

PARQUE URBANO:
um enlace entre paisagem,
arquitetura e arte.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO II

PARQUE URBANO:
Um enlace entre paisagem, arquitetura e arte

LARISSA MARTINS DE PAIVA
ORIENTADORA: ADRIANA SANSÃO FONTES



UFRJ



Rio de Janeiro, Março de 2022

“Não se curem além da conta. Gente curada demais é gente chata. Todo mundo tem um pouco de loucura. Vou lhes fazer um pedido: Vivam a imaginação, pois ela é a nossa realidade mais profunda. Felizmente, eu nunca convivi com pessoas ajuizadas.”

Nise da Silveira

INTRODUÇÃO

RESUMO

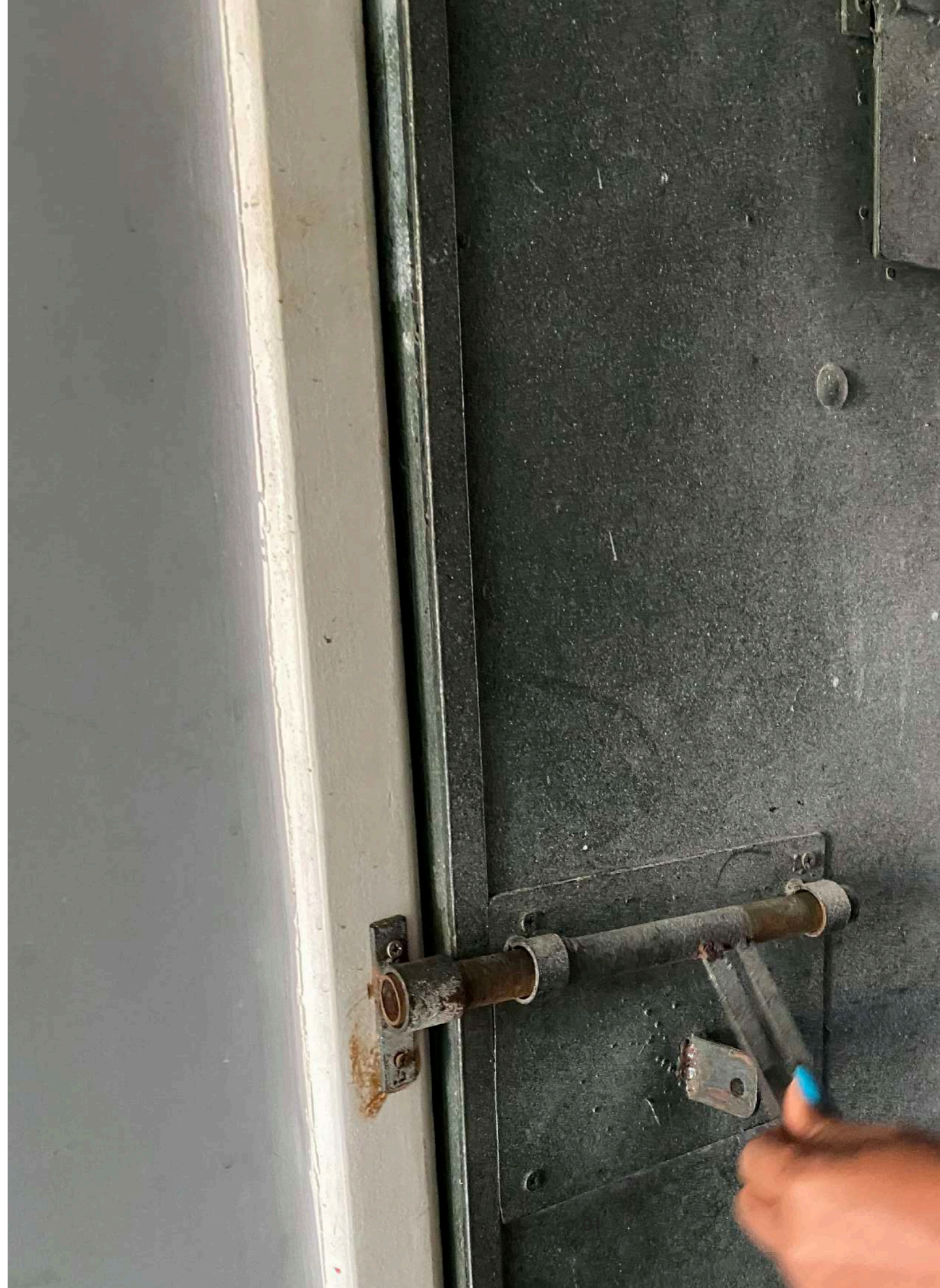
O caderno apresentado trata-se de uma proposta de um Parque Urbano localizado no Engenho de dentro, Zona Norte do Rio de Janeiro, local no qual é um marco para o bairro. Uma contradição, afinal é um espaço densamente arborizado em meio a tantas construções, porém, encarcerado entre grades e muros separando uma zona com grande potencial da população que percorre ao seu redor.

Esse espaço presenciou muitas histórias, já que ali é um Hospital psiquiátrico, onde Nise da Silveira, uma mulher nordestina, revolucionou o tratamento das doenças mentais trocando choques elétricos e camisas de força por um tratamento mais humano, com pincéis, tintas e telas brancas. Os pacientes eram livres para se expressar através da arte. O resultado foram melhores comportamentos e descoberta de novos artistas. E até hoje seu legado continua, afinal, lá ainda acontecem diversas atividades contando com a participação de pacientes e voluntários, que inclusive, muita gente desconhece.

O objetivo principal desse trabalho é estabelecer um enlace entre espaço público, paisagem e arte. Trazer a esse parque urbano, sua função de encontros, contemplação e democracia. Resignificar essa paisagem através de novos equipamentos, potencializar a memória do que já foi vivido e conectar tudo isso a arte, método escolhido pela Nise da Silveira para curar seus pacientes.

O projeto além de marcar uma nova fase para o espaço, é o fim de uma estigmatização desse local. É permear essa quadra e possibilitar a população mais opções de lazer, esporte e cultura.

Palavras chaves: parque urbano, Nise da Silveira, paisagismo, área verde, arte.



OBJETIVOS GERAIS

Trazer à comunidade e proximidades do bairro do Engenho de Dentro - RJ um equipamento urbano de lazer, esporte e cultura através da resignificação de uma área livre correspondente a quatro quadras na malha urbana, onde está localizado o Instituto Nise da Silveira propondo um parque urbano.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



**INTEGRAÇÃO DA
PARTE INTERNA E
EXTERNA DA QUA-
DRA**



**ATIVAÇÃO DO ES-
PAÇO INTERNO /
VISIBILIDADE**



**PRESERVAÇÃO DA
HISTÓRIA E MEMÓ-
RIA DO LUGAR**

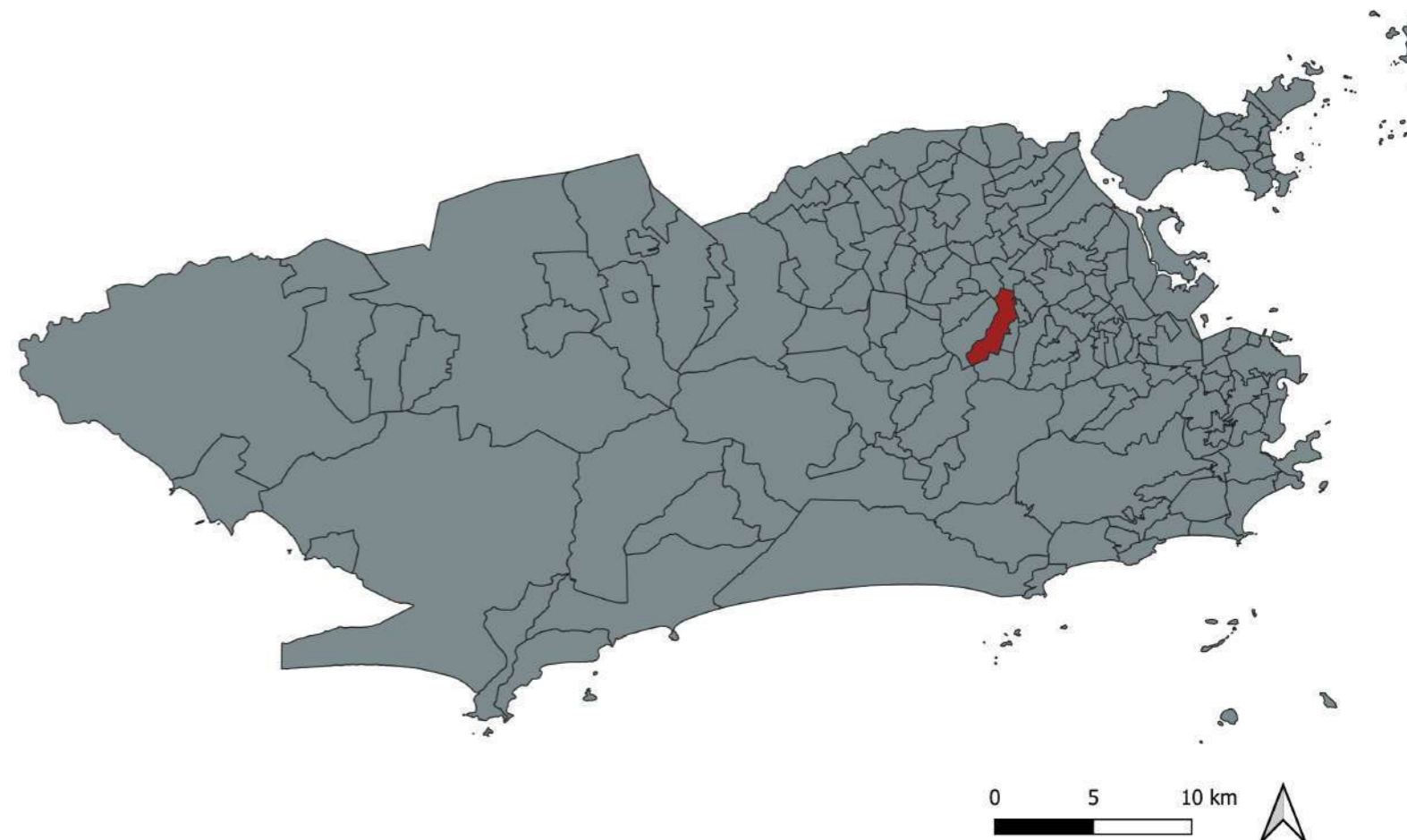


**REFORÇAR A RE-
LAÇÃO DA PAISA-
GEM E ARTE**

O bairro, inicialmente, era povoado pelos indígenas em aldeias, caçando e pescando ao longo do Rio Frangos, que inclusive, corta o terreno. Logo depois, teve um caráter agrário e as terras concedidas ao oficial João Árias de Aguirre. No século seguinte foi desmembrado e vendido. O crescimento populacional se deu a partir de 1871, quando a estação de trem foi construída.

O recorte de intervenção está localizado no bairro do Engenho de Dentro, Zona Norte do Rio de Janeiro. Seus limites são definidos pelo Maciço da Tijuca e outros nove bairros ao redor. A sua estação de trem foi inaugurada em 1873 e faz parte do trecho que liga a Central do Brasil a Cascadura. Ela corta o bairro e assim como vários outros lugares, o segmenta em duas partes, formando também uma espécie de barreira.

O entorno é majoritariamente residencial e o fluxo de carros não é tão grande. Próximo dali, temos uma via expressa de bastante importância, a Linha Amarela. O bairro também conta com o estádio Nilton Santos onde acontecem diversas atividades e graças a seu projeto, proporciona à população local diversos equipamentos de qualidade.



- Linha Amarela
- Recorte
- Linha Férrea

HISTÓRIA E MEMÓRIA

O Instituto tem origem no ano de 1911, quando no Engenho de Dentro, abrigou a primeira colônia agrícola destinada às alienadas remetidas do antigo Hospício Nacional de Alienados (HNA). Durante um tempo funcionou como parte da rede de assistência aos alienados e logo depois, transferência para o atual local, onde recebeu as estruturas médicas, administração e pacientes e se transformou no principal centro psiquiátrico da cidade do Rio de Janeiro e foi renomeada como Centro Psiquiátrico Nacional, posteriormente, Centro Psiquiátrico Pedro II. Logo depois, nos anos 2000, passou a chamar Instituto Municipal Nise da Silveira.

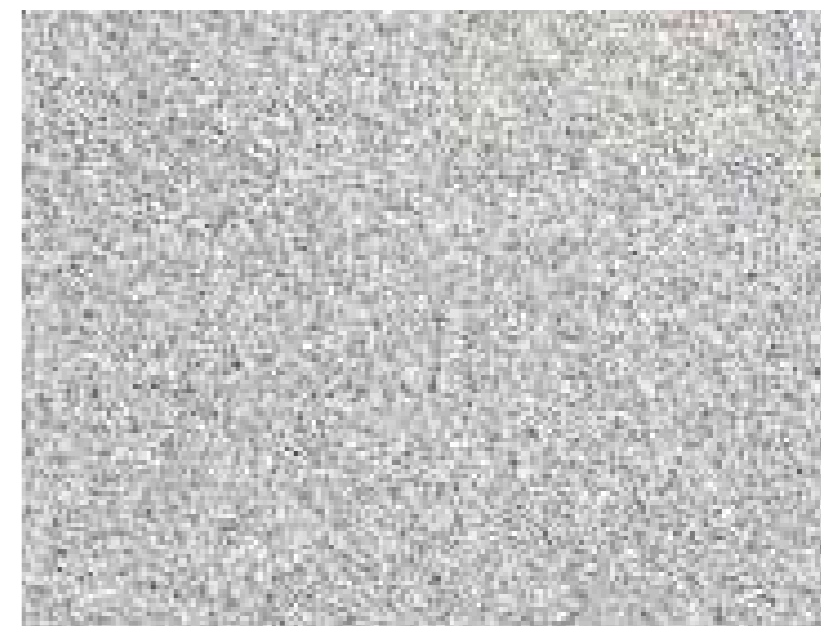
Nise era contra as técnicas psiquiátricas que considerava agressivas aos pacientes, recusava-se a aplicar eletrochoque. Nise então foi transferida para a área de terapia ocupacional, onde trocava o tratamento dos pacientes por ateliês de pintura e modelagem, possibilitando aos pacientes se vincularem a realidade através da criatividade.

Ela também era contra o confinamento e isolamento dos internos. Foi inserida a convivência com animais, o que contribuía para abaixar os níveis de estresse e ansiedade, diminuindo crises dos pacientes.

Atualmente, nessa quadra, tem o Museu de Imagens do Inconsciente, espaço no qual abriga os trabalhos dos pacientes conservando a história do local. Além disso, ainda é mantido o bloco carnavalesco “Loucura Suburbana”, rádio, teatro e esporte.

É importante ressaltar a importância da preservação dos prédios históricos que carregam tantas histórias e ajudarão as futuras gerações a entender como aconteceu esse processo. Os funcionários de dentro do local falam sobre os muros, afinal, destacam artes de pacientes de dentro do Hospital. Derrubá-los é essencial para que possamos ter mais contato interior e exterior mas deve-se chamar novamente os artistas para pintá-los.

A equipe dos coletivos lá existentes fazem sua parte com reuniões e atividades para que a população possa se sentir parte daquele local, mas ainda assim, precisam de mais incentivo.



MANDALA

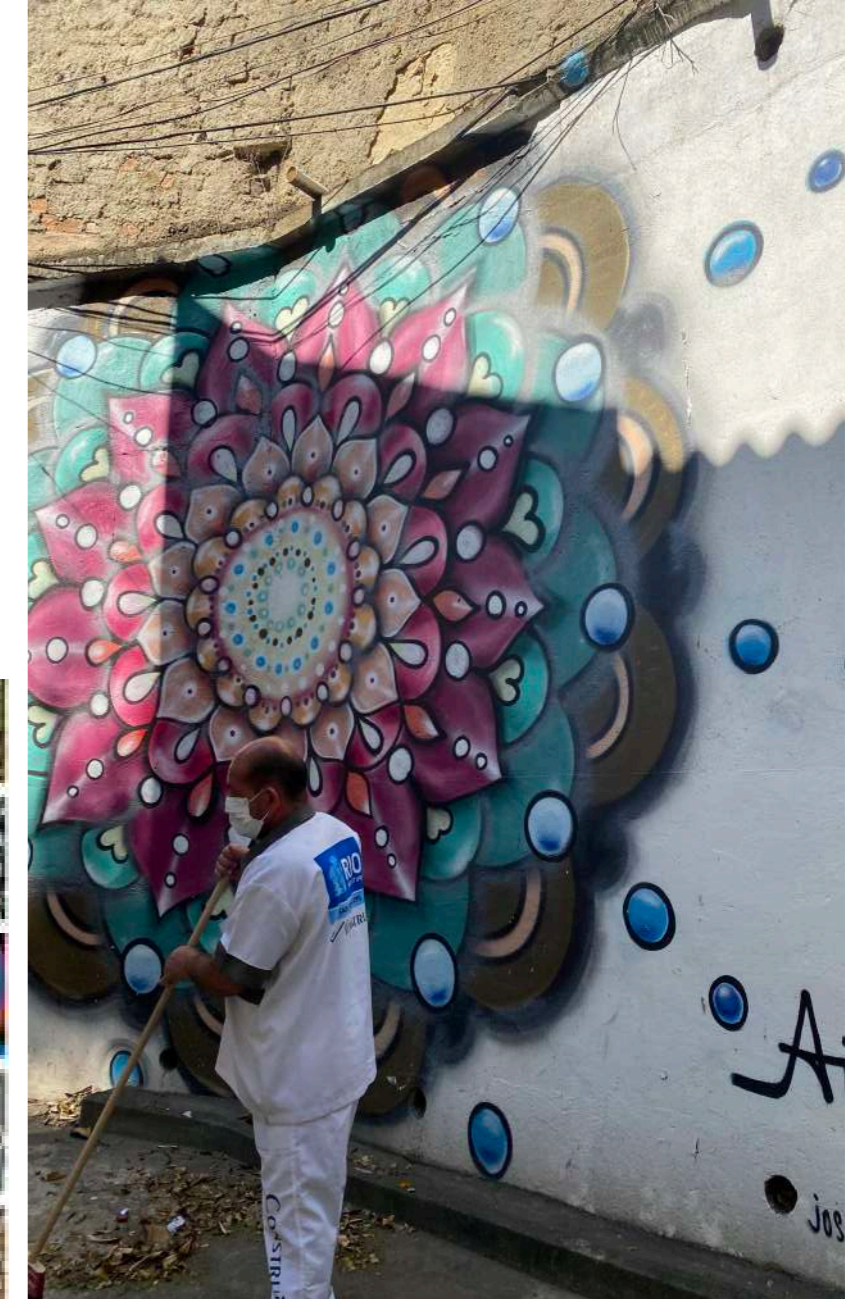
O conceito de Mandala, na língua falada na Índia antiga tem o significado de círculo. No budismo, existe a crença que ao entrar na mandala e prosseguir para o seu centro, você é guiado pelo processo cósmico de transformar todo o sofrimento em alegria. É uma figura cheia de significados atribuídos como concentração de energia, integração e harmonia. As pessoas criam e olham as mandalas para centrar o corpo e a mente.

Nise da Silveira indentificou que seus pacientes seguiam espontaneamente um padrão de pintura: círculos ou quase círculos, alguns mais irregulares e outros de estrutura mais complexa que lembravam a forma de mandalas e logo buscou decifra-las. Apesar dos colegas de equipe duvidarem da possibilidade de associação a figura oriental, Nise afirmava à partir de estudos de Jung (pai da Psicologia Analítica), que as formas circulares eram a tentativa do esquizofrênico de se reorganizar. Ela então enviou uma carta para Jung, enviando fotos e materiais para que pudesse analisar.

Se comenta que Jung se surpreendeu ao descobrir que aquele trabalho estava sendo feito em um hospício do subúrbio brasileiro e confirmava que aquelas figuras eram, de fato, mandalas. Além disso, a resposta foi que as formas demonstravam que a psique perturbada possuía um potencial reorganizador e autocurativo que se configurava através da forma de imagens circulares. Jung diz que era uma intensa mobilização de forças para compensar a desordem interna.

As imagens circulares, ou próximas ao círculo, dão forma aos movimentos instintivos de defesa da psique, aparecendo de ordinário logo no período agudo do surto esquizofrênico, desde que o doente tenha oportunidade de desenhar e pintar livremente num ambiente acolhedor. (SILVEIRA, Nise da, 1982, p. 55)

O Mandala, além de está presente nas pinturas dos pacientes de Nise da Silveira, também está expressa na quadra através dos grafites dos muros e fachadas, assim como no logotipo do Museu do Inconsciente.



ATUALMENTE

Na manhã de segunda-feira, 06 de setembro de 2021, o prefeito Eduardo Paes anunciou o projeto do **PARQUE URBANO MUNICIPAL NISE DA SILVEIRA**, em Engenho de Dentro. Para marcar o início das obras foi derrubado o muro de concreto que contorna o instituto psiquiátrico.

O projeto foi idealizado pelo IRPH, vinculado à Secretaria Municipal de Planejamento Urbano. Além de servir como área de recreação e contemplação, o projeto do parque visa a preservação da memória e da história do tratamento psiquiátrico no Brasil.

Está sendo dividido em partes, a primeira será realizada pela Secretaria Municipal de Meio Ambiente e pela Fundação Parques e Jardins, além da troca dos muros por gradil, será implantado um espaço de 5,8 mil metros quadrados dedicado à cantora e compositora Dona Ivone Lara que era enfermeira e foi assistente de Nise.

Segundo o instagram do Parques e Jardins “O Bosque Dona Ivone Lara será uma área aberta ao público, que contribuirá na oferta de áreas verdes para a região, mitigando ilhas de calor e trazendo grandes benefícios aos moradores e usuários. Seus espaços foram pensados para proporcionar diferentes opções de atividades, tais como áreas de convivência e contemplação paisagística, para piquenique, recreação infantil e exposições ao ar livre, além de jardins e pista de caminhada.”



08

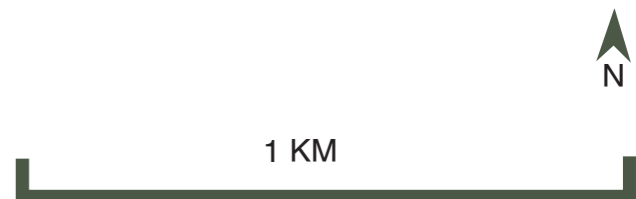
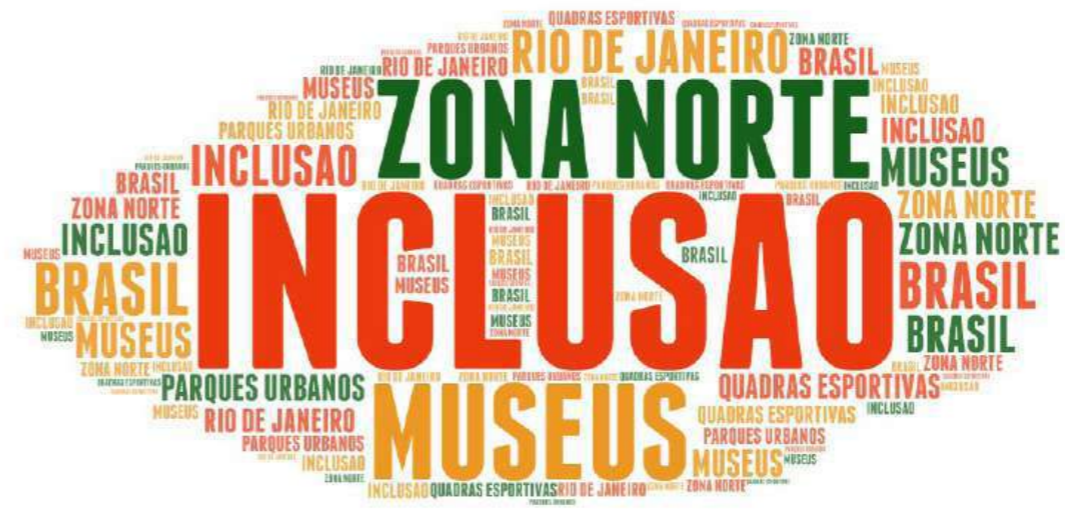


ANÁLISE DE REFERÊNCIA

Paisagismo como ressignificador

Para estudo de referências foram escolhidos três projetos: Parque da Juventude (São Paulo), Parque Quinta Normal (Santiago) e o Parque Madureira (Rio de Janeiro). A seleção foi feita à partir de semelhanças com o recorte escolhido, o primeiro, além de ser um parque com várias atividades, transformou um espaço de exclusão em inclusão. Localizado no Chile, o Quinta Normal tem vários equipamentos importantes para a cidade, como Museus e Universidade. Já a última escolha além dos inúmeros programas se deu à partir da sua localização, na Zona Norte.

A segunda etapa foi o método de análise a partir das suas características principais, sua relação com os percursos, topografia, vegetação e água. Nos três, o paisagismo funciona como ressignificador do espaço, transformando seu entorno e propiciando a população um equipamento urbano gratuito e de qualidade.



PARQUE DA JUVENTUDE

SÃO PAULO - SP, BRASIL

Ficha técnica:

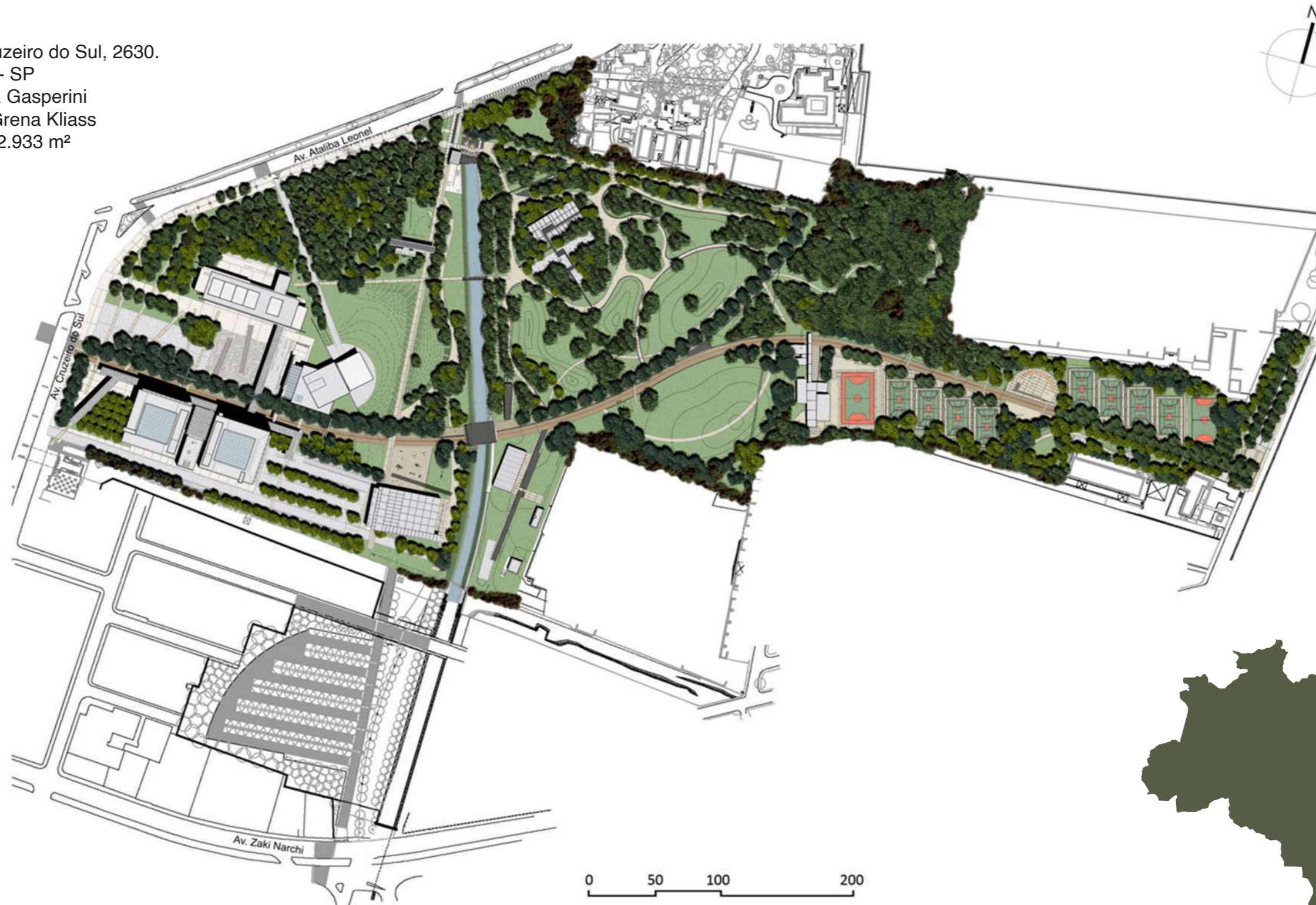
Localização: Av. Cruzeiro do Sul, 2630.

Candiru - São Paulo - SP

Arquitetura: Aflalo & Gasperini

Paisagismo: Rosa Grena Kliass

Área do terreno: 232.933 m²





09 - Passarela conecta dois trechos separados da muralha, possibilitando passear entre as copas das árvores.

10 - "ESPHEROPEIA", Instalação de Gilberto Salvador

11 - Escultura "O peregrino"

03 - Biblioteca São Paulo

14 - Pista de Skate

ÁREA INSTITUCIONAL

ÁREA CENTRAL

PARQUE ESPORTIVO

01 - Escola Técnica

04 - Espaço canino

06 - Ponte no córrego

Gramado

P. 08 - a arquiteta Rosa Kliass, não permitiu a remoção das árvores e do restante da construção, aproveitou para incorporar os resíduos antigos na paisagem do parque.

P. 02 - Portão de entrada do Parque com uma grande marquise com bancos, lanchonete e banheiros.

Percurso Área Esportiva



Eixo principal

O eixo principal, na cor vermelha, dessa grande área livre (fazendo a ligação entre o estacionamento, em um extremo e o Metrô Carandiru, em outro). Os equipamentos do Parque se dispõem ao longo do eixo de maior fluxo, funcionando como uma espinha dorsal do parque.

Eixo secundário

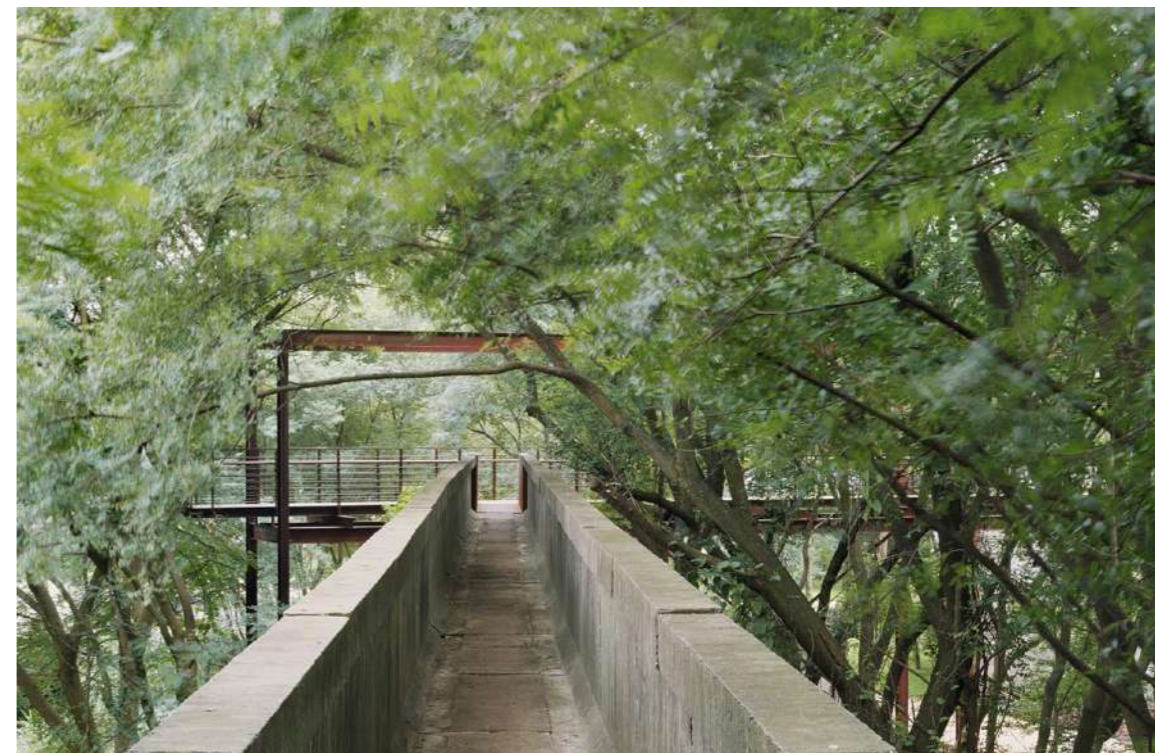
Conecta uma entrada lateral do parque (pela Avenida Ataliba Leonel) ao eixo principal

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 01 - Escola técnica | 08 - Muralhas |
| 02 - Restaurante | 09 - Ruínas |
| 03 - Biblioteca São Paulo | 10 - Espheoropeia |
| 04 - Espaço canino | 11 - Escultura |
| 05 - Playground | 12 - Arborismo |
| 06 - Ponte | 13 - Quadra Esportiva |
| 07 - Administração | 14 - Pista de Skate |

O Parque da Juventude, localizado em São Paulo, foi projetado para substituir o Complexo Penitenciário Carandiru por uma área de lazer e cultura ao ar livre. Presente na memória da população por ser uma área de violência, já que além de ser o maior presídio da América Latina, em 1992 ocorreu um massacre de 111 presos agora é repleto de áreas de lazer, esporte, shows e eventos frequentando diariamente por diversos públicos.

Os edifícios, que testemunharam diversas histórias foram mantidos e transformados. O paisagismo é responsável por toda a integração dos espaços, no qual foi setorizado em três partes: Área Institucional, área central e área esportiva.

Sem dúvidas, o projeto foi responsável pela requalificação desse espaço, transformando um espaço de **exclusão**, como um presidiário, em um espaço de **inclusão**, como um grande parque urbano.



ANÁLISE

	ÁREA INSTITUCIONAL	ÁREA CENTRAL	ÁREA ESPORTIVA
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Espaço com caráter cultural, com a Biblioteca São Paulo e duas escolas técnicas. Contém Espaço canino	Espaço para esportes de pouco impacto, contém as ruínas da antiga penitenciária em meio a vegetação.	Setor contém 10 quadras poliesportivas, pista de skate, caminhada e corrida e uma configuração mais linear. Funciona independente de todo o resto. Possui vestiários, banheiros e lanchonete interligados por uma marquise.
PERCURSO	Constituindo uma grande esplanada voltada para a Av. Cruzeiro do Sul, com acesso direto da estação Carandiru do Metrô. Desta esplanada, em cor vermelha, começa o eixo principal que liga todo o parque.	Área de passeios, lazer e contemplação mais distante das ruas. É composto por trilhas mais sinuosas.	Durante o percurso há bebedouros e bancos na grama.
TOPOGRAFIA	-	O perfil do terreno foi remodelado, com colinas e gramados mais suaves.	-
VEGETAÇÃO	Houve uma preservação de Paus-ferro propiciando sombra aos bancos. Além disso, Rosa Kliass propôs a plantação de outras árvores	Jardins, bosques e parte da mata Atlântica com espécies ameaçadas de extinção e muita grama. Foi colocada uma vegetação no decorrer do córrego	Espécies formando um eixo alinhador com todo o parque.
ÁGUA	-	O córrego foi descoberto e despoluído, construído uma ponte.	-
RELAÇÃO COM ENTORNO	Toda extensão do parque é com gradil.		

PARQUE QUINTA NORMAL

SANTIAGO, CHILE.

Ficha técnica:

Localização: Matucana 520, Santiago, Región Metropolitana, Chile

Arquiteto: Teodoro Fernández e Danilo Martić

Área do terreno: 350 m²





04 - Museu da Ciência e Tecnologia



Vista do metrô, possível ver o piso tátil.



08 - Museu Ferroviário



03 - Lago artificial.



Chafariz no caminho



10 - Entrada Museo Nacional de Historia. Espécies mais altas marcando a entrada.

Eixo principal

O eixo principal desse projeto parte do Metrô partindo em encontro com os outros acessos.

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| 01 - Metro Quinta Normal | 08 - Museu Ferroviário |
| 02 - Pavilhão Claudio Gay | 09 - Faculdade de Medicina |
| 03 - Lagoa artificial | 10 - Museo Nacional de História |
| 04 - Museu de Ciencia e Tecnologia | 11 - Museu de Arte Contemporânea |
| 05 - Museu Infantil | 12 - Casa da Cultura |
| 06 - Complexo esportivo | |
| 07 - Piscina | |

O Parque Quinta Normal foi fundado em 1842, com a intenção de ser um centro de experiências agrícolas do Chile, mas logo depois ficou nas mãos da cidade, transformando-se em parque. Desde o início, é ponto de encontro de intelectuais, políticos e burgueses da cidade, por conta disso, contém vários **mu-seus** e a universidade.

Conta com mais de 4.200 árvores e diversos programas, como lagoa artificial, praça com fontes de água, quadras de futebol e tênis, além dos museus.



16

ANÁLISE

ANÁLISE	
	PARQUE QUINTA NORMAL
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	O Parque possui museus, lagos, espaços verdes e atividades
PERCURSO	Existe um percurso principal logo quando sai do metro, encontrando-se com os demais acessos.
TOPOGRAFIA	O projeto não possui topografia acentuada.
VEGETAÇÃO	Durante o percurso principal, é possível ver espécies de grande porte e grandes gramados, onde se pode fazer pequinique. Nas entradas de museus sempre é colocado alguma espécie de destaque na entrada.
ÁGUA	Possui um lago artificial no qual é possível andar de pedalinho e mobiliário no entorno para contemplação do local. Também é possível acessar uma piscina. Entre um espaço e outro, há um chafariz.
RELAÇÃO COM O ENTORNO	Toda a extensão do parque é feita com muretas e gradil, inclusive a divisão com o metrô.

