

2 | *De*POIMENTOS

L'

Francisco Spadoni

Assistentes
Giacomo Favili
Chiara Cavalieri
Nicola Bedin
Andrea Castellani
Taneha Kusniecow

ISOLA NASCOSTA: A ILHA OCULTA

PROJETO PREMIADO EM 1º LUGAR NO
WAVE 2011

WORKSHOP DI ARCHITETTURA DI VENEZIA

APRESENTAÇÃO

L'isola nascosta, A ilha oculta, foi um projeto apresentado ao *workshop* WAVE 2011, *Workshop di Architettura a Venezia*, promovido pelo Istituto Universitario di Architettura di Venezia (IUAV), um dos mais conceituados *workshops* europeus, que, em 2011, completou sua décima edição. Foram 30 *workshops* dirigidos por 30 arquitetos convidados, de várias partes do mundo, que durante três semanas mobilizaram um contingente de quase duas mil pessoas, entre estudantes e assistentes, além dos diretores dos estúdios, em atividade que se nutria da atmosfera dessa cidade singular e propunha ideias para sua conservação e revitalização.

Pela importância desta edição histórica, todos os estúdios de projeto trabalharam sob o tema *urban regeneration*, tendo como foco Veneza e o Vêneto; as áreas prioritárias de intervenção foram definidas em uma operação conjunta entre a universidade e as administrações municipais de Veneza e da região. As indicações de áreas e temas, aos arquitetos convidados, eram apenas referenciais e serviram de base para que os estúdios pudessem escolher livremente os que mais lhes conviessem e, a partir daí, problematizar aspectos contemporâneos de uma intervenção arquitetônica na cidade.

Entre os convidados dessa edição, estavam, entre outros, o alemão Hans Koollof, que trabalhou sobre tipologias residenciais, retomando sua experiência histórica; o polêmico arquiteto italiano Italo Rota, autor de obras como o Musée D'Orsay de Paris, ao lado de Gae Aulenti, que propôs um instigante estúdio para a criação de mausoléus para personagens do Oriente contemporâneo; o africano Francis Keré, trabalhando sobre a nova urbanização da ilha de Sacca Fisola, e, ainda, o japonês Satoshi Okada, o colombiano Giancarlo Mazanti e alguns importantes arquitetos italianos contemporâneos, como Marco Navarra, Sara Marini e os revolucionários do grupo Archizoom, para ficarmos em alguns nomes.

A singularidade das propostas de estrangeiros e locais, repensando esse pedaço quase impossível de território, conquistado durante mais de mil anos e ainda hoje em expansão, mostrou o perpétuo embate que vive um sítio histórico com a dimensão cultural de Veneza, entre sua sobrevivência como espaço notável da civilização e lugar onde se vive. Ao lado de alguns dos mais importantes monumentos construídos pelo homem,



OIO

pós-

incluindo a sofisticada operação de ocupação da laguna, podem-se ainda encontrar setores da vida cotidiana como se via séculos atrás, embora essa seja uma Veneza em crise.

Não sei se existe outro lugar no mundo que deva conviver com tamanho desequilíbrio em seus números. Veneza conta com aproximadamente 50 mil habitantes fixos e recebe, anualmente, 20 milhões de turistas, que, em sua maioria, ficam na cidade em média por sete horas. Pode-se imaginar o esforço infraestrutural que se dispense, para que a máquina do turismo cultural não entre em colapso, mas, talvez ainda mais importante, para que os tesouros do patrimônio arquitetônico sobrevivam com a dignidade que se espera de bens tão vultosos.

Mas Veneza não é só o antigo, ou o histórico. Pode-se falar também na Veneza moderna ou contemporânea, e isso inclui não apenas as novas edificações, mas também novos pedaços de território, como uma das ilhas que escolhemos para trabalhar, Sacca San Biagio. Na verdade, estamos falando de

outra Veneza, a Giudecca (Figura 1), um composto de ilhas que se acoplam linearmente, formando um arquipélago separado de Veneza por 300 metros, pelo canal que leva seu nome e que sempre viveu como seu coadjuvante. Não por acaso, estão na Giudecca duas obras de Palladio, as igrejas Il Redentore e San Giorgio Maggiore, pois, por ele não nutrir boas relações com os governantes, não teve papel central na arquitetura da cidade.

Foi justamente nessa outra Veneza que decidimos trabalhar: as ilhas de Sacca Fisola e Sacca San Biagio (Figura 2) – essa em especial, que formam uma das cabeceiras da Giudecca, justamente onde essa se aproxima do continente e que, pelo histórico da ocupação e localização marginal, surgem como áreas à espera de transformação. Dentro das perspectivas de intervenção, e considerando uma visão crítica da cidade histórica, decidi propor à cidade um projeto nessas novas áreas, ou seja, aquelas que se estruturam como suporte do sítio antigo. De outro modo, considerando a vitalidade da laguna como área passível de extensão do arquipélago, nosso objetivo foi trabalhar sobre operações que vitalizassem o contorno da cidade histórica, ampliando os programas de uso cotidiano, recuperando territórios subutilizados e renovando aspectos da infraestrutura de apoio. Nesse caso, falamos do lixo, recuperação ambiental e novas arquiteturas infraestruturais, como as de transposição e conexão entre ilhas.



Figura 1: Planta de Veneza, de Gaetano e Bernardo Combatti – 1847 a 55 – onde se nota o Canal degli Ostregheri e, ao lado, o espaço onde surgiram as novas ilhas
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá



Figura 2: Ilha de San Biagio e Sacca Fisola, situação atual
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

L'ISOLA NASCOSTA: A HISTÓRIA DE UMA ESCOLHA

No texto de apresentação de nosso estúdio, faço referência à condição de ser um estrangeiro trabalhando em Veneza, o que, para mim, significava uma quase abstração, pelo fato de a cidade habitar o imaginário da experiência espacial de um arquiteto. A escolha de um sítio não histórico para o *workshop* representava, assim, a possibilidade de trabalhar-se em seu contorno estrutural. Mas, ainda mais, ao elegermos trabalhar sobre a ilha de Sacca San Biagio, que, por quase três décadas, serviu de depósito do lixo veneziano, tínhamos também a possibilidade de propor uma nova alternativa para essa rede infraestrutural, além da recuperação da área em si.

