



Simpósio de Integração Acadêmica

“Bicentenário da Independência: 200 anos de ciência, tecnologia e inovação no Brasil e 96 anos de contribuição da UFV”

SIA UFV 2022



Entre a participação e a midiaticização: análise das estratégias para a cocriação do espaço empregadas em edifícios de caráter esportivo projetados pelo escritório El Equipo Mazzanti.

SANT'ANA, Luiza de Oliveira¹; SOLFA, Marília²; GONÇALVES, Vitória Maria Andrade³.

^{1 2 3} Universidade Federal de Viçosa- Departamento de Arquitetura e Urbanismo

Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas – Arquitetura e Urbanismo

Iniciação científica

Palavras-chave: El Equipo Mazzanti, midiaticização da arquitetura, jogo lúdico e estética relacional

Introdução

Esta pesquisa buscou analisar um recorte da produção arquitetônica desenvolvida pelo escritório colombiano *El Equipo Mazzanti* a partir da compreensão dos fundamentos conceituais e teóricos que a mobilizam, buscando também compreender os modos como tais fundamentos se desdobram em experimentos práticos voltados para a abertura do processo de projeto. Na concepção de equipamentos coletivos e sociais voltados ao esporte e ao lazer, *El Equipo Mazzanti* tem experimentado novas formas de pensar, produzir e construir o espaço ao aproximar as noções de arquitetura e de jogo lúdico, resgatando e atualizando os pensamentos desenvolvidos por Johan Huizinga no livro “*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (1938)”

Objetivos

Esta pesquisa tem como principal objetivo compreender as estratégias projetuais e os métodos lúdicos e participativos desenvolvidos pelo escritório *El Equipo Mazzanti* para a concepção de equipamentos esportivos e de lazer abertos a distintos graus de participação dos usuários.

Material e Métodos

A primeira parte da pesquisa voltou-se para a fundamentação teórica e consistiu na revisão bibliográfica acerca dos principais temas presentes no discurso do escritório: o jogo lúdico como componente da cultura, a estética relacional e estratégias participativas. A seguir, buscamos compreender os modos como tais fundamentos conceituais e teóricos se desdobram em experimentos práticos de projeto. Três projetos foram selecionados como estudos de caso: *Escenarios Deportivos* (Medellín, 2009, em parceria com Felipe Mesa), *Bosque de la Esperanza* (Cazucá, 2011) e *Cubierta Parque* (Barrancabermeja, 2017). Foram definidos parâmetros para a análise dos projetos e foram realizadas análises gráficas que auxiliaram no entendimento das estratégias projetuais utilizadas em cada caso. Por fim, os dados obtidos foram sistematizados e analisados, resultando na redação do relatório de pesquisa.

Resultados e Discussão

A partir da análise dos projetos selecionados, identificamos o emprego dos conceitos associados ao jogo lúdico e à participação nas seguintes situações: 1) No início do processo de projeto, momento de definição do partido arquitetônico e da forma do edifício. Nessa fase, a concepção de elementos modulares que apresentam diferentes lógicas de associação favorece tanto a cocriação como a ampliação do edifício ao longo do tempo. 2) No momento do uso, pela concepção de espaços “anômalos”, ou seja, que vão além de programas e tipologias tradicionais, estimulando os usuários a constantemente atribuírem novas regras de uso e novos significados aos espaços. 3) No momento de divulgação dos projetos, a partir da confecção de maquetes didáticas interativas que explicitam o raciocínio projetual que está na origem de cada edifício. Atualmente algumas dessas maquetes lúdicas fazem parte do acervo do Centro Georges Pompidou, em Paris.