PARQUE MADUREIRA - FASE 01

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL

Ficha técnica:

Localização: R. Soares Caldeira, 115 - Madureira, Rio de Janeiro

Arquiteto: Ruy Rezende Arquitetos

Área do terreno: 109.000 m²





02 - Praça do Samba
Relação com as outras praças



05 - Jardim Sensorial.
Diferentes cores, texturas e cheiros



08 - Circuito das águas



14 - Praia de Madureira
Interação do público com a água



SETOR 01

SETOR 02

SETOR 03

SETOR 04



04 - Nave do conhecimento



06 - Academia 3 idade



13 - Centro de Educação Ambiental



15 - Skate Park



13 - Arena Carioca

- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| 01 - Praça de Alimentação | 08 - Circuito de Lagos | 14 - Praia de Madureira |
| 02 - Praça do Samba | 09 - Bocha | 15 - Skate Park |
| 03 - Quiosque de bicicletas | 10 - Atividades 3 idade | 16 - Futebol Soçaité |
| 04 - Nave do Conhecimento | 11 - Passarela | 17 - Volei de Areia |
| 05 - Jardim Sensorial | 12 - Jardim Esculturas | 18 - Parque esportivo |
| 06 - Academia 3 idade | 13 - Centro de Educação Ambiental | 19 - Quadra Poliesportiva |
| 07 - Tênis de Mesa | | 20 - Arena Carioca |

O Parque de Madureira, situado na **Zona Norte** da cidade do Rio de Janeiro foi responsável por grandes mudanças no entorno e na vida de diversas pessoas. A sua primeira fase foi inaugurada em Junho de 2012

Contém diversas atividades como quadra de esportes, playgrounds, palcos com shows e teatros, praia de Madureira e Centro Educacional. O espaço foi rapidamente apropriado pela população e é um ótimo exemplo de sucesso, sendo realmente um espaço de encontros.



ANÁLISE

	SETOR 01	SETOR 02	SETOR 03	SETOR 04
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Praça do Samba, destinada a eventos culturais e ensaios de escolas de samba. Contém Praça de alimentação e banheiros.	Espaço para contemplação, descanso e algumas atividades como tênis de mesa e academia da terceira idade. Também contém o circuito de lagos.	É formado em sua maior parte pelos espaços esportivos com quadras, circuito de skates e etc.	É onde está localizado a Arena Carioca, espaço para shows e peças de teatro.
PERCURSO	Pisos permeáveis. Entre o espaço, duas amplas praças arborizadas facilitam o acesso e evacuação do público.	Pisos permeáveis.	Pisos permeáveis.	Pisos permeáveis.
TOPOGRAFIA	-	-	-	-
VEGETAÇÃO	Grandes áreas gramadas e elementos de grande porte, como palmeiras. Espécies que atraem passarinhos. Canteiros com espécies mais baixas.	O jardim sensorial tem uma altura propícia para os cadeirantes. Espécies com cores, cheiros e texturas diferentes.	Grandes áreas gramadas e elementos de grande porte, como palmeiras. Canteiros com espécies mais baixas.	Grandes áreas gramadas e elementos de grande porte, como palmeiras.
ÁGUA	-	Circuito das águas com chafarizes que mantém a água em movimento. Praia de Madureira que reaproveita a água da chuva, faixa de areia no entorno.	-	-
RELAÇÃO COM O ENTORNO	A divisão entre rua e parque é feita através de gradil			

ANÁLISE DO LUGAR



02 - Loucura Suburbana



02 - Loucura Suburbana



17 - Unidade Extensão Escolar
Contém uma quadra e espaço para esportes como jiu-jitsu



13 e 14 - Espaço livre



02 - Loucura Suburbana



03 - Cantina



Acesso ao Teatro ao ar livre



12 - UPA



Eixo principal

O eixo principal, funciona como uma grande rampa, passando pelos principais edifícios

Eixo secundário

Coneção entre os edifícios através de becos e outros caminhos.

- | | | |
|--|---|----------------------------------|
| 01 - Campo de futebol | 08 - Teatro DyoNises | 15 - Unidade de Extensão Escolar |
| 02 - Barracão Loucura Suburbana | 09 - Reservatório | 16 - Moradias pacientes |
| 03 - Cantina "Que Deliche" | 10 - Sede Sociedade de Amigos do Museu de Imagens do Inconsciente | 17 - Futuro Museu |
| 04 - Centro Municipal de Reabilitação do Engenho de Dentro | 11 - Museu de Imagens do Inconsciente | 18 - Escola Municipal |
| 05 - CRAS (Centro Comunitário), Conselho Tutelar e Guarda Municipal. | 12 - UPA Engenho de Dentro | 19 - Unidade Hospitalar |
| 06 - Garagem | 13 - CAPS Clarice Lispector | 20 - CETAPE (Centro de Estudos) |
| 07 - Casas antigas | 14 - Ponto de Cultura | |

ÁREA A

Esse setor compreende os espaços livres e bastante arborizados, tem integração tanto visualmente quanto fisicamente com a área de entrada para o Instituto.

ÁREA B

Também forma uma área de chegada ao Instituto e acesso ao Bloco Médico Cirúrgico. É formado pelo caminho de acesso ao interior do instituto e pela área dos fundos do Bloco médico cirúrgico, atualmente ocupada por anexos e por algumas intervenções artísticas. Inclui também o espaço livre entre a lateral do Bloco Médico Cirúrgico e o espaço livre lateral ao Centro Comunitário. Integrados visualmente, ambos são rebaixados em relação a via e formam um caminho de acesso ao interior do Instituto.

ÁREA D

Está o centro de cultura e a escola. Forma uma área de chegada para o acesso atualmente fechado da Rua Dois de Fevereiro, que permitiria o atravessamento da quadra.

ÁREA C

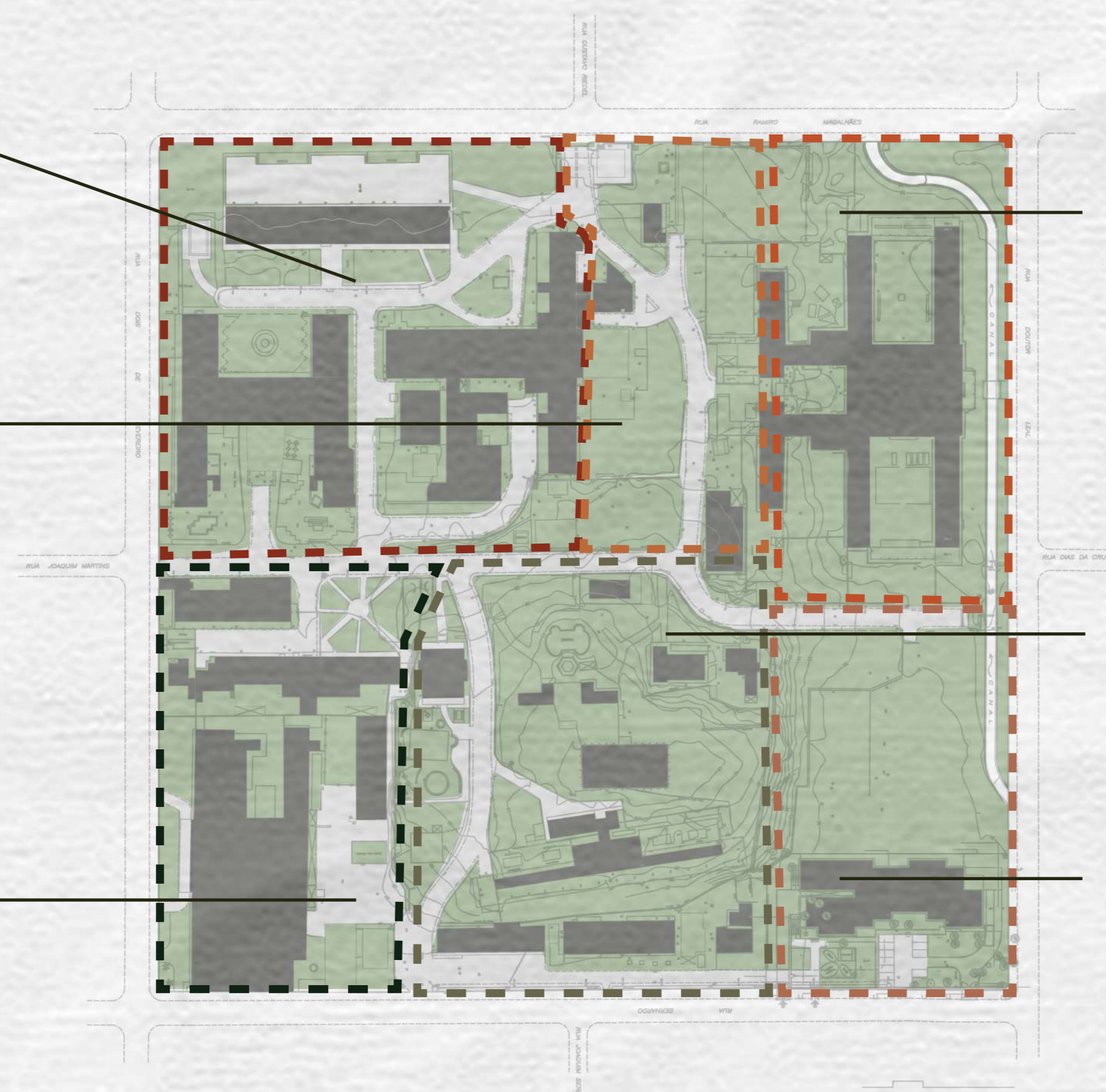
Espaço com abertura para a rua Dr. Leal, que atualmente se encontra fechado. Possui uma quadra de futebol aos fundos.

ÁREA E

Neste setor estão concentradas algumas edificações como Museu de Imagens do Inconsciente e um futuro museu da casa verde. Assim, esse trecho se relaciona fortemente com duas fases marcantes da história desse lugar. Área mais elevada da quadra.

ÁREA F

Local onde será construído a primeira fase do parque urbano pela prefeitura. Há um grande bosque nos fundos da UPA.



QUADRA NISE DA SILVEIRA

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL.

Ficha técnica:

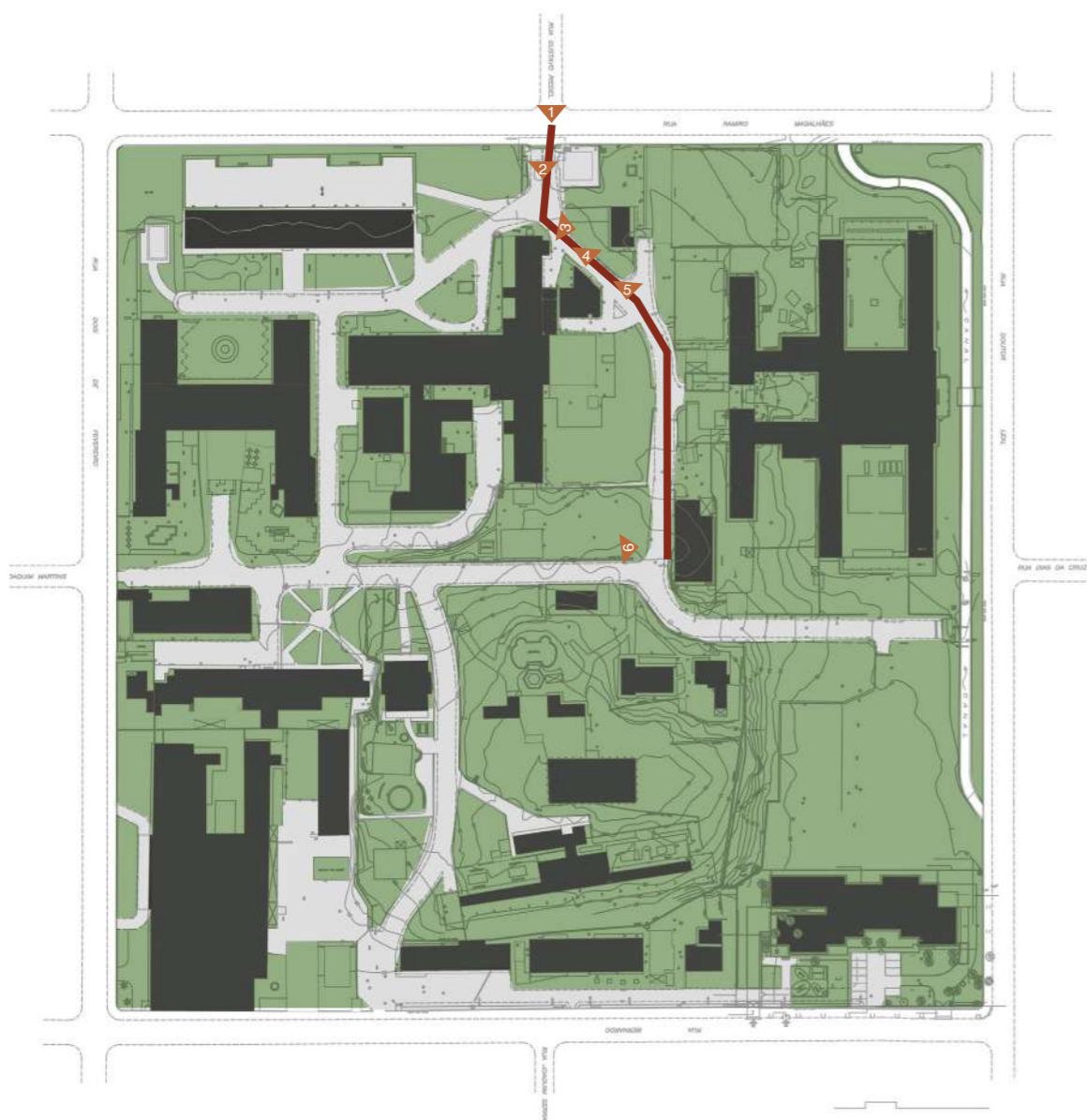
Localização: Rua Ramiro Magalhães, Engenho de Dentro, Rio de Janeiro - Brasil

Área do terreno: 79.000 m²



ANÁLISE

ANÁLISE	
	QUADRA DE ESTUDO
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	O espaço atualmente é ocupado por diversas atividades além da Saúde Mental, como espaços culturais, de memória, museu e esporte.
PERCURSO	Apesar de existirem diversos acessos para os edifícios individualmente, a única forma de permear a quadra é passando pela primeira portaria, já que os outros acessos são fechados. O percurso principal começa por ali, passando pelos principais edifícios, em piso intertravado.
TOPOGRAFIA	Todo o percurso é uma grande rampa que permeia a quadra. No Teatro DyoNises, ponto mais alto do terreno, é acessado através de algumas pedras que funcionam como escada. Não existe mobiliários no caminho.
VEGETAÇÃO	Durante o percurso as espécies de grande porte trazem sombra ao local. Não existe desenho de canteiros.
ÁGUA	Um rio passa pela quadra, mas é poluído e não utilizado.
RELAÇÃO COM O ENTORNO	Atualmente é feito através de muros altos.



PERCURSO 01

Um grande pórtico marca a portaria, a única entrada atualmente liberada para entrada na quadra. Logo em frente, está o Bloco Médico Cirurgico e uma grande rampa em concreto guia o percurso.

Na visão 03 vemos o Loucura Suburbana, todos os anos sai um bloco de carnaval no qual os pacientes e psicólogos organizam, nesse lugar é guardado as roupas de carnaval. E logo em seguida, um espaço onde era a cantina.

Na foto 05 é possível visualizar um local no qual usam de estacionamento com grandes árvores. E após, olhando para esquerda, uma garagem abandonada.



01



02



03



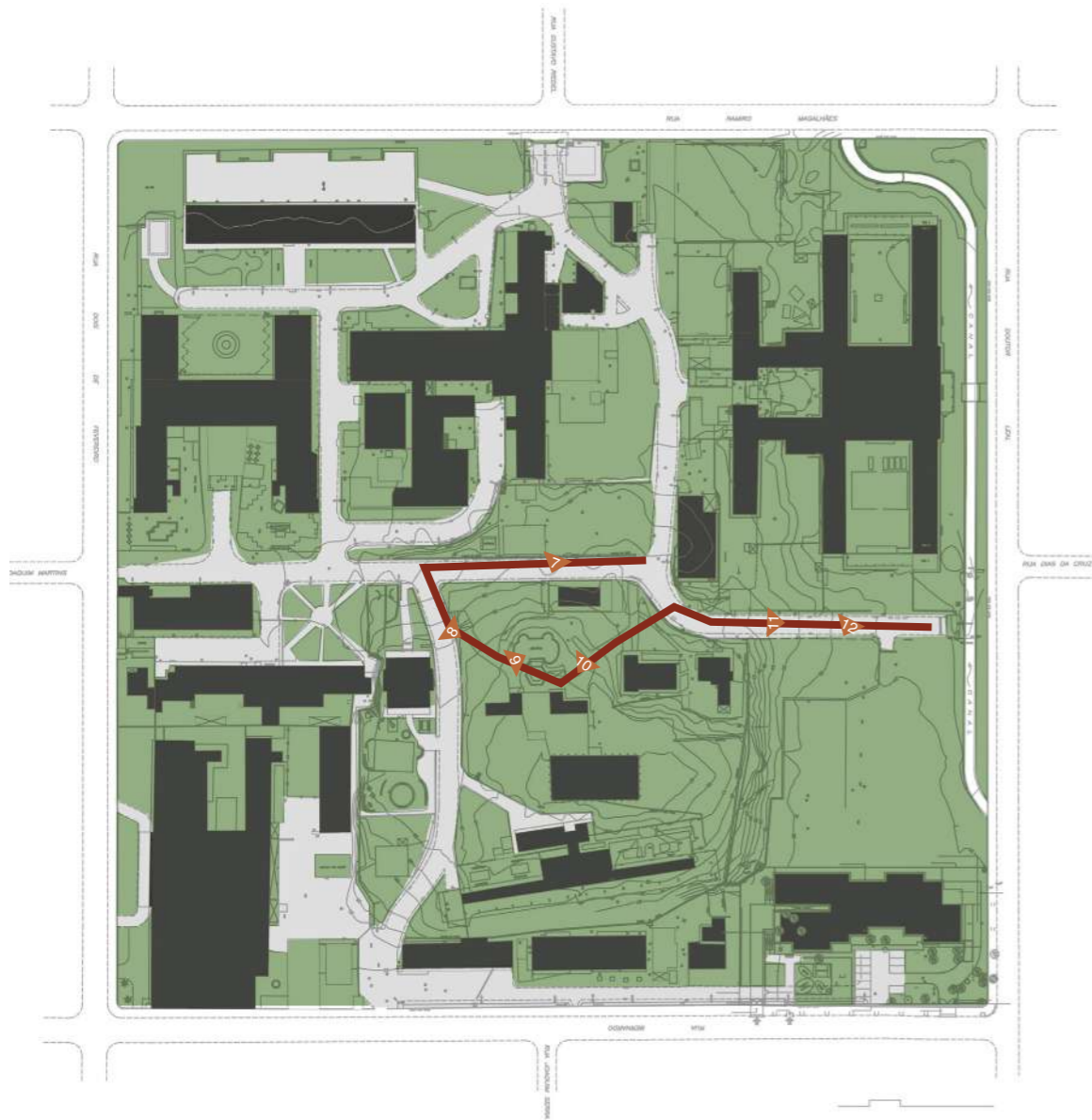
04



05



06



PERCURSO 02

Seguindo a rampa, chegamos no ponto mais alto do terreno, onde está localizado o Teatro ao ar livre, que também tinha um pequeno lago. Para acessá-lo tem-se degraus de pedra. E aos fundos, algumas casas que futuramente serão utilizadas como espaços culturais.

Saindo desse espaço, seguimos em frente, na visão 11, o caminho continua até o outro acesso, que atualmente está fechado. A esquerda, tem-se um grande bosque gramado com espécies de grande porte, nos fundos da UPA.



07



08



09



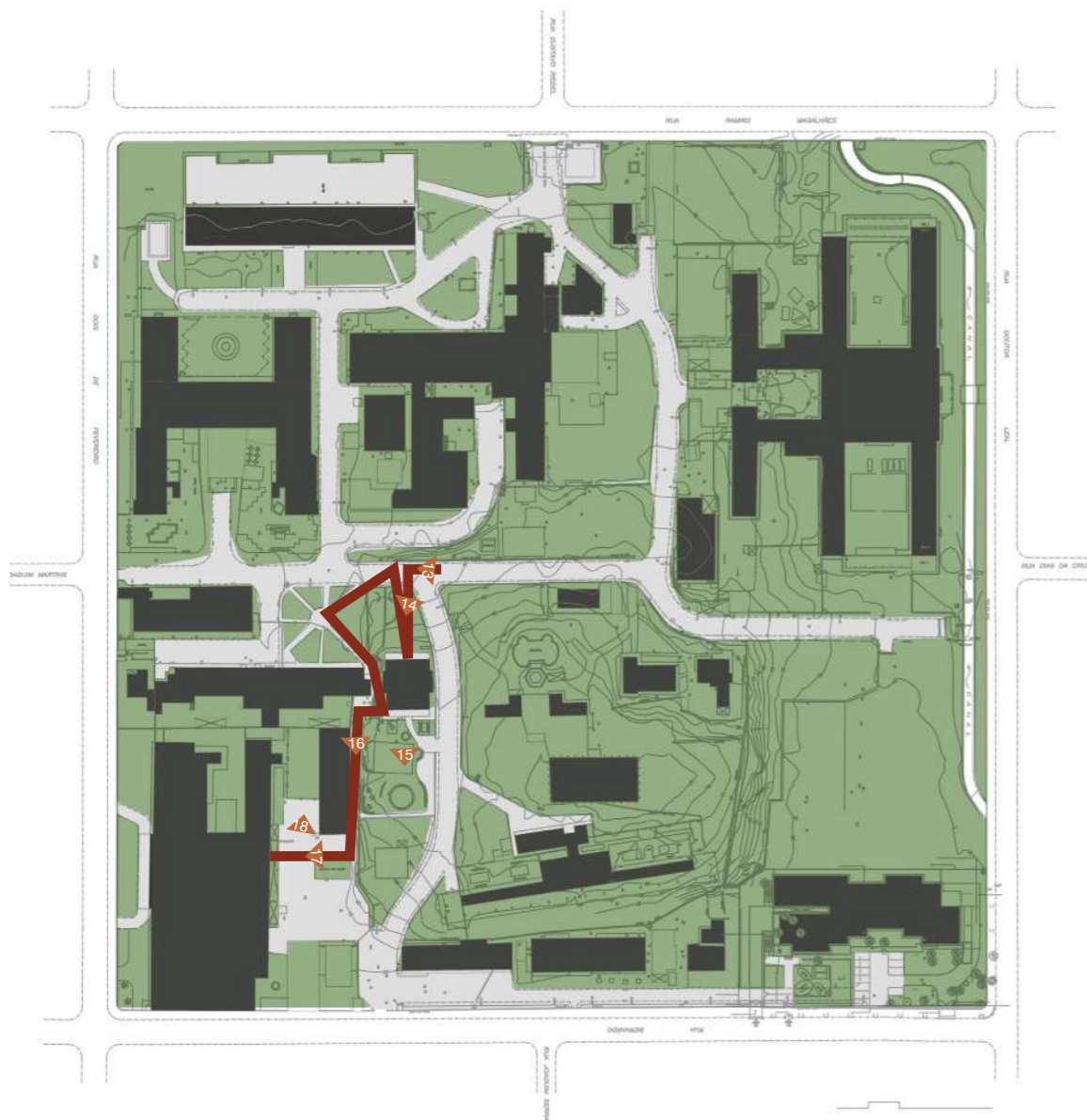
10



11



12



PERCURSO 03

Na visão 13 podemos ver ao fundo o acesso da Rua 2 de Fevereiro, que também se encontra fechado. Na foto 14, vemos uma casa com um jardim com algumas espécies mais altas, ele será um museu com um café e objetos feitos pelos pacientes do hospital. Nos fundos (foto 15) podemos ver um pequeno quintal, no qual tem-se um coreto.

Logo depois, acessamos o espaço cultural por um beco, com diversos painéis pintados por mulheres. Na visão 17 vimos o espaço no qual é feito os materiais para o bloco de carnaval, assim como, um museu com todo esse material. Além disso, tem biblioteca e computadores gratuitos a comunidade.

A quadra funciona como suporte à escola e ao lado, tem aulas de jiu-jitsu.



13



14



15



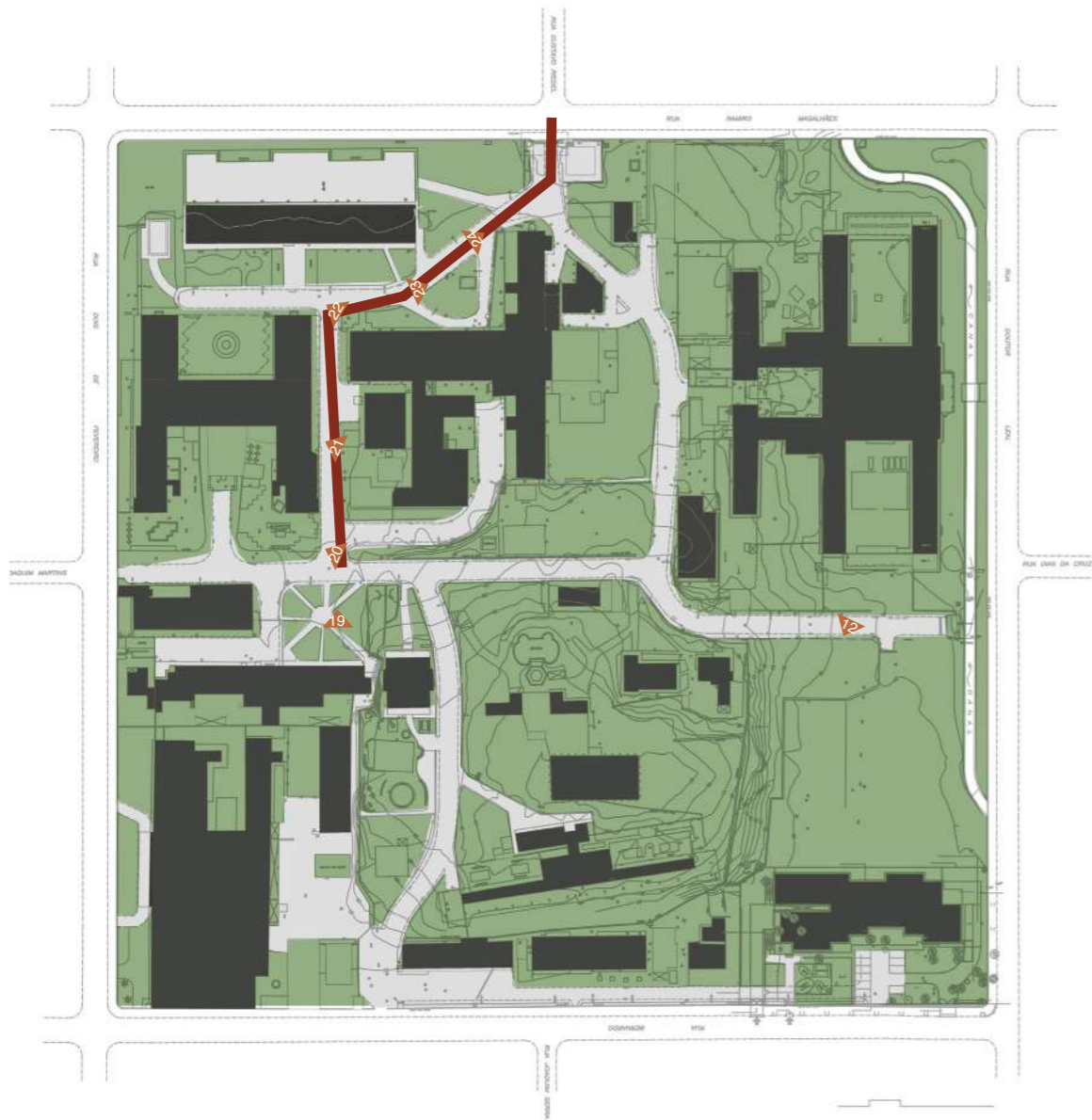
16



17



18



PERCURSO 04

Então partimos para a área mais hospitalar, durante o caminho é possível notar as grandes espécies com troncos bem grandes. Na visão 20, também vemos a academia da terceira idade.

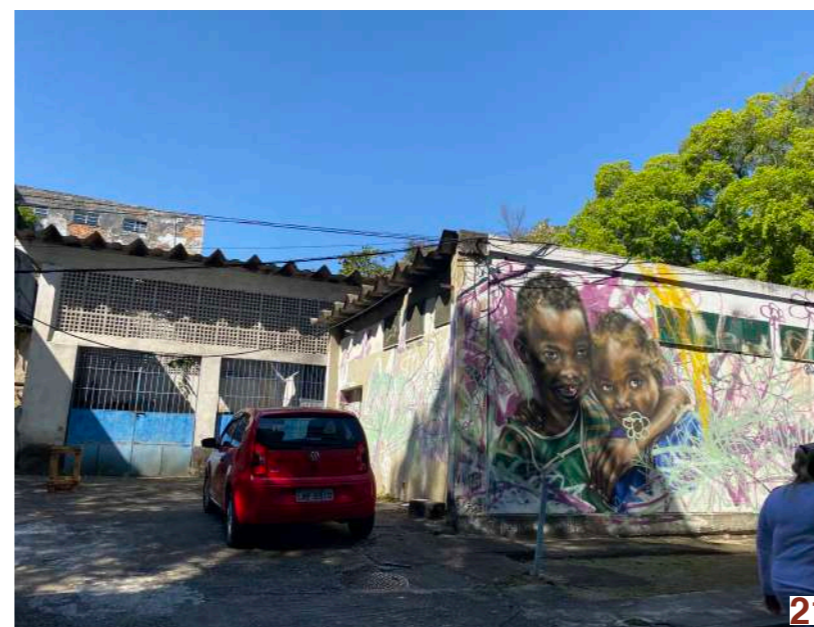
O caminho segue permeando a quadra nos levando de volta a portaria.



19



20



21



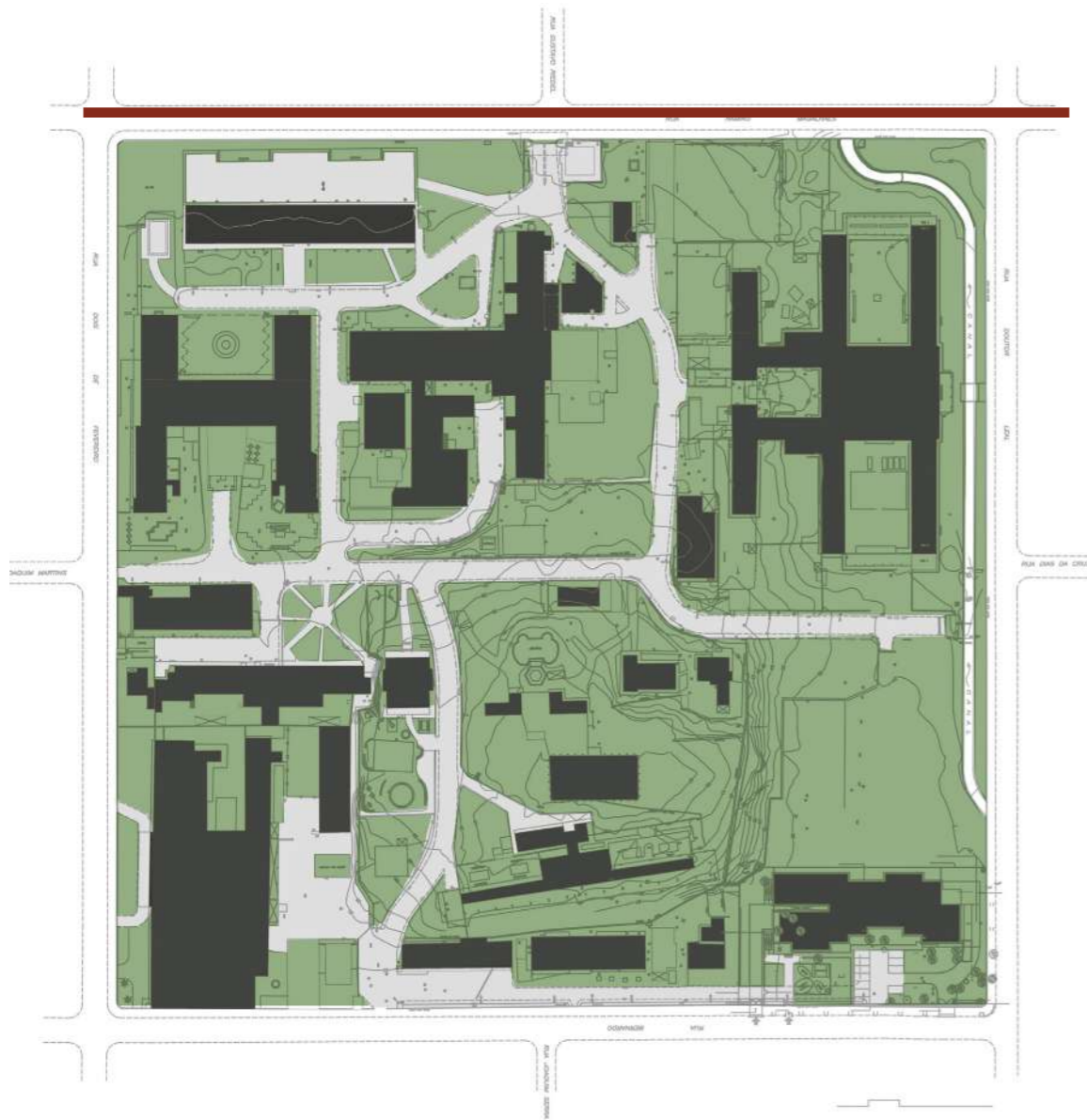
22



23



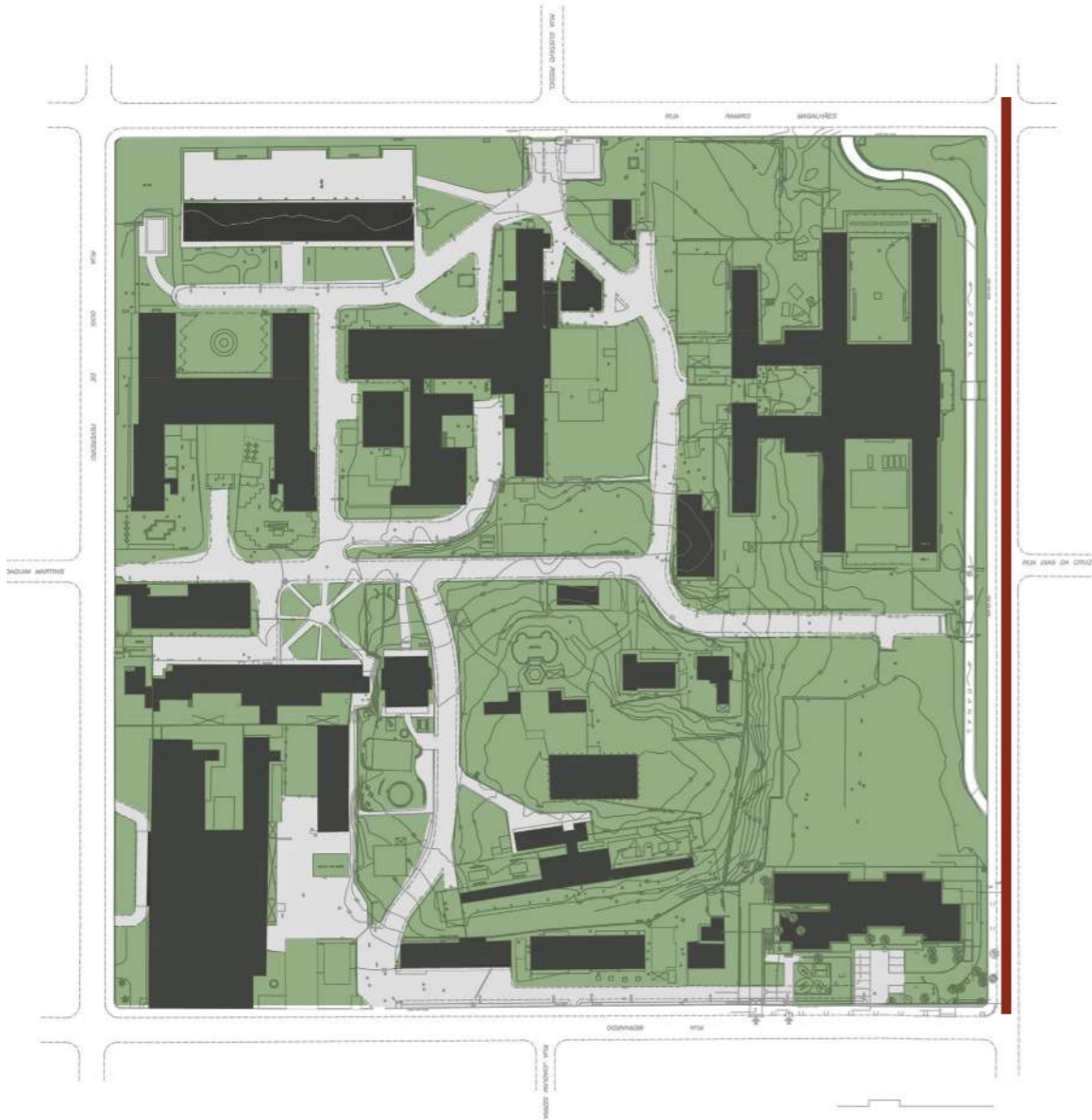
24



RUA RAMIRO MAGALHÃES

Rua na qual é a portaria principal para entrar na quadra. Tem um ponto de ônibus e toda a quadra é separada por muros e grades.

