

# Urbanismo Tático em Goiânia

## INTERVENÇÃO NO CENTRO

**Tema**  
Urbanismo Tático  
no centro de Goiânia, Goiás

**Temática**  
Intervenções Urbanas  
Reconstrução da paisagem  
Mobilidade ativa

**Local**  
Setor Central  
Goiânia - Goiás - Brasil

### RESUMO

O projeto visa analisar e diagnosticar os problemas mais recorrentes relacionados a mobilidade ativa e tática no centro histórico de Goiânia, Goiás.

Possui como proposta de intervenção urbana a elaboração de **Percursos** que valorizem a paisagem e os conceitos de caminhabilidade, estimulando a participação ativa do cidadão na cidade. Atuando com a implementação de um **Parque Urbano**, e um **Mobiliário piloto**, para fornecer apoio as vivências do cotidiano.

**Palavras-chave:**

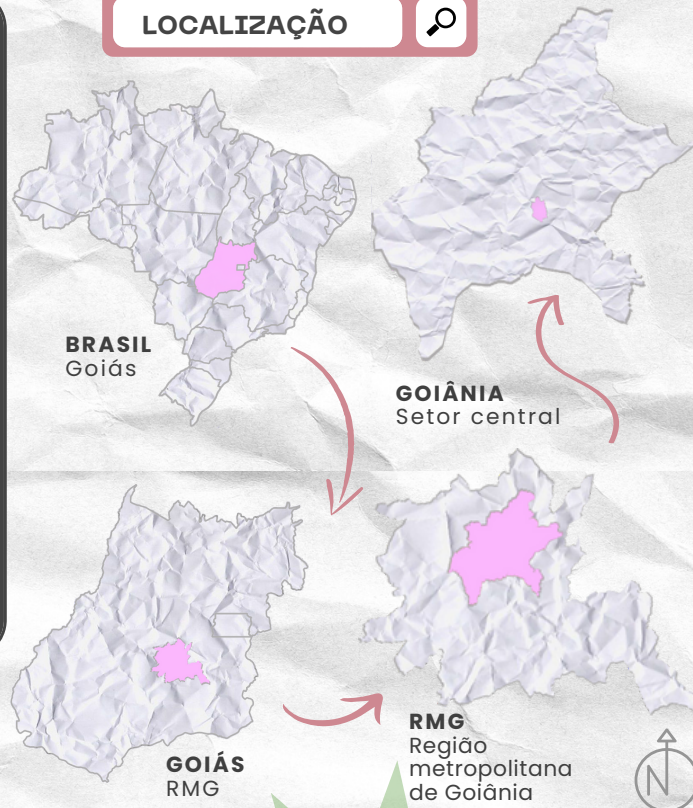
Mobilidade, Urbanismo Tático, Espaços públicos, paisagem, Caminhabilidade e Cotidiano.

### A cidade, o urbano, o lugar

Escolhida como objeto de estudo e para a proposta de intervenção urbanística, Goiânia é a capital do estado de Goiás. O seu surgimento, teve como incentivador principal Pedro Ludovico Teixeira, sendo o governador do estado na época, a cidade foi planejada e idealizada pelo engenheiro, arquiteto, urbanista e paisagista Atilio Correia Lima, e inaugurada em 1933.

Construída inicialmente para 50 mil habitantes, entretanto, devido a uma série de fatores, na década de 1960 Goiânia ganhou cerca de 125 novos bairros e tudo isso exige mais infraestrutura, energia, transportes e escolas. Atualmente possui população estimada (2021) de mais de um milhão de habitantes. Trazendo diversas reflexões sobre a cidade e questionamentos sobre infraestrutura urbana existente.

### LOCALIZAÇÃO



### GOIÂNIA GOIÁS

- Legenda**
- Av. Anhangüera
  - BR - 153
  - Perimetral Norte
  - Av. Bandeirantes
  - O Recorte
- CENTRO GOIÂNIA**
- Av. Goiás
  - Av. Tocantins
  - Av. Araguaia
  - Av. Anhangüera

### CENTRO

O setor central é o primeiro bairro de Goiânia, partindo de um traçado com as principais avenidas, Av. Araguaia, Av. Goiás e Av. Tocantins.

### POR ONDE COMEÇAR?

#### OBJETIVOS

A motivação para criação deste projeto surge junto ao incômodo com as falhas na mobilidade ativa e infraestrutura urbana no Centro histórico. Em uma cidade na qual sua malha urbana privilegia os veículos motorizados, colocando-o como o seu protagonista. Com a **percepção** de fatores morfológicos que desencadearam essa estrutura urbana, a proposta de intervenção no recorte tem o intuito de **investigação** de fatos e problemáticas vivenciadas, propor **diretrizes** e a elaboração de **percursos** que valorize a caminhada e contemplação de sua paisagem, com qualidade, segurança e acessibilidade. Atuando em conjunto a requalificação da **Praça do Gari**, localizada entre a rua 07 com a rua 17 no setor central.

## CONHECENDO O CENTRO

#### PONTOS TURÍSTICOS HISTÓRICOS

- Legenda**
- Conjunto Art Déco
  - Conjunto Moderno
  - Institucional
  - Igreja



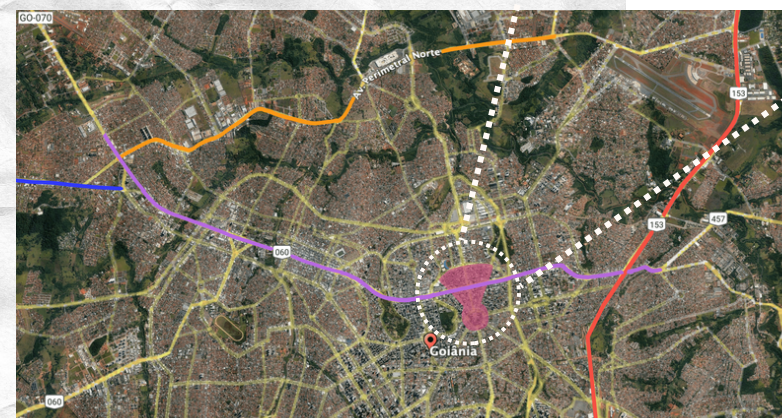
O **setor Central**, escolhido como objeto de estudo e de intervenção deste trabalho, é a primeira região ocupada na formação da cidade, possui uso misto do solo, residencial, comercial e prestação de serviços, entre outros, tornando então a região muito atraente para fluxo de pessoas diariamente.

As três principais avenidas se dirigem para a Praça Cívica, o até então centro do poder, com prédios governamentais, museus e órgãos públicos. A Av. Anhangüera, atua umas das principais linhas de transporte publico, o Eixo viário BRT, ligando a região leste a oeste de Goiânia, com seu uso predominante ao comércio.

