

Ensaaios de Criatividade I

Organizadores:
Alessandra Gobbi Santos e
Jussara Jacomelli

Ensaio de Criatividade



Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Reitor

Luiz Mario Silveira Spinelli

Pró-Reitora de Ensino

Rosane Vontobel Rodrigues

Pró-Reitor de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação

Giovani Palma Bastos

Pró-Reitor de Administração:

Nestor Henrique de Cesaro

Campus de Frederico Westphalen

Diretora Geral

Silvia Regina Canan

Diretora Acadêmica

Elisabete Cerutti

Diretor Administrativo

Clóvis Quadros Hempel

Campus de Erechim

Diretor Geral

Paulo José Sponchiado

Diretora Acadêmica

Elisabete Maria Zanin

Diretor Administrativo

Paulo Roberto Giollo

Campus de Santo Ângelo

Diretor Geral

Gilberto Pacheco

Diretor Acadêmico

Marcelo Paulo Stracke

Diretora Administrativa

Berenice Beatriz Rossner Wbatuba

Campus de Santiago

Diretor Geral

Francisco de Assis Górski

Diretora Acadêmica

Michele Noal Beltrão

Diretor Administrativo

Jorge Padilha Santos

Campus de São Luiz Gonzaga

Diretora Geral

Sonia Regina Bressan Vieira

Campus de Cerro Largo

Diretor Geral

Edson Bolzan



CONSELHO EDITORIAL DA URI

Presidente

Denise Almeida Silva (URI)

CONSELHO EDITORIAL

Acir Dias da Silva (UNIOESTE)

Adriana Rotoli (URI/FW)

Alessandro Augusto de Azevedo (UFRN)

Alexandre Marino da Costa (UFSC)

Antonio Carlos Moreira (UNOESC/URI)

Attico Inacio Chassot (URI/FW)

Breno Antonio Sponchiado (URI/FW)

Carmen Lucia Barreto Matzenauer (UCPel)

Cláudia Ribeiro Bellochio (UFMS)

Claudir Miguel Zuchi (URI/FW)

Daniel Pulcherio Fensterseifer (URI/FW)

Dieter Rugard Siedenberg (UNIJUI)

Edite Maria Sudbrack (URI/FW)

Elisete Tomazetti (UFMS)

Elton Luiz Nardi (UNOESC)

Gelson Pelegrini (URI/FW)

João Ricardo Hauck Valle Machado (AGES)

José Alberto Correa (Universidade do Porto, Portugal)

Júlio Cesar Godoy Bertolin (UPF)

Lenir Basso Zanon (UNIJUI)

Leonel Piovezana (Unochapeco)

Leonor Scliar-Cabral *Professor Emeritus* (UFSC)

Liliana Locatelli (URI/FW)

Lisiane Ilha Librelotto (UFSC)

Lizandro Carlos Calegari (UFMS)

Lourdes Kaminski Alves (UNIOESTE)

Luis Pedro Hillesheim (URI/FW)

Luiz Fernando Framil Fernandes (FEEVALE)

Maria Cristina Gubiani Aita (URI)

Maria Simone Vione Schwengber (UNIJUI)

Marilia dos Santos Lima (PUC/RS)

Mauro José Gaglietti (URI/Santo Ângelo)

Miguel Ângelo Silva da Costa (UNOCHAPECO)

Nestor Henrique De César (URI/FW)

Noemi Boer (URI/Santo Ângelo)

Patrícia Rodrigues Fortes (CESNORS/FW)

Paulo Vanderlei Vargas Groff (UERGS/FW)

Rora Maria Locatelli Kalil (UPF)

Rosângela Angelin (URI/Santo Ângelo)

Sibila Luft (URI/Santo Ângelo)

Tania Maria Esperon Porto (UFPEL)

Vagner Felipe Kühn (URI/FW)

Vicente de Paula Almeida Junior (UFFS)

Walter Frantz (UNIJUI)

Ximena Antonia Diaz Merino (UNIOESTE)

Alessandra Gobbi Santos

Jussara Jacomelli

(Organizadoras)

Ensaaios de Criatividade

Série História da Arte, v. 1



Frederico Westphalen

2015



Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>.

Organização: Alessandra Gobbi Santos, Jussara Jacomelli
Revisão Linguística: Wilson Cadoná
Revisão metodológica: Tani Gobbi dos Reis
Capa/Arte: Laís da R. Giovenardi

**O conteúdo dos textos é de responsabilidade exclusiva dos(as) autores(as).
Permitida a reprodução, desde que citada a fonte.**

Catálogo na Fonte elaborada pela
Biblioteca Central URI/FW

E52 Ensaaios de criatividade [recurso eletrônico] / Organizadoras: Alessandra Gobbi Santos, Jussara Jacomelli.– Frederico Westphalen : URI – Frederico Westph, 2015.
67 p. (Série História da Arte; v. 1).

ISBN 978-85-7796-143-6 (versão *on-line*)

1. História da Arte. 2. Objetos de arte – sucatas. 3. Curso de Arquitetura e Urbanismo. I. Santos, Alessandra Gobbi. II. Jacomelli, Jussara. III. Título.

CDU 7(091)

Bibliotecária Gabriela de Oliveira Vieira



URI – Universidade Regional Integrada
do Alto Uruguai e das Missões
Prédio 9
Campus de Frederico Westphalen:
Rua Assis Brasil, 709 – CEP 98400-000
Tel.: 55 3744 9223 – Fax: 55 3744-9265
E-mail: editorauri@yahoo.com.br, editora@uri.edu.br

Impresso no Brasil
Printed in Brazil

SUMÁRIO

PREFÁCIO	8
Alessandra Gobbi Santos; Jussara Jacomelli	
CIDADE, A ARTE DO PLANEJAR E DO INTERVIR	10
Jussara Jacomelli	
HUMANITAS	18
Auredi Teixeira; Aureo Serafini; Geovani Bonafé; Jeferson Arboit; Silmar Riva	
FORMOSA, A FORMIGA	22
Kauana H. Pacheco; Michel C. Becker	
DARK SIDE OF AU	25
Leonardo Borgmann Forbrig; Pedro Henrique Dallagnol Gotardo	
RECORDAÇÕES DA INFÂNCIA	27
Luisa de Cezaro; Vanessa Aparecida de Souza; Viviane Aparecida Canci	
ANIMALIA, CONSCIÊNCIA NÃO É LIXO	29
Bruna Cristina Lermen; Bruna da Silva; Luana Patrícia Machado de Souza	
ÁRVORE DE FERRO	33
Andréia Duppont; Evandro Sturzbecher; Laine Vaz da Silva; Marta Zanin Braga; Renata Hengel	
LAMPIÃO	35
Bruna Caroline Schineider Bandeira	
GUARDA LUA	37
Adilson Brizola; Alexandra da Rocha; Camila Stefanello; Raquel Franco; Tatiane Oliveira	
BONECO DE LATA E SUA LÂMPADA	40
Danieli F. Bernardi; Denize Dal Forno; Maiara A. Giacomini	
FLOREIRA VERTICAL	42
Flávio André Peres de Oliveira	
FLOREIRA DE PALLET	44
Alexandre Minetto; Julia Cristmann Donin; Mariana Luisa; Maíra da Silva; Vinicius Pinheiro Chiele; Maíra Vila Real	
VIOLÃO DE LATA	46
Elvis Brambila	
CASA DE TAQUARA, SUPORTE PARA LAMPARINA	48
Daniela Machado Poncio; Gabriela Rossato; Janaína Karpinski; Sabrini Beatriz Schefer	

O HELICÓPTERO	50
Tiago Rodrigo Richter; Robson Andreatto do Prado; Daniel Henrique de Campos	
IRON CASTLE	53
Carolina Manfrin; Daniela Zandoná; Jessica Muller; Katiane Lauthart; Ketelin Demari; Laís Galeti; Tarcisio José Gomes de Moraes	
O HOMEM DE FERRO E O CÃO	56
Francini Maria Schorek; Gabriela Oliveira Stuzbecher; Ritieli Pagno	
ROBÔ FLEUVIOS BRAMPERES	59
Carlos Eduardo da Silva; Fernando Mateus Begnini	
BANCO DE PNEU E LUMINÁRIA DE LATA	61
Eduarda Pivetta Dalmolin; Giovana Dalmolin Zanella; Jéssica Coletti	
MÓBILE DECORATIVO DE BORBOLETAS	63
Brenda Negrello; Eduarda Luisa Della Méa; Gabriela Anastácio Possamai	
O PORCO	65
Guilherme Busatto Mello	
POSFÁCIO	68
Jussara Jacomelli; Alessandra Gobbi dos Santos	

PREFÁCIO

Ensaio de Criatividade é uma publicação destinada ao registro e a socialização dos primeiros ensaios de criação de objetos de arte, experiência realizada na Disciplina de História da Arte, no Curso de Arquitetura e Urbanismo, no ano de dois mil e treze. Trata-se de uma atividade de primeiro semestre e, por isso, a natureza da obra é de fácil compreensão estimulando os leitores a folheá-la aleatoriamente, com informalidade.

O desafio lançado para a produção foi, tendo como base, o tema “Arte e História da Arte”, olhar para a realidade local e criar objetos de arte com sucatas e materiais descartados. A ação foi precedida por estudos teóricos sobre conceitos, artistas e obras, a exemplo do estudo sobre Pablo Picasso e a obra “Cabeça de Touro”. A obra de arte é para o seu tempo, mas é, também, para além do seu tempo, assim, pode-se dizer que a História da Arte é a História do Homem, da cidade. Se a cidade pode ser considerada como um livro e seus desenhos obras, os arquitetos urbanistas são artistas e são responsáveis pelo resultado de suas intervenções, pelas marcas que registram no território, porque essas, de alguma forma, vão compor a História daquele lugar.

