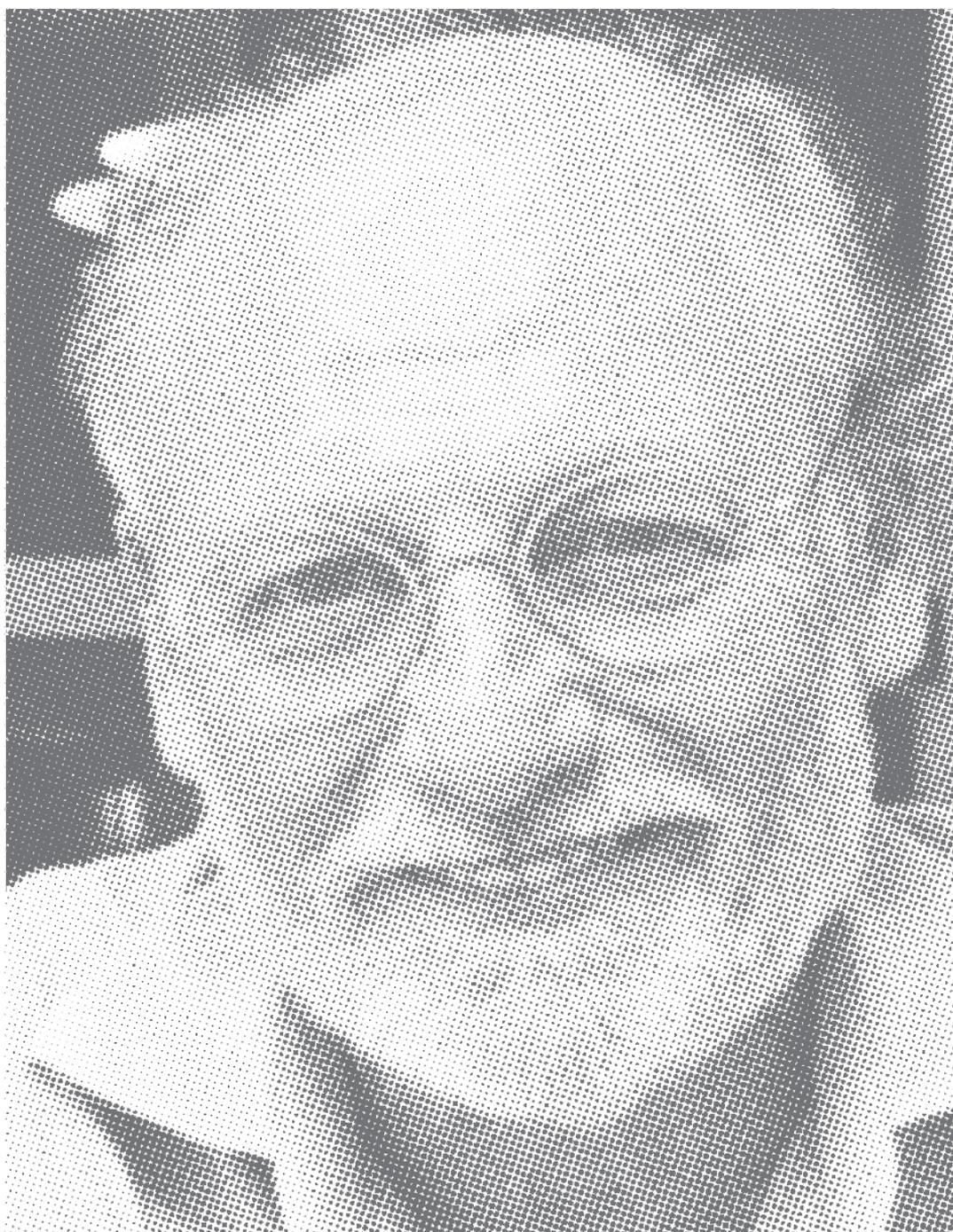


Ado Francisco Eduardo Sesti de Azevedo

Ado Azevedo é arquiteto e urbanista, mestre em design e biônica pelo IED de Milão e doutor em engenharia de produção na Coppe UFRJ. Foi professor e diretor do Centro de Pesquisas do Instituto Europeo di Design em Milão, professor de Design da PUC Rio e na Faculdade Estácio de Sá. Sócio do escritório Índio da Costa e na sua empresa **AdoAzevedoArquiteturaDesign**, desde 2006, desenvolve projetos no campo do design, arquitetura e mobilidade urbana. Criou produtos industriais e de mobiliário e, a arquitetura de fábricas, residências, centros culturais e estações para sistema de transporte sob trilhos. Tem projetos premiados no Brasil e no exterior e participou das Bienais de Design de São Paulo, Curitiba das exposições Brasil Faz Design em Milão, International Contemporary Furniture em Nova Iorque e Design Brasileiro em Bruxelas na Bélgica. Desde 2017 atua na coordenação de planejamento da Secretaria Municipal de Transporte da cidade do Rio de Janeiro.



Caminhos projetivos

Eduardo Sesti | azevedo.ado@gmail.com



“Não se projeta nunca para alguém, mas sempre contra alguém ou alguma coisa... projeta-se contra a resignação ao imprevisível, ao acaso, à desordem, aos golpes cegos dos acontecimentos, ao destino.”