Goiânia situada no **planalto central**, em uma zona geográfica, entre a **zona tropical** e a **subtropical**, possuindo então um clima composto. Possui uma estação chuvosa e uma estação seca, com uma constante variação de temperatura e marcada pela **vegetação de cerrado**, localizada na região centro-oeste.

### Diretrizes

Uma das diretrizes para uma mobilidade ativa para além do transporte motorizado é promover espaço e movimento para um estilo de vida saudável, é necessário um incentivo a atividade física, com ambientes urbanos que possibilitem o bem-estar e saúde da comunidade



Recorte, Goiânia, Goiás



cruzamento rua 04 com a rua07, centro, Goiânia



Cruzamento Av. Goiás com Av. Anhangüera, centro



**METODOLOGIA**



**CENTRALIDADES**

**SOBRE O LOCAL**

Estas **centralidades** são áreas de constante e intenso fluxo de pessoas, é uma área que deve ser planejada com consciência e cuidado em respeito a memória e fatores de uma arquitetura histórica existente, por exemplo, os edifícios Art Décor. **Cidades são sistemas dinâmicos**, em que a forma espacial e o processo social estão em constante mudança e desenvolvimento.

E, em aspectos urbanísticos, surgiram novos questionamentos sobre a ausência de mobilidade, acessibilidade, sustentabilidade, que afasta o pedestre de ter um melhor contato com o meio urbano, e o faz repensar na hora de optar pela caminhada ou o uso de bicicletas para se locomover.

O relacionamento do indivíduo com a cidade se constitui a partir do seu envolvimento em atividades distintas.

**ROTAS**

O projeto propõe diferentes rotas de caminhabilidade para públicos distintos. As mesmas possuem a intenção de incentivar a população a optar por uma mobilidade ativa e sustentável, com um desenho urbano que favoreça o pedestre e o ciclista.

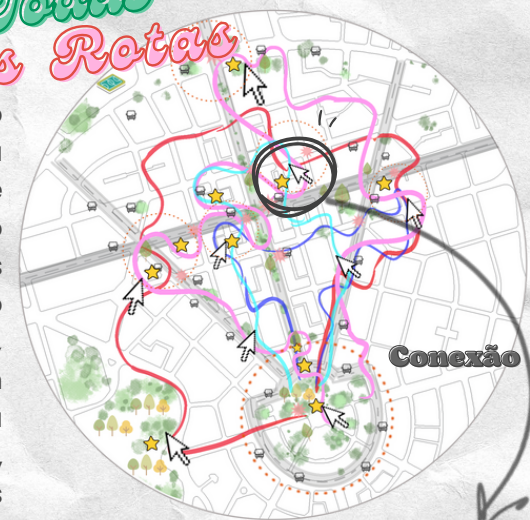
**Percurso**

**INCENTIVO A MOBILIDADE ATIVA**

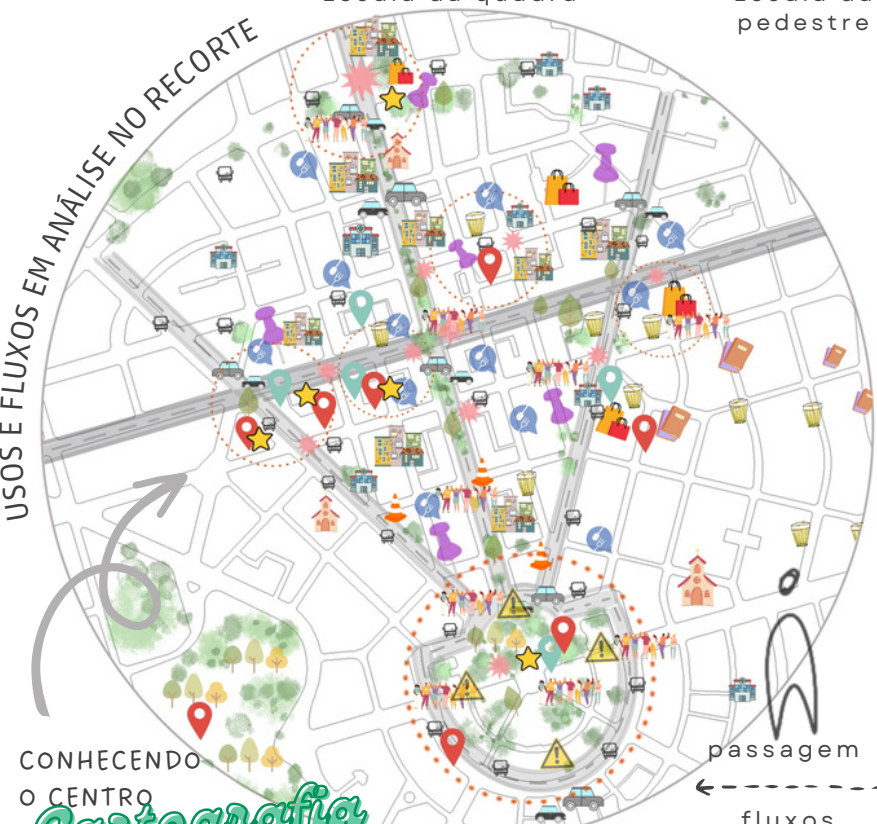
Para os estudos iniciais das possíveis rotas, foi mapeado os pontos mais relevantes no recorte (cartografia do centro). O setor Central de Goiânia possui diversos pontos turísticos, o percurso elaborado liga algum deles, incentivando a comunidade a conhecer um pouco mais do centro histórico e desenvolver atividades. Os percursos, deve atuar junto a uma rede de apoio, para coordenar passeios guiados.

Atuando como uma instituição pública privada, a mesma, ficará responsável pela execução e manutenção e divulgação do projeto, disponibilizando guias gratuitos da região. Modelo inspirado no Projeto Europeu **USE-IT**, que distribui mapas da cidade com informações das mais básicas à mais complexas, como, transporte, pontos turísticos, bares e até dicas de pessoas locais.

