



HETEROCRONIA NA ARQUITETURA

O Projeto como Viabilizador do Patrimônio

Simone Back Prochnow

Já em meados do século XIX, o filósofo Thomas Carlyle expõe uma interessante preocupação com relação à Revolução Industrial:

“ Não é somente o mundo físico que está agora organizado pela máquina, mas também nosso mundo interior espiritual (...) nossos modos de pensamento e nossa sensibilidade. Os homens tornaram-se tão mecânicos em seu espírito e corações quanto em suas mãos.”

memória *velocidade* mudanças efemeridade
hiperconectividade impasses patrimônio
produção imobiliária viabilidade vida líquida

Considerando a atual “Revolução da Hiperconectividade” em que vivemos hoje, assim como nossas atuais relações com o tempo, nossa **relação com o passado e com a memória** também têm sido redefinidas. E isto se faz visível nas mais diferentes áreas. Na arquitetura, a atitude frente aos edifícios antigos tem sido modificada: tanto pela falta de interesse quanto pelos inúmeros e mais criativos projetos de reuso que se apresentam.

A **heterocronia** presente na arquitetura,
resultante destes projetos de reuso do patrimônio
é o objeto de estudo desta pesquisa.

É um conceito trazido da biologia, que diz respeito a geração de partes do corpo em época diferente daquela que nascem normalmente, conforme a necessidade e a evolução do ser - levando a mudanças em seu tamanho e forma.

Pré-existências: os fatos geradores do projeto

Combinações do novo com o antigo: a resposta contemporânea para o desafio.

PARTE 1

HETEROCRONIA NA ARQUITETURA

Nossa memória é feita de
lembranças e
esquecimentos, e tanto
uns quanto os outros são
fundamentais para sermos
pessoas saudáveis
vivendo em sociedade.
Somos o que lembramos,
mas também o que
esquecemos, e o
esquecimento é uma arte,
ou seja, uma habilidade
fundamental que é tanto
inerente quanto
adquirida e, portanto,
pode ser
aperfeiçoada. (...)
Esquecer não é defeito
nem tem avesso: é a
condição de criação de
novas memórias, novos
espaços - e até, de uma
cidade melhor.
Ruth Verde Zein, Summa+
135, 2014, p.138)



A pesquisa busca **conceitos e estratégias** de sobrevivência a que recorrem estas edificações fadadas à prematura obsolescência, através de exemplos apanhados em diversos lugares do mundo. Como estas "novas partes" propostas pelos projetos podem assegurar a permanência através do novo uso.

Como pode a arquitetura permanecer através do tempo? Como pode ser objeto de interesse para agitada sociedade de hoje?

Sendo **atualizada e utilizada** permanentemente é uma das respostas mais frequentes. Porém a **heterocronia** a que estão expostos estes projetos deve lidar com conflitos interessantes mas também difíceis, como por exemplo os que existirão entre o *Zeitgeist* e o *Genius Loci* daquele "lugar" que está sendo alterado pelo projeto.

Lugar - varia conforme a experimentação de cada pessoa frente a ele, envolve fundamentalmente a **percepção obtida em novos tipos de espaços** configurados para as necessidades e as práticas cotidianas de cada sociedade.

Os projetos de arquitetura que viabilizam a permanência do patrimônio buscam com frequência transformá-los de meros espaços a lugares especiais.

O espaço transforma-se em lugar a medida que adquire definição e significado.

Fatores importantes identificados com relação ao reuso do patrimônio:

- relação que estabelecem as antigas edificações no espaço com a sua presença
- constante uso da figura estética da ruína
- a aproximação da escala, diferente da regra atual
- existência de lugares conversáveis decorrentes desta escala





Alguns conceitos agregados, mostram como os projetos se tornam interessantes:

- patrimônio usado como **antídoto** para a crise de identidade que hoje se apresenta;
- edifícios antigos como **comfort food** da arquitetura, apelo estético e sua legibilidade;



- **visibilidade pura** - reconhecer a existência de formas que se incorporam à nossa memória como elementos de conhecimento;
- **upcycling** - um passo além do *recycling* - reutilizado sem uso de energia para reciclagem;

- a teoria do *as found*, ou seja, usado como encontrado – sustentabilidade;
- *arte povera* – eliminando as barreiras entre a arte e o cotidiano das pessoas
- conceito do *ready-made* e o surgimento da arte conceitual;



Os “Res” revisitados:

a reforma requalifica a forma

a reciclagem requalifica a função

o restauro é a reforma ao quadrado

a reconstrução é refazer, construir de novo

a re-arquitetura é ao mesmo tempo restauradora e reabilitadora do lugar contemporâneo.

