

Carlos Filipe Vinagre Correia Martins

EDIFÍCIO LÚDICO DE LIVRE UTILIZAÇÃO
Anti-Edifício Contemporâneo

Orientador: Pedro Ressano Garcia

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2012

Carlos Filipe Vinagre Correia Martins

EDIFÍCIO LÚDICO DE LIVRE UTILIZAÇÃO
Anti-Edifício Contemporâneo

Tese/Projeto apresentada para a obtenção do Grau de Mestre em Arquitetura no Curso de Mestrado Integrado em Estudos Avançados em Arquitetura conferido pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Orientador: Professor Doutor. Arq. Pedro Ressano Garcia

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2012

*“Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades, muda-se o ser, muda-se a
confiança. Todo o tempo é composto por mudança, tomando sempre novas
qualidades (...)”* (Camões, Luís de , 2001)

Agradecimentos

“Tudo o que recebemos vem dos outros. Ser é pertencer a alguém.”
(Sartre, 1953/1963, p. 6)

Nada do que aqui apresento, ou muito pouco, se teria concretizado sem o apoio, compreensão, disponibilidade e exemplo de algumas pessoas às quais, aqui quero, deixar expresso a minha gratidão.

Aos meus pais que sempre me inculcaram o pensamento pessoano de que
“ O homem é do tamanho do seu sonho “. (Buchsbaum, Paulo, 2004, p. 26)

A todos os meus colegas, em especial ao Gonçalo Casqueiro, Hugo Vieira, Marco Beltrão e Serginho Cerqueira e aos amigos David Pereira e Teresa Catanas pois *“O essencial na vida é convencer ninguém, nem talvez isso seja possível; o que é preciso é que eles sejam nossos amigos; para tal, seremos nós amigos deles; que forças hão-de trabalhar o mundo se pusermos de parte a amizade?”* (Silva, 2007, p.14)

À designer sueca Ylva-Maria Thompson, ao arquiteto holandês John Kormeling e ao criador do Jaaga Freeman Murray pela disponibilidade demonstrada.

And the last but not the least ao meu professor e orientador arquiteto Pedro Ressano Garcia.

“Ser mestre não é de modo algum um emprego e a sua actividade não se pode aferir pelos métodos correntes; ganhar a vida é no professor um acréscimo e não o alvo; e o que importa, no seu juízo final, não é a ideia que fazem dele os homens do tempo; o que verdadeiramente há-de pesar na balança é a pedra que lançou para os alicerces do futuro.”
(Silva, Paulo Neves 2007, p.56)

Resumo

A presente dissertação centra-se num estudo sobre, a conceção de um edifício lúdico, de utilização livre, sendo o projeto uma proposta atualizada e contemporânea de um edifício, relativamente utópico, que encontra no Fun Palace de Cedric Price o seu melhor antecedente.

Apresenta-se uma breve referência a dois espaços sociais que sofreram influência deste anti edifício: o centro George Pompidou em Paris e Jaaga, na Índia.

Os dois casos de estudo aqui apresentados, Downtown Athletic Club em Nova Iorque e o pavilhão da Holanda em Xangai, revelam características relacionadas com o tema do dissertação – liberdade no espaço lúdico e enquanto locais onde o mote da sexualidade é integrado.

O projeto resulta da análise das evoluções sofridas, desde 1960, no que diz respeito aos novos conhecimentos científicos que vieram contribuir para a geração de novas formas de apropriação de conceitos como é o caso do conceito da liberdade em espaços públicos e o da sexualidade. O conceito da sexualidade que evolui com os avanços que as neurociências atingem sobre o conhecimento do cérebro e das emoções e que se traduzem em novas demandas do viver contemporâneo.

Palavras-chave:

Anti Edifício

Espaço lúdico

Fun palace

Sexualidade

Abstract

The present dissertation focus' on the conception of a ludic building, for free/public use, the project being a contemporaneous building with an updated purpose, relatively utopian, that finds its inspiration in the "Fun Palace" by Cedric Price this works best antecedent.

My work presents a concise reference of two social spaces that were subject to the anti building influence: the Georges Pompidou Center, Paris and Jaaga, India.

Both case studies presented, the Downtown Athletic Club and the Netherlands Pavilion in Shanghai, expose characteristics related with the subject of my work - liberty in the use of ludic space and a location where the motif of sexuality is coalesced.

The project results from an analysis of the evolvment suffered, since 1960, in respect to the new scientific knowledge contributed in the formation of a generation with new ways of thinking and living as it relates to freedom in public spaces and the concept of sexuality, that has arisen with the advances of neuroscience, a greater understanding of the human brain and emotions which translates to new demands on a contemporary way of living.

Keywords.:

Anti Building

Fun Palace

Ludic Space

Sexuality

Abreviaturas

AA - Architectural Association School of London

CCA - Canadian Center for Architecture

CIAM - Congresso Internacional de Arquitetura Moderna

DPLP - Dicionário Priberam da Língua Portuguesa

MARS - Modern Architecture Research Group

OLED - Organic Light-Emitting Diode

OMS - Organização Mundial de Saúde

SNC - Sistema Nervoso Central

Índice

Introdução	13
1. Contexto	15
1.1 Espaço Lúdico.....	15
1.1.1 Contextualização.....	15
1.1.2 Definição de Conceito.....	24
1.2 O homem na busca incessante de novas sensações	27
2. Caracterização e Análise.....	31
2.1 Price, Littlewood e o Fun Palace - um novo conceito de espaço lúdico.....	31
2.2 Fun Palace - Programa e Estrutura.....	37
2.3 Influências do Fun Palace em edifícios construídos.....	41
2.3.1 Centro Georges Pompidou.....	41
2.3.2 Jaaga.....	44
3. Casos de Estudo.....	49
3.1 Downtown Athletic Club.....	49
3.2 Pavilhão da Holanda, Expo'10 Xangai.....	51
4. Projeto.....	56
4.1 - Conceito.....	56
4.2 - Estrutura e Programa	58
4.3 Desenhos Técnicos	69
4.3.1 Edifício Imóvel.....	69
4.3.2 Edifícios Móveis.....	82
4.3.3 Hipótese de Disposição	87
4.3.3.1 Planta.....	88
4.3.3.2 Hipóteses de Perspetivas.....	89
Conclusão.....	92
Referências Bibliográficas.....	94

Índice de figuras

Figura 1 - gravura do Palais Royal.....	16
Figura 2 - Perspetiva de Le Corbusier, Ville Radieuse.....	17
Figura 3 - Andy Warhol serigrafia de Marilyn Monroe.....	18
Figura 4 - Poster reivindicativo da década da 1940.....	22
Figura 5 - Instalação de Spencer Tunick, em Bruges, Bélgica, 2005.....	23
Figura 6 - Quadro das medidas de proximidade de Edward T. Hall.....	25
Figura 7- Imagem do simulador virtual da realidade social - second life.....	29
Figura 8 - Fotografia do auditório do teatro Odeon.....	32
Figura 9 - Diagrama em perspetiva da estrutura do aviário do zoo de Londres.....	33
Figura 10 - fotografia do aviário do zoo de Londres.....	33
Figura 11 - fotografia de Joan Littlewood.....	34
Figura 12 - Theatre Royal , 1953.....	34
Figura 13 - Perspetiva de helicóptero sobre o Fun Palace.....	37
Figura 14 - Diagrama do programa do Fun Palace.....	38
Figura 15 - Planta do Fun Palace.....	39
Figura 16 - Diagrama com diversas mutações do espaço do Fun Palace.....	40
Figura 17 - Ilustração da autoria de Cedric Price demonstrando vários programas do edifício.....	41
Figura 18 - fotografia de uma rua do bairro Beaubourg, antes da sua demolição.....	42
Figura 19 - fotografia após demolição do bairro.....	42
Figura 20- Fotografia da maquete entregue no concurso.....	43
Figura 21- Corte transversal.....	43
Figura 22 - Corte longitudinal.....	44
Figura 23- Alfabeto de possibilidades através da construção da estrutura.....	45

Figura 24 - Vista da rua sobre o edifício montado.....	45
Figura 25 - Fotografia sobre o laboratório de eletrónica	46
Figura 26 - Fotografia sobre a plateia de uma conferência.....	46
Figura 27 - Fotografia que demonstra uma área de descanso.....	47
Figura 28 - Fotografia que demonstra o ambiente festivo.....	47
Figura 29 - Diagrama das características do espaço	48
Figura 30 - Vista sobre o Downtown Athletic Club, 2000.....	49
Figura 31 - Corte representativo da espacialização do clube.....	49
Figura 32 - Planta do 9º piso.....	50
Figura 33 - Ilustração da ambiência descrita por Rem Koolhaas do 9º piso.....	50
Figura 34 - Símbolo do pavilhão.....	52
Figura 35 - Vista geral do pavilhão.....	52
Figura 36 - Planta de cobertura do pavilhão.....	52
Figura 37 - Vista sobre o visionamento pelas janelas por parte dos visitantes.....	53
Figura 38 - Vista sobre espaço descanso que simboliza a vida no campo.....	54
Figura 39 - Vista sobre dinamismo formal criado pelo percurso.....	54
Figura 40 - Perspetiva que demonstra importância dada ao elemento mais elevado.....	55
Figura 41 - Diagrama comparativo de dimensões.....	56
Figura 42 - Diagrama com distâncias da distribuição do espaço.....	57
Figura 43 - ilustração Sistema Nervoso Central.....	57
Figura 44 - ilustração do cérebro humano.....	57
Figura 45 - ilustração do Sistema neural.....	57
Figura 46 - Ilustração do interior da estrutura, com a passagem das cablagens.....	58
Figura 47 - Diagrama das distâncias de proximidade de Edward T. Hall	58
Figura 48 - Diagrama da evolução da rampa em função das medidas de proximidade.....	58

Figura 49 - Diagrama da praça pública, demonstrando a busca dos pavimentos envolventes.....	59
Figura 50 - Diagrama da área técnica e de estacionamento.....	60
Figura 51 - Diagrama da praça social.....	61
Figura 52 - Diagrama demonstrativo das áreas acessíveis na praça social.....	62
Figura 53 - Diagrama explicativo da forma de desenvolvimento da rampa.....	62
Figura 54 - Ilustração do conceito do módulo fixo.....	63
Figura 55 - Ilustração da passagem do primeiro círculo inscrito, para o segundo.....	63
Figura 56 - Ilustração dos acessos verticais.....	64
Figura 57 - Diagrama da distribuição dos módulos no espaço.....	64
Figura 58 - Ilustração do encaixe entre os módulos.....	65
Figura 59 - Diagrama de possível distribuição na estrutura dos módulos de maior dimensão.....	65
Figura 60 - Diagrama de possível distribuição na estrutura dos módulos de pequena dimensão.....	67
Figura 61 - Planta Piso -1.....	70
Figura 62 - Planta Piso 0 / Praça Pública.....	71
Figura 63 - Planta Piso 1 / Praça Social.....	72
Figura 64 - Planta do Piso 10.....	73
Figura 65 - Planta final do percurso.....	74
Figura 66 - Planta de Cobertura.....	75
Figura 67 - Corte A-A'.....	76
Figura 68 - Corte B-B'.....	77
Figura 69 - Alçado Principal.....	78
Figura 70 - Alçado Posterior.....	79
Figura 71 - Alçado Lateral Esquerdo.....	80

Figura 72 - Alçado Lateral Direito.....	81
Figura 73 - Perspetiva - Sala Polivalente.....	83
Figura 74 - Planta - Sala Polivalente.....	83
Figura 75 - Planta de Cobertura - Sala Polivalente.....	83
Figura 76 - Alçado Lateral Esquerdo - Sala Polivalente.....	83
Figura 77 - Alçado Lateral Direito - Sala Polivalente.....	83
Figura 78 - Alçado Principal - Sala Polivalente.....	83
Figura 79 - Corte - Sala Polivalente.....	83
Figura 80 - Perspetiva - Instalações Sanitárias.....	84
Figura 81 - Planta - Instalações Sanitárias.....	84
Figura 82 - Planta de Cobertura - Instalações Sanitárias.....	84
Figura 83 - Alçado Principal - Instalações Sanitárias.....	84
Figura 84 - Alçado Lateral Direito - Instalações Sanitárias.....	84
Figura 85 - Alçado Posterior - Instalações Sanitárias.....	84
Figura 86 - Corte - Instalações Sanitário.....	84
Figura 87 - Perspetiva - Bar/ Restaurante.....	85
Figura 88 - Alçado Principal - Bar/ Restaurante.....	85
Figura 89 - Alçado Lateral Esquerdo - Bar/ Restaurante.....	85
Figura 90 - Alçado Posterior - Bar/ Restaurante.....	85
Figura 91 - Alçado Lateral Direito - Bar/ Restaurante.....	85
Figura 92 - Planta de Cobertura - Bar/ Restaurante.....	85
Figura 93 - Planta - Bar/ Restaurante.....	85
Figura 94 - Corte - Bar/Restaurante.....	85
Figura 95 - Perspetiva - Auditório.....	86
Figura 96 - Perspetiva - Auditório.....	86
Figura 97 - Alçado Principal - Auditório.....	86
Figura 98 - Alçado Lateral Esquerdo - Auditório.....	86

Figura 99 - Alçado Lateral Direito - Auditório.....	86
Figura 100 - Planta de Cobertura - Auditório.....	86
Figura 101 - Planta - Auditório.....	86
Figura 102 - Corte - Auditório.....	86
Figura 103 - Planta Exemplo de Distribuição.....	88
Figura 104 - Perspetiva geral do espaço lúdico.....	89
Figura 105 - Vista da praça social.....	90
Figura 106 - Vista sobre o auditório e praças.....	90
Figura 107 - Vista do interior dos módulos imóveis.....	91
Figura 108 - Vista sobre o restaurante no topo do espaço lúdico.....	91

Introdução

A dissertação, centra-se no desenho de um projeto de um espaço lúdico a partir da análise crítica de um edifício que nunca chegou a ser edificado, o Fun Palace de Cedric Price (1934 - 2003).

Pretende-se desenvolver um projeto, que se apresenta como uma reflexão crítica do que pode ser, hoje, um espaço lúdico, com as características subjacentes ao idealizado por Price. O Fun Palace concentra uma série de ideias que refletem uma sociedade em transformação influenciada pela revolução sexual da década de 1960.

O projeto apresentado no final da dissertação centra-se em dois aspetos fundamentais : livre utilização de um espaço lúdico público e sexualidade em sentido lato.

No Fun Palace, Price, projetou um anti edifício, uma vez que desmantela o formalismo das atividades lúdicas e apresenta desenhos de uma arquitetura contendo espaços com a flexibilidade que a cibernética, que dava os primeiros passos, permitia executar. Na proposta de Cedric os espaços podem ser reprogramados, quer para grandes quer para pequenos eventos acentuando assim a transitoriedade destes espaços.

Para o desenho deste projeto, foram considerados alguns princípios contidos no Fun Palace acompanhado duma reflexão sobre sua evolução. A cibernética, por exemplo, não alterou somente a visão do que poderiam ser os espaços, foi muito mais longe. Provocou avanços em várias áreas do saber e da ciências. A invenção da pílula, que esteve na base da revolução sexual, os avanços das neurociências e os novos conhecimentos sobre o funcionamento do cérebro, são mais alguns princípios que evoluíram desde o período de Price e influenciam a atualidade permitindo redefinir e alargar o sentido de sexualidade.

Baseado nestas premissas quais as características de um espaço lúdico nesta era digital, onde tudo funciona segundo redes fluidas tal como as redes neurais? Para abordar esta questão é apresentado um projeto de arquitetura que integra no seu desenho algumas das questões suscitadas pelos planos do Fun Palace.

Começou-se por fazer um levantamento da literatura a consultar relativa ao projeto de Cedric Price, em seguida desenvolveu-se uma análise documental de forma a procurar conhecer melhor as características da proposta, seus antecedentes e também seus procedentes ou seja de que forma influenciou projetos de arquitetura posteriores. Procurou-se não reduzir às óbvias influências, como a do aclamado Centro George Pompidou, mas também abordar questões programáticas de forma a integrar na investigação outras vertentes em questão - sexualidade e espaços lúdicos.

A seleção dos casos de estudo, segue esta linha de investigação, o edifício designado por Downtown Athletic Club, em Nova Iorque, é analisado sob o ponto de vista de liberdade em espaço lúdico e enquanto espaço que continha locais onde o tema da sexualidade era latente mas existente, sendo do ponto de vista da emoção sentimental ou do contato físico com espaços específicos onde podiam ser expressos. O Pavilhão da Holanda, da Feira Mundial em Xangai, é analisado enquanto espaço que retrata a vida social básica e simultaneamente lúdica e educativa.

Com base nas análises apresentadas e reflexão crítica sobre o material investigado procura-se constituir um corpo de conhecimento sobre o tema que serve de suporte ao projeto e onde se pretende redesenhar um novo Fun Palace adequado aos contextos atuais. A adoção de formas fluidas e curvilíneas tiveram como base a integração de alguns princípios programáticos que influenciaram Cedric Price.

A revolução sexual digital e os últimos conhecimentos sobre o funcionamento do cérebro (a forma como os neurónios comunicam com as sinapses e com o resto do organismo humano) surgiram como fontes de inspiração, assim como a forma das redes neurais onde nascem as emoções e que se experienciam na sexualidade, tal como ela hoje nos é apresentada, mas também porque na atualidade nos parece fazer todo o sentido uma vez que também é através de redes fluidas e curvilíneas que hoje em dia comunicamos.

O projeto apresentado no final deste trabalho procura integrar os mesmos princípios, embora revisitados pelo conhecimento contemporâneo, e especular sobre uma possível atualização dos mesmos princípios expressos na proposta de Cedric Price.

1. Contexto

1.1 Espaço Lúdico

1.1.1- Contextualização

Antes de ser definido o conceito de espaço lúdico, tema deste ponto da dissertação, contextualize-se primeiro a sua evolução espaciotemporal, de forma a identificar quais os acontecimentos e os fatores mais significativos que estiveram na base dessa evolução e ainda quais os avanços da ciência que permitem, hoje, ter um conceito mais alargado de sexualidade.

A natureza dos espaços que o homem habita vai-se modificando á medida que este vai evoluindo, e como tal, os espaços públicos e os espaços lúdicos em particular também, uma vez que estes são, no fundo, um palco de interações sociais e assim sendo, necessitando de se adaptar para poderem responder às funções para os quais foram concebidos. (Serdoura & Silva, 2006, p. 6)

A Revolução Industrial (séc. XVIII em Inglaterra) foi o motor responsável pela forma como evoluíram as cidades, pois redirecionou as funções de campo e de cidade e tendo levado ainda ao crescimento explosivo destas, fez emergir a necessidade de repensar alguns espaços e mesmo a própria estrutura da cidade.

Por outro lado, a Revolução Francesa, trouxe novos hábitos de interação social entre os cidadãos , livres e iguais criando condições culturais aliadas a novas formas de entender e de viver os espaços públicos de cariz lúdicos. Tome-se como exemplo o Palais-Royal (1786) [Fig.1] que foi no dizer de Geist:

"O primeiro espaço público ao abrigo da circulação, sendo um teatro de agitação, um espaço de passeio (...) o local onde nos poderíamos informar e divertir e ao mesmo tempo". (Rasteiro, 2008, p. 16-17)



Figura 1 - gravura do Palais Royal (University of California Press, 1991)

Entre os finais do século XIX e meados do século XX, as cidades tornaram-se aglomerados de habitações sobrelotadas. O trabalho do campo é cada vez mais trocado pelo trabalho nas fábricas, o homem vive para trabalhar -14h por dia, 6 dias por semana (Gomes, 2001, p.36). As cidades crescem aceleradamente em função desta migração mas a saúde física e psicológica do ser humano não era tida em conta. (Gomes, 2001, p. 503)

Durante as primeiras décadas do século XX (até ao final da década de 50) o Movimento Moderno fez nascer novas soluções urbanísticas e arquitetónicas que se distinguiam pela forma de pensar o espaço em busca de melhor qualidade de vida [Fig.2]. Começa a despontar a valorização do bem-estar do ser humano, mas os edifícios eram ainda pensados como elementos independentes e isolados.

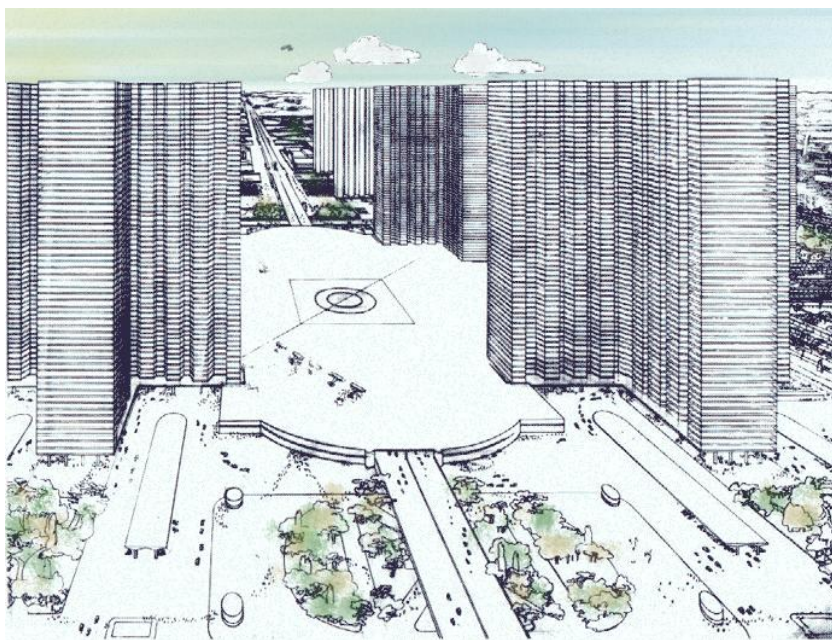


Figura 2 - Perspetiva de Le Corbusier, **Ville Radieuse** (Davidszondy, 2006)

De salientar é também que a Europa do século XX, é marcada por duas grandes guerras mundiais tendo-se o mundo deparado com uma maciça destruição de cidades, ocasionando assim, uma oportunidade de repensar as cidades aquando da sua reconstrução. (Mendes, 2009, p.11)

O autor britânico Nigel Taylor afirmava:

A nova cidade não se fundamenta na busca de um ideal redentor como no modernismo, mas sim um olhar descomplexado para a realidade, na constante procura de modelos dinâmicos e da sua adaptação a uma multiplicidade de referências e a especificidade de cada contexto. (Taylor, 2003, p. 166)

Segundo Taylor a experiência das pessoas, dos lugares e das qualidades dos lugares, são muito mais diversas e abertas do que anteriormente. Com o pós-modernismo, na arquitetura das décadas de 50 e 60, alguns arquitetos como Robert Venturi e Frank Gehry voltaram-se para um estilo feito de utilidade, evidenciando que o artista criativo deu lugar ao técnico capaz de operar manifestações do passado, mas criando algo de novo. E não foi só na arquitetura, o mesmo aconteceu com a obra Andy Warhol [Fig.3], que se apropriou de ícones e trabalhou a suas imagens criando algo de novo. (História do Século XX - Década a década [HSXX-DD], 2004, p. 127)



Figura 3 - Andy Warhol - serigrafia de Marylin Monroe (Blog Colegiostockler, 2010)

É uma época que enfatiza a descontinuidade, a fragmentação, a desestruturação, onde a influência das filosofias fenomenológicas, de existencialismo e de desconstrutivismo de Heidegger é notória.

Já na década de 70, com a crise energética mundial a marcar o fim do crescimento económico que sucedeu à II Guerra Mundial, entra-se num período de reflexão sobre o edificado questionando-se os planos urbanísticos surgidos na sequência de: *The Heart of the City* (8º CIAM – Josep Sert). É contudo com a Bienal de Veneza, na década de 80, que surge um novo conceito: *Strada Novíssima*, - a celebração da rua com o espaço envolvente - que procura humanizar as cidades, recuperando espaços, tradições e as relações que se foram perdendo. É o início das recuperações, um pouco por todo o lado, dos espaços lúdicos existentes e que estavam obsoletos. (Lopes, 2008)

Jean François Lyotard (1924-1998) diz que é a época da perda dos:

"Grandes heróis, grandes périplos, grandes objetivos. Estamos perante uma cultura cuja centralidade é dada à comunicação e à representação simbólica". (Lyotard, 1989, p.12)

O período da descompressão sexual que surge após a II Guerra Mundial tem forte influência no novo paradigma de vida americana - *the american way of life*. Modo de vida consumista, cada dia mais dependente da tecnologia de ponta e que tende a “*incorporar a sexualidade na máquina do consumo*”. (Nunes, 1987, p. 98)

Não foram só os avanços tecnológicos em si, que contribuíram para esta *forma de vida* mas os avanços que estes produziram nas várias áreas da vida do ser humano e que provocaram uma enorme evolução em muitas áreas do conhecimento, como é o caso da pílula anticoncepcional, inventadas por Gregory Goodwin Pincus, Min Chueh Chang e John Rock, em 1954. Esta descoberta originou novas mentalidades e novos modos de ser e de estar, pois permitiu libertar a mulher para a sexualidade sem medo da conceção, o que representou um fator determinante para a revolução sexual que teve lugar na década de 60. (Daintith & Gjersen, 1993/1999, p. 428)

"Na sexualidade contemporânea a procriação não ocupa mais do que um espaço reduzido e marginal." (Bozon, 2002, p.31)

Foi efetivamente a partir da sua introdução e da disseminação do seu consumo que foi possível à mulher aspirar e adquirir igualdade de direitos entre os dois géneros, sendo isto algo que redefiniu o significado do lúdico e que veio tornar possível a revolução sexual. (Hartl, 2011)

Apesar de já se falar em Revolução Sexual, desde 1910, como consequência dos estudos de Sigmund Freud (1856-1939) sobre a liberdade sexual e as questões psicossociais, é de facto nas décadas 50 e 60 que se começam a mudar os valores de moral enraizada na tradição cristã e que segundo o historiador David Allyn foi *"o momento da sociedade sair do armário em relação ao sexo e uso da sexualidade"*. (Allyn, 2000)

Para a OMS a sexualidade é “ *um aspeto central do ser humano ao longo do seu ciclo de vida e engloba múltiplas facetas, e é experimentada e expressa em pensamentos, fantasias, desejos, crenças, atitudes e valores.* ” (Butler, 2004)

A definição acima citada versa no fundo sobre:

" (...) *Uma energia que nos motiva para procurar o amor, o contacto, a ternura a intimidade; ela integra-se no modo como nos sentimos, nos movemos nos tocamos e somos tocados. Ela influencia sentimentos, pensamentos, acções e por isso influencia a nossa saúde física e mental* “, (Bozon, 2002, p.31)

O termo sexualidade, na sua conotação mais genérica e hoje aceite pela comunidade científica, engloba além da dimensão comportamental e biológica, aspetos referentes à personalidade e à identidade. O comportamento sexual compreende todo o sistema de valores atitudes e conduta. A forma como esta é encarada depende de indivíduo para indivíduo, dentro de cada tipo de ambiente sócio cultural e religioso. (Abreu, 2010, p.25)

Há culturas que reagem de determinada forma à relação como as pessoas interagem, às distâncias a que estão e devem estar, à forma como se vestem, à forma como falam, etc. Assim as balizas da sexualidade variam muito consoante as culturas, não sendo possível definir um padrão geral.

Freud considerava a sexualidade como uma força psicológica e biológica fundamental para a estruturação da personalidade. Afirmava que todos os seres humanos nascem polimorficamente perversos, querendo com isso afirmar que o homem pode ter várias fontes de prazer, sem ter forçosamente de chegar ao ato sexual. (Chemama, 2003, p. 187)

O conceito de sexualidade assume-se, assim, como um processo com que o ser humano se estrutura, organiza e comunica, sendo assim transversal às mais diversas manifestações humanas. Inspira arte, cultura, política para além de “*ser organizadora das comunidades humanas porque é geradora de famílias.*” (Diamond, 1999, p.31)

Sendo socialmente modelada, a sexualidade humana e as suas regras morais, foram sendo construídas nas transferências sociais mais globais, nas mudanças que se foram produzindo nas mentalidades e nas instituições com elas relacionadas. (Abreu, 2010, p.24)

A socialização de um indivíduo na área da sexualidade é pois, um processo em que intervêm, assumindo ou não essa intervenção, todos os atores que nos modelam a nossa identidade em todas as áreas da nossa vida, quer em contextos informais, (família, amigos), quer os grandes modeladores sociais (media), quer os meios mais formais (a escola).

