

RECONVERSÃO DE ÁREAS INDUSTRIAIS E INCLUSÃO SOCIAL? O CASO DA LX FACTORY, LISBOA

RECONVERSION OF INDUSTRIAL AREAS AND SOCIAL INCLUSION?
THE CASE OF LX FACTORY, LISBON

NADIA SOMEKH, THAIS LUPPI CARDOSO

RESUMO

Este artigo tem como objeto de estudo o caso da LX Factory, na cidade de Lisboa, Portugal, e apresenta uma questão: é possível que as transformações contemporâneas, incentivadas por políticas culturais, sejam capazes de promover e garantir a inclusão social? A partir da leitura do projeto da LX Factory, foi possível identificar em que circunstâncias essa iniciativa se consolidou e se desenvolveu, assim como apontar como foi tratada a questão da inclusão social, além do possível processo de gentrificação do espaço e do seu entorno. Desse modo, este artigo busca compreender se é possível promover a inclusão social, de forma sustentável, a partir de um projeto de intervenção urbana compartilhado, baseado em uma política cultural. Nessa leitura, considera-se a ideia de que pensar em um espaço público democrático como nova alternativa de trabalho e renda pode ser um critério de inclusão social. Embora a gestão do espaço em questão seja privada, há políticas nacionais e municipais que estimulam o desenvolvimento local. Por meio de uma descrição do projeto da LX Factory, em Lisboa, são apontados a sua origem, seu desenvolvimento, bem como seu impacto no bairro de Alcântara e para a cidade de Lisboa. É possível compreender esse caso icônico como uma referência a ser replicada em outras cidades em transformação? Essa é a indagação que permeia este artigo.

PALAVRAS-CHAVE: Intervenção urbana. Lisboa. Patrimônio histórico industrial.

ABSTRACT

This article aims to study the case of the LX Factory in Lisbon, Portugal, seeking to understand if contemporary transformations, encouraged by cultural policies, are capable of promoting and guaranteeing social inclusion. Based on the reading of the LX Factory project, we identified the circumstances in which this initiative was consolidated and developed, how the issue of social inclusion was addressed, as well as the possible process of gentrification in the area and its urban surroundings. In this way, this article seeks to understand whether it is possible to promote social inclusion in a sustainable way by means of a shared urban intervention project based on cultural policies. In this article, we suggest that thinking about a democratic public space as a new alternative of work and income can be a criterion for social inclusion. Although the management of the space in question is private, there are national and municipal policies that encourage local development. The LX Factory is described by pointing out its origin, development, and impact on the Alcântara neighborhood and the city of Lisbon. Could this iconic case also be understood as a reference to be replicated in other transforming cities? This is the main question this article addresses.

KEYWORDS: Urban intervention. Lisbon. Industrial historical heritage.

A LX FACTORY E AS TRANSFORMAÇÕES NA CIDADE CONTEMPORÂNEA

A LX FACTORY pode ser considerada uma ilha criativa no complexo turístico de Lisboa, mas não só isso. Estabelecida em um antigo complexo industrial na zona de Alcântara abriga, desde sua criação, e de forma crescente, novas alternativas de trabalho e renda. No geral, uma série de empresas e profissionais de áreas diversas, mas principalmente aquelas de viés tecnológico, cultural e artístico, se instalam no local, que costuma sediar eventos e festivais. Foi idealizada no ano de 2007 por um grupo de intelectuais e pela empresa Catumbel, do grupo *MainSide Investments*, que na época comprou o espaço da Gráfica Mirandela com o intuito de apostar em iniciativas de âmbito cultural e artístico para devolver o espaço para a cidade, uma vez que ali foi identificada uma oportunidade de investimento e de manifestações contemporâneas (PAULINO, 2015).

Contudo, é importante ressaltar que esse não é um projeto isolado, já que ele está inserido em uma política cultural que ofereceu condições para que ele crescesse e se fortalecesse dentro do seu contexto urbano. O Plano Diretor Municipal de 2012 e as Estratégias para a Cultura da Cidade de Lisboa (CÂMARA MUNICIPAL DE LISBOA, 2017) são importantes exemplos de instrumentos que favoreceram o ocorrido nesse caso, pois frente às transformações em curso na sociedade contemporânea e ao fato de que a capital portuguesa está inserida em uma rede global de circulação de pessoas, ideias e capitais, Portugal buscou traçar uma projeção da cidade de Lisboa considerando as grandes tendências da evolução da humanidade, como: o crescimento da população mundial, o processo contínuo de urbanização, a globalização, a interação econômica e as revoluções digital e informacional (SEIXAS, 2018).

O século XXI caracteriza-se por um período de mudanças e transições marcadas pelo desdobramento da globalização, do desenvolvimento de novas tecnologias e pelo tempo em uma lógica urgentista. O fim dos “Trinta Anos Gloriosos” (1945-1973) – e, com ele, do Estado de Bem-Estar Social (*Welfare State*), provocado pela crise financeira iniciada na década de 1970, resultou na queda da produção mundial, em uma recessão econômica e no aumento do desemprego (KOSHIBA, 2000). A reestruturação produtiva do final do século XX reforçada pela crise econômica de 2007-2008 resultou no surgimento de grandes espaços ociosos ou subutilizados nos tecidos urbanos, configurando um cenário de crise urbana, principalmente naquelas cidades cujas economias estavam esteadas no setor industrial. A adoção de práticas neoliberais acentuou as desigualdades sociais e, junto ao processo de globalização, incentivou práticas consumistas e individualistas.

Essa “sociedade pós-industrial” que se formou ao longo desse período, em que se desenvolveram os sistemas fabris e as estruturas de classe, hoje é substituída por uma “sociedade cognitiva” (ASCHER, 2010) que apresenta um caráter global e configura um cenário de transformação da sociedade e do planeta.

A falência das ideias modernistas de progresso e a dificuldade sociopolítica em acompanhar as transformações em curso resultaram em uma crise que, particularmente, afetou em grande escala o sul da Europa, alterando tecidos sociais, econômicos e territoriais, assim como os fundamentos clássicos do progresso (SEIXAS, 2018). Frente a esse cenário de crise, é possível afirmar que houve, por parte dos poderes locais, uma necessidade de buscar cada vez mais melhorias na imagem dos centros urbanos e das áreas degradadas nas grandes cidades, com o objetivo de reverter esse cenário de desigualdade social e de formação de espaços ociosos no tecido urbano. Assim, aliado ao capital imobiliário, esses poderes locais buscam formas de reintegrar aquele espaço às dinâmicas da cidade.