Para se compreender melhor esse território, Sacca San Biagio é uma ilha artificial, como são as Saccas, e foi construída entre as décadas de 1930 e 1950, pela sedimentação de material retirado das escavações dos canais de navegação. Destaque-se que a laguna de Veneza é surpreendentemente rasa, com locais em que a profundidade chega à média de um metro. A navegação se dá, portanto, em canais naturais ou escavados, delimitados por estruturas de orientação às embarcações. O posicionamento de Sacca San Biagio era estratégico, encerrando a cabeceira do arquipélago da Giudecca e desta se distanciava 80 metros, demonstrando, desde sua criação, a vontade que se localizasse com distância das demais ilhas. A ilha de Sacca Fisola era a que lhe fazia frente.

Além dos compostos das escavações, a ilha passou a receber também o lixo coletado em Veneza, e, em 1973, foi ali instalado um incinerador, que funcionou até 1985. Sua condição como depósito de lixo fez que fosse rapidamente estigmatizada, o que a levou a ganhar o nome, em vêneto, de *Ìxola de le Scoasse*, ilha do lixo. É importante observar que, embora afastada da cidade histórica, dentro do que se possa considerar distante nesse arquipélago, a ilha era bastante próxima da Giudecca, e, entre outras razões, a existência do incinerador, especialmente, aumentava seu isolamento. Uma dessas razões, por exemplo, foi o fato de observar-se que o número de casos de câncer nas imediações da ilha era o dobro do observado na cidade histórica, o que se supunha ser devido ao incinerador. A partir da desativação do equipamento e da transferência do sistema de processamento de lixo para o continente, na década de 1990, a ilha foi liberada do uso e passou a sofrer um processo de descontaminação – a condição em que se encontra até hoje.

O processo de escolha de nosso objeto de trabalho, no entanto, deu-se ao contrário. Começou com uma pesquisa sobre o mapa de Veneza, feito em conjunto com Marcos Acayaba, que me antecederia, no ano anterior, como convidado brasileiro do WAVE, para prospectar possíveis áreas de intervenção. O conhecimento que eu tinha de Veneza, como viajante ou turista de olhar educado, não era suficiente para dominar seu território, ainda mais esses, aonde não se pode chegar, e ao nos debruçarmos sobre o mapa, outra realidade se apresentou. Desapareceram os lugares e as imagens, e, em seu lugar, o que restava eram distâncias e dimensões. Localizar essa estranha ilha, vazia, isolada na cabeceira do arquipélago da Giudecca, foi uma grande surpresa e, ao pesquisar sua história, descobrir que se tratava de uma antiga ilha contaminada em recuperação, encerrou o processo de decisão. O que veio depois foi a configuração de uma hipótese de intervenção e um projeto didático, que, após iniciarmos os trabalhos, foi se afinando com novas hipóteses, até os desenhos finais. Segue-se o texto oficial de apresentação do estúdio:

PROGRAMA OFICIAL

Texto-conceito e proposta didática

L'ISOLA NASCOSTA / A ILHA OCULTA

Sob a liberdade de um olhar estrangeiro, vejo Veneza e suas ilhas como uma cidade a ser completada. Há pouca terra, muita água, mas territórios possíveis entre terra e água. Territórios que, por vezes, só descobrimos nos mapas. Talvez seja esse o encanto e o drama de olhar-se de fora: estar de passagem e ser livre para enxergar transformação, onde tudo parece ter sempre existido. O workshop que proponho procura pensar um desses territórios, pedaço de terra esquecida, cuja breve história a estigmatizou como um não lugar: la Ìxola de le Scoasse.

Concretamente, parto da proposta para um Complexo Esportivo em Sacca Fisola, buscando não apenas capacitar essa ilha, pouco presente no imaginário convencional da cidade, mas, mais do que isso, relacioná-la com sua vizinha, a antiga ilha do lixo veneziano, que, por muitos anos, teve de ser negada, como território proscrito, mas que agora, com seu processo de recuperação, deverá fazer parte de uma nova geografia no conjunto das ilhas.

Para o workshop, adotaremos como ponto de partida sua possibilidade de utilização em futuro breve, considerando as técnicas conhecidas para a recuperação de áreas semelhantes. Como referência imediata, podemos citar a transformação do maior depósito de lixo do mundo, o Fresh Kills landfill, de Nova York, que funcionou até o ano de 2001 e hoje se apresenta como uma área modelo de recuperação ambiental. Fresh Kills será um parque três vezes maior que o Central Park, e sua recuperação foi possível por meio de estratégias técnicas, que asseguraram o controle da emissão do gás metano através de canais de vazão, o escoamento de líquidos, etc. O restante é recuperação e monitoramento, ao longo do tempo.

A transformação de um território como Sacca San Biagio em parte da cidade é a proposta deste workshop, para uma Veneza daqui dez ou 20 anos, prazo em que essa área poderá estar disponível para ser usada. E, mais ainda, como arquitetura, redesenhando a paisagem. Afinal, nada em Veneza pertence à natureza. Tudo é engenho e conquista.

Refazer Sacca San Biagio também representa redesenhar a cabeceira desse conjunto de ilhas tão próximo a Veneza. Sacca Fisola mais Sacca San Biagio devem formar um triângulo, um contínuo separado por um canal, cuja extremidade deve se transformar em uma sequência, e não num fim. O programa prevê um complexo esportivo e housing, mas podemos começar pela pergunta: qual poderá ser a arquitetura possível, para alinhar as duas ilhas, transformando os usos como complementares?

Finalmente, proponho, para o workshop, a exploração de duas dimensões possíveis de uma intervenção, além de uma expectativa ambiental futura. A primeira dimensão é a de pensar-se os territórios como complementares, o que implica a necessária recuperação de Sacca San Biagio. A segunda dimensão é das arquiteturas: quais equipamentos construir em cada lado e na transposição?