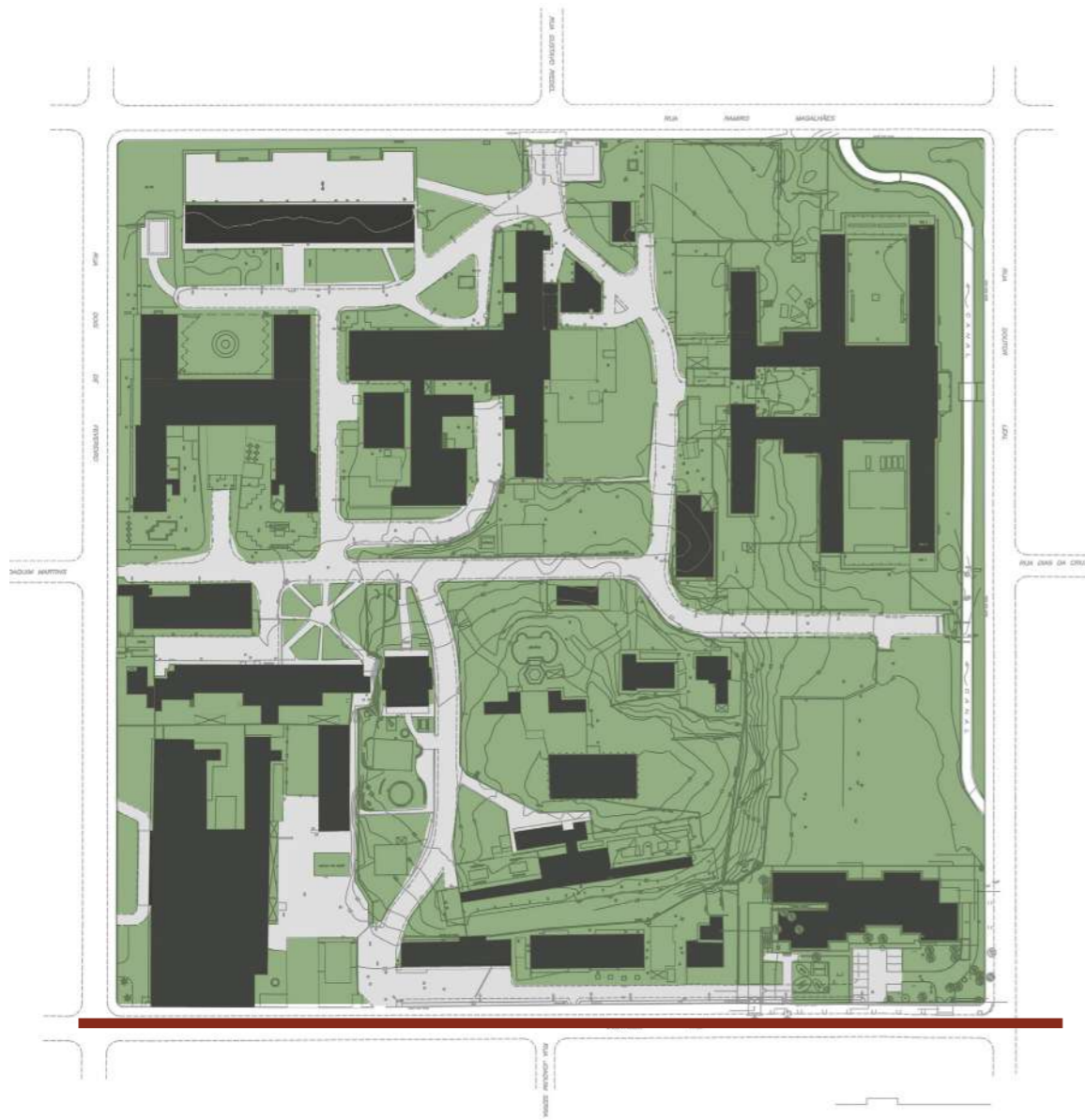




RUA DR. LEAL

É a rua mais permeável em relação a quadra, tem-se grades mas é possível ver o verde da calçada. O acesso a quadra está fechado e a única entrada é a do CRAS.

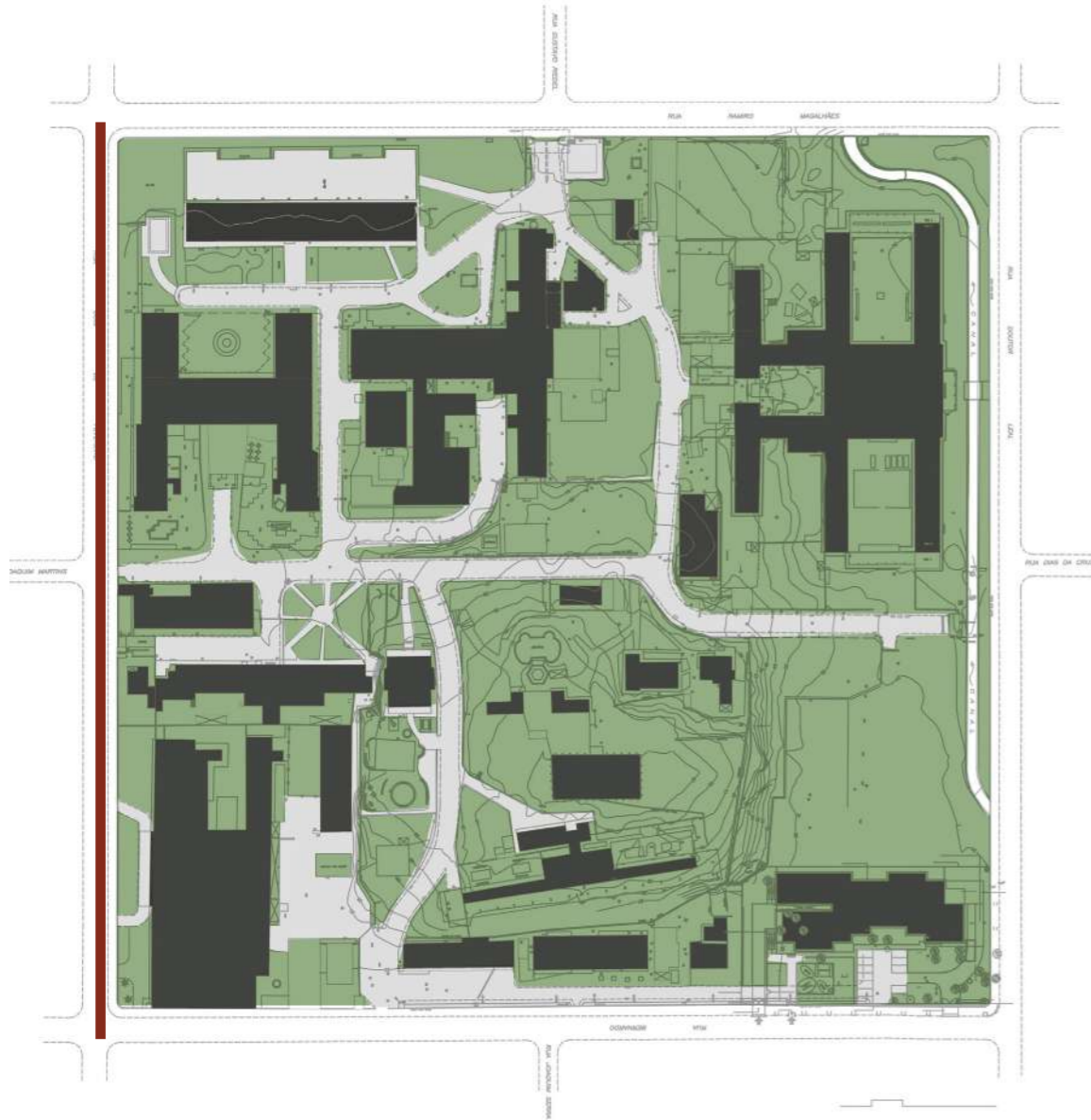




RUA BERNARDO

A rua é separada da quadra através de muros e grades, apesar de ter o Museu bem próximo a rua, não se pode acessar por ali, apenas pela Rua Ramiro Magalhães. O único acesso permitido é a UPA, que fica na esquina. Durante o dia é possível ver alguns camelôs vendendo água e quitutes próximo a ela.





RUA DOIS DE FEVEREIRO

A Rua é separada da parte interna da quadra através de grandes muros com grafites. Aqui temos o acesso a quadra fechado. Os acessos são feitos aos edifícios individualmente.



DIRETRIZES DE PROJETO

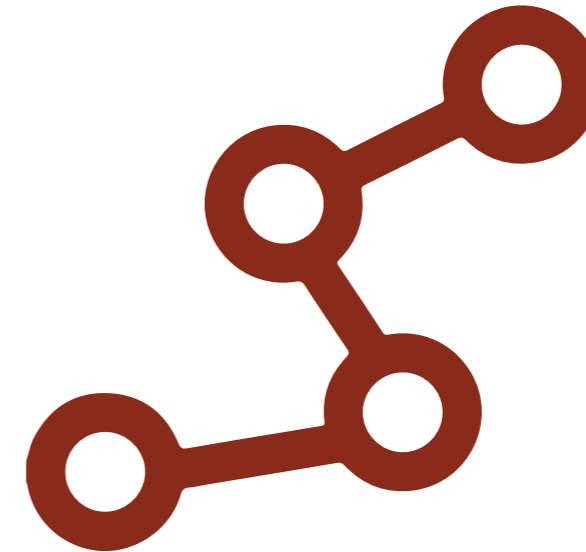
01. PRESERVAÇÃO DAS ÁRVORES EXISTENTES:

Proteção do colo das árvores de grande porte.



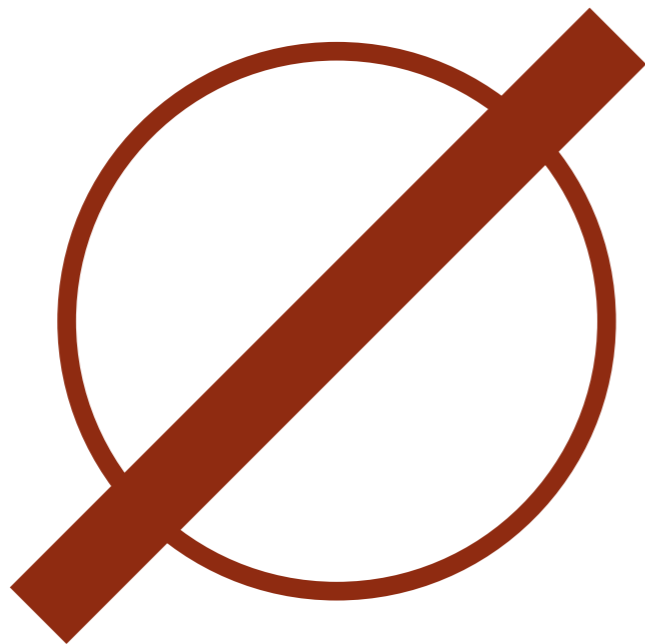
02. PERCURSO EXPOSITIVO QUE ENTRE-

PASSASSE O RECORTE: Sendo assim, o pedestre consegue perceber um enlace entre os espaços.



03. CONTRASTE DE FORMA:

O princípio da forma circular partiu da ideia de trazer o formato do mandala, presente na história da Nise da Silveira e em toda a quadra, através de pinturas. Logo depois, se pensou em trazer um “estranhamento” àquele que percorre o caminho. Sendo assim, o percurso retílineo corta os círculos promovendo uma ruptura no espaço e uma marcação de percurso



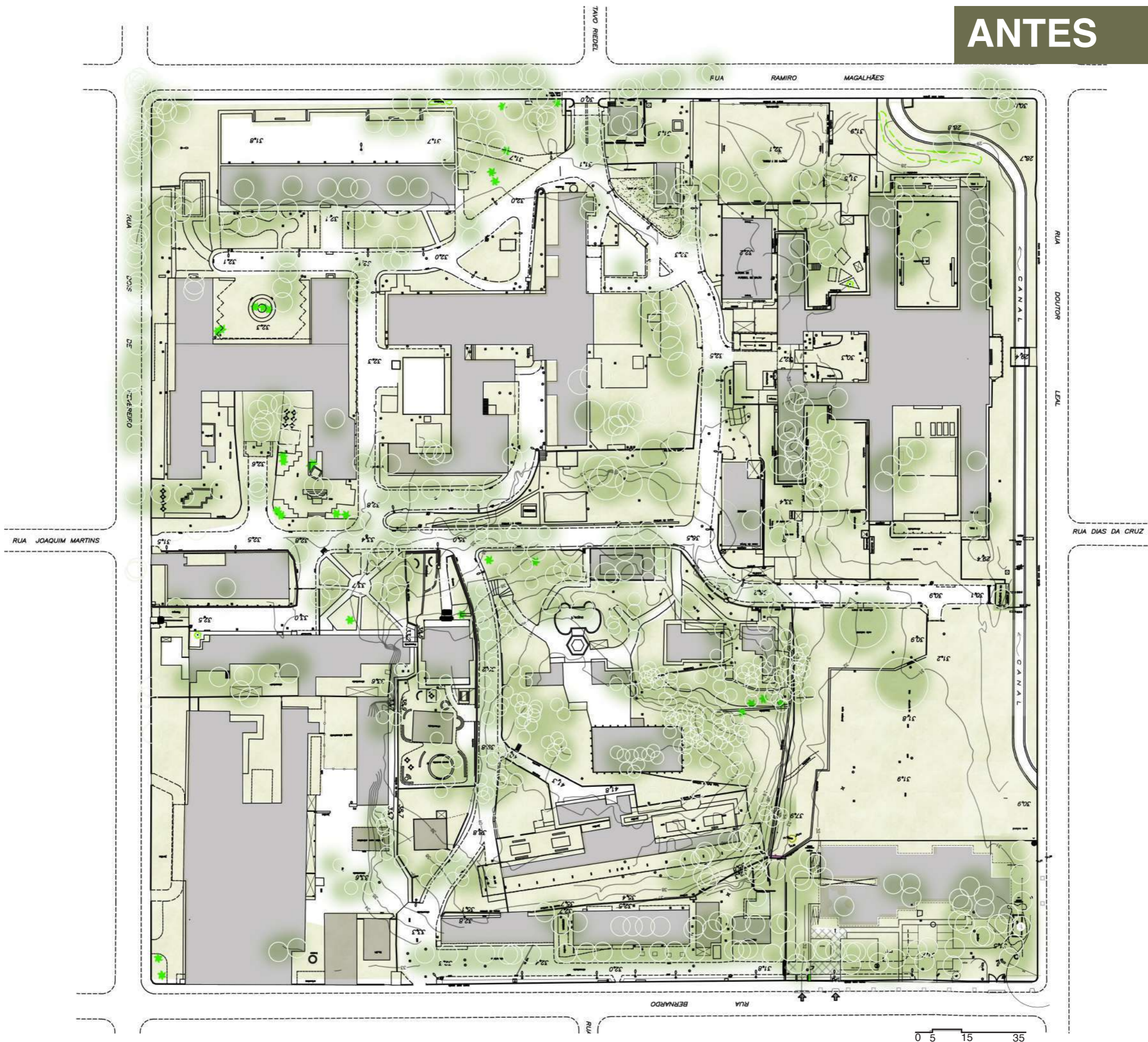
04. TOPOGRAFIA:

Desfrutar dos desníveis para trazer diferentes sensações ao pedestre.

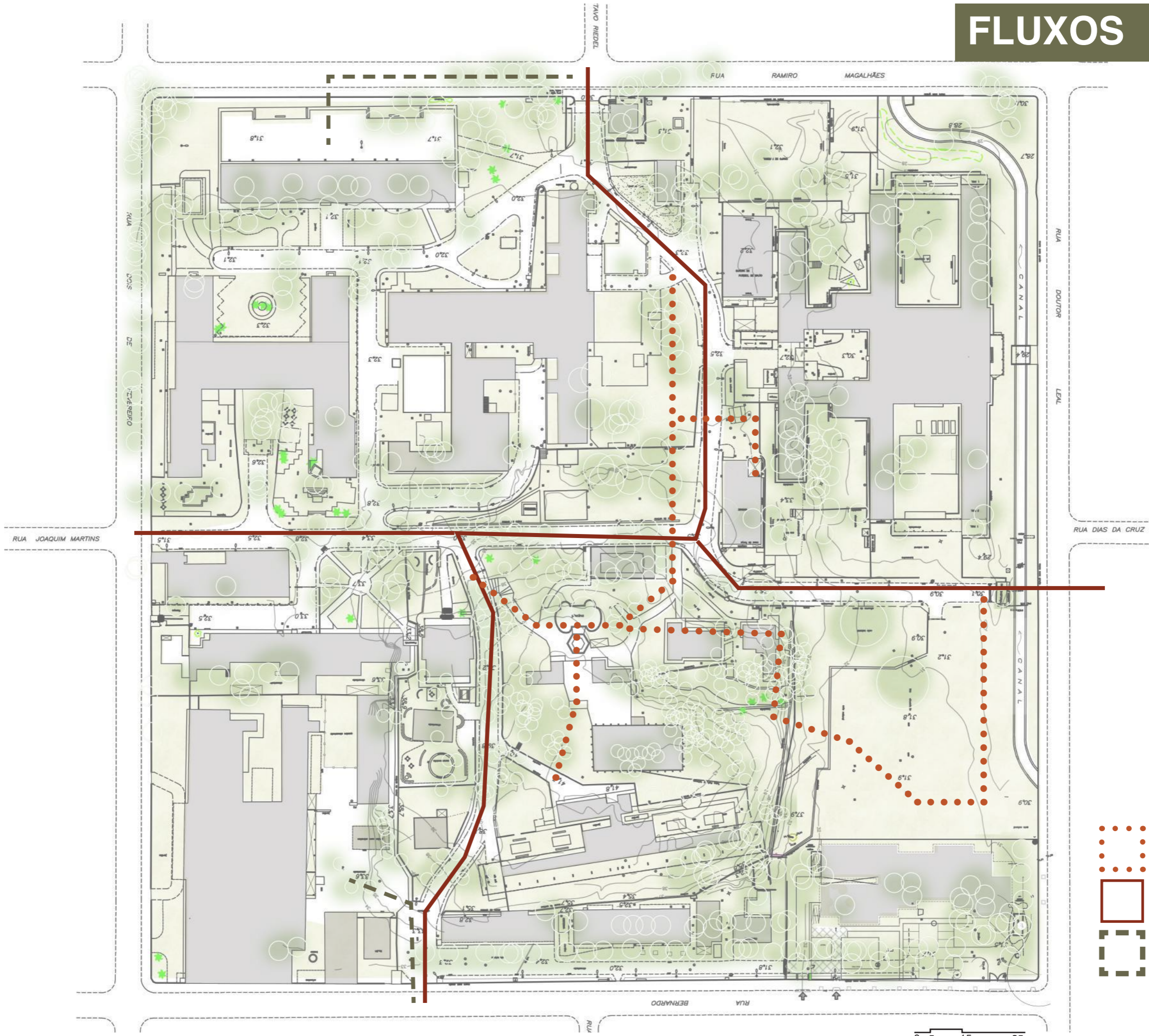



PROJETO

ANTES

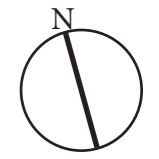


FLUXOS

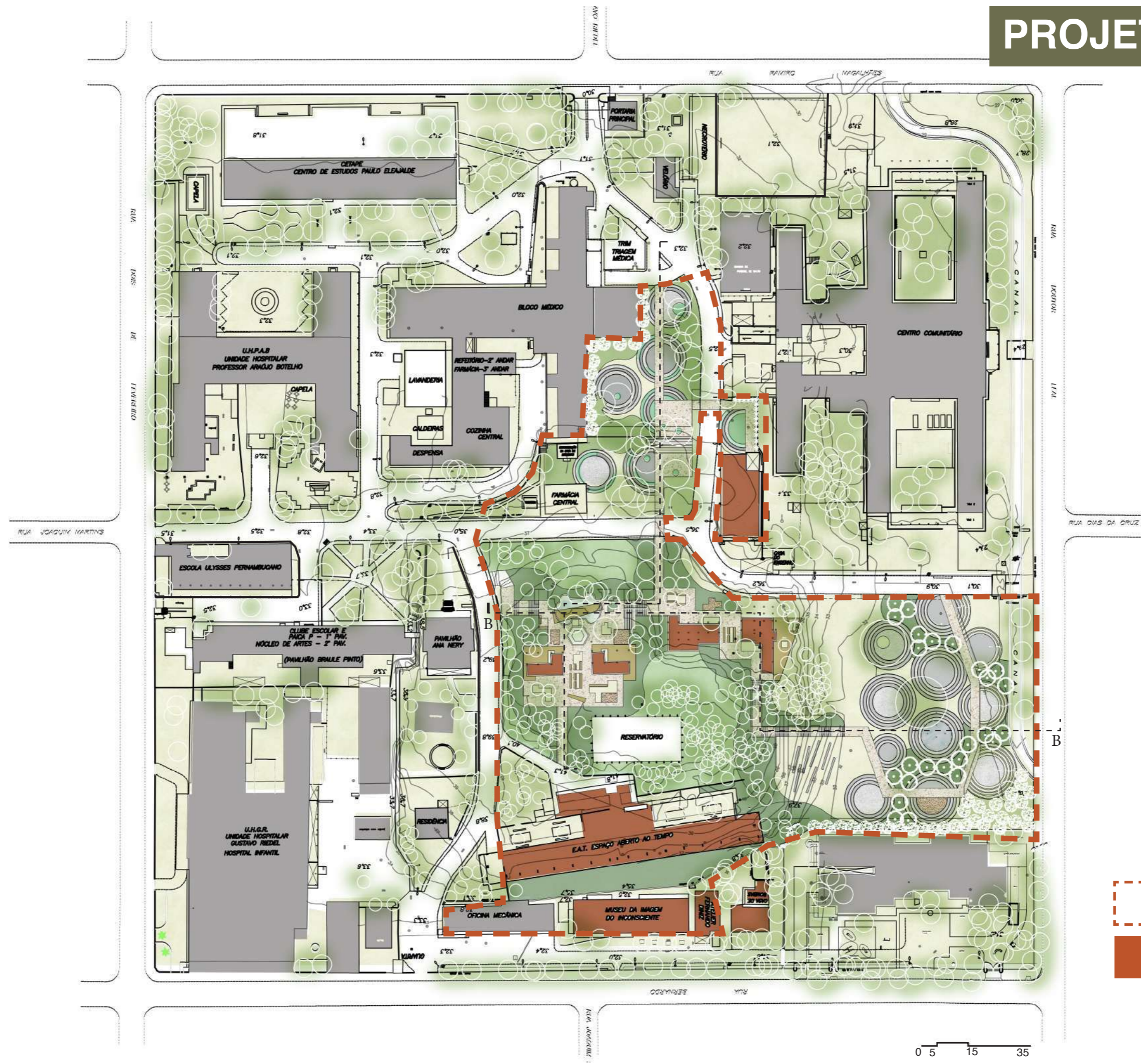


-  PERCURSO PARA PEDESTRES
-  CICLISTAS/ PEDESTRES E AMBULÂNCIAS.
-  CARROS VISITANTES

0 5 15 35

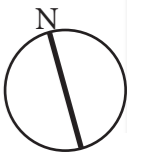
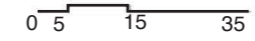


PROJETO FINAL



RECORTE

EDÍFICIOS RELACIONADOS COM A INTERVENÇÃO.

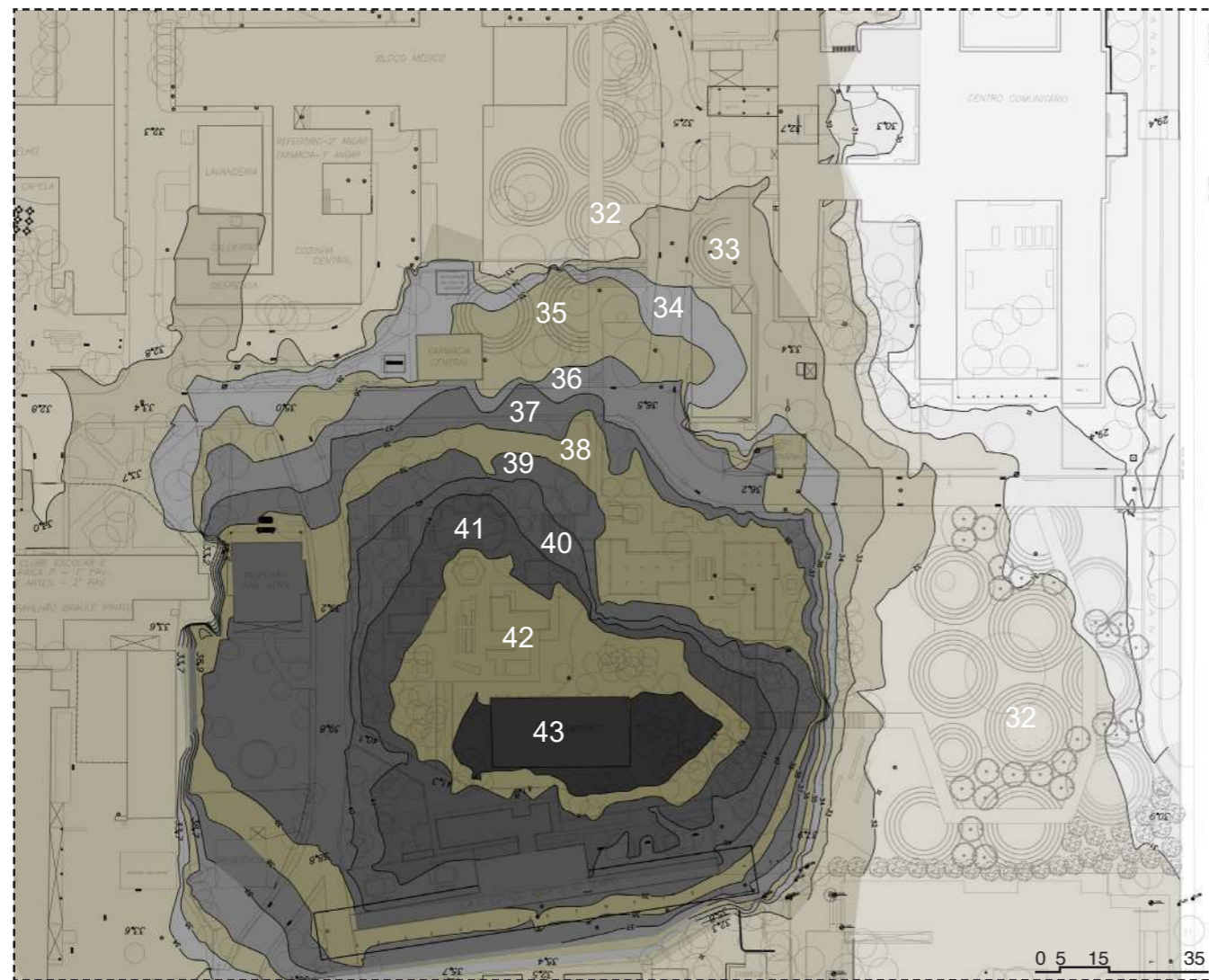


TOPOGRAFIA

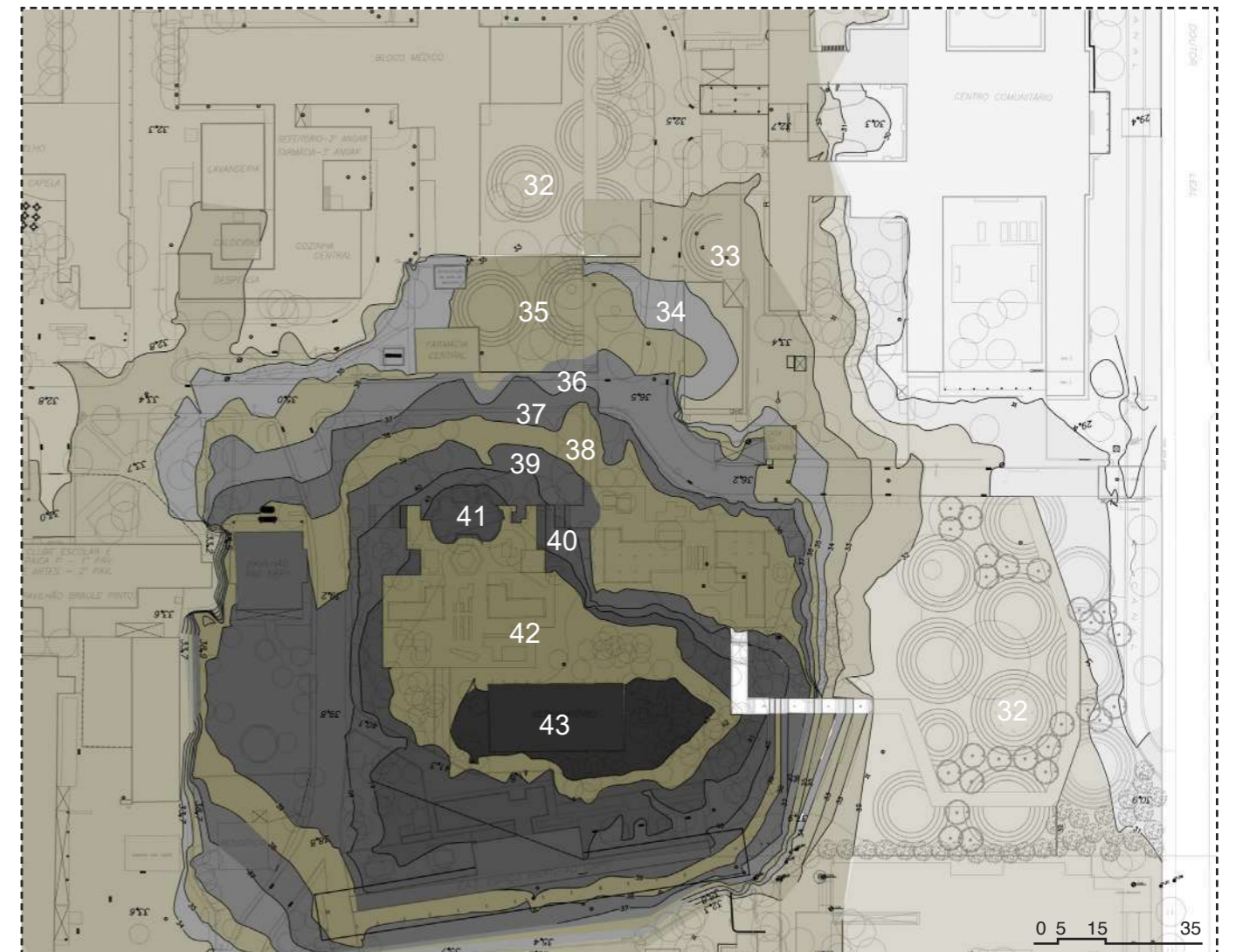
Um dos pontos mais característicos do terreno são seus desníveis, a partir disso, houve um estudo para que o projeto fosse inserido da melhor maneira afim de que o pedestre tivesse diferentes visadas em diferentes níveis.

Previamente, foi notado que alguns platôs maiores se destacavam no terreno, sendo ponto de partida para localização do percurso. Algumas partes foram remodeladas para que se tornasse mais suave para quem passa por ali, como na área da arquibancada.

Os platôs são interligados, em sua maioria, por escadas. Porém, houve um cuidado em trazer acessibilidade em algumas áreas do projeto, sendo assim, as rampas foram localizadas em locais que pudesse obter rampas acessíveis para portadores de deficiência.

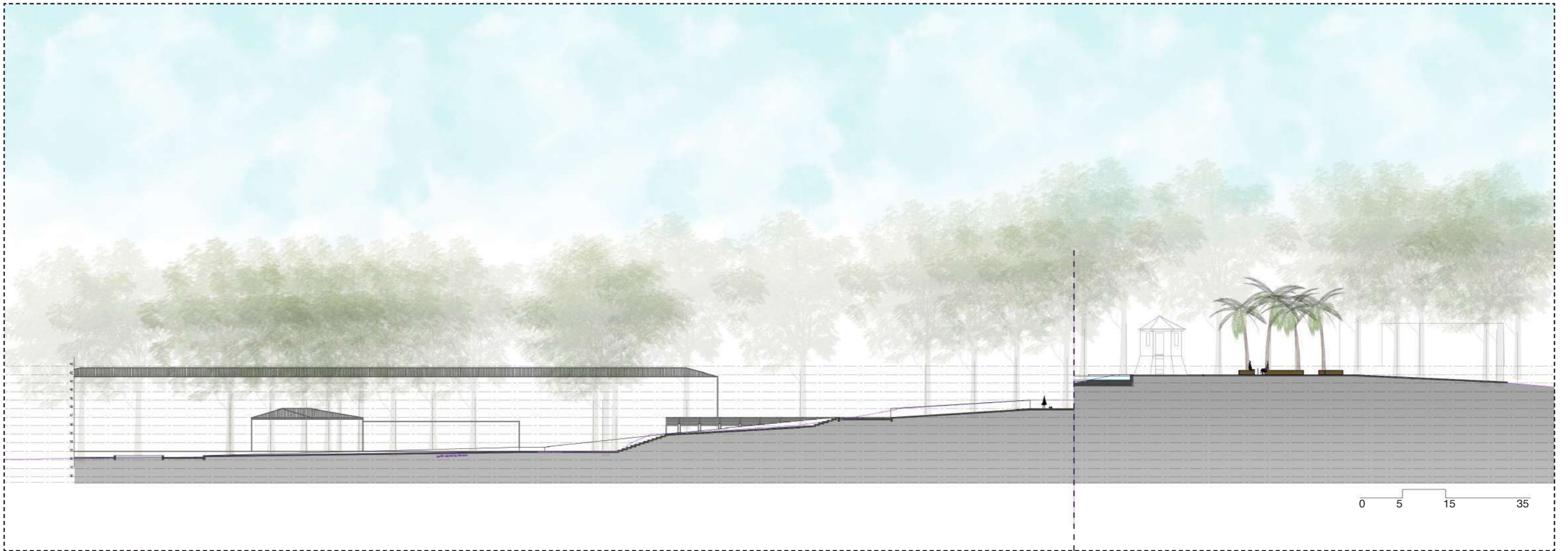


ANTES

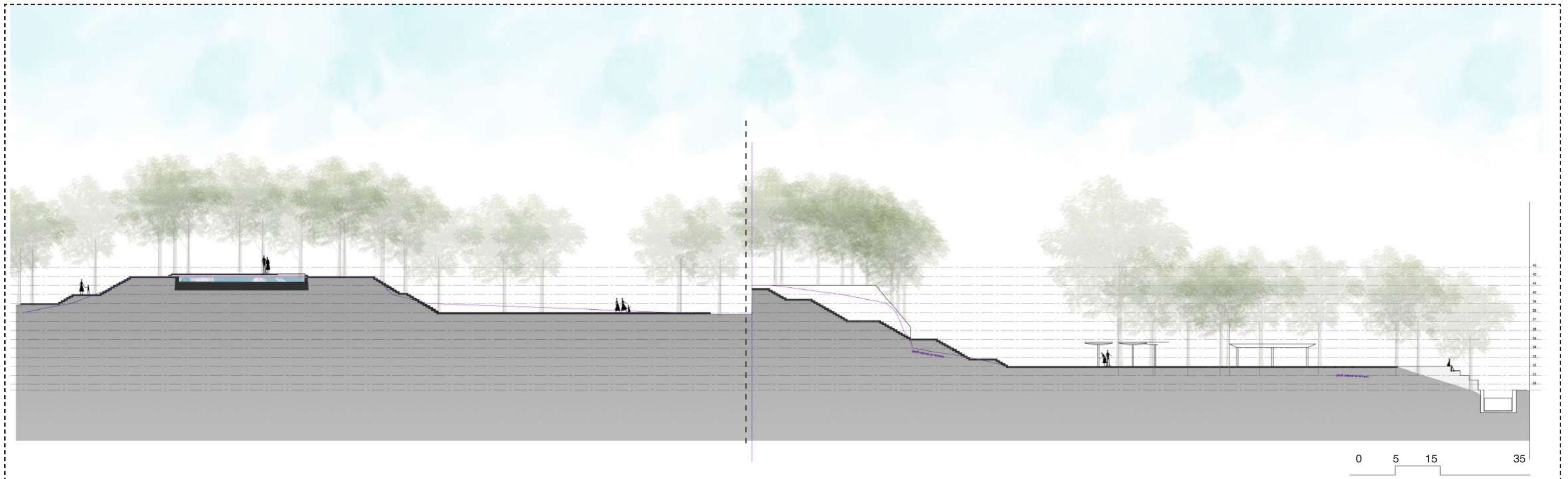


DEPOIS



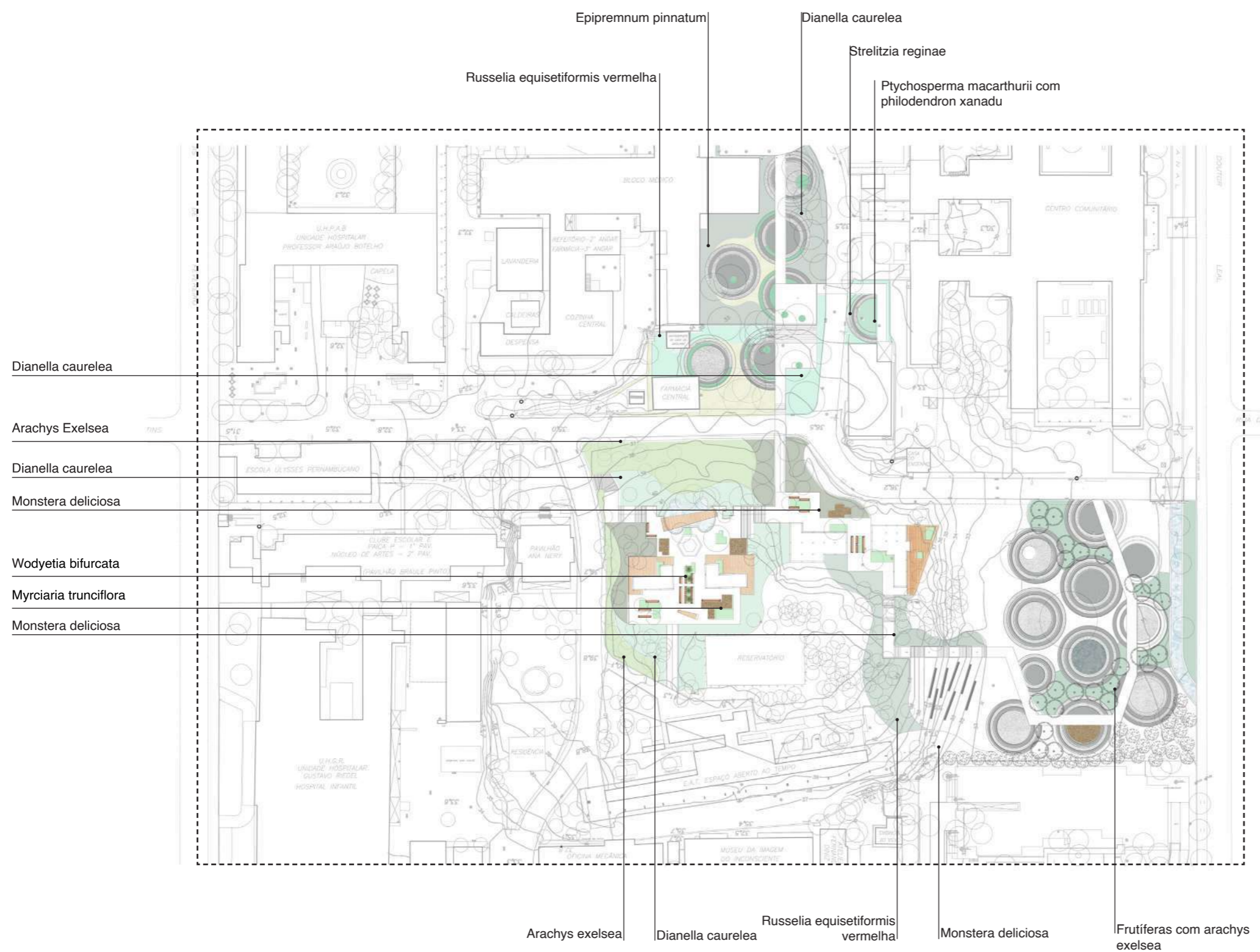


CÔRTE AA



CÔRTE BB

VEGETAÇÃO



Arachis exelsea



Averrhoa carambola



Citrus limon



Dianella caerulea



Eugenia uniflora black



Eugenia uniflora



Malpighia emarginata



Monstera deliciosa



Myrciaria trunciflora



Philodendron xanadu



Ptychosperma macarthurii



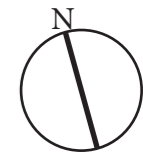
Russelia equisetiformis



Strelitzia reginae



Wodyetia bifurcata





SEIXO

O seixo foi utilizado para os recortes de pisos ou locais para possíveis intervenções entre o percurso.