Isso fez com que a arquitetura e o urbanismo passassem a ser regidos por uma estratégia de *marketing*, buscando reestruturar a economia urbana local. Como forma de atrair pessoas de fora e impulsionar uma economia de consumo, um grande número de cidades passou a investir na atração ao turismo, o que incentivou uma competição entre elas (VARGAS; CASTILHO, 2006). Hoje afirma-se um novo tempo em que as relações e as funções da vida urbana, do trabalho, da mobilidade e do consumo configuram hiper-realidades complexas e que influenciam diferentes escalas em que a sociedade demonstra uma atenção quase que exclusiva ao imediato e a temas efêmeros. Por vezes, as cidades acabam por tomar partido de uma visão unilateral que favorece o conceito de “cidade competitiva” (SEIXAS, 2018). Vargas e Castilho (2006, p. 43, grifos do autor) também reforçam essa questão, citando Harvey:

Enquanto a imagem da cidade pode ser um elemento importante para atrair capital e pessoas, em um período de intensa competição urbana, lugares espetaculares e festivais públicos servem também para ofuscar fortes conflitos sociais e desigualdades. A sociedade pós-moderna provê sua população, como os antigos imperadores romanos provinham, de *panem et circenses*, ou pão e circo, para sustentar a ordem capitalista.

O texto “Governar as metrópoles: dilemas da recentralização”, de Nadia Somekh e Raquel Rolnik (SOMEKH; ROLNIK, 2002), reforça a importância das questões apontadas acima no desenvolvimento dos grandes centros urbanos. Ao referenciar o geógrafo britânico David Harvey, as autoras apontam a influência do *marketing* na forma de atrair novos investimentos com a “venda” de espaços da cidade a partir de suas qualidades, principalmente aqueles locais que promovem eventos de ordem global, como os Jogos Olímpicos. O trecho a seguir também discute a questão da competitividade:

Outra postura do governo local apontada pelo autor (Harvey) é o aumento da competitividade, através da divisão espacial do consumo. Estratégias de renovação urbana articuladas a inovações culturais elitistas e excludentes, como é o caso de museus, e processos de requalificação de áreas urbanas com valorização imobiliária e expulsão de atividades e populações de menor renda (SOMEKH; ROLNIK, 2002, p. 111).

Dessa forma, reforça-se a importância de se desenvolver um projeto urbano que valorize o fortalecimento de redes de cooperação e não da competitividade, de modo a solucionar problemas comuns a partir de um modelo de gestão horizontal e não hierarquizado.

No caso de Portugal, a cidade de Lisboa – bastante abalada pela crise financeira de 2008 –, apostou nas estratégias ligadas às políticas culturais e na aplicação do conceito de economia criativa como forma de reinventar os espaços degradados na cidade e de enfrentar as consequências trazidas pela crise, tanto no âmbito econômico como no social. Caracterizada como uma cidade que, nos últimos anos, tem se configurado cada vez mais cosmopolita e integrada às tendências vanguardistas globais, a capital portuguesa tem buscado estruturar novas perspectivas no que diz respeito às questões ligadas à qualidade de vida e ao empreendedorismo, aliando-os às suas políticas de intervenção nos espaços urbanos (tanto públicos como equipamentos e áreas ecológicas). Assim, foi traçada uma perspectiva de transformação da cidade e, portanto, de projeção, na qual se pensa a cultura como forma de trazer bem-estar e qualidade de vida às pessoas (SEIXAS, 2018).

Contudo, conforme apontado no livro “Projeções de Lisboa: utopias e estratégias para uma cidade em movimento perpétuo”, de João Seixas (SEIXAS, 2018), ainda que se tenha buscado investir na melhoria dos espaços e reverter as consequências da crise, a capital portuguesa ainda tem de enfrentar problemas sociais e econômicos que antes não foram tratados com a devida importância:

Mas é também em Lisboa que se mantêm pesadas heranças de um passado que menosprezou durante décadas os valores da vida urbana, onde surgem novos riscos de desigualdade ou mesmo de injustiça no acesso a bens basilares como a habitação, onde a força de um urbanismo que se tornou global pode não respeitar identidades e capitais urbanos essenciais, onde ainda são grandes as incertezas na gestão transversal de ativos comuns e direitos fundamentais, tais como o estuário do Tejo, ou a própria cidadania (SEIXAS, 2018, p. 306).

Dentre as diretrizes propostas pela Câmara Municipal de Lisboa para reverter os efeitos da crise financeira, é importante ressaltar que, no ano de 2009, a instituição elaborou um documento intitulado Estratégias para a cultura da cidade de Lisboa – revisto e atualizado em 2017 –, e apostou no conceito de economia criativa como forma de reinventar a cidade e suas relações sociais e econômicas. O incentivo para o desenvolvimento de startups e incubadoras para pequenas empresas foi uma das principais ações realizadas pelo poder local, levantando uma série de novos empreendedores que buscam atender uma grande variedade de demandas do mercado (MARKUN, 2019). Um exemplo dessa ação é o programa *Startup Lisboa*, que age como uma incubadora pública para negócios digitais e criativos, buscando atrair principalmente investidores jovens e estrangeiros.

Durante esse período, o município também aderiu à Agenda 21 para Cultura, cujo objetivo é integrar a cultura às políticas locais de desenvolvimento sustentável, permeando nove compromissos: direitos culturais; patrimônio, diversidade e criatividade; cultura e educação; cultura e ambiente; cultura e economia; cultura, equidade e inclusão social; cultura, planejamento urbano e espaço público; cultura, informação e conhecimento; governança da cultura (SEIXAS, 2018). O primeiro documento (Estratégias para a cultura da cidade de Lisboa) busca identificar a relação que existe entre o âmbito cultural e o desenvolvimento das cidades; isso é, como a qualidade de vida e o bem-estar das pessoas que moram e usufruem da cidade pode ser promovida por meio da cultura.