Também, mostra o processo de construção do conhecimento tratado como interdisciplinar nas reuniões de colegiado, as quais se baseiam no Projeto Político Pedagógico – PPP e nas Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Arquitetura e Urbanismo. Tais documentos estabelecem que o Curso tenha, entre outros, o princípio do equilíbrio ecológico e o desenvolvimento sustentável do ambiente natural e construído, o princípio da formação do homem cidadão e evidencie a importância da compreensão e análise da arte e da arquitetura como processo e produto sociocultural.

A produção **Ensaio de Criatividade**, fruto da disciplina de História da Arte, ganha importância por despertar a influência da arte para a sociedade e para a formação cultural pessoal, bem como, por intuir sobre o processo artístico de criação como resultado constante de uma época, possibilitando uma visão ampla de técnica, sustentabilidade e responsabilidade social e cultural, elementos esses que não podem estar desconectados das atividades do ensino.

Os registros fotográficos foram realizados pela professora e pelos acadêmicos na oportunidade da apresentação dos trabalhos e da exposição no Câmpus. A fotografia é uma forma de expressão artística e constitui documentação material de fatos e acontecimentos sociais e permitiu, nesse caso, qualificar as construções teóricas que constam neste e-book por dar visibilidade aos objetos e seus autores.

Parabenizamos aos acadêmicos que assumiram o desafio de transformar, de tornar útil e belo o que estava em situação de descarte e desejamos a todos os que venham a entrar em contato com a obra, o deleite e o prazer do deguste da criatividade de nossos acadêmicos.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou sua construção” (FREIRE, 1996, p. 25).

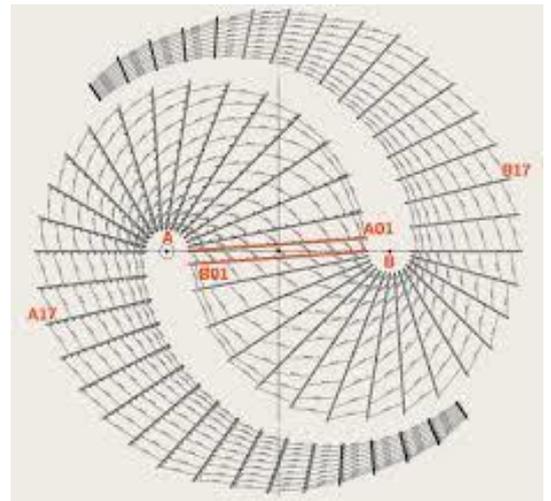


FIGURA 1 E FIGURA 2: SWOOH PAVILIAN, ESTUDANTES AA, ARCHITECTURAL ASSOCIATION SCHOOL, LONDRES, 2008.

Alessandra Gobbi Santos
Coordenadora do Curso de Arquitetura e Urbanismo

Jussara Jacomelli
Professora de História da Arte

CIDADE, A ARTE DO PLANEJAR E DO INTERVIR

Jussara Jacomelli¹

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Olhando as produções dos acadêmicos e para o cunho cultural que as constituem, é preciso questionar as nossas ações sobre o território. As atividades humanas provocam transformações e por isso devem ser precedidas por uma reflexão social e ambiental de cunho cidadão. A maior parte delas, especialmente e em se tratando de ações públicas, em que pesem as leis e, inclusive, muitas sustentadas por leis, emendas e outros, apresentam o cunho econômico como preponderante. Nas intervenções públicas, o arquiteto urbanista é um dos agentes responsável pelo projetar e pela implementação da ação, por isso, mais do que necessário se faz, em termos de Curso, discutir a questão e, em especial, na Disciplina de História da Arte, cujo objeto de estudo tem sido as cidades - o local onde a História da Humanidade se desdobra e se encontra registrada em obras de arte que mostram o fazer e o viver do homem.

1 CIDADE, A ARTE DA INTERVENÇÃO

Atualmente estudar a História da arte é estudar a cidade, assim como um dos grandes desdobramentos da Arquitetura está no planejamento urbano, visto que a cidade é produto da ação humana, da técnica e das ideias incorporadas no projetar e no fazer. O resultado é arte: cidade com fluxos e fixos que mostram os modos de viver dos homens que se desdobram em relações que comunicam, conectam, apresentam méritos, deméritos e exclusões. Se o desenho da cidade é um composto de obras de arte e uma “mostra” concreta da realidade da existência humana, as intervenções urbanísticas refletem na historicidade e na natureza do território. Ou seja, a arquitetura dá corpo à cidade e permite compreender o simbolismo implícito em suas formas, mas, também, altera e constrói formas e simbolismos. Disso deriva a importância, o significado de questionar as intervenções urbanísticas. Com que base conceitual planejar o

¹ Doutora em Desenvolvimento Regional. Mestre em História. Professora e Pesquisadora na Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI – Câmpus de Frederico Westphalen. Participa do Grupo de Pesquisa em História e do Grupo de Pesquisa AUTECE. E-mails: jacomelli@uri.edu.br; jjacomelli@brturbo.com.br.

espaço urbano? Com base no passado? No futuro? No presente? Planejar para preservar ou projetar? O que preservar? Por quê? A quem interessa?

Ler a cidade é um exercício de sabedoria. Permite, por exemplo, compreender o que, como, onde, quem, para quem e de que forma se está planejando e utilizando o território, de que forma se está intervindo no ambiente. Permite enxergar o que sustenta os atos políticos de intervenções e definições urbanísticas. Janson e Janson (2009, p. 6) colocam que “A arte representa a compreensão mais profunda e as mais altas aspirações de seu criador; ao mesmo tempo, o artista muitas vezes tem a importante função de articulador de crenças comuns”. Ou seja, ser artista é ser criativo porque uma obra de arte resulta de um “processo criativo” que “consiste numa longa série de saltos imaginativos por parte do artista”, da aplicação do conhecimento e do domínio das técnicas já construídas pela humanidade, além de resultar de várias “tentativas de dar-lhes forma, modelando o material de acordo com suas intenções” (JANSON; JANSON, 2009, p. 8). O arquiteto é um criador de obras, portanto, ao criar interfere no território e potencializa características artísticas.

É certo, em que pesem e considerando as divergências, que as intervenções devem acontecer para preservar e restaurar patrimônios históricos, para sanar problemas sociais e necessidades humanas relativas à vida do homem e do ambiente. Isso porque toda construção humana tem sentido se potencializar como objeto a vida do homem no Planeta Terra e em seus diferentes desenhos como a vida nas cidades. Choay (2005) chama atenção para o fato de que a cidade não é só alojamento, é habitar. Para ele, além de lugar onde acontecem as funções vitais, a cidade é um quadro de relações interconscienciais. Argan (2005), neste mesmo sentido, explica que o espaço urbano não é somente o traçado, a forma da cidade, mas seus interiores (interiores das casas, dos prédios, das entidades públicas,...), e, também, as extensões de sua influência que ultrapassam os limites da cidade, ultrapassam o que é visível, como é o caso das propagandas.

Com base nesses estudiosos de História da Arte, pode-se dizer que a cidade é o espaço do homem hoje. Esteja ele onde estiver, estará de alguma forma estabelecendo e vivendo relações interconscienciais. Estas relações interconscienciais são, na sociedade atual, alimentadas basicamente por propagandas, ideias que significam e resignificam diariamente o consumismo e suas formas como ideal de vida social. Por isso, as formas como se vive e se planeja o viver urbano, cujas cidades (como recortes territoriais e como estilo de vida) são referências centrais, precisam ser questionadas: Que relações interconscienciais estão configurando o viver urbano? Que planejamentos e ações estão desenhando os territórios? As cidades estão respondendo a sua característica de espaço do habitar? De espaço da cidadania?

Por muito tempo os planejamentos urbanos atenderam a ideia da boa forma, para isso as cidades foram tratadas como instrumentais: como lugares de alojamentos, de indústrias, de comércios, de centros religiosos, administrativos e outros e, para isso, a ocupação do espaço geográfico da cidade passou a ser criteriosa. Para atender a “boa forma” foram desconsideradas as relações espontâneas que costuravam os territórios e, igualmente, a natureza da cidade. Por sua natureza, a cidade, foi criada para ser espaço de união dos homens, como local de cooperação, com função cultural e educativa, facilitando a organização humana na superação das adversidades e viabilizando condições de desenvolvimento na vida de todos.

Em termos ambientais e de saúde social, por exemplo, tem sido um desafio atual o uso da criatividade visando à produção de elementos industriais ambientalmente não degradantes. Além disso, mais desafiante é, talvez, subtrair do homem a ideia de que, pelo fato de consumir um (o) estilo de vida comercializado, se torna igual, passa a fazer parte de um dado grupo social. Subtrair a ideia de “consumir, subsidiar monopólios industriais” é, na verdade, o grande desafio, ou seja, subtrair a ideia de que ser feliz é aderir ao modelo mercantilizado. Talvez nisto esteja a verdadeira criatividade: ser mais autêntico, mais lugar, mais gente, menos objeto, menos consumo e, igualmente, mais território, mais pertencimento! Vale aqui trazer as palavras de Maffus (2003) que, ao tratar sobre o mito da criatividade em Arquitetura, afirma que “toda a atividade criativa é essencialmente solução de problemas”.

1.1 Cidade e modernidade: uma reflexão necessária

Desde a era moderna, baseada no modelo industrial, há a proliferação de novas ideias provocando mudanças nas formas de pensar, de ver o espaço e de construir relações, há a subjugação do pensamento explicativo “velho” para o “novo” ou para a “novidade” constante; há a subjugação da ideia do criar e permanecer (ideia do duradouro) para a ideia do criar e descartar: um modo de pensar que coloca como efêmeros problemas sociais fundamentais, como a fome e a falta de habitação e, ao mesmo tempo, configura a cidade, os territórios, como objetos de comércio para a obtenção de lucros.