A sexualidade já não é só para assegurar a continuação da espécie, a sexualidade alcançou o seu próprio significado. Independente do desejo de reproduzir ela foi redirecionada ao prazer ao bem-estar, tendo agora valor em si e proporcionando a reafirmação da identidade. Expressa-se no estilo de vida que se adota, no modo como se demonstram os afetos, como se vivem as emoções, como se encara a sensualidade. É uma parte integrante da nossa identidade básica, *“pois todos estes traços são dissonantes e afiguram-se bizarros para os padrões dominantes das outras 4300 espécies de mamíferos”*. (Vilar, 2003)

“(…) Parece-nos verosímil defender que o padrão de funcionamento sexual dos seres humanos, em si mesmo, foi determinante para a evolução da espécie. O sexo recreativo, do ponto de vista evolutivo, foram e são tão importantes quanto a elevação do crânio em relação ao rosto, a postura vertical...” (Vilar, 2003)

Contribuiu para que a nossa espécie adquirisse características únicas entre os organismos vivos que habitam o planeta terra.

Mas a era tecnológica aproximou as pessoas, permitindo que uma pessoa da Nova Zelândia mantenha uma relação com alguém em Portugal fenómeno estes que, são analisados por alguns sociólogos como passível de aumentar, uma vez que, na maior parte dos casos estes fenómenos são sintoma de solidão, de falta de conectividade real entre as pessoas. (Turkle, 1995, p.12)

É um fenómeno que é ao mesmo tempo causa e efeito; a agitação da vida atual origina que as pessoas recorram aos canais digitais para se relacionar, é mais cómodo mais seguro e está a um toque de dedo. Contudo esta prática leva a uma falsa sensação de completude porque na

realidade está-se só; por outro lado é por existir cada vez mais individualismo e solidão que as pessoas procuram contato com outros através dos meios digitais. Neste paradigma emergente é em primeiro lugar pela linguagem das imagens que a sexualidade conquistou o seu lugar na sociedade.

“ Uma orgia de imagens de todos os tipos “ (Folscheid (2002, p.179)

O tema *“ser humano como ser em relação“* foi desenvolvido no séc. XX pelas correntes existencialistas e fenomenológicas e *“actualmente tem-se posto em evidência a importância central da relacionalidade como constituinte do ser humano”*. (Dinis, 2004, p.8)

Entramos numa era, onde muito do que se relaciona com a sexualidade está disponível à distância de um clique de rato, mas curiosamente, não a sexualidade a que se refere este tema, não a sexualidade no seu sentido lato. O toque, o olho no olho, o odor, o contato “real”, vivido, sentido, experienciado.

Outras condições foram criadas e contribuíram também para a revolução sexual: a legalização do aborto, a nudez em público que se manifestou, por exemplo no uso do monokini nas praias, a enorme melhoria de condições na área da obstetrícia, a difusão em massa através do rádio e da televisão de imagens cada vez mais arrojadas e ainda a maior independência financeira adquiridas por um número crescente de mulheres depois da Segunda Guerra.[Fig.4]. (HSXX-DD, 2004, p. 137)



Figura 4 - Poster reivindicativo da década da 1940 (Wikipedia, 2007)

Perante estas conjunturas e a igualdade de direitos entre géneros foi possível que o tema de sexualidade se tornasse num assunto trivial, alterando a forma do homem pensar, a forma de viver o espaço e a forma de viver. Não foi uma mudança imediata, pois esta obriga a uma mudança de mentalidades, e estas mudam lentamente, mas na realidade os temas ligados à sexualidade foram ganhando terreno e encontram-se nas montras das lojas das cidades, nas fotos de nus coletivos (Spencer Tunick) [Fig.5], nos anúncios, nos filmes, nas transparências cada vez mais utilizadas para a roupa feminina, na educação nas escolas. (Teixeira, 2006, pp. 7-9)



Figura 5 - Instalação de Spencer Tunick, em Bruges, Bélgica, 2005 (Landscapestories, 2009)

A sexualidade, no seu sentido mais amplo, ganhou um lugar no quotidiano do ser humano. Foucault descreveu a sexualidade como “um terreno privilegiado de controlo social “ mas passou no séc. XXI a ser um terreno de construção individual . (Vilar, 2005, p.8)

1.1.2 Definição de Conceito

Espaço Lúdico

Epistemologicamente espaço tem origem no latim *spatium*, -ii, que significa distância, intervalo entre limites, que conjugada com a palavra lúdico, que também tem origem no latim na palavra *ludus*, -i, que significa divertimento, jogo e -ico que significa distração, sendo adjetivo a palavra recreativo, que serve para divertir ou dar prazer, subentende-se que espaço lúdico é uma área entre limites que se destina ao recreio, à diversão, ao prazer, conclui-se que espaço lúdico é uma distância entre algo destinada ao prazer, à diversão.

Espaço lúdico público - este conceito encerra em si três dimensões: (Borja, 1998, p.14)

A dimensão jurídica:

Enquanto espaço público e enquanto conceito jurídico- está submetido a uma regulamentação por parte de quem detêm o solo e garante a acessibilidade a todos, definindo ainda as condições da sua utilização e instalação das suas atividades. (Borja, 1998, p.14)

A dimensão espacial:

“Critérios e parâmetros da qualidade do espaço público, entre os quais para além das qualidades simbólicas, identitárias e de inclusão e coesão social, a segurança conforto e aprazibilidade, fatores de mobilidade e acessibilidade diversidade e adaptabilidade são fatores essenciais para o sucesso dos mesmos”. (Brandão, 2008, p.12)

Tudo o que o homem faz e como faz está relacionado com a sua experiência espacial. Daí que o estudo da “proxémia” [Fig.6] seja tão importante, sobretudo num espaço público uma vez que o significado que atribuímos ao espaço que normaliza o nosso comportamento está ,no dizer de Edward T. Hall, relacionado com as distâncias interpessoais e partindo dos recetores: tato, olfato, audição e visão, o autor.

Existem quatro distâncias de proxémia, definidas por Hall: pública, social, pessoal e íntima. As distâncias são medidas pelos sentidos, pela forma como relacionamos e sentimos esse alguém. A distância pública é a que menos estimula menos os sentidos. Tem como limite máximo 3,6 metros, tendo o indivíduo uma noção espacial daquilo que o rodeia, através da visão e pela audição, sendo que para estabelecer contacto verbal é necessário levantar a voz.

No caso da distância social o volume da voz é normal. Tem como limites de distância entre os 3,6 e os 1,2 metros. (Hall, 1986, p.142) Segundo as palavras de um dos sujeitos inquiridos por Edward T. Halla distância social é "o limite do poder sobre outrem". (Hall, 1986, p.141) O termo "distância pessoal", deve-se a Hediger e designa a distância fixa que separa os membros das espécies sem-contacto, quase como se de uma esfera que nos envolve-se limita-se essa distância. Vai desde 1,25 a 0,45 metros, ou seja é a distância que os indivíduos conseguem ter perceção sobre os pormenores íntimos do rosto e existe a possibilidade de toque pelas suas extremidades. A proximidades entre as pessoas pode revelar a sua relação ou sentimentos, tomando como o exemplo da relação de proximidade de uma esposa em relação ao marido, que normalmente é diferente com outra mulher. (Hall, 1986, p.139)

A distância íntima pode ter um cariz invasor pelo seu impacto sobre o sistema preceptivo. São ativados todos os sentidos, o individuo consegue sentir o calor corporal, o ritmo respiratório, do outro, o cheiro e o hálito. A distância fixa-se entre o toque dos indivíduos e os 0,45 metros de distância entre eles. É a distância do ato sexual e da luta por todo o corpo estar em possível contacto. Nesta distância o individuo perceciona a sua envolvimento principalmente pelo tato e olfato, sendo que devido à proximidade, com a visão a menos apurada. (Hall, 1986, p.137)

DISTÂNCIA ÍNTIMA	MODO PRÓXIMO - 0,15 METROS
	MODO AFASTADO - 0,15 - 0,45 METROS
DISTÂNCIA PESSOAL	MODO PRÓXIMO - 0,45 - 0,75 METROS
	MODO AFASTADO - 0,75 - 1,25 METROS
DISTÂNCIA SOCIAL	MODO PRÓXIMO - 1,20 - 2,10 METROS
	MODO AFASTADO - 2,10 - 3,60 METROS
DISTÂNCIA PÚBLICA	MODO PRÓXIMO - 3,60 - 7,50 METROS
	MODO AFASTADO - > 7,50 METROS

Figura 6 - Quadro das medidas de proximidade de Edward T. Hall (Imagem do Autor)

E a dimensão sociocultural:

Sendo nesta dimensão que, um espaço lúdico, melhor cumpre as suas funções. O conceito de espaço lúdico corresponde à dinâmica no uso dos espaços humanizados, conceito que amplia e diversifica a lógica da apropriação resultante dos históricos processos de urbanização.

De um ponto de vista prático os *"espaços lúdicos edificadas de raiz são para serem usados como espaços de entretenimento e de consumo programado"* (Baptista, 2004)

Estes espaços estão associados à designação de um modo de vida também lúdico e que sendo atualmente dominante, se prende com a industrialização do uso dos tempos livres. Este paradigma de vida ocupa posição central nas sociedades em que o acesso a bens económicos e sociais é generalizado e em que as expectativas do bem-estar e do conforto individual se estenderam à maioria da população.

A televisão e a internet podem ser encaradas como os primeiros espaços lúdicos imateriais (Cartaxo, 2003) verificando-se que estes meios de consumo lúdico garantem a experiência lúdica sem deslocação, o que é paradoxal, se se tiver em linha de conta que tal ocorre ao mesmo tempo que as possibilidades de mobilidade física, nunca foram tão acessíveis.

A vida está já ludicamente pensada numa lógica cada vez mais facilitada. Como tal é necessário hoje em dia, que um espaço lúdico público seja primordialmente atrativo às pessoas, e deles tendo de sair toda uma carga simbólica e afetiva necessária para que as pessoas se desloquem, como no dizer husserliano *"o ir às coisas elas mesmas"* que trata dum encontro com as coisas em carne e osso. (Morujão, 1996, p. 329)

As comunidades virtuais que proporcionam o anonimato e a privacidade criam também um vazio, pois os objetos de desejo são virtuais, imateriais e uma nostalgia do passado, não como nos lembramos dele, mas como base de partida para novas sensações, novas explorações, novos contactos. Os meios eletrónicos ao nosso dispor hoje, operam uma rutura cognitiva que constitui uma verdadeira revolução psicológica suscetível de modificar a nossa relação com o mundo. O que levou ao aparecimento de novas sensibilidades e novas formas de sentir (o espaço).

Segundo Francis Tibbalds (1941-1992), um *"espaço lúdico deve respeitar as heranças do passado mas inserir novas intervenções no contexto existente, satisfazendo a necessidade de fruição e interação social"*. (Serdoura & Silva, 2006, p. 6)

Considerando que o espaço lúdico, antes de mais é um espaço público, pode ser repensado como *"um recurso, um produto, e uma prática social, sexual, política e simbólica."* (Alves, 2007)

Como diz Brandão Alves criar um espaço lúdico é "*assimilar o mistério que envolve os seus múltiplos propósitos sociais, através de um desenho que caminhe ao encontro dos objetivos da sociedade*". (Alves, 2007)

É a apropriação do espaço pelos indivíduos, que o moldam consoante as suas necessidades na procura incessante de novas sensações.

1.2 O homem na busca incessante de novas sensações

"O homem é um animal que persegue objetivos. A sua vida só tem significado quando procura, persegue e luta pelos seus objetivos." (McKenna, Paul , 2006, p.79)

Na Grécia antiga, os filósofos, acreditavam que as emoções eram instintos básicos e deviam ser controladas sob pena do homem ver a sua capacidade de pensar afetada. Mais tarde por influência do pensamento dualista de Descarte (penso logo existo) as emoções desaparecem do domínio das ciências. Na mesma linha de pensamento até Kant afirmou que o raciocínio tem de ser feito de uma forma pura, dissociado das emoções. Mas na verdade, à luz da ciência atual são as emoções que permitem o equilíbrio.

A imagem que o ser humano tem de si mesmo, das suas capacidades e competências tem vindo a mudar ao longo da história o mesmo acontecendo em relação às emoções.

"Razão e emoção são um complexo perfeito que através do corpo interage com o ambiente". (Damásio, 2000, p.99)

Se considerarmos, segundo George Orwell e Wimmer (Torres, 2008), que "*o sentimento, as emoções a imagem que o ser humano tem de si mesmo, das suas capacidades e competências pertencem ao ser humano constituindo a sua essência*" que "*a busca da felicidade nos seres humanos é algo de natural*" (Savater, 2005), que ter emoções e estar consciente é uma qualidade que melhora a capacidade de nos relacionarmos com nós próprios e com o mundo, que a emoção influi no nosso sistema imunológico e no nosso bem-estar, que o que todos procuramos é o bem-estar e a felicidade, então um dos objetivos do ser humano é ser capaz de se ir emocionando.

"(...) *Na procura incessante de sentir tudo de todas as maneiras (...) qual filho indisciplinado da sensação* (...) (Campos, 1917).

Com os grandes avanços na área das neurociências, muito se tem escrito sobre o cérebro, surgindo muitas questões relativas às emoções. Diferentes estímulos – térmicos táteis, auditivos, olfativos e visuais chegam a diferentes partes do SNC por vias neurais envolvendo recetores e nervos periféricos. Atividades vitais como comer, andar e as expressões artísticas e lúdicas ativam um circuito especializado de neurónios que produzem e regulam a sensação de prazer. Segundo Eduardo Punset (1936 -), estes neurónios situam-se por cima do tronco encefálico na área tegmental ventral. Daí, os neurónios , usando os axónios (uma das suas componentes semelhante a um tubo), transmitem as mensagens às células nervosas situadas no núcleo accumbens. Este, pertence ao sistema mesolímbico dopaminérgico e surge como uma interfase límbico-motora que segrega a dopamina funcionando como um neuro-estabilizador. (Punset, 2008)

O neurónio tem a capacidade de produzir sinais eletroquímicos capazes de alterar o estado de outras células porque produzem e propagam a corrente elétrica ao longo do axónio, desde o córtex motor até ao tronco cerebral ou da espinal medula até à extremidade de um membro. Quando a corrente elétrica atinge a ponta do axónio - a sinapse - provoca a libertação de uma molécula química denominada neurotransmissor e que por sua vez vai atuar na célula seguinte num fenómeno em cadeia. Se essa célula for uma fibra muscular tem - se como reação o movimento. (Damásio, 2010, p.101)

Hoje as fronteiras entre a realidade e o digital tendem a tornar-se ténues. Estamos perante uma nova revolução não só nos padrões de relacionamento social mas também na forma como perseguimos os nossos objetivos, na forma como nos emocionamos, e estamos assim também a alterar os nossos padrões neurais. A auto imagem, a auto estima, depende agora não só dos conhecidos mas também dos desconhecidos. São imagens que nos chegam deformadas de um mundo virtual onde existe o objetivo de proporcionar uma segunda vida - *second life* [Fig.7] .



Figura 7- Imagem do simulador virtual da realidade social - second life (Duke, 2010)

Segundo António Damásio (1944 -), o grave problema dos nossos dias e do futuro é a diferença de velocidades entre, o cérebro emocional que é lento, e o cérebro cognitivo que se tem tornado cada vez mais rápido. Aprendemos muito rapidamente uma quantidade de fatos, recolhemos uma quantidade de imagens e sabemos manipula-las, mas as emoções que deviam ser disparadas por esses fatos não o são pois não houve tempo para as processar. (Damásio, 2010, pp.369-370)

Foi-se criando um mundo paralelo onde o melhor confidente é um computador e vai-se estando paradoxalmente cada vez mais só e mais indiferente, pois não existe o afeto real.

O ser humano depara-se, mais uma vez, com a necessidade de recorrer” *ao eterno retorno*” de Friedrich Nietzsche, e à necessidade de sair, de encontrar gente, de conviver, de experienciar novas sensações, sentindo uma certa nostalgia do passado, não como nos lembramos dele, mas como base de partida para novas sensações, novas explorações, novos contactos novas emoções. (Damásio, 2010, p.363)

Também os espaços requerem novas conceções, que nos surpreendam pelas suas atividades e que também estas não sejam estáticas, monótonas, que sofram uma revolução.

Segundo Pierre Levy, filósofo tunisino, que escreveu sobre a evolução da humanidade, abordando o desenvolvimento da Internet e da digitalização da informação, revolução é:

"Recomeço e retorno cíclico, acontece depois de esgotados os meios e os modos do tempo anterior." (Levy, 1992, p.64)

De facto hoje as exigências não são as do passado, nem sequer as do presente, o hoje já está ultrapassado no amanhã. Requer-se assim que os espaços lúdicos, enquanto arquitetura de eventos, sejam pensados de forma efémera, não enquanto arquitetura, mas pelo fato de ser de eventos.

As novas tecnologias digitais entrelaçam o ser humano uns com os outros e as informações aparecem tão instantaneamente, de forma tão continuada, que a velocidade com que a recebemos, mal dá para se adquirir novos conhecimentos. Nada era eterno, mas agora, tudo nos parece fluído, sem solidez, quer no espaço físico, quer no tempo, tão fluído como as redes através das quais comunicamos.

"O mundo todo, passado e presente, se desvenda, agora, aos nossos olhos como uma planta a crescer, num filme passado a uma velocidade impensável". (McLuhan & Powers, 1992, p.61)

Cada vez mais o ser humano tem a sensação constante de estar a ser ultrapassado e a de estar a perder algo, o que cria no homem uma sensação de incompletude, que gera um sentimento de angústia e de novo stress - o tecnostress. É que abordamos o "novo" com o condicionamento psicológico e as reações sensoriais do antigo, pois ambas vêm da mente e as mentalidades alteram-se lentamente. (McLuhan & Powers, 1992)

"Quando já conhecemos o que está à volta, pequenos pormenores podem ser grandes excitações; na lógica contrária, se uma pessoa se habitua a ansiar por novas coisas há uma certa substância na excitação que leva a ter de aumentar a quantidade e a procura." (Tavares, 2002)

2. Caraterização e Análise

2.1 Price, Littlewood e o Fun Palace - um novo conceito de espaço lúdico

Cedric Price foi uma das mentes arrojadas da sua época em Inglaterra e no mundo. A sua personalidade rebelde e o seu sentido de humor, fez com que no seu percurso tivesse estabelecido boas relações com muitos arquitetos, no entanto como ele próprio não apresentava qualquer estilo arquitetónico formal definido também nunca demonstrou a sua preferência por qualquer estilo vigente. A simplicidade do seu desenho primou sobre a sua consideração estética. (Mathews, 2007, p.42)

"[Price] stays with his principles, doesn't follow fashion, and has never paid any attention to style. He seems always to have marched to a different drummer and didn't really care for what other architects are doing..." (Mathews, 2007, p.73)

Nascido em 1934 em Stone, a sua educação sofre grande influência pela parte materna que pertencia à classe média-alta. Seu pai, no entanto pertencia a uma classe social mais baixa e Cedric identificava-se fortemente com as condições da classe trabalhadora, o que originou que ele não se tenha sentido particularmente identificado com nenhuma classe social, adaptando-se a todos os tipos de ambientes; lidava tão bem com um radical de esquerda, como convivia com mineiros ou com membros da classe alta. (Mathews, 2007, p.18)

Foi através do pai, Arthur Price, que teve os seus primeiros contatos com a mudança e a impermanência. O seu pai alistou-se na Marinha Real Inglesa, na primeira guerra mundial, com apenas 15 anos e decidiu fazer carreira de oficial depois da guerra. Contudo, após o final da primeira grande guerra acabou por ser despedido, devido às reduções financeira no ministério que os titulava. (Mathews, 2007, p.19)

Cedric Price aprendeu com o pai que, apesar de um oficial da marinha ser considerado um trabalho seguro para a vida, na época, as circunstâncias da sociedade podem alterar essas normas - fator que se veio a revelar crucial na sua forma de encarar a arquitetura. Na vida nada deve ser dado como adquirido. (Mathews, 2007, p.20)

Mais tarde o pai acabou por se tornar arquiteto projetista para a firma Harry Weedon's, onde trabalhou em 1937 no projeto do teatro, estilo Art Deco, Odeon Theatre na praça Leicester, em Londres [Fig.8] e que acabou por se tornar uma das suas primeiras inspirações arquitetónicas como ele próprio cita:

"I think my father is the architect who has had the greatest influence upon me, because he encouraged me to design things from the age of about eight onwards." (Mathews, 2007, p.19)

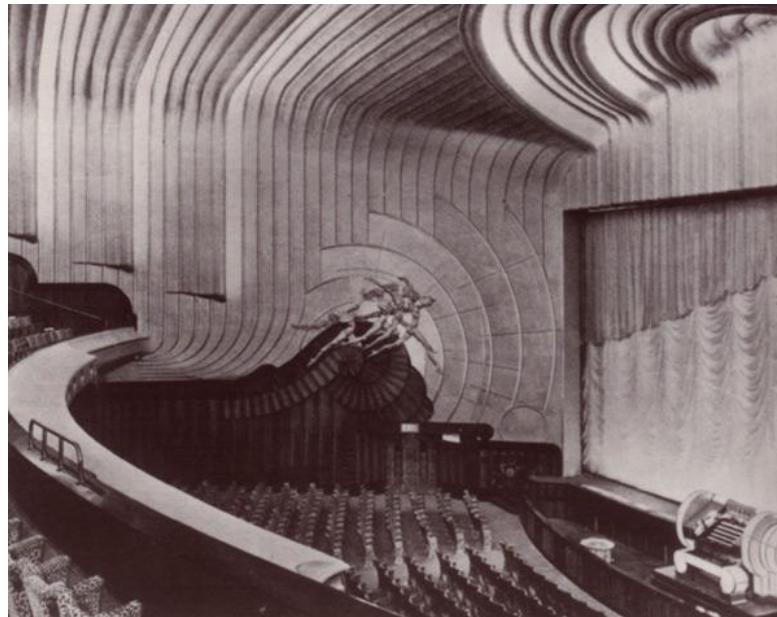


Figura 8 - Fotografia do auditório do teatro Odeon (Filmeducation, 2003)

Em 1948 o seu pai o encaminhou para a arquitetura, oferecendo-lhe quando este tinha apenas 14 anos o seu primeiro livro de arquitetura - *The Modern House in England* - de onde constavam projetos de vários membros do British MARS, tendo-lhe sido através desse livro, introduzido temas como a pré fabricação ou técnicas de ferro. (Mathews, 2007, p.24)

Em 1955 quando acabou o bacharelato, na Universidade de Cambridge, seguindo os seus estudos na *Architectural Association School of Architect's* [AA] de Londres, onde com o passar do tempo entendeu que a arquitetura era mais um processo do que uma forma. A partir de 1958, passou a leccionar na A.A. Acreditava que a responsabilidade do arquiteto não era criar edifícios eternos, mas sim fornecer uma adaptação fácil do presente e do futuro imediato. (Mathews, 2007, p.30)

Uma estrutura existe para desempenhar certas funções, desde, abrigar os seus ocupantes provê-los de serviços a fazê-los felizes. Um edifício deve potencializar o bem-estar o interesse pela vida como observador ativo e participante.

“O fator tempo é o elemento mais importante na produção de projetos válidos.”

(Pask, 1968, p.128)

O arquiteto não sabe o que será necessário no futuro pois as necessidades e usos iniciais modificam-se ao longo do tempo. Fascinado pela cibernética, e pelo facto das máquinas já se encontrarem disponíveis para fazerem qualquer tipo de trabalho, Price entendeu que esta deveria facilitar a vida das pessoas.

Em 1961 começou uma colaboração com o fotógrafo Lord Snowdon na projeção do que viria a ser o seu mais bem-sucedido edifício construído - o aviário para o zoo de Londres [Fig.9,10] - onde Price criou uma estrutura metálica de 61 metros de comprimento, feita de uma série vigas tetraédricas suspensas cobertas com uma rede de alumínio. (Mathews, 2007, p.35)

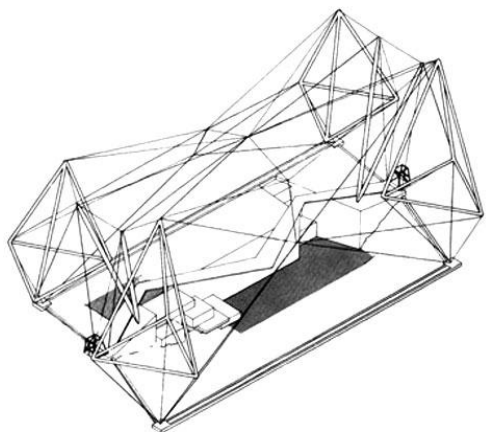


Figura 9 - Diagrama da estrutura do aviário do zoo de Londres (City of Sound, 2007)

Figura 10 - fotografia do aviário do zoo de Londres (Blog Unit1richview, 2009)

Cedric Price não é um arquiteto muito conhecido, fora da círculo da arquitetura, uma vez que se dedicou ao ensino e muito pouco à obra edificada, contudo ele tem uma obra expressiva sobretudo no que concerne a desenhos e à escrita tendo-se tornado numa figura de referência na arquitetura inglesa do século XX.

Aos 28 anos, no ano 1962, Price conheceu Joan Littlewood [Fig.11], ex-diretora do Theatre Royal de Stratford em Londres [Fig.12], que partilhou a sua ideia de criar um espaço lúdico e social diferente - o Fun Palace. (Mathews, 2007, p.63)



Figura 11 - fotografia de Joan Littlewood, com 85 anos (The Guardian, 2008)

Joan Littlewood (1914-2002), tendo origem na classe baixa, desde cedo que lutou pelos direitos dos trabalhadores, tendo feito parte do Partido Comunista Britânico. Em simultâneo, Joan adquiriu o interesse pelo teatro e acabou por representar diversos papéis e produziu algumas peças teatrais. Na adolescência, caracterizou o teatro como sendo simplesmente *"space, light and shelter, a place that would change with the seasons, where all knowledge would be available and new discovery made clear"* (Mathews, 2007, p.46). Descrição que trinta anos mais tarde viria a repensar, mas pensamento este que viria a influenciar o desenho de Fun Palace.

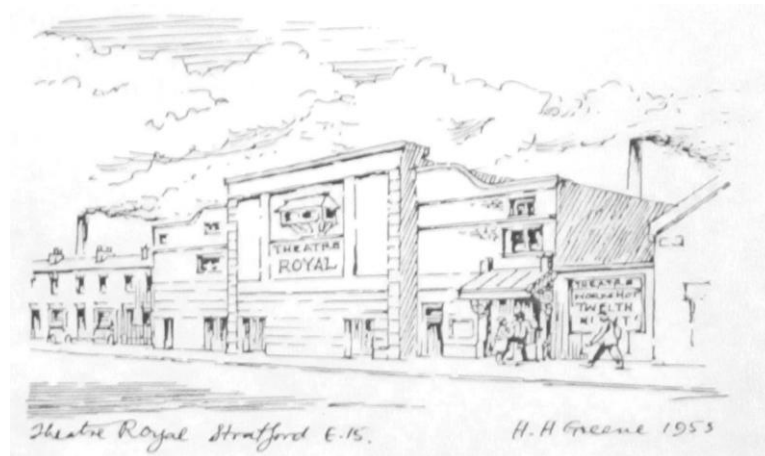


Figura 12 - Theatre Royal (Mathews, 2007, p. 57)

Tendo criado a sua própria companhia, acaba por a abandonar em 1961 sem nunca ter abdicado do sonho de criar o espaço social lúdico educativo que visionara em adolescente e que Price tentou concretizar. Joan, com os seus 30 anos de experiência em teatro, redefiniu a ideia de espaço teatral que tivera, ou seja que não só mudasse com o tempo e onde o conhecimento estivesse disponível, mas que também deveria ser um espaço para brincar, aprender e tudo o que se desejar. Um espaço inspirado nas salas de música inglesas, jardins públicos e feiras de rua . (Mathews, 2007, p.66)

Price, que primordialmente não levou a sério a ideia, acabou por se embrenhar por ela e pelo que um espaço desta natureza poderia proporcionar enquanto espaço lúdico/educativo com condições que contribuíssem para resolver algumas tensões da vida nas cidades. E começou a trabalhar no Fun Palace.