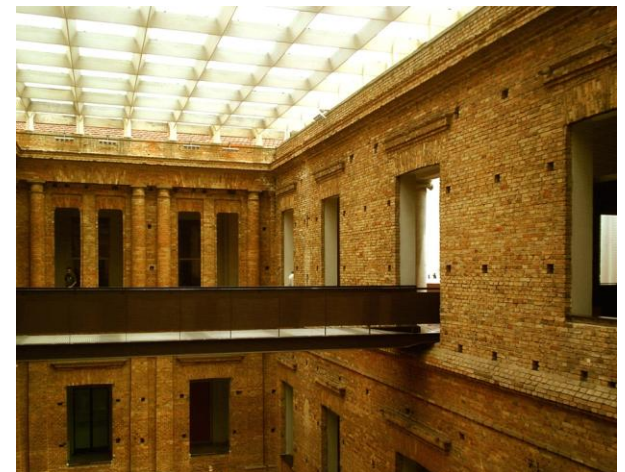
Estas maneiras de manipular o pré-existente reforçam um componente importante da memória: a evolução.

Uma evolução que registra o "querer da arte" de cada época - conceito de *Kuntswollen* .

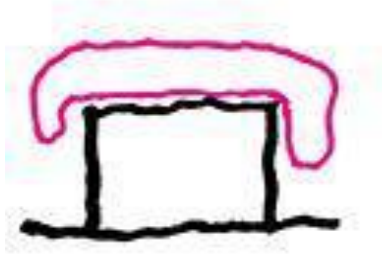
Muitas vezes é este que permanece, é este que torna interessante uma edificação ou parte dela. Torna prédios históricos em lugares de fruição estético-artística.

PARTE 1

HETEROCRONIA NA ARQUITETURA



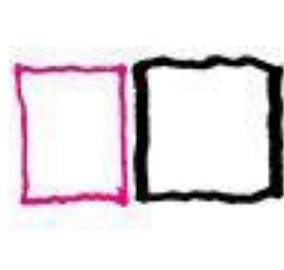
Prédios Antigos – Novas Formas
Maneiras de trabalhar a heterocronia