Giulio Carlo Argan

Quando decidi estudar design em meados dos anos 80, após montar um escritório com jovens colegas arquitetos projetando mundos "im"possíveis, me interessava trabalhar em outras dimensões complementares da projeção. Vivendo numa época contraditória que oscilava entre excitantes possibilidades de reconstrução da democracia e sucessivas crises econômicas era imperativo encontrar novas referências e campos de atuação que permitissem o exercício de uma projeção aberta e experimental. Percebia que alguns objetos de uso cotidiano, produzidos industrialmente e consumidos podiam ser projetados para provocar mudanças comportamentais transformadoras. O protagonismo dos objetos de função utilitária, conteúdo tecnológico, superfícies sofisticadas e sedutoras era uma presença intrigante. A atividade de projetar produtos, filha da arquitetura, ganhava condição privilegiada e sua atuação multidisciplinar por natureza era estimulante. Naquele período crescia o valor da cultura material, ao contrário do que vivemos hoje.

Era então o momento de ampliar minhas possibilidades expressivas buscando outras escalas para a criatividade praticada na arquitetura. Entusiasta até certo ponto, fiz as primeiras incursões no campo do design em uma especialização na PUC na área, chamada então de desenho industrial. Em contradição com as minhas expectativas, o ambiente industrial brasileiro naquele tempo se caracterizava pela proteção e reserva de mercado que favorecia uma indústria acomodada e pouco inventiva. Decidi procurar novos espaços e buscar outras dimensões. Investigar a Biônica era um caminho para fazer meu mestrado na Itália. Se chamava "Design industriale ad indirizzo Bionico". Foi quando tive a honra, a sorte e o prazer de ter como professor e esta contribuição neste livro \artigo. Num dia de outono com intensa neblina, num edifício clássico em reestruturação aconteciam múltiplas atividades em grandes salas inacabadas e abertas para um "cortile". Na chegada ao lugar de aula, um articulado boneco de madeira trazia a escala humana aos vários modelos e maquetes pendurados nas paredes. Estruturas nervuradas, ossos e sementes, davam uma leve atmosfera gótica ao ambiente.



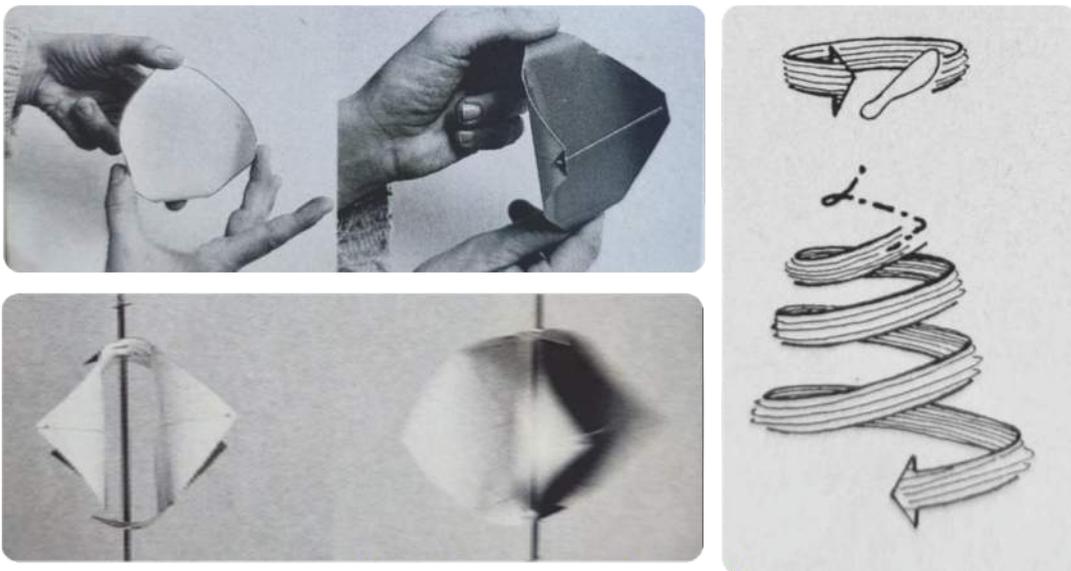
Fotos: publicação institucional CRSN, 1989



Amostras de materiais inusitados formavam superfícies para serem tocadas. Acariciadas. A generosa sala tinha um frescor perfumado por grandes arbustos plantados em enormes vasos de cerâmica. O ambiente era um convite a explorar mundos diferentes e exercitar a invenção. As primeiras aulas de Carmelo foram sobre a aventura do projeto e chamou-me atenção a sua sensibilidade e entendimento estrutural e de escala na natureza das coisas. Ele discorria sobre a impossibilidade dos dinossauros continuarem existindo e encontrava analogias com diferentes projetos que faliram por esse ponto de vista. Abordava o fenômeno do crescimento na natureza, que aparentemente pode seguir a magia das séries matemáticas de Fibonacci no seu esplendor espiral. Por outro lado, provocava descrevendo estruturas que se rompem simplesmente pela sua rigidez. Mensagens que amplificavam a complexidade de projetar onde nada é seguro tudo é instável em transformação. Me sentia animado e seguro. As palavras Biônica e Biomimética quando pronunciadas excitam o imaginário coletivo. São sinônimos, embora alguns autores a diferenciem. Ambos surgem na segunda metade do século XX num contexto de desenvolvimento tecnológico militar, na indústria aeroespacial e têxtil, na busca de soluções a serem aplicadas através da investigação dos sistemas naturais. Pode ser que o emprego de uma ou de outra nomenclatura seja uma questão de enquadramento da pesquisa. A Biônica seria uma tentativa de aplicar sugestões específicas estruturais e mecânicas que se apresentam nos sistemas biológicos e a biomimética teria foco na compreensão dos sistemas naturais para imita-los no mundo artificial. Porém ambas tratam de buscar novas formas de solucionar problemas.