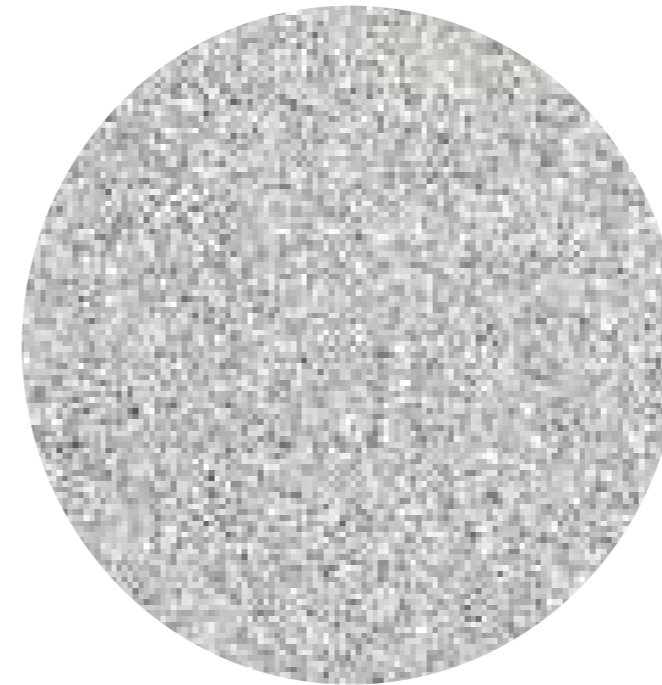
É um material drenante, fazendo com que a água não se acumule. Além disso, é um material natural.



PISO DRENANTE

O piso do percurso retilíneo é feito com um material drenante, o piso fulget é ideal para espaços que requerem um piso com alto nível de permeabilidade, para que não haja acúmulo de água e alagamento, para maior conforto e segurança.

É um piso atérmico, resistente feito com cimento e pedras moídas e tem um aspecto bastante homogêneo.



GRANITO

Os círculos foram feitos com granito de diferentes cores, são pisos que tem o objetivo de tornar o espaço mais flexível.

É utilizada no projeto de duas cores, cinza escuro e mais claro.

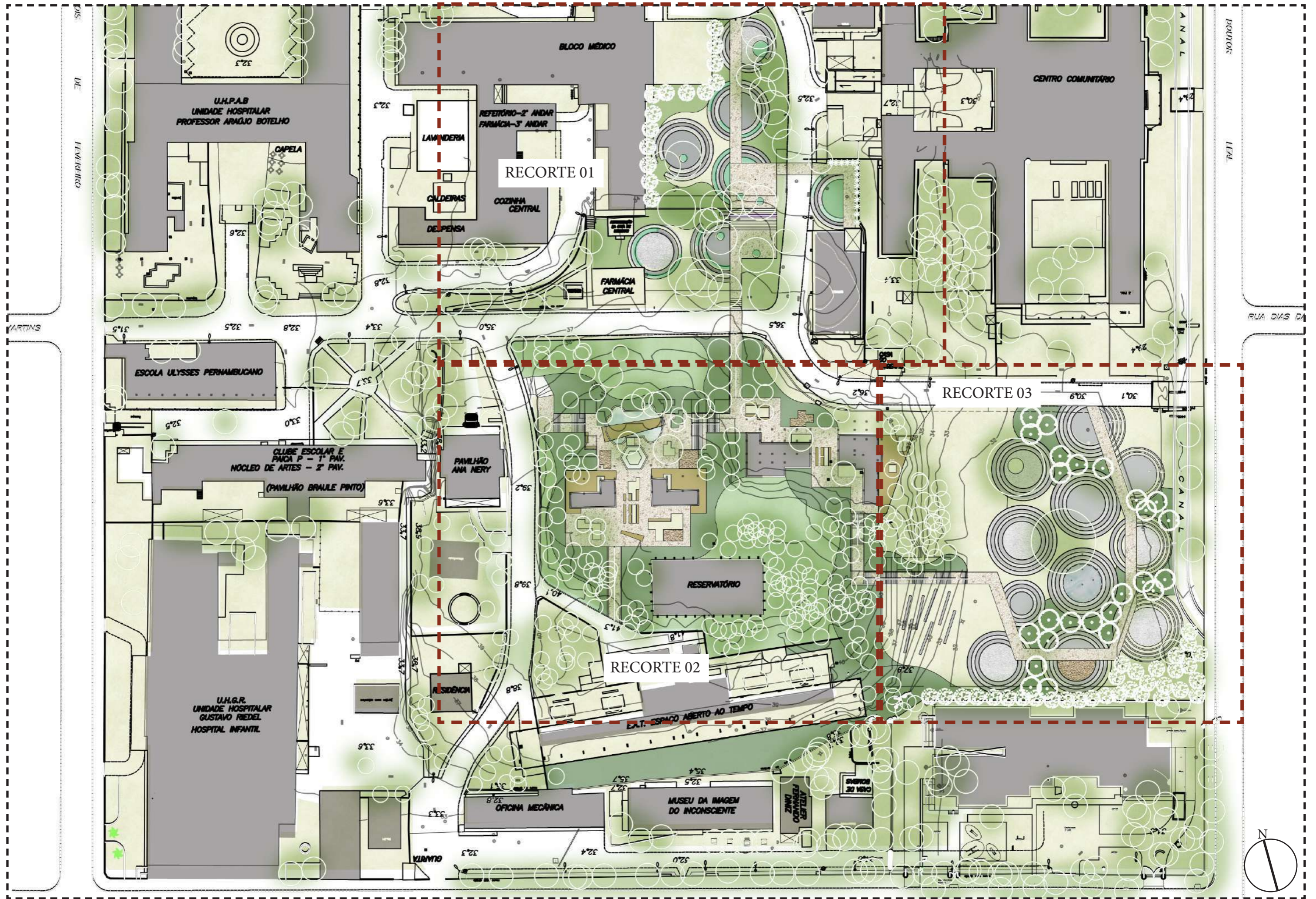


MADEIRA

A Madeira, é usada, em pontos chaves do projeto para trazer mais aconchego ao local como próximo as casas e no deck do café.

A passarela também é feita de madeira, assim como um dos bancos.

RECORTE



U.H.P.A.B
UNIDADE HOSPITALAR
PROFESSOR ARAÚJO BOTELHO

CAPELA

LAVANDERIA

COZINHA CENTRAL

CALDEIRAS

DEPENSA

FARMÁCIA CENTRAL

BLOCO MÉDICO

REFETÓRIO-2º ANDAR

FARMÁCIA-3º ANDAR

CENTRO COMUNITÁRIO

ESCOLA ULYSSES PERNAMBUCANO

CLUBE ESCOLAR E
PARÇA P - 1º PAV.
NOCLEO DE ARTES - 2º PAV.

(PAVILHÃO BRAULE PINTO)

PAVILHÃO ANA NERY

RESERVATÓRIO

RECORTE 02

RECORTE 03

U.H.G.R.
UNIDADE HOSPITALAR
GUSTAVO REDEL
HOSPITAL INFANTIL

RESIDÊNCIA

E.A.T. - ESPAÇO ABERTO AO TEMPO

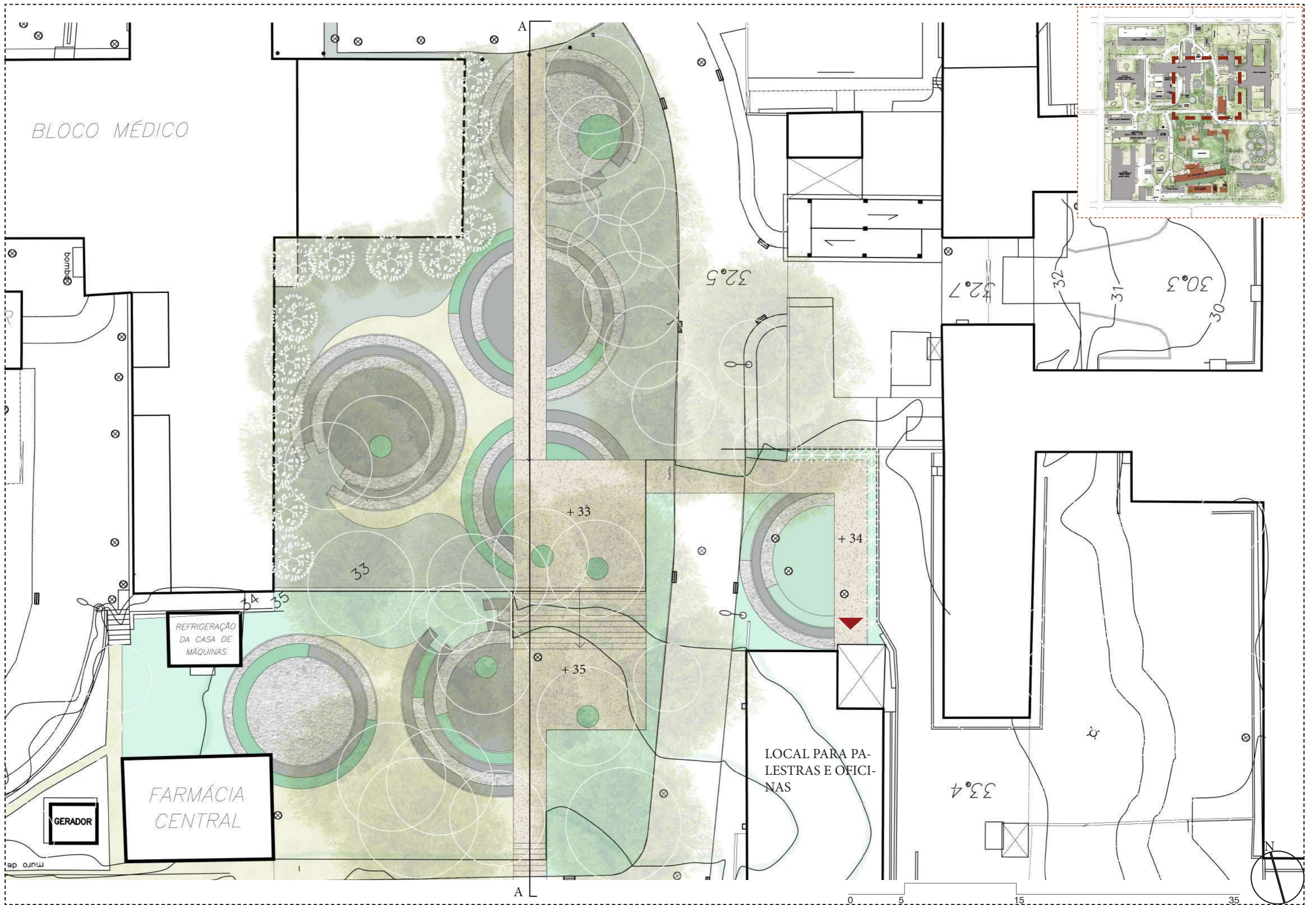
OFICINA MECÂNICA

MUSEU DA IMAGEM
DO INCONSCIENTE

ATELIER
CONSERVAÇÃO
DINIZ

SALA DE
BOMBS





RECORTE 01



ANÁLISE

ANÁLISE	
	RECORTE 01
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Início do percurso, local súper sombreado com árvores existentes de grande porte. Antes utilizado para estacionamento, agora o galpão se transformou em um espaço para palestras e apresentações.
PERCURSO	Uma linha corta os círculos em granito conectando o início do projeto ao restante. É ramificado para o atual galpão com o mesmo piso em fulget drenante.
TOPOGRAFIA	O terreno é dividido em três platôs, conectados através de rampas e escadas.
VEGETAÇÃO	Devido ao grande número de árvores de grande porte e pouco fotoperíodo não há crescimento de grama, sendo assim, a maior parte é composta por espécies e arbustos de meia sombra como dianella, syngonio e russélia.
ÁGUA	A água nessa parte do circuito é feita através de mobiliários.
MOBILIÁRIOS	O mobiliário é feito através dos círculos, que por vezes são piso e outras são bancos.



Percurso cortando a quadra - Parque da juventude.



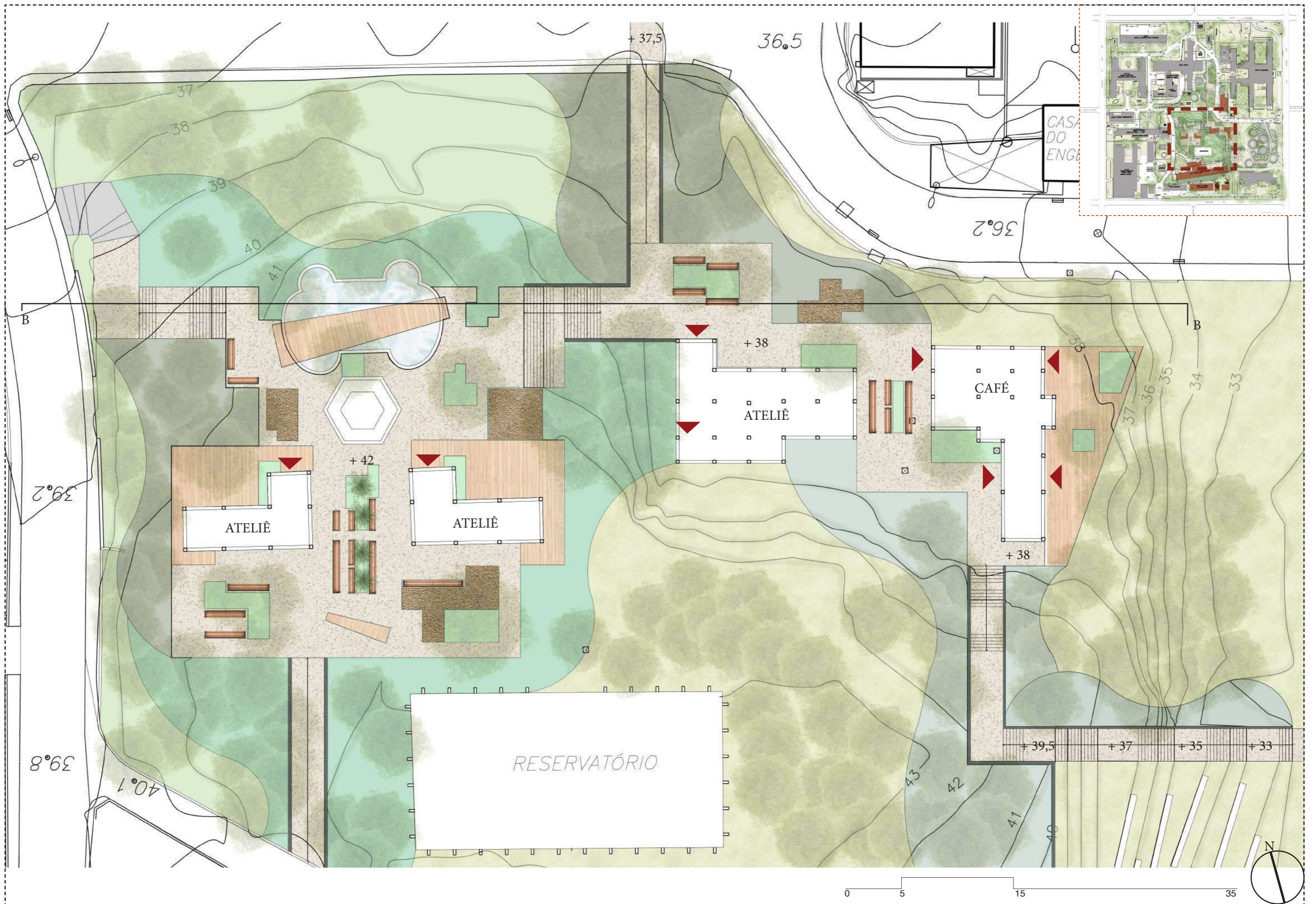
Obras de artes encontradas no percurso - Parque da juventude.



Arbustos abaixo das árvores de grande porte devido a falta de fotoperíodo - Quinta Normal



Obras de artes encontradas no percurso - Parque da juventude.



RECORTE 02



ANÁLISE

ANÁLISE	
	RECORTE 02
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Espaço com maior valor histórico, as antigas casas foram preservadas tornando-se ateliês e café.
PERCURSO	O percurso retilíneo chega a esse espaço através de rampas ou escadas, no mesmo material. Um deck em frente as casas funciona de suporte, assim como, espaços com seixos para intervenções artísticas. Uma passarela passa pela piscina possibilitando um atravessamento conectado a água.
TOPOGRAFIA	Esse espaço foi dividido por dois platôs que já existiam no terreno. Nível +42 e +38
VEGETAÇÃO	Fotoperíodo baixo, sendo assim, difícil crescimento de grama. Já existem árvores de grande porte, foi colocado arbustos para meia sombra e uma fileira de palmeiras para marcar o espaço.
ÁGUA	Um lago é proposto no local.



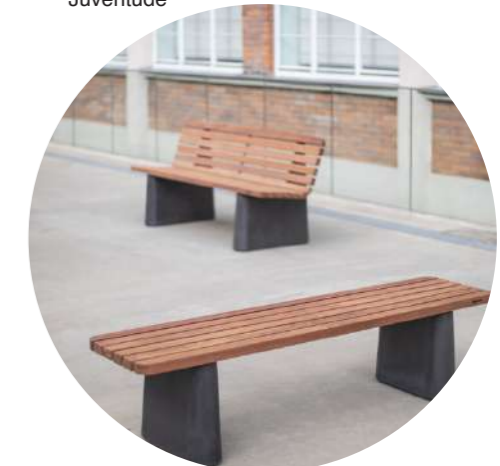
Escultura encontrada pelo percurso - Parque de Madureira



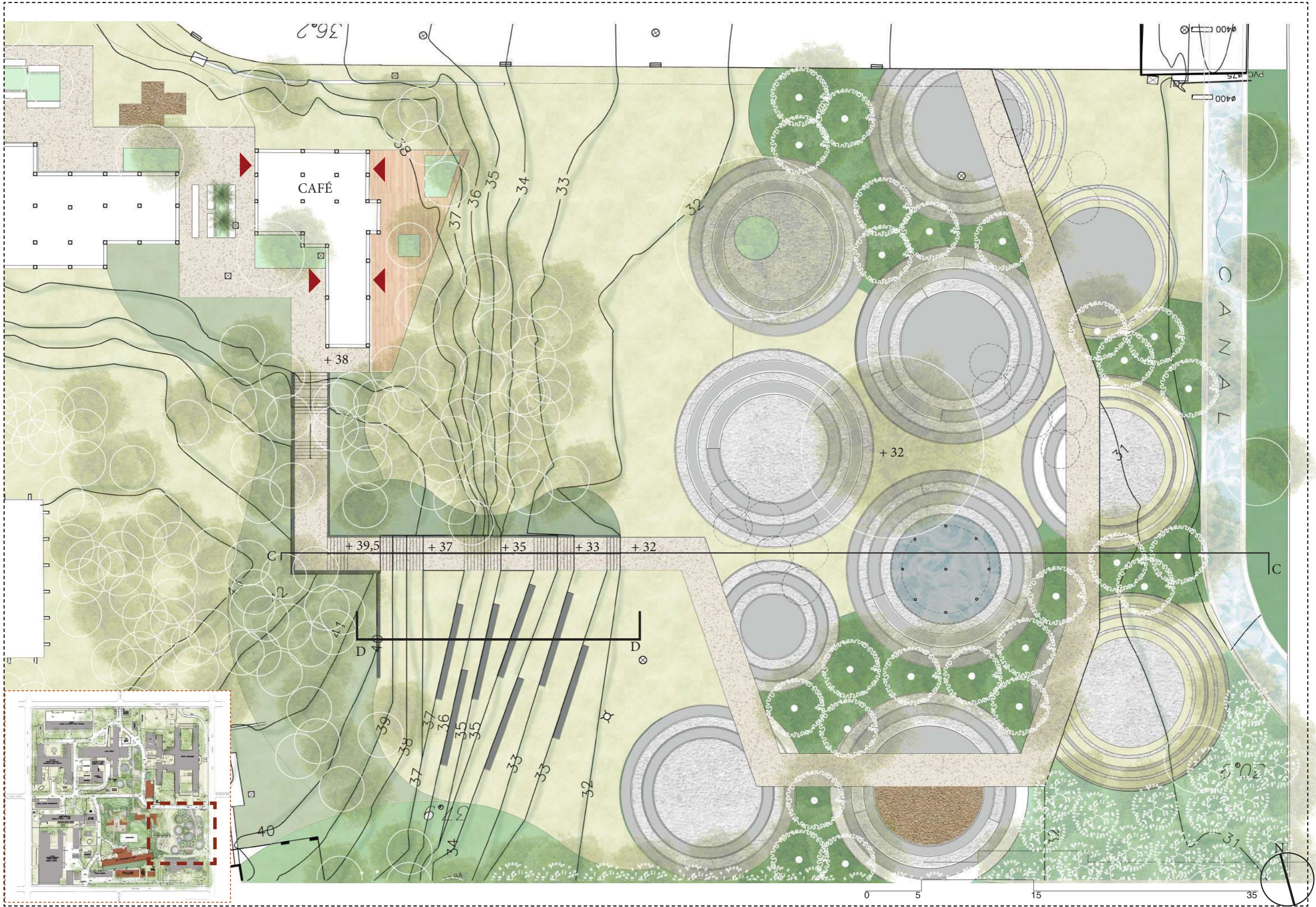
Preservação da memória do espaço através da requalificação do espaço - Parque da Juventude



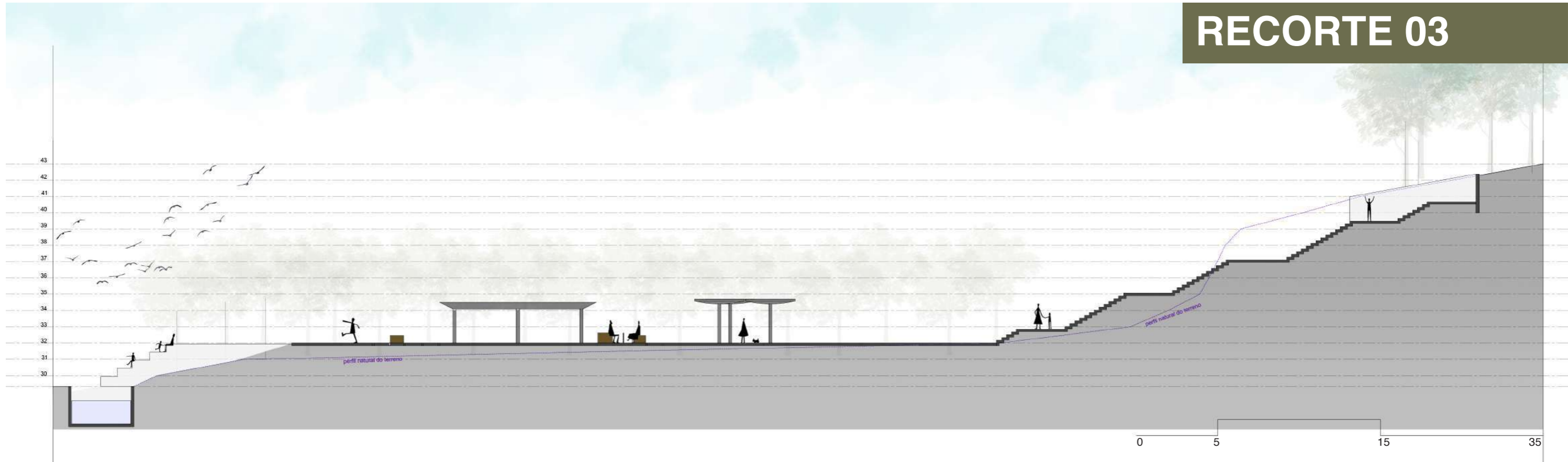
Passarela entre árvores - Parque da Juventude



Mobiliário utilizado como espaço de permanência e descanso - Mmcité



RECORTE 03



ANÁLISE

ANÁLISE	
	RECORTE 03
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Espaço com maior flexibilidade de programas.
PERCURSO	O percurso assim como começa, termina na mesma linguagem do percurso retilíneo cortando os círculos. Neles, podemos encontrar intervenções, feiras, exposições e encontros.
TOPOGRAFIA	Local com topografia mais acidentada. Tirando proveito dessa característica, foi feita uma arquibancada, que na maioria das vezes, coincide com o patamar das escadas e uma nova topografia para que pudesse ficar mais confortável. Mais próximo do rio, a topografia vai ficando descendo, sendo assim, os círculos funcionam como bancos escalonados proporcionando maior conectividade com ele.
VEGETAÇÃO	Duas árvores existentes de grande porte marcam o local e um caminho de frutíferas é feito para que possa trazer ainda mais conexão da comunidade ao espaço. Para esconder a UPA, foi feita uma fileira de árvores. Além disso, foi colocado alguns tipos de arbustos e forrações.
ÁGUA	Foi proposto um chafariz no local, assim como revitalização do rio existente.
MOBILIÁRIOS	O mobiliário é feito através dos círculos, que por vezes são piso e outras são bancos.



Interação das pessoas com a água - Quinta Normal.



Água como modo de integração e ocupação do espaço - Parque de Madureira.

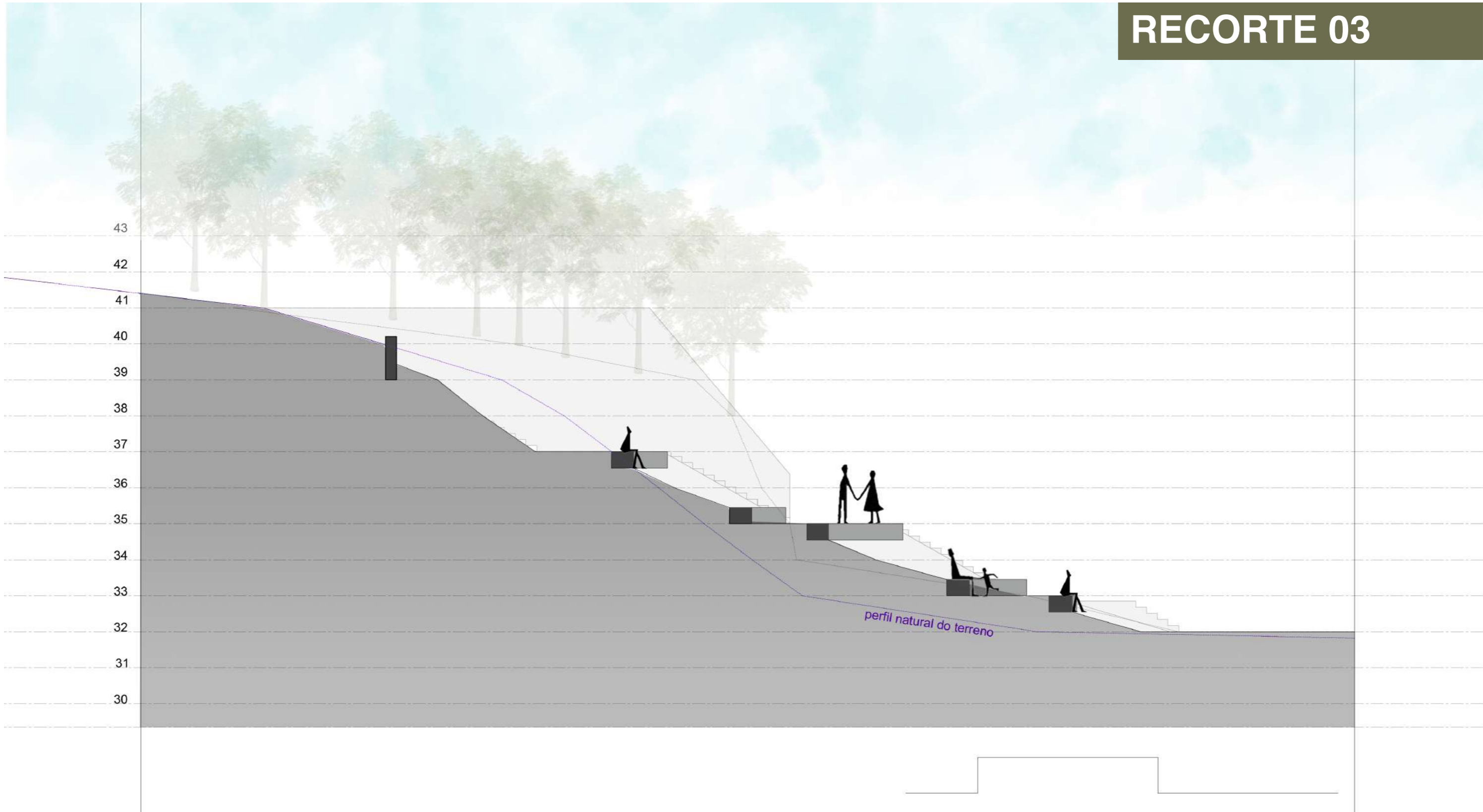


Piso livre possibilitando flexibilidade de usos - Parque de Madureira



Topografia sendo utilizada para possibilitar a construção de uma arquibancada - Parque de Madureira.

RECORTE 03



IMAGENS





RECORTE 01 - CHEGADA AO GALPÃO









PERCURSO ENTRE ATELIÊ E CAFÉ





RECORTE 02 - CAFÉ







RECORTE 03 - ÁREA MAIS PRÓXIMA AO LAGO

BIBLIOGRAFIA

ARCHDAILY. **Parque Madureira / Ruy Rezende Arquitetos.** Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/789177/parque-madureira-ruy-rezende-arquitetos>. Acesso em: 25 ago. 2021.

ARCHDAILY. **Parque da Juventude: Paisagismo como ressignificador espacial.** Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/880975/parque-da-juventude-paisagismo-como-ressignificador-espacial>. Acesso em: 30 ago. 2021.

ARQA. **Mejoramiento acceso oriente y laguna Parque Quinta Normal.** Disponível em: <https://arqa.com/arquitectura/mejoramiento-acceso-oriente-y-laguna-parque-quinta-normal.html>. Acesso em: 31 ago. 2021.

GALERIA DA ARQUITETURA. **Parque da Juventude.** Disponível em: https://www.galeriadaarquitectura.com.br/projeto/aflalogasperini-arquitetos_/parque-da-juventude-carandiru/353. Acesso em: 9 ago. 2021.

GOVERNO DE SÃO PAULO. **PARQUE DA JUVENTUDE DOM PAULO EVARISTO ARNS.** Disponível em: <https://www.infraestruturameioambiente.sp.gov.br/cpp/parque-da-juventude/>. Acesso em: 25 ago. 2021.

IMNISEDASILVEIRA. **INSTITUTO MUNICIPAL NISE DA SILVEIRA.** Disponível em: <https://imnisedasilveira.org/centro-de-documentacao-e-memoria-cdm/>. Acesso em: 1 set. 2021.

MULTITV. **Parque de Madureira.** Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/assista/webtv/1245-parque-madureira>. Acesso em: 23 ago. 2021.

NELSON KON. **Parque da Juventude.** Disponível em: <http://www.nelsonkon.com.br/parque-da-juventude/>. Acesso em: 29 ago. 2021.

NISE DA SILVEIRA. **Nise da Silveira - vida e obra.** Disponível em: <http://www.ccms.saude.gov.br/nisedasilveira/preservacao-memoria.php>. Acesso em: 31 ago. 2021.

PORTAL GOV.BR MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA. **Instituto Municipal de Assistência a Saúde Nise da Silveira.** Disponível em: <https://www.gov.br/conarq/pt-br/servicos-1/consulta-as-entidades-custodiadoras-de-acervos-arquivisticos-cadastradas/entidades-custodiadoras-no-estado-do-rio-de-janeiro/instituto-municipal-de-assistencia-a-saude-nise-da-silveira>. Acesso em: 30 ago. 2021.

RIOTUR. **Parque de Madureira.** Disponível em: http://visit.rio/que_fazer/parque-madureira/. Acesso em: 31 ago. 2021.

TEODORO FERNANDEZ ARQUITECTOS. **Quinta Normal.** Disponível em: http://www.teodorofernandez.cl/quinta_normal.html. Acesso em: 25 ago. 2021.

Imagens 01, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 54 - Larissa Martins de Paiva

Imagem 02 e 03 - Arquivo pessoal de Nise da Silveira

Fonte: <https://conexoesclinicas.com.br/a-vida-e-a-revolucao-de-nise-da-silveira-por-daniel-taubkin/>

Imagem 04: Instituto Nise da Silveira

Fonte: <https://artebrasileiros.com.br/agenda-arte/nise-da-silveira-a-revolucao-pelo-afeto/>

Imagem 05, 07 - Instituto Nise da Silveira

Fonte: <http://www.ccms.saude.gov.br/nisedasilveira/secao-de-terapeutica-ocupacional.php>

Imagem 06 - Arquivo Nacional

Fonte: <https://prefeitura.rio/cidade/tbt-em-110-anos-instituto-nise-da-silveira-reformou-o-tratamento-psiquiatrico-no-municipio/>

Imagem 08 - Projeto de Parque Urbano Nise da Silveira

Fonte: <https://www.instagram.com/p/CTe0ORxLd6c/>

Imagem 09, 10, 11, 12, 13, 14 - Projeto de Parque Urbano Nise da Silveira

Fonte: <https://www.instagram.com/fpjoficial/>

Imagem 15 - Parque da Juventude

Fonte: <http://www.nelsonkon.com.br/parque-da-juventude/>

Imagem 16 - Parque Quinta Normal - Leonardo Finotti

Fonte: <http://www.leonardofinotti.com/projects/quinta-normal-park/image/61501-120921-023d>

Imagem 17 - Parque de Madureira - Eduardo Raimondi

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/789177/parque-madureira-ruy-rezende-arquitetos/5759f7bbe58ece9e96000081-parque-madureira-ruy-rezende-arquitetos-foto>

Imagem 18 - Instituto Nise da Silveira

Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/12/20/prefeitura-do-rio-fecha-par-te-de-hospital-psiquiatrico-por-danos-na-estrutura-de-um-dos-predios.ghtml>

Imagem 19 - Instituto Nise da Silveira

Fonte: <https://imnisedasilveira.org/sobre/>

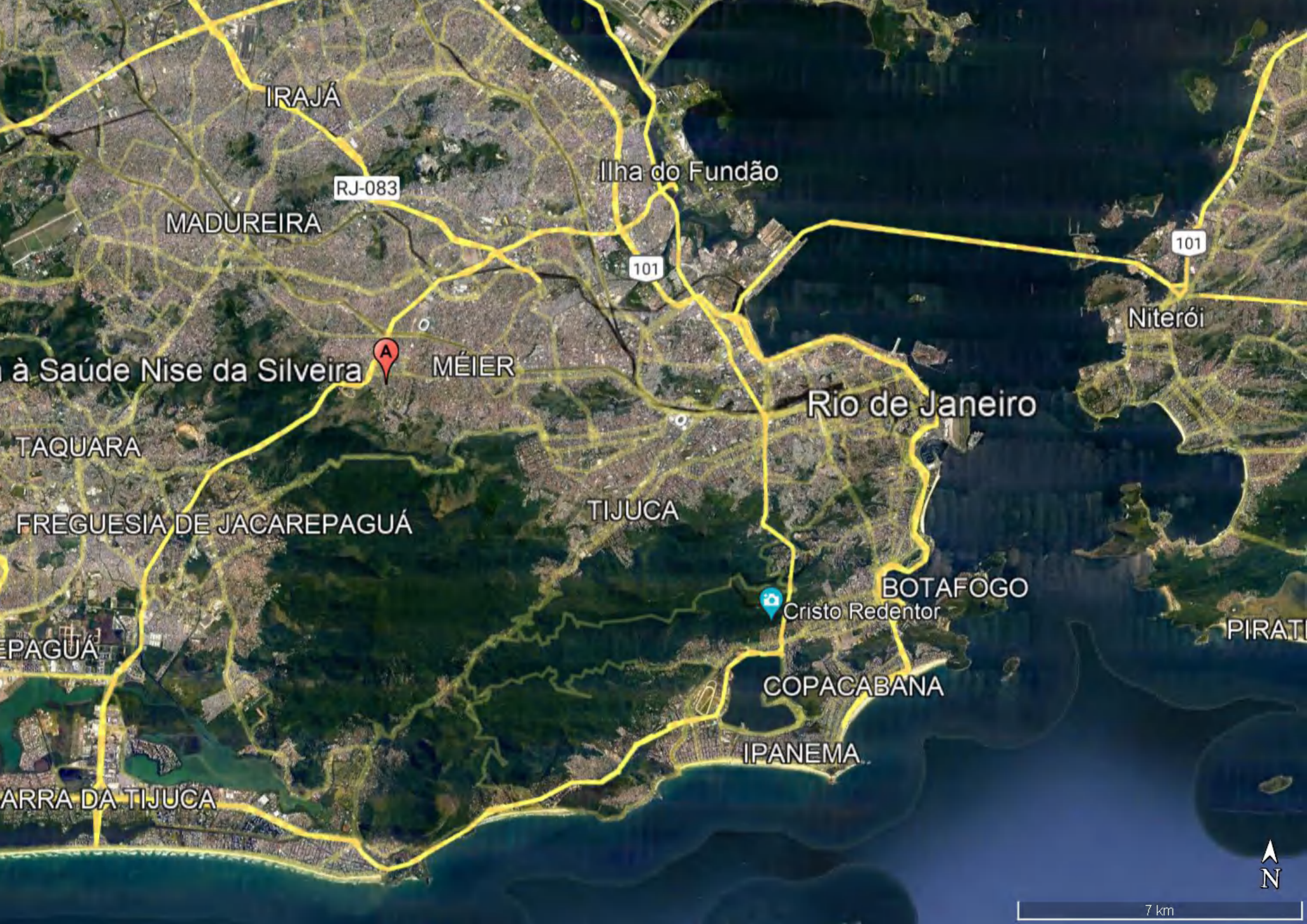
Imagem 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52 ,53 - Google Maps

PARQUE URBANO:
um enlace entre paisagem,
arquitetura e arte.



