

MESTRADO INTEGRADO
ARQUITETURA

Entre Linhas e Espaços, Construindo Significados

A Aplicação da Semiótica na Arquitetura

Beatriz Rosmaninho Teixeira

M
2024



Beatriz Rosmaninho Teixeira. Entre Linhas e Espaços,
Construindo Significados



Entre Linhas e Espaços, Construindo Significados
A Aplicação da Semiótica na Arquitetura

Beatriz Rosmaninho Teixeira



S U M Á R I O

Agradecimentos	5
Abstract / Resumo	6
Introdução	9

I.

Do Politécnico à Teoria	17
Da Teoria dos Signos à Percepção	22
Da Percepção ao Espaço	33

II.

O Lugar no Desenho de um Espaço	53
Um Espaço, Diferentes Utilizadores	79
Diferentes Utilizadores, Diferentes Interpretações	82

Construindo Significados	109
--------------------------	-----

Referências Bibliográficas	114
Lista de Imagens	117
Anexo	123

Porto, 22 de novembro de 2024

Presidente do Júri: Prof. Doutor Luís Urbano

Arguente: Prof.^a Doutora Marta Rocha

Orientador: Prof. Doutor Helder Casal Ribeiro

Classificação: 19 valores

*Aos meus que cá estão e aos que já não,
Aos meus pais pelo apoio e por me ajudarem a ultrapassar
os momentos mais difíceis,
À Márcia e à Inês pela amizade e companhia ao longo
desta jornada,
Ao meu Pecco por tornar tudo mais simples,
Ao professor Helder por iniciar o meu percurso na Escola
da Arquitetura e por agora o encerrar,
A Milão.*

ABSTRACT

This dissertation aims to reflect on how Semiotics can be considered as a tool for interpreting and understanding Architecture, in order to analyze the relationship between the human being and the built space. Thus, it is based on the principle that Architecture, as a form of human expression, communicates meanings through its spatial, formal and functional elements, providing different experiences/atmospheres and distinct ways of inhabiting/appropriating the same space.

Therefore, this study is built from the analysis of the Apple Piazza Liberty building in Milan, by Norman Foster, seeking to identify the elements that contribute to the construction of its identity and meaning, with the city of Milan, promoting the creation of spatial narratives that intersect with the concepts and notions of Semiotics, highlighting the relationship between form, function and context.

RESUMO

A presente dissertação visa refletir sobre como a Semiótica pode ser considerada como uma ferramenta de interpretação e compreensão da Arquitetura, de forma a analisar a relação entre o ser humano e o espaço construído. Deste modo, parte-se do princípio que a Arquitetura, como forma de expressão humana, comunica significados através dos seus elementos espaciais, formais e funcionais, proporcionando diferentes experiências/atmosferas e formas de habitar/apropriar distintas num mesmo espaço.

Assim, este estudo constrói-se a partir da análise do edifício Apple Piazza Liberty em Milão, de Norman Foster, procurando identificar os elementos que contribuem para a construção da sua identidade e significado, com a cidade de Milão, promovendo a criação de narrativas espaciais que se cruzam com os conceitos e noções da Semiótica, destacando-se a relação entre forma, função e contexto.

Palavras chave: Semiótica | Arquitetura | Linguagem Espacial | Signo | Percepção

INTRODUÇÃO

Num mundo cada vez mais saturado de imagens e informação, onde a comunicação visual e simbólica é cada vez mais complexa e onnipresente, a Arquitetura assume um papel crucial como uma forma de comunicação singular e na mediação e transmissão de significados através dos seus elementos formais, espaciais e funcionais. Por este motivo, a Semiótica surge como ferramenta capaz de analisar os elementos da Arquitetura através da interpretação dos seus “signos”, isto é, unidades de significado que se articulam entre si para criar uma narrativa espacial coesa. Deste modo, a presente dissertação procura explorar a Semiótica como uma condição fundamental que se incorpora na experiência arquitetónica, podendo esta ser enriquecedora e consciente, capaz de comunicar valores, identidades e narrativas de forma profunda e acessível.

O motivo de escolha desta temática reside na vontade de continuar a exploração e desenvolvimento dos conhecimentos adquiridos ao abrigo do Programa ERASMUS, enquanto estudante do Politécnico de Milão, particularmente na disciplina Theory in Contemporary Architectural Design, lecionada pelo professor Dr. Jörg H. Gleiter. Nesta unidade curricular, houve um grande incentivo, por parte do professor, pela procura de uma análise profunda e crítica de como a Arquitetura não se resume apenas a uma prática construtiva, mas também a uma forma de comunicação e interpretação de culturas, experiências, sensações e atmosferas. Deste modo, esta pesquisa sobre a presença da Semiótica na Arquitetura surge da perceção da complexidade dos espaços construídos e da constatação que a Arquitetura transcende a sua mera funcionalidade, podendo ser considerada como um sistema de comunicação de narrativas e significados. Assim, o arquiteto surge não só como criador de

espaços, mas também da elaboração de experiências que serão interpretadas e sentidas de forma diferente por cada um.

Posto isto, apesar da subjetividade presente na Arquitetura, esta é considerada como racional e com um propósito claro: a apresentação de uma solução para um determinado problema num contexto/espaço específico. Assim, esta contínua procura de uma solução evolui para uma tentativa de proporcionar uma certa vivência e experiência a partir da conceção de espaços pelo arquiteto. A forma (elementos arquitetónicos, materiais, cores, etc.), a função (programa, circulação e usufruto) e o contexto são os fatores fundamentais na elaboração de um projeto e são percecionados de forma diferente por cada interveniente. As diferentes formas de interpretação da arquitetura estão fortemente relacionadas com os aspetos culturais e sociais de cada indivíduo e estas diferenças permitem que, a cada um, sejam proporcionadas perspetivas, sensações e atmosferas diferentes.

A motivação para o estudo desta temática também se insere na oportunidade de intersetar duas disciplinas aparentemente distintas, ou seja, a Semiótica, como o ramo da ciência que se dedica ao estudo dos signos e da comunicação (linguagem), e a Arquitetura, cujo principal objetivo é a conceção e construção de espaços para a vida humana. Assim, a compreensão de como a linguagem espacial da arquitetura opera, permite a análise minuciosa dos vários elementos arquitetónicos que permeiam os espaços onde se habita e que se frequenta, possibilitando um enriquecimento da compreensão tanto da Arquitetura como arte, como na sua prática racional, mais direcionada ao desenho e ao planeamento urbano. Por este motivo, esta dissertação basear-se-á exclusivamente na teoria de Charles Sanders Peirce, teoria que foi abordada na unidade curricular Theory in Contemporary Architectural Design, cujas componentes principais da teoria de Peirce - objeto, interpretante e signo - proporcionam uma base sólida para a análise semiótica da arquitetura e para compreender os elementos arquitetónicos de um determinado espaço.

Em suma, esta investigação tem como principal objetivo, por um lado, analisar de que forma os elementos visuais, táteis e espaciais, presentes num espaço arquitetónico, comunicam significado e proporcionam diferentes experiências aos diversos utilizadores desse mesmo espaço, e de que modo estes princípios sensoriais se encontram presentes

tanto na análise como na elaboração de um projeto. Por outro lado, procura-se compreender como a interpretação dos vários elementos que compõem um determinado espaço varia com o contexto cultural, social e individual de quem os usufrui, proporcionando algumas ferramentas que possibilitam, aos arquitetos, a elaboração de espaços mais significativos, inclusivos e culturalmente relevantes.

Posto isto, pretende-se evocar o lado mais humano da Arquitetura, isto é, compreender a relação entre o ser humano e o espaço construído, demonstrando que a arquitetura tem um papel fundamental na qualidade de vida das pessoas.

Assim sendo, esta dissertação encontra-se dividida em dois momentos diferentes. Num primeiro momento, incide-se sobre o ponto de vista da exploração do conceito de Semiótica e de que forma esta poderá ser uma ferramenta de trabalho no âmbito da Arquitetura, sendo a metodologia adotada predominantemente bibliográfica, apresentando-se uma revisão de literatura no âmbito da Semiótica, que incidirá na teoria de Charles Sanders Peirce e a sua relação com a Arquitetura.

Deste modo, propõe-se uma reflexão sobre como os princípios de Peirce podem ser aplicados para enriquecer a compreensão e a prática da criação de espaços. Partindo da premissa de que a percepção humana não é uma mera captação passiva da realidade, mas sim um processo ativo de construção de significados, procura-se entender como os elementos arquitetónicos funcionam como “signos” que mediam a experiência de cada um, num ambiente construído, enfatizando a importância do movimento/circulação na experiência arquitetónica.

Discute-se, também, o papel da percepção e da experiência na interpretação do espaço arquitetónico e como elementos como luz, escala, proporção e cor têm influência na criação de atmosferas e significados. Por fim, procura-se compreender a importância da coerência num projeto arquitetónico de forma a garantir que todos os elementos se relacionam harmoniosamente, visto que o desafio na Arquitetura reside em compreender a relação entre espaço e habitar, criando locais que não só possuem a função de abrigar e acolher, como também proporcionar o bem estar físico e mental, fortalecendo os laços sociais e promovendo a criatividade.

Num segundo momento, aprofunda-se as opções de projeto e os temas de desenho do edifício Apple Piazza Liberty e a sua relação com a cidade de Milão, com o propósito de compreender as suas narrativas espaciais, cruzando-as com as noções e conceitos da Semiótica. Por conseguinte, pretende-se explorar a importância da praça italiana como espaço público excepcional e a sua influência no desenho urbano contemporâneo, incidindo na memória do lugar e na forma como esta intervém na conceção e na perceção dos novos projetos de arquitetura. Assim, existe a preocupação de conhecer um pouco da história e da evolução da cidade de Milão, com especial atenção a evolução da Piazza del Liberty.

De seguida, estrutura-se a análise do projeto Apple Piazza Liberty, de Foster+Partners, sob diferentes perspectivas de utilizadores, aplicando a Teoria dos Signos de Charles Sanders Peirce para interpretar os vários elementos arquitetónicos presentes e a forma como transmitem significado a quem os usufrui.

Assim sendo, considera-se este projeto como a integração entre a tradição e a inovação na arquitetura, onde se combina os elementos típicos das praças italianas com o design contemporâneo da Apple, demonstrando o papel da Arquitetura na criação de experiências sensoriais e emocionais, além da função indicada pelo seu programa.

Através desta abordagem, procura-se oferecer uma visão aprofundada sobre como a arquitetura contemporânea pode dialogar com a tradição, a memória e as necessidades atuais da sociedade, criando espaços que são simultaneamente funcionais, culturalmente relevantes e emocionalmente impactantes.



Do Politécnico à Teoria

Da Teoria dos Signos à Percepção

Charles Sanders Peirce

3 Pólos - 3 Categorias

A Importância da Semiótica para a Arquitetura

A Arquitetura e os seus Significados

Da Percepção ao Espaço

O Espaço e a forma como é interpretado



001

Politécnico de Milão | Campus Leonardo | Piazza Leonardo da Vinci

I. DO POLITÉCNICO À TEORIA

Città Studi, “Cidade dos Estudos” em italiano, é um bairro vibrante e jovial, localizado no nordeste da cidade de Milão. A presença de instituições de ensino de renome, como o Politécnico de Milão e a Universidade de Milão - Statale, nesta área, atrai um grande número de estudantes de todo o mundo, criando uma atmosfera multicultural e dinâmica.

O *Campus Leonardo*, campus principal do Politécnico de Milão (1863), ergue-se neste local, tornando-se num refúgio tranquilo, livre da agitação urbana, mas situado apenas a duas estações de metro do movimentado centro histórico.

Uma praça central serve como “mote” de organização estratégica de todos os edifícios, construídos desde o século XX até à atualidade combinando os valores da história com a modernidade vanguardista. Através da sua interligação a uma cota inferior, proporciona um constante relacionamento e ligação entre os departamentos de diversas áreas de estudo e pesquisa, fomentando a colaboração e o intercâmbio de ideias entre estudantes, professores e visitantes.

Deste modo, o *Campus Leonardo* é considerado um exemplo do pragmatismo funcional, combinando harmoniosamente a tradição italiana com a inovação contemporânea. A infraestrutura do Politécnico é muito completa e robusta, constituída por salas de aulas, bibliotecas com vastos acervos e laboratórios de última geração, desde o ramo da Engenharia até ao ramo da Arquitetura, garantindo aos estudantes o acesso a todos os recursos necessários para o seu sucesso académico.

Mais do que apenas um espaço formal de aprendizagem, considera-se este campus como um ponto de encontro, proporcionando momentos de reunião para a troca de ideias e



002

Politécnico de Milão | Escola de Arquitetura, Urbanismo e Construção | Via Ampère

a discussão de projetos. Esta atmosfera criativa e interativa vivenciada por todo o *Campus Leonardo* torna-se uma fonte de inspiração para a exploração do potencial individual e coletivo e para o desenvolvimento de soluções inovadoras para os desafios do mundo real.

A Escola de Arquitetura, Urbanismo e Construção, *Scuola de Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni*, sediada num dos limites da praça central que organiza todo o *Campus Leonardo*, é um dos pilares da instituição. De facto, desde a sua inauguração que se tornou cada vez mais especializada e mais abrangente, encontrando-se, por isso, constantemente num processo de expansão. Por este motivo, a Escola de Arquitetura não se resume somente a um edifício, mas sim a vários, denominando-se, por isso, Campus de Arquitetura. Todos os edifícios que compõem este espaço foram desenhados por arquitetos como Gio Ponti, Giovanni Bonicalzi e Vittoriano Viganò, este último reconhecido pela elaboração do edifício considerado como “imagem de marca” da Escola de Arquitetura. Este projeto singular incorpora uma abordagem inovadora e interdisciplinar, que se desenvolve ao redor de um pátio coberto, cuja principal função reside na criação de um espaço de trabalho colaborativo e acessível a qualquer hora do dia ou da semana, incentivando a criatividade e interação entre estudantes. Este pátio também permite a conexão com o resto do campus, tanto entre os edifícios de Arquitetura como os de outros departamentos. Esta conexão, a uma cota inferior, entre edifícios foi realizada pelo arquiteto Renzo Piano, em 2021, e encontra-se marcada pelo aumento de espaços exteriores, como também a espaços de estudo, e pela melhoria da qualidade ambiental através da criação de áreas verdes.

Devido ao facto da Arquitetura ser uma disciplina que resulta da simplificação entre a teoria e a prática, todo o curso encontra-se estruturado de forma a combinar aulas teóricas, *Workshops* práticos e estúdios de projeto, proporcionando aos alunos uma formação complexa e abrangente. O foco principal reside nos estúdios de projeto, onde os alunos desenvolvem projetos num ambiente colaborativo e criativo, aplicando os seus conhecimentos técnicos a problemas reais. Por este motivos, as Unidades Curriculares dividem-se em disciplinas dedicadas ao Desenho Digital, História e Teoria da Arquitetura, Projeto e Construção e, por fim, Urbanismo e Planeamento Urbano.



003

Politécnico de Milão | Escola de Arquitetura, Urbanismo e Construção | Pátio Interior

A *Unidade Curricular Theory in Contemporary Architectural Design* foi considerada uma ferramenta importante na abertura de um “novo horizonte” na questão da análise e interpretação da Arquitetura Contemporânea. De facto, Teoria sempre foi uma área disciplinar presente em todo o percurso de um estudante de arquitetura, no entanto, esta nova visão da mesma, proporcionou um enriquecimento tanto na forma de projetar como de avaliar a arquitetura, promovendo a elaboração de projetos mais conscientes, culturalmente relevantes e com a preocupação de como estes irão influenciar a vivência de quem os usufrui.

Esta unidade curricular semestral realizava-se numa tarde por semana e era constituída por aulas divididas, primeiramente, num momento teórico, administrado pelo professor Dr. Jörg H. Gleiter, e, seguidamente, por um momento de exposição e de apresentação da evolução do trabalho proposto a ser executado ao longo do semestre. Tendo a Semiótica como ponto de partida para a análise e exploração de um objeto arquitetónico da cidade de Milão, o objetivo principal deste seminário era a compreensão aprofundada da presença da Semiótica na Arquitetura, de forma a garantir a aquisição das ferramentas necessárias para a aplicação desta na análise de situações arquitetónicas complexas, tanto históricas como contemporâneas, apresentando os resultados oralmente em turma e refletindo criticamente sobre o papel social, cultural e ético da arquitetura na sociedade.

Assim, todo o trabalho a executar consistia no contacto direto, através de entrevistas, com os utilizadores de um determinado edifício ou elemento arquitetónico, como por exemplo uma fonte ou um monumento, permitindo a compreensão das diferentes perceções e interpretações que um objeto arquitetónico pode evocar. Esta premissa auxiliava a compreensão se a visão do arquiteto, que desenhou este objeto, era convergente com a forma de habitar e de apropriar de quem realmente o habitava e apropriava, demonstrando, assim, a necessidade de valorização da opinião, das perspetivas e a compreensão de que cada imagem construída, relativamente ao mesmo objeto, seriam válidas por muito divergentes que fossem.

Deste modo, discute-se: O que é a Semiótica e de que forma esta pode ser relevante para a Arquitetura?

II. DA TEORIA DOS SIGNOS À PERCEÇÃO

“Como arquiteto, é com isso que estou sempre a lidar. Na verdade, é o que eu chamaria a minha paixão. O real tem a sua própria magia. Claro que conheço a magia que reside no pensamento. A paixão de um belo pensamento. Mas o que estou a falar aqui é algo que muitas vezes acho ainda mais incrível: a magia das coisas, a magia do mundo real.”¹

Ao contrário do que a intuição sugere, a visão não é uma mera captação passiva da realidade. Na verdade, o ser humano apenas “observa” imagens mentais que são construídas a partir dos estímulos físicos que o rodeiam e que são transmitidos pelos órgãos sensoriais. Ou seja, na realidade, o que é visualizado resulta da relação entre a realidade material e a forma como esta é interpretada e percecionada.

Por conseguinte, é neste processo de construção mental que a imagem do mundo de cada indivíduo se forma. A partir de um conjunto de mediadores, como por exemplo os sentidos, toda a informação recebida é filtrada e organizada, criando uma representação própria do que está a ser observado. Por este motivo, esta representação não é uma construção fiel da realidade, uma vez que é uma imagem mental única e individual, criada a partir das experiências, crenças e expectativas de cada um.

Assim, é necessário compreender que tudo o que é visualizado é interpretado por elementos ou conjuntos de elementos que nos transmitem uma certa imagem ou realidade. A estes elementos dá-se o nome de signos e estes encontram-se presentes no quotidiano

¹ “As an architect that is what I deal with all the time. Actually, it’s what I’d call my passion. The real has its own magic. Of course, I know the magic that lies in thought. The passion of a beautiful thought. But what I’m talking about here is something I often find even more incredible: the magic of things, the magic of the real world.”

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Verlag AG.

de cada pessoa.

É através deste tipo de pensamento que surge a Semiótica, reconhecida como o ramo da ciência que se dedica ao estudo dos signos² e dos processos de significação, considerando que a presença de signos e a sua interpretação são uma prática constante no quotidiano e que permite a compreensão de que estes são experienciados de uma forma mediada e individual, sendo cruciais para o processo de comunicação de ideias e de valores.

Charles Sanders Peirce

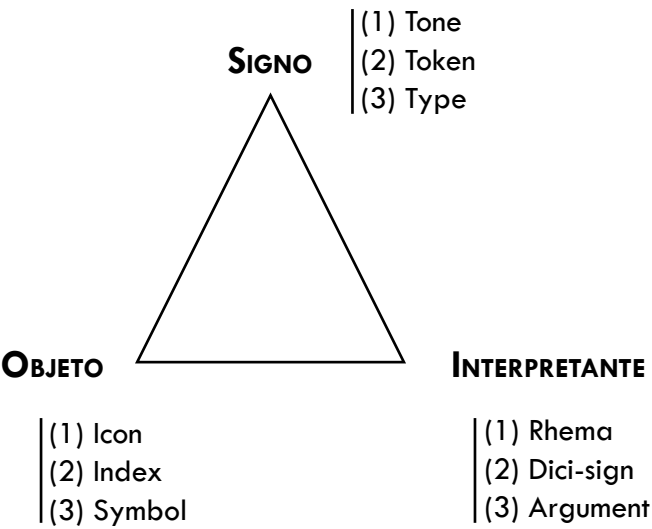
“Por semiótica entendo uma ação, uma influência, que é, ou envolve, uma cooperação de três sujeitos, tais como um signo, o seu objeto e o seu interpretante, sendo que esta influência tri-relativa não pode, de forma alguma, ser resolvida em ações entre pares.”³

Charles Sanders Peirce, filósofo americano, é considerado o pai da semiótica, visto que o desenvolvimento da sua Teoria dos Signos, desenvolvida no final de século XIX, tornou-se a premissa necessária para o início do estudo científico da significação e da comunicação, afirmando-se, por isso, um dos teóricos mais influentes nesta área. O seu trabalho estabeleceu as bases para a compreensão profunda e sistemática dos signos e das suas funções, criando uma teoria que vai além da mera descrição e definição de signos, de forma a entender como os significados são construídos e interpretados. Deste modo, segundo Peirce, a Semiótica resulta de um processo triádico, isto é, envolve três elementos: o signo, o objeto e o interpretante. Assim, por signo entende-se algo que representa ou significa um outro algo/outra coisa; por objeto considera-se a “coisa” ou algo representado pelo signo e, por fim, interpretante traduz a ideia ou o significado que o signo produz na mente do intérprete. Posto isto, um signo não se resume simplesmente a um objeto, mas também ao que este representa para um interpretante, podendo ser uma ideia, uma sensação ou uma ação. Por este motivo, para Peirce, estes três elementos encontram-se inter-relacionados.

² Segundo Charles Sanders Peirce, um signo é algo que representa algo para alguém em certos aspectos ou capacidades. *“Sign is something which stands to somebody for something in some respect or capacity.”*, in Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.

³ *“By semiosis I mean an action, an influence, which is, or involves, a cooperation of three subjects, such as a sign, its object and its interpretant, this tri-relative influence not being in anyway resolvable into actions between pairs.”* in Short, T. L. (2007). *Peirce’s Theory of Signs*. Cambridge University Press.

TRIADIC SYSTEM OF SIGNS



3 Polos - 3 Categorias

Da mesma forma que Peirce dividiu a Semiótica num processo que resultava da interação de três polos diferentes, que por sua vez foram subdivididos em três categorias distintas, sendo a primeira categoria de cada um dos polos considerada como adquirida através de um conhecimento mais superficial e a terceira mais profunda.

Focando-se no Polo do *Signo*, este subdivide-se em: (1) *Tone*, (2) *Token* e (3) *Type*¹. Denomina-se por *Tone* um objeto compreendido/visualizado/analísado somente a partir das suas qualidades materiais, sendo estas o signo que caracteriza o objeto. Por *Token*, entende-se um objeto identificado pela sua singularidade e originalidade², distinguindo-se dos anteriormente conhecidos, como também pela sua inovação. Por fim, surge *Type*, destinando-se a objetos que, de certa forma, obedecem a alguma regra, ou lei, sendo facilmente identificados por esse motivo. Tanto na contemporaneidade, mas principalmente, durante a Arquitetura Clássica, os edifícios eram desenhados obedecendo com rigor aos princípios atribuídos, quer seja pelos sistemas construtivos ou, por exemplo, pelos Tratados de Arquitetura, que os estruturaram e permitiram o seu reconhecimento e a capacidade de os localizar cronologicamente a partir da mera observação dos mesmos.

Relativamente ao Polo do *Objeto*, este desmonta-se em (1) *Icon*, (2) *Index* e (3) *Symbol*³. *Icon* surge para denominar os signos que têm semelhanças ou relembram o objeto que representam, isto é, por exemplo, o desenho relembra o objeto a ser desenhado, como

¹ Short, T. L. (2007). *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge University Press.

² Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.

³ Ibidem.

acontece também em fotografias e nas respectivas plantas. Entende-se por *Index*, o signo que possui uma conexão física ou factual com o objeto, assim, existe uma relação direta e evidente, como por exemplo, numa betonagem com ripas de madeira, o desenho dos veios da madeira fica impresso no betão, demonstrando o seu método construtivo sem que todos os elementos necessários para o executar (ripas de madeira) estejam presentes para o visualizar. Por fim, *Symbol* surge quando um signo possui uma relação arbitrária ou convencional com o objeto, baseando-se em regras ou acordos sociais, como por exemplo, bandeiras de países, palavras e logotipos de marcas. A presença desses elementos atua diretamente na percepção dos indivíduos ao observar um determinado edifício, por exemplo, a presença de um logotipo de uma marca induz que o indivíduo poderá encontrar-se na presença de um edifício comercial ou, no caso da presença de uma bandeira, num edifício estatal.

Por fim, relativamente ao Polo do *Interpretante*, consideram-se os signos que desencadeiam no seu destinatário determinados efeitos: sentimentos, ações ou conclusões lógicas. Assim, este polo fragmenta-se em: (1) *Rhema*, (2) *Dici-sign* e (3) *Argument*⁴. *Rhema* destina-se a signos que são saturados com vínculos lógicos ou posições de sujeito, simplificando, refere-se a todos os signos que proporcionam emoções aos seus intérpretes. Por outro lado, *Dici-sign* refere-se a signos que promovem uma ação ao serem interpretados, como por exemplo, ao observar um logotipo de um determinado estabelecimento comercial, este é associado ao ato de entrar e de comprar. Por fim, *Argument* surge para caracterizar signos cuja interpretação promove uma conclusão lógica ou um fim para um indivíduo especialista numa determinada área de interesse, como por exemplo, a identificação de um sistema construtivo somente através da sua observação.

Posto isto, quando se explora a primeira categoria de cada um dos polos, entende-se por uma condição de acesso não mediado e não reflexivo, sendo, por isso, considerado como uma experiência sem reação. Por outro lado, a segunda categoria de cada polo é considerada como um processo que resulta da experiência e da reação que esta evoca, isto é, a causa e o efeito provocados por um determinado objeto, tornando-se assim uma condição de acesso mediado mas não reflexivo. Por fim, a última categoria é o resultado da experiência, da

⁴ Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.

reação e da reflexão sobre essa reação ou efeito, tornando-se uma condição de acesso mediado e reflexivo.

Em suma, a Semiótica, segundo Peirce, é uma ferramenta poderosa para compreender de que forma são utilizados signos e símbolos para comunicar e transmitir a imagem do mundo, estendendo-se, por este motivo, a uma ampla gama de disciplinas e áreas de estudo, como no caso da Arquitetura. Assim, os seus principais conceitos nascem da ideia de que a semiótica resulta da interação entre três elementos - *signo*, *objeto* e *interpretante* - sendo, conseqüentemente, um processo triádico; da ideia que a interpretação de um signo não tem um significado fixo, visto que é gerado pelo interpretante e resulta da sua interpretação individual, esta sim influenciada pelos seus conhecimentos e o seu *background*⁵.

⁵ Interpreta-se *background* como os elementos (fenómenos ou circunstâncias) ou conjunto de elementos que, de certa forma, contribuíram para a formação de uma determinada pessoa ou meio.