ESTRUTURA DIDÁTICA

A INVENÇÃO DA ILHA

O workshop se propõe a pensar sobre as possibilidades e as limitações da construção da cidade por meio da arquitetura. Parte da pergunta: qual cidade vemos? O que, para o arquiteto, poderia vir a ser: qual cidade se pretende inventar? Sim, porque a invenção está na origem de nossa ação, não no sentido vulgar de geração do novo, mas como aquilo que se quer descobrir. Adotamos o pressuposto que a arquitetura inventa seus problemas, mais do que as soluções, até porque as melhores arquiteturas talvez sejam aquelas que fizeram as melhores perguntas. Argan, em seu Projeto e destino, apresenta sua chave: “A criação humana se chama invenção e compreende a ideia de encontrar, porque, se Deus é onipotente e infinito, tudo já está feito ou previsto na criação, inclusive a obra do homem, e este pode apenas encontrar algo que já está latente ou ignorado, no desenho criado.” Voltando ao nosso tema, o exercício assume duas diretrizes iniciais: recapacitar (inventar) a ilha de Sacca San Biagio, desenvolvendo um processo de recuperação ambiental, e conectá-la a Sacca Fisola. Esse é o ponto de partida para o projeto, ainda não seu desenho. Deve estar implícito, ainda, que territórios e arquitetura devem ser construídos como uma única operação.

UM MÉTODO

Propomos um projeto em quatro operações:

- 1. A invenção do problema: já formulado no tema do workshop.*
- 2. Exercício inicial individual, de quatro horas de duração, no qual o aluno propõe sua solução de projeto, sem apoio de bases analíticas ou conhecimento ampliado do problema.*
- 3. Após o exercício inicial, estudo aprofundado do problema e construção do programa.*
- 4. Desenvolvimento do projeto final, por meio da confrontação das etapas iniciais.*

Por se tratar de estruturas complexas, pretende-se uma aproximação ao projeto por meio de soluções que não se estabeleçam a partir de dados convencionais ou limitações modelares ou tipológicas. Interessa-nos, dentro deste workshop, explorar as possibilidades metodológicas do fazer, buscando entender as especificidades das ações de projeto. No limite, poderíamos começar com uma pergunta: por onde devemos começar?

Entre os inícios possíveis, a construção de um programa de uso, ou funcional, pode ser um deles. Existem outros que podem vir a ser simultâneos, como a escolha do sítio, por exemplo, e assim por diante. A hipótese de os usos serem mais efêmeros que as construções podem servir a um número limitado de artefatos, pois, cada vez mais, as infraestruturas tendem a tornar as arquiteturas mais definitivas. A ponte, o aeroporto, a barragem são obras com fins definitivos, que só devem ser substituídos quando de sua obsolescência física.

UM PROJETO PARA O LIXO DE VENEZA

O conhecimento da história das ilhas de Sacca San Biagio e Sacca Fisola não foram suficientes para que todas as decisões fossem tomadas desde o princípio. A visita ao sítio, antes do início dos trabalhos, revelou-nos o estado da arte da

Figura 3: Esquema da nova proposta para o sistema de lixo
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá



infraestrutura de coleta e processamento atual do lixo em Veneza, que, após o término da utilização da ilha de Sacca San Biagio como depósito, passou a fazer uso do canal que a separava de Sacca Fisola, como uma doca para as barcas de coleta. Trata-se, como dissemos, de um dos mais largos canais de Veneza, com 80 metros de largura, que fica totalmente dominado por essa estrutura, que envolve mais de 170 embarcações. Após coletado, o lixo é estocado em grandes barcaças os quais ancoram ao lado da ilha, e dali é transportado ao continente para processamento.

Toda essa estrutura, gerenciada pela empresa Vesta, faz da cabeceira desse aglomerado de ilhas uma área de anulação territorial, impedindo a correta utilização de Sacca Fisola como *housing* ou lazer, e a futura utilização da própria ilha de Sacca San Biagio (Figura 3), depois de descontaminada, como parque. Para a viabilização de nosso estúdio nos termos que havíamos proposto foi, contudo, necessário um projeto de partida para que se repensasse o sistema do lixo, elaborado pela equipe de professores, a partir do qual os projetos se desenvolveram.

A partir de um estudo minucioso da atual operação de coleta, transporte e processamento do lixo, propusemos uma nova estrutura, cuja principal decisão foi a criação de uma ilha-plataforma flutuante e navegável, situada a meio caminho entre Veneza e o continente, mais especificamente a usina de Fusina, para onde transferiríamos toda a estrutura que hoje ocupa o entorno das ilhas. Essa ilha-plataforma comportaria construções para as áreas administrativas da empresa gestora do sistema, espaço de ancoragem das barcaças de armazenamento e também espaço de ancoragem de todas as barcas que compõem o sistema de coleta. Com um desenho simples, localizamos essa nova ilha-plataforma em local seguro para as embarcações que cruzam esse setor do canal, e liberamos as ilhas, canal incluso, para o desenvolvimento do projeto. Agora tínhamos três territórios: Ilha – canal – ilha, sobre os quais iniciamos os projetos.

3 TERRITÓRIOS + I

Se precisássemos de um pretexto para as hipóteses de intervenção, seria a recuperação ambiental de Sacca San Biagio, a ex-ilha de lixo de Veneza, que, a partir dessa operação, apresentar-se-ia à cidade como seu novo território. Considerar essa ilha como ambientalmente recuperada, apresentando-se a Veneza como um parque, foi também um modo de entendê-la como um contraponto à

cidade desenhada pela História, pois, embora seja uma ilha inventada, como tantas outras, sua imagem de nova natureza deveria funcionar como um complemento às funções da cidade ao lado. Recuperar é também um ato simbólico a demonstrar que ampliar um sítio como Veneza deve ser, em nossos dias, pensar em infraestruturas técnicas e territoriais que a preservem e deem suporte à sua existência histórica.

O pressuposto foi a transferência de toda a estrutura da empresa Vesta para a ilha-plataforma criada. Esse é o quarto território. Nesse sentido, ilhas mais canal devem fazer com que os três territórios a serem conectados transformem-se em um único, e o quarto navega, pois a infraestrutura para o lixo veneziano só precisa da água para se movimentar.