“Não se curem além da conta. Gente curada demais é gente chata. Todo mundo tem um pouco de loucura. Vou lhes fazer um pedido: Vivam a imaginação, pois ela é a nossa realidade mais profunda. Felizmente, eu nunca convivi com pessoas ajuizadas.”

Nise da Silveira



IRAJÁ

RJ-083

Ilha do Fundão

MADUREIRA

101

101

Niterói

à Saúde Nise da Silveira

MÉIER

Rio de Janeiro

TAQUARA

TIJUCA

FREGUESIA DE JACAREPAGUÁ

BOTAFOGO

Cristo Redentor

JACAREPAGUÁ

PIRATUNINGA

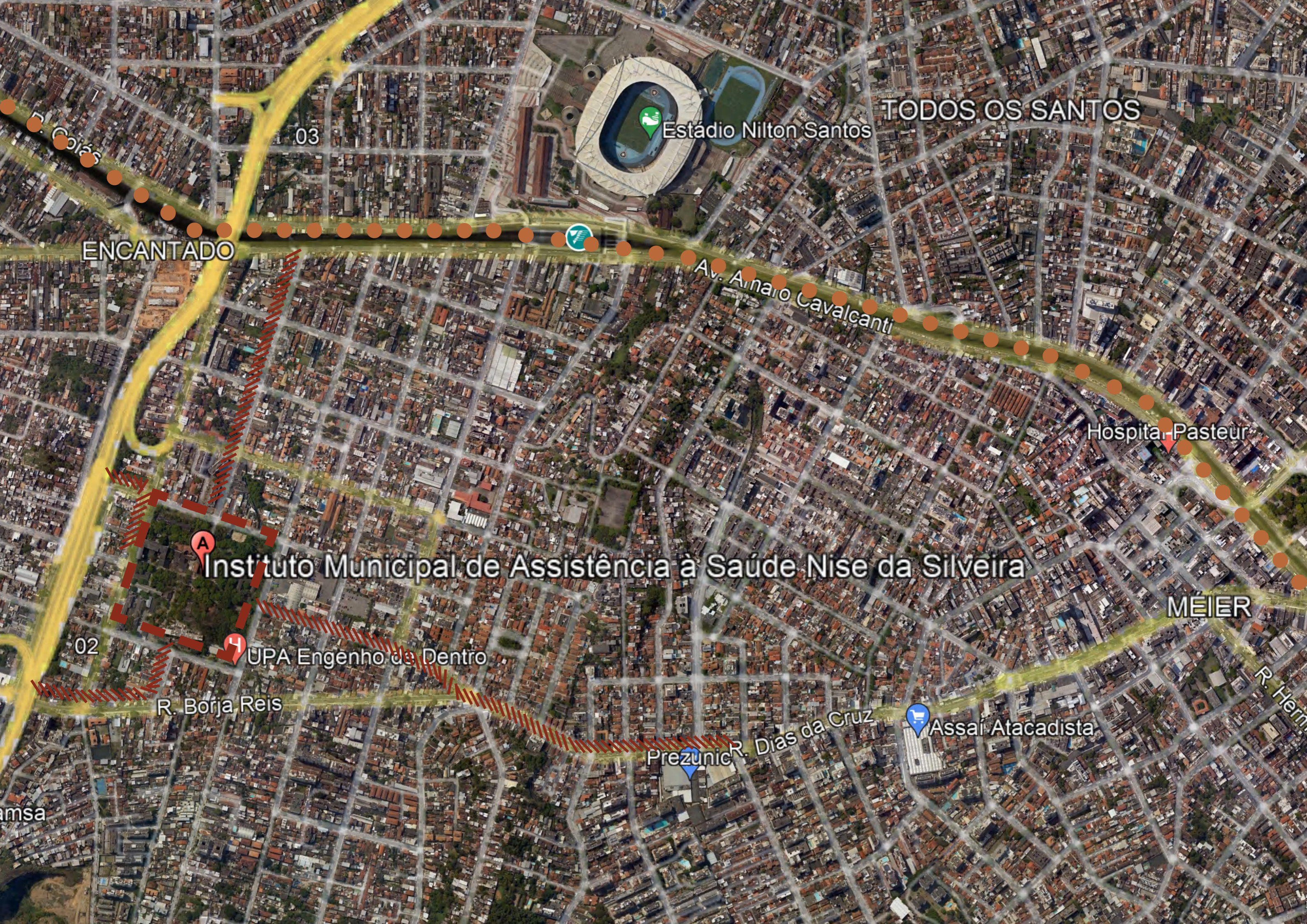
COPACABANA

IPANEMA

ARRA DA TIJUCA

7 km

N



TODOS OS SANTOS

Estádio Nilton Santos

03

ENCANTADO

Av. Arnão Cavalcanti

Hospital Pasteur

Instituto Municipal de Assistência à Saúde Nise da Silveira

MÉIER

UPA Engenho de Dentro

02

R. Borja Reis

Prezunic R. Dias da Cruz

Assaí Atacadista

amsa

R. Herm...

OBJETIVOS GERAIS

Trazer à comunidade e proximidades do bairro do Engenho de Dentro - RJ um equipamento urbano de lazer, esporte e cultura através da resignificação de uma área livre correspondente a quatro quadras na malha urbana, onde está localizado o Instituto Nise da Silveira propondo um parque urbano.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



**INTEGRAÇÃO DA
PARTE INTERNA E
EXTERNA DA QUA-
DRA**



**ATIVAÇÃO DO ES-
PAÇO INTERNO /
VISIBILIDADE**



**PRESERVAÇÃO DA
HISTÓRIA E MEMÓ-
RIA DO LUGAR**



**REFORÇAR A RE-
LAÇÃO DA PAISA-
GEM E ARTE**

HISTÓRIA E MEMÓRIA

O Instituto tem origem no ano de 1911, quando no Engenho de Dentro, abrigou a primeira colônia agrícola destinada às alienadas remetidas do antigo Hospício Nacional de Alienados (HNA). Durante um tempo funcionou como parte da rede de assistência aos alienados e logo depois, transferência para o atual local, onde recebeu as estruturas médicas, administração e pacientes e se transformou no principal centro psiquiátrico da cidade do Rio de Janeiro e foi renomeada como Centro Psiquiátrico Nacional, posteriormente, Centro Psiquiátrico Pedro II. Logo depois, nos anos 2000, passou a chamar Instituto Municipal Nise da Silveira.

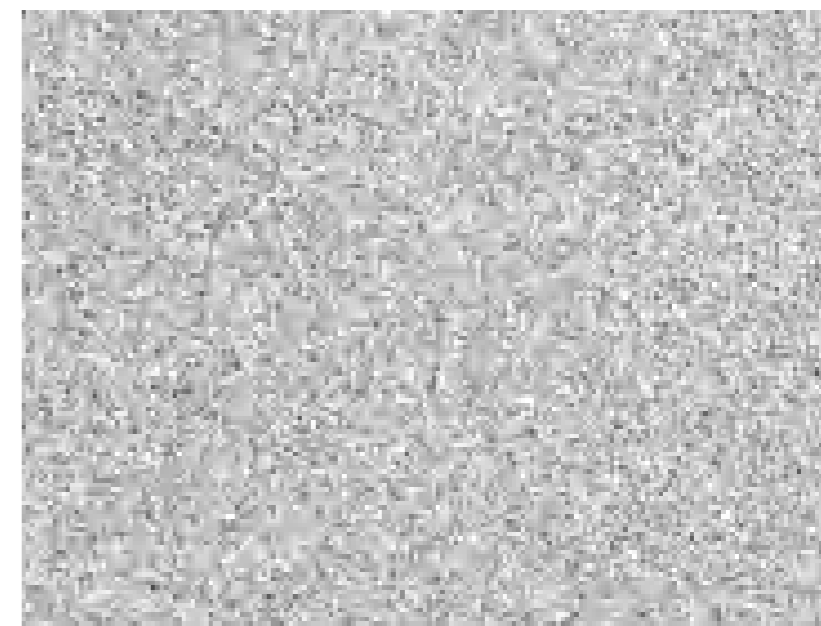
Nise era contra as técnicas psiquiátricas que considerava agressivas aos pacientes, recusava-se a aplicar eletrochoque. Nise então foi transferida para a área de terapia ocupacional, onde trocava o tratamento dos pacientes por ateliês de pintura e modelagem, possibilitando aos pacientes se vincularem a realidade através da criatividade.

Ela também era contra o confinamento e isolamento dos internos. Foi inserida a convivência com animais, o que contribuía para abaixar os níveis de estresse e ansiedade, diminuindo crises dos pacientes.

Atualmente, nessa quadra, tem o Museu de Imagens do Inconsciente, espaço no qual abriga os trabalhos dos pacientes conservando a história do local. Além disso, ainda é mantido o bloco carnavalesco “Loucura Suburbana”, rádio, teatro e esporte.

É importante ressaltar a importância da preservação dos prédios históricos que carregam tantas histórias e ajudarão as futuras gerações a entender como aconteceu esse processo. Os funcionários de dentro do local falam sobre os muros, afinal, destacam artes de pacientes de dentro do Hospital. Derrubá-los é essencial para que possamos ter mais contato interior e exterior mas deve-se chamar novamente os artistas para pintá-los.

A equipe dos coletivos lá existentes fazem sua parte com reuniões e atividades para que a população possa se sentir parte daquele local, mas ainda assim, precisam de mais incentivo.



MANDALA

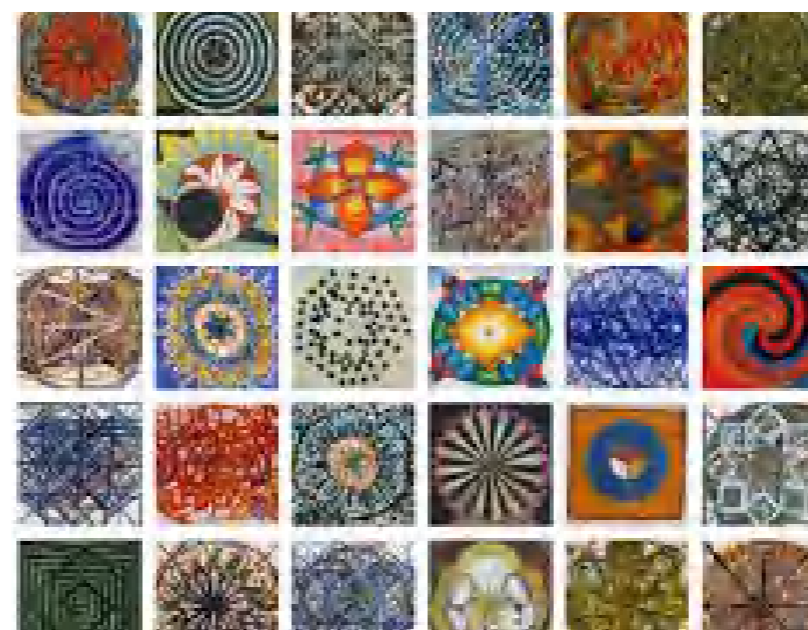
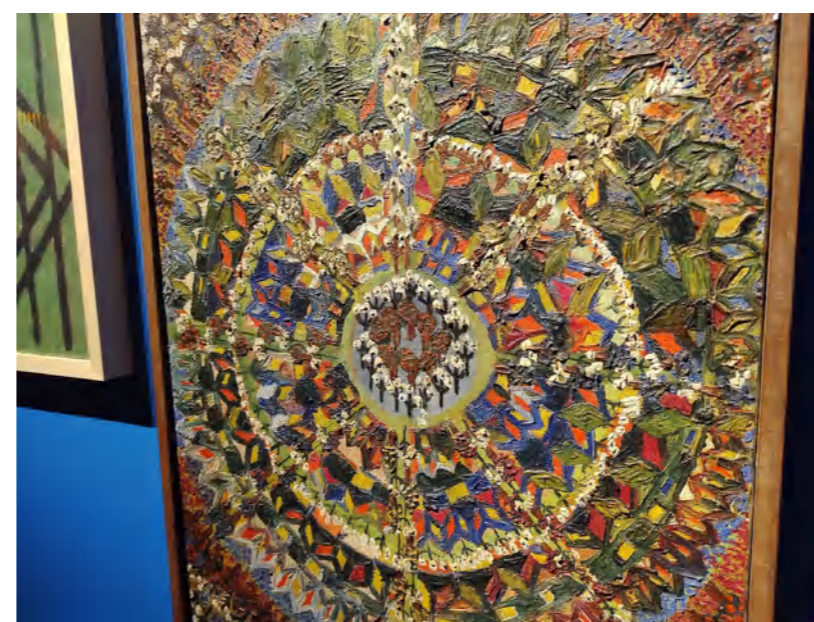
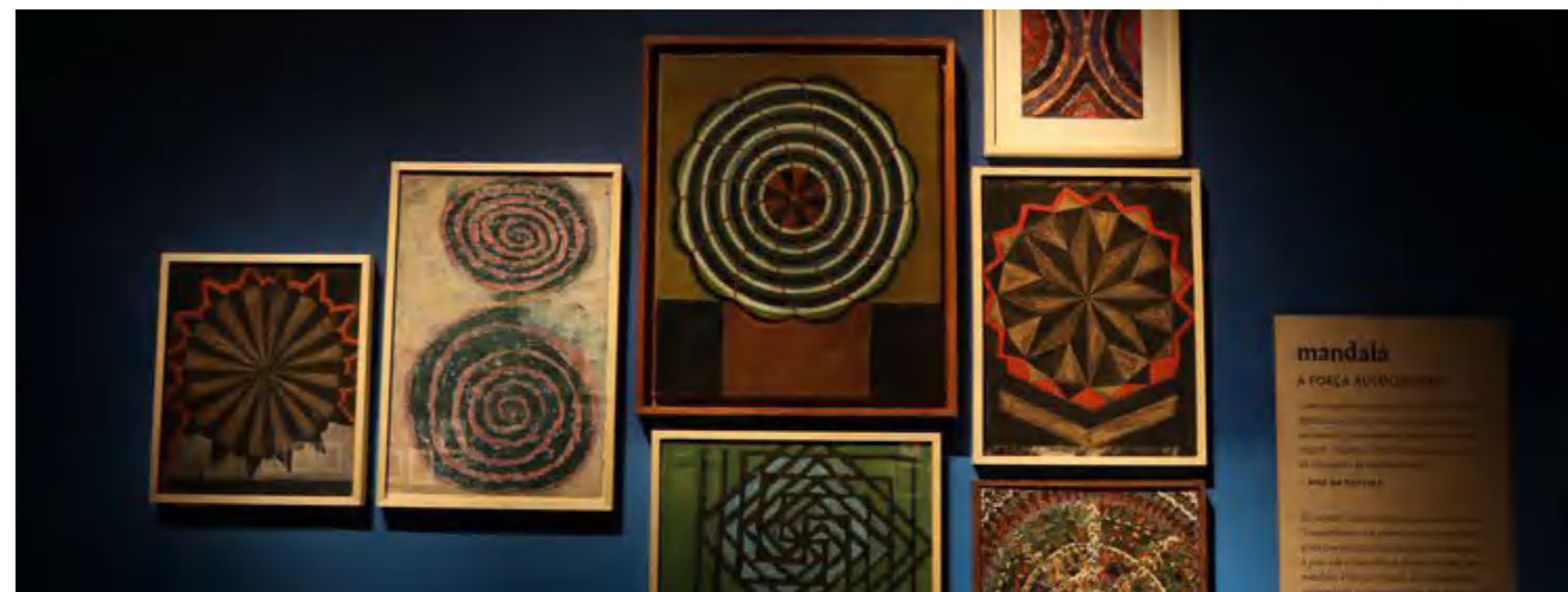
O conceito de Mandala, na língua falada na Índia antiga tem o significado de círculo. No budismo, existe a crença que ao entrar na mandala e prosseguir para o seu centro, você é guiado pelo processo cósmico de transformar todo o sofrimento em alegria. É uma figura cheia de significados atribuídos como concentração de energia, integração e harmonia. As pessoas criam e olham as mandalas para centrar o corpo e a mente.

Nise da Silveira indentificou que seus pacientes seguiam espontaneamente um padrão de pintura: círculos ou quase círculos, alguns mais irregulares e outros de estrutura mais complexa que lembravam a forma de mandalas e logo buscou decifra-las. Apesar dos colegas de equipe duvidarem da possibilidade de associação a figura oriental, Nise afirmava à partir de estudos de Jung (pai da Psicologia Analítica), que as formas circulares eram a tentativa do esquizofrênico de se reorganizar. Ela então enviou uma carta para Jung, enviando fotos e materiais para que pudesse analisar.

Se comenta que Jung se surpreendeu ao descobrir que aquele trabalho estava sendo feito em um hospício do subúrbio brasileiro e confirmava que aquelas figuras eram, de fato, mandalas. Além disso, a resposta foi que as formas demonstravam que a psique perturbada possuía um potencial reorganizador e autocurativo que se configurava através da forma de imagens circulares. Jung diz que era uma intensa mobilização de forças para compensar a desordem interna.

As imagens circulares, ou próximas ao círculo, dão forma aos movimentos instintivos de defesa da psique, aparecendo de ordinário logo no período agudo do surto esquizofrênico, desde que o doente tenha oportunidade de desenhar e pintar livremente num ambiente acolhedor. (SILVEIRA, Nise da, 1982, p. 55)

O Mandala, além de está presente nas pinturas dos pacientes de Nise da Silveira, também está expressa na quadra através dos grafites dos muros e fachadas, assim como no logotipo do Museu do Inconsciente.

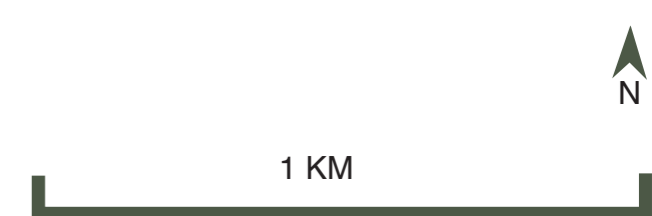
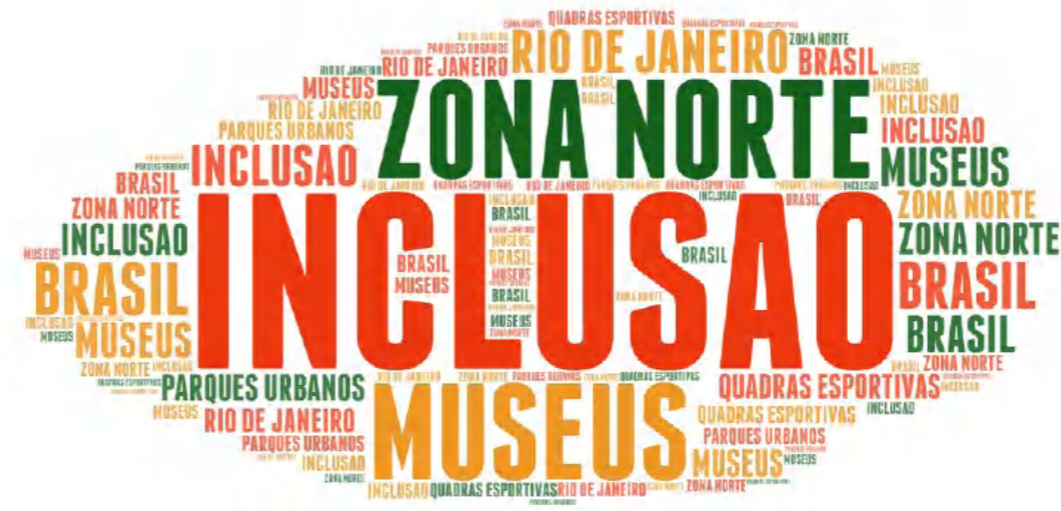


ANÁLISE DE REFERÊNCIA

Paisagismo como ressignificador

Para estudo de referências foram escolhidos três projetos: Parque da Juventude (São Paulo), Parque Quinta Normal (Santiago) e o Parque Madureira (Rio de Janeiro). A seleção foi feita à partir de semelhanças com o recorte escolhido, o primeiro, além de ser um parque com várias atividades, transformou um espaço de exclusão em inclusão. Localizado no Chile, o Quinta Normal tem vários equipamentos importantes para a cidade, como Museus e Universidade. Já a última escolha além dos inúmeros programas se deu à partir da sua localização, na Zona Norte.

A segunda etapa foi o método de análise a partir das suas características principais, sua relação com os percursos, topografia, vegetação e água. Nos três, o paisagismo funciona como ressignificador do espaço, transformando seu entorno e propiciando a população um equipamento urbano gratuito e de qualidade.



PARQUE DA JUVENTUDE

SÃO PAULO - SP, BRASIL

Ficha técnica:

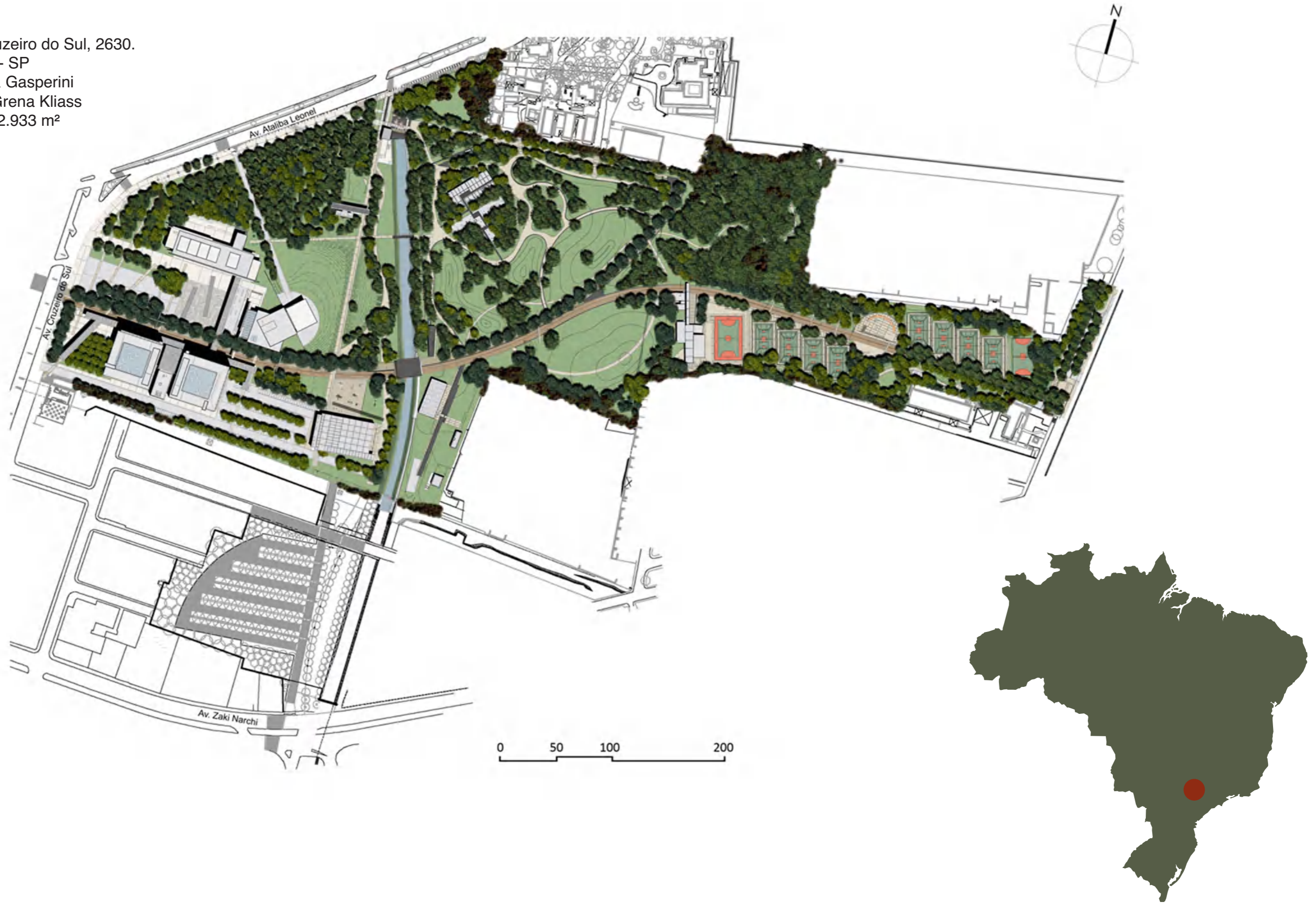
Localização: Av. Cruzeiro do Sul, 2630.

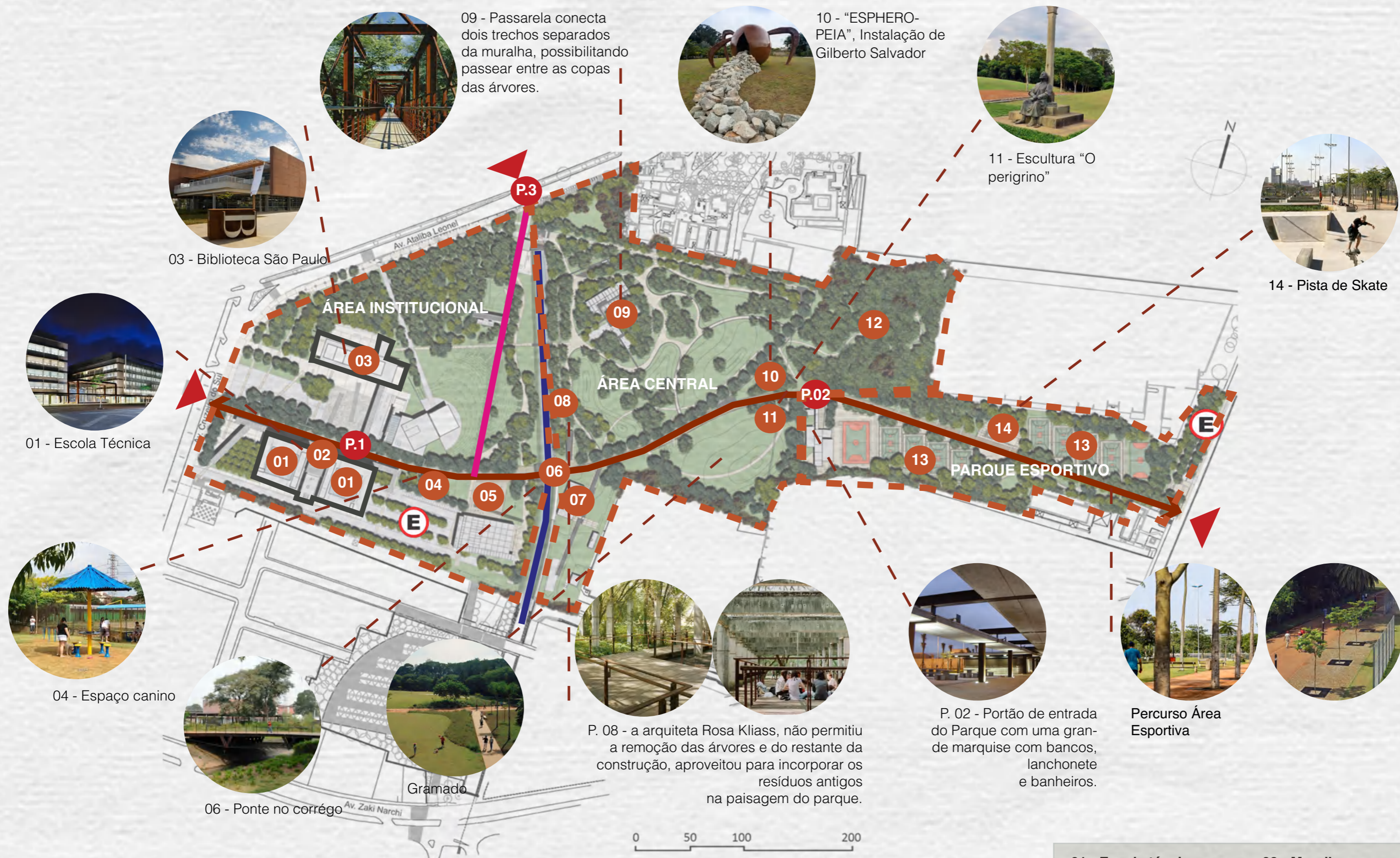
Candiru - São Paulo - SP

Arquitetura: Aflalo & Gasperini

Paisagismo: Rosa Grena Kliass

Área do terreno: 232.933 m²





Eixo principal

O eixo principal, na cor vermelha, dessa grande área livre (fazendo a ligação entre o estacionamento, em um extremo e o Metrô Carandiru, em outro). Os equipamentos do Parque se dispõem ao longo do eixo de maior fluxo, funcionando como uma espinha dorsal do parque.

Eixo secundário

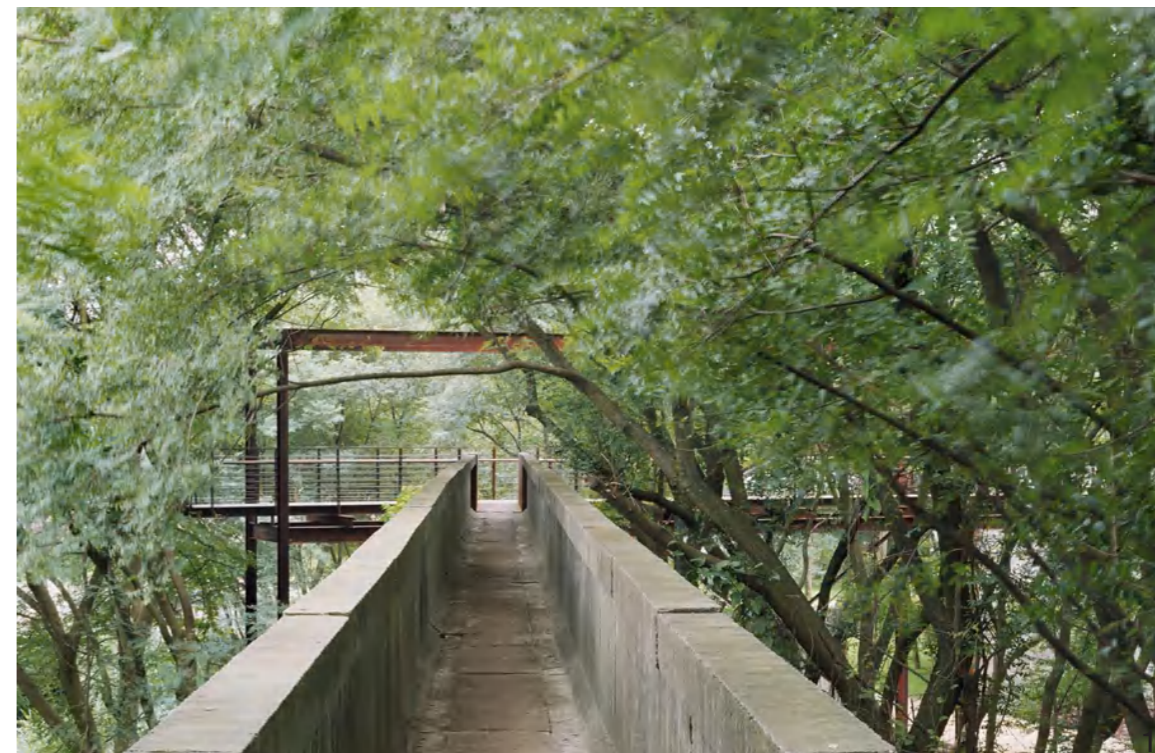
Conecta uma entrada lateral do parque (pela Avenida Ataliba Leonel) ao eixo principal

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 01 - Escola técnica | 08 - Muralhas |
| 02 - Restaurante | 09 - Ruínas |
| 03 - Biblioteca São Paulo | 10 - Espheoropeia |
| 04 - Espaço canino | 11 - Escultura |
| 05 - Playground | 12 - Arborismo |
| 06 - Ponte | 13 - Quadra Esportiva |
| 07 - Administração | 14 - Pista de Skate |

O Parque da Juventude, localizado em São Paulo, foi projetado para substituir o Complexo Penitenciário Carandiru por uma área de lazer e cultura ao ar livre. Presente na memória da população por ser uma área de violência, já que além de ser o maior presídio da América Latina, em 1992 ocorreu um massacre de 111 presos agora é repleto de áreas de lazer, esporte, shows e eventos frequentando diariamente por diversos públicos.

Os edifícios, que testemunharam diversas histórias foram mantidos e transformados. O paisagismo é responsável por toda a integração dos espaços, no qual foi setorizado em três partes: Área Institucional, área central e área esportiva.

Sem dúvidas, o projeto foi responsável pela requalificação desse espaço, transformando um espaço de **exclusão**, como um presidiário, em um espaço de **inclusão**, como um grande parque urbano.



ANÁLISE

	ÁREA INSTITUCIONAL	ÁREA CENTRAL	ÁREA ESPORTIVA
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Espaço com caráter cultural, com a Biblioteca São Paulo e duas escolas técnicas. Contém Espaço canino	Espaço para esportes de pouco impacto, contém as ruínas da antiga penitenciária em meio a vegetação.	Setor contém 10 quadras poliesportivas, pista de skate, caminhada e corrida e uma configuração mais linear. Funciona independente de todo o resto. Possui vestiários, banheiros e lanchonete interligados por uma marquise.
PERCURSO	Constituindo uma grande esplanada voltada para a Av. Cruzeiro do Sul, com acesso direto da estação Carandiru do Metrô. Desta esplanada, em cor vermelha, começa o eixo principal que liga todo o parque.	Área de passeios, lazer e contemplação mais distante das ruas. É composto por trilhas mais sinuosas.	Durante o percurso há bebedouros e bancos na grama.
TOPOGRAFIA	-	O perfil do terreno foi remodelado, com colinas e gramados mais suaves.	-
VEGETAÇÃO	Houve uma preservação de Paus-ferro propiciando sombra aos bancos. Além disso, Rosa Kliass propôs a plantação de outras árvores	Jardins, bosques e parte da mata Atlântica com espécies ameaçadas de extinção e muita grama. Foi colocada uma vegetação no decorrer do córrego	Espécies formando um eixo alinhador com todo o parque.
ÁGUA	-	O córrego foi descoberto e despoluído, construído uma ponte.	-
RELAÇÃO COM ENTORNO	Toda extensão do parque é com gradil.		

PARQUE QUINTA NORMAL

SANTIAGO, CHILE.

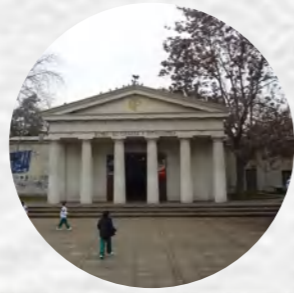
Ficha técnica:

Localização: Matucana 520, Santiago, Región Metropolitana, Chile

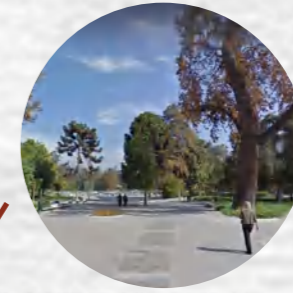
Arquiteto: Teodoro Fernández e Danilo Martić

Área do terreno: 350 m²





04 - Museu da Ciência e Tecnologia



Vista do metrô, possível ver o piso tátil.



08 - Museu Ferroviário



03 - Lago artificial.



Chafariz no caminho



10 - Entrada Museo Nacional de Historia. Espécies mais altas marcando a entrada.

Eixo principal

O eixo principal desse projeto parte do Metrô partindo em encontro com os outros acessos.

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| 01 - Metro Quinta Normal | 08 - Museu Ferroviário |
| 02 - Pavilhão Claudio Gay | 09 - Faculdade de Medicina |
| 03 - Lagoa artificial | 10 - Museo Nacional de Historia |
| 04 - Museo de Ciencia e Tecnologia | 11 - Museu de Arte Contemporânea |
| 05 - Museo Infantil | 12 - Casa da Cultura |
| 06 - Complexo esportivo | |
| 07 - Piscina | |

PARQUE QUINTA NORMAL

SANTIAGO, CHILE.

O Parque Quinta Normal foi fundado em 1842, com a intenção de ser um centro de experiências agrícolas do Chile, mas logo depois ficou nas mãos da cidade, transformando-se em parque. Desde o início, é ponto de encontro de intelectuais, políticos e burgueses da cidade, por conta disso, contém vários **mu-seus** e a universidade.

Conta com mais de 4.200 árvores e diversos programas, como lagoa artificial, praça com fontes de água, quadras de futebol e tênis, além dos museus.



ANÁLISE

ANÁLISE	
	PARQUE QUINTA NORMAL
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	O Parque possui museus, lagos, espaços verdes e atividades
PERCURSO	Existe um percurso principal logo quando sai do metro, encontrando-se com os demais acessos.
TOPOGRAFIA	O projeto não possui topografia acentuada.
VEGETAÇÃO	Durante o percurso principal, é possível ver espécies de grande porte e grandes gramados, onde se pode fazer pequinique. Nas entradas de museus sempre é colocado alguma espécie de destaque na entrada.
ÁGUA	Possui um lago artificial no qual é possível andar de pedalinho e mobiliário no entorno para contemplação do local. Também é possível acessar uma piscina. Entre um espaço e outro, há um chafariz.
RELAÇÃO COM O ENTORNO	Toda a extensão do parque é feita com muretas e gradil, inclusive a divisão com o metrô.