**Todas As Rotas**



USOS E FLUXOS EM ANÁLISE NO RECORTE



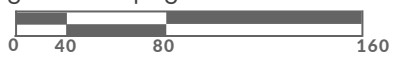
CONHECENDO O CENTRO

**Cartografia do centro**

**LEGENDA**

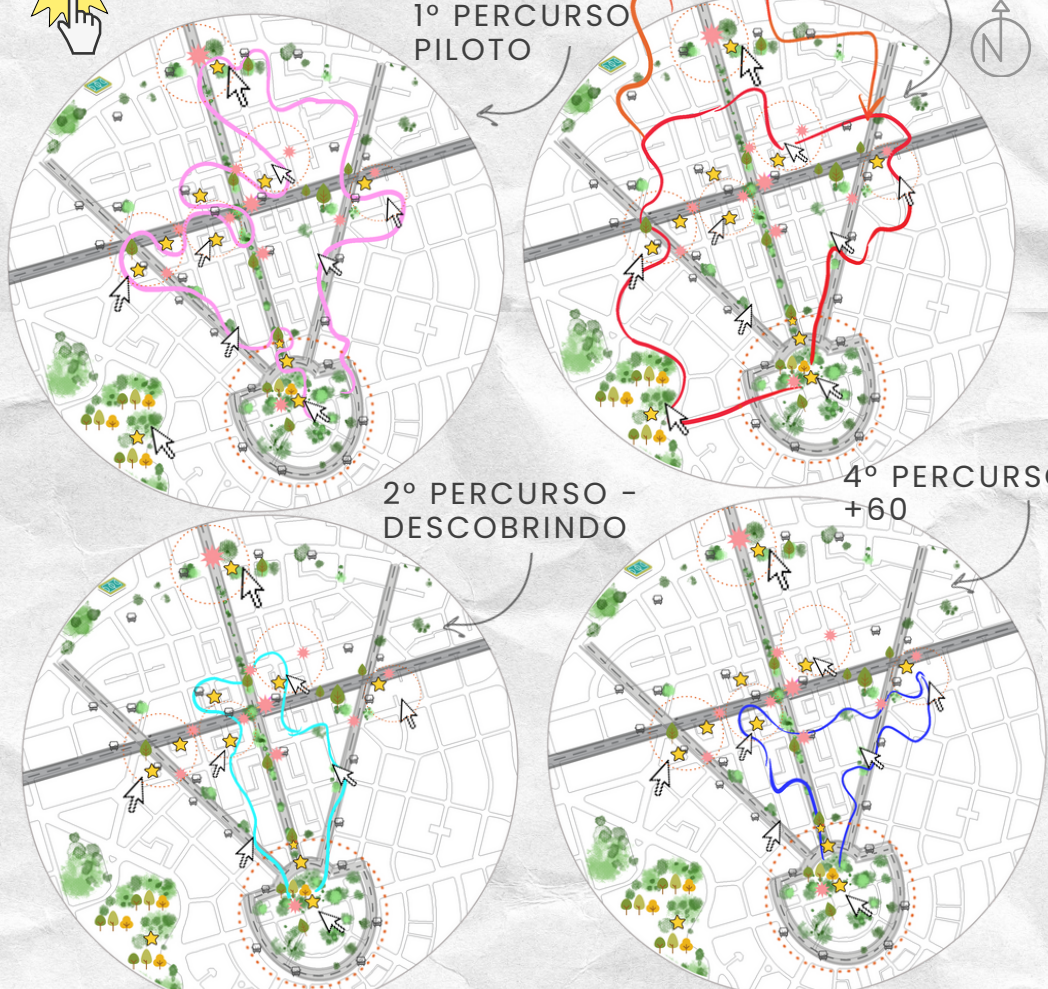
- Principais pontos turísticos
- Centro Cultural
- Cinemas
- Mercado central e polos de compra
- Escolas e Creches
- Estádio Olímpico Pedro Ludovico Teixeira
- Igrejas e Centros Religiosos
- Hospital e Clínicas
- Edifícios de Uso misto, residencial, comercial e serviços
- Polos Gastronômicos, restaurantes, lanchonetes
- Bares
- Maior fluxo de pedestres
- Áreas verdes, parques; Bosque dos buritis, Praça cívica

- Obras BRT, Bus Rapid Transit, que ligara Goiânia de norte a sul, Todas as pistas, do Corredor entre a Praça do Cruzeiro e o Terminal Isidória já foram concluídas.
- Desvios, obras BRT, os desvios foram necessários pois a rua 82 esta fechada em alguns pontos
- Principais vias, Rua 82; Av. Goiás; Av. Tocantins; Av. Araguaia e Av. Anhanguera
- Pontos de ônibus
- Congestionamento, maior fluxo de carros durante o dia.
- Pedestres em conflito, falta de sinalização e vias adequas para passagem de pessoas.
- Área de aglomeração de atividades, comércio, serviço, gastronômico, hospitais, parques.
- Área subutilizadas, vielas, lotes abandonados, obras embargadas.
- Estacionamentos gratuitos e pagos



**Ponto de apoio** Conjunto de mobiliário para ser implantado nos pontos de apoio dos percursos, marcados nos mapas com a seta:

**1.1 As rotas**



Todos os percursos apresentados estão no nível de análises para o seu desenvolvimento, visando atender todos os públicos, foi elaborado 4 rotas destinadas a diferentes públicos, sendo eles:

**Legenda**

- Percurso **Piloto**
- Percurso **Descobrimdo**
- Percurso **+ 60**
- Percurso **Vou de Bike**

- Principais pontos turísticos
- Pontos de ônibus
- Grande fluxo de pedestres
- Principais vias

- Vegetação, Parques
- Pontos de parada, suporte e informação durante o percurso.



**PRAÇA DO GARI**

As rotas possuem pontos de encontro em comum, onde será locado os mobiliários de apoio desenvolvidos nesse projeto. O local de conexão das rotas com maior influência é a Praça do Gari, escolhido para a revitalização, nascendo então um Parque Urbano no centro da cidade, que atuará em conjunto aos percursos apresentados.



# 1.2 DIAGNÓSTICOS

Neste ponto foi analisado os usos específicos e necessidades dessa região, dentre eles, aspectos de iluminação, arborização, qualidade das vias, as mesmas eram usadas apenas para estacionamento público para motos e carros.

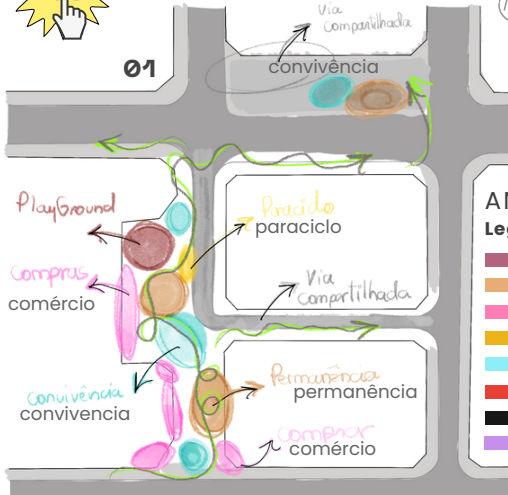


**USOS E FLUXOS**

**Legenda**

- Estacionamento Privado
- Rua de Pedestre
- Fluxo Comércio
- Est. Motos | público
- Est. Carros | público