"It was well into the detailed design of the project that, at an alcohol-inspired brain-storming session off Times Square in 1962, we decided on the name Fun Palace". (Price, 1990, p.32)

Inspirado pela visão de Joan, Price procura então inspiração na história da arquitetura lúdica inglesa: *pleasure domes*, *follies*, salões de música, jardins públicos, etc., no entanto os únicos modelos que os atraíram realmente a ambos, foram os jardins públicos lúdicos do século XVIII.

A ideia de Littlewood era dismantelar todo o formalismo do teatro e dos espaços de entretenimento, tentando reincorpora-las no dia-a-dia das pessoas. Price projetou o Fun Palace para ser um anti edifício. (Mathews, 2007, p.73)

Como a ideia não tinha nenhum programa definido, achou que não deveria ter uma forma específica e não ter plantas definidas. (Mathews, 2007, p.66) A constante mudança de atividades determinaria a forma do espaço. A flexibilidade ou mudança do espaço apenas dependeria das pessoas e das atividades que delas resultassem. A variabilidade do Fun Palace não está comprometida pela sua composição formal, pelo gosto ou por moda, mas sim pela constante mudança programática requerida pelos utilizadores. Considerou-se fundamentar

antecipadamente as necessidades dos possíveis padrões de uso, no entanto a mente humana não seria capaz de regular algo que se pretende ser completamente imprevisível.

Price ambicionava que o projeto apresentasse muita flexibilidade incorporada como forma de potenciar o espaço fluido, com células pequenas com muitos serviços associados e grandes espaços com poucos serviços.

Para o autor, já não é possível pensar a arquitetura como algo estático e imutável, em vez disso acha que se deve ver a arquitetura como dinâmica e ágil, um sistema aberto onde qualquer pessoa pode ter um papel interativo.

“Technology is the answer, but what was the question?” (Price, 1979)

Price encontrou a resposta na cibernética, que se encontrava numa fase inicial na altura, mas que lhe permitiu criar um sistema dinâmico que se autorregulasse e autocorrigisse para que não houvesse efetivamente uma mas várias hipóteses de cenários utilizáveis. O Fun Palace explora o conceito, tornando-se um 'edifício virtual', que pode ser reprogramado para cumprir uma infindável variedade de funções, deixando de ser um convencional espaço arquitetónico, tornando-se numa estrutura tridimensional feita de uma série de funções algorítmicas, ou seja, através de funções matemáticas informatizadas, cujo conjunto de regras e operações permitem resolver, num número finito de etapas, um problema. (Mathews, 2007, p.74)

Em 1963, o projeto do Fun Palace conta com o apoio de um dos mentores da cibernética, Gordon Pask (1928-1996). Este era fã do Littlewood's Theatre Workshop e como tal deu o seu contributo para o Fun Palace, tendo ficado fascinado com o projeto, que tem como objetivo "

"seeking the unfamiliar, and ultimately transcending it". (Mathews, 2011, pp. 39-48)

De acordo com a sua perceção, a arquitetura ,apenas tinha significado como ambiente humano, que perpetuasse a interação entre os seus utilizadores, sendo que de uma forma viabiliza o encontro e simultaneamente de outra forma controla os comportamentos da estrutura. Pask acredita que através da cibernética, o arquiteto consegue controlar um espaço social, ou melhor dizendo, a arquitetura passa a ser controlada pelo público, que escolhe o ambiente que deseja. Porém Cedric Price não concordava exatamente com esta visão, e considerava que a cibernética serviria para retirar as funções do arquiteto na escolha do cenário, passando a ser tudo automatizado. Dando assim uma completa noção de liberdade de

distribuição espacial aos utilizadores. Os utilizadores podem alterar ou arquitetar o edifício constantemente, consoante as suas necessidades. (Mathews, 2007, p.74)

O Fun Palace [Fig.13] torna-se um espaço multifacetado, onde os utilizadores podem passar o tempo livre de uma forma interativa, aprendendo e divertindo-se, num ambiente *Monty Pythonesque*, em simultâneo. (Canadian Center for Architecture [CCA], 2003)

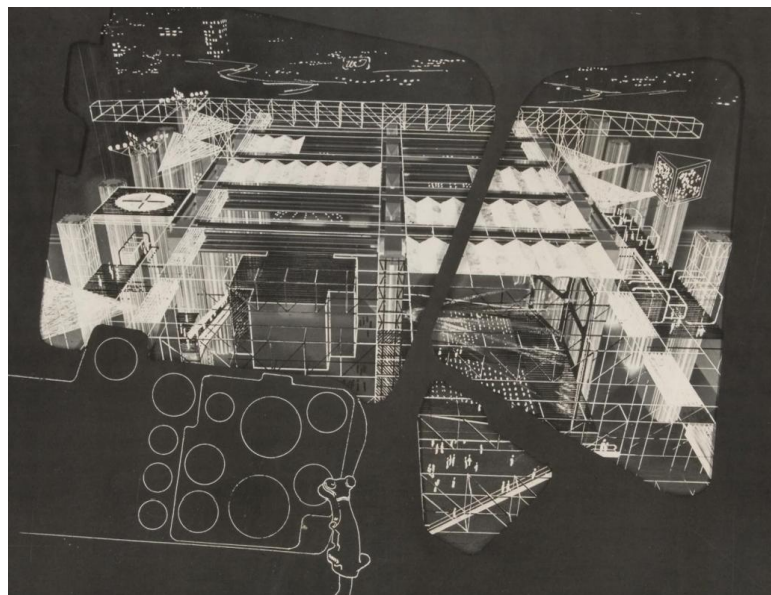


Figura 13 - Perspetiva de helicóptero sobre o Fun Palace (Canadian Centre for Architecture, 2003)

2.2 Fun Palace - Programa e Estrutura

No ano de 1944, ainda durante a Segunda Grande Guerra, o *London County Parks Committee*, antecipava a necessidade de espaços abertos destinados ao lazer. Com o bombardeamento de Londres e consequente desindustrialização pós-guerra, deixou abandonadas fábricas, armazéns, entre outros terrenos também sem utilização e consecutivo desmantelamento fez disparar o desemprego exponencialmente. (Mathews, 2007, p.66) O dia-a-dia das comunidades mudou e tornou-se monótona para a classe desempregada.

A projeção do Fun Palace não estava configurada para um local específico e Cedric por não ter um programa previamente definido por Littlewood, não sabia com que espaço contar nem que forma ter. As únicas premissas apresentadas por Joan Littlewood foram de um espaço onde a criatividade, a educação coincidissem com o lazer [Fig.14], não tendo o espaço

definido, devido à enorme oferta de espaços e ao desejo de procura do sítio ideal. (Price, 2003, pp. 11-13)

O lazer e o desemprego tornaram-se numa das principais preocupações políticas, económicas, sociais e no Reino Unido. Devido aos problemas de desemprego crescente, aumenta o risco de problemas sociais como o alcoolismo, o crime ou, de maior preocupação política, as revoluções políticas. Era necessário pensar algo construtivo e produtivo que instruí-se, educasse e ajudasse essas pessoas a reintegrarem-se de novo na sociedade. O Fun Palace surge neste contexto. (Mathews, 2007, p.64)

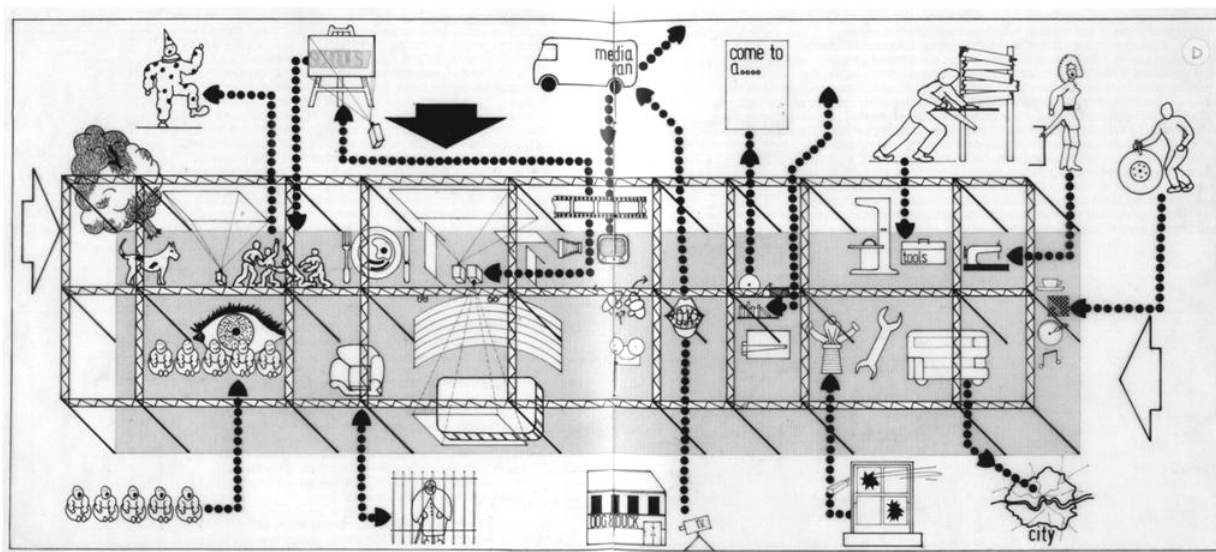


Figura 14 - Diagrama do programa do Fun Palace Canadian Centre for Architecture, (2003)

A procura de uma nova arquitetura para uma nova sociedade de lazer tornou-se tema, e Price sentiu que não existiam modelos arquitetónicos para a sua base de conceção. Projetou o Fun Palace para que fosse um anti edifício, não se caracterizando pela forma física, moda ou gosto, mas pela constante mudança programática dos seus 26075 m² (237,7 metros de comprimento por 109,7 metros de largura) [Fig.15], que poderia receber 55 mil pessoas. (Mathews, 2007, p.78)

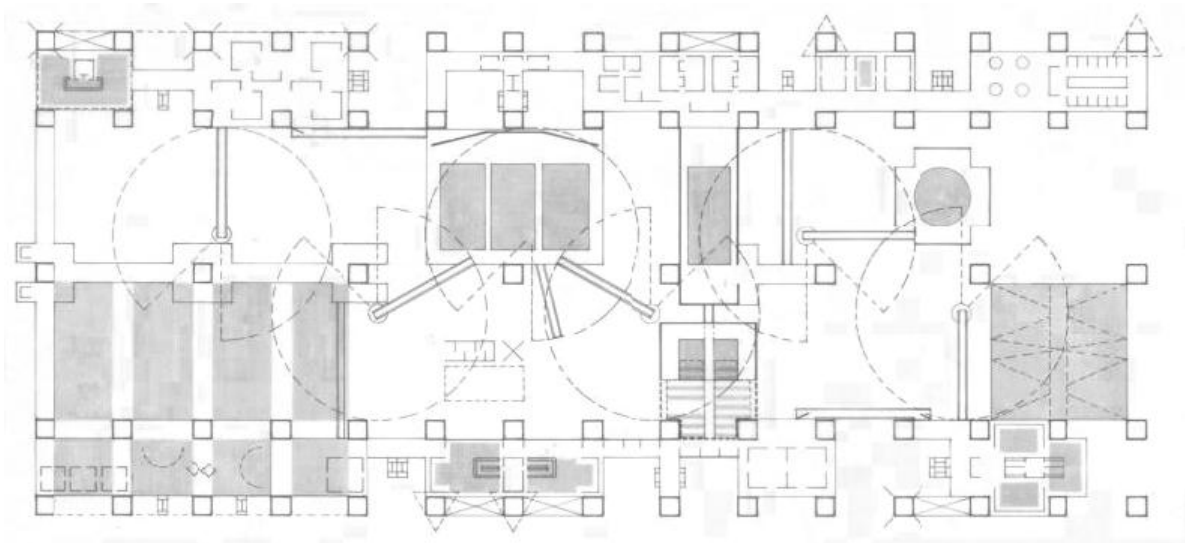


Figura 15 - Planta do Fun Palace (Canadian Centre for Architecture, 2003)

Não há uma necessidade de procura da entrada principal, porque todo o espaço é aberto, libertando o utilizador, sem portas, nem antecâmaras, filas ou funcionários que nos digam o que fazer ou não fazer, e tendo todas as informações do que acontece disponibilizadas em ecrãs, facilitando assim às pessoas a criação dos seus próprios percursos. (Mathews, 2007, p.81)

O Fun Palace é organizado à semelhança de uma basílica, uma nave central principal e duas laterais, com as três naves marcadas por cinco filas de colunas, cada uma com 15 colunas de aço. Na nave central, com 73,2 metros de largura, os pavilhões e pisos são reposicionados por uma viga móvel que percorre todo o comprimento, acompanhado por uma cobertura suspensa rebatível, que protege o espaço da chuva, mas que através da sua transparência deixa passar a luz. Cobre a ala central quase por completo. Nas duas menores naves de 18,25 metros de largura, também os pisos podem ser reposicionados e os seus elementos arquitetónicos, unidades modulares de alumínio, podem ser recolocados em qualquer lado, tendo o edifício como acessos escadas e elevadores nas colunas, também rampas, escadas rolantes com pivô, que rodam consoante a disposição do espaço, passarelas rolantes e pontes que unem os espaços. O Fun Palace é um edifício infinitamente mutável [Fig.16]. (Mathews, 2007, p.77)

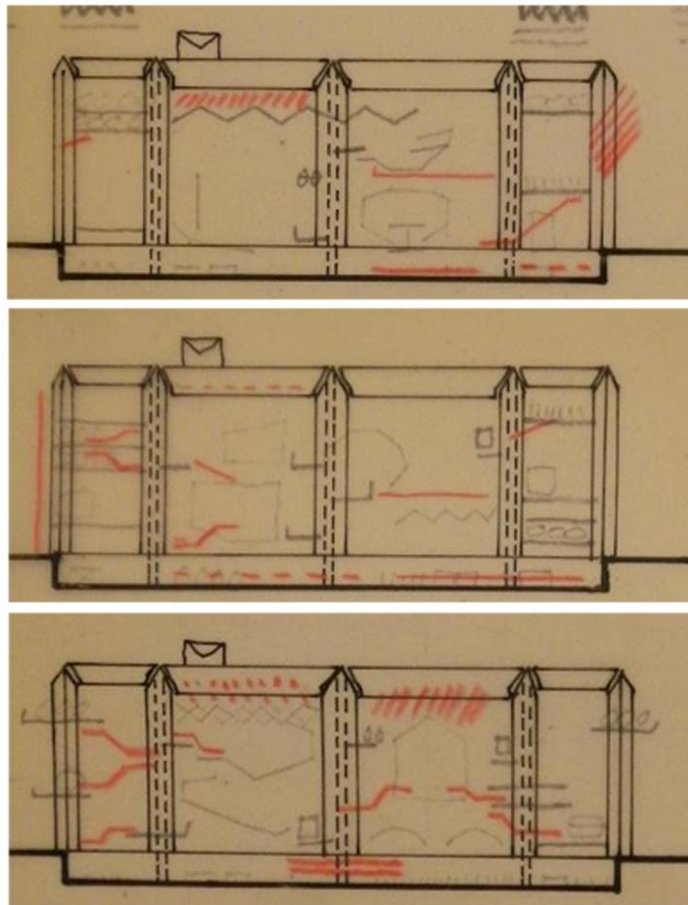


Figura 16 - Diagrama com diversas mutações do espaço do Fun Palace(Canadian Centre for Architecture, 2003)

No teatro, os cenários são parte integrante e fundamental das narrativas representadas e assim a tecnologia do Fun Palace permitia criar várias envolvências, ao que Royston Landau, diretor da AA entre 1974 e 1993 (Duffy, 2001), chamou de "filosofia da permissão", e na qual, o indivíduo tem a liberdade total de agir sobre o espaço, ao mesmo tempo que produz uma variedade de conformações, calcula o incerto, (Landau, 1984, p.11) permitindo novos imaginários do espaço.

O Fun Palace foi concebido para ser um "*Laboratório do Divertimento*", ou uma "*Universidade das Ruas*" um espaço onde fosse fácil as pessoas acederem a atividades. No seu programa constavam áreas musicais, onde os instrumentos eram livremente fornecidos, para possibilitar o acontecimento de '*jam sessions*', com a oportunidade de ser gravada, ou de criar um ambiente de dança. Na área científica dominada por filmagens, conferências, teatros, oficinas de artesanato e para quem não se interessar por nenhuma dessas áreas, podia sempre

ver um filme ou televisão [Fig.17]. O utilizador pode escolher o que fazer ou meramente ver alguém fazer. (Price, 2003, p.28)

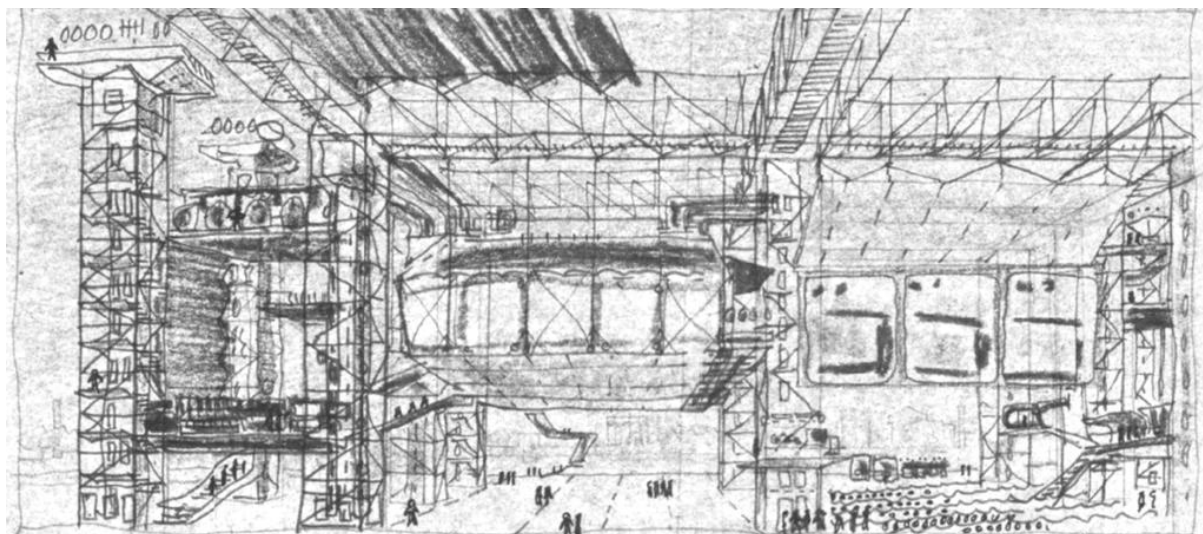


Figura 17 - Ilustração de Cedric Price demonstrando vários programas do edifício (CCA, 2003)

Aprender a utilizar ferramentas, aprender a pintar, a tratar de bebés, a manejar maquinaria ou simplesmente andar, sentar-se com uma bebida e ao mesmo tempo olhar para a cidade; ou discursando o que bem entender, em espaços semelhantes ao *Speakers Corner* no *Hyde Park*, em Londres. A experimentalidade do Fun Palace desafia os participantes física e mentalmente, a provocar atividades ativas e passivas de prazer. (Mathews, 2007, p.69)

O Fun Palace funciona 24 horas por dia, 365 dias por ano, tendo um período de funcionamento efêmero, de apenas 10 anos, disponibilizando o espaço para futuros projetos que os cidadãos solicitem. (Mathews, 2007, p.78)

2.3 Influências do Fun Palace em edifícios construídos

2.3.1 Centro Georges Pompidou

O centro Georges Pompidou, desenhado por Richard Rogers e Renzo Piano no início da década de 1970 para Paris, França, é um dos principais exemplos de arquitetura high-tech. Este tipo de arquitetura tem como características a criação de elementos arquitetónicos através da conjugação de elementos estruturais, de inspiração industrial, onde geralmente se procura uma espacialização adaptável, utilizando vãos livres e alta tecnológica.

A localização do centro encontra-se na área do antigo bairro insalubre, no coração de Paris, do século XIX - o bairro Beaubourg [Fig.18] - que fora demolido na década de 30 do século passado tendo sido, depois, deixado como baldio durante cerca de trinta anos [Fig.19]. Um século depois das obras de Haussmann, em 1960 ,surgiu a necessidade de fortes intervenções para responder às necessidades emergentes da sociedade em grande evolução.



Figura 18 - Rua do bairro Beaubourg, antes da sua demolição (Centre Pompidou, 2008)

Figura 19 - fotografia após demolição do bairro (Centre Pompidou, 2008)

"Richard Rogers acknowledged the Centre Georges Pompidou indebtedness to the Fun Palace". (Landau, 2009)

A área oferece a Richard Rogers e Renzo Piano a oportunidade de criar um ícone no centro de Paris, com um direta ligação com a cidade. Utilizando metade da área prevista da implantação para a criação de uma praça, o edifício acaba por se desenvolver através dela, elevando diversas lajes livres, que permitem a modelação do espaço consoante as necessidades, envolvidas por fachadas envidraçadas (transparentes e translúcidas, consoante o local em questão). À semelhança do Fun Palace a estrutura principal regular, que no caso apenas se encontra nas extremidades da área de implantação, permiti a fluidez do seu interior, com o objetivo de possibilitar as constantes alterações do espaço. (Hahn , 2007a)



Figura 20- Fotografia da maquete entregue no concurso (Centre Pompidou, 2008)

Observando a imagem da primeira maquete proposta no concurso [Fig.20], conseguem-se encontrar muitas semelhanças com a estrutura funcional do Fun Palace - através de uma estrutura regular, com diversos pisos auxiliados por jogos de escadas rolantes e elevadores. No entanto, Rogers e Piano, não tiveram em consideração a cibernética, sendo que as alterações do espaço não se fazem de forma automatizada, mas de forma manual - não deixando contudo de manter a relação com o Fun Palace, continuando ainda assim a ser uma "máquina de produção de espaços". (Hahn , 2007b)



Figura 21- Corte transversal (About architecture, 2002)

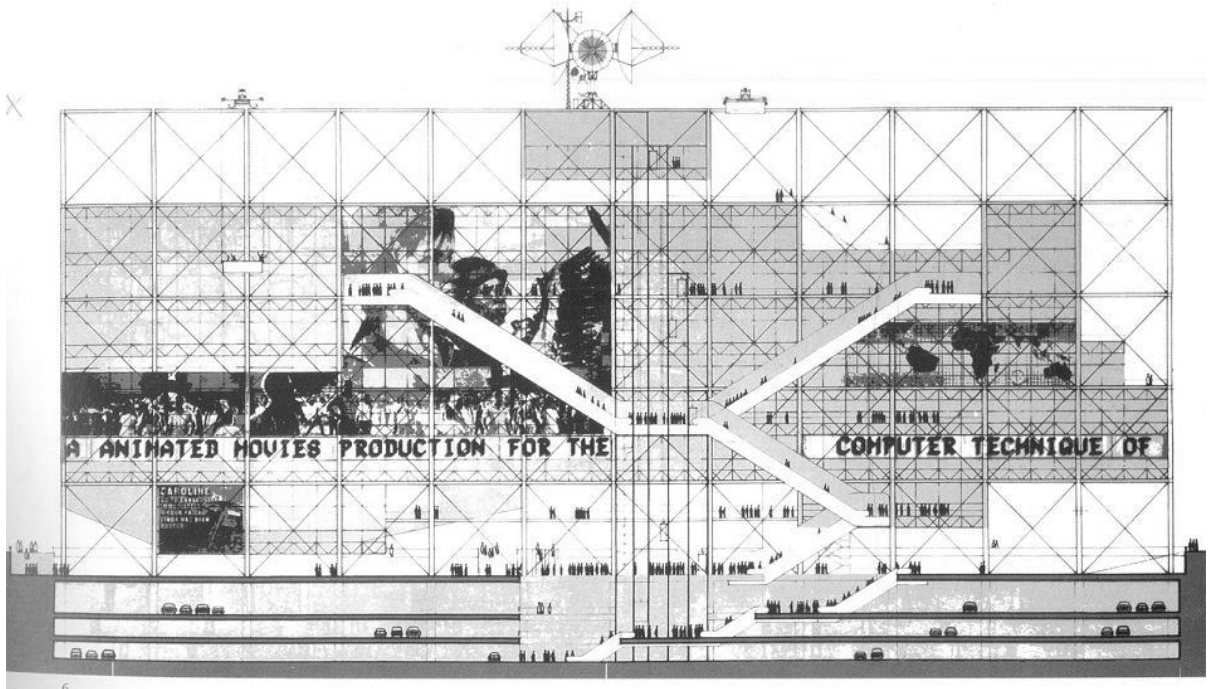


Figura 22- Corte longitudinal (Blog linseygray, 2009)

Os acessos ao edifício são feitos pelo exterior [Fig.21,22], cujo conjunto composto pela estrutura e acessibilidades sugerem, citando o próprio site do centro *Georges Pompidou* "O esqueleto, as tripas e as artérias, ficam expostas a céu aberto para a rua e praça." (Hahn , 2007b) (em que se sugere a comparação do edifício a um corpo de um ser vivo, sendo o esqueleto a estrutura e as tripas e artérias as acessibilidades que fazem mover os utilizadores).

O programa do centro Georges Pompidou é também semelhante ao do Fun Palace, sendo os seus 103,305 m² compostos por galerias de exposição, salas de cinema, de espetáculos, de debates, por uma biblioteca, restaurante, oficinas, museus, etc. A sua variedade programática cultural e as constantes alterações que vem sofrendo ao longo dos anos, fazem com que vinte mil pessoas o visitem diariamente. A constante mudança espacial promove, que grande parte dessas pessoas, acabem por voltar para visitar o espaço e as atividades. (Hahn , 2007b)

2.3.2 Jaaga

Na cidade de Bangalore da Índia, em Agosto de 2009, um americano de seu nome Freeman Murray juntamente com um local Archana Prasad criaram um edifício destinado a dar a cara a uma organização comunitária que junta as comunidades artísticas e tecnológicas à comunidade local - o jaaga. A palavra *jaaga* significa espaço em hindu, o que reflete a ideia do edifício. (Murray & Prasad, 2011a)

Trata-se de um espaço com cerca de 1000 m², construído através de uma estrutura geralmente utilizada em armazéns como prateleiras de paletes [Fig.23]. O facto de se tratar de uma estrutura modular de fácil montagem, faz com que todo o espaço seja rapidamente alterável. Segundo a informação fornecida pelo site (40) o jaaga foi construído em 15 horas [Fig.24]. É um edifício nómada, pensado para alterar a sua localização com facilidade, dependendo esta da adesão da comunidade local. (Murray & Prasad, 2011a)



Figura 23 - Alfabeto de possibilidades através da construção da estrutura (Jaaga, 2009)

Figura 24 - Vista da rua sobre o edifício montado (Jaaga, 2011)

Proporciona uma infraestrutura dedicada à promoção das tecnologias, através do livre acesso a workshops, para aspirantes a estudantes, às comunidades locais e sobretudo às menos favorecidas. Tem um laboratório de eletrónica e de comunicações digitais, que se dedica ao estudo do sistema de iluminação e da criação e estimulação de redes de comunicação. O edifício está equipado com um espaço digital, para o trabalho informático que a organização desenvolve [Fig.25], mas fornece também outros espaços. (Murray & Prasad, 2011b)



Figura 25 - Fotografia sobre o laboratório de eletrônica (Simpletechlife, 2011)



Figura 26 - Fotografia sobre a plateia de uma conferência (Simpletechlife, 2011)

Nos seus três pisos, podem-se encontrar espaços de projeção, para workshops, conferências ou performances de todos os tipos [Fig.26]. Qualquer pessoa ou comunidade pode criar um evento, sem qualquer custo, desde que seja aberto a toda a gente que nele queria participar. O

espaço tem ainda um café, uma zona residencial que permite que pessoas de todo o mundo possam visitar com comodidade [Fig.27,28]. Desde a sua criação o edifício tem vindo a sofrer alterações gradualmente, devido à intervenção das pessoas que o frequentaram. (Murray & Prasad, 2011b)



Figura 27 - Fotografia que demonstra uma área de descanso (Candychang, 2009)



Figura 28 - Fotografia que demonstra o ambiente festivo (Candychang, 2009)

"Jaaga is a living, evolving building that pushes towards being sentient and reactive."