Esta mudança nas formas explicativas e valorativas das relações sociais é alimentada nos territórios pelo modelo de urbanismo adotado pelas gestões públicas. O modo de pensar e viver social cooptado e mercantilizado não permite a visão do todo, mas produz as condições necessárias para o desenvolvimento de um estilo de vida “vendido” e caracterizado pelo consumo e pelo descarte, conseqüentemente por agravos sociais e ambientais mitificados e

sob o balsamo do termo e do conceito “modernidade”. Conforme Argan (2005), o ideal seria recuperar o equilíbrio econômico com uma relação entre necessidade e produção, o que exige mudar a ideia da projeção de design da função de bem-estar para design da superação das necessidades, sendo, por isso, hoje, mais urgente tratar as cidades doentes que projetar as cidades do futuro.

Toda intervenção humana materializada no espaço se traduz em desenhos, arquiteturas. Desenhos que, além de estruturantes, permitem a análise das relações construídas pela sociedade em seu tempo e espaço e, igualmente, possibilitam enxergar os efeitos da arquitetura, da obra dos artistas sociais na realidade existencial e interconsciencial da humanidade. A responsabilidade de atuar no território, não como um território-propriedade individual, mas como espaço da humanidade, espaço de vida, é responsabilidade de todos e, em especial do arquiteto urbanista que, por excelência, trata das políticas públicas de intervenção no espaço geográfico e, portanto, das formas de habitar, de circular e do acontecer da vida social.

Cabe, assim, refletir sobre os projetos de estruturação das cidades que abraçam planos e ações, mas não resolvem os problemas sociais do presente. Projetar e implementar ações voltadas para a solução dos problemas urbanos é uma das funções dos arquitetos urbanistas. Segundo Argan (2005, p. 250) é preciso e é urgente enxergar e promover políticas para “resgatar as periferias de uma condição de inferioridade e até mesmo de semicidadania” e, produzir políticas para a “recuperação da cidade, não importa que a cura da cidade doente seja, como programa, menos brilhante que a invenção de novas cidades.” Vale, junto às colocações de Argan, trazer a fala de Françoise Choay (2005, p. 55) que explica:

Ninguém hoje sabe qual será a cidade de amanhã. Talvez ela perca uma parte da riqueza semântica que possuiu no passado. Talvez seu papel criador e formador seja assumido por outros sistemas de comunicação (televisão ou rádio, por exemplo). Talvez assistamos a proliferação, por todo planeta, de aglomerados urbanos, indefinidamente extensos, que farão o conceito de cidade perder todo o significado.

Françoise Choay chama atenção para o papel de projetar e para o conceito de cidade. Será que os projetos futuristas de hoje terão alguma serventia para os homens de amanhã? Não é mais significativo e importante para a vida social implementar políticas de curas às cidades doentes? Não restam dúvidas que o conceito de cidade tem mudado bastante ao longo do processo histórico da humanidade, primeiramente definiu locais onde agrupamentos humanos isolados decidiam organizar a vida social tendo a solidariedade como prioridade e como princípio de sobrevivência. Logo, o termo cidade passou a ser associado aos espaços

delimitados, qualificados e projetados para o desenvolvimento da vida social, política, religiosa e econômica, diferindo do espaço natural (rural), destinado a produção de alimentos, ao trabalho braçal e a subsidiar à cidade.

Assim, o conceito de cidade foi sofrendo alterações de forma a designar cidade como um conjunto de culturas urbanas específicas e interligadas entre si por um sistema de relações. As mudanças no conceito de cidades “culturas urbanas”, subordinadas ao comando de um centro, começaram a ter visibilidade, no caso Europeu, ainda no “século XVI, quando se reconheceu a Roma, centro do mundo cristão, um estatuto urbano diferente de todos os outros e de caráter de universalidade que lhe confere uma autoridade sem limite de território.” (ARGAN, 2005, p. 186).

Hoje, pode-se dizer que o termo cidade apresenta sentido difuso. No caso deste texto, diz respeito aos recortes territoriais que possuem certa concentração populacional e que apresentam um fluxo maior de prestação de serviços que outros espaços, como o rural; mas, também, diz respeito ao fenômeno de urbanização que ultrapassa qualquer tipo de fronteira, levando o estilo de vida urbano (cidadino) para todos os lugares. Esta constatação permite verificar a coexistência de dois fenômenos: o fenômeno da separação social – segregação – enquanto direito ao usufruto do espaço e dos benefícios do espaço-território da cidade e, o fenômeno da unificação dos indivíduos dos espaços-territórios como consumidores. Sobre os usos feitos do território, Santos (1988) coloca que a cidade pode ser comparada a um jogo de cartas, onde os espaços, os lugares, são diferenciados, definidos e deliberados para determinadas funções e usos, diferenciando também pessoas e grupos humanos.

A análise do território, em especial da cidade como espaço de uso, permite perceber as horizontalidades formadas por lugares contíguos, reunidos por uma continuidade territorial, e também perceber as verticalidades, formadas por pontos distantes uns dos outros e ligados por todas as formas e processos sociais. Contudo, os lugares contíguos e os lugares em rede ocupam o mesmo espaço e apresentam funcionalizações diferentes, opostas e, não raro, superpostas, a exemplo do poder da informação, um instrumento de união das diversas partes de um território, que vem sendo compartilhado segundo regras formuladas e reformuladas externamente levando à hierarquização do território e do poder. (JACOMELLI, 2011). Nesse sentido, Argan (2005, p. 219) situa:

Não temos nenhuma dificuldade em admitir que a cidade, no sentido mais amplo do termo, possa ser considerada um bem de consumo, ou melhor, até mesmo um imenso e global sistema de informações destinado a determinar o máximo consumo de informações. Mas a única possibilidade de conservar ou restituir ao indivíduo uma certa liberdade de escolha e de decisão e, portanto, de liberdade e

disponibilidade para engajamentos decisivos, inclusive no campo político, é colocá-lo em condições de não consumir as coisas que gostariam de fazê-lo consumir ou de consumi-las de maneira diferente da que gostariam que consumisse, de consumi-las fora daquele tipo de consumo imediato, indiscriminado e total que é prescrito, como sistema de poder, pela sociedade de consumo.

Trata-se, em suma, de conservar ou restituir ao indivíduo a capacidade de interpretar e utilizar o ambiente urbano de maneira diferente das prescrições implícitas no projeto de quem o determinou; enfim, de dar-lhe a possibilidade de não se assimilar, mas de reagir ativamente ao ambiente.

“Conservar ou restituir ao indivíduo a capacidade de interpretar e utilizar o ambiente urbano” (ARGAN, 2005, p. 219) de outras formas que não as receitas é, sem dúvidas, o desafio. Desafio ainda maior para aqueles a quem cabe projetar os usos do território, da cidade. Talvez o caminho comece pela leitura das relações interconscienciais que estão sendo estabelecidas; pela busca do entendimento das relações de poder que estão sendo construídas e nutridas no grupo, na cidade, no todo. Talvez o caminho comece pelo questionamento das relações interconscienciais, dos conceitos, dos motivos que levam a realização de determinados planejamentos e ações, por exemplo.

Isso é muito significativo porque a ideia de modernidade veiculada pela indústria está mitificada no ato de consumir, mostrar e descartar sempre. Esse modo de agir é ideologizado como princípio agregador que permite “estar”, “fazer parte” do estilo de vida moderno. Ser moderno, neste sentido, passou a identificar aquele que consome tudo o que a indústria oferece de “última geração”. Conseguir estar acima desses conceitos no ato de planejar é desafiador e necessário, visto que a modernidade, enquanto pensamento clássico, é mais que a indústria e seus produtos: é homem cidadão, é o fim das ditaduras teocráticas, absolutistas e é o fim das meritocracias políticas e o caminhar de novos processos de organização econômica, como os associativismos.

O pensamento moderno traz, entre outros, a ideia da família moderna com pais e filhos vivendo em uma casa com ambientes destinados e adequados a qualidade de vida familiar, do estar juntos e do cuidar; traz, a ideia da participação política envolvendo toda a sociedade e a ideia do associativismo como ingrediente agregador. Portanto, mais do que o foco econômico “lucratividade e consumo” que hoje é dominante, o pensamento moderno é político e é social e, é nesse sentido que deve ser resgatado. Ser humano é ser moderno; ser consumidor é ser objeto.

A conquista dos direitos humanos é uma conquista moderna. A “mitificação” do igualar a todos pelo consumo é uma referência dos agentes da indústria cuja meta é condicionar todos às regras do mercado como consumidores e objetos. Ser objeto é ser moderno? Pensar o pensamento do “outro”, é ser moderno? Não ser/ter referência própria é

ser moderno? No entanto, é esta a imagem de modernidade que está sendo vendida e embebida pelas e nas relações interconscienciais. Consumo? Um problema que afeta os planejamentos urbanos, que gera superfaturamentos e faz pesar a máquina pública. Além de não suprir os problemas sociais, não traz felicidade, mas a insaciabilidade que alimenta a indústria do consumo!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Victor Hugo (apud CHOAY, 2005) comparou a arquitetura a um escrito e as cidades a livros. Esta é uma constatação que não pode ser esquecida porque é um ponto chave para qualquer intervenção no território quando se quer considerar as relações de vida como prioridade. A experiência de projetar e construir pequenos objetos de arte com materiais reutilizáveis, descartados, construídos pelos artistas do Primeiro Semestre do Curso de Arquitetura e Urbanismo em 2013, mostra que não basta olhar para os cenários urbanos, mas que é preciso lê-los, estabelecer diálogo, comunicação, a fim de compreender e problematizar situações que requerem intervenções urbanísticas e criatividade, como é o caso da equidade social, do meio ambiente, do consumismo, das atividades produtivas, para citar alguns dos temas tratados pelos acadêmicos. Mostra, também, que o homem, quando desvinculado de receituários, de lucros, aparências e estilos ditados, é criador de relações de vida materializadas na participação, na cooperação, na fé, na pessoa humana.

