

**Uma viagem pelo Castelo.  
Projeto do Museu de Castelo Branco**  
Versão final após defesa

**Daniel André Aleixo Antunes**

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Arquitetura**  
(mestrado integrado)

Orientador: Prof. Doutor Jorge Humberto Canastra Marum

**março de 2022**



## Agradecimentos

A elaboração desta dissertação contou com o apoio de um conjunto de pessoas sem as quais a sua concretização não seria possível. Por isso, gostaria de agradecer:

Ao professor Jorge Marum, por ter aceitado ser meu orientador e, conseqüentemente, por todo o acompanhamento, dedicação, partilha, paciência e confiança, mas principalmente pelos ensinamentos transmitidos ao longo deste trabalho que não só foram úteis para a sua elaboração, como decerto serão uma mais-valia durante a vida profissional.

Aos docentes do curso de Arquitetura da Universidade da Beira Interior, por todo o conhecimento transmitido ao longo dos anos.

À Câmara Municipal de Castelo Branco, por ter cedido os desenhos técnicos necessários para a elaboração do projeto.

À Biblioteca Municipal de Castelo Branco, por ter permitido a leitura de livros essenciais sobre a história da cidade e do seu castelo.

Aos amigos que fiz durante o curso, por toda a ajuda e companheirismo durante estes anos académicos, com principal destaque à Vera, ao Rodrigo e à Adriana.

Aos amigos que já conhecia antes do curso, por todos os momentos de descontração, conversas sem fim e risos incontroláveis, com principal destaque ao Silva, ao Zé e ao Rena.

À minha família, por todo o amor, carinho e apoio incondicional, com principal destaque à minha mãe, ao meu pai, à minha avó e ao meu avô.

A estas quatro pessoas dedico esta dissertação.



## Resumo

O presente estudo procura valorizar e requalificar o Castelo Templário de Castelo Branco, procurando repensar a função de um castelo na contemporaneidade. Um questionamento que, aliado à necessidade de um reforço da identidade da cidade de Castelo Branco, passa pela reprogramação do seu espaço centrada na ideia de um Museu de Cidade no Castelo Templário de Castelo Branco.

As tipologias de Castelo e de Museu de Cidade têm um forte aspeto em comum, o tempo, ou seja, a tríade passado-presente-futuro. O Castelo, por participar na origem da cidade, é a constante que liga o passado, o presente e o futuro da mesma e o Museu de Cidade tem o objetivo de transmitir os valores da identidade da cidade, abordando o passado, presente e futuro sob diversos pontos de vista. Assim, parece-nos que, a melhor forma de revitalizar e de refuncionalizar um castelo na contemporaneidade deve passar pela sua musealização como salvaguarda da identidade e valores da cidade a que deu origem.

Conceptualmente o projeto partiu de um outro questionamento, desta vez sobre que papel a arquitetura incorpora numa leitura a três dimensões? A resposta é explorada pela adição de uma quarta dimensão que corresponde ao tempo que, na arquitetura, corresponde ao movimento.

Assim, a definição do programa do projeto foi, simultaneamente, criada através de uma narrativa que é explorada arquitetonicamente pela ideia de percurso. Colocando o arquiteto no papel de um cineasta que, não deixando de projetar arquitetura, irá, ao mesmo tempo, projetar uma experiência pela perspectiva de quem a experimenta e, como tal, percebe-a. Neste contexto, o Cinema assume o papel de criador de relações entre a Arquitetura e as suas dimensões.

A temática abordada nesta dissertação explora um leque de possibilidades para uma Arquitetura pensada a quatro dimensões e baseada na narrativa, com princípio, meio e fim.

## Palavras-chave

Castelo; Museu; Tempo; Narrativa; Cinema.



## **Abstract**

The following study seeks to value and requalify the Templar Castle of Castelo Branco, seeking to rethink the role of a castle in contemporary times. A questioning that, combined with the need to reinforce the identity of the city of Castelo Branco, involves the reprogramming of its space centered on the idea of a City Museum in the Templar Castle of Castelo Branco.

The typologies of Castle and City Museum have a strong aspect in common, time, that is, the past-present-future triad. The Castle, for participating in the origin of the city, is the constant that connects the past, the present and the future of it and the City Museum aims to transmit the values of the city's identity, approaching the past, present and future under different points of view. Thus, it seems to us that the best way to revitalize and refunctionalize a castle in the contemporary world must go through its musealization as a safeguard of the identity and values of the city to which it originated.

Conceptually, the project started with another questioning, this time about what role does architecture incorporate in a three-dimensional reading? The answer is explored by adding a fourth dimension that corresponds to time which, in architecture, corresponds to movement.

Thus, the definition of the project program was simultaneously created through a narrative that is architecturally explored by the idea of path. Putting the architect in the role of a filmmaker who, while still designing architecture, will, at the same time, design an experience from the perspective of those who experience it and, as such, perceive it. In this context, Cinema assumes the role of creator of relationships between Architecture and its dimensions.

The theme addressed in this dissertation explores a range of possibilities for an Architecture designed in four dimensions and based on narrative, with beginning, middle and end.

## **Keywords**

Castel; Museum; Time; Narrative; Cinema.



# Índice

<b>I – O início</b>	1
<b>1.1. Considerações iniciais e justificação do tema</b>	3
<b>1.2. Proposta e objetivos</b>	5
<b>1.3. Metodologia e estrutura</b>	7
<b>II – O castelo</b>	9
<b>2.1. Breve enquadramento evolutivo do castelo</b>	11
<b>2.2. Elementos do antigo castelo</b>	17
<b>2.3. O castelo na atualidade</b>	25
<b>III – O tempo</b>	33
<b>3.1. Tempo contemporâneo</b>	35
<b>3.2. Tempo sincronizado</b>	37
<b>3.3. Tempo compartilhado</b>	39
<b>3.4. Tempo evolutivo</b>	43
<b>3.5. Tempo subjetivo</b>	45
<b>3.6. Tempo percetivo e movimento</b>	49
<b>IV – A narrativa</b>	53
<b>4.1. <i>Design temporal</i></b>	55
<b>4.2. Arquitetura e Cinema</b>	57
<b>4.3. <i>Promenade architecturale</i></b>	61
4.3.1. <i>Promenades</i> e a ausência do tempo presente	69
4.3.2. <i>Promenades</i> e a presença do tempo	77
<b>4.4. <i>Layers de espaço, movimento e evento</i></b>	83
<b>4.5. <i>Indeterminação programática</i></b>	91
<b>V – A proposta</b>	97
<b>5.1. Memória descritiva e justificativa</b>	99
5.1.1. Área objeto da proposta	99
5.1.2. Caracterização da operação urbanística	99
5.1.3. Contexto e integração urbana	99
5.1.4. Conceito e programa	103
5.1.5. Construção e materialidade	121
<b>VI – O fim</b>	127
<b>6.1. Considerações finais</b>	129
<b>Referências</b>	131
<b>Anexos</b>	135



## Lista de Figuras

Figura 1 - Castelo na paisagem da cidade. (Azevedo, s.d.)	11
Figura 2 - Desenho de reconstituição do castelo no século XVIII. (Matos, s.d.)	12
Figura 3 - Desenhos do castelo e da cidade realizados por Duarte de Armas e presentes no Livro das Fortalezas (1509-1510). (Armas, 2018)	13
Figura 4 - Planta do castelo realizada por Duarte de Armas e presente no Livro das Fortalezas (1509-1510). (Armas, 2018)	14
Figura 5 - Obras de recuperação do castelo realizadas no século XX. (SIPA, 2011)	15
Figura 6 - Vista superior de uma maquete de reconstituição do castelo no século XVI. (Carvalho, 2015)	17
Figura 7 - Vista geral da maquete. (Carvalho, 2015)	18
Figura 8 - Representação da Torre de Menagem em maquete. (Carvalho, 2015)	19
Figura 9 - Representação do Torreão de Porta Falsa em maquete. (Carvalho, 2015)	20
Figura 10 - Representação do Torreão do Paço e do Palácio dos Alcaides ou Comendadores em maquete. (Carvalho, 2015)	21
Figura 11 - Representação da Igreja de Nossa Senhora do Castelo em maquete. (Carvalho, 2015)	22
Figura 12 - Vista geral da maquete de representação do castelo no século XVI. (Carvalho, 2015)	23
Figura 13 - Vista aérea do castelo atual. (Google Maps, s.d.)	25
Figura 14 - Acesso sudeste com a Igreja de Santa Maria do Castelo à esquerda e o estacionamento à direita. (Fotografia do autor, 2020)	26
Figura 15 - Zona de estacionamento. (Fotografia do autor, 2020)	26
Figura 16 - Fachada oeste da Igreja de Santa Maria do Castelo. (Fotografia do autor, 2020)	27
Figura 17 - Antiga escola primária à esquerda e Igreja de Santa Maria do Castelo à direita. (Fotografia do autor, 2020)	27
Figura 18 - Muralha norte à esquerda e a antiga escola primária à direita. (Fotografia do autor, 2020)	28
Figura 19 - Muralha e Torre norte. (Fotografia do autor, 2020)	28
Figura 20 - Muralha norte e Torre nordeste. (Fotografia do autor, 2020)	29
Figura 21 - Torre e muralha norte. (Fotografia do autor, 2020)	29
Figura 22 - Primeiro piso da Torre nordeste. (Fotografia do autor, 2020)	30
Figura 23 - Torre nordeste na interseção das muralhas norte e este. (Fotografia do autor, 2020)	30
Figura 24 - Primeiro piso da Torre nordeste. Vista interior e vista exterior, respetivamente. (Fotografia do autor, 2020)	31
Figura 25 - Piso térreo da Torre nordeste. Vista interior e exterior, respetivamente. (Fotografia do autor, 2020)	31
Figura 26 - Antiga escola primária ao centro e muralha norte à direita. (Fotografia do autor, 2020)	32
Figura 27 - Escadaria de ligação entre a atual entrada sudeste e o antigo Paço dos Comendadores. Arco descoberto e preservado através de intervenções arqueológicas. (Fotografia do autor, 2020)	32

Figura 28 – A velocidade e o stress da contemporaneidade. Frames da cena “Stargate” do filme "2001: A Space Odyssey". (Kubrick, 1968)	36
Figura 29 - Tempo sincronizado. Frames do filme "Dunkirk", no qual se acompanham três diferentes perspectivas da batalha de Dunkirk na 2ª Guerra Mundial, as quais se sincronizam no final do filme. (Nolan, Dunkirk, 2017)	38
Figura 30 – Partilha de tempo. Frames da trilogia "Before" filmados com um intervalo de nove anos entre cada um: "Before Sunrise" (Linklater, Before Sunrise, 1995), "Before Sunset" (Linklater, Before Sunset, 2004) e "Before Midnight" (Linklater, Before Midnight, 2013), respetivamente.	41
Figura 31 - Evolução através do tempo. Frames do filme "Boyhood". (Linklater, Boyhood, 2014)	44
Figura 32 - Tempo como quarta dimensão. Frames do filme "Interstellar". (Nolan, Interstellar, 2014)	47
Figura 33 – Movimento pelo museu Guggenheim de Nova Iorque. Cena do filme "The International". (Tykwer, 2009)	52
Figura 34 - Frames da cena "The Odessa Steps" do filme "Battleship Pottemkin" realizado por Serguei Eisenstein em 1925. (Eisenstein S. , 2013)	59
Figura 35 - Promenade architecturale da Villa Savoye de Le Corbusier. (Louw, 2016)	62
Figura 36 - Esquema do percurso da Villa Savoye desde o rés-do-chão ao terraço. (Louw, 2016)	63
Figura 37 – A Acrópole segundo as perspetivas descritas por Eisenstein. (Eisenstein S. , Auguste Choisy   Analysis of the Acropolis - “Histoire de l’Architecture” 1899., 2014)	65
Figura 38 - Perspetivas da promenade architecturale da Villa Savoye realizada por Le Corbusier. (Yasufuku, 2011)	67
Figura 39 - Exterior e interior do Pavillion des Temps Nouveaux de Le Corbusier. (Salaün, s.d.)	69
Figura 40 - Entrada do Danteum e planta do piso térreo, respetivamente. (ArchEyes, 2020)	71
Figura 41 - Perspetivas interiores do Inferno, Purgatório e Paraíso, respetivamente. (Michelangelo, 2012)	71
Figura 42 - Espaço que representa o Paraíso no Danteum. (ArchEyes, 2020)	72
Figura 43 - Esquema do Danteum e o seu percurso narrativo. (Louw, 2016)	73
Figura 44 – Desenho realizado por Le Corbusier da promenade através da montanha para a Basílica de Sainte-Baume, (Corbusier, 2014)	74
Figura 45 - "Your strange certainty still kept" de Olafur Eliasson. (Eliasson, s.d.)	77
Figura 46 - Fim de percurso e chegada à casa de chá Uji An realizada por Isozaki. (Furudate, 2019)	78
Figura 47 - Capela no Monte Rokko, Japão, realizada por Tadao Ando. (Franca, 2006)	80
Figura 48 - Percurso da capela no Monte Rokko, realizada por Tadao Ando. (Louw, 2016)	81
Figura 49 - Análise da estrutura de cada episódio nas Transcrições de Manhattan. (Kioumars, 2016)	84
Figura 50 - Sistema de pontos, linhas e superfícies no Parc de la Villette de Bernard Tschumi. (Tschumi, Parc de la Villette, Bernard Tschumi, 2015)	86
Figura 51 - Diagramas de ritmos e sequências cinemáticas do parque, respetivamente. (Tschumi, s.d.)	87
Figura 52 - Diagramas do design do fogo de artifício do Parc de la Villette. (Tschumi, ASSIGNMENT 1.3: DIAGRAM DIARY, 2011)	88

Figura 53 - Diagramas do filme "Battleship Potemkin" de Sergei Eisenstein. (Eisenstein S., Sergei Eisenstein, sequences diagrams for Alexander Nevsky and Battleship Potëmkin., 2011)	88
Figura 54 - Flexibilidade uniforme e flexibilidade compartimentada. (Koolhaas, Seattle Library, s.d.)	93
Figura 55 - Plataformas estáveis e plataformas instáveis, respetivamente. (Koolhaas, Seattle Library, s.d.)	93
Figura 56 - Tradução do programa para a forma na Biblioteca Pública de Seattle de Rem Koolhaas. (Koolhaas, Seattle Central Library / OMA + LMN, 2009)	94
Figura 57 - Pré-existência do Castelo Templário. (Autor, 2021)	100
Figura 58 - Principais ações sobre o conjunto edificado. As linhas e manchas vermelhas correspondem às demolições propostas e a linha e mancha verde corresponde à consolidação dos limites do castelo. (Autor, 2021)	101
Figura 59 - Viagem narrativa. Frames do filme "1917". (Mendes, 2019)	105
Figura 60 - Percurso exterior da proposta. A mancha azul corresponde ao percurso exterior adicionado e a linha vermelha corresponde ao movimento ao longo de todo o percurso exterior. (Autor, 2021)	107
Figura 61 - Relação entre a bancada da proposta e a Torre Nordeste do Castelo Templário. (Autor, 2022)	108
Figura 62 - Corpo inicial do Museu de Cidade, com especial destaque para as áreas que rodeiam o espaço de distribuição central. (Autor, 2022)	109
Figura 63 - Relação entre o museu e a Torre Norte. (Autor, 2022)	109
Figura 64 - Vão que enquadra a Torre Norte. (Autor, 2022)	110
Figura 65 - Espaços da exposição do museu do patamar superior. A vermelho corresponde o primeiro ato - Passado. A amarelo corresponde o segundo ato - Presente. A laranja corresponde o espaço de transição entre Passado e Presente. (Autor, 2022)	111
Figura 66 - Espaço de transição entre o primeiro e segundo ato narrativo. (Autor, 2022)	112
Figura 67 - Vão que enquadra a Igreja, o bosque e parte do restante Museu. (Autor, 2022)	113
Figura 68 - Corredor que marca o meio do percurso do Museu. (Autor, 2022)	113
Figura 69 - Espaço tripartido no patamar superior e corredor envidraçado no patamar inferior. (Autor, 2022)	114
Figura 70 - Espaços de exposição do museu do patamar inferior. A amarelo corresponde o segundo ato - Presente. A azul corresponde o terceiro e último ato - Futuro. A verde corresponde a transição entre Presente e Futuro. (Autor, 2022)	114
Figura 71 - Corredor de ligação entre o primeiro e segundo espaço de exposição temporária. (Autor, 2022)	115
Figura 72 - Relação entre alguns dos volumes do museu e o bosque do patamar inferior do Castelo Templário. (Autor, 2022)	116
Figura 73 - Primeira metade do percurso interior da proposta representado pela linha vermelha. (Autor, 2021)	117
Figura 74 - Segunda metade do percurso interior da proposta representado pela linha vermelha. (Autor, 2021)	117
Figura 75 - Perspetiva isométrica geral da proposta do Museu da Cidade no Castelo Templário.	119
Figura 76 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)	124

Figura 77 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)	124
Figura 78 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)	125
Figura 79 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)	125
Figura 80 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)	126

## **I – O início**

Este capítulo pretende introduzir a dissertação através da apresentação das considerações iniciais do autor e da justificação do tema escolhido, da descrição da proposta da dissertação e dos objetivos que se pretendem cumprir, e da explicação da estrutura da dissertação e da metodologia utilizada para a sua elaboração.

Aqui se inicia a viagem.



## **1.1. Considerações iniciais e justificação do tema**

Esta dissertação surge com a motivação de se desenvolver uma temática distinta das que foram exploradas no decorrer do curso, encarando este trabalho final de mestrado como a conclusão de uma história pessoal na qual os conhecimentos adquiridos ao longo dos últimos anos são utilizados, consciente e inconscientemente, de forma a apoiar a nova temática a desenvolver.

Os meses anteriores ao início da dissertação ofereceram o tempo necessário para reconhecer quais as motivações que estavam por detrás das escolhas iniciais. Nomeadamente, sabia-se que se pretendia desenvolver um projeto apoiado numa base teórica. Esse projeto teria o seu lugar em Castelo Branco, cidade com a qual se estabeleceram vínculos emocionais e afetivos. A partir daí surge a ideia de se explorar um local que é tão simbólico e fundamental para a cidade que o seu próprio nome encontra a sua razão de ser nesse lugar: o Castelo.

O Castelo Templário de Castelo Branco, apesar de fazer parte do Património Nacional, turístico e de cultura local, foi deixado ao esquecimento e funciona como uma ruína silenciosa cujos poucos elementos que ainda hoje se mantêm são percorridos rapidamente enquanto se observa a paisagem da cidade. Este é um espaço que consegue ser visitado na sua totalidade em meros minutos e não tem a capacidade de emocionar quem o visita, deixa apenas a indiferença. Os seus pontos fortes, como a sua riqueza em história e a sua polivalência, têm de ser capitalizados e as suas fragilidades, como a fraca organização espacial e o pouco valor identitário, devem ser colmatadas. Este lugar encontra-se a necessitar de uma requalificação e de uma valorização que, por sua vez, também valorize a própria cidade. Tem de se trazer vida para o castelo e responder à questão:

Qual a função de um castelo na contemporaneidade?



## **1.2. Proposta e objetivos**

Considerando as motivações iniciais desta dissertação, começou por se perceber que tipo de proposta daria resposta às necessidades do lugar e que novas funções poderia ter este castelo.

Após diversas pesquisas sobre a história do castelo e, conseqüentemente, da cidade, percebeu-se que a maior parte dos elementos do castelo original foram perdidos ao longo do tempo e que a memória desses elementos mal existe no local. A proposta terá de reavivar essa memória e, simultaneamente, trazer vida para o interior do castelo imbuindo-o de novas funções. A pesquisa histórica permitiu a elaboração de duas linhas de pensamento, uma diz respeito ao castelo, a outra à cidade.

Na primeira linha de pensamento percebeu-se que a construção do Castelo Templário funciona como a origem espacial e temporal da cidade de Castelo Branco. O castelo pode ser visto como a constante que liga o passado, o presente e o futuro da cidade. O futuro, apesar de incerto, entra em jogo nesta dinâmica porque se presume que se o castelo permaneceu desde a origem da cidade, sobrevivendo a todos estes séculos, então o mais certo é continuar a existir, até porque atualmente existe uma maior preocupação com a preservação e restauro do património nacional.

Na segunda linha de pensamento percebeu-se que a cidade se encontra a necessitar de um reforço da sua identidade e de uma valorização que traga para primeiro plano as características que a tornam numa cidade única. A tipologia que pode dar resposta a estas problemáticas e que tem sido explorada nos últimos anos, estando já posta em prática em Lisboa, no Porto e em Aveiro, é a de Museu de Cidade. Um Museu de Cidade tem o objetivo de comunicar os valores identitários da cidade onde se localiza, abordando o passado, presente e futuro da mesma sob diversos pontos de vista, tais como pontos de vista históricos, arquitetónicos, urbanísticos, sociais, artísticos e culturais.

O tempo, ou melhor, a tríade passado-presente-futuro é o fator que entrelaça estas duas linhas de pensamento e que liga as tipologias de Castelo e de Museu de Cidade, tendo o potencial de resolver a problemática aqui envolvida. Por isso, através desta dissertação propõe-se como objetivo final projetar um Museu de Cidade no Castelo Templário de Castelo Branco que aproveite a sua polivalência, reavive a memória do castelo original, traga vida para este lugar e valorize os aspetos fortes da cidade e do castelo reforçando a identidade de ambos.

Que papel a arquitetura incorpora numa leitura a três dimensões?

Esta é a questão que dá sentido à dissertação para avançar a um nível conceptual e teórico. Mais uma vez, o caminho para a sua resposta passa pelo conceito de tempo. Pretende-se explorar a quarta dimensão – o tempo – na arquitetura e como esta disciplina pode ser melhorada se houver um processo de pensamento quadridimensional na sua elaboração. Este fator temporal só poderá ser colocado em prática através do movimento. É o movimento do ser humano pela arquitetura que lhe dá uma quarta dimensão. Por isso, o projeto terá de incentivar ao movimento. Como se pretende projetar um museu num castelo terá de se criar uma lógica que faça as pessoas movimentarem-se do ponto A ao ponto B. Isto consegue ser efetuado através da elaboração do programa do projeto que, neste caso, construirá simultaneamente os pontos-chave de uma narrativa.

É a narrativa que cria a lógica necessária para o movimento do ser humano na arquitetura. Em termos práticos, esta narrativa que induz ao movimento resulta arquitetonicamente num percurso, que também pode ser denominado de *promenade architecturale*. O processo de elaboração de um projeto com estas intenções fará com que, em parte, o arquiteto se coloque num lugar de cineasta que, apesar de não deixar de fazer arquitetura, irá, simultaneamente, projetar uma experiência pondo-se no lugar de quem a está a vivenciar. Irá imaginar-se a segurar uma câmara e a filmar os espaços por onde se movimenta seguindo o percurso estabelecido pela narrativa. Por estas razões, esta dissertação pretende utilizar ocasionalmente o apoio do Cinema, deixando sempre claro que se trata de uma dissertação sobre arquitetura. O Cinema apoiará esta dissertação, porque é uma disciplina que aplica muitos dos conceitos que neste trabalho se pretende aplicar na Arquitetura. O Cinema só consegue existir por causa do tempo. É por causa deste que cada *frame* – fotografia cinematográfica – colocado um após outro cria o movimento da imagem. Movimento esse que, ordenado com uma determinada lógica, permite estabelecer uma narrativa que resulta numa experiência para quem está a ver a obra cinematográfica. Como se pode reconhecer, existem diversas semelhanças entre a realização de um filme e a projeção de uma experiência arquitetónica – objetivo que se pretende cumprir com esta dissertação.

Com estes objetivos em mente é criada a expectativa de que com a exploração desta temática serão reveladas novas possibilidades para uma arquitetura pensada a quatro dimensões e baseada na narrativa, com princípio, meio e fim.

### 1.3. Metodologia e estrutura

Esta dissertação divide-se em seis capítulos. O primeiro e o sexto correspondem, respetivamente, ao capítulo introdutório e ao capítulo final. Os seus títulos “O início” e “O fim” têm mais do que um significado. Referem-se ao capítulo inicial e final da dissertação, típicos de todos os trabalhos deste género, mas têm também uma função poética por se referirem ao início e ao fim desta viagem proposta através de um percurso narrativo no Museu de Cidade do Castelo Templário de Castelo Branco.

Do segundo ao quarto capítulo são apresentadas as bases teóricas que pretendem apoiar a proposta final. O segundo capítulo, intitulado de “O castelo”, oferece o contexto necessário para a compreensão do local onde se irá projetar, dando já algumas pistas do que a proposta irá aproveitar em seu benefício. Este capítulo inicia-se com uma breve história do castelo e, conseqüentemente, da cidade. Seguidamente, são explorados os principais elementos existentes no castelo antigamente. E termina com a descrição de como se encontra o castelo na atualidade.

O terceiro capítulo, intitulado de “O tempo”, direciona a dissertação para aspetos mais conceptuais da temática e pretende desdobrar o tempo nas suas diversas facetas, razão pela qual os subcapítulos se denominam sempre “Tempo *isto*” e o “Tempo *aquilo*”. A única exceção é o último subcapítulo que acrescenta “e movimento” ao título, isto acontece porque esse subcapítulo faz a ponte entre as temáticas de tempo e narrativa. Todos estes subcapítulos acabam ilustrados por três *frames* de obras cinematográficas que, mais uma vez, relacionam o terceiro ao quarto capítulo.

O quarto capítulo, intitulado de “A narrativa”, continua a temática do tempo, mas agora mostra como esta pode ser aplicado na prática, transmitindo as ideias de *design temporal*, relacionando as disciplinas de Arquitetura e Cinema e referindo formas utilizadas anteriormente por diversos arquitetos de pensar o projeto de forma quadridimensional, nomeadamente, através da *promenade architecturale*, das *layers* de espaço, movimento e evento, e da *indeterminação programática*.

No quinto capítulo, intitulado de “A proposta”, é elaborada uma memória descritiva e justificativa do projeto do Museu de Cidade proposto para o Castelo Templário de Castelo Branco. Este capítulo aborda assuntos como o contexto e a integração urbana, o conceito da proposta e a sua materialidade. É o resultado e objetivo final de todo o trabalho de pesquisa feito anteriormente para os capítulos do castelo, do tempo e da narrativa. Os desenhos técnicos finais da proposta encontram-se em anexo da dissertação.

A metodologia de trabalho consistiu, primeiramente, no contacto com a Câmara Municipal de Castelo Branco, a qual aceitou em fornecer alguns dos documentos sem os quais seria impossível ter-se iniciado a dissertação. Foram cedidos o Plano de Pormenor da zona histórica e da devesa de Castelo Branco, o Relatório Polis e a planta da zona histórica da cidade. Como não existia documentação de cortes nem de alçados do Castelo Templário, teve de ser realizado um trabalho de levantamento de todas as cotas altimétricas dos elementos do castelo por parte do autor. Isto foi conseguido ao fim de múltiplas visitas ao castelo. Após a elaboração de cortes e alçados com base nesse levantamento soube-se que se tinham as ferramentas necessárias para a projecção da proposta para o Castelo Templário.

Seguidamente, foi elaborado um trabalho de pesquisa sobre as temáticas a abordar e tentou-se perceber como os vários temas estariam interligados de forma a construir uma dissertação coerente e perceptível. Uma das grandes dificuldades desta dissertação foi a procura por informação em livros. Como a informação sobre a temática que se tenciona abordar não era muito abundante, a maior parte desta teve de ser recolhida a partir de *websites*, tendo-se sempre em atenção a fidedignidade da informação. É importante ressaltar que esta parte da dissertação consistiu num trabalho de revisão de literatura e recolha de textos de outros autores como referências que constroem uma base teórica que permite apoiar o projeto elaborado. Isto acontece concretamente nos capítulos “O castelo”, “O tempo” e “A narrativa”.

A proposta foi elaborada aplicando os conhecimentos e a prática adquiridos ao longo dos anos no curso de Arquitetura da Universidade da Beira Interior, iniciando-se sempre com visitas ao local e muito trabalho de pensamento arquitetónico traduzido em esboços feitos à mão e passando pela elaboração de modelos tridimensionais e maquete de estudo. Com o apoio, aconselhamento e discussão gerada pelas essenciais reuniões com o orientador foi possível o constante melhoramento do projeto e da dissertação até ao seu estado atual.

## **II – O castelo**

Este capítulo funciona como um enquadramento histórico do lugar que será objeto da proposta – o Castelo Templário de Castelo Branco – dando o contexto com o conteúdo necessário para a compreensão do local e, indiretamente, oferecendo algumas indicações do que a proposta irá aproveitar em seu benefício. O capítulo inicia-se com uma breve história evolutiva do castelo e, conseqüentemente, da cidade a que deu origem. Seguidamente, são explorados e descritos os principais elementos existentes no castelo de antigamente, como as sete torres, as muralhas que as ligam e a Igreja de Nossa Senhora do Castelo. O capítulo termina com a apresentação do Castelo Templário na atualidade ilustrado por um conjunto de fotografias capturadas pelo autor durante a elaboração desta dissertação.



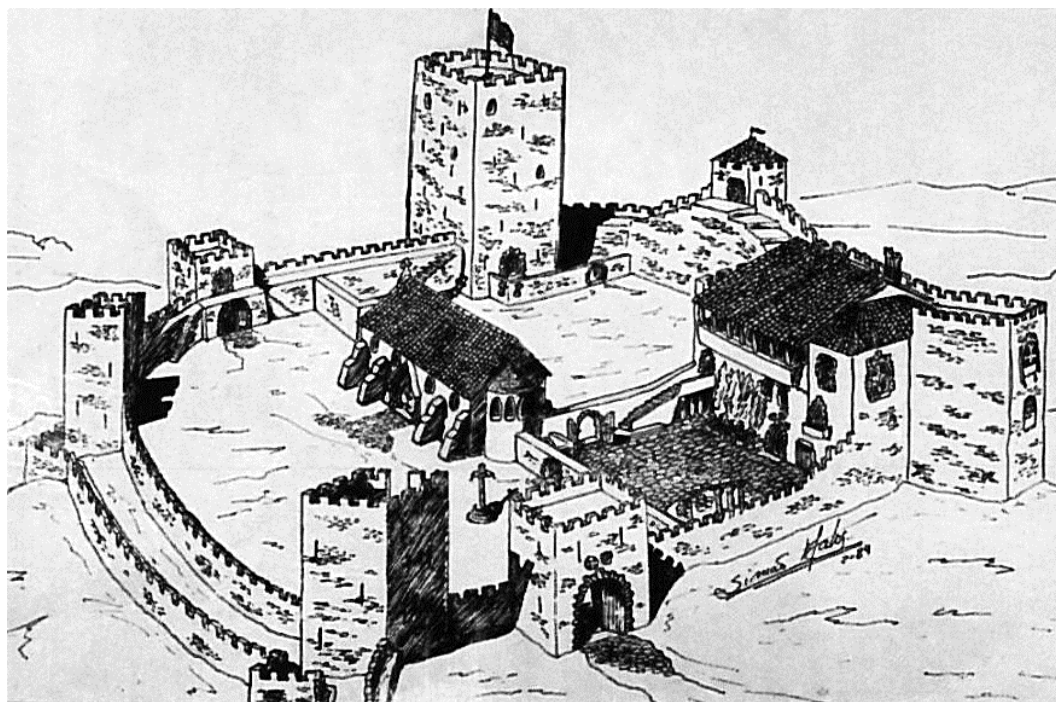
## 2.1. Breve enquadramento evolutivo do castelo

O castelo de Castelo Branco, apesar de ter sofrido muitas alterações ao longo dos séculos, permanece ainda hoje como a mais importante memória histórico-militar da cidade. A sua origem remonta à segunda metade do século XII e à presença templária na região. Esta fortificação terrestre da época medieval foi construída pela Ordem do Templo e articulava-se com outros castelos da Beira. O castelo permitia o contacto visual com os de Penamacor, Monsanto, Penha Garcia e Nisa (também pertencentes à Ordem do Templo) e o de Castelo de Vide. (Noé, 2016)



Figura 1 - Castelo na paisagem da cidade. (Azevedo, s.d.)

A denominação “Castelo Branco” atribuída à antiga povoação de Vila Franca da Cardosa, inspira-se em *Chastel Blanc* que os Templários detinham no Próximo Oriente, a atual Síria. O modelo tipológico desta fortificação foi adaptado de um modelo ensaiado numa das mais importantes fortificações das cruzadas nas Terras Santas: o castelo de *Chastel Blanc*, erguido em 1171 na cidade de Safita. (Noé, 2016) Existem vários elementos que corroboram essa afirmação: desde a evidente analogia toponímica entre *Chastel Blanc* e Castelo Branco, à área amuralhada sensivelmente idêntica, passando ainda por outros pormenores, como o facto da igreja que existe dentro do castelo possuir uma cisterna no subsolo ou o facto de poder ter sido construída e incorporada numa estrutura militar. Para além disso, Pedro Alvito, o mestre do Templo, esteve naquela zona do Médio Oriente, onde serviu na frente ultramarina, antes de regressar a Portugal e se tornar Mestre da Ordem. Portanto, tudo aponta para a relação de estreita influência entre estes dois casos, separados por milhares de quilómetros, mas unidos na mesma conjuntura cruzada que caracterizou a segunda metade do século XII e a própria fundação da Ordem do Templo. (DGPC, s.d.)



*Figura 2 - Desenho de reconstituição do castelo no século XVIII. (Matos, s.d.)*

Como já foi referido, o castelo foi muito adulterado no decorrer do tempo. Essas primeiras alterações aos elementos originais aconteceram logo em época gótica, mais propriamente nos finais do século XIII, ou seja, durante o reinado de D. Dinis, que foi um dos monarcas que mais contribuiu para a renovação das estruturas militares medievais portuguesas. Data desse período a construção da nova torre de menagem, que corresponde à torre principal de uma fortaleza, na qual se celebravam os atos mais solenes. Esta torre é caracterizada por planta poligonal, situava-se no extremo noroeste do perímetro e as sucessivas alterações da zona do castelo acabaram por determinar a sua destruição. Nesse período da construção da torre também se procedeu à construção da segunda linha de muralhas, algo que foi necessário devido ao crescimento populacional na localidade e à importância estratégica do castelo. Esta segunda linha de defesa dotou a fortificação de sete portas, definindo-se, genericamente, o sistema geral do urbanismo albicastrense que ainda hoje permanece e que lentamente vai sendo descoberto à medida que se sucedem as intervenções no núcleo urbano da cidade. (DGPC, s.d.)