Nestas últimas décadas, surge e soma-se a ideia de Bio-design seguindo o mesmo objetivo. No entanto, hoje não mais se busca apenas estudar a natureza mas sim aplica-la. Agora seria uma outra dimensão, embrionária ainda, em que soluções de projeto empregam ou incorporam os próprios organismos vivos na criação do artificial. O Laboratório de estudos das estruturas naturais CRSN (Centro Ricerca Strutture Naturali) que Carmelo Di Bartolo fundou desenvolvia novas formas de olhar os organismos vivos onde se estimulava perguntas. As análises de estrutura não seguiam a linearidade rigorosa da pesquisa científica que se poderia imaginar. Seu rigor era na experimentação e interpretação e na prática projetual. O modelo estimulava pensar em contextos diferentes e decifrar o problema posto no exercício criativo ou num projeto específico com novas chaves de interpretação para o real. Embora o estudo das formas naturais do ponto de vista biológico sirva para entender e reconhecer as espécies, suas relações e o seu processo evolutivo, no nosso caso, as análises comparativas morfológicas tinham propósitos metaprojetuais.

Os primeiros exercícios eram de "basic- design" orquestrados pelo mestre e seus assistentes de modo lúdico e envolvente. Explicados pelos biólogos, sistemas naturais se chocavam com os limites do real. Esse descompasso rítmico, era criativo. Nos diálogos encontrávamos lentes que permitiam ver outras cores. Muitos eram os exercícios para transcender nossos condicionamentos e poder enxergar para além dos lugares comuns. Ali aprendi que o bom projeto sempre carrega na intenção alguma busca de transcender padrões estabelecidos para seguir em frente. Argan dizia que "nunca se projeta para mas sempre contra alguém ou alguma coisa". (1*) O projeto deve ir contra o óbvio e ao que é imposto, contra a exploração e resignação, poeticamente contra a lei da gravidade. E assim íamos construindo nossas máquinas voadoras.



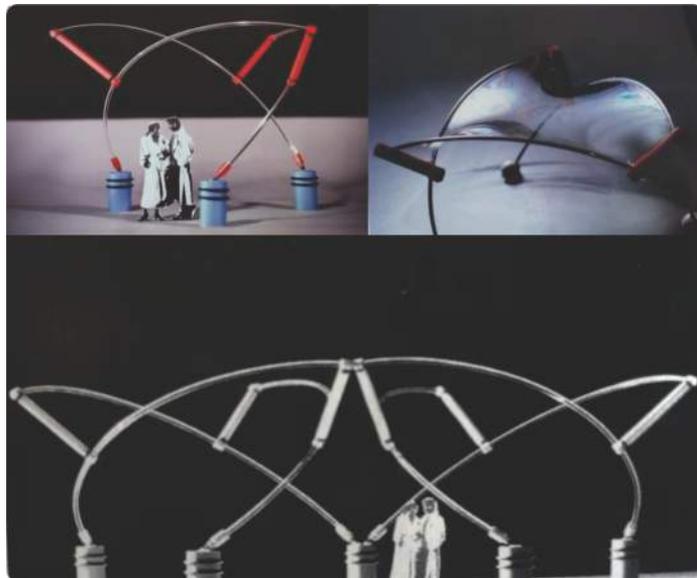
O estudo das sementes voadoras sistematicamente e imersões no tema produziam diversos insights de projeto e pesquisas aplicada a estruturas aerodinâmicas. Foto: Arquivo pessoal e publicação institucional CRSN 1995



[A CAPITAL MUNDIAL DO DESIGN]

O final dos anos 80 até meados dos anos 90 foi um tempo de profundas mudanças na organização da cultura. No horizonte surgiam novos dispositivos imagéticos e os programas como ferramentas de projeção. As questões ambientais começam a ser colocadas em pauta. A sustentabilidade trouxe novos desafios para a cultura do projeto que estava (e ainda está !) distante de responder à altura. O aprendizado cotidiano naquele ambiente dialogava com a intensa criação em Milão que se cristalizava como capital mundial do Design. Era um período que ali estavam os grandes escritórios internacionais de design de produto e o campo da moda se reconfigurava para além do luxo. Havia uma atmosfera de contaminação interessante. A forte presença de asiáticos sobretudo coreanos que estudavam design em Milão dava um tom novo e uma caráter ainda mais cosmopolita na cena milanesa e no nosso cotidiano.

Design com endereço biônico não tratava de uma metodologia segura de projeto. Um caminho rígido de metodológico não agradava a Di Bartolo nosso mestre - e nem a mim. Há muitos e suficientes métodos de projeto disponíveis e esse não era a função da Biônica. A sua visão era voltada a descoberta. Ensinava estimulando descolar-se das amarras iniciais do projeto e a criar novos vínculos através da análise da natureza buscando desenvolver em seus alunos habilidades novas para pavimentar o terreno próprio de cada um para realizar corretamente uma prática projetual inovadora.