O MÉTODO

A solução técnica e espacial para o sistema do lixo avalizava o início dos trabalhos nas bases propostas. Tínhamos agora os três territórios disponíveis para o projeto. O programa de referência, proposto pela Comune de Veneza era o de pensar-se em instalações esportivas na área de Sacca Fisola, local que já tinha essa vocação, por abrigar dois centros de esportes. A esse programa adicionamos a recuperação de Saca San Biagio, para que desse mais sentido ao conglomerado de ilhas e, sobretudo, propusemos a ocupação do canal com uma arquitetura de transposição.

A arquitetura passou a ser o elemento estruturador do território. Esse *workshop* se converteu em sua principal infraestrutura: por vezes, é o equipamento que constrói a transição; por outras, redesenha chãos diversos, alterando o desenho das ilhas ou da água. Entre as várias camadas sobrepostas: água, chão, construção, chamamos de arquitetura a todas as ações que modificam o natural. É a ponte que conecta as ilhas, o canal escavado, o novo contorno da ilha ou a árvore plantada pelo homem. A arquitetura, em suas várias escalas, é a operação que sintetiza a intervenção.



Figura 4: Vista do estúdio
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

HIPÓTESES

Trabalhamos com um contingente de 63 estudantes e, para a abordagem inicial do problema, propusemos um exercício individual de quatro horas de duração, no qual cada um exporia sua hipótese de intervenção. Com os resultados em mãos, realizamos um painel crítico, no qual pudemos organizar famílias de projetos, a partir das quais foram formados os grupos de trabalho, por afinidades conceituais (Figura 4). Ao todo, definimos dez hipóteses de intervenção, todas afinadas com as diretrizes gerais do projeto inicial, mas cada uma propondo soluções particulares para cada ilha e, especialmente, para a transição. De outro modo, o *core* do projeto se revelava, o grande canal central se transformava também em território.

As hipóteses traziam, como maior contribuição, a compreensão do potencial da laguna como território. Afinal, em Veneza, o território é a água, e as equipes, ao terem de trabalhar, invariavelmente, sob três condicionantes: ilha – canal – ilha, fizeram com que a arquitetura de transição fosse definidora do conceito central dos projetos. Não dizemos que as soluções propostas para as ilhas fossem apenas coadjuvantes, mas, por representarem programas mais estabilizados de uso, como no caso do complexo esportivo em Sacca Fisola, ou do parque em Sacca San Biagio, suas soluções se transformaram no suporte programático para a ação renovadora que se deu sobre o canal.

Entre as propostas, pudemos observar ações comuns que se transformaram em mote de partida para os projetos. Falamos, por exemplo, de trabalhos os quais se interrogaram sobre a necessidade de existência do canal e propuseram sua supressão ou transformação. Houve aqueles que procuraram prosseguir com o processo territorial de construção das ilhas, propondo novos contornos físicos, alterando a geografia; e outros que, de algum modo, assumiram a geografia existente como uma decisão a ser preservada e dedicaram-se a sobrepor, ao conjunto ilha – canal – ilha, uma nova estrutura arquitetônica, que lhe alterasse o sentido.

Ao final, a grande lição veneziana está em sua coragem histórica de compreender um lugar e fazer uso da inteligência e invenção para construí-lo. A ocupação da laguna, ao longo dos séculos, embora já quase estabilizada em nossos dias, mostra a disponibilidade desse território em expandir-se e transformar-se, quando necessário. Mas os exemplos recentes são raros, como a extensão do cemitério San Michelle, projetado por David Chipperfield, ao modo de uma ilha artificial, sempre à demanda de um *sponsor*. Em realidade, o grande interesse desse sítio está ligado, hoje, à sua história, mas, até por toda sua importância para a cultura, pode-se entender o esforço, também histórico, que se empreende para conservá-la, como atesta o controverso investimento do sistema de barragens, o Mose, já parcialmente executado, para controle do nível das marés.

OS PROJETOS

O estúdio em que trabalhamos seria transformado, ao final, em espaço de exposições. Cada um dos 30 estúdios deveria ser planejado para, em três semanas, migrar de uma oficina para uma mostra. Isso implicou, em nosso trabalho, em uma estratégia de ação dividida em três atos: invenção / consolidação / comunicação, cada qual ocupando, idealmente, uma semana do trabalho.

SEMANA 1

A invenção do sítio

Assumo o pressuposto que o real é quase intocável pelo arquiteto. Sua verdadeira grandeza e a realidade de seus problemas são de tal dimensão, que, via de regra, ele só pode enfrentá-los pela abstração. É o que fazem os arquitetos, por meio de seus instrumentos de representação. Pelo menos é o que vemos há alguns séculos, talvez desde o Renascimento, embora Veneza seja anterior. Transformar uma realidade ou inventá-la deve passar por nossos meios de rerepresentá-la: desenhos; maquetes; diagramas; artifícios, enfim, que, mais que técnicos, funcionam também como modalidades de pensamento. Ao projetista, é a