A próxima grande alteração do castelo ocorreu na transição para a Idade Moderna. Por iniciativa da Ordem de Cristo foi realizado, no início do século XVI, o Paço dos Comendadores, uma estrutura palaciana acastelada magistralmente desenhada por Duarte de Armas e que foi sucessivamente reconstruída ao longo dos séculos. Originalmente, este Paço dos Comendadores data de finais do século XV e presume-se que a sua realização reaproveitou uma estrutura anterior de origem templária que ali existia anteriormente. (Noé, 2016)

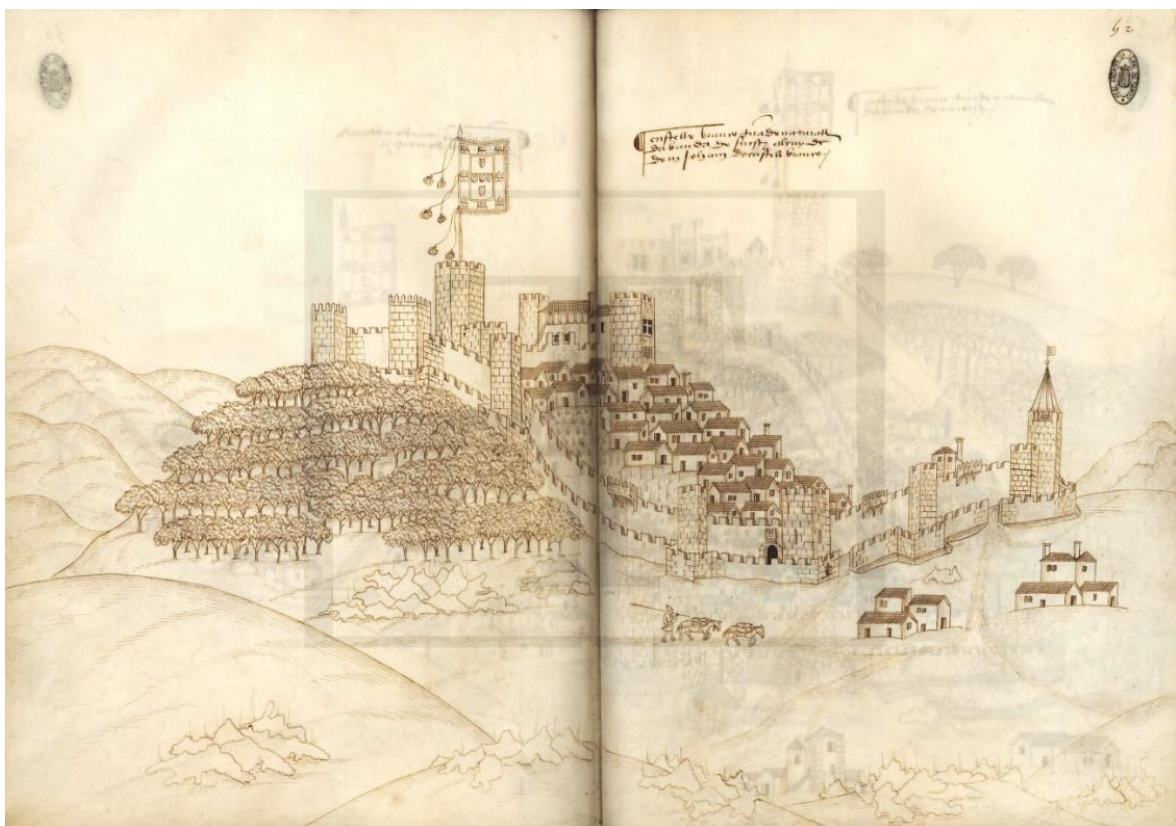
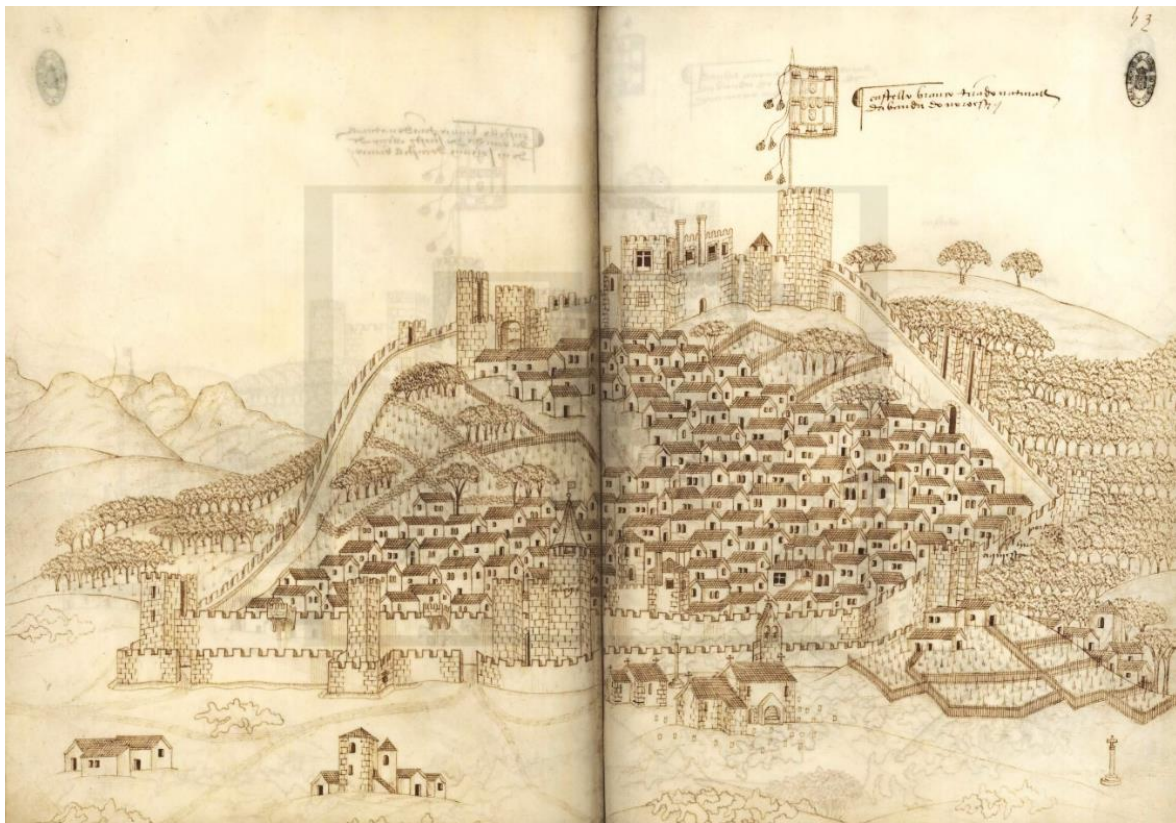


Figura 3 - Desenhos do castelo e da cidade realizados por Duarte de Armas e presentes no Livro das Fortalezas (1509-1510). (Armas, 2018)



Mais recentemente, foram efetuadas algumas campanhas arqueológicas com o objetivo de valorizar o património existente, das quais se permitiu identificar um vasto espólio medieval contemporâneo da construção inicial do castelo, o que ajudou a enquadrar a sua construção no tempo. A renovação do interesse pelo castelo templário de Castelo Branco levou à definição de uma primeira proteção legal para o imóvel e todo o núcleo intramuralhas. (DGPC, s.d.)



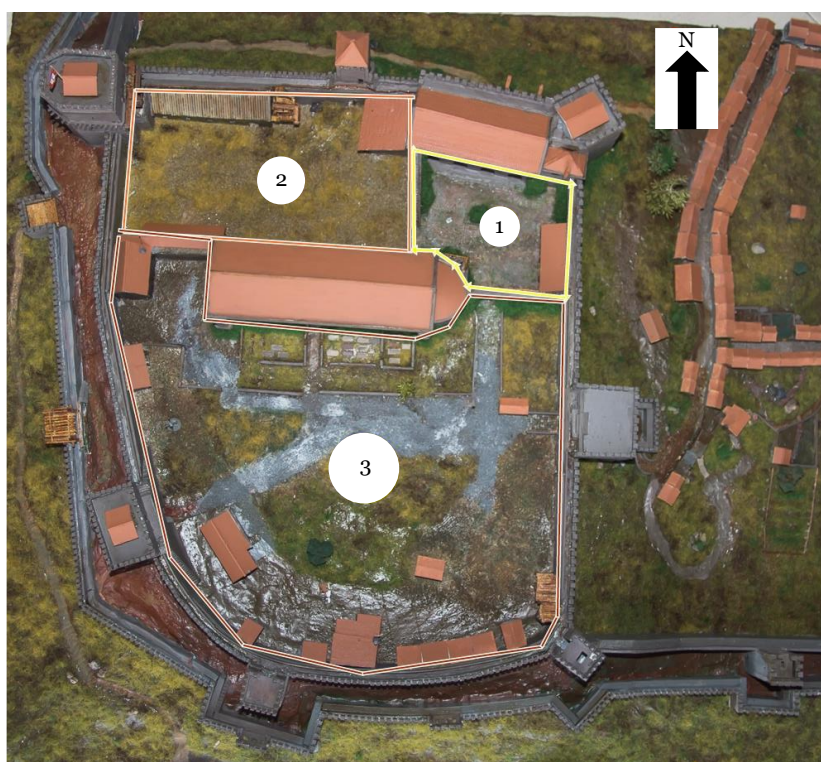
*Figura 5 - Obras de recuperação do castelo realizadas no século XX. (SIPA, 2011)*

Comparando as descrições e os desenhos existentes que retratam o castelo no início do século XVI com a sua imagem atual, pode-se concluir que as diferenças são vastas e que poucos elementos sobreviveram ao teste do tempo. Atualmente, subsistem apenas algumas estruturas do castelo e da cerca urbana devido aos acontecimentos e transformações que foram referidos. Seguidamente, serão analisados os elementos do castelo de Castelo Branco que existiam no início do século XVI de acordo com Duarte de Armas. (Noé, 2016)



## 2.2. Elementos do antigo castelo

Segundo as descrições do Tombo e os desenhos de Duarte de Armas que passaram no teste do tempo e que permitem criar uma imagem de como era o castelo no início do século XVI, pode-se compreender que o conjunto era composto pela alcáçova, na qual se podem observar, de acordo com a figura 8, três espaços interiores distintos e bem definidos: o pátio principal a nordeste (1), o pátio de armas a noroeste (2) e o albacar a sul (3). O pátio principal era composto pelo Palácio dos Alcaides e Comendadores, uma cisterna, um jardim, a estrebaria/cavaleriça e dois pórticos de ligação (um ao Albacar e outro ao Pátio de Armas). O pátio de armas era o local onde existiam os alojamentos e outros apoios logístico-militares, as cavaleriças, um portão de acesso ao torreão norte, o acesso do palácio ao adarve da cerca norte e que daria acesso à Torre de Menagem, para maior proteção dos Alcaides ou Comendadores em caso de ataque ao castelo e, por último, presume-se a existência de uma porta de acesso privativo dos Alcaides ou Comendadores ao interior da Igreja. No albacar existia a entrada principal da alcáçova, a igreja de Santa Maria do Castelo, o pelourinho, o moinho manual, a fornalha do ferreiro e a sua casa, a residência e serventias do clero, as residências de homens distintos da vila e o cemitério, localizado imediatamente a sul da igreja. Existe também a cerca urbana da cidade, a qual não será muito abordada para não tornar o trabalho demasiado extenso e de modo a permitir que a investigação se foque nos elementos mais importantes que merecem ser abordados. (Carvalho, 2015)



*Figura 6 - Vista superior de uma maquete de reconstituição do castelo no século XVI. (Carvalho, 2015)*

Seguidamente, serão abordados os principais elementos construtivos da alcáçova, nomeadamente, as sete torres, o palácio dos Alcaides e Comendadores e a igreja de Santa Maria do Castelo.



Figura 7 - Vista geral da maquete. (Carvalho, 2015)

Começando por abordar as torres, a ordem será feita no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio tal como se pode observar na figura anterior, iniciando-se na Torre de Cerca Norte. Esta torre, denominada alternativamente como Torreão Norte, situa-se na cerca norte e encontra-se orientada nessa direção. Este seria um dos pontos mais altos (não tendo em conta a Torre de Menagem que se analisará de seguida) do conjunto da alcáçova. Destinava-se à defesa do próprio torreão, ao flanqueamento dos panos de muralha e à observação e vigilância do interior e exterior do recinto. Foi intervencionada em 1940 e em 2004 e, segundo vários investigadores, é a única estrutura do castelo Românico que sobreviveu às diversas alterações que o castelo sofreu ao longo dos séculos. (Carvalho, 2015)

A Torre de Menagem situava-se a noroeste e estava orientada a oeste. Era uma construção imponente e que sobressaía para o exterior do pano de muralha onde a mesma estava implantada, sendo o seu topo o local mais alto da fortaleza. Era o símbolo do poder real e local, o último reduto de defesa em caso de invasões do inimigo e o posto de comando do alcaide ou do comendador. Normalmente, estas torres serviam também como residência nobre, mas como, no caso de Castelo Branco, existia uma zona palaciana com recinto próprio, presume-se que esta torre não seria utilizada para esse efeito. (Carvalho, 2015)

Não existem muitas informações sobre a Torre de Menagem, apenas se sabe que tinha uma planta hexagonal irregular, uma altura entre os 15 e os 16 metros e que, além de posto de comando, seria um elemento de fundamental importância na defesa do sector oeste da alcáçova, pois era o que mais necessitava de ser protegido. Toda a zona oeste da alcáçova tem um relevo menos acentuado, sendo quase uma extensão ou continuidade do planalto de implantação do castelo e, por isso, seria uma zona de maior facilidade de ataque por parte do inimigo. É ainda importante referir que esta torre foi demolida e que esta tipologia hexagonal irregular era rara em Portugal, pois apenas se conheciam os casos da Torre de Menagem de Castelo Branco e de Penha Garcia, ambas perdidas no tempo. (Carvalho, 2015)



*Figura 8 – Representação da Torre de Menagem em maquete. (Carvalho, 2015)*

O Torreão da Porta Falsa também foi demolido e situava-se no flanco oeste, orientado nessa direção e com acesso interior pelo albacar. Este elemento defensivo destinava-se a dividir as forças inimigas, pois segundo indica a sua denominação, uma vez destruída a porta, esta não conduzia ao interior da fortaleza, mas sim a um compartimento sem saída, encurralando as tropas inimigas. A anteriormente referida “aparente” vulnerabilidade do castelo na zona oeste poderia ser a razão da implantação desta torre e da sua porta falsa naquele local, tornando-a num dos principais elementos de defesa daquele flanco. Perante a facilidade do terreno, essa torre seria um chamariz, convidando as tropas a um ataque que os obrigaria a dividirem-se e, conseqüentemente, a gastarem os seus recursos em ataques às diferentes áreas da alcáçova, dando vantagem ao contra-ataque por parte dos defensores. Na torre, sobre essa porta falsa existiria provavelmente aberturas que permitiam a aniquilação dos invasores a partir do teto, as chamadas aberturas do tipo mata-cães. (Carvalho, 2015)



*Figura 9 - Representação do Torreão de Porta Falsa em maquete. (Carvalho, 2015)*

A Torre Flanqueante ou de Cerca sudoeste foi demolida mas, ao contrário das anteriores, existem ainda aquilo que parecem ser vestígios das suas fundações, algo que só poderia ser confirmado através de uma intervenção arqueológica no local. Situada a sudoeste e orientada nessa direção, esta torre era composta por dois pisos e encontrava-se “rasgada” na face voltada ao interior do pátio do albacar de modo a facilitar o assédio dos invasores que conseguissem entrar na alcáçova. Esta torre permitia o flanqueamento dos panos de muralha, o apoio e a defesa do Torreão da Porta Falsa (que tinha uma altura menor do que a Torre de Cerca) e também a defesa dos adarves, ou seja, os caminhos de ronda da muralha e da barbacã. Esta última correspondia ao primeiro muro defensivo, pois antecede os muros da fortaleza e da vila envolvendo todo o conjunto. (Carvalho, 2015)

A Torre Flanqueante ou de Cerca sul foi demolida mas, neste caso, existem vestígios visíveis da sua localização. Situava-se no sector sul e estaria orientada a sudeste. Nesta torre era dado o apoio na defesa da porta principal da alcáçova e era a partir desta torre que partia a cerca que englobava a vila. Encontrava-se na interseção das muralhas sul e este, o que permitia uma maior proteção das mesmas. (Carvalho, 2015)

O Torreão de Porta continha a porta principal da alcáçova e foi também demolido existindo vestígios do que poderão ser as suas antigas fundações. Era um torreão de altura menor do que as restantes torres, situava-se na cerca este e estava orientado nessa direção. Supõe-se que estivesse provida de uma grade, fortes portões reforçados e troneiras, ou seja, espaços onde se colocava a boca do canhão. No pavimento da torre deveria haver aberturas do tipo mata-cães como no Torreão de Porta Falsa. Sobre a porta, do lado exterior, deveriam estar encastradas, como era costuma na época, as pedras com as Armas Reais e da Ordem de Cristo. (Carvalho, 2015)

O Torreão do Paço dos Alcaides ou Comendadores é dos poucos elementos que ainda permanece no planalto do castelo e é a imagem elementar da paisagem da cidade de Castelo Branco. Este torreão foi intervencionado em 1940 e 2004. Está posicionado na interceção entre as muralhas este e norte, encontrando-se orientado a nordeste. Antigamente estava adossado ao Palácio dos Alcaides ou Comendadores e para além da sua função defensiva este torreão tinha funções de acomodação dos residentes palacianos. É um torreão de cerca a partir do qual se pode observar quase toda a alcáçova e a vila, permitindo ainda a defesa das muralhas norte e este, da entrada da alcáçova e da porta do palácio que se encontrava na muralha norte, a qual fazia uma ligação privativa com a vila. (Carvalho, 2015)



*Figura 10 - Representação do Torreão do Paço e do Palácio dos Alcaides ou Comendadores em maquete. (Carvalho, 2015)*

O Paço dos Alcaides ou Comendadores foi demolido integralmente no século XX. Apenas existem alguns registos fotográficos da estrutura, mas essa não corresponderia ao alçado original, pois o original teria uma volumetria e configuração da fachada de maiores dimensões e de melhor impacto visual do que os demonstrados nos registos existentes. Com os conteúdos existentes supõe-se que o edifício fosse constituído por um alpendre recuado, que funcionaria como átrio, com quatro arcos antecedidos por uma escadaria de dois degraus, de cobertor largo e espelho baixo. O edifício conteria uma varanda num piso superior, cujo acesso seria feito pelo lado oeste através de uma grande escadaria. Na continuação da varanda, do lado este, existiria um anexo com um telhado de quatro águas e chaminé onde, provavelmente, estaria localizada a cozinha e restantes zonas de serviço. O conjunto teria um piso térreo e dois superiores, ligando-se no seu interior à já referida Torre do Paço. (Carvalho, 2015)

Por último, o elemento em análise é a Igreja de Santa Maria do Castelo. Este elemento foi objeto de várias intervenções ao longo dos séculos, em especial por sucessivas destruições com maior intensidade e frequência a partir do século XVII. A Igreja teria no início do século XVI uma volumetria bastante próxima da que tem atualmente, com exceção da altura da sua nave e da inexistência da torre sineira e da abside redonda. O cemitério seria imediatamente a sul da igreja, onde atualmente existe espaço verde. Existem teorias que defendem que o templo primitivo, de conceção românica, estaria implantado no centro da alcáçova templária, podendo estar integrado numa Torre de Menagem Central, em analogia com a existente na cidade de Safita, na Síria. Isto apoiaria o argumento da relação entre o *Chastel Blanc* da Ordem do Templo e o caso de Castelo Branco. (Carvalho, 2015)



Figura 11 - Representação da Igreja de Nossa Senhora do Castelo em maquete. (Carvalho, 2015)



*Figura 12 - Vista geral da maquete de representação do castelo no século XVI. (Carvalho, 2015)*

É ainda importante referir que o castelo é composto por um sistema estrutural de paredes portantes e tem uma estrutura em alvenaria ou cantaria de granito. Como se pode concluir, de todo o conjunto do castelo descrito subsistem apenas parte das frentes norte e nascente, com panos de muralha já sem o remate nem adarve, mas com um caminho de circulação protegido por guarda plena, a torre norte com várias seteiras e a torre nordeste que integrava o paço. Esta é rasgada por janelas conversadeiras em revivalismo neomanuelino, procurando reproduzir as desenhadas por Duarte de Armas. O castelo é o único da Ordem do Templo em Portugal a integrar no interior do recinto a igreja. (Noé, 2016)



### 2.3. O castelo na atualidade

Atualmente, o castelo de Castelo Branco é composto pelas já referidas torre nordeste, torre norte, parte dos panos de muralha norte e este, um troço da muralha exterior que englobava a povoação localizado a sul, a Igreja de Santa Maria do Castelo, um pequeno edifício localizado a norte da igreja que funcionou como escola primária no século XX e uma pequena zona de estacionamento a sul da igreja. Existem duas formas de se aceder a esta zona histórica: o acesso a sudeste para veículos através da Rua da Colina do Castelo e o acesso a noroeste realizado por uma longa escadaria que liga o castelo ao Miradouro de São Gens. Esse miradouro funciona como uma espécie de apêndice do castelo, através do qual se tem uma melhor visão da zona norte da cidade. Seguidamente será apresentado um conjunto de imagens do estado atual do castelo.

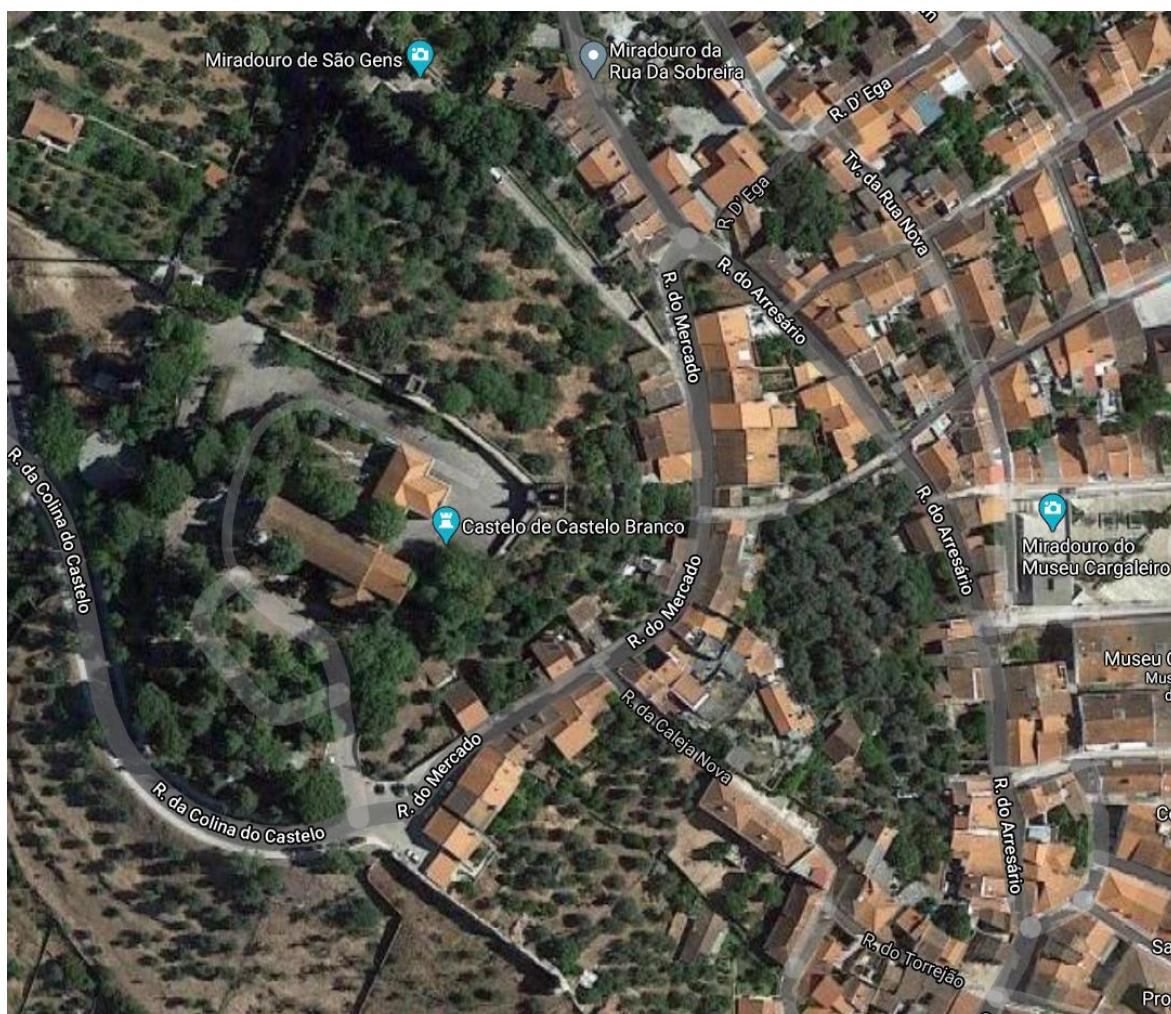


Figura 13 - Vista aérea do castelo atual. (Google Maps, s.d.)



*Figura 14 - Acesso sudeste com a Igreja de Santa Maria do Castelo à esquerda e o estacionamento à direita. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 15 - Zona de estacionamento. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 16 - Fachada oeste da Igreja de Santa Maria do Castelo. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 17 - Antiga escola primária à esquerda e Igreja de Santa Maria do Castelo à direita. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 18 - Muralha norte à esquerda e a antiga escola primária à direita. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 19 - Muralha e Torre norte. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 20 - Muralha norte e Torre nordeste. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 21 - Torre e muralha norte. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 22 - Primeiro piso da Torre nordeste. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 23 - Torre nordeste na interseção das muralhas norte e este. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 24 - Primeiro piso da Torre nordeste. Vista interior e vista exterior, respetivamente. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 25 - Piso térreo da Torre nordeste. Vista interior e exterior, respetivamente. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 26 - Antiga escola primária ao centro e muralha norte à direita. (Fotografia do autor, 2020)*



*Figura 27 – Escadaria de ligação entre a atual entrada sudeste e o antigo Paço dos Comendadores. Arco descoberto e preservado através de intervenções arqueológicas. (Fotografia do autor, 2020)*

### **III – O tempo**

Neste capítulo é elaborada uma abordagem sobre o conceito de tempo que, como será referido, corresponde à quarta dimensão do espaço. Começar-se-á por analisar o tempo na contemporaneidade e os problemas que lhe estão agregados, como por exemplo a dessincronização da sociedade e, conseqüentemente, a falta de compartilhamento do tempo. Seguidamente, serão abordadas as diferentes concepções do tempo que existiram ao longo da história com especial destaque na perspectiva de que o tempo é subjetivo. Finalmente, abordar-se-á a relação entre a subjetividade do tempo e as percepções humanas e o modo como a arquitetura só pode ser experienciada pelo movimento, conceito através do qual é feita a ponte com o capítulo seguinte.



### 3.1. Tempo contemporâneo

A sociedade tem evoluído rapidamente nos últimos 200 anos a um ritmo que cresce exponencialmente. A História indica-nos que isto se deveu, maioritariamente, à Revolução Industrial (1760-1820/1840), período caracterizado pelo surgimento das máquinas cuja invenção permitiu o auxílio da sociedade na produção de alimentos e roupas de forma mais rápida, atendendo às necessidades de uma população crescente. Transportes como os comboios foram inventados para transportar grandes quantidades de matérias-primas e materiais como o aço foram produzidos tornando possível a construção de edifícios maiores que, por sua vez, também serviriam para abrigar as máquinas. A tecnologia mecânica ajudou as pessoas a superar a sua lentidão inerente gerando um novo estilo de vida com uma velocidade estimulante. As máquinas tornaram-se mais rápidas, os carros substituíram os cavalos e os aviões superaram os barcos e os comboios. A produção de bens essenciais tornou-se eficiente, lucrativa e acessível. Na arquitetura, o Movimento Moderno rejeitou o artesanato, denominou as casas de “*máquinas de viver*” e incentivou o uso de produtos industriais. (Aamodt, 2017)

A Revolução Digital do século XX permitiu a deslocação instantânea da informação pelo mundo. O processamento mais rápido permitiu máquinas ainda mais rápidas. Os materiais sintéticos preencheram a lacuna nas matérias-primas. A produção tornou-se mais rápida e barata e as políticas de mercado incentivaram o consumo. A arquitetura acompanhou a evolução da tecnologia e, conseqüentemente, o *design*, manufatura e fabricação auxiliados por computador aceleraram o modo de fazer obras arquitetónicas. Os computadores substituíram o desenho técnico manual, os modelos digitais substituíram os modelos físicos e tornou-se possível a elaboração de geometrias complexas, novas formas e imagens foto realistas tridimensionais. Uma era prolífera de criação de imagens e construção rápida permitiu a existência de *starchitects*, cujos edifícios icónicos foram consumidos por todo o mundo em revistas e redes sociais. (Aamodt, 2017)

Atualmente, o fluxo de informações é instantâneo, o mercado está saturado de produtos e, de acordo com o *CEO* da *IKEA*, atingiu-se o “pico de produção”. De acordo com a Ciência, a humanidade está a ficar sem recursos naturais e os níveis de *stress* das populações estão muito elevados. Foram inventadas todas estas tecnologias que economizam tempo, mas as pessoas sentem que têm menos tempo do que nunca. A escassez que existe atualmente neste mundo desenvolvido não é apenas comida, roupa ou abrigo, mas também tempo. (Aamodt, 2017)

Poderá a arquitetura ajudar a solucionar este problema?



*Figura 28 – A velocidade e o stress da contemporaneidade. Frames da cena “Stargate” do filme “2001: A Space Odyssey”. (Kubrick, 1968)*

### 3.2. Tempo sincronizado

O tempo foi cada vez mais comprimido num eterno “aqui e agora”, no qual a possibilidade de aceder à informação é praticamente instantânea e há sempre algo novo a consultar, seja em jornais, televisão, SMS, *e-mail* e redes sociais. Apesar de extremamente úteis, o que estas formas de comunicação têm em comum é a sua dessincronização. Esta desconexão da comunicação através do contacto pessoal é um fator crucial para a progressiva subjetivação do tempo. Por exemplo, cada mensagem tem a informação do dia e hora em que foi recebida, o que faz com que o universo pessoal de cada indivíduo se torne num mundo de gerência de tempo e cumprimento de prazos. (Bouman, 2003)

Questiona-se se existe algo com a capacidade de unir a sociedade, mas a resposta parece ser afirmativa e pode ser exemplificada com as celebrações de Natal e Ano Novo, os empreendimentos comerciais do Dia da Mãe, do Pai e dos Namorados, os megaeventos anuais dos *Oscars*, *Golden Globes* e *Grammys*, os eventos desportivos como os Jogos Olímpicos e os Mundiais, as eleições e as constantemente atualizadas “Notícias de Última Hora”. Todos estes eventos estão relacionados com o conceito de sincronicidade, ou seja, com a sincronização do tempo de cada indivíduo com o próximo. Uma das últimas grandes vezes que a humanidade partilhou um momento foi no *Bug* do Milénio, no dia 1 de janeiro de 2000. Nesse dia era suposto haver uma festa mundial seguida por uma enorme catástrofe informática e financeira, o que acabou por não acontecer. De forma a voltar a sincronizar temporalmente a sociedade e a curar o tempo são necessárias intervenções a um nível maior do que o individual para promover a redescoberta do tempo compartilhado. (Bouman, 2003)

É importante investigar como se pode reparar a sincronicidade que forma a fundação da coesão social e isso envolve sincronizar a experiência do tempo a um nível no qual uma pessoa se possa reconhecer noutra. A emancipação do tempo das correntes da fé e ideologia teve um efeito libertador no direito do indivíduo à autodeterminação, mas produziu uma sociedade na qual as pessoas se tornaram na sua própria unidade de tempo, fechadas nas suas próprias cápsulas temporais e nas quais comunicam umas com as outras através de protocolos. Na verdade, seriam necessários relógios extremamente precisos para esses protocolos. Mas partilhar um relógio não é o mesmo que partilhar a sensação do tempo. Um relógio apenas ajuda a partilhar o tempo cronológico e não a duração, a experiência e a sensação da existência. O relógio apenas facilita a comunicação e não a participação na vida de outra pessoa. Pergunta-se mais rapidamente quando algo aconteceu do que a sensação que a pessoa sentiu ao acontecer algo, o que pode ajudar a demonstrar a falha que existe na partilha de tempo. (Bouman, 2003)



Figura 29 - Tempo sincronizado. Frames do filme "Dunkirk", no qual se acompanham três diferentes perspectivas da batalha de Dunkirk na 2ª Guerra Mundial, as quais se sincronizam no final do filme. (Nolan, Dunkirk, 2017)

### 3.3. Tempo compartilhado

No mundo existe uma resistência à lentidão quando esta é imposta. Na Arquitetura, no Cinema e na arte em geral existem diversos exemplos de trabalhos que conscientemente procuram desacelerar o movimento e a experiência do observador. A desaceleração permite levar as pessoas a contemplar, refletir e valorizar, e é uma ideia que está invariavelmente ligada à qualidade de vida, com a implicação de que a pressa prejudica essa mesma qualidade. Mas essa lentidão não é o mesmo que o tempo compartilhado, pois também ela se pode tornar num produto de consumo, incentivando à individualização das pessoas e ajudando à perda do sentido de comunidade. Esse sentido de comunidade só pode ser fomentado através do restabelecimento da *chronomunitas*, uma comunidade do tempo que é mais forte do que a *cronocracia*, o domínio do tempo. Numa comunidade do tempo, o tempo não é necessariamente mais lento, mas tem mais significado devido à experiência compartilhada. Isso torna-o mais completo, intenso e oferece-lhe uma perspectiva histórica e futura. Uma comunidade de tempo não se preocupa com a perda de tempo porque gera-o continuamente. (Bouman, 2003)

É possível mudar a forma como as pessoas pensam no tempo e, simultaneamente, cultivar uma nova mentalidade baseada na necessidade do tempo compartilhado. Mas será possível dar ao fator temporal uma forma visual? Pode o tempo ser tornado visível e pode ser utilizado no desenho do espaço, dos edifícios, das cidades e das paisagens? E esse *design* poderá ser capaz de juntar as pessoas num sentido de comunidade? Será que a contraparte conceptual do tempo – a ordem do espaço, matéria e forma – consegue produzir tempo? A verdade é que a arquitetura tem experiência nessas questões temporais. Interpretando o tempo como herança patrimonial, há incontáveis exemplos da imortalização dos valores na pedra e no ornamento, sendo evocadas memórias através da forma. O futuro também tem uma grande tradição na imagem construída, porque os arquitetos que desenharam como uma forma de proclamar o futuro estavam, literalmente, a produzir tempo. Contudo, a arquitetura perdeu quase completamente esta sua função, não sabendo que memórias devem ser preservadas nem que futuro merece ser proclamado. A arquitetura abandonou, em grande parte, as funções de comemoração do passado e a fabricação do futuro. Como se pode construir para o amanhã se se vive puramente no aqui e agora? A história e o futuro costumavam fazer do tempo um bem coletivo, mas o presente privatizou-o. (Bouman, 2003)

Se o tempo é visto como um coeficiente da eficiência, então a arquitetura é uma grande metáfora para isso. Há poucas disciplinas onde a luta pelo tempo, a procura pela velocidade e o respeito pela pressa tenham sido expressos de forma tão impressionante. Pode-se discernir o tempo como um princípio organizador na existência humana e o ambiente

construído é uma reflexão disso mesmo, pois até impulsiona essa mesma organização. Tal como os relógios mecânicos se espalharam pela sociedade, também as fontes de calor e água o fizeram. Este aumento da tecnologia aumentou a individualização e, conseqüentemente, a dessincronização do tempo referida anteriormente. A escassez transforma o tempo num bem coletivo, enquanto a abundância privatiza o tempo. Nesse sentido, a arquitetura tem cada vez menos capacidade de criar um tempo coletivo. Mas enormes quantidades de tempo privado estão a ser produzidas. (Bouman, 2003)

O tempo está presente na arquitetura e continuará a estar enquanto esta acomodar e aspirar a um significado cultural ou for ambiciosa, mas ainda há muito para investigar na dimensão temporal da arquitetura. Será possível conceber um ambiente que não só acalma, acelera, acomoda ou privatiza o tempo, mas também produz “tempo público” ao tomar a necessidade de fazê-lo como o seu ponto de partida? Será possível conceber uma arquitetura que não separa através da imposição de barreiras, mas que une as pessoas por contar histórias relevantes a estes tempos? Uma arquitetura que sincroniza? Uma arquitetura que não está terminada quando o projeto é traduzido para a forma material, mas que começa nesse mesmo ponto? Isso poderia ser uma arquitetura baseada no tempo, na qual o processo e a duração são tão importantes como a forma. (Bouman, 2003)

A ideia é não pensar no tempo como tempo cronológico, mas como tempo experienciado. Este último implica a necessidade de contar histórias – a arquitetura como forma de cinematografia. Para aumentar as oportunidades de contar histórias e, desse modo, criar experiências coletivas sincronizadas, tem de se abandonar toda a ideia de que as funções acomodatórias são o objetivo principal do *design* e, em vez disso, considerar a importância do tempo para o mundo. Deve ser possível democratizar a forma do tempo e permitir as possibilidades do tempo compartilhado. Isto não seria apenas arquitetura como a arte de criar espaços, mas sim arquitetura como a arte da criatividade espacial no tempo público. Seria um ambiente em que a diversidade do mundo não fosse apenas um princípio abstrato, mas uma realidade diária. Isso tornará possível um mundo em que a unidade de lugar não tem de ser necessariamente a unidade de tempo ou ação. A cultura de vários tempos precisa de profundidade. A arquitetura, o *design* e a arte podem ajudar a criar experiências coletivas tão significativas quanto as oferecidas pelos portais góticos ou pelas cúpulas clássicas. De facto, isso criaria tempo. Será que a disciplina que outrora libertou o espaço poderá também ser capaz de devolver às pessoas o seu tempo? (Bouman, 2003)



Figura 30 – Partilha de tempo. Frames da trilogia "Before" filmados com um intervalo de nove anos entre cada um: "Before Sunrise" (Linklater, Before Sunrise, 1995), "Before Sunset" (Linklater, Before Sunset, 2004) e "Before Midnight" (Linklater, Before Midnight, 2013), respetivamente.

Segundo as palavras de Fernando Távora, os arquitetos são criadores de formas, organizadores de espaço. Desenham, planeiam e projetam espaços físicos (Távora, 2015). Contudo, tendem a permitir que esta forma de pensar espacial e física domine o seu processo. Como se pode entender a partir do que já foi referido, se um arquiteto conseguir considerar os aspetos temporais da arquitetura juntamente com os aspetos físicos, então terá uma melhor perceção da relação das pessoas com o objeto arquitetónico que projetar (Kioumars, 2016). O tempo, o espaço e a matéria podem-se fundir na arquitetura de modo a gerar experiências humanas profundas. Na verdade, o tempo pode abrandar perceptualmente nas condições espaciais certas e isso poderá ser uma solução para a dessincronização da vida contemporânea (Aamodt, 2017). Antes de se avançar para os aspetos temporais da arquitetura é importante investigar como evoluiu o tempo ao longo da história.