# 1.3 Setorização



# ANÁLISE DO FLUXO DE PEDESTRES



**Legenda**

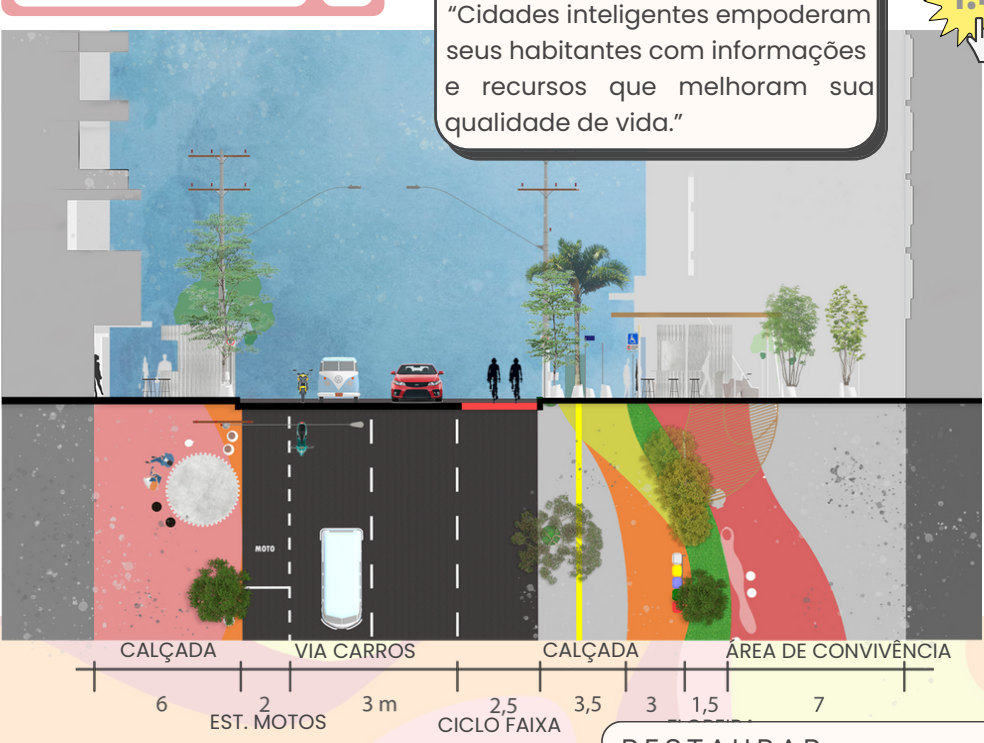
- Playground
- Permanência
- Compras
- Paraciclo
- Convivência
- Massas de vegetação

# ANALISANDO

Durante os estudos da região, foram encontrados dois edifícios subutilizados, os mesmos fazem parte do patrimônio Art Déco de Goiânia, pensando no uso desses edifícios, 3 quiosques que estão locados no meio da via de pedestres da rua 07, serão relocados para esses edifícios vazios, com o intuito de devolver ao pedestre o que é seu por direito, a rua.

A rua muitas vezes vai ser o único lugar que algumas pessoas, crianças vão ter para o lazer e para brincar, esses usos das ruas não podem ser esquecidos, nem negligenciados.

# CORTE - RUA 04



# SMART CITIES

"Cidades inteligentes empoderam seus habitantes com informações e recursos que melhoram sua qualidade de vida."

# O QUE É MOBILIDADE?

# MOVIMENTAR

A mobilidade refere-se aos deslocamentos diários de pessoas no espaço urbano, é a capacidade de uma pessoa se deslocar ou se locomover com autonomia, para desenvolver as atividades básicas do seu cotidiano, dentre elas, ir trabalhar, estudar, buscar o lazer e por fim voltar para o descanso em casa, com acessibilidade, conforto ambiental e segurança.

Focando no desempenho do pedestre, esses deslocamentos possuem diversas dificuldades, dentre eles, calçadas estreitas, esburacadas, barulhentas, sem sombra, sem verde, de fato, sem uma qualidade no seu percurso.

# RESTAURAR

O projeto propõe a restauração dos edifícios subutilizados locados no recorte, sendo edifícios do movimento art décor, e a recuperação das fachadas dos demais edifícios existentes no recorte, atualmente possuem fachadas modificadas por lojas, com isso visando a recuperação da paisagem histórica do centro.

# JANES JACOB

[...] "Cidades precisam de edifícios antigos, é provavelmente impossível para ruas e distritos crescer sem eles... Ideias antigas podem usar novos edifícios. Novas ideias devem usar edifícios antigos".

Uma rua com movimentação de pessoas se torna mais segura e atrativa, e uma rua sem essa circulação, se torna insegura, e evitada, afirma, Jacobs.

# Entendendo Mobilidade

A cidade é um sistema dinâmico em que a forma espacial e o processo social estão em constantes mudanças e desenvolvimentos. E, em aspectos urbanísticos, surgiram novos questionamentos sobre as cidades.

A ausência de mobilidade, acessibilidade, sustentabilidade afasta o pedestre de um melhor contato com o meio urbano, e o faz repensar na hora de optar pela caminhada ou o uso de bicicletas para se locomover, pois em muitos casos as vias não são seguras.

# 1.4 Análise da forma

# URBANISMO TÁTICO

Nesse ponto foi pensado em uma marcação no piso, com um projeto de urbanismo tático que de uma forma intuitiva guie as direções aos seus usuários.

A forma foi criada pensando em simular sutilmente o movimento da água ao cair no chão, que intuitivamente escolhe o seu próprio caminho para percorrer, visando gerar esse mesmo sentimento intuitivo nas pessoas.

A paleta de cores do estudo inicial foram tiradas da flor do pequi, planta característica da região do cerrado.



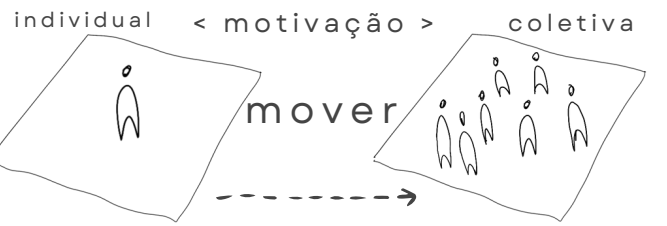
# CROQUI DE ESTUDO DA VOLUMETRIA



# PASSAGENS

A região possui um grande fluxo de pedestres vindo de 3 direções, seja para permanecer no local ou cortar caminho para outro ponto do centro, a setorização foi pensada de forma fluida e contínua, permitindo a passagem sem elementos que interfira no percurso.

Observando os fluxos, foi definido no local, áreas de permanência, passagem rápida, áreas de convivência, playground, ruas para pedestres, praça de alimentação pública e vias compartilhadas.





2

# Urbanismo TÁTICO

## PLANTA PARQUE URBANO

Área: 4.690,33 m²



O PROJETO X  
Todos os itens do projeto foram numerados na planta e descritos na legenda.

IMAGINAR X  
O que podemos viver na cidade é tão inovador quanto for nossa coragem de imaginar.

VIVENCIAR X  
O que podemos viver na cidade é tão plural quanto for nossas chances de compartilhar.