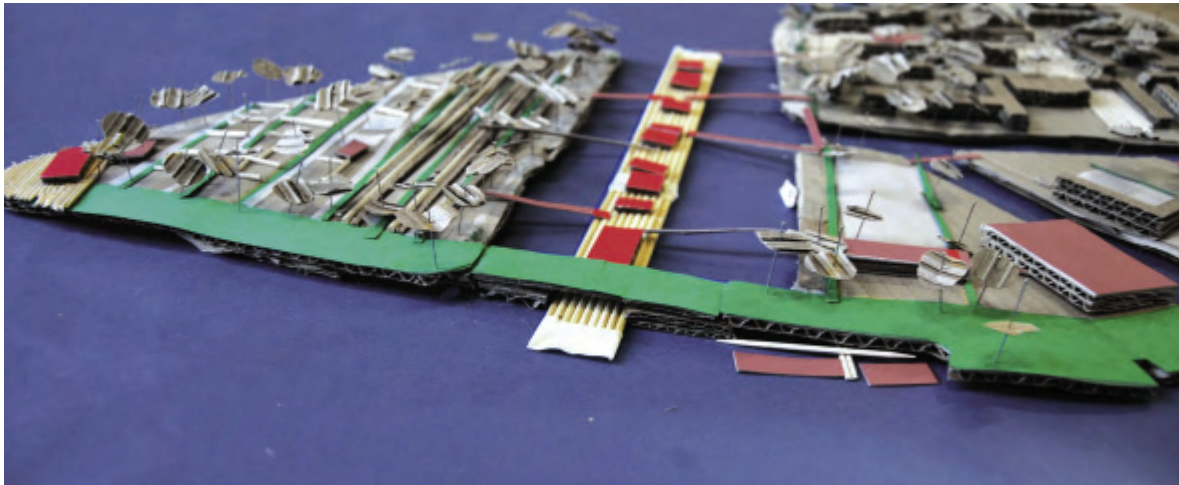


Figura 5: Maquete de estudo – “uove realtà per muovi modi di vivere”
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

chave possível. Ao artista, o meio de apresentar o mundo a partir de seu olhar. Assim começamos a primeira semana: inventando 63 problemas para uma solução dada. De outro modo, dada uma ponte, inventamos um canal.

Em uma aritmética simples, cada seis hipóteses afins constituíram um projeto, que guardava ou não o essencial de algumas delas. Algumas foram radicalmente revistas a partir da confrontação, o que, ao final, gerava uma nova hipótese ainda não contemplada. Nessa primeira semana, passamos, no primeiro dia, quatro horas inventando e outras quatro analisando e triando. Em seguida, ida ao sítio e verificação *in loco* das ideias. Nos demais, confronto e síntese coletiva, até o surgimento da proposta do grupo. Ao final, definimos um método de projeção e uma linguagem de apresentação comum a todos os times: maquetes de papelão (Figura 5).

SEMANA2

Os temas

Ao iniciarmos a segunda semana, já tínhamos dez projetos esboçados e, embora ainda embrionários, já se definiam os temas dominantes: intervenção no canal; redesenho geométrico das ilhas; arquiteturas condensadoras; novo programa, etc.

O trabalho de estúdio, nesse momento, passaria por uma terceira intervenção, tão delicada quanto a operação que gerou as propostas individuais, ou aquela que as reinventou em grupo. Agora precisávamos fazer surgir a ideia mínima de cada uma das propostas, aquela sem a qual o projeto deixaria de existir. A abertura da segunda semana era, assim, um recomeço, sobretudo porque, na criação, o mais difícil é ter a coragem de descartar (Figura 6).

Encontrada a hipótese, por assim dizer, de cada um dos projetos, a dinâmica do estúdio passou a ser seu desenvolvimento em escalas diversas. Se iniciamos as primeiras ideias na escala 1:5000, agora chegaríamos à escala 1:50, considerando aqui também que a arquitetura, como construção, é parte definitiva da configuração maior do espaço urbano.



Figura 6: Assistentes
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

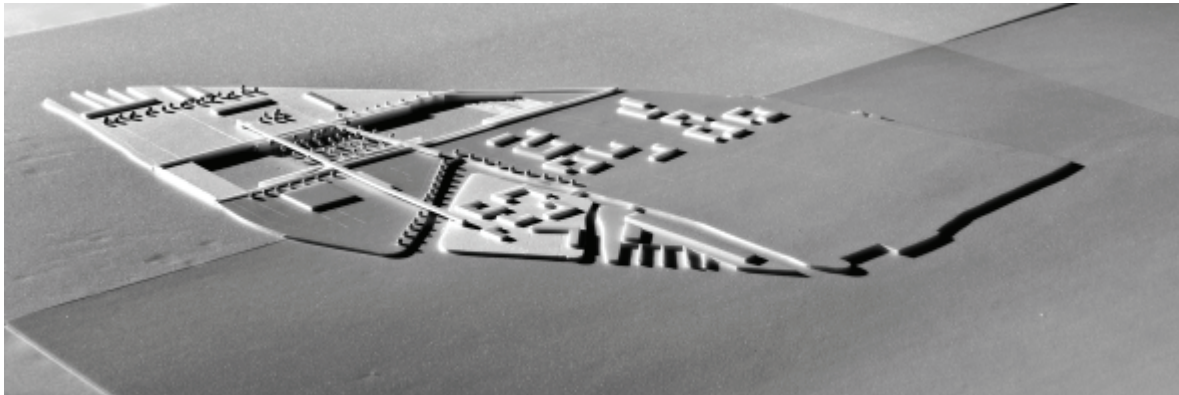


Figura 7: Maquete “Il canale secco”
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

CANAL SECO

Três trabalhos intervieram no canal, como forma de transformar a área escavada em sequência territorial das ilhas. Destaque-se que a eliminação de canais, aterrando-os e transformando-os em ruas, fora uma estratégia territorial frequente no período de domínio napoleônico, o que hoje se chama rio Terrà (rio aterrado), mas aqui as estratégias não foram óbvias, e a existência da calha já escavada (agora esgotada) era um dado inicial das intervenções. A apropriação desse novo espaço criado variou caso a caso.

O trabalho intitulado *Canale secco* (Figura 7) cria duas barragens nas extremidades, para isolar o canal da laguna, e outra lateral, para isolá-lo de um pequeno canal transversal. Com essa operação, esgota o remanescente de canal interno a elas, transformando o fundo em área esportiva. Para a manutenção da navegação, projeta um canal suspenso em estrutura de concreto armado, espécie de calha d’água, que serve apenas para a circulação entre as extremidades. Com essa solução, engenhosa, a conexão entre as ilhas se dá pelo novo território seco e pelas arquiteturas de passarelas que alinhavam as terras.

Nessa mesma linha, destacamos o projeto Mind the gap, que adota estratégia semelhante, de isolar e esgotar o canal e construir uma calha de navegação, para

não interromper a navegação. Sua outra contribuição foi a de não isolar o fundo do canal seco e, para dar sequência ao território das ilhas, usa como estratégia a reconstrução da topografia da ilha de Sacca San Biagio, por meio de um taludamento que cria uma suave rampa até o fundo do canal. Um terceiro trabalho, Associati (Figura 8), parte de bases semelhantes, mas se estende sobre o território das ilhas, com duas linhas construídas que as conectam sobre o canal esgotado e avançam sobre a laguna, valorizando a arquitetura que reconstrói os territórios.