### 3.4. Tempo evolutivo

O tempo tem sido um grande tópico de debate há milhares de anos e a sua discussão gerou várias perspetivas sobre este conceito. O filósofo Platão (428/427-348/347 a.C.) acreditava que o tempo e o Universo tinham sido criados simultaneamente e que o tempo é independente dos eventos, já o seu discípulo Aristóteles (384-322 a.C.) discordava. Segundo este, o tempo referia-se à mudança e ao movimento, estando intimamente ligado aos eventos, ou seja, se tudo parasse, também o tempo parava. Isaac Newton (1642-1726/7) estava de acordo com Platão, pois afirmava que o tempo era absoluto, mas Gottfried Leibniz (1646-1716) apoiou o princípio de Aristóteles de que o tempo estava vinculado aos eventos. René Descartes (1596-1650 d.C.) trouxe uma nova perspetiva, pois via o tempo como uma série de “agoras”; Immanuel Kant (1724-1804) escreveu que o tempo era, essencialmente, intuição que ajudava as pessoas a perceber os seus impulsos sensoriais; e filósofos como John McTaggart (1866-1925) defendiam que o tempo não existia. (Louw, 2016)

Na natureza, a passagem do tempo pode ser observada através dos ciclos do Sol, da Lua, todo o processo de nascimento, reprodução e morte dos seres vivos e através da evolução. Inclusive, ciclos como o do Sol influenciam o ritmo circadiano dos seres vivos que, no caso dos seres humanos, controla a temperatura corporal, pressão arterial e atividade cerebral, para nomear alguns. Compreender estes ciclos temporais da natureza tem sido vitalmente importante para o ser humano há milhares de anos ao ponto de muitas civilizações terem criado estruturas que seguem e celebram esses ciclos, como por exemplo o Stonehenge, no Reino Unido, que está relacionado com o pôr do sol no solstício de inverno. (Louw, 2016)

O tempo também pode ser visto como uma construção social. E muitos pensadores questionavam-se se nascer numa cultura particular influenciava de alguma forma a experiência temporal das pessoas, pois diferentes sociedades tinham diferentes conceções do tempo. Nas comunidades primitivas o tempo era qualitativo e repetitivo, existindo um ciclo temporal de festivais e rituais fundamentais. Na cultura da Grécia Antiga, com o aumento das comodidades económicas, o tempo tornou-se quantitativo e continuamente circular. A cultura judaico-cristã baseia-se numa perspetiva do tempo qualitativo e linear onde existe um princípio, um meio e um fim, movendo-se numa direção desde o início da criação e tudo só acontece uma vez. Mas culturas como a Inca, Maia e Hindu acreditavam que o tempo é cíclico, no qual as oportunidades aparecem mais do que uma vez. A conceção do tempo tornou-se cada vez mais evolucionária quando “A Origem das Espécies” de Charles Darwin foi publicada em 1859. Nos tempos modernos, a perspetiva dominante é que o tempo é quantitativo e linear sem um princípio e sem um fim. Contudo, como se verá no próximo capítulo, o tempo não é igual para todos. (Louw, 2016)



Figura 31 - Evolução através do tempo. Frames do filme "Boyhood". (Linklater, Boyhood, 2014)

### 3.5. Tempo subjetivo

Se o tempo fosse igual para todos, iria passar ao mesmo ritmo para cada uma das pessoas, quaisquer que fossem as suas circunstâncias e quaisquer que fossem os seus estados cerebrais, o que não acontece. A um nível biológico, o tempo é percebido através de um sistema distribuidor constituído pelo córtex cerebral, o cerebelo e os gânglios basais. Essa consciência temporal pode ser separada em experiência quantitativa, que corresponde às medições da existência humana por dias, meses ou anos, e em experiência qualitativa, que é baseada na qualidade da experiência durante um período específico. (Louw, 2016)

O conceito de tempo quantitativo era referido na Grécia Antiga como *chronos*, de onde provém a palavra cronologia, pois está ligado ao tempo cronológico ou sequencial, enquanto que o tempo qualitativo era referido por *kairos*, que corresponde ao tempo subjetivo ou psicológico, podendo também ser definido por: momento de duração indeterminada no qual um evento importante acontece. Um exemplo possível para explicar a diferença entre estes dois conceitos é o momento da passagem de ano. A contagem decrescente – 10, 9, 8... – corresponde ao *chronos*, pois é específica e mensurável. Mas quando se chega ao zero o tempo muda para *kairos*, pois as pessoas festejam, brindam e celebram. Ninguém está mais a contar. As pessoas estão a viver aquele momento e a aproveitar a experiência de estarem juntas. (Aamodt, 2017)

O *kairos* também tem um elemento espacial. Para Aristóteles, *kairos* era o contexto temporal e espacial para que a sua prova fosse entregue. Os Incas consideravam o tempo e o espaço como um único conceito. No Japão, o conceito de *ma* 間 também relaciona o tempo e o espaço e pode ser definido como: lugar que é o resultado do espaço vivido e do tempo vivido, um reflexo do estado da mente e do coração. A dupla relação de *ma* com o tempo e com o espaço não é apenas semântica, pois reflete que toda a experiência no espaço é um processo estruturado no tempo e que toda a experiência no tempo é um processo estruturado no espaço. Os caracteres de tempo 時間 (literalmente: espaço-tempo) expressam-se em japonês como “tempo em fluxo”, o que faz com que o tempo seja uma dimensão do espaço. Estas noções tradicionais de tempo e espaço contrastam com as definições ocidentais que se basearam na suposição do tempo universal e na geometria tridimensional euclidiana. Neste raciocínio o espaço é considerado como um pano de fundo estático para os eventos que acontecem no tempo. No início do século XX, Einstein provou que a Antiga Grécia, os Incas e os Japoneses estavam corretos. (Aamodt, 2017)

Em 1905, a Teoria da Relatividade Especial de Einstein demonstrou que as medições do espaço e do tempo variam para observadores em diferentes referenciais e que, sob certas condições, o tempo “andava” mais devagar. A Relatividade Especial substituiu a noção convencional do tempo absoluto, pois o tempo está dependente do referencial e da posição espacial – o tempo é a quarta dimensão do espaço. Este *continuum* do tempo e do espaço passou a denominar-se “espaço-tempo”. Na física moderna o que acontece no espaço-tempo denomina-se “eventos” e estes têm qualidades tanto espaciais como temporais. Esta descoberta foi tão revolucionária que a arquitetura ainda não se conseguiu adaptar completamente a esta teoria que já foi provada há mais de 100 anos. A arquitetura apoia-se na geometria euclidiana e nas coordenadas cartesianas desde o início da sua história, pois permite entender o espaço de forma direta e estática, tornando-o mensurável e finito. Já a Teoria da Relatividade de Einstein torna tudo relativo, mutável e experiencial. Houve algumas tentativas de incluir o tempo na arquitetura, como por exemplo: Sigfried Gideon no seu livro “Espaço, Tempo e Arquitetura” introduziu essa ideia em 1941, mas ninguém lhe deu continuação; a arquitetura cinética tentou adotar a dimensão temporal numa forma literal; e o trabalho de Zaha Hadid e Frank Gehry introduziram uma nova geometria, mas são fisicamente e experiencialmente estáticos. (Aamodt, 2017)

Os fenomenologistas como o arquiteto e filósofo Juhani Pallasmaa têm estudado a relação do tempo com o espaço e como essa relação pode originar fortes experiências arquitetónicas. A Fenomenologia na Arquitetura é o estudo filosófico da experiência no espaço construído, que contrasta com o método cartesiano de analisar o mundo como objetos ou conjuntos de objetos a agir e reagir uns com os outros. No livro publicado em 1996 chamado “The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses”, Pallasmaa escreve: “A incrível aceleração da velocidade durante o século passado colapsou o tempo na tela plana do presente, sobre a qual a simultaneidade do mundo é projetada. À medida que o tempo perde a sua duração e o seu eco no passado primordial, o ser humano perde o seu sentido de identidade como um ser histórico e é ameaçado pelo "terror do tempo". A arquitetura emancipa-nos do abraço do presente e permite-nos experimentar o fluxo lento e curativo do tempo. [...] O tempo da arquitetura é um tempo retido; no maior dos edifícios, o tempo permanece firmemente parado. [...] O tempo e o espaço estão eternamente bloqueados um no outro nos espaços silenciosos [...]; matéria, espaço e tempo fundem-se numa experiência elementar singular, a sensação de ser.” (Aamodt, 2017)

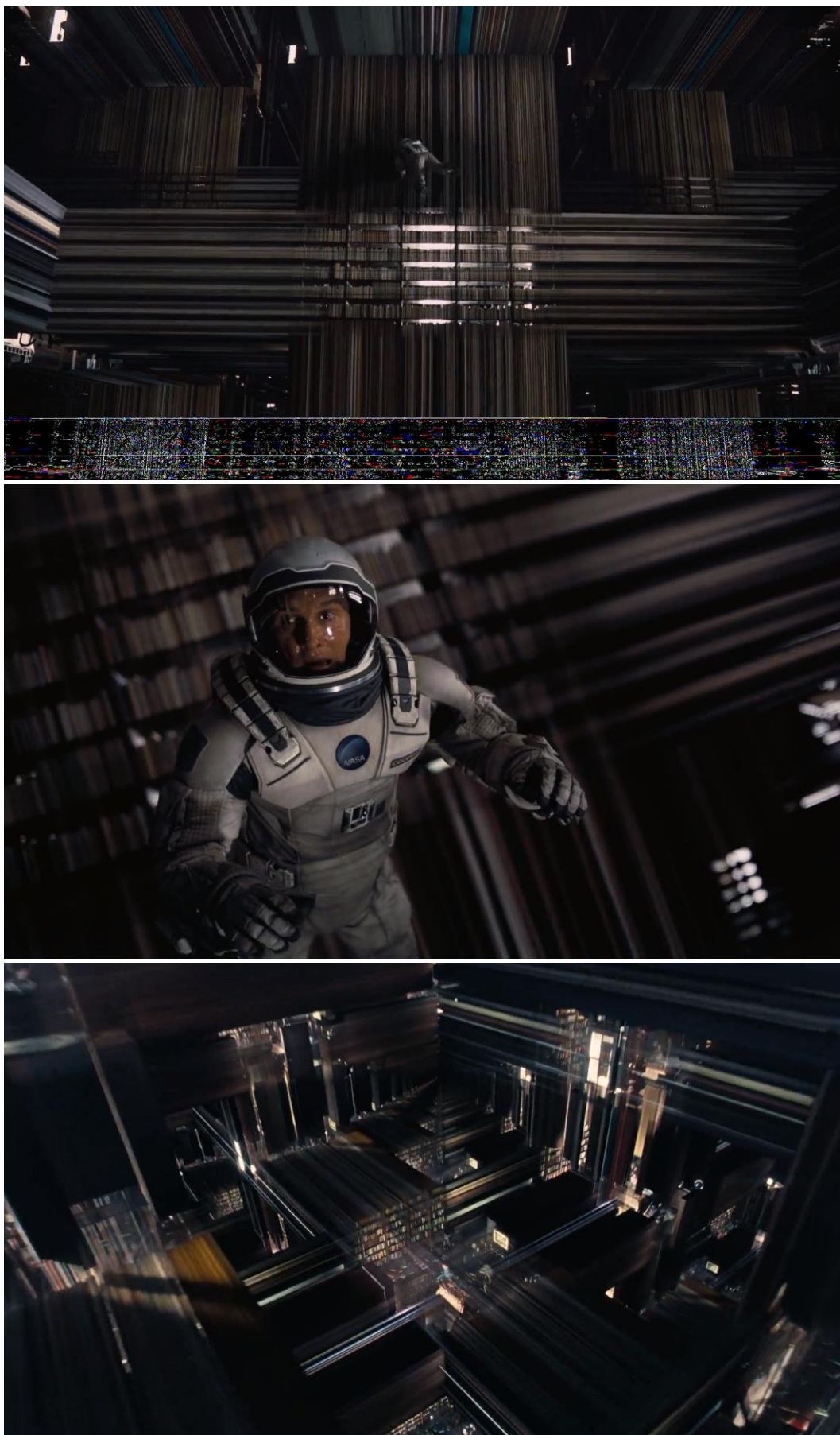


Figura 32 - Tempo como quarta dimensão. Frames do filme "Interstellar". (Nolan, Interstellar, 2014)



### 3.6. Tempo perceptivo e movimento

O conceito de *kairos*, abordado anteriormente, parece corresponder a uma das três “setas do tempo” do físico teórico Stephen Hawking que dão direção ao tempo: a seta da termodinâmica, na qual a entropia aumenta ao longo do tempo; a seta cosmológica, que corresponde à expansão do universo; e a seta psicológica, na qual um indivíduo pode sentir o tempo passar e só se pode lembrar do passado, não do futuro. A mente humana vagueia constantemente no tempo e no espaço, pois pensa nos eventos que aconteceram no passado e nos que estão para acontecer no futuro. A percepção humana nunca está verdadeiramente no presente, porque existe um atraso de 1/5 de segundo entre a chegada de, por exemplo, um estímulo visual básico no cérebro e a consciência desse estímulo, enquanto que um estímulo complexo demoraria até meio segundo a ser registado. Portanto, a consciência imediata é uma ilusão, existindo sempre um pequeno desfasamento temporal entre a realidade e a percepção. (Louw, 2016)

O tempo pode ser experienciado de forma diferente em diferentes situações. Num evento traumático ou em estados de meditação pode parecer que o tempo para e quando se está cansado pode parecer que o tempo passou a voar. A percepção da duração do tempo também se parece alterar quando se está ansioso ou nervoso. O neurotransmissor dopamina é responsável pela experiência do tempo e pode ser interrompido por uma doença como o *Parkinson* ou por danos no circuito neurológico do cérebro. O tempo subjetivo pode aumentar quando a temperatura do cérebro aumenta e a consciência pode tornar-se mais aguçada quando o cérebro está entusiasmado. A duração de um evento com menos estímulos sensoriais parece ser mais longa do que a de um evento no qual há muitos desses estímulos. Deste modo, pode-se perceber que o tempo é subjetivo e elástico, podendo esticar ou encolher de acordo com o estado psicológico de cada indivíduo. Isto cria possibilidades interessantes na arquitetura, onde a experiência da duração do movimento por um edifício pode potencialmente ser manipulado para ser percecionado como mais longo, reduzindo a quantidade de estímulos visuais ou auditivos, ou pode ser percecionada como mais curta, aumentando a quantidade desses estímulos. Outro facto interessante é que as pessoas têm tendência a inclinarem-se para a frente quando pensam no futuro e a inclinarem-se para trás quando pensam no passado. Por isso, acredita-se que subir uma rampa ou escadas, nas quais a postura típica é a inclinação para a frente, possa aumentar a antecipação ou o pensamento no que está para vir, enquanto que descer, que requer uma postura de inclinação para trás, estimula o pensamento sobre os eventos que ocorreram recentemente. Pode-se presumir que avançar no espaço está associado a avançar no tempo. (Louw, 2016)

Como já foi referido, a perceção que os seres humanos têm da sua própria posição no espaço e no tempo mudou durante o último século. Antes seguia-se a noção de tempo absoluto, que Platão e Newton defendiam, na qual o intervalo de tempo entre dois eventos podia ser medido concretamente e dois observadores diferentes obtinham o mesmo resultado. Agora também se compreende o tempo relativo ou subjetivo, no qual o tempo pode ser diferente para duas pessoas que o experienciem. Isto torna o tempo num conceito muito mais pessoal e é apoiado pela já referida Teoria da Relatividade, segundo a qual cada indivíduo tem a sua própria medida de tempo que depende do espaço onde se encontra e de como se está a mover. (Louw, 2016)

O tempo é normalmente descrito em termos de movimento espacial (“o tempo voa” ou “o tempo passou a correr”), pois pensa-se que o movimento pelo tempo é análogo ao movimento pelo espaço. Isto acontece porque o tempo é um conceito abstrato que só é experienciado indiretamente e as pessoas representam mentalmente o tempo em termos da sua experiência direta com o espaço. Mas também há movimento físico que os seres humanos só conhecem de forma indireta, por exemplo, toda a humanidade está a mover-se constantemente no espaço a velocidades incríveis sem darem conta desse movimento, exceto pela experiência de fatores como a alteração da luminosidade, mudanças meteorológicas e posição de corpos celestes. Isto deve-se à rotação da Terra e ao seu movimento de translação à volta do Sol, para não falar do próprio movimento do Sol, da galáxia e do próprio Universo. O ser humano tende a localizar-se através de coordenadas de quatro dimensões relacionadas com marcadores na Terra, ou seja, estão conscientes da sua própria posição na Terra que é a pequena escala, não dando atenção à posição na grande escala do universo. A arquitetura também pode tornar as pessoas mais conscientes da sua posição cósmica através da captura ou expressão dos seus marcadores diários ou sazonais de forma a domesticar e dimensionar o tempo para a compreensão humana. (Louw, 2016)

Ao considerar o movimento, as ideias de orientação espacial e proximidade tornam-se importantes, pois o movimento refere-se a mudar de direção e aproximar ou afastar de uma certa posição. A orientação espacial pode ser descrita como um vetor com distância e direção, o que significa que a proximidade é determinada não só pela distância de alguém a algo, mas também pela sua orientação. Pessoas que estão viradas diretamente para um objeto sentem que ele está mais perto do que quando estão posicionadas obliquamente ao mesmo. O arquiteto Peter Eisenman é da opinião que apesar das rampas curvas de Le Corbusier, como as da Villa Savoye, deslocarem deliberadamente o eixo corporal da simetria clássica dos seus edifícios, o espaço e o tempo foram considerados como uma única entidade tal como na era clássica. Se é aceitável que a experiência do tempo é subjetiva da mesma forma que o espaço é, então a orientação e a proximidade temporais também devem ser

tidas em conta quando se lida com o movimento. Estudos no campo da proximidade temporal indicam que eventos futuros estão subjetivamente mais perto do que eventos passados, mesmo que ambos estejam à mesma distância do presente – o chamado Efeito Temporal de Doppler. (Louw, 2016)

Segundo o arquiteto Juhani Pallasmaa, os edifícios condicionam a leitura do tempo. Assemelhando-se às artes cinematográficas ou literárias, eles podem acelerar, abrandar, parar ou reverter o tempo. A Arquitetura permite expressar diferentes tipos de tempo: o tempo cultural, normalmente expresso através das referências históricas; o tempo cósmico, no qual a luz e a sazonalidade podem ser expressas na estrutura e forma de um edifício; o tempo biológico, no qual a consciência humana pode ser manipulada através da clareza, obscuridade, conforto, desconforto, segurança ou ameaça; tempo experiencial, no qual os sentidos podem interpretar a passagem do tempo através da materialidade do edifício. Como se pode compreender, a arquitetura pode amplificar a experiência e a percepção do tempo, e a melhor forma de o fazer é tendo em consideração o movimento. (Louw, 2016)



*Figura 33 – Movimento pelo museu Guggenheim de Nova Iorque. Cena do filme "The International". (Tykwer, 2009)*

## IV – A narrativa

Este capítulo explora a narrativa aplicada na arquitetura tornando-a numa arquitetura quadridimensional que utiliza o movimento como gerador da experiência. Inicia-se através da explicação do que é o *design temporal* e de como este conceito consegue ser posto em prática na Arquitetura com o apoio do Cinema, principalmente através da técnica de montagem. Nesse contexto, o Cinema assume o papel de criador de relações entre a Arquitetura e as suas dimensões. Seguidamente, são abordados diversos casos de estudo que aplicam o *design temporal* e, conseqüentemente, a técnica de montagem de várias formas. O foco vai incidir sobre três diferentes métodos aplicados em três projetos de diferentes arquitetos que estabeleceram relações entre a sua profissão e o Cinema. O primeiro método assenta na *promenade architecturale* e é exemplificado através da *Villa Savoye* de Le Corbusier. Consiste na elaboração de um percurso projetado pelo arquiteto pondo-se no ponto de vista do observador que o experiencia e corresponde à fragmentação da circulação em sequências espaciais e projeção de perspetivas importantes para cada sequência que, posteriormente, sofrem um processo de montagem. Esse método, por ser o mais relevante para esta dissertação, contém dois subcapítulos nos quais são abordados dois tipos diferentes de *promenades*, as primeiras são isoladas do mundo exterior, estabelecendo uma narrativa fechada na qual o tempo parece não existir, e as segundas estabelecem relações com a sua envolvente, criando narrativas nas quais existe uma clara presença do tempo. O segundo método é relativo às *layers* de espaço, movimento e evento criadas no projeto teórico “Transcrições de Manhattan” de Bernard Tschumi e aplicadas no seu projeto do *Parc de la Villete*. Esse método consiste na criação de uma nova linguagem arquitetónica que permite fragmentar as camadas da experiência, trabalhá-las separadamente e voltar a juntá-las através do processo de montagem dando origem ao projeto. E, por último, o terceiro método corresponde à *indeterminação programática*, conceito estabelecido por Rem Koolhaas e aplicado no seu projeto da Biblioteca Pública de Seattle. Esse método trabalha o programa arquitetónico como se se tratasse de um argumento cinematográfico e através da sua montagem cria uma ou mais narrativas que formam o projeto. Através destes casos de estudo serão recolhidas algumas técnicas e ideias que, consciente e inconscientemente, contribuirão para a estruturação de uma narrativa que será colocada em prática na elaboração da proposta da dissertação.



#### 4.1. *Design temporal*

A arquitetura tem a capacidade de mediar, enquadrar, dimensionar, relacionar e sintonizar a realidade física antes da percepção humana estar consciente dela. Mas, para além de habitarem no espaço, os indivíduos também habitam a misteriosa dimensão temporal e o ambiente construído intervém de forma semelhante na associação que os humanos fazem com o tempo, dimensionando-o para uma medida individual. O problema é que o *design* arquitetónico, com as suas ferramentas como as plantas, os alçados e os cortes, não permite tomar em conta as considerações temporais porque esses métodos distraem o arquiteto da sensação real do espaço, que inclui os aspetos temporais da arquitetura. Considerar esses aspetos é possível através do planeamento da experiência espacial a partir do ponto de vista do observador em movimento. (Kioumarsí, 2016)

O termo *design temporal* é emprestado de Akio Takatsu e Yoichi Ando, que acreditam que considerar o *design* temporal em conjunto com o *design* convencional físico ajuda a criar uma experiência arquitetónica mais rica e completa e, conseqüentemente, uma melhor arquitetura. Para esclarecer o conceito de *design* temporal, pode-se observar a relação entre tempo e mudança. O tempo percetivo como um fenómeno baseado na experiência está vinculado à mudança na percepção do espaço enquanto o corpo e os olhos do espetador se movem através desse mesmo espaço. Por outras palavras, projetar o que se observa enquanto se move pela arquitetura, exige não só projetar a forma, mas também projetar o tempo. Portanto, projetar de acordo com diferentes modos de movimento que ocorrem durante a experiénciação da arquitetura é o mesmo que considerar os aspetos temporais da mesma. Com *design temporal*, quer-se dizer: projetar uma experiência arquitetónica a partir dos olhos do observador no espaço e considerar o máximo de detalhes da experiência quanto possível. Não quer dizer que esses detalhes não sejam os mesmos que detalhes físicos e construtivos, mas sim o tipo de detalhes que realçam a qualidade da experiência. Esses detalhes incluem, mas não estão limitados ao movimento, narrativa, eventos, mudanças de perspectiva e ritmo. Quando se começa a projetar uma experiência real, não só as formas e a sua percepção importam (dimensão física), mas também são importantes o tempo e a maneira como é percecionado (tempo percetivo e dimensão temporal). O *design temporal* abordado nesta dissertação destaca o desenvolvimento dos aspetos temporais em conjunto com os aspetos físicos da arquitetura. (Kioumarsí, 2016)



## 4.2. Arquitetura e Cinema

Seguidamente serão analisados projetos de diferentes arquitetos de forma a se compreender como funcionam os seus métodos de *design temporal*. Visto que nenhum destes projetos aborda diretamente o tempo, é necessário empregar um meio de ligar os conceitos de tempo e arquitetura. Todos os elementos arquitetónicos refletem, em alguma medida, o conceito de tempo. Os exemplos mais simples são a decadência dos materiais ou a mudança da luz no decurso do dia. Esta dissertação tem uma visão experimental em relação ao tempo e investiga esse conceito na experiência e perceção do observador que se movimenta no espaço, enquanto que a luz e a materialidade são algumas das partes da experiência arquitetónica. (Kioumarsí, 2016)

Apesar de muitos arquitetos terem incorporado os aspetos temporais nos seus trabalhos, é difícil distinguir esses projetos porque os arquitetos podem ter aplicado esses aspetos sem intensão. Após se analisar a abordagem do *design* entre vários arquitetos que aparentam estar relacionados com o tempo, notou-se que todos tinham uma característica em comum, que é relacionarem o seu trabalho ao cinema. Esta descoberta sugere uma nova perspetiva em relação ao estudo do tempo na arquitetura, que é questionar o tópico do *design temporal* arquitetónico a partir do ponto de vista da aplicação de técnicas cinematográficas. Ao se investigar experiências semelhantes à arquitetura compreende-se que a experiência de ver um filme é uma das mais semelhantes e, dessa forma, o Cinema e a técnica de montagem cinematográfica estão relacionadas com a associação entre tempo e arquitetura. Por isso, foram escolhidos projetos nos quais se pode observar a técnica de montagem para se perceber como funciona o *design temporal* em diferentes projetos. (Kioumarsí, 2016)

Esta ligação entre a arquitetura e o cinema não é uma novidade. Na era moderna, com o questionamento das abordagens formais e divinas da arquitetura, novas abordagens, como uma visão cinematográfica da arquitetura, começaram a aparecer. De acordo com a escritora Giuliana Bruno: “Parece que todas as artes, ao longo dos séculos, tenderam para o cinema. Por outro lado, o cinema ajudou-nos a entender os seus métodos”. Sergei Eisenstein confirma que “o ancestral indubitável do cinema é a arquitetura”. E o cinema também pode ser visto como uma prática arquitetónica: “o cinema é uma forma de arte de rua, um agente na construção de vistas da cidade. A imagem da cidade acaba a interagir com as representações filmicas. A paisagem urbana é tanto uma construção física filmica quanto arquitetónica”. Especificamente, ao se discutir a temporalidade na arquitetura, a analogia entre a arquitetura e o cinema torna-se bastante apropriada. Segundo Juhani Pallasmaa, o cinema e a arquitetura têm elementos semelhantes do tempo e do espaço. (Kioumarsí, 2016)

Cada interpretação do tempo está relacionada com uma certa ideia de mudança, a questão é relativa à natureza da mudança que está associada ao tempo perceptivo. Filósofos e psicólogos realçaram o papel do corpo e do seu movimento no espaço na percepção do mundo real. Segundo Pallasmaa, os olhos cooperam com o “corpo e os outros sentidos” para “fortalecer e articular” a sensação de espaço nos indivíduos. Da mesma forma, Gibson categoriza os sentidos em cinco sistemas sensoriais: “o sistema visual, o sistema auditório, o sistema do sabor/cheiro, o sistema háptico e o sistema de orientação”. Segundo Bruno Zevi, o sentido do tempo perceptivo está mais relacionado com o sistema de orientação. Nas suas palavras, “o tempo, como um elemento indispensável em todos os trabalhos de arquitetura, é baseado no movimento”. Assim, a leitura subjetiva e perceptiva do tempo no que se refere à arquitetura está ligada ao movimento do espetador no espaço como por exemplo, ao caminhar num edifício. (Kioumars, 2016)

Observando o caso do cinema, percebe-se que o conceito de tempo está fortemente ligado à montagem. Uma forma do cinema ajudar a perceber a temporalidade na arquitetura é através da aplicação de técnicas de montagem na arquitetura. O dicionário de Oxford descreve a montagem no cinema como um “processo ou técnica de selecionar, editar e juntar secções do filme para formar um todo contínuo” e a montagem em geral como “a técnica de produzir um novo todo composto a partir de fragmentos de imagens, texto ou música”. (Kioumars, 2016)

Sergei Eisenstein era um realizador de cinema, estudioso e pioneiro na aplicação desta técnica específica da edição cinematográfica chamada montagem. Nos seus principais livros, “The Film Form” e “The Film Sense”, o realizador descreve a importância da técnica de montagem para transmitir o ritmo e o significado do filme, que ele acredita ser a essência do cinema. Uma característica essencial do seu trabalho foi destacar a “disjunção e fragmentação” para incitar o público. A montagem como uma ferramenta de edição dinâmica é aplicada para criar ritmo ao formar relações espaciais e temporais dentro de um filme. Eisenstein acreditava que o significado no cinema é gerado pela colisão de planos opostos. De acordo com Roger Ebert, o segredo de Eisenstein em criar um forte impacto sobre os espetadores encontra-se na justaposição de planos contraditórios e no facto do realizador não se contentar com o convencional “desenrolar de imagens”. Uma das mais proeminentes exposições do poder da montagem pode ser observado no filme silencioso de 1925 “Battleship Potemkin” de Eisenstein, mais concretamente na famosa cena “The Odessa Steps”, na qual soldados massacram os cidadãos de Odessa. Nesta cena, a montagem permite a Eisenstein controlar a impressão do tempo dos espetadores ao estender o movimento das pessoas a descer os degraus durante um tempo maior do que levaria a fazê-lo na realidade. (Kioumars, 2016)



Figura 34 - Frames da cena "The Odessa Steps" do filme "Battleship Potemkin" realizado por Serguei Eisenstein em 1925. (Eisenstein S. , 2013)

Assim, entende-se que a montagem é uma das ferramentas cinematográficas mais importantes para dar ritmo e sensação de tempo, e estabelecer relações espaciais e temporais nos filmes. É baseada no processo de fragmentação e consequente montagem de planos contraditórios e desconexos (Kioumarsji, 2016). Seguidamente será analisada a técnica de montagem sobre três formas diferentes: a *promenade architecturale*, as layers de espaço, movimento e evento e, por último, a indefinição programática. A secção da *promenade architecturale*, por ser a mais relevante, é composta por duas subsecções que contém diferentes tipos de *promenades*.



### 4.3. *Promenade architecturale*

O tempo e o espaço na arquitetura trazem à discussão a relação entre o sujeito e o objeto arquitetônico. Historicamente, o sujeito compreende o objeto arquitetônico através da experiência do mesmo no tempo. Quanto mais o sujeito se movimenta pela arquitetura e através da mesma, mais o sujeito compreende o objeto. Esta compreensão acontece através de uma série de referenciais: a grelha, o eixo, a *marche* ou a *promenade architecturale*, ou seja, uma ordenação sequencial de uma série de aperceções na experiência do espaço. O tempo de um objeto, o tempo da sua experiência e, conseqüentemente, a compreensão por parte do sujeito estão intimamente ligados. Esta experiência do espaço também pode ser denominada como uma narrativa arquitetônica. (Louw, 2016)

Ver a arquitetura como uma seqüência de imagens e a importância da percepção na arquitetura enquanto um indivíduo se movimenta através da mesma foi notada por Le Corbusier e Eisenstein. No livro “Le Corbusier e a *Promenade* Arquitetônica”, a autora Flora Samuel demonstra a extensão da preocupação do arquiteto com os fluxos de movimento no espaço através da análise da sua linguagem de desenho ao longo dos anos. Nos primeiros anos do trabalho arquitetônico de Le Corbusier os seus desenhos são sempre compostos por diversas setas que especificam vários percursos e caminhos nos seus projetos. Apesar do arquiteto ter deixado de utilizar as setas, continuou a imaginar-se a ele próprio no espaço ao aplicar “projeções axonométricas” para explicar melhor as circulações. Além disso, os esboços de Le Corbusier indicam sempre traços de linhas contínuas repetidas vezes sem conta e que mostram o movimento da vida quotidiana. Finalmente, a maioria dos seus projetos são combinados com numerosos esboços em perspectiva que demonstram a importância de experimentar diferentes pontos de vista para projetar uma melhor experiência.