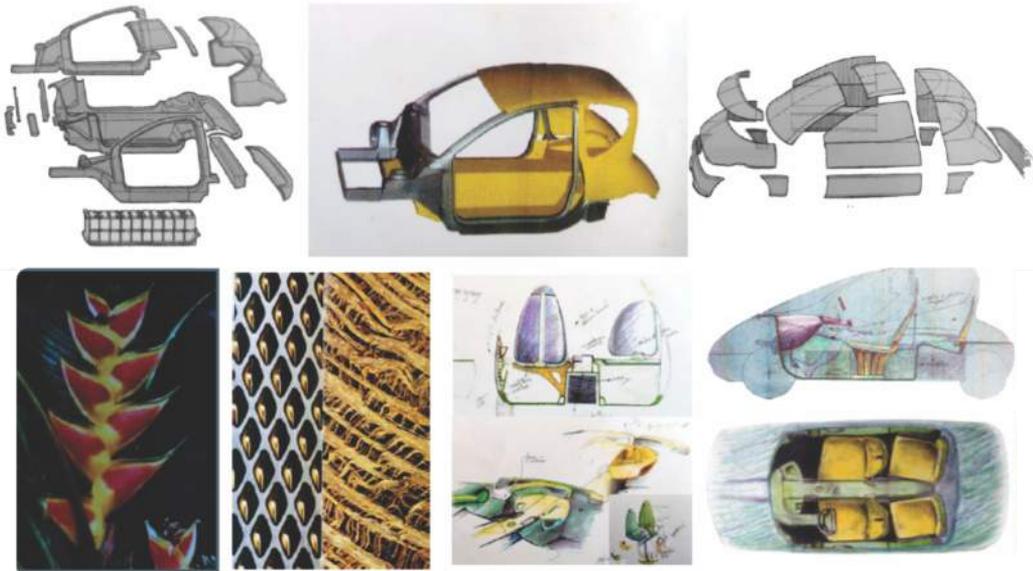


As experiências com bolhas de sabão são estudos práticos para compreender a tensão superficial e fotografadas mostram as zonas de instabilidade da estrutura. Projeto realizado com o designer português Paulo D'Uva- fotos de arquivo pessoal e da publicação institucional CRIED 1992

Neste sentido, penso hoje que Carmelo estava antecipando na sua prática de ensino a abordagem que Amartyra Sen chama de "capability", onde trata o um conjunto de habilidades que adquirimos na vida e na experiência como constituintes da própria condição humana e portanto das nossas liberdades. Para ele a totalidade das nossas "capabilities" constitui-se em estratégia de desenvolvimento para as instituições políticas e para a sociedade.(*2)

Sem essa pretensão e com muita alegria, segundo Di Bartolo, a habilidade para ler e usar informações heterogêneas e múltiplas de diferentes campos é saber interagir. A opção é "viver o trabalho do projetista como uma gestão coordenada e harmoniosa de diferentes códigos de interpretação do real.... Uma atitude sistêmica e de cultura transversal".(*3)

O Centro de Pesquisa se consolidava atuando em pesquisa aplicada, e desenvolvendo projetos estratégicos para grandes empresas italianas e estrangeiras. Ao final do mestrado, após dois anos, iniciei a trabalhar como professor e coordenar alguns projetos no Centro que passou a chamar-se CRIED (Centro Ricerca Istituto Europeo di Design). Após algum tempo, recebi o convite para dirigir o Centro onde realizamos diversos projetos. Entre eles o Carro elétrico ZIC da Fiat foi o mais importante realizado em três anos de colaboração com o Centro de Pesquisa da Fiat. Foi um pioneiro carro urbano projetado de forma sustentável para ser totalmente reciclável. Era um concept-car que incorporava uma série de pesquisas avançadas em sistemas mecânicos e na aplicação de novos materiais. Concebemos novos procedimentos projetuais utilizando pela primeira vez ferramentas e recursos imagéticos digitais. A inovadora tecnologia 3d de prototipagem estava sendo implantada no centro Stile Fiat.



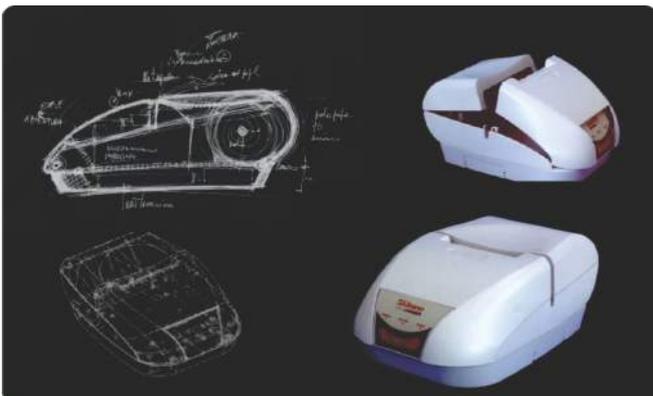
Imagens de referências conceituais e de pesquisa aplicada ao design de materiais. Primeiros estudos de concepção de projeto partindo do interior :Fotos de arquivo pessoal e da publicação institucional CRIED 1992

O projeto inverteu o procedimento convencional do car- design que privilegia a forma externa do veículo e suas características aerodinâmicas. A projeção se iniciou pelo interior do veículo, que deveria expressar semanticamente novas condições de uso e novos modelos de comportamento comprometidos com a sustentabilidade, aliando a dimensão artesanal a um projeto *high tech*.

O projeto foi concebido com a ideia de ramificação: a partir de um eixo central foram encaixados os bancos e alocadas as baterias e sobre ele foram reorganizadas todas as principais funções e comandos gerando novos padrões de interatividade com o usuário. Conceitualmente, foi desenhado como um sistema vivo passível de adaptar-se com peças facilmente intercambiáveis e materiais organizados para se degradarem naturalmente ou de fácil reciclagem. O projeto também alargou o campo do design de produto para incluir além da pioneira ideia de ciclo de vida, redesenho de estratégias de marca e de produção. O conceito da Zic deu origem ao modelo "Multipla" fabricado pela Fiat na Europa na década seguinte redefinindo o uso do carro urbano como sendo multifuncional e com renovada habitabilidade interna que se adaptava facilmente a diferentes situações de uso conforme a necessidade do cliente.



