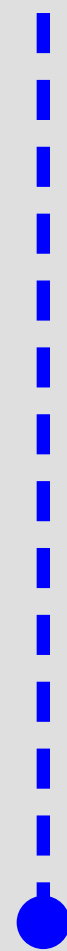


. deriva virtual .
o jogo do caminhar pelo
google street view

ESTÚDIO VERTICAL . GRUPO 23 . beatriz freitas, giovanna zanette, luciana fernandes, luiza souza e victor pacheco .

A DERIVA COMO INVESTIGAÇÃO

- . os **situacionistas** como conceito
- . como entender um espaço a partir de um percurso?



*transposição possível do
caminhar: google street
view*

LIMITES DA FERRAMENTA

- . 'nunca é de noite no mapa'
- . o que a ferramenta comunica? o que é capaz de comunicar?



leitura crítica do mapa

REGRAS COMO MÉTODO

- . regras como forma de se apropriar da ferramenta
- . **OuLiPo** = corrente literária que propunha criação de regras para suas produções
- . transposição para a arquitetura: a libertação do olhar e do caminhar pelas regras



exercício

. exploração e extrapolação da ferramenta a partir de um método: ***exercícios de leitura espacial por meio de regras, motivações comuns e interpretações subjetivas***

. entender o espaço do centro de Diadema e suas caracterizações a partir do mapeamento de ***percursos/vetores/narrativas textuais e imagéticas*** que possam comunicar não só sobre o local em questão, mas também sobre a ferramenta enquanto suporte de comunicação



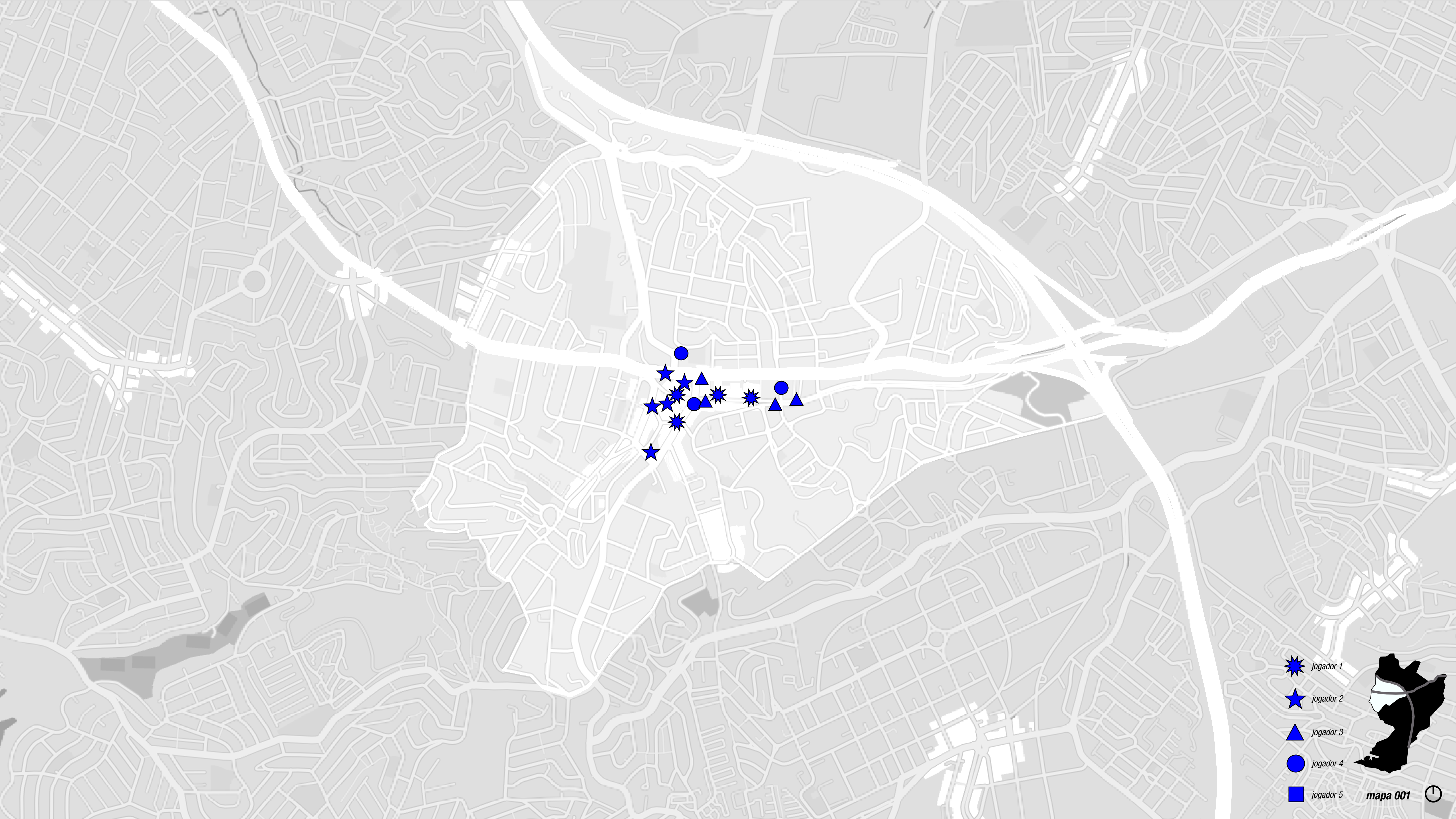
***os limites e as potencialidades da
ferramenta do google maps como método
de leitura arquitetônica do espaço***