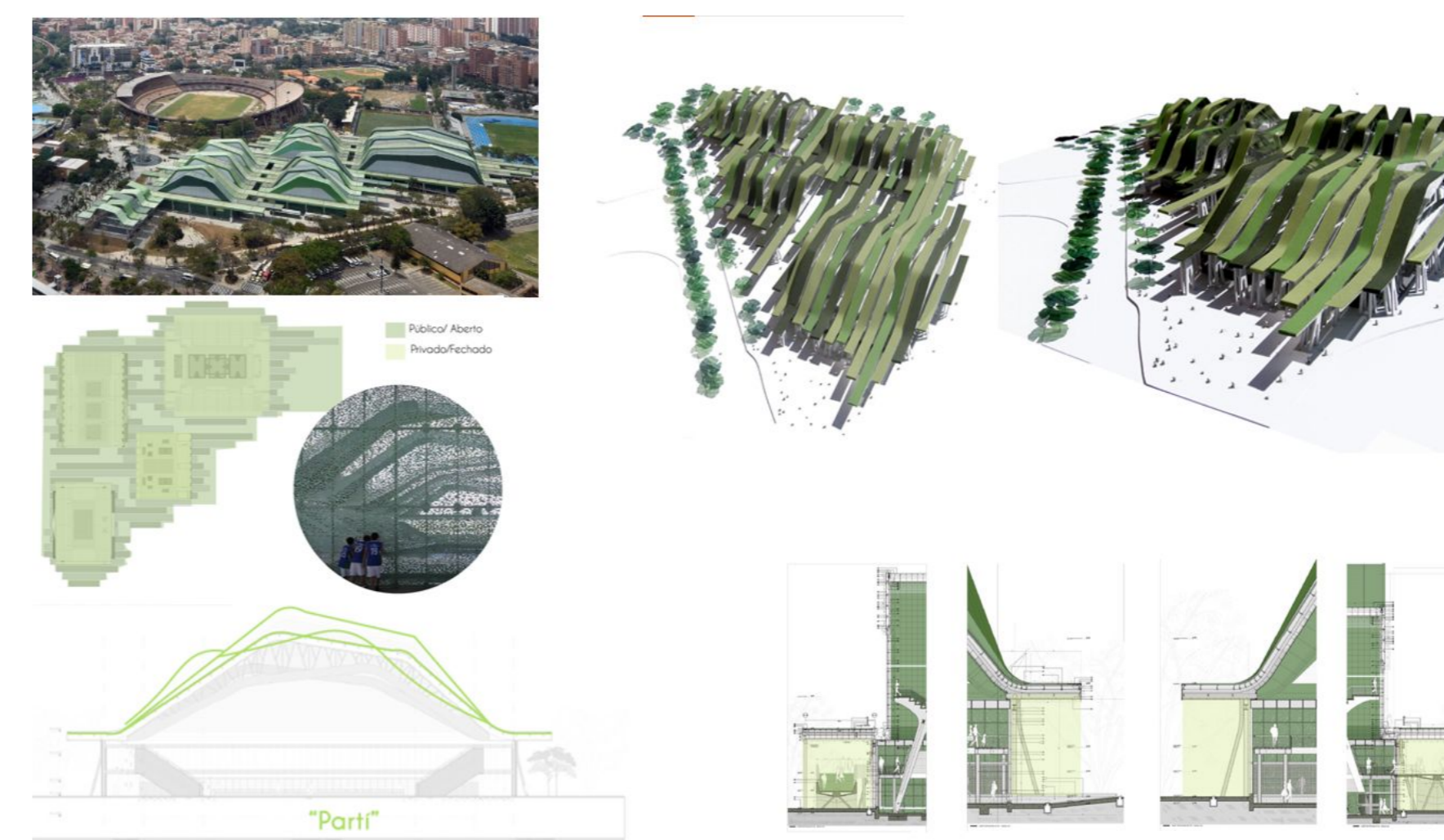


Figura 1: No Projeto *Escenarios Deportivos* destaca-se o uso de sete módulos distintos que compõem a cobertura dos ginásios e que podem ser combinados de várias formas para criar ambientes e situações diversas. Cada módulo pode ser ainda prolongado linearmente para a criação de “ruas públicas cobertas” que abrigam pequenos comércios e criam espaços entre o público e o privado/coletivo, solução que estimula a livre apropriação do espaço pelos moradores da região.