As fases do projeto Zic dos modelos em escala real, da prototipagem rápida e a produção de uma pequena série testada (onde que tive o prazer de dar uma volta) e que participou dos principais Salões de Automóvel na Europa 4
Fotos : arquivo pessoal e CRIED 1992



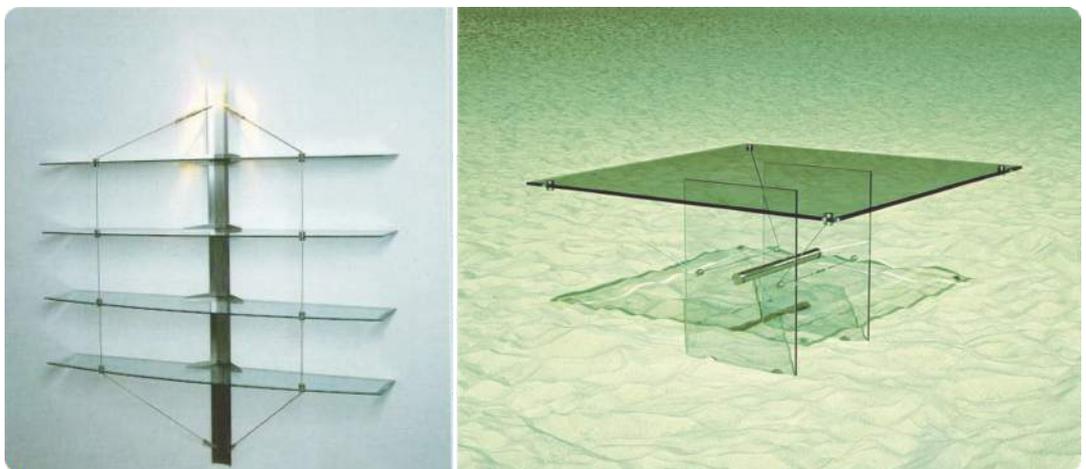
Processo inicial de concepção em desenhos livres e desenvolvimento em cad-cam até produto final da impressora fiscal . Fotos: arquivo pessoal , foto do produto Luis Cláudio 1996



[TRAJETÓRIA APRENDIZ]

Pouco tempo depois dessa experiência, de volta ao Brasil realizei um projeto que trago como um eco em outra escala do que foi desenvolvemos na Zic. Em parceria com a Victum, empresa de engenharia de produto pioneira no uso e difusão das tecnologias 3d de fabricação e prototipagem rápida, projetamos a impressora fiscal Urano. Era um objeto técnico em peças complexas de plástico injetadas, mas pensei com a mesma inversão projetual do projeto Zic. Partindo do interior, fizemos um novo layout modificando componentes eletrônicos para reduzir as dimensões do objeto e o número de peças e a forma nasceu da integração dos elementos articulados para agilizar a sua operação. O resultado teve um grande sucesso sendo vendido a diferentes marcas ao longo de muitos anos e acredito que até hoje está sendo produzido pois, para a minha surpresa, a vejo em muitos lugares. Além desse, entre os muitos trabalhos realizados de lá pra cá, escolhi trazer aqui alguns projetos por terem no seu processo criativo relações mais diretas com o aprendizado que daqueles anos. A distância relativa do tempo me fez ver agora o quanto minha forma de pensar o projeto está vinculada àquela experiência de modo abrangente na minha trajetória.

Desde a universidade, o tema da tenso estrutura sempre foi do meu interesse e tive o prazer de realizar muitos projetos de estruturas para coberturas e na Itália fazíamos muitas experiências nessa área. Porém trago aqui uma aplicação diferente do conceito de tenso estrutura no campo do design de produto: uma mesa de vidro que chamei de Crystalzen por ser um objeto atemporal transparente e leve que traduz a noção do essencial. Diferente porque não foi desenhada a priori, mas resultou de um estudo em escala reduzida de um jogo de tensões entre planos. É um sistema construtivo em que os planos de vidro que compõe a mesa mantêm-se em equilíbrio por estarem tensionados através de cabos e peças em aço concebidas com o mínimo de emprego de material. Posteriormente, com este sistema estrutural desenvolvi a estante utilizando as mesmas peças desenhadas para a fabricação em série. O produto era desmontável e ocupava um mínimo espaço possibilitando modelos diferenciados de distribuição e consumo com redução dos impactos do transporte. Era possível exportar as pequenas peças e cabos em inox e, com um manual de corte e montagem, produzir localmente o vidro. Durante alguns anos me envolvi com esta produção e comercialização sendo uma nova prática e um novo aprendizado. O projeto de 1996 teve muito êxito e estreitou a minha parceria com um dos mais importantes escritórios de arquitetura brasileira Claudio Bernardes e Jacobsen, onde também desenvolveríamos outros produtos de design e de arquitetura com o tema de estruturas e coberturas tensionadas.