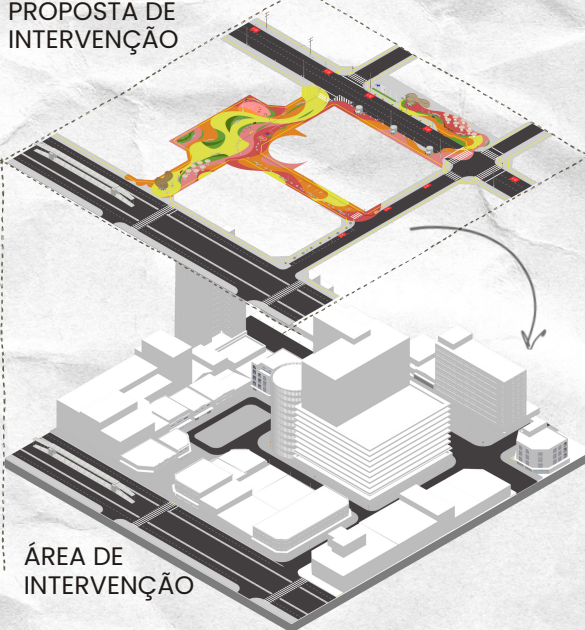
VIDA URBANA X  
O que podemos viver na cidade é vibrante quanto for nossa abertura para integrar.



# diretrizes

- 1. MOVIMENTAR
  - 2. TRANSFORMAR
  - 3. RESTAURAR
  - 4. Conectar
- Caminhar  
Passear  
DESCANSAR

INTERVENÇÃO X  
Uma das narrativas da proposta é planejar espaços urbanos que atenda às necessidades daqueles que as criaram: as pessoas. Destacando a importância da paisagem urbana e a mobilidade como um componente essencial para a saúde da cidade, tornando, as pessoas, os reais protagonistas do espaço, dessa maneira em que as cidades não devem ser pensadas e criadas em prol do automóvel.



ESCALA DA RUA X  
Na rua 04, sendo a 3ª área da intervenção, notamos a presença de diversos itens necessários para o funcionamento saudável do organismo da cidade, espaços para atividades temporárias, travessias sinalizadas, recuos, arborização, passagens largas, sistemas de informação, assim consideramos não só o leito viário (onde passa e estaciona os veículos).

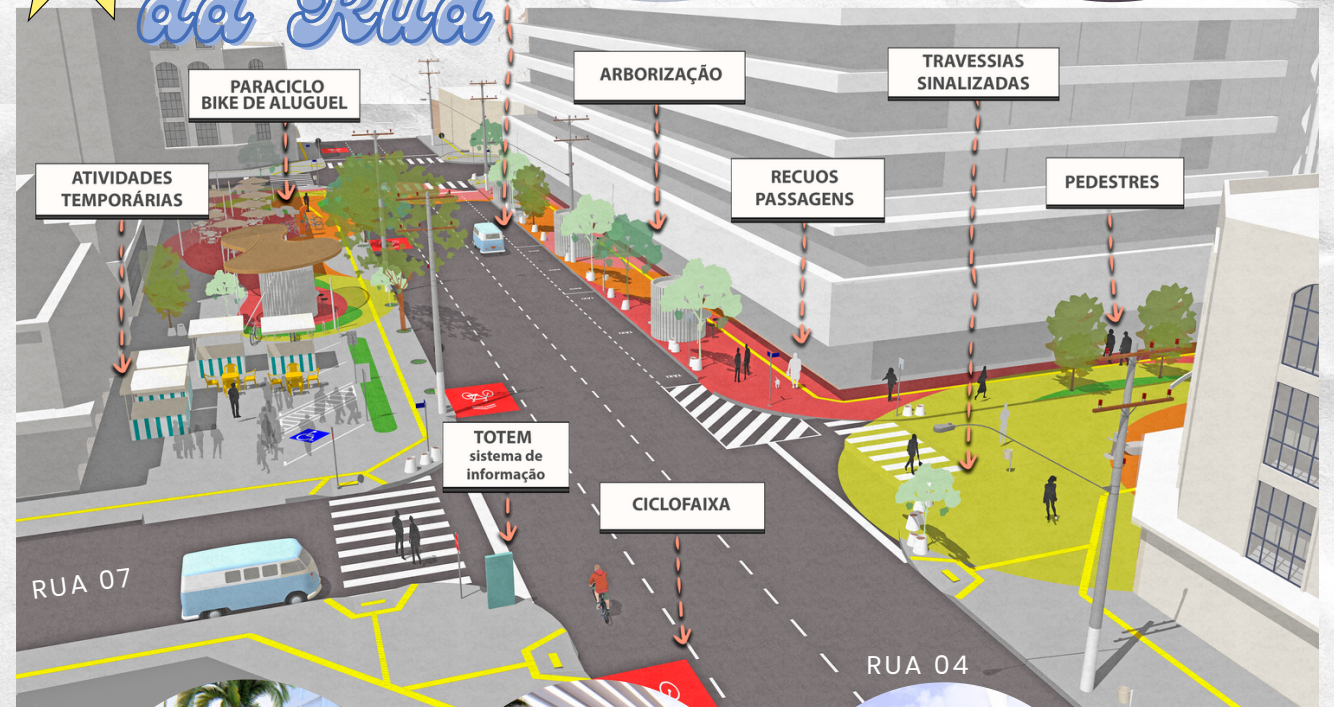
Uma pessoa quando vai caminhar pela rua, ela vai perceber o ambiente urbano pela calçada, vai analisar tudo ao seu redor e sua experiência vai ser moldada por todos os elementos existentes, os carros estacionados, os edifícios, os muros, um jardim no recuo das edificações e dependendo desses elementos cada experiência do pedestre pode ser diferente.

MOBILIDADE X  
A raiz etimológica das palavras **Mobilidade** e **Motivação** é a mesma, ambas as palavras vêm do latim, mover.

### ELEMENTOS DA RUA



## 3 Escala da Rua



### Mobilidade para além do transporte



### LEGENDA

- 1. Quiosque com cobertura estilo pergolado; mesas e cadeiras.
- 2. Área de convivência 01; praça de alimentação ao ar livre com mesas; cadeiras e ombrelones.
- 3. Lotes subutilizados, destinados a uso como restaurantes; lanchonete e bares.
- 4. Mobiliário piloto; conjunto de bancos; mesas; banqueta; bebedouro e lixeira.
- 5. Área de convivência 02; espaço aberto para possíveis atividades temporárias como feira livre; concertos e pequenos shows.
- 6. Playground; arquibancada; floreiras, mobiliário piloto; bebedouro; lixeiras.
- 7. Calçadas largas, floreiras e cadeiras e ombrelones.
- 8. Passagens; quiosques, vasos como barreira protetora da área de pedestres; mobiliário piloto.
- 9. Área de convivência; segunda praça de alimentação ao ar livre, mesas e cadeiras; ombrelones; mobiliário piloto; lixeiras; bebedouros; posto de bicicletas de aluguel. Destinada à permanência e com ampla calçada, NBR-9050.
- 10. Estacionamento preferencial e rotativo, bicicletário, quiosque e mobiliário piloto.
- I. Pistas de rolamento; estacionamento prioritário rotativo de carros e motos;
- II. Canteiro lateral ou divisor físico, posto de bike de aluguel, travessia sinalizada e totem informativo.
- III. Ciclofaixa sinalizada, espaço para circulação de ciclistas e posto de bike de aluguel (ciclo faixa zona 30km)
- IV. Calçadas sinalizadas e com piso tátil, seguindo as normas NBR-9050.
- V. Travessias, com faixa de pedestre elevada e sinalizada, zona 30km/h.
- VI. Vegetação, floreiras, vasos protegendo a área para os pedestres. zona 30km/h.
- VII. Conjunto de mobiliário urbano modelo piloto, contendo: banco, bebedouro, lixeiras, paraciclo e poste de iluminação.
- VIII. Faixa de pedestre elevada, guiando, estacionamento rotativo para motos e carros prioritário.
- IX. Baia, recuos, estacionamento de táxi e a seguir carros.