Invólucros



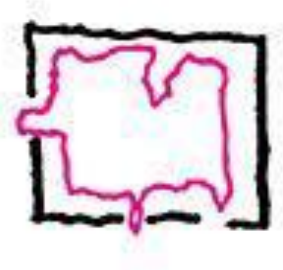
tramas



justaposições



parasitas



inserções



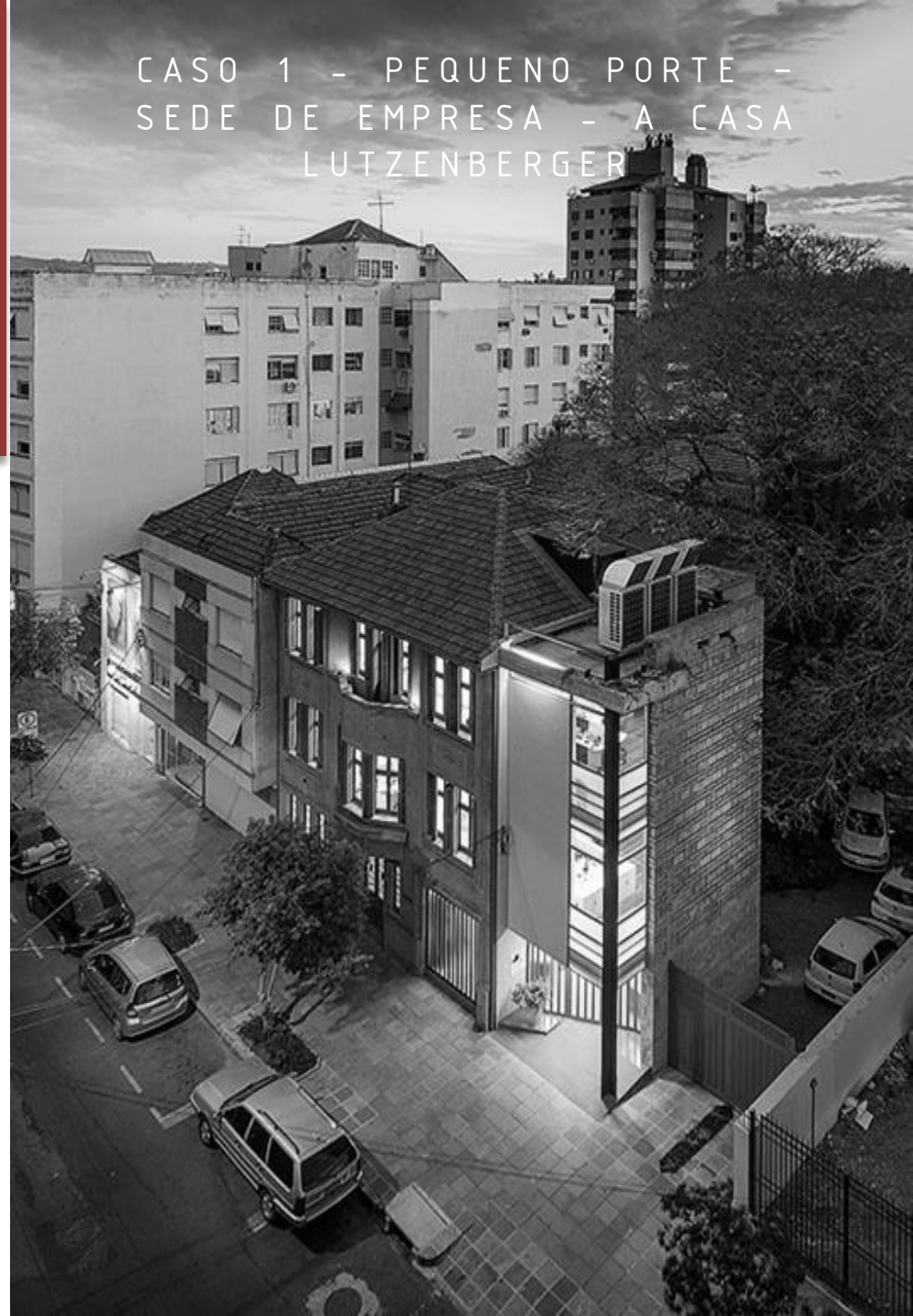
CASO 1 - PEQUENO PORTE -
SEDE DE EMPRESA - A CASA
LUTZENBERGER

PARTE 2

CASOS DE REUSO DO
PATRIMÔNIO NA
CIDADE DE PORTO
ALEGRE

O urbanismo deveria ser capaz de gerir a cidade como um bem social que deverá ser transferido/repassado ao futuro. Uma nova edificação deveria sempre ser entendida como uma prática eficiente capaz de salvar e organizar esta transferência.

Francisco de Gracia, Construir en lo Construído, 2001, p. 13



CASO 1 - PEQUENO PORTE -
SEDE DE EMPRESA - A CASA
LUTZENBERGER

A imagem da empresa perante clientes e a sociedade em geral ficou reconhecidamente valorizada depois da intervenção e com o reuso do patrimônio.



CASO 2 - MÉDIO PORTE - EMPRESA PRESTADORA DE SERVIÇOS -
HOTEL LAGHETTO VIVERONE MOINHOS

A interface com a rua permanece e a relação com a cidade é mantida e **ainda mais valorizada.**

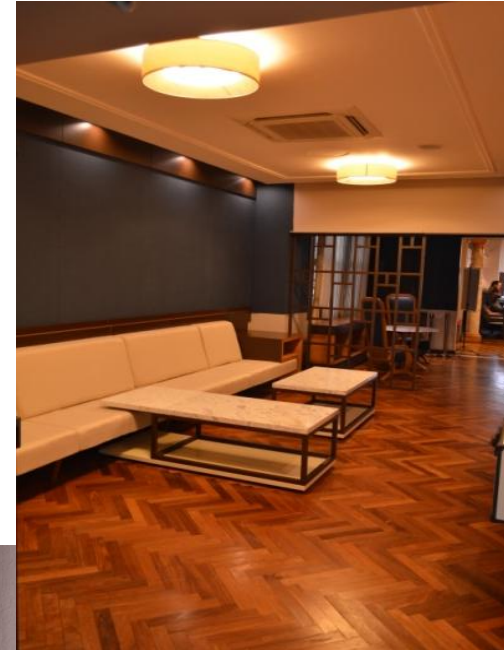
Estratégia de *placemarketing* utiliza-se do valor da imagem que permanece na memória e o transmite à nova utilização.