O *design* da *promenade* é um tema importante no dialeto do modernismo. Apesar de ter sido Le Corbusier a introduzir a *promenade architecturale*, esta não foi uma invenção sua. A linguagem pitoresca e a ideia de desdobrar diferentes perspectivas de vistas para o prazer do espectador, foi primeiramente introduzida no desenho dos jardins ingleses. Nos pitorescos jardins, enquanto o observador se movimenta, o ritmo da seqüência de montagem do espaço vai-se revelando conforme a visão do observador muda de perspectiva para perspectiva. Mais tarde, na era moderna, Le Corbusier e Eisenstein aplicam as suas interpretações da *promenade*. (Kioumarsis, 2016)

A *promenade architecturale* também pode ter sido originada pela ideia de *la marche* usada na Escola de Belas Artes de Paris, que Le Corbusier criticou por usar perspectivas que só podem ser apreciadas estaticamente, mas o arquiteto pegou em algumas dessas indicações e observou-as na revelação do espaço na Acrópole, no seu caminho processional e nas suas mudanças de perspectiva. Em vez de uma arquitetura com uma experiência estática, Le Corbusier preferiu a experiência corporal do movimento pelo espaço. As novas teorias do espaço e do tempo nesses anos foram os condutores conceptuais da *Villa Savoye* e a sua rampa suporta especialmente a ideia de uma arquitetura quadridimensional. (Louw, 2016)

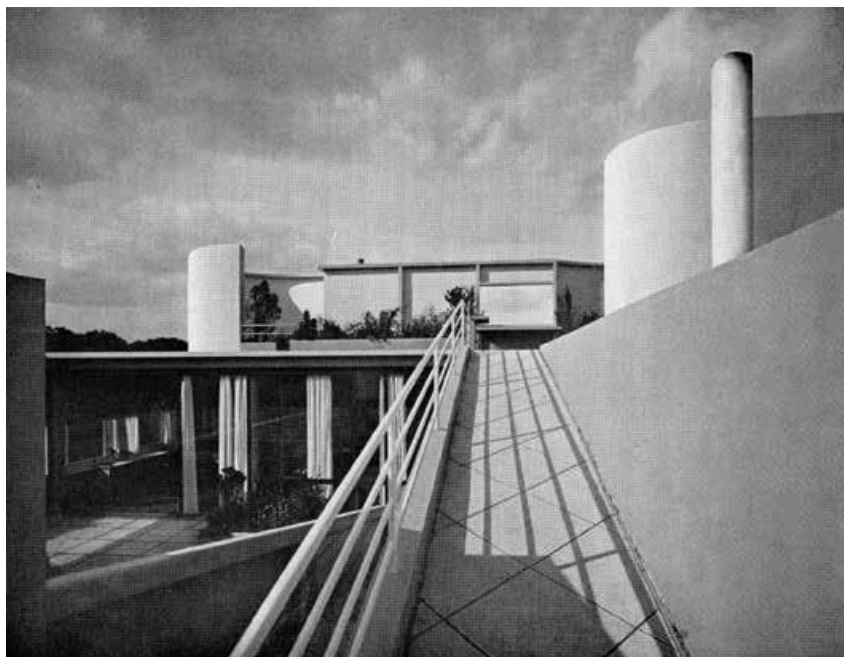


Figura 35 - Promenade architecturale da Villa Savoye de Le Corbusier. (Louw, 2016)

Não é possível descrever com eficácia um espaço a partir de apenas um ponto de referência, mas sim através do movimento por esse espaço. A *Villa Savoye* de Le Corbusier é uma construção no espaço-tempo e não pode ser experienciado a partir de uma única posição. Isto deve-se, em parte, à interpenetração do espaço interior e exterior, mas principalmente ao facto do movimento pela casa ser um dos principais engenhos criados pelo arquiteto para a experienciar. Le Corbusier utilizou o termo “*promenade*” em vez de “circulação” ao descrever a casa e afirmou que a *promenade* da *Villa Savoye* oferece “... aspetos constantemente variados, inesperados e, por vezes, surpreendentes”. (Louw, 2016) A *promenade* do arquiteto segue “uma fórmula, ligeiramente ajustada de cada vez para corresponder às exigências do local e do programa, mas semelhante em todos os casos”. O padrão que se repete em todos os projetos do arquiteto é o seguinte: introdução (limiar), ascensão (sensibilização), questionamento (*savoir habiter*), reorientação e, por último, culminação (união extática). (Kioumars, 2016)

A “cuidadosa curadoria de percursos” na *Villa Savoye*, representada pela próxima figura, envolve uma mudança de velocidade e dos ciclos temporais: começa com a chegada de carro vindo do ritmo intenso da cidade, muda para o tempo biológico através do abrandamento para um ritmo de caminhar e, finalmente, altera-se para a chegada ao terraço com a sua janela para a paisagem, permitindo que o indivíduo se reconecte com a natureza e com os seus ciclos de longa duração. A circulação pedestre é predominantemente vertical e a experiência do movimento desde a escuridão para a luz simboliza a ascensão da Terra para o Céu. Também é de referir que esta viagem é realçada através do uso da cor, do ritmo, da proporção, dos planos e dos enquadramentos. (Louw, 2016)

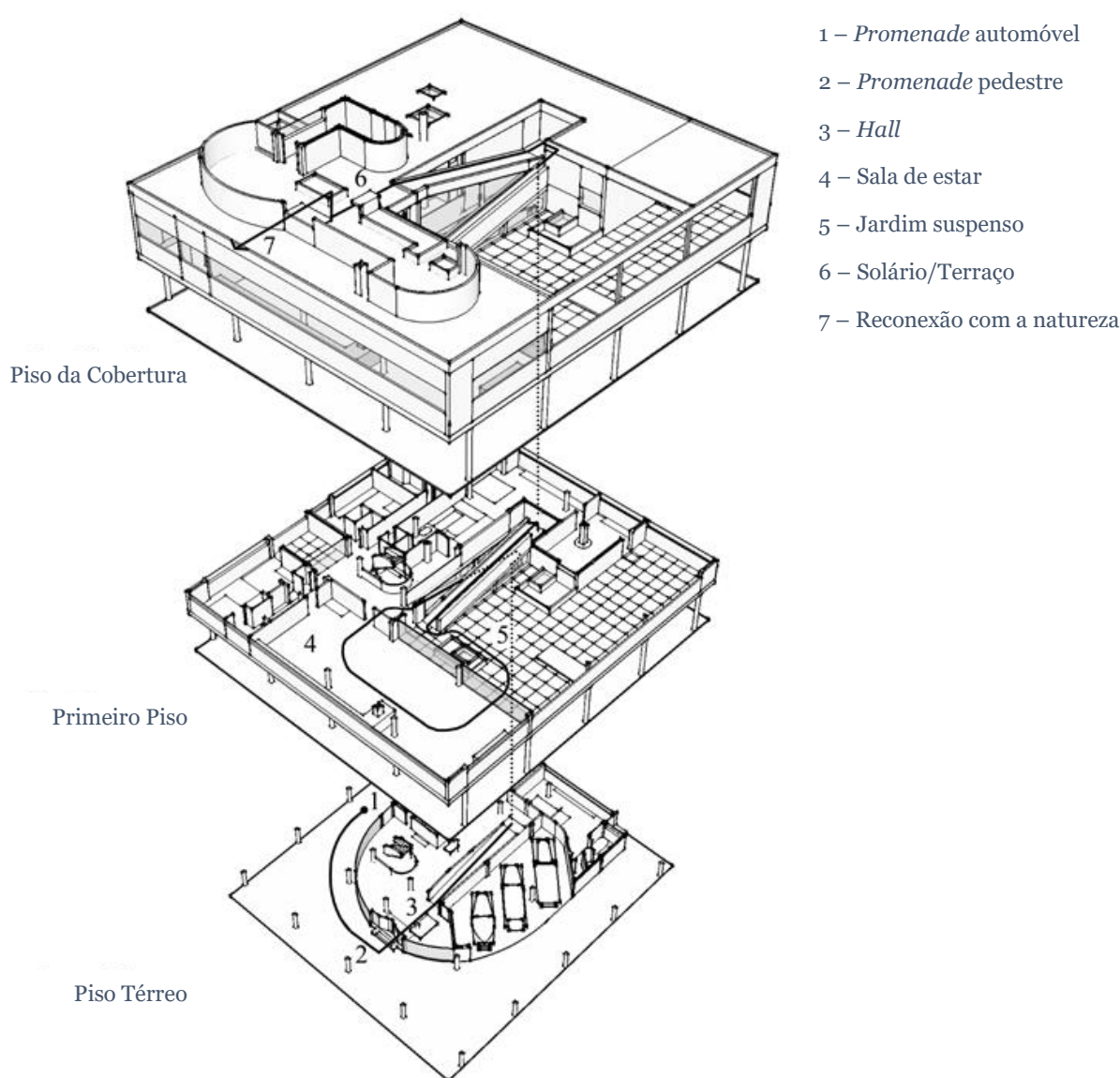


Figura 36 - Esquema do percurso da Villa Savoye desde o rés-do-chão ao terraço. (Louw, 2016)

Le Corbusier, tal como o seu pai, trabalhou com relógios quando era mais novo, estabelecendo uma relação com o tempo antes sequer de ser arquiteto. Também era fascinado pelo tempo em relação à música e ao cinema: o arquiteto experimentou ritmos musicais nos vidros que elaborou e, tal como o realizador Sergei Eisenstein, que também utilizou o termo *promenade* e falava sobre a “sincronização dos sentidos”, Le Corbusier pensou na *promenade* como uma sequência de revelações sensoriais dos eventos. Também chegou a utilizar o agrupamento estratégico de objetos de diferentes eras para “criar *unidades* através do tempo e do espaço”, que ativavam a imaginação e a memória. O realizador Eisenman mencionou dois tipos de tempo experienciado: o tempo narrativo e o tempo de duração. O tempo narrativo refere-se ao tempo percebido de uma experiência (*kairos*), que pode ser muito diferente da sua duração, ou seja, do tempo em concreto que demora a completar a sua experenciação (*chronos*). (Louw, 2016)

O entusiasmo de Le Corbusier pelo cinema e pela montagem remonta aos anos 20. Em 1928, conheceu o realizador russo Sergei Eisenstein em Moscovo e visitou a exibição privada de alguns dos seus filmes. O arquiteto estava mais do que familiarizado com o trabalho de Eisenstein. Na verdade, a teoria da montagem de Eisenstein influenciou drasticamente a sua arquitetura. Le Corbusier acreditava que “a arquitetura e o cinema são as duas únicas artes do nosso tempo” e comparou o seu processo de pensamento com o de Eisenstein: “no meu próprio trabalho, pareço pensar como Eisenstein faz nos seus filmes”. (Kioumars, 2016) O realce do arquiteto no *design* do movimento, através do desenho de setas nas plantas e das múltiplas perspetivas no seu processo de projeção é semelhante à abordagem de Eisenstein em relação à arquitetura no seu artigo “Arquitetura e Montagem” de 1989. Eisenstein acreditava que “um conjunto arquitetónico... é uma montagem do ponto de vista de um espetador em movimento...”. Ele esclarece esta relação com o exemplo conhecido da Acrópole. Neste exemplo, Eisenstein anda pelo complexo arquitetónico da Acrópole e desenha perspetivas enquanto se movimenta nas rotas principais. O realizador faz uma analogia entre a experiência de um espetador de filme e a experiência de um espetador em movimento e afirma que ambas são formadas pela montagem de cenas. (Kioumars, 2016)

De acordo com Le Corbusier: “O ser humano anda em linha reta porque tem um objetivo e sabe para onde vai; ele decidiu chegar a algum lugar específico e vai direito a esse lugar. O burro de carga serpenteia, medita um pouco na sua maneira distraída, zigzagueia para evitar as pedras maiores, ou para facilitar a subida, ou para ganhar um pouco de sombra; ele segue a linha de menor esforço... A maneira do burro de carga é responsável pelo plano de cada cidade continental.” (Kioumars, 2016)

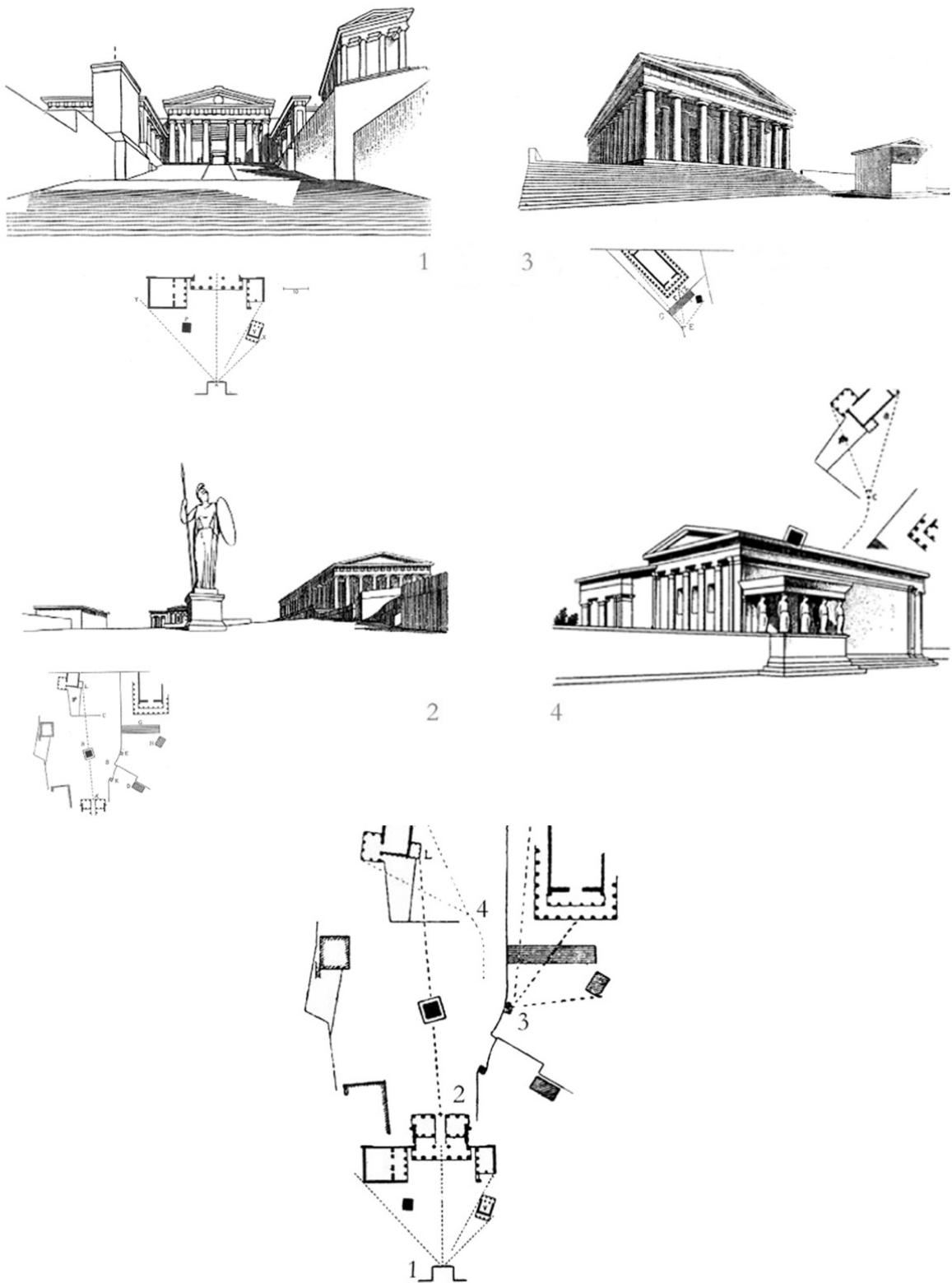


Figura 37 – A Acrópole segundo as perspetivas descritas por Eisenstein. (Eisenstein S. , Auguste Choisy | Analysis of the Acropolis - "Histoire de l'Architecture" 1899., 2014)

A *promenade* arquitetônica de Le Corbusier, independentemente do que a arquiteta Flora Samuel chama de “sistema circulatório interno” da arquitetura, não é um percurso gigante que começa na entrada e termina no terraço. Flora Samuel afirma que Le Corbusier em “A Cidade do Amanhã e o seu Planeamento”, escrito em 1929, acredita que o padrão de movimento deve ser um caminho linear reto em vez de uma circulação complexa. Alguns críticos veem isso como uma contradição no seu trabalho, porque acreditam que a *promenade* está, essencialmente, associada a escadas em espiral, rampas e a uma circulação torcida. Contudo, isto pode ser interpretado de outra forma. A *promenade*, que compartilha muitas semelhanças no seu método de criação com a técnica de montagem, não é um sistema complexo de rampas, corredores e espirais que ligam dois destinos do primeiro piso à cobertura. O arquiteto dividiu o sistema de circulação em pequenos caminhos e depois tratou esses módulos espaciais individualmente. Portanto, assim como o passeio nos jardins ingleses e a técnica de montagem no cinema, são montadas sequências de imagens para criar toda uma experiência. Num filme, essas peças são os planos. Na arquitetura, o seu correspondente pode ser chamado de percursos, planos espaciais ou episódios – são o tipo de movimento de que Le Corbusier se refere como *promenade* e, segundo o próprio, não devem ser demasiado complexos, mas sim bem desenhados. (Kioumarsí, 2016)

Portanto, de acordo com os desenhos e documentos escritos de Le Corbusier, compreende-se que perceber a arquitetura enquanto se move pelo espaço foi uma das principais preocupações nas suas obras. Além disso, a aplicação de técnicas de montagem no seu trabalho sugere que a sua definição de *promenade* pode ser diferente do que é normalmente conhecido. Segundo esta nova interpretação, o arquiteto desenha conscientemente perspectivas para influenciar o observador de forma semelhante à dos realizadores, ou seja, utilizando a técnica de montagem: colocar uma sequência de vistas e perspectivas únicas umas ao lado das outras e revelá-las conforme o observador se move pelo espaço. (Kioumarsí, 2016)

Existem muitos trabalhos sobre a *promenade* arquitetônica da *Villa Savoye*. A maior parte deles tende a interpretar a *promenade* como um grande sistema de circulação, uma grande viagem desde a entrada até à cobertura. De acordo com Flora Samuel: “Uma das ideias principais sobre esta casa é a noção de *promenade*, a forma como se aproxima, se chega e se move pela casa. Embora haja uma bela escada em espiral que liga os pisos, o drama é proporcionado por uma rampa que nos leva da entrada ao salão principal. A partir daí, sai-se para o terraço e retoma-se a subida da rampa para a cobertura. Este caminho através do edifício termina numa abertura emoldurada que avança sobre a paisagem em direção a Paris, onde se iniciou o percurso”. (Kioumarsí, 2016)

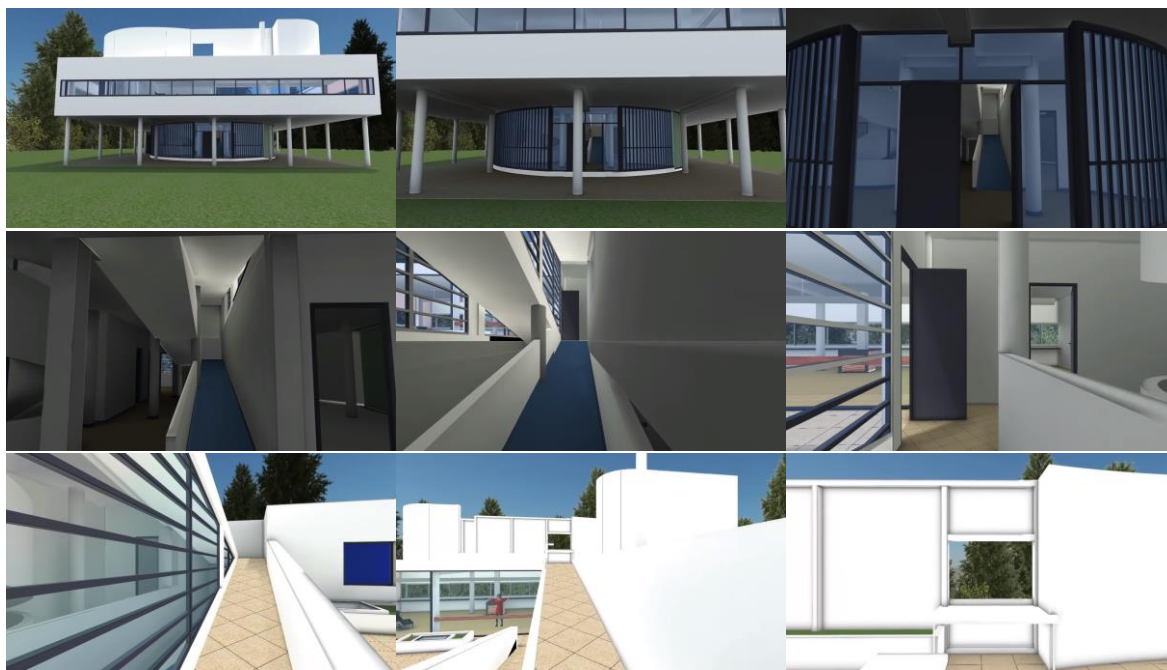


Figura 38 - Perspetivas da promenade architecturale da Villa Savoye realizada por Le Corbusier. (Yasufuku, 2011)

A análise das perspetivas da Villa Savoye demonstra uma característica notável na arquitetura de Le Corbusier, que é a sequência em constante mudança, inesperada e surpreendente das vistas, conforme se experiencia o espaço. Por se tratar de uma experiência semelhante à que é criada no cinema através da montagem, pode-se perceber que o arquiteto utilizou o mesmo método para criar essas sequências. Historicamente, o método de desenho de Le Corbusier, que inclui inúmeras perspetivas de vários pontos de vista e a importância do movimento, bem como a sua familiaridade com Eisenstein e a sua apreciação pela sua técnica de montagem, apoiam este argumento. (Kioumars, 2016)

Na *Villa Savoye*, o arquiteto projeta a experiência real do espaço do ponto de vista do observador, o que inclui o desenho tanto do aspeto temporal como do aspeto físico. Sabe-se que o movimento é um gerador da sensação de tempo na arquitetura. Le Corbusier considera o movimento como a base do seu projeto e desenha os demais elementos da arquitetura de acordo com ele. O arquiteto fragmenta a circulação em sequências espaciais e projeta perspetivas valiosas para cada sequência. Este método permite projetar a combinação de cenas inesperadas e impressionantes que surgem continuamente para o observador. O facto de Le Corbusier estar ciente da postura narrativa em todas as fases do projeto ajuda-o a aproximar-se da ideia de *design temporal* e o método de quebrar a experiência arquitetónica em partes menores é uma sugestão para criar essa arquitetura quadridimensional. (Kioumars, 2016)

Seguidamente serão analisados dois tipos de *promenades*: as que se isolam do resto do mundo criando uma narrativa fechada em si própria e as que criam uma narrativa relacionando-se com o meio que as rodeia.

#### 4.3.1. *Promenades* e a ausência do tempo presente

Segundo o arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa: “A arquitetura emancipa-nos do presente e permite-nos experienciar a lenta e curativa fluidez do tempo. Os edifícios e as cidades são instrumentos e museus do tempo. Permitem que vejamos e percebamos a passagem da história. E que participemos nos ciclos temporais que ultrapassam a vida individual.” Contextualizando a citação, Pallasmaa comparava a simultaneidade do presente com a sensação de uma pessoa pertencer à história, na qual “a matéria, o espaço e o tempo se fundem” para consciencializar alguém da sua identidade pessoal num contexto temporal mais profundo. A consciencialização do tempo subjetivo e a habilidade de estar ciente do passado e do futuro é chamada de *cronestesia* – referida ocasionalmente como “viagem mental no tempo” – enquanto que a consciencialização do “eu” no tempo é referido como a consciência *autonoética* – a habilidade de um indivíduo se colocar mentalmente no passado ou no futuro. Santo Agostinho formulou isto da seguinte forma: “Existem três presentes: o presente das coisas passadas, o presente das coisas presentes e o presente das coisas futuras. Estes três existem de alguma forma na alma, pois não os consigo ver. O presente das coisas passadas é a memória, o presente das coisas presentes é a visão e o presente das coisas futuras é a expectativa.” (Louw, 2016)

No *Pavillon des Temps Nouveaux*, que fazia parte da *Paris World Exhibition* em 1937, Le Corbusier desenhou um percurso pelo pavilhão como uma narrativa que levava os visitantes para trás e para a frente no tempo. A exposição abordava não só a história da evolução urbana e social, na qual os visitantes eram transportados para o passado, como também as soluções de Le Corbusier para Paris através das suas visões idílicas do futuro. A luz uniforme do pavilhão passava por um invólucro translúcido, o que criou uma tela temporal em branco para Le Corbusier criar a sua narrativa do tempo, algo que foi bastante diferente da forma usual com que o arquiteto utilizava a luz. (Louw, 2016)

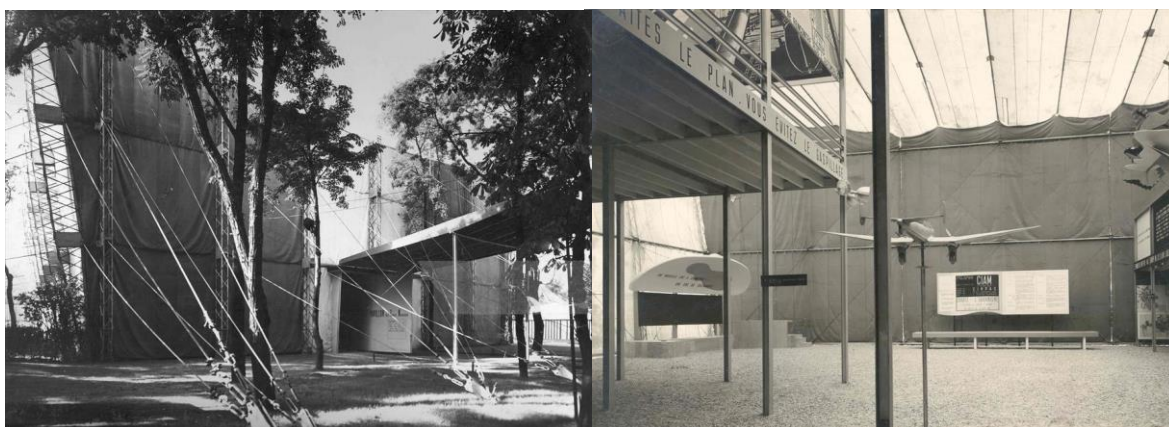


Figura 39 - Exterior e interior do Pavillon des Temps Nouveaux de Le Corbusier. (Salaün, s.d.)

A representação de uma realidade imaculada por parte de Le Corbusier foi usada por muitos arquitetos como uma defesa contra o que o filósofo alemão Karsten Harries chama de “terror do tempo”, onde a deterioração temporal relembra as pessoas da sua própria mortalidade. As ideias semelhantes de permanência e eternidade na arquitetura já eram relevantes no Antigo Egito, mas um conceito mais importante que esses era o percurso. O movimento ao longo de um caminho específico era o elemento principal do espaço existencial egípcio. A progressão através de vários *halls*, pátios e passagens até se chegar a um espaço religioso (que normalmente tinha uma orientação vertical), era conceptualizada para ligar o terrestre ao cósmico e o tempo terrestre à eternidade. (Louw, 2016)

O arquiteto Giuseppe Terragni (1904-1943) foi inspirado pela arquitetura do Antigo Egito e descreveu as galerias por onde se tinha de passar para chegar aos túmulos como uma “preparação espiritual”. Terragni foi um dos pioneiros italianos do Racionalismo e trabalhou durante o regime fascista de Benito Mussolini na Itália. Foi incumbido de projetar o *Danteum*, um monumento ao poeta italiano Dante Alighieri (1265-1321) que nunca chegou a ser construído. Esse projeto consiste numa narrativa baseada na “Divina Comédia” de Dante, a qual foi completada em 1320. Para além disso, o edifício tinha como objetivo ser um monumento à Itália e ao Fascismo. A “Divina Comédia” é descrita como “uma das mais elaboradas *promenades* arquitetónicas de toda a literatura” e sabe-se que Dante utilizou no seu poema pessoas reais da história, de modo a permitir que os leitores experienciassem “um tempo e espaço substituídos por todos os tempos e todos os espaços”. (Louw, 2016)

O *Danteum* era suposto ser construído em Roma em 1942 para a Exposição E’42 e foi bem recebida por Mussolini em 1938, mas a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) pôs um fim ao projeto e a Mussolini. Era descrito como um edifício moderno que se preocupava com a história, mas que ia além da dimensão histórica para uma dimensão metafísica, na qual “o encontro entre objetos metafísicos parece ser interrompido e suspenso neste edifício fora do tempo”. Segundo as palavras de Terragni, o edifício pretendia “remover as pessoas do mundo exterior” e colocá-las numa representação abstrata das viagens de Dante pelo Inferno, Purgatório e Paraíso. Alegoricamente, também pretendia representar a viagem da alma até Deus. Era suposto ser um lugar de deslocação, transportação e abstração, no qual o estado de espírito e a emoção fossem afetadas para alcançar uma perceção transformada do mundo. O edifício teria uma *promenade* muito específica a ser percorrida e a progressão dos espaços é baseada em trechos do poema de Dante e da sua peregrinação. De acordo com o projeto, uma parede com frisos cria uma avenida escondida com linhas visuais para o Coliseu de Roma e é a partir desta avenida que a *promenade* se inicia. (Louw, 2016)

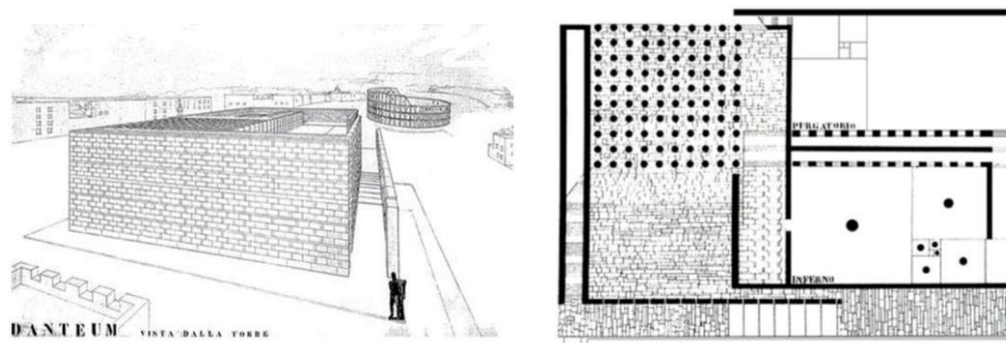


Figura 40 - Entrada do Danteum e planta do piso térreo, respetivamente. (ArchEyes, 2020)

A proporção áurea e dois quadrados sobrepostos formam a base da planta do projeto e a área onde os dois quadrados se sobrepõem cria uma passagem alta e estreita que corresponde ao início da “Divina Comédia”, no qual o visitante se interroga de como entrou. A partir daí passa-se de um pátio aberto para uma “floresta” de 100 colunas, que representam a floresta do Inferno. O percurso segue por umas escadas antes de entrar no “Portão do Inferno”. Uma vez dentro dessa sala escura e sombria, o espaço desce numa série de quadrados que, quando seguidos, criam um caminho em espiral que representa a viagem de Dante pelo abismo do Inferno antes de entrar no Purgatório, um espaço que ascende enquanto é iluminado por aberturas no teto. (Louw, 2016)

Daí, a *promenade* continua para o Paraíso através de uma série de escadas numa passagem estreita. Isto simboliza a dificuldade da alma para entrar no Paraíso. O Paraíso é constituído por colunas de vidro que suportam uma estrutura transparente superior e assentam em blocos quadrados com faixas vítreas dando a ilusão de flutuar. A partir daí, o visitante será atraído para um longo beco sem saída chamado *Impero*, dedicado ao Império Romano, de forma a lembrar a glória passada, ponderar os dilemas da época e colocar no Império a esperança do seu futuro. Depois, o visitante tem de voltar para trás pelo Paraíso para encontrar a saída através de uma abertura estreita a um canto da sala. Após a passar, há uma descida rápida e estreita de volta à avenida onde a *promenade* começou. O edifício também é composto por uma livraria dedicada aos trabalhos de e sobre Dante, e contém obras de arte e murais estrategicamente colocados para criar pontos focais ao longo do percurso. Esses elementos são chamados de “*promenades alternativas para o mundo da imaginação*”. (Louw, 2016)



Figura 41 - Perspetivas interiores do Inferno, Purgatório e Paraíso, respetivamente. (Michelangelo, 2012)

A experiência de andar pelo *Danteum* seria bastante desorientadora: a dificuldade em encontrar entradas e saídas, a “floresta” labiríntica, o ritmo das colunas e dos painéis nas paredes, a materialidade singular e a manipulação da luz natural iriam provavelmente gerar grandes reações sensoriais e emocionais por parte do visitante. Depois da entrada principal, o pátio exterior com as suas paredes grossas e altas seria o primeiro passo para remover perceptualmente o visitante do barulho e das luzes da cidade no exterior. A seguir, passar pelo labirinto das colunas levaria algum tempo até encontrar a pequena passagem para o interior do edifício. Ao entrar no Inferno, a luz é reduzida substancialmente, entrando apenas por pequenas aberturas no teto e na entrada. O chão é dividido em painéis quadrados que vão descendo sistematicamente para produzir um efeito em espiral (a posição dos quadrados também é baseada na proporção áurea) que acaba no último quadrado, que é essencialmente um pequeno poço sem saída. Cada quadrado, exceto o último, é perfurado no centro por uma coluna de modo a confundir ainda mais a passagem pelo percurso. A partir do poço, tem de se voltar a subir percorrendo uma passagem oculta que permite subir um lance de escadas para chegar ao Purgatório. Aí, os painéis do chão semelhantes aos do Inferno sobem sistematicamente para imitar a montanha na viagem de Dante, enquanto a luz natural é aumentada pelas aberturas quadradas no teto. Novamente, uma passagem estreita no canto leva, por fim, ao Paraíso – um deslumbrante espaço cheio de luz. (Louw, 2016)

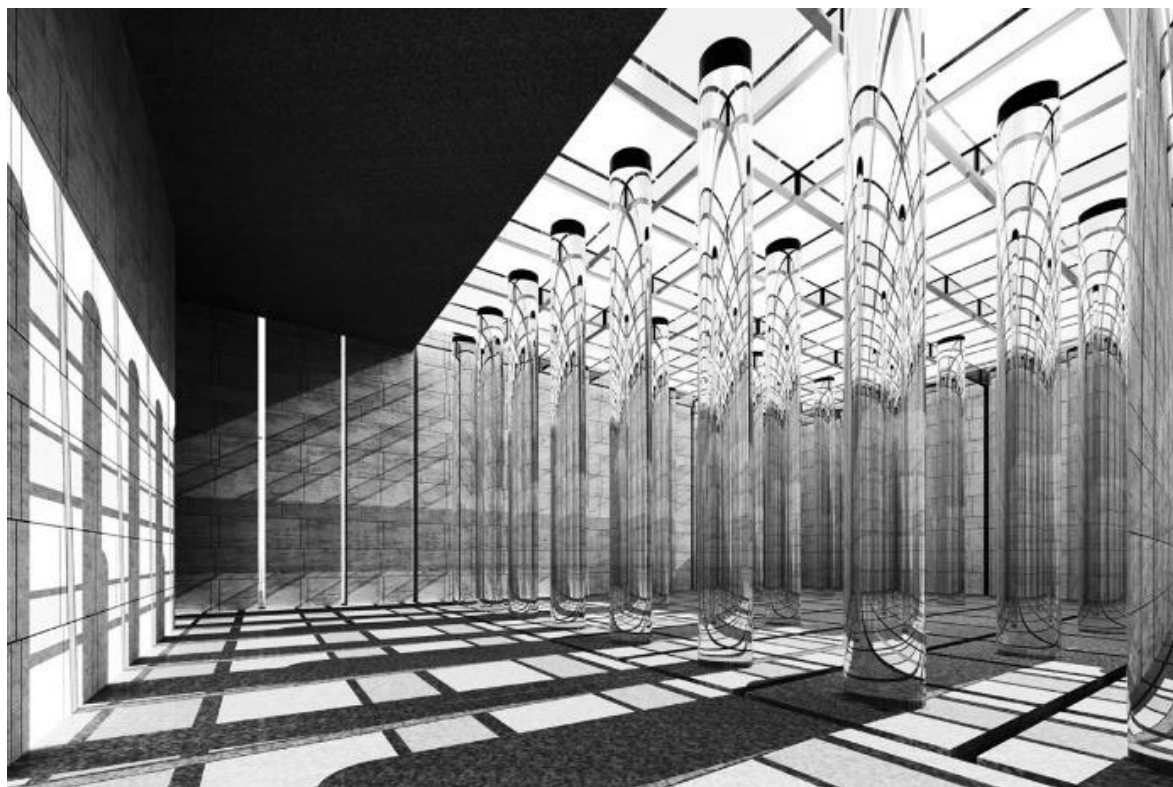


Figura 42 - Espaço que representa o Paraíso no *Danteum*. (ArchEyes, 2020)

Ao entrar no Paraíso, todos os elementos vítreos criam um espaço radiante, embora confuso, sem uma direção clara ou foco. A continuação que faz mais sentido da *promenade* é o longo beco sem saída com imponentes colunas e um eixo que termina num grande mural de uma Águia de Roma. Como já foi referido, ao chegar ao mural tem de se voltar para trás, para o Paraíso, antes de eventualmente encontrar a saída. Esta interrupção da viagem de Dante parece não encaixar na *promenade* e funciona como uma narrativa secundária. Parece indicar que o Império é a resposta que as pessoas procuram e a única solução lógica para a viagem de alguém. Supõe-se que este espaço tenha sido criado para “vender” a ideia do projeto a Mussolini. Este edifício, para além de transportar o visitante para uma narrativa particular, também esticaria a perceção do tempo. A frustração gerada pela falta de legibilidade, a sensação de se estar perdido, ter de se constantemente estar ciente das mudanças de nível do chão e o contínuo ajuste sensorial para radicalmente diferentes condições luminosas, fariam com que o tempo que seria passado nesse percurso certamente parecesse mais longo do que o tempo cronológico que demoraria a percorrê-lo, havendo uma clara distinção entre o *chronos* e o *kairos* do percurso. (Louw, 2016)

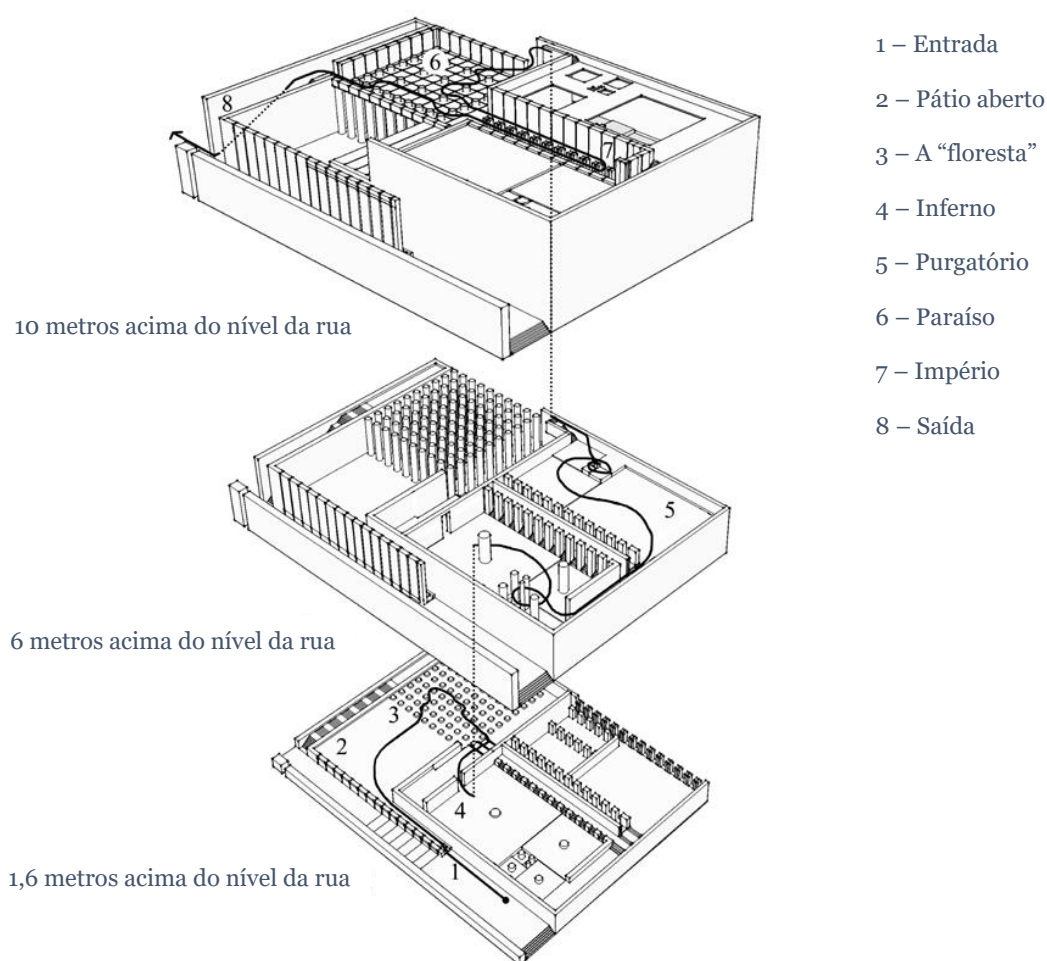


Figura 43 - Esquema do Danteum e o seu percurso narrativo. (Louw, 2016)

Não é surpreendente que o arquiteto Terragni tenha desenhado o *Danteum* como uma *promenade*, visto que tomava os trabalhos de Le Corbusier como referência. Aliás, Terragni utilizou uma *promenade architecturale* semelhante à que Le Corbusier realizou na Villa Savoye para o seu projeto da Villa sul Lago de 1936 e nos primeiros esboços conceptuais do *Danteum*. Mas a influência na direção contrária também pode ter acontecido, pois supõe-se que Le Corbusier realizou uma *promenade* semelhante à do *Danteum* para o seu projeto da Basílica de Sainte-Baume, em Provença (1945-1960). Em 1949, Le Corbusier abriu uma exposição da retrospectiva de Terragni, em Como, Itália, seis anos depois do falecimento do arquiteto italiano e, apesar de na altura não conhecer o projeto, parou especialmente para olhar para os desenhos do *Danteum* e disse: “Esta é a obra de um arquiteto”. (Louw, 2016)

