




LABORATÓRIO ARTÍSTICO EXPERIMENTAL

**A ARQUITETURA COMO POTENCIALIZADOR DE
PRODUÇÕES/RELAÇÕES**

MONOGRAFIA APRESENTADA PELA ALUNA ANDRESSA
RODRIGUES MELO (11411ARQ028) AO CURSO DE AR-
QUITETURA E URBANISMO DA UNIVERSIDADE FEDERAL
DE UBERLÂNDIA COMO REQUISITO PARA OBTENÇÃO
DO TÍTULO DE ARQUITETA E URBANISTA ORIENTADA
PELA PROFESSORA GIOVANNA MERLI.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - UFU
FACULDADE DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
UBERLÂNDIA, DEZEMBRO DE 2018



A **ARTE** PARA **ALÉM**
DE UM INSTRUMENTO
SOCIAL TAMBÉM É UMA
FERRAMENTA DE GUER-
RA. EM TEMPOS, ONDE
A DEMOCRACIA É QUES-
TIONADA E GRITAM POR
INTERVENÇÃO MILITAR
SE EXPRESSAR JÁ É UM
ATO DE **REVOLUÇÃO.**

LISTA DE IMAGENS

PÁGINA 3	FIGURA 1 - A(R)TIVISMO - GRANDE ESPETÁCULO DE RESISTÊNCIA. FONTE: PÁGINA DA ASSOCIAÇÃO DOS DOCENTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (ADUFU). DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/ADUFUSS/PHOTOS>
PÁGINA 4	FIGURA 2 - SESSÃO DE FILME PROMOVIDA POR COLETIVOS ARTÍSTICOS NA OCUPAÇÃO PRESTES MAIA FONTE: MARIANA CAVALCANTE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ARTECONTEMPORANEANAOCUPACAOPRESTESMAIA.WORDPRESS.COM/IMAGENS/>
PÁGINA 4	FIGURA 3 - SESSÃO DE FILME PROMOVIDA POR COLETIVOS ARTÍSTICOS NA OCUPAÇÃO PRESTES MAIA. FONTE: MARIANA CAVALCANTE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ARTECONTEMPORANEANAOCUPACAOPRESTESMAIA.WORDPRESS.COM/IMAGENS/>
PÁGINA 4	FIGURA 4 - AÇÃO PROMOVIDA NA OCUPAÇÃO PRESTES MAIA POR COLETIVOS ARTÍSTICOS NO DIA DA DESOCUPAÇÃO. FONTE: MARIANA CAVALCANTE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ARTECONTEMPORANEANAOCUPACAOPRESTESMAIA.WORDPRESS.COM/IMAGENS/>
PÁGINA 5	FIGURA 5 - ESTAMPAS VENDIDAS PELOS MORADORES DO BAIRRO JARDIM MIRIAM FABRICADAS DURANTE A OFICINA "PAREDES PINTADAS". FONTE: LIVRO JAMAC JARDIM MIRIAM ARTE CLUBE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ISSUU.COM/JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC>
PÁGINA 6	FIGURA 6 - GRAFISMOS E PINTURAS DAS FACHADAS DAS RESIDÊNCIAS DO BAIRRO JARDIM MIRIAM FEITA PELOS MORADORES. FONTE: LIVRO JAMAC JARDIM MIRIAM ARTE CLUBE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ISSUU.COM/JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC>
PÁGINA 6	FIGURA 7 - RESIDÊNCIAS PINTADAS NA FAVELA DE SANTA MARTA ATRAVÉS DO PROJETO "TUDO DE COR PARA VOCÊ" FONTE: SITE TINTAS CORAL. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ISSUU.COM/JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC>
PÁGINA 6	FIGURA 8 - MORADOR ESTILIZANDO A FACHADA DA SUA CASA. FONTE: MONICA NADOR. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/MONICANADOR_/8450641494/IN/DATEPOSTED/>
PÁGINA 7	FIGURA 9 - ESTAMPAS VENDIDAS PELOS MORADORES DO BAIRRO JARDIM MIRIAM FABRICADAS DURANTE A OFICINA "PAREDES PINTADAS". FONTE: LIVRO JAMAC JARDIM MIRIAM ARTE CLUBE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ISSUU.COM/JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC>
PÁGINA 8	FIGURA 10 - PACIENTES EM UMA SESSÃO DE ARTETERAPIA,. FONTE: SITE AMERICAN ART THERAPY ASSOCIATION. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://ARTTHERAPY.ORG/> ACESSO EM ABR. 2018.
