



PARQUE TEMÁTICO DE MOBILIDADE SUSTENTÁVEL E ECOLOGIA

Lourdes Zunino Rosa (1); Eloir de Oliveira Faria (2)

(1) PET/COPPE/UFRJ, Rua João Alfredo 54 cob2 Tijuca, RJ, (21) 22389309

e-mail: ocam@openlink.com.br

(2) PET/COPPE/UFRJ, Rua Silva Rabelo 91, bl.1, apt.106, Méier, RJ, (21) 32738242

RESUMO

Este projeto foi vencedor do Concurso Público Nacional de Estudo Preliminar de Urbanismo e Arquitetura para o Espaço Vivencial da Mobilidade Urbana – VivaCidade, promovido pela Prefeitura de Goiânia em 2003. A finalidade principal é educar o público escolar construindo uma consciência crítica em relação ao modelo de transporte centrado no automóvel particular, com foco na preservação ambiental. Projetado originalmente em área de 60 mil m² ao lado do Autódromo Municipal de Goiânia, está sendo desenvolvido atualmente como uma ferramenta de educação lúdica adequada a qualquer periferia de grande cidade.

Criamos o Parque, dentro de um bairro ecológico. As atividades se espalham por prédios nomeados de Estações e por praças temáticas, distribuídos de modo a favorecer a experimentação das alternativas de transporte. Através de jogos e palestras, os visitantes serão sensibilizados sobre temas relevantes como mobilidade sustentável, ecologia, reciclagem, racionalização e, principalmente, a cooperação (BROTTO, 1997). O Parque simula uma "biocélula urbana" – bairro com habitação, trabalho, educação lazer, circundado por agricultura urbana – sugerindo uma possível solução de expansão das cidades.

ABSTRACT

This project win a national design development competition organized by the Goiânia City-hall in 2003, called the Urban Mobility Living Space - "Vivacidade" (live city). The principal challenge is to educate the student public seeking to build a critical consciousness regarding the automobile-centered mobility model, with focus in ambiental preservation. The project was located in a 60, 000 m² area beside Goiânia Speedway, now is being developed as an education tool that could fits to any big city boundaries.

We've defined the project as theme park inside an ecologic neighborhood. The activities go on buildings called Stations and thematic squares, where one can live the alternatives of transportation. With games and conversations, the park aims to increase awareness about concepts such as sustainable mobility, ecology, recycling, rationalization and most of all, the concept of cooperation (BROTTO, 1997). The Park simulates an "urban bio cell" – neighborhood with dwelling, work, education and leisure, limited by urban agriculture – suggesting a possible solution of expansion of the cities. We believe these concepts can encourage changes of behavior, necessary to sustainable development.

1. INTRODUÇÃO

Em 1992, representantes de centenas de países vieram ao Brasil para a Cúpula Mundial do Meio Ambiente. Surge a Agenda 21 onde se assumiu o compromisso de reduzir as emissões de poluentes e promover uso mais eficiente de energia e dos transportes, entre outros fatores. O meio ambiente – e o ar que respiramos, passa a ser tão importante quanto o homem. Atualmente o setor de transporte é responsável por 50% do

consumo mundial de petróleo e o modo rodoviário é um dos que mais contribuem para o aumento da concentração de CO² na atmosfera (RIBEIRO, 2000). Cooperativas, associações e grupos se unem pela defesa de uma gestão mais ecológicas e democrática das cidades. A melhor maneira de divulgar estes conceitos é a conscientização pela educação.

2. PARQUE TEMÁTICO DENTRO DE BAIRRO ECOLÓGICO

Adotou-se uma tipologia de construção com edificações de pequeno porte, para fins diversos. Compacta, permeável e permeada de verde, o Parque prioriza a acessibilidade e a equidade. Os prédios, ou Estações, contém um programa diversificado, abrangendo desde salas da Prefeitura para prestação de serviços aos visitantes até uma “Eco feira” onde poderão ser vendidos os produtos do Parque (artesanato com lixo do parque, fitoterápicos, publicações, softwares educativos etc).

Os telhados verdes dominam a arquitetura e simbolizam integração com o meio ambiente. Alguns prédios são semi-enterrados, ousados. Outros serão construídos com adobe, taipa, solo cimento, bambu, disponibilizando tecnologias atualizadas e custos acessíveis. Representam alternativas à escassez de insumos e energia (GOUVEA, 2002 e RUANO, 1999). Nestes será possível vivenciar técnicas construtivas tradicionais aliadas à tecnologia moderna através de cursos de "auto construção dirigida", para funcionários, moradores e visitantes, que assim, participarão da construção do local. Os cursos valorizam a construção em mutirão, com orientação profissional. Fomentam o surgimento de novos nichos de mercado, fundamentados na busca do equilíbrio ambiental.

O projeto tem caráter formativo e educador. Através de jogos e brincadeiras incentiva o transporte não motorizado, a agricultura urbana, a vida saudável, o uso de energias renováveis, a captação de água pluvial, a racionalização da água servida e a reciclagem do lixo. Técnicos especializados farão parte da equipe de monitores para sua operação e manutenção. A proposta é que em cada Estação, os visitantes sejam informados das peculiaridades do local para fomentar curiosidades.

Respeitadas as diferenças culturais locais, o parque é adequável a qualquer periferia de grande cidade. A arquitetura proposta deverá ser pensada para se adaptar ao clima, ao entorno e usuários de onde se implantar. Atende a um público variado sem especificação de classe social, faixa etária, escolaridade. No entanto, o foco é o público escolar.

3. CONCLUSÕES

Através de ferramenta educacional vinculada ao lazer e vivências de boas práticas, pretende-se que o usuário possa construir uma consciência crítica em relação ao modelo de transporte centrado no automóvel particular e fomentar mudança de paradigma na expansão das cidades e construção civil: bairros sem carros, cercados de agroflorestas, com trabalho, educação, lazer e moradia no mesmo lugar, incentivando o resgate da arquitetura vernacular, da cooperação, da integração com o meio ambiente. Incubador de idéias visando o desenvolvimento sustentável.

4. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- BROTTO, F.O. (1997) “Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!” Santos, Projeto Cooperação.
- GOUVÊA, L.A. (2002) “Biocidade”. Edit. Nobel, São Paulo.
- RIBEIRO, S.K. (2000) “Transporte e Mudanças Climáticas”. Edit. Mauad, COPPE/UFRJ, Rio de Janeiro.
- RUANO, M. (1999) “Eco Urbanismo”. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.