Segundo o arquiteto e historiador Kenneth Frampton, o já referido *Pavillon des Temps Nouveaux* de Le Corbusier foi inspirado pelo Tabernáculo (habitação terrestre de Deus entre os filhos, segundo a Bíblia hebraica), mas para o esquema da Basílica de Sainte-Baume, Le Corbusier claramente também retirou inspiração das narrativas dos percursos egípcios. O projeto da Basílica é, essencialmente, um caminho iniciatório através de uma montanha que faria parte de uma peregrinação de um grupo maçónico. Começa com a peregrinação, seguida por desorientação (semelhante à floresta do *Danteum*) e depois uma “descida à fonte das sensações” (a descida para o Inferno do *Danteum*). A partir daí inicia-se o esclarecimento e reorientação com a subida para fora da montanha (tal como na viagem ascendente do Purgatório através da “montanha” do *Danteum*). Ao chegar ao outro lado da montanha obtém-se o total esclarecimento através da vista para o mar e para o horizonte (que, no caso do *Danteum* era conseguido através da cobertura vítrea e luminosa do Paraíso). Tal como no *Danteum*, a ausência do tempo presente neste projeto também é conseguida através da narrativa, desorientação, um caminho labiríntico e a remoção ou manipulação da luz natural. (Louw, 2016)

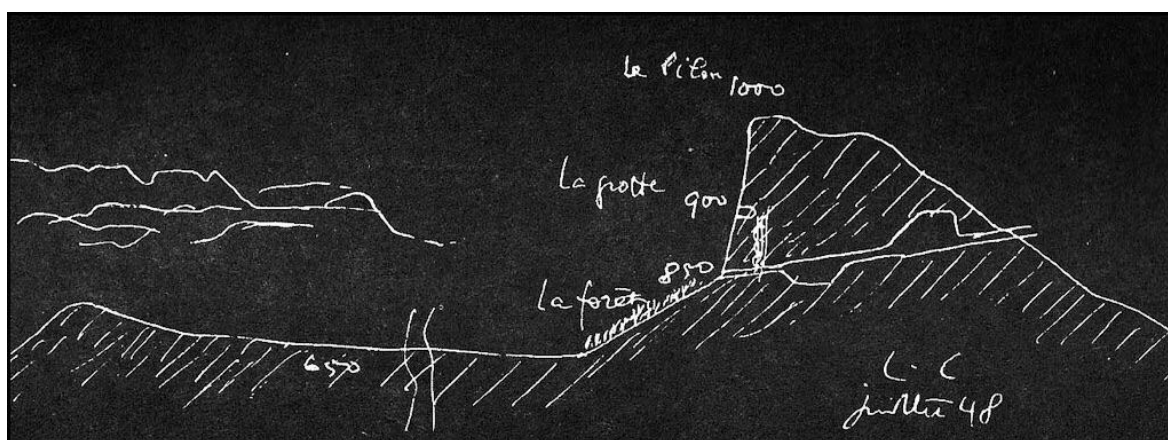


Figura 44 – Desenho realizado por Le Corbusier da *promenade* através da montanha para a Basílica de Sainte-Baume, (Corbusier, 2014)

Ao discutir as mudanças na arte e na arquitetura no início do século XX, Pallasmaa repara que a representação se alterou de uma representação linear e de perspectivas para uma representação na qual a percepção e a consciência fundem a realidade e o sonho, ou a atualidade e a memória. As recentes pesquisas da neurociência confirmam isso, pois demonstram que as imagens percebidas e as imaginadas são frequentemente processadas na mesma parte do cérebro. Isto significa que a mesma parte do cérebro processa a percepção da experiência presente do espaço e a do espaço imaginado, ou a percepção física e sensorial de um espaço no presente e uma narrativa imaginada deslocada do tempo. Por outras palavras, mesmo quando uma experiência estimula a ausência do tempo presente, a experiência é processada na mesma parte do cérebro. A única pré-condição é que a pessoa tem de estar familiarizada com a narrativa que o espaço ou o percurso evoca. Para o *Danteum* ser entendido por um visitante, ele teria de conhecer a “Divina Comédia” para compreender a *promenade* e a sucessão de espaços. Apesar do edifício utilizar a luz natural, que relembra o visitante do presente, a sua configuração de emoções particulares e a maneira como poderia ativar a imaginação é removida de quaisquer ligações ao presente. Tal como num sonho, o objetivo principal de Terragni era transportar o visitante para outro tempo e outro espaço através de uma narrativa vivida através da *promenade*. (Louw, 2016)



#### 4.3.2. *Promenades* e a presença do tempo

Nada acontece no passado nem no futuro, tudo acontece no “agora”, ou seja, no momento presente. A psicologia demonstrou que, o que é referido como momento presente, demora três segundos. Esta duração da consciência é ocasionalmente referida como “presente ilusório”. Estímulos como a luz ou o som demoram a chegar aos sentidos, a serem processados pelo cérebro e a transformarem-se em percepções, o que significa que ninguém experiencia realmente o presente, mas sim um passado imediato. Estes conceitos são evidentes na instalação artística de Olafur Eliasson chamada “Your Strange Certainty Still Kept” de 1996, a qual é composta por água que escorre do teto para uma poça no chão, enquanto é animada por luzes intermitentes. O movimento da água é congelado de um momento para o próximo, fazendo com que as pessoas tenham consciência de cada instante isolado. (Louw, 2016)



Figura 45 - "Your strange certainty still kept" de Olafur Eliasson. (Eliasson, s.d.)

A filosofia cartesiana de que o tempo é uma série de “agoras” suporta o objetivo Budista de estar no presente e a aspiração a experienciar um eterno “agora”, levando a uma celebração da transitoriedade e a encontrar alegria em fenômenos fúgeis ou momentâneos. Os arquitetos japoneses Akira Asada e Arata Isozaki utilizam o termo *aeon* criado pelo filósofo francês Gilles Deleuze, que não se refere ao passado ou ao futuro, mas ao tempo do evento puro e esta foi a abordagem utilizada por Isozaki para o projeto de uma casa de chá, à qual

chamou de *Uji An*. O nome foi baseado no termo *Uji* que significa “ser tempo”. A cerimônia de chá era tradicionalmente considerada como o único encontro entre duas pessoas durante toda a sua vida, no qual aquele momento em particular era compartilhado. Segundo Asada e Isozaki: “Um tal evento intervém com o decurso do tempo, transferindo a consciência dos participantes para a interioridade do tempo... Aí, os participantes encontram o instante.” (Louw, 2016)

A casa de chá é uma forma de amplificar a experiência do momento, que era o objetivo principal da cerimônia de chá inspirada na doutrina *Zen*. O interior da casa de chá tradicional era fechado do mundo exterior e o tempo presente que pretende capturar não é um fenómeno do momento continuamente alterado, mas um eterno “agora” que transcende o tempo. Contudo, o caminho para a casa de chá é uma *promenade* deliberadamente desenhada para aumentar a experiência sensorial do tempo e emprega estratégias semelhantes às aplicadas por Le Corbusier e Tadao Ando nos anos seguintes. (Louw, 2016)



Figura 46 - Fim de percurso e chegada à casa de chá Uji An realizada por Isozaki. (Furudate, 2019)

As *promenades* de Le Corbusier são tipicamente concebidas como progressões cronológicas que, frequentemente, empregam a narrativa para evocar visões do passado e do futuro como no já referido caso do *Pavillon des Temps Nouveaux*, mas mais frequentemente são desenhadas para elevar a experiência do presente. A *promenade* da *Villa Savoye* é um caso em questão para o tema, pois a casa é essencialmente um recetáculo solar com uma série de espaços esculpidos, formas e enquadramentos que capturam diferentes ângulos e vistas do sol. Tudo isso para reconectar o visitante com a natureza num momento particular do tempo. Esses momentos são estendidos ao longo de uma *promenade architecturale*, que funciona como a espinha dorsal do edifício, realçando uma experiência do espaço e do tempo incorporada pelo visitante através do movimento. Esta experiência foi ilustrada no

filme “L’Architecture d’aujourd’hui” realizado por Pierre Chenal em 1930. O filme mostra uma pessoa a caminhar ao longo da *promenade* pelo jardim suspenso até à cobertura para “encontrar o sol”, algo que Le Corbusier gostava de encorajar os visitantes da casa a fazer. Ao falar da “essência espiritual e mental do tempo poetizado” Pallasmaa referencia a noção de tempo estético da artista americana Sanda Iliescu, na qual o presente, que é experienciado através dos sentidos, se funde com as memórias do passado, o que significa que cada experiência se baseia nas experiências anteriores. A navegação espacial e a memória são processadas na mesma região do cérebro e cada vez que se acede a uma memória as sinapses do córtex alteram uma pequena fração. As memórias influenciam uma experiência repetida, mas a repetição de uma experiência também altera as memórias anteriores sobre a mesma. Visto que uma *promenade* é uma experiência que pode ser repetida, ela vai ser diferente de cada vez que é experienciada. Diferentes situações de luminosidade, estações do ano e o estado mental ou emocional do visitante fazem com que cada vez seja única. Le Corbusier também não se importava de manipular as emoções de uma pessoa para intensificar a sua experiência do momento. Frequentemente utilizava o medo para intensificar a sensação do momento presente através da inclusão da “escada precária” nos seus edifícios como um último obstáculo antes de atingir o objetivo final que normalmente era a cobertura e a reconexão com a natureza. Isto é referido pelo urbanista e escritor Kevin Lynch como o foco de percepção e resposta, onde o envolvimento vívido da consciência resulta numa completa imersão no momento presente. “Por outras palavras, o dom da arquitetura é revelar a verdadeira temporalidade do espaço da experiência humana, aquele que está realmente aberto à espiritualidade: a experiência de um momento presente que, embora possa ser conceptualizado pela ciência (e pelos nossos relógios) como um ponto quase inexistente entre o passado e o futuro, é experienciado como denso e dotado de dimensões – em certo sentido, como eterno.” (Louw, 2016)

O arquiteto Tadao Ando também utiliza várias estratégias para expressar o tempo nos seus edifícios e tem como finalidade aumentar a consciencialização do tempo presente nos seus trabalhos. Isto é particularmente evidente na capela do Monte Rokko, completada em 1986. O arquiteto utiliza estratégias semelhantes às existentes nas casas de chá tradicionais, nas quais o caminho para o edifício é uma *promenade* desenhada para fazer com que o visitante esteja ciente da passagem do tempo, antes de entrar num espaço que tem a finalidade de dar a sensação de o tempo estar parado. O caminho para a capela é descrito como uma experiência coreografada, no qual a aproximação lenta com vários espaços para pausa parece imitar a aproximação ziguezagueante a vários edifícios tradicionais japoneses. Esta abordagem inicial termina num patamar circular onde uma forte sensação de limiar é criada por um pequeno vão que deve ser atravessado para entrar na colunata da capela propriamente dita. (Louw, 2016)



Figura 47 - Capela no Monte Rokko, Japão, realizada por Tadao Ando. (Franca, 2006)

O posicionamento da capela e da sua colunata na paisagem natural foi considerado cuidadosamente e faz um distinto contraste visual com a sua envolvente. O sistema visual humano tem uma sensibilidade percetiva para segmentos de linha colineares ou quase colineares dentro de uma série de segmentos de linha aleatórios ou envolventes naturais visualmente aleatórias, o que faz com que a capela seja percecionada de forma muito mais clara do que a envolvente. A colunata é um corredor de vidro que, por ser longo e monótono, aumenta a sensação de passagem do tempo. A luz difusa que entra pelo vidro translúcido em conjunto com o ritmo constante da alternância entre escuridão e luz criada pela armação em betão, confundem os limites entre o espaço e a passagem do tempo. Esta “expansão” do tempo presente pode estimular sensações de alegria e energia, e a remoção de distrações pode fazer com que um indivíduo esteja mais consciente do “agora”. Um pequeno lanço de escadas interrompe a viagem pelo corredor e faz com que a mente do visitante se foque no presente. Esse seu objetivo também é semelhante ao uso das “escadas precárias” que Le Corbusier utiliza para terminar a *promenade*. A entrada ao lado do corredor, ocasionalmente marcada por uma mancha brilhante de luz solar, leva o visitante a uma passagem curta e escura antes de entrar na capela bem iluminada. (Louw, 2016)

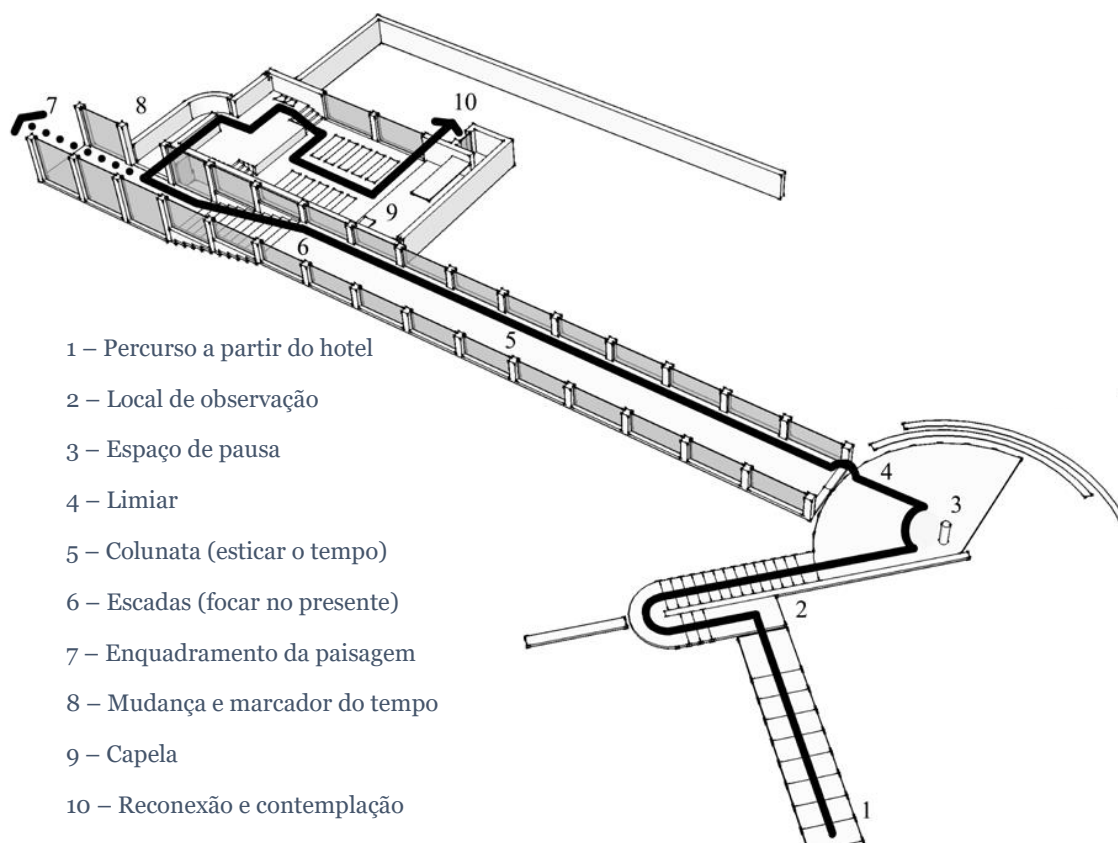


Figura 48 - Percurso da capela no Monte Rokko, realizada por Tadao Ando. (Louw, 2016)

A colunata e os eventos coreografados que se vão encontrando ao caminhar pelo percurso têm um propósito, pois um padrão rítmico ou regular deita abaixo os limites de atenção das pessoas, fazendo com que qualquer mudança nesta regularidade desperte a atenção dos mesmos. A facilidade com que a colunata é mentalmente processada faz com que a percepção das escadas, a faixa de luz e uma série de outros detalhes se tornem muito mais distintos. A capela apenas tem vista para um pequeno jardim fechado, cujo objetivo é promover a reflexão e um sentimento de que o tempo está parado. Segundo Kevin Lynch, existem vantagens em amplificar os “indicadores naturais do tempo” através do uso da luz, da sombra e dos ciclos sazonais para gerar a forma construída. Tadao Ando também utiliza esses “indicadores naturais do tempo” como o sol, a chuva, o vento, a deterioração dos materiais, o movimento das nuvens e, especialmente, o movimento das sombras. O vidro translúcido da colunata realça as sombras da vegetação envolvente e, de um lado da capela, forma uma tela que permite acompanhar a sombra de uma grande árvore, que pode ser utilizada pelos visitantes para medir o tempo que passou desde a sua chegada até à sua partida. Kevin Lynch afirma ainda que: “O cerne da nossa sensação de tempo é a sensação do “agora”. O ambiente espacial pode fortalecer e humanizar esta imagem atual do tempo e esta é uma das suas funções vitais, mas também uma das mais negligenciadas.” (Louw, 2016)

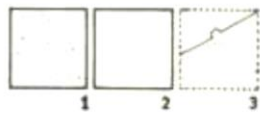
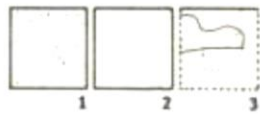
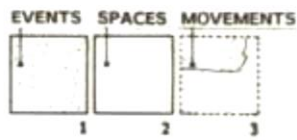


#### **4.4. Layers de espaço, movimento e evento**

Bernard Tschumi e Le Corbusier aprenderam a partir da doutrina de Eisenstein, mas de duas formas diferentes. Tschumi interessa-se mais pela montagem e pelo processo em que essa técnica é utilizada na filmagem. Tal como foi referido nos subcapítulos anteriores, Le Corbusier parece mais interessado na experiência do cinema e nas suas semelhanças com a experiência na arquitetura. Contudo, Tschumi preocupa-se com a utilização da montagem no processo de criação. Portanto, o arquiteto inventa uma nova linguagem para o projeto arquitetónico com base nos guiões de cinema de Sergei Eisenstein e nas direções de palco do *designer* László Moholy-Nagy. (Kioumars, 2016)

Tschumi é um dos mais famosos arquitetos que aplica frequentemente a técnica de montagem na sua arquitetura. Segundo o próprio, a experiência deve ser vista como uma sequência de eventos ou uma combinação de várias imagens. Ele afirma que não existem imagens arquitetónicas autocontidas, mas sim que elas contam com outros enquadramentos para ilustrar suavemente o espaço. Serão analisadas as “Transcrições de Manhattan” como uma fonte geral e o projeto do *Parc de la Villette* como um exemplo prático. (Kioumars, 2016)

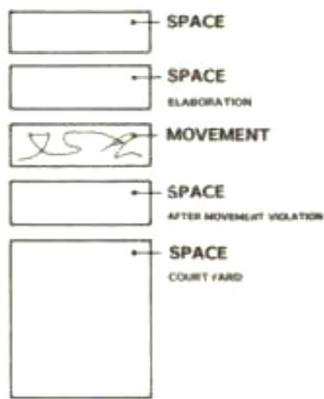
As “Transcrições de Manhattan” (1976-1981) são um projeto teórico de Bernard Tschumi e está organizado em quatro categorias com os títulos: “O Parque”, “A Rua”, “A Torre” e “O Quarteirão”. Apesar do que esta organização pode sugerir à primeira vista, as Transcrições não representam uma análise tipológica das formas históricas, mas sim quatro tipos diferentes de espaços para serem investigados. Tschumi não considera que as transcrições tenham um papel representativo e mimético. Nem os edifícios, nem os acontecimentos são reais, mas sim uma leitura subjetiva da realidade. O arquiteto quebra uma experiência espacial única em episódios de eventos, movimentos e espaços. Cada capítulo contém conjuntos sequenciais de desenhos que demonstram uma organização tripla dos espaços (ou objetos), eventos e movimentos, incorporando três níveis disjuntivos da realidade que confrontam a arquitetura e a cidade. As Transcrições representam os espaços/objetos através de desenhos abstratos retirados de plantas e fotografias; os movimentos através de diagramas com anotações; os eventos são representados com fragmentos de fotografias de jornais. Segundo o arquiteto: “O mundo dos objetos é composto por edifícios abstraídos de mapas, plantas e fotografias; o mundo dos movimentos é abstraído da coreografia, desporto ou outros diagramas de movimento; o mundo dos eventos é abstraído das fotografias de jornais.” (Kioumars, 2016)



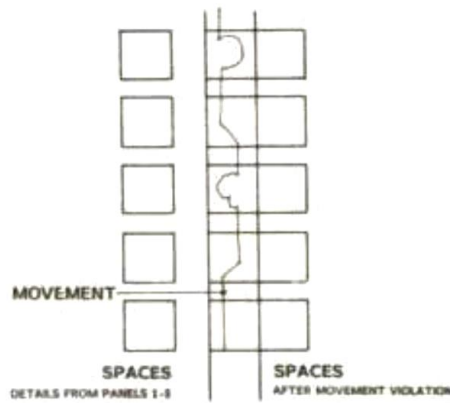
TYPICAL FRAME STRUCTURE  
EPISODE 1: THE PARK



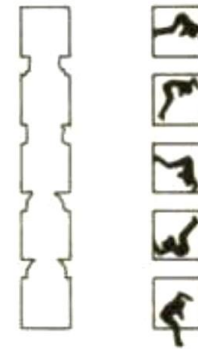
TYPICAL FRAME STRUCTURE  
EPISODE 2: THE STREET



STRUCTURE OF  
PANELS 1-5

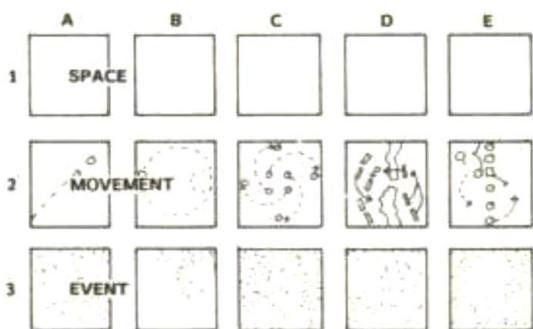


STRUCTURE OF  
PANELS 6-8

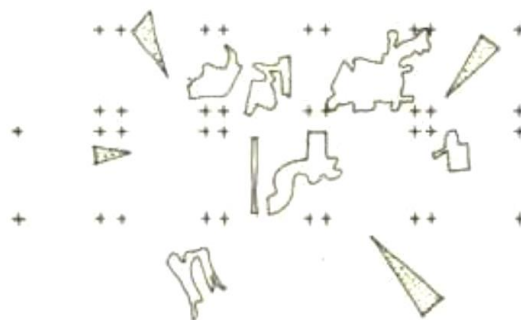


VIOLATION OF  
FRAMES IN PANEL 9

FRAME STRUCTURE OF EPISODE 3: THE TOWER



15 FRAME STRUCTURE IN PANEL 1



"EXPLOSION" OF SPACES AND EVENTS  
OVER THE REMAINING TICK MARKS IN THE  
FINAL PANEL

FRAME STRUCTURE OF EPISODE 4: THE BLOCK

Figura 49 - Análise da estrutura de cada episódio nas Transcrições de Manhattan. (Kioumars, 2016)

Existem várias perspectivas em relação às “Transcrições de Manhattan”. A maior parte dos autores, incluindo o próprio Tschumi, acreditam que a preocupação principal desse projeto teórico é a linguagem da representação arquitetônica. O arquiteto tenta sugerir uma nova linguagem que aborde “as coisas que normalmente estão distantes da representação arquitetônica convencional, ou seja, a relação complexa entre os espaços e a sua utilização; entre o *set* e o *script*; entre o tipo e o programa; entre objetos e eventos”. Por outras palavras, as “Transcrições de Manhattan” são uma tentativa de ir além dos limites da linguagem arquitetônica representativa e do processo de *design*, oferecendo uma outra perspectiva da arquitetura através do questionamento da maneira tradicional de desenhar plantas, cortes, alçados, axonometrias e perspectivas. Segundo Tschumi, a linguagem arquitetônica e os seus métodos representativos, mesmo nas suas versões mais precisas e generativas, levam a uma redução lógica do pensamento arquitetônico. Nas suas palavras: “Os limites da minha linguagem são o limite do meu mundo”. Portanto, nas “Transcrições de Manhattan”, o arquiteto sugere um novo “modo tripartido de notação” para a apresentação da experiência espacial. O projeto pode ser visto como o inverso do processo de montagem, pois o arquiteto fragmenta a experiência em três camadas e estuda-as separadamente. Como as “Transcrições de Manhattan” são um projeto teórico, o arquiteto não vai mais além depois de fragmentar as camadas da realidade e analisá-las através de diagramas. Contudo, como se verá mais à frente, no projeto do *Parc de la Villette*, existe um passo final semelhante à técnica de montagem, no qual o arquiteto pega nas peças analisadas e desenhadas e volta a juntá-las dando forma ao projeto final. De acordo com Tschumi: “As Transcrições de Manhattan eliminam tudo o que não é essencial da arquitetura da cidade. Espaços, movimentos e eventos são contraídos em fragmentos absolutamente necessários para delinear a estrutura geral. Uma vez que cada quadro é isolado do seguinte, a arquitetura pode começar a agir como uma série de surpresas, uma forma de *jump cut* arquitetônico, onde o espaço é cuidadosamente dividido e remontado nos seus limites. Assim, o espaço pode seguir o espaço, não necessariamente na ordem esperada, mas numa série de revelações dramáticas que podem anunciar uma nova estrutura espacial.” (Kioumarsis, 2016)

Bernard Tschumi participou conscientemente na competição do *Parc de la Villette* para passar de programas “inventados” para programas “reais” e de “matemáticas puras para matemáticas aplicadas”. A proposta de Tschumi foi escolhida numa competição internacional para se desenhar o maior parque de Paris, cujo programa pedia para se imaginar e desenhar um parque urbano para o século XXI. Em vez de ver o projeto como um parque pitoresco cuja força principal é a natureza, o arquiteto imaginou-o como um projeto que incentiva o movimento e a interação e que precisa de ser reconfigurado e descoberto pelos visitantes. (Kioumarsis, 2016)

O “aparato arquitetônico de pontos, linhas e superfícies” no *Parc de la Villette* é bastante conhecido por causa das vastas publicações realizadas desde a conclusão do projeto. Tanto o próprio Tschumi como outros arquitetos explicaram e criticaram “os objetos vermelhos da rede de pontos e o passeio cinematográfico na camada de linhas” em detalhe. No seu trabalho, os pontos representam eventos, as linhas visam orientar os movimentos e as superfícies mostram os territórios espaciais. (Kioumars, 2016)

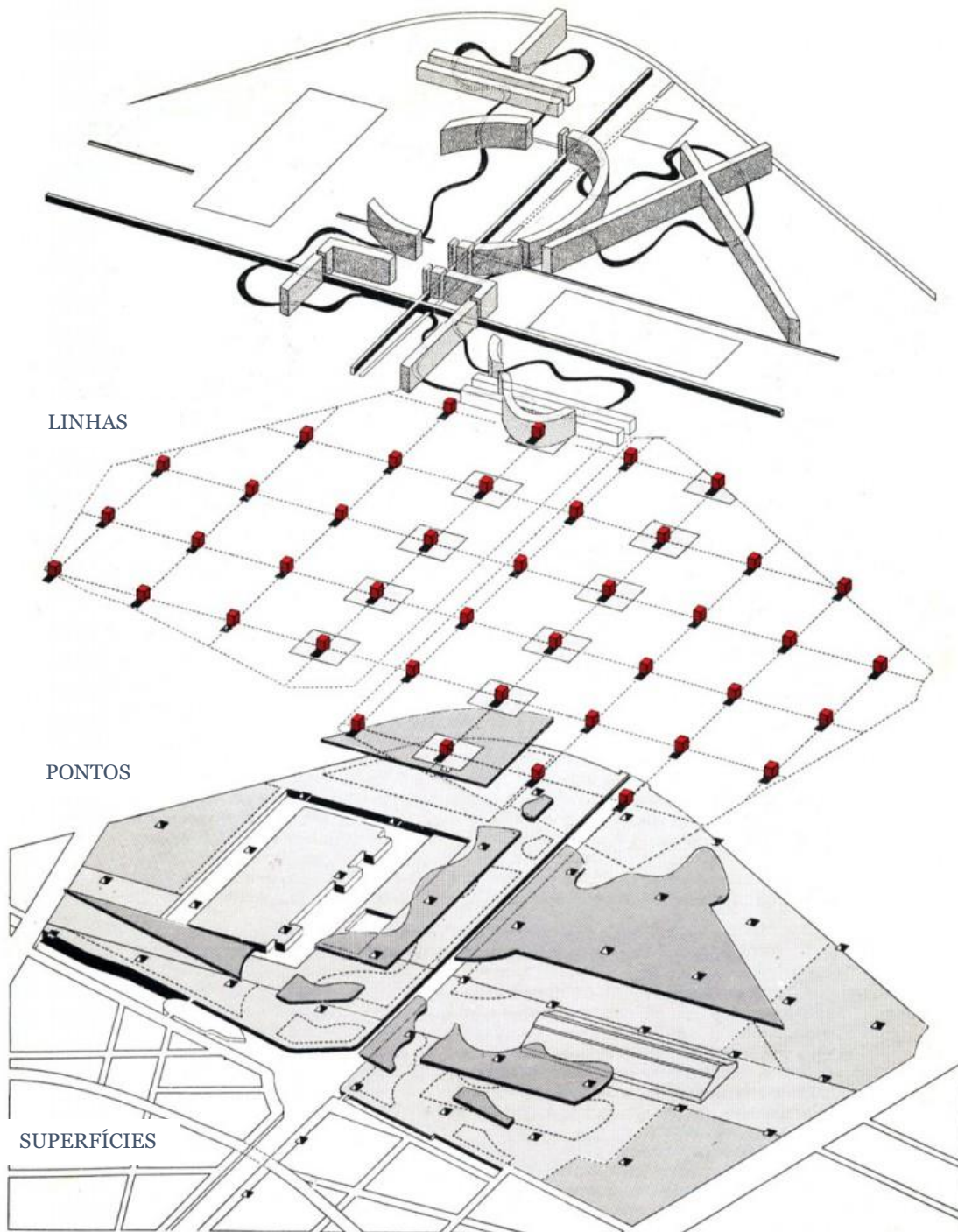


Figura 50 - Sistema de pontos, linhas e superfícies no Parc de la Villette de Bernard Tschumi. (Tschumi, *Parc de la Villette*, Bernard Tschumi, 2015)

Há uma relação clara entre o sistema triplo de leitura espacial nas Transcrições de Manhattan e o sistema de organização de pontos-linhas-superfícies do *Parc de la Villette*: “A construção de ponto, linha, superfície é a projeção arquitetônica de *la Villette* com estas três camadas autónomas transformadas a partir da leitura tripartida do espaço, movimento e evento das Transcrições”. Tschumi realizou um sistema para organizar e desenhar os eventos (pontos), os territórios espaciais (superfícies) e os movimentos (linhas). As linhas no parque são estruturas lineares acima do chão que cortam o parque em pedaços e orientam as pessoas em determinadas direções. (Kioumarsí, 2016)

Existem várias maneiras pelas quais a montagem cinematográfica influenciou o *Parc de la Villette*. A primeira é que o arquiteto considerou a tríplice do evento-movimento-espaco como o seu conceito principal e lida com cada uma dessas *layers* separadamente. Este isolamento e separação por *layers* ajuda-o a desenhar cada uma delas em detalhe. Por exemplo, o arquiteto desenha o movimento pelo parque (*promenade* cinematográfica) num tal detalhe que nunca é visto num projeto normal. Os esquiços de Tschumi mostram como o arquiteto considerou diferentes características destas *promenades*, tais como a morfologia, as interseções com outros elementos e até o ritmo do movimento ao desenhar os caminhos das estruturas lineares. (Kioumarsí, 2016)

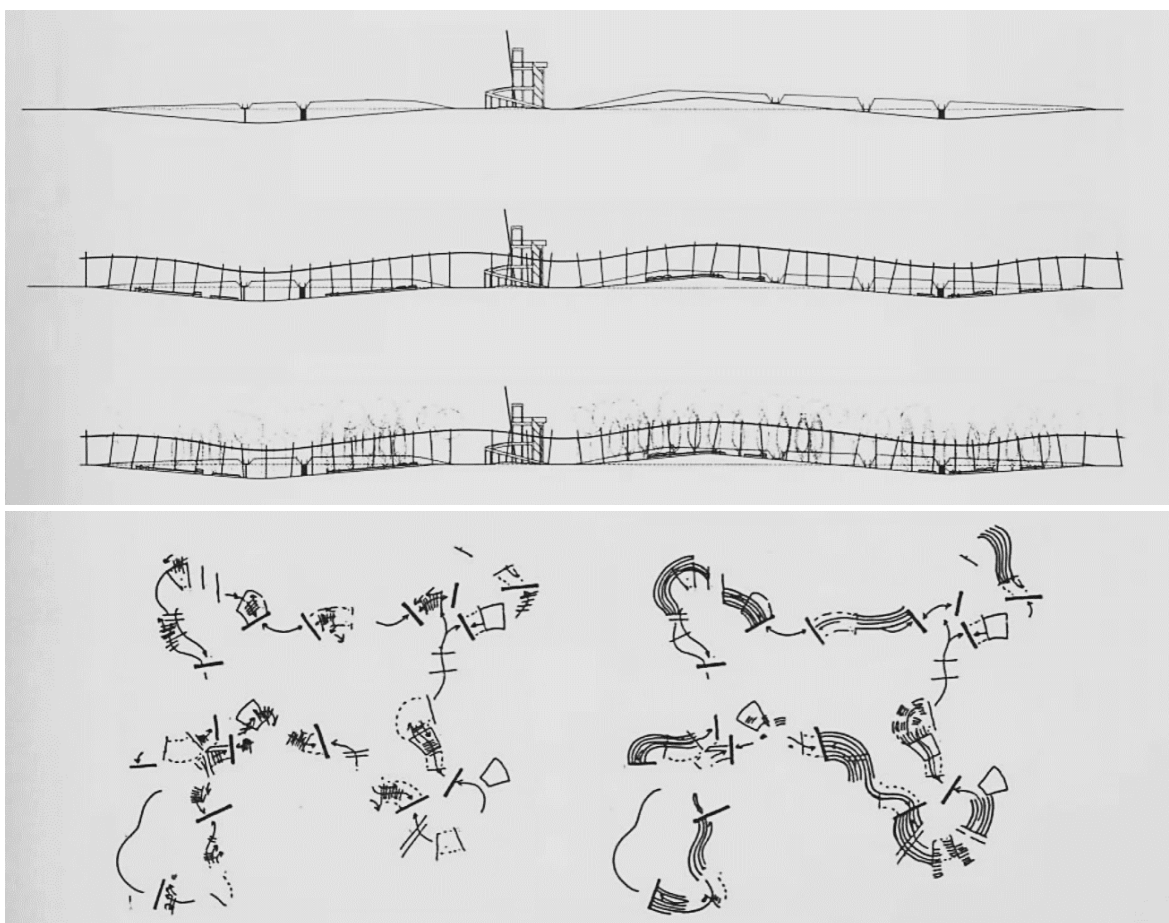


Figura 51 - Diagramas de ritmos e seqüências cinemáticas do parque, respetivamente. (Tschumi, s.d.)