CASO 2 - MÉDIO PORTE - EMPRESA PRESTADORA DE SERVIÇOS -
HOTEL LAGHETTO VIVERONE MOINHOS

Possibilita-se a vivência do ambiente e das visuais da cidade como há quase cem anos atrás.

O projeto viabilizou economicamente a permanência do patrimônio histórico arquitetônico, abrindo-o para o público e para a cidade.



CASO 3 - GRANDE PORTE -
COMPLEXO MULTIUSO - SHOPPING TOTAL

A cervejaria Bopp teve **sua função totalmente alterada** buscando atender à uma nova dimensão de necessidade existente de lugares de consumo, de encontro e de convivência dentro da urbanidade moderna.

A **interface** cidade x edifícios antigos x edifícios novos constitui um **novo lugar** para os moradores e visitantes.



CASO 3 - GRANDE PORTE -
COMPLEXO MULTIUSO - SHOPPING TOTAL

Neste caso, é um marco na **memória coletiva da cidade** que se destaca por seu significado histórico e também por esta aprazibilidade sensorial existente.



CASO 4 - AINDA NO PAPEL - ARMAZEM AVANTE - MORAR E TRABALHAR, UM PALIMPSESTO ARQUITETÔNICO

O projeto propõe **um diálogo**, onde o novo se justifica pela presença do antigo e o antigo permanece por ter amparo do novo.

O conceito principal foi manter volumes e proporções coerentes com a pré-existência. Que o novo fosse **significativo sem ser proeminente**. O projeto utiliza o existente e o ressignifica.