[Fig.29] (Murray & Prasad, 2009)

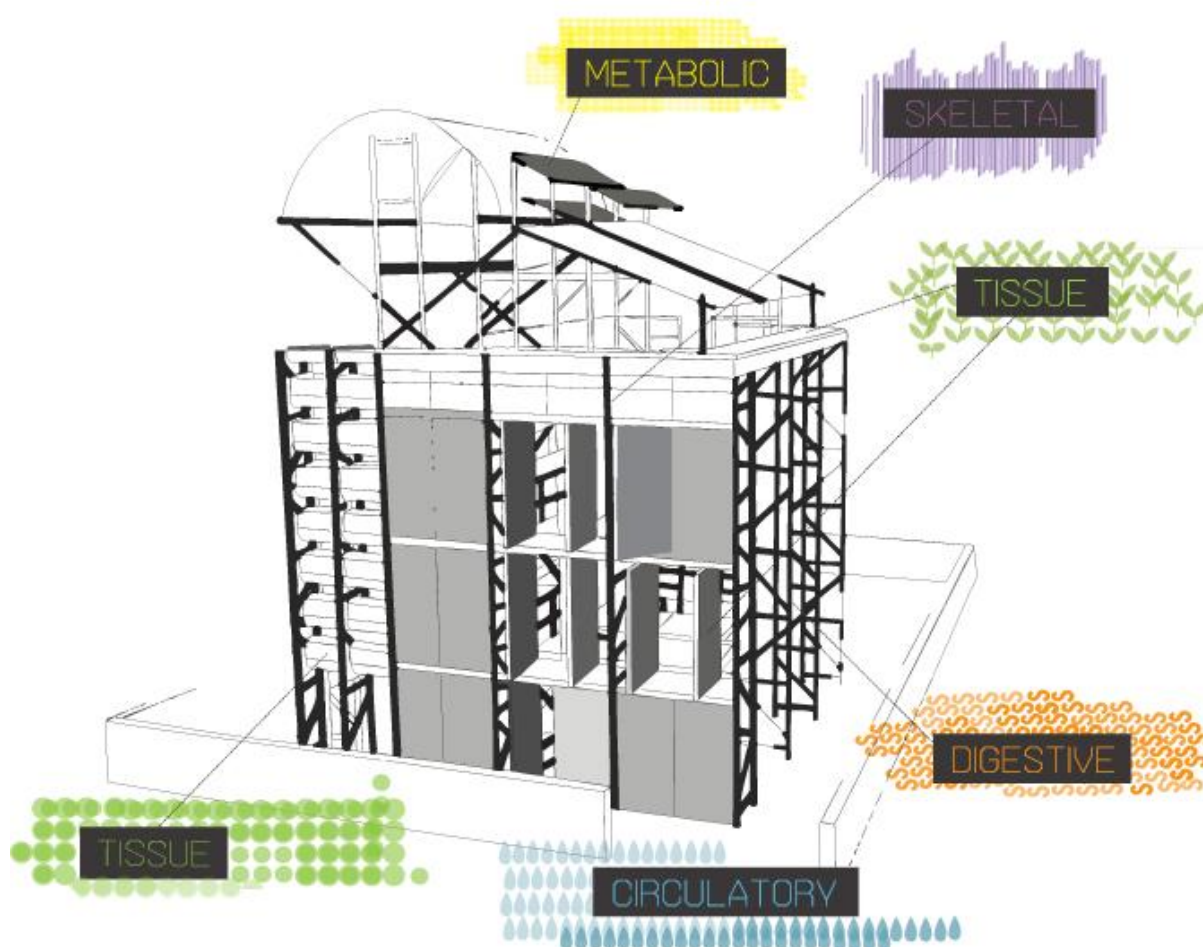


Figura 29 - Diagrama das características do espaço (Jaaga, 2011)

Tal como o Fun Palace, o *jaaga* trata-se portanto de um espaço mutável consoante as suas necessidades, de cariz lúdico e social e que foi criado em resposta às necessidades de um país, com uma enorme taxa de falta de escolaridade devido à pobreza, e que tem vindo a promover uma formação quer a nível educativo quer tecnológico às populações.

3. Casos de Estudo

3.1 Downtown Athletic Club

Em 1931 foi criado um clube para homens da alta sociedade, nas margens do Rio Hudson, em *Manhattan*, Nova Iorque, desenhado no atelier Starrett & Van Vleck. O arranha-céus de 38 pisos [Fig.30,31] foi descrito da seguinte maneira: "usado como um "condensador social" construtivista: "uma máquina empregada para gerar e intensificar formas desejáveis de contacto humano". (Koolhaas & Bottman, 2008, p. 180)

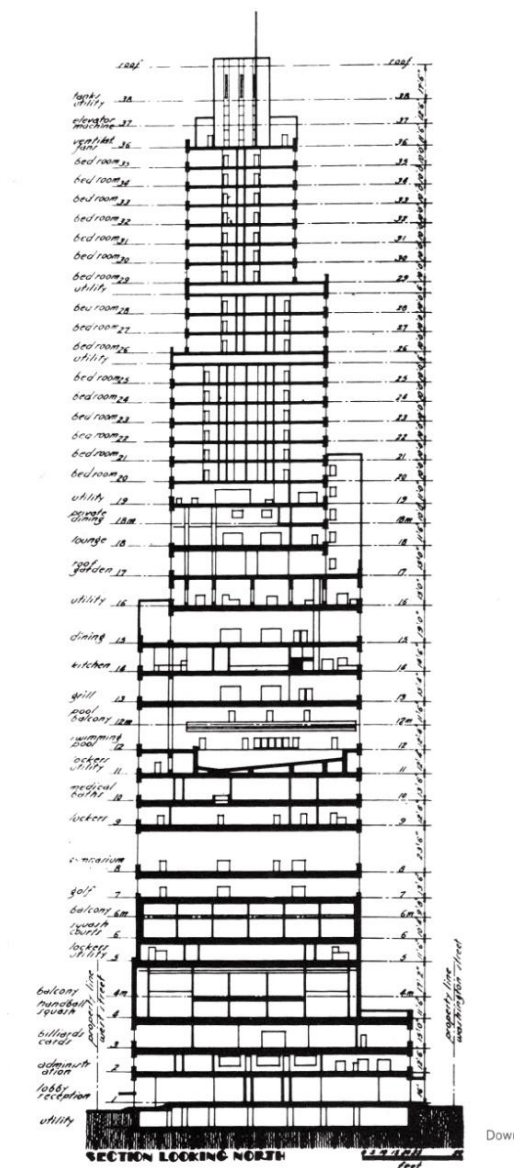


Figura 30 - Vista sobre o Downtown Athletic Club, 2000 (Skyscrapercity, 2000)
 Figura 31 - Corte representativo da espacialização do clube (Koolhaas, 2007, p. 182)

À semelhança do Fun Palace, onde a educação era uma das principais premissas do seu conceito, o *Downtown Athletic Club* tratava da educação do corpo do homem, preparando-o física e socialmente para uma melhor inserção na, cosmopolita sociedade nova-iorquina da década de vinte.

Com o objetivo de completar o homem, este teria de passar por um processo evolutivo à medida que subia de patamar em patamar. Iniciando com áreas desportivas correntes, no quotidiano das pessoas da classe social que frequenta o clube, como courts de ténis e *squash*, basquetebol, handebol, salas de bilhar, etc., à medida que sobe os patamares, o que implica que a sua condição da forma física evoluiu, o utilizador depara-se com uma zona que contém um vestiário, que se situa no centro do piso, e de um lado com um ginásio de boxe e do outro lado com um bar com vista para o Hudson [Fig.32]. Um espaço onde "*comer ostras com luvas de boxe, nus...*" [Fig.33] (Koolhaas & Bottman, 2008, p. 184) demonstra a liberdade que o homem podia conquistar dentro do clube. Continha zonas de espaços luxuosos de descanso, com massagens e banhos turcos, áreas de bronzeamento artificial e barbeiros que se dedicam ao cuidado da beleza e bem-estar masculino.

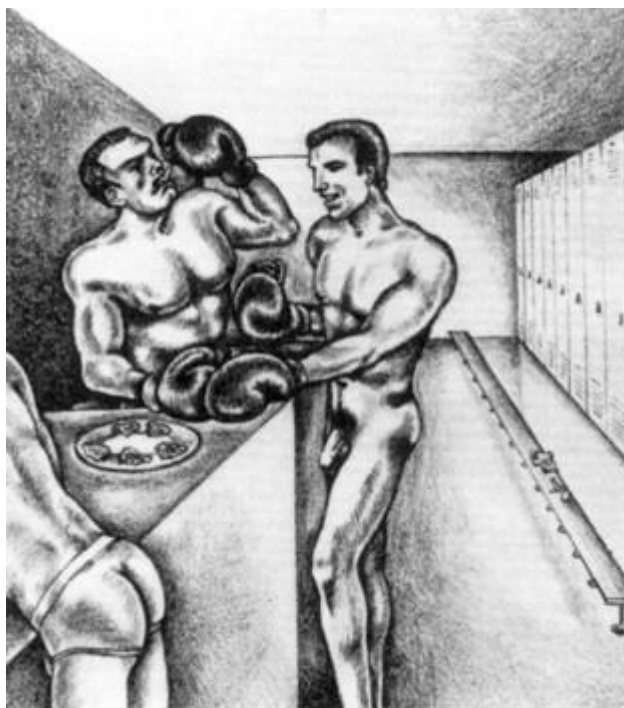
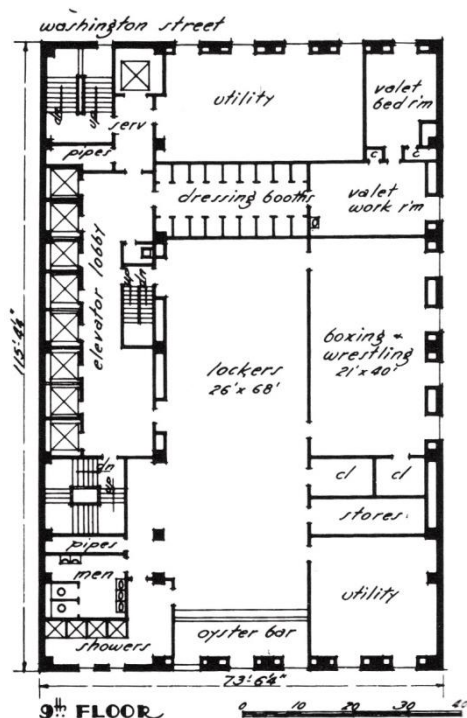


Figura 32 - Planta do 9º piso (Koolhaas, 2007, p. 182)

Figura 33 - Ilustração da ambiência descrita por Rem Koolhaas do 9º piso (Koolhaas, 2007, p. 184)

Depois dos intensos exercícios e do relaxamento que se seguia, o homem encontrava-se em condições para se encontrar com acompanhantes femininas. Subindo para esse efeito para uma zona dedicada ao convívio com o sexo oposto. Esse espaço era composto por uma pista de dança, uma zona ajardinada e um espaço para jantares privados. Nos quinze pisos acima situava-se a área dos quartos privados. (Koolhaas & Boltman, 2008, p. 184-186)

Apesar de o edifício ser da década de 1930, a sexualidade encontra-se presente de uma forma latente e gradual. As principais características que se retira deste projeto são entre elas a existência de uma hierarquia à qual o utilizador tem de respeitar, para aceder ao ponto mais alto e mais íntimo, podendo referir-se a área no topo do edifício, onde os homens tinham um espaço para socializar com o sexo oposto, e os consecutivos 15 pisos superiores de quartos, como exemplo de um espaço propício ao aumento da grau intimidade. Também de referir o facto de existir uma preocupação sempre presente com o bem estar físico e mental, cuja finalidade era no fundo a integração do homem no mundo das emoções, das relações com os outros, mas também para consigo mesmo.

3.2 Pavilhão da Holanda, Expo'10 Xangai

Happy street, é o nome dado ao pavilhão da Holanda, na exposição mundial de Xangai em 2010. Projetado pelo arquiteto holandês John Kormeling (1951-), para ser mais do que um pavilhão de propaganda internacional, a *Happy Street* [Fig.34,35], como o nome indica, é um pavilhão aberto, sem portas, e logo, sem um principal ponto de entrada pois todo o espaço nos permitia aceder ao seu interior, permitindo aos visitantes, à semelhança do Fun Palace, de utilizarem o espaço como entendessem.



Figura 34 - Símbolo do pavilhão (Happystreet, 2010)
Figura 35 - Vista geral do pavilhão (Happystreet, 2010)

A escolha deste projeto deve-se ao cariz lúdico que o arquiteto implementou no pavilhão, que se caracteriza pelo seu percurso de 400 metros de rampa em forma de oito [Fig.36], número que para a simbologia chinesa significa prosperidade.

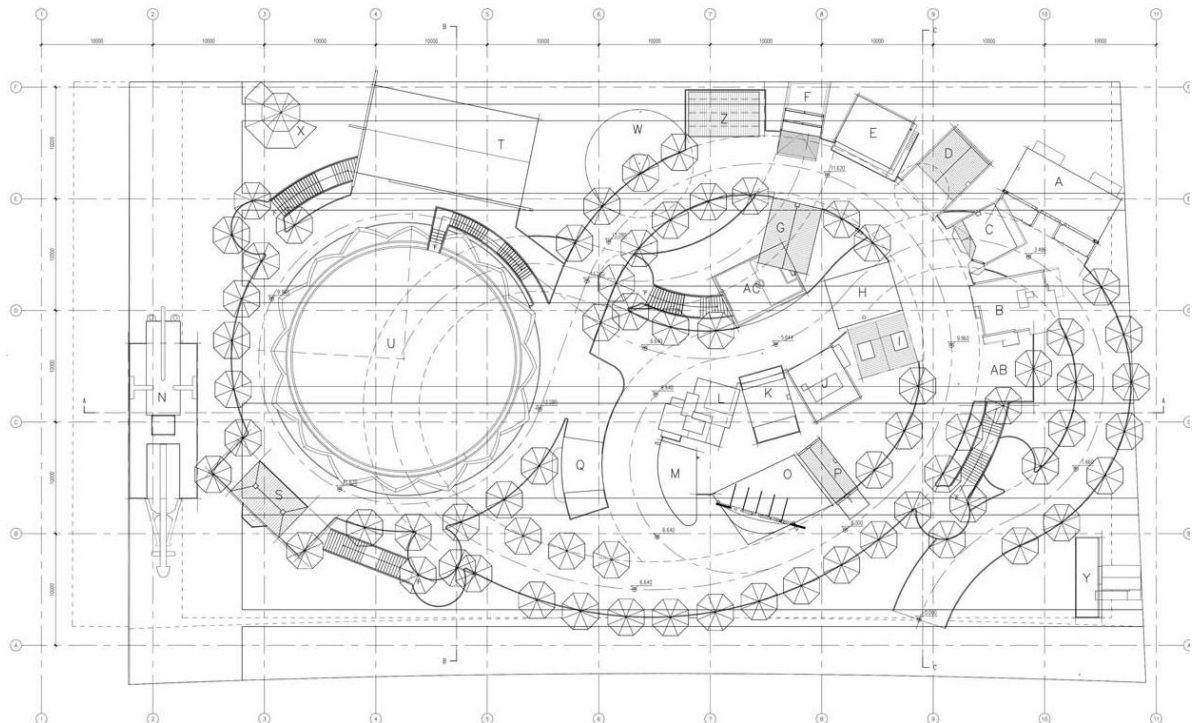


Figura 36 - Planta de cobertura do pavilhão (Happystreet, 2010)

O arquiteto optou por um percurso acompanhado por 26 pequenas casas distintas, que reunidas formam um mini pavilhão, dividido em três sectores da vida urbana - residencial,

escritórios e indústria - e em vez de abrir as pequenas casas, que caso acontecesse-se devido à enorme afluência de pessoas acabaria por as congestionar, o arquiteto decidiu, e à imagem das típicas ruas da Red Light District em Amesterdão, criar uma exposição através das janelas e mantendo a noção de percurso contínuo. [Fig.37]



Figura 37 - Vista sobre o visionamento das exposições através das janelas (Happystreet, 2010)

O percurso retrata uma rua de convívio, representando as diferentes características de uma cidade: casas, lojas, uma fábrica, uma fazenda [Fig.38] e um posto de gasolina, e que segundo Körmeling é "a forma de vida social básica". O resultado é uma passagem entre uma feira e um surreal "mundo flutuante oriental", que manifesta em Körmeling a habilidade de usar elementos urbanos familiares, para criar algo heterógeno e simultaneamente de outro mundo. [Fig.39] (Jencks, Griffiths, Iolland, Jacob, 2011, p.56)



Figura 38 - Vista sobre espaço descanso que simboliza a vida no campo (Happystreet, 12-10-2011)



Figura 39 - Vista sobre dinamismo formal criado pelo percurso (Happystreet, 2010)

A variação altimétrica dinamiza o espaço e possibilita a criação de diversas ambiências, permitido pelas diversas zonas de paragem e descanso de cariz lúdico, necessárias num percurso em rampa, recriando espaços típicos do espaço social urbano.



Figura 40 - Perspetiva que retrata importância do elemento mais elevado (Happystreet, 2010)

O único edifício em que os visitantes podem aceder, no pavilhão da Holanda, é o restaurante. É um dos elementos centrais no pavilhão, estando ele no topo, e é definido pela sua forma de coroa, de forma curvilínea e que remete simbolicamente para um imaginário paisagístico tipicamente holandês. O arquiteto optou por lhe dar ênfase colocando-o no topo, ampliando a imagem característica do pavilhão, o que faz com que o percurso ascendente da rampa, após a intersecção com este, comece a ter o sentido descendente denotando-se a importância espacial dada. [Fig.40]

Finalizando e concluindo a descrição do caso de estudo apreende-se da *Happy Street*, o simbolismo formal implícito e o facto de o arquiteto ter optado por um percurso em rampa, que possibilita paragens pontuais evolutivas de cariz social e lúdico, tentando criar ambientes de interação obrigatória, aquando do simultâneo cruzamento dos visitantes em diversos espaços. A importância das distâncias de proximidade no espaço do pavilhão, voltando a referir Edward T. Hall no capítulo 1.1.2, demonstra que o pavilhão foi pensado para ter vários tipos de ambiência, em especial o social, no entanto os visitantes acabariam em determinadas situações por passar por todas as distâncias, devido à afluência enorme de pessoas, devido aos pontos de descanso que permitem ambientes mais pessoais, que podem ir até ao íntimo, devido às suas dimensões e características de descanso a que se destinam, criam situações de proximidade íntima.

metros, onde os pavilhões de maior envergadura se situam. A ala lateral, com 9,125 metros de largura, desenvolve-se num percurso, que receberá módulos que se deslocam, consoante as decisões dos seus utilizadores.

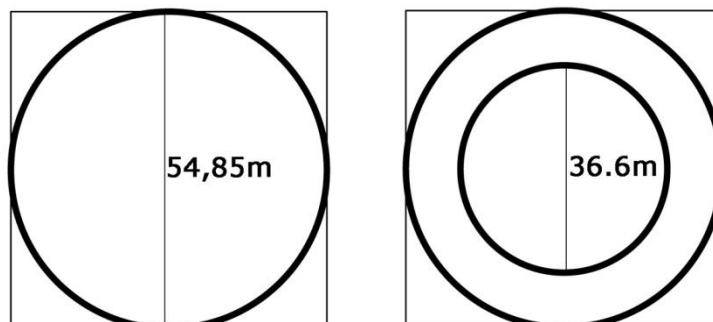


Figura 42 - Diagrama com distâncias da distribuição do espaço (imagem do autor)

Tratando-se o edifício de um espaço dedicado à livre forma de sentir e à troca de experiências entre seres humanos, e após o estudo da origem do sentimento no ser humano descrito no capítulo 1.2, assume-se como conceito base um espaço que fosse inspirado numa estrutura natural, como é o próprio sistema neurológico. - o princípio do sentimento humano. [Fig.43,44,45]



Figura 43 - ilustração Sistema Nervoso Central (Studyphysiology, 2011)

Figura 44 - ilustração do cérebro humano (Datavine, 2011)

Figura 45 - ilustração do Sistema neural (Hisligthelth, 2011)

Lembrando simbolicamente o funcionamento do sistema neurológico, - definido por núcleos e canais que comunicam entre si e que assimilam a informação, que posteriormente é redirecionada para os sistema nervoso e consequentemente para as funções sensoriais e motoras - estabelece-se um paralelismo para a proposta. Todos os módulos criados funcionam então como núcleos, centros de conhecimento, memória e experiência e são ligados por percursos que permitem a passagem das pessoas entre os diferentes núcleos, tal como a estrutura, que contem no interior as cablagens e canalizações necessárias para o funcionamento do todo o espaço. [Fig.46]

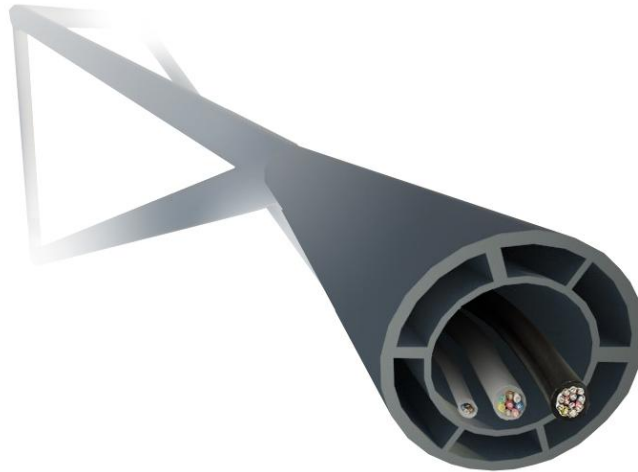


Figura 46 - Ilustração do interior da estrutura, com a passagem das cablagens (imagem do autor)

Nestes núcleos as pessoas interagem, ensinam, aprendem, vivem e experienciam, à semelhança do que acontece no Fun Palace de Price e depois redirecionam esse conhecimento para a sociedade tanto através do conhecimento apreendido como através das hipóteses de conexão via digital.

4.2 - Estrutura e Programa

A organização da proposta, rege-se segunda as medidas de proximidade estabelecidas por Edward T. Hall, referidas anteriormente, com o objetivo de distribuir as diferentes áreas, consoante o tipo de espaço. [Fig.47,48]

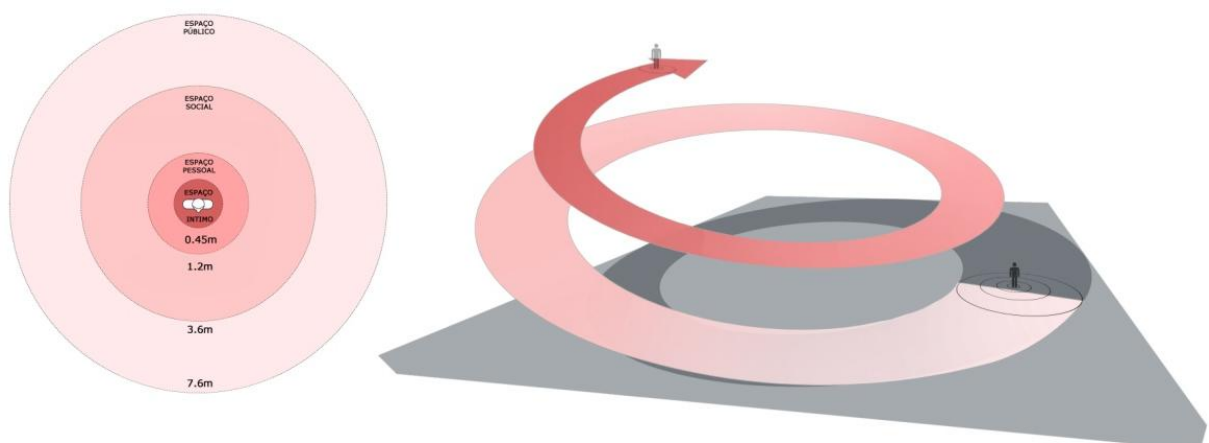


Figura 47 - Diagrama das distâncias de proximidade de Edward T. Hall (Wikipedia, 2010)

Figura 48 - Diagrama da evolução da rampa em função das medidas de proximidade (imagem do autor)

O projeto divide-se o em quatro espaços distintos, o piso térreo, como sendo o espaço público, pelo primeiro piso como espaço social, e no percurso em rampa que se desenvolve até 24 metros acima da área social, começando com as medidas recomendadas para um espaço privado e acabando no topo com as de um espaço íntimo.

O espaço público do edifício distingue-se pelo facto de por si próprio já pertencer à área pública da cidade - a rua. Trata-se de uma praça aberta, pela área de implantação escolhida, mas delineada pela estrutura do espaço edificado que se eleva a 5,5 metros de altura. O seu pavimento será o da rua.

A laje da praça do primeiro piso manifesta-se em continuo na rampa que une este à rua, e que não tem outro efeito que o de escultórico, pretendendo apenas salientar o carácter de pertença que se quer que as pessoas sintam. [Fig.49]

O acesso principal ao primeiro piso desenvolve-se apenas por outra rampa, sendo as escadas previstas apenas como saídas de emergências de forma a acentuar o cariz que subjaz ao projeto e que é o encontro entre as pessoas.

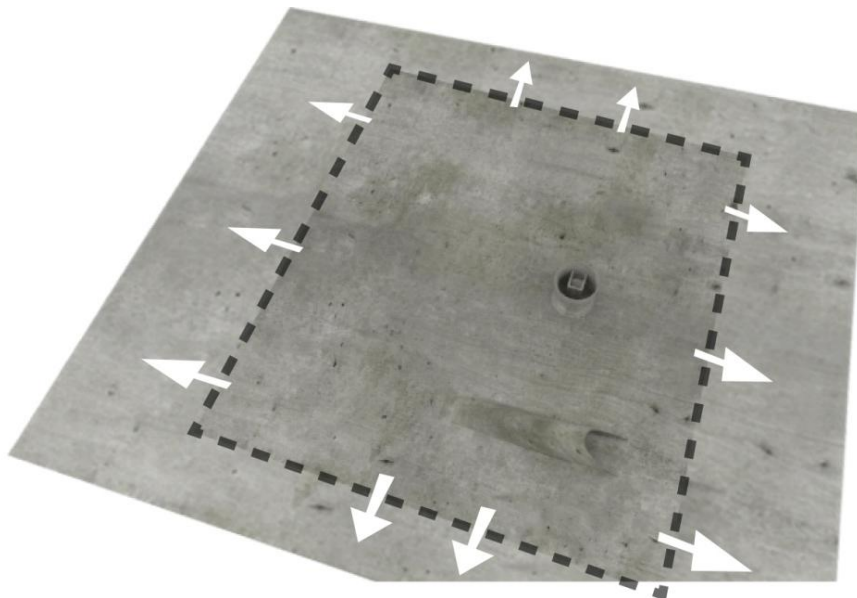


Figura 49 - Diagrama da praça pública (imagem do autor)

A zona técnica do edifício localiza-se na parte subterrânea do espaço [Fig.50]. Lá encontra-se uma zona de estacionamento, uma zona reservada à maquinaria necessária ao funcionamento

do espaço, e uma sala monitorização onde funciona o serviço técnico e de segurança . Esta área tem acesso quer por automóvel, através de uma rampa, quer a pé, através de escadas, existindo ainda um sistema elevatório para pessoas e cargas mas que apenas dá acesso ao piso térreo. As caixas de escada e do monta-cargas apresentam características como elementos de sustentação dos pisos superiores.