aglomerações

O QUE pontos em que se concentram um grupo de quatro ou mais pessoas

PORQUÊ entender o espaço a partir dos fluxos de pedestres e seus usos, interpretando o contexto em que essas pessoas estão inseridas a partir das leituras possíveis por meio da ferramenta de trabalho

COMO partindo de um mesmo ponto do street view (Praça da Moça), caminhar até encontrar 5 grupos de pessoas e descrever a cena em 1 parágrafo descritivo e/ou interpretativo

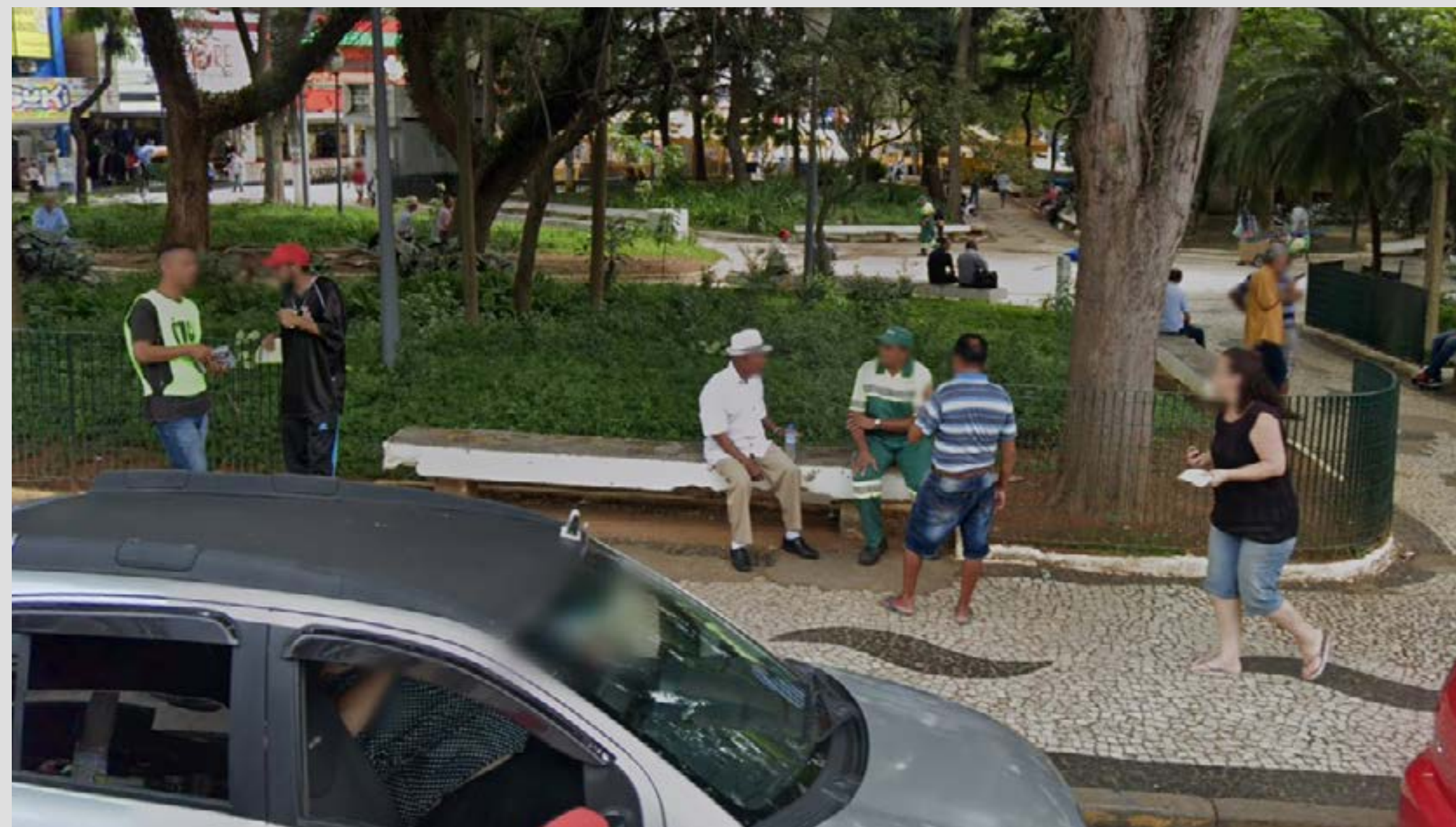


-  jogador 1
-  jogador 2
-  jogador 3
-  jogador 4
-  jogador 5



mapa 001 

Início minha caminhada na R. Graciosa, na altura da praça da moça e me desloco até a praça castelo branco. Na procura por grupos, já me deparo com uma porção deles espalhados pela praça. Na margem da praça há dois jovens conversando de pé, parecem estar trabalhando e isso justifica não estarem sentados. O rapaz mais à esquerda veste um colete com algum escrito indecifrável; o rapaz carrega nas mãos um maço de uns 200 panfletos: algum convite para almoçar, ou uma loja de roupas ou tudo isso junto, tal como já se viu em tantas ruas movimentadas do bairro do Brás. Ao lado da cena dos dois jovens há um grupo de três senhores, dois sentados e um de pé. Um deles arrumado com roupas claras e chapéu panamá, como um sambista tocador de cavaco ou qualquer outra pessoa idosa que tenha nascido por volta dos anos 40. Ao lado direito deste senhor senta a pessoa com quem fala diretamente: um outro senhor, talvez poucos anos mais jovem, que talvez se encontre em horário de descanso do trabalho. Ele veste um uniforme verde que insinua que este talvez seja gari. Um terceiro senhor, de pé e a frente do senhor zelador, está de costas para o veículo e parece prestar atenção na conversa dos dois companheiros. Ele é o único a calçar chinelos.