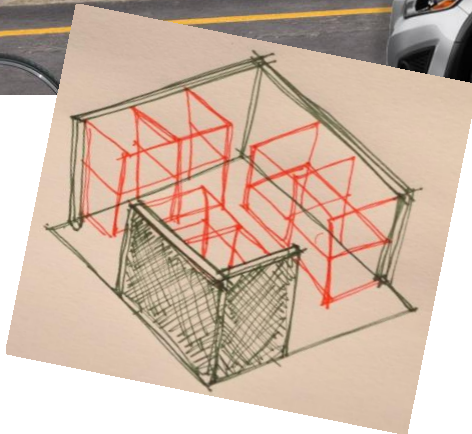


CASO 4 - AINDA NO PAPEL - ARMAZEM AVANTE MORAR E TRABALHAR, UM PALIMPSESTO ARQUITETÔNICO

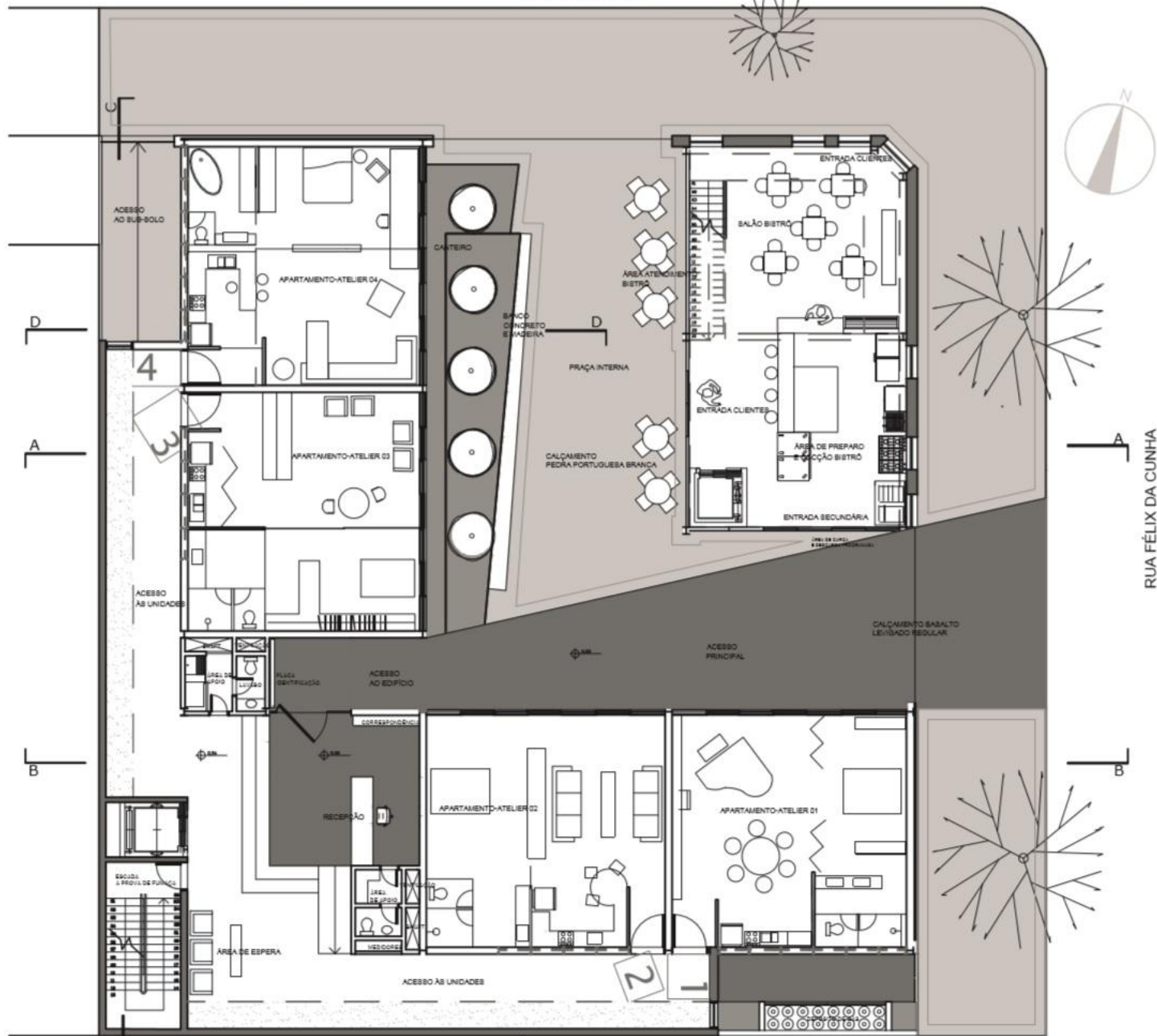


Como estratégia criou-se **um espaço aberto**, uma forma de gentilmente oferecer à cidade um pequeno lugar de convivência, não apenas de passagem mas também um estar urbano.

Importante pois a revitalização de uma área passa invariavelmente pela **qualificação** do espaço público que a envolve.



A desmaterialização da fachada interna do edifício antigo permite a revelação do seu interior e a reutilização do material na parte lateral da edificação nova, dando-o caráter – fazendo a leitura dos dois como um só.



Planta baixa Pav. Térreo

CASO 4 - AINDA NO PAPEL - ARMAZEM AVANTE - MORAR E TRABALHAR, UM PALIMPSESTO ARQUITETÔNICO

Os andares da nova edificação seguem os mesmos níveis da antiga, que agora é transformada em bistrô e local de eventos culturais - **proporcionando à sociedade o convívio com o patrimônio**. A oferta de atividades gastronômicas e culturais possibilita atrair massa crítica viabilizadora do investimento.



PARTE 3

ESTUDO DE CASO EMPREENHIMENTO ROSSI FIATECI

O que nos leva a uma
escolha e decisão
conceitual é,
precisamente, a
natureza do lugar. É
sua compreensão
enquanto espaço
resultante de fatores
sociopolíticos ao longo
de muitos anos de
formação da
cidade. Compreender o
lugar não só como
objeto físico, como diz
Siza, mas como espaço
de tensão, de conflitos
de interesses, de
subutilização ou mesmo
de abandono, tudo
importa.

Brasil Arquitetura em
Summa+ 135, 2014, p.80



IV Distrito - O Lugar



O projeto Rossi-Fiategi é de um conjunto **plurifuncional** que pretende possibilitar ao usuário morar, trabalhar, comprar e se divertir dentro do mesmo quarteirão.