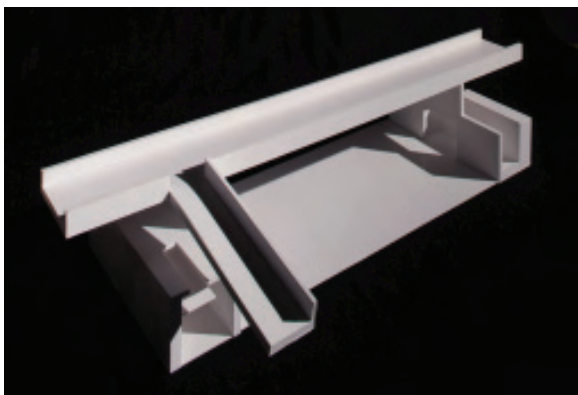


Figura 8: Detalhe “Associati”
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

TRANSPOSIÇÕES ATIVAS

As arquiteturas de transição, ou seja, aquelas que se impuseram pela força do desenho, estão mais bem representadas em três projetos: L’Isola

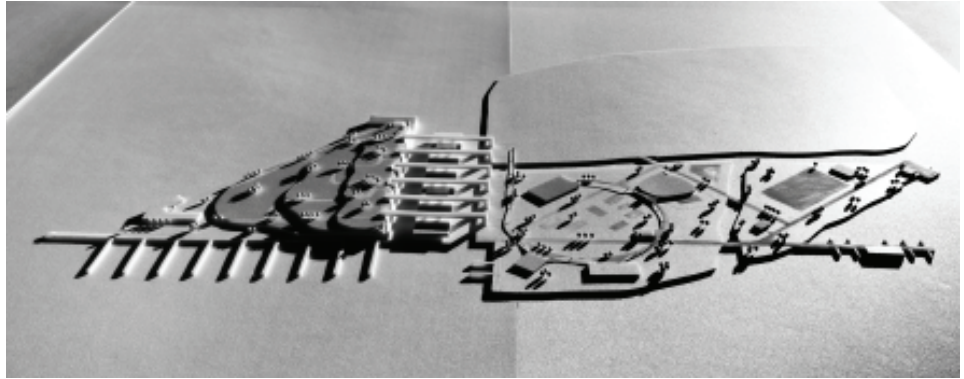


Figura 9: Maquete
"l'isola sospesa"
Crédito: Umberto Ferro e
Maurizio Tarlá

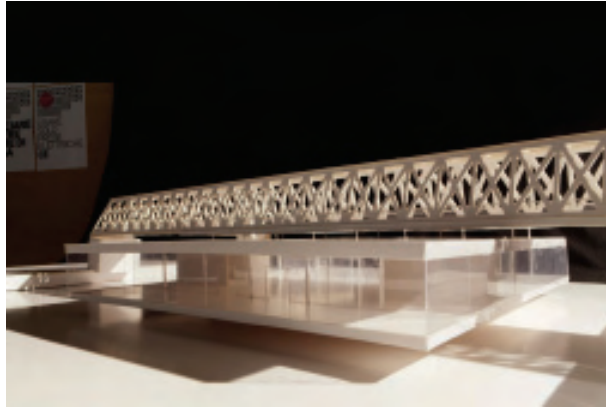


Figura 10: Detalhe
"l'isola sospesa"
Crédito: Umberto Ferro e
Maurizio Tarlá

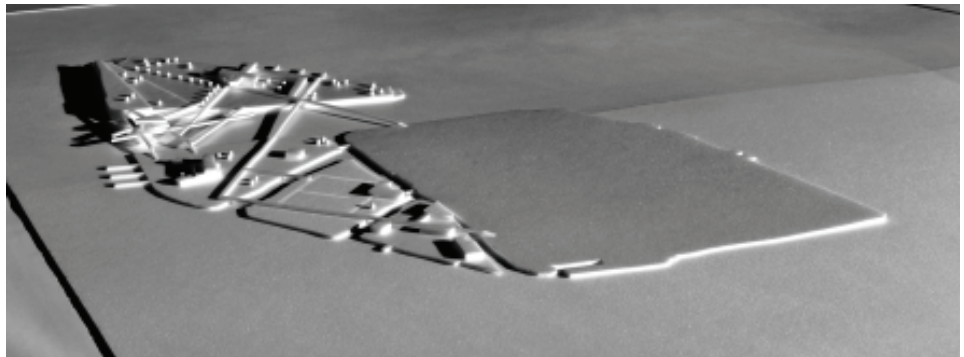


Figura 11: Maquete
"Weaving tessitura"
Crédito: Umberto Ferro e
Maurizio Tarlá

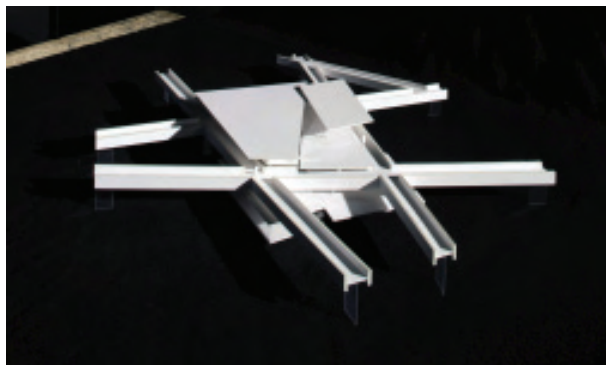
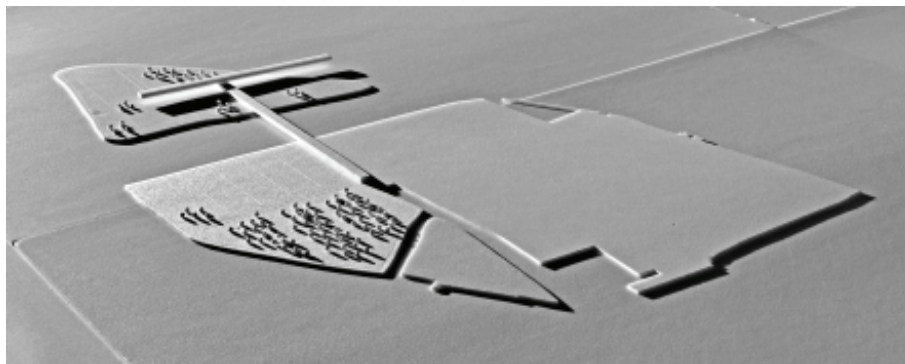