A Importância da Semiótica para a Arquitetura

Peirce define signo como algo que representa algo para alguém num certo aspeto ou capacidade. Assim, através deste princípio, a Arquitetura pode ser interpretada como uma linguagem que é composta por elementos como espaços, formas, materiais e texturas que, quando reunidas, comunicam significado. Deste modo, é importante reconhecer os múltiplos níveis de significado que os signos possuem, podendo, por este motivo, serem interpretados de diversas formas, dependendo exclusivamente do seu contexto e do seu intérprete. Por conseguinte, este tipo de compreensão proporciona, aos arquitetos, a possibilidade de exploração da riqueza e da ambiguidade da comunicação arquitetónica, criando espaços que podem ser lidos e reinterpretados por diferentes utilizadores.

“Lugar, utilização e forma. A forma reflecte o lugar, o lugar é assim, e a utilização reflecte isto e aquilo.”¹

O facto de Peirce propor uma estrutura triádica para a organização da sua teoria (signo, objeto e interpretante), promove a interpretação da Arquitetura como uma disciplina que se desenvolve, também, por uma estrutura que relaciona três elementos: forma, função e contexto. Posto isto, como uma tentativa de junção destas duas áreas, pode-se afirmar que, ao nível da Arquitetura, o signo refere-se a um determinado objeto, ou seja, a uma **forma arquitetónica**, por meio de um interpretante, que remete para a **experiência e interpretação de um determinado utilizador** de um espaço. Por este motivo, Rudolf Arnheim afirma que,

¹ “Place, use and form. The form reflects the place, the place is just so, and the use reflects this and that.” Zumthor, P. (2006). Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects. Birkhäuser Verlag AG.

“(...) num edifício bem concebido, existe uma correspondência estrutural entre propriedades visuais e características funcionais. Uma função similar deve refletir-se numa configuração similar; as funções diferentes, em formas diferentes.”²

Assim sendo, a aplicação da Semiótica na Arquitetura pode ser utilizada na análise da relação entre forma e função, a partir do estudo dos elementos funcionais e formais de um edifício, é possível compreender de que modo este comunica significado, por exemplo, a necessidade de construção de uma fachada que transmita solidez e segurança no caso de um edifício estatal ou judicial. Por outro lado, a Semiótica pode ser aplicada na compreensão da experiência do usuário, ou seja, através da análise dos diferentes elementos de um edifício, torna-se possível identificar os fatores que contribuem para a criação da atmosfera vivenciada num determinado espaço e, desta forma, perceber como este é interpretado de diferentes formas.

Peirce também reconhece o Polo do Objeto como o mais fundamental e - pela sua fragmentação em Icon, Index e Symbol - Index surge como a categoria mais importante no campo da Arquitetura. Este aspeto deve-se ao facto da Arquitetura ser um objeto que é projetado e usado e, por este motivo, considera-se que os objetos arquitetónicos devem mostrar “o modo como são usados”³. De facto, na trama urbana, a diversidade das formas dos edifícios e o modo como se articulam entre si promove a criação de uma linguagem visual expressiva, onde cada construção e estrutura, com as suas formas e elementos, comunica o seu propósito e identidade. Um simples olhar revela a tipologia da edificação. Os signos “Indexicais”, como explicado anteriormente, possuem uma relação real ou causal/intencional com aquilo que se referem. Deste modo, a sua relação com a Arquitetura surge a partir da sua lógica material⁴, construtiva⁵ e cultural⁶, ou seja, considera-se a Arquitetura sempre constituída por relações intencionais e, conseqüentemente, por relações “Indexicais”.

² Arnheim, R. (1988). A Dinâmica da Forma Arquitetónica. (1.ª ed.). Editorial Presença.

³ Ibidem.

⁴ A arquitetura manifesta-se fisicamente a partir da presença dos materiais que a constituem e pelos seus métodos construtivos, influenciando diretamente a sua função e significado.

⁵ O processo de construtivo deixa a sua “impressão”/rasto num espaço, revelando as suas técnicas de execução e as intenções. As imperfeições e os elementos modulares funcionam como um indicador da sua história e do seu processo criativo.

⁶ A Arquitetura encontra-se impregnada de simbolismos e significados culturais, que se comunicam a partir de signos. Os elementos decorativos, ornamentos e tipologias remetem a crenças, costumes e a valores de uma comunidade, tecendo uma narrativa da cultura em que o projeto se insere.

A Arquitetura e os seus Significados

“O simbolismo das artes, entre as quais a arquitectura é a mais importante, não podia ser tão eficaz, não poderia comover-nos tão profundamente e prevalecer sobre as mudanças verificadas na convenção cultural, se não se radicasse nas experiências humanas e mais intensas e mais universais.”¹

Quando praticada ao nível da Arquitetura, o uso da Semiótica promove a exploração e a consciência de como os espaços e os edifícios comunicam significados a partir dos seus elementos arquitetónicos, como por exemplo, os materiais e a própria forma. Por outras palavras, analisa a relação entre elementos arquitetónicos e os significados - sociais, culturais ou históricos - que estes podem transmitir, contribuindo para uma melhor compreensão de como o ser humano percebe e interage com o espaço construído e para o desenvolvimento de edifícios centrados nas pessoas que o habitam.

Na verdade a presença de signos na Arquitetura, normalmente denominados por símbolos, é uma prática constante desde a Antiguidade Clássica e, conseqüentemente, associa-se a edifícios que se encontram conectados, de alguma forma, com a religião ou com um espaço de culto. Efetivamente, esta presença da “simbologia” nos espaços religiosos deve-se ao facto de se considerar que a sua incorporação no espaço arquitetónico o tornaria “mais sagrado”, resultando num espaço mais valioso e, de certa forma, com mais significado para a entidade religiosa. No entanto, a utilização destes elementos com esta conectividade religiosa torna-se, por um lado, uma limitação para a interpretação do espaço construído, canalizando a sua compreensão para um significado específico, como refere Rudolf Arnheim:

¹ Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetónica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.

*“Na discussão do simbolismo, é extremamente importante compreender que os símbolos convencionais, com o seu significado relativamente restringido, não são o protótipo mas, apenas uma aplicação limitada. O artista, o arquiteto, tem a ver primeiro que tudo com a qualidade metafórica lata da expressão perceptiva.”*²

Por outro lado, este tipo de signos tradicionais³, normalmente relacionados à religião, associam-se a *“uma imagem física apropriada, de modo tanto mais conveniente sobrevive às mudanças verificadas na filosofia e na doutrina”*⁴. No entanto, uma arquitetura caracterizada pela presença de signos sensoriais mais abrangentes, como a fluidez ou a rigidez das formas ou estruturas, permite uma ampla gama de interpretações, estando, por isso, conectada com experiências humanas mais universais.

Relativamente a uma obra de Arquitetura, esta resulta como *“uma proposta simbólica que transmite, por intermédio dos nossos sentidos, qualidades e situações humanamente relevantes”*⁵. De facto, considera-se um projeto como bem sucedido, quando este não se limita à convenção arbitrária, mas à combinação entre o que é fundamental com o que é espontâneo.

A presença de signos na Arquitetura, ou em qualquer outra forma de arte, transcende o mero significado literal, elevando o particular ao geral, proporcionando a criação de espaços com uma camada de significado mais profunda. A criação de experiências que se combinam com a vivência humana, através de uma hábil manipulação dos elementos sensoriais, proporciona a conexão do construído com arquétipos e emoções que transcendem o próprio tempo e a cultura. As sensações na Arquitetura operam neste limiar entre o geral e o específico, através de qualidades específicas que promovem a elevação do individual a um patamar de relevância. A partir da seleção cuidadosa da forma, dos materiais, das texturas e proporções de um determinado objeto arquitetónico, o arquiteto constrói um projeto de carácter único que apela aos sentidos, evocando emoções e ideias complexas do mesmo.

² Este tipo de simbologia, como a cruz na arquitetura religiosa, canalizam a interpretação para um significado específico. Ao mesmo tempo, limitam a multiplicidade de interpretações que o edifício poderia ter.

³ Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetónica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.

⁴ Com o termo “tradicional”, pretende-se afirmar todos os signos que se encontram associados tanto à tradição arquitetónica, como à tradição popular, como à religiosa. Por este motivo, são o resultado de algo pré definido intelectualmente, isto é, previamente influenciado por um outrem, e não o resultado de uma introspecção/interpretação pessoal, resultante apenas da sua visualização.

⁵ Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetónica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.

A mente humana responde naturalmente a analogias, conectando o mundo exterior com o interior. Por um lado, a profundidade e a altura de um espaço podem promover a criação de sentimentos de introspecção pessoal, enquanto a abertura de um vão convida à entrada e à interação com o exterior, por outro lado, espaços fechados ou encerrados podem sugerir uma certa intimidade ou até mesmo a sensação de proteção. O poder das sensações na Arquitetura explora este tipo de relações, tecendo uma narrativa que se desenvolve com o interior de cada um. Por este motivo, Rudolf Arnheim considera que os signos *“mais poderosos derivam das sensações perceptivas mais elementares por se referirem a experiências humanas fundamentais de que todas as outras dependem”*⁶.

⁶ Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetônica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.

III. DA PERCEÇÃO AO ESPAÇO

Como referido anteriormente, a Semiótica, como Ciência, debruça-se sobre o universo dos signos, de modo a desvendar os mecanismos da sua criação, utilização e comunicação, bem como, a forma como molda a percepção do mundo. Por esta razão, considera-se que se divide em três pilares fundamentais, sendo eles a Teoria, a Filosofia e a Percepção dos Signos.

Como explorado previamente, a Teoria dos Signos propõe-se a compreender a natureza dos signos, ou seja, a forma como estes são utilizados e comunicados. Deste modo, cada objeto, cada palavra ou gesto carrega um significado intrínseco, isto é, uma mensagem a ser decifrada, sendo, por isso, a essência da Semiótica, proposta por Charles Sanders Peirce que elucida os conceitos e meios de cognição que permeiam a construção do pensamento.

Através desta perspetiva, reconhece-se os signos como a base da linguagem, tornando-se em ferramentas que possibilitam a construção do conhecimento e a expressão do pensamento e, por este motivo, “*representam algo além de si mesmo*”¹. A dúvida reside na questão: Como é que os signos transmitem significado? Na verdade, a resposta reside na arbitrariedade, ou seja, na convenção socialmente estabelecida que relaciona o significante (a forma de um signo) ao significado, isto é, o conceito que este representa.

Entende-se por Filosofia dos Signos o ramo da Semiótica que se debruça sobre a essência dos significados, procurando compreender a forma como os signos se relacionam com os objetos que representam, de modo a perceber como estes moldam a cognição e influenciam o modo de pensar.

¹ Peirce, C. S. (1931-1958). Collected papers of Charles Sanders Peirce. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press

Por fim, relativamente à Perceção dos Signos, esta volta-se para a dimensão sensorial da comunicação, assim, os signos não se limitam a transmitir informações, mas também despertam emoções através da sua forma, textura ou composição. Por este motivo, na Arquitetura, esta dimensão ganha um papel fundamental visto que, por exemplo, os edifícios, quer os mais complexos ou os mais simples, transcendem a sua mera função utilitária, podendo transformar-se numa referência arquitetónica, promovendo um diálogo com os sentidos e evocando diferentes interpretações.

Ao contrário da linguagem verbal, caracterizada pela presença exclusiva de signos que adquirem o seu significado por uma convenção social, a Arquitetura estabelece uma relação entre os elementos que a compõem e a realidade onde se insere. Efetivamente, os denominados signos arquitetónicos não só representam algo, como também o incorporam, ou seja, um edifício, por exemplo, não é apenas um símbolo de abrigo e proteção, mas a própria materialização desse conceito. Por este motivo, considera-se que a interpretação e a experiência caminham lado a lado. Deste modo, a Arquitetura, como um sistema complexo, é projetada por arquitetos que interpretam formas, materiais e situações e, assim, o objeto final baseia-se no que já foi conhecido ou vivenciado, podendo, até, suprimir ou minimizar esses elementos². Tal como Peter Zumthor afirma:

“Quando projeto um edifício. Dou frequentemente por mim a mergulhar em memórias antigas, meio esquecidas, e depois tento recordar como era realmente a situação arquitetónica recordada, o que significava para mim na altura, e tento pensar como me poderia ajudar agora a reviver aquela atmosfera vibrante percebida pela simples presença das coisas, que me faz pensar: isto já vi antes. Mas, ao mesmo tempo, sei que é tudo novo e diferente, e que não há nenhuma referência direta a uma obra de arquitetura anterior que possa revelar o segredo do estado de espírito da terra da memória.”³

² O minimalismo resulta desta ideia, ou seja, da procura da redução do carácter simbólico da Arquitetura.

³ “When I design a building. I frequently find myself sinking into old, half-forgotten memories, and then I try to recollect what the remembered architectural situation was really like, what it had meant to me at the time, and I try to think how it could help me now to revive that vibrant atmosphere perceived by simple presence of things, in which makes me think: this I have seen before. Yet, at the same time, I know that it is all new and different, and that there is no direct reference to a former work of architecture which might divulge the secret of the memory-land mood” Zumthor, P. (1999). *Thinking Architecture*. Birkhäuser.

Assim, cada ato de utilização de um signo é precedido por um ato de interpretação e esta relação dinâmica torna-se crucial para a compreensão da experiência da realidade que, segundo Günter Abel, é “*constituída por signos e condicionada pela interpretação*”⁴. No entanto, quando desencadeiam ações⁵, os signos transcendem a sua função representativa, transformando-se num objeto de uso/usufruto.

Posto isto, para compreender melhor esta relação entre objeto e a sua interpretação pelo ser humano, torna-se necessário recorrer à fenomenologia, o ramo da filosofia que se dedica ao estudo do modo como as coisas, isto é fenómenos, são percebidos pelos sentidos e como são experimentados pelo ser humano, relacionando, assim, a experiência com a consciência.

Deste modo, surge o conceito de fenómeno que, de acordo com Charles S. Peirce, consiste no “*que está presente de alguma forma num determinado momento*”⁶, por outras palavras, consiste em tudo o que se manifesta na consciência num determinado instante, seja através da visão, tato, audição, paladar ou olfato. Assim, um fenómeno também se caracteriza por ser “*absolutamente auto-indicator*”⁷, existindo sem a necessidade de qualquer referência externa, apenas por si só, tornando-se algo que se encontra simplesmente presente, sem a necessidade de explicações adicionais. Por este motivo, ao contrário de outras formas de arte, como a literatura e a pintura, cuja apreciação pode ser realizada à distância, a arquitetura exige uma interação física de forma a revelar-se na sua plenitude, comunicando-se de forma direta e imediata.

De forma a simplificar todo este raciocínio, toma-se como exemplo um projeto de Mies Van der Rohe, o **Pavilhão de Barcelona (1929)**, um projeto que esteve presente ao longo do percurso académico, em diversas unidades curriculares, enquanto estudante de arquitetura. Quando analisado, este projeto torna-se bastante complexo pois relaciona a semiótica com a fenomenologia, levando estas duas áreas ao extremo, proporcionando, ao observador, um

⁴Abel, G. (2020). *O mundo como signo e interpretação*. Editora Phi.

⁵ Como discutido anteriormente, quando um signo, através da sua interpretação, desencadear uma ação a um interpretante, este denomina-se por Dico-sign.

⁶ “*What is present in some way at some time*” Peirce, C. S. (1998). *The Essential Peirce*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

⁷ Sartre, J.-P. (1985). *The Phenomenology of the Imagination*. Traduzido por Bernard Flynn. Chicago: University of Chicago Press.



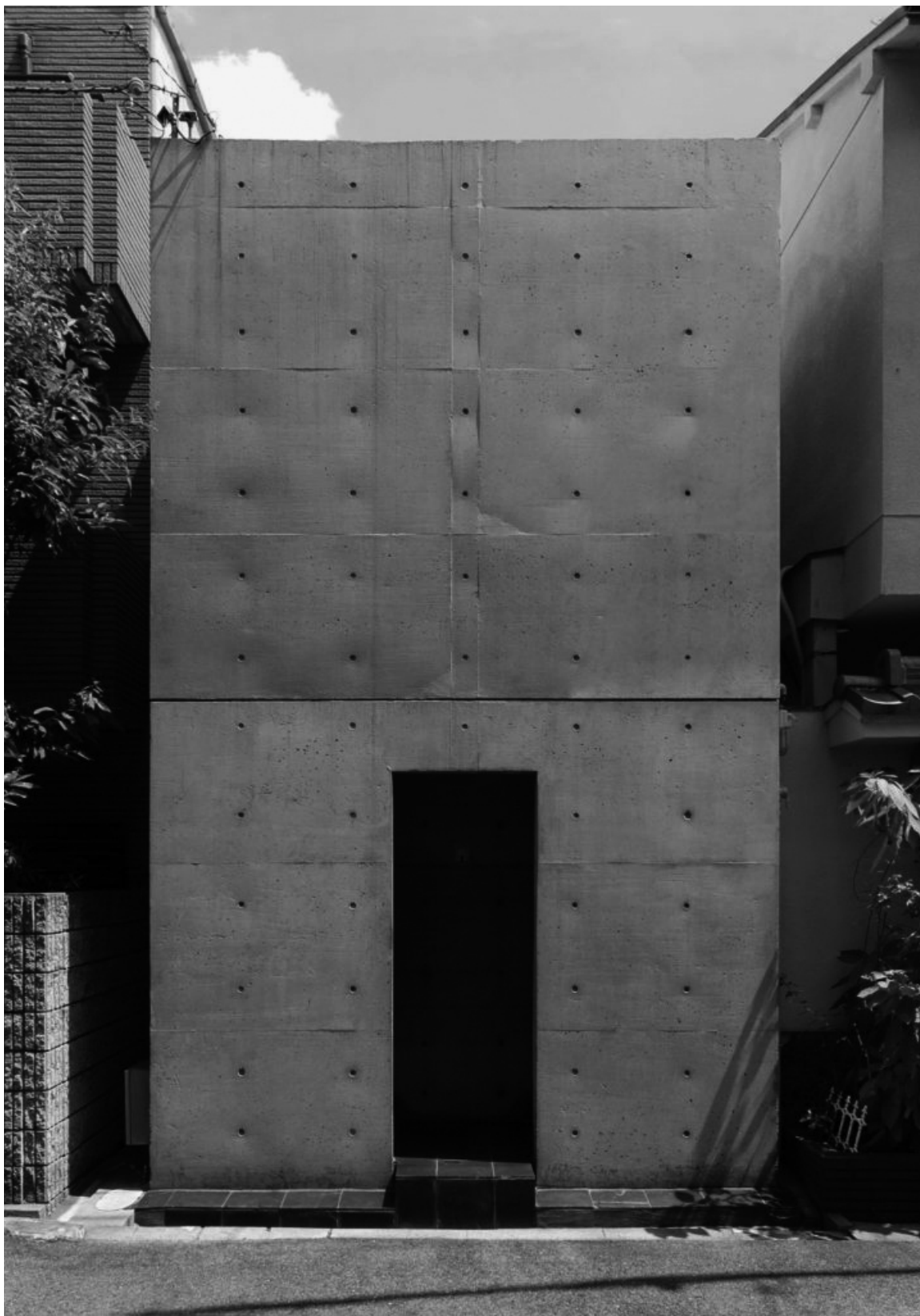
005 | 006
Mies Van der Rohe | Pavilhão de Barcelona

conjunto múltiplo de sensações.

Por um lado, do ponto de vista da Semiótica, cada elemento do Pavilhão de Barcelona assume a sua presença autonomamente, ou seja, os diversos elementos/signos arquitetónicos presentes no espaço, como a cobertura, o pavimento, os pilares, as paredes e os caixilhos, apresentam-se como entidades distintas, isto é, sem a presença de qualquer tipo de ornamentação ou elemento que os conecte visualmente. Esta fragmentação ou separação dos vários elementos promove a criação de uma atmosfera simples, ou seja, uma linguagem arquitetónica simples onde cada elemento que a compõe assume um papel individual e bem definido, proporcionando a que cada um destes elementos cumpra exclusivamente a sua função. Deste modo, a parede foi desenhada com a função de separar o espaço interior e exterior e como conexão da cobertura com o pavimento, por outro lado, o pilar tem a função exclusiva de suporte da cobertura e, por fim, a “parede de vidro” garante a entrada de luz natural e conecta visualmente o interior e o exterior. Assim, apesar da sua aparente fragmentação, todos os elementos garantem o cumprimento/execução dos princípios base da arquitetura, como o desenho dos limites de um espaço, a conexão com interior-exterior e a entrada de luz natural, a partir do cumprimento da sua função com clareza e precisão, criando uma estrutura harmoniosa e, acima de tudo, funcional.

No entanto, a fenomenologia manifesta-se a partir da exaltação da materialidade de cada elemento, que foi cuidadosamente selecionado pelas propriedades físicas e visuais. Por um lado, a presença do mármore como revestimento das paredes cria uma superfície lisa e fria que contrasta com a textura rugosa do travertino, como pavimento, e a sua cor terrosa proporciona a sensação de aconchego e solidez, promovendo um jogo de sensações táteis. Por outro lado, a superfície lisa e branca da cobertura, que aparenta estar suspensa no ar, promove a sensação de amplitude e leveza, também auxiliada pelos finos pilares de aço inoxidável, contrastando, por este motivo, com a robustez do travertino e reforçando a austeridade do espaço. Por fim, a presença das paredes de vidro, através do seu carácter transparente e etéreo, garantem a entrada de luz natural e a conexão do interior com o exterior, dissolvendo os limites entre estas duas atmosferas.

Em conclusão, apesar da aparente fragmentação, a autonomia de cada elemento vai além da mera função, isto é, cada um possui uma forma distinta, uma materialidade diferente e



007

Tadao Ando | Casa Azuma

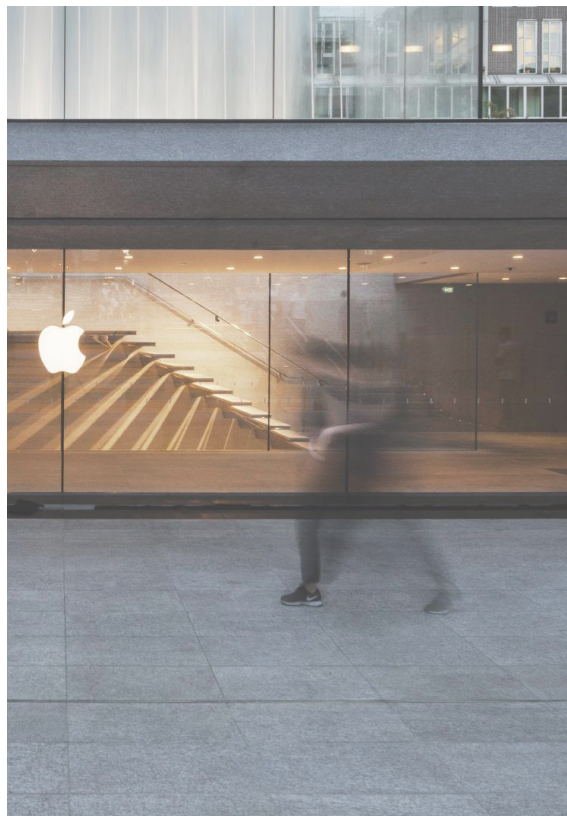
uma textura particular. Assim, esta individualidade traduz-se numa presença singular que se transmite para o espaço construído e cria uma atmosfera própria, demonstrando que a arquitetura possui a capacidade de comunicar significados e despertar emoções através da forma, da escolha de materiais e da sua textura, tornando-se um convite à contemplação, apreciação e reflexão na simplicidade presente e na pureza dos elementos construtivos.

Um outro exemplo, que contrasta com o anterior, foca-se na fachada da **Casa Azuma (1975)** de Tadao Ando, em Sumiyoshi, Japão. Este projeto é fortemente reconhecido/marcado por apresentar uma fachada cega e imponente voltada para a rua, revelando apenas a presença de uma abertura, que sugere a função habitacional, mas sem ostentação. Por este motivo, nesta obra, assiste-se a uma forte redução dos signos que habitualmente se reconhecem num edifício habitacional.

Por se encontrar limitada a paredes e aberturas, fica em aberto a interpretação sobre a função do edifício, uma vez que, a própria abertura não pode ser categoricamente denominada de porta visto que se encontra desprovida dos elementos, isto é, signos, habituais que normalmente a definem: maçaneta, fechadura, dobradiças, etc. Esta forte redução da significação não é fortuita, pelo contrário, ao suprimir os signos arquitetónicos convencionais, o arquiteto faz com que a materialidade do edifício emergja como elemento principal. Assim, a presença de betão armado assume o papel de protagonista, transformando-se na própria ornamentação da fachada, destacando a presença bruta do edifício como a sua essência.

Ao optar por esta abordagem mais simples, exaltando a própria materialidade, o arquiteto demonstra a possibilidade de suprimir o simbolismo arquitetónico convencional, proporcionando que a construção e a forma como os materiais são utilizados e aplicados sejam o fator dominante e caracterizador do projeto. Deste modo, este edifício tornou-se uma ode à simplicidade e à materialidade, tendo sido concebido, segundo o arquiteto, como resposta à inércia que tinha tomado conta dos edifícios habitacionais, marcados por fachadas fortemente ornamentadas e previsíveis.

Neste sentido, a Arquitetura transcende a sua mera função utilitária, transformando-se numa fonte de signos, ou seja, em elementos que carregam consigo significados e convidam à interpretação. Do mesmo modo, para compreender a essência dos signos arquitetónicos,



008 | 009 | 010

Aparência Pictórica | Aparência Fenomenal | Aparência Performativa
Primeira Observação | Atenção à Materialidade | *Promenade Architecturale*

torna-se fundamental reconhecer as suas múltiplas facetas, explorando a sua relação com a experiência humana e o espaço construído. Assim, considera-se que os signos arquitetónicos se manifestam de três formas diferentes, através da sua aparência pictórica (signo), pela sua aparência fenomenal (material) e pela sua aparência performativa (ação).

Entende-se por **Aparência Pictórica** como a forma visual da arquitetura, isto é, a maneira como se apresenta aos olhos de um observador, podendo ser uma imagem construída a partir da observação da realidade, como também, a partir da observação de fotografias e desenhos. Deste modo, a imagem criada para o observador compõe o primeiro nível de significação, resultando da transmissão de informações sobre a forma, as proporções e também de elementos como linhas, volumes e cores, que se combinam organizando uma composição que transmite significados e evoca emoções.

Do mesmo modo, a **Aparência Fenomenal** resulta da materialidade da Arquitetura, ou seja, a escolha dos materiais e a forma como eles são utilizados, de modo a conferir peso e presença à construção. A textura da pedra, a rusticidade do betão e a leveza do metal despertam emoções e sensações, ou seja, cada material carrega consigo uma história e contribui para a experiência sensorial do espaço.

Por fim, a **Aparência Performativa** encontra-se associada à ideia de como a arquitetura interage com o corpo humano, convidando-o à ação. Este conceito, associado à ideia de um percurso/itinerário implícito num ambiente construído, foi introduzido por Le Corbusier pela primeira vez na descrição de **Villa Savoye** (1928), em Poissy, denominado por *Promenade Architecturale*. De facto, Le Corbusier acreditava que a Arquitetura só poderia ser totalmente experienciada através do movimento, ou seja, com o deambular de um observador pelo o espaço, de forma a descobrir gradualmente as suas diferentes características. Num nível mais profundo, este conceito refere-se à complexa rede de ideias que sustenta o seu trabalho⁸. O seu principal objetivo residia em auxiliar no processo de “*savoir habiter*”⁹, isto é, saber como habitar. Deste modo, Le Corbusier afirmava: “*sei que estou a tratar do tema essencial, o grande tema moderno: HABITAÇÃO*”¹⁰. Assim, este conceito proporciona compreender e

⁸ Samuel, F. (2010). *Le Corbusier and the architectural promenade*. Birkhäuser.

