li>04</li><li>05</li><li>06</li><li>07</li><li>08</li><li>09</li><li>10</li><li>11</li><li>12</li><li>13</li><li>14</li><li>15</li><li>16</li><li>17</li><li>18</li><li>19</li><li>20</li> </ul>

- Visuais
- Táteis
- Auditivos
- Gustativos
- Olfativos
- Cinestésicos
- Subjetivos

A decisão por fechar a escada de acesso lateral ao parque, visa garantir a segurança e deslocar o foco do fluxo para o acesso principal

Centro de apoio logístico da Comlurb realocado e área remanescente incorporada à área do parque

O palco para eventos existente, será ampliado e potencializado para atender a nova demanda

O Pier existente será ampliado e ganhará novas funções e atrativos



Capela Imperial N. S. da Conceição (1816)

PRAÇA JERUSALÉM

PRAIA DA BICA

Esporte Clube Jardim Guanabara





EQUIPAMENTOS		MONUMENTOS	
	Quiosques		Escultura - Busto Prof. Marcello de Ipanema
	Transporte público		Placa - Marco das religiões de origens africanas
	Sanitário público		Placa - Marco da Praça Cláudio Minczuk
	Estacionamento		Obelisco - Alt. 20m (marco referencial)
	Bicicletário		Chafariz (marco referencial)
	Mapa do parque		Placa - Marco de preservação ambiental
	Toten informativo		Escultura - Monumento à cidade do Rio de Janeiro
	Guarita de controle		Placa - Praça Prof. Cibelle de Ipanema

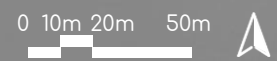
Os equipamentos e monumentos complementam os itens do programa, de três formas:

- 1- Criando itens de atratividade e estímulo sensorial;
- 2- Fazendo conexão entre os diferentes programas;
- 3- Fazendo conexão entre o parque e os arredores;
- 4- Chamando a atenção do usuário para os aspectos históricos, culturais e de preservação do lugar.

A escolha por um obelisco neste ponto do parque visa criar um marco visual de integração e referência espacial. A sua altura (20m) foi pensada com o intuito de dar visibilidade mesmo nos diferentes níveis do parque. Suas faces e a paginação do piso, apontam para os 4 Pontos Cardeais.

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA







Apesar da implantação da rua compartilhada (pedestres e veículos), também foram incluídos no projeto uma ciclovia e um caminho exclusivo para pedestres. Este caminho privilegia o percurso a pé e garante o foco da atenção do usuário aos ritmos do caminhar e sua interação sinestésica com o programa, atenção esta que ficará dividida com veículos e/ou ciclistas nas outras vias projetadas. Foram pensadas faixas visíveis no cruzamento entre essas vias, garantindo a segurança e a prioridade do pedestre. Este caminho do pedestre percorre todo o parque, e garante a variação de ritmos e a acessibilidade ao vencer os desníveis através de escadas ou rampas

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA



Capela Imperial N. S. da Conceição (1816)

Esporte Clube Jardim Guanabara

PRAIA DA BICA

PRAÇA JERUSALÉM

RUA JCA

RUA ENG. ROZAURO ZAMBRANO

RUA ETELVINO DOS SANTOS

RUA DALMA PONTES NOGUEIRA

RUA ANTONIO MARIA ABEL

RUA ALBERTO MARANHÃO





- ELEMENTOS DE PAISAGISMO**
- Área com vegetação pisoteável
  - Canteiro com arbustos h=1.50m
  - Canteiro com forração rasteira
  - Jardim comunitário
  - Jardineira
  - Árvore existente
  - Palmeira existente
  - Árvore a plantar
  - Palmeira a plantar
  - Ipê Rosa a plantar

Os elementos de paisagismo foram projetados para privilegiar a experiência do percurso a pé e a interação sensorial do usuário com o lugar. Foi aproveitada a vegetação existente e incluídas novas intervenções para criar ritmos do caminhar excitantes e áreas de permanência e contemplação acolhedoras, com ênfase na sinestesia com o lugar.

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA







A iluminação artificial foi projetada com 2 finalidades:

- 1- Garantir a experiência do percurso a pé e da permanência de forma segura e intimista, valendo-se de uma iluminação menos intensa e indireta;
- 2- Garantir total visibilidade nas áreas de maior atividade do programa, através de uma iluminação mais intensa e direta.