Assim como apontado no livro “Intervenções em centros urbanos: objetivos, estratégias e resultados” Vargas e Castilho (2006, p. 54):

No que se refere às intervenções direcionadas para a dinamização da economia urbana, têm se destacado as propostas fundamentadas no conceito de economia criativa, cujos desdobramentos são: a teoria dos *clusters* criativos e das cidades criativas centradas no campo da cultura e da inovação; e as intervenções que têm como base os estudos de resiliência urbana, nos quais as atividades de comércio e serviços apresentam-se como as principais protagonistas da requalificação das áreas urbanas. Nas intervenções relacionadas ao programa de cidades criativas, a economia criativa utiliza-se de dois elementos para compor a criatividade: a cultura como mola propulsora transformada em mercadoria, principalmente nas novas formas de gestão urbana, já devidamente discutidas por diversos autores (HALL, 2001; ARANTES, 1998; HARVEY, 2003), e a inovação tecnológica [...]. O foco, no entanto, está na cultura local, pois assim se preservam os direitos de propriedade intelectual, ou direitos autorais, que deveriam ser caracterizados como moeda de troca na transformação do potencial criativo em estratégia para o desenvolvimento socioeconômico sustentável (REIS, 2007).

O fato de a cidade de Lisboa adotar, como estratégia, diretrizes culturais para reverter os efeitos da crise fez com que houvesse um cenário propício ao surgimento e à consolidação de pequenas empresas, *startups* e espaços de *co-working*, principalmente aqueles ligados aos vieses cultural e artístico. João Seixas, em seu livro “Projeções de Lisboa: utopias e estratégias para uma cidade em movimento perpétuo” (SEIXAS, 2018, p. 323, grifo nosso), coloca que:

Existem em Lisboa, por seu lado, claras tendências de desenvolvimento de atividade laboral de base crescente partilhada, por via de espaços de *co-working*, por via de novos *clusters* de atividades protocriativas, tecnológicas e culturais. Nestes âmbitos, as políticas de fomento de uma rede de startups e de apoio a dinâmicas econômicas criativas, pode estar a configurar um novo padrão de atividade laboral, essencialmente jovem, com elevadas taxas de dinamismo empresarial (incluindo de turbulência nos nascimentos e mortes de empresas) e com uma interessante capacitação de bases de conhecimento, de tecnologia e de inovação.

A partir disso, uma série de *clusters* criativos surgiram na capital portuguesa, sendo uma delas o caso da *LX Factory*, em Alcântara, que conseguiu se consolidar ao longo do tempo e permanecer no local até hoje, ainda movimentando um grande fluxo de pessoas na região. Logo, ao identificar esse cenário, surge a seguinte questão: é possível promover inclusão social, de forma sustentável, a partir de um projeto de intervenção urbana baseado em uma política cultural?

Quando se fala em inclusão social, é importante considerar a proposição de habitação para diversas faixas de renda, oportunidades de capacitação técnica, ofertas de emprego e renda e a valorização da cultura (patrimônio histórico e cultural). Ao se pensar nesses pontos, é possível que sejam criadas mais condições para que a população local de baixa renda consiga permanecer no local e consiga melhorar de vida, oferecendo a eles oportunidades de emprego e habitação e evitando que se criem condições para que o processo de gentrificação, isso é, de enobrecimento da área e expulsão da população de baixa renda, ocorra com maior intensidade. Sendo assim, de que modo se desenvolveu o projeto da *LX Factory*, em Lisboa? Ao considerar que ele está inserido em um contexto de incentivo às práticas culturais, o projeto conseguiu promover inclusão social ao longo de sua implantação ou houve a gentrificação do espaço e do entorno de forma intensa? Vale ressaltar que este artigo é o primeiro brasileiro a tratar sobre a *LX Factory* e que foram realizadas duas visitas de campo, sendo a primeira em junho de 2013 e a segunda em março de 2019. A seguir, apresentam-se, na *Tabela 1*, as empresas existentes no local em 2019. A partir daí o que pode ocorrer na escala urbana?

TABELA 1 – Número de empresas presentes na *LX Factory* em 2019.

Tipo de empresas	Quantidade
Escritórios	92
Lojas	35
Restaurantes	20
Outros	22
Total	169

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019), a partir de dados retirados do site da Empresa *LX Factory* (<https://lxfactory.com/>).

A LX FACTORY E O SEU CONTEXTO URBANO

Em primeiro lugar, é importante ressaltar que o projeto da *LX Factory* não foi uma realização do poder público, mas sim de uma iniciativa privada por parte da empresa Catumbel, do Grupo *MainSide Investments* que no ano de 2007, conforme citado anteriormente, identificou na área uma oportunidade

de investimento para apostar em iniciativas de âmbito cultural e artístico e devolver o espaço, antes sem uso, para a cidade. A LX Factory está localizada na freguesia de Alcântara, uma antiga área industrial de Lisboa situada em uma região lindeira ao *Rio Tejo* e um pouco distante do centro histórico, mas próxima a importantes pontos da cidade, como: a *Gare Marítima de Alcântara*, a Ponte 25 de Abril, o Museu Nacional dos Coches e o Museu de Artes, Arquitetura e Tecnologia (MAAT).

Historicamente, Alcântara foi uma área caracterizada por vales descampados que abrigavam diversas quintas e palácios da nobreza, o Palácio Real de Alcântara e o Convento das Flamengas. Assim permaneceu até o ano de 1755, quando ocorreu o Grande Terremoto. Foi nesse momento que essa área começou a se urbanizar: como o centro da cidade havia sido, em grande parte, destruído pelo desastre, muitas famílias buscaram outras partes da cidade, que não haviam sofrido tanto com o terremoto, para reconstruírem suas casas. Alcântara passou, então, a atrair uma nova população em busca de terra e matéria-prima. Contudo, a grande transformação urbana se deu com a chegada da Revolução Industrial em Portugal, no ano de 1830. Devido às suas características topográficas de vale e a proximidade com o rio, uma série de indústrias passaram a se instalar na região, atribuindo àquela área uma tendência industrial. Ao tornar-se um polo de concentração tanto fabril como operária, foram realizadas diversas obras urbanas no local, como a implantação de portos, linhas férreas e grandes avenidas, além de terem surgido as vilas operárias.

Dentro desse período industrial da freguesia de Alcântara, é importante ressaltar a chegada da Companhia de Fiação e Tecidos Lisbonense, em 1846, bastante influente no desenvolvimento urbano local e que se instalou e construiu a maior parte das edificações onde hoje se encontra a LX Factory. Porém, nas últimas décadas do século XX, Portugal passou por uma crise financeira que afetou todo o país, influenciando a estabilidade das indústrias nacionais e fazendo com que muitas fechassem ou reduzissem o número de funcionários. Isso ocasionou uma redistribuição industrial na cidade, já que muitas delas buscaram instalar-se em áreas mais periféricas e com preços mais acessíveis. A saída dessas indústrias abriu espaços obsoletos na mancha urbana e os galpões abandonados deram origem aos chamados *brownfields*, um novo elemento identificado na paisagem urbana da cidade, principalmente em Alcântara, onde se concentravam muitas indústrias (CARVALHO, 2009).