A segunda é que a montagem foi utilizada como uma linguagem da representação arquitetônica e é semelhante ao que se pode observar nos documentos dos desenhos de fogos de artifício. Os diagramas seguintes eram para a exposição de fogo de artifício de 1992 no *Parc de la Villette*. Obedecem completamente à forma e organização das tabelas que os realizadores de cinema usam para desenvolver as narrativas visuais e a edição cinematográfica. (Kioumars, 2016)

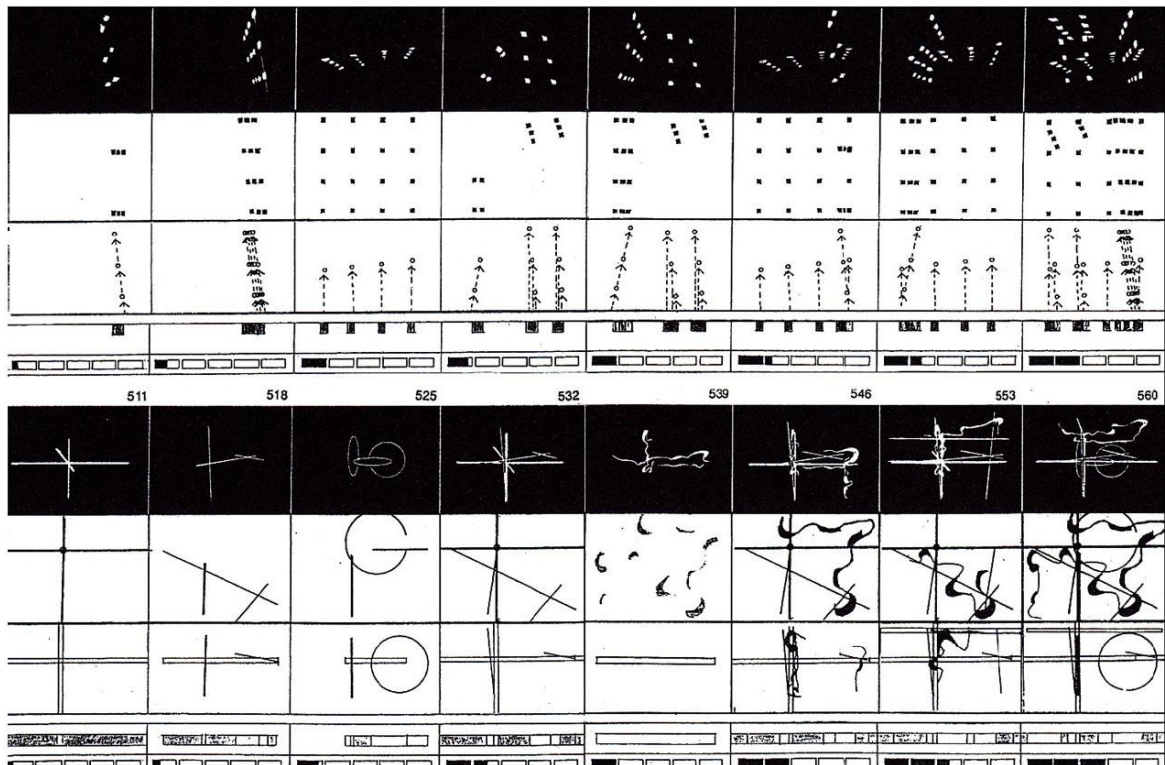


Figura 52 - Diagramas do design do fogo de artifício do Parc de la Villette. (Tchumi, ASSIGNMENT 1.3: DIAGRAM DIARY, 2011)

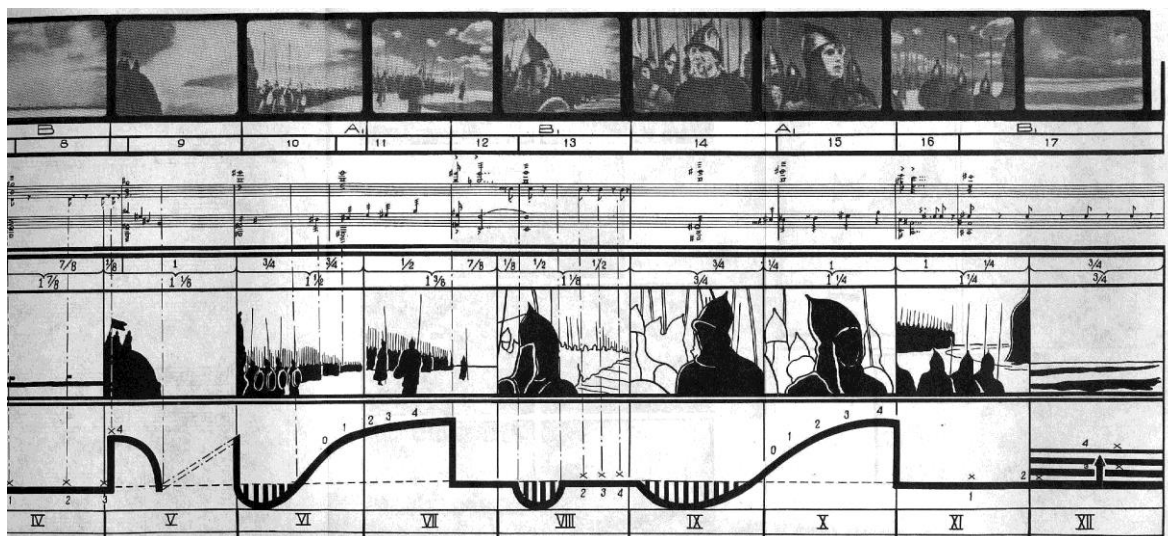


Figura 53 - Diagramas do filme "Battleship Potemkin" de Sergei Eisenstein. (Eisenstein S. , Sergei Eisenstein, sequences diagrams for Alexander Nevsky and Battleship Potëmkin., 2011)

De acordo com Tschumi: “A temporalidade das Transcrições inevitavelmente sugere a analogia com o cinema. Além de uma sensibilidade comum do século XX, ambos compartilham uma técnica *frame a frame*, o isolamento de fragmentos congelados da ação. Em ambos, os espaços não são apenas compostos, mas também desenvolvidos de plano em plano, de forma que o significado final de cada plano dependa do seu contexto.” (Kioumars, 2016)

No capítulo de Le Corbusier descreveu-se o *design temporal* como desenhar uma experiência arquitetônica a partir dos olhos do espectador, considerando o máximo de detalhes possíveis sobre a experiência. Percebeu-se também que ao se discutir a temporalidade na arquitetura, a analogia entre a arquitetura e cinema torna-se bastante apropriada. Na verdade, a montagem como técnica de cinema, que é a maior responsável por criar ritmo, sensação de tempo e estabelecer relações temporais, sempre foi um tema interessante para alguns arquitetos. Como se explicou anteriormente, Tschumi inspirou-se na montagem em pelo menos duas formas, ambas associam a sua arquitetura com alguns aspectos do *design temporal*. Com base na linguagem da montagem, o arquiteto desenvolve uma forma de representação arquitetônica. Este modo de representação permite-lhe criar um espaço composto e desenvolvido através da técnica *frame a frame*. Esta técnica ajuda-o a isolar partes da experiência e projetar cada parte da ação em detalhe, ou seja, da perspectiva da pessoa que está a experienciá-la. Desenhar um projeto arquitetônico em tal detalhe exige ao arquiteto que este considere os aspectos temporais da experiência em conjunto com os aspectos físicos, mesmo que inconscientemente. Outra maneira pela qual a técnica de montagem é exibida no trabalho de Tschumi é, de alguma forma, semelhante ao que Le Corbusier faz, mas ainda assim bastante diferente. Le Corbusier fragmenta a experiência em sequências de perspectivas e visões do ponto de vista dos olhos do espectador em movimento, o que acaba por ajudá-lo a considerar melhor o aspecto temporal do seu projeto. Da mesma forma, Tschumi utiliza a montagem como um processo de fragmentação. O arquiteto divide uma experiência espacial em camadas de eventos, movimentos e espaços, o que permitiu que tivesse a oportunidade de ter pequenas peças para trabalhar e a capacidade de mergulhar profundamente nessa experiência para se encontrar no espaço que estava a desenhar simultaneamente. Portanto, teve a oportunidade de combinar os aspectos temporais com os espaciais. Tschumi fragmenta o espaço em três camadas e projeta cada uma separadamente. Nenhuma camada é independente e deve ser interpretada “contra o fundo de outra” camada. Como etapa final, e num processo bastante semelhante à montagem, o arquiteto volta a juntar as camadas umas sobre as outras e cria todo um espaço. (Kioumars, 2016)



## 4.5. *Indeterminação programática*

Esta secção investiga a técnica de montagem no processo de *design* de Rem Koolhaas através da análise da Biblioteca Pública de Seattle, realizada em 2004. Examinar o método de *design* de Koolhaas neste projeto permite desenvolver uma nova interpretação do seu conhecido conceito de *indeterminação programática*. Esta interpretação pretende examinar a abordagem do arquiteto em relação à utilização da *indeterminação programática* na Biblioteca Pública de Seattle como método de montagem do programa arquitetónico, o que leva a uma maneira inesperada de habitar a arquitetura e é um tema importante para se estudar o *design temporal*. (Kioumarsí, 2016)

Nos projetos *Delirious New York* e *Parc de la Villette* (no qual Koolhaas também estava envolvido), o arquiteto começou por investigar o conceito de flexibilidade e adaptabilidade de um edifício pelo tempo. Koolhaas introduziu a ideia de *indeterminação programática*, que aborda a condição comum onde as necessidades e funções atribuídas ao espaço alteram-se tão rapidamente que não se pode presumir qual é a próxima função que é atribuída ao espaço seguinte. O modo como Koolhaas lida com essa indeterminação é através do programa. Na verdade, o *atelier* de Rem Koolhaas, denominado *Office of Metropolitan Architecture* (OMA), ganhou destaque por ser orientado por programas e sempre explorar as soluções de *design* a partir dessa perspetiva. (Kioumarsí, 2016)

O programa pode ser definido como o *briefing* do cliente, no qual este descreve os tipos, tamanhos e número de espaços, assim como o orçamento para a realização do projeto, refletindo os desejos e aspirações do cliente para a futura construção. Além do conceito de *indeterminação programática*, há duas outras questões relacionadas a Koolhaas sobre o programa arquitetónico. A primeira é a impressão de reduzir o *design* ao programa do projeto e a segunda é o papel da autoria na conceção de programas. A maioria dos arquitetos desvaloriza a redução da arquitetura a um mero sumário e considera o programa uma oportunidade que lhes permite ser mais ativos no processo de *design*. Louis Khan acredita que os arquitetos não devem interpretar o programa literalmente, o programa não deve ser levado e traduzido de facto num edifício. Bernard Tschumi também afirma que o programa deve servir para retirar os arquitetos do seu caminho passivo. No entanto, o projeto que se está prestes a analisar enfrentou muitas críticas e discussões por traduzir o programa literal na forma arquitetónica. (Kioumarsí, 2016)

No processo de *design* e desenvolvimento do programa, o papel da autoria e as preocupações do arquiteto são inegáveis. Como afirma Tschumi: “O programa nunca é neutro”. A preocupação de Koolhaas em enfrentar o programa é originária na sua carreira anterior como argumentista. O arquiteto sempre pareceu sensível ao cinema e à montagem. Koolhaas compara o programa em arquitetura com a escrita de argumentos e considera que ambos têm a mesma natureza: “Num guião/argumento, tens de ligar vários episódios, tens de gerar *suspense* e tens de juntar as coisas através da edição. É o mesmo na arquitetura, os arquitetos também juntam episódios espaciais para realizar sequências.” Koolhaas acredita que o papel do programa na sua arquitetura permaneceu quase o mesmo desde o início da sua carreira. O arquiteto afirma que segue um processo linear e lógico nos projetos encomendados, ao mesmo tempo que sugere uma solução mais irracional e surpreendente para os projetos de concursos de arquitetura. A Biblioteca Pública de Seattle foi um projeto encomendado e foi escolhido para ser examinado nesta dissertação para se entender o conceito de montagem pela perspectiva que a OMA teve do programa. (Kioumarsis, 2016)

Rem Koolhaas teve uma formação profissional no cinema e na escrita de argumentos e, comparando com Bernard Tschumi e Le Corbusier, é o arquiteto que tem mais ligações com essa área. Numa entrevista, Koolhaas enumerou vários pontos em comum entre a arquitetura e o cinema, tais como a complexidade, o elevado valor monetário da realização e a natureza do trabalho em equipa. Além disso, nas suas próprias palavras, o arquiteto afirma que “... o cinema tem alguns elementos, como o enredo narrativo, a montagem, os *jump cuts* e procedimentos dos quais se podem encontrar os respetivos equivalentes na arquitetura com muita facilidade. Penso que ter-me envolvido em filmes no início da minha vida realmente facilitou a minha noção do que seria a arquitetura”. O arquiteto relaciona o programa da arquitetura com a escrita de argumentos e considera que ambos têm a mesma natureza. Ele prossegue ao afirmar que “num momento interessante, a minha obsessão por escrever argumentos quase que cruzou aleatoriamente o mundo do construtivismo e, com isso, descobri um híbrido excepcionalmente interessante, onde qualquer aspeto da vida quotidiana poderia ser imaginado e representado pela imaginação do arquiteto”. (Kioumarsis, 2016)

A Biblioteca Pública de Seattle, terminada em 2004, é a biblioteca central do sistema de bibliotecas de 28 filiais em Seattle, incluindo 33.700 m<sup>2</sup> de espaço na sede, sala de leitura, espiral de livros, câmara de mistura, plataforma de reunião, sala de estar, piso do *staff*, coleção infantil, auditório e 4.600 m<sup>2</sup> de estacionamento. A preocupação inicial do arquiteto em relação ao programa era o facto de, normalmente, nas bibliotecas públicas, os espaços funcionais e públicos encontram-se misturados para maximizar a flexibilidade e acabam por restringir as atrações arquitetónicas. Ao abordar essa questão, Koolhaas

defende um plano mais razoável que agrupe os espaços em compartimentos espaciais destinados e preparados para funções específicas. Essa flexibilidade compartimentada visa criar um espaço adaptável sem perder a autonomia no uso do espaço ao permitir que a flexibilidade aconteça apenas em compartimentos separados. Segundo o arquiteto: “A flexibilidade pode existir dentro de cada secção, mas não à custa de qualquer um dos outros compartimentos”. (Kioumars, 2016)

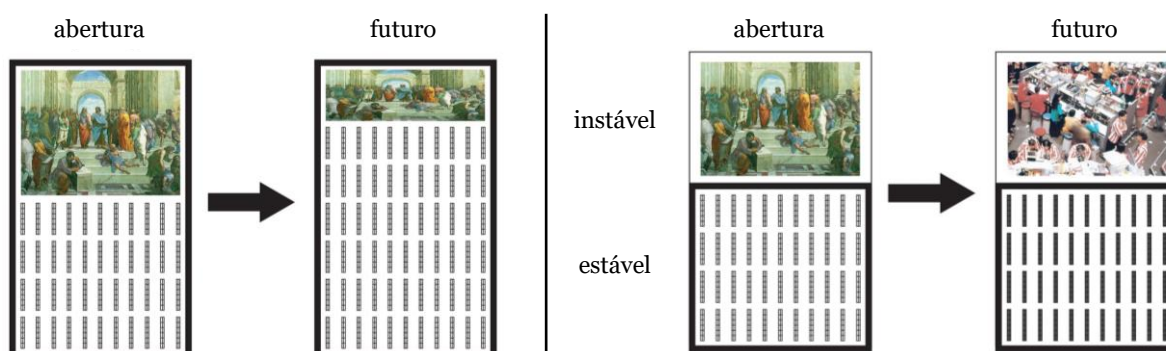


Figura 54 - Flexibilidade uniforme e flexibilidade compartimentada. (Koolhaas, Seattle Library, s.d.)

Koolhaas juntou programas semelhantes e conseguiu nove compartimentos diferentes: cinco caracterizados por programas estáveis e quatro por programas instáveis. Em cada um destes compartimentos, a flexibilidade ocorre independentemente das demais. O arquiteto categoriza esses nove compartimentos de acordo com a sua função em dois grupos: plataformas estáveis e plataformas instáveis. As estáveis incluem espaços para livros, salas de reuniões e o estacionamento. As plataformas estáveis não serão ampliadas no futuro e delas fazem parte os espaços de armazenamento, de escritórios, estantes de livros e estacionamento. Por outro lado, as plataformas instáveis incluem todas as outras atividades flexíveis, como o trabalho, a interação e o lazer. (Kioumars, 2016)



Figura 55 - Plataformas estáveis e plataformas instáveis, respetivamente. (Koolhaas, Seattle Library, s.d.)

O primeiro passo após se receber o programa foi analisá-lo e elaborar a partir dele. Depois de se aprender sobre todos os aspetos do programa em detalhe, a próxima etapa para o arquiteto foi a consolidação do programa, que é o momento em que os programas semelhantes são combinados para simplificar a sua aparência. Posteriormente, na terceira fase, Koolhaas define novas relações entre as partes dos programas consolidados pegando em partes do programa e reagrupando-as sob a forma de compartimentos. Por exemplo, o compartimento infantil, como faz parte da plataforma estável, é moldado pelo reagrupamento das peças do programa como local de armazenamento de livros, suporte, sala de leitura e espaço de serviços. (Kioumars, 2016)

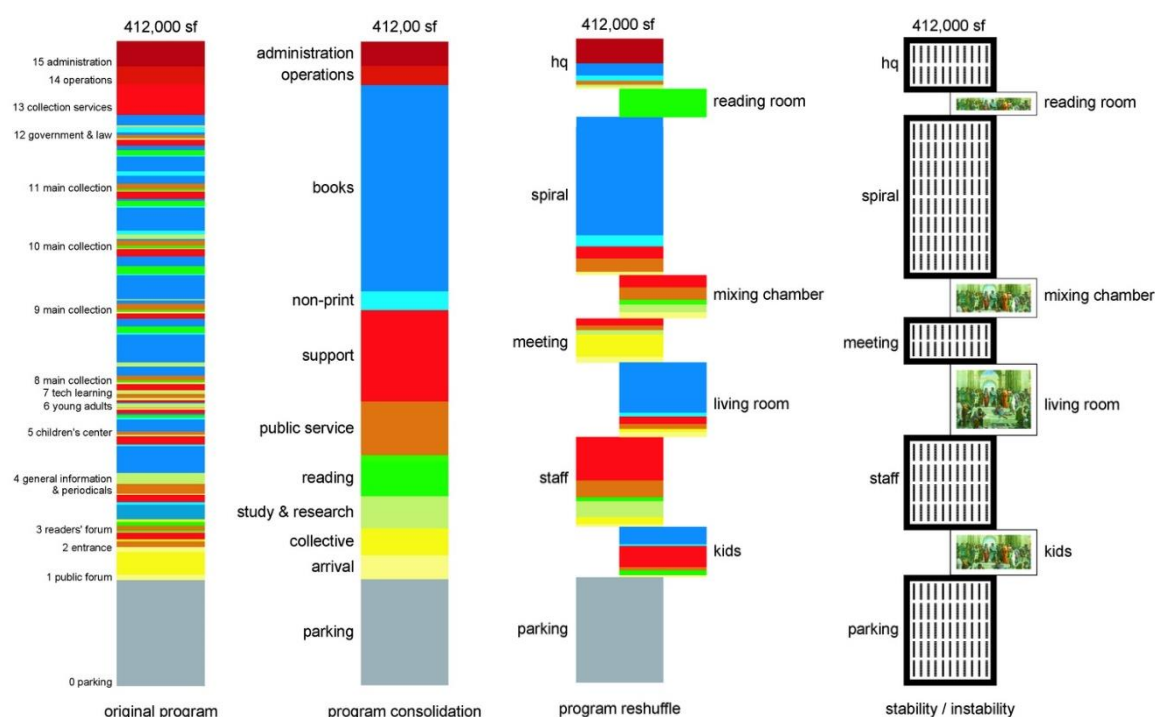


Figura 56 - Tradução do programa para a forma na Biblioteca Pública de Seattle de Rem Koolhaas. (Koolhaas, Seattle Central Library / OMA + LMN, 2009)

Discutiu-se anteriormente a prática de Rem Koolhaas no cinema e as suas opiniões sobre a aplicação comum dos termos e técnicas cinematográficas como “enredo narrativo, montagem e *jump cuts*” na arquitetura. Além disso, o facto de o arquiteto ter estado envolvido no cinema antes da sua atual profissão facilitou drasticamente o processo arquitetónico do mesmo. Koolhaas realçou o papel da edição e da junção de episódios espaciais para se criar experiências arquitetónicas entusiasmantes. Na verdade, o arquiteto partilha da mesma noção de Tschumi e Le Corbusier, ou seja, que é através da montagem de partes contraditórias que experiências interessantes acontecem na arquitetura. No caso da Biblioteca Pública de Seattle, pode-se considerar que a sua decisão de abordar a *indeterminação programática* através da flexibilidade compartimentada ou das plataformas de flexibilidade é uma montagem de programa. Nas plataformas estáveis, existe

uma combinação densa de programas mundanos como o armazenamento de livros, escritórios e estacionamento. Neste contexto, a sobreposição de programas é um processo de condensação, o que leva a acomodar mais livros e materiais através de uma disposição eficiente e densa de espaços e prateleiras. Por outro lado, nas plataformas instáveis, compostas por programas de uma natureza diferentes, o processo de montagem das atividades ocorre de maneira diferente. Este processo de *design* e a as suas consequências espaciais assemelham-se à técnica de montagem do cinema. Nas plataformas instáveis, lida-se com trabalho, interação e diversão. O arquiteto sobrepõe atividades de forma a maximizar a sua coexistência dinâmica e coloca os programas uns sobre os outros para permitir a interferência mútua de eventos. Através da montagem programática, Koolhaas cria uma sobreposição complexa de programas, que eventualmente levam a uma interação dinâmica nas suas diferentes partes, bem como à ocorrência de eventos inesperados. (Kioumars, 2016)

Inicialmente, definiu-se o *design temporal* como projetar uma experiência arquitetónica a partir dos olhos do espectador tendo em consideração o máximo possível de detalhes sobre a experiência. Koolhaas projeta uma experiência rica, não através da identificação com o espectador como faz Le Corbusier, mas através da criação de uma base e infraestrutura que facilita eventos acidentais e imprevistos. Portanto, pode-se considerar o seu trabalho um exemplo diferente de *design temporal*, criado a partir da redefinição do programa. (Kioumars, 2016)



## **V – A proposta**

Este capítulo apresenta uma proposta de projeto de arquitetura incluindo uma descrição e, justificação das decisões tomadas, nas quais são abordados tópicos como o contexto do projeto e a sua integração urbana, conceptualidade, programa e materialidade.



## **5.1. Memória descritiva e justificativa**

A presente memória descritiva e justificativa diz respeito ao projeto académico da obra de requalificação do Castelo Templário de Castelo Branco, demolição de um pequeno edificado no castelo e edificação do Museu da Cidade de Castelo Branco e respetivo percurso exterior.

### **5.1.1. Área objeto da proposta**

A intervenção insere-se numa zona de Património Histórico com 9736m<sup>2</sup>, localizada no Castelo Templário de Castelo Branco, confinante a norte com o miradouro de São Gens, a sul com a Rua da Colina do Castelo, a nascente com a Rua do Mercado e a poente com o Hotel Meliã.

O conjunto edificado do Castelo Templário é constituído pela torre norte e torre nordeste, parte dos panos de muralha norte e este, a Igreja de Nossa Senhora do Castelo, uma antiga Escola Primária, que ao longo do tempo serviu outros fins, e uma zona de estacionamento.

### **5.1.2. Caracterização da operação urbanística**

A operação urbanística proposta caracteriza-se da seguinte forma:

- a) Requalificação dos espaços e percursos exteriores do Castelo Templário;
- b) Demolição da antiga Escola Primária e do estacionamento;
- c) Construção do Museu da Cidade de Castelo Branco e do percurso exterior.

### **5.1.3. Contexto e integração urbana**

A intervenção incide sobre toda a área que constitui o Castelo Templário de Castelo Branco, que por equivaler ao local de origem da cidade, configura um espaço de extrema importância no contexto cultural e patrimonial não só do centro histórico, como de toda a cidade de Castelo Branco. Trata-se de um local constituído não só pelas torres norte e nordeste, parte dos panos de muralha que as ligam e a Igreja de Santa Maria do Castelo localizada no centro do mesmo – elementos estes de provável construção na segunda metade do século XII – mas também pela antiga Escola Primária construída no final do século XIX e pelo estacionamento elaborado no final do século XX. O conjunto edificado caracteriza-se da seguinte forma:

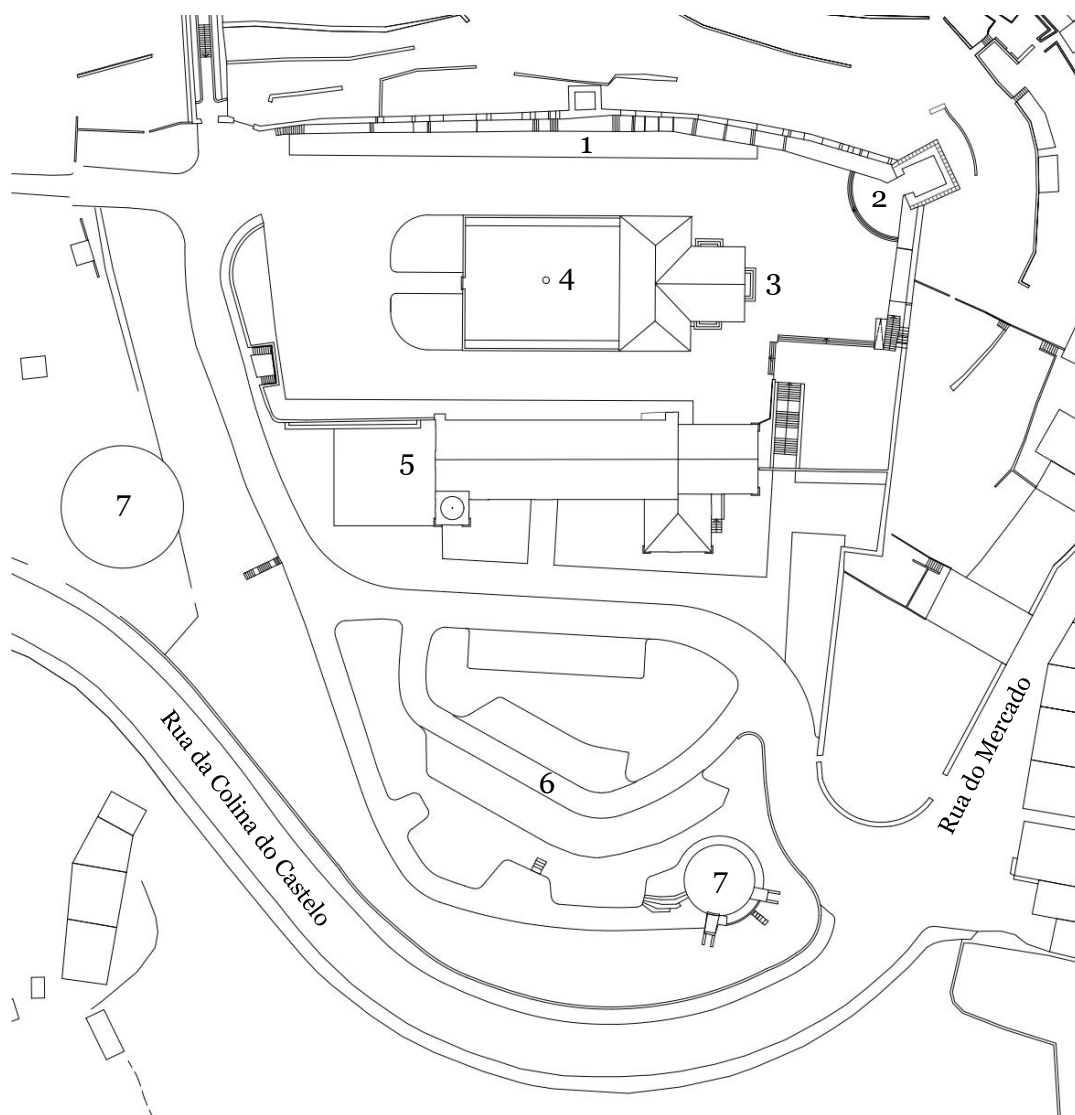
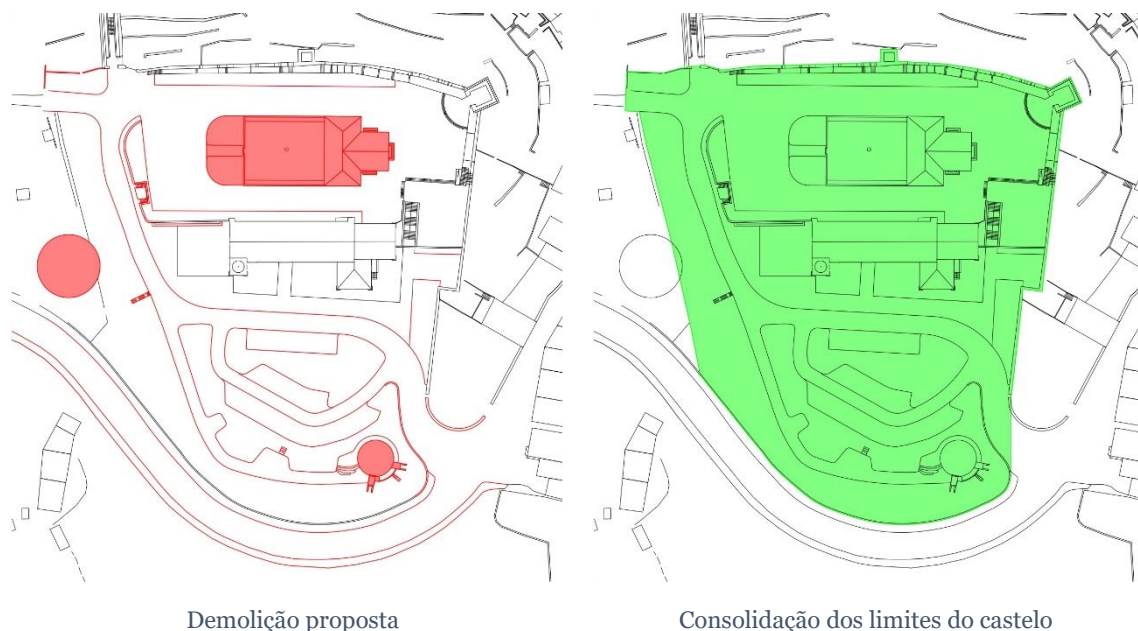


Figura 57 - Pré-existência do Castelo Templário. (Autor, 2021)

- 1 – Torre norte;
- 2 – Torre nordeste;
- 3 – Antiga escola primária;
- 4 – Antena;
- 5 – Igreja de Nossa Senhora do Castelo;
- 6 – Estacionamento;
- 7 – Reservatórios de água.

A intervenção que se propõe consiste na criação de um equipamento público que funcionará como Museu da Cidade de Castelo Branco, incorporando funções de exposição, de interpretação, de arquivo histórico e de atividade lúdica, na lógica de um centro de cultura com o propósito de conservar, qualificar, comunicar e valorizar o património cultural material e imaterial de Castelo Branco.

O projeto de arquitetura torna-se operativo através de um conjunto de ações sobre o local do castelo. Essas ações pretendem consolidar os limites do castelo recuperando a identidade do local no contexto urbano do centro histórico de Castelo Branco, organizar o espaço público interior ao castelo e requalificar/valorizar o espaço público envolvente, tirando partido do novo programa e respetivos fluxos.



*Figura 58 - Principais ações sobre o conjunto edificado. As linhas e manchas vermelhas correspondem às demolições propostas e a linha e mancha verde corresponde à consolidação dos limites do castelo. (Autor, 2021)*



#### 5.1.4. Conceito e programa

O projeto procura repensar a função de um castelo na contemporaneidade. Um castelo é, por definição, uma fortaleza de arquitetura militar e, na maior parte dos casos, participa na origem da cidade onde se localiza. É, portanto, a constante da cidade que liga o passado, o presente e o futuro da mesma. Castelo Branco não é exceção disso. No século XII foi construído um castelo nos terrenos que vieram a oferecer o espaço para a formação da atual cidade. O seu Castelo Templário, apesar de ser um dos mais importantes patrimónios culturais e arquitetónicos da cidade, tem uma fraca preservação da memória do local, uma má organização espacial que é incapaz de levar os seus visitantes a irem descobrindo o castelo e é necessária a existência de um elemento que unifique todo o espaço do castelo consolidando os seus limites. Para além disso, a cidade de Castelo Branco, apesar de ser capital de distrito, é pouco conhecida no panorama nacional e encontra-se a necessitar de um reforço da sua identidade. A tipologia que tem capacidade de colmatar essas exigências é a de Museu de Cidade. De acordo com o CAMOC (Comité Internacional das Coleções e Atividades dos Museus de Cidade), o Museu de Cidade deve ser sobre a cidade e as suas pessoas, representando a história, o presente e o futuro das mesmas através da coleção, preservação e apresentação de material original (CAMOC, s.d.). Por isso, este tipo de museu tem o objetivo de comunicar os valores da identidade da cidade onde se localiza, abordando o passado, o presente e o futuro da mesma sob diversos pontos de vista. Portanto, esta união entre o Castelo e o Museu de Cidade parece inevitável. As características referidas anteriormente sobre a cidade e o castelo levam a que se proponha a projeção de um Museu de Cidade no Castelo Templário de Castelo Branco, de forma que não só o Castelo albergue o Museu de Cidade, como seja também parte constituinte desse museu.

Devido à existência de muros de suporte que separam diferentes cotas do terreno, a zona do castelo atual pode ser dividida em duas partes: o patamar superior e o patamar inferior. O patamar superior, localizado a norte da igreja, é composto pelas partes do castelo que sobreviveram ao decorrer do tempo, como a torre norte, a torre nordeste e as muralhas que as ligam. É também onde se localiza um pequeno edificado do século XIX que teve múltiplas funções: originalmente, foi uma escola primária; décadas mais tarde, funcionou como um museu do castelo, no qual se guardavam descobertas arqueológicas do local; e, mais tarde ainda, tornou-se num posto de telecomunicações do exército, época na qual foi adicionada uma antena de grandes dimensões a oeste do edificado. No patamar inferior, localizado a sul da igreja, localiza-se atualmente o estacionamento com cerca de 24 lugares e dois reservatórios de água que não se encontram em funcionamento.

Conceptualmente, o projeto partiu do seguinte questionamento: que papel a arquitetura incorpora numa leitura a três dimensões? O caminho para a sua resposta passa pelo conceito de tempo. É explorada a quarta dimensão – o tempo – na arquitetura através de um processo de pensamento quadridimensional na elaboração da proposta. Este fator temporal é posto em prática através do movimento. É o movimento do ser humano pela arquitetura que lhe dá uma quarta dimensão. Por isso, o projeto tem de incentivar esse movimento. Como se pretende projetar um museu num castelo é criada uma lógica que faça as pessoas movimentarem-se do ponto A ao ponto B. Isto consegue ser efetuado através da elaboração do programa do projeto que, neste caso, construirá simultaneamente os pontos-chave de uma narrativa. É esta narrativa que cria a lógica necessária para o movimento do ser humano na arquitetura, resultando num percurso ou *promenade architecturale*.

O processo de elaboração de um projeto com estas intenções fez com que, em parte, o autor se tenha colocado num lugar de cineasta que, apesar de não deixar de fazer arquitetura, projetou, simultaneamente, uma experiência pondo-se no lugar de quem a está a experienciar. Teve de se imaginar a segurar uma câmara e a filmar os espaços por onde se movimenta seguindo o percurso estabelecido pela narrativa. Por isso, o Cinema foi, ocasionalmente, utilizado como apoio na proposta desta dissertação. Nomeadamente, para a elaboração da narrativa recorreu-se ao seu apoio através da consulta de estruturas narrativas. Adaptou-se uma estrutura narrativa em três atos que, neste caso, foi criada sob um ponto de vista temporal, resultando nos seguintes atos: Passado, Presente e Futuro.

O primeiro ato – Passado – situa-se no patamar superior, de forma a comunicar com os elementos antigos do castelo que sobreviveram ao teste do tempo. A partir daí o percurso narrativo foi sendo construída passando pela fachada oeste da Igreja (que corresponde à fachada principal na qual existe a entrada), e terminando no bosque natural do patamar inferior, onde é projetado o terceiro ato da narrativa – Futuro. O segundo ato – Presente – não só liga o Passado ao Futuro em termos narrativos como também liga o patamar superior ao inferior. Como inspiração para a elaboração dos percursos utilizou-se o filme “1917”, realizado por Sam Mendes em 2019, vencedor de três *Oscars* e aclamado pela crítica. Tal como o título indica, a história do filme acontece durante a Primeira Guerra Mundial, em 1917, e acompanha dois jovens soldados britânicos que recebem uma missão praticamente impossível. Numa luta contra o tempo, têm de atravessar o território inimigo e entregar uma mensagem para impedir um ataque que pode matar milhares de soldados. Este filme é utilizado como inspiração porque é realizado de uma forma imersiva que dá a aparência de ter sido filmado num longo e único plano contínuo. “1917” faz com que a sua audiência acompanhe durante quase duas horas a personagem principal numa longa *promenade* através da qual a narrativa se vai desenrolando com princípio, meio e fim.