Os objetos que compõem este livro permitem problematizações sobre o modelo de estrutura urbana que temos e, concomitantemente, exteriorizam a essência do homem que é “ser humano” em sua plenitude e na plenitude da natureza (ambiente), dotado de passado, presente e de sonhos de futuro. Mostram que o consumir e o descartar não é a máxima, mas, que a máxima é projetar e sentir que o resultado satisfaz o criador porque sua obra é expressão de vida. Dimensionando para a orla das obras públicas, permitem dizer, que a realização consiste em criar designers necessários para resolver problemas sociais.

REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo: utopias e realidades, uma antologia**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JACOMELLI, Jussara. **Políticas públicas e rede de transporte no Norte Rio-Grandense (1989-1955)**. Passo Fundo: Ed. Universidade, 2011.

JANSAN, H. W.; JANSON, A. F. **Iniciação a História da Arte**. 3. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

MAHFUS, Edson. **O mito da criatividade em Arquitetura**. 03 Oct2013. ArchDaily. Disponível em <<http://app1.ninrod.dyn.archdaily.com.br/01-143733/o-mito-da-criatividade-em-arquitetura-edson-mahfus>>. Acesso em 5 Nov 2013.

SANTOS, Carlos Nelson F. dos. **A cidade como um jogo de cartas**. São Paulo: Eduff: 1988.

HUMANITAS

Auredi Teixeira
Aureo Serafini
Geovani Bonafé
Jeferson Arboit
Silmar Riva

INTRODUÇÃO

A obra **Humanitas** traz para reflexão o próprio nome: Humanitas. Nome que é proveniente do latim humanidade e traduz o conjunto dos seres humanos, a existência humana e os sentimentos como a bondade.

1 HUMANITAS E SIMBOLISMO

Cada elemento da obra contém um simbolismo, que traduz elementos da natureza e do humanismo, inclusive o nome do grupo: Persona.

1.1 Humanitas: simbolismos

Persona: O grupo adotou o nome **Persona** que vem do latim pessoa, significando que tanto somos autores da obra (humanitas) quanto parte dela (humanidade), em resumo somos a obra e os construtores ao mesmo tempo e no tempo da humanidade.

Árvore: A árvore constitui o corpo da obra. É uma referência à resistência, própria dos seres vivos, a exemplo dos eucaliptos australianos que chegam a alcançar mais de 100m de altura e das sequóias americanas que chegam a viver 3000 anos.

Sucatas: Toda a obra foi construída utilizando sucatas. Esses materiais permitem lembrar que conceitos como “minoria”, “utilidade” e “exclusão” são relativos.

Sistema de som/telefones: O sistema traz a ideia de refletir sobre a comunicação humana em todos os tempos e lugares. Isso porque a obra é integradora, permite a interlocução entre pessoas e obra, simbolizando o “compartilhar”, a “difusão do conhecimento”, a “comunicação” e o “diálogo”.

Chaves: São muitas as chaves que compõem a obra. As chaves lembram portas, mentes, culturas fechadas, preconceitos que devem ser derrubados, chaves que dividem,

separam as pessoas humanas, mas também, permitem abrir portas, unir, juntar. As chaves lembram os bloqueios e as possibilidades que estão na humanidade.

Discursos: Pelo sistema de som/telefones é possibilitado às pessoas que interagem com a obra Humanitas, o acesso a vários discursos. Os discursos que fazem parte da obra, uma vez que circulam pelas vias do sistema de som/telefones, fazendo referência à igualdade, à paz, à união, à vida. São eles:

-I have a Dream, de Martin Luter King – sobre um sonho de igualdade e sobre a abolição do preconceito racial.

- -Discurso de Mahatma Gandhi – sobre a luta no campo das ideias e da não violência
- -Yes we can, de Barack Obama – sobre o poder da união de um povo frente às adversidades.
- -Discurso de Steve Jobs – sobre seguir a intuição, seguir o coração, viver o presente, não se bitolar por ideias preconcebidas, sobre acreditar no futuro.

1.2 Humanitas: as cores comunicam

Cores: As cores, em Humnitas, também são portadoras de simbolismo.

-Cor preta: na base, para lembrar que vivemos sob a ignorância, a violência, as guerras e sobrecarregados de preconceitos ao longo de toda a nossa existência.

-Cor branca: como sinônimo de paz, em direção à copa, simbolizando a luta permanente pela paz, pela igualdade, pela queda dos preconceitos.

-Cor dourada: uma lembrança de que o ouro foi considerado a meta, elemento preferido pelos alquimistas no passado e que sonhavam em transformar nele vários materiais, seu significado ia muito além do valor material, significava sabedoria (a verdadeira pedra filosofal). Foi utilizada especificamente nos telefones, como uma alusão de que apenas pelo diálogo, pela cultura e pelo conhecimento podemos avançar em direção a um mundo mais igualitário.



Figura 01: Humanitas e seus autores.
Fonte: Autores.

1.3 Humanitas: projeto

Um projeto exige estudo, é parte fundamental da obra, porque permite ver “antecipadamente” o resultado do pensar, do imaginar, e do criar. O projeto permite, inclusive, repensar a obra, se necessário. Na figura 02, nosso projeto,

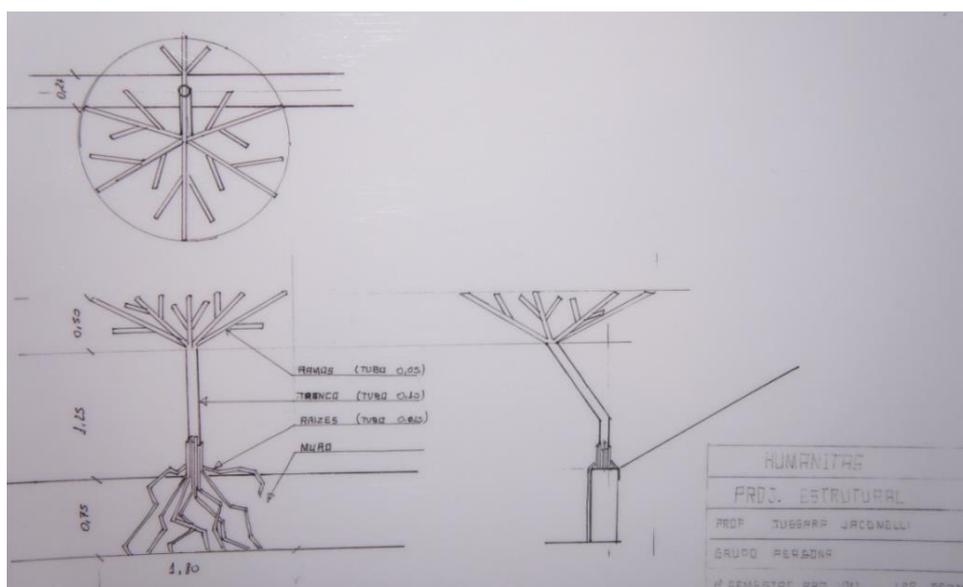


Figura 02: Projeto Humanitas.
Fonte: Autores.

2 RESULTADO

O resultado, para nós, nunca é final, porque a obra é interação e traz esta conotação. Também, o resultado permite e lembra a reflexão permanente sobre unir a técnica à realização de ações humanitárias.



Figura 03: Colegas interagindo com a obra.
Fonte: Autores.

FORMOSA, A FORMIGA

Kauana H. Pacheco
Michel C. Becker

INTRODUÇÃO

No mês de abril, foi proposto, na disciplina de História da Arte, um trabalho com o objetivo de criar um objeto de arte apenas utilizando materiais recicláveis e/ou materiais descartados. O objeto devia ser idealizado considerando o espaço para a obra, supostamente contratada, no caso, para um espaço externo de uma edificação.

1 FORMOSA A FORMIGA

1.1 O ambiente

No primeiro momento surgiram várias ideias, formas, mas como deveríamos fazer algo para expor em ambiente externo e para o espaço da Universidade, não havia como realizá-las. Ao visualizarmos o local da exposição, veio em mente fazer algum animal ou objeto que pode ser encontrado em um local como o previsto para a exposição. Chegamos à conclusão que, com certeza, existiram e existem formigas andando no local. A partir daí tentamos achar uma maneira de representar uma formiga, criar o nosso objeto de arte.

1.2 Materiais e processo de construção

Pensando em criar nosso objeto, buscamos materiais que poderiam ser usados na representação da formiga. Em um depósito de reciclagem encontramos a mola que serviu como tórax. No mesmo local, encontramos hastes de ferro de uma barraca velha que serviram como patas e antenas. Para o término da formiga, utilizamos dois porongos que não poderiam ser usados na confecção de cuias, ambos foram usados para a confecção da cabeça e do abdômen da formiga.

Para realizar a montagem realizamos cortes nas hastes e furos nos porongos. Para fixar a mola, as hastes de ferro e os porongos, utilizamos arame e massa epóxi (Poxilina). Para o acabamento passamos duas mãos de tinta preta em spray. Também, em retalhos de E.V.A,

confeccionamos o rosto e demais detalhes da formiga. Idealizada e construída, Formosa assumiu o seu lugar no espaço para o qual fora projetada (figura 01).



Figura 1: Formosa, a formiga.

Fonte: Autores.

2 RESULTADO

Ao término da criação da proposta, vimos que o resultado final superou nossas expectativas, gostamos muito e decidimos dar um nome à formiga: Formosa! Formosa fez parte do cenário em exposição na Universidade por 15 dias. Ela realmente fez jus ao nome: encantava os visitantes.