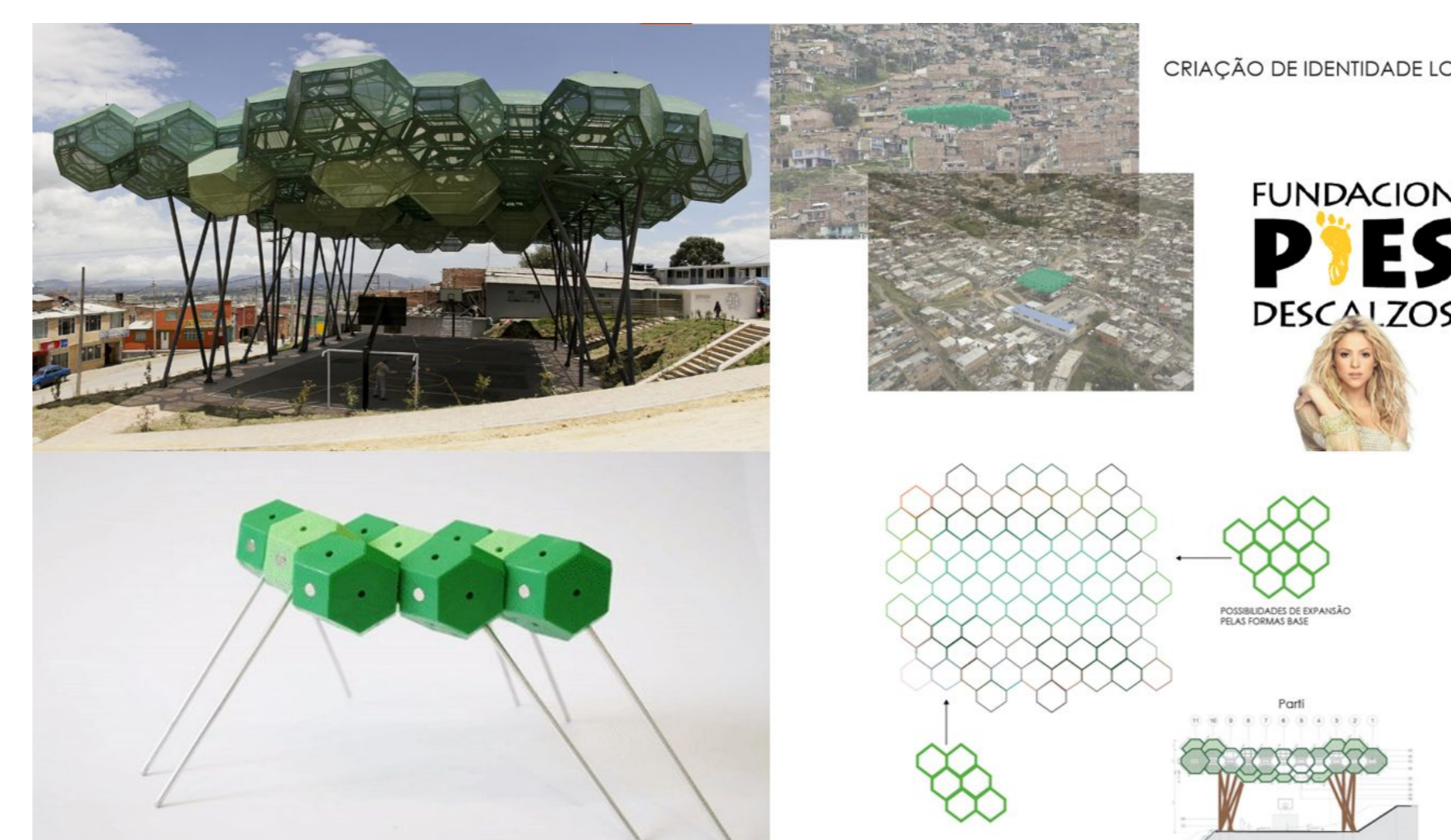


Figura 2: A comunidade Altos de Cazucá (Bogotá, Colômbia) é conhecida por sua informalidade, carência de políticas públicas e altos níveis de violência. Essa cobertura modular foi concebida para uma quadra poliesportiva preexistente no intuito de criar identidade e senso de pertencimento para os moradores locais. Desenhada a partir da repetição de módulos hexagonais, a forma da cobertura se assemelha às copas das árvores de um bosque, por isso recebeu o nome “Bosque de la esperanza”.