⁹ Ibidem.

¹⁰ “*I know that here I am on the essential theme, the great modern theme: HABITATION.*” Le Corbusier. (1947). *When the Cathedrals were White*. Reynal Hitchcock.

apreciar plenamente o que, para Le Corbusier, seriam os aspetos mais importantes da vida:

“Saber como viver é a questão fundamental que se coloca à sociedade moderna, em todo o lado, em todo o mundo. Uma pergunta ingénua e que pode ser considerada infantil. Como viver? Sabe leitor? Sabe como viver são, forte e alegremente, livre das cem estupidezes estabelecidas pelo hábito, pelo costume e pela desorganização urbana?”¹¹

Com este intuito, a deambulação seria concebida de forma a sensibilizar as pessoas a ter consciência do seu espaço envolvente, de forma a *“aprender, no final do dia, a apreciar o que se encontra disponível”¹²*, e assim, ao desenhar *“uma forma arquitetónica no espaço, esta confere-lhe um elemento de significado”¹³*.

Ao contrário da linguagem verbal, onde os signos representam algo externo a si mesmos, a materialidade é reduzida. Na arquitetura, por outro lado, a materialidade é essencial e, por isso, os signos manifestam-se como elementos físicos que moldam a experiência espacial. Assim, a sua significação reside na sua própria materialidade e na experiência que proporcionam. Por este motivo, a combinação destes três aspetos - pictórico, fenomenal e performativo - torna-se a base de construção dos signos arquitetónicos, onde cada elemento se interseja e se complementa para criar uma experiência/percepção sensorial e intelectual, permitindo a compreensão da arquitetura como uma linguagem complexa, transcendendo a mera representação.

Neste sentido, considera-se a experiência, ou o usufruto dos signos na Arquitetura, uma combinação de diferentes tipos de vivência, ou seja, resulta da combinação do **movimento espacial-corporal** dentro, ao redor e entre edifícios, explorando as suas diferentes atmosferas e possibilidades de uso, da **percepção sensorial** da Arquitetura, destacando os seus detalhes, texturas, formas e cores, e, finalmente, da **intuição**¹⁴, ou seja, o desempenho

¹¹ “Knowing how to live is the fundamental question before modern society, everywhere, in the whole world. An ingenuous question and one that could be consider childish. How to live? Do you know reader? Do you know how to live soundly, strongly, gaily, free of the hundred stupidities established by habit, custom and urban disorganization?” Le Corbusier. (1947). *When the Cathedrals were White*. Reynal Hitchcock.

¹² “learn at the end of the day to appreciate what is available”. Le Corbusier, & Jeanneret, P. (1995). *Ceuvre Complète Volume 1, 1910-1929*. Zurich: Les éditions d'Architetcure.

¹³ “as soon as he draws an architectural form in space, he imparts to it an element of meaning” Wogenscky, A. Prefácio do livro de Le Corbusier. (1989) *Le poème de l'aangle droit*. Foundation Le Corbusier.

¹⁴ A **intuição** traduz-se na capacidade de compreender, discernir ou pressentir algo sem a necessidade de raciocínio ou análise consciente. Assim, consiste num conhecimento direto e imediato que permite entender ou sentir algo sem precisar passar por um processo lógico formal, tornando-se numa forma de conhecimento não racional presente na tomada de decisões, desde as mais simples do quotidiano até às mais complexas.

intelectual que envolve a interpretação e a procura de significados, construindo uma narrativa sobre o espaço.

Concluindo, a Arquitetura vai além do que pode ser percebido como um signo no momento presente, visto que é apresentada como uma experiência imaginada de signos que confronta a dualidade do **visível e invisível**, ou seja, com o que pode ser observado e tocado (físico) com o que é imaginado e sentido; do **concreto e o imaginário**, isto é, a possibilidade da conexão da materialidade de uma construção com o poder da imaginação, permitindo imaginar e projetar novos significados, e, por fim, do **signo e o fenómeno**, que consiste na junção entre a representação simbólica com a percepção sensorial, convidando a uma interação com o espaço de modo a contribuir para a construção de interpretações próprias de cada utilizador. Assim, para a compreensão dos signos presentes na Arquitetura torna-se crucial reconhecer que a sua interpretação se encontra intimamente ligada ao seu contexto de uso e à perspectiva do utilizador. Deste modo, a percepção da Arquitetura não é um processo passivo, mas sim uma atividade construtiva, onde, através da interação com o espaço, se constrói uma percepção individual e cria-se uma narrativa espacial própria.



011 | 012

Maison du Bresil, Le Corbusier - Fotografia Digital | Maison du Bresil, Le Corbusier - Fotografia Analógica

O Espaço e a forma como é Interpretado

Considera-se o processo de criação e de desenvolvimento da arquitetura como não linear e complexo, envolvendo uma leitura e compreensão do lugar, tanto emocionalmente como na procura de várias influências e inspirações¹. O poder das sensações na arquitetura encontra-se na consideração de como as pessoas interagem e experimentam um determinado espaço, e a possibilidade de diferentes pessoas viverem o espaço de forma distinta. Deste modo, é importante compreender que a arquitetura não é apenas espacial, mas também sensorial e temporal, no sentido da necessidade de envolver o movimento e a passagem do tempo. Assim, a importância da sensibilidade na arquitetura encontra-se presente na percepção da atmosfera por ela criada, isto é, a partir de uma combinação de fatores, incluindo forma, materialidade, som e temperatura, procurando evocar emoções espontâneas.

Como anteriormente referido, as diversas características de um espaço podem produzir emoções e percepções a quem o habita/usufrui, tanto de forma positiva como negativa. Cada elemento presente contribui para a “sinfonia” sensorial, podendo influenciar o humor, o comportamento e até mesmo a memória dos seus utilizadores.

De um modo geral, a Arquitetura pode evocar emoções espontâneas que moldam a experiência do utilizador, podendo este pertencer ao mundo da Arquitetura ou não se encontrar minimamente interessado no mesmo, tornando-se fundamental para a criação de ambientes que promovam o bem-estar físico e mental, a produtividade e a qualidade de vida.

A **luz** tem a capacidade de definir a atmosfera de um espaço e o seu uso estratégico tem o poder de destacar elementos arquitetónicos, criar pontos focais e até mesmo

¹ Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Verlag AG.

influenciar a percepção do tamanho de um espaço. A entrada de luz natural, influenciada pelo posicionamento de vãos e de claraboias, e a escolha de iluminação e a forma como a luz artificial é distribuída influencia o ambiente e afeta o conforto visual. De acordo com Le Corbusier, o essencial é compreender que “*a luz ilumina as formas e as formas possuem um poder emocional*”², isto é, a quantidade e a qualidade da luz pode interferir no humor e na produtividade de uma pessoa. Na verdade, a utilização de luz natural proporciona o aumento do bem estar e da energia, enquanto a iluminação artificial e o facto de esta poder ser constantemente adaptada, permite a redução da fadiga visual e a criação de ambientes acolhedores.

A **escala e a proporção** definem a melodia do espaço, isto é, “*provocam sensações, uma série de sensações como a melodia de uma música*”³, estabelecendo a relação de tamanho entre diferentes elementos de um edifício, como também demonstrar que a relação com a sua envolvente pode desenvolver um ambiente harmonioso ou desconfortável. Para Le Corbusier, os ciclos da natureza, tais como a respiração e as estações do ano, demonstravam a forma como o corpo humano se encontrava “ancorado” com o mundo, atribuindo-lhe uma escala⁴. Assim, o papel da Arquitetura reside em assumir o mesmo papel de marcar o ritmo e atribuir uma escala em tudo o que é concebido para o usufruto do ser humano.

Por um lado, proporções equilibradas e formas simples podem transmitir calma e serenidade, enquanto formas complexas e volumes grandiosos podem despertar admiração e até mesmo um certo grau de apreensão. Por outro lado, focando na escala, esta encontra-se diretamente relacionada com a função de um espaço, isto é, espaços que envolvem a interação de um grande número de pessoas implicam uma área e uma altura mais elevada, do que um destinado a um número mais reduzido de utilizadores. A relação entre o espaço interno e o externo também influencia a percepção, criando sensações de abertura, claustrofobia ou conexão com a natureza.

A **materialidade** surge, para um arquiteto, relacionada com a funcionalidade de um espaço

² “*The key is light illuminates the shapes and shapes have an emotional power*”, Le Corbusier. (1957) *The Chapel at Ronchamp*. Architectural Press.

³ Le Corbusier. (1991). *Precisions on the Present State of Architecture and City Planning*. Cambridge MA: MIT.

⁴ Samuel, F. (2010). *Le Corbusier and the architectural promenade*. Birkhäuser.

e, com isto, é pensada através da interação e da compatibilidade de diferentes materiais⁵ e pela necessidade de empregar materiais com grande durabilidade, baixa manutenção e com influência na acústica, promovendo sustentabilidade e a sensação tátil e visual das pessoas. Assim, “*o sentido surge quando se faz emergir significados específicos de certos materiais*”⁶, num determinado projeto, podendo apenas “*ser percebidos desta forma neste mesmo projeto*”⁷. Deste modo, a materialidade aplicada num determinado espaço influencia as percepções de conforto, isto é, a aplicação de materiais naturais como madeira e a pedra podem sugerir aconchego e acolhimento, enquanto superfícies lisas e metálicas transmitem inovação e sofisticação.

A **temperatura** define o clima do espaço, encontrando-se, por este motivo, associada a uma condição física, mas presumivelmente também psicológica, podendo ser encontrada no que se vê, se sente e se toca⁸. De facto, o controlo térmico é essencial para o conforto dos ocupantes de um espaço e a Arquitetura pode influenciar a temperatura interna de um edifício através da aplicação de isolamento, soluções de sombreamento, ventilação natural e sistemas de aquecimento. Na verdade, ambientes com temperatura adequada proporcionam a sensação de bem-estar e o aumento da produtividade, enquanto temperaturas extremas tendem a provocar desconforto e até mesmo afetar a saúde física e mental.

O **som** desempenha um papel crucial na percepção de um espaço. Na realidade, a presença de ruído excessivo torna-se perturbadora e aumenta o stress, enquanto que ambientes com boa acústica promovem a capacidade de concentração. A Arquitetura possui a capacidade de controlo da reverberação e da propagação de um som dentro de um espaço, a partir do uso estratégico de elementos acústicos (materiais isolantes). Desta forma, torna-se necessário imaginar o som produzido nos diversos ambientes espaciais com todas as suas proporções e materiais⁹, de forma a que a utilização estratégica destes elementos permita a criação de atmosferas mais silenciosas ou até proporcionar experiências sonoras imersivas.

⁵ Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Verlag AG.

⁶ “Sense emerges when I succeed in bringing out specific meanings of certain materials in my buildings, meanings that can only be perceived in just this way in this one building.”, Zumthor, P. (1999). *Thinking Architecture*. Birkhäuser.

⁷ Ibidem.

⁸ Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Verlag AG

⁹ Ibidem.

Em locais de trabalho ou estudo, um ambiente acústico eficiente melhora a produtividade e o foco, enquanto que em espaços de usufruto coletivo (auditórios, salas de aulas) melhora a comunicação e a experiência geral.

O **planeamento espacial** determina como as pessoas circulam ou deambulam num espaço e, quando bem projetado, facilita o fluxo eficiente e intuitivo, reduzindo congestionamentos e melhorando a acessibilidade e evitando frustrações. Quando aplicado num espaço aberto, com uma grande relação com o exterior, promove a interação social e a colaboração entre indivíduos, enquanto que em espaços mais fragmentados e mais fechados/encerrados proporciona a oferta de privacidade. Segundo Peter Zumthor, o desenho de uma fachada relaciona-se com a condição interior/exterior e a necessidade de privacidade. Assim, a fachada deve proporcionar o visionamento do objetivo conceptual utilizado para a elaboração da sua planta, no entanto, sem o revelar totalmente, proporcionando a sensação de privacidade e intimidade¹⁰.

A utilização de **cor** tem capacidade de influenciar o humor e a interpretação de um espaço. Efetivamente, a utilização de tons específicos de cor podem tornar um ambiente mais acolhedor, estimulante, relaxante ou formal, sempre dependendo do tipo de espaço e da sua função. De facto, a presença de cor possui um impacto psicológico significativo, isto é, cores quentes e vibrantes podem estimular enquanto que cores frias e suaves proporcionam a sensação de calma e de relaxamento. Por isso, a utilização da cor, de acordo com Le Corbusier, pode ser aplicada simbolicamente, durante a circulação num determinado espaço, para influenciar o estado de espírito e para afirmar ou diminuir a presença de determinados elementos arquitetónicos¹¹.

A escolha e disposição do **mobiliário** afetam a funcionalidade e o conforto de um espaço, como também a forma como as pessoas o utilizam. A utilização de mobiliário adequadamente dimensionado contribui para a criação de uma atmosfera mais eficiente e acolhedora, incentivando a permanência e o uso prolongado do espaço.

A **acessibilidade** é um aspeto fundamental a ser garantido em qualquer edifício. Por este

¹⁰ "whatever the owner and his architect wanted when they built it. The facade also says: but I am not going to show you everything.", Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Verlag AG

¹¹ Samuel, F. (2010). *Le Corbusier and the architectural promenade*. Birkhäuser

motivo, a Arquitetura deve garantir que todos os utilizadores/habitantes, independentemente das suas habilidades físicas, possam aceder e utilizar um espaço em segurança e dignidade, de forma igualitária, a partir da aplicação de rampas, elevadores, sinalização adequada e a existência de sanitários acessíveis. Assim, há a promoção da inclusão e equidade, afetando positivamente o comportamento social e a interação entre pessoas, visto que, na verdade, a Arquitetura é, acima de tudo, projetada para o uso e usufruto, não sendo uma arte livre, neste sentido¹².

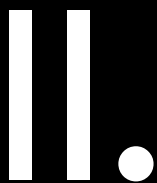
Em suma, o desenho de um espaço é realizado a partir da compreensão da relação entre o espaço e o ser humano, onde a arquitetura tem o papel de promover o seu bem-estar físico e mental, estimular a sua criatividade, fortalecer laços sociais e, até, contribuir para o desenvolvimento pessoal. No entanto, tal como Peter Zumthor refere, embora um projeto seja elaborado a partir de diferentes filosofias de desenho, o resultado final/projeto final resulta da atribuição de um sentido de coerência¹³, onde todos os elementos se relacionam uns com os outros harmoniosamente, tornando-se impossível remover algo sem destruir o todo, criando uma forma que sirva o seu propósito e que se identifique com o utilizador. O desafio do Arquiteto reside no desenvolvimento de atmosferas flexíveis e adaptáveis, que possam ajustar-se às diferentes necessidades e expectativas, visto que a sinfonia da Arquitetura é dinâmica e modifica-se ao longo do tempo. Concluindo,

*“É possível perseguir os detalhes dos elementos melódicos, harmónicos e rítmicos sem perder o sentimento da composição como um todo - o todo que dá sentido aos detalhes. (...) A construção é a arte de fazer um todo com sentido a partir de muitas partes. Os edifícios são testemunhas da capacidade humana de construir coisas concretas.”*¹⁴

¹² Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Verlag AG.

¹³ Ibidem.

¹⁴ “It is possible to pursue the details of the melodie, harmonic and rhythmical elements without losing the feeling for the composition as a whole - the whole which make sense of the details. (...) Construction is the art of making a meaningful whole out of many parts. Buildings are witnesses to the human ability to construct concrete things. I believe that the real core of all architectural work lies in the act of construction.” Zumthor, P. (1999). *Thinking Architecture*. Birkhäuser.



O lugar no desenho de um Espaço

A Memória de um lugar - Cinema Apollo
Do Desenho da Forma à Construção

Um Espaço, Diferentes Utilizadores

Diferentes Utilizadores, Diferentes Interpretações

O Desenvolvimento de uma Narrativa Visual
Os Signos Existentes e o que Comunicam



013
Milão | Duomo

I. O LUGAR NO DESENHO DE UM ESPAÇO

Milão, a capital da Lombardia, possui uma história que se entrelaça com conflitos e guerras. De facto, a sua localização no mapa europeu contribuiu, fortemente, para o seu desenvolvimento e importância, visto que se encontra localizada no norte de Itália, servindo, por este motivo, como um importante centro de transporte, comércio e intercâmbio cultural, sendo, por isso, considerada como a “porta de entrada” da Europa para a Itália.

Por esta razão, desde a sua fundação que a cidade foi marcada por diversas batalhas, invasões e bombardeamentos, onde cada um deixava marcas indeléveis na sua paisagem e no seu povo. Do mesmo modo, apesar das cicatrizes provocadas pelo passado e pelo desenvolvimento da História, a cidade de Milão tornou-se o símbolo da resiliência de uma população. Reinventando-se a cada desafio superado, tornou-se caracterizada pelas construções que sobreviveram aos danos do tempo e da História, como o Duomo di Milano, o Castelo Sforzesco e a Galleria Vittorio Emanuele II, e incorporou elementos mais recentes, marcando as novas tendências na sua arquitetura, cultura e identidade. Torna-se, assim, num exemplo de como a superação pode impulsionar o crescimento e a reinvenção, servindo como um lembrete e um testemunho da resiliência, da inovação e da paixão de um povo que se recusou render às diversas adversidades, continuando a evoluir, abraçando o futuro com ousadia e preservando o que resistiu da sua herança cultural.

Neste sentido, esta cidade vibra com a energia do passado e do futuro e, por este motivo, os seus pontos mais influentes e movimentados são o reflexo dessa dualidade, unindo a história da cidade com a sua visão ousada para o futuro. Assim, estes pontos encontram-se, por um lado, no centro histórico, principalmente na área delimitada pelo Duomo di Milano,



014

Cidade de Milão

1. Duomo di Milano | 2. Apple Piazza Liberty | 3. Galleria Vittorio Emanuele | 4. Teatro alla Scala | 5. Castello Sforzesco | 6. City Life
7. Cimiterio Monumentale | 8. Estação de Garibaldi | 9. Piazza Gae Aulenti | 10. Bosco Verticale | 11. Estação Central

pelo Teatro alla Scala e o Castello Sforzesco, marcada pela imponência das construções, tornando-se no local mais visitada e explorada da cidade. Por outro lado, a zona de Garibaldi também se constitui como um centro, especialmente ao redor da Piazza Gae Aulenti, que é marcada por se encontrar cercada por altos arranha-céus e por edifícios futuristas, tornando-se num ponto popular e um símbolo de Milão cosmopolita. Por fim, a área que reúne o complexo urbano CityLife simboliza a ambição e a inovação de Milão do século XXI, organizando-se em grandes edifícios, possuindo um centro comercial e um museu de arte contemporânea.

Contudo, enquanto Milão encanta pela sua sofisticação urbana e riqueza cultural, a verdadeira essência da vida italiana resulta da sua tradição de construção e da sua valorização, podendo ser experimentada nas inúmeras praças que pontilham a cidade e o país. Estas praças, as *piazze*, são mais do que simples espaços públicos, tornando-se como uma “porta” para a alma vibrante do país, onde o passado e o presente se interligam, proporcionando um cenário ideal para a vida quotidiana e para desfrutar a Arquitetura.

Para os italianos, o desenho de um espaço público contemporâneo tornou-se numa responsabilidade devido ao reconhecimento da importância das suas praças. Na verdade, Segundo Rudolf Arnheim, “a palavra inglesa *square*”- significa praça, mas também quadrado - implica necessariamente “*uma configuração com ângulos retos; mas piazza, place ou platz*” - ou até mesmo a palavra praça, em português - “*não se vinculam a um contorno particular*”¹, isto é, a uma forma específica. De facto, desde a Antiguidade Clássica até à atualidade que, em Itália, se privilegia o espaço exterior como um ponto de encontro e como um lugar organizador de eventos tanto sociais como culturais. Por este motivo, as praças são reconhecidas como o ponto principal de uma vila ou de uma cidade, sendo valorizadas não só pela sua beleza, mas também pela sua história e vibrante vida social a que se encontram associadas.

Neste sentido, considera-se que as praças italianas se posicionam numa localização estratégica, estando, por isso, posicionadas no coração das cidades ou vilas, frequentemente próximas dos monumentos/edifícios mais marcantes da cidade - como por exemplo as

¹ Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetónica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.



015

Bosco Verticale | Garibaldi | Milão

catedrais, os edifícios governamentais e os mercados-, garantido, com esta centralidade, o acesso e o reconhecimento da praça como um ponto de convergência natural para os habitantes e visitantes. Deste modo, as praças encontram-se, normalmente, bastante bem conectadas com outras partes das cidades, devido ao seu posicionamento relativamente próximo a vias principais.

Sob o mesmo ponto de vista, o desenho das praças italianas é cuidadosamente planeado de forma a ser visualmente apelativo, enriquecido, por este motivo, por elementos, como fontes e esculturas², e com a responsabilidade de proporcionar a integração com a arquitetura que a envolve. Na verdade, as praças encontram-se frequentemente cercadas por edifícios com grande valor histórico e arquitetonicamente significativos, promovendo uma sensação de harmonia e coerência. De acordo com Arhneim,

*“os edifícios circundantes não são simplesmente um fundo neutro. Por dominante que a praça possa ser, não se pode anexar como limites seus as superfícies dos edifícios. No fim de contas, a praça não passa de um espaço oco, ao passo que os edifícios são solidamente opacos. Por conseguinte, em quaisquer circunstâncias é aos edifícios que os limites pertencem. (...) Assim, a forma confina com a forma, mas não resulta rivalidade dos contornos porque só uma das partes em contenda é visível como objecto ou grupo de objectos.”*³

Tal como referido anteriormente, as praças possuem um carácter social e cultural, visto que são espaços destinados à reunião e à socialização, seja tanto para encontros informais, festas religiosas ou manifestações políticas, como também eventos culturais, como concertos e mercados de rua. Deste modo, este tipo de funções dinamizam o espaço público e atraem uma grande variedade de pessoas, tornando-se em espaços vibrantes e de constante atividade. Assim, o papel de uma praça reside na promoção da interação social e do senso de comunidade.

Por este motivo, as praças asseguram uma flexibilidade de utilização, podendo acomodar um grande número de pessoas como também oferecer espaços tranquilos para a vida quotidiana, garantindo a inclusão social e a acessibilidade a todos, independentemente da

² Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetónica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.

³ Ibidem.



016

Galeria Vittorio Emanuele | Piazza Duomo | Milão

idade ou da condição física, promovendo a interação intergeracional.

Um aspeto importante a ter em conta, é o facto de residir no “coração dos italianos” um profundo amor/zelo pela sua terra natal. Na verdade, esta paixão manifesta-se na preservação e na constante reabilitação do seu património, na valorização da sua tradição e na contínua procura e utilização/partilha das riquezas que o seu país oferece. Por isso, na construção e na manutenção das praças são utilizados, muitas vezes, materiais locais, contribuindo para a sustentabilidade e preservação do património cultural e arquitetónico, permitindo restaurar e conservar os elementos, não só arquitetónicos como também artísticos, que definem a identidade de uma praça.

Considera-se que cada praça ou espaço público possui o seu próprio carácter, no entanto, é possível identificar os elementos comuns presentes nas praças italianas, isto é, os signos que quando interpretados demonstram a visualização ou a presença de uma praça, podendo estes estar relacionados diretamente com a Arquitetura ou a sua presença ser meramente ornamental.

Analisando uma praça, ao nível da arquitetura, considera-se, desde a Antiguidade Clássica até à atualidade, a forma e a escolha de materiais como os fatores caracterizadores de uma praça. De facto, existem múltiplas formas de desenhar uma praça, podendo estas ser de forma retangular, circular, helicoidal, irregular, etc., no entanto, o seu desenho também pode ser fortemente influenciado pela topografia do lugar, pela história da cidade e pelo meio onde se insere⁴. Os materiais como pedra e mármore são responsáveis pela criação da atmosfera de um espaço e os detalhes arquitetónicos, por eles executados, como arcos e colunas, têm a capacidade de revelar a história do local, possibilitando situar o seu enquadramento temporal.

Focando nos elementos ornamentais de um espaço, considera-se que as praças italianas se encontram associadas pela presença de uma fonte, tornando-se quase como um elemento obrigatório. A sua função reside como fonte de água potável, contudo, atualmente é mais utilizada como um elemento de ornamentação, de forma a demonstrar alguma imponência e, também, como ponto de encontro entre pessoas, podendo servir como um ponto focal visual, direcionando a atenção do observador:

⁴ Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetónica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.

“O centro ou ponto focal de uma praça é muitas vezes explicitamente marcado por uma fonte, um obelisco ou uma escultura monumental. Um acento assim não apenas confirma a forma geométrica da praça simétrica, como fornece uma localização tangível para o seu centro vetorial. E se o campo de forças baseado no centro ajuda a concretizar a praça como um objeto visual autónomo, também proporciona, por outro lado, uma contrapartida arquitetónica à presença do ocupante humano.”⁵

A presença de esculturas também é uma das características frequentes, representando figuras históricas - de forma a homenagear uma personalidade -, mitológicas ou religiosas, que de certa forma se encontram relacionadas com a história ou a lendas da região. Deste modo, a escultura pode ser considerada com um Símbolo (Symbol), possuindo uma relação arbitrária ou convencional com o objeto que representa, ou neste caso, com a cidade, ou então, considerada com um Icon, no caso da representação de alguma figura reconhecida, visto que possui semelhanças e relembra o objeto (a figura) que representa. Da mesma forma, os monumentos, podendo estes ser alusivos a figuras importantes ou comemorativos de acontecimentos importantes, são elementos encontrados em algumas praças, tendo como principal função, a recordação da história da cidade e do país.

Por fim, a vegetação torna-se num elemento proporcionador de uma atmosfera convidativa e, ao mesmo tempo, relaxante, sendo considerado como um elemento com presença essencial, nos dias de hoje, mas que, na maior parte das vezes, não é reconhecido como o integrante caracterizador de um espaço público, mas sim como um elemento secundário, no entanto, fundamental.

As praças, como espaços que proporcionam a socialização, são enriquecidas no redor ou nas proximidades, com programas que promovem a interação entre pessoas, podendo estes ser de caráter temporário, como eventos e concertos, ou de caráter definitivo. De facto, a presença de estabelecimentos de caráter definitivo - como comerciais, religiosos e de restauração - convidam um determinado tipo de pessoas a usufruir deste espaço, proporcionando o despertar da atenção do observador, tornando-se numa forma de interagir com a cultura do lugar.

⁵ Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetónica*. (1.ª ed.). Editorial Presença.

Em suma, as praças italianas são um modelo de espaço público bem sucedido que perdura até aos dias de hoje. De facto, devido tanto à sua centralidade e versatilidade como ao seu valor histórico, cultural e social, são o exemplo de como o desenho de um espaço pode ser ao mesmo tempo funcional e chamativo, servindo como um ponto de interação vibrante e inclusivo para toda a comunidade, sendo normalmente marcado pelo seu movimento e pelas diferentes formas de apropriação. Por fim, este tipo de espaço público enfatiza a importância da interação do espaço vazio, com os elementos circundantes e com quem o usufrui, promovendo a valorização dos espaços públicos e do seu papel na vida quotidiana das cidades.