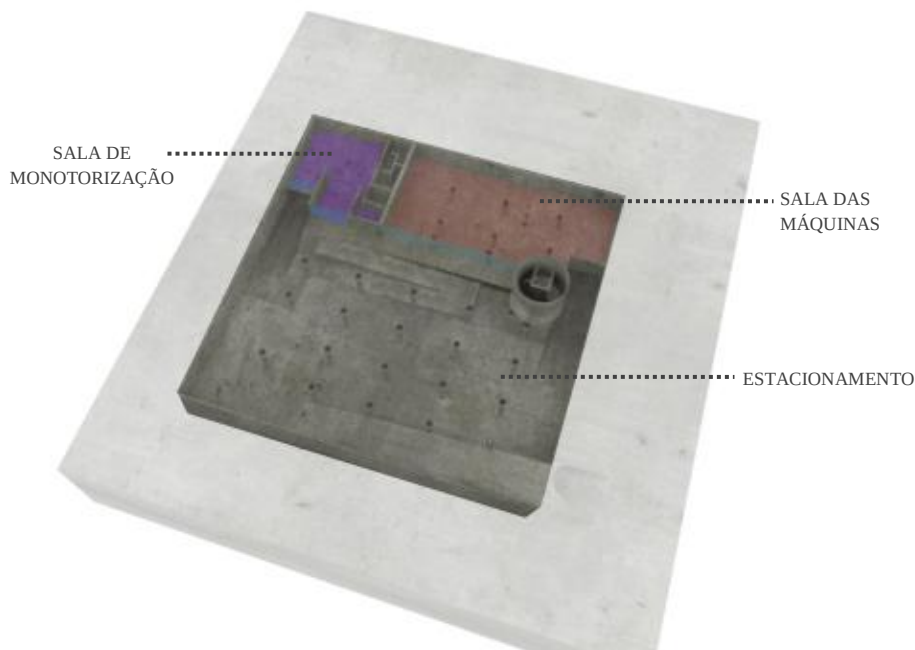


Figura 50 - Diagrama da área técnica e de estacionamento (imagem do autor)

As rampas são o elemento chave para o desenvolvimento e circulação de todo o edifício. Respeitando as medidas dadas por Edward T. Hall, as rampas desenvolvem-se segundo as medidas que definem os diferentes espaços. Começam no piso térreo (espaço público), tendo este acesso uma largura de 7,5 metros, e à medida que se vai subindo diminui até atingir os 3,6 metros, altura que encontra a segunda praça – o espaço social. [Fig.51]



Figura 51 - Diagrama da praça social (imagem do autor)

Este espaço social, é aberto, e é o indicado para a criação de pequenos eventos, iniciativas culturais, espaços de encontro e conversa, ou de descanso. A sua primeira função é promover encontros sociais informais.

Apresenta-se dividido em três partes. Uma praça central, que com os 36,6 metros anteriormente referidos, é o espaço onde se situam, apesar de a nível superior, os maiores pavilhões. E dois outros espaços secundários nas laterais da praça, tendo sido criada uma área coberta e outra elevada em relação a praça central, sendo a elevada destinada ao descanso, devido à sua inclinação e a coberta , por exemplo, serve para proteção solar ou de chuva. [Fig.52]

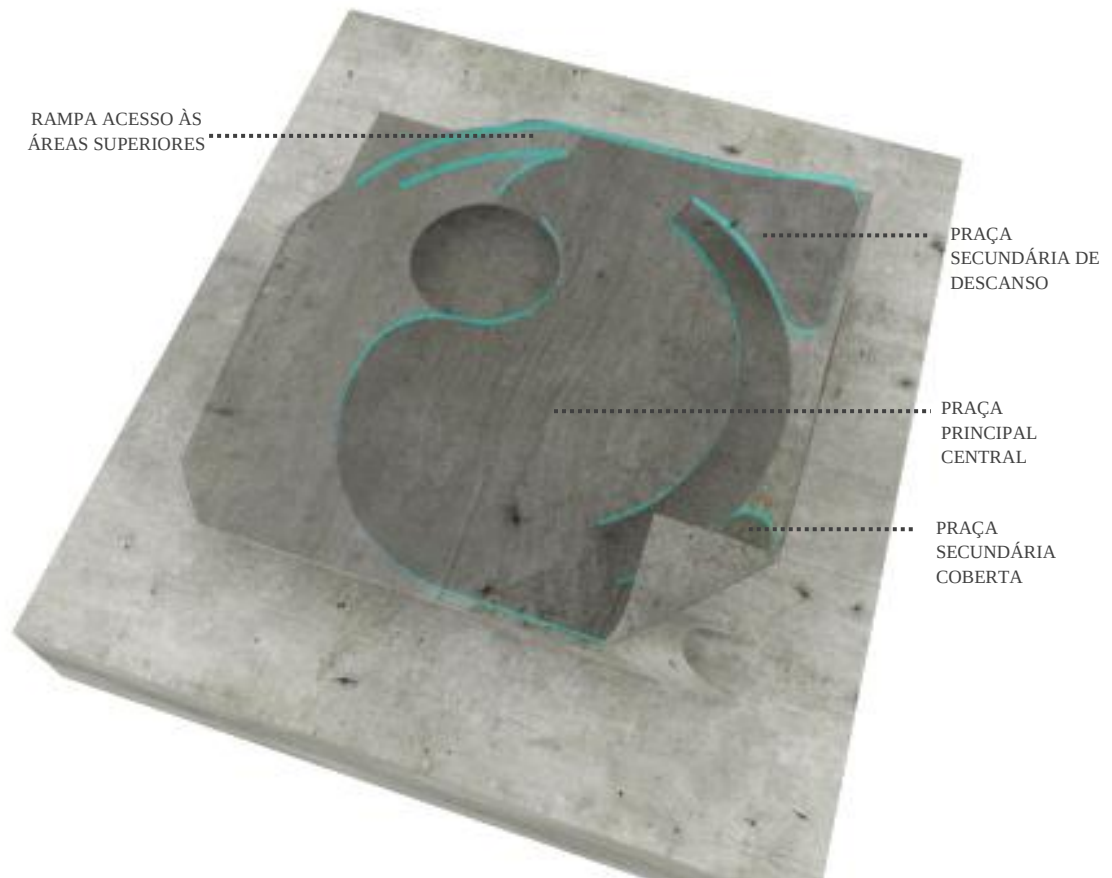


Figura 52 - Diagrama demonstrativo das áreas acessíveis na praça social (imagem do autor)

Continuando pela rampa, esta desenvolve-se, de uma forma centrípeta até atingir a linha do círculo interior, aí, desvia-se para fora de forma a aumentar o raio do círculo continuando contudo o percurso ascendente e centrípeta. [Fig.53]

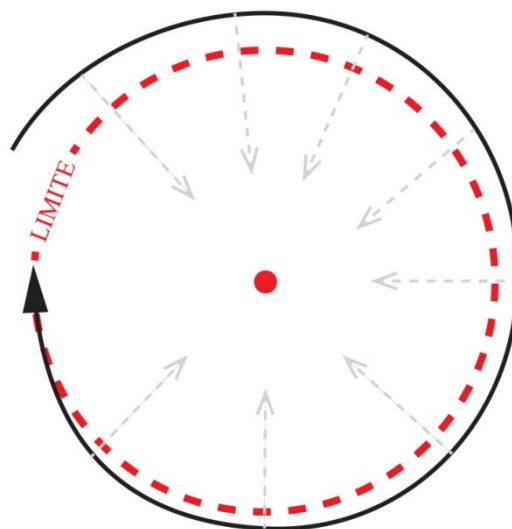


Figura 53 - Diagrama explicativo da forma de desenvolvimento da rampa (imagem do autor)

As medidas utilizadas são também as referidas por Edward T. Hall para o espaço social- o modo afastado e o próximo - começando com os 3,6 metros até 2,1 metros e acabando depois, no segundo modo acabando com 1,2 metros - que marca o início do espaço pessoal. Esta área possibilita a aprendizagem e a experimentação mais específica, através de diversos tipos de programas e acontecimentos, escolhidos pelos próprios utilizadores.

Ao longo do percurso, a cada 25 metros de rampa, vão surgindo, módulos fixos de formas curvilíneas, sendo intercalados a meio por um elemento estrutural em espiral, que faz de ligação aos outros elementos arquitetónicos e que alude à forma natural dos canais neurológicos. [Fig.54]

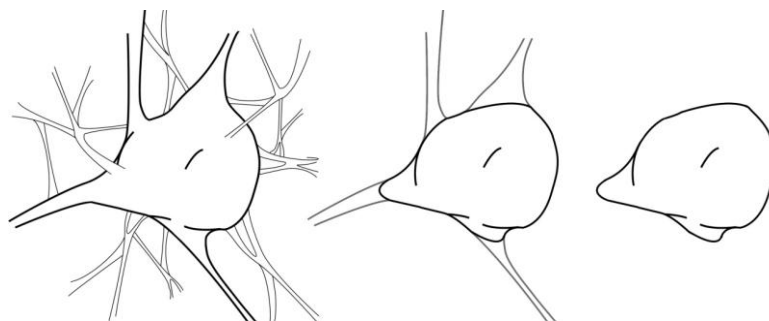


Figura 54 - Ilustração do conceito do módulo fixo (imagem do autor)

O primeiro lance de rampa que sobe da zona social, inicia-se junto ao primeiro círculo inscrito (54,85 metros) desenvolvendo-se gradualmente para o interior, tentando aproximar-se do segundo círculo inscrito (36,6 metros) ao atingir o topo da estrutura. [Fig.55]

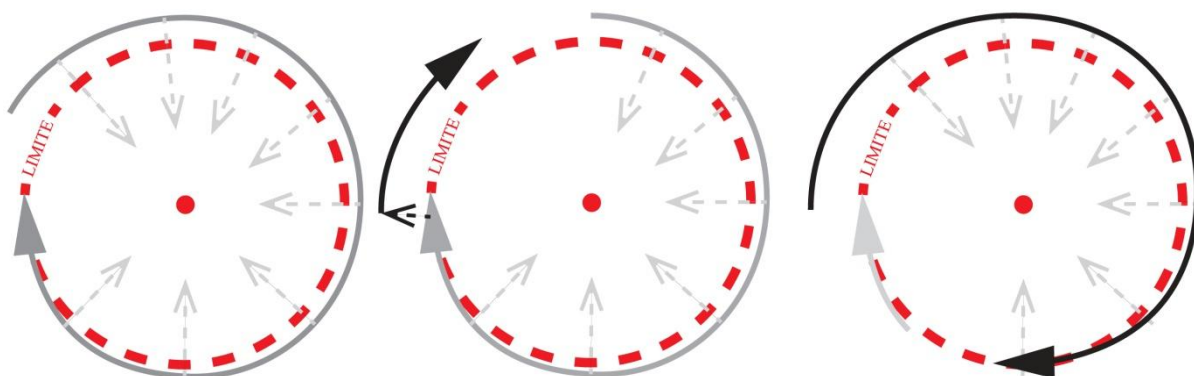


Figura 55 - Ilustração da passagem do primeiro círculo inscrito, para o segundo (imagem do autor)

No décimo lance dá-se início às mudanças de distâncias que caracterizam a passagem do modo afastado para o próximo. No décimo sexto, acaba com um pequeno patim de 1,2 por 1,2

metros, que marca o início do espaço pessoal, segundo as distâncias de Edward T. Hall, e o fim do percurso. A intimidade no edifício é então definido por cada utilizador, devido ao facto do espaço ter um cariz de total livre utilização. No entanto, é sugerido no projeto, que quanto mais perto do topo da rampa, maior é o grau de liberdade e intimidade.

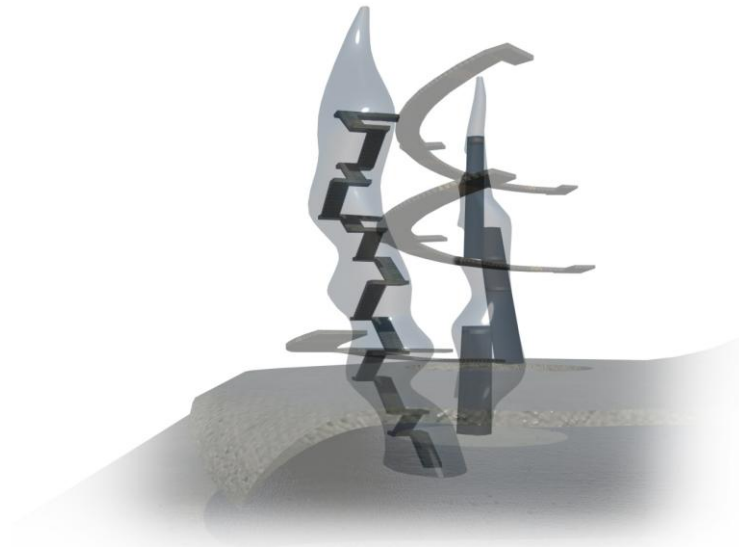


Figura 56 - Ilustração dos acessos verticais (imagem do autor)

Os acessos verticais, elevadores e escadas, são propositadamente limitados, para promover a interação social nas rampas. [Fig.56] Através de formas orgânicas que representam o movimento, estas estruturas existem simplesmente para responder a possíveis necessidades que possam aparecer para com alguns utilizadores. Foram criadas saídas dos elevadores no piso térreo, na praça social, entre o sexto e sétimo e entre o décimo primeiro e décimo segundo patamar. O mesmo acontece no caso das escadas, às quais apenas se tem acesso entre o sétimo e oitavo e entre o décimo segundo e décimo terceiro patamar. [Fig.68]

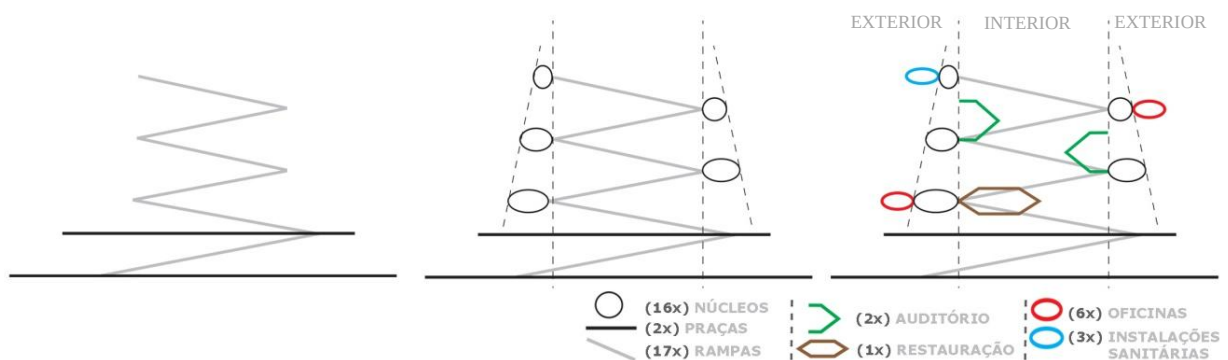


Figura 57 - Diagrama da distribuição dos módulos no espaço (imagem do autor)

Os elementos arquitetónicos móveis que complementam o espaço lúdico, dividem-se em duas partes - os do interior da praça central, com os elementos arquitetónicos de maior dimensão e os do exterior, que ligam aos núcleos pelo lado oposto. [Fig.57]

Todos os edifícios móveis encaixam nos núcleos imóveis, através de um sistema macho-fêmea mecânico com trinco, que permite a sua fixação, sendo simultaneamente apoiados por diversos cabos que contrabalançam o peso. [Fig.58]

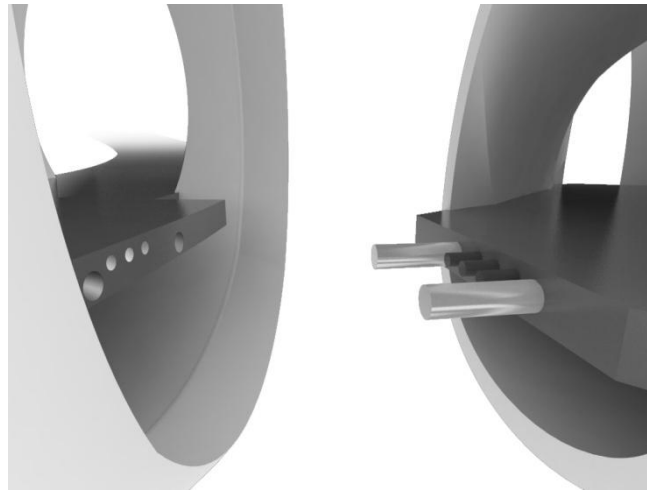


Figura 58 - Ilustração do encaixe entre os módulos (imagem do autor)

Ao centro são propostos dois tipos de elementos arquitetónicos: um bar-restaurante e dois auditórios, um coberto e um descoberto, que se podem unir, tornando-se num só auditório em forma de arena. [Fig.59]

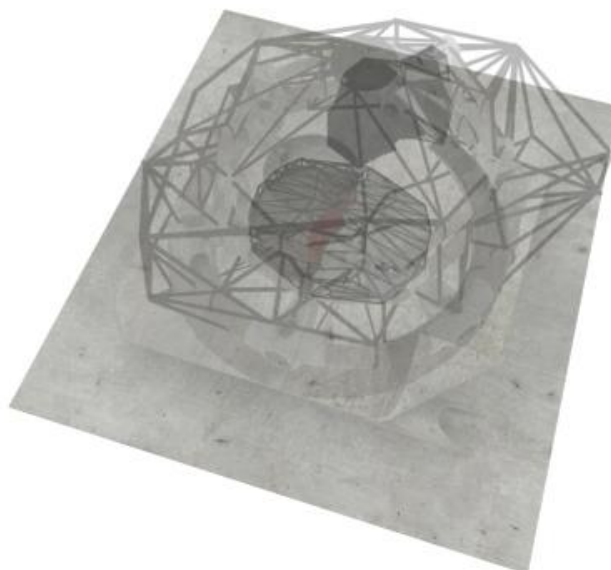


Figura 59 - Diagrama de possível distribuição na estrutura dos maiores módulos (imagem do autor)

Tanto o restaurante-bar como o auditório, por se encontrarem na área central, apresentam as suas estruturas semelhantes às da estrutura neural, usada na estrutura geral. A estrutura metálica, que sustenta estes módulos, teve como inspiração a mesma fonte, aludindo esta aos axónios.

O restaurante-bar é um espaço multifacetado para eventos sociais, tendo 60m² de sala, uma instalação sanitária mista, com cerca de 25m², e uma zona de técnica de 50m², podendo receber diversificados tipos de acontecimentos, tais como jantares, aulas práticas de culinária, adaptação do espaço em discoteca, etc. A sala é um contínuo de vãos envidraçados, permitindo assim, uma visualização de quase 360° da envolvente, sendo o vidro, no caso da instalação sanitária e da zona técnica do restaurante, translúcido permitindo apenas a entrada de luz - natural e artificial. [Fig.87-93]

O auditório é também um espaço multifacetado, que pode funcionar como local de espetáculos ou outras performances, que os utilizadores queiram fazer ou propor. A estrutura geral do auditório é de betão pré-fabricado, apoiada pela estrutura metálica envolvente, e tendo como guardas, vidro com folhas de OLED - material transparente que permite a exibição imagens e possibilita a criação de cenário virtuais, ambiências, a passagem de filmes, de informações, etc. [Fig. 93-101]

Para a parte exterior do percurso são projetados dois tipos de módulos móveis de pequena dimensão, e à semelhança dos núcleos imóveis, aos quais se podem acoplar, tem inspirações nas formas sinápticas. [Fig.60] São propostas sete salas polivalentes e três instalações sanitárias. O livre uso do espaço permite que o utilizador escolha como quer usar as salas, mas no entanto as instalações sanitárias serão distribuídas automaticamente e equilibradamente pelo espaço, com fim de manter constantemente o apoio higiénico a todas as áreas.

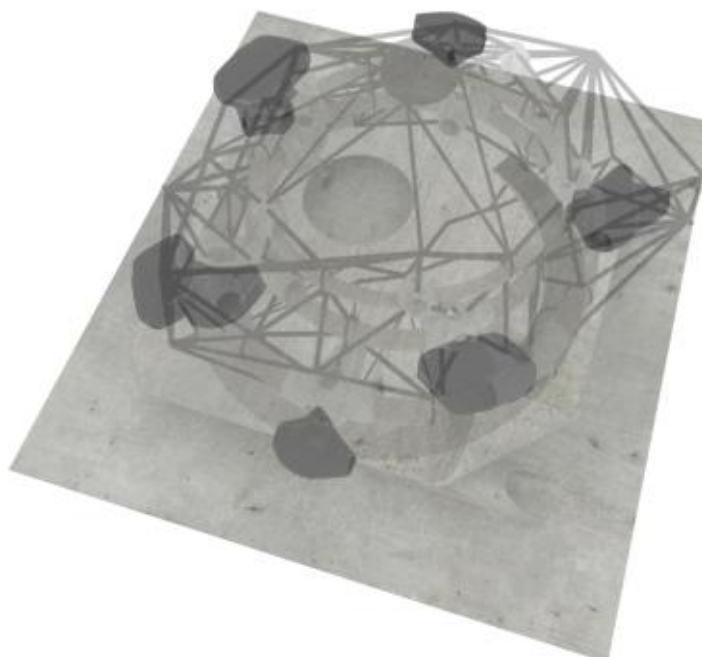


Figura 60 - Diagrama de possível distribuição na estrutura dos menores módulos (imagem do autor)

As salas polivalentes, com cerca de 36 m², podem servir para qualquer tipo de função, dependendo sempre das vontades dos utilizadores, ou necessidades para um determinado tipo de evento proposto, em que este tipo de módulo seja necessário como apoio a outro acontecimento. O módulo pode encaixar de três maneiras diferentes e assim, é o tamanho do vão envidraçado que fica visível, que anuncia o tipo de função que está a receber. Estes vãos podem ter apenas 1 metro de largura, remetendo para um espaço mais privado, de 2 metros e com uma porta de 1,2 metros, e uma terceira também social mas de modo afastado, com um vão com 2,5 metros e também com uma porta de 1,2 metros. Os diferentes vãos envidraçados devem-se ao facto de as entradas serem tomadas como montras, possibilitando aos utilizadores que passam nos núcleos imóveis decidir se querem entrar, revelando os tamanhos dos vãos a abertura que o organizador quer mostrar. [Fig.73-79]

Tendo em conta o corpo de estudo, toda as instalações sanitárias presentes na proposta tem a particularidade de serem mistas, não diferenciando os sexos, promovendo assim a proximidade entre eles. Contem um compartimento para manutenção à entrada, cinco lavatórios e oito cabines com sanitas, um compartimento para deficientes e uma área mais reservada com três urinóis. Praticamente todo o espaço tem iluminação vinda do exterior, devido às duas grandes janelas que se encontram em cantos opostos do módulo e que são revestidas com vidro translúcido. [Fig.80-86]

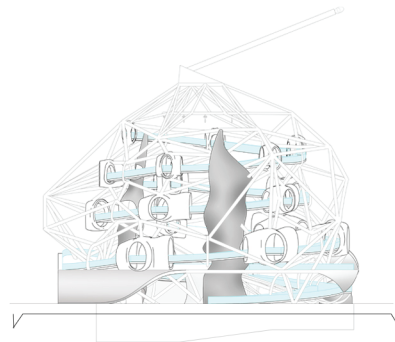
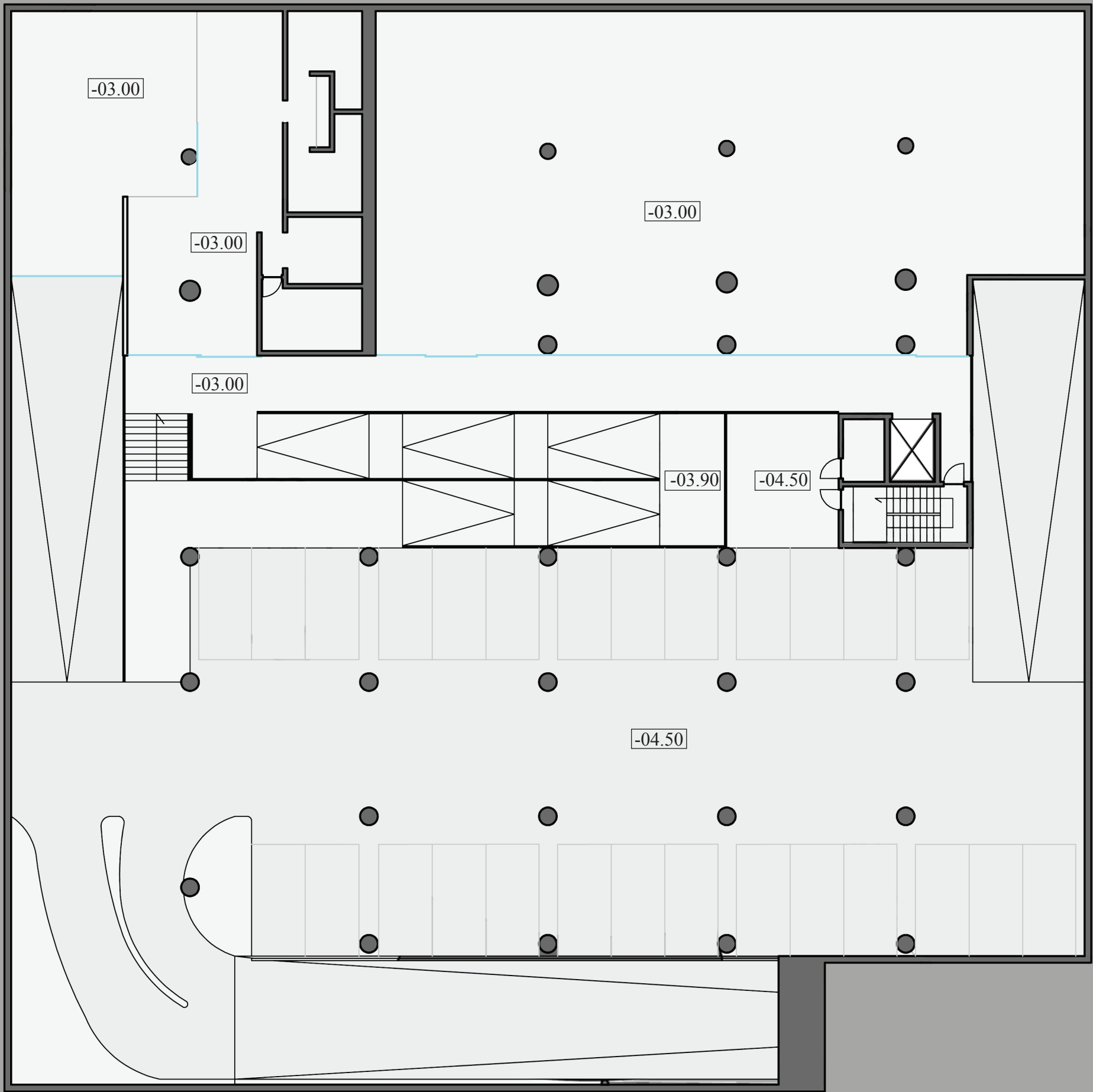
Ambos os tipos de módulo são feitos em estrutura metálica, revestidos a folha de alumínio, e forrados com folha de OLED, de forma a ser possível facultar informações do que está a acontecer no espaço, ou meramente para passar publicidade, mensagens animadas, ambiências, etc. [Fig.73-86]

Os movimentos dos módulos móveis dependem de uma grua hidráulica com o alcance de 50 metros, no ponto da estrutura, que serve para reposicionar os elementos, ou para o caso de existir a necessidade de elevar algo, que não os módulos. [Fig.103]

Para revitalizar o edifício lúdico, os módulos podem ser substituídos por outros novos, como se de uma simples mudança de núcleo se tratasse, respeitando de certa forma os 10 anos de vida, propostos para a durabilidade do Fun Palace, por Price, tentando responder às necessidades do espaço com a passagem do tempo.