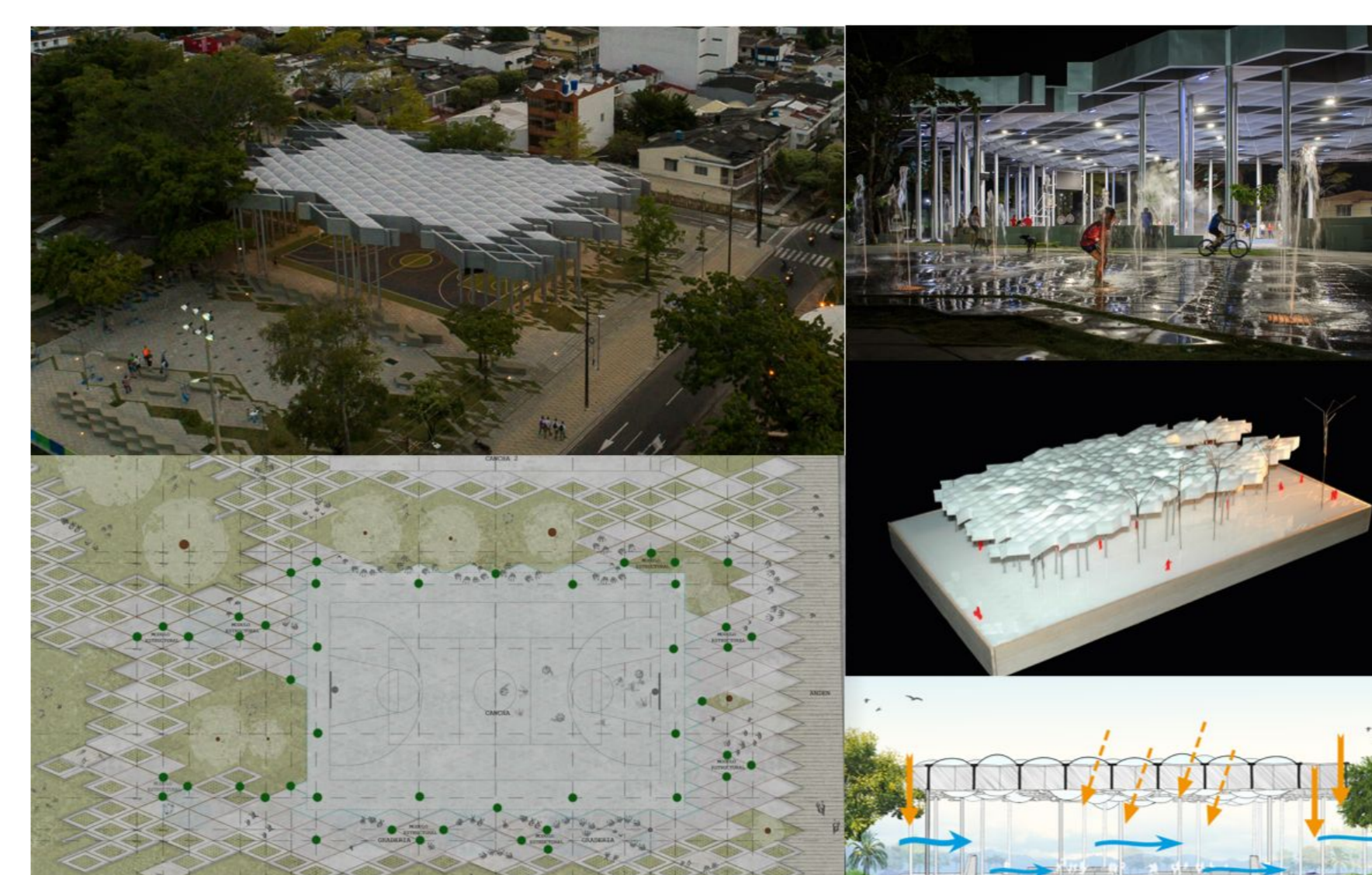


Figura 3: *Cubierta Parque*: uma praça/quadra poliesportiva coberta por uma estrutura modular conectada a um aplicativo de celular que permite que os usuários alterem a cor da iluminação da praça, coloquem músicas nos autofalantes, acionem dispositivos que liberam vapor de água, acionem fontes de água presentes no piso, pendurem cenários em ganchos acoplados à estrutura, etc. Essa interatividade foi pensada para estimular a ação dos usuários sobre o espaço, que comporta desde um jogo de futebol até a realização de um casamento.

Fonte das imagens: <https://www.archdaily.co>, acesso em 05/10/2022. Imagens alteradas pela autora.

Conclusões

A noção de arquitetura lúdica associada à cocriação é mobilizada por Mazzanti em várias etapas do processo projetual, sendo importante inclusive após a construção do espaço, na concepção de arquiteturas que estimulam a apropriação livre e inventiva pelos usuários e que permitem alterações ao longo do ciclo de vida do edifício. Isso implica não apenas um redesenho do processo de projeto, mas também dos programas e espaços tradicionais, além da experimentação de novos modos de comunicação entre o escritório de arquitetura e os demais segmentos da sociedade. Seus projetos apresentam soluções formais impactantes, o que consideramos inclusive como parte do processo de consolidação de uma marca associada ao seu nome. Nesse sentido, a participação e o lúdico também são conceitos chaves na estratégia midiática desenvolvida pelo escritório no intuito de alavancar a visibilidade de sua produção no cenário internacional.