017 | 018

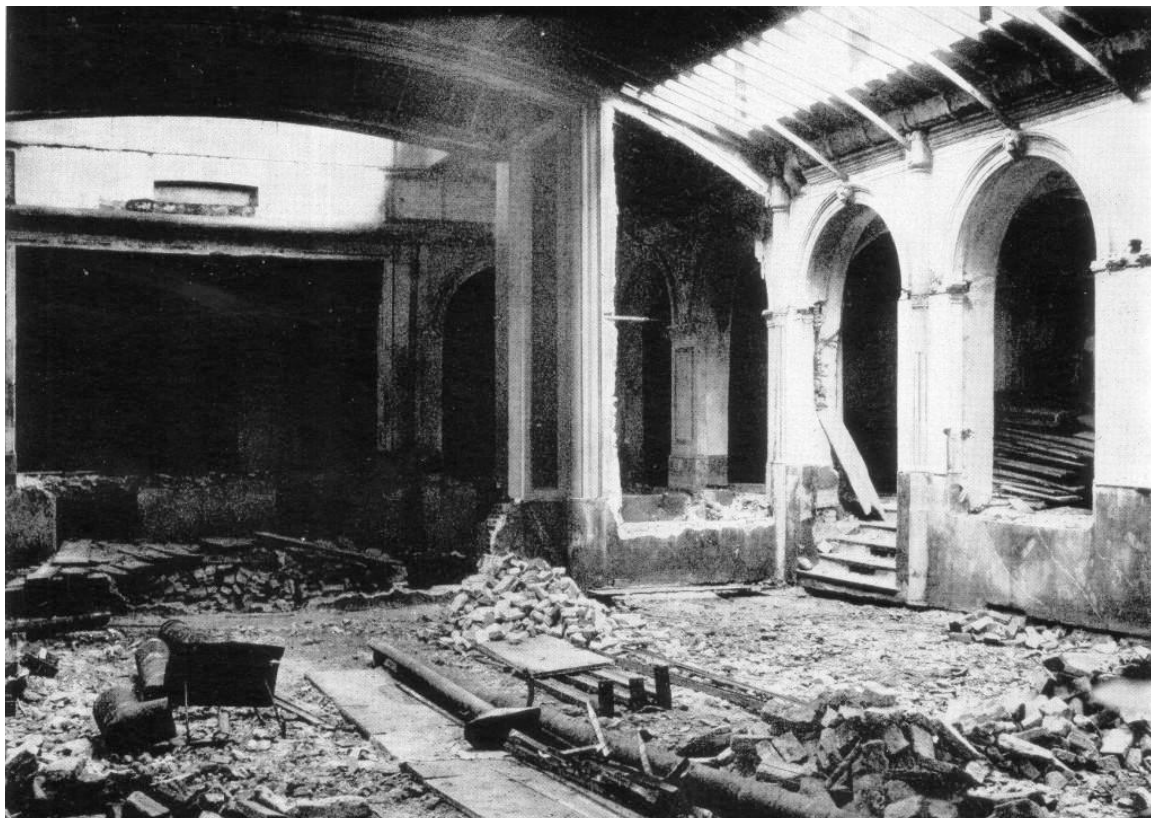
Piazza del Liberty, 1960 | Milão

A memória de um lugar - Cinema Apollo

Mais do que a simples condição física, um lugar pode tornar-se um refúgio de memórias, como uma porta que se abre para o passado e proporciona a construção da identidade. A memória de um lugar é uma representação que envolve a sequência de todas as experiências históricas, eventos e mudanças que ocorreram ao longo do tempo. Assim, são o resultado da interseção entre o tempo e o espaço, das experiências individuais e coletivas, tecendo uma narrativa complexa que define a imagem e a ideia de um lugar.

As memórias individuais constroem o lugar com as particularidades da vida pessoal, onde cada lembrança, carregada de emoção e significado, contribuem para a construção de uma imagem única e particular. Por outro lado, as memórias coletivas constroem uma vivência partilhada de um lugar, isto é, os momentos que marcaram uma comunidade, moldando-a, e as tradições passadas de geração em geração. Este tipo de memória, ancorada no tempo e no espaço, serve como base de criação de um lugar e da sua população. Neste sentido, a memória de um lugar não se limita a um simples registo do passado, sendo capaz de influenciar o presente e de moldar o futuro. A partir da memória, compreende-se as origens de um lugar, reconhece-se o seu valor, celebra-se as suas conquistas e reconhece-se os erros do passado, procurando construir um presente mais significativo e um futuro promissor.

Assim sendo, na Arquitetura, a memória de um lugar torna-se numa premissa, ou num princípio, para a análise e para a elaboração de um espaço. O cuidado com a História e a evolução de um lugar promove uma melhor integração de um projeto no meio onde se insere, como também proporciona uma melhor compreensão e respeito, por parte das pessoas que o visitam e o habitam. Posto isto, para uma melhor compreensão das decisões de Norman



019 | 020

Teatro Mediolanum | Teatro Mediolanum Demolito

Foster no desenho do projeto *Apple Piazza Liberty*, procurou-se compreender a memória do lugar.

Originalmente conhecida como *Piazza San Paolo*, a *Piazza del Liberty* surgiu no século XVII como um cruzamento entre o centro histórico de Milão - mais especificamente no Corso Vittorio Emanuele - e a Porta Vittoria, tendo testemunhado diversas transformações, acompanhando o desenvolvimento da cidade e as mudanças dos seus costumes. Sempre caracterizada pela sua atmosfera vibrante e cosmopolita, sendo, por isso, palco de diversos eventos, atraindo pessoas de todas as classes sociais. Deste modo, a necessidade de intervenção no local teria de assegurar a permanência destas características e garantir a sua adaptação à sociedade.

Na verdade, esta área de Milão sempre esteve muito relacionada com a vida cinematográfica e do teatro, pelo que se tornou um local de instalação e de movimentação de programas deste tipo. De facto, a *Piazza del Liberty* foi o lugar onde se instalaram vários cinemas ao longo dos anos. Efetivamente, a área correspondente à atual praça foi antes ocupada pelo Teatro e pelo *Cinema Milanese*¹, evoluindo, de seguida, para o Teatro e *Cinema Mediolanum*, ambos com acesso a partir do *Corso Vittorio Emanuele*.

Durante a II Guerra Mundial, foi criada uma vasta área subterrânea que conectava à *Via San Pietro al Orto* e o *Corso Vittorio Emanuele*, aproveitando os abismos criados pelos bombardeamentos dos Aliados². Deste modo, demonstrando a resiliência dos habitantes face às dificuldades, ergueu-se o *Cinema Apollo*, tornando-se num refúgio para os amantes da sétima arte, surgindo das “cinzas” do demolido Mediolanum, ocupando, em parte, o mesmo espaço subterrâneo, e ligado por túneis subterrâneos ao *Cinema Astra*, constituindo-se como parte de um circuito cultural que animou a cidade, em tempos difíceis.

Abriu as suas portas em 1959, desenvolvendo-se maioritariamente por baixo da *Piazza del Liberty*. O seu acesso era realizado a partir da *Galleria de Cristoforis*, que conduzia a um átrio subterrâneo, organizando-se por uma única sala de 1230 lugares, composta por plateia e galeria, e um pequeno bar. As saídas de emergência conduziam à *Piazza del Liberty* e a um

¹ Rausa, G., Ferrari, M., & Salveghi, W. (2016, Fevereiro). Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema Apollo. *Sale Cinematografiche a Milano - giusepperausa*.

² Ibidem



021 | 022

Sala inicial do Cinema Apollo, 2001 | Sala inicial do Cinema Apollo, 1990

pequeno estacionamento subterrâneo, garantindo praticidade aos espetadores. Os italianos têm o costume de visualizar os filmes internacionais dobrados em italiano e, por este motivo, o Cinema Apollo destacava-se dos demais por valorizar a exibição dos filmes na sua língua original, sendo estes legendados em italiano³. Esta característica, quase considerada mínima, tornou-se num aspeto importante não só para aqueles que valorizavam a visualização de um filme na sua forma original, mas também por permitir que as pessoas não italianas que vivem em Milão pudessem usufruir da sétima arte na cidade. Assim, este cinema atraía um número bastante considerável e específico de espetadores, tornando-se num ponto importante para a cidade.

Em janeiro de 2004, a notória competição entre os grandes cinemas “*multiplexes*”⁴ obrigou a que o Cinema Apollo sofresse uma reestruturação, com a garantia da preservação do seu “charme” original. Em vez de possuir apenas uma grande sala, cinco salas foram criadas a partir desta, divididas em salas de grande capacidade - 300 lugares - e outras menores, com apenas 130 lugares.

No entanto, em 15 de janeiro de 2017, a história do Cinema Apollo chegou ao fim. As suas portas fecharam permanentemente, criando um vazio no panorama cinematográfico e cultural de Milão. A sua memória, porém, permaneceu viva de tal forma que qualquer intervenção no local iria ser alvo de opiniões e críticas da parte da população que considera o seu fim como uma perda de um símbolo importante da cultura Milanese. De facto, o cinema Apollo foi mais do que um local para assistir filmes, tornou-se num refúgio para aqueles que procuravam escapar da realidade por algumas horas e, por isso, a sua extinção representou uma perda para a cidade.

³ Referido por um cidadão local.

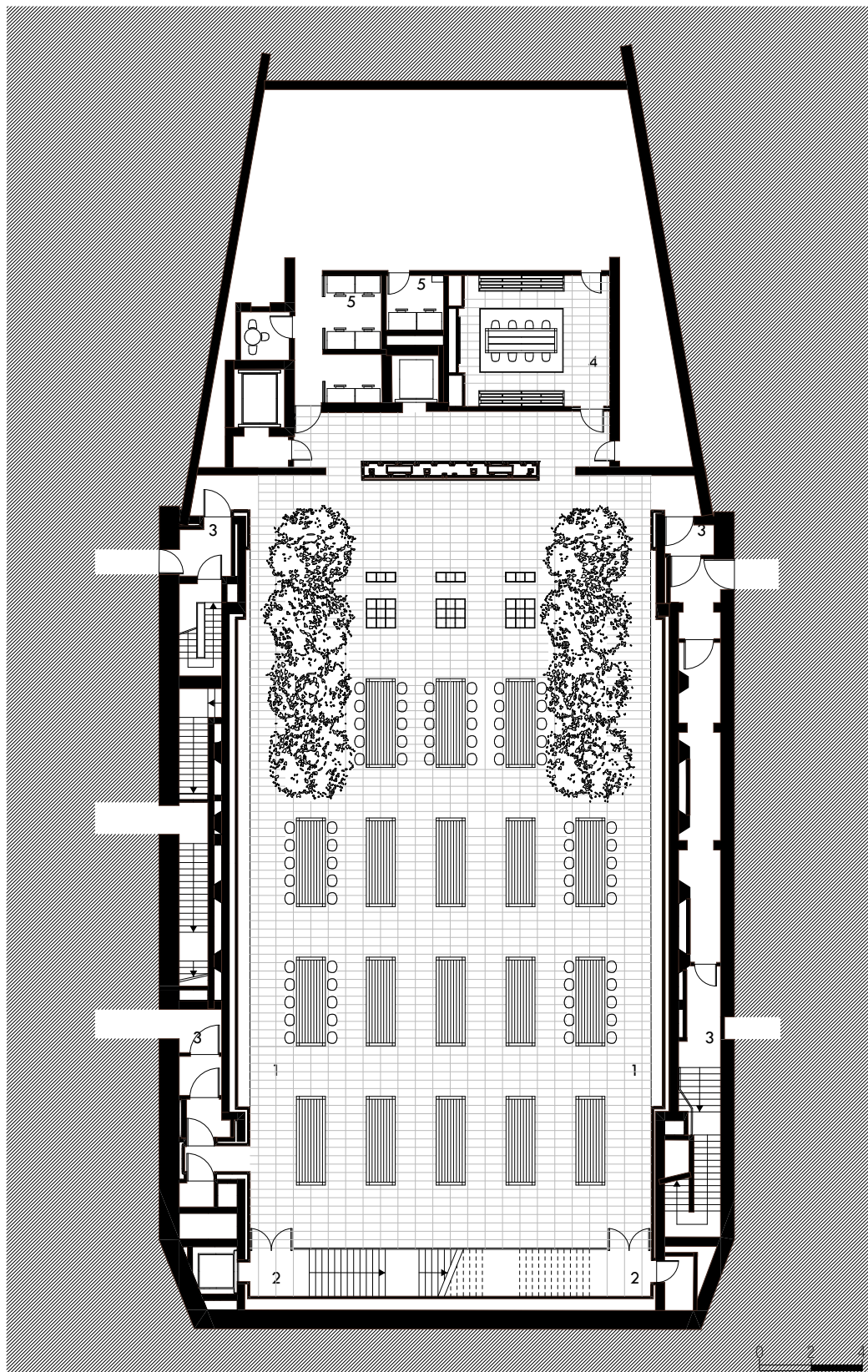
⁴ Considera-se um cinema multiplex caracterizado pela presença de múltiplas salas de projeção num único edifício. Deste modo, permite-se a exibição simultânea de diversos filmes, oferecendo variedade aos espectadores.

Do Desenho da Forma à Construção



023

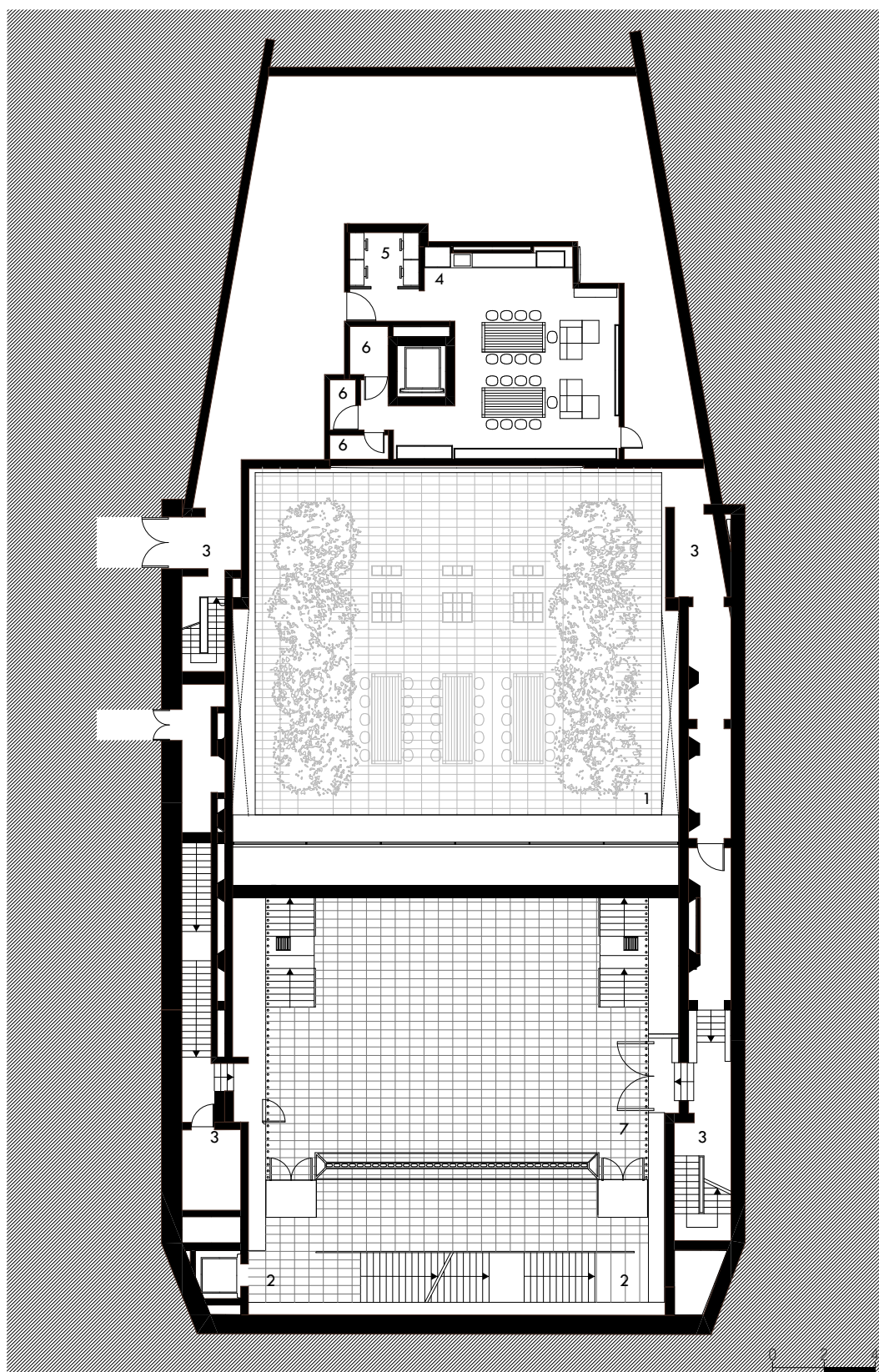
Apple Piazza Liberty | Fotografia Aérea



024

Apple Piazza Liberty | Planta Piso Inferior

1. Espaço Comercial | 2. Acesso P | 3. Saída de Emergência | 4. Sala de Reunião | 5. Gabinete | 6. Anexo
7. Base do Anfiteatro



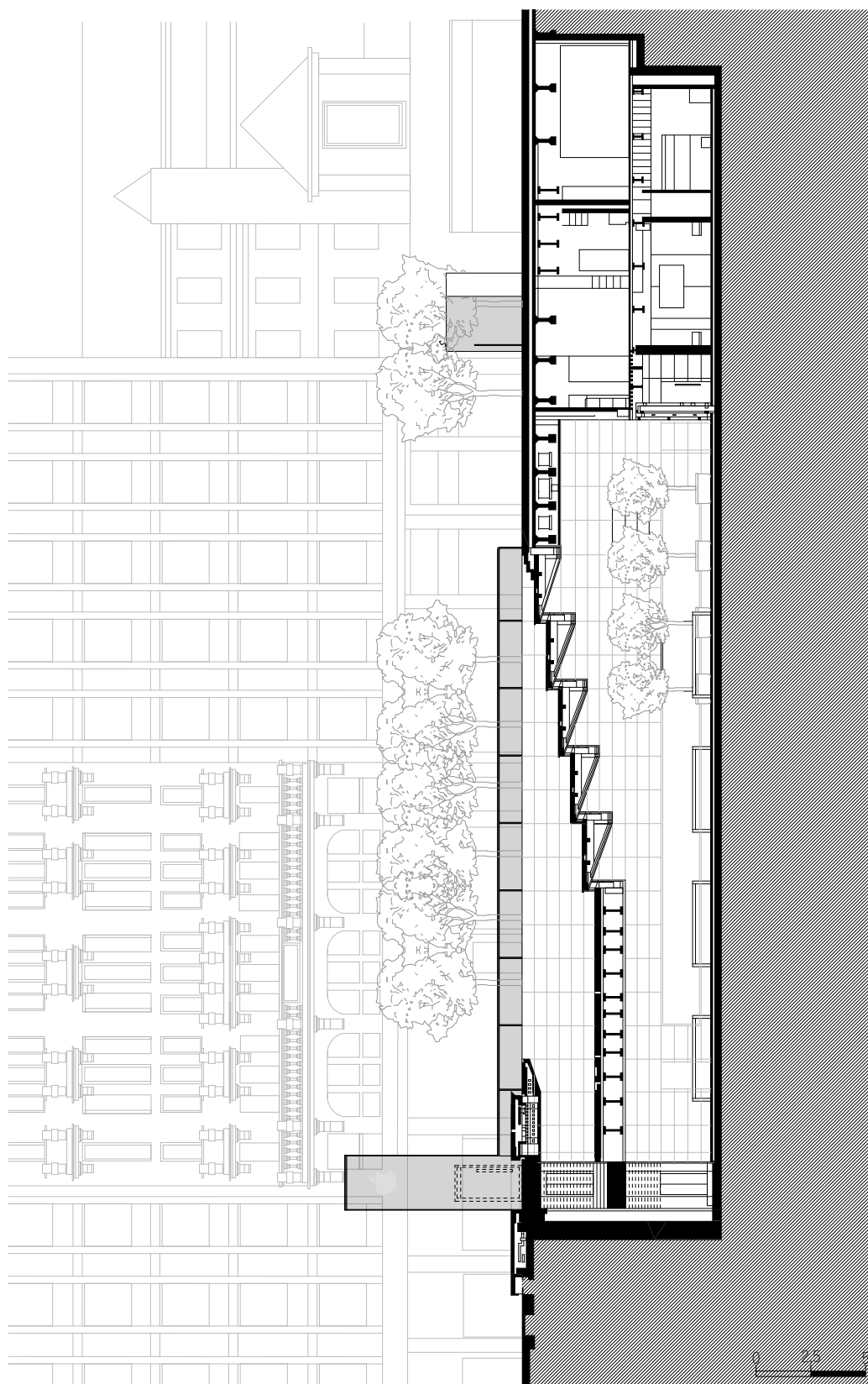
025

Apple Piazza Liberty | Planta Piso Intermédio

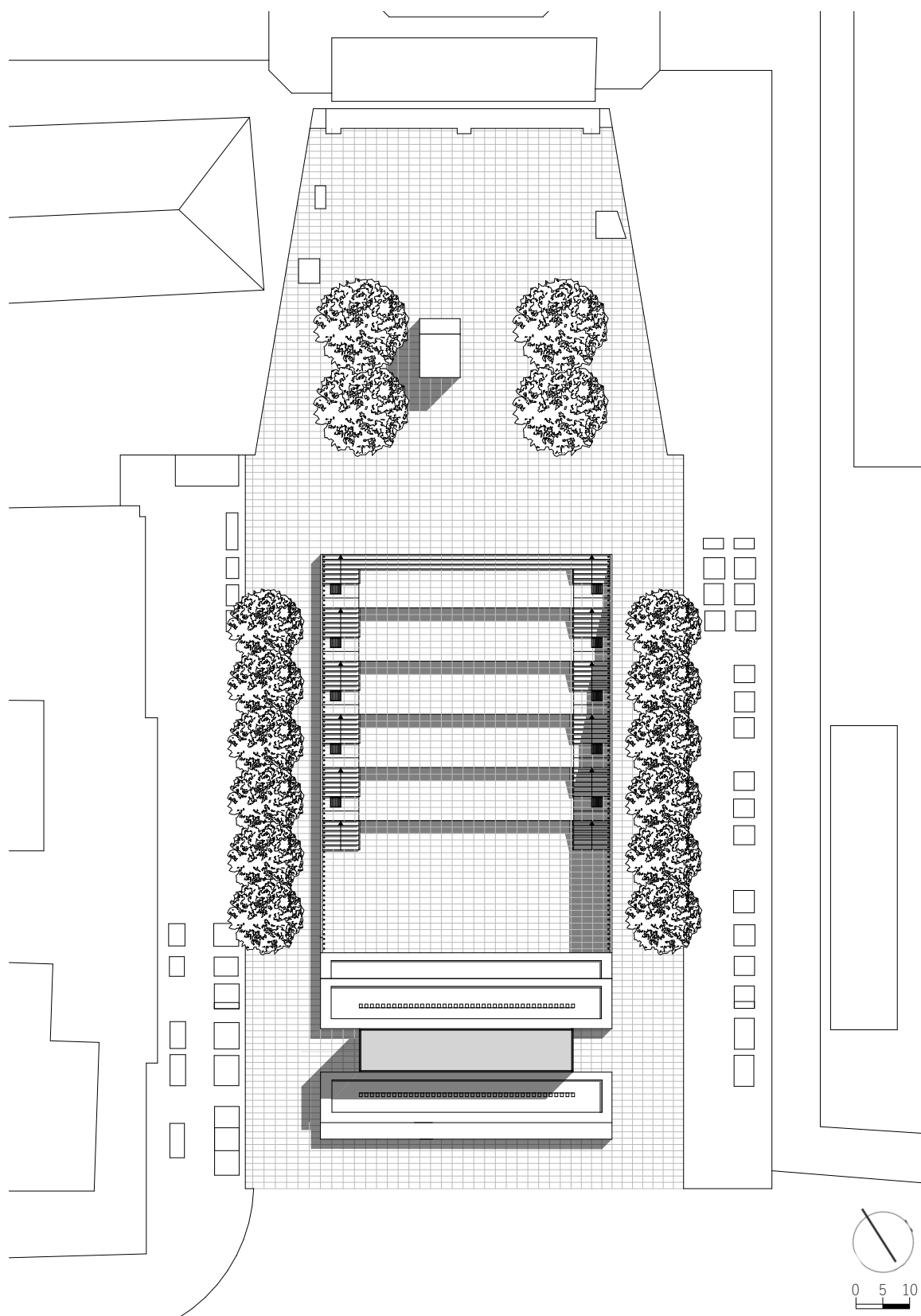
1. Espaço Comercial | 2. Acesso P | 3. Saída de Emergência | 4. Sala de Reunião | 5. Gabinete | 6. Anexo
7. Base do Anfiteatro



026
Apple Piazza Liberty | Corte Transversal



027
Apple Piazza Liberty | Corte Longitudinal



028

Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura

Apple Piazza Liberty

O conceito de *flagship store* surge da ideia de criar um símbolo ou uma representação icônica¹ de uma determinada marca, um espaço que encapsula a essência e os valores de uma determinada marca ou empresa. No caso da *Apple*, uma marca intrinsecamente ligada à inovação tecnológica e à constante evolução, esse conceito materializa-se na *Apple Piazza Liberty* (2018), em Milão.

Não sendo a primeira vez em que a *Apple* recorre a Norman Foster para transformar a sua “identidade” num espaço, considera-se que a escolha de Foster como arquiteto representante desta marca deve-se à sua abordagem inovadora, combinando a tecnologia com o desenho, proporcionando a elaboração de soluções que integram e privilegiam a funcionalidade e a sustentabilidade². Deste modo, a contínua pesquisa por materiais de última geração, a procura da forma e da sua integração com o meio onde se insere, promovem a criação de espaços que transcendem a funcionalidade, revelando-se como verdadeiras experiências sensoriais. Assim, a escolha de Norman Foster pela *Apple* demonstra o resultado da procura de um arquiteto que compreendesse a identidade da marca e a tradução desta nos seus projetos, isto é, a visão inovadora e tecnológica combinada com o tema da sustentabilidade, resultando num desenho focado na simplicidade, na materialidade e na funcionalidade, proporcionando uma obra que reflete a “essência” da empresa.

Posto isto, a elaboração de uma *flagship store*, ou seja, uma loja âncora, na cidade de Milão, deveria, além da mera função comercial, proporcionar uma experiência imersiva como

¹ Um símbolo (symbol), no sentido em que é a representação de uma marca, e um icon, por ter semelhanças e lembrar outros espaços comerciais da mesma marca.

² Lacerda, B. (2021). *Sobre a plasticidade na obra de Norman Foster: uma perspetiva digital*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Porto]. Repositório.

representação da marca, transmitindo os seus valores, identidade e visão do mundo. Assim sendo, a procura de uma localização privilegiada tornou-se fundamental, visto que assegurava uma grande visibilidade e um grande fluxo de pessoas, maximizando a sua exposição e garantindo a atração tanto de residentes locais quanto de turistas. Neste sentido, o seu posicionamento na *Piazza Liberty*, mesmo na entrada do *Corso Vittorio Emanuele*, garantindo o seu “*visionamento numa das ruas pedonais mais populares*”³ e movimentadas da cidade.