4/6

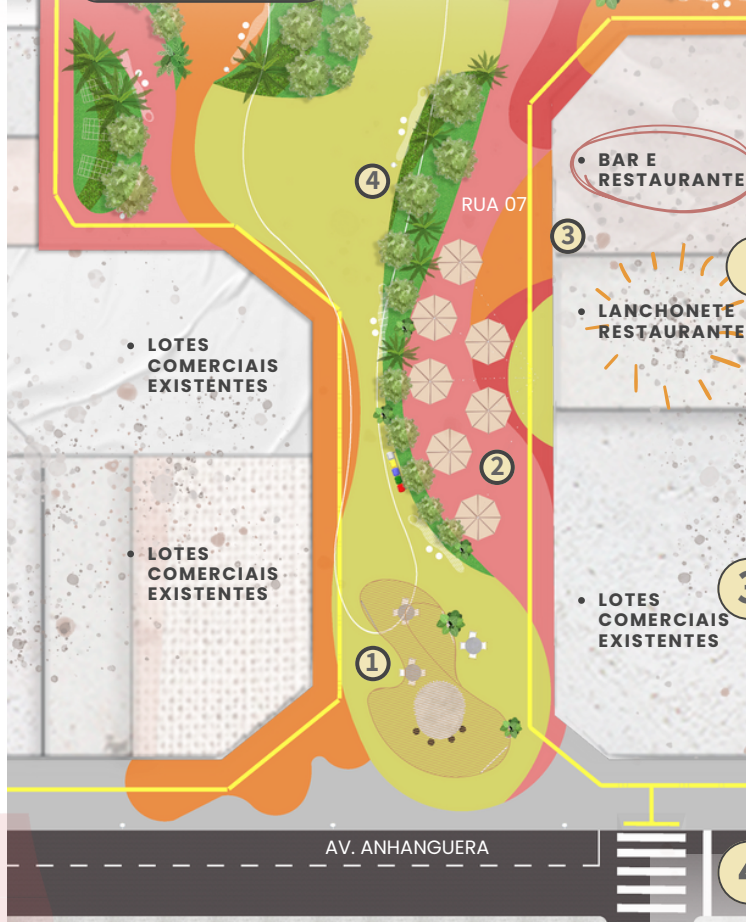


**1**

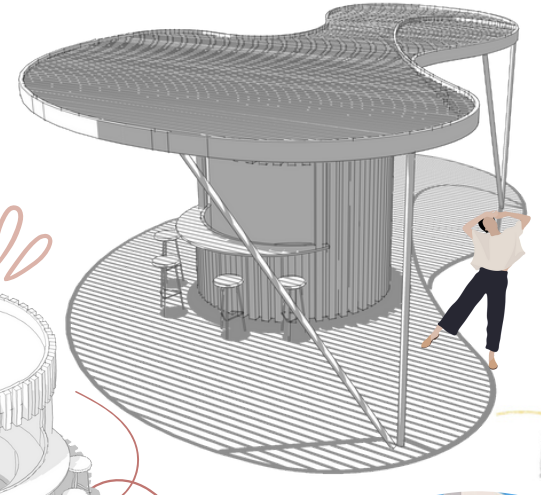
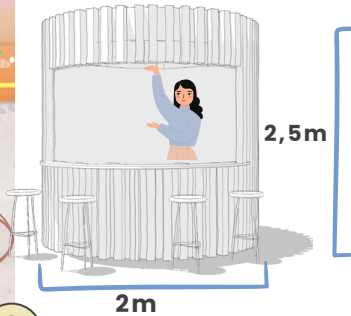
# Área de convivência

## Quiosques

**ÁREA 01** x  
A proposta de intervenção urbana possui 3 áreas. Esta é a **área 01**, na rua 07 e possui acesso direto a Avenida Anhanguera.



**1** O quiosque foi projetado com um design compacto para melhor se enquadrar na região, seguindo a forma circular do quiosque anterior existente na região. Podendo possuir ou não, um pergolado que proporciona sombra e um ambiente agradável.



### Pergolado

**2** Área de convivência em frente a lanchonetes, localizadas na parte pedestrianizada da rua 07, possui uma **praça de alimentação** ao ar livre com mesas, cadeiras e ombrelones. A praça foi cercada por vegetação de baixo e médio porte, criando uma ambiência agradável para o local.



### Mesas e cadeiras

**3** Nessa área foi proposto a relocação de 3 quiosques da rua 07, dois deles sendo lanchonetes, e uma loja de eletrônicos. Trazendo um novo uso para esses prédios subutilizado e devolvendo a cidade espaços de convivência.

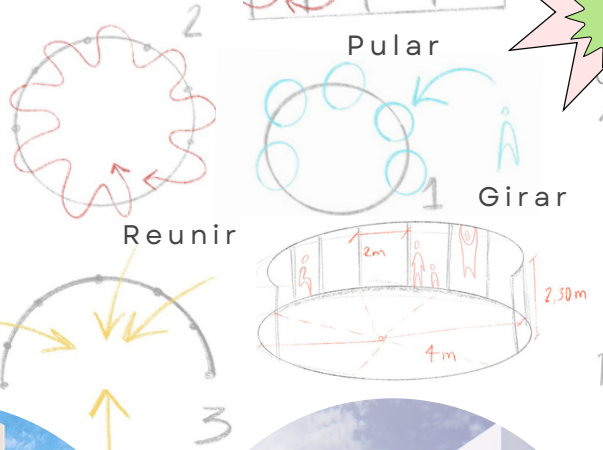
**COMER | BEBER | DESCANSAR**  
**4** Um dos mobiliários desenvolvido nesse projeto, é um conjunto que possui diversos usos, sendo, banco, mesa, duas banquetas integradas, paraciclo e uma região para prender a coleira dos animais de estimação durante uma pausa no percurso da caminhada. (Mobiliário piloto)

### Mobiliário Piloto

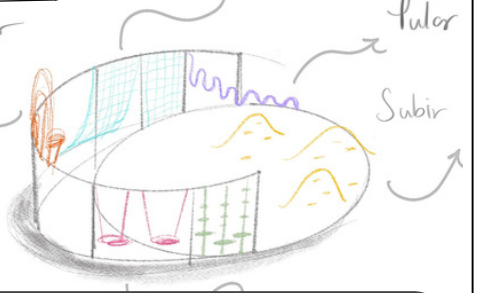


### Quiosques

### CROQUIS DE ESTUDO



# Permanência Playground



### PLAYGROUND

Nos primeiros estudos para o Playground foi pensado na criação de um elemento no qual sua forma seguisse o ritmo de brincadeiras distintas, o mesmo devendo ser multifuncional, de simples acesso e de estrutura leve que se integrasse com a paisagem do local. Incentivando as crianças a usarem sua imaginação nas brincadeiras, com um elemento de subida, dois tipos de balanço, uma rede de basquete e uma rede para se pendurar.