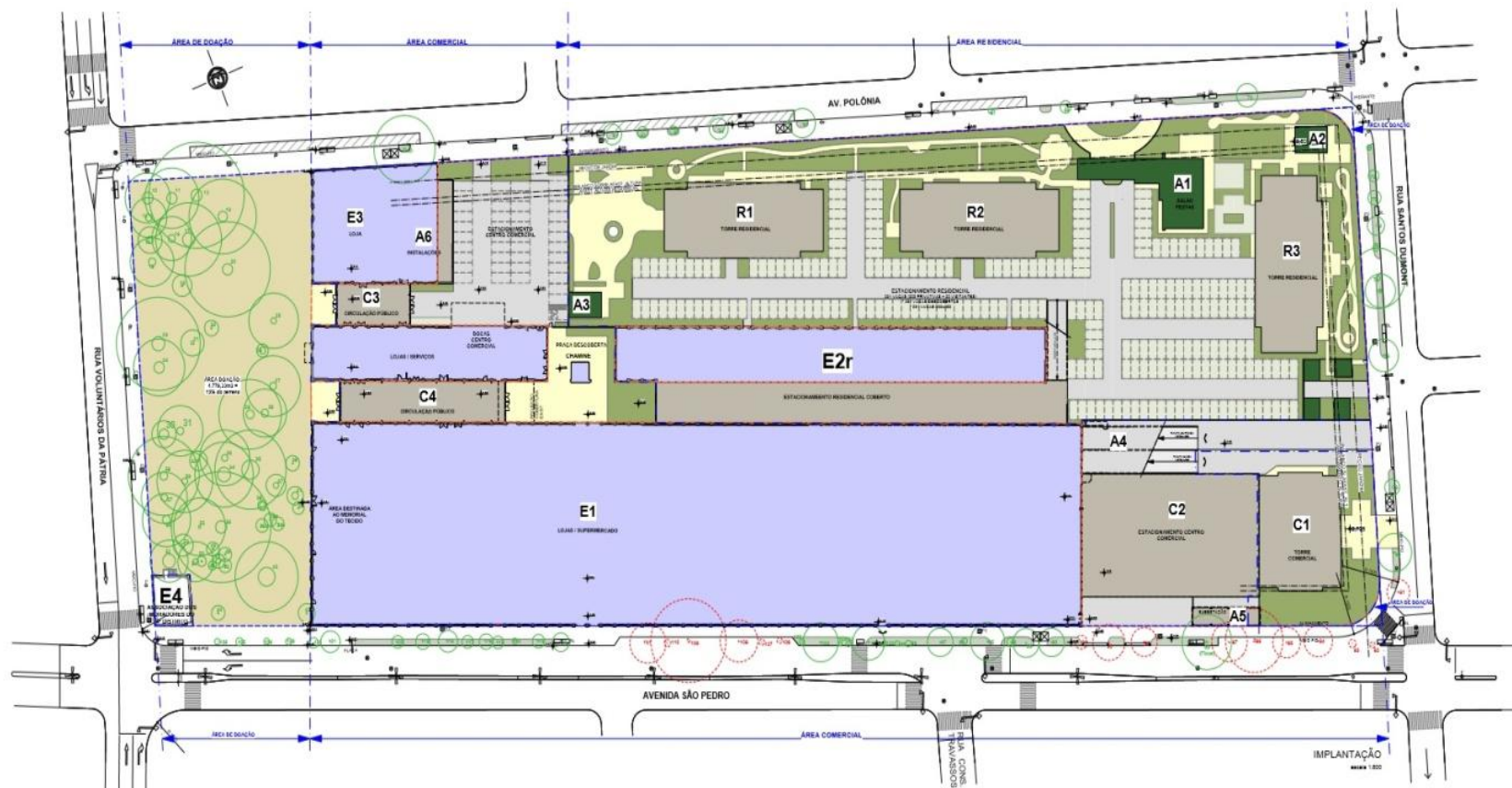
Uma grande campanha publicitária fomentou a divulgação e a comercialização do empreendimento com estratégias de *placemaking e placemarketing* – abreviando o tempo de criação e formação de um espaço de urbanidade – trazendo novos usuários para o lugar antes pouco frequentado.



Em um projeto desta escala, negociações e concessões fazem parte do processo de viabilização.

Algumas edificações foram derrubadas, dando espaço a três torres residenciais e uma torre comercial.

Um centro comercial utilizará a edificação antiga.



Outro item projetual é a construção de uma praça interna coberta que deverá acontecer entre as edificações comerciais, criando assim um espaço semi-público de encontro e de lazer para os usuários do local.