PÁGINA 8	FIGURA 11 - ALUNOS DURANTE A AULA DE ARTES. FONTE: COLÉGIO ERASTO GAERTNER. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ERASTO.COM.BR/NOTICIAS/IMPORTANCIA-DO-ENSINO-DE-ARTES-NA-ESCOLA>
PÁGINA 9	FIGURA 12 - USO DO GRAFITE PARA EXPOR QUESTÕES URBANAS. FONTE: CHARLES HUMPREYS. DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.PORTALRAJ.COM.BR/OS-MELHORES-GRAFITES-DE-SAO-PAULO/>
PÁGINA 9	FIGURA 13 - MANIFESTAÇÃO OCORRIDA DURANTE A DITADURA MILITAR. FONTE: IMPRENSA FEMINISTA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://IMPRESAFEMINISTA.WORDPRESS.COM/2015/01/06/OS-ANOS-DE-CHUMBO-PARA-AS-MULHERES-A-DITADURA-MILITAR-NO-BRASIL/>
PÁGINA 12	FIGURA 14 - AMBIENTE INTERNO DO GOOGLE TEL AVIV PROPORCIONA UMA ATMOSFERA REDUTORA DE ESTRESSE. FONTE: ITAY SIKOLSKI. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://OFFICESNAPSHOTS.COM/2013/01/31/GOOGLE-TEL-AVIV-OFFICE-DESIGN/>
PÁGINA 12	FIGURA 15 - AMBIENTE EXTERNO ARBORIZADO E COM CAMINHOS NA NOVA SEDE DA APPLE. FONTE: DUNCAN SINFIELD. DISPONÍVEL EM: < HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?TIME_CONTINUE=176&V=MXDXOQBVFME> A
PÁGINA 13	FIGURA 16 - O FORMATO CIRCULAR DO NOVO PRÉDIO DA SEDE DA APPLE. FONTE: DIVULGAÇÃO APPLE. DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.SPIEGEL.DE/INTERNATIONAL/WORLD/TECH-GIANTS-LIKE-APPLE-AND-AMAZON-BUILDING-MONUMENTS-TO-DIGITAL-DOMINATION-A-936095.HTML>
PÁGINA 13	FIGURA 17 - RESTAURANTE DA NOVA SEDE DA APPLE. FONTE: DIVULGAÇÃO APPLE. DISPONÍVEL EM: < HTTP://WWW.SPIEGEL.DE/INTERNATIONAL/WORLD/TECH-GIANTS-LIKE-APPLE-AND-AMAZON-BUILDING-MONUMENTS-TO-DIGITAL-DOMINATION-A-936095.HTML>
PÁGINA 14	FIGURA 18 - SALA AZUL UTILIZADA DURANTE A FEIRA EM NOVA YORK PELA ARQUITETA SHASHI CAAN PARA SEU ESTUDO DAS CORES. FONTE: COLEÇÃO SHASHI CAAN. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://MEDIUM.COM/S/HOW-TO-DESIGN-CREATIVE-WORKSPACES/HOW-TO-USE-THE-PSYCHOLOGY-OF-SPACE-TO-BOOST-YOUR-CREATIVITY-4FE6482EF687>
PÁGINA 14	FIGURA 19 - SALA VERMELHA UTILIZADA DURANTE A FEIRA EM NOVA YORK PELA ARQUITETA SHASHI CAAN PARA SEU ESTUDO DAS CORES. FONTE: COLEÇÃO SHASHI CAAN. DISPONÍVEL EM: < HTTPS://MEDIUM.COM/S/HOW-TO-DESIGN-CREATIVE-WORKSPACES/HOW-TO-USE-THE-PSYCHOLOGY-OF-SPACE-TO-BOOST-YOUR-CREATIVITY-4FE6482EF687>
PÁGINA 14	FIGURA 20 - JOVEM TRABALHANDO NO CAFÉ ALSUR EM BARCELONA. FONTE: DEBBIE CORRANO. DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.PEQUENOSMONSTROS.COM/2015/11/CAFES-PARA-TRABALHAR-EM-BARCELONA/>
PÁGINA 15	FIGURA 21 - USO DO PÉ-DIREITO DUPLO NO CO.W COWORKING SPACE. FONTE: DANIELA SANDINI. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.GALERIADAARQUITETURA.COM.BR/PROJETO/BMAGALHAES_/COW-COWORKING-SPACE/4213/>
PÁGINA 16	FIGURA 22 - AMBIENTE INDIVIDUAL DENTRO DO ESCRITÓRIO DA HERMAN MILLER, EM MICHIGAN (EUA).FONTE: HERMAN MILLER. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://MOVEBLA.COM/COMO-FUNCIONA-O-CONCEITO-DE-LIVING-OFFICE-DA-HERMAN-MILLER-D61250C80A7/>