Figura 02: Formosa e seus autores.
Fonte: Autores.

O ato de idealizar, projetar, estabelecer tempo e selecionar material e criar um objeto de arte foi algo que nos permitiu como acadêmicos de Arquitetura ampliar o nosso olhar sobre a atividade que abraçamos para nossas vidas: muitos designers de ambientes são caros e onerosos, estão fora do alcance da maioria da população, no entanto, com materiais simples, é possível colocar novidades em qualquer ambiente e alegrá-lo.

DARK SIDE OF AU

Leonardo Borgmann Forbrig
Pedro Henrique Dallagnol Gotardo

INTRODUÇÃO

DARK SIDE OF AU foi nossa resposta ao desafio lançado pela professora Jussara na disciplina de História de Arte. O desafio foi construir uma obra artística com materiais descartáveis, sucatas.



Figura 01: Dark Side of AU e um de seus autores.
Fonte: Autores.

1.1 Inspiração para a obra

A inspiração desta obra veio do álbum musical "The dark side of the moon" da banda de rock britânica Pink Floyd. Na imagem de capa do musical, há um feixe de luz atravessando uma forma triangular e se transformando em um arco íris. A ideia foi difícil de ser concebida, pois exigiu transformar uma imagem 2D em um objeto 3D, mas nos desafiamos e fomos em busca de materiais.

1.2 Materiais e método utilizado na construção da obra

A estrutura da obra foi feita com ferros de construção soldados em forma de pirâmide. Após isso, fixamos as chapas de MDF (Fibra de média densidade) com cintas plásticas. Na

chapa frontal foi feito um trabalho com triângulos menores que aumentam em escala até formar um grande triângulo.

Após a estrutura pronta, as chapas de MDF foram pintadas de preto e os mini triângulos frontais foram pintados nas cores do arco íris. Na parte traseira da pirâmide foi feito um buraco. No buraco foi encaixada uma tampa de acrílico que foi preenchida com retalhos de papel celofane coloridos com a função de refletir a luz de uma lâmpada incandescente de 45 watts em objetos ou corpos situados na parte de trás da obra, dando a ela um toque de psicodelia.

Os materiais utilizados não foram muitos: Refugos de chapas de MDF usadas em construções, ferros de construção, cintas plásticas, pregos, tintas e cola de madeira.

2 RESULTADO

O resultado impressionou-nos. O desafio nos permitiu transformar uma imagem plana em uma imagem 3D vinculando criatividade e técnica, questões fundamentais na atividade do arquiteto.



Figura 2: Obra e um de seus autores.

Fonte: Autores.

Valeu a experiência!

RECORDAÇÕES DA INFÂNCIA

**Luisa de Cezaro
Vanessa Aparecida de Souza
Viviane Aparecida Canci**

INTRODUÇÃO

Pensar em criar algo, estudar, pesquisar, idealizar, buscar materiais descartados e colocar mãos à obra, eis o que fizemos na Disciplina de História da Arte, como primeiro desafio prático.

1 RECORDAÇÕES DA INFÂNCIA

Criar uma arte com sucatas? Para responder a essa questão, nosso grupo pensou em uma arte de sucata um pouco diferente. Uma arte que relembresse um pouco da infância, que é uma fase da vida sempre presente nas lembranças. A infância é a parte mais marcante na vida de qualquer pessoa, o momento em que se começa a descobrir o sentido da vida. Período do medo, do choro, das brincadeiras, da curiosidade em saber o porquê das coisas sem se preocupar com o que os outros vão falar ou pensar em relação às atitudes e aos questionamentos. Em resumo é um momento mágico, único na vida de todas as pessoas.

1.1 Imaginário da infância

Como materializar o imaginário de nossa infância? Então surgiu a ideia de criar um enfeite de jardim que idealizasse o retorno ao passado, à infância. Assim surgiu a nossa obra intitulada Recordações da Infância (figura 01). Escolhemos criar uma boneca pelo significado de continuidade da humanidade e por ser um brinquedo antigo e um dos mais populares do mundo. Assim, nossa intenção quando criamos a boneca foi de que ela representaria cada ser humano, de todas as idades. E, sendo a boneca confeccionada com materiais reutilizados, mostrar que o homem deve repensar suas ações para que todos tenham vida.

O balanço, além de simbolizar um dos brinquedos mais divertidos e adorados até hoje pelas crianças e também pelos adultos, é portador da sensação de leveza, que é algo muito natural e divertido. É um brinquedo fácil de ser construído e com pouco custo utilizando materiais recicláveis.



Figura 1: Recordações da infância.
Fonte: Autoras.

1.2 A Obra: materiais utilizados

A arte Recordações da Infância foi criada com o olhar voltado para a infância e a preservação do meio ambiente porque para a confecção da decoração foram utilizados vários materiais de sucata. A boneca foi confeccionada com duas mini garrafas pet, uma embalagem de amaciante, uma bola de isopor, lã e tinta. Já, o balanço, foi feito com restos de madeira e barbantes de feno.

2 RESULTADO

O nosso trabalho, num todo, representa a beleza da infância, das crianças, que se divertem com situações e brincadeiras simples, porém gratificantes. Assim, representa a criança que existe em cada pessoa e que deve ser preservada ao longo do percurso da vida porque a criança qualifica o objeto como bom quando portador de felicidade independentemente do material com o qual foi confeccionado.

ANIMALIA, CONSCIÊNCIA NÃO É LIXO

Bruna Cristina Lermen
Bruna da Silva
Luana Patrícia Machado de Souza

INTRODUÇÃO

Animalia traz para a reflexão a reutilização dos objetos descartados, o significado do ambiente para a vida e o valor da ação humana consciente.



Figura 1: Animalia, consciência não é lixo.

Fonte: Autoras.

1 ANIMALIA, CONSCIÊNCIA NÃO É LIXO

1.1 Histórico

A partir da solicitação da professora Dra. Jussara, passamos a buscar e a definir possíveis projetos a serem executados tendo em vista a construção de um objeto de arte. Diversas possibilidades surgiram para a execução do mesmo, mas diante da solicitação de criar uma obra artística para jardim, optamos por executar a criação de animais porque é comum ver nos pátios das residências réplicas de animais para enfeites e confeccionados com cerâmica. Nesse sentido, optamos por recriar objetos, porém com materiais descartados em desuso.

Após idealizarmos a obra passamos a execução da mesma. Para a execução tivemos que solicitar ajuda dos familiares para o trabalho de solda e corte dos materiais. O trabalho conjunto possibilitou o resultado final: várias representações de animais e nos mostrou que projetar é, também, considerar o outro e realizar a socialização do conhecimento.



Figura 2: Flamingo em construção.
Fonte: Autoras.

1.2 Simbologia

Os animais escolhidos possuem significados particulares, comunicam por si mesmos, mas todos, para nós, apresentam um mesmo ideal: chamar a atenção para a necessidade de preservar a vida ante a constante eliminação de espécies.

O flamingo, com sua beleza exuberante, a nosso ver, remete a grandeza da criação divina e, no contexto social, reflete a grandeza e a beleza de pessoas que batalham pelo bem comum, que exercem influência positiva sobre as demais, de modo que, através de seu perfil de líder, sabem conduzir os semelhantes, porém, de forma humilde.

A joaninha, com sua aparência frágil, remete à força e à grandeza dos seres, pois a mesma é um predador de pragas das lavouras. Apesar do seu papel de extrema importância, a mesma sofre ameaças com o uso abusivo de agrotóxicos pelos agricultores, o que coloca em risco a preservação da espécie.

Os peixes simbolizam a união na sociedade, pois andam sempre em cardumes e, além disso, representam a evolução do homem buscando avançar sempre para “águas” mais distantes.



Figura 3: Os peixinhos.

Fonte: As autoras.

1.3 Detalhes do projeto

Materiais utilizados:

FLAMINGO: uma pá; ferros de construção; uma serrilha de seifa; dois parafusos para representar os olhos e um cano de descarga de automóvel.

JOANINHA: uma pá; ferros de construção; tampas plásticas para a confecção do chapéu.

PEIXES: cinco colheres antigas; fio de nylon; madeira de demolição e retalhos de tecido para a confecção do barco.

Obs. em todas as obras foi utilizada tinta acrílica para a coloração das mesmas.

2 RESULTADO

O fazer em grupo fortaleceu a ideia, a caminhada e possibilitou resultados positivos. Na profissão de arquitetos urbanistas muitas ações deverão ser construídas em grupos, de forma interdisciplinar. A arte de intervir pode ser caracterizada como elo de união ou de desagregação. A pequena prática de construir um objeto de arte em grupo potencializou o significado da união em torno de ações comuns como caminho para a produção de resultados positivos para todos. Nosso grupo trabalhou unido e o resultado é uma expressão da união do olhar de cada uma das participantes para a solução de um mesmo problema: construir uma obra de arte e com ela adquirir, socializar e potencializar ideias e conhecimentos.



Figura 4: Grupo responsável pela criação da obra Animalia.
Fonte: As autoras.

ÁRVORE DE FERRO

**Andréia Duppont
Evandro Sturzbecher
Laine Vaz da Silva
Marta Zanin Braga
Renata Hengel**

INTRODUÇÃO

A construção da obra de arte, *Árvore de Ferro*, foi traçada com o objetivo de criar algo utilizando materiais descartados em nossas casas. Inicialmente sentamos juntos, todos os componentes do grupo e, depois de imaginarmos o que faríamos, buscamos em nossas casas o que poderia contribuir para a construção da obra.

1 ÁRVORE DE FERRO

1.1 Materiais utilizados na arte

Para a construção de nossa *Árvore de Ferro*, reunimo-nos em uma tarde de sábado e transformamos os materiais em uma árvore. Utilizamos ferros de construção, refugos de MDF, madeira de pino e correntes de ferros. A obra foi feita no formato de uma árvore com um balanço. A obra apresenta vários significados.