Essa mesma ideia aparece no texto “Desenvolvimento local e projetos urbanos” (SOMEKH; CAMPOS, 2005), no qual é apontada a viabilidade da implementação de projetos urbanos em áreas industriais com o objetivo de compreender os impactos que eles podem trazer em relação a uma perspectiva de desenvolvimento local a partir da geração de oportunidades de trabalho e renda, combatendo a exclusão social. No trecho seguinte, é possível identificar o papel das áreas industriais agora sem uso no contexto urbano da cidade, além do seu impacto social na produção de emprego e renda.

Do ponto de vista da região deixada para trás, as perspectivas tornaram-se sombrias: desemprego, perda do dinamismo econômico, desgaste dos tecidos sociais organizados tradicionalmente em torno da fábrica. De certa maneira, a unidade de produção deixa de ser o antigo núcleo fabril e começa a ser identificada com a própria cidade, com a região ou com a rede transnacional, que passa a sediar um intrincado complexo de atividades produtivas e terciárias, organizadas de maneira flexível e fragmentada. Nesse movimento, a tradicional área fabril, com suas grandes instalações fixas, torna-se obsoleta, levando ao esvaziamento do cerne econômico de cidades inteiras (SOMEKH; CAMPOS, 2005, p. 1).

A regeneração desses terrenos baldios industriais gerou muitos conflitos no território urbano, pois tratavam-se de grandes lotes que atraíram o interesse da especulação imobiliária, uma vez que estavam localizados em porções centrais da cidade, com infraestrutura consolidada, e porque ficavam próximos ao rio (relação privilegiada com a paisagem). Isso passou a ser um dos desafios a ser solucionado pela cidade de Lisboa, que tratou de investigar medidas com o objetivo de reestabelecer a identidade daquele local – tanto do edifício como do tecido urbano –, buscando associar-se a uma solução criativa e culturalmente interessante. Assim, a partir de 2002, uma série de projetos e ideias foram apresentados a fim de promover uma modificação no local. Dentre os projetos desenvolvidos para a zona industrial de Alcântara, destacaram-se os seguintes:

- Alcântara-Mar (de 2003): feito por Jean Nouvel, que pensava na recuperação do desenho das quadras a partir do conceito do quarteirão lisboeta, típico do centro histórico da cidade, explorando as escalas e a conformação de pátios internos e passagens estreitas.
- NovAlcântara (de 2004): de autoria de Siza Vieira e promovido pelo Grupo SIL, o projeto propunha a construção de três grandes torres, com 105 metros de altura, alinhadas ao tamanho dos pilares da ponte 25 de Abril. Além disso, previa-se a construção de mais cinco edifícios com cinco pavimentos e a reconversão de uma das antigas fábricas, sendo que as outras seriam demolidas. A proposta contradizia o Plano Diretor Municipal (PDM) vigente na época ao propor edificações muito mais altas do que o plano permitia (25 metros).
- Alcântara XXI (2004): elaborado pelos arquitetos Aires Mateus e Frederico Valsassina, a proposta tinha como objetivo a compatibilização dos diversos projetos urbanos desenvolvidos para Alcântara, conectando-os com as novas linhas da rede de transporte metropolitano e os eixos viários e repensando as suas conexões. Segundo o texto de Paulino (2015, p. 71):

[...] constatava-se que os acessos à ponte 25 de Abril e o prolongamento da Avenida Ceuta, através da rua Cascais, constituíam barreiras que isolavam a zona do resto da cidade. Assim, em concordância com o PDM que contemplava a reformulação do nó de Alcântara, eram propostas como medidas fundamentais a integração urbanística das infraestruturas de transportes e a recuperação da relação com o rio.

Fazia, também, parte da proposta, a valorização de percursos existentes para pedestres, assim como a criação de novas acessibilidades. Quanto aos edifícios, pensava-se nos usos para habitação e escritórios.

No ano de 2004, o Grupo SIL apresentou um novo projeto para o local, dada a polémica que o primeiro, do arquiteto Siza Vieira, causou por conta das torres. Assim, agora com autoria de Mario Sua Kay, a proposta buscava não exceder os 25 metros limitados pelo Plano Diretor Municipal, ainda que tivesse uma linha de projeto cuja solução continuava sugerindo um uso denso do solo. Não obstante, ele sofreu algumas alterações após a aprovação do projeto Alcântara XXI, em 2005. Nesse mesmo ano, a área correspondente ao terreno da antiga Fábrica de Fiação e Tecidos Lisbonense, que pertencia ao Grupo SIL, foi comprada pela empresa Catumbel (*MainSide Investments*), que também desenvolveu um projeto para o local, cuja diretriz previa preservar ao menos três dos edifícios fabris existentes, tanto para manter a identidade industrial do local, como também para ocupar os espaços vazios do terreno com propostas de novos edifícios mistos, articulados aos espaços públicos de circulação e permanência (PAULINO, 2015).

Apesar de ter sido escolhido, com a mudança de poder na Câmara Municipal de Lisboa, em 2007, o Plano Alcântara XXI foi abandonado, o que resultou na elaboração de um novo Plano de Urbanização para a área, sob coordenação do arquiteto Manuel Fernandes de Sá. O projeto passou por algumas revisões até ser finalmente aprovado alguns anos mais tarde, em 2014. Em contrapartida, devido aos atrasos sucessivos na implementação do projeto Alcântara XXI, a empresa *MainSide* decidiu por intervir no seu terreno em Alcântara, implementando um projeto temporário de rentabilização do espaço. Assim, no ano de 2007, foi idealizada a proposta da *LX Factory*, que trazia como solução de uso para aquele espaço abandonado a subdivisão do espaço disponível, arrendando-os para escritórios. Eram grandes espaços oferecidos a preços convidativos, buscando incentivar iniciativas tanto em âmbito cultural como artístico. Esse foi o cenário no qual se desenvolveu a *LX Factory*.

A LX FACTORY E O EDIFÍCIO INDUSTRIAL

O complexo industrial que hoje abriga o projeto da *LX Factory* foi implantado com a chegada da Companhia de Fiação e Tecidos Lisbonense ao local, em 1846, quando se instala na zona ribeirinha de Santo Amaro. O projeto da primeira edificação foi realizado pelo arquiteto José Pires da Fonte, que buscou inspiração nos chamados *mills* de Manchester, cujo modelo baseava-se em grandes edifícios, altos e com certa imponência, que tinham espaços internos bastante amplos, sendo eles projetados em planta (quase) livre. Esse primeiro edifício tinha quatro andares, que privilegiavam a iluminação natural do ambiente, além de abrigar funções como: a tecelagem, a cardação, a fiação de urdiduras e a fiação de tramas. Havia também uma segunda edificação (menor e fora das áreas de oficina) onde ficava a casa das máquinas a vapor e das caldeiras.