4.3 Desenhos Técnicos

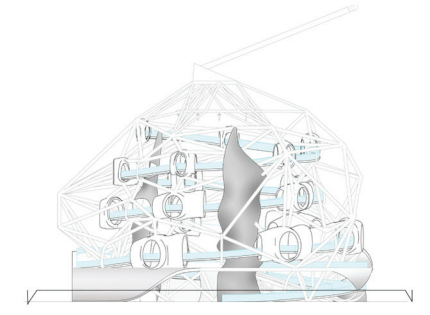
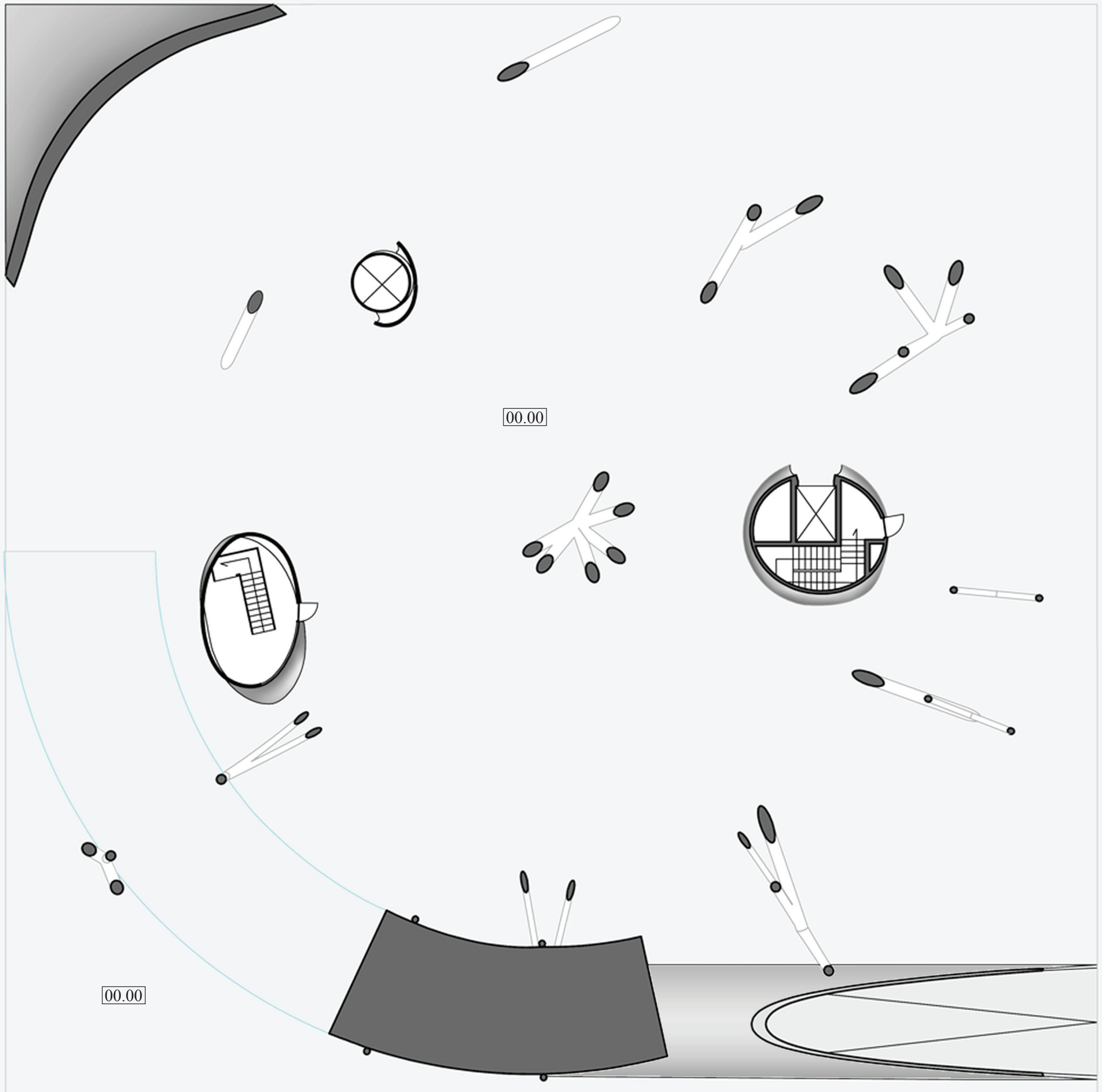
4.3.1 Edifício Imóvel



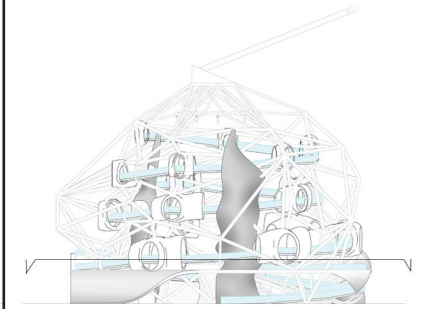
Planta piso -1

ESC.
1/200

Fig. 61



Planta Piso 0 / Praça Pública	ESC. 1/200
Fig. 62	71

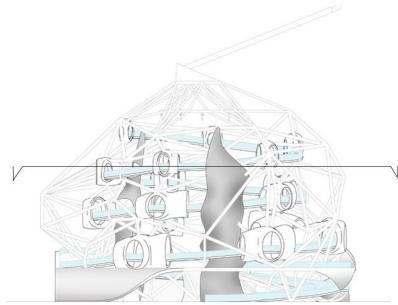


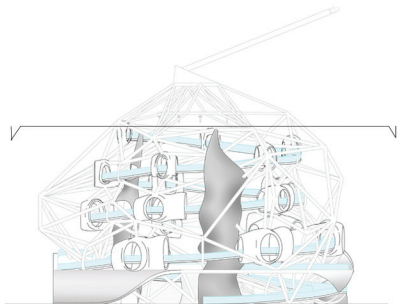
Planta piso 1 /Praça Social

ESC.
1/200

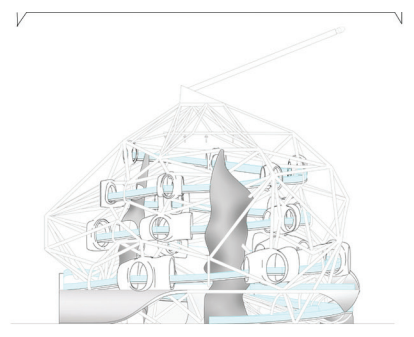
Fig. 63



	
Planta Piso 10	ESC. 1/200
Fig. 64	73



Planta Final de Percurso	ESC. 1/200
Fig. 65	74

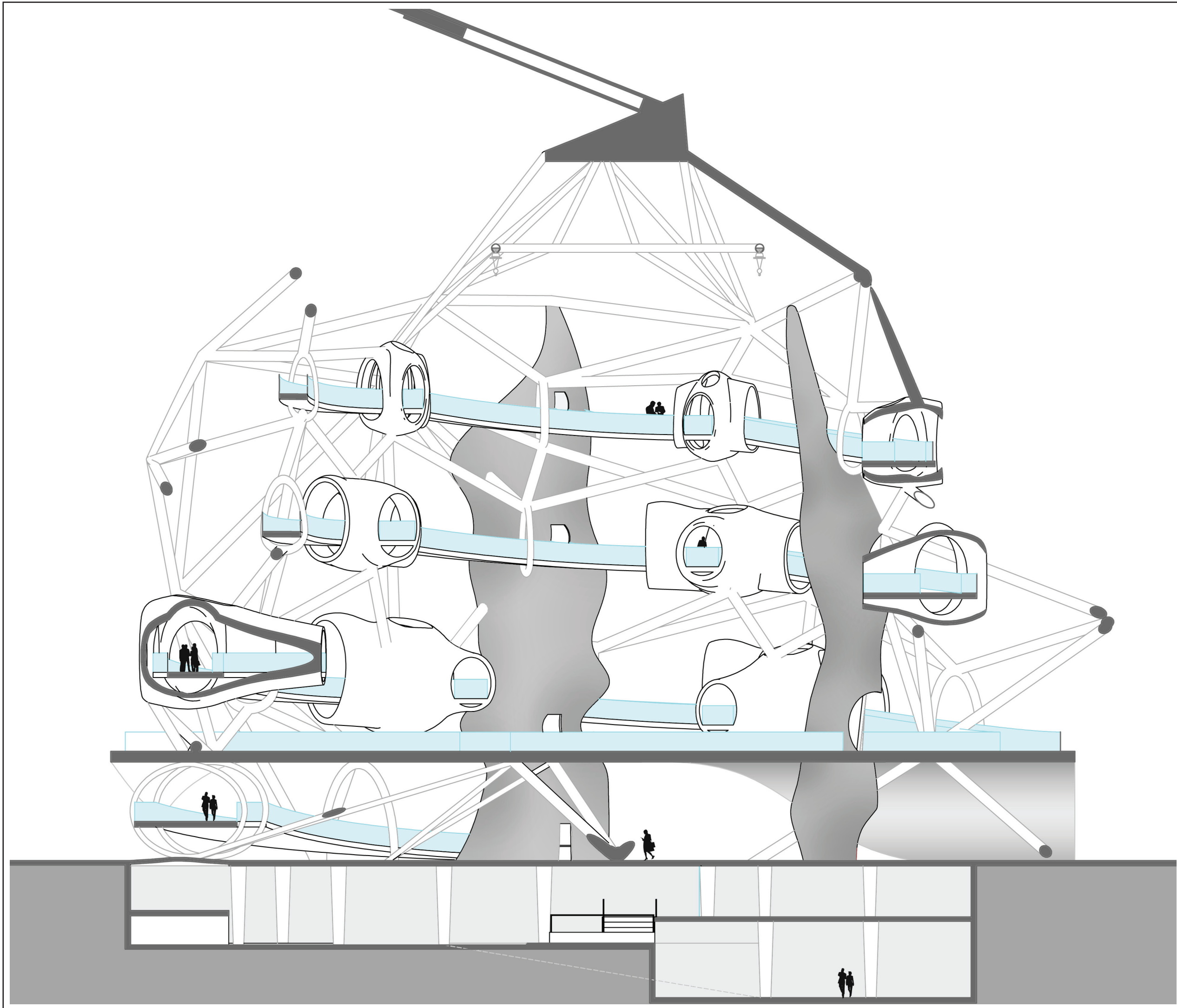


Planta de Cobertura

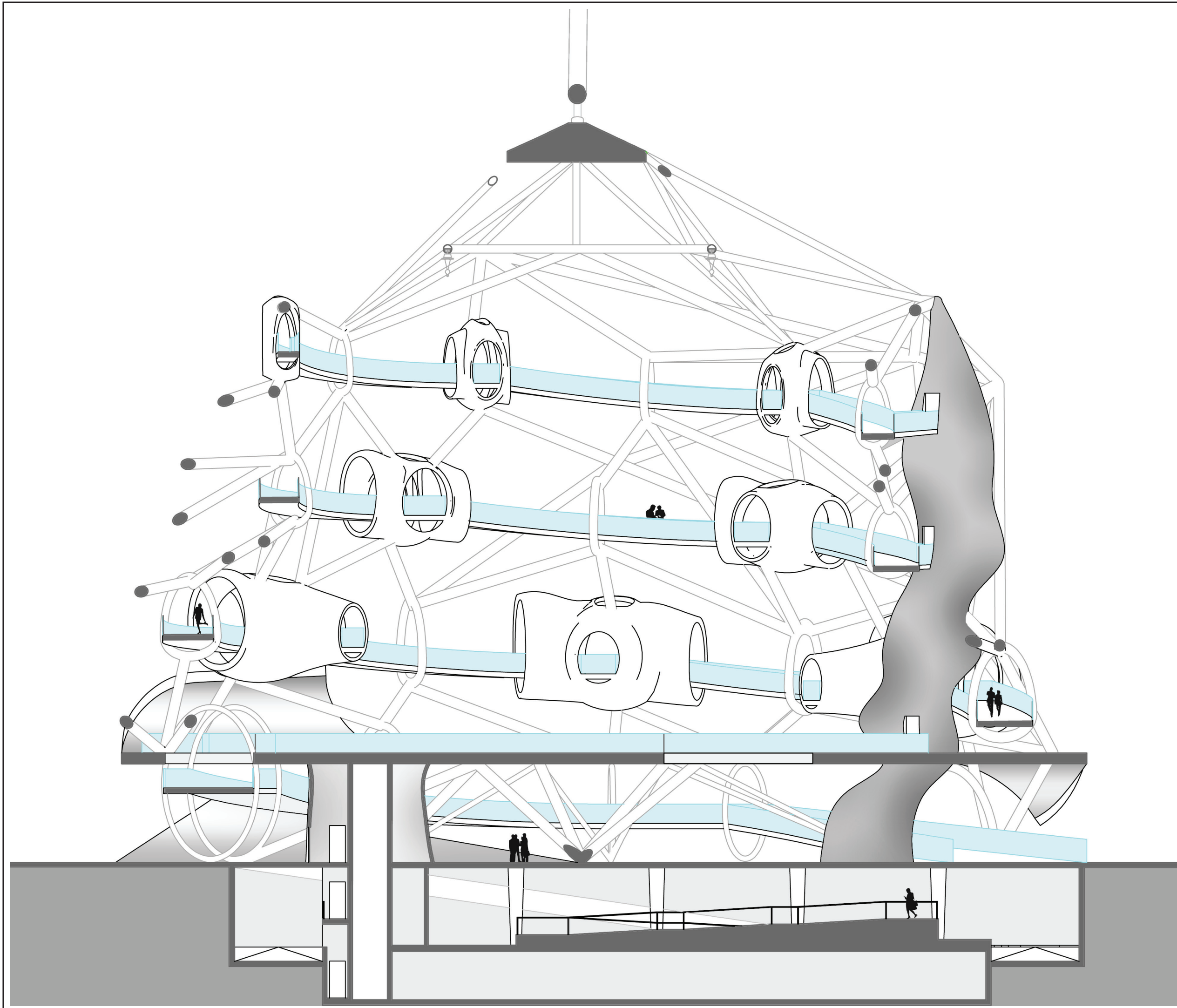
ESC.
1/200

Fig. 66

75



Corte A:A'	ESC. 1/200
Fig. 67	76

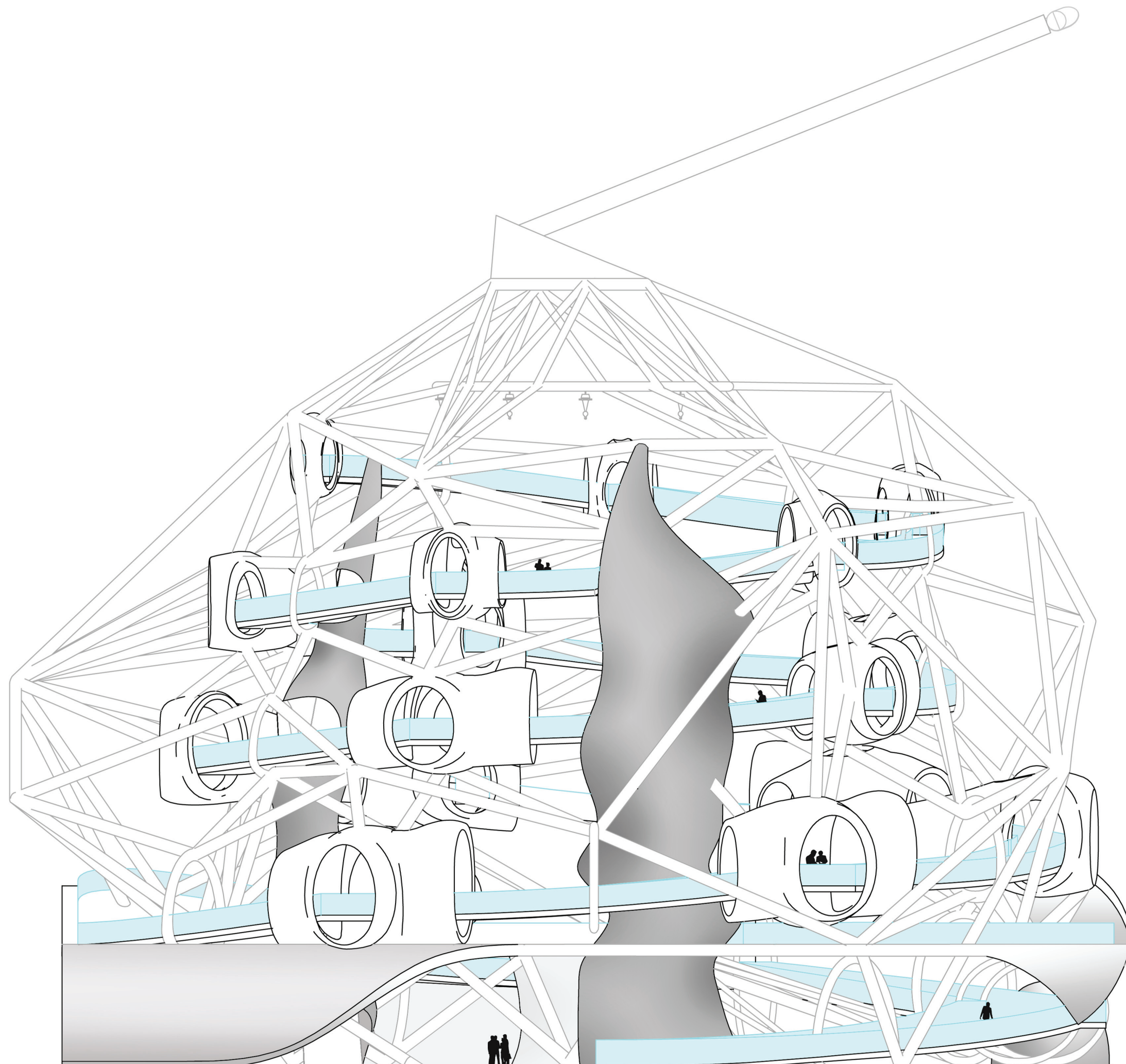


Corte B:B'