Os prováveis efeitos na cidade

- A região como um todo será beneficiada com a implantação do projeto: suas adjacências sentirão efeitos imediatos com o novo público circulante e com os novos moradores do local.
- A busca por **novas centralidades**, um tema constante no planejamento urbano de Porto Alegre, será certamente reforçada com este projeto.
- O impacto visual é indiscutível se considerarmos o grão do entorno hoje. Mas, se for parte de uma estratégia que envolva outros pontos e sua conectividade, isto se mostra positivo. Como isto acontece?



Num processo de revitalização de determinada área inicia-se com um caso, um lugar específico, num segundo momento mais outros lugares.

Num terceiro momento estes lugares revitalizados se "conectam" a áreas saudáveis da cidade, trazendo mais ainda massa crítica e num quarto momento eles unem-se entre si compondo uma malha revitalizada que influenciará toda a área .

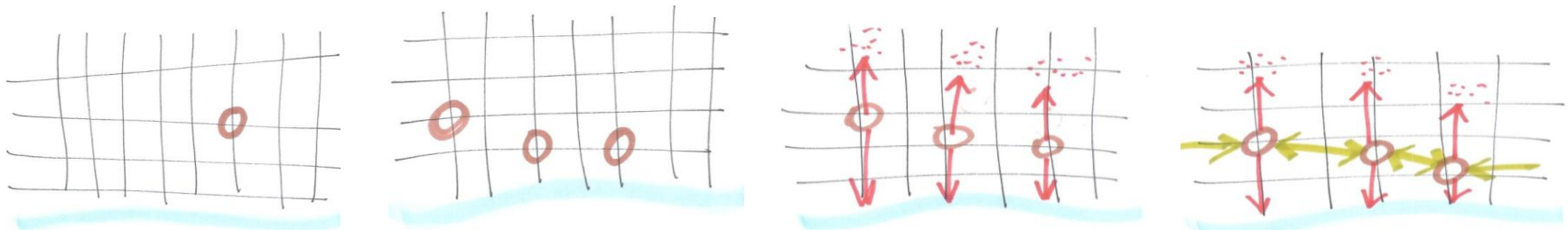
Fases

1

2

3

4



“ metástase positiva ”

PARTE 3

ESTUDO DE CASO
EMPREENDIMENTO
ROSSI FIATECI

Algumas observações:

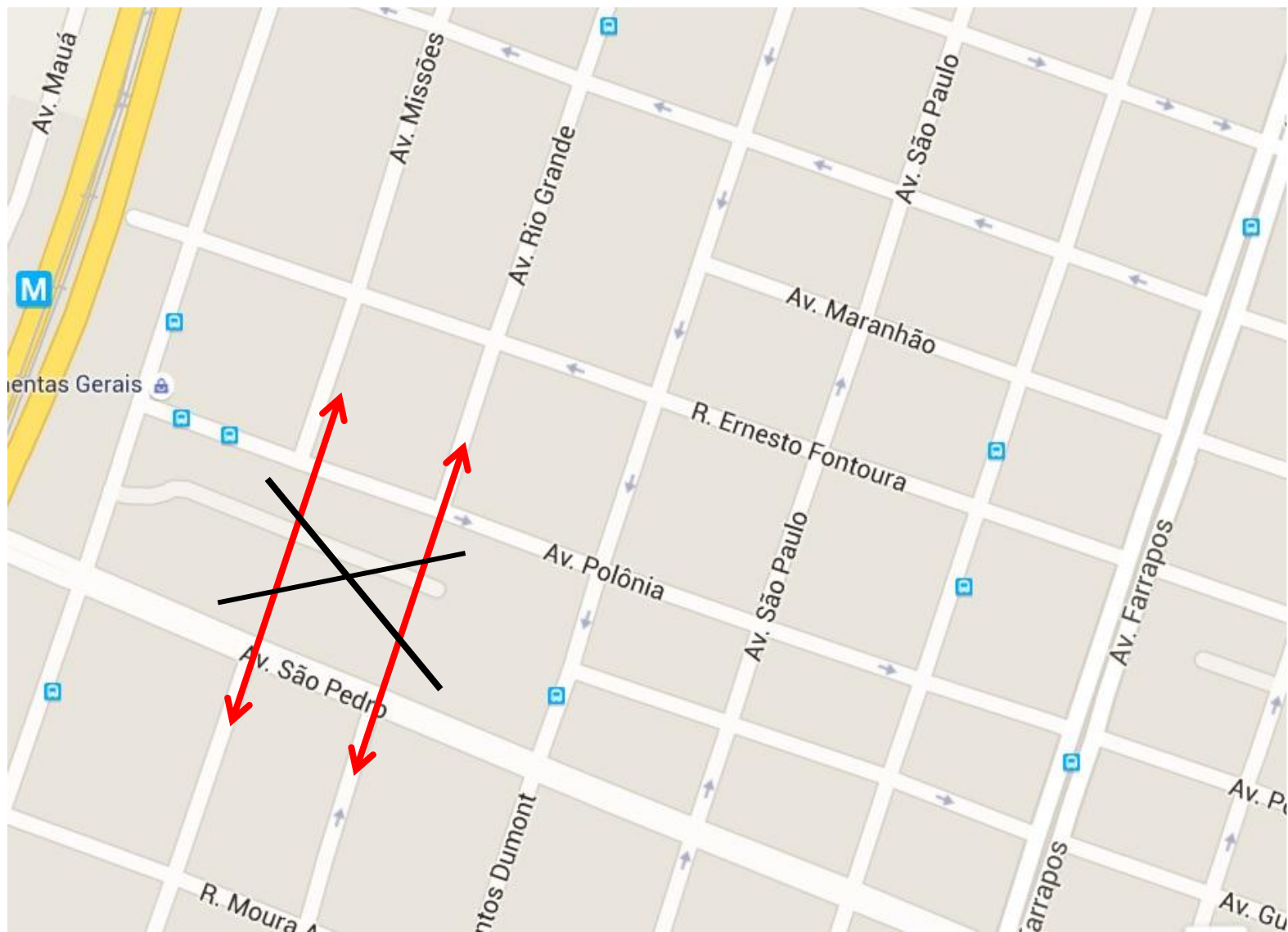
Quando cruzamos o projeto de reuso com a cidade existente: fica pouco clara a **conexão** entre as edificações tanto a nível arquitetônico quanto para o fluxo de pessoas.