1.2 Significados implícitos na arte

A árvore significa o símbolo da vida em perpétua evolução e em ascensão para o céu. Ela também é considerada o símbolo da mãe terra. O balanço significa a leveza e o equilíbrio. Um “slogan-marca” foi feito no balanço em formato redondo para significar o mundo. Esses símbolos foram usados para conscientizar, mostrar que as atividades de Arquitetura e Urbanismo podem ser feitas com sustentabilidade.

2 RESULTADO

A *Árvore de Ferro* nos impressionou: com descartáveis podemos construir belas obras e, ainda, contribuir para um ambiente mais saudável.



Figura 1: Obra “Árvore de Ferro” – mãe terra, equilíbrio e sustentabilidade
Fonte: Os Autores.

Ser arquiteto urbanista exige além do conhecimento técnico, a criatividade. E a criatividade deve estar relacionada com a sustentabilidade ambiental e com a melhoria das condições de vida da população, inclusive das menos favorecidas economicamente.

LAMPIÃO

Bruna Caroline Schineider Bandeira

INTRODUÇÃO

O saber é construído também com o fazer. Criar um objeto de arte é unir saber e fazer e, com isso, produzir novos saberes.



Figura 1: Obra Lampião e autora.

Fonte: Autora.

1 LAMPIÃO

Representar um lampião foi a nossa opção para o desafio lançado na Disciplina de História da Arte de construirmos um objeto artístico, porque traz a referência do valor da luz. Luz que é necessária para os diferentes espaços, sejam eles internos ou externos, porque o homem já não sabe viver sem a luz. Mas, o lampião lembra também a luz do saber, a luz do criar e faz referência à mente humana capaz de desenvolver ideias criativas. O lampião lembra luz, luz lembra ideia, ideia é o que permite o início de um trabalho brilhante e, por isso, lembra o arquiteto e suas obras no espaço urbano.

1.1 Materiais e metodologia utilizados

Para desenvolver este protótipo utilizamos, além da tela entrelaçada de arame, fios de instalações elétricas, os quais foram desencapados para formarmos os círculos moldados em tamanhos diferentes. Todo o trabalho de confecção foi manual. Após a montagem, pintamos o lampião com spray na cor prata. Colocamos no centro uma vela na cor azul harmonizando com todo o trabalho criado.

2 RESULTADO

Durante muitas décadas o lampião foi usado para abrigar a luz nas casas e nos demais locais. Hoje o lampião é usado principalmente como objeto para decoração combinando com o paisagismo do ambiente.



Figura 2: Obra “lâmpião” - tela entrelaçada de arame, fios de instalações elétricas desencapados formando círculos de tamanhos diferentes.

Fonte: Autora.

GUARDA LUA

Adilson Brizola
Alexandra da Rocha
Camila Stefanello
Raquel Franco
Tatiane Oliveira

INTRODUÇÃO

Um objeto de arte para ambiente externo foi a proposta lançada pela professora Jussara na Disciplina de História da Arte. Graças aos estudos, pesquisas, imaginação e ação cooperativa criamos a arte “Guarda Lua”.



Figura 1: Obra Guarda Lua- o presente e o passado.

Fonte: Os autores.

1 GUARDA LUA

1.1 Guarda Lua: conforto e nostalgia

A obra Guarda Lua foi criada para o ambiente natural de um espaço externo. Aplica-se ao conforto de um local próprio para o encontro familiar e de amigos. Ainda pode servir como quiosque para piscina ou jardim de inverno, por exemplo. Também a obra traz o entrelaçar do

presente com o passado porque vincula peças do presente com peças do passado. Toda a estrutura foi construída com materiais descartados e passíveis de reutilização.

A obra mostra que o conforto não está vinculado somente à modernidade, mas, principalmente no saber aproveitar os recursos naturais e culturais que temos ou somos portadores. Assim, a obra traduz um projeto de conscientização, de retomada de conceitos, porque muito do que descartamos, são materiais reutilizáveis e próprios para a confecção de novos objetos e, assim, ao mesmo tempo, com sustentabilidade.

1.2 Guarda Lua: Materiais e método utilizados

Para construir a obra utilizamos dois tamanhos de bobinas: a maior par servir como mesa e as duas menores para servir como bancos de acentos. Usamos também dois pneus, não mais utilizados, que serviram para dar mais altura aos acentos dos bancos. Também, um retângulo em MDF foi cortado e forrado com retalhos de carpetes e com eles foram estofados os assentos, deixando-os mais confortáveis.

Após, anexamos à mesa uma barra de ferro para dar suporte a uma armação de antena parabólica (sem as telas), dando a ideia de cobertura. Para iluminar o espaço-ambiente e, ao mesmo tempo, remeter a ideia de nostalgia, penduramos na antena um lampião antigo de querosene.

2 RESULTADO

A obra tomou um ar despojado, juntando o rústico da madeira e o designer da luminária antiga permitiu um ambiente apropriado para o viver a nostalgia, o pensar sobre a vida e sobre o significado do ambiente natural.



Figura 2: Interação dos criadores com a obra - conforto ao ambiente natural e conscientização ambiental.
Fonte: Os autores.

Em tempos de modernidade, de usos e descartes, saber aproveitar os recursos naturais e culturais que temos ou somos portadores vem sendo uma característica dos novos Arquitetos Urbanistas. Para isso a retomada de conceitos sobre qualidade do ambiente de vida é fundamental.

BONECO DE LATA E SUA LÂMPADA

Danieli F. Bernardi
Denize Dal Forno
Maiara A. Giacomini

INTRODUÇÃO

O Objeto “Boneco de lata” consiste no resultado do reaproveitamento de sucatas para a criação artística de uma escultura para atender a uma demanda lançada na Disciplina de História da Arte.



Figura 1: Autores e Obra Boneco de Lata e sua lâmpada.
Fonte: Autoras.

1 BONECO DE LATA

1.1 Boneco de Lata: materiais utilizados e idealização

Para construir a obra foram usadas basicamente latas: latas de tintas na construção do tronco do boneco e latas de milho, ervilha, café, chocolate em pó e sardinha na criação dos membros e da cabeça.

A obra foi criada combinando reaproveitamento com utilidade porque a ideia motivadora foi criar algo decorativo e útil, no caso para servir como porta objetos.

2 RESULTADO

A criação do projeto e da obra teve grande importância porque estimulou a criatividade e o espírito sustentável e permitiu refletir sobre o papel do arquiteto urbanista cujas ações marcam o espaço-vida das pessoas. A sensação ao realizar a escultura foi de gratificação e, ao observar o resultado do trabalho, foi de satisfação.



Figura 2: Obra Boneco de lata e sua lâmpada.
Fonte: Autores.

FLOREIRA VERTICAL

Flávio André Peres de Oliveira

INTRODUÇÃO

Ser arquiteto é unir conhecimento técnico com imaginação. Reutilizar é uma ação sábia em tempos de descartáveis. A Floreira Vertical é uma mostra da possibilidade de criar utilitários com a reutilização de objetos descartados.



Figura 1: Floreira Vertical, seu autor e colegas.
Fonte: Autor.

1 FLOREIRA VERTICAL

1.1 Floreira Vertical: praticidade e beleza

A floreira vertical foi confeccionada com material reciclado e para ser prática. Devido o seu design vertical ocupa pouco espaço podendo ser pendurada ou escorada em ambientes pequenos como sacadas ou ambientes amplos como jardins ou áreas de lazer. Pode ser utilizada em apartamentos e residências para plantar flores, temperos para alimentos ou plantas aromatizantes para ambientes.

1.2 Floreira vertical: materiais utilizados

A floreira vertical é fácil de ser confeccionada. Para construir nossa floreira foi utilizado o encosto de uma cadeira em madeira; uma tábua de costaneira de eucalipto (resto de obra), uma lixa de madeira; seis abraçadeiras de metal; seis vidros de conserva; seis parafusos pequenos; doze ganchos de metal; seis mudas de flores e temperos variados.

2 RESULTADO

Como resultado, podemos ver a união do belo e do prático em uma floreira confeccionada com reutilização de materiais descartados.



Figura 2: Floreira Vertical.

Fonte: Autor.

FLOREIRA DE PALLET

Alexandre Minetto
Julia Cristmann Donin
Mariana Luisa, Maíra da Silva
Vinicius Pinheiro Chiele
Maíra Vila Real

INTRODUÇÃO

Nosso “pallet” tem uma história, que inicia nos estudos da Disciplina de História da Arte e incorpora outros conhecimentos veiculados na internet, onde buscamos objetos construídos a base de sucata ou matérias recicláveis. Olhando as obras disponíveis “online” tivemos a ideia de montar uma floreira utilizando pallets, material utilizado em diversos objetos de decoração.



Figura 1: Obra “Floreira de Pallet” e seus autores.
Fonte: Autores.

1 FLOREIRA DE PALLET

1.1 Obra de arte e ambiente

Na obra traçamos uma relação entre Arquitetura e História da Arte. A Arquitetura moderna busca a utilização de materiais reciclados ou ecologicamente corretos para serem

utilizados em edificações. A floreira de pallet é um belo exemplo disso, unindo a arte com a natureza.

1.2 Materiais utilizados

Para a construção da floreira foi utilizado um pallet e meio de madeira (eucalipto branco) e oito pregos.

2 RESULTADO

A experiência permitiu unir imaginação com pesquisa e socialização do resultado.



Figura 2: Autores explanando informações da obra, a arquitetura moderna e materiais ecologicamente corretos.
Fonte: Autores.

VIOLÃO DE LATA

Elvis Brambila

INTRODUÇÃO

Gostar de música e de instrumentos musicais foi o que inspirou a ideia do violão de lata. Feito com material de sucata, o violão de lata lembra que a vida das pessoas pode ser bela, leve e humana. A vida do estudante também, visto que sabendo tocar violão tudo fica mais fácil.