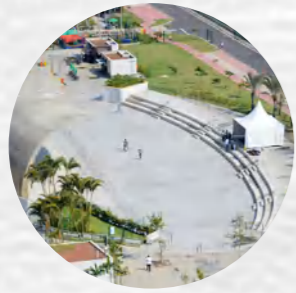
PARQUE MADUREIRA - FASE 01

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL

Ficha técnica:

Localização: Matucana 520, Santiago,
Región Metropolitana, Chile
Arquiteto: Ruy Rezende Arquitetos
Área do terreno: 109.000 m²

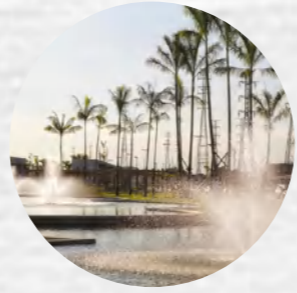




02 - Praça do Samba
Relação com as outras praças



05 - Jardim Sensorial.
Diferentes cores, texturas e cheiros



08 - Circuito das águas



14 - Praia de Madureira
Interação do público com a água



SETOR 01

SETOR 02

SETOR 03

SETOR 04



04 - Nave do conhecimento



06 - Academia 3 idade



13 - Centro de Educação Ambiental



15 - Skate Park



13 - Arena Carioca

01 - Praça de Alimentação
02 - Praça do Samba
03 - Quiosque de bicicletas
04 - Nave do Conhecimento
05 - Jardim Sensorial
06 - Academia 3 idade
07 - Tênis de Mesa

08 - Circuito de Lagos
09 - Bocha
10 - Atividades 3 idade
11 - Passarela
12 - Jardim Esculturas
13 - Centro de Educação Ambiental

14 - Praia de Madureira
15 - Skate Park
16 - Futebol Soçaito
17 - Volei de Areia
18 - Parque esportivo
19 - Quadra Poliesportiva
20 - Arena Carioca

PARQUE MADUREIRA - FASE 01

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL

O Parque de Madureira, situado na **Zona Norte** da cidade do Rio de Janeiro foi responsável por grandes mudanças no entorno e na vida de diversas pessoas. A sua primeira fase foi inaugurada em Junho de 2012

Contém diversas atividades como quadra de esportes, playgrounds, palcos com shows e teatros, praia de Madureira e Centro Educacional. O espaço foi rapidamente apropriado pela população e é um ótimo exemplo de sucesso, sendo realmente um espaço de encontros.



ANÁLISE

	SETOR 01	SETOR 02	SETOR 03	SETOR 04
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Praça do Samba, destinada a eventos culturais e ensaios de escolas de samba. Contém Praça de alimentação e banheiros.	Espaço para contemplação, descanso e algumas atividades como tênis de mesa e academia da terceira idade. Também contém o circuito de lagos.	É formado em sua maior parte pelos espaços esportivos com quadras, circuito de skates e etc.	É onde está localizado a Arena Carioca, espaço para shows e peças de teatro.
PERCURSO	Pisos permeáveis. Entre o espaço, duas amplas praças arborizadas facilitam o acesso e evacuação do público.	Pisos permeáveis.	Pisos permeáveis.	Pisos permeáveis.
TOPOGRAFIA	-	-	-	-
VEGETAÇÃO	Grandes áreas gramadas e elementos de grande porte, como palmeiras. Espécies que atraem passarinhos. Canteiros com espécies mais baixas.	O jardim sensorial tem uma altura propícia para os cadeirantes. Espécies com cores, cheiros e texturas diferentes.	Grandes áreas gramadas e elementos de grande porte, como palmeiras. Canteiros com espécies mais baixas.	Grandes áreas gramadas e elementos de grande porte, como palmeiras.
ÁGUA	-	Circuito das águas com chafarizes que mantém a água em movimento. Praia de Madureira que reaproveita a água da chuva, faixa de areia no entorno.	-	-
RELAÇÃO COM O ENTORNO	A divisão entre rua e parque é feita através de gradil			

ANÁLISE DO LUGAR



02 - Loucura Suburbana



02 - Loucura Suburbana



17 - Unidade Extensão Escolar
Contém uma quadra e espaço para esportes como jiu-jitsu



13 e 14 - Espaço livre

Eixo principal

O eixo principal, funciona como uma grande rampa, passando pelos principais edifícios

Eixo secundário

Coneção entre os edifícios através de becos e outros caminhos.



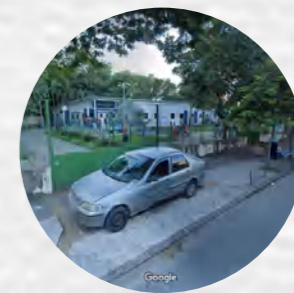
02 - Loucura Suburbana



03 - Cantina



Acesso ao Teatro ao ar livre



12 - UPA

- | | | |
|--|---|----------------------------------|
| 01 - Campo de futebol | 08 - Teatro DyoNises | 15 - Unidade de Extensão Escolar |
| 02 - Barracão Loucura Suburbana | 09 - Reservatório | 16 - Moradias pacientes |
| 03 - Cantina "Que Deliche" | 10 - Sede Sociedade de Amigos do Museu de Imagens do Inconsciente | 17 - Futuro Museu |
| 04 - Centro Municipal de Reabilitação do Engenho de Dentro | 11 - Museu de Imagens do Inconsciente | 18 - Escola Municipal |
| 05 - CRAS (Centro Comunitário), Conselho Tutelar e Guarda Municipal. | 12 - UPA Engenho de Dentro | 19 - Unidade Hospitalar |
| 06 - Garagem | 13 - CAPS Clarice Lispector | 20 - CETAPE (Centro de Estudos) |
| 07 - Casas antigas | 14 - Ponto de Cultura | |

ÁREA A

Esse setor compreende os espaços livres e bastante arborizados, tem integração tanto visualmente quanto fisicamente com a área de entrada para o Instituto.

ÁREA B

Também forma uma área de chegada ao Instituto e acesso ao Bloco Médico Cirúrgico. É formado pelo caminho de acesso ao interior do instituto e pela área dos fundos do Bloco médico cirúrgico, atualmente ocupada por anexos e por algumas intervenções artísticas. Inclui também o espaço livre entre a lateral do Bloco Médico Cirúrgico e o espaço livre lateral ao Centro Comunitário. Integrados visualmente, ambos são rebaixados em relação a via e formam um caminho de acesso ao interior do Instituto.

ÁREA D

Está o centro de cultura e a escola. Forma uma área de chegada para o acesso atualmente fechado da Rua Dois de Fevereiro, que permitiria o atravessamento da quadra.

ÁREA C

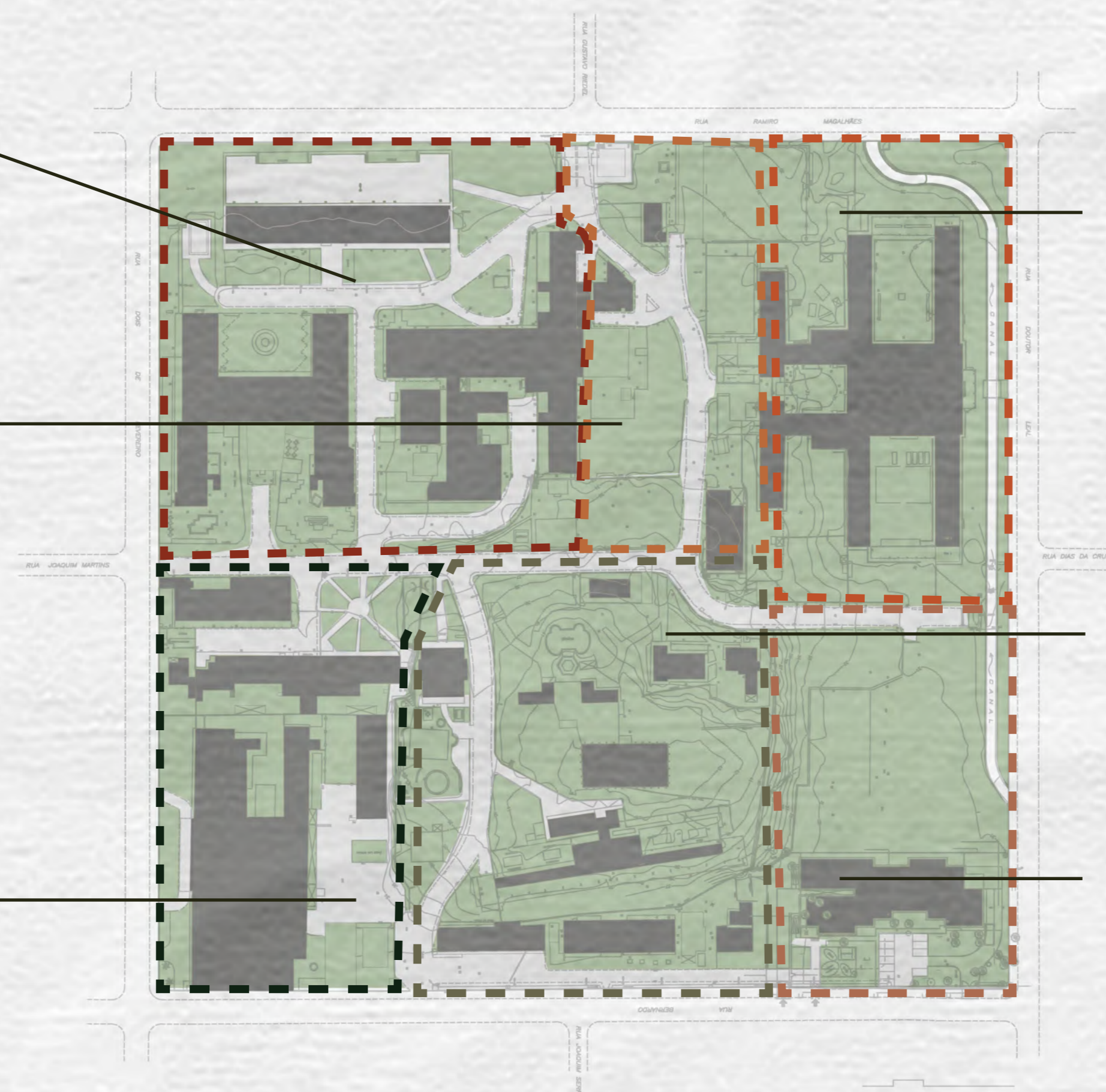
Espaço com abertura para a rua Dr. Leal, que atualmente se encontra fechado. Possui uma quadra de futebol aos fundos.

ÁREA E

Neste setor estão concentradas algumas edificações como Museu de Imagens do Inconsciente e um futuro museu da casa verde. Assim, esse trecho se relaciona fortemente com duas fases marcantes da história desse lugar. Área mais elevada da quadra.

ÁREA F

Local onde será construído a primeira fase do parque urbano pela prefeitura. Há um grande bosque nos fundos da UPA.



QUADRA NISE DA SILVEIRA

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL.

Ficha técnica:

Localização: Rua Ramiro Magalhães, Engenho de Dentro, Rio de Janeiro - Brasil

Área do terreno: 79.000 m²



ANÁLISE

QUADRA DE ESTUDO

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

O espaço atualmente é ocupado por diversas atividades além da Saúde Mental, como espaços culturais, de memória, museu e esporte.

PERCURSO

Apesar de existirem diversos acessos para os edifícios individualmente, a única forma de permear a quadra é passando pela primeira portaria, já que os outros acessos são fechados. O percurso principal começa por ali, passando pelos principais edifícios, em piso intertravado.

TOPOGRAFIA

Todo o percurso é uma grande rampa que permeia a quadra. No Teatro Dyonises, ponto mais alto do terreno, é acessado através de algumas pedras que funcionam como escada. Não existe mobiliários no caminho.

VEGETAÇÃO

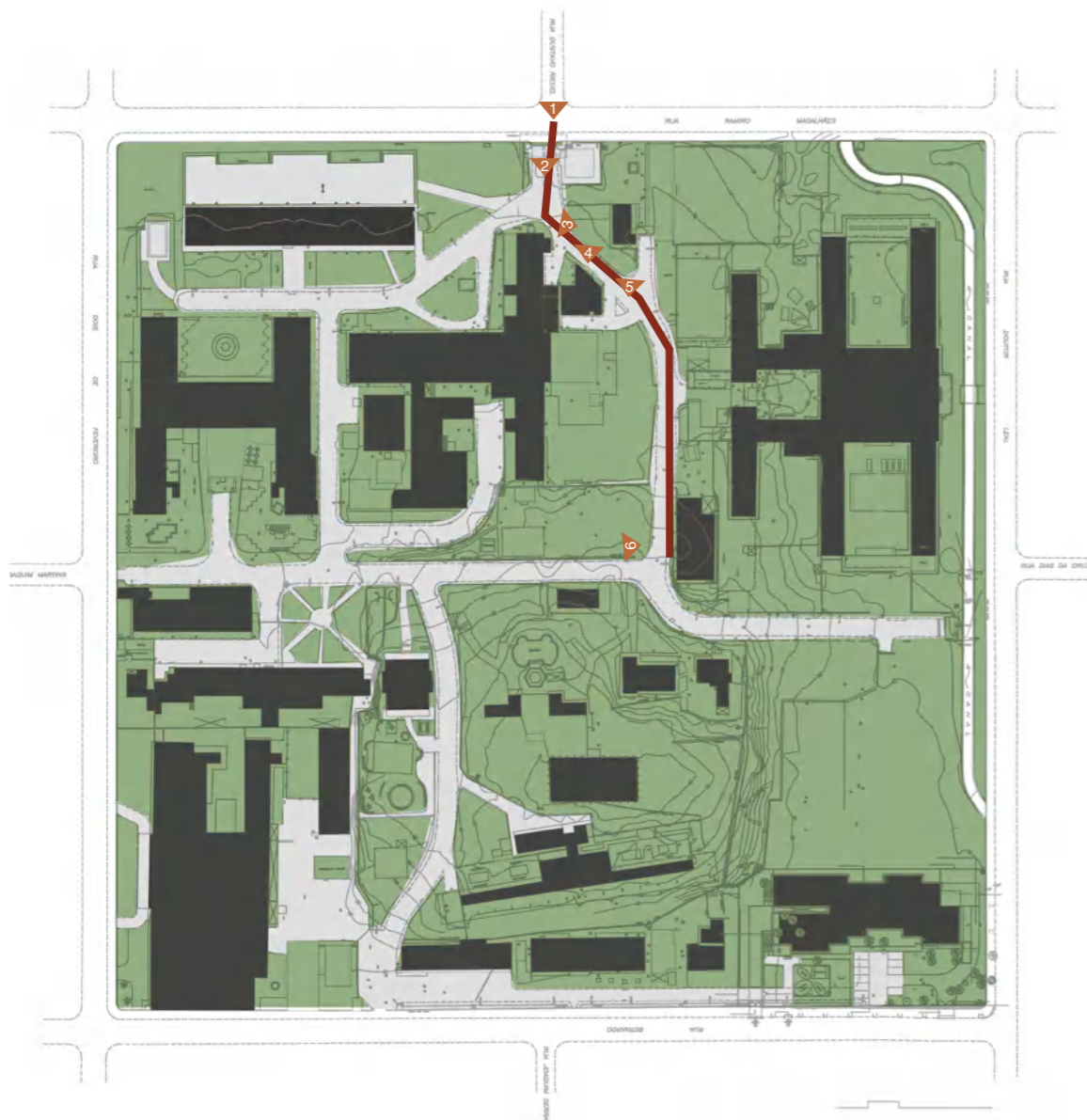
Durante o percurso as espécies de grande porte trazem sombra ao local. Não existe desenho de canteiros.

ÁGUA

Um rio passa pela quadra, mas é poluído e não utilizado.

RELAÇÃO COM O ENTORNO

Atualmente é feito através de muros altos.



PERCURSO 01

Um grande pórtico marca a portaria, a única entrada atualmente liberada para entrada na quadra. Logo em frente, está o Bloco Médico Cirurgico e uma grande rampa em concreto guia o percurso.

Na visão 03 vemos o Loucura Suburbana, todos os anos sai um bloco de carnaval no qual os pacientes e psicólogos organizam, nesse lugar é guardado as roupas de carnaval. E logo em seguida, um espaço onde era a cantina.

Na foto 05 é possível visualizar um local no qual usam de estacionamento com grandes árvores. E após, olhando para esquerda, uma garagem abandonada.



01



02



03



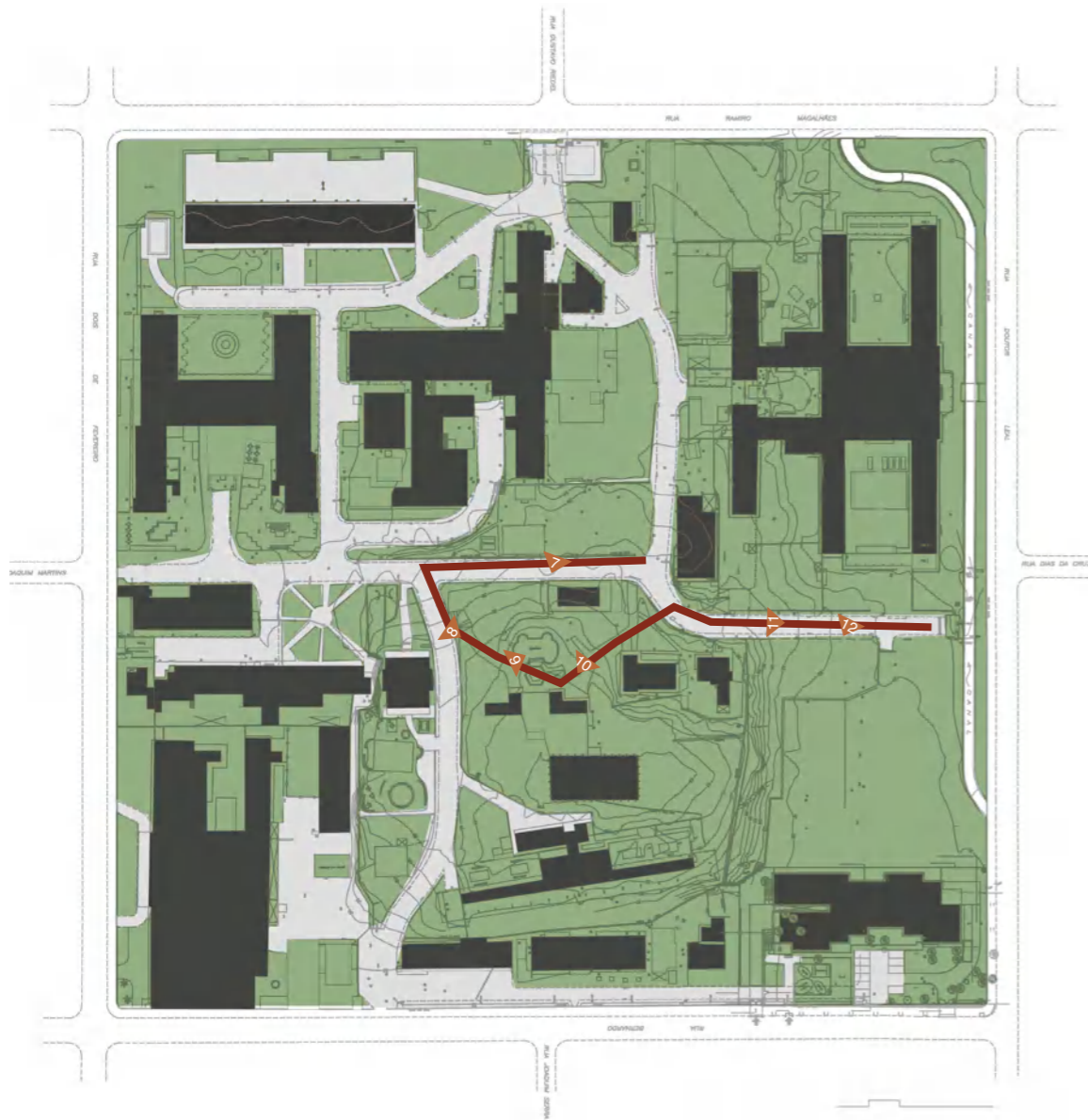
04



05



06



PERCURSO 02

Seguindo a rampa, chegamos no ponto mais alto do terreno, onde está localizado o Teatro ao ar livre, que também tinha um pequeno lago. Para acessá-lo tem-se degraus de pedra. E aos fundos, algumas casas que futuramente serão utilizadas como espaços culturais.

Saindo desse espaço, seguimos em frente, na visão 11, o caminho continua até o outro acesso, que atualmente está fechado. A esquerda, tem-se um grande bosque gramado com espécies de grande porte, nos fundos da UPA.



07



08



09



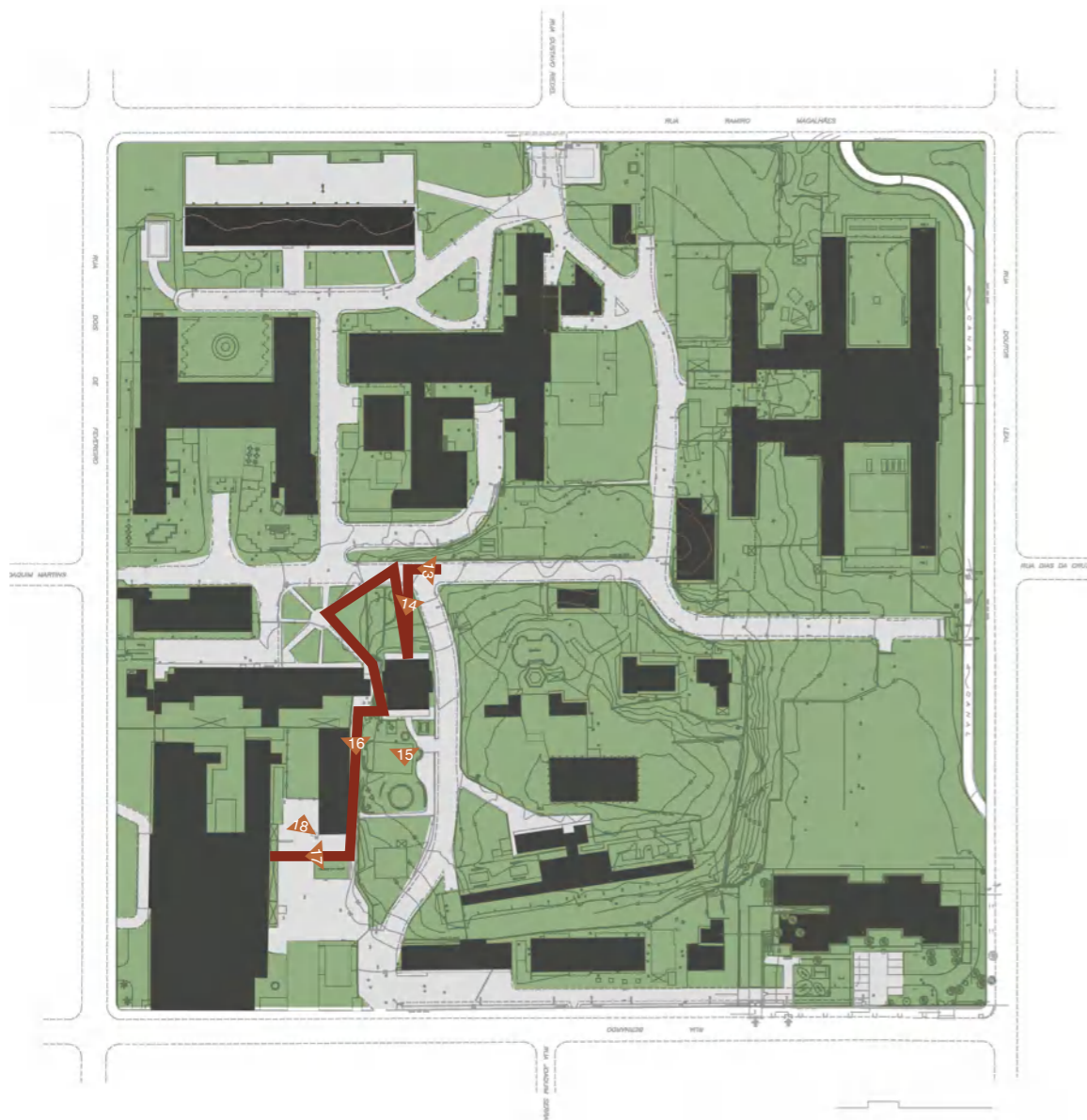
10



11



12



PERCURSO 03

Na visão 13 podemos ver ao fundo o acesso da Rua 2 de Fevereiro, que também se encontra fechado. Na foto 14, vemos uma casa com um jardim com algumas espécies mais altas, ele será um museu com um café e objetos feitos pelos pacientes do hospital. Nos fundos (foto 15) podemos ver um pequeno quintal, no qual tem-se um coreto.

Logo depois, acessamos o espaço cultural por um beco, com diversos painéis pintados por mulheres. Na visão 17 vimos o espaço no qual é feito os materiais para o bloco de carnaval, assim como, um museu com todo esse material. Além disso, tem biblioteca e computadores gratuitos a comunidade.

A quadra funciona como suporte à escola e ao lado, tem aulas de jiu-jitsu.



13



14



15



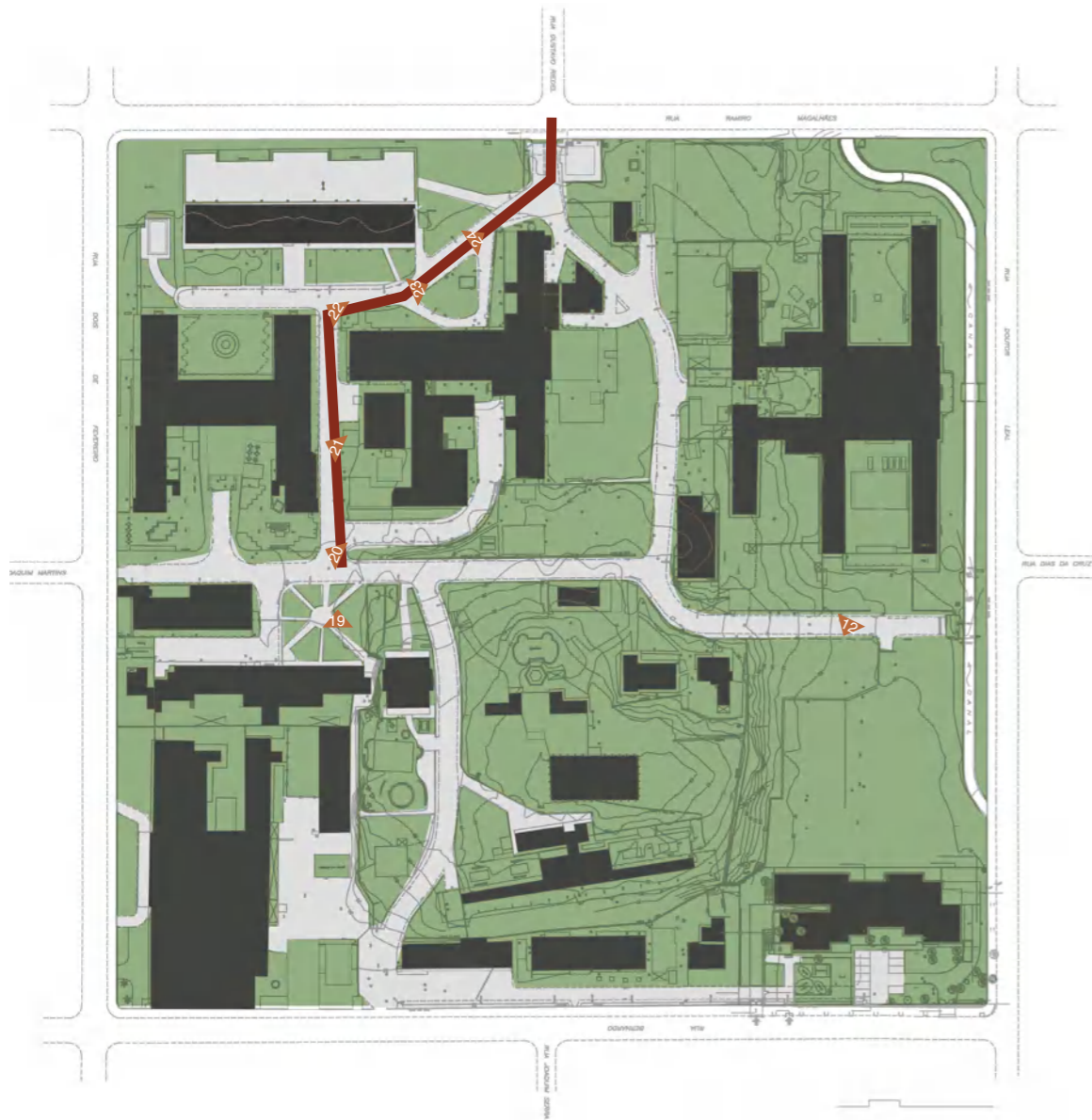
16



17



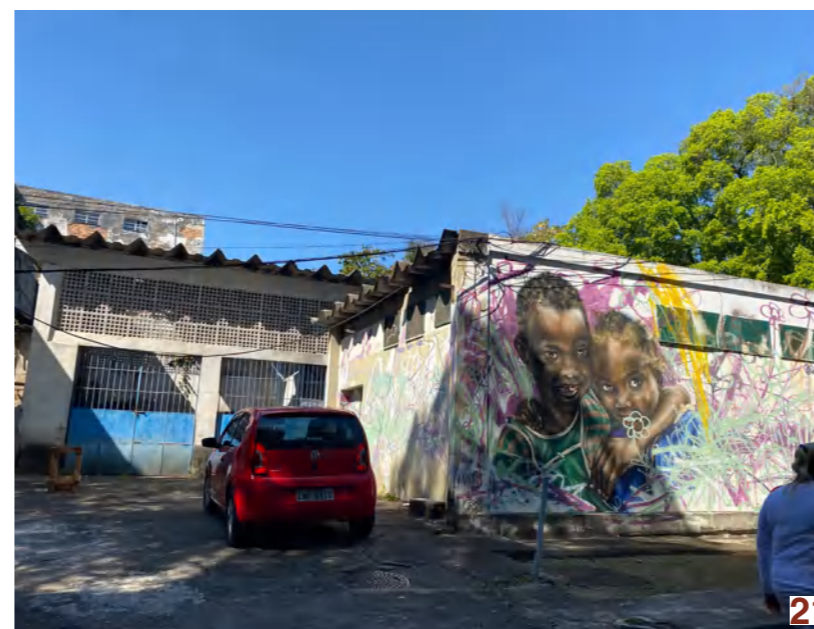
18

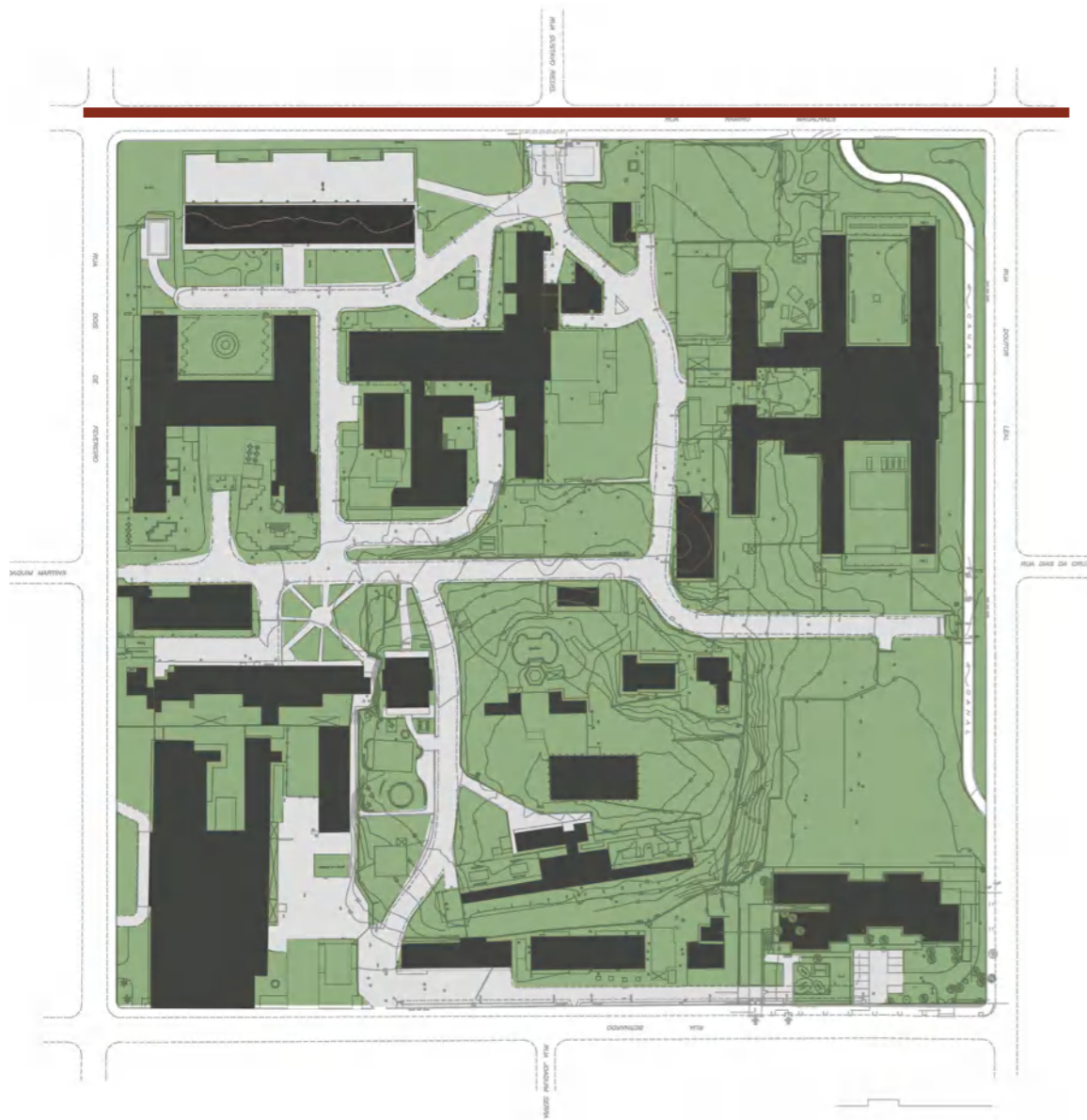


PERCURSO 04

Então partimos para a área mais hospitalar, durante o caminho é possível notar as grandes espécies com troncos bem grandes. Na visão 20, também vemos a academia da terceira idade.

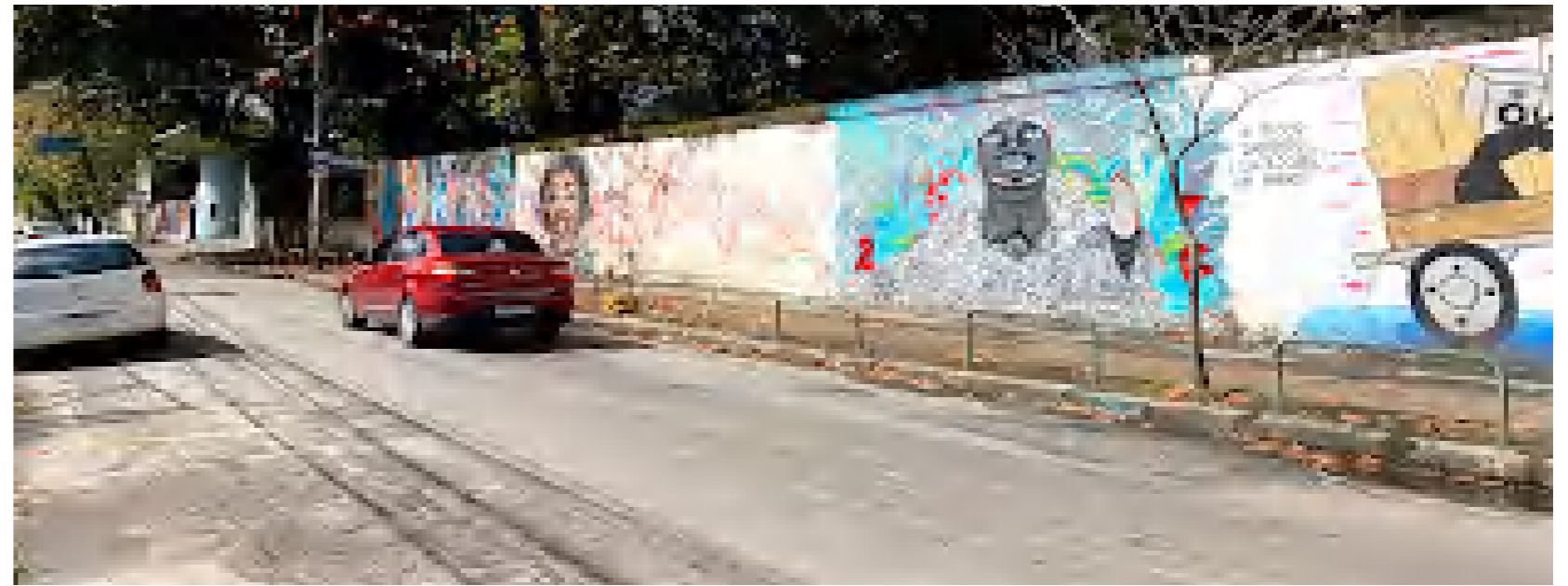
O caminho segue permeando a quadra nos levando de volta a portaria.