Entre os anos de 1851 e 1855, a fábrica aumentou com a construção de mais cinco edifícios junto ao principal, que foram chamados de Fábrica Pequena (PAULINO, 2015).

No ano de 1873, devido ao grande número de operários que trabalhavam no local, a companhia construiu a primeira vila operária, disposta na rua de trás da fábrica, hoje de nome Primeiro de Maio. Em 1900, o complexo industrial aumentou mais uma vez com a construção de uma oficina nova. A fábrica prosperou no local até a crise de 1917, que fez com que ela fosse dissolvida e o espaço fosse vendido para um novo proprietário: a Companhia Industrial de Portugal e Colônias – que lá permaneceu até o ano de 1961, quando se instalou no terreno a Tipografia Anuário Comercial –, que acrescentou um novo piso ao edifício principal da fábrica. Assim, o térreo era utilizado para a impressão tipográfica, o primeiro pavimento abrigava escritórios, o segundo pavimento era usado para fotografia e *offset*, o terceiro para encadernação e o quarto para refeitório e serviços sociais. Na década de 1980, o terreno passou a pertencer a um novo proprietário: a Gráfica Mirandela.

Em 1997, a Associação Portuguesa de Arqueologia Industrial propôs que fosse realizada a classificação do edifício; porém, alguns anos mais tarde, o Instituto de Gestão do Patrimônio Cultural acabou abandonando a ideia por considerar que o imóvel não apresentava o nível exigido para o tombamento. Por fim, o espaço foi comprado pela empresa Catumbel, da *MainSide Investments* em 2005, que instalou a LX Factory no local no ano de 2008, com o objetivo de aproveitar apenas o edifício principal da fábrica. Nessa época, o complexo industrial, composto por dez edifícios, encontrava-se, no geral, em estado razoável. No terreno havia uma pequena área gramada com algumas árvores, porém não havia grandes áreas ajardinadas, dado que aquele era o espaço de uma antiga área industrial, onde esses ambientes não eram considerados. A área envoltória era caracterizada como bem servida de estrutura viária e transporte público (RIBEIRO, 2012).

Para implantar a LX Factory no local, os idealizadores do projeto optaram por realizar uma intervenção simples e discreta nas edificações, que ficou a cargo dos arquitetos Ana Duarte Pinto e João Manoel Alves, com o objetivo de apenas realizar alguma limpeza, pintura e a substituição de vidros quebrados. Esse projeto de intervenção mínima foi:

[...] motivado, por um lado, por uma contenção de custos em termos de investimento inicial, face à presumível enfermidade do projeto, por outro lado, por uma vontade de preservar a imagem industrial do espaço. Foram mantidos os volumes, a fenestração e a materialidade originais. A compartimentação dos espaços, que consistiam essencialmente em grandes naves vazias, foi conseguida com recurso a paredes de gesso cartonado que asseguram a reversibilidade da intervenção. Exposto de uma forma crua, sem recurso a ornamentos e artificialismos supérfluos, o conjunto revela-se na sua autêntica materialidade. A identidade e a contemporaneidade são invocadas pela iluminação artificial e pela materialidade dos novos elementos (PAULINO, 2015, p. 86).

As primeiras ocupações por parte dos novos inquilinos ocorreram no primeiro pavimento do edifício principal, uma vez que, como lá antes funcionava a administração da Gráfica Mirandela, o espaço já estava adaptado para o uso de escritórios. Os outros andares foram ocupados conforme surgia a necessidade de abrigar novas empresas no local. Os gestores da LX Factory permitiam que cada uma dessas empresas tivesse a liberdade de transformar o seu espaço de acordo com as suas necessidades, porém com o compromisso de sempre manter as características industriais do edifício. Essa adaptabilidade do espaço foi um dos fatores que mais atraiu empresas do ramo criativo para a LX Factory, pois elas valorizavam o ar de informalidade que o ambiente tinha e a possibilidade de imprimir identidade e singularidade ao espaço, além da proposta de reutilizar e reciclar um espaço antigo (PAULINO, 2015).

A Figura 1, a seguir, mostra os edifícios da LX Factory no de 2013, quando foi feita a primeira visita de campo. Naquele ano era permitida a entrada e o estacionamento de automóveis nos espaços livres da LX Factory, como aparece na primeira (lado esquerdo) e na terceira foto (lado direito). A segunda imagem (central) demonstra que o prédio foi sendo ocupado mesmo não estando totalmente restaurado, o que foi uma opção da estratégia de ocupação do lugar. Já a Figura 2 são referentes às visitas realizadas em março de 2019, mostrando que já não eram mais permitidos o estacionamento de carros nos espaços comuns da LX Factory e o avanço da restauração das edificações.



FIGURA 1 – Edifícios industriais da LX Factory em junho de 2013.

Fonte: Acervo pessoal da autora Nadia Somekh (2013).

FIGURA 2 – Edifícios industriais da LX Factory em março de 2019.

Fonte: Acervo pessoal da autora Nadia Somekh (2019).



A LX FACTORY E O SEU MODELO DE GESTÃO

A proposta da LX Factory, de oferecer espaços amplos a serem alugados a preços mais baixos, chamou a atenção de pequenas empresas e empreendedores, que foram atraídos pela viabilidade do espaço, pela excelente localização e pelo conceito inovador. Grande parte dessas empresas estava ligada à área de artes e cultura, como fotografia, artes plásticas, teatro, moda, arquitetura, *design*, dentre outras; e, embora esse não fosse o intuito inicial do projeto, desde cedo o espaço passou a ser associado a essas indústrias. Contudo, logo no início, a *MainSide Investments* teve que lidar com questões legais para conseguir que fosse aprovado o projeto da LX Factory, pois o Plano Alcântara XXI definia o local como área de reconversão urbanística mista, onde era permitido ter indústrias, mas não áreas ligadas ao comércio e/ou restauração. Como forma de contornar o problema, enquanto se esperava a aprovação da licença para uso comercial do térreo, uma das soluções foi apresentar o espaço de refeições como uma cantina de apoio fabril e não de restauro (PAULINO, 2015).