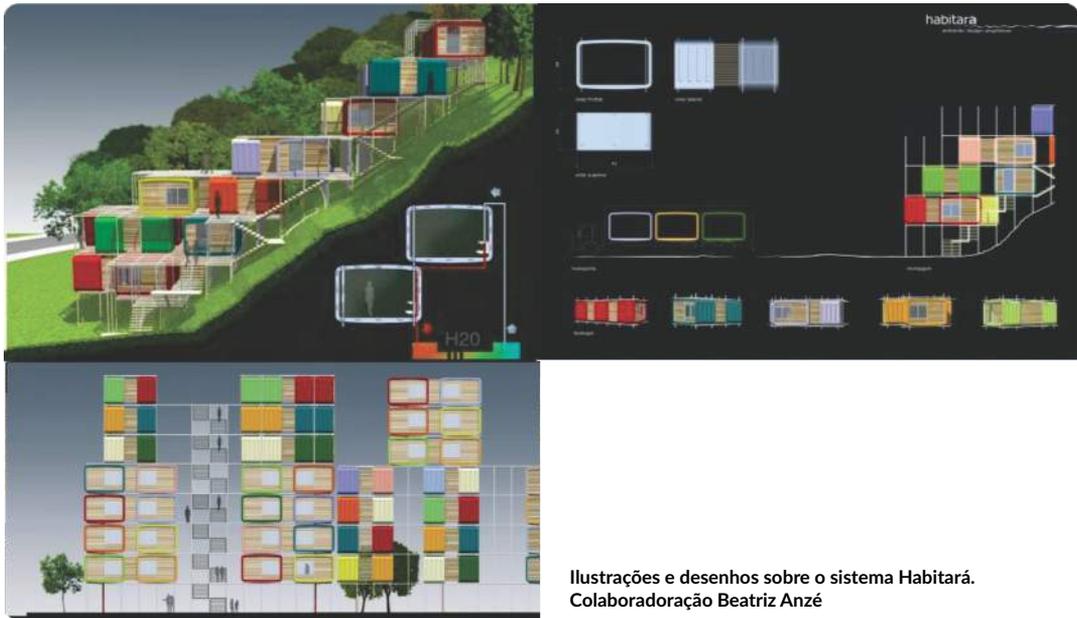


Tensores e terminais em aço inox elementos simples e de fácil montagem . Os móveis funcionam sob tensão e como cordas de um instrumento, devem ser afinadas pelo som equilibrando a vibração de modo simétrico. Fotografia :Marssares Estudio

Mais ou menos na mesma época, ao final do século passado (!), fiz uma provocação voltada a sustentabilidade cuja referência era construir a semelhança dos organismos vivos criando um ecossistema localizado cujo elemento central era a água. O projeto de arquitetura pré-fabricada para habitação multifamiliar se chamava Habitará, um sistema construtivo flexível e adaptável às diferentes tipologias de terreno. É composto de um esqueleto estrutural metálico e de painéis de plástico rotomoldado por onde a água circula mantendo a temperatura interior das habitações tendencialmente estável, sendo um modo passivo de conforto ambiental e ao mesmo tempo de aproveitamento das águas pluviais, prevê também um tratamento in loco das águas cinza reaproveitáveis. A implantação em nível acima do solo permite manter a vegetação e redução da impermeabilização do solo urbano. Os módulos produzidos em várias cores oferecem múltiplas possibilidades compositivas de acordo com a malha estrutural projetada definindo diferentes tipologias de habitação e espaços de convívio. As dimensões do módulo base (4,2m X 2,25 X h 2,9m) foram projetadas em função do transporte fácil e da montagem rápida dos conjuntos com o



objetivo de reduzir o tempo de construção. A ideia é uma arquitetura agregável e simbiótica, um possível ecossistema artificial na direção do equilíbrio energético.



Ilustrações e desenhos sobre o sistema Habitara.
Colaboração Beatriz Anzé

Num fim de semana, enquanto brincava com meus filhos na época com 9 e 10 anos me veio a imagem de Carmelo e as nossas aulas. Propus um jogo de recorte em papel com peças torcidas e encaixadas. Foram muitas ideias e nos divertimos longamente. Ao fim, tinha uma série de formas construídas que deu origem a cadeira que chamei de "Dois Irmãos". São peças fabricada em compensado flexível recortado e dobrado estruturalmente como uma folha de papel . Assento e encosto são peças iguais que se estruturam pela forma fixadas por quatro parafusos. Diferentemente das cadeiras de compensado curvo, seu processo de fabricação é a frio evitando o desperdício de energia.



Aproveitamento para o recorte da compensado curvo
Foto: Maville

No campo da arquitetura em maior escala, em 2012 projetei o edifício administrativo da SBOil uma fábrica para produzir óleos naturais a base de microalgas que se alimentam de açúcar . Segundo A SBOil, uma associação entre a empresa americana Solazime e o grupo Bunge, este foi o primeiro empreendimento no uso da biotecnologia em escala industrial de modo sustentável. Localizada no interior de São Paulo e distante dos grandes centros urbanos o projeto exigia uma arquitetura pré-fabricada e o edifício principal deveria comunicar a inovação do empreendimento.

Decidi usar desde o início uma analogia com a molécula de carbono e por extensão fui revisitar o estudos sobre as colmeias e outras referências na natureza. Desenvolvi um sistema construtivo metálico modular de fácil e rápida montagem em que a assemblagens das peças resolvia-se com um



prisma contínuo a partir da geometria hexagonal. A parte as abelhas serem alvo de amplo objeto de estudos fascinantes bem conhecidos, percorremos algumas vezes esse tema nas experiências com Carmelo e essas impressões ficaram adormecidas sem que nunca ter usado na pratica projetual. me fiz valer do tema como referência objetiva numa reflexão criativa que transferiu a ideia para a nova situação orientou a solução integral para todo o edifício, mantendo coerência e leveza. O resultado expressivo atingiu o pleno reconhecimento do meu cliente. Fiquei feliz.



Montagem do sistema, estudos, detalhes construtivos , obra concluída 2014. Fotos: ETM

Bem antes do projeto da fábrica, em 2004, voltei a Itália para participar da exposição Brasil Faz Design em Milão com a Cadeira Tamanduá durante o Salão do Móvel e com outros projetos do escritório Índio da Costa do qual fui sócio entre 1999 e 2005. Na ocasião, não encontrei o meu mestre Carmelo, mas encontrei o Ricardo Zarino, saudoso parceiro do CRIED que na época estava partindo ao Brasil com o desafio de abrir uma nova sede do Istituto Europeo di Design em São Paulo. Ali surgiu o que futuramente nos uniria numa nova aventura.