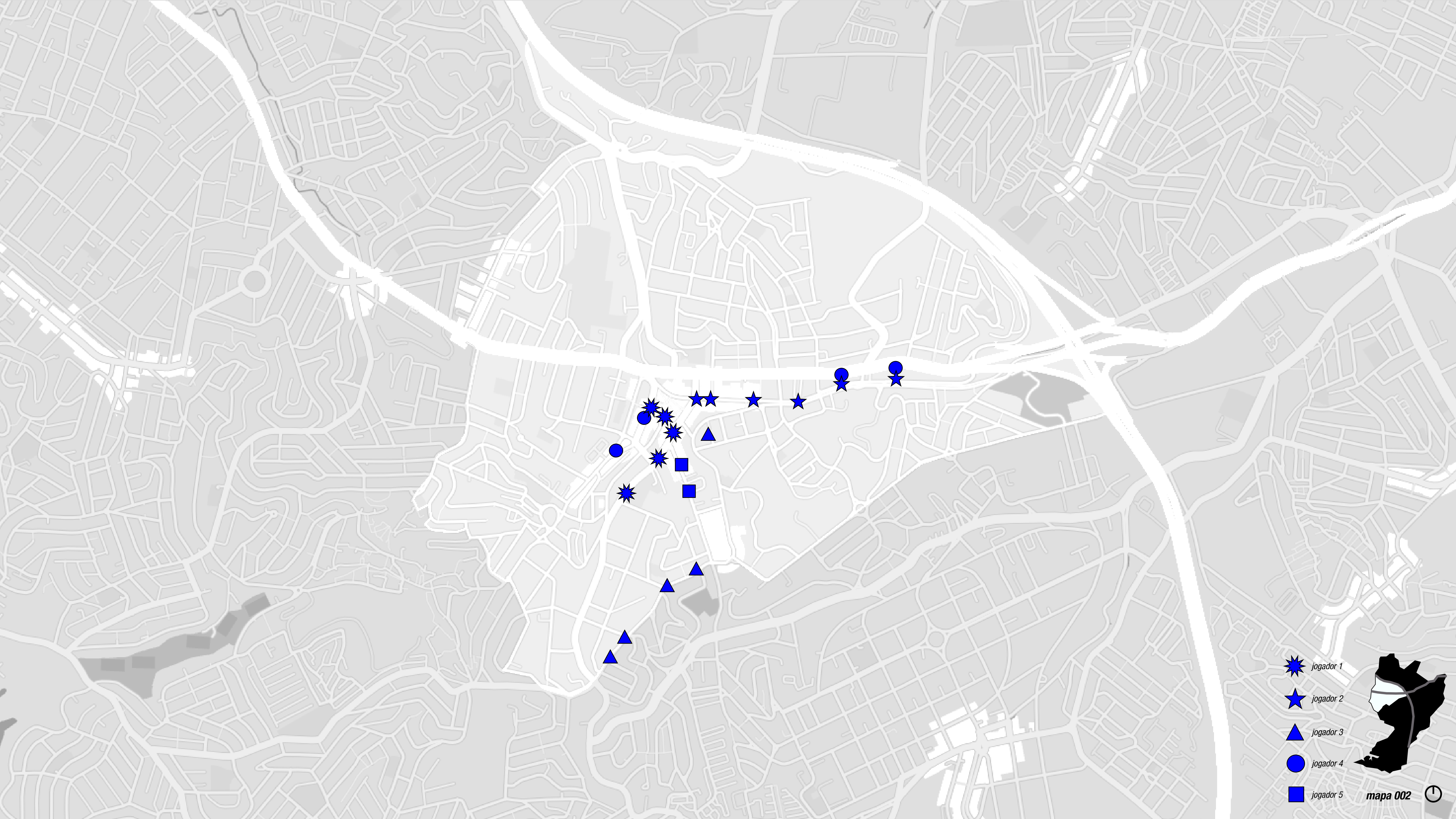
O primeiro grupo se encontra na Praça Castelo Branco, 5 homens, alguns sentados no banco e outros apoiados no gradil, ao fundo é possível ver várias outras pessoas sentadas em outros bancos no interior da praça. Dos homens em primeiro plano, três são idosos e parecem conversar, um deles é gari, o outro pode ser motorista de um dos táxis parados em frente; os outros dois parecem vendedores ambulantes do entorno da praça que também conversam.

dialogismos

O QUE outdoors/placas de lojas cujos nomes são derivações da palavra '*diadema*', ou que contenham a palavra '*diadema*'