Outra solução foi, em um primeiro momento, ceder o espaço às empresas sem cobrar qualquer valor delas, o que permitia, no contrato, despejar os inquilinos a qualquer momento, caso fosse necessário. Foi, também, utilizada a estratégia de fixar empresas âncoras no local, que são aquelas que conferem ao espaço algum prestígio e, assim, geram um grande fluxo de pessoas. No caso da LX Factory, as empresas que inicialmente tiveram esse papel e contribuíram para o desenvolvimento do projeto foram a livraria Ler Devagar e a escola Fórum de Dança, que atraíam para o local um grande número de pessoas por serem conhecidas pelo público. Havia, assim, uma relação de trocas entre elas: por exemplo, a LX Factory ofereceu à livraria uma localização privilegiada dentro do seu espaço, assim como uma renda simbólica e, em troca, a Ler Devagar trouxe uma dinamização ao espaço, seja pelos seus produtos ou pela realização de eventos culturais no local.

No ano de 2009, assim como descrito na dissertação de mestrado “A reciclagem dos usos industriais e as novas tipologias de atividades e espaços de cultura. Caso de estudo: LX Factory”, de Gonçalo José Veloso Queirós de Carvalho (CARVALHO, 2009), havia 98 empresas instaladas no local, sendo a maior parte delas ligadas ao ramo cultural, do design e da publicidade. Naquela época, a LX Factory atraía um público formado por profissionais da área da cultura; por pessoas que se deslocavam até lá para a realização de *castings*, para utilizar a livraria, frequentar o restaurante ou algum *workshop*/curso; por aqueles que alugavam espaços dentro da LX Factory para realizar eventos e por aqueles que apenas visitavam o lugar para ir a algum evento específico, sem necessariamente ter alguma relação com o local. Esse público aceitou bem o conceito proposto pela empresa de manter o carácter industrial das edificações e do lote, o que deu autenticidade ao espaço e permitiu que fosse preservado não apenas o edifício principal, mas sim 95% de todo o complexo industrial, cujo valor histórico é significativo para a cidade (CARVALHO, 2009).

Conforme o espaço foi se consolidando, cada vez mais ele se tornava um *cluster* criativo. Além de ser um ambiente que valorizava atividades ligadas à arte e à cultura, a *LX Factory* incentivava, com grande frequência, iniciativas que apresentavam caráter lúdico, comercial e cultural, sempre estimulando dinâmicas para garantir o trânsito de pessoas no local (entrada e saída), uma vez que essa dinâmica de pessoas é de grande importância para projetos como esse. Assim, foram pensados eventos como: a *LX Market*, uma feira realizada aos domingos para vendedores de objetos de segunda mão, artesanato urbano, plantas, comida, arte e design; e os *Open Days*, que eram realizados duas vezes ao ano para que o complexo fabril pudesse ser visitado enquanto eram realizadas diversas atividades promovidas pelas empresas residentes. Além de atrair empresas âncoras e realizar esses tipos de feiras, a *LX Factory* incentivou, desde o seu primeiro ano de funcionamento, a promoção de diversas iniciativas culturais e artísticas informais, configurando-se também como um espaço expositivo.

Dentre essas iniciativas, aconteceram dois eventos que tiveram imensa importância na consolidação do espaço e na projeção do nome do local: o Festival OFFF (de 8 a 10 de maio de 2008) e a exposição Perter Zumthor: Edifícios e Projetos (de 07 de setembro a 2 de novembro de 2008). A importância deles se deve ao fato de que os dois conseguiram atrair um bom fluxo de pessoas para aquele espaço, sobretudo grupos ligados tanto ao campo cultural como artístico. Nos dois casos, a *LX Factory* cedeu o seu espaço de forma gratuita e, em troca, ganhou melhorias e a projeção do local através da empresa que organizou o evento. Após a realização desses grandes eventos, a *LX Factory* continuou oferecendo o seu espaço para atividades de iniciativa cultural e artística, contudo nenhum deles teve dimensões tão amplas quanto os dois primeiros. Esse fato pode estar associado ao próprio crescimento da *LX Factory* que, com o aumento do número de empresas residentes, passou a dispor de menos espaços livres para oferecer para iniciativas como essas, de caráter maior (PAULINO, 2015).

Além do Festival OFFF e da Exposição Peter Zumthor, ocorreram outros eventos no local ao longo dos anos seguintes, como: a *Red Bull House of Art* (2010 a 2012), o Espaço Brasil (em 2012), o Pavilhão Kairos (em 2013) e a *Wool on Tour* (2012, 2013 e 2014). É importante ressaltar que, em muitos dos casos em que a *LX Factory* cedeu o seu espaço para a realização de eventos, uma das contrapartidas do acordo era que a organização que fosse ocupar o local investisse na recuperação do patrimônio arquitetônico do espaço cedido. Um exemplo dessa prática foi o Espaço Brasil, que ocorreu em 2012 e ocupou a área da Fábrica L, que estava totalmente vazio. Desse modo, “[...] o espaço foi cedido gratuitamente para, durante as comemorações do Ano do Brasil em Portugal, funcionar como centro cultural do Brasil em Lisboa. Em troca, a *LX Factory* se beneficiou de um espaço totalmente remodelado” (PAULINO, 2015, p. 101). A instalação do Pavilhão Kairos, em 2013, também ajudou a requalificar a área ajardinada onde ele foi implantado.

Com o passar dos anos, a *LX Factory*, que começou como um projeto temporário, conquistou o seu lugar na cidade de Lisboa, transformando-se em um marco na dinâmica urbana local, o que o fez passar a ser um projeto definitivo, preservando grande parte do complexo industrial existente. No ano de 2013, eram 115 empresas residentes na *LX Factory*, sendo mais da metade delas ligadas ao viés cultural e artístico (GABRIEL *et al.*, 2013). Contudo, conforme a iniciativa vai se estabilizando, é possível identificar uma diminuição do número de iniciativas e empresas instaladas no local ligadas aos vieses cultural e artístico, principalmente aquelas ligadas às artes plásticas, que eram tão presentes na fase inicial do projeto. Assim como colocado na dissertação de mestrado “Adaptação de patrimônio industrial a espaços expositivos informais: o caso da *LX Factory*” de Diogo Miguel Mendes Paulino (PAULINO, 2015, p. 119):