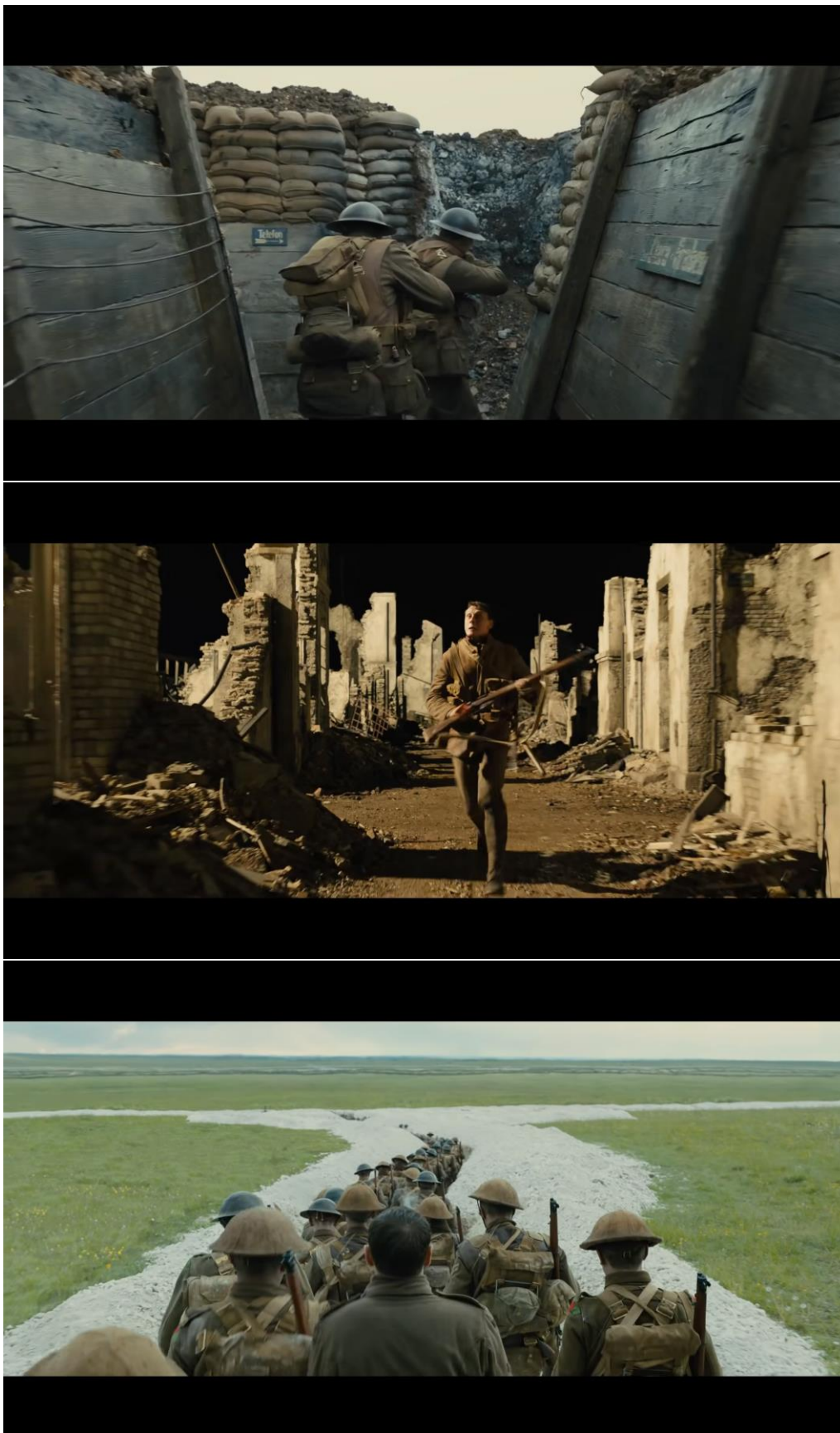
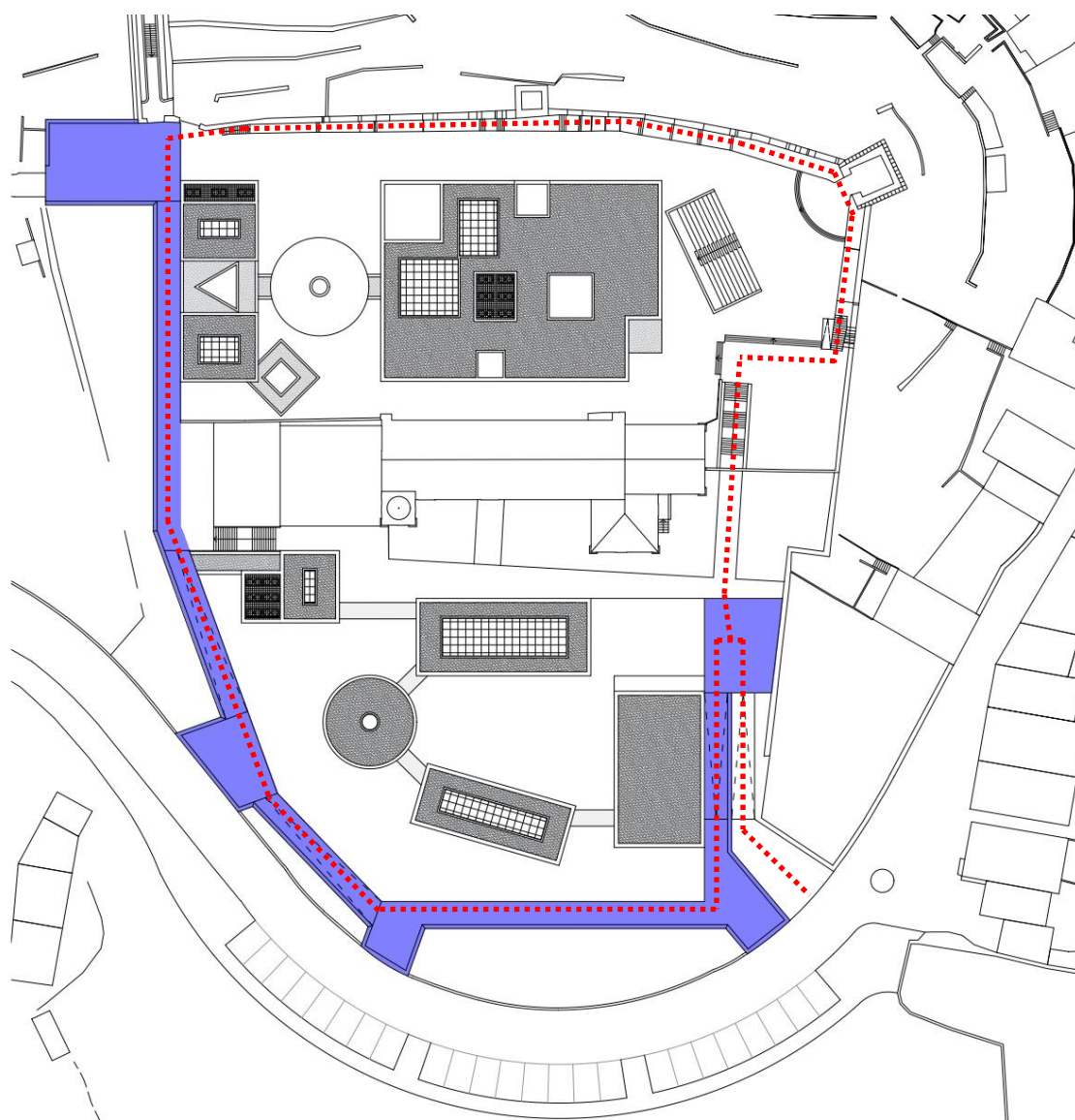


Figura 59 - Viagem narrativa. Frames do filme "1917". (Mendes, 2019)

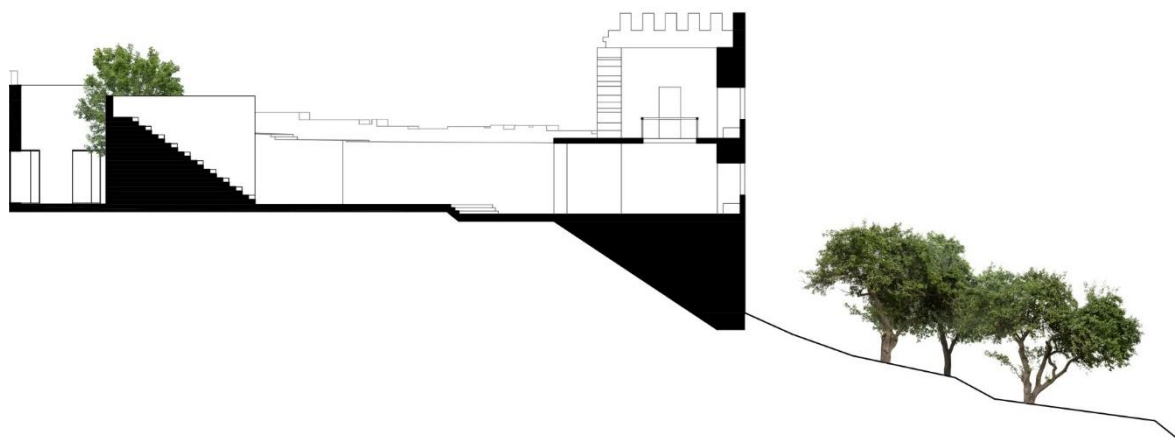
No início do processo de elaboração do projeto optou-se por demolir a pequena Escola Primária por ser um *pastiche* arquitetónico que não se relaciona em nada com a sua envolvente e propõe-se que a antena de telecomunicações adjacente, se ainda for necessária, seja deslocada para junto das outras antenas de telecomunicações que se localizam a noroeste do castelo. Também se propõe que a zona de estacionamento que se encontra no centro do patamar inferior seja retirada, impedindo que os veículos possam aceder ao interior do Castelo Templário e devolvendo esse espaço às pessoas. Os 24 lugares de estacionamento que aí existiam passam a localizar-se ao longo da Rua da Colina do Castelo que existe a sul do mesmo. Isto fará com que os visitantes, após estacionarem os veículos, observem a cidade e a paisagem enquanto percorrem os últimos metros para chegar efetivamente ao Castelo. Por passarem a ter de percorrer esse passeio, também serão levados a observar a ruína de parte da antiga muralha exterior da cidade, localizada a sudeste do castelo. Ao se atravessar a estrada inicia-se a entrada propriamente dita no Castelo Templário.

O projeto foi elaborado tendo sempre como objetivo a realização de uma cadeia de acontecimentos, um percurso. O qual pode ser dividido em duas partes: um percurso interior, que acontece dentro do Museu da Cidade, e um percurso exterior, que acontece ao redor deste. O percurso exterior tem o objetivo de permitir ao visitante contornar os limites da zona do castelo, oferecendo a oportunidade de observar a paisagem e a cidade à qual o castelo deu origem, assim como o próprio interior do castelo. A forma do percurso pretende virtualizar as torres e muralhas que existiam originalmente, trazendo de novo essa memória. O percurso exterior pode ser dividido em zonas de movimento, correspondentes às “muralhas” e em zonas de observação, correspondentes às “torres”. A entrada na zona do Castelo é feita através de uma rampa que leva o visitante ao local onde antes existia a Torre de Porta. Assim, apesar de a entrada no Castelo não ser feita do mesmo modo, continua a acontecer no mesmo local. Para além da Torre de Porta são virtualizadas as duas Torres de Cerca, a Torre de Porta Falsa e a Torre de Menagem. As diferenças de cotas deste percurso exterior são vencidas através de rampas permitindo uma caminhada suave ao longo da *promenade*. O percurso exterior elaborado neste projeto pretende dar uma continuidade aos elementos da muralha e das Torres Norte e Nordeste que permanecem desde a origem do Castelo até hoje. O visitante que completa todo o percurso exterior tem a experiência de completar toda a volta ao Castelo podendo observar a partir do topo da cidade a vista a 360°, movimentando-se numa parte do percurso com carácter contemporâneo que pretende relembrar a memória antiga do local e numa parte do percurso com carácter histórico que permaneceu até à contemporaneidade.



*Figura 60 - Percurso exterior da proposta. A mancha azul corresponde ao percurso exterior adicionado e a linha vermelha corresponde ao movimento ao longo de todo o percurso exterior. (Autor, 2021)*

O percurso interior acontece pelo Museu da Cidade e inicia-se no patamar superior a nordeste da igreja. Perto da entrada do museu foi projetada uma bancada que direciona o olhar da plateia para o interior da Torre Nordeste criando um espaço para a realização de eventos exteriores como palestras, concertos e peças de teatro que, ocasionalmente, já se realizavam nesse local, mas não tinham um espaço definido para esse efeito. Como se pretendia manter o caráter público do Castelo Templário, a proposta permite que os espaços exteriores do Castelo continuem a ser visitados publicamente, sendo apenas o acesso ao Museu de Cidade sujeito à compra de bilhetes.



*Figura 61 - Relação entre a bancada da proposta e a Torre Nordeste do Castelo Templário. (Autor, 2022)*

Inspirado pelas obras do arquiteto Siza Vieira, desenhou-se uma pala que não só sinaliza a entrada no Museu como também permite acolher os visitantes antes de entrarem no edifício. O primeiro espaço que se encontra ao se entrar efetivamente no Museu de Cidade é um amplo espaço de planta quadrada iluminado por um pátio interior quadrado central. Este é o espaço onde tudo acontece antes de se iniciar o percurso expositivo e por onde se tem de passar na deslocação de qualquer sítio para outro. A sul do pátio, representado a amarelo na figura seguinte, encontra-se a receção do museu, apoiada por um espaço de arrumos. A sudoeste do pátio, representado a verde, existe a zona restrita a funcionários. Essa zona é iluminada por outro pátio quadrado, desta vez de menores dimensões, e é constituída por três espaços diferenciados: a cafetaria, os balneários, instalações sanitárias e o arquivo do museu. O arquivo tem acesso direto à área de exposição de forma a facilitar a deslocação do conteúdo expositivo. A este do pátio, representado a vermelho, existe a zona administrativa do museu, que contém os escritórios e a sala de reuniões apoiada por um espaço de arrumos. A norte do pátio, representado a azul, encontram-se as instalações sanitárias, apoiadas por outro espaço de arrumos. A noroeste do pátio, representado a cinzento, existe um largo corredor cujo pé-direito diminui consideravelmente – pressionando os visitantes a olhar para baixo – para depois ser aumentado ainda mais – levando os visitantes a olhar para cima – de modo a ser observável a Torre Norte do Castelo através de um vão de grandes dimensões que, como acontece com os vãos de Siza Vieira, a enquadra como se de uma fotografia se tratasse. Este momento pretende intensificar a perceção dessa Torre aumentando a sua imponência.

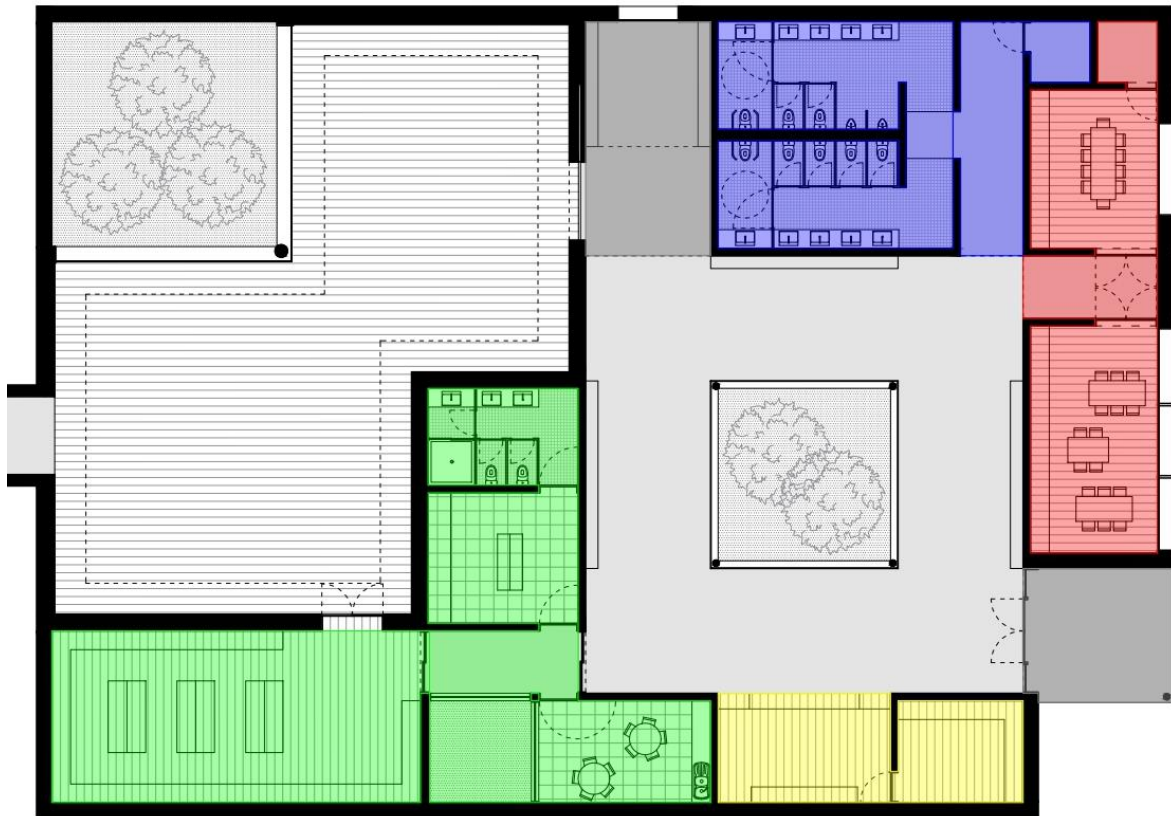


Figura 62 - Corpo inicial do Museu de Cidade, com especial destaque para as áreas que rodeiam o espaço de distribuição central. (Autor, 2022)

Esta relação que se consegue estabelecer entre o museu e a Torre Norte acontece porque essa torre é a única das sete existentes originalmente que permanece no local desde a origem do Castelo Templário. Este último espaço descrito estabelece o ponto de partida para a viagem temporal que se seguirá, ou seja, para a parte do percurso que acontece ao longo dos espaços de exposição e que se encontra dividida nos já referidos três atos narrativos.

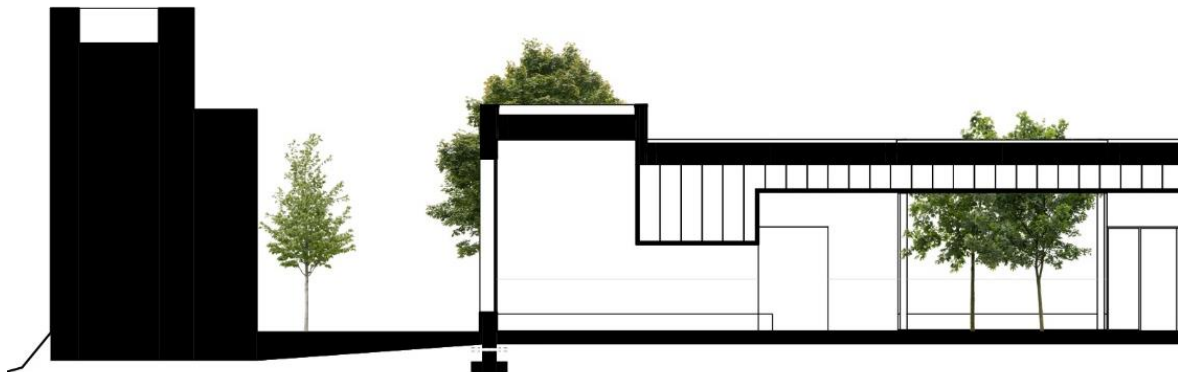


Figura 63 - Relação entre o museu e a Torre Norte. (Autor, 2022)



*Figura 64 - Vão que enquadra a Torre Norte. (Autor, 2022)*

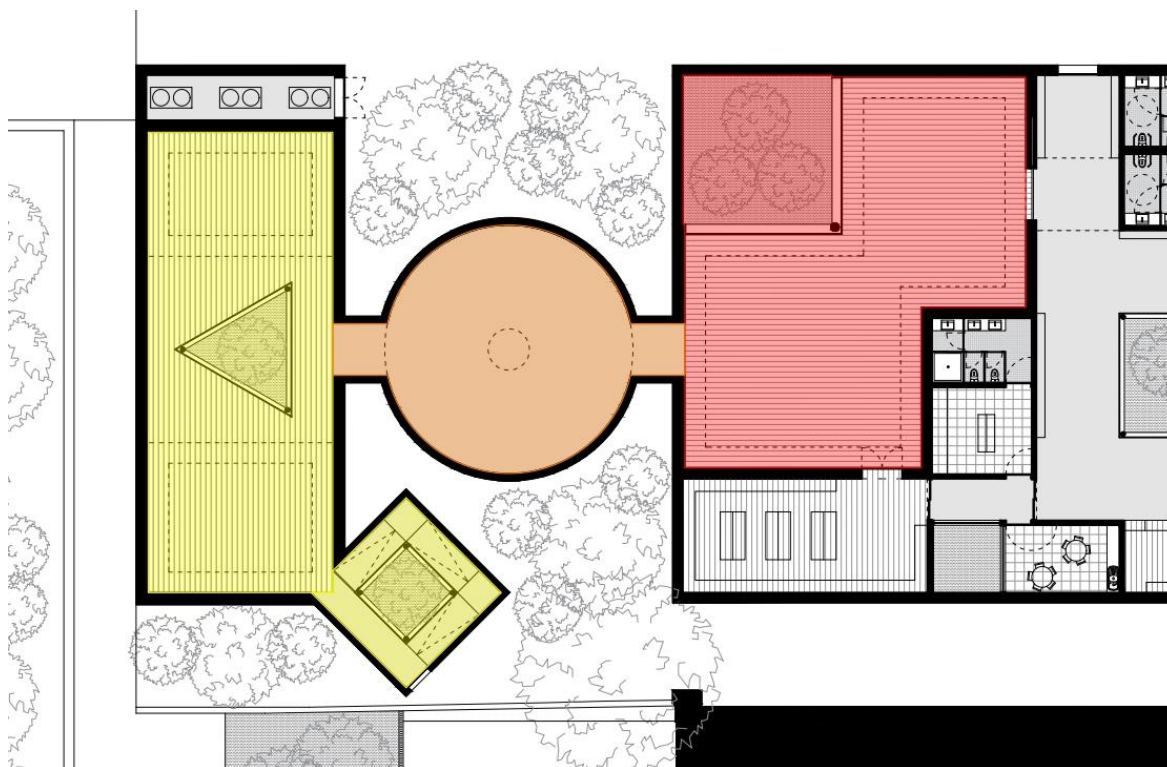


Figura 65 - Espaços da exposição do museu do patamar superior. A vermelho corresponde o primeiro ato - Passado. A amarelo corresponde o segundo ato - Presente. A laranja corresponde o espaço de transição entre Passado e Presente. (Autor, 2022)

No primeiro ato da narrativa – Passado – pretende-se dar a conhecer a história de Castelo Branco e do Castelo Templário, mas como a história de ambas se sobrepõe desenhou-se um espaço duplo que, analogamente, sobrepõe parte desses dois espaços. Como na linha temporal primeiro acontece a construção do Castelo Templário e só depois existe a cidade de Castelo Branco, a entrada e saída deste espaço duplo respeita essa ordem. A entrada acontece no espaço de exposição da história do Castelo e a saída efetua-se no espaço da exposição da história da cidade. Ambos os espaços são iluminados por um pátio interior localizado no canto noroeste do edifício e por duas claraboias com mesas invertidas que permitem a entrada de uma luz uniforme para a exposição. Siza Vieira voltou a inspirar este projeto, desta vez através das claraboias com mesas invertidas utilizadas, por exemplo, no seu projeto do Museu de Serralves. Ao sair deste espaço duplo, o pé-direito do pequeno corredor diminui e assim acaba o primeiro ato.

Entre cada ato da narrativa foi pensado um espaço que permite fazer essa transição. O primeiro acontece entre o primeiro e segundo atos – Passado e Presente. E o segundo acontece entre o segundo e terceiro atos – Presente e Futuro. Ambos estes espaços de transição podem ser distinguidos pela sua forma, pois são os únicos momentos do projeto desenhados com formas circulares. O primeiro espaço de transição é o local onde será exposta a maquete da cidade. É caracterizado por uma planta circular e coberto por uma cúpula que, no seu centro, perfaz um pé-direito de 8.5m, o maior de toda a proposta. A

iluminação acontece através de um óculo central e o movimento do foco de luz que por ele é criado permitirá ao visitante medir a passagem do tempo de uma forma natural, o que estabelece uma relação entre o indivíduo e o Universo neste local de transição entre Passado e Presente.

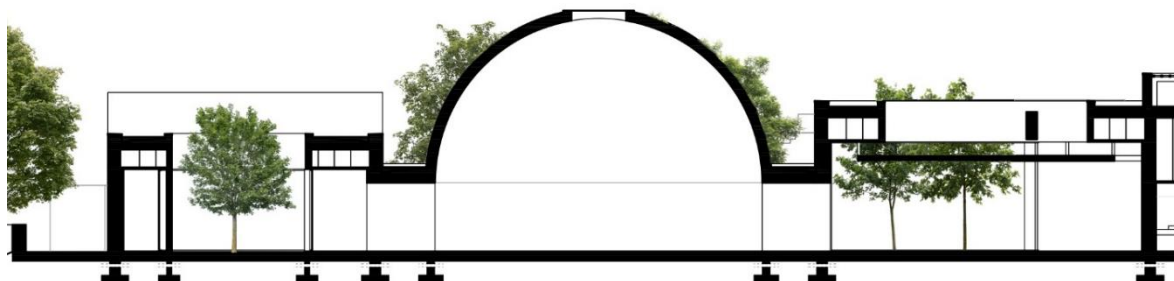


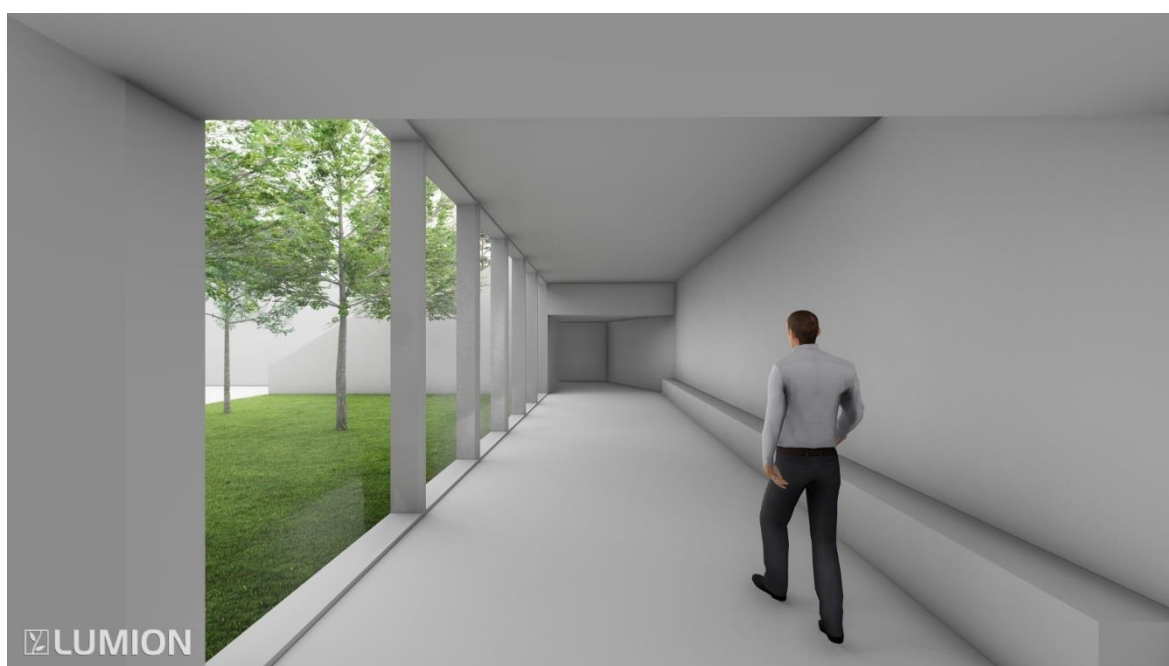
Figura 66 - Espaço de transição entre o primeiro e segundo ato narrativo. (Autor, 2022)

Ao se sair do espaço de transição o pé-direito volta a diminuir, aumentando de seguida quando se entra no segundo ato da narrativa – Presente. Neste ato pretende-se expor a atual identidade da cidade assentando-a em três pilares principais: as pessoas, a natureza e a cultura. Esses três aspetos de Castelo Branco são dados a conhecer através da exposição das personalidades, a exposição da fauna e flora, e a exposição da cultura. Para esse efeito foi desenhado um volume retangular tripartido que separa os três espaços através das diferenças de pés-direitos. O espaço central e de pé-direito menor, por corresponder à exposição da fauna e flora, é iluminado por um pátio interior. Esse pátio é triangular em analogia aos três pilares da cidade expostos neste volume. A exposição das personalidades e a exposição da cultura são iluminadas, mais uma vez pelas claraboias com mesas invertidas.

A saída pelo canto desse volume leva o visitante para um espaço de planta quadrada com um vão que enquadra a Igreja e parte do restante percurso que se encontra no patamar inferior do Castelo, permitindo antever um pouco do que se seguirá. Este espaço é constituído por outro pátio interior que ilumina a descida através de rampas entre os dois patamares. Essa descida leva o visitante a um corredor cuja lateral envidraçada permite observar a fachada oeste da Igreja, que corresponde à fachada principal onde existe a entrada. Este longo envidraçado é dividido pela caixilharia que marca o ritmo da passagem do visitante pelo corredor, como ponteiros de um relógio a marcar o tempo – *tick, tick, tick...* – é este o momento que marca o meio da narrativa, ou seja, o meio do Presente, no qual o tempo está atualmente a decorrer.



*Figura 67 - Vão que enquadra a Igreja, o bosque e parte do restante Museu. (Autor, 2022)*



*Figura 68 - Corredor que marca o meio do percurso do Museu. (Autor, 2022)*

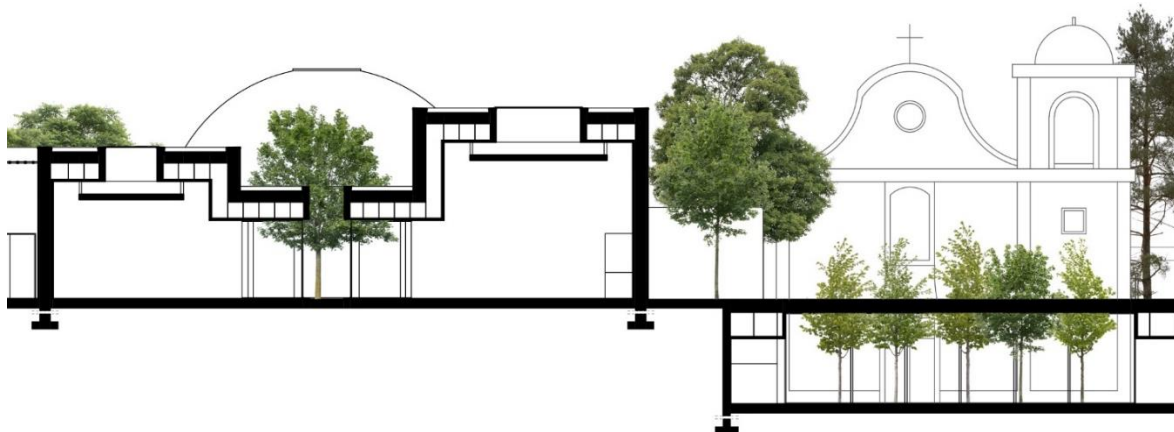


Figura 69 - Espaço tripartido no patamar superior e corredor envidraçado no patamar inferior. (Autor, 2022)

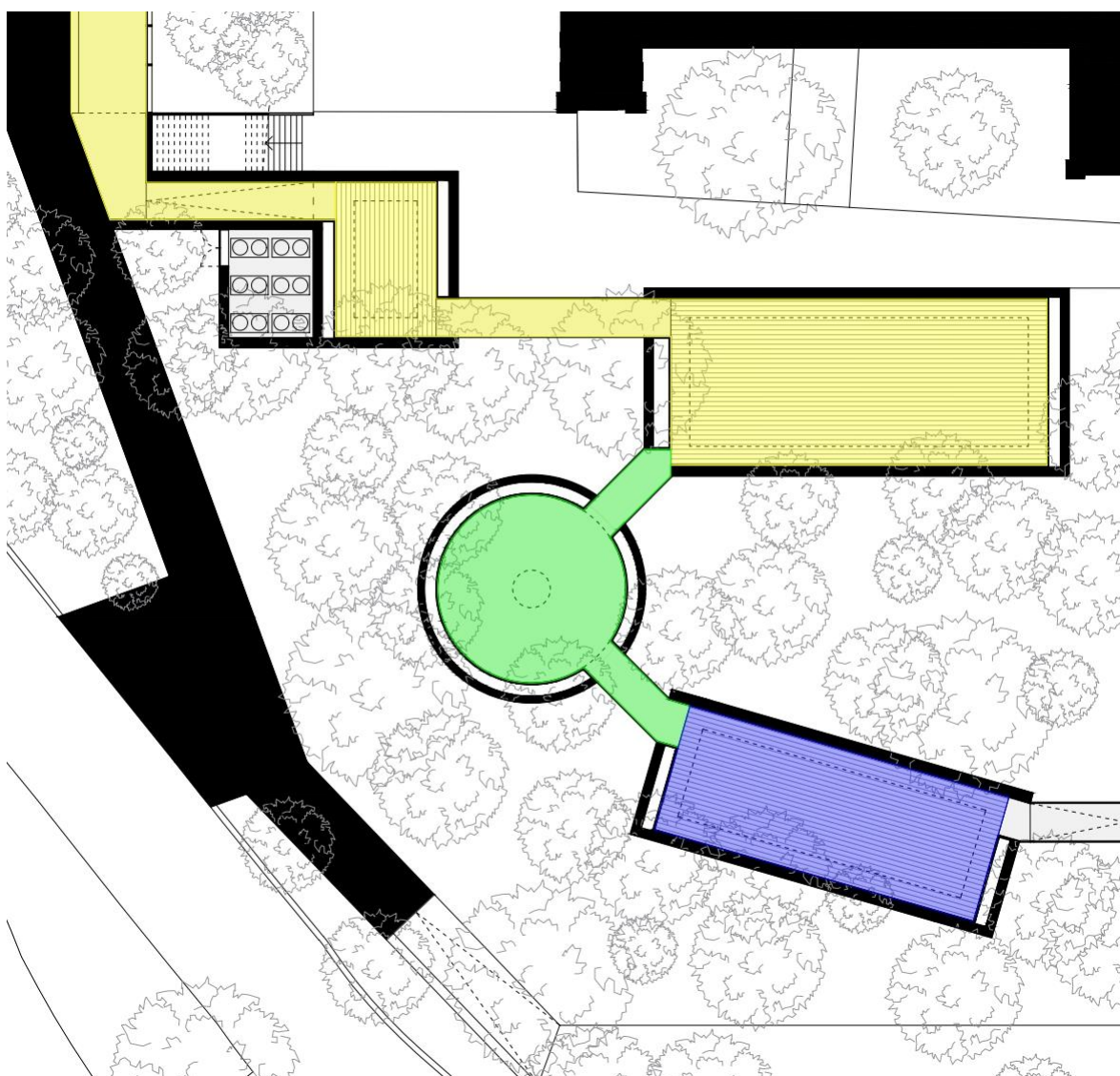


Figura 70 - Espaços de exposição do museu do patamar inferior. A amarelo corresponde o segundo ato - Presente. A azul corresponde o terceiro e último ato - Futuro. A verde corresponde a transição entre Presente e Futuro. (Autor, 2022)

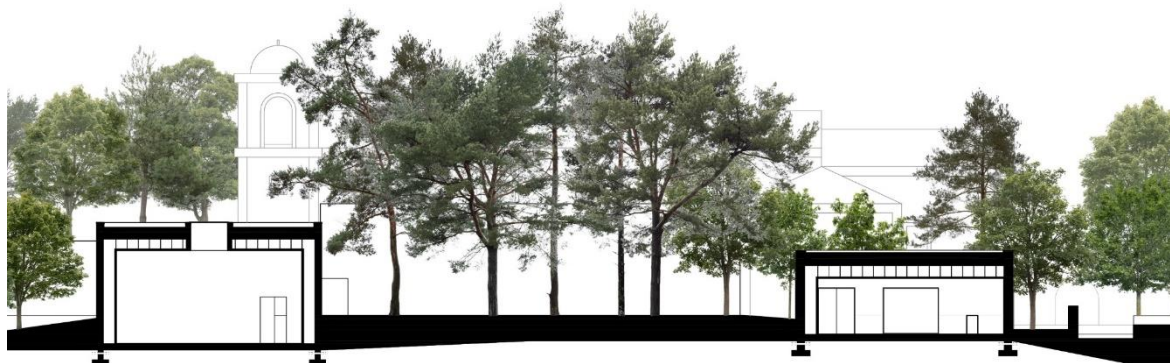
A segunda parte do segundo ato – Presente – continua com uma rampa que desce 1.5m de cota. Os espaços expositivos seguintes foram desenhados de forma a estarem semienterrados, o que permite que ocupem menos espaço visualmente enquanto mantêm pés-direitos de medida suficiente para a exposição. Enquanto que os espaços de exposição do patamar superior têm um caráter permanente, os do patamar inferior têm o objetivo de acolher exposições temporárias e, por isso, necessitam de ser mais versáteis. Nesta parte do museu foram elaborados volumes opacos ligados por corredores transparentes. Isto cria uma alternância entre a observação do interior do espaço – nos volumes opacos das exposições – e a observação do exterior, ou seja, do bosque do Castelo a partir do nível do chão – nos corredores transparentes de circulação. Esta parte do museu foi disposta pelo espaço de forma a ter o menor impacto possível no bosque do Castelo. Ao primeiro destes volumes corresponde um espaço interior retangular no qual se inicia a exposição temporária. Entra-se e sai-se desse volume em laterais opostas. Depois, segue-se um volume com um espaço retangular de maiores dimensões e mais alongado. Desta vez entra-se e sai-se na mesma lateral do volume.