Figura 1: Violão de Lata e seu autor e colegas.
Fonte: Autor

1 VIOLÃO DE LATA

1.1 Violão de Lata: Materiais utilizados

Construir um violão de lata é muito fácil, basta: isopor, fita durex e fundos de latas de cervejas.

1.2 Método de construção

Para a construção do violão foi utilizado um método muito fácil. O isopor foi utilizado para ser o formato do violão. Nele, isopor, agregaram-se os fundos de latas cobrindo-o por inteiro. Após, todo o objeto foi plastificado com fita durex larga.

2 RESULTADO

Arquitetura é arte, e toda arte é válida. Uma coisa puxa a outra, e tudo se mistura e vira um sonho só.



Figura 2: Colegas interagindo com as obras. Em destaque, o Violão de Latas.

Fonte: O autor.

CASA DE TAQUARA, SUPORTE PARA LAMPARINA

**Daniela Machado Poncio
Gabriela Rossato
Janaína Karpinski
Sabrini Beatriz Schefer**

INTRODUÇÃO

A obra foi inspirada em uma lamparina que funciona com luz solar e que existe em algumas casas. Mas a lamparina precisava de um lugar, pensou-se na casa de taquara, que serviria de suporte. No primeiro projeto feito para a obra, a casa teria um telhado inverso, para que a chuva escorresse em tampinhas de garrafas, mas para ficar mais parecido com uma casa, no segundo projeto idealizou-se um telhado normal. A lamparina era para ser feita de ferro, mas como a obra deveria ser construída com material de sucata, descartados, foram utilizados restos de taquaras.

1 CASA DE TAQUARA, SUPORTE PARA LAMPARINA

1.1 Materiais utilizados

A casa de taquara, suporte para lamparina, foi construída com restos de taquaras, quatro copos de requeijão, papéis celofanes nas cores verde e vermelho, uma lâmpada de led e um fio e bateria.

1.2 Imaginação e processo de construção

O uso do papel celofane foi para permitir que ao incidir o sol sobre o mesmo houvesse reprodução ou reflexo de luz colorida. Para fazer o papel brilhar à noite, foi incorporado um led dentro do copo de requeijão onde ficou protegido da chuva e do vento. Dentro da casa de taquara foi posta uma bateria para sustentar o led que passou a adquirir a ideia de lamparina. Uma lamparina idealizada para ser usada na casa e fora dela.



Figura 1: Casa de taquara suporte para lamparina e autoras.
Fonte: As autoras.

2 RESULTADO

A lamparina na casa de taquara, além de beleza, combina com qualquer espaço e ao emitir luz também encanta pelo brilho e pelo colorido especial que emite.



Figura 2: Obra Casa de taquara suporte para lamparina.
Fonte: Autoras.

O HELICÓPTERO

Tiago Rodrigo Richter
Robson Andreatto do Prado
Daniel Henrique de Campos

INTRODUÇÃO

Construir um objeto de arte não é fácil, ainda mais se o objeto deve ser feito com descartáveis. Mas esta foi a proposta lançada na Disciplina de História da Arte e abraçada por nós graduandos. Então pensamos em construir um helicóptero.



Figura 1: Obra “O helicóptero” e seus autores – ficção, equilíbrio e sentimentos.
Fonte: Autores.

1 O HELICÓPTERO

1.1 O problema do equilíbrio, como potencial criador

O laço da ficção que gera a expectativa é mais forte do que todas as realidades. Se ele se quebra, o equilíbrio entre os sentimentos sofre prejuízo, mas também nos permite imaginar mais e, conseqüentemente, recriar nossas próprias invenções!

1.2 Materiais e técnicas utilizados

Na maquete de sucatas usamos os materiais descartáveis guardados nas casas dos componentes do nosso grupo de trabalho. Ao coletar o material ainda não tínhamos ideia do que faríamos. De posse das sucatas disponíveis para nosso uso, passamos a imaginar algo que

conseguiríamos formar com os produtos obtidos. Analisando tudo, tivemos a ideia de fazermos um moinho, porém depois de opiniões e análises terminamos optando por confeccionar um helicóptero.

Para fazermos a parte dos “pés” ou “trem de pouso tipo esqui” usamos partes de um ventilador velho cujo suporte usado para deixa-lo em pé passou a constituir parte do helicóptero.

Para construirmos o “Motor” e o “suporte para as hélices” usamos do mesmo material do trem de pouso, partes de um ventilador, que possibilitava o giro das hélices, tornando o helicóptero mais “funcional e atrativo”.

Na “Cabine” dos pilotos usamos ferros de um escorredor de louça, prendendo-os com arame e, com isso, formando a “cabine” e dentro da mesma, criamos o “banco dos pilotos” feito com peças de montar, uma espécie de lego. No final, colocamos dois bonecos de plástico em cima do banco, para dar a ideia de real.



Figura 2: Obra “O helicóptero” girando e ligando as luzes.

Fonte: Autores.

A parte “eletrônica” foi dividida em duas partes. A primeira ficou nas hélices onde colocamos um motor de carrinho de criança que ao ser acionado, acionava as hélices. As hélices foram feitas de papel para ficarem leves permitindo um melhor giro. A segunda parte eletrônica ficou no “rabo/cauda” do helicóptero, onde colocamos um “cooler” (ventoinha usada em computadores para dissipar o calor) ligado a duas pilhas que geravam uma voltagem maior que a produzida na parte das hélices. Com a voltagem maior foi possível fazer o helicóptero girar e ligar as “luzes”.

2 RESULTADO

Foi uma experiência inovadora, no início um pouco receosa, mas que no final surpreendeu e nos deixou orgulhosos por termos criado algo! Com essa experiência entendemos um pouco mais sobre o papel do arquiteto na sociedade, o papel de ser também um criador de possibilidades, mesmo correndo o risco de quebrar laço da ficção que gera a expectativa e que é mais forte que a realidade.



Figura 3: Um dos criadores e sua obra.

Fonte: Autores.

IRON CASTLE

**Carolina Manfrin
Daniela Zandoná
Jessica Muller
Katiane Lauthart
Ketelin Demari
Laís Galeti
Tarcisio José Gomes de Moraes**

INTRODUÇÃO

A obra Iron Castle traz, além da imaginação, muita reflexão sobre técnicas de construção. Castelos são grandes obras da arquitetura, lembram fortalezas e refúgios e são históricos, pois os primeiros castelos que conhecemos, ainda nos sonhos infantis, foram construídos na Europa, no período da Idade Média.



Figura 1: Obra “Iron Castle” e suas criadoras – luminosidade, fortaleza, refúgio e história.
Fonte: Autores.

1 IRON CASTLE

1.1 O nome

Iron Castle quer dizer o “Castelo de ferro”. O nome do castelo remete a luminosidade representada no alumínio que reveste a obra, o qual dá uma impressão de metálico, força, fortaleza, remetendo ao iron (ferro).

1.2 Materiais e técnicas de construção e nostalgia

Para construir Iron Castle, utilizamos potes plásticos, papel alumínio, base de plástico e EPS. Também lembramos experiências vividas na infância. Quando crianças, as meninas vivem num mundo onde princesas moram em castelos e fazem parte de um conto de fadas. Os meninos vivem a possibilidade de salvar as princesas, de ser os príncipes encantados ou o poderoso super-homem.



Figura 2: Obra Iron Castle.

Fonte: Os autores.

As crianças, inocentes, sem ter consciência do verdadeiro mundo que as espera, sonham com fadas encantadas, com os lindos vestidos, cavalos, em viver contos de fadas. Mas depois de crescidas e vividas, descobrem que contos de fadas mesmo, só existem em desenhos.

2 RESULTADO

Inspirados na inocência e no mundo dos sonhos das crianças, criamos uma réplica de castelo onde habitam princesas e príncipes, anões e fadas, para que todos aqueles que vierem a ver o castelo, pela lembrança da pureza e encantamento de seu tempo criança, possam lembrar sonhos que viveram e possam refletir e fazer de suas experiências de vida, experiências melhores.

O HOMEM DE FERRO E O CÃO

**Francini Maria Schorek
Gabriela Oliveira Stuzbecher
Ritieli Pagno**

INTRODUÇÃO

Nada provem do nada. A obra “Homem de Ferro e o Cão” nasceu de uma inspiração. A ideia de construir um homem de ferro e seu cão aconteceu ao vermos um objeto de sucatas representando um homem. A obra foi apresentada pela professora em uma aula de História da Arte: era um homem de lata feito com tanque de descarga de carro pequeno, confeccionado por um grupo de alunos. Nossa obra também foi feita de restos de automóveis, contudo de caminhão. Apresenta um formato específico e traduz, entre outras, a ideia de leveza, encantamento, movimento, força e persistência.

1 O HOMEM DE FERRO E SEU CÃO

O objeto Homem de ferro e o cão não é somente uma montagem feita com sucatas e que deve ficar “ali” parada. A ideia de movimento da obra está no guarda-chuva e no cão porque um homem que está com seu cão e com um guarda-chuva, não fica parado.

1.1 A Simbologia

Nosso homem de ferro representa o que somos hoje, pessoas caracterizadas pela força e pela persistência. Ainda mais, nós, estudantes de Arquitetura, que não podemos desistir no primeiro milímetro medido errado! O homem de ferro também representa aqueles que vivem ao nosso redor, que mesmo com todas as dificuldades, continuam lutando por seus direitos, por um mundo melhor para todos.



Figura 1: O homem de ferro e o cão e suas criadoras.
Fonte: As autoras.