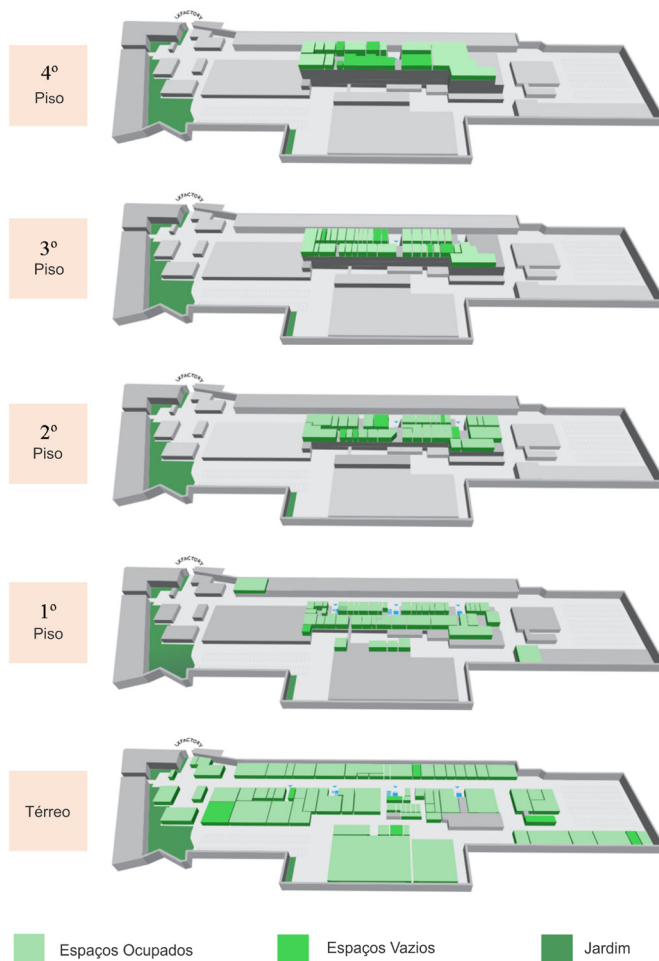


FIGURA 3 – Plantas das edificações que compõem o complexo da *LX Factory* em 2019.

Nota: Indicam sua taxa de ocupação, sendo a cor verde clara referente a espaços ocupados e a cor verde escura os espaços livres.

Fonte: Elaborada pela autora Thais Cardoso (2020), a partir de figuras e dados disponibilizados no site da empresa *LX Factory* (<https://lxfactory.com/>).

A explicação para a redução da oferta cultural que se tem vindo a verificar ao longo dos últimos anos poderá estar relacionada com o aumento da taxa de ocupação do espaço por parte de empresas residentes, deixando, portanto, menos área disponível para eventos culturais temporários. Por outro lado, a crescente popularidade deste projeto tem-se traduzido num significativo aumento de preços cobrados pelo aluguer dos espaços, que deixam assim de estar acessíveis a uma comunidade artística com poucos recursos financeiros e a instituições culturais com orçamentos bastante limitados.

Logo, é possível afirmar que o crescimento exponencial da *LX Factory*, junto ao aumento do valor cobrado no aluguel dos espaços, se tornou um fator que dificultou a fixação de pequenos empreendedores e produtores culturais no local. Em 2019, conforme mostra a *Figura 3*, a *LX Factory* abriga 169 empresas, sendo 20 restaurantes, 35 lojas, 92 escritórios e outras 22 instalações, e mantém um calendário de eventos, como *workshops*, encontros e conversas, festivais e exposições. Apesar desses eventos ocorrerem em escala menor por conta da grande ocupação do espaço pelas empresas residentes, eles ainda promovem atividades ligadas à cultura e à arte.

LX FACTORY: DESENVOLVIMENTO LOCAL OU ELITIZAÇÃO?

A *LX Factory* é um exemplo de intervenção urbana em uma área industrial da cidade de Lisboa até então abandonada e pouco valorizada, que conseguiu manter grande parte do patrimônio edificado, destacando-o no tecido urbano e atraindo pessoas para aquele espaço. Sustentado por um discurso promovido pela Câmara Municipal de Lisboa, de incentivo às atividades em âmbito tanto artístico como cultural, traçado pelo Plano Diretor Municipal, pelas Estratégias para a Cultura da cidade de Lisboa (2009 e 2017) e pela aplicação do conceito de economia criativa como forma de combater a crise financeira que o país estava enfrentando, o projeto da *LX Factory* conseguiu crescer e se consolidar em um período de incertezas justamente por oferecer ao público, que também passava por dificuldades financeiras, a possibilidade de investir em suas empresas por um preço acessível.

Apesar de se concordar com Arantes, Vainer, Maricato (2000), que dizem que num mundo capitalista e competitivo o *marketing* urbano atende às demandas específicas da reprodução do capital, ameniza-se a visão crítica a respeito dos tipos de intervenção urbana regidos pelo *marketing* urbano desde que a intervenção tenha visão social, cultural e seja portadora de novas alternativas de trabalho. No caso aqui analisado, a estratégia de *marketing* consistiu na realização de eventos e festivais abertos ao público em geral, conseguindo projetar o espaço nas dinâmicas cotidianas da capital portuguesa, além de atrair um grande número de turistas.

Com base na pesquisa, é possível afirmar que as empresas residentes e a própria gestão da *LX Factory* ainda mantêm um viés criativo e cultural. A valorização e o sucesso do espaço, no entanto, acabaram por dificultar a permanência de pequenos empreendedores ou produtores culturais. Logo, um projeto que inicialmente ofereceu oportunidades para pequenas empresas e startups se desenvolverem – principalmente artistas –, ao oferecer o aluguel de um bom espaço a por um preço mais baixo, acabou não assegurando que esses estabelecimentos e/ou profissionais permanecessem no local tendo em vista a sua valorização e aumento do arrendamento. Sendo assim, pode-se dizer que houve um processo de gentrificação, isso é, de elitização do espaço em relação às empresas residentes no local. Além disso, o sucesso da *LX Factory* resultou na valorização do seu entorno urbano, o que catalisou o início de uma gentrificação das edificações próximas ao local. A partir dessas análises, foram pensadas quatro possibilidades que expliquem a saída e/ou permanência de pequenas empresas da ilha criativa:

- Alternativa 1: pequeno empreendedor/produtor cultural que se instalou na *LX Factory* em 2008, quando o valor do arrendamento ainda era baixo, e que conseguiu se estabilizar e crescer junto com o local e, portanto, permanece no espaço.
- Alternativa 2: pequeno empreendedor/produtor cultural que se instalou na *LX Factory* em 2008, quando o valor do arrendamento ainda era baixo,

porém não conseguiu acompanhar o desenvolvimento do local e, portanto, teve que deixar o espaço.

