

A centenária árvore da espécie denominada "Copaíba" guarda muitas histórias da cidade. Lima (2014) descreve as memórias dos tropeiros que passavam pela cidade, no séc. passado, entre os anos 40 e 70, levando insumos essenciais em sua trajetória pelas cidades do interior de vários estados. Nestas passagens se instalavam e descansavam à sombra da Copaíba de Bauru. Afirma que essa migração era uma atração na cidade, pois a população ia ao local PARA vê-los junto ao gado que conduziam, e aproveitavam para consumir os produtos que traziam. O tropeiro era uma figura fundamental que fomentava o desenvolvimento do interior, estimulando a fixação das populações e suprindo-as. Lima, moradora local nas décadas de 50, 60 e 70, destaca que "a árvore é de grande importância para a cidade, pois representa uma personagem de sua história e desenvolvimento que sobreviveu ao progresso" [6]. O objetivo geral deste estudo é analisar a unidade e composição do projeto de urbanismo existente na área verde e na área de lazer, em torno da Copaíba, com enfoque em parâmetros de Design, designadamente: ergonomia, mobilidade e usabilidade dos equipamentos, e, sinalização visual. Após a análise geral pretende ainda realizar um comparativo com o Parque Verde do Mondego, uma unidade revitalizada pelo Programa Polis, em Portugal. Como objetivos específicos pretende:

- 1. Determinar os aspectos positivos e negativos do projeto e do Design da Praça;
- 2. Verificar se o Design adotado contribui para a revalorização deste símbolo e da área de entorno;
- 3. Propor soluções que revalorizem e requalifiquem a imagem do espaço através das conclusões obtidas nos estudos comparativos.

DESIGN E PATRIMÔNIO CULTURAL NO ESPAÇO URBANO

De acordo com Paiva, em relação ao pensamento de Heskett, o Design permite ao homem dar forma e significado à natureza, pois, conforme o autor: "o design despojado de sua essência, pode definir-se como a capacidade humana para dar forma sem precedentes à

natureza e nosso entorno, para servir às nossas necessidades e dar sentido a nossas vidas" ⁵ (tradução dos autores) [7]. Nesta linha de pensamento, conforme Paiva, o Design "qualifica o espaço público, com consequências benéficas para as populações que se sentirão mais próximas de seu ideal de cidade – as quais reconhecerão mais facilmente o papel do Design na sua renovação". [7], e completa:

"É uma exigência do design desenvolver soluções que promovam novas e melhores formas de utilizar e construir a cidade, reconciliando a funcionalidade, a estética e a ética na concretização de soluções urbanas e na consequente promoção de níveis de civilidade entre cidadãos e entre estes e a própria cidade" [7].

Pelo entendimento do autor, o Design deve contribuir para que o espaço urbano reflita sua identidade, o 'DNA' de uma sociedade, para assim "estabelecer um paralelo entre a história da cidade e a história da humanidade" - perspectiva que encontra correspondência em Fortuna quando reflete que " a cidade é a imagem alegórica da sociedade" [7]. Em seu detalhado estudo sobre urbanidade, cultura e patrimônio reportado ao Programa Polis, em Portugal, Paiva conceituou que o Design é um agente fundamental para qualificar o espaço urbano, certificar e agregar dados históricos e culturais e valorizar a identidade das cidades, conferindo-lhe urbanidade. Pela visão do autor, a urbanidade se refere não apenas ao projeto de planejamento urbano, mas também ao desenvolvimento e à melhoria da qualidade de vida das cidades; possibilita a valorização das proporciona а modernidade embelezamento local, entre outros fatores. O Design, protagonista do ambiente público, deve, portanto, atuar como catalizador entre o presente e o passado histórico, contribuindo para atualizar e beneficiar os projetos públicos de intervenção no patrimônio urbano, como um instrumento

humana para dar formas y sin precedentes en la naturaleza a nuestro entorno, para servir a nuestra necesidades y dar sentido a nuestra vida".

⁵ PAIVA, 2012, p.50. [7] Tradução livre dos autores, adaptada de Heskett, 2004 apud Paiva, 2012 em "(...) el disenõ, despojado hasta su esencia, puede definirse com la capacidad