ESC.
1/200

Fig. 68

77

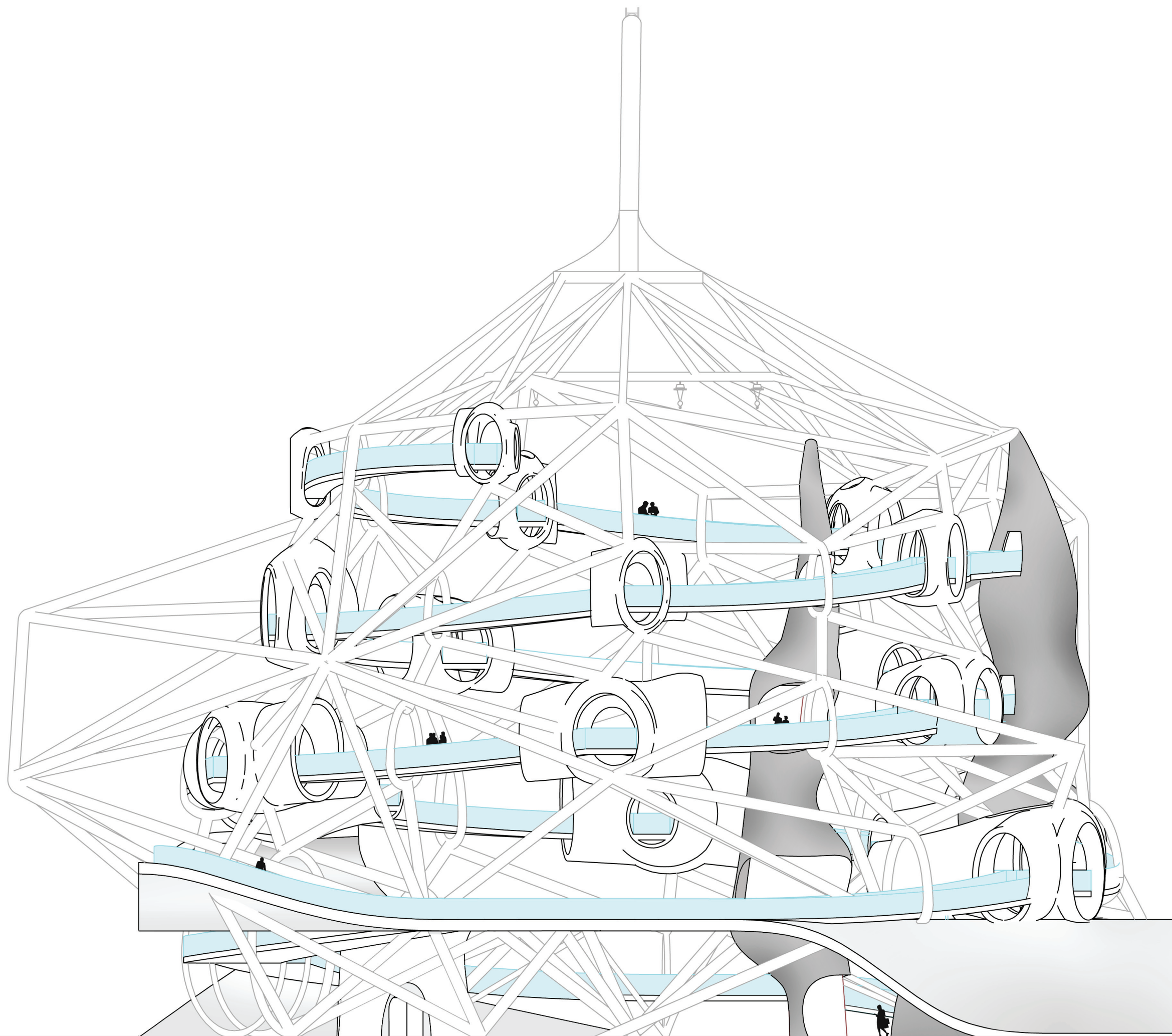


Alçado Principal

ESC.
1/200

Fig. 69

78

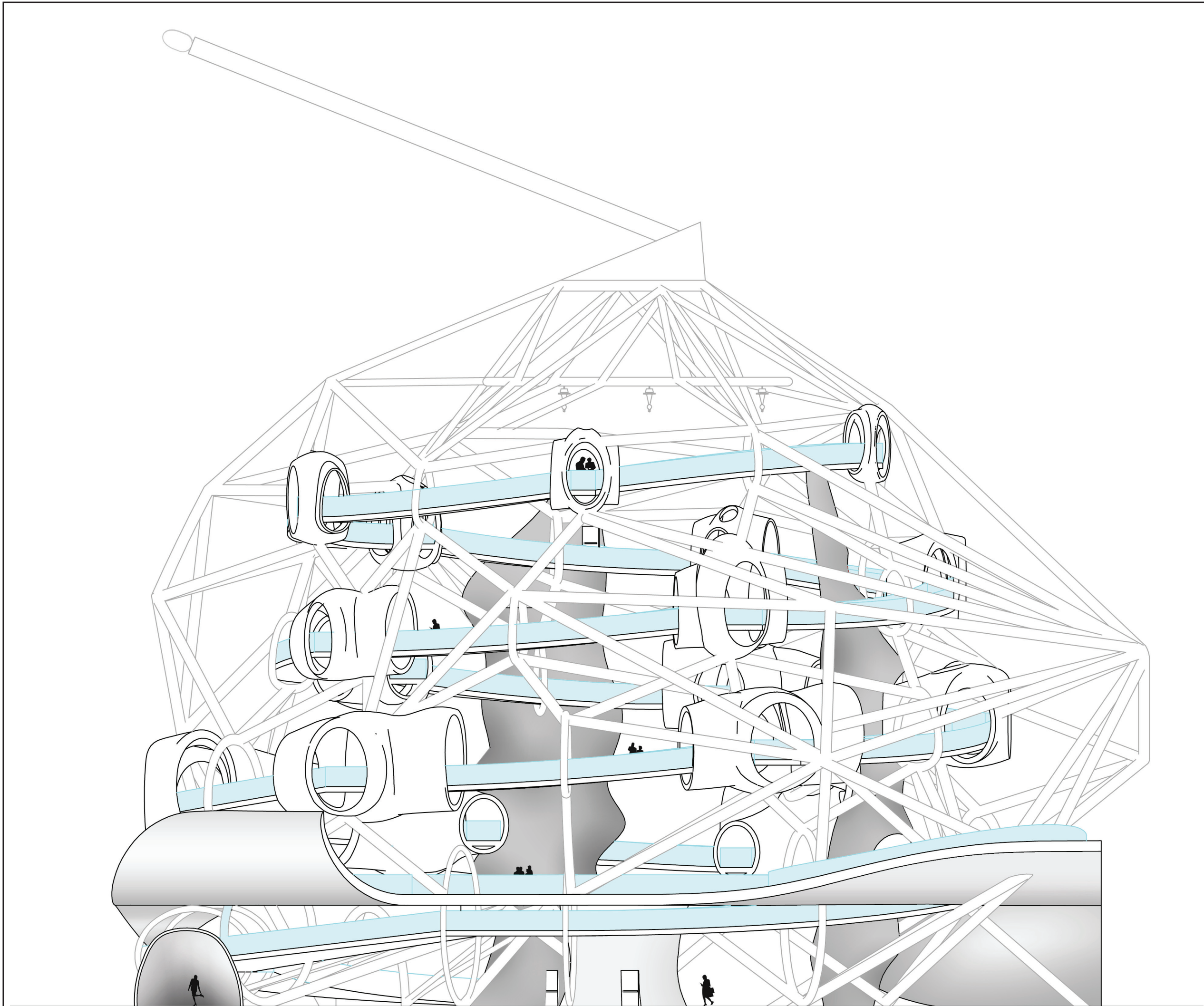


Alçado Posterior

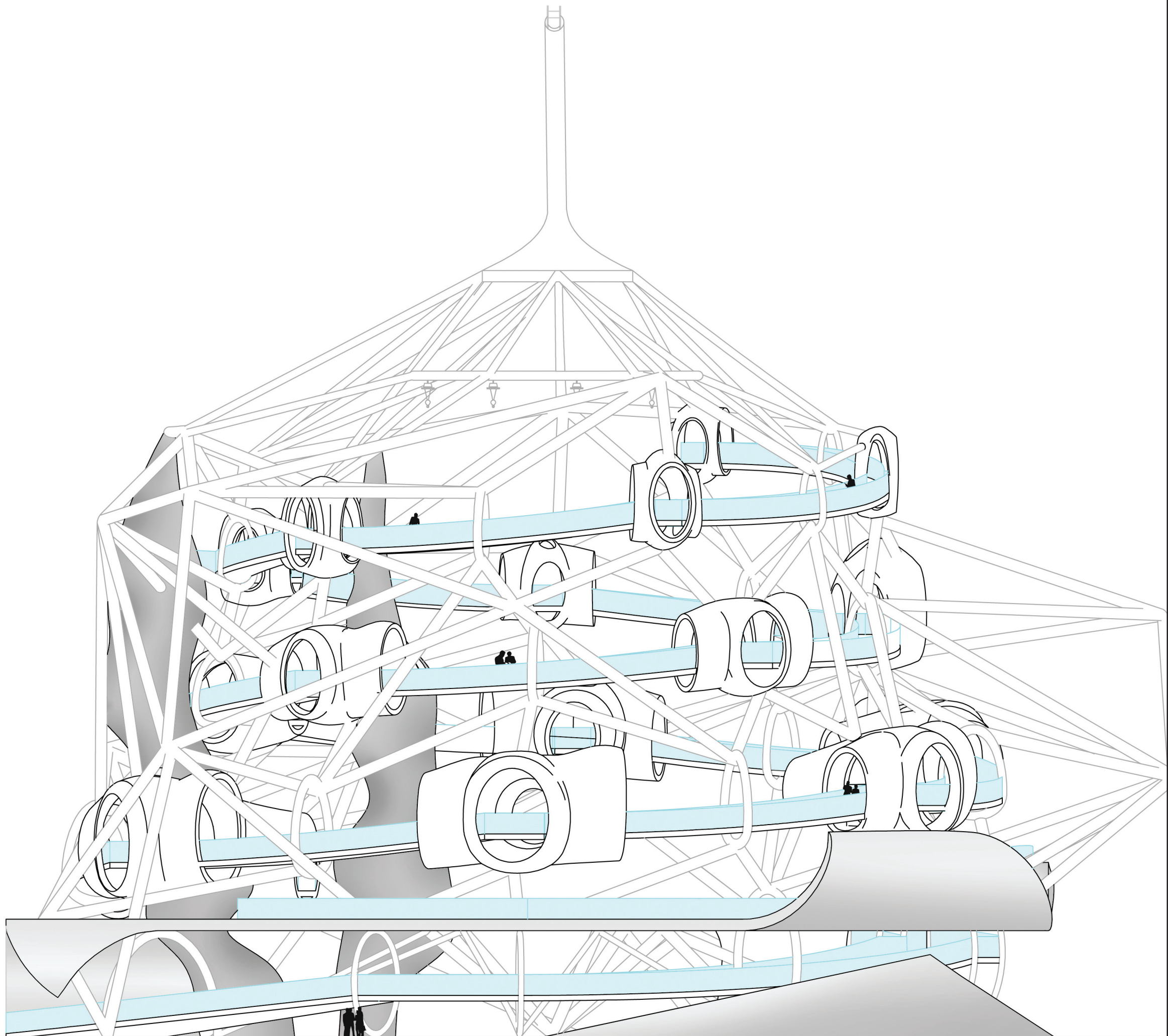
ESC.
1/200

Fig. 70

79



Alçado Lateral Esquerdo	ESC. 1/200
Fig. 71	80



Alçado Lateral Direito

ESC.
1/200

Fig. 72

81

4.3.2 Edifícios Móveis



Figura 73 - Perspetiva

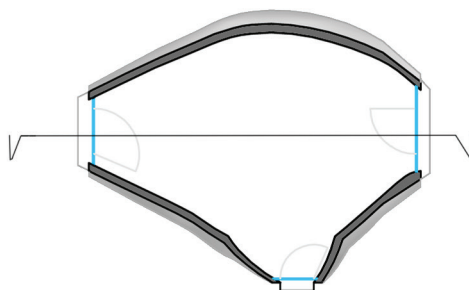


Figura 74 - Planta



Figura 75 - Planta cobertura

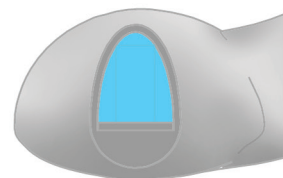


Figura 76 - Alçado lateral esquerdo

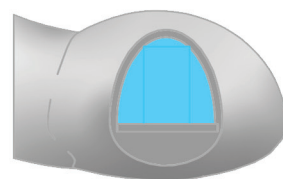


Figura 77 - Alçado lateral direito

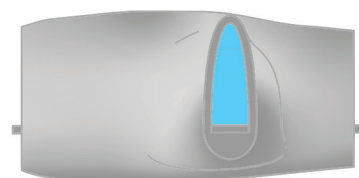


Figura 78 - Alçado Principal

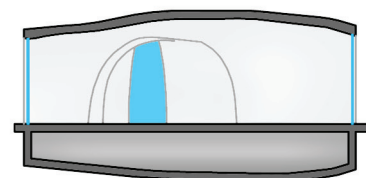


Figura 79 - Corte



Figura 82 - Planta cobertura

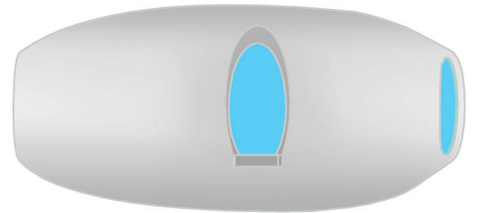


Figura 83 - Alçado principal



Figura 80 - Perspectiva

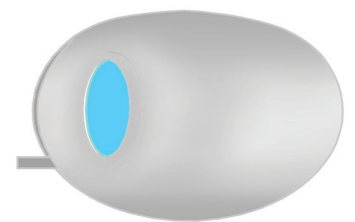


Figura 84 - Alçado lateral direito



Figura 85 - Alçado posterior

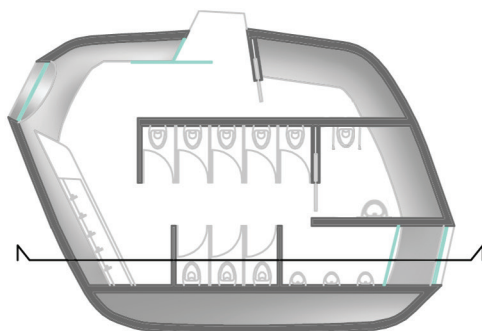


Figura 81 - Planta

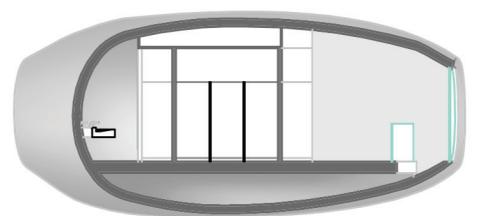


Figura 86 - Corte

INSTALAÇÕES SANITÁRIAS	ESC. 1/200
Fig. 80-86	84

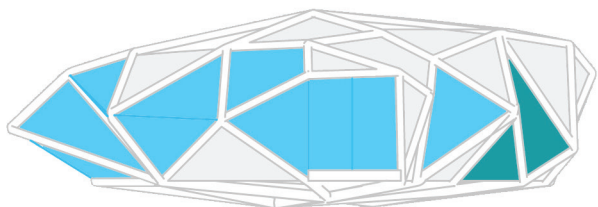


Figura 88 - Alçado principal

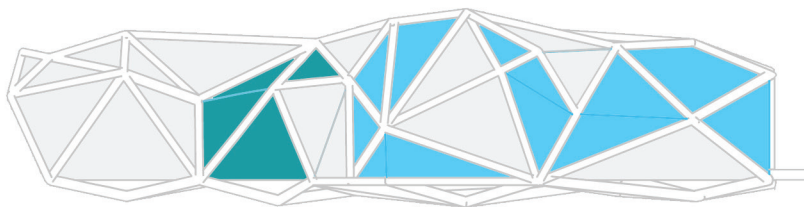


Figura 89 - Alçado lateral esquerdo

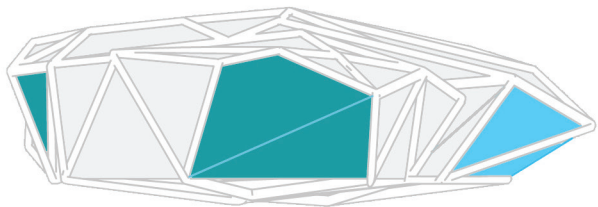


Figura 90 - Alçado posterior

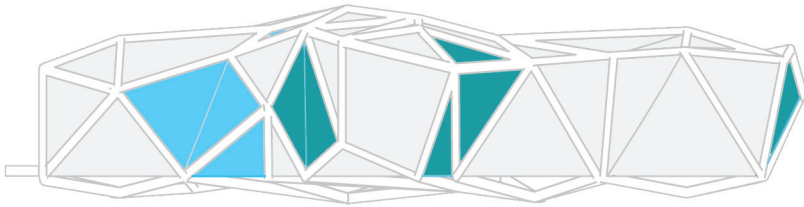


Figura 91 - Alçado lateral direito



Figura 92 - Planta de cobertura

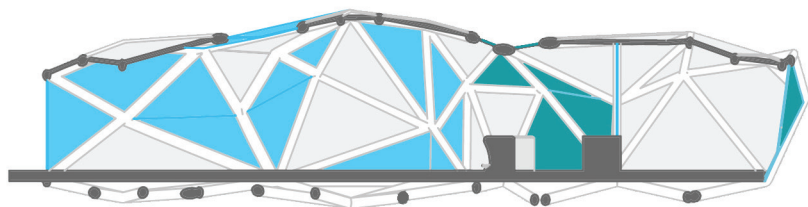


Figura 94 - Corte

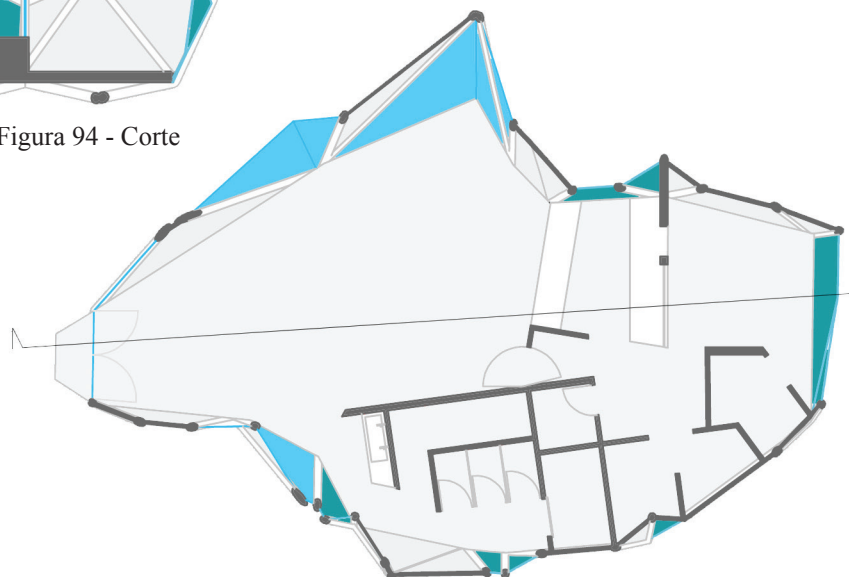


Figura 93 - Planta

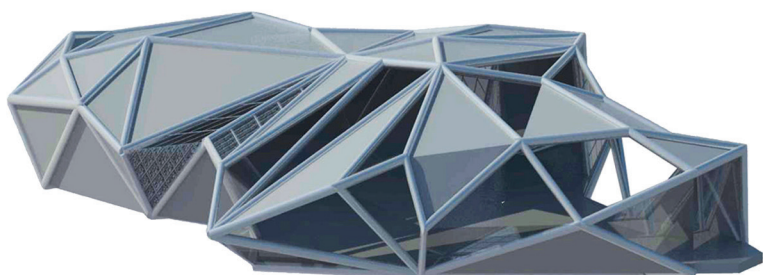


Figura 87 - Perspetiva

BAR / RESTAURANTE	ESC. 1/200
Fig. 87-94	85

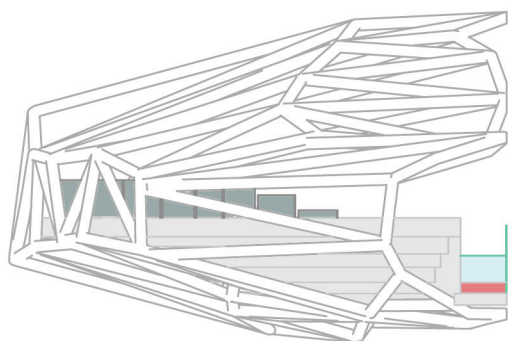


Figura 97 - Alçado principal

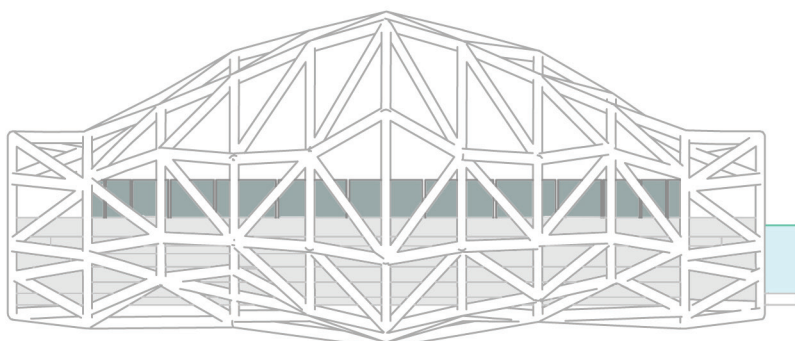


Figura 98 - Alçado lateral esquerdo

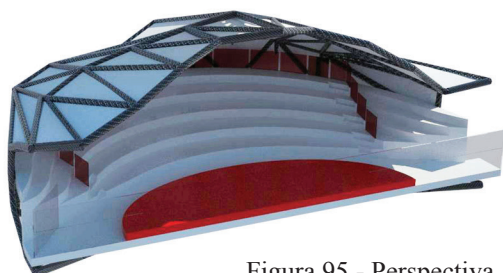


Figura 95 - Perspectiva

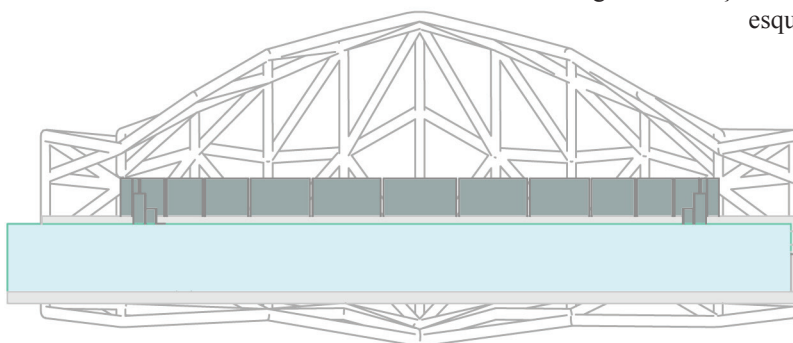


Figura 99 - Alçado lateral direito

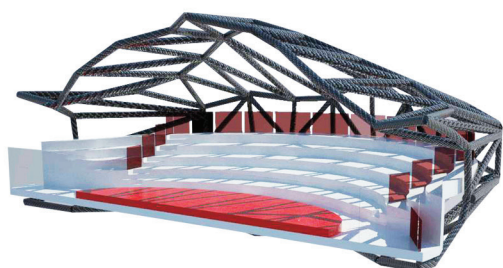


Figura 96 - Perspectiva

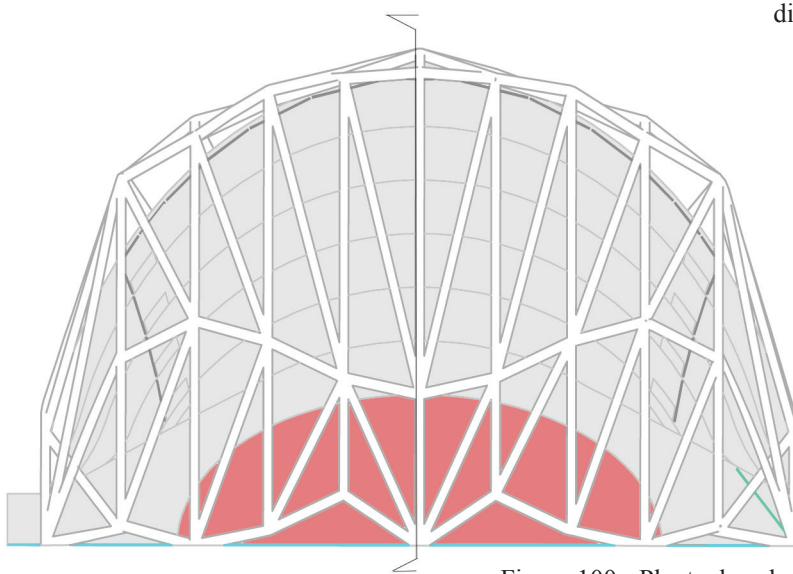


Figura 100 - Planta de cobertura

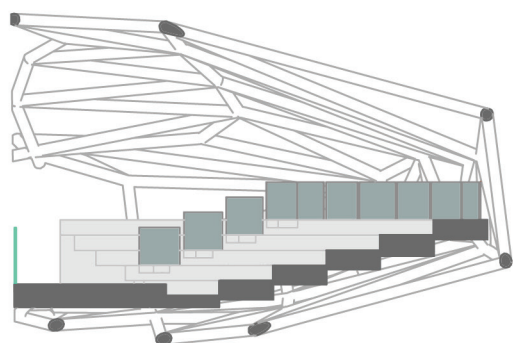


Figura 102 - Corte

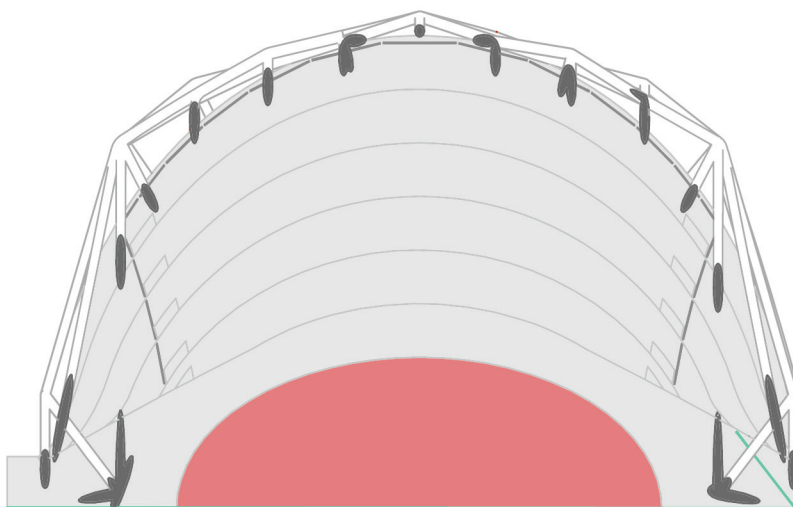
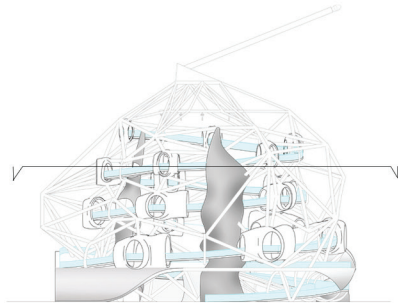


Figura 101 - Planta

AUDITÓRIO	ESC. 1/200
Fig. 95-102	86

4.3.3 Hipótese de Disposição

4.3.3.1 Planta



Planta Exemplo de Distribuição	ESC. 1/200
Figura 103	88

4.3.3.2 Hipóteses de Perspetivas

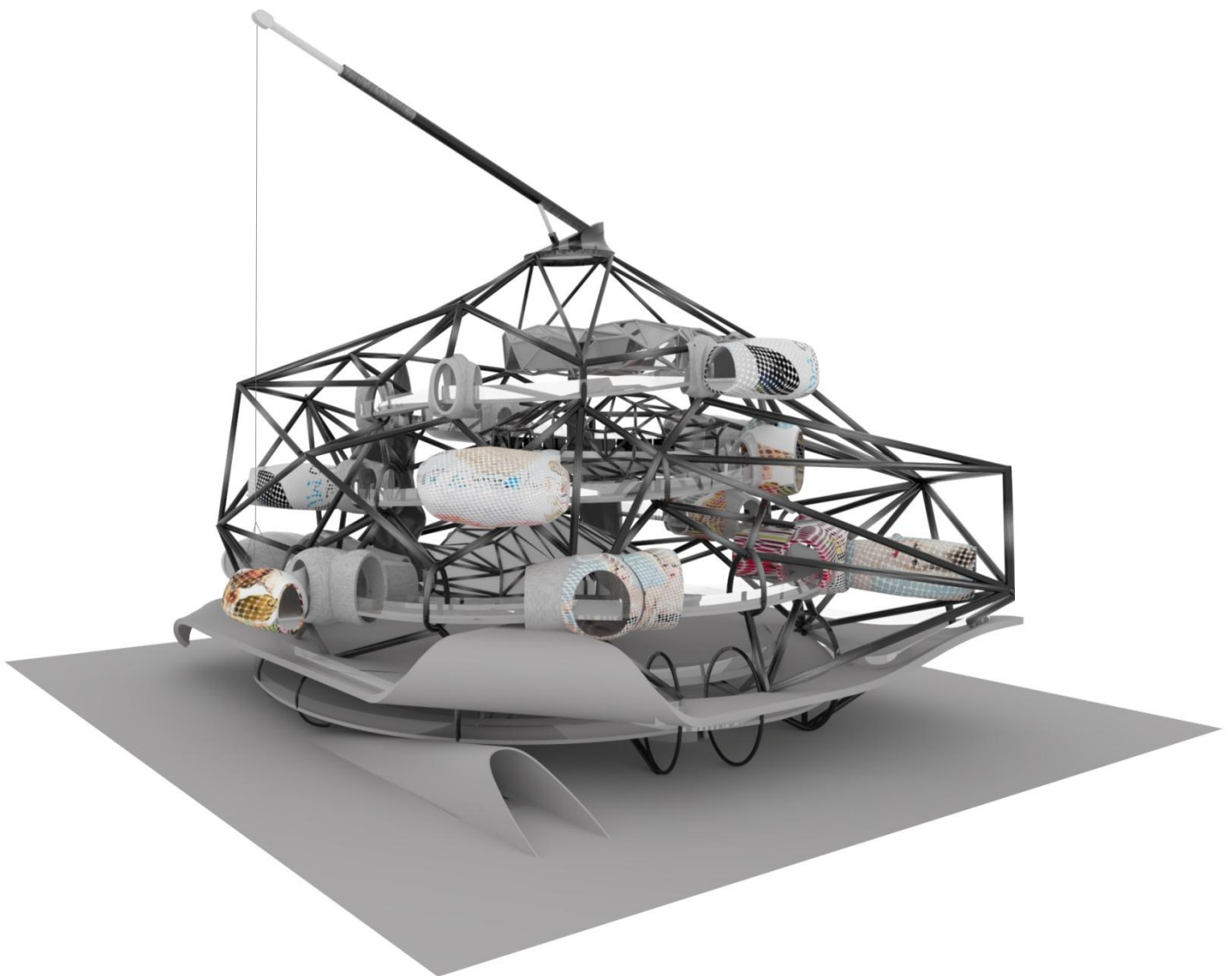


Figura 104 - Perspectiva geral do espaço lúdico (Imagem do Autor)

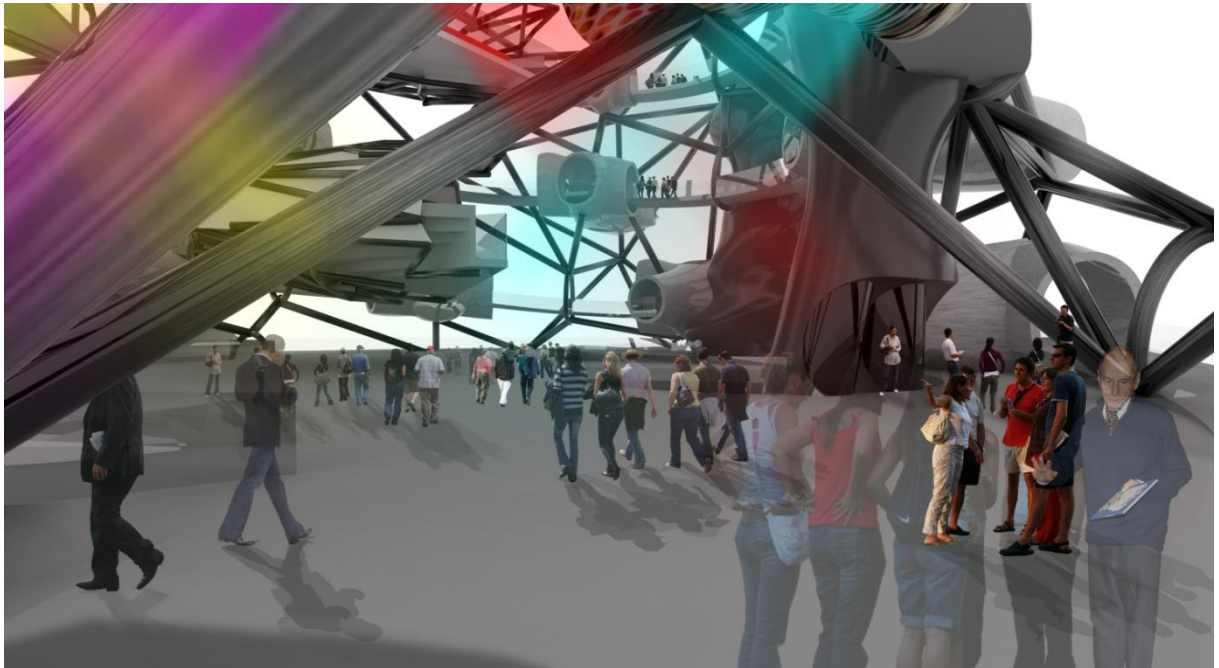


Figura 105 - Vista da praça social (Imagem do Autor)

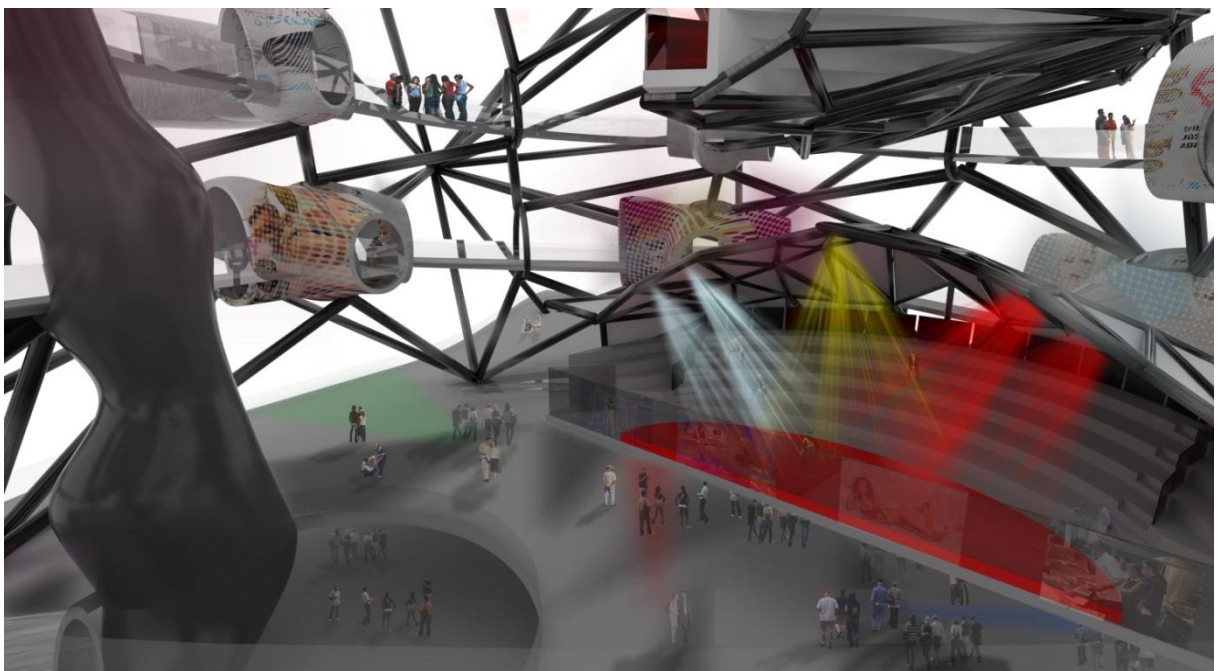


Figura 106 - Vista sobre o auditório e praças (Imagem do Autor)