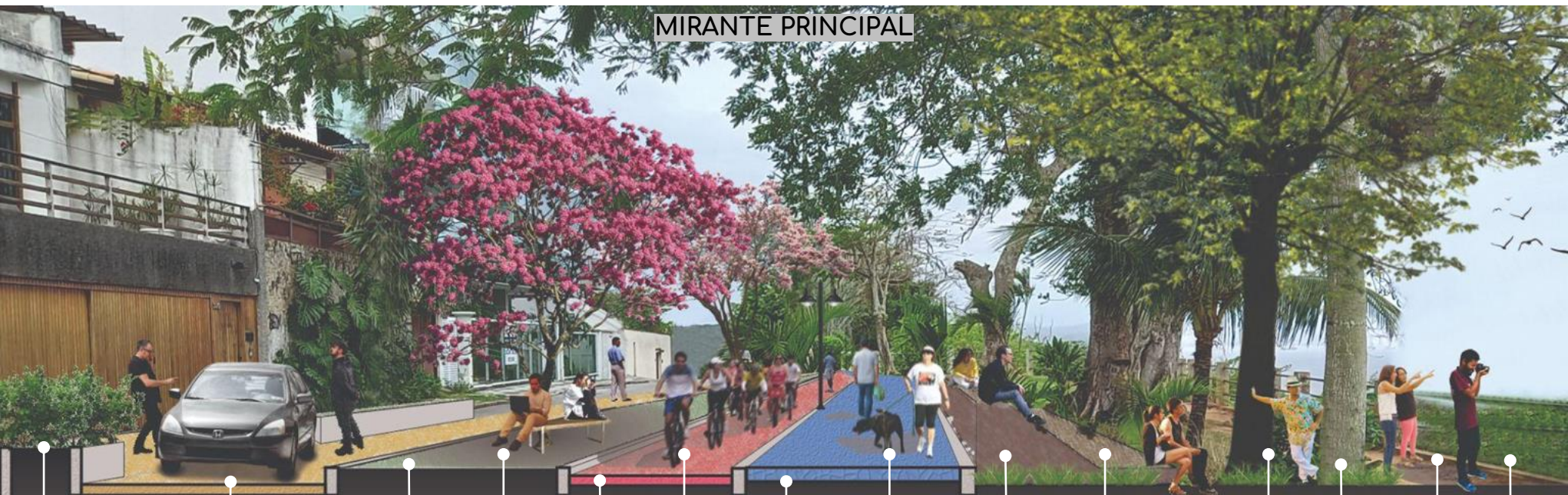
BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA

BAÍA DE GUANABARA



# MIRANTE PRINCIPAL



Jardineira

Rua compartilhada

Área de estar

Ciclovia

Circulação pedonal

Equip. de permanência

Área de estar

Mirante

Uma nova identidade para um lugar com grande potencial inexplorado.

A priorização do percurso pedonal e a criação de equipamentos garantidores da boa permanência, propiciam uma maior exploração e percepção do lugar pelo usuário.