Figura 12: Detalhe
"Weaving tessitura"
Crédito: Umberto Ferro e
Maurizio Tarlá

Figura 13: Maquete “One level above”
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá



Sospesa, Weaving/Tessitura e One Level Above. L'Isola Sospesa e Weaving, com desenhos distintos, partem do mesmo princípio, de manter ilhas e canal intactos, e concentram a intervenção sobre uma arquitetura que alinhava os três territórios. O resultado, em ambos os casos, converte-se em um sistema de passarelas que faz da transição também um momento fruição, além de concentrar todo o novo programa em construções suspensas sobre o canal, ou sob o sistema de passarelas. L'Isola Sospesa (Figura 9) é um grande exercício estrutural, composto de seis passarelas treliças que suspendem uma ilha plataforma com programa de uso. Trata-se, em verdade, de uma quase ilha, pois não toca a água, mas o resultado é o mesmo (Figura 10). Já Weaving se destaca pela expressão do traçado, que recupera, de algum modo, a falta de lógica dos caminhos da cidade histórica, o que aqui é tratado por seu aspecto lúdico (Figuras 11 e 12).

Finalmente, a mais sintética de todas as intervenções, *One level Above*, afasta-se de qualquer contaminação e busca o desenho mínimo, por meio de uma arquitetura cruciforme, que atravessa o canal e mantém-se independente dos territórios das ilhas. A estrutura concentra todo o programa de uso proposto para as novas intervenções e busca apenas organizar o uso para as duas ilhas. Para Sacca San Biagio, assume-a como um parque espontâneo, cuja única ação racional seriam as linhas que se cruzam no espaço aéreo (Figura 13).

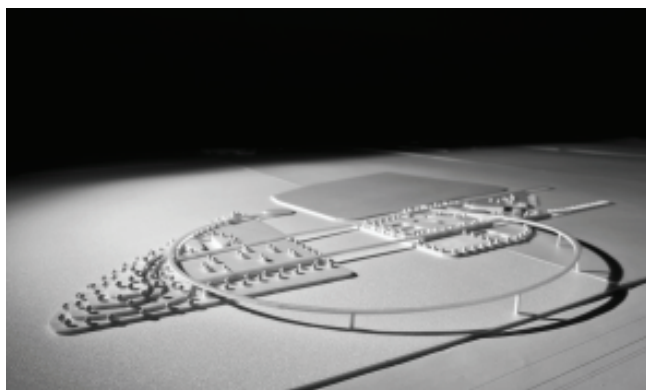


Figura 14: Maquete *Linking bow*
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

NOVA GEOMETRIA

A atenção ao grande desenho totalizador pode ser encontrada nos projetos: A Roda e *Linking bow*. Com estratégias semelhantes, ambos partem de uma estrutura geométrica circular, para alinhavar as ilhas e o canal, fazendo com que a arquitetura passe a preponderar sobre os territórios. No caso do projeto *Linking bow*, (Figura 14) essa passarela é proposta estruturalmente a partir dos elementos que marcam os canais em Veneza, alusão a qual, de modo sensível, busca o estabelecimento de uma relação técnica e não apenas figurativa com aqueles elementos, mas, ao ser aplicada em outra finalidade, ganha expressão, além de mero



Figura 15: Detalhe
Linking bow
Crédito: Umberto Ferro e
Maurizio Tarlá

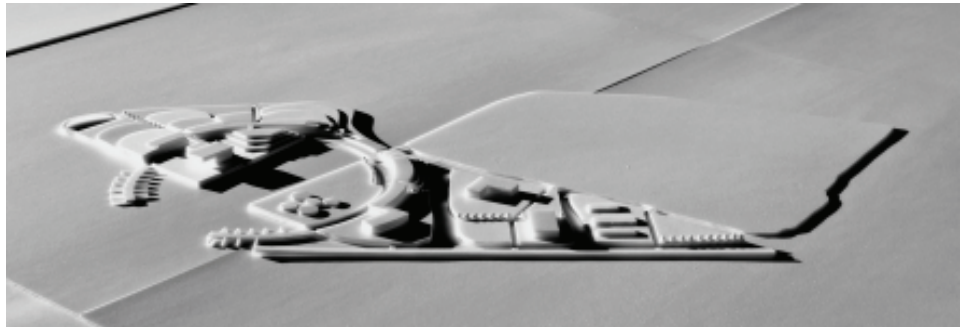


Figura 16: Maquete A
Roda
Crédito: Umberto Ferro e
Maurizio Tarlá

artefato técnico (Figura 15). Já o projeto A roda redesenha o contorno das ilhas, inclusive aterrando parcialmente o canal, em uma operação única que reflete a tradição de construção de Veneza, apenas dando-lhe aqui um contorno geométrico (Figura 16).

PLATAFORMAS

Finalmente, dois trabalhos fizeram uso literal do canal como transição, propondo plataformas flutuantes que reduzissem o espaço entre as ilhas, mas as tratando com usos diversos. *Una piazza sull'acqua* parte de um sistema de passarelas ortogonais, para gerar uma praça flutuante que ampliasse o uso de lazer das ilhas e contivesse um programa de estar. Com ênfase no desenho, trata sutilmente de propor uma geografia atualizada, preservando os territórios existentes.