O projeto resultava da “*união de dois elementos fundamentais, uma praça pedonal e uma fonte*”⁴. Neste sentido, a fonte indica o momento de entrada e desce “*até à base do Anfiteatro*”, criando “*um novo centro de socialização e uma extensão do exterior*”⁵, favorecendo a criação de um espaço memorável e coerente com a identidade da marca, tornando-se numa obra de arte em si. O posicionamento e o desenho do anfiteatro foi pensado de forma a cumprir dois princípios: criar um espaço de socialização e de encontro da população, isto é, mais do que a função comercial, promover a exploração e a construção de um novo espaço público, e permitir a entrada de luz natural para o espaço comercial em si, que se desenvolve a um nível inferior ao da rua. Deste modo, a cobertura “*segue o perfil escalonado do anfiteatro, com claraboias e painéis retroiluminadores que combinam de forma inovadora a luz artificial e a natural*”⁶.

De forma a garantir a sua inserção no contexto urbano de uma forma coesa, toda a nova praça foi revestida e pavimentada com *Beola Grigia*, uma pedra local típica da Lombardia, como também o seu interior, proporcionando a sensação de um “*espaço luminoso e monolítico*”⁷. Assim, a escolha desta pedra, assegura que as cores da cidade, e da Lombardia, estejam presentes e, desta forma, numa primeira observação desta nova praça o elemento que ganha o total protagonismo é a nova fonte.

Um dos aspetos mais marcantes deste projeto é a tentativa de proporcionar a criação de uma atmosfera convidativa e inspiradora, assim, ao entrar na fonte, caracterizada pela

³ “*Located just off the Corso Vittorio Emanuele – one of the most popular pedestrian streets in Milan – visitors are drawn towards the piazza*” Foster and Partners. (2018). Apple Piazza Liberty. Foster + Partners.

⁴ “*(...) is an ensemble of two fundamental elements, a stepped plaza and a fountain.*” Foster and Partners. (2018). Apple Piazza Liberty. Foster + Partners.

⁵ “*The fountain flows down into the base of the Amphitheatre, a new social hub and an outdoor extension of ‘Today at Apple’*” Foster and Partners. (2018). Apple Piazza Liberty. Foster + Partners.

⁶ “*The ceiling follows the stepped profile of the amphitheater, with skylights and backlit ceiling panels that innovatively combine artificial and natural light.*” Foster and Partners. (2018). Apple Piazza Liberty. Foster + Partners.

⁷ Foster and Partners. (2018). Apple Piazza Liberty. Foster + Partners.

presença da grande caixa de vidro com cerca de 12,50 metros, é-se envolvido pelo som e por imagens criadas pela contínua incisão de jatos de água verticais. Este jogo entre a visão (opacidade e transparência), juntamente com a presença do som (da água) e da luz, é justificado pelo arquiteto como:

“Uma recriação imersiva do jogo de infância de correr através das fontes, a experiência muda ao longo do dia à medida que a luz do sol é filtrada através da água, enquanto que à noite, a caixa de vidro cria um efeito caleidoscópico com a água a cair pelas paredes e os seus reflexos a viajar infinitamente para o céu.”⁸

Logo, no desenho da *Apple Piazza Liberty*, mais do que o cumprimento da sua função, o projeto tenta contribuir para o desenvolvimento da cidade de Milão, propondo o aparecimento e o enriquecimento de uma praça para o usufruto da população. Do mesmo modo, a preocupação não reside no volume de vendas, mas sim na construção de uma imagem da marca forte e, ao mesmo tempo, duradoura, servindo como um manifesto da identidade da marca com a transmissão dos seus valores de forma autêntica e original. Com a criação de uma experiência sensorial e, de certa forma, memorável para os seus utilizadores, este tipo de programa, as *flagship stores*, fideliza clientes e atrai novos consumidores, consolidando a imagem da marca na cidade.

⁸ “An immersive recreation of the childhood game of running through fountains, the experience changes throughout the day as sunlight filters through the water, while at night the glass ceiling creates a kaleidoscopic effect, with the water falling down the walls, and its reflections travelling infinitely up the sky.” Foster and Partners. (2018). Apple Piazza Liberty. Foster + Partners.



029

Apple Piazza Liberty | Base do Anfiteatro

II. UM ESPAÇO, DIFERENTES UTILIZADORES

Ao projetar e construir, o arquiteto imprime na sua obra ideias, conceitos e objetivos próprios. Neste sentido, a sua visão, por mais valorizada que seja, torna-se apenas num ponto de partida para a interpretação da sua Arquitetura. De facto, a Arquitetura é concebida para o usufruto de outrem e, para Peter Zumthor, este tipo de pensamento é fundamental no seu método de projeto, uma vez que, *“dá uma visão sobre o futuro (...) dos edifícios: um futuro que acontece sem mim”*¹.

De facto, segundo Fernando Távora,

*“A apreensão visual do espaço pressupõe um observador que a realize e a consideração da existência de tal observador vem enriquecer, pela criação de situações várias, o dimensionamento do espaço”*²

Assim, a Arquitetura não existe no vazio, ela ganha a sua “vida”/ a sua “atmosfera” a partir das pessoas que interagem com o espaço construído, isto é, os utilizadores de um edifício ou de um espaço público trazem consigo as suas próprias perceções, experiências e expectativas, influenciando significativamente a forma como um espaço é percebido e utilizado.

Deste modo, a Arquitetura torna-se um ponto de interseção entre o mundo físico e o imaginário de cada um, onde cada pessoa apropria e transforma o espaço construído de acordo com as suas necessidades e desejos, atribuindo-lhe novos significados e formas de utilização, muitas vezes espontâneas, inconscientes e fundamentais para garantir a vitalidade

¹ *“it’s a thought that gives me an insight into the future of my buildings: a future that happens without me”* Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*. Birkhäuser Verlag AG.

² Távora, F. (2022). *Da Organização do Espaço. Estudo Prévio 20*. CEA/UAL - Centro de Estudos de Arquitetura, Cidade e Território da Universidade Autónoma de Lisboa. Publicado a partir de Rodrigues, J. M. (2010). *Teoria e crítica de Arquitetura século XX*. OA-SRS, Caleidoscópio.

da Arquitetura. De acordo com Távora:

“Mas, se é fatal a participação de todos os homens na organização do espaço, tal participação só conduzirá à harmonia na medida em que ela se transforme em colaboração e colaborar significa agir em comum, com uma mesma intenção, com um mesmo sonho. Para tal, é necessário que exista uma extraordinária e intensa compreensão, um respeitar para ser respeitado, um falar uma linguagem que todas as partes em presença possam compreender.”³

Posto isto, considera-se as interpretações da Arquitetura como não estáticas visto que podem variar com a passagem do tempo. Assim, o resultado da adaptação de um utilizador /habitante a um novo espaço e o facto deste se encontrar em constante transformação proporcionam a atribuição de novas camadas de significado, levando à construção de uma “história” coletiva em torno do projeto. Assim, os utilizadores de um espaço interpretam e atribuem significados aos espaços construídos de formas diversas mas sempre fundamentadas pelas suas experiências pessoais, culturais e sociais, sendo, por este motivo, sempre bastante subjetivo e diferente de pessoa para pessoa.

Devido à sua quantidade infinita de interpretações, a experiência arquitetónica torna-se não só uma ferramenta enriquecedora de um projeto, mas também um desafio para o arquiteto. Sob este ponto de vista, ao tentar atender a todas as diferentes necessidades e expectativas dos utilizadores, exige ao arquiteto uma postura sensível e flexível que valoriza a diversidade e a participação ativa dos indivíduos na construção de um espaço.

Deste modo, ao considerar as diferentes interpretações que pode suscitar, a Arquitetura torna-se, além do seu carácter funcional e formal, uma ferramenta fundamental para a transformação social, promovendo o bem-estar e a inclusão, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa, equitativa e, acima de tudo, humana:

“Daqui a conclusão, cremos, de que deverá atender-se sempre ao aspecto pedagógico das formas, à influência que elas poderão ter sobre determinados sectores da sociedade, o que pressupõe, no fundo, uma atitude de humildade e de compreensão do criador perante a circunstância que o envolve.”⁴

³ Távora, F. (2022). *Da Organização do Espaço. Estudo Prévio 20*. CEAECT/UAL - Centro de Estudos de Arquitetura, Cidade e Território da Universidade Autónoma de Lisboa. Publicado a partir de Rodrigues, J. M. (2010). Teoria e crítica de Arquitetura século XX. OA-SRS, Caleidoscópio..

⁴ Ibidem.

Direcionando esta visão anteriormente construída para o projeto em análise, considera-se que este edifício atrai uma grande variedade de utilizadores, cada um com as suas próprias necessidades, interesses e expectativas. Na verdade, tanto a sua amplitude de apelo à marca *Apple*, isto é, o seu carácter comercial, como a sua natureza pública e acessível do espaço, contribuem para que este projeto seja entendido como um ponto de encontro dinâmico e multifuncional e, deste modo, um centro onde há a convergência entre a cultura, a arquitetura e a tecnologia.

III. DIFERENTES UTILIZADORES, DIFERENTES INTERPRETAÇÕES

A interseção entre um projeto inovador e o facto de proporcionar o desenho da cidade, não se focando apenas na construção de um espaço comercial, faz com que este projeto, *Apple Piazza Liberty*, se destaque dos outros antes produzidos por Foster. Como estudante de arquitetura, a interpretação deste edifício gravita para os seus aspetos técnicos e compositivos, proporcionando que esta perspetiva “treinada”, embora valiosa e necessária, influencie inadvertidamente as nuances essenciais da experiência humana enquanto se usufrui deste espaço.

Partindo desta consciência, propõe-se uma tentativa de “despir”, por poucos momentos, deste olhar crítico criado de forma a adquirir uma visão, de certo modo, mais ingénua e direta do espaço. Este tipo de abordagem não visa diminuir ou desacreditar a importância do conhecimento da Arquitetura, mas sim complementá-la com as perceções autênticas e não filtradas dos diversos utilizadores que habitam e interagem neste espaço diariamente e que criam a sua própria atmosfera.

Assim, ao dedicar-se à análise das variadas experiências, muitas vezes não articuladas entre os indivíduos, procura-se não apenas validar o sucesso do projeto como também verificar se o edifício é entendido como o arquiteto desejava quando o projetou. Este tipo de exercício, que promove uma certa empatia e observação, permite a recontextualização do projeto dentro do tecido cultural e social da cidade de Milão, possibilitando a sua verdadeira integração com a comunidade que o envolve.

A partir do contacto e da observação das pessoas¹ que utilizam o espaço da *Apple Piazza Liberty*, isto é os *interpretantes* deste espaço, conclui-se que os utilizadores deste lugar são diversos e, por isso, possuem diferentes objetivos ao frequentá-lo: alguns utilizam-no exclusivamente para fins comerciais, enquanto outros o consideram como um ponto turístico, e há ainda aqueles que o veem como um espaço de lazer e de encontro.

Diante desta variedade de utilizações e de forma a facilitar a compreensão das diferentes percepções desses indivíduos, isto é os interpretantes do espaço, optou-se por categorizá-los de acordo com a atividade específica que pretendem realizar ou com a forma como utilizam o espaço, resumindo-se em **turista**, sendo este o primeiro contacto com o edifício, o **consumidor**, caracterizado por passar mais tempo no espaço, seja a explorar/comprar novos produtos, como também a realizar workshops, e, por fim, o **habitante**, marcado por passar grandes períodos de tempo no espaço, seja por motivos de trabalho ou pelo usufruto do local como um ponto de encontro e de convivência regular.

Neste sentido, pretende-se compreender a narrativa visual e espacial que cada um destes indivíduos cria e a forma como cada um interpreta os diferentes elementos que compõem este projeto que, citando o arquiteto que projetou este espaço, se resumem numa fonte, um anfiteatro e uma espaço comercial subterrâneo.

¹ O trabalho proposto pela disciplina de Theory in Contemporary Architectural Design tinha como objetivo principal a recolha de dados através da observação direta e da interação com os utilizadores do espaço Apple Piazza Liberty. Esta abordagem metodológica visava capturar respostas espontâneas e intuitivas dos indivíduos presentes no local, permitindo uma compreensão mais autêntica e imediata das percepções e sensações evocadas pela arquitetura. Ao privilegiar o contato direto e a experiência *in loco*, pretendia-se compreender a relação entre o espaço construído e seus utilizadores, fundamentais para uma arquitetura mais profunda e centrada no ser humano.



030

Apple Piazza Liberty | Vista Corso Vittorio Emanuele

O Desenvolvimento de uma Narrativa Visual

Incidindo primeiramente no **turista**, considera-se que o primeiro contacto acontece na transição entre o Corso Vittorio Emanuele com a Piazza Liberty, sendo que o primeiro elemento a ser visualizado ao entrar na praça é a imponente entrada principal da Apple Store. Quando se encontra em pleno funcionamento, num primeiro momento, a entrada principal da loja não é considerada como tal, ou seja, a sua principal função não se resume na criação de um acesso ao interior do edifício, mas sim como uma fonte. A presença do movimento da água, e som provocado por este, como também a presença da pedra, são características que promovem o visionamento da entrada do edifício como uma fonte e, fazendo uma ponte com a Teoria dos Signos de Charles Sanders Peirce, considera-se este objeto, a fonte/entrada principal, como um *Icon*¹, aos olhos do turista. Como referido anteriormente, por ser a primeira vez que o turista contacta com o objeto, o seu principal interesse concentra-se nas características materiais deste, sendo estes os elementos/signos que o caracterizam, como a pedra utilizada, a presença da água e a grande caixa de vidro que o envolve, constituindo-se, por este motivo, como um *Tone*. Através da observação deste objeto, o turista depara-se com as diferentes sensações provocadas pelo edifício, desde a excitação criada pela ideia de “caminhar” por uma grande fonte sem se molhar, quer pela sensação de relaxamento e tranquilidade provocado pelo som libertado pelo constante movimento da água. Desta forma, é possível compreender que este objeto é apelador dos sentidos deste interpretante e, por isso, torna-se um *Rhema*.

Quando confrontado com o anfiteatro, o turista assume-o como um lugar de descanso e de contemplação da fonte anteriormente referida, descreve a experiência como a vivenciada

¹ Icon, isto é, o objeto possui as características necessárias para ser interpretado como uma fonte.



031 | 032

Base do Anfiteatro, Comparação com a Piazza di Spagna, Roma | Interior do Espaço Comercial

em Roma na observação de fontes a partir das escadas que conectam à *Piazza di Spagna*, ou como referência aos grandes edifícios que marcaram a história do Império Romano, como o próprio *Coliseu* ou o *Teatro di Marcello* resultando numa mistura de excitação e tranquilidade, sendo um contraste entre o desenho contemporâneo da *Apple* com os edifícios históricos que evoca e que o rodeiam, tornando-se num diálogo entre o passado e o presente. Deste modo, o facto da observação deste objeto remeter para a construção da imagem de outros edifícios históricos/monumentos, considera-se como *Icon*. Tal como acontece com a fonte, o turista sente-se atraído pelas suas características materiais, uma vez que este espaço relaciona o revestimento das paredes e o pavimento com a materialidade da fonte, que pode ser observada a partir do anfiteatro, e a presença da água, sendo, por isso, um *Tone*. O som do movimento da água da própria fonte, como também a cascata que o conduz para o anfiteatro, cria uma atmosfera que promove a tranquilidade e o descanso, tornando-se um espaço ideal para o repouso depois de um dia de procura e exploração da cidade. Deste modo, este espaço caracteriza-se por *Rhema*, visto que tem a capacidade de apelar às sensações e criar uma nova atmosfera para a praça.

Por fim, para o turista, o facto de a entrada principal do espaço comercial ser, na verdade, uma fonte e o facto desta se desenvolver num piso inferior, não assumindo o total protagonismo da praça, proporciona a perceção da loja como singular e original, sendo, por isso, um *Token*. Por outro lado, focando apenas no piso inferior, o espaço desenvolve-se de uma forma organizada, prevalecendo o desenho simples e contemporâneo do espaço, marcado pela coloração cinzenta, branca e a presença da madeira, como é costume da marca. Deste modo, a loja revela-se como um *Icon* visto que, apesar de apresentar características diferentes do usual para uma loja da marca (o facto de se desenvolver no subsolo e a sua entrada principal ser de facto uma fonte), o seu interior foi concebido utilizando os mesmos critérios de forma a preservar e se reconhecer a identidade da marca. Deste modo, todos os elementos fora do comum que constroem este projeto (fonte, anfiteatro), proporcionam a curiosidade de entrar e explorar como este espaço comercial se irá desenvolver no seu interior. Assim, considera-se como um *Dici-sign*, pelo facto de promover uma ação ao utilizador.



033

Apple Piazza Liberty | Entrada | Promoção de uma ação

Incidindo no segundo interpretante, o **consumidor** é considerado uma pessoa que frequenta com alguma regularidade este edifício e que, ao contrário do turista, encontra-se totalmente familiarizado com o mesmo e com a forma como este se organiza e funciona, no entanto, interpreta-o como um edifício puramente comercial, sendo que, normalmente, o seu objetivo numa possível visita reside na compra de algum dispositivo tecnológico. A escolha de frequentar este espaço comercial, em específico, ao invés de outros da mesma marca espalhados pela cidade, deve-se principalmente à sua localização que não só se encontra rodeada de bons acessos e de transportes públicos, como também ao facto de ter proporcionado “mais movimento a esta área de Milão”. Assim, ao invés de preferir recorrer a centros comerciais, este tipo de consumidor privilegia o comércio no exterior, principalmente nas áreas mais culturalmente relevantes da cidade.

Devido ao facto do edifício possuir o logótipo da *Apple*, que é a representação da marca e de todos os produtos da mesma, torna-se facilmente reconhecido como um espaço com funções comerciais. Por um lado, considera-se que, a partir do posicionamento deste logótipo na entrada principal do edifício, este realiza uma conexão por convenção, tornando-se por isso um *Symbol*, visto que o consumidor considera apenas a entrada do edifício como a sua principal função, sendo o papel de fonte como uma função secundária. Por outro lado, o paralelepípedo de vidro torna-se também um elemento reconhecedor da marca, por outras palavras, um signo, uma vez que é uma característica presente noutras *flagship stores* por todo o mundo, como o caso de Nova Iorque, *Apple Fifth Avenue*, ou em Istanbul, *Apple Zorlu Center*, tal como o uso do vidro e a procura de uma linguagem simples, mas também sofisticada, alinha-se com a identidade da marca. Deste modo, a entrada principal pode ser entendida, de certa forma, como um elemento singular, não pela sua forma e materialidade, reconhecidas noutros espaços deste tipo, mas principalmente por permitir a entrada das pessoas dentro de uma fonte. Devido à sua originalidade e singularidade, pode ser reconhecida como um *Token*. Para um consumidor, através da observação da entrada da loja, principalmente do logótipo no topo desta, esta promove uma ação: a necessidade de entrar e explorar/comprar um novo dispositivo da marca e, conseqüentemente, ser entendida como um *Dici-sign*.

Quando questionado sobre o anfiteatro, o consumidor considera-o como uma parte do projeto diferente do normalmente associado a espaços comerciais, tendo sido pensado mais



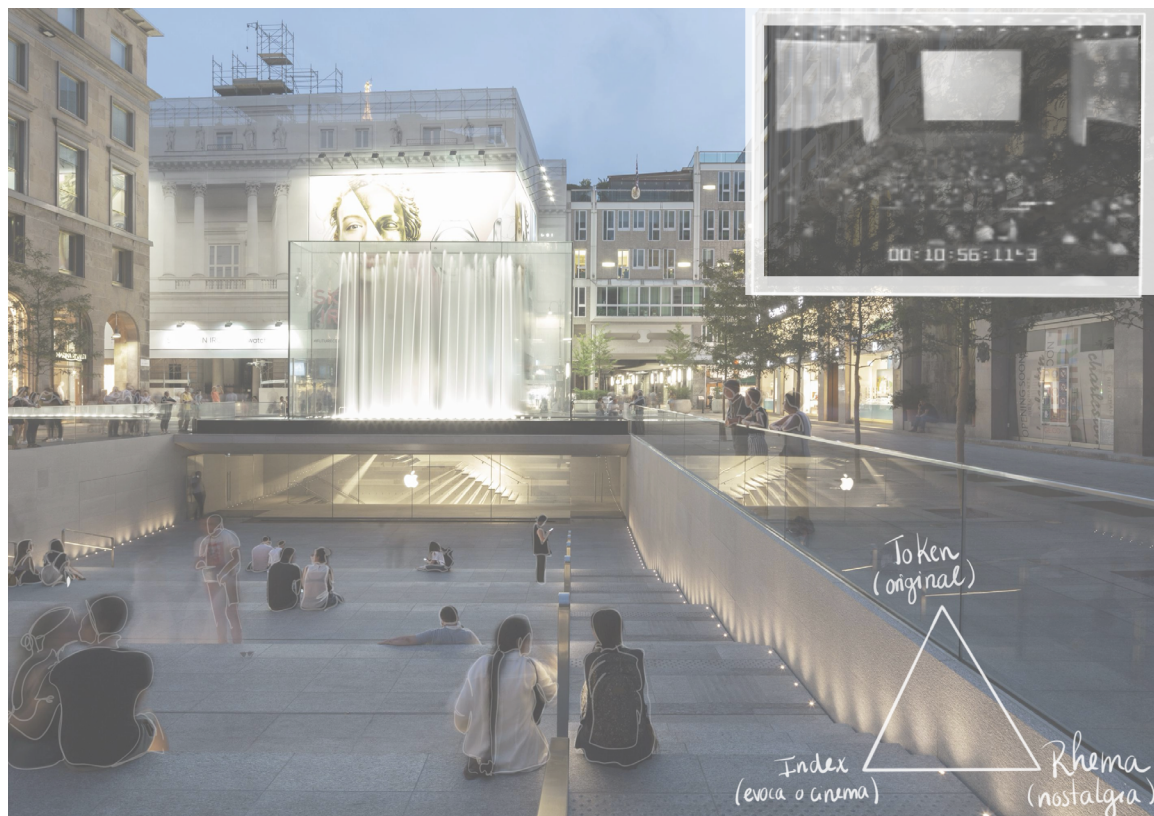
034 | 035

Base do Anfiteatro | Interior do Espaço Comercial

Área de Aprendizagem Área de Manuseamento Área de Exposição

para a população do que para o usufruto da marca em si. Assim, este espaço tem uma forte contribuição “para a revitalização da praça e da área circundante”, através de eventos e workshops gratuitos, onde as “áreas de descanso e estar representam a ideia de conexão e partilha de conhecimento”. Posto isto, devido a ser considerado como um elemento inovador e original, visto não poder ser encontrado noutros espaços comerciais desenvolvidos pela marca, o anfiteatro é considerado como um *Token*, de acordo com o consumidor. Tal como acontece com a entrada principal, a presença do logo da Apple na base do anfiteatro proporciona a automática associação deste à marca e a um espaço comercial, sendo, por isso, entendido como um *Symbol*. Por fim, o espaço em si pode provocar dois tipos de ação: ou o usufruto do mesmo como um local de descanso ou a necessidade de entrar no edifício ao associar este à marca, sendo considerado, por esse motivo, um *Dici-sign*.

Finalmente, o espaço comercial é entendido, por um lado, como a extensão do espaço público exterior para o interior a partir da utilização do mesmo material e da colocação das árvores, consistindo, assim, numa característica singular não presente noutros espaços da marca, tornando-se, por isso, num *Token*. Por outro lado, a escolha do mobiliário e as próprias cores e texturas presentes, são características normalmente associadas a este tipo de espaço comercial, sendo, por este motivo, facilmente reconhecidos como pertencentes à marca Apple pelo seu desenho “limpo” e claro que reflete a própria filosofia de composição marca, definida pela simplicidade e funcionalidade. Assim, o espaço comercial é reconhecido como um *Icon*, por evocar outros já existentes. Por fim, um dos aspetos a ser destacado pelo utilizador é a forma como o espaço está organizado que, apesar de numa primeira observação parecer bastante similar com as restantes lojas da marca, este propõe a sua divisão em três momentos: exposição, manuseamento e aprendizagem. Por esta razão, esta disposição dos produtos que garante o livre manuseamento dos mesmos representa a filosofia da marca e o foco na experiência do utilizador. Sob outro ponto de vista, a integração de elementos naturais no interior do espaço e o seu pé direito elevado proporciona a criação de uma atmosfera não opressiva, promovendo a permanência na loja durante mais tempo do que seria expectável devido à sensação de amplitude e de facilidade de circulação. Por este motivo, o facto deste espaço promover a exploração dos dispositivos tecnológicos, a permanência e compra/consumismo, entende-se como um *Dici-sign*.



036 | 037
Fonte | Anfiteatro

Finalmente, refletindo sobre o terceiro interpretante, o **habitante** é reconhecido como uma pessoa que vive relativamente perto e que frequenta este espaço diariamente. Assim, tal como acontece com o consumidor, existe uma grande familiaridade e reconhecimento deste edifício no quotidiano dos habitantes da área, visto que foi responsável pelo impacto positivo tanto nos negócios locais como na vitalidade da própria praça, que antes era uma área secundária associada a um local de estacionamento rodoviário, tornando-se num ponto de referência na cidade até para quem não é nem atraído pela marca nem cliente Apple. Posto isto, o habitante identifica este projeto como a combinação da tradição de construção italiana, e da história da cidade de Milão, com a inovação normalmente associada à Apple.

Por este motivo, ao observar a fonte, identifica-a como um elemento arquitetónico típico das praças italianas que, de certa forma, faltava nesta área de modo a que as pessoas a considerassem como tal, deixando de ser um local descontextualizado com a tradição construtiva que o rodeia, deste modo, é reconhecido como um *Icon*. Sob outra perspetiva, reconhece-se a fonte e as “*duas altas cascatas prontas a simbolizar a água de Navigli, símbolo da cidade de Milão*”¹. O facto de a utilização de um elemento caracterizador das praças italianas como “mote” de desenho para a entrada na loja, privilegiando uma transição suave entre o espaço público e o interior do espaço comercial, torna-o inovador e, deste modo, um *Token*. O som da água, junto aos efeitos visuais criados pela luz dentro da loja, cria uma atmosfera relaxante e acolhedora. Essa combinação convida os habitantes a desfrutarem do espaço tanto como um local de convívio e encontros quanto como um refúgio para relaxamento e introspeção pessoal. Dessa forma, pode-se afirmar que o objeto estimula os sentidos e pode ser considerado um *Rhema*.

Quando questionado sobre o anfiteatro, o habitante considera o seu desenho como um cuidado que o arquiteto teve para evocar o antigo Cinema Apollo, um antigo símbolo da cidade de Milão que desapareceu para dar lugar à instalação da multinacional Apple. Assim, o grande anfiteatro que desenha o espaço público é entendido como antiga sala de cinema cuja tela se encontra representada pelo grande paralelepípedo de vidro da fonte. Posto isto, para o habitante o anfiteatro é considerado como um *Index* visto que apresenta conexões

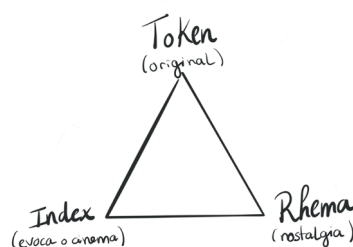
¹ “Sì, perché il progetto prevede la costruzione di un parallelepipedo trasparente con l'integrazione alle pareti di due alte cascate pronte a simboleggiare l'acqua dei Navigli, simbolo della città di Milano.” Mucciarelli, B. (2017, Janeiro 17). Apple, chiude il cinema Apollo a Milano. Un futuristico Apple Store prenderà il posto. Hardware Upgrade.