Tendo em mente a criatividade e que objetos de arte comunicam, criamos o Homem de ferro e seu cão representando tudo e todos e para demonstrar que, por mais que ele esteja ali parado, estático, ele não será esquecido porque é leveza, força, persistência e movimento, como é o Mundo, como é o Homem.

1.2 Materiais e técnicas de construção

Para construir a obra, utilizamos dois canos de descarga, um grande e um pequeno; canos de araras; latas de tinta; lâ de aço e guarda-chuva. A técnica de construção foi simples: imaginamos o objeto, selecionamos peças descartadas que se adequassem ao objetivo e passamos a unir todas elas com o uso de solda.

2 RESULTADO

A obra nos fascinou e nos permitiu, além de transmitir ideias, refletir sobre reutilização, sustentabilidade, requinte, utilidade, criatividade e responsabilidade social no exercício da atividade de Arquiteto urbanista.



Figura 2: O homem de ferro e o cão.

Fonte: Autoras.

ROBÔ FLEUVIOS BRAMPERES

Carlos Eduardo da Silva
Fernando Mateus Begnini

INTRODUÇÃO

Não parece, mas a ideia de criar um objeto de arte com descartáveis foi boa. A ideia foi lançada na Disciplina de História de Arte. A atividade foi antecipada pelo estudo de conceitos sobre arte, obras e objetos de arte; a arte no tempo histórico; a comunicação a partir da arte, entre outros aspectos. O estudo da obra “Cabeça de Touro” chamou nossa atenção de uma forma especial.



Figura 1: Autores e obra Robô Fleuvios Bramperes valorizando a amizade e a alegria.
Fonte: Autores.

1 FLEUVIUS BRAMPERES

1.1 Materiais e técnicas utilizados

Fleuvius Bramperes foi construído todo em MDF. Para unir a cabeça ao corpo e para permitir movimentos com a cabeça, foi utilizada uma mola. A união dos membros móveis à estrutura central do corpo (juntas) foi feita com parafusos permitindo a obtenção de movimentos em todos os membros do corpo.

1.2 O nome

O nome foi inspirado em dois colegas, grandes amigos, que assim como o nosso robô, são maravilhosos e transmitem alegrias.

2 RESULTADO

Se pudesse, Fleuvius Bramperes, com certeza, diria: Fui criado, logo, existo!



Figura 2: Robô Fleuvius Bramperes.

Fonte: Autores.

BANCO DE PNEU E LUMINÁRIA DE LATA

Eduarda Pivetta Dalmolin

Giovana Dalmolin Zanella

Jéssica Coletti

INTRODUÇÃO

Arquitetura: técnica e criatividade unidas. O arquiteto precisa ter isso bem presente. Além da teoria é preciso realizar, tornar a ideia real, efetiva, presente. Com essa consciência, colocamos nossa imaginação em funcionamento e buscamos criar objetos úteis.

1 BANCO DE PNEU E LUMINÁRIA DE LATA

1.1 De pneus à imaginação realizada

Ideias vêm, ideias brotam, a mente busca, capta e idealiza. Encontramos pneus de carro sem utilidade, resolvemos fazer um banco.

1.2 Materiais e técnica de confecção

Com pneus descartados fizemos bancos. Para dar vida ao banco, pintamos os pneus de azul com tinta acrílica. Usamos uma base de madeira para fazer o assento e sobre ele colocamos uma almofada. A obra ficou prática, útil e confortável.

Para complementar a obra, criamos uma luminária. Pegamos uma latinha de achocolatado, retiramos o rótulo e furamos com prego o entorno da mesma. Colocamos no interior dela, velas que ao serem acesas à noite emitem luz em forma de desenho conforme a configuração dos furos feitos na lata.



Figura 1: Obra Banco de pneu e luminária de lata. Presença de uma das autoras da obra.
Fonte: Autoras.

2 RESULTADO

Criar algo de bom e útil com descartáveis satisfaz e impulsiona a criatividade. Criar para sanar necessidades humanas são conceitos importantes na formação de Arquitetos urbanistas.



Figura 2: Banco de Pneu.
Fonte: Autores.

MÓBILE DECORATIVO DE BORBOLETAS

Brenda Negrello
Eduarda Luisa Della Méa
Gabriela Anastácio Possamai

INTRODUÇÃO

Criar algo é difícil, mas necessário, principalmente na profissão de arquitetos. Buscamos então fazer algo fácil, mas que mostra o belo: um móbile de borboletas.

1 MÓBILE DECORATIVO DE BORBOLETAS

1.1 Materiais e confecção

A confecção de nossa arte de sucata aconteceu utilizando lâminas de raios-X antigas e usadas. Lâminas que tínhamos em casa, já sem utilidade. Reciclamos várias folhas de raios-X e transformamos em asas de borboletas que ao serem coladas todas juntas, fornaram 7 borboletas grandes. Usamos palitos de churrasco para fazer a armação do móbile e linha de pesca para prender todas as borboletas à armação.

Como a nossa obra precisava de um suporte para suspendê-lo, solicitamos aos colegas para utilizarmos a armação da Obra Guarda Lua. Os colegas, prontamente e solidários, atenderam a nossa solicitação e nosso mobile de borboleta passou a decorar o ambiente da “Mostra de Obras de Arte com Sucatas”.



Figura 01: Móbile de borboletas e suas autoras.
Fonte: Autoras.

2 RESULTADO

Valeu a experiência! O móbile de borboletas, apesar de simples, é belo e resultou do desafio mental de produzir um objeto com descartáveis para ambiente de exteriores. Um móbile de borboletas pode fazer parte do cenário de um jardim ou de uma sacada, por exemplo. O móbile apresentado é simples, fácil e sem custo e, por isso, acessível a todos.

O PORCO

Guilherme Busatto Mello

INTRODUÇÃO

Criar algo com descartáveis, eis a questão! Usar a imaginação, a criatividade! Se todos os objetos transmitem algo, porque não aproveitar e trazer para a reflexão o significado e a importância do alimento e da água para a vida?

1 O PORCO

1.1 O porco e a nossa história

A criação de porcos, sua industrialização têm sido uma referência na economia da Região. O Município de Frederico Westphalen tem em seu histórico a presença de frigoríficos de transformação de porcos/suíños. A ideia de representar artisticamente o porco, surgiu dessa referência histórica e da importância da água para a vida porque o porco foi construído com vasilhames de água.

1.2 Materiais utilizados

Os materiais utilizados na confecção do porco foram: quatro garrafas d'água para a confecção das pernas e dos pés; um “bujão” d'água para a confecção do corpo e um arame para a confecção do rabo. Para os olhos, tampas e para o rosto – fucinho – foram utilizadas fitas adesivas. Para dar a estética final, foi utilizada tinta guache preta. O resultado foi ótimo e o porco da imaginação, do projeto mental, passou a ser uma obra “real”.



Figura 1: O porco e o Autor.
Fonte: O Autor.

1.3 O porco e a grama ou o porco na grama?



Figura 2: O porco na grama.
Fonte: Autor.

A resposta é sua. Hoje, o porco não é mais porco, é suíno. A mudança na palavra traz implícita uma nova teoria em relação a este animal, um novo conceito de produção, criação e transformação. Traz implícita novas concepções vinculadas ao mercado. Mas isso é outra história!

2 RESULTADO

A construção do porquinho reciclável permitiu pensar nas obras de arte, nos artistas, nas matérias-primas e técnicas utilizadas na arquitetura em obras de pinturas, esculturas e edificações. Exigiu pensar na história do Município, no meio-ambiente e na vida. Também permitiu pensar e refletir sobre a arte de projetar e realizar.

POSFÁCIO

A obra **Ensaio de Criatividade** foi construída a partir de leituras contextuais e de exercícios de imaginação, afinal o que diferencia o artista das demais pessoas “não é o desejo de procurar, mas sim aquela misteriosa capacidade de encontrar, a que damos o nome de talento.” (JANSON; JANSON, 2009, p. 9). Também houve o estudo e a aplicação de pequenas técnicas para o uso de descartáveis e sucatas, um problema visivelmente ambiental, mas de cunho social e que tem como origem a produção de consumidores, cuja eficácia se dá pelas vias da “criação” de relações interconscienciais, com base em eficientes técnicas industriais de comunicação. As obras e seus artistas mostram que a pessoa não é objeto de consumo, é relação humana, é construção, é natureza.

Registra-se que a experiência envolveu, além da academia, os familiares e agentes da comunidade, visto que muitas pessoas participaram: alguns permitindo a coleta de sucatas e descartáveis, outras participaram realizando demonstrações de técnicas de “construção” de objetos. Nesse sentido, os objetos construídos sintetizam técnicas e conhecimentos de muitas pessoas somados à imaginação, ao talento e à criatividade dos acadêmicos.

A História da Arte é a História do Homem. Todas as pessoas, de alguma forma, intervêm no território, porém algumas assumem uma condição ímpar porque fazem parte da gestão política na organização dos usos do território, como é o caso dos arquitetos urbanistas para o que, não basta a técnica e a criatividade, é preciso também o exercício efetivo da responsabilidade social e ambiental.

Provavelmente se todos os projetos fossem antecipados por reflexão a respeito do cenário, das necessidades sociais, das relações existentes e da probabilidade de resultados das ações adotadas e concretizadas no território, as cidades seriam palco de mais equidade social e solidariedade. **Ensaio de Criatividade** traz experiências válidas para a crítica e autocrítica das práticas sociais, políticas e econômicas levadas a efeito no território. Se a cidade é “locus do habitar”, é preciso projetar nela cenários de e para a vida!

Parabéns aos acadêmicos pelas suas construções e reflexões.

Jussara Jacomelli

Professora de História da Arte

Alessandra Gobbi dos Santos

Coordenadora do Curso de Arquitetura e Urbanismo

A presente edição foi composta pela URI,
em caracteres Times New Roman,
formato e-book pdf, em maio de 2015.