Gastronomia



Esportes e exerc. físicos



Passeios



Contemplação e relaxamento



Socialização



Contato com a natureza

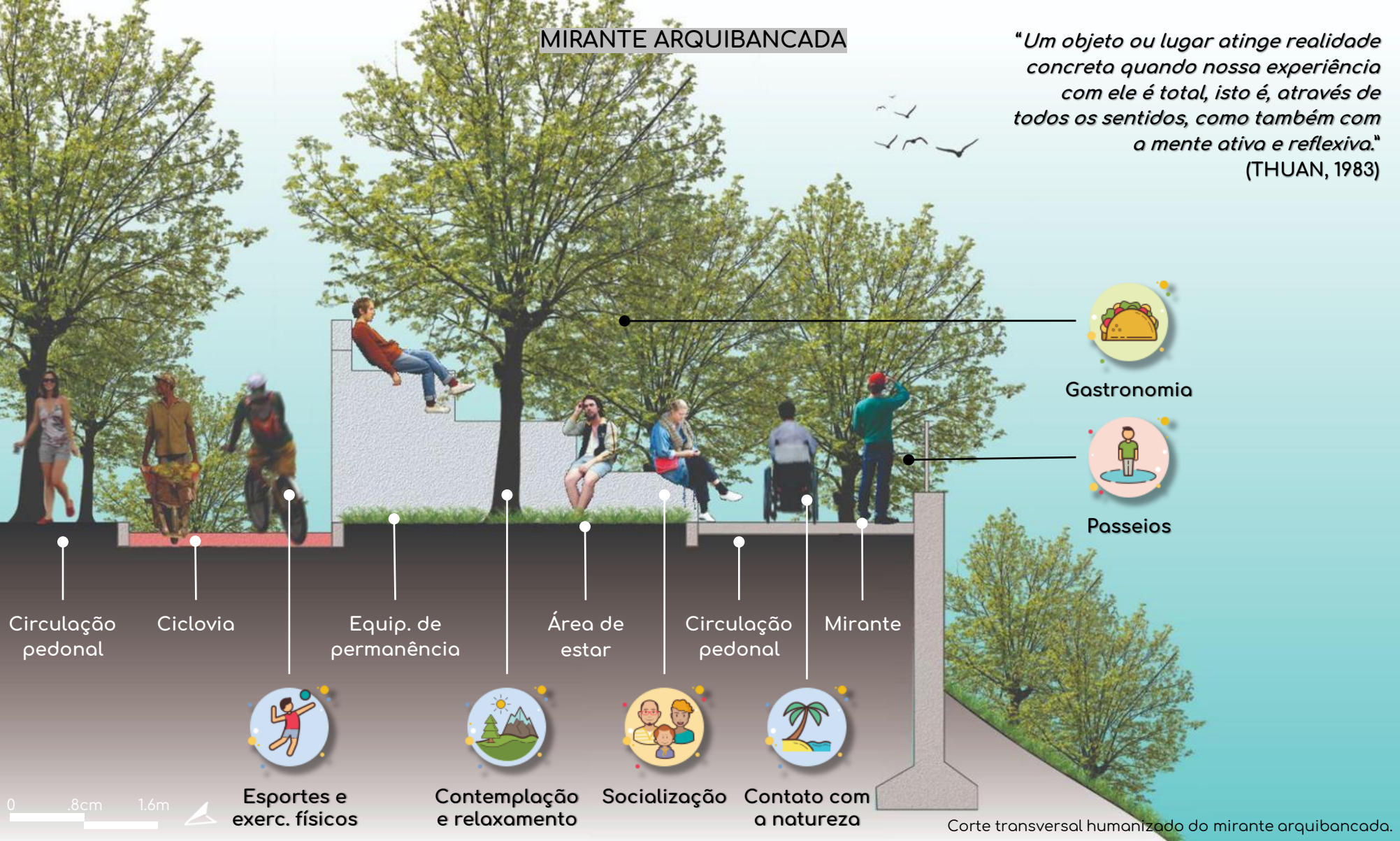


Corte transversal perspectivado do mirante principal sobre foto editada do local. Foto e edição: O autor



# MIRANTE ARQUIBANCADA

*"Um objeto ou lugar atinge realidade concreta quando nossa experiência com ele é total, isto é, através de todos os sentidos, como também com a mente ativa e reflexiva."*  
(THUAN, 1983)



Circulação pedonal

Ciclovia

Equip. de permanência

Área de estar

Circulação pedonal

Mirante

Gastronomia

Passeios

Esportes e exerc. físicos

Contemplação e relaxamento

Socialização

Contato com a natureza

Corte transversal humanizado do mirante arquibancada.

## MIRANTE 180°



Passeios



Contato com a natureza



Gastronomia



Contemplação e relaxamento



Socialização



Esportes e exerc. físicos

Corte transversal humanizado do mirante 180°, sobre foto editada do local. Foto e edição: O autor.

*“Mas, podemos perguntar, será que a natureza não proporciona imagens ainda mais pujantes? O que dá uma maior sensação de calma do que um mar tranquilo, ou de energia exuberante do que uma floresta virgem, ou de vastidão do que a extensão sem fim das pradarias? Sim, mas é duvidoso se os seres humanos podem simplesmente apreender estas qualidades na natureza sem uma experiência prévia nas formas e escalas sensíveis criadas pelo homem. A natureza é demasiado difusa, seus estímulos demasiado poderosos e conflitantes, para serem diretamente acessíveis à mente e sensibilidade humanas. (...) O meio ambiente planejado atende a um propósito educacional.”*  
(THUAN, 1983)

Circulação pedonal

Ciclovia

Equip. de permanência

Área de estar

Mirante

A ausência do guarda-corpo amplia a sensação de imensidão da paisagem aumentando sua percepção e afetação sensorial.