038 | 039
Iluminação Natural | Iluminação Artificial

factuais com o objeto que representa², ou seja, é a representação do cinema Apollo, sendo que este já não existe mais. Por este motivo, a tentativa de evocar o cinema e transformá-lo no tema de composição do espaço público torna este local num espaço original e particular na cidade, identificando-o, por isso, como um *Token*. Por fim, este apelo à memória dos habitantes promove uma sensação de nostalgia, isto é um *Rhema*, e ao mesmo tempo de reconhecimento de um dos espaços mais relevantes para a cultura Milanese e, por esta razão, tornou-se num espaço bem aceite e estimado pela população, procurando-o como um novo ponto de encontro entre amigos e familiares, como também num novo refúgio para relaxar muito próximo do movimentado e dinâmico centro histórico, mas, no entanto, longe da atmosfera caótica e confusa do mesmo.

Por fim, relativamente ao espaço comercial, apesar de, na maior parte das vezes, uma visita ao local residir apenas no seu usufruto exterior, considera que o interior também evoca o antigo cinema Apollo. O facto de a loja se desenvolver num único espaço com elevado pé direito e amplitude, proporciona uma aproximação ao que seria a antiga sala de exibição do Cinema Apollo, antes de este ter sido intervencionado e convertido num cinema multiplex. Evidentemente, que este novo espaço, ao contrário do antigo, privilegia a entrada de luz natural o que proporciona uma atmosfera não opressiva para um espaço que se encontra a uma cota inferior à da rua, garantindo, também uma contínua conexão com o exterior e, por sua vez, com a natureza, convertendo-o num *Token*. Deste modo, tal como acontece com o anfiteatro, esta relação de evocar a memória dos utilizadores promove o entendimento deste espaço como um *Index*. Do mesmo modo, a promoção do sentimento de nostalgia e a procura deste local de forma a evocar um certo consolo de que, mesmo com a passagem do tempo, o antigo cinema jamais será esquecido, faz com que se identifique como *Rhema*.



² O habitante possui uma interpretação muito específica do local, visto que vivenciou e participou na sua evolução. Deste modo, torna-se no interpretante com um olhar mais profundo e cuidado em relação às alterações efetuadas na construção deste novo edifício e no que elas podem sugerir e evocar relativamente ao seu passado.



040

Apple Piazza Liberty | Fonte

Os Signos Existentes e o que Comunicam

Inicialmente, existiu a preocupação de evitar um olhar excessivamente técnico, procurando uma perspetiva mais direta e menos influenciada de um espaço, tendo por base as perceções de três tipos de utilizadores do edifício *Apple Piazza Liberty* (2018): um turista, um consumidor e um residente local. A partir deste momento, apresenta-se as considerações finais sobre este edifício, incorporando uma visão própria que foi significativamente influenciada pelas perspetivas desenvolvidas/introduzidas anteriormente. Assim, como realizado previamente, a análise do edifício divide-se em três componentes principais: a fonte/entrada principal, o anfiteatro e o espaço comercial.

Em relação à fonte, ao analisar as perspetivas dos outros utilizadores, verifica-se que numa primeira observação são as características materiais (*Tone*) que apelam ao utilizador, mas que, no entanto, após a recorrente visita ao espaço e de uma certa familiaridade com o mesmo, a sua singularidade e originalidade e o facto deste intersetar o seu programa com a tradição de construção italiana (*Token*), fazem com que estes se tornem nos elementos de destaque do mesmo. Deste modo, ao construir uma entrada de uma loja evocando a imagem de uma fonte, cria-se uma imagem típica das praças italianas (*Icon*) mas, por outro lado, o posicionamento do logótipo estratégico da marca, proporciona que certos utilizadores não se consigam abstrair e usufruir da atmosfera criada pela fonte, assumindo-a exclusivamente como um acesso ao interior de um espaço comercial (*Symbol*). A incorporação da água e do movimento e o som que esta oferece, confere a criação de um ambiente relaxante (*Rhema*) e uma solução para atrair as pessoas que circulam no *Corso Vittorio Emanuele*, uma das vias mais movimentadas da cidade de Milão, mesmo que, pela observação do logótipo da Apple lhes promova a curiosidade de entrar (*Dici-Sign*).



041 | 042

Fonte como Tela de Cinema | Anfiteatro como continuação da Fonte (água)

Posto isto, considera-se a **fonte**, que funciona como entrada principal da loja, como um elemento da composição que foi projetado com o objetivo de ser o ponto focal da praça onde está inserida, evocando, assim, a tradição arquitetónica italiana. Na verdade, a importância do contexto e da sua evolução garante uma procura de relacionar uma nova construção com o programa anteriormente aqui desenvolvido, ou seja, o antigo Cinema Apollo. Curiosamente, todo o capítulo dedicado ao Cinema Apollo surgiu a partir da interação com a população local o que demonstra a importância deste antigo edifício para a cidade e que, de certa forma, se encontra representado no projeto *Apple Piazza Liberty*¹. Assim sendo, a importância do contexto histórico foi reconhecida, valorizada e transmitida por quem vive na cidade e não por quem concebeu o projeto.

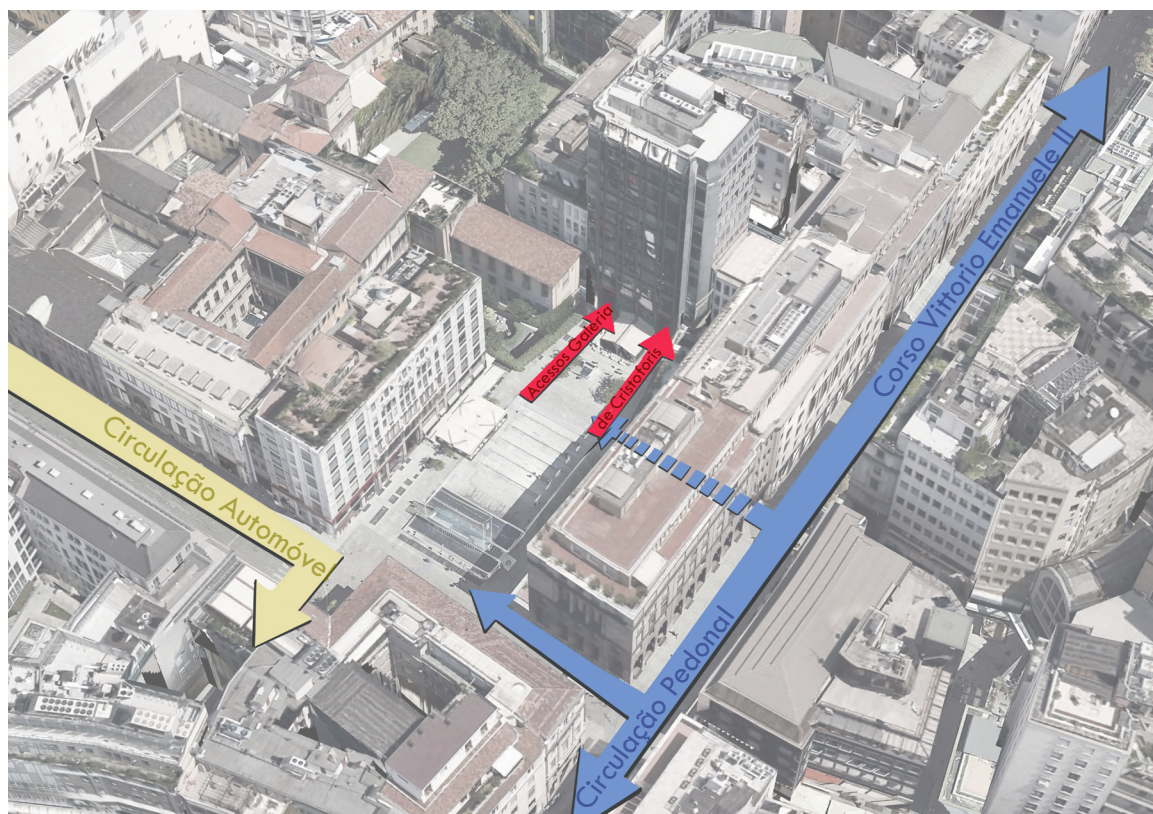
A partir de uma tentativa de relacionar a nova construção com o programa anteriormente desenvolvido neste local, constatou-se que o paralelepípedo de vidro foi desenhado, intencionalmente ou não, com as proporções de uma tela de cinema (1:1.66)², tornando-se numa referência ao antigo cinema Apollo, que outrora ocupava este lugar.

Contudo, além de um marco visual, considera-se que a implantação da fonte foi pensada de forma a interligar dois fatores importantes: a presença da água e o som que esta gera, sendo, por este motivo, os fatores catalisadores e atrativos da população que por perto circula. Assim sendo, foi posicionada na praça de forma a poder ser visualizada e escutada nos seus arredores, de modo a proporcionar uma atmosfera relaxante e um refúgio tranquilo que contrasta com o movimento intenso e com a confusão vivida na rua principal.

Relativamente ao **anfiteatro**, quando se analisa as perspetivas dos outros utilizadores constata-se que, tal como na fonte, num primeiro momento, a atenção do utilizador incide sob a materialidade do mesmo (*Tone*), interpretando-o como uma continuação da fonte, não só pela utilização dos mesmos materiais para revestimento do mesmo, como também pela continuidade da presença da água. Num segundo momento, a partir de uma observação mais cuidadosa, valoriza-se a originalidade do espaço (*Token*), não podendo ser encontrada esta solução de espaço público noutros espaços comerciais da mesma marca, tornando-se num lugar particular da cidade. Assim, enquanto para uns o visionamento do logótipo da Apple, tal como acontece com a fonte, promove uma associação direta com a marca,

¹ Um aspeto que não foi nunca referido pelo arquiteto como aspeto fundamental na elaboração do projeto.

² Neufert, E. (1998). *A Arte de Projetar em Arquitetura*. Editorial Gustavo Gili.



043 | 044 | 045

Esquema de Alinhamentos e Implantação | Anfiteatro de Dia | Anfiteatro de Noite

provocando uma ação: entrar para explorar os dispositivos tecnológicos (*Dici-Sign*), para outros utilizadores, a experiência deste espaço resume-se na construção da imagem de outros edifícios históricos a partir da sua observação, sendo símbolos reconhecidos da cultura italiana (*Icon*) ou edifícios que marcaram a cultura Milanese, que já não existem mais (*Index*). Por conseguinte, este espaço tem a capacidade de proporcionar não só as sensações de tranquilidade e descanso como também um sentimento de nostalgia e de reconhecimento de um antigo cinema (*Rhema*).

Assim sendo, o desenho do anfiteatro revela a preocupação do arquiteto de, em vez de cumprir exclusivamente o programa do projeto, isto é, a construção de um espaço comercial, tentar proporcionar à população um espaço público para usufruto de todos. Por isso, a implantação revela a preocupação com a envolvente, sendo um dos aspetos mais notórios o facto de as duas escadarias laterais se alinharem com os acessos da *Galleria de Cristoforis*, onde se realizavam os acessos ao antigo cinema subterrâneo, e também o facto do limite do anfiteatro coincidir com um acesso lateral para a *Piazza del Liberty*.

Por um lado, a história do local torna-se num aspeto fundamental uma vez que não só a sua forma e o posicionamento do novo edifício refletem a imagem do cinema Apollo, como também os eventos cinematográficos e musicais que são proporcionados neste espaço, tornando-o num local de descanso, encontro e de lazer dos habitantes, uma preocupação não encontrada noutros projetos do mesmo arquiteto para a mesma marca. Por outro lado, ao evocar a história do local, encontrou-se a solução para garantir a entrada de luz natural para o interior do espaço comercial ao desenhar o espaço público de uma forma “escalonada”. Em suma, toda a composição do exterior deste projeto procura relacionar a tradição de um país com a cultura de uma cidade: ao interpretar a fonte e o anfiteatro como objetos isolados considera-se estes como signos de um país enquanto que, ao observá-los como dois elementos dependentes, estes representam a tela e a sala de cinema que antes ocupava este local, agora numa cota superior à vista de todos que por lá passam. A conexão entre estes dois elementos ganha uma presença mais forte através do movimento da água, que “nasce” da fonte e flui até a base do anfiteatro, produzindo um local com uma atmosfera aprazível e serena.

Por fim, incidindo no **espaço comercial**, as perspetivas dos três interpretantes demonstram que este espaço se torna atrativo e inovador (*Token*) pelo facto de transmitir a sensação



046 | 047
Acesso ao Espaço Comercial | Espaço Comercial

de continuidade com o exterior, mesmo ao desenvolver-se num piso inferior. No entanto, apesar desta sensação de novidade e curiosidade, o modo como este espaço se desenvolve e organiza, como também a sua seleção de cores e texturas, permite reconhecer a identidade da marca Apple (*Icon*) ou, de uma forma mais pessoal, identificar traços de um espaço pertencente ao passado (*Index*), proporcionando ou um sentimento de nostalgia (*Rhema*) ou a necessidade de explorar e de permanência no local (*Dici-Sign*).

Posto isto, considera-se que a loja foi projetada como uma tentativa de relacionar o exterior com o interior, transmitindo a impressão de continuidade, através da incorporação do mesmo revestimento tanto nas paredes como no pavimento e a colocação de árvores da mesma espécie das que se encontram no exterior. Deste modo, a sensação da construção de um espaço de grande amplitude e não opressivo, ou até não claustrofóbico, deve-se ao elevado pé direito (que varia de 3,5 m a 6,20 m), à incorporação de árvores no interior, dando a impressão de uma dimensão ainda maior do que a que possui, à presença da luz natural, permitindo um visionamento para o exterior, e a um enorme cuidado no posicionamento da luz artificial. Mais uma vez, a sensibilidade do arquiteto em relação ao contexto histórico local é demonstrada pelo facto do espaço comercial ocupar exatamente o local onde o antigo cinema estava instalado, visto que as proporções da loja remetem para as proporções de uma sala de cinema³, tendo sido apenas adicionados os percursos de emergência/saídas de emergência nas suas laterais.

Concluindo, o projeto *Apple Piazza Liberty*, de *Fosters+Partners*, demonstra uma abordagem arquitetónica que procura uma solução que vai além da funcionalidade comercial, e principal, que o programa previa, existindo, por isso, uma grande vontade de o integrar tanto com o tecido urbano da cidade como também com cultura de Milão/Itália. Assim, através de uma cuidadosa análise e consideração pelo contexto histórico e pelas necessidades da sociedade contemporânea, o espaço tem a capacidade de ser simultaneamente inovador e cuidadoso, criando um ambiente que serve tanto aos propósitos comerciais da Apple quanto às necessidades sociais e culturais da comunidade local.

Posto isto, segundo a Teoria dos Signos de Charles Sanders Peirce, dependendo

³ De acordo com o livro *A Arte de Projetar em Arquitetura*, o comprimento máximo de uma sala de cinema varia entre 40 a 50 metros e, por isso, a sua proporção varia entre 2,7 e 3,5. O espaço comercial possui um comprimento de 48 metros e uma largura de 15,8 metros, resultando uma proporção de 3,03. Neufert, E. (1998). *A Arte de Projetar em Arquitetura*. Editorial Gustavo Gili.



048

Apple Piazza Liberty | Fonte e Entrada Principal

dos interpretantes, as categorias que caracterizam os diferentes Polos (Signo, Objeto e Interpretante) vão se alterando devido aos diferentes pontos de vista de cada um do mesmo objeto. De um modo geral, quando se incide sobre o Polo do Signo, é notório que as categorias mais utilizadas para descrever os vários objetos (Fonte, anfiteatro e loja) são *Token* ou *Tone*, ou seja, os objetos tornam-se apelativos ou pelas suas características materiais ou pela sua originalidade e inovação. Deste modo, é compreensível que o edifício não seja considerado como um *Type* visto que, para isso, necessitaria de estar associado a alguma regularidade, reproduzida de forma idêntica nas outras lojas da Apple. Tendo em conta esse aspeto, apenas o logótipo da marca, o sólido de vidro⁴ e a escolha de cores e de mobiliário do seu interior são os aspetos que realmente são aplicados noutros espaços comerciais da marca e, por isso, altamente identificados como a sua identidade, podendo, desta forma, ser considerados como *Type*. Por este motivo, quando analisado o Polo do Objeto, todas as categorias do mesmo são mencionadas, isto é, para alguns interpretantes é reconhecível certos elementos comuns noutras lojas da marca, considerando-a, por isso, como *Icon* ou *Symbol*, mas por outro lado, para outros o aspeto mais importante e fundamental, que anula todos os outros, é o facto de evocar uma realidade que já não existe mais, sendo, assim, um *Index*. Por fim, quando analisando o Polo do Interpretante, as categorias utilizadas foram *Rhema* e *Dici-Sign* porque, de facto, é considerado como um objeto que apela aos sentidos (efeito emocional proporcionado pela água ou pela nostalgia do antigo cinema) e que promove uma ação (desperta a curiosidade de entrar ou a necessidade de comprar). A única categoria não seleccionada foi *Argument* visto que nenhum interpretante perceciona o edifício de modo a ser possível chegar a um fim ou a uma conclusão lógica. Por outras palavras, um *Argument* é o resultado de quando alguém consegue focar o seu conhecimento nas características convencionais ou muito diversas de um objeto e questionar-se sobre ele, de forma a chegar a uma conclusão sobre este, o que seria possível se se analisar as considerações de um arquiteto, com o olhar preparado para detetar este tipo de aspetos, ou até o próprio arquiteto que elaborou o projeto.

Em suma, é curioso o facto de se descrever este projeto como uma “*expressão do entusiasmo infantil que fala em cada um de nós*” e que “*na sua simplicidade, ecoa a ideia*

⁴ No caso da Apple Piazza Liberty, o sólido de vidro é um paralelepípedo, enquanto que no caso da Apple Fifth Avenue, em Nova Iorque, é um cubo de vidro.



049

Apple Piazza Liberty | Interior da Fonte

*de caminhar numa grande fonte sem se molhar, e a alegria de estar vivo*⁵ uma vez que, com esta informação dada por quem o projetou, este edifício e o seu processo de conceção estão relacionados com a ideia de promover uma experiência sensorial e emocional para aqueles que estão a utilizar e a usufruir do espaço, sendo essa a sua principal intenção. Por outra perspetiva, promover uma ação, principalmente a de compra, não era uma prioridade porque, mais do que uma loja, o projeto foi concebido como uma *“responsabilidade (...) de criar uma nova praça pública em Itália, cujas praças e espaços urbanos sempre nos inspiraram*⁶. Desta forma, a utilização de *Dici-Sign* para descrever o objeto só acontece numa associação direta, não a um espaço público, mas a uma loja propriamente dita. Este tipo de associação direta só acontece devido à presença do logotipo da Apple tanto na entrada principal (fonte) como na base do anfiteatro, fazendo uma conexão por convenção (*Symbol*). É evidente a escolha de posicionamento do logotipo, sendo um trabalho para uma marca com tanta relevância, seria esperado por esta possuir um destaque em relação a toda a composição. No entanto, para seguir o conceito principal do Arquiteto que o projetou, apenas tornando este símbolo mais ténue e impercetível numa primeira observação ou, de uma forma mais radical, optando por posicioná-lo apenas no anfiteatro e não numa posição em que se destaca num primeiro plano, seria possível associar este edifício apenas ao seu aspeto emocional e sensorial, cuidadoso com as raízes do local, relacionando-se com a sociedade e cultura onde se insere.

⁵ *“an expression of child-like excitement that speaks to each one of us”* Foster and Partners. (2018). *Apple Piazza Liberty*. Foster + Partners.

⁶ *“responsibility(...) to create a new public plaza in Italy, whose piazzas and urban spaces have always inspired us”* Foster and Partners. (2018). *Apple Piazza Liberty*. Foster + Partners.

Construindo Significados
Considerações Finais



050

Casa das Histórias Paula Rego | Cascais

O presente trabalho permitiu explorar a interseção entre a Semiótica e a Arquitetura, demonstrando ser uma ferramenta viável para uma compreensão diferente do espaço construído e de aprimorar a forma de projetar. A partir das ideologias trazidas pelo filósofo Charles Sanders Peirce, introduziu-se a ideia da Arquitetura como uma forma de Linguagem, através da compreensão que a Arquitetura pode ser interpretada como uma forma de comunicação de culturas e valores, e desta forma complexa, onde cada elemento - desde a generalidade da forma até ao detalhe mais minucioso - atua como um signo carregado de significado. Assim, concluiu-se que, tal como a estrutura triádica defendida por Peirce - signo, objeto e interpretante - a Arquitetura é entendida como a relação entre forma, função e contexto, demonstrando uma estrutura para a análise e elaboração de um projeto.

A percepção de que os signos, na Arquitetura, se manifestam de forma pictórica (visual), fenomenal (material) e performativa (interativa), proporciona a criação de um espaço com uma atmosfera rica e multissensorial, valorizando o conceito de *Promenade Architecturale*, de Le Corbusier, onde se reconhece a importância do movimento e da descoberta gradual de um espaço na percepção arquitetônica, enfatizando que a Arquitetura é vivenciada no tempo e no espaço. Deste modo, são os elementos, como luz, materialidade e cor, que atuam como moduladores da experiência sensorial, e não meramente elementos técnicos.

Assim sendo, o desafio do arquiteto reside na criação de espaços que sejam coerentes e flexíveis, de forma a permitir não só diversas interpretações como diferentes utilizações ao longo do tempo. Neste sentido, a aplicação da Semiótica na Arquitetura reforça a necessidade de um desenho mais centrado no modo de habitar do ser humano, não se restringindo apenas às necessidades físicas, mas também às psicológicas e emocionais. Considera-se

que os edifícios não são objetos inertes, mas participantes ativos na vida cotidiana de cada um. Ao projetar com consciência, promove-se a construção não apenas de estruturas, como também de narrativas espaciais, marcadas pelo enriquecimento da experiência humana e pela sua contribuição para um profundo diálogo entre os indivíduos e o espaço construído.

O projeto *Apple Piazza Liberty*, em Milão, tornou-se num exemplo que demonstra as considerações acima referidas, sendo, por isso, considerado um exemplo da Arquitetura contemporânea com a capacidade de se integrar no tecido urbano, respeitando a memória do lugar e as tradições locais, nunca esquecendo as demandas comerciais e de identidade de uma marca, tornando-se num novo ponto de laser para a comunidade.

Assim, comprovou-se que a sensibilidade pelo contexto é fundamental, visto que ao incorporar elementos típicos e referências ao antigo cinema, se criou uma conexão significativa com a história e a cultura local, demonstrando que o equilíbrio entre inovação e tradição é possível, e que o sucesso de um projeto reside na sua capacidade de se integrar e melhorar o ambiente urbano existente.

Neste sentido, a Arquitetura tem um papel emocional e sensorial para cada um, isto é, além da sua funcionalidade, o projeto cria percepções diversificadas para cada um dos seus utilizadores e, deste modo, as suas diferentes interpretações de um mesmo espaço revelam a riqueza e complexidade do projeto, possuindo a capacidade de comunicar em múltiplos níveis.

Em suma, o edifício *Apple Piazza Liberty* exemplifica como a arquitetura contemporânea pode ir além da mera funcionalidade, criando espaços que enriquecem o tecido urbano, que respeitam a história local e proporcionam experiências significativas para diversos tipos de pessoas. Este projeto demonstra o potencial da arquitetura em criar lugares que são simultaneamente comerciais, culturais e socialmente relevantes, servindo como um modelo para futuras intervenções urbanas que procurem equilibrar as demandas do presente com o respeito pelo passado.

Atualmente, vive-se num mundo marcado pela velocidade, onde a pressa de conseguir algo e a rapidez na sua produção tornam-se na norma. A Arquitetura, antes uma arte proveniente da reflexão e da serenidade, não escapa a essa necessidade de rapidez. Deste modo, os projetos são idealizados e construídos num ritmo frenético, muitas vezes sacrificando a qualidade de vida. No entanto, como referido anteriormente, a Arquitetura vai

além de estruturas e materiais e, por isso, cada construção e cada intervenção num espaço devem considerar não apenas a eficiência do projeto mas, principalmente, o impacto que este terá na vida das pessoas. A Arquitetura é, sobretudo, um ato de respeito e cuidado pelas experiências humanas, com a capacidade de moldar comportamentos e criar emoções.

Ao ser priorizada a rapidez em detrimento da qualidade de vida, promove-se a construção de cidades cada vez mais frias e desumanas. Neste sentido, a Arquitetura deve ser pensada como um processo que transcende a mera construção de edifícios e, por isso, é necessário compreender as necessidades da população e, desta forma, ao dialogar com a comunidade, encontrar soluções que sejam, simultaneamente, inovadoras e sensíveis ao contexto.

Em suma, a Arquitetura é a arte de desenhar espaços para acolher, inspirar e que permitam a construção de uma vida plena e significativa, necessitando, por isso, de tempo, cuidado e compreensão de quem os usufrui tornar-se-á, afinal, na alma e na caracterização desse mesmo espaço.

Assim, e de forma a encerrar esta dissertação, de acordo com Fernando Távora,

“Para além da sua preparação especializada - e porque ele é homem antes de ser arquiteto - que ele procure conhecer não apenas os problemas dos seus mais diretos colaboradores, mas os do homem em geral. Que a par de um intenso e necessário especialismo ele coloque um profundo e indispensável humanismo.

Que seja assim o arquiteto - homem entre os homens - organizador do espaço - criador de felicidade.”¹

¹ Távora, F. (2022). *Da Organização do Espaço. Estudo Prévio 20. CEA/UAL* - Centro de Estudos de Arquitetura, Cidade e Território da Universidade Autónoma de Lisboa. Publicado a partir de Rodrigues, J. M. (2010). *Teoria e crítica de Arquitetura século XX. OA-SRS, Caleidoscópio.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbagnano, N. (2007). *Dicionário de Filosofia*. Martins Fontes.
- Arnheim, R. (1988). *A Dinâmica da Forma Arquitetônica*. (1.^a ed.). Editorial Presença.
- Ballester, J. M. (2017). *Norman Foster Foundation: Spaces*. Norman Foster Foundation.
- Campo Baeza, A. (2018). *A ideia construída* (6.^a ed.). Caleidoscópio.
- Cayne, R. (2019). *Peirce for Architects*. Routledge.
- Cremascoli, R., & Moschini, F. (2016). *Álvaro Siza in Italia / Il Grand Tour 1976-2016*. Accademia Nazionale di San Luca
- Designs and Concepts 2017-2021*. (2021). Norman Foster Foundation
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.
- Filgueiras, O. (1985). *Da Função Social do Arquiteto / Para uma Teoria da Responsabilidade numa Época de Encruzilhada*. E.S.B.A.P. - Arquitectura.
- Focillon, H. *A Vida das Formas*. Edições 70.
- Foster, N. (1991). *Team 4 and Foster Associates: Buildings and Projects. Vol. 1 1964-1973*. Watermark.
- Foster, N. & Glancey, J. (2017). *Talking and Writting*. (1.^a ed.) Norman Foster Foundation.
- Foster, N. (2019). *Place-Nature-Energy-Recycling-Materiality*. Discurso no LafargeHolcim Forum “Re-materializing Construction”, Cairo.
- Foster + Partners. (2016). *‘A’A’ Perspectives: The Droneport Project*. (1.^aed.). Hors-série.
- Foster + Partners. (2019). *Sustainability Manifesto 2019*. (1.^aed.) Foster + Partners.
- Grassi, G. (1980). *La arquitectura como oficio y otros escritos*. Gustavo Gill.
- Lacerda, B. (2021). *Sobre a plasticidade na obra de Norman Foster: uma perspectiva digital*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Porto]. Repositório.