Em *Nuova realtà per nuovi modo di vivere*, o programa foi fundamental na solução técnica, que enxerga uma possibilidade além do território para compreender a nova utilização desses espaços criados. De modo talvez *naïve*, imaginam que Saca San Biagio, descontaminada, pode vir a ser uma produtora de alimentos em escala local, que seriam comercializados em uma estrutura flutuante no canal, para consumo nas ilhas próximas. Essa estrutura tende a enxergar o programa como indutor de uma nova sociabilidade e estimularia novas arquiteturas.

SEMANA3

A Mostra

Em Veneza, o território é água

A última semana foi aberta com o detalhamento das propostas e concluída com a montagem da exposição. Coerentes com a tônica do estúdio, pensamos em uma



Figura 17: Vista da mostra
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

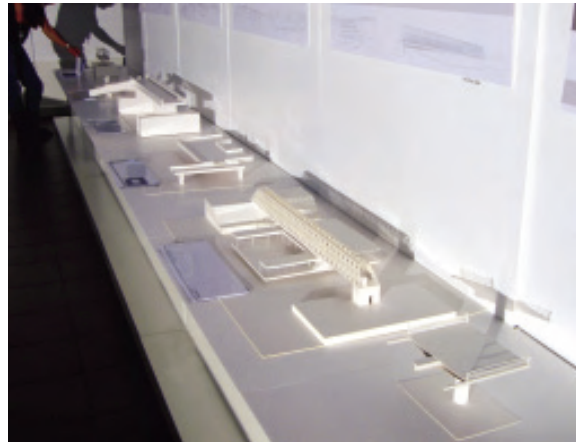


Figura 18: Vista de detalhes da mostra
Crédito: Umberto Ferro e Maurizio Tarlá

mostra que desse conta dos aspectos conceituais que nortearam os projetos, ou seja, um projeto expositivo que anulasse hierarquias entre as diversas camadas de território, chão, lagoa, construções, transformando-os todos em um mesmo padrão. Desse modo, e a partir da estrutura técnica e espaço disponível, criamos uma grande mesa-plataforma, com 10,00 x 4,00 metros, que representaria a laguna, sobre a qual repousariam as dez maquetes dos projetos em escala 1:1000 (Figura 17). O material utilizado na confecção das ilhas, água e construções era o mesmo, o que, ao final, gerou uma arquitetura única, na qual se destacavam apenas os relevos e as estruturas. Essa mesa central era contornada por painéis que detalhavam os projetos e completavam os dados conceituais (Figura 18).

Ao final, o estúdio recebeu o prêmio de primeiro lugar pelo júri, composto por membros da universidade, administrações públicas e museus de Veneza, tanto como melhor proposta como melhor exposição.

ASSISTENTES

Giacomo Favili, Chiara Cavalieri, Nicola Bedin, Andrea Castellani, Taneha Kusniecow

PARTICIPANTES

A RODA

Selena Dal Dosso, Elena Franchin, Lorenzo Lorniani, Erica Moro, Matteo Sommariva, Silvia Zanella

ASSOCIATI

Giada Bovenzi, Teodorico Carfagnini, Mirco Castegnaro, Lorenzo Marcellini, Nnamdi Okebugwu, Giovanni Pisan

IL CANALE SECCO

Edoardo Babetto, Enrico Babetto, Giulia Cavinato, Giovanni Pastori, Martina Salvaneschi, Francesca Settembrini

LINKING BOW

Gian Giacomo Borin, Riccardo Bortignon, Massimiliano Buratto, Gabriel José Maria Ferro, Jacopo Lucano, Elisa Mariani

L'ISOLA SOSPESA

Agostino Bernardi, Tomaso Boin, Luca Cocco, Matteo Grosso, Jean Baptiste Hursel, Sara Liberali

MIND THE GAP

Alessandra Colpo, Anna Dolcetta, Martina Franceschet, Nicolò Naibo, Nicholas Travaini,

NUOVE REALTÀ PER NUOVI MODI DI VIVERE

Veronica Caprini, Giulia Cerrato, Andrea Fasolo, Elisa Gobatto, Claudi Lambini, Irene Zivelonghi

ONE LEVEL ABOVE

Fabio Garbo, Stefano Lucietti, Nicola Moscheni, Francesca Tollardo, Alessandra Verza, Anna Zambolin,

UNA PIAZZA SULL'ACQUA

Chiara Bortolan, Veronica Brusauo, Francesca Dal Cin, Matteo Guidi, Paolo Montagner, Irene Pivato, Luca Zanovello

WEAVING-TESSITURA

Francesco Barbisan, Mauro Ceccato, Cristina Crestani, Luca De Nardi, Dilva Del Fabbro, Manuel Magnaguagno

Francisco Spadoni

Professor na graduação e pós-graduação da FAUUSP, onde é coordenador da área de Projeto. Graduado pela FAUPUCC, tem mestrado e doutorado pela FAUUSP, e, pelo Sistema Erasmus da Comunidade Europeia, cursou pós-graduação em Teorias da Arquitetura na École d'Architecture Paris Villemin, em Paris, na Architectural Association School, em Londres, e na Facoltà d'Architettura de Roma. Tem participado em diversas instituições nacionais e internacionais como conferencista ou professor convidado: Canadá, Itália, Argentina, França, Uruguai, entre outros. Em 2007, foi curador do Fórum Internacional de Debates da 7ª Bienal Internacional de Arquitetura de São Paulo. Como arquiteto, trabalhou no estúdio Kenzo Tange Associates em Paris de 1988 a 1990, cidade onde iniciou atividade solo. Em seu retorno ao Brasil, funda em 1996 a Spadoni AA. Ao longo de 15 anos de atividade, o estúdio recebeu importantes prêmios institucionais e em concursos de arquitetura no Brasil e no exterior, destacando o Prêmio Carlos Barjas Milan do IAB/SP em 2004, o primeiro prêmio no concurso Nacional Parque Tancredo Neves em Vitória de 2007 e *Shortlist* no WAF World Architecture Festival em Londres 2010, entre outros. Sua obra tem sido regularmente publicada no Brasil e no exterior.

Departamento de Projeto – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo,

Universidade de São Paulo

05508-080 – São Paulo, SP

(11) 3091-4550

www.spadoni.com.br / spadoni@usp.br