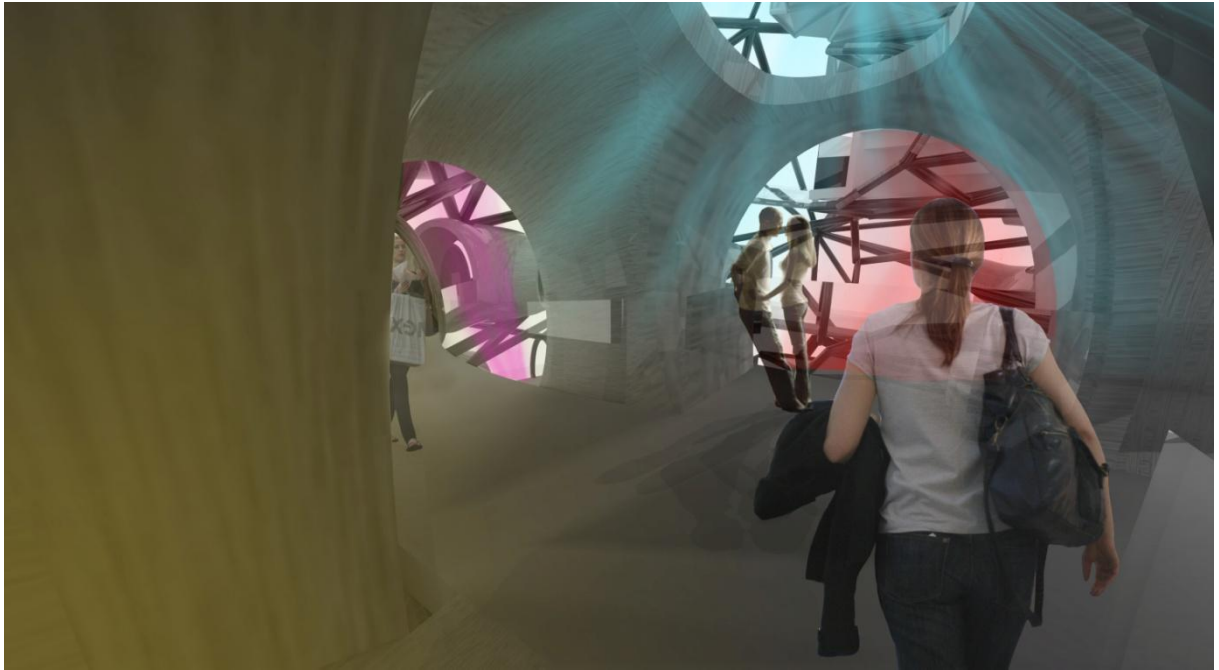


Figura 107 - Vista do interior dos módulos imóveis (Imagem do Autor)

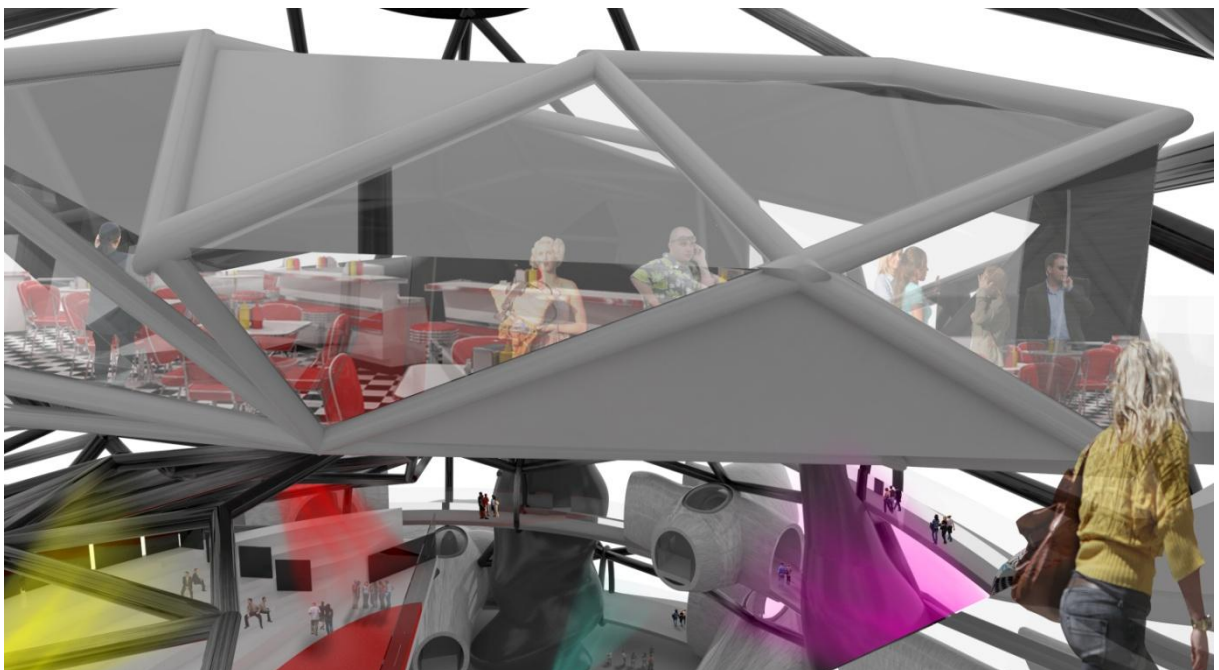


Figura 108 - Vista sobre o restaurante no topo do espaço lúdico (Imagem do Autor)

Conclusão

Quando se pensa em arquitetura, associa-se geralmente à ideia de permanência, algo que perdura no espaço no tempo, nos séculos ou por várias gerações, uma vez que é um dos elementos que testemunha a pujança cultural de uma sociedade: é o seu legado.

Mas a considerada” arquitetura efémera, transitória”, onde se pode incluir o Fun Palace e o projeto apresentado, porque vai evoluindo com o modo de vida, com novos padrões de referência, adaptando-se continuamente a novas situações, aparece como uma manifestação cíclica tradutora também ela da perenidade dos valores a que pretende aludir. A transitoriedade ou o efémero do edificado permite dar um novo sentido representativo a funções e acontecimentos onde a criação de diversos sinais necessita do papel aglutinador da arquitetura para a celebração da identidade pública.

A investigação que deu origem a esta dissertação procurou entrelaçar a qualidade do espaço com as suas funções e volumetria considerando não só a liberdade mas também questões relacionadas com a individualidade humana.

Tarefa que exigiu um contato com as diversas áreas do conhecimento e onde, apesar do curso de arquitetura ser estruturado na disciplina de projeto, a formação académica multidisciplinar, foi fundamental e facilitadora na procura de diálogos significantes.

O primeiro passo foi fundamentar teoricamente cada um dos conceitos abordados no tema da dissertação para que fossem trabalhados no projeto.

Encontrámos aqui os primeiros entraves. A literatura sobre Price é exígua em Portugal e algumas edições estrangeiras têm um preço de capa exorbitante.

Quanto ao tema inicialmente escolhido para a tese, a sexualidade em espaços públicos que incluía basicamente a vertente de contato físico, real e consumado, foi-se alterando, à medida que foram interiorizados novos conceitos que englobam as novas conceções do funcionamento do cérebro e do modo como nele se desenvolvem as emoções, os sentimentos

e também o modo como a sexualidade é hoje encarada quer do ponto de vista da sociedade quer do ponto de vista médico.

Para os casos analisados detetaram-se também algumas dificuldades com a informação disponível pelo que houve necessidade de troca de mails com os criadores do jaaga e do pavilhão da Holanda em Xangai que gentilmente se prontificou para nos receber em Eindhoven aquando da viagem à Holanda. Quanto ao Downtown Athletic Club ainda se tentou estabelecer contatos mas não obtivemos resposta.

No que respeita à fase do projeto propriamente dito foi muito facilitador o uso de programas como o Autocad e o Rhinoceros, programa de renderização V-Ray, que permitiu treinar algumas competências, não muito bem dominadas antes, e que com esta execução se tornaram rotineiras além da excelente qualidade gráfica.

Fatores inerentes ao ato de projetar como a influência do lugar, do meio ambiente, do programa arquitetónico não tiveram peso neste trabalho uma vez que o projeto foi concebido sem local de implantação. Por outro lado fatores mais subjetivos como o desejo, a intencionalidade, o valor simbólico, as influências culturais/ científicas foram inspiradores na determinação das formas deste espaço.

Vivemos num mundo frenético e global de comunicações instantâneas onde surgem novos conceitos como sustentabilidade, transitoriedade, interatividade, conectividade virtualidade, onde as emoções alcançaram um lugar ao sol e que podem gerar influências tanto nas novas formas de viver como nas de edificar, originando novos experimentos formais de cariz escultural e que aparecem em paralelo, ao lado das soluções cartesianas que remetem para uma ordem e equilíbrio previamente estabelecido.

A coincidência de as emoções, os sentimentos e no fundo, toda a sexualidade se transmitir através de redes (neurais) e o fato de na atualidade, o espaço mais utilizado, quer em trabalho quer em lazer, serem as redes digitais levou a pensar este espaço com formas curvilíneas, fluídas como se se tratasse do cenário onde todas as emoções acontecem.

Referências Bibliográficas

- About Architecture** (2002). Corte transversal, www.about.com. Acedido a 26 de Novembro de 2011 em <http://0.tqn.com/d/architecture/1/0/n/j/pompidoudrawing.gif>
- Abreu, J.F.R.** (2010.) *O conhecimento e a atitude face à saúde sexual e reprodutiva: um estudo correlacional em estudantes universitários* Dissertação apresentada ao Departamento de Educação em Formação Pessoal e Social da Universidade de Lisboa, para obtenção do grau de mestre, orientada por Isabel Chagas, Lisboa. [versão electrónica] Retirado a 19 de Dezembro, 2011, em http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1249/2/18992_ULFC091284_TM_2_ENQUADRAMENTO.pdf
- Allyn, David**, (2000). *Make Love, Not War: The Sexual Revolution: An Unfettered History*. <http://www.nytimes.com/books/00/03/19/reviews/000319.19tigert.html>. Acedido em 18 de Dezembro, 2011 em www.nytimes.com
- Alves, F. Brandão**, (2007) *Desenho urbano bioclimático. Algumas reflexões baseadas em estudo paramétrico*, in Construção, 3.º Congresso Nacional da Construção, Porto
- Baptista, Luís Vicente** (2004) *V Congresso Português de Sociologia [V CPS], Braga. Actas. Braga: Sociedades Contemporâneas - Reflexividade e Acção*
- Blog Colegiostockler** (2010). Andy Warhol - serigrafia de Marylin Monroe", <http://www.colegiostockler-blog.com>. Acedido a 18 de Novembro de 2011 em: <http://www.colegiostockler-blog.com/wp-content/uploads/2010/05/andy-warhol-marilyn1.jpg>
- Blog linseygray** (2009). Corte longitudinal, linseygray.blogspot.pt. Acedido a 26 de Novembro de 2006 em http://linseygray.blogspot.pt/2009_02_01_archive.html

- Blog Unit1richview** (2009). Fotografia do aviário do zoo de Londres,
<http://unit1richview.blogspot.pt/>. Acedido a 18 de Novembro de 2011 em
<http://unit1richview.blogspot.pt/2009/10/references-from-fridays-review.html>
- Borja, Jordi**, (1998) *Cidadania y esp cio p blico*, Revista Ambiente y Desarrollo n 3, 13-22,
vol XIV Santiago: centro de investigacion del m dio ambiente
- Bozon, M.** (2002), *Sociologie de la sexualit *, Paris: Armand Colin
- Brand o, Pedro** (2008) *A Identidade dos Lugares e a sua Representa  o Colectiva: Bases de Orienta  o para Concep  o, Qualifica  o e Gest o do Espa o P blico*. Lisboa:
Direc  o Geral do Ordenamento do Territ rio e Desenvolvimento Urbano
- Buchsbaum, Paulo** (2004) *Frases Geniais*, S o Paulo: Ediouro
- Butler, Judith** (2004). Dimens es da Sexualidade,
http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1249/2/18992_ULFC091284_TM_2_ENQUADRAMENTO.pdf, Acedido em 19 de Dezembro, 2011 em <http://repositorio.ul.pt/>
- Cam es, de Lu s**, (2001), *Sonetos de Cam es*, p g. 127, S o Paulo, Ateli  Editorial
- Campos,  lvaro** (1917) *o filho indisciplinado da sensa  o* - carta a Adolfo Casais Monteiro.
Acedido em 13 de Janeiro de 2012, em <http://www.fpessoa.com.ar/carta.asp>
- Canadian Center for Architecture** (2003) Cedric Price Archive Collection.
<http://www.cca.qc.ca/en/collection/283-cedric-price-fun-palace>. Acedido em 20
Dezembro, 2011 em <http://www.cca.qc.ca>
- Candychang** (2009). Fotografia que demonstra o ambiente festivo, www.candychang.com.
Acedido a 6 de Janeiro de 2012 em <http://candychang.com/the-fun-palace-realized/>

Candychang (2009). Fotografia que demonstra uma área de descanso,
www.candychang.com. Acedido a 6 de Janeiro de 2012 em
<http://candychang.com/the-fun-palace-realized/>

Cartaxo, Alcino (2003). *Navegando no espaço virtual - um (ciber)zero*.
<http://www.prof2000.pt/users/secjeste/acartaxo/Pg000150.htm>. Acedido em 14 de
Janeiro de 2012, em www.prof2000.pt

CCA (2003). Diagrama com diversas mutações do espaço do Fun Palace,
<http://www.cca.qc.ca>. Acedida a 18 de Novembro de 2011 em
<http://svrdam.cca.qc.ca/ZooMI/Default.aspx?obj=DR1995:0188:525:001:011:009>

CCA (2003). Perspetiva de helicóptero sobre o Fun Palace, <http://www.cca.qc.ca>. Acedida a
18 de Novembro de 2011 em
<http://svrdam.cca.qc.ca/ZooMI/Default.aspx?obj=DR1995:0188:521>

CCA (2003). Planta do Fun Palace, <http://www.cca.qc.ca>. Acedida a 18 de Novembro de
2011 em <http://svrdam.cca.qc.ca/ZooMI/Default.aspx?obj=DR1995:0188:235>

Centre Pompidou (2008). Fotografia após demolição do bairro, www.centrepompidou.fr.
Acedido a 26 de Novembro de 2011 em
[http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-
Pompidou/au_coeur_de_paris/p2_img4.htm](http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-Pompidou/au_coeur_de_paris/p2_img4.htm)

Centre Pompidou (2008). Fotografia da maquete entregue no concurso,
www.centrepompidou.fr. Acedido a 26 de Novembro de 2011 em
[http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-
Pompidou/au_coeur_de_paris/p3_img12.htm](http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-Pompidou/au_coeur_de_paris/p3_img12.htm)

Centre Pompidou (2008). Rua do bairro Beaubourg, antes da sua demolição,
www.centrepompidou.fr. Acedido a 26 de Novembro de 2011 em
[http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-
Pompidou/au_coeur_de_paris/p2_img2.htm](http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-Pompidou/au_coeur_de_paris/p2_img2.htm)

City of Sound (2007). Diagrama da estrutura do aviário do zoo de Londres,
www.cityofsound.com.

Acedido a 18 de Novembro de 2011 em:

http://www.cityofsound.com/blog/2007/05/la_tonnara_and_.html

Chemama, Roland (2003) Dicionário Temático Larousse volume psicanálise, Círculo de
Leitores

Cullen, Gordon (2006) *Paisagem Urbana*, Ed. 70 arquitetura e urbanismo

Daintith, John, Gjertsen, Derek. (1999). *A Dictionary of Cientists*, Oxford University Press
(orginal publicado pelo Institute of Physics em 1993)

Damásio, Antonio (2000). *O Sentimento de Si*, Porto: Publicações Europa America

Damásio, António (2010). *O livro da consciência*, Lisboa: Circulo-Leitores

Datavine (2011). ilustração do cérebro humano, <http://datadivine.wordpress.com>. Acedido a
10 de Janeiro de 2012 em [http://datadivine.files.wordpress.com/2011/04/human-
brain.jpg](http://datadivine.files.wordpress.com/2011/04/human-brain.jpg)

Davidszondy (2006) Perspetiva de Le Corbusier, Ville Radieuse", <http://davidszondy.com>.
Acedido a 18 de Novembro de 2011 em
<http://davidszondy.com/future/city/corbusier.htm>

Debord, Guy (1991) *A sociedade do espectáculo*, Ed. Mobilis in mobile

Dethier, Jean (1978) *Le temps des gares*, Paris, Centre George Pompidou

Diamond, Jared (1999). *Porque és divertido el sexo*, Barcelona: Ed Debate

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [DPLP]. (2008).

<http://www.priberam.pt/DLPO/default.aspx?pal=espa%C3%A7o>, Acedido a 16 de Dezembro de 2011 de DPLP www.priberam.pt

Dinis, Alfredo (2004) *Consciência e Cognição*, Braga: Publicações da Faculdade de Filosofia

Duarte, Fábio (2006) *Arquitetura e filosofia*. Ed. Annablume

Duffy, Francis (2001, 20 de Novembro). Royston Landau - Power behind an international architecture school. The Guardian. Acedido a 19 de Janeiro de 2012, em <http://www.guardian.co.uk/news/2001/nov/20/guardianobituaries.highereducation>

Duke (2010). Imagem do simulador virtual da realidade social - second life", <http://duke.edu>. Acedido a 10 de Janeiro de 2012 em http://sites.duke.edu/soc142-videogames/files/2010/04/second_life-nanobugle1.jpg

Eco, Umberto (2001) *Semiótica e filosofia da linguagem*, Ed. Piaget

Eco, Umberto (1989) *Sobre os espelhos e outros ensaios*, Ed. Difel

Eliade, Mircea, (1984) *O mito do eterno retorno*, Ed .70

FABSN (2011), Diagrama das características do espaço, www.fabsn.com. Acedido a 7 de Março de 2012 em <http://www.fabsn.com/theblog/2010/08/the-living-building-project-details/>

FABSN (2011), Vista da rua sobre o edifício montado, www.fabsn.com. Acedido a 7 de Março de 2012 em <http://www.fabsn.com/theblog/2011/01/india-vertical-garden-update/>

Filmeducation (2003), Fotografia do auditório do teatro Odeon", www.filmeducation.org. Acedido a 10 de Janeiro de 2012 em http://www.filmeducation.org/resources/primary/topics/local_history/gallery.php

Folscheid, Dominique (2002) Metodologia Filosófica, São Paulo: Martins Fontes

Foucault, Michel (1984) História da Sexualidade Vol.2, O uso dos Prazeres, Ed. Graal

Gomes, Joaquim Ferreira. (2001). *Estudos em homenagem a João Francisco Marques*, Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto

Gössel, Peter (1990) *Architecture in the twentieth century*, Ed. Taschen,

Hahn, Véronique (2007a). Comment ça fonctionne? *Le squelette*.
http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-Pompidou/comment_ca_fonctionne/p2.htm Acedido em 21 de Janeiro, 2012 em www.centrepompidou.fr

Hahn, Véronique (2007b). Comment ça vit? Une machine à produire de l'espace.
http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-Pompidou/comment_ca_vit/p1.htm. Acedido em 21 de Janeiro, 2012 em www.centrepompidou.fr

Happystreet (2010). Perspetiva que retrata importância do elemento mais elevado,
<http://www.happystreet.nl/>. Acedido a 12 de Outubro de 2011 em <http://www.happystreet.nl/>

Happystreet (2010). Planta de cobertura do pavilhão, <http://www.happystreet.nl/>. Acedido a 12 de Outubro de 2011 em <http://www.happystreet.nl/>

Happystreet (2010). Símbolo do pavilhão, <http://www.happystreet.nl/>. Acedido a 12 de Outubro de 2011 em <http://www.happystreet.nl/>

Happystreet (2010). Vista geral do pavilhão, <http://www.happystreet.nl/>. Acedido a 12 de Outubro de 2011 em <http://www.happystreet.nl/>

Happystreet (2010). Vista sobre espaço descanso que simboliza a vida no campo,
<http://www.happystreet.nl/>. Acedido a 12 de Outubro de 2011 em
<http://www.happystreet.nl/>

Happystreet (2010). Vista sobre dinamismo formal criado pelo percurso,
<http://www.happystreet.nl/>. Acedido a 12 de Outubro de 2011 em
<http://www.happystreet.nl/>

Happystreet (2010). Vista sobre o visionamento das exposições através das janelas,
<http://www.happystreet.nl/>. Acedido a 12 de Outubro de 2011 em
<http://www.happystreet.nl/>

Hall, Eduard T. (1986/1966) *A Dimensão Oculta* , Ed. Relógio d'Água

Hall, Eduard T. (2008) *Viagem à felicidade, as novas chaves científicas* , Ed. Dom quixote

Hartl, Judith (2011). 1960: Primeira pílula anticoncepcional chega ao mercado,
<http://www.dw.de/dw/article/0,,611248,00.html>. Acedido em 18 de Dezembro, 2011
em <http://www.dw.de/>

Hisligthelth (2011). ilustração do Sistema neural, www.highlighthealth.com. Acedido a 10
de Janeiro de 2012 em [http://www.highlighthealth.com/health-news/neural-stem-
cell-therapy-for-ischemic-stroke-patients/](http://www.highlighthealth.com/health-news/neural-stem-cell-therapy-for-ischemic-stroke-patients/)

História do Século XX - Década a década (2004). *Andy Warhol, a estrela da Pop Art*, Obra
Colectiva, Visão, vol. 7

Jeannerod , Marc (2005) *O cérebro intimo*, Ed. Piaget

Jencks, C., Griffiths, S., Iolland, C. & Jacob, S. (2011, Setembro/Outubro) *Radical Post-
Modernism: Architectural Design*, nº 213 John Wiley & Sons Ltd

Koolhaas, Rem (2002) *Conversa com estudantes*, Ed .Gustavo Gili

Koolhaas, Rem, & Bottman, Denise (2008) *Nova Yorque Delirante* ,Ed. Gustavo Gilli

Landau, Royston. (1984). “*A Philosophy of Enabling.*” *Cedric Price, Works II*. London: Architectural Association

Landau, Royston (2009) *Cedric Price - About this artist*, Oxford University Press.
http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=7986. Acedido a 20 de Janeiro de 2012 em www.moma.org

Landscapestories (2009). Instalação de Spencer Tunick, em Bruges, Bélgica, 2005,
www.landscapestories.net .Acedido a 7 de Março de 2011 em
<http://www.landscapestories.net/interviews/spencer-tunick?lang=en>

Levy, Pierre (1992) *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Lisboa: Instituto Piaget

Lopes, Diogo Seixas. (2008). *La biennale di venezia - a estrada novissima*. Architectos, ano XVI, nº189

Lyotard, Jean-François. (1989). *A Condição Pós-Moderna*. 2ª ed. Lisboa : Gradiva
Nunes, César (1987). *Desvendando a Sexualidade*, São Paulo: Papirus

Mathews, Stanley (2011, 19 de Maio). *The Fun Palace as Virtual Architecture - Cedric Price and the Practices of Indeterminacy*. Journal of Architectural Education, Blackwell Publishing Limited

McKenna, Paul (2006). *Confiança Instantânea*, Lisboa: Lua de Papel

McLuhan, Marshall & Powers ,Bruce (1992). *The global village - transformations in world life and media in the 21st century*, Oxford University Press

- Mendes**, Ricardo Martins. (2009). *De leste a ocidente: duas reconstruções*. Dissertação apresentada ao Departamento de Arquitetura do Universidade de Coimbra para obtenção do grau de mestre, Coimbra. [versão electrónica] Retirado a 17 de Outubro, 2011, em estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/.../DISSERTAÇÃO%201.pdf
- Morujão**, Carlos (1996) *Unverstellte Anwesen* : algumas notas sobre o problema da percepção em Martin Heidegger. Revista da Faculdade de Letras do Porto.
- Murray**, Freeman & Prasad, Archana (2009). *The Living Project*. <http://pt.wiser.org/organization/view/673c144d528e62adb26b8cc1515a13ff>. Acedido a 21 de Janeiro de 2012, em <http://pt.wiser.org/>
- Murray**, Freeman & Prasad, Archana (2011). *Frequently Asked Questions about Jaaga*. <http://jaaga.in/faq>. Acedido a 21 de Janeiro de 2012, em <http://jaaga.in>
- Murray**, Freeman & Prasad, Archana (2011b). *The Living Project*. <http://jaaga.in/living-building>. Acedido a 21 de Janeiro de 2012, em <http://jaaga.in>
- Nesbitt**, Kate (2008) *Uma nova agenda para a arquitectura*, Ed. Coasc naify
- Pask**, G.(1968) *An approach to cybernetics*. London : Hutchinson
- Piano**,Renzo; &Rogers, Richard (1988) *Piano + Rogers, Ove Arup and& partners : Centre Georges Pompidou, Paris*, IN : GA document - Tokyo: N.1
- Price**, Cedric (1979, Dezembro). *Technology Is the Answer, But What Was the Question?*. London: World Microfilms Publications Ltd
- Price**, Cedric (1990), *Talks at the AA*, AA Files 19
- Price**, Cedric (2003). *Re:CP*, Basel: Birkhauser
- Puls**, Mauricio (2006) *Arquitetura e filosofia*, Ed. Annablume

Punset, Eduardo (2008). *Viagem à felicidade, as novas chaves científicas*. Lisboa: Dom quixote

Sartre, Jean Paul, (1963), *Saint Genet, actor and martyr*, New York, George Braziller, Inc. (original publicado em francês em 1953)

Savater, Fernando (2005) *A ética para um jovem*, Ed. D. Quixote

Serdoura, Francisco M. e Silva, F. Nunes. (2006). Espaço público. lugar de vida urbana, revista Engenharia Civil, número 27, Universidade do Minho [versão electrónica] Retirado a 10 de Janeiro, 2012, em www.civil.uminho.pt/cec/revista/Num27/n_27_pag_5-16.pdf

Silva, Paulo Neves (2007), *Citações e Pensamentos de Agostinho da Silva*, Alfragide: Casa das Letras

Simpletech (2011). Fotografia sobre o laboratório de eletrónica, <http://www.simpletechlife.in>. Acedido a 6 de Janeiro de 2012 em <http://www.simpletechlife.in/2011/06/hackers-of-bangalore-unite-for-social.html>

Simpletech (2011)., Fotografia sobre a plateia de uma conferência <http://www.simpletechlife.in>. Acedido a 6 de Janeiro de 2012 em <http://www.simpletechlife.in/2011/06/hackers-of-bangalore-unite-for-social.html>

Skyscrapercity (2000). Vista sobre o Downtown Athletic Club, www.skyscrapercity.com. Acedido a 12 de Abril de 2011 em <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=216537>

Studyphysiology (2011). ilustração Sistema Nervoso Central, studyphysiology.com. Acedido a 10 de Janeiro de 2012 em <http://studyphysiology.com/wp-content/uploads/2011/08/Nervous-system.jpg>

Taylor, Nigel. (2003). *Urban Planning Theory since 1945*, Londres: Sage Publications

Tavares, Gonçalo M. (2002), *Mil folhas*, Público. Acedido em <http://www.citador.pt/frases/quando-ja-conhecemos-o-que-esta-a-volta-pequenos-goncalo-m-tavares-20025>. Acedido a 17 de Janeiro, 2012 em www.citador.pt

Teixeira, João Marques (2006). *A nova sexualidade I*, Saúde Mental, Vol.8 nº 1, Retirado a 18 de Dezembro, 2011, em <http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/6831/2/27142.pdf>

The Guardian (2008). fotografia de Joan Littlewood, com 85 anos, www.guardian.co.uk. Acedido a 10 de Janeiro de 2012 em <http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2008/mar/04/joanlittlewoodwillneverbe>

Thompson, Catharine Ward (2003) *Open Space: people space*, Ed. Taylor & Francis e-Library

Torres, Adelaide (2008). *Equilibrium ,um filme sobre a verdadeira essência do homem*. E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a. Utopia, n.º 8

Turkle, Sherry (1995). *A vida no ecrã*, Lisboa, Relógio d'água

University of california Press(1991). Gravura do Palais Royal, <http://www.ucpress.edu>. Acedido a 5 de Janeiro de 2012 em <http://publishing.cdlib.org/ucpressebooks/view?docId=ft0z09n7hf&chunk.id=d0e13886&toc.id=&brand=ucpress>

Urbz (2010). Alfabeto de possibilidades através da construção da estrutura, <http://urbz.net>. Acedido 7 de Março de 2012 em <http://urbz.net/architecture/jaaga-proposal-phase-1/>

Venturi, Robert (2004) *Complexidade e contradição em arquitectura*, Ed. Martin Fontes

Vilar, Duarte (2003) *Educação Sexual*, In http://medicosdeportugal.saude.sapo.pt/utentes/sexualidade/educacao_sexual. Acedido a 3 de Janeiro, 2012 em <http://medicosdeportugal.saude.sapo.pt/>

Vilar, Duarte (2005). *Educação Sexual em Rede*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Wikipedia (2010). Diagrama das distâncias de proxémia de Edward T. Hall,
www.wikipedia.com. Acedido a 4 de Janeiro de 2012 em
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/35/Personal_Space.svg

Wikipedia (2007) Poster reivindicativo da década da 1940, www.wikipedia.com. Acedido a
10 de Janeiro de 2012 em http://en.wikipedia.org/wiki/File:We_Can_Do_It!.jpg