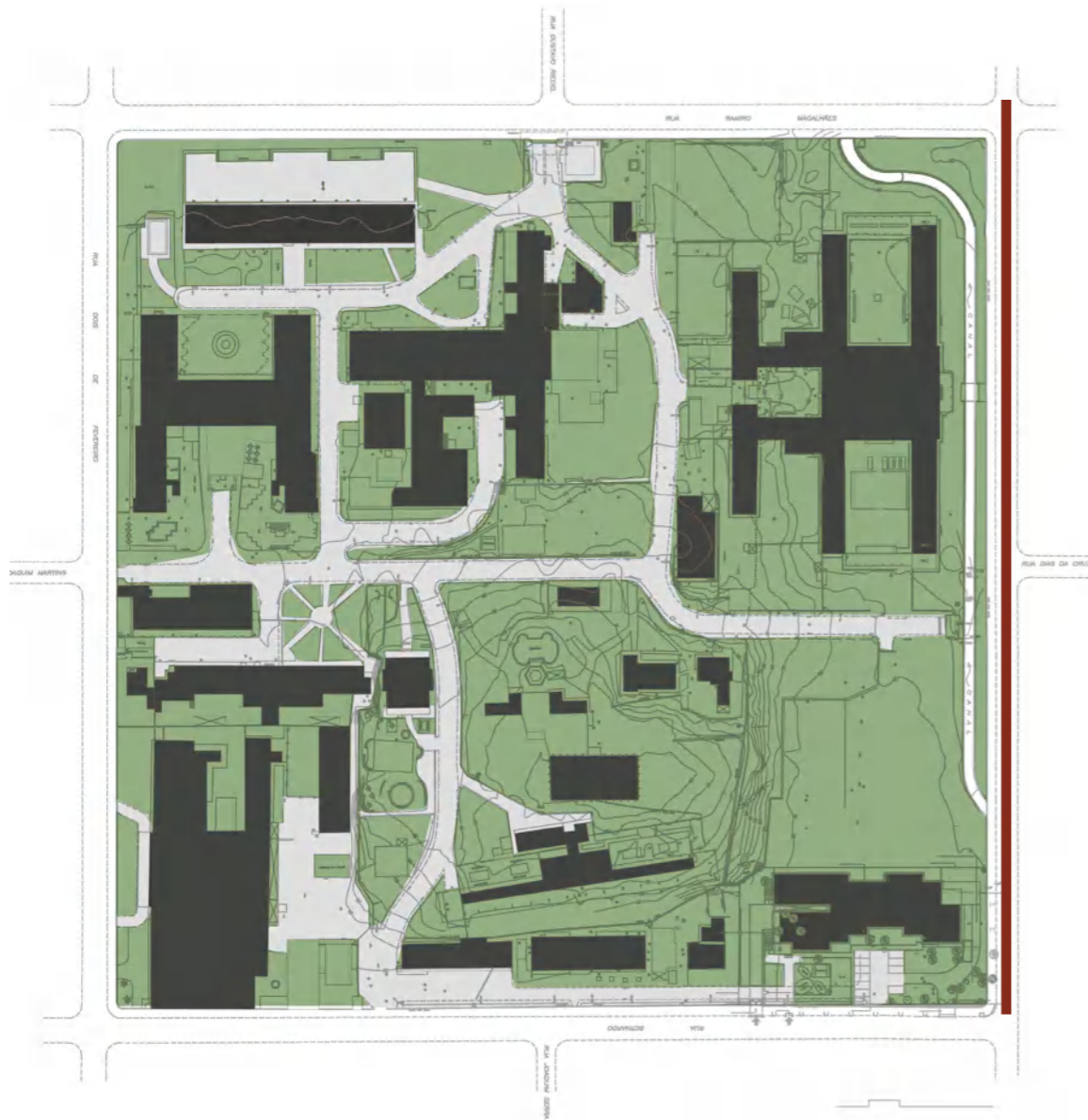




RUA RAMIRO MAGALHÃES

Rua na qual é a portaria principal para entrar na quadra. Tem um ponto de ônibus e toda a quadra é separada por muros e grades.

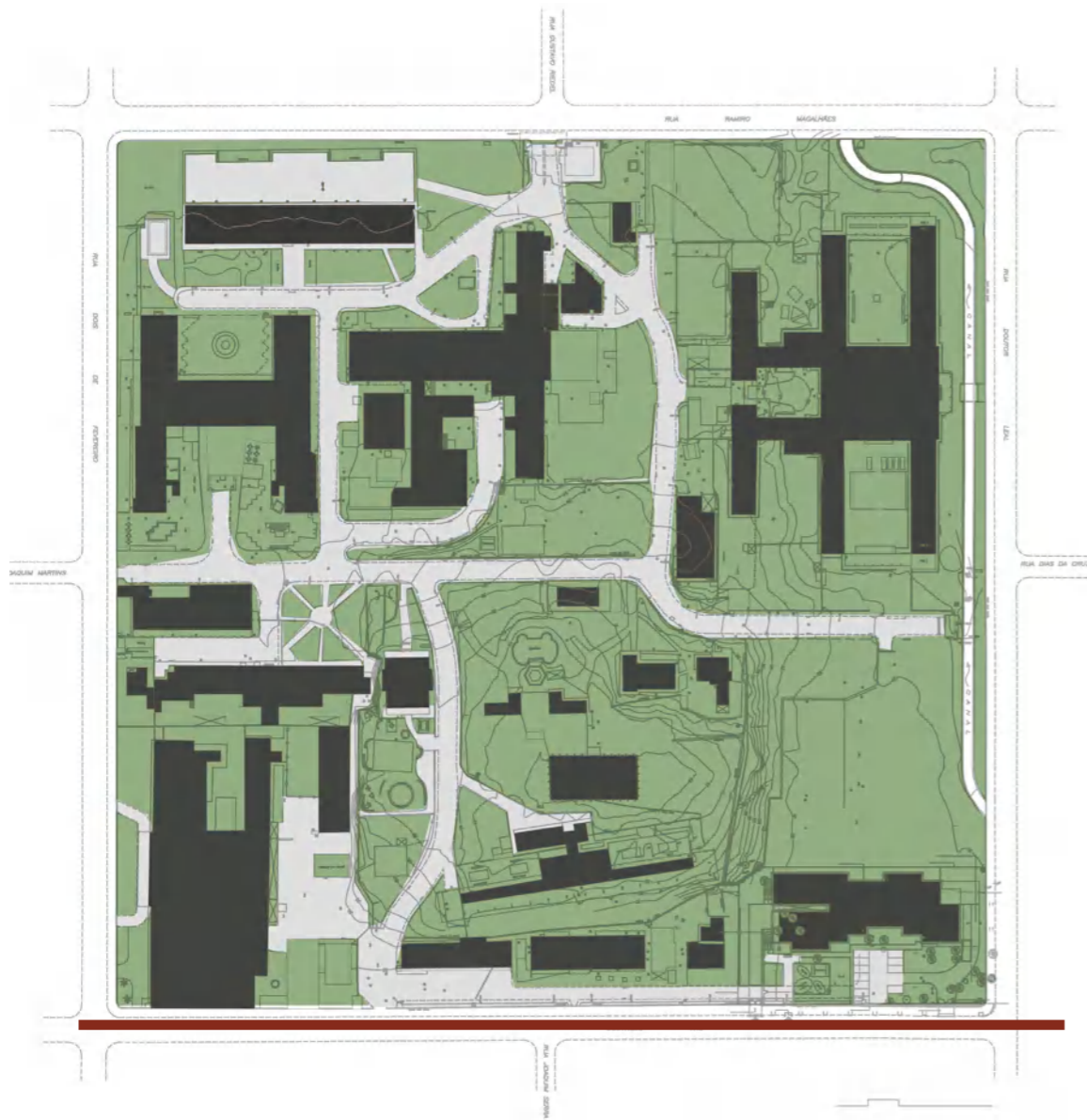




RUA DR. LEAL

É a rua mais permeável em relação a quadra, tem-se grades mas é possível ver o verde da calçada. O acesso a quadra está fechado e a única entrada é a do CRAS.

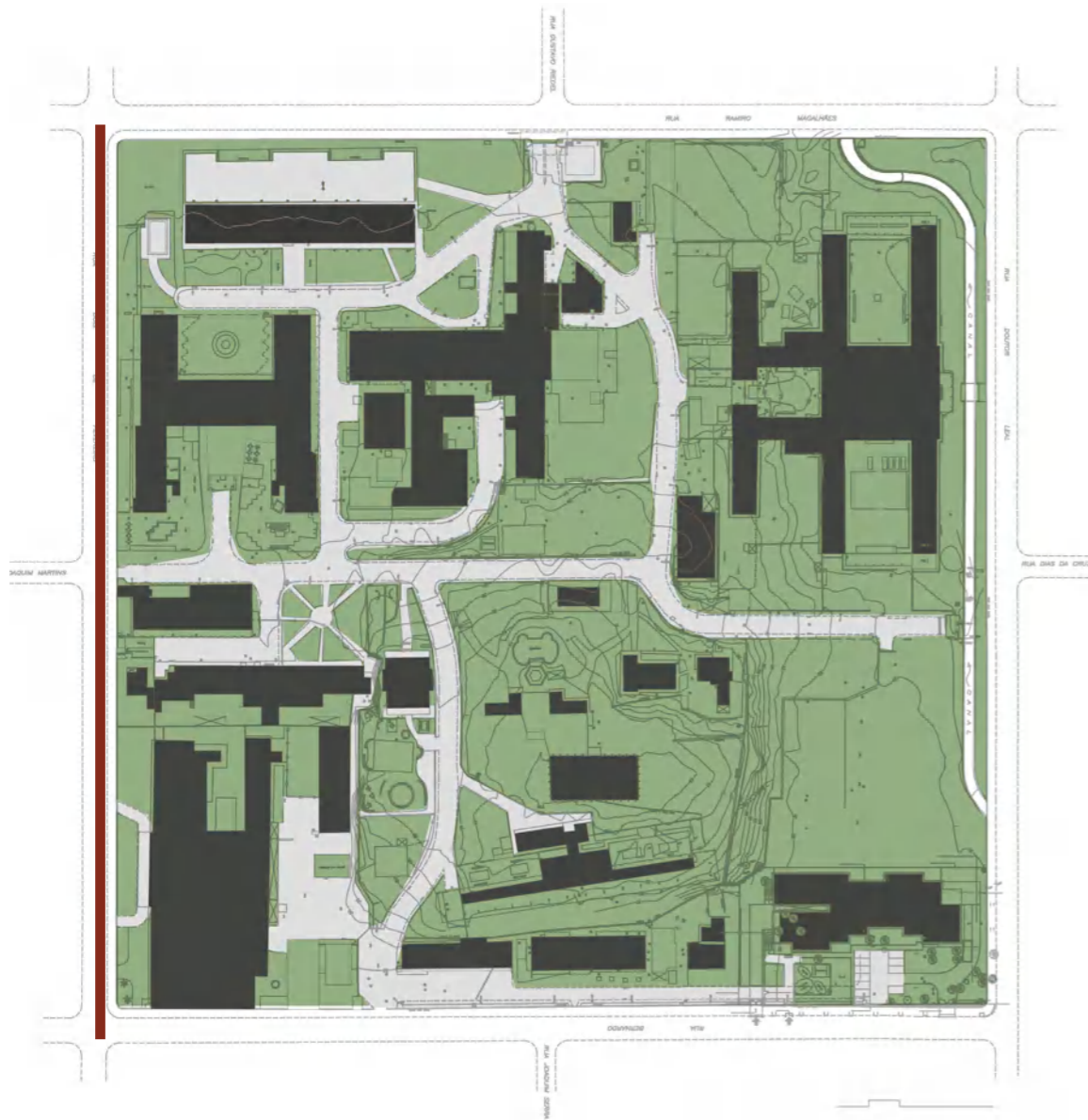




RUA BERNARDO

A rua é separada da quadra através de muros e grades, apesar de ter o Museu bem próximo a rua, não se pode acessar por ali, apenas pela Rua Ramiro Magalhães. O único acesso permitido é a UPA, que fica na esquina. Durante o dia é possível ver alguns camelôs vendendo água e quitutes próximo a ela.





RUA DOIS DE FEVEREIRO

A Rua é separada da parte interna da quadra através de grandes muros com grafites. Aqui temos o acesso a quadra fechado. Os acessos são feitos aos edifícios individualmente.



DIRETRIZES DE PROJETO

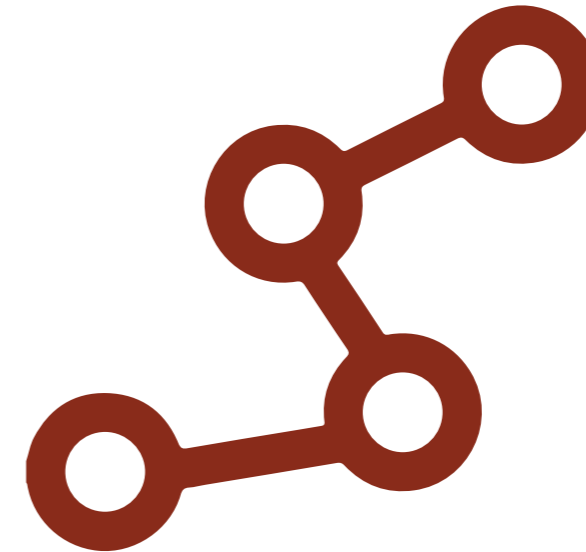
01. PRESERVAÇÃO DAS ÁRVORES EXISTENTES:

Proteção do colo das árvores de grande porte.



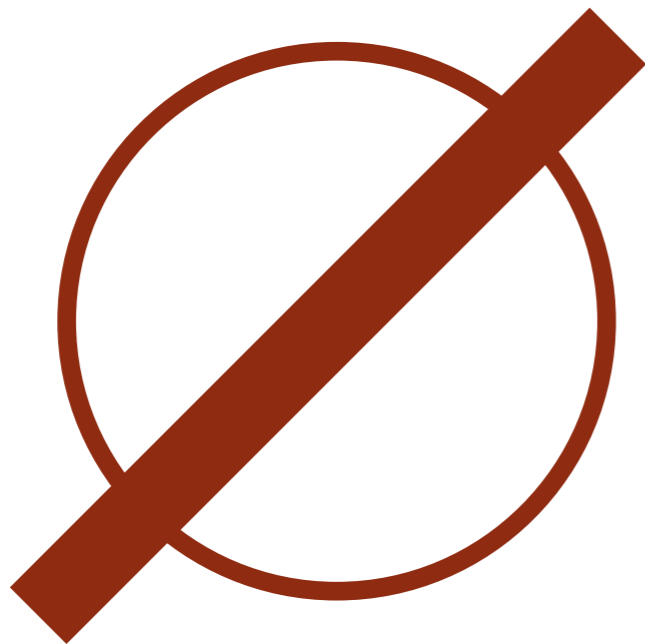
02. PERCURSO EXPOSITIVO QUE ENTRE-

PASSASSE O RECORTE: Sendo assim, o pedestre consegue perceber um enlace entre os espaços.



03. CONTRASTE DE FORMA:

O princípio da forma circular partiu da ideia de trazer o formato do mandala, presente na história da Nise da Silveira e em toda a quadra, através de pinturas. Logo depois, se pensou em trazer um “estranhamento” àquele que percorre o caminho. Sendo assim, o percurso retílineo corta os círculos promovendo uma ruptura no espaço e uma marcação de percurso



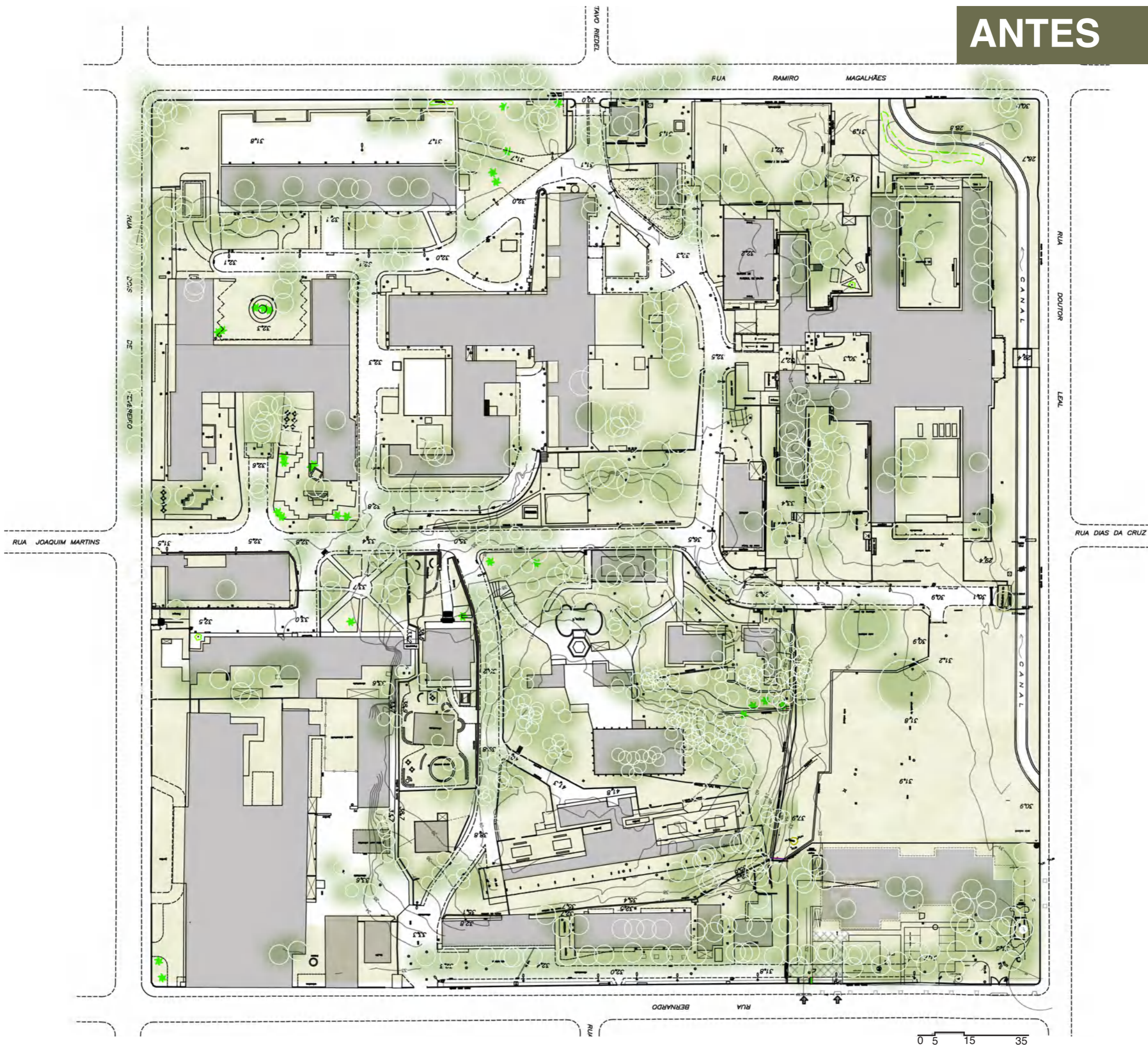
04. TOPOGRAFIA:

Desfrutar dos desníveis para trazer diferentes sensações ao pedestre.

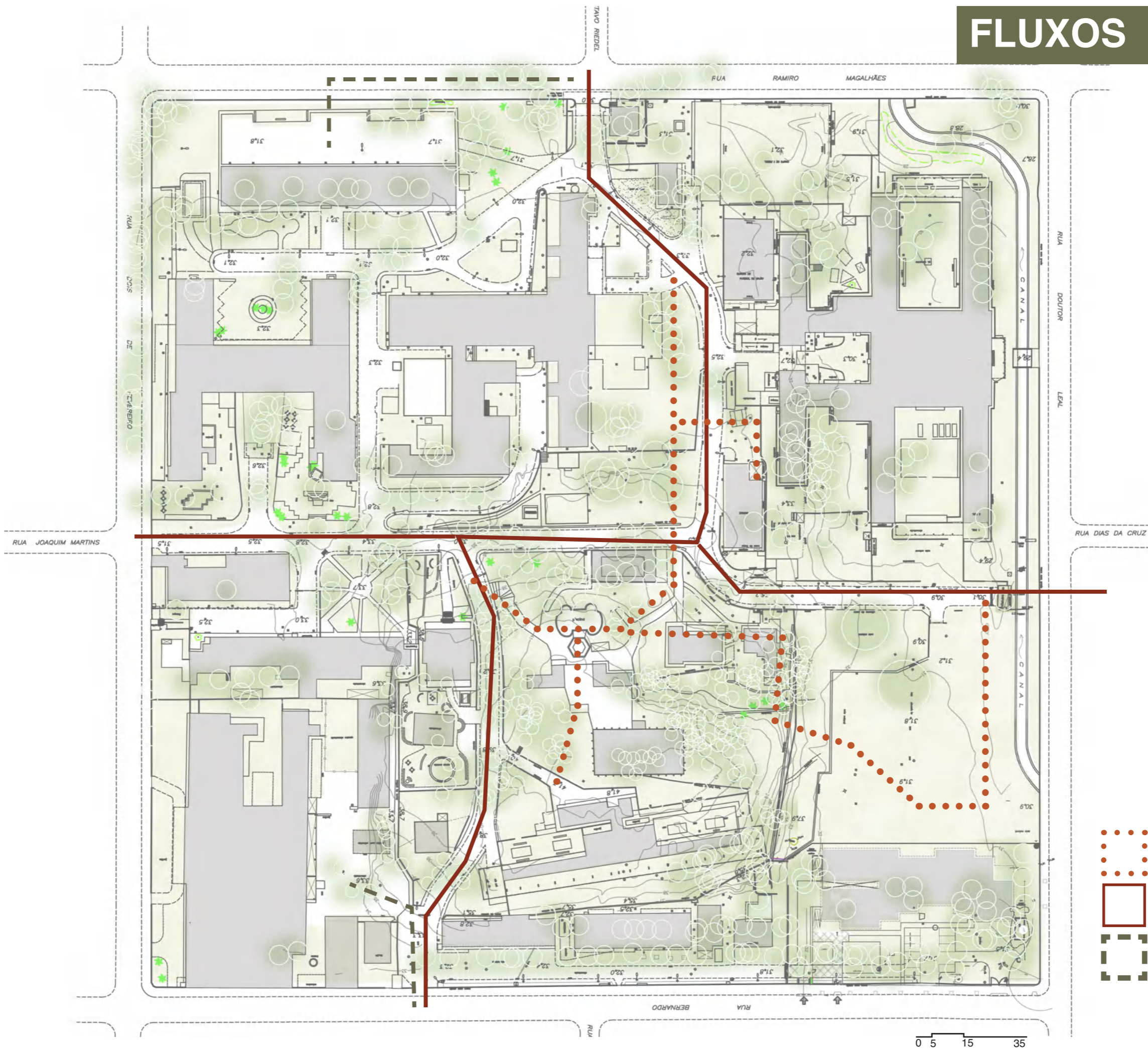


PROJETO

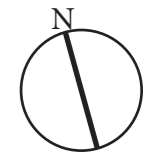
ANTES



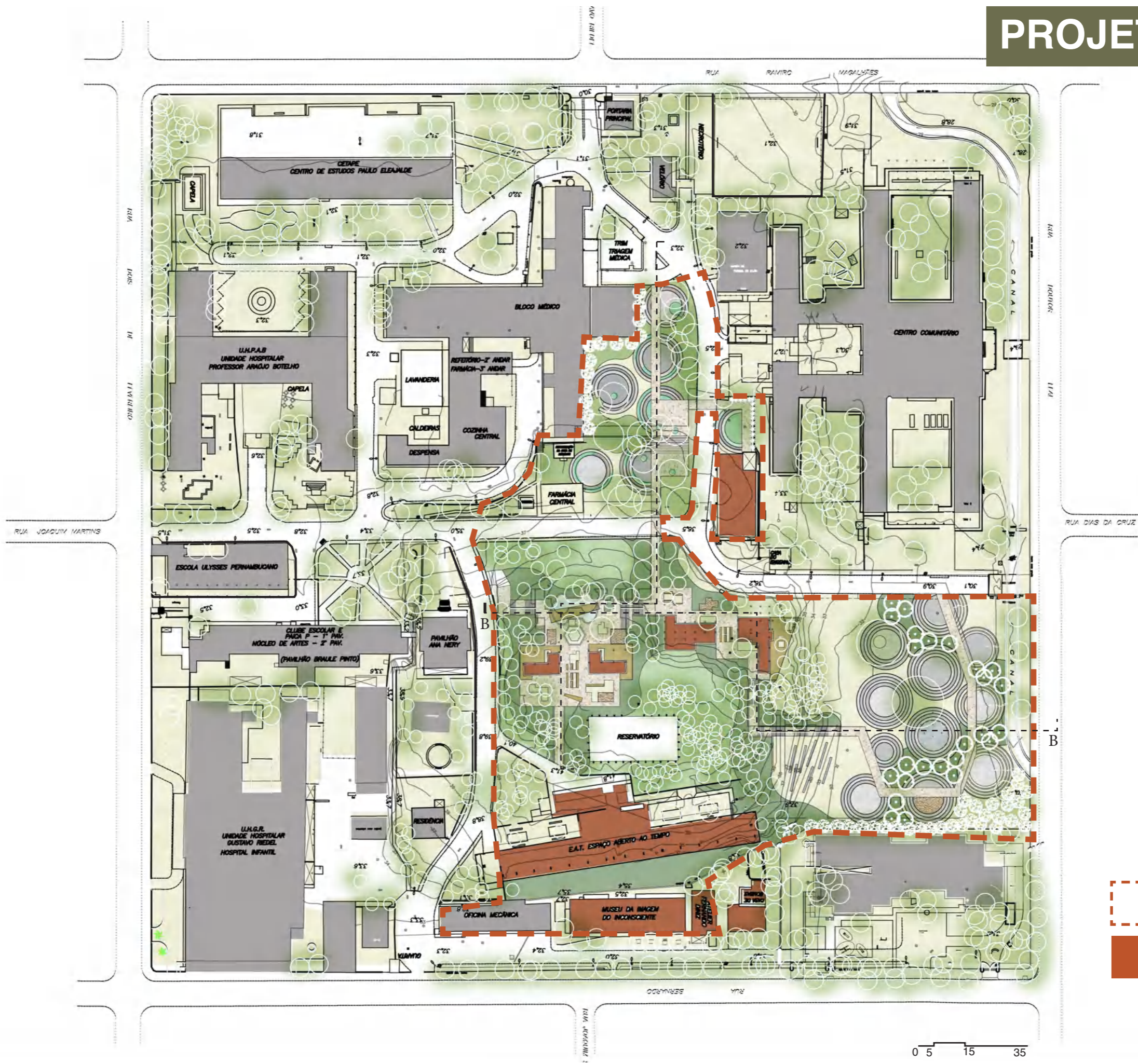
FLUXOS



-  PERCURSO PARA PEDESTRES
-  CICLISTAS/ PEDESTRES E AMBULÂNCIAS.
-  CARROS VISITANTES

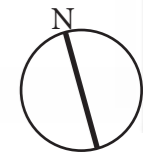


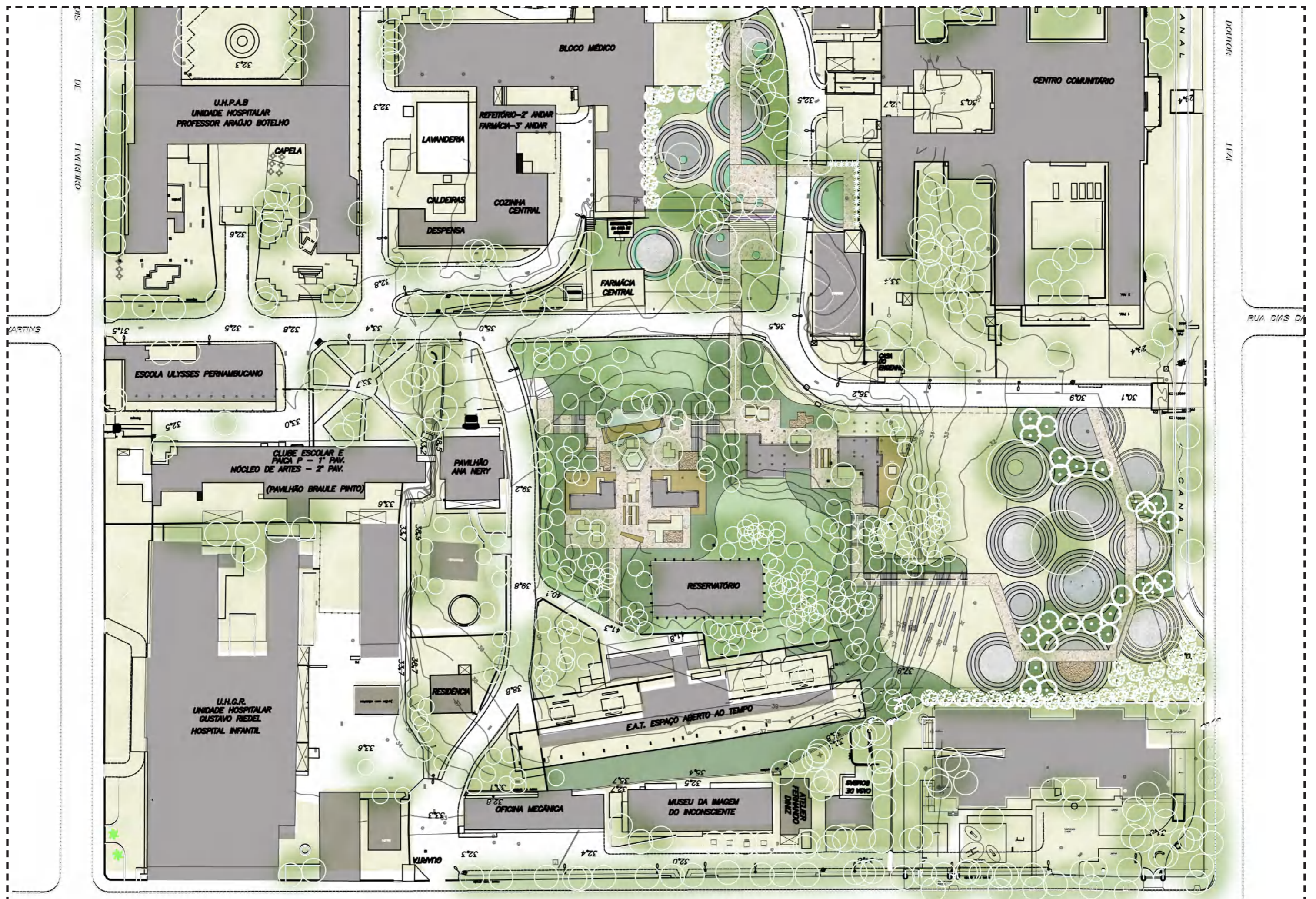
PROJETO FINAL



RECORTE

EDÍFICIOS RELACIONADOS COM A INTERVENÇÃO.



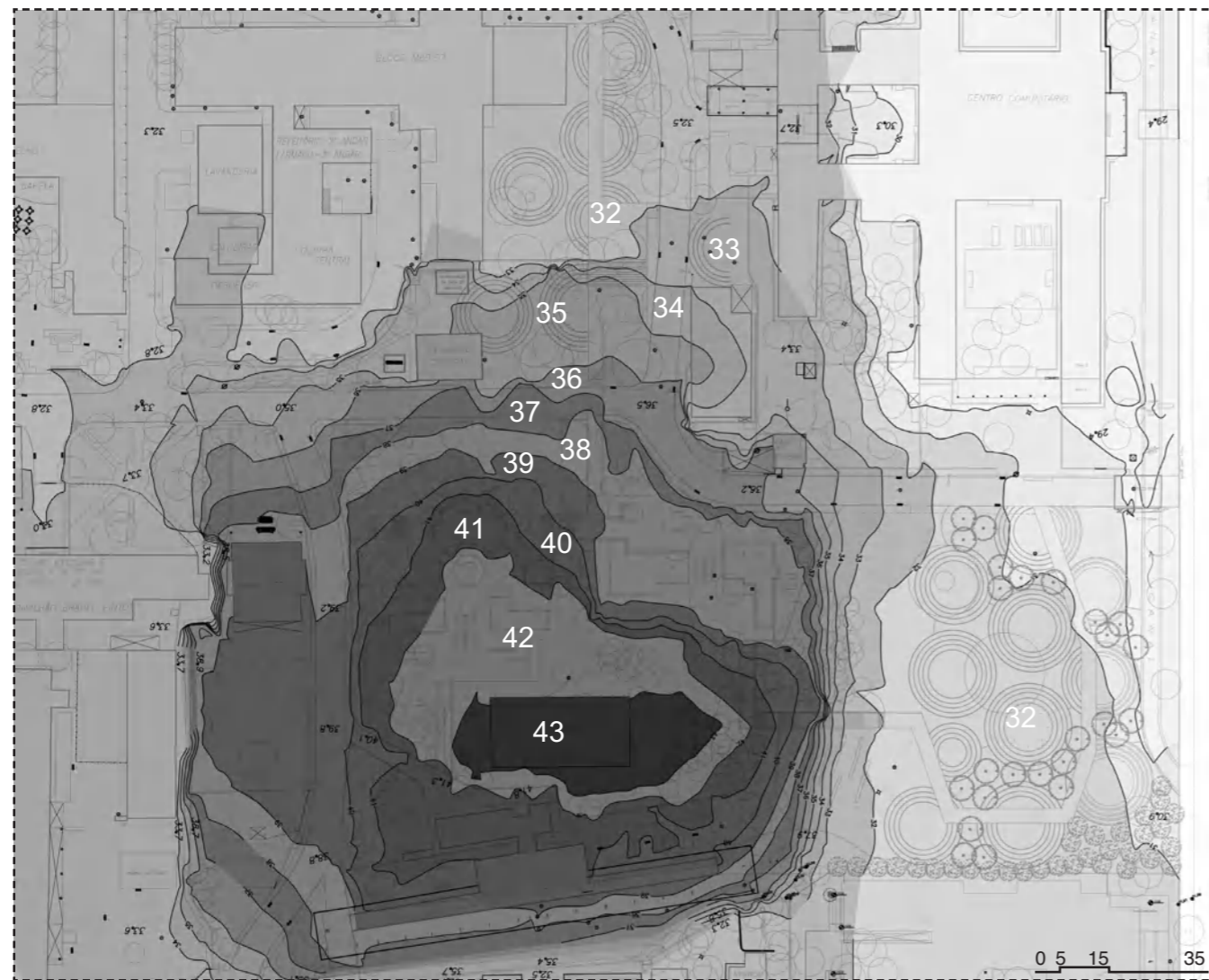


TOPOGRAFIA

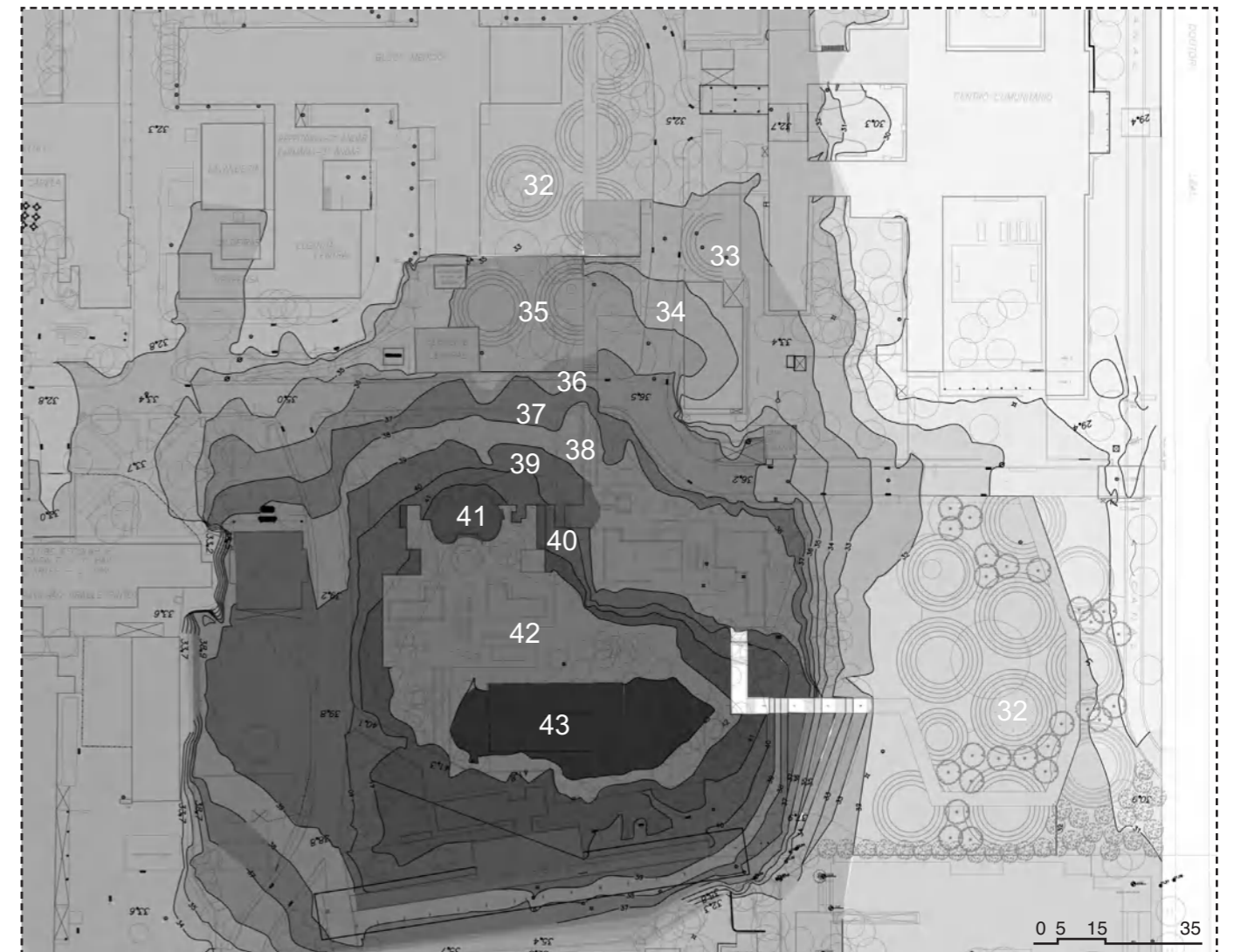
Um dos pontos mais característicos do terreno são seus desníveis, a partir disso, houve um estudo para que o projeto fosse inserido da melhor maneira afim de que o pedestre tivesse diferentes visadas em diferentes níveis.

Previamente, foi notado que alguns platôs maiores se destacavam no terreno, sendo ponto de partida para localização do percurso. Algumas partes foram remodeladas para que se tornasse mais suave para quem passa por ali, como na área da arquibancada.

Os platôs são interligados, em sua maioria, por escadas. Porém, houve um cuidado em trazer acessibilidade em algumas áreas do projeto, sendo assim, as rampas foram localizadas em locais que pudesse obter rampas acessíveis para portadores de deficiência.