- Le Corbusier. (1989) *Le poème de l'aangle droit*. Foundation Le Corbusier.
- Le Corbusier. (1991). *Precisions on the Present State of Architecture and City Planning*. Cambridge MA: MIT.
- Le Corbusier, & Jeanneret, P. (1995). *Ceuvre Complète Volume 1, 1910-1929*. Zurich: Les editions d'Architetcure.
- Le Corbusier. (1957). *The Chapel at Ronchamp*. Architectural Press
- Le Corbusier. (1947). *When the Cathedrals were White*. Reynal Hitchcock.
- Marques, A. (2013). *Uma Inquietação entre o Indivíduo e o Espaço/Distância, Vazio, Imagem*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Porto]. Repositório.
- Neufert, E. (1998). *A Arte de Projetar em Arquitetura*. Editorial Gustavo Gili.
- Norberg-Schulz, C. (2005). *Los principios de la arquitectura moderna: sobre la nueva tradición del siglo XX*. Reverté, Barcelona.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.
- Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press
- Peirce, C. S. (1998). *The Essential Peirce*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Samuel, F. (2010). *Le Corbusier and the architectural promenade*. Birkhäuser
- Sartre, J.-P. (1985). *The Phenomenology of the Imagination*. Traduzido por Bernard Flynn. Chicago: University of Chicago Press.
- Short, T. L. (2007). *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge University Press. Short, T. L. (2007). *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge University Press.
- Siza, A. (2019). *Imaginar a Evidência*. Edições 70.
- Siza, A. (2019). 01 Textos. Parceria A. M. Pereira.
- Siza, A. (2018). 02 Textos. Parceria A. M. Pereira.
- Siza, A. (2019). 03 Textos. Parceria A. M. Pereira.
- Siza, A. (2022). 04 Textos. Parceria A. M. Pereira.
- Sudjic, D. (2012). *Norman Foster: A Life in Architecture*. W&N
- Távora, F. (2022). *Da Organização do Espaço*. Estudo Prévio 20. CEAUT/UAL - Centro de Estudos de Arquitetura, Cidade e Território da Universidade Autónoma de Lisboa. Publicado a partir de Rodrigues, J. M. (2010). *Teoria e crítica de Arquitetura século XX*. OA-SRS, Caleidoscópio.

Távora, F. (1982). Da Organização do Espaço. Edições do Curso de Arquitetura da E.S.B.A.P.

Testa, P. (1988). A arquitetura de Alvaro Siza. Edições da F.A.U.P.

The Pritzker Architecture Prize 1999: presented to Sir. Norman Foster. (2000). Jensen & Walker

Venturi, R. (1992). Complexity and Contradiction in Architecture. The Museum of Modern Art, New York, in association with Graham Foundation for Advanced Studies in Fine Arts, Chicago.

Zumthor, P. (2006). Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects. Birkhäuser Verlag AG.

Zumthor, P. (1999). Thinking Architecture. Birkhäuser.

Zumthor, P. (2014). Peter Zumthor 1985–2013 Buildings and Projects. Scheidegger & Spiess,

WEBGRAFIA

Mucciarealli, B. (2017, Janeiro 17). Apple, chiude il cinema Apollo a Milano. Un futuristico Apple Store prenderà il posto. Hardware Upgrade, in www.hwupgrade.it/articoli/apple/4818/apple-chiude-il-cinema-apollo-a-milano-un-futuristico-apple-store-prendera-il-suo-posto_index.html [Consultado em 2024/08/28]

Apple, chiude il cinema Apollo a Milano. Un futuristico Apple Store prenderà il suo posto | Hardware Upgrade (hwupgrade.it) [Consultado em 2024/08/25]

Rausa, G., Ferrari, M., & Salveghi, W. (2016, Fevereiro). Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema Apollo. Sale Cinematografiche a Milano - giusepperausa. cinema Apollo - Milano, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/08/26]

Foster and Partners. (2018). Apple Piazza Liberty. Foster + Partners. Apple Piazza Liberty | Retail, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty [Consultado em 2024/08/29]

LISTA DE IMAGENS

001. Politécnico de Milão | Campus Leonardo | Piazza Leonardo da Vinci

- Arquivo Pessoal

002. Politécnico de Milão | Escola de Arquitetura, Urbanismo e Construção | Via Ampère

- *La "A" di Architettura rosso carminio al di sopra del nuovo ingresso* - Adaptado de *Architettura in Lombardia dal 1945 ad Oggi*, de S. Suriano, 2016, in www.lombardiabeniculturali.it/architetture900/schede/RL560-00057/?offset=4 [Consultado em 2024/07/12]

003. Politécnico de Milão | Escola de Arquitetura, Urbanismo e Construção | Pátio Interior

- *La scala elicoidale in cemento armato che collega la quota dell'ingresso alla quota del patio sottostante* - Adaptado de *Architettura in Lombardia dal 1945 ad Oggi*, de S. Suriano, 2017, in www.lombardiabeniculturali.it/architetture900/schede/RL560-00057/?offset=4 [Consultado em 2024/07/12]

004. Charles Sanders Peirce | Triadic System of Signs

- Produzido pela autora

005. Mies Van der Rohe | Pavilhão de Barcelona

- Adaptado de *AD Classics: Barcelona Pavilion / Mies van der Rohe*, de G.Merin, 2011, in www.archdaily.com/109135/ad-classics-barcelona-pavilion-mies-van-der-rohe [Consultado em 2024/07/20]

www.archdaily.com/109135/ad-classics-barcelona-pavilion-mies-van-der-rohe [Consultado em 2024/07/20]

006. Mies Van der Rohe | Pavilhão de Barcelona

- Adaptado de *AD Classics: Barcelona Pavilion / Mies van der Rohe*, de G.Merin, 2011, in www.archdaily.com/109135/ad-classics-barcelona-pavilion-mies-van-der-rohe [Consultado em 2024/07/20]

007. Tadao Ando | Casa Azuma

- *Casa Azuma / Tadao Ando* - Adaptado de *Arquiatlas*, de autor desconhecido, in arquiatlas.com/casa-azuma-tadao-ando/ [Consultado em 2024/07/20]

008. Aparência Pictórica | Primeira Observação

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

009. Aparência Fenomenal | Atenção à Materialidade

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

010. Aparência Performativa | *Promenade Architecturale*

- Adaptado de Foster + Partners / Apple Piazza Liberty, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

011. Maison du Bresil, Le Corbusier - Fotografia Digital

- Arquivo Pessoal

012. Maison du Bresil, Le Corbusier - Fotografia Analógica

- Arquivo Pessoal

013. Milão | Duomo

- Arquivo Pessoal

014. Cidade de Milão

- Esquema feito a partir de vista satélite retirada de *Google Earth Pro*, 28 de julho de 2023, 45° 27' 54.42" N 9°12'19.75" E, Altitude de Visualização de 6,44 km.

015. Bosco Verticale Garibaldi | Milão

- Arquivo Pessoal

016. Galeria Vittorio Emanuele | Piazza Duomo | Milão

- Arquivo Pessoal

017. Piazza del Liberty, 1960 | Milão

- *Piazza Liberty nel 1960* - Adaptada de Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema, de G. Rausa, M. Ferrari e W. Salveghi, 2016, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/07/30]

018. Piazza del Liberty, 1960 | Milão

- *Piazza Liberty nel 1960* - Adaptada de Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema, de G. Rausa, M. Ferrari e W. Salveghi, 2016, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/07/30]

019. Teatro Mediolanum

- *Il teatro Mediolanum* - Adaptada de Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema, de G. Rausa, M. Ferrari e W. Salveghi, 2016, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/07/30]

020. Teatro Mediolanum Demolido

- *Il teatro Mediolanum in demolizione* - Adaptada de Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema, de G. Rausa, M. Ferrari e W. Salveghi, 2016, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/07/30]

021. Sala inicial do Cinema Apollo, 2001

- *Il cinema Apollo nel 2001* - Adaptada de Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema, de G. Rausa, M. Ferrari e W. Salveghi, 2016, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/07/30]

022. Sala inicial do Cinema Apollo, 1990

- *Il cinema Apollo nel 1990* - Adaptada de Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema, de G. Rausa, M. Ferrari e W. Salveghi, 2016, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/07/30]

023. Apple Piazza Liberty | Fotografia Aérea

- Adaptado de Apple Piazza Liberty / Foster + Partners, de N. Young, 2018, in www.archdaily.com.br/br/978655/apple-piazza-liberty-foster-plus-partners [Consultado em 2024/06/20]

024. Apple Piazza Liberty | Planta Piso Inferior

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de Apple Piazza Liberty / Foster + Partners, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

025. Apple Piazza Liberty | Planta Piso Intermédio

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de Apple Piazza Liberty / Foster + Partners, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

026. Apple Piazza Liberty | Corte Transversal

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de Apple Piazza Liberty / Foster + Partners, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store

[Consultado em 2024/06/20]

027. Apple Piazza Liberty | Corte Longitudinal

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de *Apple Piazza Liberty / Foster + Partners*, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

028. Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de *Apple Piazza Liberty / Foster + Partners*, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

029. Apple Piazza Liberty | Base do Anfiteatro

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

030. Apple Piazza Liberty | Vista Corso Vittorio Emanuele

- *Apple Piazza Liberty* - Adaptado de *Foster + Partners*, 2018, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty

031. Base do Anfiteatro, Comparação com a Piazza di Spagna, Roma

Imagem produzida a partir da sobreposição de:

- *Apple Piazza Liberty* - Adaptado de *Foster + Partners*, 2018, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty

- *Piazza di Spagna, Roma* - Arquivo Pessoal

032. Interior do Espaço Comercial

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

033. Apple Piazza Liberty | Entrada |

Promoção de uma ação

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

034. Base do Anfiteatro

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

035. Interior do Espaço Comercial

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

036. Fonte

- *Apple Piazza Liberty* - Adaptado de *Foster + Partners*, 2018, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty

037. Anfiteatro

Imagem produzida a partir da sobreposição de:

- Adaptado de *Foster + Partners / Apple Piazza Liberty*, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

- *Il cinema Apollo nel 1959* - Adaptada de *Teatro Milanese - Mèdiolanum - Apollo - Spaziocinema*, de G. Rausa, M. Ferrari e W. Salveghi, 2016, in www.giusepperausa.it/cinema_apollo_-_milano.html [Consultado em 2024/07/30]

038. Iluminação Natural

- Produzido pela Autora.

039. Iluminação Artificial

- Produzido pela Autora.

040. Apple Piazza Liberty | Fonte

- Adaptado de Foster + Partners / Apple Piazza Liberty, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

041. Fonte como Tela de Cinema

- APPLE ABRE HOY LA TIENDA CON POSIBLEMENTE LA MEJOR ENTRADA DE LA HISTORIA - Adaptado de 2018, in www.igomeze.blogspot.com/2018/08/apple-abre-hoy-la-tienda-con.html?m=1 [Consultado em 2024/08/16]

042. Anfiteatro como continuação da Fonte (água)

- Apple Piazza Liberty - Adaptado de Foster + Partners, 2018, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty

043. Esquema de Alinhamentos e Implantação

- Esquema feito a partir de vista satélite retirada de Google Earth Pro, 28 de julho de 2023, 41° 27' 06.42" N 9° 11' 38.68" E, Altitude de Visualização de 278 m.

044. Anfiteatro de dia

- Apple Piazza Liberty - Adaptado de Foster + Partners, 2018, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty

045. Anfiteatro de Noite

- Apple Piazza Liberty - Adaptado de Foster + Partners, 2018, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty

046. Acesso ao Espaço Comercial

- Adaptado de Foster + Partners / Apple Piazza Liberty, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

047. Espaço Comercial

- Adaptado de Foster + Partners / Apple Piazza Liberty, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA

[foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA](https://divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA) [Consultado em 2024/08/28]

048. Apple Piazza Liberty | Fonte e Entrada Principal

- Adaptado de Foster + Partners / Apple Piazza Liberty, de G. Nardi, 2018, in divisare.com/projects/399466-foster-partners-giovanni-nardi-apple-piazza-liberty?fbclid=IwAR3umjwy6AWnNTqSNT7gDihcghPOeVBaFyrlMVS0r2vH_wY8VdaKM_wSiFA [Consultado em 2024/08/28]

049. Apple Piazza Liberty | Interior da Fonte

- Apple Piazza Liberty - Adaptado de Foster + Partners, 2018, in www.fosterandpartners.com/projects/apple-piazza-liberty

050. Casa das Histórias Paula Rego | Cascais

- Arquivo Pessoal

051. Apple Piazza Liberty | Planta Piso Inferior | 1:200

Produzido pela a autora a partir de:

- Milan Apple Store - Adaptado de Apple Piazza Liberty / Foster + Partners, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

052. Apple Piazza Liberty | Planta Piso Intermédio | 1:200

Produzido pela a autora a partir de:

- Milan Apple Store - Adaptado de Apple Piazza Liberty / Foster + Partners, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

053. Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura | 1:200

Produzido pela a autora a partir de:

- Milan Apple Store - Adaptado de Apple Piazza Liberty / Foster + Partners, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

054. Apple Piazza Liberty | Corte Longitudinal | 1:200

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de *Apple Piazza Liberty / Foster + Partners*, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

055. Apple Piazza Liberty | Corte Transversal | 1:200

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de *Apple Piazza Liberty / Foster + Partners*, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

056. Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura - Sombra 9h | 1:500

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de *Apple Piazza Liberty / Foster + Partners*, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

057. Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura - Sombra 19h | 1:500

Produzido pela a autora a partir de:

- *Milan Apple Store* - Adaptado de *Apple Piazza Liberty / Foster + Partners*, de Foster + Partners, 2018, in www.archiweb.cz/en/b/milan-apple-store [Consultado em 2024/06/20]

Tabela 01: Resultado da Análise das Interpretações dos diferentes Interpretantes

- Produzido pela a autora.

ANEXO

ENTREVISTA AOS UTILIZADORES DO ESPAÇO

NOTA:

Traduzido de Inglês e Italiano para português.

As pessoas contactadas foram, previamente, informadas sobre o tema a analisar. A entrevista foi desenvolvida com uma pequena amostra, informalmente, visto que o intuito inicial para a sua realização foi a elaboração de um trabalho académico no âmbito da disciplina *Theory in Contemporary Architectural Design*, por isso, não haverá qualquer divulgação de dados pessoais, não possuindo qualquer carácter investigativo.

Assim, com o contacto *in loco* procurou-se compreender a narrativa visual e espacial que cada um destes indivíduos cria e a forma como cada um interpreta os diferentes elementos que compõem este projeto que se resumem numa fonte, um anfiteatro e uma espaço comercial subterrâneo. A partir da análise das suas respostas foi possível categorizar o tipo de utilizador em: turista, habitante e consumidor.

PERCEPÇÕES E SENSações

O que sentiu ao entrar no edifício Apple Piazza Liberty pela primeira vez? Que emoções o edifício lhe desperta?

(Tentativa de explorar as sensações iniciais, como surpresa, curiosidade, ou admiração.)

"Fiquei imediatamente impressionado com a grandiosidade do lugar, mas ao mesmo tempo senti uma sensação de calma. É um espaço claramente contemporâneo e elegante, mas acolhedor."

"Senti-me como se estivesse a entrar num espaço do futuro, quase como uma fusão entre arte e tecnologia."

"Ao entrar no edifício, senti uma sensação de acolhimento e admiração. A arquitetura e a iluminação suave criaram um ambiente muito agradável."

"Fiquei impressionado com a transparência e a forma como o edifício parece emergir da praça, mas ao mesmo tempo esconder-se"

"Sinto uma mistura de admiração e atração pela sua simplicidade, curiosidade para explorar e uma sensação de bem-estar no espaço."

"Uma mistura de excitação, por caminhar para dentro de uma fonte, e tranquilidade, provocada pelo som da água."

O que mais chama a sua atenção ao se aproximar da entrada? Que sons percebe existirem no ambiente? Como contribuem para a experiência?

(Procurou-se descobrir se o visitante foi impactado pela fonte, pelas suas características minimalistas ou pela integração com o espaço público.)

"A fonte definitivamente é o que mais me chama atenção. A água a fluir na superfície de vidro cria um contraste interessante com a praça ao redor e pode ser escutado com alguma distância"

"A simplicidade, a forma como o edifício quase desaparece na praça. Parece discreto e imponente"

ao mesmo tempo."

"O som suave da água caindo esconde o ruído típico da cidade, criando uma atmosfera mais tranquila."

Qual a sensação que o ambiente lhe dá ao andar pelo interior do edifício? Como descreveria a atmosfera geral do espaço?

(Pretendeu-se entender a atmosfera que o ambiente transmite, seja tranquilidade, inovação ou integração com a cidade.)

"Senti uma paz muito grande. O uso do vidro e a presença de luz natural criam um ambiente sereno, sem exageros, aberto (porque consigo ver o exterior, mesmo estando cá embaixo) e fluido."

"É um ambiente muito leve e sofisticado. A transparência do vidro faz-me sentir conectado ao espaço exterior, mesmo estando dentro da loja."

"A iluminação natural que entrava era incrível. A combinação com a iluminação artificial era perfeita, criando uma atmosfera criativa, acolhedora e convidativa."

"Senti uma atmosfera de leveza e inovação, mas ao mesmo tempo acolhedora e convidativa."

"Onde a tecnologia e a Arquitetura se encontram"

"A sua atmosfera faz com que queira passar mais tempo na loja, a explorar os produtos."

"Os espaços abertos e os tetos altos criam a sensação de amplitude e facilitam a circulação de pessoas."

Conseguiu perceber alguma mudança na sua percepção à medida que se moveu entre o exterior e o interior do edifício? Como descreveria a sensação de transição entre o exterior e o interior da loja?

(Procurou-se explorar a transição entre o espaço público (praça) e o privado (loja), e como o projeto molda essa experiência.)

"Sim, do lado de fora parece mais uma praça, um espaço de estar, mas ao entrar, a sensação muda completamente."

"Definitivamente. Lá fora está-se em um espaço público, com a fonte e um espaço para sentar que relembra o antigo cinema, e ao descer para a loja, sente-se que está numa área mais voltada para a tecnologia."

"A transição é quase impercetível, como se a loja fosse uma extensão natural da praça."

Como o projeto influencia a forma como interage com o ambiente que o rodeia? O espaço pareceu funcional e fácil de navegar?

(Possibilidade de discutir a funcionalidade do projeto e como ele afeta o comportamento do utilizador.)

"Eu senti-me mais inclinado a explorar os produtos com calma, sem pressa. O espaço é tão aberto e fluido que é fácil poder passar horas ali."

"O desenho minimalista, típico da Apple, fez-me sentir confortável, sem distrações. Tudo parece muito bem pensado para que haja uma concentração nos detalhes."

"O espaço era muito bem organizado e fácil de navegar. Os móveis eram confortáveis e convidam o manuseamento dos produtos. Senti que tudo estava no lugar certo, onde se podia observar os produtos, onde se podia manusear e onde se aprendia mais sobre eles. Tudo isto torna a experiência de compra muito fluida."

"Os eventos e workshops gratuitos agregam um valor cultural para o bairro... As áreas de descanso/estar e os espaços para workshops representam a ideia de conexão e partilha de conhecimento."

Consegue-se sentir conectado com a natureza e com o espaço público ao visitar este edifício?

(Pretende-se investigar o impacto do design integrado com o ambiente natural, como o uso da água, da luz natural e da praça ao ar livre.)

"Sim, muito! A presença da água e as árvores ao redor da praça e as que estão no interior fazem com que nos sintamos conectados com a cidade, mesmo estando em um espaço tecnológico."

"O uso da luz natural e a integração com o exterior, a partir das janelas, fazem-nos sentir parte do ambiente, sem a separação rígida entre dentro e fora."

"É inspirador a atenção que se dá aos detalhes e a integração de elementos naturais, fazem com que eu me sinta relaxado e não opressivo."

O que achou da colocação de um lugar para sentar e relaxar no exterior?

(Tentativa de investigar como os visitantes relacionam o projeto com o desenho de um espaço público.)

"A área exterior com locais para sentar é ótima para relaxar e até trabalhar um pouco."

"Tornou-se num ponto de referência na cidade, até para quem não é cliente da Apple."

"Tornou-se num ponto atrativo, desde os fãs da marca e de arquitetura e até para os locais... ajudou com que os cafés e as lojas à volta conseguissem mais movimento."

ELEMENTOS ARQUITETÓNICOS

Que elementos arquitetônicos chamaram mais a sua atenção?

(Pretendia-se compreender se o visitante reparou nos vários elementos que compunham o projeto (fonte, anfiteatro e loja) e o que estes faziam lembrar.)

"Não consigo não visualizar que toda esta ideia de criar um espaço de estar escalonado, não foi uma referência ao antigo cinema que estava aqui... Entrava-se pelas Galleria de Cristoforis, e o cinema era enterrado... como está a loja neste momento."

"É a ideia do antigo cinema, mas ao ar livre."

"Eu sei que estamos em Milão, mas acabei de passar uns dias em Roma e posso estar influenciado... Mas o anfiteatro é alusivo ou ao grande coliseu ou às escadarias da Piazza di Spagna. A fonte é um elemento típico das praças italianas."

Conseguiu perceber a integração do edifício com a Piazza Liberty ao redor? Como descreveria essa integração? Reparou em algum contraste entre elementos contemporâneos e históricos?

E o que acha da sua localização?

(Investida para entender a percepção sobre como o edifício se relaciona com o espaço público ao redor, e se o visitante notou a harmonia entre os elementos.)

"Sim, a loja parece quase escondida. Eles conseguiram integrar perfeitamente o edifício com a praça, como se o espaço público continuasse para dentro da loja."

"A integração é tão boa que mal se percebe que se está a entrar num edifício. Parece que a praça é uma extensão da loja, ou vice-versa."

"O edifício parece fundir-se naturalmente com a praça, criando um espaço público agradável."

"O contraste entre o desenho contemporâneo da Apple com os edifícios históricos que evoca e que o rodeia."

"A localização da loja é a melhor parte... estamos no centro da cidade, perto das grandes atrações turísticas, mas, ao mesmo tempo, relativamente longe do caos e da confusão."

"A localização é boa, resulta da tradição milanese com a inovação da Apple, tornando-se num ponto de referência para a cidade... ou num novo ponto de encontro."

"A loja trouxe mais movimento para esta área de Milão"

"Bons acessos, com transporte público."

O que achou do uso de materiais como vidro e pedra na construção? Que texturas ou materiais notou no edifício?

(Uma pergunta para explorar a percepção dos materiais utilizados e como eles influenciam o visual do edifício.)

"O vidro dá uma sensação de leveza, e a pedra faz um contraste interessante, trazendo uma certa robustez. Acho que os dois materiais juntos criam um bom equilíbrio."

"Os materiais são muito modernos, mas ainda assim têm uma sensação de naturalidade. O vidro reflete a cidade, e a pedra reflete a cor da cidade, complementando o espaço."

"A combinação de cores neutras e elementos naturais criava um ambiente sofisticado e acolhedor. As mesas de demonstração interativas eram muito interessantes."

"O uso do vidro dá-me uma sensação de abertura, enquanto a água traz calma e frescor ao ambiente."

"Notei o contraste entre o vidro liso, a pedra texturizada e os elementos metálicos brilhantes."

Reparou na existência de luz natural no interior do edifício? Considera que pode afetar a experiência dentro da loja?

(Tentativa de entender a importância da luz natural no projeto.)

"Sim, a luz natural é maravilhosa. Ela deixa o espaço mais agradável e cria uma conexão com o exterior, fazendo com que se sinta ao ar livre, mesmo dentro da loja, num piso inferior."

"A iluminação natural faz a loja parecer muito mais aberta e convidativa. Não tem aquela sensação de estar em um ambiente fechado."

"A luz natural abundante durante o dia, compensada pela iluminação artificial à noite, tentam manter o mesmo ambiente dentro da loja."

Como descreveria a presença da água (a fonte) no edifício? Que sensações o uso de vidro e água evocam?

(A água é um dos elementos centrais no Apple Piazza Liberty, ao questionar sobre ela poderia revelar como os visitantes percebem sua importância.)

"A água cria uma sensação de fluidez, além de dar um toque de tranquilidade. Parece que o movimento da água contrasta com a rigidez dos materiais ao redor."

"A fonte é incrível. Ela não é só um elemento bonito, mas parece fazer parte da experiência, quase como um convite a entrar e explorar o edifício."

"A cascata adiciona um elemento dinâmico e refrescante, tornando o espaço mais vivo e atraente."
 "Acho que era o elemento que faltava aqui. Esta praça sempre foi um pouco esquecida, apesar da boa localização... foi mais um estacionamento do que outra coisa. Nada melhor do que colocar uma fonte, que é típica das praças italianas."

Reconheceu algum elemento que reflete a identidade da Apple dentro do edifício? Considera que o edifício representa bem os valores da marca Apple? Sentiu que o edifício atendia às suas necessidades como consumidor de produtos Apple?

(Uma pergunta que explora a conexão entre a arquitetura do edifício e a identidade simples, inovadora e tecnológica da Apple.)

"Sim, o minimalismo. Tudo é muito limpo, simples e transparente, com um foco claro na funcionalidade, o que reflete a filosofia da Apple."

"A logo da Apple estava presente em todos os lugares. As cores utilizadas eram as mesmas que encontramos nos outros produtos da marca. O edifício representa perfeitamente a inovação e a simplicidade da Apple."

"O minimalismo, as linhas limpas, o uso do vidro e o mobiliário de madeira no interior são muito característicos da Apple."

"A ideia da caixa de vidro pode ser vista noutras lojas, em Nova Iorque por exemplo, para não salientar que a presença do logo da Apple, que automaticamente nos faz compreender que isto é uma loja da Apple."

Como compara o edifício Apple Piazza Liberty com outras lojas da Apple que já visitou?

"Comparado com outras lojas da Apple que já visitei, o Piazza Liberty é mais espaçoso e luminoso. A integração com a praça o torna um espaço mais convidativo e menos intimidador."

Acredita que o desenho do edifício influencia na sua decisão de compra?

"Acredito que o desenho do edifício influencia sim na decisão de compra. Um ambiente agradável e bem projetado transmite uma sensação de qualidade e exclusividade, o que pode levar o consumidor a valorizar ainda mais os produtos."

Na sua opinião, o Apple Piazza Liberty é um ponto de referência para a cidade de Milão?

"Sim, o Apple Piazza Liberty é um marco arquitetónico e um ponto de referência para Milão. Ele atrai não apenas os consumidores da Apple, mas também turistas e pessoas interessadas em arquitetura e design."

Elementos que podem ser reconhecidos:

Traços minimalistas e limpos: Linhas retas, superfícies lisas, uso de materiais nobres e cores neutras.

Iluminação cuidadosamente projetada: Criação da mesma atmosfera através do controle da iluminação natural e artificial.

Uso de materiais naturais: Madeira, pedra e vidro para criar um ambiente acolhedor e sofisticado.