PÁGINA 16	FIGURA 23 - AMBIENTE DE SUPORTE DA HERMAN MILLER, EM MICHIGAN (EUA). FONTE: HERMAN MILLER. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://MOVEBLA.COM/COMO-FUNCIONA-O-CONCEITO-DE-LIVING-OFFICE-DA-HERMAN-MILLER-D61250C80A7/>
PÁGINA 16	FIGURA 24 - AMBIENTE PARA TOMAR CAFÉ DA HERMAN MILLER, EM MICHIGAN (EUA). FONTE: HERMAN MILLER. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://MOVEBLA.COM/COMO-FUNCIONA-O-CONCEITO-DE-LIVING-OFFICE-DA-HERMAN-MILLER-D61250C80A7/>

PÁGINA 19	FIGURA 25 - ESPAÇO DE ESTUDO INDIVIDUAL NA KENNEDY LIBRARY. FONTE: KENNEDY LIBRARY. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLIBRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>	PÁGINA 32	FIGURA 54 - FACHADA EM VIDRO PERMITE VISUALIZAR O QUE OCORRE DENTRO DO EDIFÍCIO. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>
PÁGINA 19	FIGURA 26 - ESPAÇO DE ESTUDO COLETIVO NA KENNEDY LIBRARY. FONTE: KENNEDY LIBRARY. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLIBRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>	PÁGINA 33	FIGURA 55 - EDIFÍCIO MIT BUILDING 20. FONTE: SITE MIT. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>
PÁGINA 19	FIGURA 27 - ESPAÇO DE APRESENTAÇÕES NA KENNEDY LIBRARY. FONTE: KENNEDY LIBRARY. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLIBRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>	PÁGINA 34	FIGURA 56 - AMBIENTES DE PESQUISA NÃO POSSUÍAM DIVISÕES. FONTE: FROM THE VAULT OF MIT. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2O_NHKHA13A&T=1383S>
PÁGINA 20	FIGURA 28 - OFICINA NO CENTRO DE ARTES HARDESTY. FONTE: RALPH COLE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-ARCHITECTS>	PÁGINA 34	FIGURA 57 - PESQUISADORES TRABALHANDO NOS LABORATÓRIOS DE PESQUISAS INTEGRADOS. FONTE: FROM THE VAULT OF MIT. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2O_NHKHA13A&T=1383S>
PÁGINA 20	FIGURA 29 - CORREDOR DA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA MATANZA. FONTE: UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA MATANZA. DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.UNLAM.EDU.AR/INDEX.PHP>	PÁGINA 35	FIGURA 58 - ANEXO CRIADO AO LONGO DO EDIFÍCIO MIT BUILDING 20. FONTE: SITE MIT. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>
PÁGINA 21	FIGURA 30 - ESPAÇO COMUM DA ESCOLA HIGH TECH. FONTE: JIM BRADY. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM/130879/HIGH-TECH-HIGH-CHULA-VISTA-STUDIO-E-ARCHITECTS>	PÁGINA 35	FIGURA 59 - MODIFICAÇÕES FEITAS AO LONGO DO EDIFÍCIO PARA ACOMODAR AS INVENÇÕES. FONTE: SITE MIT. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>
PÁGINA 22	FIGURA 31 - CREATIVE SPACE GUILL COWORK. FONTE: GUILD COWORK. DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.CREATIVESPACES.NET.AU/FIND-A-SPACE/GUILD-COWORK-61>	PÁGINA 35	FIGURA 60 - BLOCO CRIADO POSTERIORMENTE NO EDIFÍCIO MIT BUILDING 20. FONTE: SITE MIT. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>
PÁGINA 25	FIGURA 32 - ESTRUTURA DO GALPÃO MANTIDA PELA ARQUITETA. FONTE: SESC TV. DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8	PÁGINA 35	FIGURA 61 - PESQUISADORES TRABALHANDO JUNTOS. FONTE: FROM THE VAULT OF MIT. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2O_NHKHA13A&T=1383S>
PÁGINA 25	FIGURA 33 - VISTA AÉREA DOS BLOCOS ESPORTIVOS. FONTE: DIVULGAÇÃO SESC. DISPONÍVEL EM: HTTPS://VEJASP.ABRIL.COM.BR/ESTABELECIMENTO/SESC-POMPEIA/	PÁGINA 36	FIGURA 62 - INDICAÇÃO DE ACESSO AO CENTRO DE ARTES // PLANTA TERREO. FONTE: RALPH COLE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-ARCHITECTS>
PÁGINA 26	FIGURA 34 - PASSARELAS ENTRE BLOCOS DO SESC POMPEIA. FONTE: PEDRO KOK. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI>	PÁGINA 36	FIGURA 63 - PAINEL DE AÇO CORTEN NA FACHADA. FONTE: RALPH COLE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-ARCHITECTS>
PÁGINA 26	FIGURA 35 - PAREDES DE MEIA ALTURA ENTRE ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA. FONTE: PEDRO KOK. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI>	PÁGINA 36	FIGURA 64 - PAINEL TRANSLÚCIDO FAZ A DIVISÃO DOS ESTÚDIOS. FONTE: RALPH COLE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-ARCHITECTS>
PÁGINA 26	FIGURA 36 - PAREDES DE MEIA ALTURA ENTRE ATELIÊS. FONTE: SESC TV. DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8	PÁGINA 37	FIGURA 65 - GRANDES ABERTURAS E FACHADA TOTALMENTE EM VIDRO PARA PERMITIR A VISIBILIDADE E SER CONVIDATIVO. FONTE: RALPH COLE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-ARCHITECTS>
PÁGINA 27	FIGURA 37 - MATERIAL DE SUPORTE DENTRO DAS OFICINAS DO SESC POMPEIA. FONTE: SESC TV. DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8	PÁGINA 37	FIGURA 66 - USO DE ESTRUTURA METÁLICA PARA A ESTRUTURA. FONTE: RALPH COLE. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-ARCHITECTS>
PÁGINA 27	FIGURA 38 - TRABALHOS EXPOSTOS AO LONGO DOS CORREDORES DOS ATELIÊS. FONTE: SESC TV. DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8	PÁGINA 39	FIGURA 67 - ALUNA VITÓRIA MARRA DAS ARTES VISUAIS. FONTE: VITÓRIA MARRA.
PÁGINA 28	FIGURA 39 - EXPOSIÇÕES AO LONGO DOS ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA NO SESC POMPEIA. FONTE: PEDRO KOK. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI>	PÁGINA 39	FIGURA 68 - ALUNA GIOVANNA ANDRADE DAS ARTES VISUAIS. FONTE: GIOVANNA ANDRADE.
PÁGINA 28	FIGURA 40 - VÁRIAS PESSOAS UTILIZANDO O ESPAÇO DE CONVIVÊNCIA DO SESC POMPEIA. FONTE: PEDRO KOK. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI>	PÁGINA 40	FIGURA 69 - ALUNA GABRIELE LOPES DAS ARTES VISUAIS. FONTE: GABRIELE LOPES.
PÁGINA 29	FIGURA 41 - LOGO DO COWORKING HUBBA-TO. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 40	FIGURA 70 - ALUNA MARIA VICTORIA DAS ARTES VISUAIS. FONTE: MARIA VICTORIA.
PÁGINA 29	FIGURA 42 - LOCALIZAÇÃO DO COWORKING HUBBA-TO. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 41	FIGURA 71 - ALUNA MARIANA CORTES DAS ARTES VISUAIS. FONTE: MARIANA CORTES.