- Alternativa 3: pequeno empreendedor/produtor cultural que gostaria de se instalar na *LX Factory*, mas ainda não tem recursos para cobrir o arrendamento do local, que valorizou desde a sua abertura.

- Alternativa 4: pequeno empreendedor/produtor cultural que gostaria de se instalar na *LX Factory* e que, por já ter uma estabilidade maior e melhores condições financeiras, consegue arrendar um espaço para trabalhar no local.

Ainda assim, é preciso considerar que o espaço da *LX Factory* chegou a gerar oportunidades de emprego, seja por meio dos restaurantes, das lojas ou das empresas instaladas no local, em uma área que antes estava abandonada. Além disso, apesar de ser uma iniciativa privada, é um projeto que buscou devolver um espaço para a cidade de Lisboa, tornando o seu térreo público – o que é uma forma de inclusão social uma vez que incentiva o convívio de diversos grupos de pessoas, com diferentes gostos, interesses e rendas, de forma democrática. Isso pode ser reforçado pelo viés artístico e cultural que o espaço tem, sempre promovendo eventos como festivais, exposições, *workshops* e rodas de conversa. Tanto para os empreendedores que se instalaram no local, como para o público que visita o espaço, o projeto no início se mostrava mais convidativo a uma maior diversidade de pessoas por oferecer espaços e atrações de qualidade a um valor mais baixo, uma vez que era interesse da *LX Factory* atrair pessoas e divulgar o espaço.

No entanto, a valorização do espaço acabou diminuindo esse leque de diversidade e limitando esses grupos, que antes eram mais abrangentes. Também é importante ressaltar que o desenvolvimento do projeto se deu de forma horizontal; ou seja, ele não foi imposto para o local por parte da empresa, mas cresceu organicamente com ele. Portanto, pode-se dizer que um projeto de intervenção urbana baseado em uma política cultural pode abrir oportunidades para a inclusão social ao gerar alternativas de emprego, capacitação profissional (por meio de cursos técnicos ou *workshops*) e espaços públicos de qualidade, valorizando a história e a cultura locais. Ainda assim, é necessário pensar em estratégias que promovam a sustentabilidade desses espaços ao longo do tempo, de modo que a população que frequenta diariamente o local consiga acompanhar a sua valorização.


AGRADECIMENTOS

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico e Programa Institucional de Internacionalização da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.


REFERÊNCIAS

- ARANTES, O. B. F.; VAINER, C.; MARICATO, E. *A cidade do pensamento único: desmanchando consensos*. Petrópolis: Vozes, 2000. (Coleção Zero à esquerda).
- ASCHER, F. *Os novos princípios do urbanismo*. São Paulo: Romano Guerra, 2010.
- CÂMARA MUNICIPAL DE LISBOA. *Estratégias para a cultura da cidade de Lisboa*. Lisboa, 2017. Disponível em http://www.cm-lisboa.pt/fileadmin/VIVER/Cultura_Lazer/ESTRA_CULTURA_LISBOA_2017_01.pdf. Acesso em: 29 abr. 2019.
- CARVALHO, G. J. V. Q. *A reciclagem dos usos industriais e as novas tipologias de actividades e espaços de cultura: caso de estudo: LX Factory*. 2009. 189 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2009.
- GABRIEL, L. et al. Formação de espaços criativos: o caso da LX Factory em Lisboa. In: CONGRESSO DA GEOGRAFIA PORTUGUESA, 9., 2013, Évora. *Anais [...]*. Évora: Universidade de Évora, 2013.
- KOSHIBA, L. *História: origens, estruturas e processos*. São Paulo: Atual, 2000.
- MARKUN, P. Texto inédito de Paulo Markun para a Folha de São Paulo. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 2019.
- PAULINO, D. M. M. *Adaptação de patrimônio industrial a espaços expositivos informais*. 2015. 205 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2015. f. 71-119.
- RIBEIRO, C. A. S. Reabilitação urbana e sustentabilidade: LX Factory: um exemplo de reabilitação sustentável na cidade de Lisboa. 2012. 91 f. Dissertação (Mestrado em Arquitectura com Especialização em Planeamento Urbano e Territorial) – Universidade de Lisboa, Lisboa, 2012.
- SEIXAS, J. Projeções de Lisboa: utopias e estratégias para uma cidade em movimento perpétuo. Lisboa: Caleidoscópio, 2018. p. 306-323.
- SOMEKH, N.; CAMPOS, C. M. Desenvolvimento local e projetos urbanos. *Vitruvius*, ano 5, 059.1, p. 1-13, 2005. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.059/470>. Acesso em: 3 maio 2019.
- SOMEKH, N.; ROLNIK, R. Governar as metrópoles: dilemas da recentralização. *Cadernos Metrópole*, v. 1, n. 8, p. 125-140, 2002.
- VARGAS, H. C.; CASTILHO, A. L. H. (org.). *Intervenções em centros urbanos: objetivos, estratégias e resultados*. São Paulo: Manole, 2006. p. 54-111.

NADIA SOMEKH

 <https://orcid.org/0000-0003-2906-8271> | Universidade Presbiteriana Mackenzie | Faculdade de Arquitetura e Urbanismo | Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo | R. Itambé, 185 A, Higienópolis, 01239-001, São Paulo, SP, Brasil | Correspondência para/Correspondence to: N. SOMEKH | E-mail: nadiasom@terra.com.br

THAIS LUPPI CARDOSO

 <https://orcid.org/0000-0002-5862-935X> | Universidade Presbiteriana Mackenzie | Faculdade de Arquitetura e Urbanismo | Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo | São Paulo, SP, Brasil.

COLABORADORES

N. SOMEKH colaborou na concepção e desenho, análise e interpretação dos dados, visitas técnicas ao local e aprovação da versão final do artigo. T. L. CARDOSO colaborou com a concepção e desenho, análise e interpretação dos dados e revisão da versão final do artigo.

COMO CITAR ESTE ARTIGO/HOW TO CITE THIS ARTICLE

SOMEKH, N.; CARDOSO, T. L. Reconversão de áreas industriais e inclusão social? o caso da LX Factory, Lisboa. *Oculum Ensaios*, v. 18, e214720, 2021. <https://doi.org/10.24220/2318-0919v18e2021a4720>

RECEBIDO EM

4/9/2019

REAPRESENTADO EM

21/2/2020

APROVADO EM

31/3/2020