## ESPAÇO GASTRONÔMICO



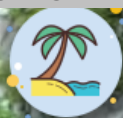
Contemplação  
e relaxamento



Socialização



Passeios



Contato com a  
natureza



Gastronomia



Atividades  
culturais



Vista humanizada do  
espaço gastronômico,  
sobre foto editada do  
local. Foto e edição: O  
autor

0 50cm 1m





## PIER – VISTA PANORAMICA



Contemplação  
e relaxamento



Esportes e  
exerc. físicos



Socialização



Passeios



Contato com a  
natureza



Pesca  
artesanal



Gastronomia



Atividades  
culturais

Vista humanizada do pier, sobre foto editada do local. Foto e edição: O autor

*“Em experiências memoráveis de arquitetura, espaço, matéria e tempo se fundem em uma dimensão única, na substância básica da vida, que penetra em nossas consciências. Identificamo-nos com esse espaço, esse lugar, esse momento, e essas dimensões se tornam ingredientes de nossa própria existência. A arquitetura é a arte de nos reconciliar com o mundo, e esta mediação se dá por meio dos sentidos.”*  
(PALLASMAA, 2011)





*"Mas 'sentir' um lugar leva mais tempo: se faz de experiências, em sua maior parte fugazes e pouco dramáticas, repetidas dia após dia e através dos anos. É uma mistura singular de vistas, sons e cheiros, uma harmonia ímpar de ritmos naturais e artificiais, como a hora do sol nascer e se pôr, de trabalhar e brincar. Sentir um lugar é registrado pelos nossos músculos e ossos."*  
(THUAN, 1983)



Vista humanizada conceitual do píer.



ALEX, Sun. Projeto da Praça: Convívio e exclusão no espaço público. São Paulo: Senac, 2008. p. 19.

ANDRADE, Rosane Maria Nunes. Coleção Marcello Moreira de Ipanema: estudos e propostas. In: Anais do XV encontro regional de história da ANPUH-RIO. Rio de Janeiro, 2012.

DUARTE, Cristiane Rose de S. e COHEN, Regina. Acessibilidade Emocional. Artigo acadêmico, Rio de Janeiro, LASC-FAU-UFRJ, 2018.

DUARTE, C. R. S. Ambiência: por uma ciência do olhar sensível no espaço. In: THIBAUD, J.-P. Ambiances en partages: pour une écologie sociale de la ville sensible. France: mét ispress, 2013.

DUARTE, Cristiane Rose de S. A empatia espacial e sua implicação nas ambiências urbanas. In Revista Projetar. Natal, v.1. n.1. Outubro, 2015, p. 70-76.

DUARTE, Cristiane Rose de S. e VILLANOVA, Roselyne de. Olhares sobre o lugar. In: Novos olhares sobre o lugar. Ferramentas e metodologias, da arquitetura à antropologia. Rio de Janeiro, LASC-FAU-UFRJ, 2013.

DUARTE, C. R. S.; PINHEIRO, E. S.; UGLIONE, P.; LIRA, E. M. R.; NASCIMENTO, B. T. L.; GUERRA, J. M. Uma ambiência urbana à luz do conceito de "Empatia Espacial": a Pedra do Sal, no Rio de Janeiro. In: Anais... I Congresso Internacional Espaços Públicos. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.

ENGEL, Pedro. Produzindo um corpo sensível. Algumas ideias para (re)pensar a aprendizagem da percepção na formação do arquiteto. Arqtextos, São Paulo, ano 09, n. 106.04, Vitruvius, mar. 2009. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqtextos/09.106/67>>. Acesso em 19 de dezembro de 2020.

GUIA GLOBAL de desenho de ruas / Global Designing Cities Initiative, National Association of City Transportation Officials; Tradução de Daniela Tiemi Nishimi de Oliveira. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2018.

MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica. São Paulo: Atlas, 2003.

PALLASMAA, Juhani. Os olhos da pele: a arquitetura e os sentidos. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PERFIL MARCELLO MOREIRA DE IPANEMA. Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro. Disponível em: <<https://ihgb.org.br/perfil/userprofile/mmipanema.html>>. Acesso em: Acesso em 28 de dezembro de 2020.

SCHMID, Aloísio Leoni. Adequação acústica dos espaços para a música. Seleção de exemplos históricos de música e arquitetura como apoio à aprendizagem. Arqtextos, São Paulo, ano 12, n. 135.04, Vitruvius, jul. 2011. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqtextos/12.135/4008>>. Acesso em 25 de dezembro de 2020.

THOMAZ, Bárbara. Errâncias Sensíveis: analisando a Empatia Espacial em contextos urbanos. ARQUitvidades . subjeTETURAS . Metodologias para a análise sensível do lugar, Rio de Janeiro, 1ª Ed, p. 189-205, 2019.

TUAN, Yi-Fu. Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência. São Paulo: Difel, 1983

WHAT MAKES A SUCCESSFUL PLACE. Project for Public Spaces. Disponível em: <<https://www.pps.org/article/grplacefeat>>. Acesso em: Acesso em 23 de abril de 2021.