Os pontos de acesso são restritos – as fachadas contínuas como a da Av. São Pedro não contemplam as premissas de uma cidade pensada para as pessoas.

Também o fato de as atividades comerciais serem desenvolvidas no ambiente fechado, não em um ambiente voltado para a rua, que gere dinâmica urbana, pode ser evitado.



Mais um fator importante para o bairro:
sua caminhabilidade é comprometida com
quadras muito extensas.





PARTE 3

ESTUDO DE CASO
EMPREENHIMENTO
ROSSI FIATECI

A criação, qualificação ou requalificação do espaço público como elemento articulador da vida nas cidades é ponto fundamental no processo de reuso.

O bairro é contemplado com elementos interessantes para isto, que ainda são muito pouco explorados.

Algumas Conclusões

Algumas Conclusões

A percepção dos antigos edifícios, que permanece na memória coletiva, conta positivamente para a imagem institucional da empresa que a ela se vincula.

Ao mesmo tempo mostrou-se **possível a viabilização econômica** do patrimônio através dos projetos, que permitem o reuso destas edificações como lugares de negócios, de habitação e também de convivência nas grandes cidades.



A permanência do patrimônio histórico com viabilidade econômica depende muito da **dinâmica de seu uso**. Deverá ter massa crítica que o perceba como um *lugar*, onde as condições de urbanidade sejam contempladas.

Condições estas que atendam as necessidades tanto individuais de seus usuários – sejam elas de comércio, moradia ou de serviços – **quanto as necessidades sociais** da contemporaneidade – o convívio, a fruição, o lazer e também o trabalho.

ISOCARP – Como retrabalhar a cidade industrial

A indústria deve voltar a fazer parte das cidades – casos específicos como indústria da tecnologia, da criatividade, da informação.

Ciclos – era da globalização de volta para a “localização”

Inclusão Social – parte fundamental, pois a cidade é feita de pessoas, não apenas de edifícios



ISOCARP – Como retrabalhar a cidade industrial

A indústria deve voltar a fazer parte das cidades – casos específicos como indústria da tecnologia, da criatividade, da informação.

Ciclos – era da globalização de volta para a “localização”

Inclusão Social – parte fundamental, pois a cidade é feita de pessoas, não apenas de edifícios

Não sabemos como será o futuro em 50 anos – temos que pensar executando!



Não sabemos como será o futuro em 50 anos...
temos que pensar executando!



Muito obrigada.