A cadeira tamanduá é um projeto em que teve diferentes momentos com alterações de forma para adaptar-se à diferentes processos de fabricação. Seu conceito é de uma cadeira minimalista que se dobra e permanece em equilíbrio mudando de forma e transformando num outro objeto. Foto: Wagner Zigelmayer estúdio

Ao ser convidado para a inauguração da sede do IED em São Paulo, pelo prof. Amilton Arruda e Riccardo Zarino, um tempo depois, não contive a provocação de instigar o Ricardo e o grupo responsável pela governança do instituto à época,- que incluía a liderança empreendedora de Stefano Paschina- a abrir uma sede no Rio. Algo me dizia que o lugar certo no Brasil seria o Rio. A provocação deu certo. O Rio de Janeiro vivia um momento raro de ascensão com um Brasil que crescia aos auspícios de uma social democracia embalada pelo desenvolvimento econômico. A prefeitura da cidade, buscava parceria com organismos nacionais e internacionais para revitalizar o tão rico e abandonado patrimônio cultural carioca e, por meio da gestora e articuladora cultural, Liliansa Magalhães - hoje minha companheira-, foi realizado o encontro dos diretores do IED SP, Riccardo Zarino e Amilton Arruda, com a Prefeitura, junto ao então secretário de cultura da cidade, Ricardo Macieira. Naquele momento foi oferecido o prédio do antigo o Cassino da Urca e TV Tupi, na época em ruínas e abandonado há quase 25 anos. Em pouco tempo, o lugar, sua história e as características do prédio se encaixavam perfeitamente a uma prática que fundador do grupo, Francesco Morelli, costumava adotar na implantação de suas sedes. Revitalizar prédios históricos e instalar a escola era uma atitude comum do IED e fui convidado a apresentar estudos preliminares de arquitetura para o presidente. Logo depois, tive a honra de receber a incumbência de projetar a nova sede no Rio.



Apesar de não estar com o Carmelo nessa nova empreitada, sua presença instigante estava comigo naquela que foi uma das mais incríveis aventuras criativas que tive o privilégio de vivenciar. Projetar a revitalização de um dos espaços mais emblemáticos da minha cidade querida, o antigo Cassino da Urca, um edifício esplêndido em ruínas aos pés do Pão de Açúcar, foi um presente. A cadeira tamanduá é um projeto em que teve diferentes momentos com alterações de forma para adaptar-se à diferentes processos de fabricação. Seu conceito é de uma cadeira minimalista que se dobra e permanece em equilíbrio mudando de forma e transformando num outro objeto.

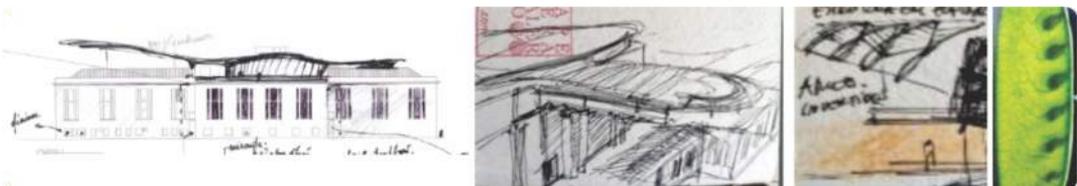
O prédio, em estilo eclético tem uma parte edificada sobre a praia ligando-se por uma passarela a outra parte na rua junto ao morro da Urca e foi construído originariamente para abrigar um hotel balneário no início dos anos 20. Era uma época de profunda reconfiguração urbana em que nascia também o próprio bairro da Urca. Uma grande obra de engenharia que aterrou as encostas dos morros de entrada da baía de Guanabara. Na década seguinte o prédio foi reconfigurado para ser o Cassino da Urca em estilo art-deco que funcionou de 1933 a 1946 sendo uma das mais emblemáticas casas espetáculos de referência nacional e internacional, berço da cultura do entretenimento carioca e brasileira. Posteriormente, entre os anos 1950 e 1980, o prédio foi novamente reconfigurado para ser a sede da pioneira TV Tupi, onde nasceu e se consolidou a televisão brasileira, impulsionando a projeção, não só da música popular brasileira, mas de um modo de fazer cultura e comunicação que sintetizam o jeito brasileiro de criar, fazer e viver.

O desafio do projeto era resinficar o lugar. Era preciso resgatar o caráter identitário de um edifício histórico em ruínas, considerando novos usos as especificidades locais e seu impacto no território. A interferência na arquitetura criou novos espaços para atender tanto as demandas do IED como para abrir novas possibilidades junto a comunidade com serviços públicos e de uso coletivo. As famosas formas sinuosas da geografia carioca, hoje patrimônio paisagístico mundial reconhecido pela Unesco; os morros, a pequena baía de praia e o próprio terreno na curva da rua estavam presentes desde o início nas características arquitetônicas do edifício. Adotei premissas de projeto seguindo as orientações de restauro e revitalização de edifícios históricos, especificamente a partir dos princípios de intervenção mínima e reversibilidade fundamento básico da teoria de restauro estabelecida por Cesare Brandi. A intervenção em um patrimônio histórico tombado pelo município exigiu um rígido processo para aprovação de projeto.



A história do edifício : a direita hotel balneário anos 20, no meio anos 40 Cassino da Urca e na esquerda direita foto de 2005 do prédio abandonado com as aberturas fechadas . Fotos Arquivo Histórico Nacional, Instituto Moreira Salles e de 2005 Yan Gambeln

Busquei um diálogo entre o passado e o futuro para revelar a memória e reavivar o espírito presente do tempo. A edificação original da praia foi restaurada com a reabertura das grandes janelas e a recuperação de elementos escondidos nas sucessivas transformações, a exemplo da arcada neoclássica do antigo hotel. Junto as arcadas uma escada central foi desenhada para distribuir todo o novo fluxo de acesso com materiais como o aço cortain e madeira. Foi também construído um mezanino intermediário em estrutura metálica para absorver as novas funções do novo edifício.