*Figura 71 - Corredor de ligação entre o primeiro e segundo espaço de exposição temporária. (Autor, 2022)*

A transição entre o segundo e terceiro ato – Presente e Futuro – acontece, mais uma vez, num volume circular, mas, desta vez, tem uma volumetria cilíndrica. Este espaço também é iluminado por uma claraboia central que, tal como no primeiro espaço de transição, permite que o visitante meça a passagem do tempo de uma forma natural, estabelecendo uma relação entre o indivíduo e o Universo neste local de transição para o terceiro ato narrativo. Tal como os dois volumes anteriores, este também tem o objetivo de acolher exposições temporárias. Estes três últimos volumes referidos têm, em conjunto, a possibilidade de

formar uma pequena narrativa da exposição temporária, também em três atos, dentro da grande narrativa do museu.



*Figura 72 - Relação entre alguns dos volumes do museu e o bosque do patamar inferior do Castelo Templário. (Autor, 2022)*

Neste terceiro e último ato – Futuro – pretende-se dar a conhecer um ou vários possíveis futuros da cidade. Este final narrativo é constituído apenas por um único espaço retangular que tem de ser percorrido na sua longitude. Este espaço tem o propósito de acolher e apresentar projetos da Câmara Municipal, do Centro de Criatividade, do Instituto Politécnico, do Centro de Empresas Inovadoras de Castelo Branco e de outros possíveis parceiros do museu. Desta forma, o percurso expositivo termina com a apresentação de projetos que pretendem inovar e melhorar a cidade, moldando o seu futuro.

Após a subida da última rampa, chega-se ao último volume do museu, do qual fazem parte a cafeteria e a loja, ambas com os seus respetivos espaços de apoio, e outras instalações sanitárias. Os espaços deste último volume têm a característica de poderem ser acedidos sem se visitar a exposição, desta forma os visitantes podem aceder à loja e à cafeteria do museu sem completar o seu percurso expositivo. Após se completar todo o percurso interior do Museu de Cidade, o visitante encontra-se no local onde antigamente existia a Torre de Entrada, por onde iniciou a visita ao Castelo. Acaba-se onde se começou, com a diferença de se ter experienciado uma viagem no tempo e no espaço pelo museu e pelo Castelo.

É importante referir que o modo como os diferentes volumes se ligam uns aos outros desdobrando o percurso e o modo como se organiza o espaço utilizando diferentes formas, aparentemente simples, foi grandemente inspirado pelas obras do arquiteto Louis Kahn, com principal destaque para as plantas do não construído projeto da Casa-mãe Dominicana que foram diversas vezes consultadas na fase inicial da elaboração desta proposta. As obras do arquiteto Siza Vieira, principalmente, o Museu de Serralves, também serviram como grande inspiração pela forma como o arquiteto perfura paredes para abrir vãos, pelas questões de enquadramento das vistas, pela utilização da pala na entrada e pelo desenho do espaço interior museológico, principalmente na utilização de claraboias e mesas invertidas.

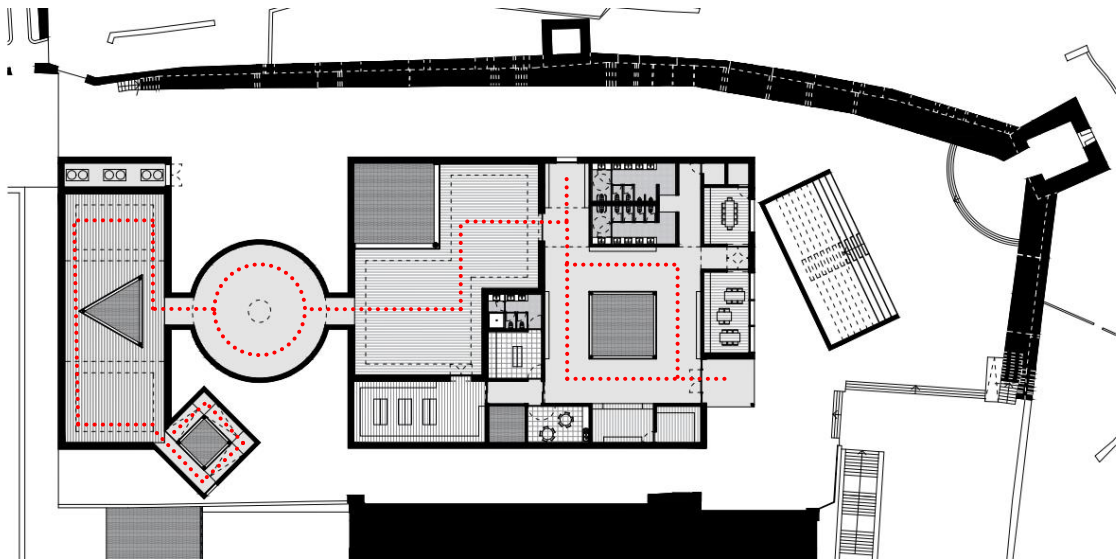


Figura 73 - Primeira metade do percurso interior da proposta representado pela linha vermelha. (Autor, 2021)

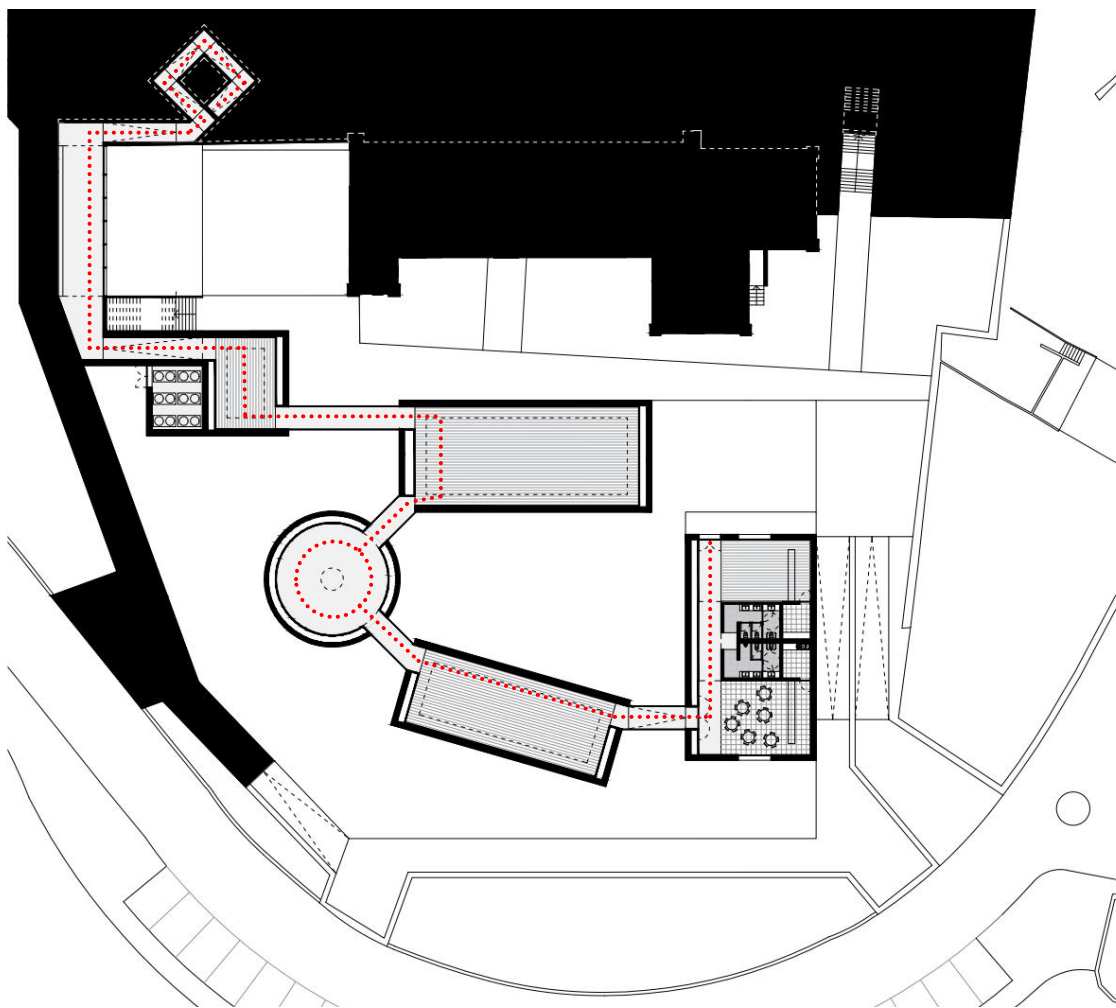


Figura 74 - Segunda metade do percurso interior da proposta representado pela linha vermelha. (Autor, 2021)

**Lista de áreas**

<b>PATAMAR SUPERIOR</b>	<b>Áreas</b>
PS.01 bancada exterior.....	92.40 m <sup>2</sup>
PS.02 recepção.....	19.32 m <sup>2</sup>
PS.03 arrumos (recepção).....	13.04 m <sup>2</sup>
PS.04 cafetaria.....	17.93 m <sup>2</sup>
PS.05 balneários.....	20.11 m <sup>2</sup>
PS.06 i. sanitárias (funcionários).....	14.91 m <sup>2</sup>
PS.07 i. sanitárias (homens).....	24.70 m <sup>2</sup>
PS.08 i. sanitárias (mulheres).....	24.70 m <sup>2</sup>
PS.09 arrumos (i. sanitárias).....	3.73 m <sup>2</sup>
PS.10 escritórios.....	30.32 m <sup>2</sup>
PS.11 sala de reuniões.....	20.58 m <sup>2</sup>
PS.12 arrumos (sala de reuniões).....	3.73 m <sup>2</sup>
PS.13 arquivo.....	64.88 m <sup>2</sup>
PS.14 exposição permanente (história do castelo).....	98.99 m <sup>2</sup>
PS.15 exposição permanente (história da cidade).....	129.24 m <sup>2</sup>
PS.16 exposição permanente (maquete da cidade).....	113.10 m <sup>2</sup>
PS.17 exposição permanente (personalidades).....	53.54 m <sup>2</sup>
PS.18 exposição permanente (fauna/flora).....	62.02 m <sup>2</sup>
PS.19 exposição permanente (cultura).....	64.70 m <sup>2</sup>

<b>PATAMAR INFERIOR</b>	<b>Áreas</b>
PI.01 exposição temporária 1.....	43.85 m <sup>2</sup>
PI.02 exposição temporária 2.....	177.05 m <sup>2</sup>
PI.03 exposição temporária 3.....	78.54 m <sup>2</sup>
PI.04 exposição temporária (projetos futuros).....	120.85 m <sup>2</sup>
PI.05 cafetaria.....	66.23 m <sup>2</sup>
PI.06 espaço de apoio (cafetaria).....	7.81 m <sup>2</sup>
PI.07 i. sanitárias (homens).....	14.71 m <sup>2</sup>
PI.08 i. sanitárias (mulheres).....	14.71 m <sup>2</sup>
PI.09 loja.....	55.11 m <sup>2</sup>
PI.10 espaço de apoio (loja) .....	55.11 m <sup>2</sup>



*Figura 75 - Perspetiva isométrica geral da proposta do Museu da Cidade no Castelo Templário.*



### 5.1.5. Construção e materialidade

A proposta pretende dissociar-se dos elementos existentes do Castelo Templário através da sua expressão arquitetónica. Enquanto que as torres e partes de muralha existentes foram construídas em pedra granítica através de métodos tradicionais, a virtualização das restantes torres e muralhas, ou seja, o percurso exterior é construído em betão, a pedra líquida da contemporaneidade, de forma a distinguir-se claramente do tipo de material do Castelo, mas mantendo a aparência robusta da fortaleza. O betão é pintado a branco, fazendo com que quem observe o Castelo a partir da cidade veja pedaços edificadas brancos por entre as árvores e arbustos, o que reforça a ideia de que a cidade tem este nome por causa do castelo ser branco. Deste modo é feito o que, de acordo com E. Frank Tupper na obra *“The Theology of Wulfhart Pannenberg”* de 1973, se chama *retroactive continuity* ou *retcon* do nome da cidade, ou seja, são alterados factos previamente estabelecidos na continuidade de uma história, neste caso a história da cidade e a origem do seu nome.

O Museu da Cidade é construído com uma estrutura em betão pela robustez necessária para as grandes vigas de alguns dos espaços do museu e as paredes são preenchidas por alvenaria de tijolo de forma a tornarem mais leve a construção. O isolamento é feito pelo exterior através do sistema tipo *“capotto”*. A expressão arquitetónica e materialidade da imagem exterior do museu foi grandemente inspirada por diversas obras dos arquitetos Aires Mateus, caracterizadas por essa imagem simples e branca que se procurou, fazendo com que o Museu de Cidade se torne num edifício sem tempo. As paredes interiores dos espaços que não pertencem ao percurso expositivo são revestidas a reboco com lambris de mármore cuja altura vai variando consoante o alinhamento com vãos, aberturas nos corredores ou outros elementos. A utilização dos lambris de mármore nas paredes brancas permite dar uma maior *gravitas* às paredes interiores colando o edifício ao chão. Os espaços de circulação são constituídos por um pavimento em cimento afagado que transmite uma sensação fria, contrastando com os espaços administrativos, o arquivo, a receção e a loja, que são constituídos por soalho de madeira, transmitindo uma sensação quente. As instalações sanitárias, os balneários e as cafetarias são revestidas por azulejos tanto no pavimento como nas paredes até aos 2.5m, sendo a restante parte das paredes a reboco. As caixilharias de todos os vãos são em madeira à cor natural, de forma a enquadrar essa materialidade com o contexto natural das árvores e arbustos que preenchem os múltiplos espaços do Castelo Templário. A expressão arquitetónica e a materialidade da imagem interior do museu foi inspirada pelas decisões que Siza Vieira tomou no projeto do Museu de Serralves, principalmente pela forma como utiliza os lambris, alinhando-os a diversos elementos, e pela atmosfera dos espaços museológicos.

Os espaços do percurso expositivo podem ser divididos em dois tipos consoante a sua materialidade. Existem os espaços que narrativamente correspondem aos três atos – Passado, Presente e Futuro – e os espaços que correspondem à transição entre esses, ou seja, os espaços de forma circular – Passado-Presente e Presente-Futuro. Os primeiros são constituídos por paredes e tetos de gesso cartonado permitindo a utilização dessas superfícies para a exposição de diferentes tipos de objetos e os pavimentos são em soalho de madeira, mais uma vez, para criar uma atmosfera quente. Isto acontece em oposição aos espaços circulares de transição narrativa, constituídos por paredes e tetos em betão à vista e pavimentos de cimento afagado, de forma a criar uma atmosfera fria que caracteriza a pureza do tempo e a sua inevitabilidade. É ainda importante referir que a construção dos espaços de exposição inclui a colocação de alhetas de teto no gesso cartonado, aparentando que as paredes e os tetos dos espaços não estejam em contacto, mas sim que os tetos estejam a flutuar, transmitindo uma atmosfera de leveza. As coberturas de todos os volumes do museu são em godo e as platibandas são rematadas em chapa de zinco.

A climatização dos espaços foi um dos grandes desafios deste projeto. Como o Museu da Cidade se encontra dividido em duas partes e a parte do patamar superior tem um volume com uma cúpula, foi necessária a colocação de sistemas AVAC em três momentos diferentes do museu. O primeiro acontece na cobertura do maior volume do museu e climatiza e ventila todos esses espaços. A sua colocação é feita de forma afastada das fachadas para não poder ser observado a partir do chão. O segundo foi colocado de forma adjacente a norte do espaço tripartido com uma porta de acesso a técnicos para este. E, finalmente, o terceiro foi colocado de forma adjacente a oeste do primeiro espaço de exposição temporária com uma porta de acesso também a oeste. Este último sistema AVAC tem o objetivo de climatizar o restante percurso até à loja do museu, por isso foi necessário ter em conta o espaço das tubagens ao longo dos volumes de exposição e dos seus corredores de ligação.

## **Resumo dos acabamentos**

### INTERIORES

#### Pavimentos:

- 1) cimento afagado nos espaços de circulação e nos espaços expositivos de transição narrativa, ou seja, os espaços de forma circular;
- 2) soalhos de madeira nos restantes espaços de exposição, na receção, na zona administrativa, no arquivo e na loja;
- 3) pavimento cerâmico nas instalações sanitárias, balneários e cafetarias.

#### Paredes:

- 1) betão à vista nos espaços expositivos de transição narrativa, ou seja, os espaços de forma circular;
- 2) gesso cartonado nos restantes espaços de exposição;
- 3) azulejos até 2.5m e reboco no pé-direito restante das instalações sanitárias, balneários e cafetarias;
- 4) reboco com lambris de mármore nos restantes espaços do museu.

#### Tetos:

- 1) betão à vista nos espaços expositivos de transição narrativa, ou seja, os espaços de forma circular;
- 2) gesso cartonado nos restantes espaços de exposição;
- 3) reboco nos restantes espaços do museu.

### EXTERIORES

#### Paredes:

- 1) sistema de isolamento pelo exterior tipo “*capotto*” em todo o museu.

#### Caixilharias:

- 1) madeira à cor natural em todos os vãos do museu.

#### Coberturas:

- 1) godo e platibandas rematadas em chapa de zinco.

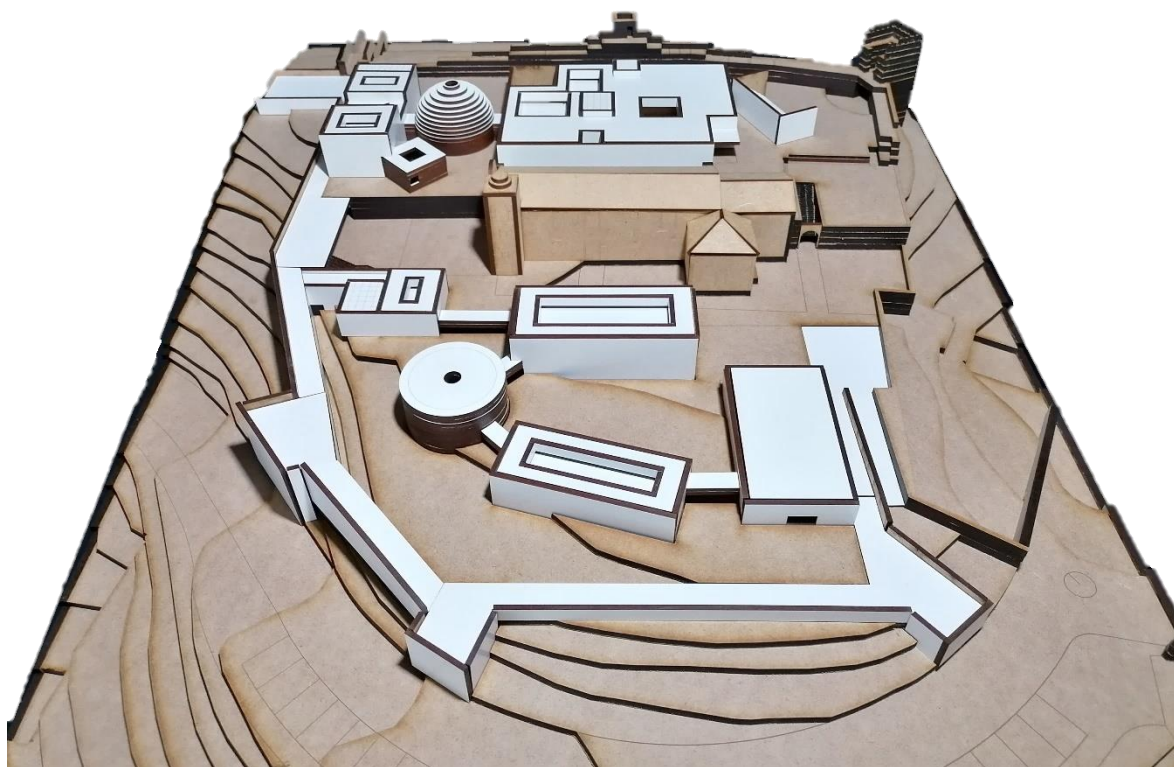


Figura 76 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)



Figura 77 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)

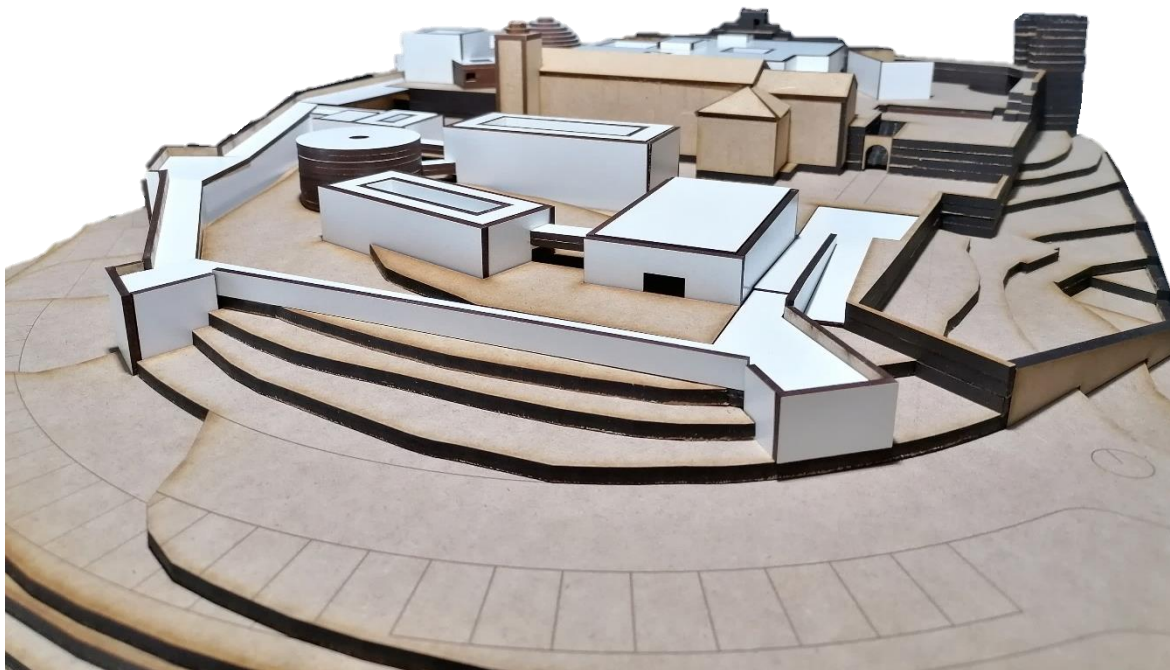


Figura 78 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)



Figura 79 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)



*Figura 80 - Maquete final da proposta elaborada à escala 1:200. A MDF cru estão representados o terreno e os elementos pré-existentes do Castelo Templário e a MDF branco está representada a proposta do Museu da Cidade. (Autor, 2022)*

## **VI – O fim**

Este capítulo pretende encerrar a história (entenda-se a dissertação), terminando-a com considerações finais, nas quais são expostos os momentos de dúvida do autor, as dificuldades encontradas, os objetivos cumpridos e o sentimento final deixado por este último trabalho académico.

Afinal de contas, trata-se do fim de uma viagem.



## 6.1. Considerações finais

Chegada ao fim, a presente dissertação não pretende assumir soluções infalíveis e irrefutáveis, mas sim de mostrar o resultado da aprendizagem e reflexão adquiridas com a experiência. “*Uma viagem pelo Castelo*” teve, desde o início, o objetivo de aprofundar os conhecimentos do autor na área de Arquitetura e funcionar como preparação para a futura vida profissional. Este último trabalho académico despertou um grande interesse e envolvimento pessoal, constituindo um grande desafio a diversos níveis que só conseguiram ser ultrapassados com persistência e dedicação. Esta dissertação nasceu num tempo conturbado de incerteza e problemas mundiais devido à pandemia da *Covid-19*. Este acontecimento gerou diversas dificuldades, entre as quais: a recolha de informação na Biblioteca Municipal de Castelo Branco foi afetada e grande parte das reuniões com o orientador tiveram de acontecer por videochamada.

A escolha do local para a proposta, por consistir numa área de tão grandes dimensões e em contexto de Património gerou dúvidas constantes ao longo do trabalho. Questionou-se se o Castelo Templário seria apropriado para uma intervenção e se as intenções da dissertação não seriam demasiado complexas e ambiciosas. Por outro lado, estas questões foram tornando o desafio cada vez mais interessante e a procura por uma solução satisfatória era cada vez mais apetecível. O facto de se tratar de um projeto académico motivou um espírito mais experimental e criativo na elaboração da proposta, pretendendo-se pôr em prática os temas teóricos que se prendiam trabalhar. Temas esses que não só eram de interesse pessoal, como também faziam sentido para a proposta.

A ligação entre as várias temáticas abordadas foi um processo que esteve em discussão do início ao fim do trabalho. Os diversos temas e conceitos como: tempo, movimento, narrativa, percurso, Arquitetura e Cinema, criaram uma teia complexa de ligações entre si. Por isso, teve de existir um trabalho de clarificação de ideias para a lógica da base teórica da dissertação ser a mais coesa e perceptível que se conseguisse. Em parte, isso resultou na eliminação de alguns capítulos e subcapítulos que iriam aumentar a dissertação excessivamente. No entanto, o trabalho de pesquisa e escrita desse conteúdo eliminado serviu na mesma para o aumento de conhecimento sobre o tema e acredita-se que terá tido a sua dose de influência na concretização da proposta, mesmo se isso tiver acontecido inconscientemente.

A proposta do Museu de Cidade no Castelo Templário de Castelo Branco resultou num projeto que pretende trazer vida para o interior das muralhas dando-lhe novas funções que respondem a necessidades contemporâneas. Com um gesto arquitetónico em forma de C, o projeto resolve um conjunto de fragilidades que o Castelo tinha. É criado um percurso exterior que recupera a memória da fortaleza original, consolida os seus limites e oferece diferentes pontos de observação da paisagem da cidade através da virtualização das cinco torres e partes de muralha que foram perdidas ao longo do tempo. A bancada para a audiência em conjunto com as muralhas existentes gera um espaço para eventos exteriores que tem a característica imagem da torre nordeste como pano de fundo. O Museu de Cidade preenche o interior do Castelo, unificando e reorganizando o seu espaço e dialoga com os elementos pré-existentes, como a torre norte, a Igreja de Nossa Senhora do Castelo e o bosque. Sem querer ofuscar a presença imponente das torres, muralhas e Igreja, o museu e os restantes elementos da proposta afirmam-se com uma materialidade contemporânea que permite distinguir o antigo do novo. O edifício tem o objetivo de reforçar a identidade da cidade e dá-lhe a conhecer a pessoas locais e turistas e foi pensado como um percurso que oferece uma experiência cuja narrativa foi estabelecida pelo programa elaborado. Essa narrativa consiste numa história em três atos: o passado, o presente e o futuro de Castelo Branco. Numa perspetiva mais poética pode-se dizer que o Museu da Cidade transforma o Castelo Templário num espaço fora do tempo e onde todos os tempos existem em simultâneo. O seu percurso vai sendo construído com as variações da forma arquitetónica, as diferenças de pé-direito, as mudanças de direção, as transições entre luz e sombra e a alternância entre o contacto com o espaço interior e exterior. São estas metamorfoses da Arquitetura que criam a experiência que, neste projeto, resulta numa viagem no tempo e no espaço com princípio, meio e fim.

*“Uma viagem pelo Castelo”* pretendeu trazer à luz uma faceta da Arquitetura menos explorada, a sua capacidade para contar histórias. Com esta dissertação espera-se gerar uma motivação em utilizar um pensamento arquitetónico que não se cinge às habituais três dimensões, mas que também explora uma quarta – o tempo – pensando a lógica de projeto com o movimento dos seres humanos. É isto que dá vida à Arquitetura. Isso poderá ser facilitado se o arquiteto se conseguir colocar, simultaneamente, numa posição de cineasta, construindo narrativas geradoras de percursos. Esses percursos narrativos serão nada mais que experiências, cujo objetivo é o mais nobre deles todos – emocionar.

## Referências

- Aamodt, M. (2017). *THE METAPHYSICS OF TIME, SPACE AND ARCHITECTURE*. Obtido de Slow Space: <https://www.slowspace.org/metaphysics-time-space-and-architecture/>
- ArchEyes. (2020). *The Danteum / Giuseppe Terragni & Pietro Lingeri*. Obtido de ArchEyes: <https://archeyes.com/the-danteum-giuseppe-terragni/>
- Armas, D. d. (2018). *LIVRO DAS FORTALEZAS SITUADAS NO EXTREMO DE PORTUGAL E CASTELA POR DUARTE DE ARMAS, ESCUDEIRO DA CASA DO REI D. MANUEL I*. Obtido de ARQUIVO NACIONAL - TORRE DO TOMBO: <https://digitarq.arquivos.pt/details?id=3909707>
- Azevedo, P. (s.d.). *Guia rápido para visitar Castelo Branco*. Obtido de Viagens à Solta: <https://viagensasolta.com/guia-rapido-para-visitar-castelo-branco/>
- Bouman, O. (2003). *Time-based architecture*. Obtido de Volume Project: <http://volumeproject.org/time-based-architecture/>
- CAMOC. (s.d.). *About CAMOC*. Obtido de CAMOC: <https://camoc.mini.icom.museum/about/about-camoc/>
- Carvalho, J. V. (2015). Castelo Branco 1509 - O que viu Duarte D'Armas?
- Corbusier, L. (2014). *Architectural Drawings, Models, Photos, etc...* Obtido de tumblr: <https://davidhannafordmitchell.tumblr.com/post/100192962058/jmeijide-saint-baume-basilica-le-corbusier>
- DGPC. (s.d.). *Castelo e Muralhas de Castelo Branco*. Obtido de Património Cultural: <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/pesquisa-do-patrimonio/classificado-ou-em-vias-de-classificacao/geral/view/71175/>
- Eisenstein, S. (2011). *Sergei Eisenstein, sequences diagrams for Alexander Nevsky and Battleship Potëmkin*. Obtido de SOCKS: <http://socks-studio.com/2011/04/21/sergei-eisenstein-sequences-diagrams-for-alexander-nevsky-and-battleship-potemkin/>
- Eisenstein, S. (2013). *BATTLESHIP POTESKIN (1925)*. Obtido de THE UNAFFILIATED CRITIC: <https://unaffiliatedcritic.com/2013/01/battleship-potemkin-1925-independent-study-in-world-cinema/>
- Eisenstein, S. (2014). *Auguste Choisy | Analysis of the Acropolis - "Histoire de l'Architecture" 1899*. Obtido de tumblr: <https://onsomething.tumblr.com/post/67946489429>
- Eliasson, O. (s.d.). *Your strange certainty still kept, 1996*. Obtido de Olafur Eliasson: <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101740/your-strange-certainty-still-kept>
- Franca, R. A. (2006). *Rokko Mount Chapel Tadao Ando*. Obtido de Wikimedia Commons: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rokko\\_Mount\\_Chapel\\_Tadao\\_Ando.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rokko_Mount_Chapel_Tadao_Ando.jpg)
- Furudate, K. (2019). *Tea ceremonial: Tea house, Tokyo, Japan, by Arata Isozaki & Associates*. Obtido de The Architectural Review: <https://www.architectural-review.com/buildings/tea-ceremonial-tea-house-tokyo-japan-by-arata-isozaki-associates>

- Google Maps. (s.d.). Obtido de Google: <https://www.google.pt/maps/@39.825361,-7.496693,217m/data=!3m1!1e3>
- Kioumarsji, N. (2016). *Montage and Architecture: A Method for Temporal Design*. Pennsylvania.
- Koolhaas, R. (2009). *Seattle Central Library / OMA + LMN*. Obtido de ArchDaily: <https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn>
- Koolhaas, R. (s.d.). *Seattle Library*. Obtido de REX: <https://rex-ny.com/project/seattle-library/>
- Kubrick, S. (Realizador). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Filme].
- Linklater, R. (Realizador). (1995). *Before Sunrise* [Filme].
- Linklater, R. (Realizador). (2004). *Before Sunset* [Filme].
- Linklater, R. (Realizador). (2013). *Before Midnight* [Filme].
- Linklater, R. (Realizador). (2014). *Boyhood* [Filme].
- Louw, M. (2016). The architectural promenade and the perception of time. *South African Journal of Art History*, 12-33.
- Matos, S. (s.d.). *Le château de Castelo Branco*. Obtido de Templiers: <http://www.templiers.org/castelo-branco.php>
- Mendes, S. (Realizador). (2019). *1917* [Filme].
- Michelangelo. (2012). *The Danteum of Giuseppe Terragni*. Obtido de paper architecture: <https://paperarch.wordpress.com/the-danteum-of-giuseppe-terragni/>
- Noé, P. (2016). *Castelo e cerca urbana de Castelo Branco*. Obtido de SIPA - Sistema de Informação para o Património Arquitetónico: [http://www.monumentos.gov.pt/site/app\\_pagesuser/sipa.aspx?id=2495](http://www.monumentos.gov.pt/site/app_pagesuser/sipa.aspx?id=2495)
- Nolan, C. (Realizador). (2014). *Interstellar* [Filme].
- Nolan, C. (Realizador). (2017). *Dunkirk* [Filme].
- Salaün, A. (s.d.). *Pavillon des Temps Nouveaux, Paris, France, 1936*. Obtido de Fondation Le Corbusier: [http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5070&sysLanguage=fr-fr&itemPos=45&itemSort=fr-fr\\_sort\\_string1%20&itemCount=78&sysParentName=&sysParentId=64](http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5070&sysLanguage=fr-fr&itemPos=45&itemSort=fr-fr_sort_string1%20&itemCount=78&sysParentName=&sysParentId=64)
- SIPA. (2011). *Castelo e cerca urbana de Castelo Branco*. Obtido de SIPA - Sistema de Informação para o Património Arquitetónico: [http://www.monumentos.gov.pt/site/app\\_pagesuser/sipa.aspx?id=2495](http://www.monumentos.gov.pt/site/app_pagesuser/sipa.aspx?id=2495)
- Távora, F. (2015). *Da Organização Do Espaço*. Porto: FAUP publicações.
- Tchumi, B. (2011). *ASSIGNMENT 1.3: DIAGRAM DIARY*. Obtido de event\_space: <https://arch206eventspace.wordpress.com/2011/02/21/assignment-1-3-diagram-diary/>
- Tchumi, B. (2015). *Parc de la Villette, Bernard Tschumi*. Obtido de New Age Architecture: <https://commons.mtholyoke.edu/architectualblog/category/uncategorized/>

Tschumi, B. (s.d.). *Bernard tschumi, cinegram folie, le parc la villette*. Obtido de issuu:  
[https://issuu.com/echeverriapatricio/docs/bernard\\_tschumi\\_\\_cinegram\\_folie\\_\\_le](https://issuu.com/echeverriapatricio/docs/bernard_tschumi__cinegram_folie__le)

Tykwer, T. (Realizador). (2009). *The International* [Filme].

Yasufuku, K. (Realizador). (2011). *Real-time Walkthrough -Villa Savoye-* [Filme].



## Anexos

### Índice de peças desenhadas

Planta de localização – Esc. Gráfica.....	Folha 1
Planta de implantação – Esc. 1:500.....	Folha 2
Planta de vermelhos e amarelos – Esc. 1:200.....	Folha 3
Planta de cobertura – Esc. 1:200.....	Folha 4
Planta do patamar superior – Esc. 1:200.....	Folha 5
Planta do patamar inferior – Esc. 1:200.....	Folha 6
Cortes/Alçados LL', AA', BB', CC', KK' – Esc. 1:200.....	Folha 7
Cortes/Alçados DD', EE', FF' – Esc. 1:200.....	Folha 8
Cortes/Alçados NN', GG', HH', II', JJ', MM' – Esc. 1:200.....	Folha 9
Planta de cobertura – Esc. 1:100.....	Folha 10
Planta do patamar superior – Esc. 1:100.....	Folha 11
Planta do patamar inferior – Esc. 1:100.....	Folha 12
Planta do patamar superior + inferior – Esc. 1:100.....	Folha 13
Cortes/Alçados AA', BB', CC' – Esc. 1:100.....	Folha 14
Cortes/Alçados DD', EE', FF' – Esc. 1:100.....	Folha 15
Cortes/Alçados GG', HH', II', JJ' – Esc. 1:100.....	Folha 16
Cortes/Alçados KK', LL', MM', NN' – Esc. 1:100.....	Folha 17
Setor X – Esc. 1:20.....	Folha 18
Setor Y – Esc. 1:20.....	Folha 19
Setor Z – Esc. 1:20.....	Folha 20
Detalhes construtivos do patamar superior – Esc. 1:20.....	Folha 21
Detalhes construtivos do patamar inferior – Esc. 1:20.....	Folha 22