## Vegetação

A vegetação foi indicada ao nível de estudo preliminar em aspectos volumétricos para a composição da paisagem, exigindo então um projeto específico e detalhado de paisagismo. A seguir algumas indicações primárias de algumas espécies que podem fazer parte do projeto. Sendo elas **plantas perenes**, pois são as que possuem um ciclo de vida mais longo, de anos ou mesmo séculos. Emitem flores, frutos, podem ser arbustos, árvores e muito herbáceas para servir de sombra em todas as estações do ano.



SIBIPIRUNA | CAESALPINIA PELTOPHOROIDES  
CRÓTON | CODIAEUM VARIEGATUM  
JACARANDÁ CAROBA | JACARANDA CUSPIDIFOLIA

Priorizando também a escolha de vegetações típicas da região do cerrado e do Brasil, pelo seu fácil cultivo e disponibilidade de implantação.

### VIVÊNCIAS

Quando incluímos essa perspectiva, podemos perceber que, para uma criança, e para todos nós, o trajeto pode ser, em si, nosso destino.

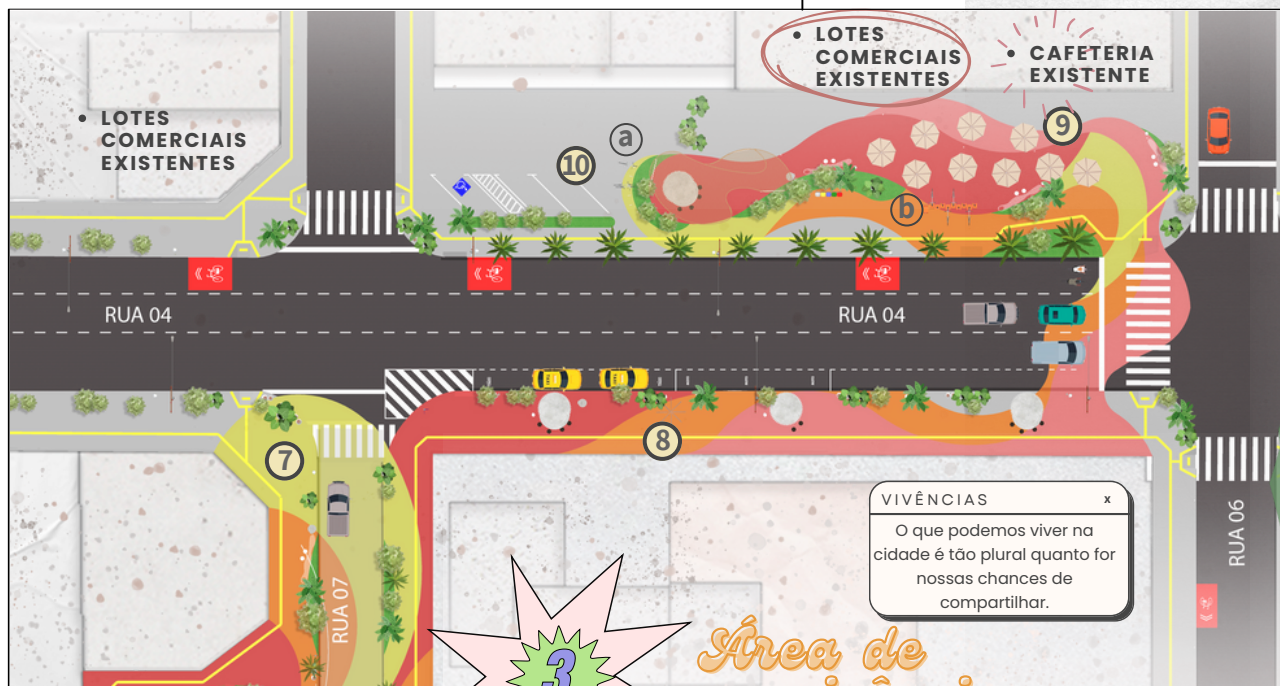
**6**



**5/6**

Aldo Van Eyck 1999 x  
[...] "Uma cidade que negligência a presença da criança é um lugar pobre, seu movimento será incompleto e opressor. A criança não pode descobrir a cidade se a cidade não redescobrir a cidade."





## Área de convivência Praça de alimentação

**7** Todas as calçadas foram alargadas para um melhor conforto na caminhada, feitas adaptações, atendendo aos princípios do Desenho Universal, com piso trepidante, seguindo todas as normas da ABNT 9050. Com floreiras, sinalização adequada e o conjunto de mobiliários de apoio em pontos estratégicos da caminhada.

**8** A quadra possui 3 quiosques que atuam como banca de revista e lanchonete, foram substituídos pelo novo modelo de quiosque.

**9** A segunda praça de alimentação a céu aberto, com mesas, cadeiras e ombrelones, existe a presença de restaurante e cafeterias que farão também o uso do local para atender os seus clientes, entretanto, não somente exclusivo a eles. Possui um quiosque de alimentação com cobertura em pergolado. Sendo uma via de bastante fluxo, foi locado um posto de bicicletas de aluguel.