A intervenção contemporânea do projeto ficou expressa na nova cobertura. Ela que pousa levemente sobre o edifício existente criando um contraste entre formas e materiais; as linhas sinuosas da nova estrutura metálica se contrapõe às linhas retas do edifício existente em estilo art-deco recuperado. Ligado às minhas referências intrínsecas da biônica, a cobertura foi concebida como uma concha composta de arcos interligados em forma de espiral. Os arcos se conectam num perfil de contorno acompanha a forma da cobertura que levita sustentada por braços metálicos vinculados aos novos pilares criando varandas para a circulação das pessoas e distribuição dos fluxos entre as diferentes áreas.

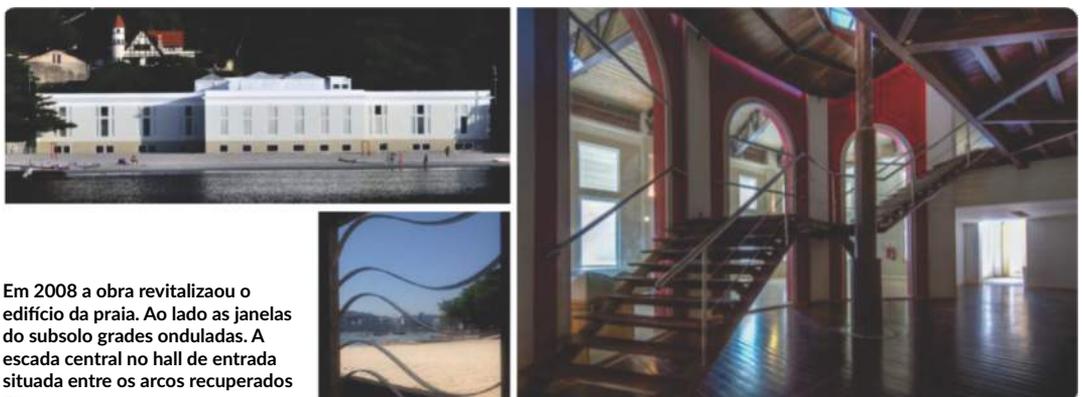


A estrutura é recoberta por tecido Kevlar e forma um colchão de ar ventilado com a função de reduzir a temperatura ambiente e se estende nos dois lados do prédio para formar um único acesso novo ao lado do antigo teatro situado atrás junto ao morro. A cobertura é translúcida e iluminada internamente irradiando luz em todo o complexo dando uma nova unidade ao edifício.



Maquete do projeto realizada por Thomas Whitney. Colaboradores do projeto, Maurício Duarte, Mônica, Rodrigo

Um dos pontos relevantes é um mirante suspenso no limite da nova cobertura que retoma a forma perdida da varanda circular do antigo hotel balneário. Sob a cobertura e o mirante criam-se os espaços flexíveis e transparentes que permitem realizar diferentes atividades voltadas ao convívio entre as pessoas. Assim, o novo espaço torna-se fluido, onde tudo se conecta a ideia de uma rede de significados criados para solucionar os problemas entre o que foi e o que se queria do lugar. Com a obra do edifício sobre a praia concluída em 2008, uma grande polêmica dividiu moradores quanto aos possíveis impactos gerados no bairro sendo a questão posteriormente judicializada em um longo processo. A sede foi finalmente inaugurada em 2014.



Em 2008 a obra revitalizou o edifício da praia. Ao lado as janelas do subsolo grades onduladas. A escada central no hall de entrada situada entre os arcos recuperados

No ano passado fui chamado para continuidade do projeto, momento em que reencontrei Emanuelle Soldini - um dos grandes personagens daquela época em que lá estive estudando e trabalhando entre os anos 88 a 95, agora novo dirigente geral do grupo IED. Para completar a obra, novas demandas e novos limitantes exigem adaptação ao projeto original e passei a colaborar na projeção da parte de trás do edifício com um grupo de novos profissionais. Fiz uma nova proposta para cobertura mantendo o mirante e adaptando a estrutura para atender ao requisito de uso de energia solar. Busquei mostrar com esses exemplos um modo de atuar na cultura de projeto que tenho praticado nesses muitos anos de estrada onde o pensamento criativo aplicado em diferentes escalas se retroalimenta continuamente. A Biônica, Biomimética ou Bio Design de uma forma ou de outra



tangibilizam diferentes visões de mundo. Essa é uma questão atual já que vivemos num mundo ainda fortemente caracterizado por processos lógico-científico dualista que divide homem e natureza. Se estamos diante dos grandes desafios socio-ambientais que nossa sociedade custou a enfrentar, há muito o que fazer e necessitamos urgente de P-r-o-j-e-t-o.

Di Bartolo usava frequentemente a metáfora das formas em crescimento e ramificação na natureza para expressar o que chamava de Projeto Feliz , aquele em que todas soluções são adequadas ao problema. Ele passava a certeza de que uma das chaves da projeção é saber colocar-se de forma livre diante de um problema de projeto. No livro *Ética para Náufragos*, o filósofo espanhol Jose Marina propõe a ética como um projeto a ser continuamente afirmado para equilibrar desejos e responsabilidades com o objetivo de ser digno e feliz em uma perspectiva de valor tanto para o indivíduo quanto universal para a humanidade. Pra mim, projetar é um exercício contínuo, permanente e vital para encontrar sentidos.

[BIBLIOGRAFIA]

ARGAN, Giulio Carlo. *Projeto e Destino* Tradução Marcos Bagno, ed Ática, São Paulo (2001)

MARINA, Jose Antônio. *Ética para Náufragos*, ed. Guarda chuva, Rio de Janeiro. (2012)

SEN, Amartya. *Commodities and Capabilities* . Amsterdam: Elsevier, Rio de Janeiro. (1985)

DI BARTOLO, Carmelo org, com Aldo Coloneti, e outros. *Ripensare il Design*. E. Tecniche Nuove, Milano (1997)