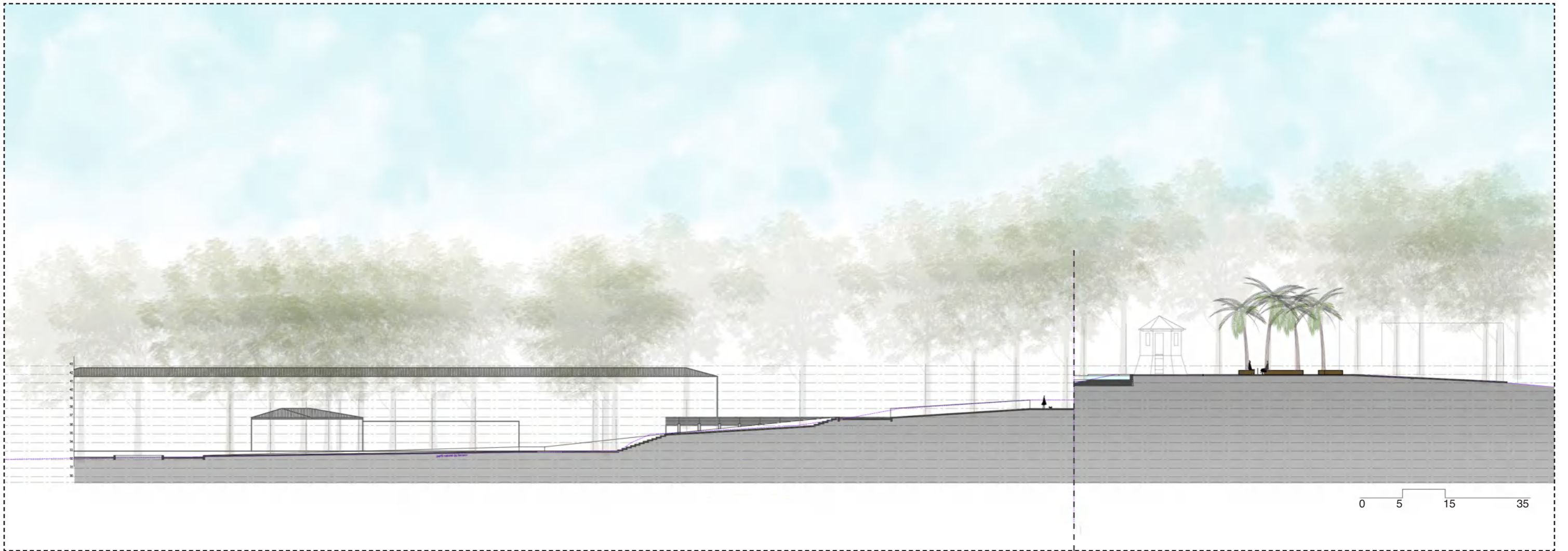


ANTES

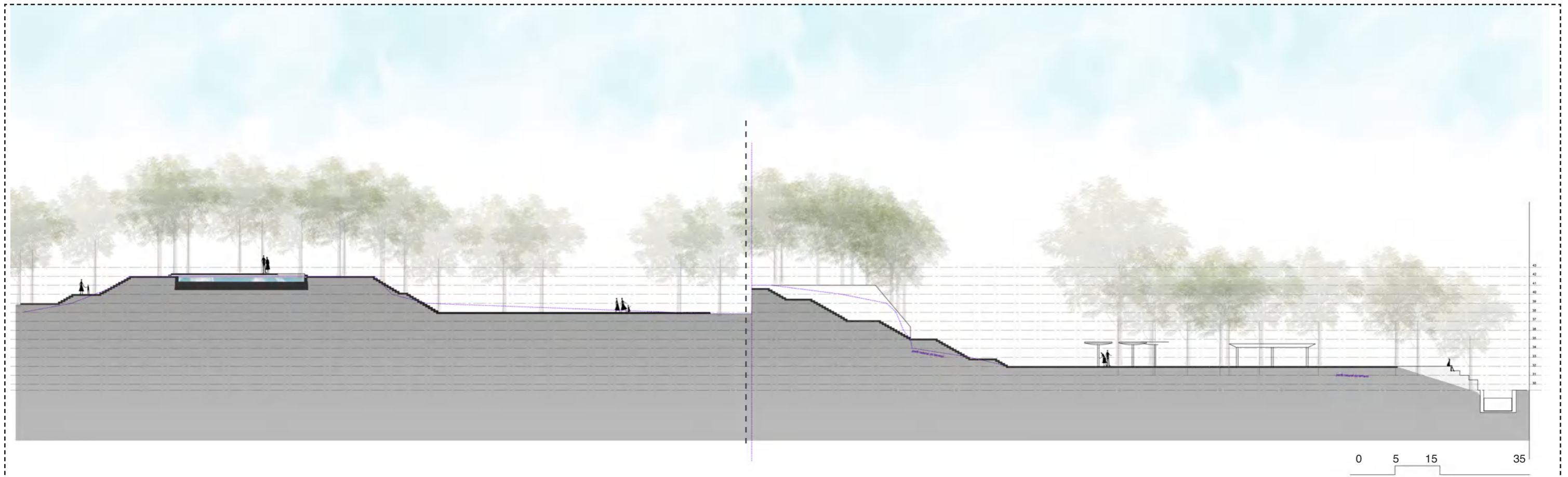


DEPOIS



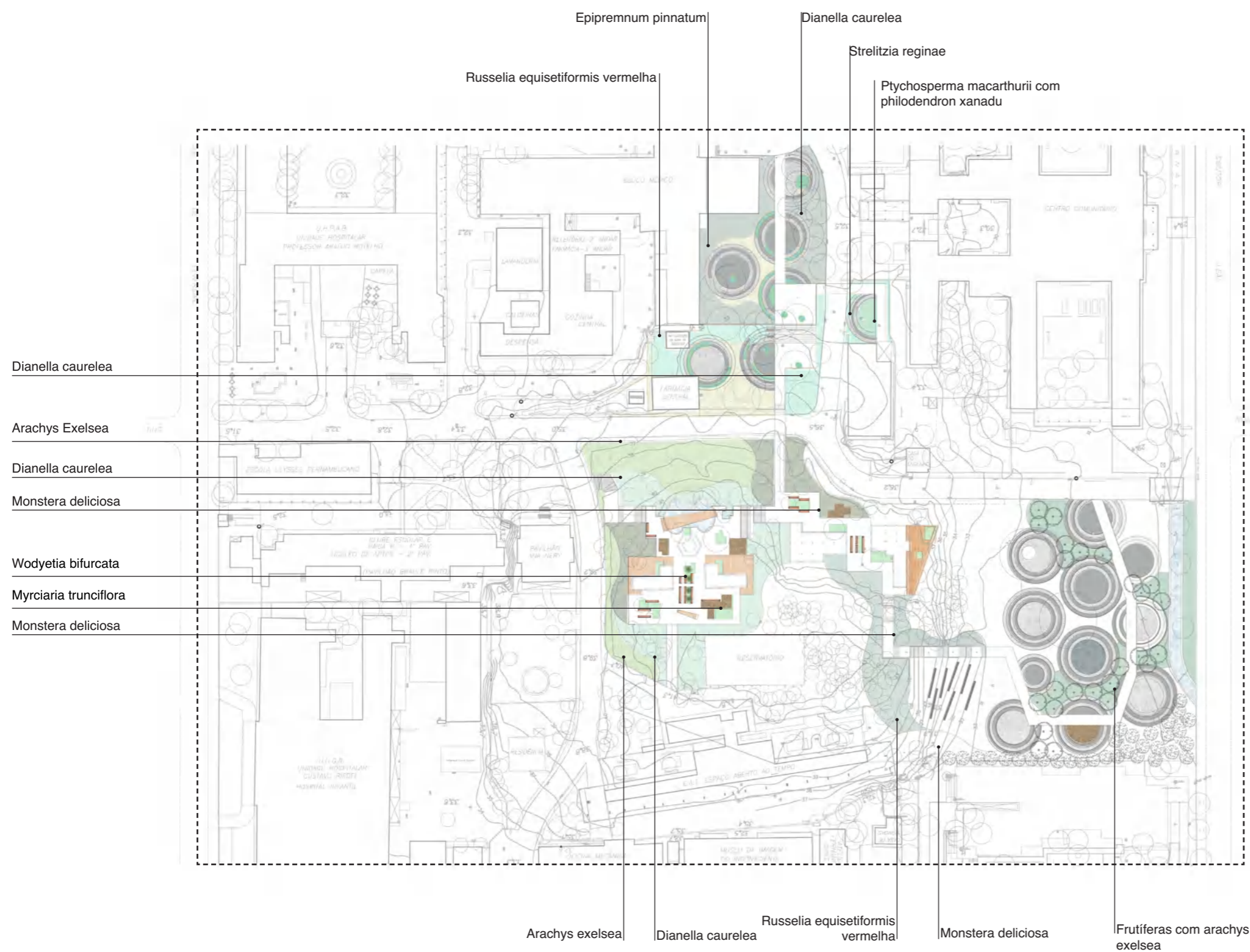


CÔTE AA



CÔTE BB

VEGETAÇÃO



Arachis exelsea



Averrhoa carambola



Citrus limon



Dianella caerulea



Eugenia uniflora black



Eugenia uniflora



Malpighia emarginata



Monstera deliciosa



Myrciaria trunciflora



Philodendron xanadu



Ptychosperma macarthurii



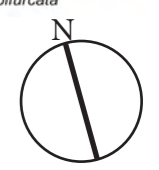
Russelia equisetiformis



Strelitzia reginae



Wodyetia bifurcata



MATERIAL



SEIXO

O seixo foi utilizado para os recortes de pisos ou locais para possíveis intervenções entre o percurso.

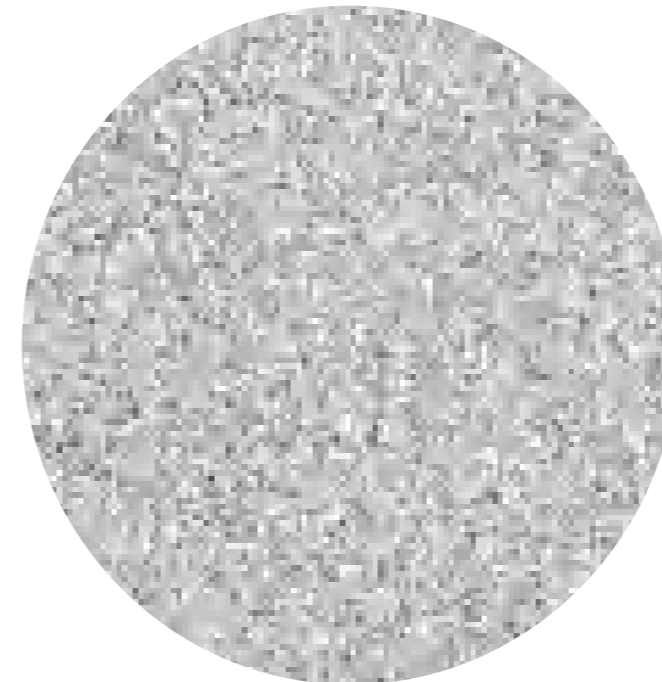
É um material drenante, fazendo com que a água não se acumule. Além disso, é um material natural.



PISO DRENANTE

O piso do percurso retilíneo é feito com um material drenante, o piso fulget é ideal para espaços que requerem um piso com alto nível de permeabilidade, para que não haja acúmulo de água e alagamento, para maior conforto e segurança.

É um piso atérmico, resistente feito com cimento e pedras moídas e tem um aspecto bastante homogêneo.



GRANITO

Os círculos foram feitos com granito de diferentes cores, são pisos que tem o objetivo de tornar o espaço mais flexível.

É utilizada no projeto de duas cores, cinza escuro e mais claro.

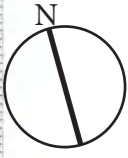
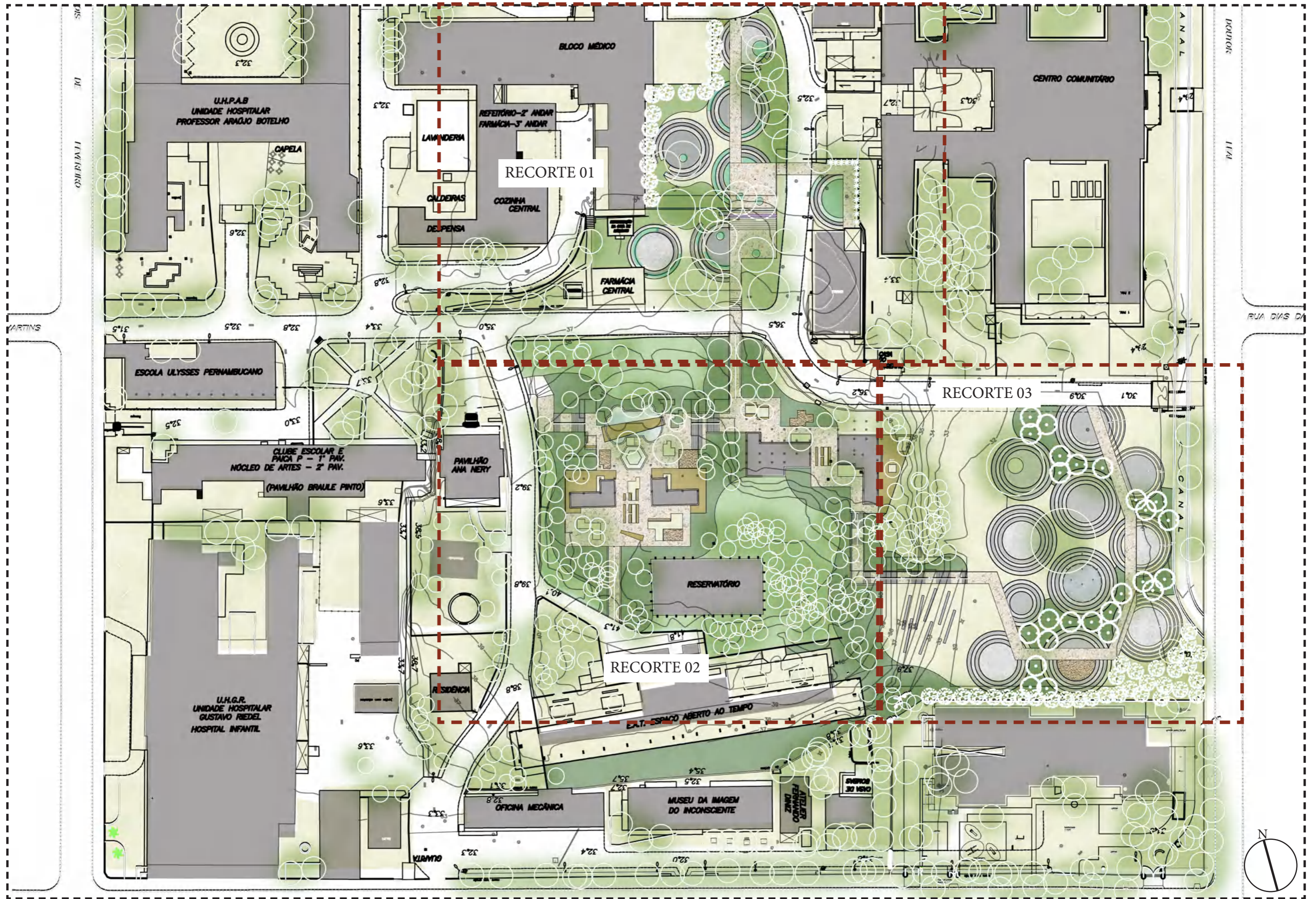


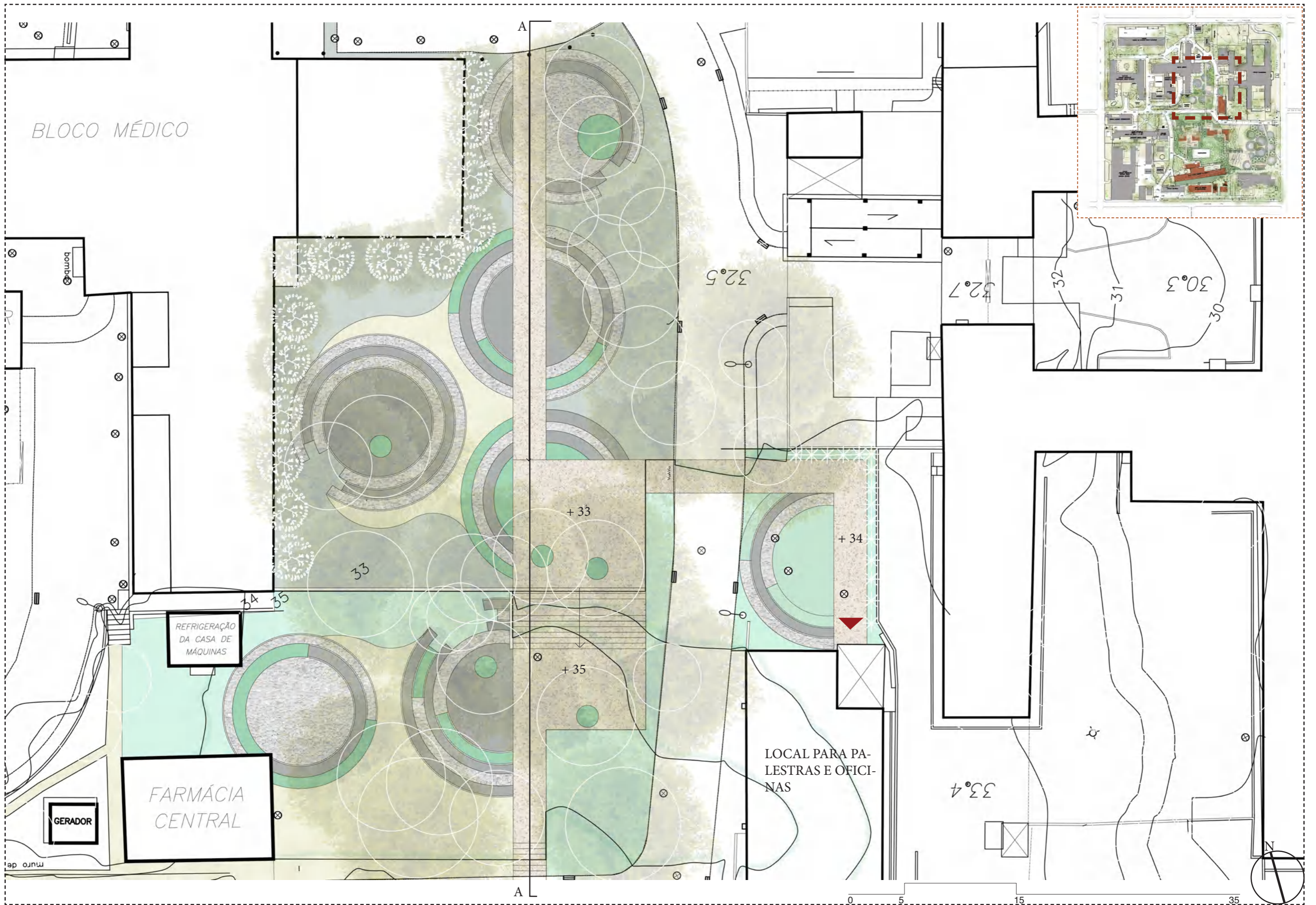
MADEIRA

A Madeira, é usada, em pontos chaves do projeto para trazer mais aconchego ao local como próximo as casas e no deck do café.

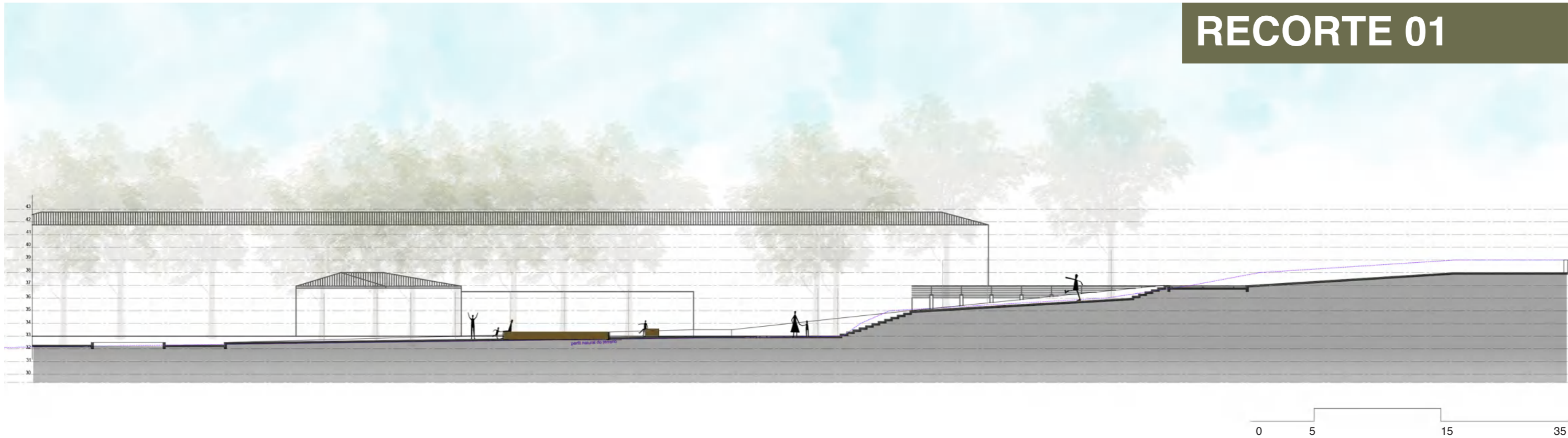
A passarela também é feita de madeira, assim como um dos bancos.

RECORTE





RECORTE 01



ANÁLISE

ANÁLISE	
	RECORTE 01
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Início do percurso, local súper sombreado com árvores existentes de grande porte. Antes utilizado para estacionamento, agora o galpão se transformou em um espaço para palestras e apresentações.
PERCURSO	Uma linha corta os círculos em granito conectando o início do projeto ao restante. É ramificado para o atual galpão com o mesmo piso em fulget drenante.
TOPOGRAFIA	O terreno é dividido em três platôs, conectados através de rampas e escadas.
VEGETAÇÃO	Devido ao grande número de árvores de grande porte e pouco fotoperíodo não há crescimento de grama, sendo assim, a maior parte é composta por espécies e arbustos de meia sombra como dianella, syngonio e russélia.
ÁGUA	A água nessa parte do circuito é feita através de mobiliários.
MOBILIÁRIOS	O mobiliário é feito através dos círculos, que por vezes são piso e outras são bancos.



Percurso cortando a quadra - Parque da juventude.



Obras de artes encontradas no percurso - Parque da juventude.



Arbustos abaixo das árvores de grande porte devido a falta de fotoperíodo - Quinta Normal

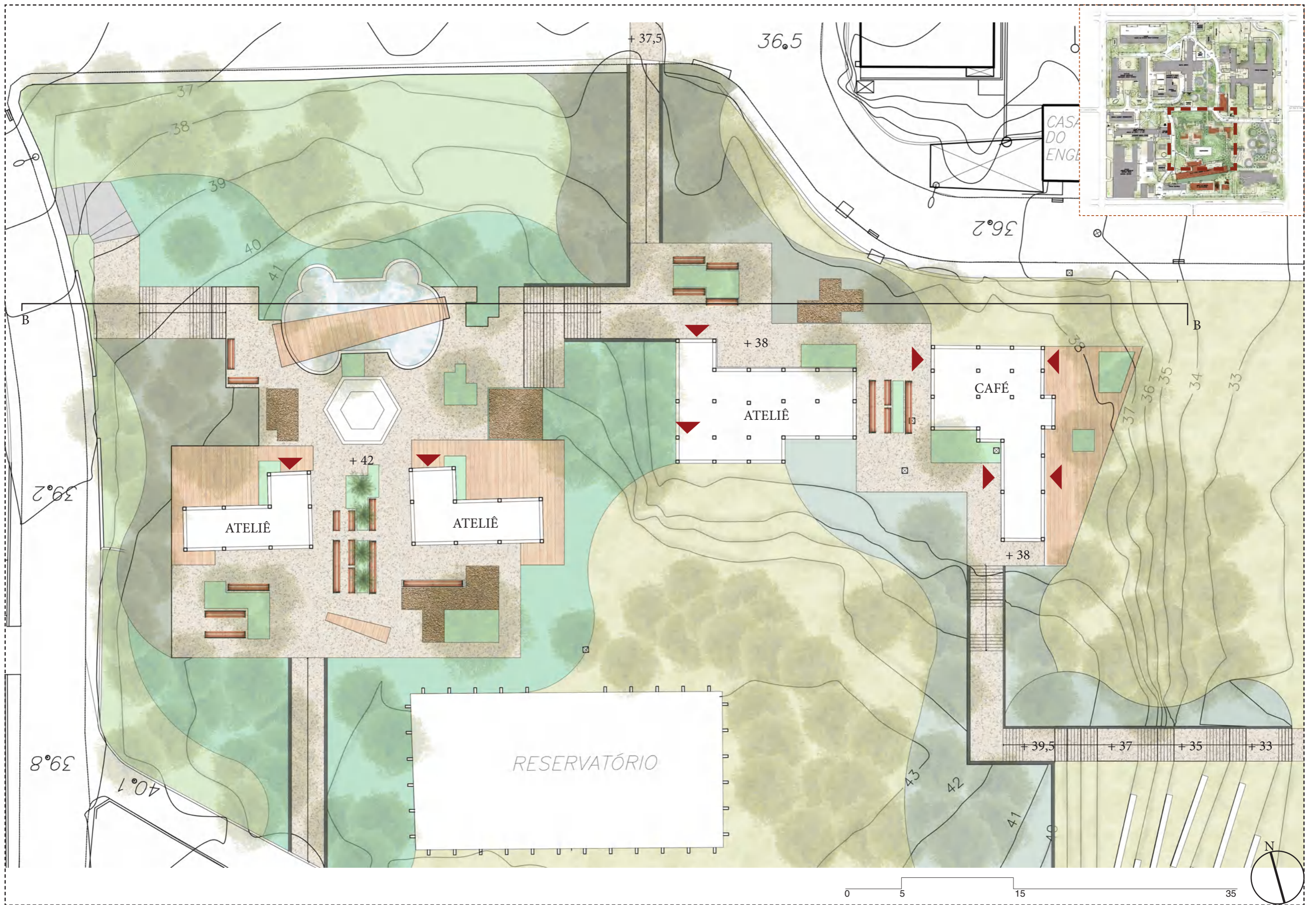


Obras de artes encontradas no percurso - Parque da juventude.





RECORTE 01 - CHEGADA AO GALPÃO



RECORTE 02



ANÁLISE

ANÁLISE	
	RECORTE 02
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Espaço com maior valor histórico, as antigas casas foram preservadas tornando-se ateliês e café.
PERCURSO	O percurso retilíneo chega a esse espaço através de rampas ou escadas, no mesmo material. Um deck em frente as casas funciona de suporte, assim como, espaços com seixos para intervenções artísticas. Uma passarela passa pela piscina possibilitando um atravessamento conectado a água.
TOPOGRAFIA	Esse espaço foi dividido por dois platôs que já existiam no terreno. Nível +42 e +38
VEGETAÇÃO	Fotoperíodo baixo, sendo assim, difícil crescimento de grama. Já existem árvores de grande porte, foi colocado arbustos para meia sombra e uma fileira de palmeiras para marcar o espaço.
ÁGUA	Um lago é proposto no local.



Escultura encontrada pelo percurso - Parque de Madureira



Preservação da memória do espaço através da requalificação do espaço - Parque da Juventude



Passarela entre árvores - Parque da Juventude



Mobiliário utilizado como espaço de permanência e descanso - Mmcité







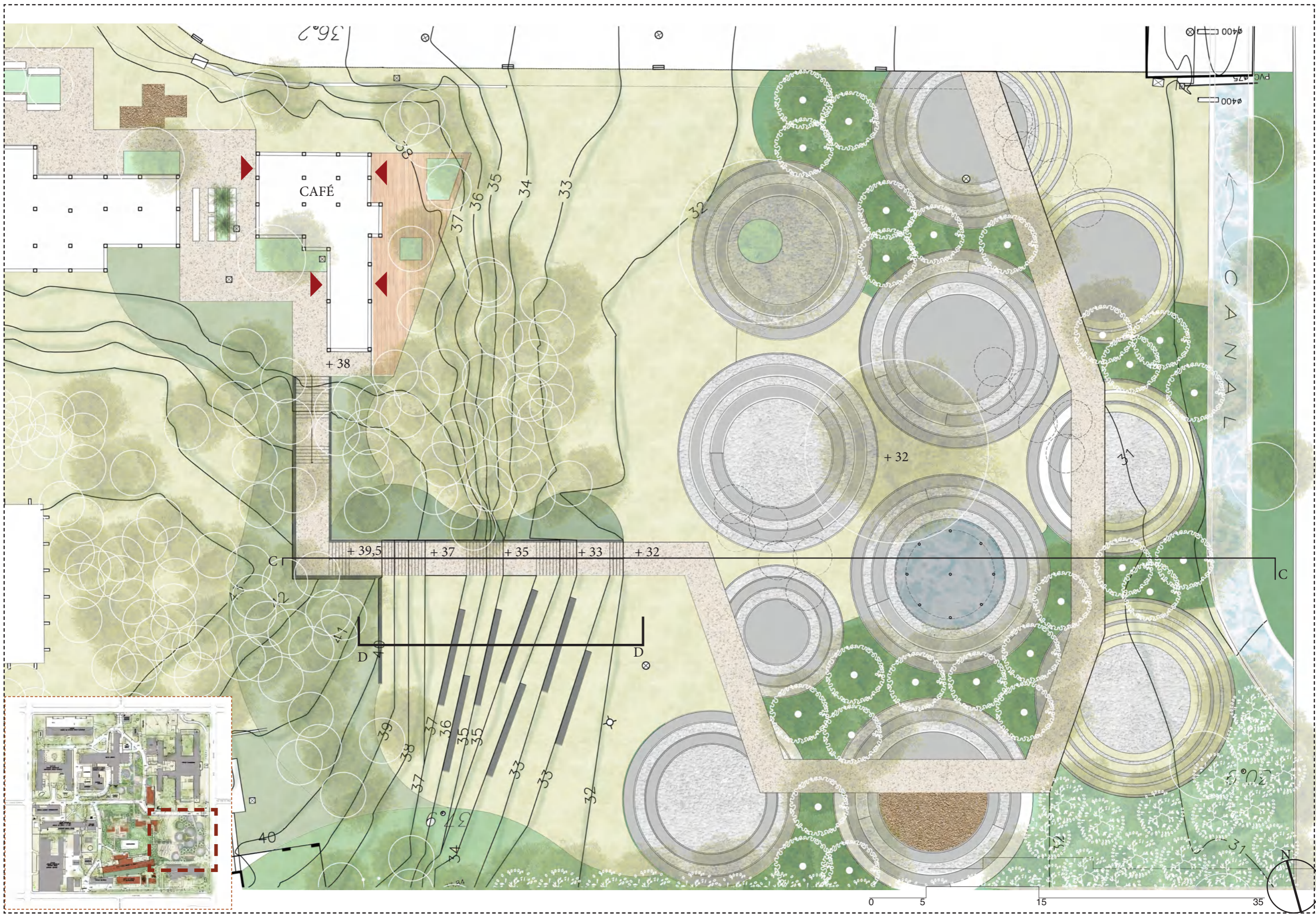


PERCURSO ENTRE ATELIÊ E CAFÉ

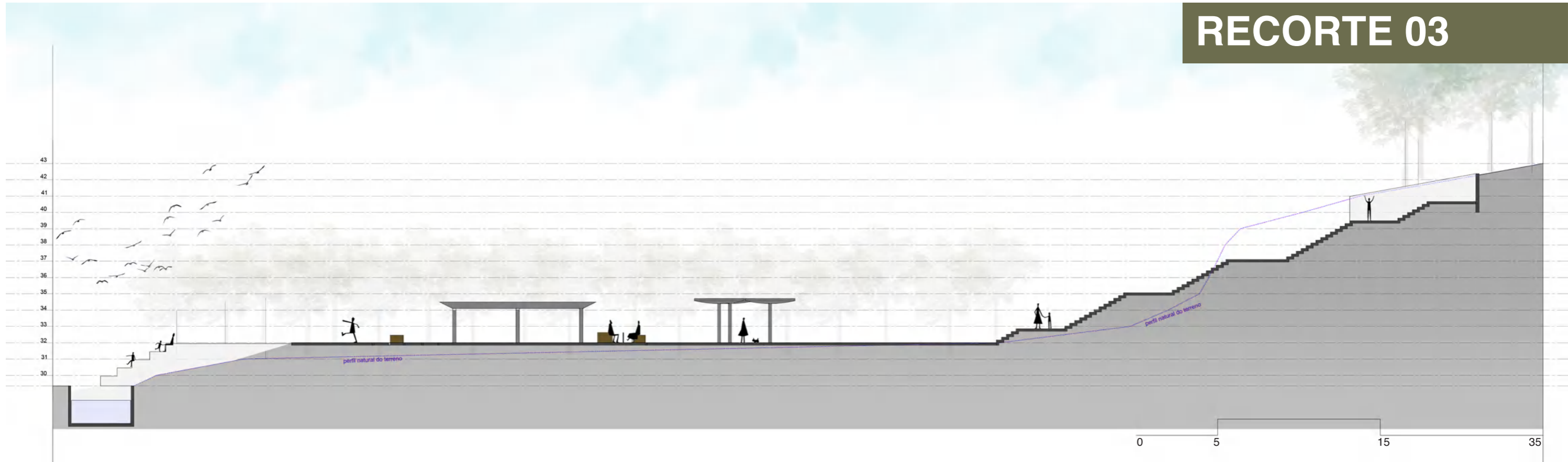


RECORTE 02 - PERCURSO ENTRE ATELIÉ E CAFÉ





RECORTE 03



ANÁLISE

ANÁLISE	
	RECORTE 03
CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	Espaço com maior flexibilidade de programas.
PERCURSO	O percurso assim como começa, termina na mesma linguagem do percurso retilíneo cortando os círculos. Neles, podemos encontrar intervenções, feiras, exposições e encontros.
TOPOGRAFIA	Local com topografia mais acidentada. Tirando proveito dessa característica, foi feita uma arquibancada, que na maioria das vezes, coincide com o patamar das escadas e uma nova topografia para que pudesse ficar mais confortável. Mais próximo do rio, a topografia vai ficando descendo, sendo assim, os círculos funcionam como bancos escalonados proporcionando maior conectividade com ele.
VEGETAÇÃO	Duas árvores existentes de grande porte marcam o local e um caminho de frutíferas é feito para que possa trazer ainda mais conexão da comunidade ao espaço. Para esconder a UPA, foi feita uma fileira de árvores. Além disso, foi colocado alguns tipos de arbustos e forrações.
ÁGUA	Foi proposto um chafariz no local, assim como revitalização do rio existente.
MOBILIÁRIOS	O mobiliário é feito através dos círculos, que por vezes são piso e outras são bancos.



Interação das pessoas com a água - Quinta Normal.



Água como modo de integração e ocupação do espaço - Parque de Madureira.

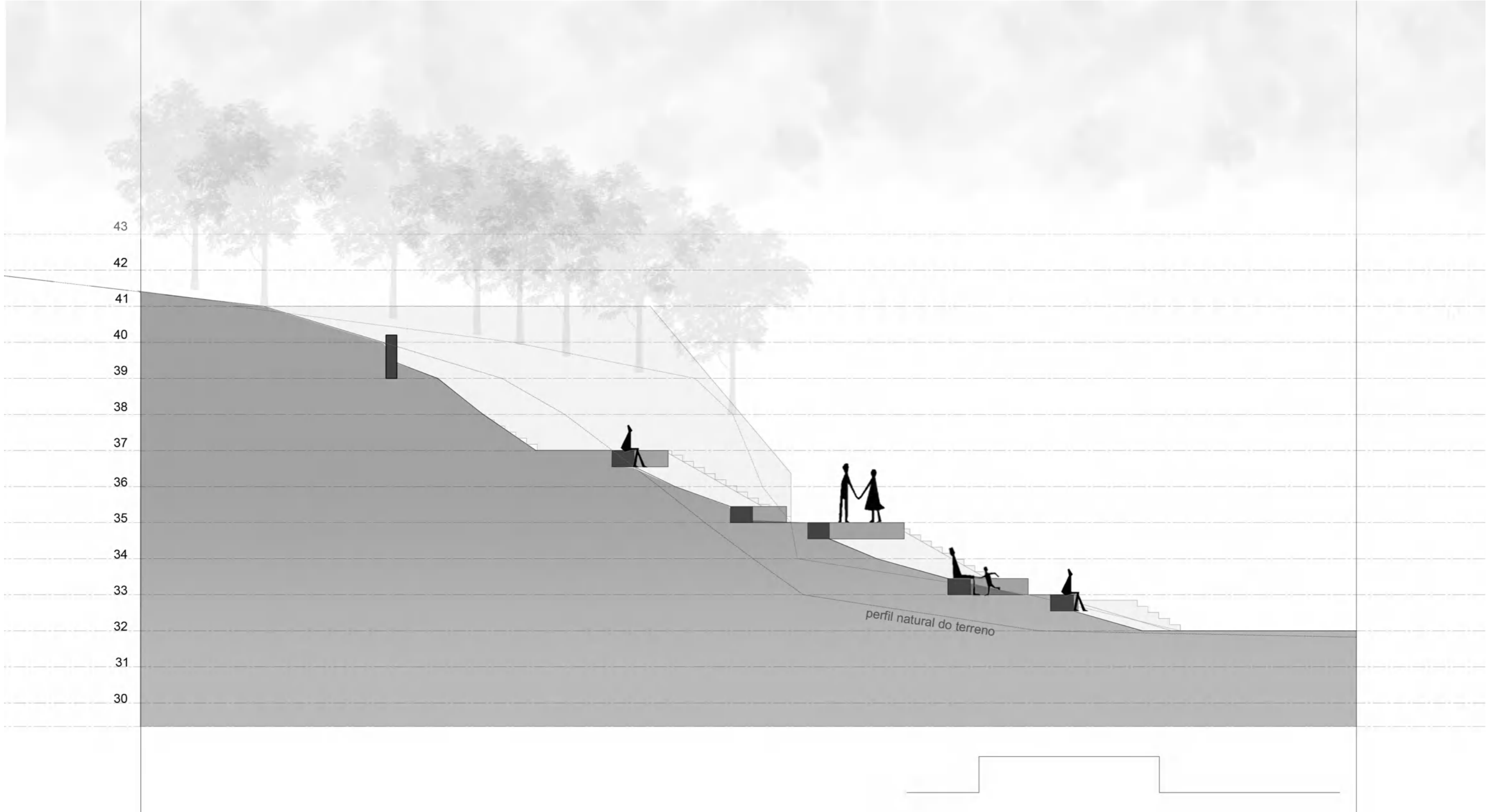


Piso livre possibilitando flexibilidade de usos - Parque de Madureira



Topografia sendo utilizada para possibilitar a construção de uma arquibancada - Parque de Madureira.

RECORTE 03









RECORTE 03 - ÁREA MAIS PRÓXIMA AO LAGO