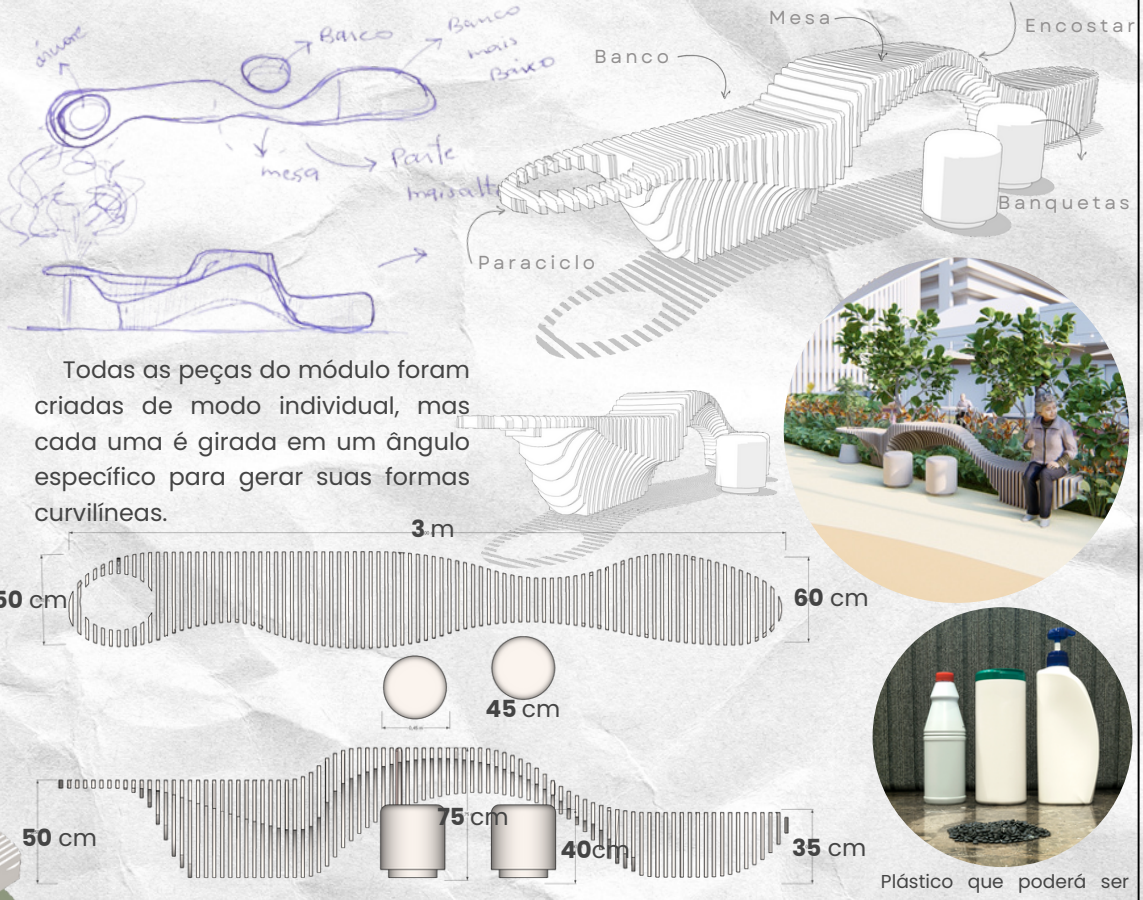
**10** Nesse ponto foi locado um estacionamento prioritário e rotativo, para atender também as demandas do hotel que existe na quadra, atuando também como porte couchere do mesmo. Essa região pode ceder espaço para atividades provisórias, como feiras livre, apresentações culturais, entre outros. Possui também outro ponto de bicicletário, locado ao lado do estacionamento.



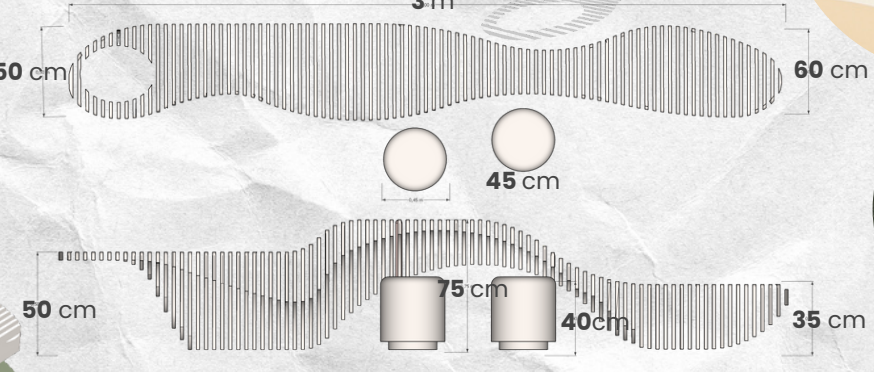
**Referencial Teórico:** No projeto foram analisadas as obras e conceitos dos seguintes arquitetos e urbanistas:  
**Richard Rogers:** Cidade Compacta; Cidade Sustentável; Diversidade de Uso; Smart  
**Jan Gehl:** Cidade para as pessoas; Escala Humana; Cidade Segura, Viva, Saudável e Sustentável; Atividades distintas; Valorização dos Espaços Públicos.  
**Jane Jacobs:** Usos Diversos; Escala do Bairro; Usos das Calçadas; "Olhos da rua"  
**Jaime Lerner:** Acupuntura Urbana; Valorização do Transporte Coletivo; Espaços Públicos.

# Mobiliário Piloto

A elaboração deste mobiliário surge ideia de integrar diferentes usos ao mesmo, o banco de permanência temporária e rápida não possui encosto, mas possui em sua forma a possibilidade de encosto baixo, se usado em diferentes ângulos, com uma forma que se integre a paisagem e faça parte das vivências mais comuns do cotidiano. Será então apresentado o mobiliário em estudo volumétrico preliminar.



Todas as peças do módulo foram criadas de modo individual, mas cada uma é girada em um ângulo específico para gerar suas formas curvilíneas.



## A ESTRUTURA

As peças serão fixadas em uma barra de ferro e travadas com uma peça circular. Uma simples montagem de plástico com fixações de aço. Todas as peças são feitas de plástico reciclado e pré-moldadas.

## Material

Plástico reciclado. A escolha do material para a execução do mobiliário foi inspirada no projeto de arquitetos de Hong Kong, do **HIR Studio**, que transformam resíduos plásticos em mobiliário urbano para combater a poluição.



## Como transformar?

Transformar é também, ressignificar o meio, dando novos usos aos espaços, misturando os públicos e atrativos em cada região. A cidade é um dos grandes polos de conexão, lugar de encontros e trocas. Surgindo a necessidade de métodos e facilitadores dessas conexões, visando cidades Inteligentes, com fácil acesso de informação e meios que facilitem a vida de seu usuário.

## OBSERVAR A CIDADE x

Vive-se hoje, em uma sociedade instantânea e rápida, onde a cidade muitas vezes passa despercebida, o olhar da sociedade quase sempre está direcionado a algo tão pequeno que cabe na palma das nossas mãos, os aparelhos smartphones, o que traz diversas reflexões na atualidade, questionamentos, como algo virtual se tornou mais interessante do que as vivências reais e palpáveis.

Com intuito de despertar e recuperar o interesse dos cidadãos em vivenciar a cidade, a usar o que ela pode oferecer, potencializando os espaços públicos urbanos. Nesse ponto, proporcionar um percurso de qualidade, com arborização, equipamentos urbanos e segurança, é essencial.

## OBSERVAR x

A percepção do espaço é fundamental nesse processo, observar as necessidades que se acumulam e mudam com o tempo para um espaço atemporal.