Tecnologia integrada: Telas interativas, demonstrando a integração de tecnologia no desenho do espaço

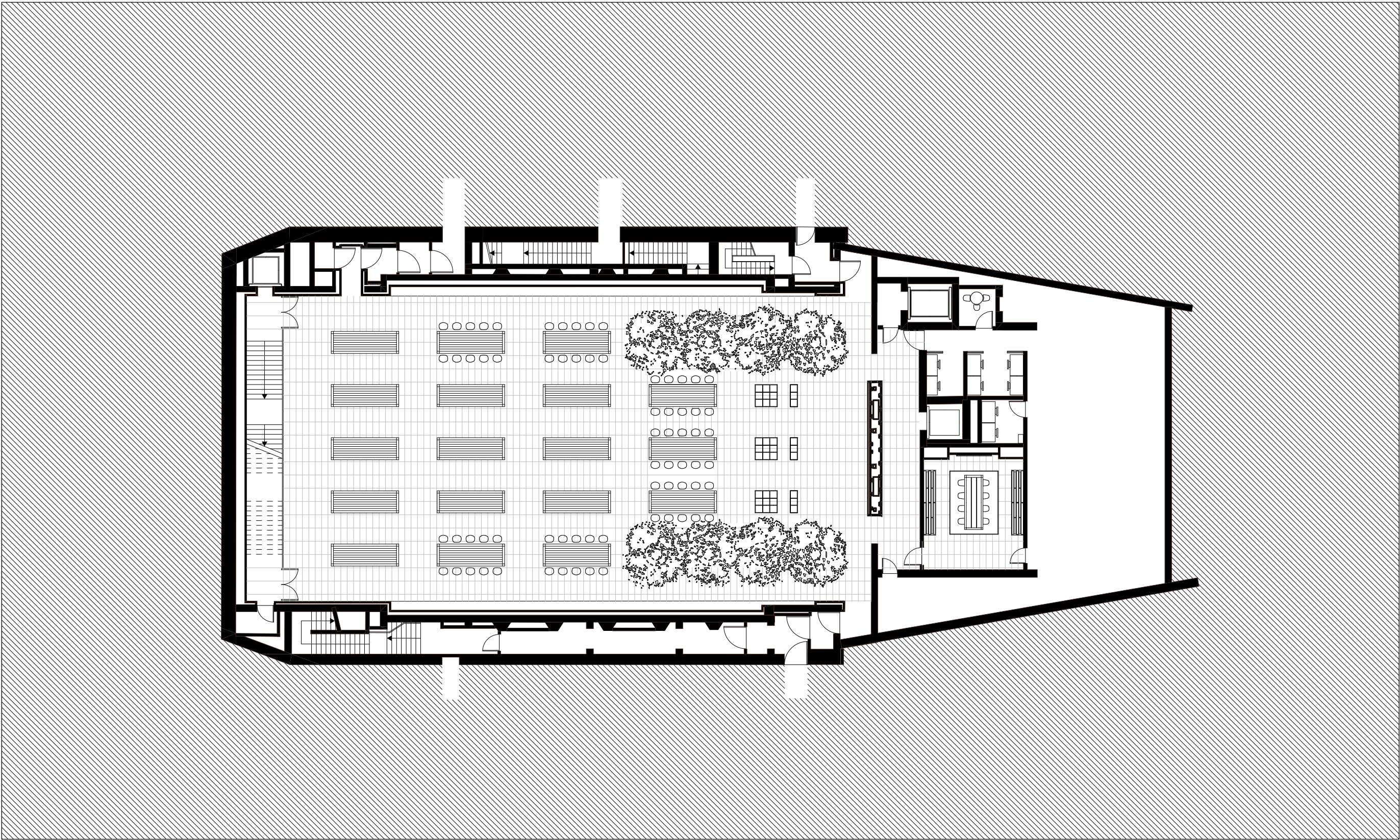
Mobiliário funcional: Design atemporal e confortável.

Elementos interativos: Mesas de demonstração, áreas de experiência.

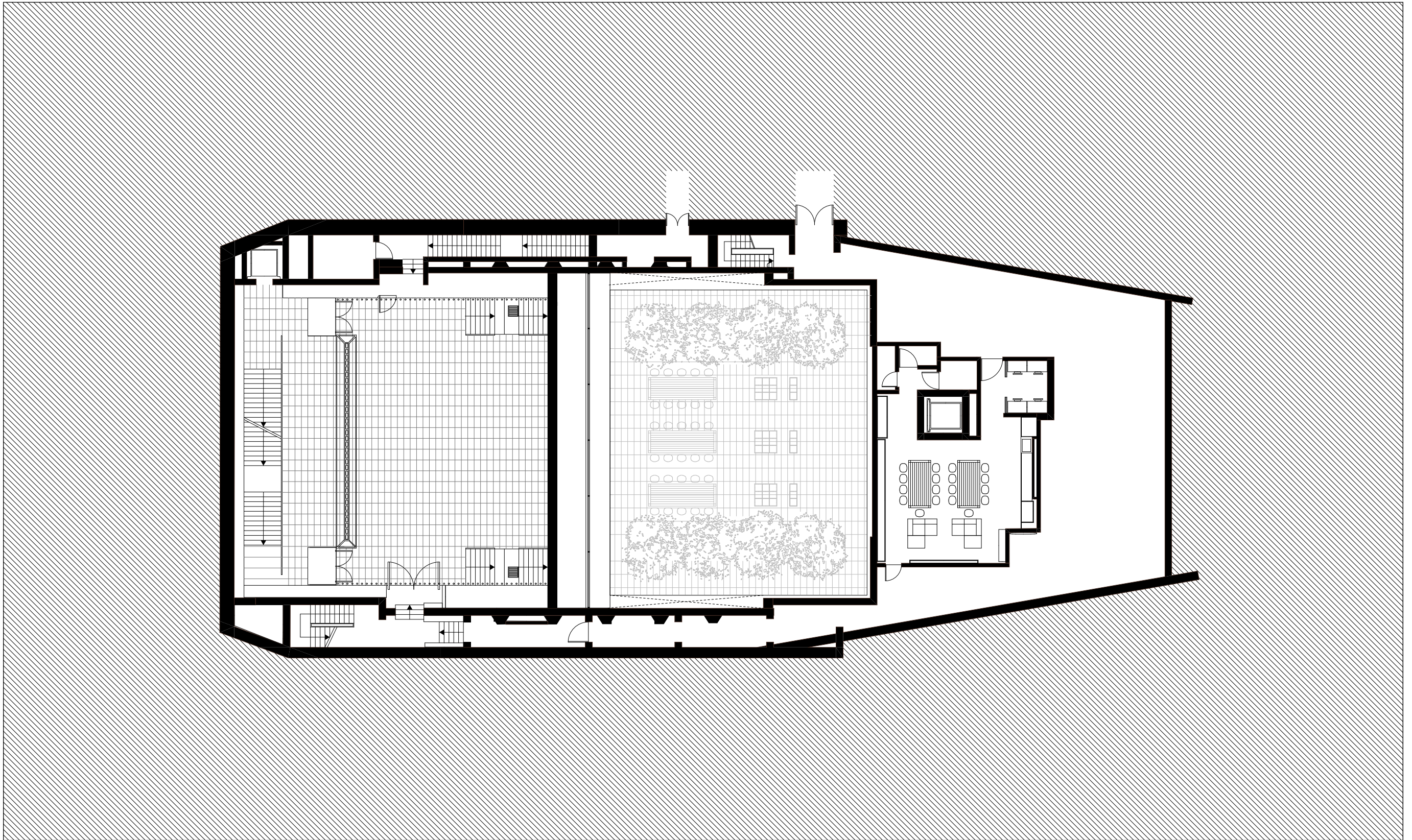
Referências à natureza: Uso de plantas e elementos naturais para conectar o interior com o exterior, como a grande cascata d'água na entrada.

Tabela 01: Resultado da Análise das Interpretações dos diferentes Interpretantes.

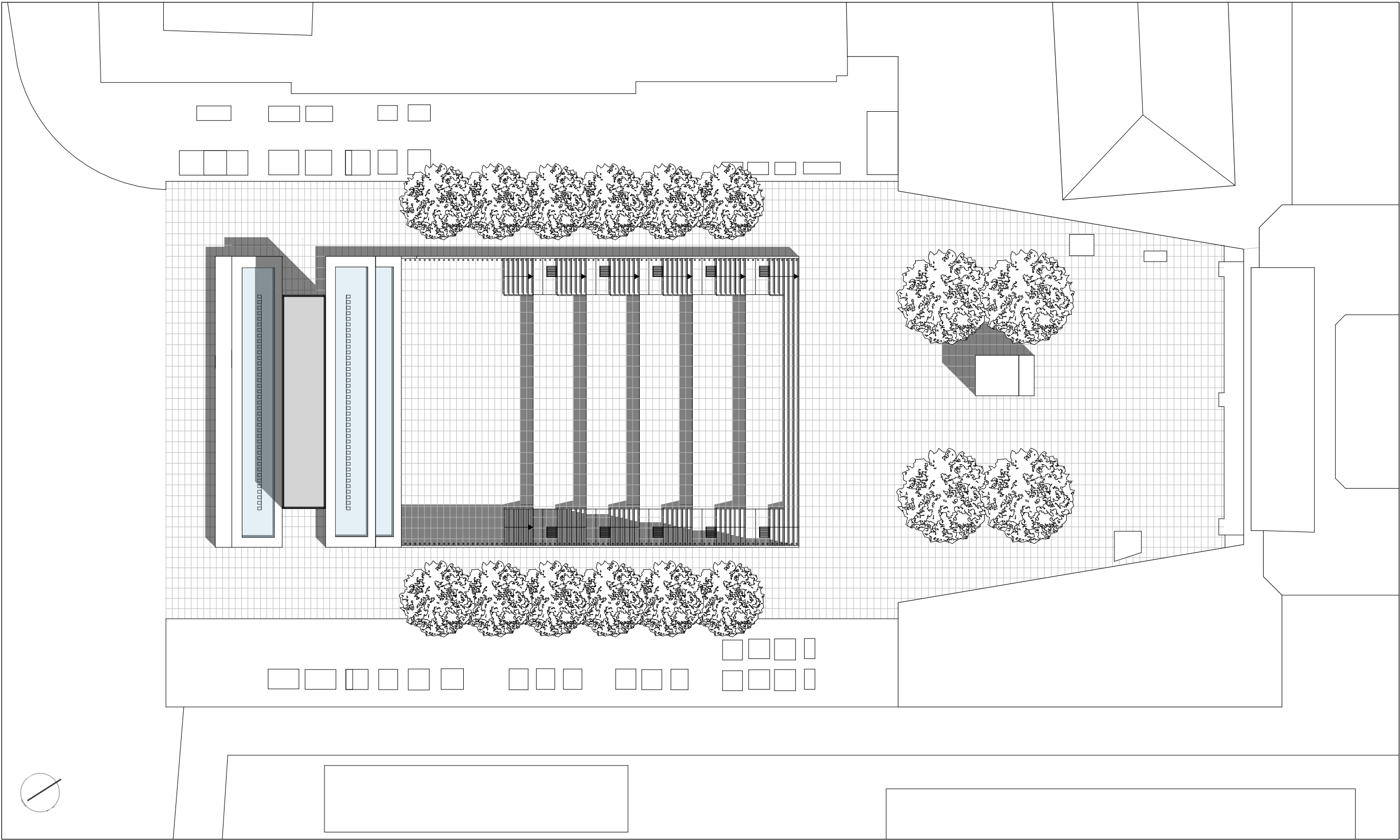
		Turista	Consumidor	Habitante
Fonte	Tone	X		
	Token		X	X
	Type			
	Icon	X		X
	Index			
	Symbol		X	
	Rhema	X		X
	Dici-Sign		X	
	Argument			
Anfiteatro	Tone	X		
	Token		X	X
	Type			
	Icon	X		
	Index			X
	Symbol		X	
	Rhema	X		X
	Dici-Sign		X	
	Argument			
Loja	Tone			
	Token	X	X	X
	Type			
	Icon	X	X	
	Index			X
	Symbol			
	Rhema			X
	Dici-Sign	X	X	
	Argument			



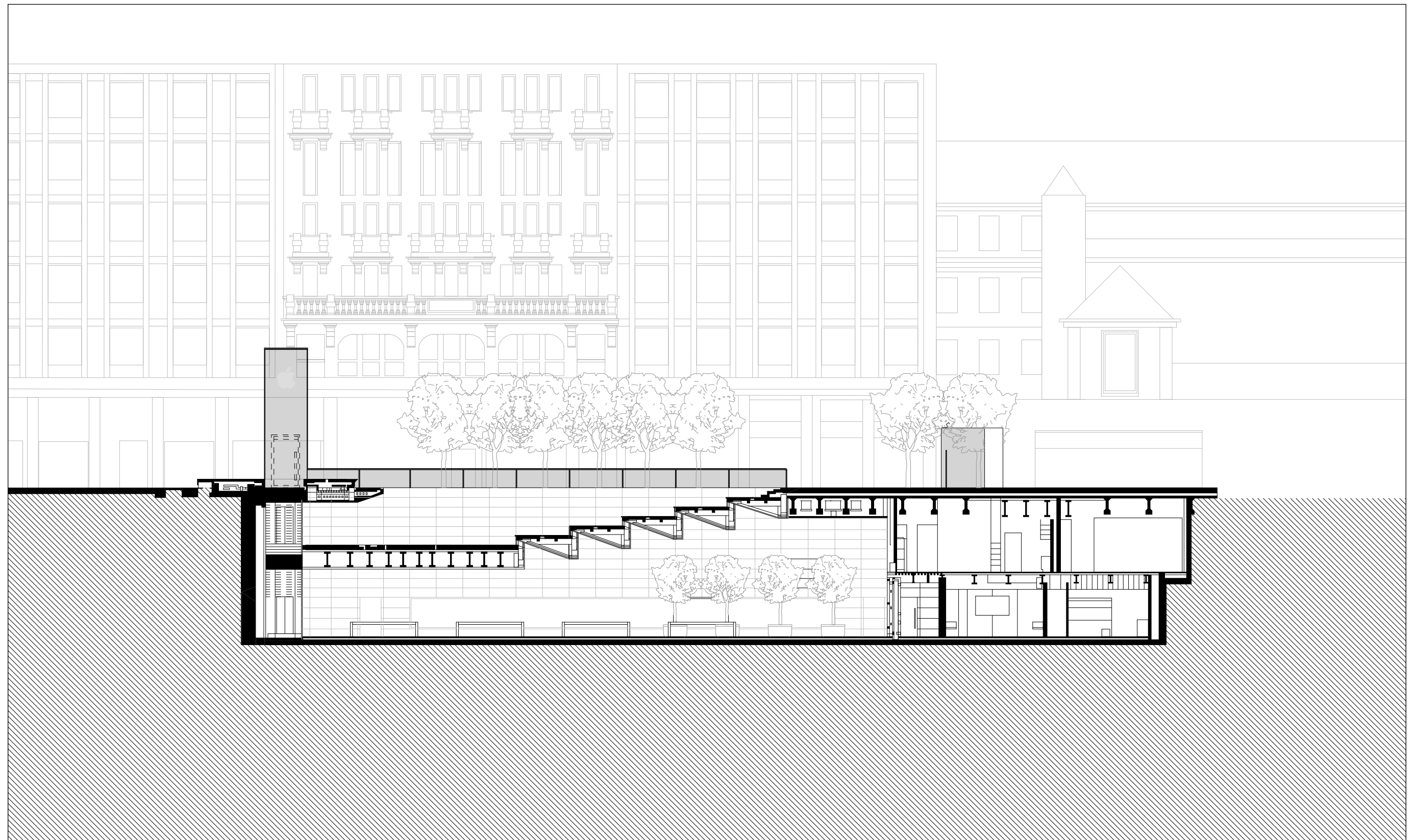
051
Apple Piazza Liberty | Planta Piso Inferior | 1:200



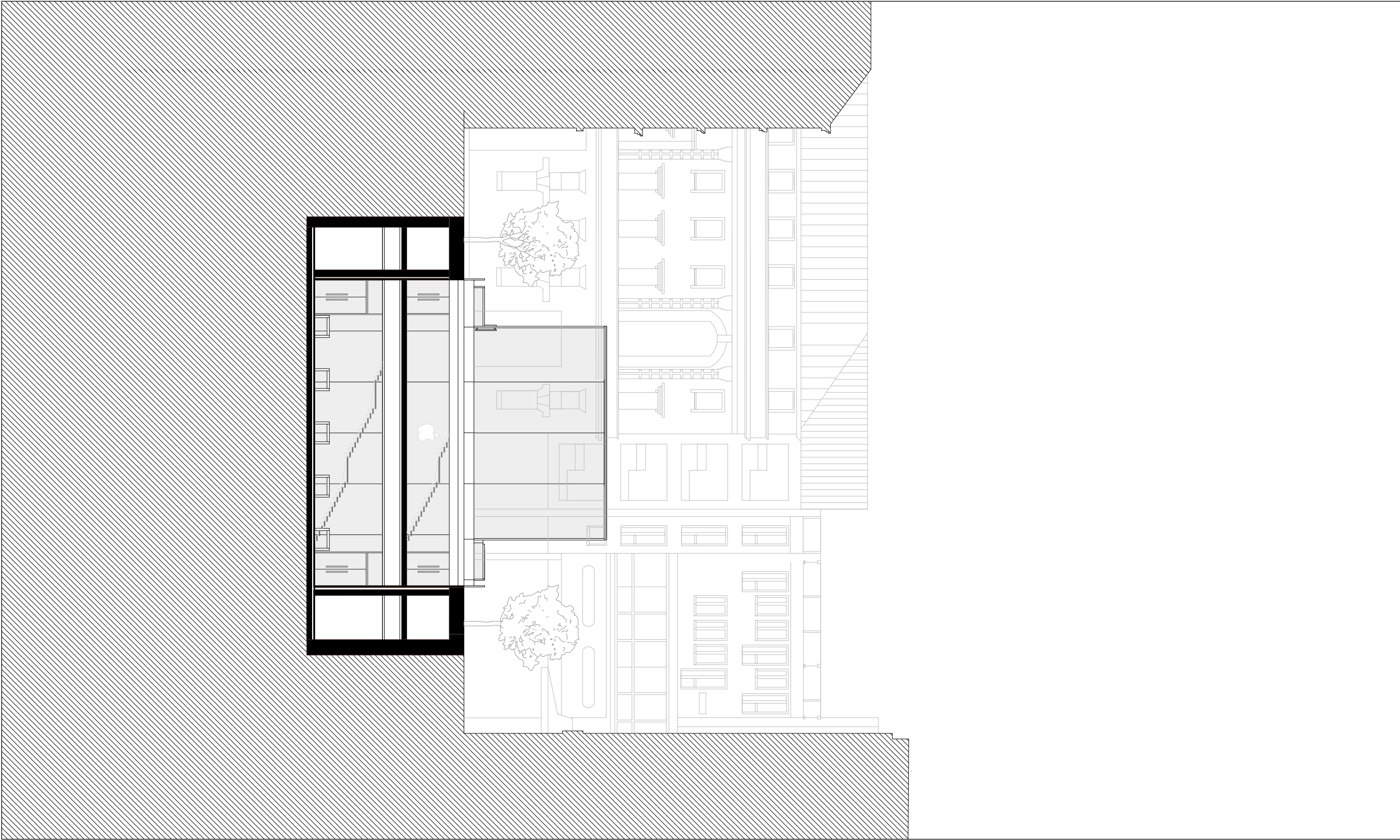
052
Apple Piazza Liberty | Planta Piso Intermédio | 1:200



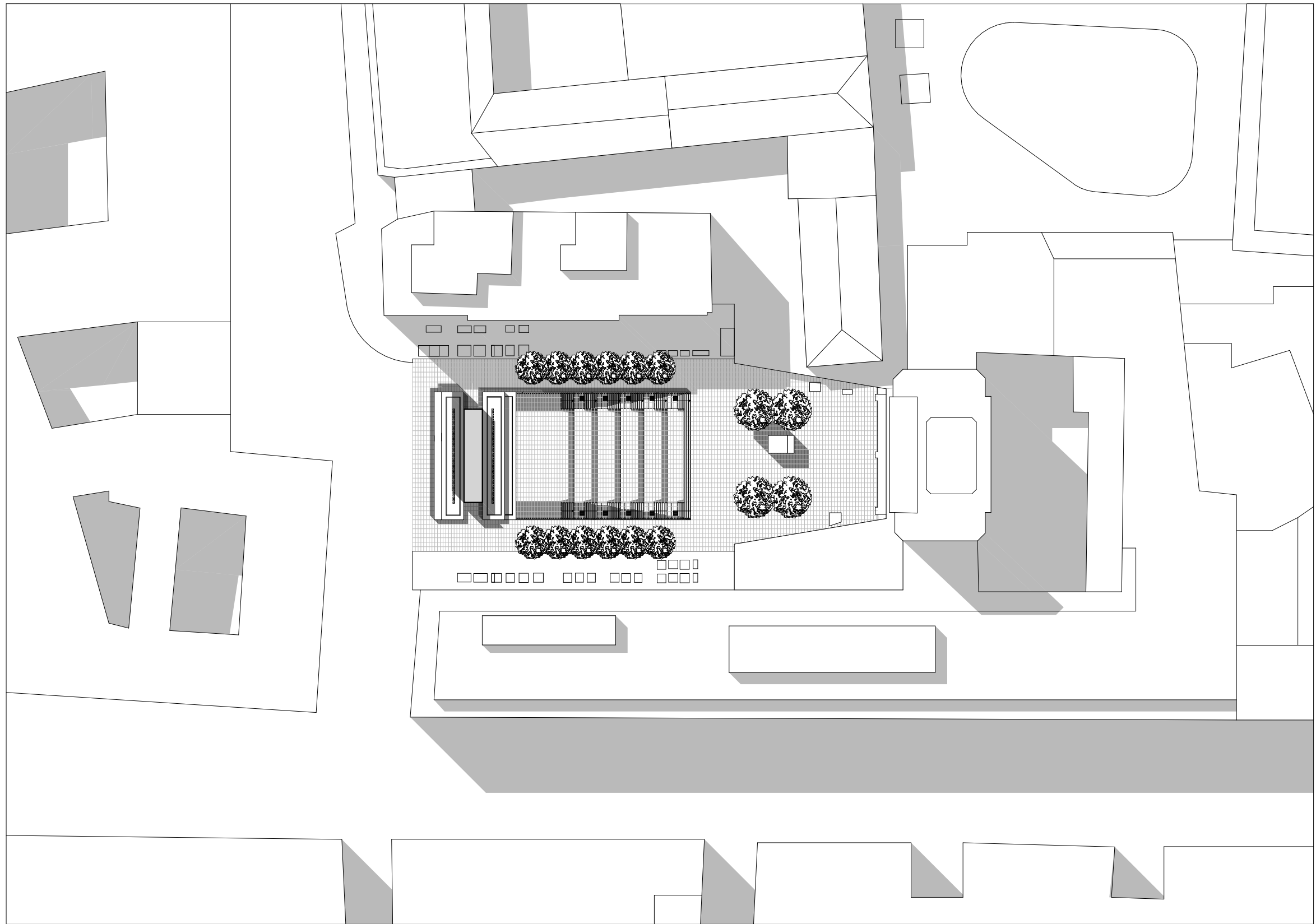
053
Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura | 1:200



054
Apple Piazza Liberty | Corte Longitudinal | 1:200

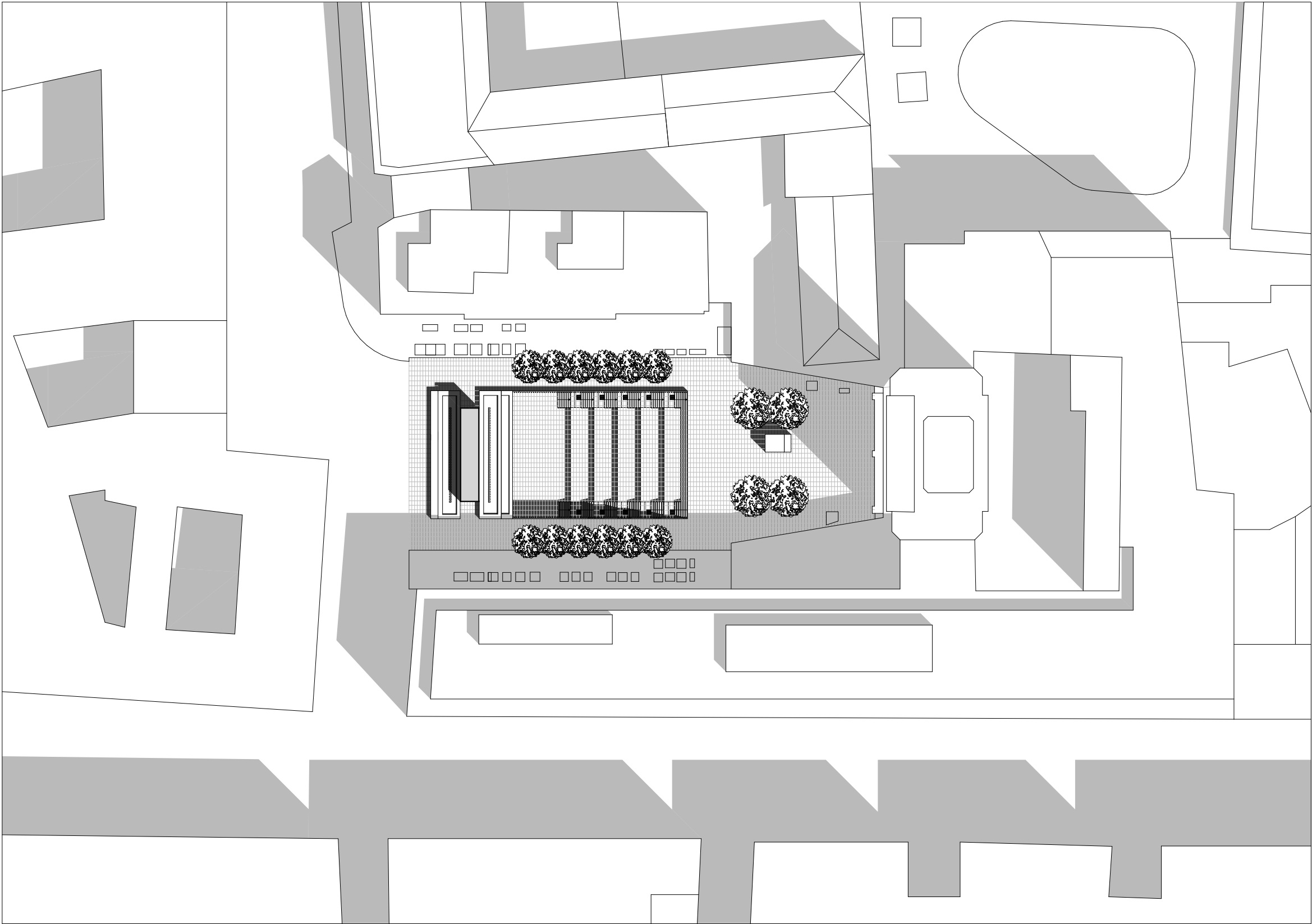


055
Apple Piazza Liberty | Corte Transversal | 1:200



056

Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura - Sombra 9h | 1:500



057
Apple Piazza Liberty | Planta de Cobertura - Sombra 19h | 1:500