PÁGINA 30	FIGURA 43 - INSTALAÇÕES COMO ORNAMENTO. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 41	FIGURA 72 - ALUNA ANDRESSA RODRIGUES DE ARQUITETURA E URBANISMO. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 30	FIGURA 44 - LIGAÇÃO ENTRE 1º E 2º PAVIMENTO ESTABELECIDO ATRAVÉS DAS INSTALAÇÕES. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 44	FIGURA 73 - MAPA BRASIL. FONTE: GOOGLE MAPS. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/MAPS>
PÁGINA 30	FIGURA 45 - SALA DE REUNIÕES E APRESENTAÇÕES. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 44	FIGURA 74 - MAPA MINAS GERAIS. FONTE: GOOGLE MAPS. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/MAPS>
PÁGINA 30	FIGURA 46 - AMBIENTE DE TRABALHO COLETIVO. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 44	FIGURA 75 - MAPA DE UBERLÂNDIA. FONTE: GOOGLE MAPS. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/MAPS>
PÁGINA 30	FIGURA 47 - ESTÚDIO DE IMPRESSÃO DO COWORKING HUBBA. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 44	FIGURA 76 - LOCALIZAÇÃO DO TERRENO /REGIÃO CENTRAL. FONTE: GOOGLE MAPS. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/MAPS>
PÁGINA 30	FIGURA 48 - ESTÚDIO DE ESTUDOS CORPORAIS DO COWORKING. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 45	FIGURA 77 - MAPA DE LOCALIZAÇÃO DO TERRENO COM VIAS E PRINCIPAIS PONTOS. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 31	FIGURA 49 - O ELEMENTO DE DIVISÃO DA COZINHA PERMITE CONTINUIDADE VISUAL. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 46	FIGURA 78 - ACESSO ENTRADA AVENIDA AFONSO PENA. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 31	FIGURA 50 - SALA ESCURA DE FOTOGRAFIA DO COWORKING. FONTE: KENNEDY LIBRARY. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLIBRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>	PÁGINA 46	FIGURA 79 - RAMPA DE ACESSO PELA ENTRADA AVENIDA AFONSO PENA. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 31	FIGURA 51 - SALA ESCURA DE FOTOGRAFIA DO COWORKING. FONTE: KENNEDY LIBRARY. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLIBRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>	PÁGINA 46	FIGURA 80 - VISTA DENTRO DO TERRENO. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 31	FIGURA 52 - PLANTA ABERTA PERMITE A INTEGRAÇÃO ENTRE AMBIENTES DO COWORKING. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 46	FIGURA 81 - VISTA DO ACESSO PELA RUA OLEGÁRIO MACIEL. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 32	FIGURA 53 - PLANTA ABERTA PERMITE A INTEGRAÇÃO ENTRE AMBIENTES DO COWORKING. FONTE: WISON TUNGTHUNYA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>	PÁGINA 46	FIGURA 82 - VISTA DO ACESSO PELA RUA OLEGÁRIO MACIEL. FONTE: AUTORA.
		PÁGINA 46	FIGURA 83 - VISTA DE DENTRO DO TERRENO. FONTE: AUTORA.
		PÁGINA 46	FIGURA 84 - VISTA DE DENTRO DO TERRENO. FONTE: AUTORA.
		PÁGINA 46	FIGURA 85 - VISTA DE DENTRO DO TERRENO. FONTE: AUTORA.
		PÁGINA 47	FIGURA 86 - PLANTA TOPOGRAFICA DO TERRENO. FONTE: AUTORA.
		PÁGINA 47	FIGURA 87 - CORTE TOPOGRAFICO DO TERRENO. FONTE: AUTORA.
		PÁGINA 48	FIGURA 88 - INSOLAÇÃO E VENTOS PREDOMINANTES DO TERRENO. FONTE: AUTORA.

PÁGINA 48	FIGURA 89 – CARTA SOLAR NORTE. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 48	FIGURA 90 – CARTA SOLAR LESTE. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 48	FIGURA 91 – CARTA SOLAR SUL. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 48	FIGURA 92 – CARTA SOLAR OESTE. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 49	FIGURA 93 – MAPA DE GABARITO DO ENTORNO IMEDIATO. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 50	FIGURA 94 – MAPA DE USO E OCUPAÇÃO DO ENTORNO IMEDIATO. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 51	FIGURA 95 – MAPA SETORES DE UBERLÂNDIA COM TERMINAIS. FONTE: AUTORA.
PÁGINA 52	FIGURA 96 – MAPA LINHAS DE ