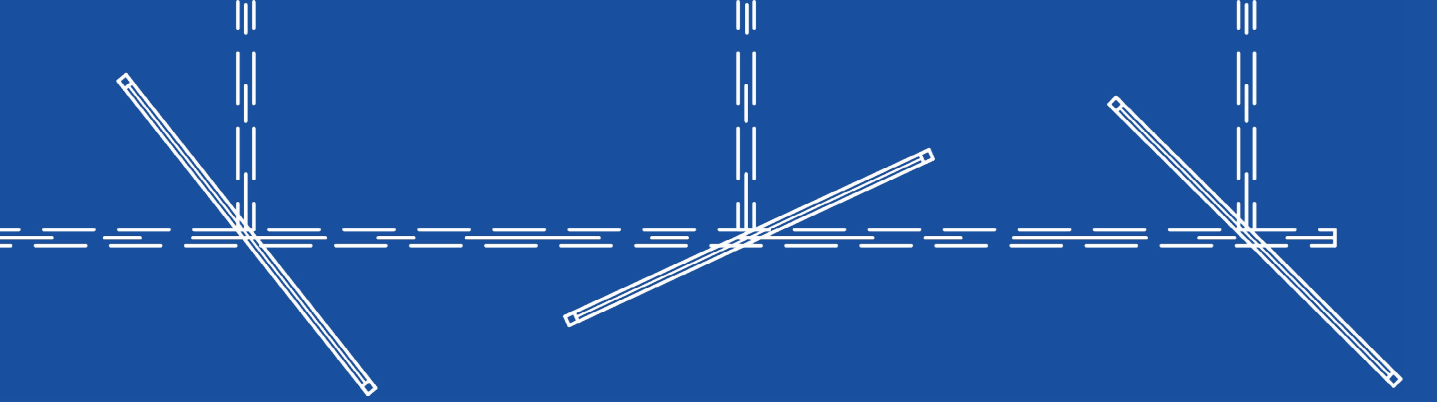


LAB ARQUITETURA

ATELIÊ

PRÁTICA CRIATIVA

Humberto Borghi Filippini

FILIPPINI, Humberto Borghi

Lab Ateliê - Arquitetura e Prática Criativa

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO DO CENTRO UNIVERSITÁRIO BARÃO DE MAUÁ

ORIENTADORA: PROF.ª ANA LÚCIA MACHADO DE OLIVEIRA FERRAZ

RIBEIRÃO PRETO, 2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

F516L

Filippini, Humberto Borghi
Lab Ateliê: arquitetura e prática criativa/ Humberto Borghi Filippini - Ribeirão Preto, 2021.

138p.il

Trabalho de conclusão do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Barão de Mauá

Orientador: Dra. Ana Lúcia Machado de Oliveira Ferraz

1. Flexibilidade espacial 2. Espaço criativo 3. Sensorialidade espacial I. Ferraz, Ana Lúcia Machado de Oliveira II. Título

CDU 72

Bibliotecária Responsável: Iandra M. H. Fernandes CRB^{8} 9878

FILIPPINI, Humberto Borghi

Lab Ateliê - Arquitetura e Prática Criativa

Trabalho final de graduação em Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Barão de Mauá para obtenção do título de bacharel.
Orientadora: Prof.ª: Ana Lúcia Machado de Oliveira Ferraz.

Data de aprovação:___/___/___

BANCA EXAMINADORA

_____

Me. Ana Lúcia Machado de Oliveira Ferraz

_____

Me. Fernando Gobbo Ferreia

_____

Thais Soares da Cunha

Agradecimentos

A Deus, pela oportunidade de traçar essa jornada e proporcionar vários anjos para me acompanhar.

Aos meus tios, Ane [Biba] e Leo por tornar tudo possível, acompanhar e investir do início ao fim, presentes por todo percurso.

Aos meus Pais, Irmão, Carol Tio Paulinho, Avós e familiares que apoiaram e colaboraram pelo propósito.

A Nilva e Isabella, e ao Matheus e Família, pelo apoio, companhia, caronas e significado de família.

Aos meus amigos, Ygor, Gabriel, João, Roberta, Larissa, Luis G, Junio, Antônio e todos que partilharam da mesma experiência.

A todos os queridos e inspiradores professores, em especial a Dulce, Renê, Erica, Fernando e Onésimo.

E claro a incrível orientadora Ana Ferraz, que se dedicou a me ensinar um novo olhar mais especial sobre a vida e ao design.

Sumário

Introdução 10

1 - Economia Criativa/ HUB 16

1.1 – Incubadoras de empresas 24

1.2 – HUBs 26

2 – Espaços Criativos 30

2.1 – Sensorialidade do espaço 32

2.2 – Fluidez espacial [leitura projetual] [seleção de projetos] 34

3 – Lab Ateliê 46

3.1 – Proposições da área 48

3.1.1– Interpretação de Catanduva-SP 50

3.1.2- Áreas de Estudo 54

3.2 – Programa– ações – lab atelier 62

3.3 – Memorial Justificativo Partido e Conceito 64

3.4 - Memomrial Descritivo 70

3.5 – Anteprojeto 104

4 – Seleção Bibliográfica 134

Intro
dução

Com o desenvolvimento da produção criativa na atualidade, o aumento de produtos, serviços e teorias tem se revertido em renda e ofício para um novo público, que utiliza a produção criativa e cultural como mote de uma nova indústria, a criativa.

Assim a Economia Criativa se fundamenta como a indústria do século XXI, por conciliar criatividade, produção e distribuição através da propriedade intelectual, gerando uma cultura local, a qual reivindica da arquitetura, compreender as novas organizações de trabalho, da produção contemporânea e suas necessidades espaciais.

> *As indústrias criativas são formadas a partir da convergência entre as indústrias de mídia e informação e o setor cultural e das artes, tornando-se uma importante (e contestada) arena de desenvolvimento nas sociedades baseadas no conhecimento [...] operando em importantes dimensões contemporâneas da produção e do consumo cultural [...] o setor das indústrias criativas apresenta uma grande variedade de atividades que, no entanto, possuem seu núcleo na criatividade. (JEFFCUTT, 2000, p. 123-124).*

A partir disso, vemos o conceito de HUB Criativo, dentro do contexto sociocultural da Industria Criativa, que promove espaços que estimulem a interação social e o compartilhamento de ideias, com espaços de lazer e convívio promovendo inspiração, encontro e inovação.

Fundamentado nisso, o presente estudo propõe a criação de um espaço que possui o objetivo inicial de agrupar esses profissionais criativos, seja no âmbito manual ou tecnológico, com comprometimento profissional e técnico para produção, mesmo que de maneira inicial, atuando como incubadora para novos profissionais, ou com espaço apropriado para cursos.

A proposta visa a criação do Lab Ateliê, e vem de encontro com o desejo de um espaço que integre profissionais de maneira que fortaleça uma linguagem para cidade de valorização da tipologia de trabalho ali executado, atendendo as funções de exposição, convivência, produção e comercialização.

O objeto será idealizado para cidade Catanduva-SP, local de vínculo do autor com o tema, e apropriado para a tipologia na cidade, de acordo com as necessidades dos profissionais que irão utilizar, em resposta da tradição cultural estabelecida e principalmente pela falta de um equipamento como tal.

[Problema]

O problema da pesquisa gira em torno de pensar um espaço que visa a promoção da atividade criativa. Uma estrutura que permita através da sua espacialidade fomentar processos de criação individual e coletivos na cidade de Catanduva.

Potencializando, valorando, dando visibilidade, e estímulo para a produção criativa independente, seja por vias manuais ou tecnológicas.

O trabalho propõe a criação de um espaço que proporcione condições sensoriais com qualidade para estimular a produção, o “estar”, o ensino e a troca estabelecendo conexão entre produção e cidade.

[Objetivo Geral]

O presente estudo tem como objetivo elaborar o projeto de um lab ateliê - espaço polivalente dedicado a prática criativa, que atenda os novos profissionais das diversas áreas de estudo relacionadas a criação para produção, estudo, exposição e convivência na cidade de Catanduva-SP.

[Objetivos Específicos]

Desenvolver um espaço dedicado a prática artística, com soluções polivalentes que abriguem a produção, estudo e convivência.

Pesquisar as relações de integração do objeto com a

cidade.

Identificar maneiras de trabalhar com a sensorialidade na arquitetura e/ ou nos objetos que compõem o ambiente.

[Justificativa]

Com a prática e convívio com outros profissionais de design, seja no ramo manual ou digital, ficou nítido a falta de um espaço dedicado a atender e colaborar com esses processos de criação e produção na cidade de Catanduva, para assim criar um espaço colaborativo com oficinas de design variados, aliado também a novos profissionais, funcionando como uma incubadora experimental, que traria formação e vivência, para oferecer os serviços à sociedade, que também contaria com um espaço unificado, onde encontraria várias opções de trabalho em diversas linguagens, facilitando a busca e colaborando com os clientes e produtores.

Como espaço arquitetônico, o ateliê contaria com grande linguagem sensorial, artística e experimental, no sentido de bricolagem, ou seja, livre para constantes modificações de acordo com o uso/ vivência de maneira que aproveite e utilize diversos materiais. É de grande importância a relação de bem-estar e natureza, no intuito de um espaço vivo/ saudável que acolha e proporcione network aos profissionais que utilizam o espaço. E como organização física, se faz presente o conceito de polivalência, para criar ambientes compartilhados, espaços com mais de um uso de acordo com o período ou a tarefa a ser executada

[Metodologia]

Para o desenvolvimento da pesquisa, foi organizada uma setorização em 3 momentos, em primeiro temos a Economia Criativa/ HUB, em segundo iremos abordar sobre os espaços criativos e em terceiro momento está a apresentação do LAB Ateliê e desenvolvimento do projeto.

1 – Economia Criativa / HUB

Historicamente, a ideia de uma indústria criativa é relativamente recente, sua proposta é estimular a geração de renda a partir da cultura e criatividade para o desenvolvimento humano.

> *Uma curva mostra o movimento ao longo do tempo: da economia agrária para a economia guiada pela criatividade. Fomos essencialmente uma sociedade agrária por milênios, uma sociedade industrial por 200 anos, uma sociedade cuja criação de riqueza foi amplamente guiada pelo valor instituído pela informação por 30 anos, e agora falamos das economias guiadas pelo conhecimento, pela inovação e, cada vez mais, pela criatividade. (LANDRY, 2013, p. 13).*

Essa nova economia, que é guiada pela criatividade, segundo Carlos Leite (2012), surgiu da necessidade de novos espaços e, portanto, seus novos programas, que estabelecem relações com a cidade e dessa com seus usuários de forma diferente da que acontecia nas cidades industriais dos séculos XIX e XX.

O termo “Indústria Criativa” é bastante recente e tem sua origem na Austrália em 1994, por meio do Criative Nation, que são políticas públicas voltadas para a arte e cultura. Nesse momento se percebeu a necessidade da reinvenção em sua cadeia produtiva, com a proposta de valorização das diversidades culturais, sendo assim contestando ao xenofobismo que havia na época e valorizando a integração cultural e econômica, pois a cultura já era vista como uma geradora de riquezas.

> *As indústrias criativas são formadas a partir da convergência entre as indústrias de mídia e informação e o setor cultural e das artes, tornando-se uma importante (e contestada) arena de desenvolvimento nas sociedades baseadas no conhecimento [...] operando em importantes dimensões contemporâneas da produção e do consumo cultural [...] o setor das indústrias criativas apresenta uma grande variedade de atividades que, no entanto, possuem seu núcleo na criatividade. (JEFFCUTT, 2000, p. 123-124).*

As questões acerca da nova economia, começaram a serem discutidas desde meados da década de 70. No entanto, foi no Reino Unido em 1997, que as Indústrias Criativas, tiveram maior proporção do que na Austrália, sendo consideradas de fato como força produtiva, quando a crise afetou a produção manufatureira, sendo preciso investir em outros setores da economia, os criativos.

A partir disso alguns fatores contribuíram para alavancar esses novos setores, que não é apenas a produção cultural em massa, que age apenas na dimensão econômica da cultura, a Economia Criativa é capaz de ser produzida por meio de expressões culturais e criativas, sendo vista como um setor macro.

Com base nisso, a globalização permitiu as trocas de maneira cada vez mais rápida, obrigando os setores da economia a inovarem e investirem na diferenciação de produtos e serviços, tornando-os mais competitivos no mercado global. Ao mesmo tempo, a tecnologia da informação e novas informações e redes passaram a ser fundamentais.

> *A globalização, as novas mídias, a falência dos modelos econômicos tradicionais em promover desenvolvimento, inclusão e a valorização do conhecimento como ativo econômico diferencial. A criatividade passa a ser vista como recurso básico diferencial e imprescindível.(REIS, 2011, p. 2).*

A partir disso, o conceito de Economia Criativa começou a ser difundido e comentado com maior clareza e organização. Foi em 1994 que o primeiro-ministro australiano Paul Keating, fez discurso “creative nation” explanando sobre o conceito de

uma economia que engloba 13 setores relacionados às artes como cinema, moda, propaganda, rádio, TV e outros, de modo que esses meios de crescimento gerassem empregos e renda, além de enriquecer um país culturalmente. Em 2006 essas atividades foram definidas pelo governo britânico como:

> *Indústrias que têm sua origem na criatividade, habilidade e talento individuais e que apresentam um potencial para a criação de riqueza e empregos por meio da geração e exploração da propriedade intelectual (REIS, 2011, pg. 9).*

No Brasil, a discussão da Indústria Criativa acontece posteriormente, surgindo em meados de 2004, quando aconteceu o “Consenso de São Paulo”, realizado pela XI Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD XI).

Com base nisso, podemos observar que a classificação da Organização das Nações Unidas (ONU) considera como atividades criativas tanto àquelas relacionadas à cultura e tradições locais, quanto às relacionadas à produtividade. E no Brasil, divide-se a Economia Criativa em quatro grandes áreas pelo Ministério da Cultura, sendo elas: patrimônio cultural, artes, mídias e criações funcionais.

Para esse trabalho são consideradas todas as áreas que compõem essa classificação de indústria criativa como podemos observar no diagrama a seguir, pois se pretende através da flexibilidade espacial integrar diversos usos e objetivos acerca do mesmo intuito.

A partir do entendimento de diversas definições a respeito da indústria e Economia Criativa, podemos compreender que esta consiste em uma cadeia produtiva – criação, produção e distribuição – que tem como matéria prima a propriedade intelectual. Assim, a criatividade e o conhecimento, combinados com a cultura local, são os insumos básicos que promovem a indústria do século XXI.



Figura 1 – As 4 classificações da Indústria Criativa. Fonte: Ministério da cultura, 2011, edição do autor.

Tendo em vista a Economia Criativa como um processo produtivo, entende-se que esta não pode ser resumida somente como um conjunto de produtos, mas sua essência está na concepção, onde serão dados valores intangíveis ao produto final. A cerca disso, a economista Ana Carla Fonseca (2011) defende que a Indústria Criativa não nega a indústria tradicional, mas a potencializa através de ativos intangíveis (conhecimento e criatividade), que atribuem agregados aos processos tradicionais, tomando-os mais competitivos e valorizados.

Dessa maneira, o estímulo ao trabalho criativo fomentou o surgimento de novos métodos produtivos, como por exemplo, a ideia de *"Do It Yourself"* (Faça Você Mesmo). Através de recursos tecnológicos, como máquina 3D e laser, cada pessoa pode colocar suas habilidades em prática, transformando suas ideias em protótipos, no contexto das *FabLabs*.

> *Por meio do barateamento de alguns maquinários de pequeno porte que produzem industrialmente em baixa escala, avalia-se o gradativo empoderamento da comunidade maker, da população adepta ao do-it-yourself e dos designers que se dedicam a projetar e produzir bens materiais.*
>
> *(LIMA. CORRÊA, 2016, p.1).*

Segundo EYCHENNE e NEVES (2013), tais espaços e métodos concretizam o que alguns chamam de uma "Nova Revolução Industrial", em que surgem novas relações de trabalho e produção com a tecnologia aliada à criatividade. Ao mesmo tempo, esses movimentos questionam o contexto de produção capitalista, instalado na sociedade há anos. Ao contrário do ambiente enclausurado das indústrias, os ambientes propostos pela Economia Criativa procuram ser, como afirma a diretora executiva da Garagem *Fab Lab Brasil, "terrenos férteis à inovação"*.

Dessa maneira, o processo de criação na Economia Criativa se difere e possui princípios de aprendizado na prática, espaços abertos ao público e caráter multidisciplinar, de modo que os setores da Economia Criativa interagem entre si para melhores resultados, estimulando a formação de redes e processos colaborativos. Como boa estratégia de desenvolvimento socioeconômico, a Indústria Criativa, incorpora valores intangíveis como diferenciais, dá oportunidade a novas ideias e à cultura local. A partir disso, o planejamento urbano também é afetado, pois recebe novas funções ao território a partir de suas potencialidades e reconhecimento cultural, aumentando a demanda de um investimento em capacitação, educação, informação, de forma a criar ambientes favoráveis à inovação.

Sendo assim, novas organizações ambientais e produtivas para produção contemporânea começam a ser desenvolvidas, com o conceito de Cidade Criativa, a "casa" da Economia Criativa.

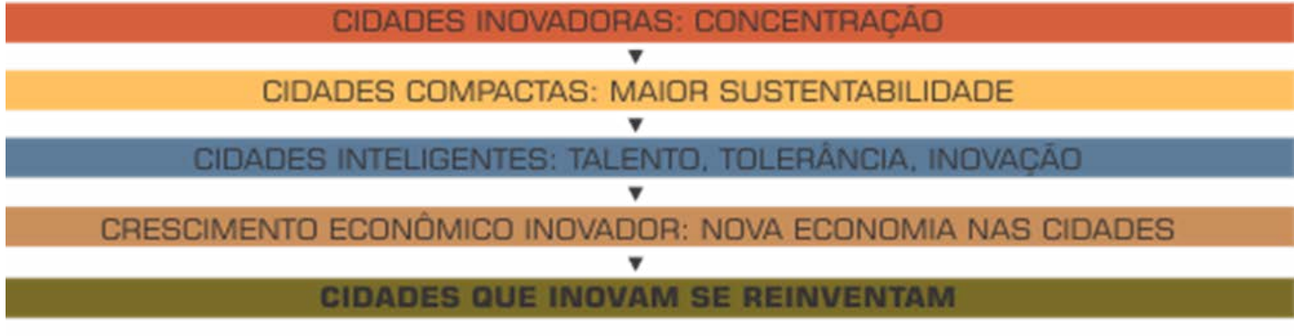


Figura 2 – Processo de reinvenção das cidades. Fonte: Segundo LEITE, Carlos, edição do autor.

1.1 - Incubadoras de empresas

As incubadoras de empresas são espaços voltados a abrigar empresas recentes, ainda em fases iniciais. Seu objetivo é apoiar as empresas que abriga, facilitando a superação de seus primeiros anos de atividade com êxito. Com base nisso, são oferecidas as facilidades necessárias para o crescimento e fortalecimento de novos empreendimentos em um ambiente flexível e encorajador.

> *A incubadora – no seu sentido original – é um arranjo interinstitucional com instalações e infra-estrutura apropriadas, estruturado para estimular e facilitar: a vinculação empresa-universidade (e outras instituições acadêmicas); o fortalecimento das empresas e o aumento de seu entrosamento; e o aumento da vinculação do setor produtivo com diversas instituições de apoio (além das instituições de pesquisa, prefeituras, agências de fomento e financiamento – governamentais e privadas – instituições de apoio às micro e pequenas empresas – como o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas no Brasil – e outras. (MEDEIROS, 1988, p. 6-7).*

Esta instituição pode ser apoiada pelo governo ou instituições de ensino como universidades e centros de pesquisa, ou também ser classificada entre com ou sem fins lucrativos. Tradicionalmente, além de oferecer espaços coletivos de trabalho, é composta por uma série de espaços compartilhados como auditório, biblioteca, área para eventos, salas de consultoria e reunião. Estes espaços abrigam treinamentos, cursos e visam o intercâmbio de ideias entre seus usuários. Seus principais objetivos são:

Dinamização da economia local;

Dinamização de um setor específico de atividade;

Inclusão socioeconômica;

Geração de emprego e renda e a criação de novas empresas ou pequenos grupos;

As incubadoras de empresas possuem o importante papel de contribuir para o desenvolvimento econômico regional, funcionando como uma ponte entre a concepção e a consolidação de uma empresa no mercado. Para que isto seja possível, é vantajoso o envolvimento da administração pública na criação de leis de incentivo fiscal às empresas que se estabelecem no local, concentrando uma rede de empresas voltadas a um mesmo setor.

1.2 – HUBs

A criatividade não depende de um método específico para acontecer, mas há meios de estimulá-las e dente eles estão concentração de pessoas e conexões de ideias. Assim, surge uma nova forma de produzir, onde o compartilhamento de ideias torna os ambientes mais propícios à imaginação.

Os Hubs são lugares físicos para as redes sociais e produtivas, onde é possível estabelecer conectividade entre pessoas e experiências, sendo propícios para se reunir, trabalhar, criar, imaginar. Funcionam através de múltiplos acontecimentos como coworking, escola, incubadora, consultoria e laboratório de inovação, onde as pessoas pensam e empreendem juntas.

Segundo Reis (2011), os Hubs em Londres, chamados Creative Industry Hubs, oferecem uma vasta gama de serviços, geralmente voltados às empresas. São ao todo 1º Hubs na cidade, em que cada um apresenta espaço de trabalho flexível, uma área de exposições, bem como serviços de treinamento, aconselhamento, marketing e expansão de uma rede de relacionamentos. Estes locais visam desenvolver as habilidades das comunidades locais, de modo que possam ter maiores possibilidades de inclusão profissional, além de propor novos olhares sobre usos criativos de vazios da cidade e uma gama de serviços de apoio, a fim de promover conexões urbanas.

> *Um cluster criativo requer muito mais do que a visão padronizada de um parque de empresas próximo a um campus tecnológico. Inclui Instituições sem fins lucrativos, Instituições culturais, equipamentos culturais, artistas, parques científicos e centros de mídia. Clusters criativos são locais de trabalho e residência, onde os produtos criativos são produzidos e consumidos, nutridos por diversidade, em cidades multiculturais, que têm sua distinção e também conexão com o mundo. (Creative Clusters Conference.*

(REIS, 2011, p. 40).

A partir do conceito central de Hub, cujas origens relacionam-se com a estratégica econômica de desenvolvimento das Indústrias Criativas nas cidades contemporâneas, há alguns outros termos, de conceituação similar, que foram desenvolvidos e devem ser citados e diferenciados do Hub: o Cluster Criativo e o Lugar Criativo.

Cluster Criativo: Locais onde os produtos criativos são produzidos e consumidos, nutridos por diversidade, em cidades multiculturais. Enfatiza suas características geográficas, espaciais e organizadoras.

HUB Criativo: Espaços de desenvolvimento criativo que contribuem decisivamente para o crescimento da ala. Trata-se de um conceito aplicável a vários formatos de espaços. Relacionam-se a um determinado setor ou assumem a multidisciplinaridade. Evidencia as dinâmicas e serviços internos, destacando o que fazem e como fazem.

Lugar Criativo: Ambientes criativos podem ser definidos como lugares (edifícios, rua, cidade ou região) concentradores de massa crítica. São espaços urbanos colaborativos e interdisciplinares, resultantes da intersecção de atividades que articulam o universo artístico, social e empresarial.

Desta forma, para o desenvolvimento do trabalho, é escolhido a classificação de Hub Criativo, pois o mesmo evidencia as dinâmicas e serviços internos, destacando o que fazem e como o fazem. Lima (2015) defende que o Hub Criativo configura uma designação abrangente, aplicável a vários cenários, desde espaços de fabricação digital até laboratórios, desde que partilhem, como premissa comum, a construção e o fortalecimento da capacidade empresarial no setor das Indústrias Criativas e Culturais, apoiando os respectivos empreendedores a contribuir para desenvolvimento econômico e social do território.

Assim, entende-se que com o decorrer da explanação teórica, a conceitualização de incubadora empregada a tipologia de Hub escolhida, que possui características estruturais, de apoio, crescimento e inovação.



Figura 3 – As 4 características dos HUBs. Fonte: Segundo LIMA, Diagrama, 2015, edição do autor.

2 - Espaços Criativos

2.1 – Sensorialidade do espaço

Segundo o livro Atmosferas de Peter Zumthor (2009), podemos entender que a atmosfera, possui um diálogo com a beleza, de dar e receber, de maneira envolvente, um ambiente, uma disposição do espaço construído que comunica com os observadores, habitantes, visitantes e, também com a vizinhança, que os contagia. O autor complementa dizendo que a qualidade arquitetônica não significa aparecer nos guias arquitetônicos da mídia, revistas e publicações em alta, apenas que a qualidade arquitetônica significa ser tocado pela obra, e isso pode ser denominado como atmosfera.

> *A atmosfera comunica com a nossa percepção emocional, isto é, a percepção que funciona de forma instintiva e que o ser humano possui para sobreviver. Há situações em que não podemos perder tempos a pensar se gostamos ou não de alguma coisa, se devemos ou não saltar e fugir. Existe algo em nós que comunica imediatamente conosco. Compreensão imediata, ligação emocional imediata, recusa imediata. É diferente daquele pensamento linear que também possuímos e que também amo, chegar de A e B racionalmente, obrigando-nos a pensar sobre tudo. A percepção emocional conhecemos por exemplo da música. O primeiro andamento daquela sonata para violoncelo de Brahms, a entrada do violoncelo - e em dois segundos surge aquele sentimento! E não sei porquê. Em relação a arquitetura também é um pouco assim. Não tão forte como na maior das artes, mas está lá.*
> *(ZUMTHOR, 2009, p. 13)*

Sendo assim, o autor nos apresenta ao decorrer do livro suas percepções sobre situações, sentimentos e tópicos da arquitetura para que possamos compreender a atmosfera de um espaço, e pelas inúmeras maneiras dela adentrar um ambiente. Ele elenca da seguinte maneira: O corpo da arquitetura; A consonância dos materiais; O som do espaço; A temperatura do espaço; As coisas que me rodeiam; Entre a serenidade e a sedução; A tensão entre interior e exterior; Degraus da intimidade; A luz sobre as coisas; A arquitetura como espaço envolvente; Harmonia; A forma bonita.

E com isso vamos observando segundo seu diálogo como os materiais empregados, os ruídos, as texturas, a maneira particular de como as pessoas ocupam o espaço, o movimento e o caminhar pelo edifício, a comunicação com o exterior, a escala/ o dimensionamento do espaço com a nossa relação, e o olhar de quem está presente, seja pela luz que adentra, seja pelo tempo dedicado, ou pelas vivências até o momento de contato com a vista. Essas dentre outras percepções de Zumthor, qualificam o desejo de espaço que o presente trabalho propõe oferecer, pois especialmente estamos lidando com design e produção artística.

2.2 – Fluidez espacial [leitura projetual] [seleção de projetos]

A fluidez espacial permeia e relaciona as diretrizes projetuais, com objetivo de organizar os programas e as ações, a serem desenvolvidas nesse espaço criativo, de maneira que possibilite conciliar mais de uma função no mesmo espaço, oferecendo liberdade aos procedimentos de trabalho, com estruturas pivotantes, corrediças e que expressam polivalência de algum modo.

Para as leituras projetuais, foram escolhidas diferentes vertentes que conciliam os conceitos propostos, de maneira que cada equipamento por mais estrangeiro que seja seu uso, ofereça novas soluções que qualifiquem a atividade e interação espacial.

Foram selecionados os projetos que permeiam com flexibilidade espacial, convivência/ lazer, organização interna, relação aberto/ fechado e individual/ coletivo, a partir de diversos objetos como escola, casa, restaurante, instalação efêmera, agência, ateliê e HUB.



Figura 4 – Wish School – Armários pivotantes.Fonte: ARCHDAILY, 2021.

Wish School / Escola Primária
Tatuapé, BRASIL
Arquitetos: Garoa
Área: 1166 m²
Ano: 2016

A partir de soluções polivalentes, com espaços dinâmicos, pivotantes, integração entre aberto/ fechado, individual/ coletivo, esse projeto representa partidos igualados ao espaço criativo proposto, apesar de possuírem usos diferentes.

Segundo GAROA (2016), a escola primária Wish School, considera aspectos sensoriais e criativos em sua pedagogia, o que motivou as organizações espaciais, de maneira que os ambientes fossem expansões da sala de aula formal e propiciassem assimilação de conhecimento. Consequentemente, para chegar de um ponto ao outro, é possível escolher diferentes percursos, diferentes interações, escolher o que encontrar e o que não. De maneira que cada espaço criado oferece uma variedade de configurações e novos espaços para novos usos simultâneos.



Figura 5 – Wish School – Armários pivotantes.Fonte: ARCHDAILY, 2021.

As salas de aula são encaradas como pontos de apoio para o entorno, desenho não ortogonal, geram inflexões que desdobram, em suas bordas, espaços ao mesmo tempo contínuos e distintos, sem discriminação clara, delimitada dos usos.

As principais bordas são compostas pelo conjunto de salas com duas tipologias: as de vedo fixo/translúcido e as de vedo móvel, onde painéis pivotantes fazem a delimitação dos espaços. Os painéis dão suporte às atividades que acontecem à sua volta, servindo de armário, apoio de mochilas, instrumentos, livros e trabalhos dos alunos. Ao serem pivotados, os painéis mudam a configuração do espaço à sua volta, abrindo a sala de aula para os ambientes adjacentes. Expandem para receber atividades com mais interação, contraem para atividades introspectivas. Representados pelo croqui esse espaço mutável oferece várias opções de configuração de espaço.

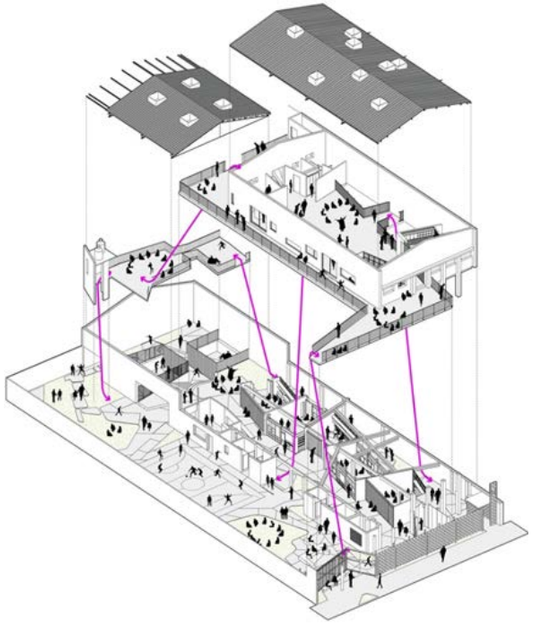


Figura 6 – Wish School – Diagrama. Fonte: ARCHDAILY, 2021.

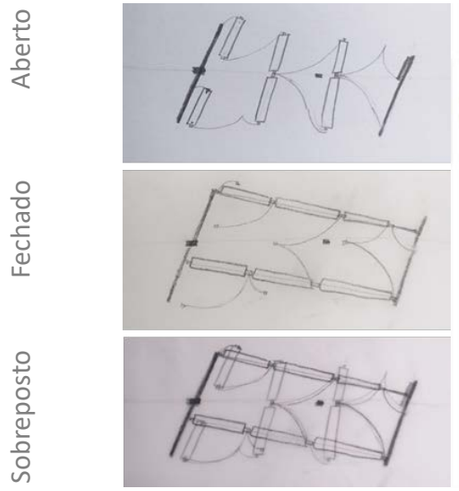
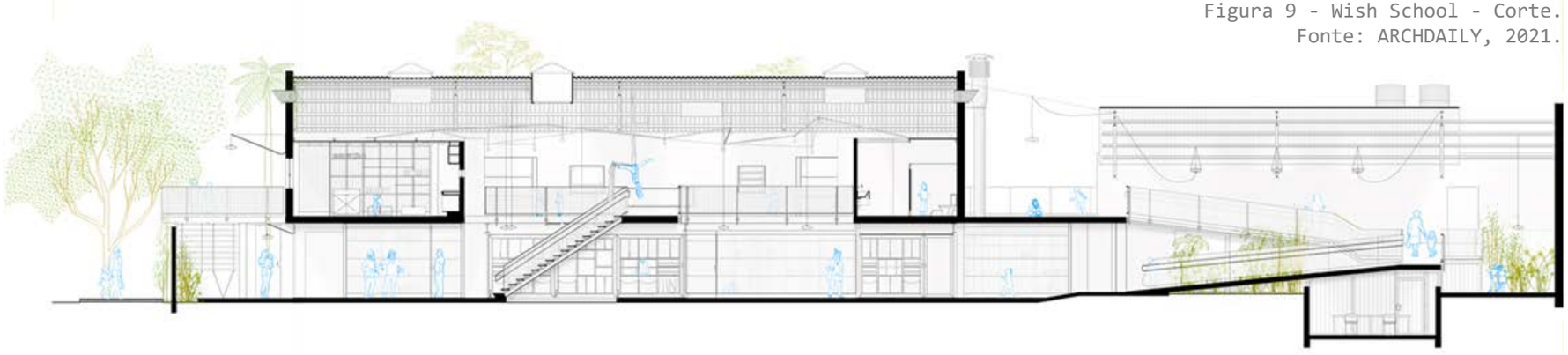


Figura 7 – Croqui armários. Fonte: autor.



Figura 8 – Wish School – Planta baixa. Fonte: ARCHDAILY, 2021.

Figura 9 - Wish School - Corte. Fonte: ARCHDAILY, 2021.



Naked House / Shigeru Ban Architects
2000
Japão
195 m²

Foi escolhida essa casa por conter uma solução inovadora de flexibilidade espacial, a Naked House trabalha com módulos em rodízio que podem ser movidos livremente, com a possibilidade de esvaziar um espaço, tornando-o coletivo e quando entra com os volumes, torna individual e compartimentado.

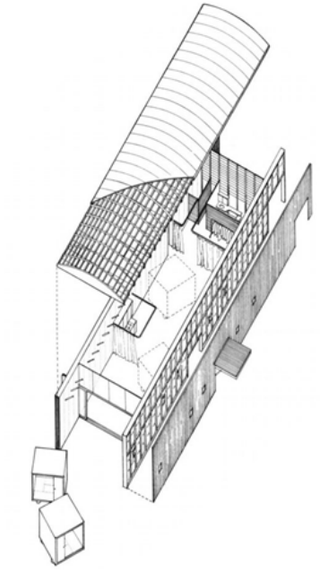


Figura 13 – Naked House – Diagrama. Fonte: ARCHEYES, 2021



Figura 10 a 12 – Naked House – Interna. Fonte: ARCHEYES, 2021

De acordo com o autor BAN (2000), esses módulos comportam as funções necessárias para o equipamento, como no caso de quartos por exemplo, e possuem espaços e acessórios mínimos, de maneira que otimize peso para facilitar a mobilidade. Eles podem ser movidos de acordo com as necessidades de seu uso. Colocado contra as paredes da casa, em frente às unidades de aquecimento ou ar condicionado. A organização dos módulos pode ser colocada lado a lado e criar uma sala maior quando as portas de correr forem removidas. E podem ser levados para o exterior, no terraço, para pleno aproveitamento do espaço interior. Assim como podem funcionar como piso suplementar para as crianças brincarem em cima.

"proporcionasse o mínimo de privacidade para que os membros da família não fiquem isolados uns dos outros, uma casa que dê a todos a liberdade de ter atividades individuais em um ambiente compartilhado, no meio de uma família unificada". (BAN, 2000)

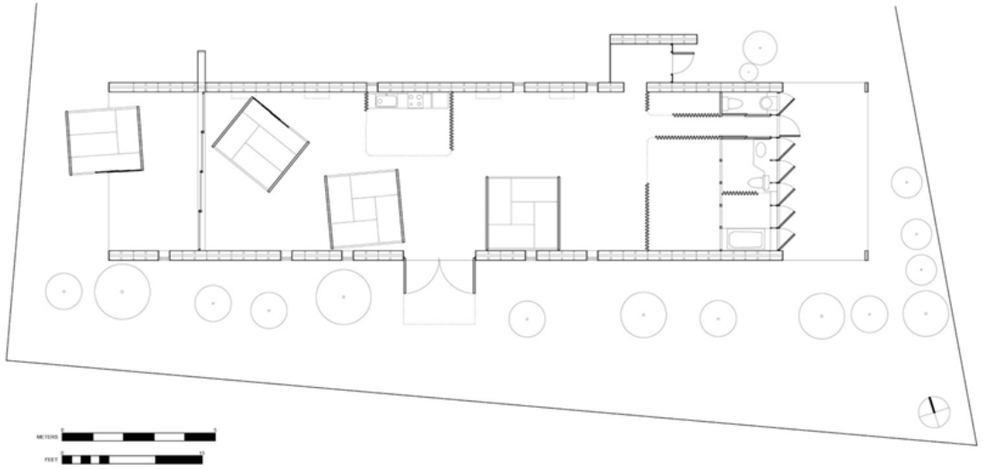


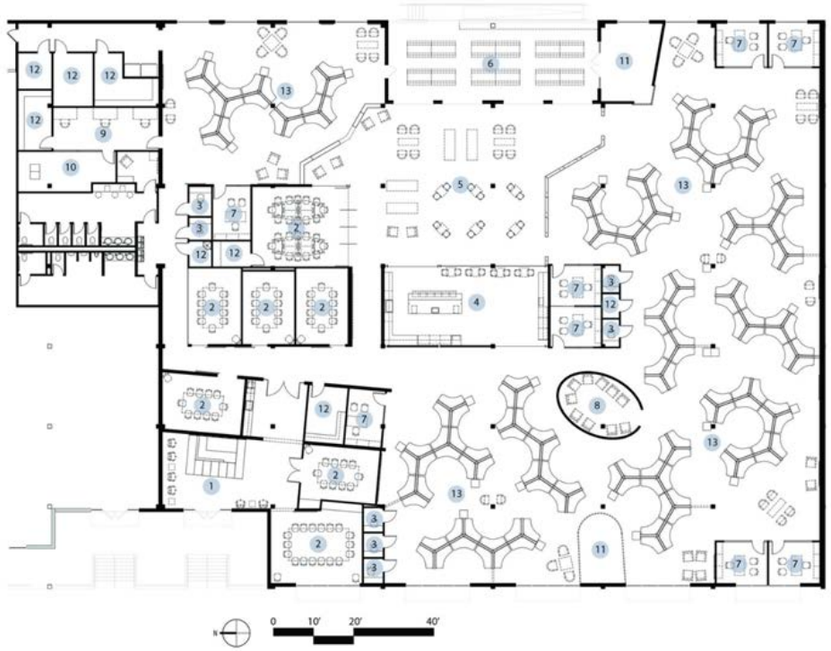
Figura 14 – Naked House – Planta. Fonte: ARCHEYES, 2021

iProspect / VLK Architects

Agência de marketing digital
Arquitetos: VLK Architects
Ano: 2012
Área construída: 2322 m²

Este equipamento inclui algumas soluções de flexibilidade espacial, inseridas no programa de HUB e utiliza de algumas soluções a partir da bricolagem para criar espaços mutáveis. Possui módulos individuais e coletivos que podem ser unificados a partir de cortinas ou painéis pivotantes.

Figura 15 – iProspect – Plana baixa. Fonte: ARCHDAILY, 2021



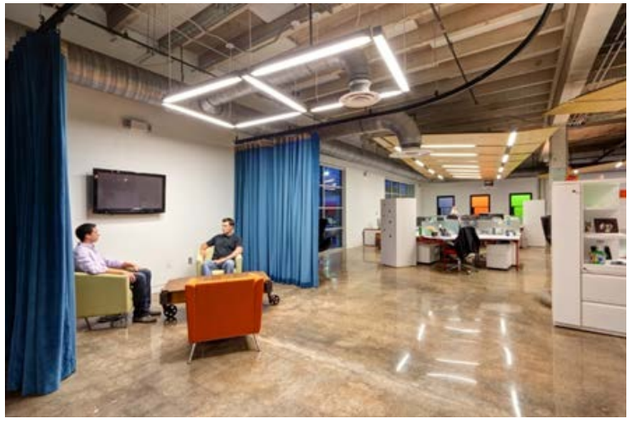


Figura 16 – iProspect – Sala de reunião com fechamento por cortina. Fonte: ARCHDAILY, 2021

De acordo com VLK (2012), iProspect é uma agência de marketing digital, possui um conceito de escritório aberto, desenvolvido para áreas de trabalho gerais, incluindo espaços colaborativos para reuniões de grupo, mini-salas de conferências para reuniões maiores, cabines telefônicas para uso pessoal e uma sala de especialidade, conhecido como o espaço para o cérebro, que inclui paredes graváveis e tabelas, bem como superfícies projetáveis. Duas salas de jogos para permitir que os funcionários a façam pausas mentais.

Figura 17 – iProspect – Paredes pivotantes. Fonte: ARCHDAILY, 2021

O hub dispõe de uma grande área comum, ao lado da cozinha, que abriga mobiliários móveis, criando um ambiente em constante mudança, a partir de madeira reaproveitada, com portas em sistema de rotação para separar a área comum do espaço de trabalho.



Montanha na Lua
Madri, Espanha.
Arquitetos: ENORME Studio
Ano: 2018

A instalação vem de encontro com a proposta de flexibilidade espacial, com a possibilidade de mover e reorganizar o espaço, com o volume que se desloca para atender devida função em outro ambiente, e com isso libera aquele espaço que estava inserido e assim promove a multiplicidade.

Segundo ENORME (2018) o equipamento integra a função de relacionar espaço público e dinâmicas participativas, que oferece uma oportunidade de rotina para trabalho de forma colaborativa, e que incorpora a paisagem urbana de uma forma coesa com as pessoas e seu entorno.Bem como essa instalação compõe um volume contemplativo, de convivência, relacionado ao conceito de lazer/ fazer.



Figura 18 – Montanha na Lua – Diagrama. Fonte: ARCHDAILY, 2021

Montanha na Lua representa uma oportunidade para experimentar e vivênciar a ideia de um ateliê de desenho e arquitetura portátil na rua, próximo ao usuário, com de objetivo melhorar a vida urbana, contribuir com um uso racional dos recursos e potencializar o lema "Creative Use of Space" (uso criativo do espaço). Essa instalação além de ser um ponto de encontro sobre design e cidade, se preocupará com o uso de energias renováveis pontos de recarga USB e pontos de leitura com luz por energia solar.

Figuras 19 a 22 – Montanha na Lua. Fonte: ARCHDAILY, 2021





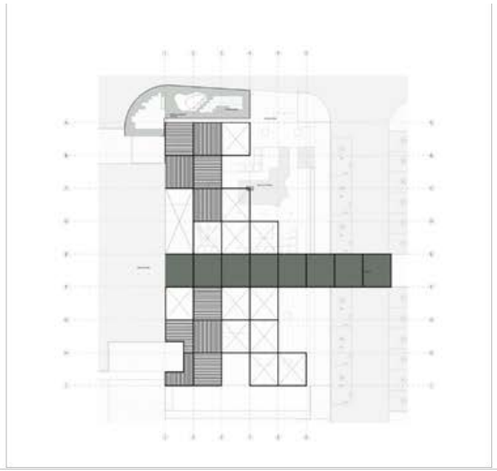


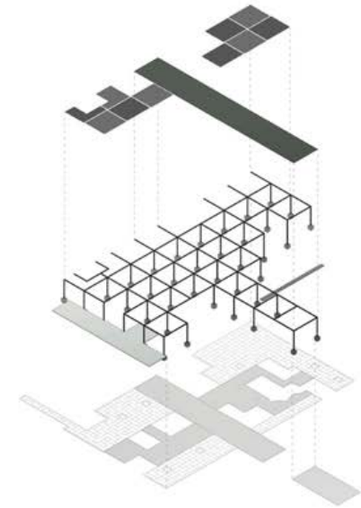


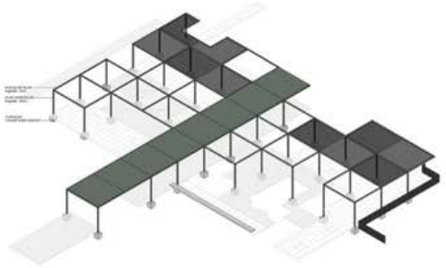
Paisagismo Restaurante Origem 75
Vinhedo, Brasil
Arquitetos: Alexandre Furcolin Paisagismo
Área: 1750 m²
Ano: 2020

Aliado ao partido com a relação entre lazer/fazer, sendo um espaço contemplativo, de descanso e inspiração. Possui um diferencial na organização da estrutura modular que qualifica esses espaços de passagem e permanência de maneira fluida.

O projeto de referência, segundo FURCOLIN (2020), entrelaça a conexão com a natureza na experiência sensorial do restaurante. Extrapola os limites para criar múltiplos ambientes dentro de uma malha controlada, onde acontece a partir do conjunto estrutura e mobiliário proposto, formando nuances entre o aberto e o fechado, entre a expansão e o controle.







Figuras 23 a 25 – Origem 75 – Diagrama. Fonte: ARCHDAILY, 2021







‘‘Esse processo estabelece uma visão poderosa para criar lugares únicos que nos façam viver, entender e sentir. (...) uma abordagem que deu origem a um novo ecossistema para o restaurante, que acompanha o processo desde o plantio e colheita dos temperos, passa pelos chefs e chega a usuário como uma experiência completa.’’

A malha metálica percorre o espaço de maneira desconstruída, formando uma cobertura que anuncia o restaurante para usuário. Com a proposta de variabilidade de sensações ao percorrê-la, ela possui módulos cobertos e os vazados, eixo central de acesso marcado por um forro de fibra natural e uma composição no piso, aumentando dinâmica do espaço, com decks de madeira, pisos de pedra, e jardins que abraçam cada micro espaço criado.

Figuras 26 a 28 – Origem 75. Fonte: ARCHDAILY, 2021

3 — Lab Ateliê

3.2 – Proposições da área

conexão do trem

Desde criança o convívio,
experiências e brincadeiras a
margem do trem dão significado
para minha história.

Como galo que toca as manhãs,
ou as badaladas da catedral,
conheço o apito, ah o trem vem
chegando! Corre, espera não deu
tempo, são só 15 minutinhos! Ou
senão vish já passou uma hora!

São tantas experiências, tantos
sentimentos, da poluição sonora
para alguns a melodia da tradição
para outros, a marca de uma
história se faz nesse traçado,
tantas idas e vindas, encontros
e desencontros!

Por assim se faz a conexão dos
equipamentos estruturantes do
projeto, do espaço popular
cultural, ao lab ateliê até a
exposição itinerante na feira da
praça! Todos com a mesma visão,
todos com a mesma conexão, a
linha férrea.

Para a ambientação do objeto, o lote foi escolhido de acordo com a relação organizacional da cidade em função dos equipamentos e eixos pré-existentes, sendo assim foi definido trabalhar com os bairros iniciais da cidade, Centro, São Francisco e Higienópolis, onde existe um equipamento de cultura, voltado a organizar e gerir os eventos culturais da cidade e oficinas para população geral, que servirá de apoio institucional para atender a demanda oposta no âmbito da cultura para cidade.

Outro equipamento fundamental para a pesquisa é a Praça do Idoso, que possui um espaço aberto dedicado a feiras e eventos na escala da cidade. Ambos os equipamentos, contando com o objeto de estudo, possuem um eixo que conecta e integra os 3 bairros vizinhos, a orla ferroviária, que é a linha férrea, dedicada ao uso restrito do trem, mas que permite uma conexão visual e lúdica para o conceito do projeto, interligando as bases e dando unidade para inserção do equipamento na cidade.

Figura 29 - Ferroviária de Catanduva. Fonte: estacoesferroviarias, 2021.



3.2.1 – Interpretação de Catanduva-SP

O objeto está localizado na cidade de Catanduva, interior de São Paulo, que possui 103 anos e uma população em torno de 120 mil habitantes. A cidade possui uma economia voltada a indústria e comércio, principalmente no setor da cana-de-açúcar, ventilador e hospitalar. Fica localizada à margem da rodovia Washington Luís e sua logística conta com um aeroporto de pequeno porte e uma ferrovia que atravessa a cidade, dividindo ao meio, cruzando ruas de importante conexão para bairros e criando uma ligação dos bairros tradicionais pelo acompanhamento do traçado da cidade.

A partir disso se faz necessário compreender um pouco da história da cidade que começou a se desenvolver quando a Estrada de Ferro Araraquaense foi construída, contribuindo para o escoamento de produção agrícola. A cidade também deve seu desenvolvimento à construção e à recuperação das estradas de rodagem da região ainda nas primeiras décadas do século XX. Os lucros provenientes da agricultura – especialmente do café – e o aprimoramento dos meios de conexão com os municípios vizinhos concorreram para o desenvolvimento urbano de Catanduva. (CORATO; PORTO. 2007, pg. 6).



Figura 30 – Vista do Estado - Cidade. Fonte: catanduva.sp.gov.br, edição do autor.

Sua estrutura arquitetônica e urbanística se iniciou por três bairros, Centro, Higienópolis e São Francisco, ambos localizados às margens do rio São Domingos, paralelo a estrada de ferro. Próximo ao marco zero da cidade, onde está o Parque das Américas (atualmente conta com 3 quadras que funcionam com as atividades de fórum, terminal urbano, prefeitura e câmara municipal) e a estação ferroviária (que hoje em dia foi reestruturada como estação cultura, contando com a secretaria de cultura e pavilhão de cursos livres).

A área de estudo acontece em torno do traçado ferroviário, devido também ao vínculo de autor com o lugar. Os 3 bairros em destaque acolhem os principais equipamentos de desenvolvimento do trabalho, sendo no centro, identificado por laranja, o Parque das Américas em azul claro, que possui o Fórum, Terminal Urbano e Paço Municipal, e em amarelo a Estação Cultura, equipamento de grande importância para a pesquisa, pois concentra a secretaria de cultura e o pavilhão de cursos livres, que é dedicado a oferecer oficinas culturais a população, funcionando como espaço institucional administrado pela prefeitura onde acontecem eventualmente palestras, eventos e ações sociais, abrangendo a cidade como um todo, dedicando a oferecer as funções de hobbie, terapia ocupacional e de Centro de Referência de Assistência Social CRAS.

Atualmente o trem continua passando pela cidade, mas seus equipamentos tradicionais, sendo barracões e estação já não possuem seu uso inicial e foram remodelados ou destruídos. Existem várias tentativas para retirada do trem de dentro da cidade, criando um traçado na malha urbana, aproveitando o espaço das linhas férreas e direcionando o trem para um anel viário. Com os fracassos da retirada do trem, uma atualização na linha foi feita recentemente o que indica uma garantia de mais alguns anos desse monumento vivo presente e atuando na cidade.

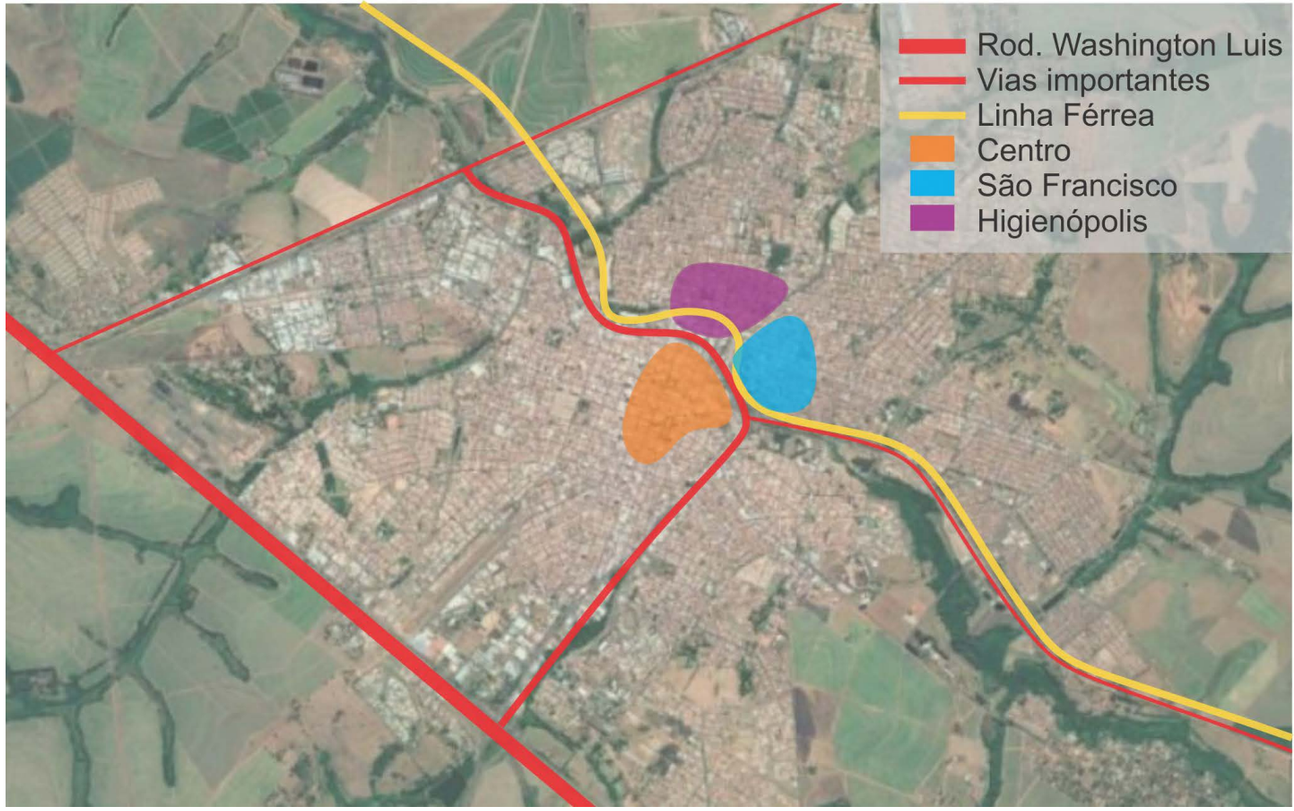


Figura 31 - Vista geral da cidade, identificando os três bairros iniciais, rodovia, linha férrea e principais vias de acesso. Fonte: GOOGLEEARTH, 2021, edição do autor.

3.2.2 - Área de Estudo

A área de estudo está localizada no “encontro” dos 3 bairros iniciais, próximo à estação cultura, praça do idoso e linha do trem. Essa área atualmente possui um “vazio urbano” gerado pelo traçado da linha férrea (antigo pátio de manobras), próximo a um córrego, que tem o objetivo futuro, após a retirada do trem da cidade tornar uma via e acesso que faz ligação com os 3 bairros. Ao redor da área, conectado as vias importantes, possuem alguns lotes sem uso, que são de interesse para o projeto devido sua localização, pois conecta os equipamentos e está associada ao eixo viário, seja férreo como é atualmente ou a avenida no futuro.

A partir da escolha do lote, foram realizadas análises do entorno, que justificam a localização do mesmo para seu uso. Como podemos ver no mapa dos eixos viários importantes de conexão, ao redor do vazio urbano, que fica em frente ao lote, possui um quadrilátero formado por vias importantes que conectam esses 3 bairros, assim como dão vazão aos bairros posteriores que para chegar ao centro necessitam utilizar essas vias. A avenida José Nelson Machado é referência na cidade e atravessa de uma ponta a outra, passando pelo Parque das Américas, onde está a Prefeitura, Terminal rodoviário e Fórum. Conectando com essa via a rua 7 de setembro faz ligação centro ao bairro Higienópolis, passando pela estação cultura e pontilhão do trem, assim como a rua XV de novembro que direciona o fluxo do centro ao bairro São Francisco. Ao oposto dessas vias as ruas Goiás e América são sentido bairro-centro, e assim o conjunto forma um quadrilátero de alto fluxo próximo ao vazio urbano, motivo favorável a escolha do lote, que se encontra na mesma rua da praça do idoso, local de exposição itinerante.



Figura 32 - Mapa dos eixos viários importantes de conexão. Fonte: GOOGLEEARTH, 2021, edição do autor.



Figura 33 - Praça do Idoso. Fonte: autor, 2021.



Figura 34 - Rua américa. Fonte: autor, 2021.

Figura 35 - Rua américa. Fonte: autor, 2021.





Figura 36 - Lote- fachada rua acre. Fonte: autor, 2021.



Figura 37 - Lote- fachada rua acre. Fonte: autor, 2021.

Figura 38 - Vista - vazio urbano. Fonte: autor, 2021.



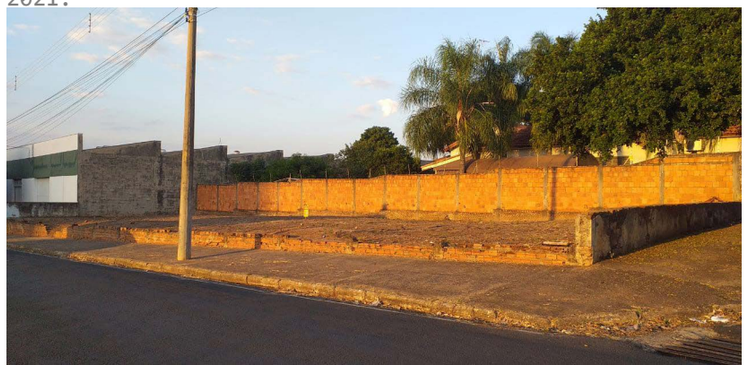


Figura 39 - Lote - fachada rua américa. Fonte: autor, 2021.



Figura 40 - Lote- fachada rua américa. Fonte: autor, 2021.

Figura 41 - Lote- fachada rua américa. Fonte: autor, 2021.



Com o mapa de uso do solo, podemos identificar que esta região, possui um uso misto, com comércio concentrado nas vias de conexão e centro. Poucos lotes vazios, devido a localização de alto interesse do mercado imobiliário. E boa relação com a vegetação, contendo uma praça grande em cada bairro, arborização controlada nas vias e o vazio urbano com grande área ainda verde, mas que se manterá uma parte após futura ocupação, devido ao córrego, que exige a área de preservação permanente.

O gabarito da região possui o padrão predominantemente térreo.







Figura 42 - Estação Cultura. Fonte: Antonio Marin Jr, 2021.

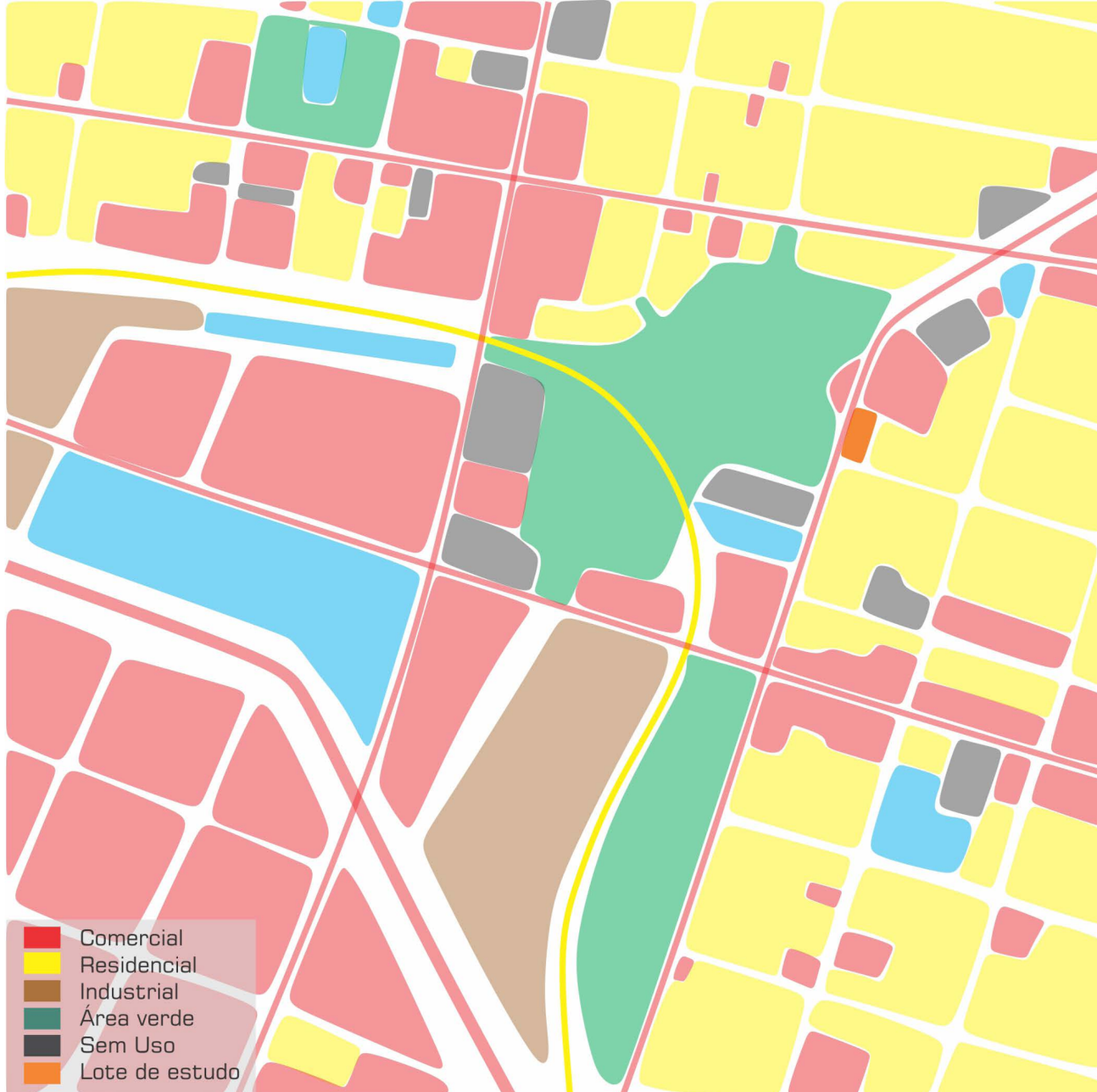
Figura 43 - Parque das Américas. Fonte: catanduvacidadefeitico.com.br, 2021.

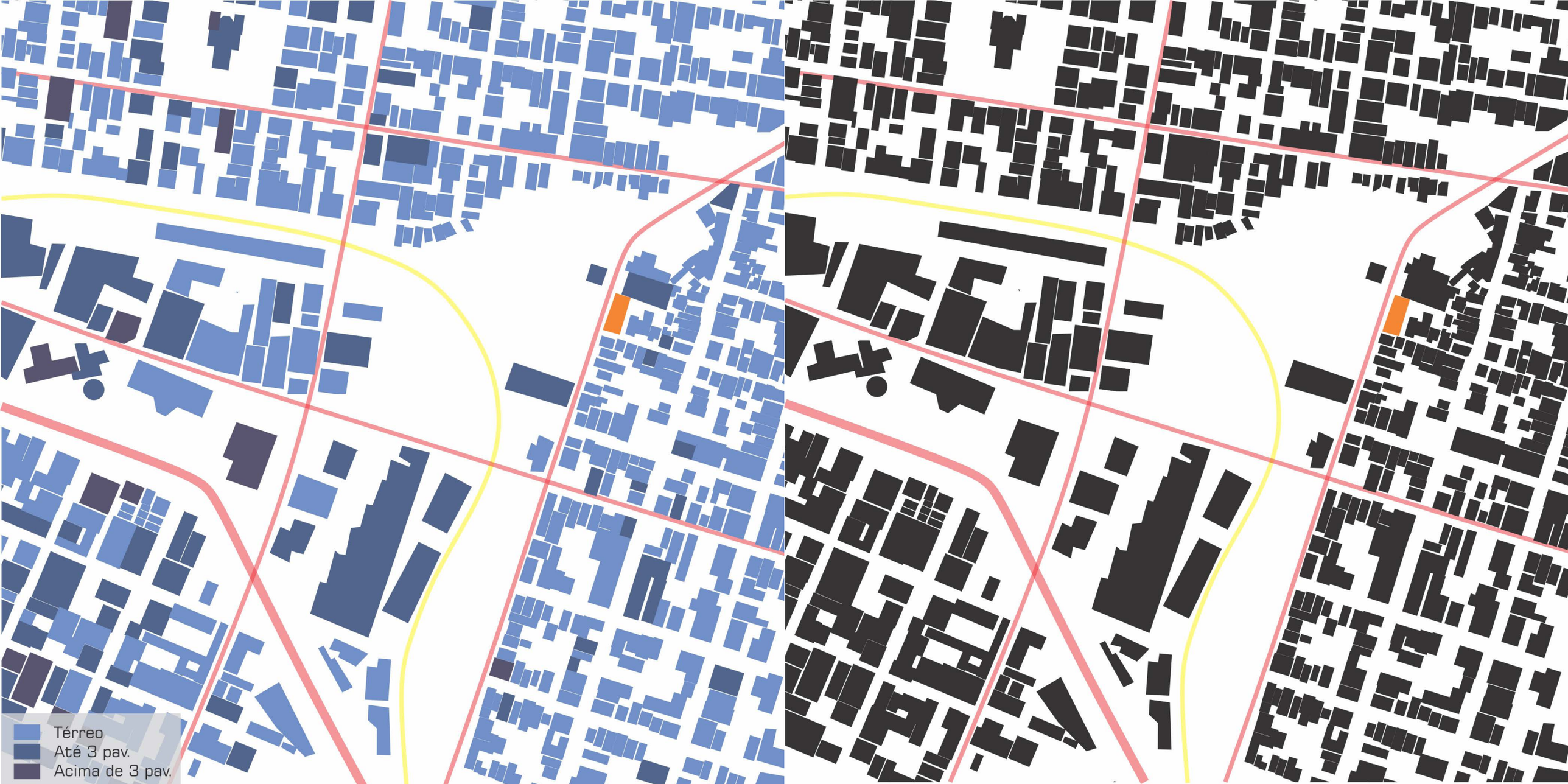
Figura 44 - Praça do Idoso. Fonte: catanduvacidadefeitico.com.br, 2021.

Figura 45 - Mapa de uso do solo. Fonte: GOOGLEEARTH, 2021, edição do autor.

Figura 46 - Mapa de gabarito. Fonte: GOOGLEEARTH, 2021, edição do autor.

Figura 47 - Mapa de figura fundo. Fonte: GOOGLEEARTH, 2021, edição do autor.




Térreo
Até 3 pav.
Acima de 3 pav.

3.1 – Programa– ações – lab atelier

A partir das ações determinantes do espaço criativo que organizam as funções, é pensado o uso de soluções polivalentes, de maneira que una mais de uma função dependendo do uso, ou da quantidade de espaço necessária.

Sendo assim, serão propostos espaços para criação, que podem acontecer de diversas maneiras, contudo a intenção do projeto, é estabelecer um layout base que pode ser modificado para acrescentar ou retirar o que for necessário. Neste exemplo, a proposta inicial é um ambiente que precisa de um apoio (materiais, processos, equipamentos) e paredes, que de alguma forma, ampliam o espaço ou diminuem, se for o caso. Em compartilhar, podemos unir ao propósito de reunião, onde necessita de um ambiente que vai acolher alunos, o qual pode ser para um ensino prático ou teórico. Dessa maneira, no campo teórico seria adequado um lugar mais reservado, como o necessário para reuniões. A exposição pode ocorrer de duas maneiras, interna e externamente, e considerando exposição de obras, projetos e exposição de conteúdo, com espaço para palestras, eventos de pequeno porte. E o lazer/ convívio, deve acontecer de forma fluida no equipamento, podendo ter um ponto de encontro, de maior interesse para relaxar, partilhar, mas que pode estar ligado ao espaço de criação também, dessa maneira, englobando as outras funções do equipamento.



Figura 48 - Diagrama de programa.
Fonte: autor.

CRIAR - 50 a 100 m²

Espaço dedicado a produção, desenvolvimento e experiências, de modo individual ou coletivo.

COMPARTILHAR - 20 a 50m²

Espaço para compartilhar, ensinar, aprender, de modo individual ou coletivo.

EXPOR - 20 a 50m²

Espaço de apresentação, exposição, trocas.

CONVIVER - 50 a 100m²

Local de convívio, ponto de encontro, inspiração.

APOIAR - 20 a 50m²

Espaço para controle e organização, comércio, necessidades básicas.

ARMAZENAR - 5 a 20m²

Para armazenar, organizar.

3.3 - Memorial Justificativo - Conceito e Partido

O espaço criativo estima criar ambientes favoráveis à criação e lazer. Para essa relação entre processo produtivo, experimentação, compartilhamento e da liberdade criativa, inspiração, bem-estar e convivência, o espaço atua de maneira dinâmica, com propósito de fluidez espacial, de maneira que integre os espaços sem determinar obrigatoriamente uma única função ou serviço, mas compondo através de eixos modulares alguns núcleos de produção e compartilhamento, que se abrem para um ambiente maior ou que integre com áreas verdes de convivência e assim ampliar a mobilidade do espaço, estimulando a liberdade criativa.

A cerca disso, foram desenvolvidos estudos e soluções que justificam e se relacionam a partir da dinâmica de pensar um espaço sensorial, proposta através das formas, materiais, cores, relação com a vegetação, iluminação para que esses espaços sejam agradáveis, diferentes e estimulem sensações que podem ser favoráveis aos processos de criação.

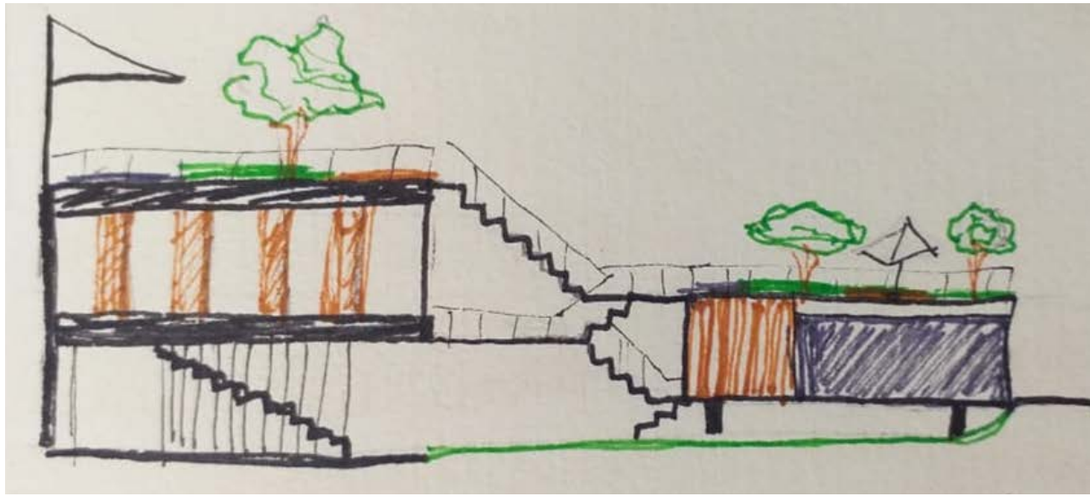
> *Em relação à arquitetura também é um pouco assim. Entro num edifício, vejo um espaço e transmite-se uma atmosfera e numa fração de segundos sinto o que é. A atmosfera comunica com a nossa percepção emocional, isto é, a percepção que funciona de forma instintiva e que o ser humano possui para sobreviver.(ZUMTHOR, 2009, p. 13).*

Segundo o diálogo de Zumthor (2009), podemos observar os materiais empregados, os ruídos, as texturas, a maneira particular de como as pessoas ocupam o espaço, o movimento e o caminhar pelo edifício, a comunicação com o exterior, a escala/ o dimensionamento do espaço com a nossa relação, e o olhar de quem está presente, seja pela luz que adentra, seja pelo tempo dedicado, ou pelas vivências até o momento de contato com a vista. E o quanto essas características e particularidades dos edifícios podem interferir e modificar nossas relações, seja entre os processos de uso e vivência com espaço, com as pessoas e até mesmo com a cidade, promovendo assim novas dinâmicas.

Dessa maneira, o presente trabalho visa qualificar o espaço, a partir dessas percepções e propõe oferecer um ambiente criativo que relaciona e permeia **flexibilidade e sensorialidade espacial.**

E o ponto forte do projeto que relaciona essas significâncias, é o espaço central, que pelo olhar construtivo separa o edifício em 2 blocos, mas que possui um motivo peculiar ao olhar conceitual, que qualifica o edifício como um todo, a partir do momento que cria novas relações de uso e convivência, através da solução arquitetônica de integrar os todos os níveis.

Figura 49 – Croqui inicial de pensamento de projeto – relações entre os níveis - fachada. Fonte: autor.



Sendo assim, não mais existe um único nível pleno que se comunica integralmente, mas sim os 3 níveis do edifício que se comunicam visualmente através das escadas, passarelas e espaços de permanência, como por exemplo a rede rígida, fixa no vão da escada com vista para o vazio urbano e pôr do sol.

A modulação está presente desde o princípio no edifício, aliás, no terreno, pois permite a organização da flexibilidade espacial de maneira funcional, onde foi determinada através da estrutura, o ritmo para o desenvolvimento dos usos.

Cada nível reúne uma tipologia de pensamento e ação, onde o térreo atende ao público livre geral, com espaço para apresentação, divulgação, comercialização dos produtos. O primeiro pavimento estabelece as funções de produção e estudo das atividades criativas. E o 2 pavimento, com qualidade de cobertura propõe o espaço de lazer e convivência, com objetivo fundamental de estimular a criação, e assim como o térreo possui uso público, que pode acontecer de forma livre, independente do edifício e seus espaços que podem ser restritos de acordo com a ocupação, ou trabalho em desenvolvimento.

O programa foi desenvolvido com as ações determinantes do espaço criativo que organizam as funções, onde é pensado o uso de soluções polivalentes, de maneira que una mais de uma função dependendo do uso, ou da quantidade de espaço necessária.

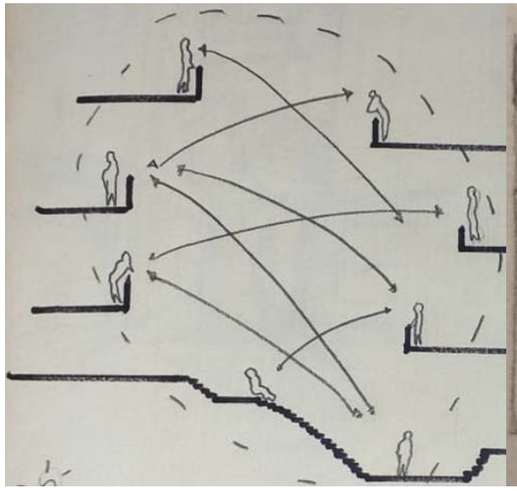
Com a fachada principal [rua América] voltada para o oeste, foi pensada soluções de controle solar, de maneira lúdica, onde mesclasse em cada bloco uma experiência diferente com a entrada de luz. Um material recorrente para fechamento é a tela metálica, que no caso do primeiro pavimento do bloco menor reveste sua fachada circundando piso - face - teto, num espaço que não foi destinado inicialmente a esse bloco, mas que o ritmo da estrutura do bloco maior criou, e assim foi ocupado, como uma “sacada” para espaço de permanência e contemplação, que comunica [através da solução de fechamento da tela metálica] com o pavimento a cima e a baixo.

Foi também pensado soluções de flexibilidade para o interior, através de eixos organizados pela modulação, armários pivotantes, criando relações de espaço, planos móveis de cortina.

E módulos móveis para situações que precisam acontecer em outros espaços fora do ambiente comum, seja no térreo, no jardim, na cobertura ou até mesmo na praça, esse equipamento tem a qualidade de mover e carregar consigo os materiais necessários para realização daquela atividade, ou mesmo para complementar uma função, como é o caso dos módulos de banco, que formam arquibancadas ou até mesmo uma estrutura modular efêmera que pode ser montada para eventuais atividades e ser implantada em diferentes lugares do edifício.

Figura 50 – Croqui inicial de pensamento de projeto – eixos modulares e pivotantes. Fonte: autor.

Figura 51 – Croqui inicial de pensamento de projeto – integração entre os níveis. Fonte: autor.



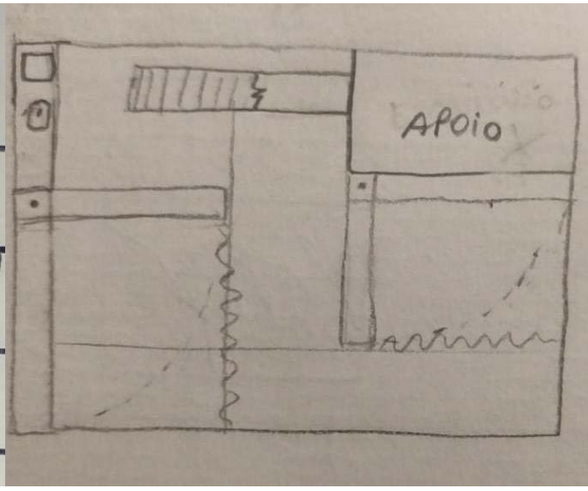




Figura 52 - Vista frontal.
Fonte: autor.

3.4 - Memorial Descritivo

A disposição do edifício, acontece em dois blocos, pensados com liberdade entre as faces e encostas, criando pontos de encontro e espaço para acontecer diversas qualidades de atividades de acordo com a necessidade, priorizando a não restrição a um único uso. Apenas foi pensado como estruturador uma parede rígida encostada na empena cega da fábrica ao lado, recriando a mesma linguagem, onde internamente apoia um espaço de armazenamento linear que otimiza e colabora com a organização interna e plano de projeção para cinema ao ar livre na cobertura.

A partir disso, a volumetria procurou aproveitar as curvas de nível do terreno, que apesar de serem mínimas, devido a planificação do mesmo, a divisa do menor lado do lote [rua Acre], com a calçada possui desnível de 50cm.



Figura 53 – Acesso pela rua Acre. Fonte: autor.

Sendo assim um bloco ficaria com conexão em nível com a rua Acre, possibilidade maior acessibilidade e o outro bloco em nível com a rua América, trazendo o desnível de 50cm para ser compensado através de um platô no bloco menor, criando uma escada ao redor que encontra na arquibancada e uma rampa no recuo de trás, conectando assim ao nível principal do térreo, bloco maior e calçada da fachada principal [rua América].

A modulação organiza todo edifício e terreno, em múltiplos de 1,25m, define a estrutura, que é metálica em perfil I com pilares de 0,25x0,25m e vigas de 0,25x0,50m a qual os pilares estão organizados a cada 5,00m, localizados nos eixos de construção, delimitam os tamanhos dos pavimentos.



Figura 54 – Vista da esquina - arquibancada. Fonte: autor.

A circulação vertical, localizada no centro do lote, é quem divide o edifício em 2 blocos, com intenção de abrir espaço e comunicar todos os níveis do edifício nesse ponto de encontro central, que possui 2 passarelas, uma devido ao patamar da escada, que fica a meio nível na fachada, e outra passarela, em nível com pavimentos onde reúne os banheiros, elevador e chegada/ saída da escada. Foi desenvolvida de maneira que permita encontro e permanência, com uma rede fixa no átrio da escada do segundo pavimento com vista para o vazio urbano e pôr do sol.



Figura 55 – Átrio central - vista do primeiro pavimento.
Fonte: autor.

Sendo assim, foi definida uma cor forte, para valorizar essa marca, inspirada no azul de Yves Klein. Assim como a circulação vertical e todo o centro do edifício é azul, a cor está presente parcialmente nos elementos acoplados, como container e armários.

O térreo livre propõe integração com a rua e diversas ocupações, inclusive no horário posterior de funcionamento do equipamento, para proveito da sociedade. Apenas o bloco menor do térreo possui fechamento.



Figura 56 – Átrio central - acesso. Fonte: autor.

No térreo, além do mobiliário configurar o espaço e ocupação, foi desenvolvido um armário flexível em sistema corrediço no bloco maior que fica na encosta de empena cega do vizinho e que pode ser aberto para depósito, já que esse espaço do térreo é livre ou setorizar o ambiente.



Figura 57 – Térreo livre.
Fonte: autor.

A fachada principal [rua América] está voltada ao sentido oeste, o que necessitou de controle solar, resolvido com a tela metálica, configurada em duas situações, painéis pivotantes e tela plana envolvendo toda face do bloco. Para o bloco maior no térreo e primeiro pavimento, os painéis pivotantes com a tela metálica configuram a fachada, possibilitando movimentação para controle da direção do sol e expositor principalmente no térreo, onde a tela atua como recepcionista do ambiente, convidando quem passa, sobre as atividades ali ocorridas, através dos possíveis cartazes e expressões artísticas anexados a tela.



Figura 58 – Painéis pivontantes - rua América Fonte: autor.

No bloco menor a tela envolve toda projeção da estrutura que segue o alinhamento do bloco maior, sendo assim esse espaço com qualidade de estar e convivência, atua como sacada do bloco menor e por estar todo envolvido [piso - face - lateral] com a tela, filtra a luz do ambiente. No centro, a tela também faz o controle solar e permeabilidade da circulação vertical, acoplando o letreiro “LAB” na entrada central do edifício.



Figura 59 – Tela metálica - sacada bloco menor. Fonte: autor.

No bloco menor, a baixo da sacada de tela do primeiro pavimento, foi desenvolvido um espaço que pode ser usado para exposições e apresentações, que aproveita o desnível como possível palco na frente com a arquibancada, que acompanha a curva do edifício, voltada para os dois lados, com apenas 2 níveis, cerca de um metro de altura, para não quebrar a visão plena do edifício, criando um espaço de parada, contemplação, espectador e praça democrática, igualando a pessoa que está de passagem e quer sentar para descansar, com quem veio propositalmente para assistir. Para o fechamento interno foi definida uma cortina circular interna e portas camarão de vidro para vedação, e 2 planos pivotantes metálicos na entrada pela rua acre.



Figura 60 – Vista bloco menor - arquibancada. Fonte: autor.



Figura 61 – Vista interna bloco menor - arquibancada. Fonte: autor.

O mobiliário projetado compõe o pensamento de projeto, desenvolvido de forma modular, a partir da ergonomia, com 3 módulos, quadrado pequeno, retangular intermediário e quadrado grande de modo que o bloco menor quadrado, quando unido a outro semelhante forma um semelhante ao bloco intermediário retangular, da mesma forma que 4 intermediários formam um grande e assim permitem reconfiguração e alternação de usos e possibilidades, formando bancos para sentar, deitar, apoiar, balcões, expositores e arquibancadas, que estão distribuídos pelo edifício, no térreo e cobertura.



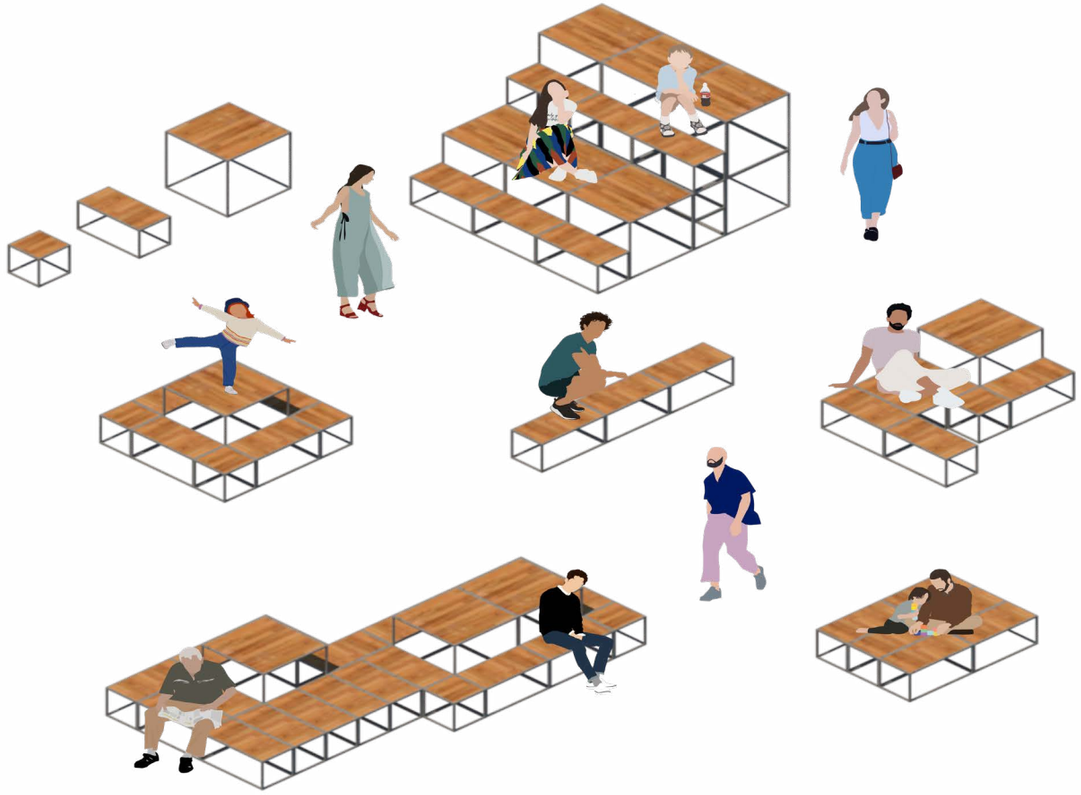


Figura 62 – Mobiliário.
Fonte: autor.

No primeiro pavimento do bloco maior, um armário divide 2/3 do espaço e fica locado no centro, de modo que cria 2 espaços paralelos, que podem ser integrados através de portas com organização modular, com prateleiras configuráveis internas e portas fixas que viram mesas e transforma o espaço em área de produção e trabalho.



Figura 63 – Armário flexível.
Fonte: autor.

Na outra parte desse mesmo bloco 1/3 está outra área de trabalho, de maneira mais dinâmica, na circulação de acesso do bloco com espaço integrado a convivência, pois a estrutura é configurável de andaime, que permite regular planos que formam mesas, prateleiras, assim como fixar redes e criar um espaço de estar.



Figura 64 – Estrutura de andaime.
Fonte: autor.

No bloco menor do primeiro pavimento, está a sacada de tela, desenvolvida como controle solar do ambiente, e internamente um espaço dedicado a estudo e reunião. Possui fechamento em vidro e internamente uma porta camarão divide o espaço criando 2 salas, as quais se abrem para a sacada, espaço de estar e convivência desse bloco.

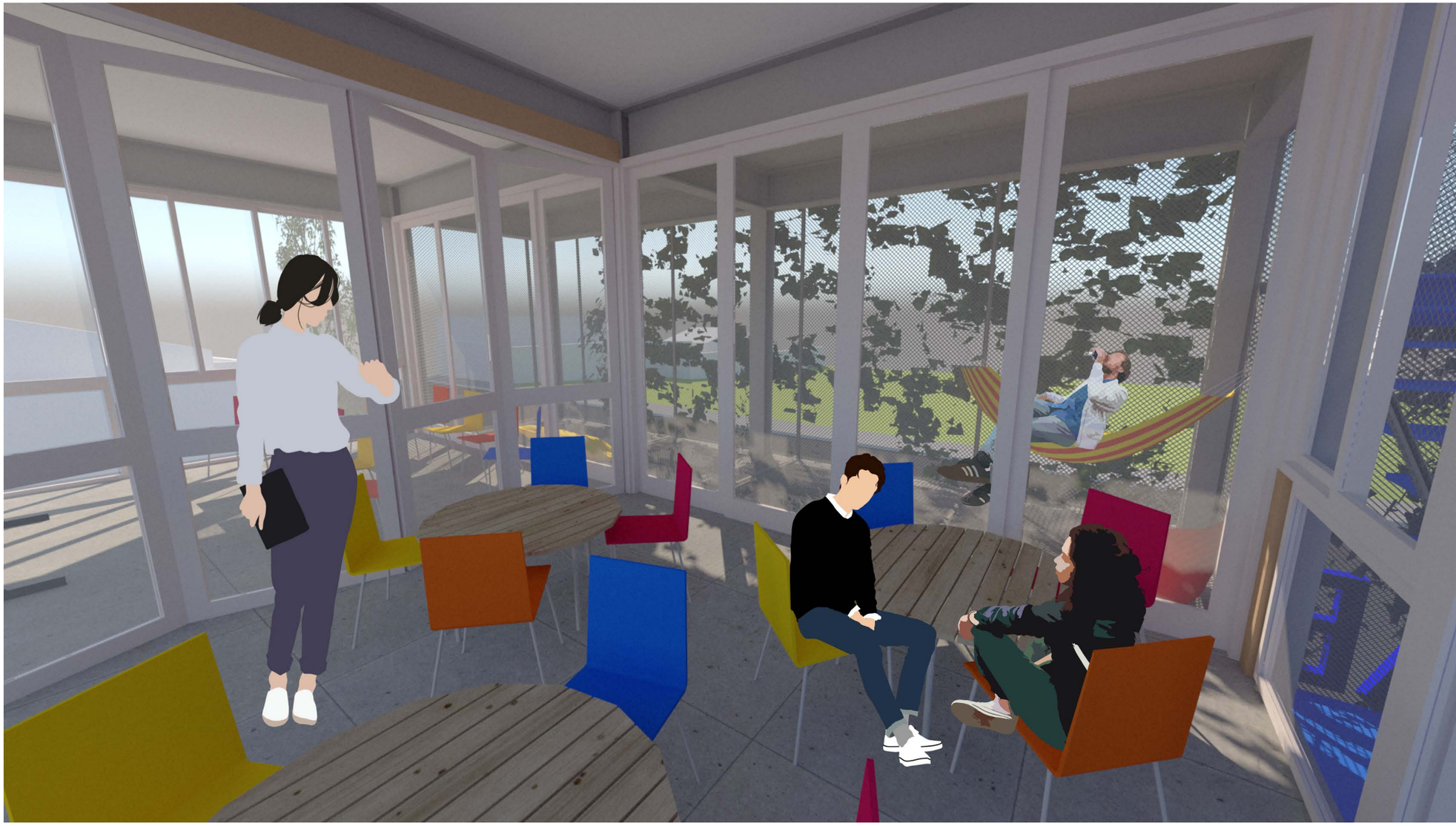


Figura 65 – Sala de estudo.
Fonte: autor.

As áreas de convívio se deram nas coberturas de ambos os blocos, pensadas para acontecer o programa de lazer/ convívio, local para inspiração e sobreposição de usos, funcionando como possível área de criação ou estudo e exposição.

A cobertura é de Zetaflex, pensada como solução permeável de controle para sol e chuva, visto que no centro está toda circulação vertical e integração do edifício, as vigas que a sustentam possui um perfil menor de 0,25x0,25m, mesma medida do pilar.

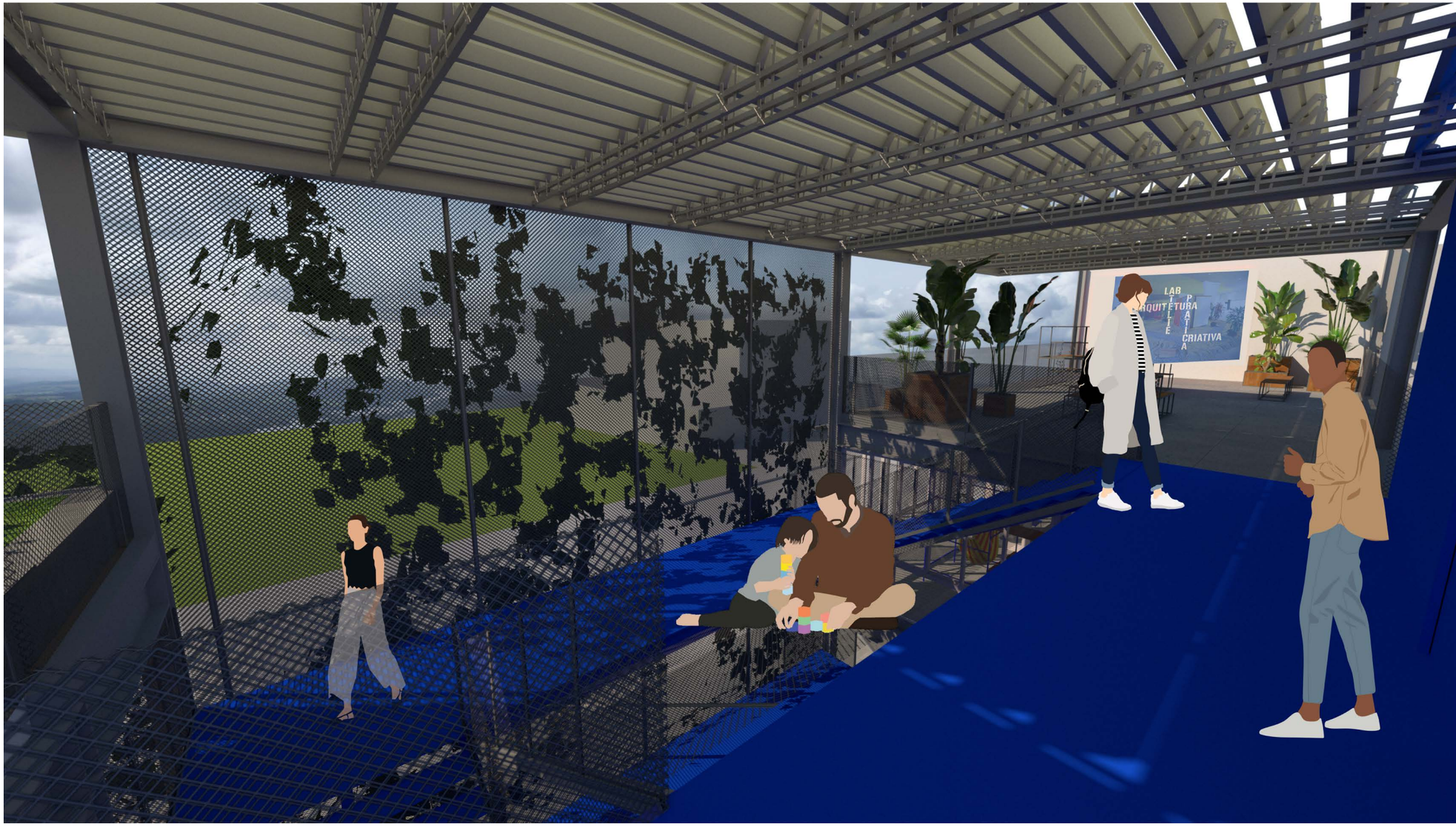


Figura 66 – Segundo Pavimento.
Fonte: autor.

Na parede de empena cega do edifício vizinho, foi pensado para acontecer o cinema ao ar livre no bloco maior. O mobiliário é reconfigurável e nesse espaço ganhou a qualidade de arquibancada, também possui vasos e outros conjuntos de mobiliários com objetivo de qualificar esse espaço de lazer, inspiração, contemplação e convivência.



Figura 67 – Cinema ao ar livre.
Fonte: autor.

No centro do segundo pavimento, possui uma rede fixa no átrio da circulação vertical, com vista para o vazio urbano, pôr do sol e integração entre os espaços.

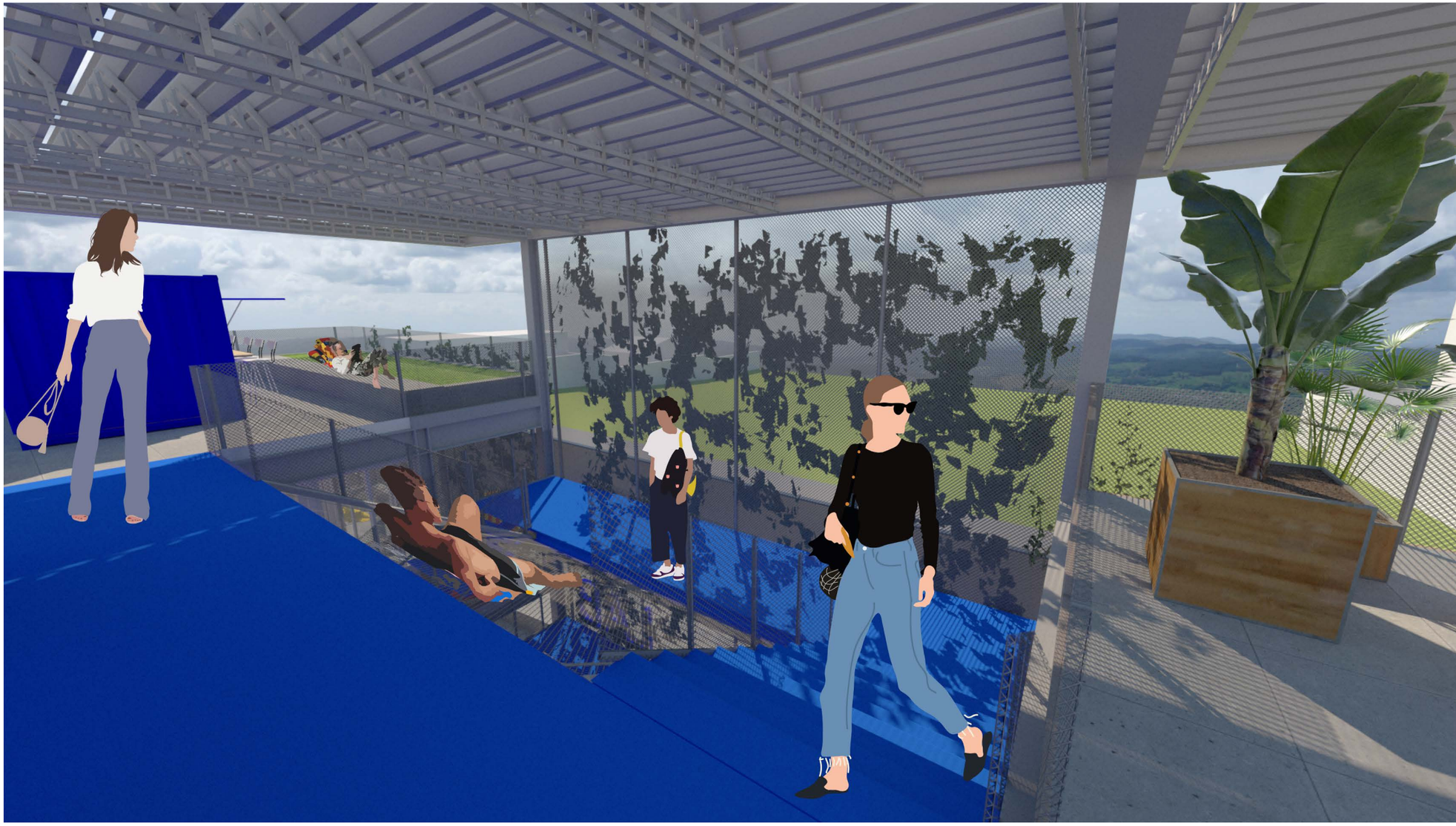


Figura 68 – Rede no átrio central.
Fonte: autor.

Para o bloco menor do segundo pavimento, foi desenvolvida uma instalação de container café/ bar, para criar um outro uso na cobertura, que pode funcionar e ser ocupado pela sociedade mesmo quando não estiver acontecendo as atividades do equipamento. Um canteiro grande foi desenvolvido na fachada, no alinhamento da sacada, criando uma qualidade ambiental biofílica, além de espaço para sentar, estar, conviver.



Figura 69 – Rede no átrio central.
Fonte: autor.

3.5 - Anteprojeto

A seguir, os desenhos técnicos apresentam os estudos desenvolvidos para o espaço criativo, considerando as soluções de polivalência, flexibilidade e sensorialidade espacial, visando utilização de equipamentos modulares, móveis, pivotantes, que possuem uma linguagem visual e lúdica que comunica e instiga a criatividade.

Figura 70 – Qr code - gifs do projeto e imagens. Fonte: autor.

Figura 71 – Vista fachada - rua América. Fonte: autor.



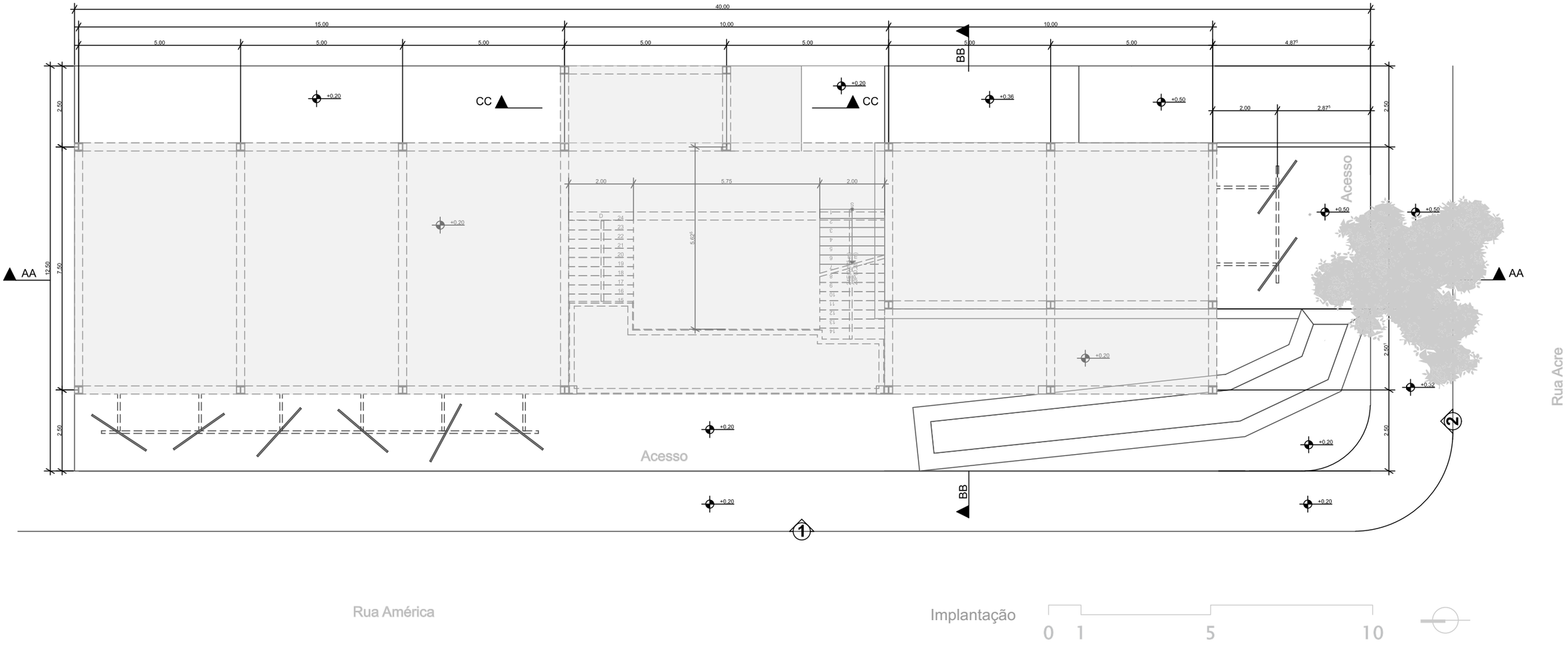


Figura 72 – Implantação. Fonte: autor.

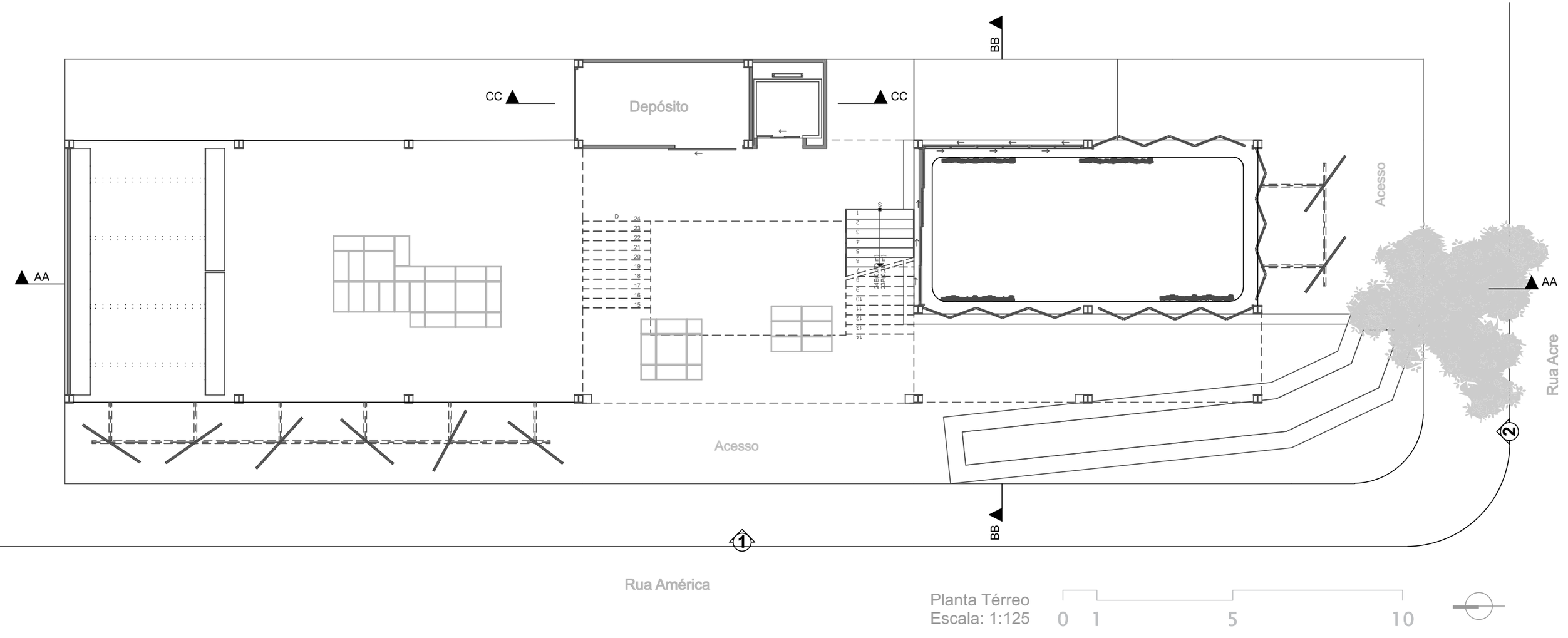


Figura 73 – Planta térreo.
Fonte: autor.

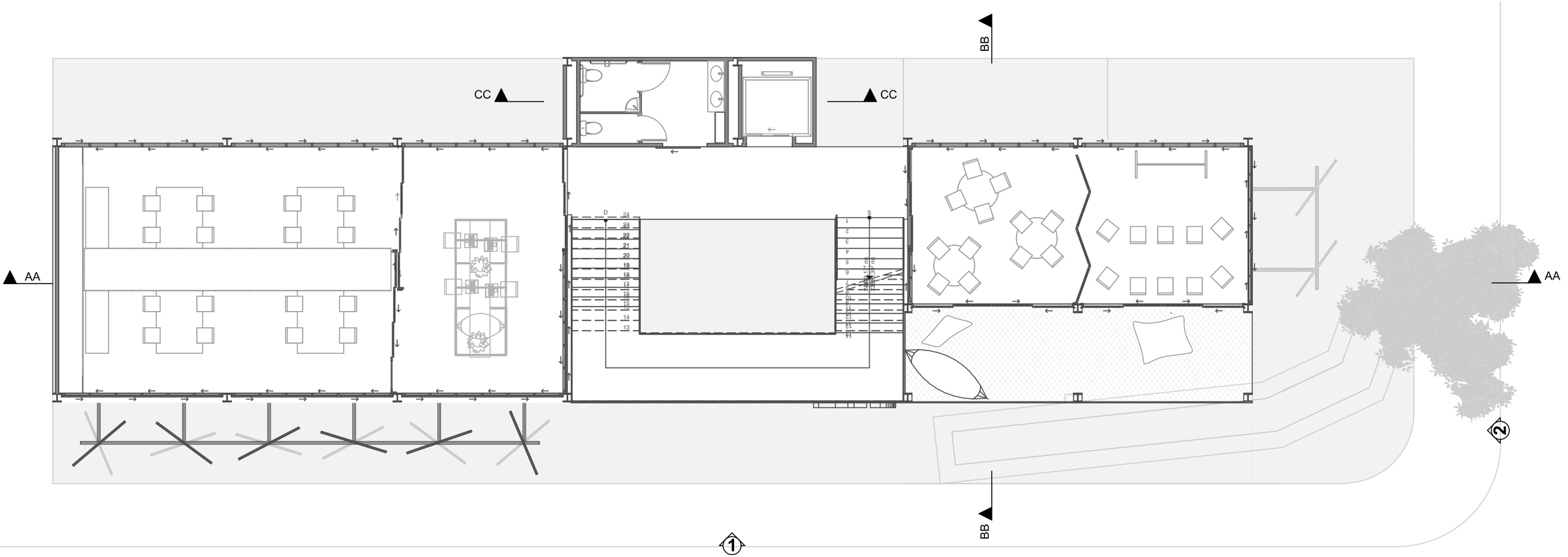


Figura 74 – Planta 1º pavimento.
Fonte: autor.

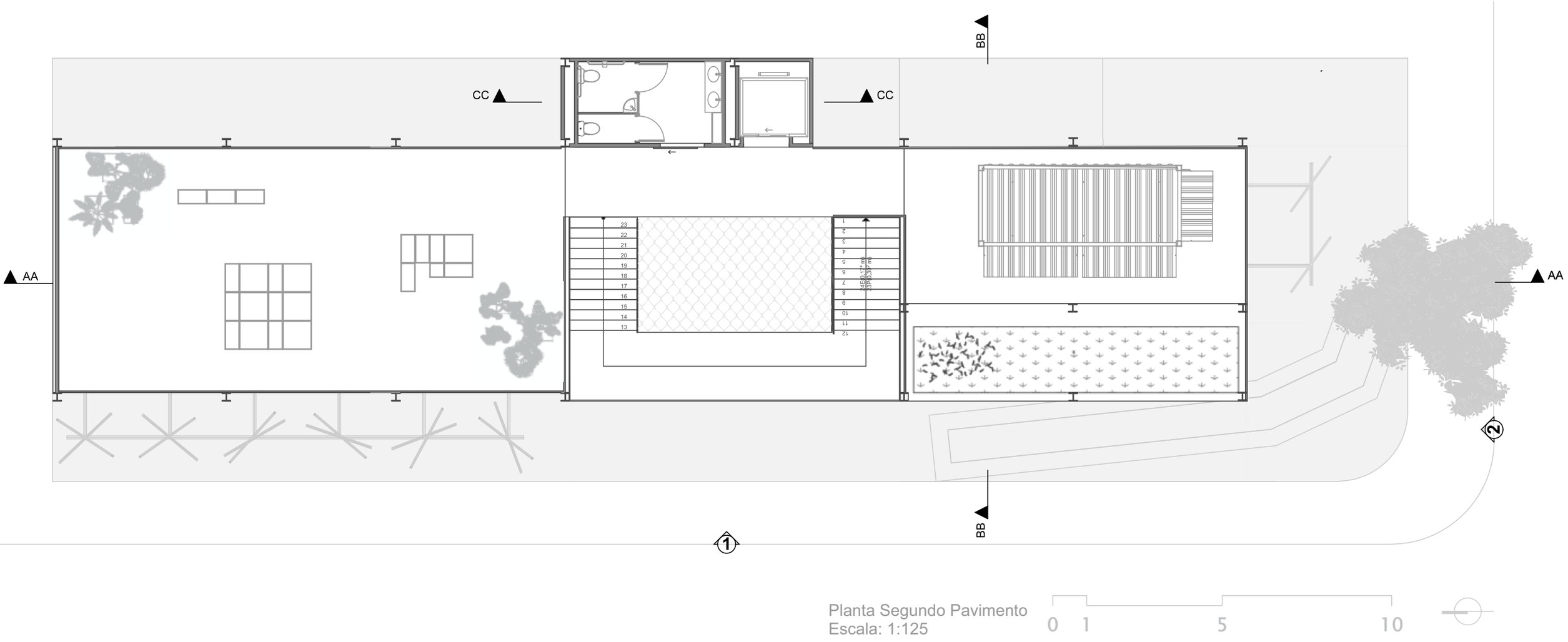


Figura 75 – Planta 2º pavimento.
Fonte: autor.

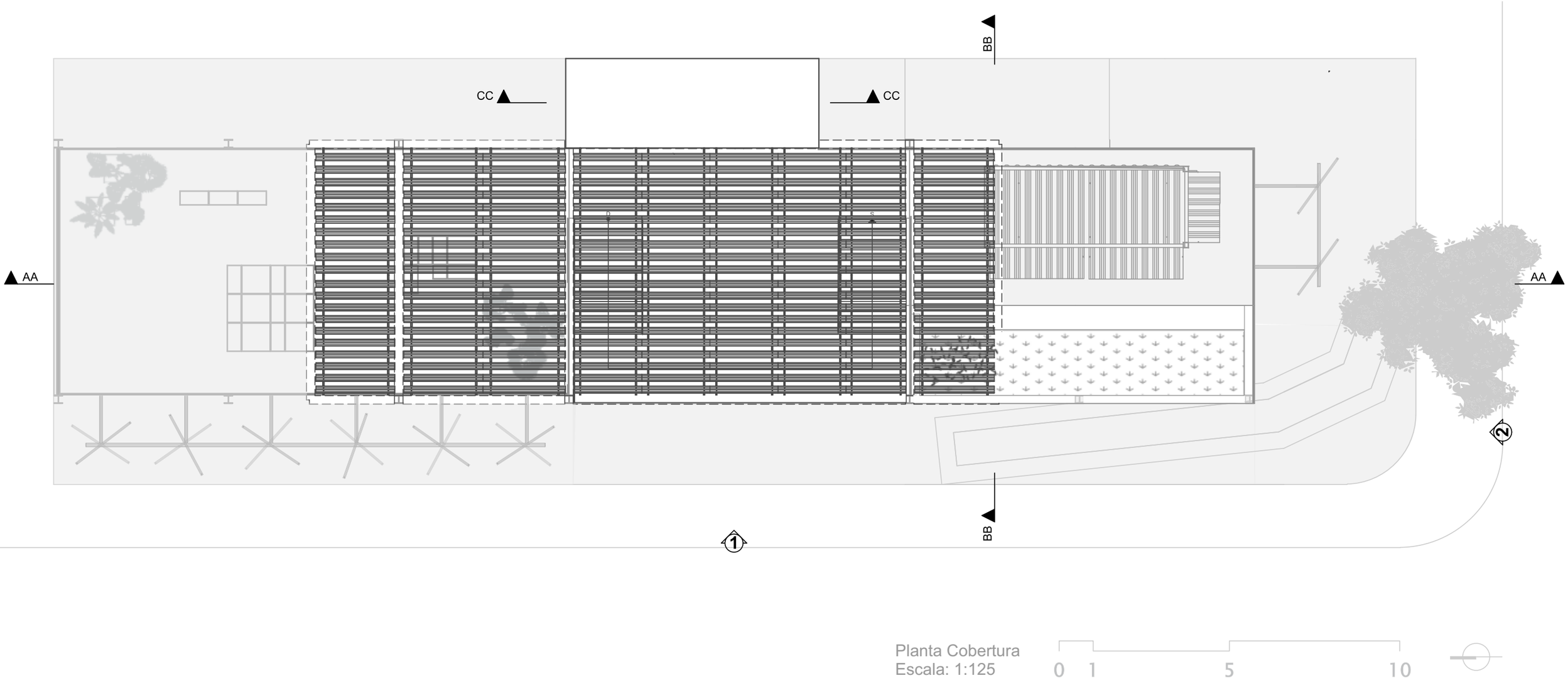


Figura 76 – Planta de cobertura.
Fonte: autor.



Corte AA

0 1 5 10

Figura 77 – Corte AA. Fonte: autor.

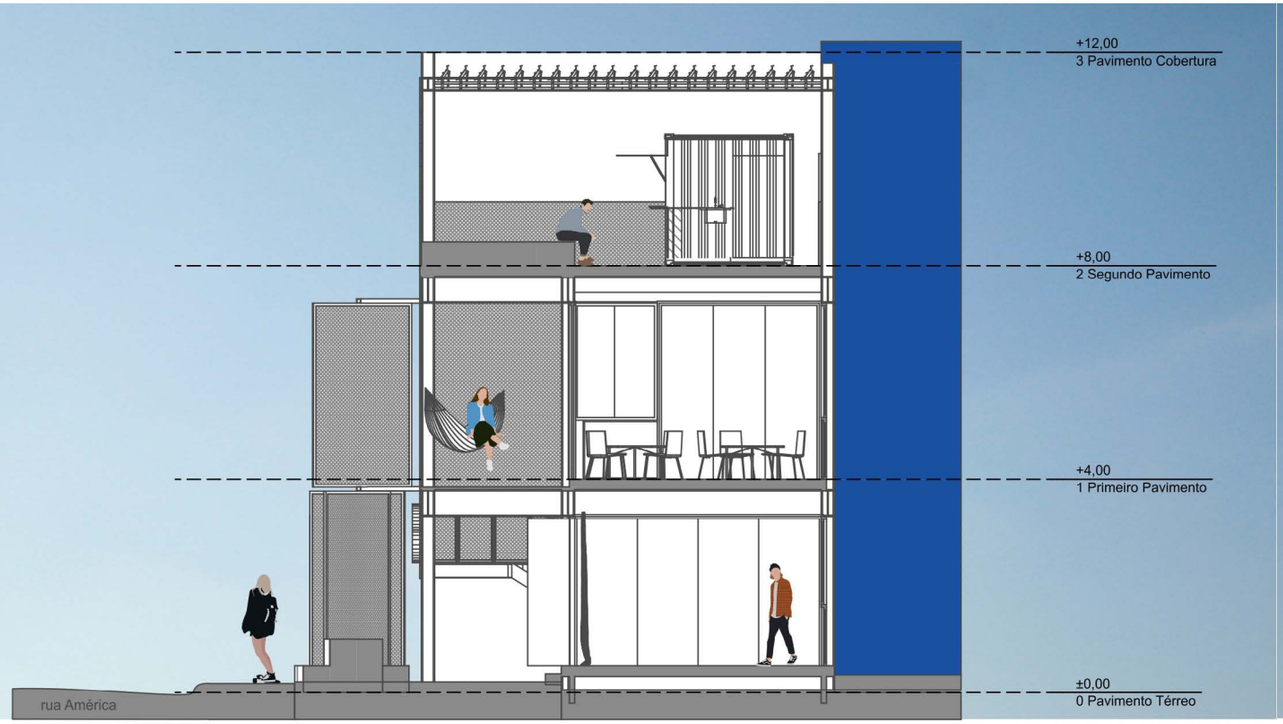


Figura 78 – Corte BB. Fonte: autor.

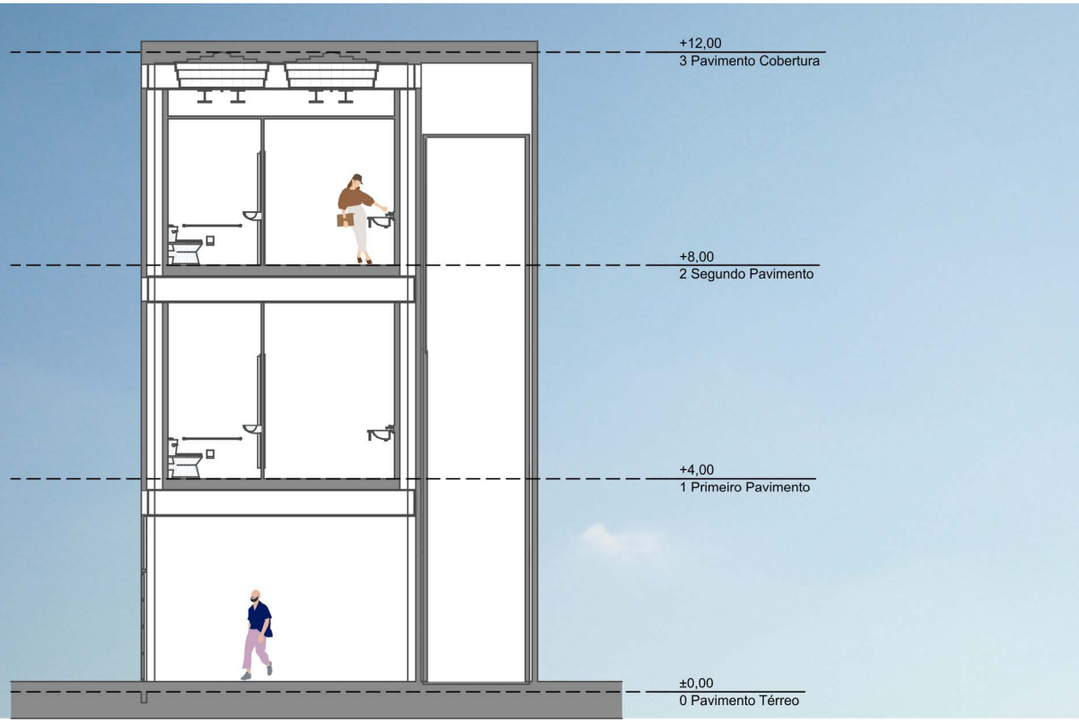


Figura 79 – Corte CC. Fonte: autor.

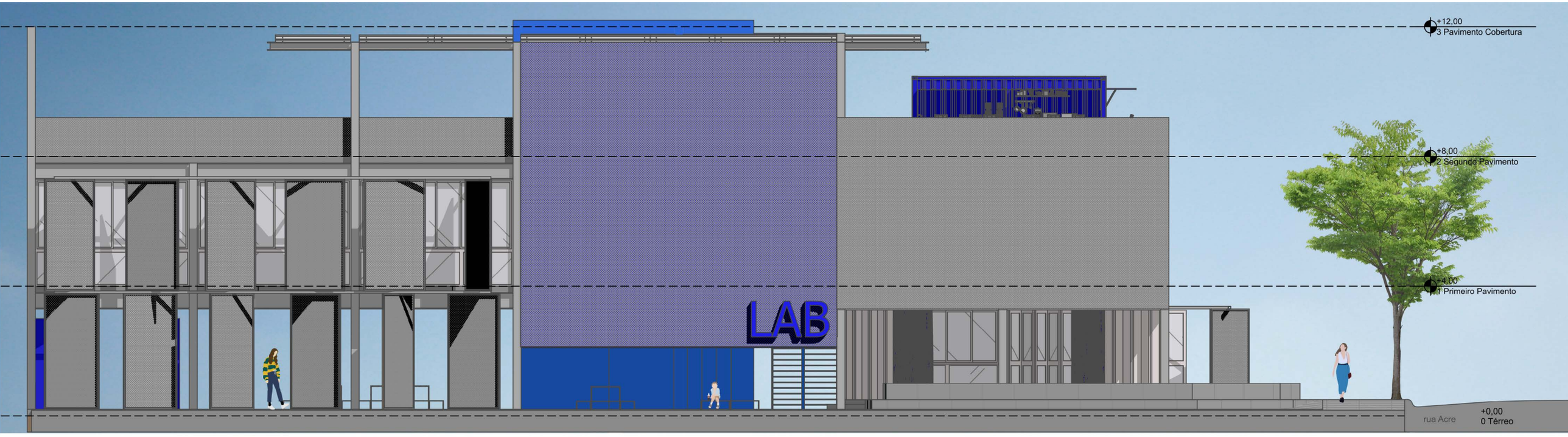


Figura 80 – Fachada rua América.
Fonte: autor.



Elevação 2

0 1 5 10

Figura 81 – Fachada rua Acre.
Fonte: autor.



Figura 82 – Andaime - primeiro pavimento. Fonte: autor.



Figura 83 – Cobertura.
Fonte: autor.

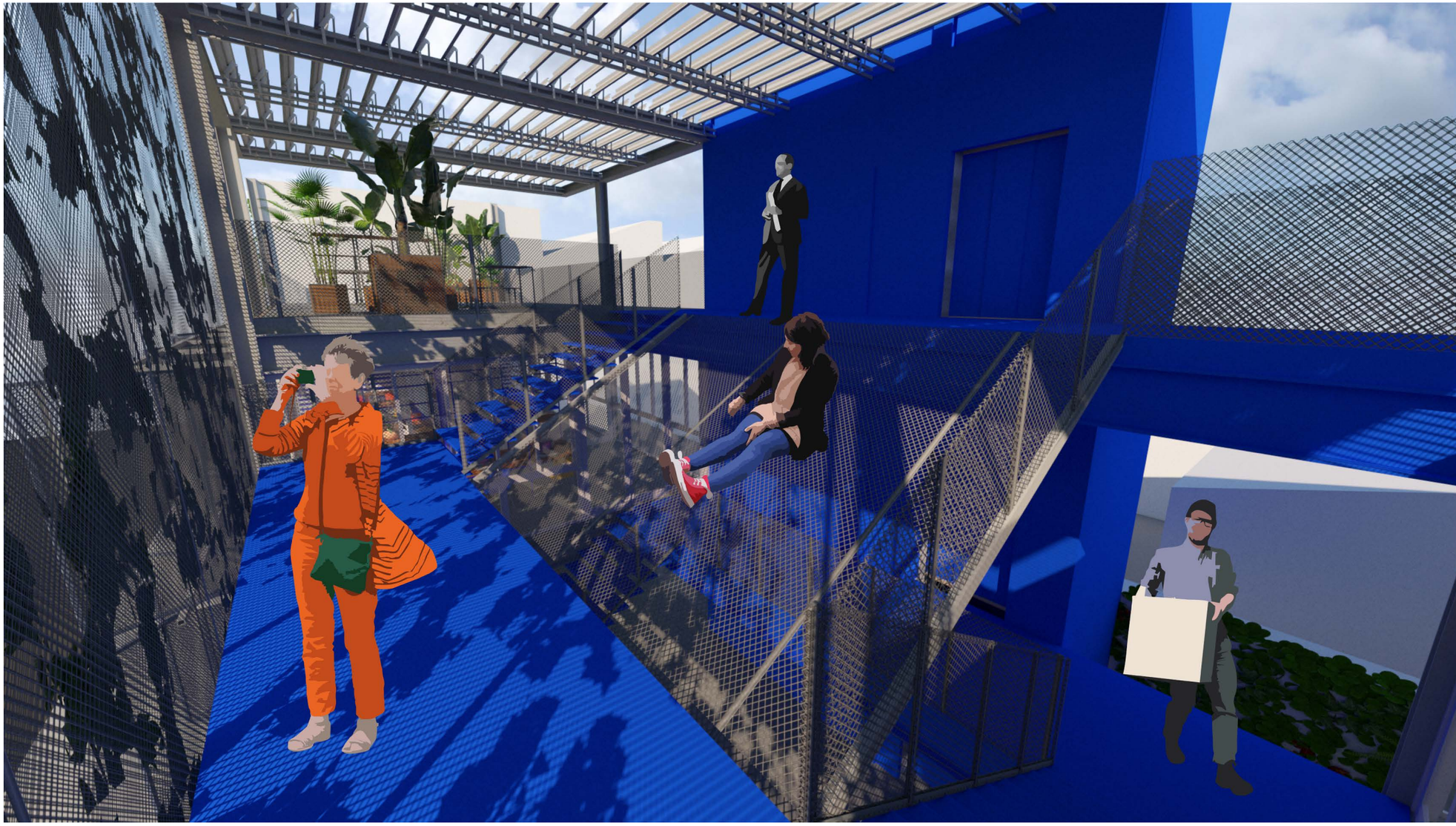


Figura 84 – Átrio central.
Fonte: autor.



Figura 85 – Vista superior - esquina. Fonte: autor.



Figura 86 – Vista do entorno - esquina. Fonte: autor.

4 – Seleção Bibliográfica

FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica.** 2. ed. São Paulo: Edusp, 2015.

ZUMTHOR, Peter. **Atmosferas.** São Paulo: Gustavo Gili, 2009.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de arquitetura.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FREITAS, Ana. **Design e Artesanato.** 2. ed. São Paulo: Blucher, 2017.

LEITE, Carlos; AWAD, Juliana Di Cesare Marques. **Cidades sustentáveis, cidades inteligentes: desenvolvimento sustentável num planeta urbano.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

BUCHMANN, S. Da antropofagia ao conceitualismo. In: BRAGA, P. (Org.) **Fios soltos: a arte de Hélio Oiticica.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

GRAW, Isabelle. **Quando a vida sai para trabalhar: Andy Warhol.** São Paulo: Edusp, 2017.

LANDRY, Charles. **Origens e Futuros da cidade criativa.** São Paulo: SESI-SP Editora, 2013.

PINGNATARI, Décio. **Hélio Oiticica e a Arte do Agora.** Revista Código 4, Salvador, ago. 1980.

EYCHENNE, Fabien NEVES, Heloisa. **Fab Lab: A Vanguarda da Nova Revolução Industrial.** São Paulo: Editorial Fab Lab Brasil, 2013.

MEDEIROS, J. A. **Incubadoras de empresas: lições da experiência internacional.** Revista de administração, São Paulo, v. 33, n. 2, abr./jun. 1998.

CORATO, Aline. **Pesquisa histórica e análise das estruturas arquitetônicas e urbanísticas dos bairros: Centro, Higienópolis e São Francisco.** SÃO PAULO (Estado). Projeto de Lei nº0671/2019. Classifica como de interesse turístico de Catanduva. Volume IV - Patrimônio Arquitetônico. Catanduva, 2007.

CAÚLA, Adriana. **Trilogia das Utopias Urbanas: Urbanismo, HQ's e Cinema.** 2008. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2008.

REIS, Ana Carla Fonseca. **Cidades Criativas Análise de um conceito em formação e da pertinência de sua aplicação à cidade de São Paulo.** 2012. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade de São Paulo, São Paulo. 2012.

LODDI, Laila. **Casa de bricolador(a) cartografias de bricolagens.** 2010. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Goiás, Goiás: 2010.

LIMA, Diana Patrícia Correia. **Hubs Criativos no Norte de Portugal: Análise do seu contributo para fortalecer as Indústrias Culturais e Criativas na região norte.** 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Artes) - Universidade de Aveiro, Alveiro - Portugal. 2015.