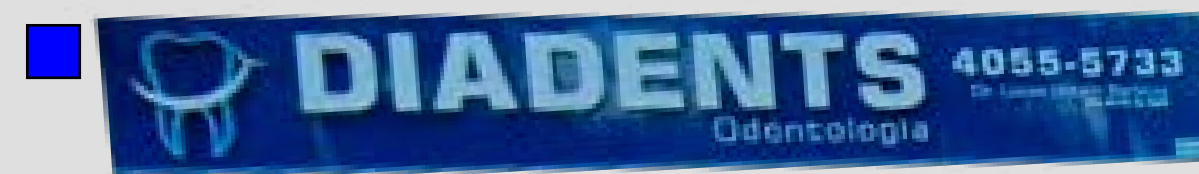
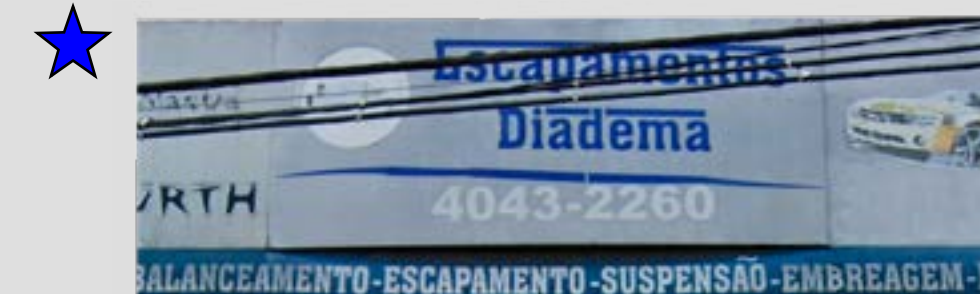
PORQUÊ entender a identidade local e comercial do centro, e as apropriações e desconstruções de sentido e da forma da palavra '*diadema*'

COMO percorrendo as avenidas escolhidas em grupo previamente em toda sua extensão no street view e registrando esses elementos por prints da tela do computador



-  jogador 1
-  jogador 2
-  jogador 3
-  jogador 4
-  jogador 5



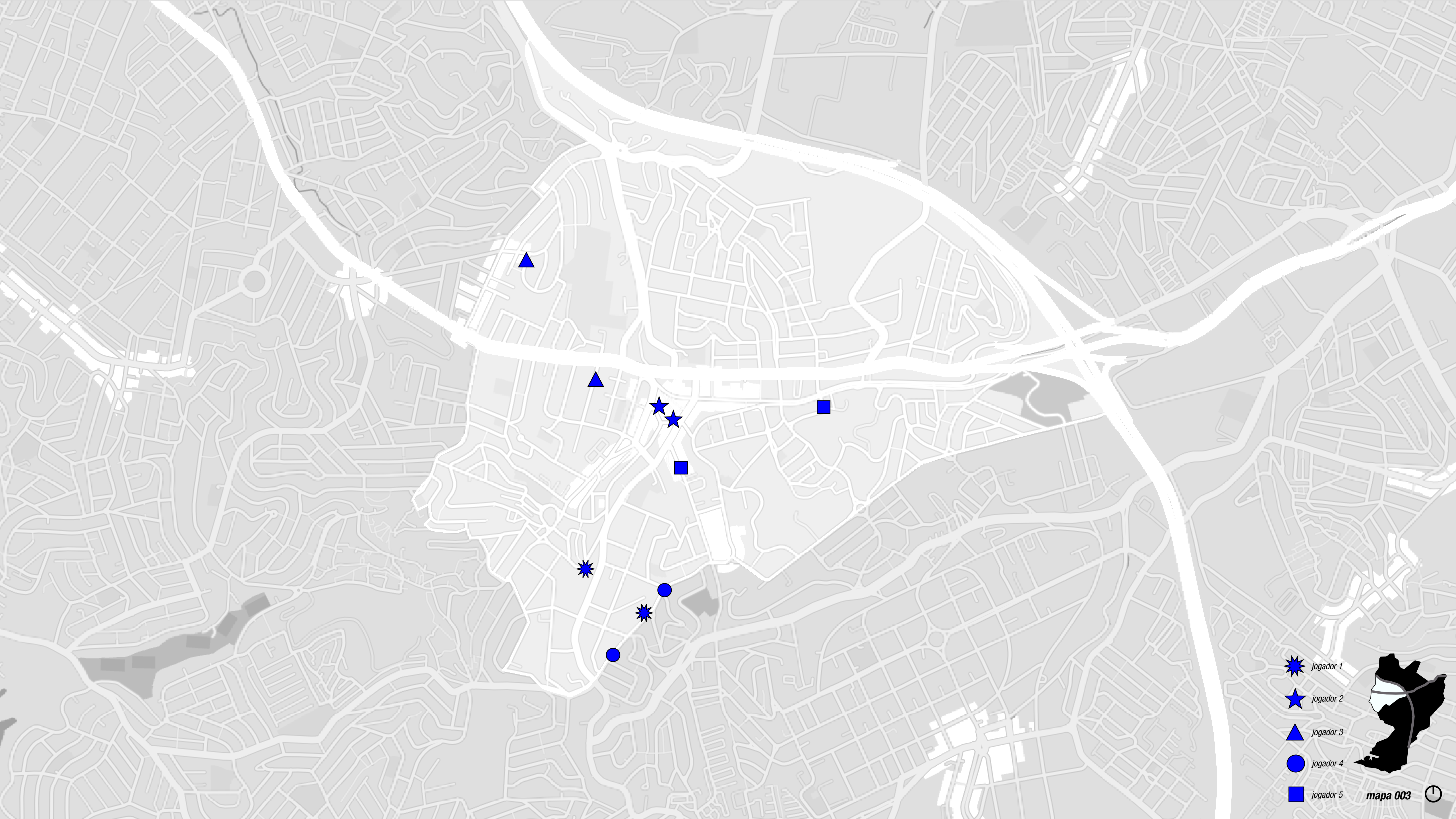






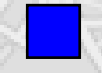
vida noturna

O QUE identificação de lugares com potencial de movimentação no período noturno

PORQUÊ especular acerca da vida noturna do centro de diadema, compreendendo quais características fazem de um espaço um potencial para esse tipo de ocupação

COMO explorar uma região do centro de diadema a partir de um ponto previamente selecionado em grupo por meio do street view, buscando dois lugares que representem a vida noturna na sua interpretação e registrar com uma colagem por meio do print da tela



-  jogador 1
-  jogador 2
-  jogador 3
-  jogador 4
-  jogador 5





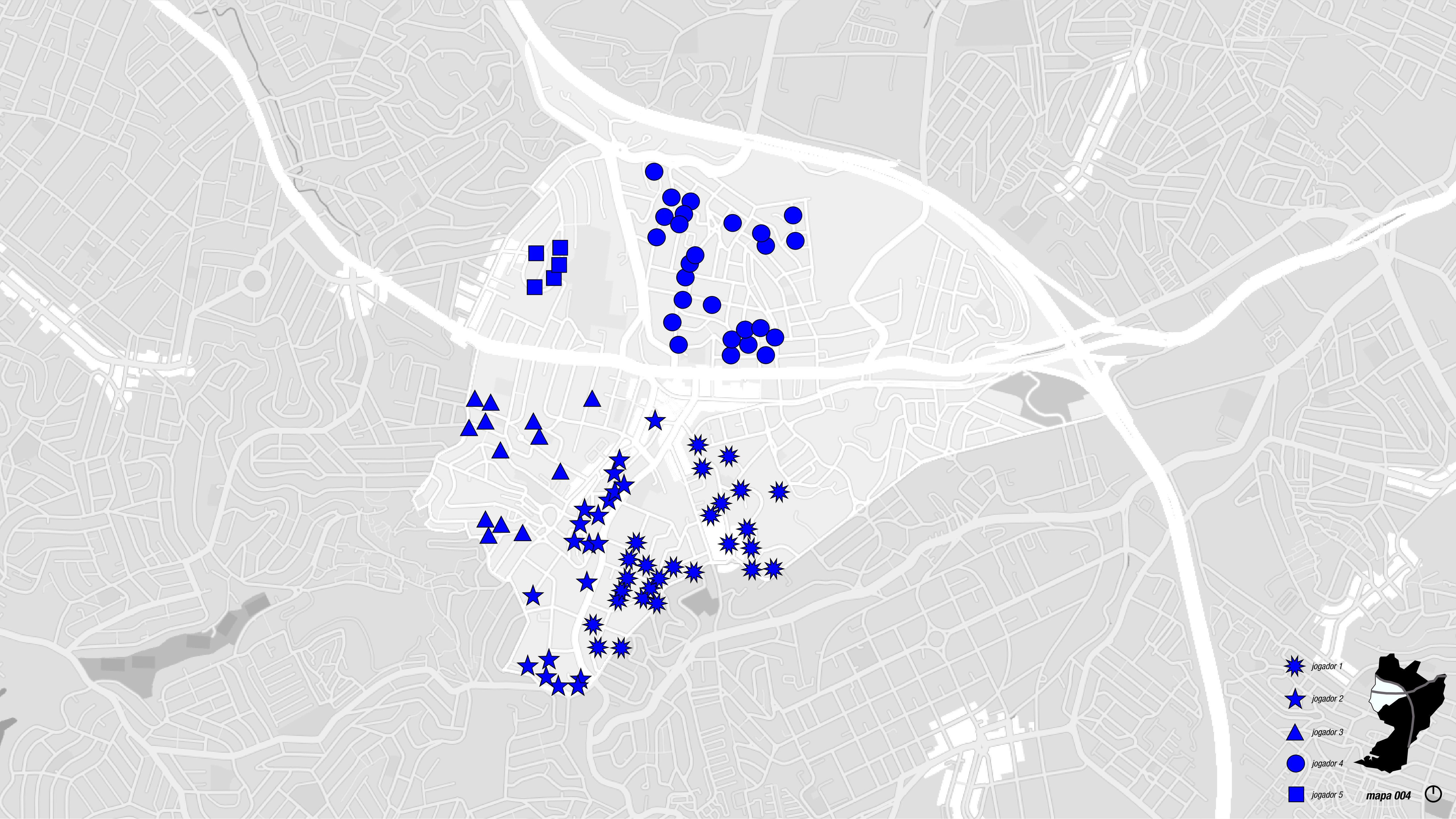


passado em reforma

O QUE edificações em reforma ou em construção

PORQUÊ identificar as transformações arquitetônicas ao longo do tempo no centro de Diadema

COMO fazer uma deriva pela área previamente determinada em grupo, no ano mais antigo disponível no google street view, buscando edificações em reforma ou em construção - ao achar, registrar com um print e depois mudar a data de visualização para o ano mais recente disponível e registrar com outro print



-  jogador 1
-  jogador 2
-  jogador 3
-  jogador 4
-  jogador 5









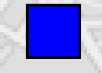
fachada ativa

O QUE comentários de frequentadores que aparecem durante a deriva do google street view

PORQUÊ analisar os comércios/serviços a partir das experiências de quem já os visitou e traduzir materialmente essas avaliações na composição das fachadas

COMO encontrar dois comércios/serviços nas ruas do entorno da Praça da Moça e fazer uma colagem que integre a fachada do estabelecimento e comentários selecionados entre os disponíveis pela deriva do street view

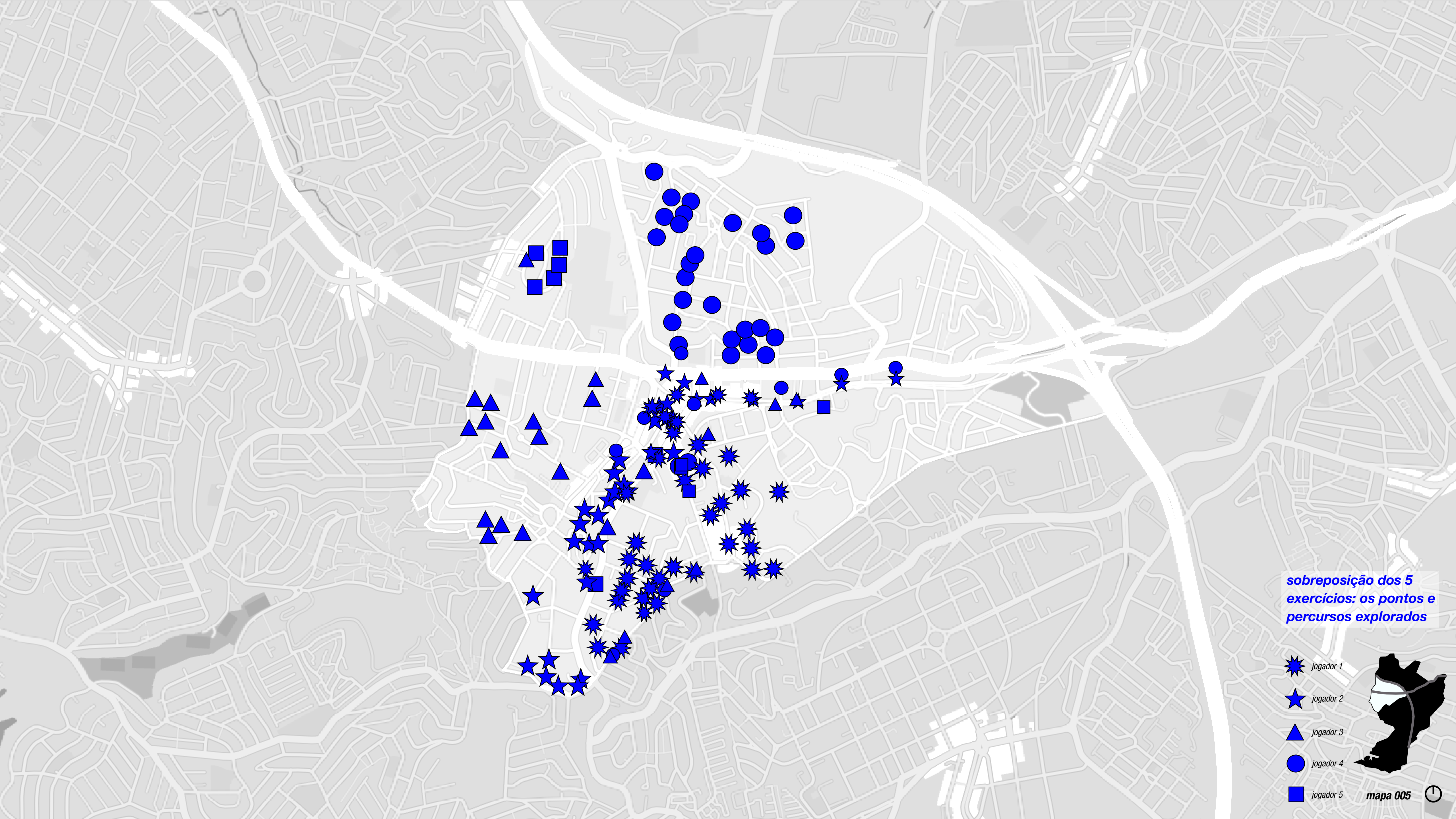


-  jogador 1
-  jogador 2
-  jogador 3
-  jogador 4
-  jogador 5









**sobreposição dos 5
exercícios: os pontos
e percursos explorados**

-  jogador 1
-  jogador 2
-  jogador 3
-  jogador 4
-  jogador 5



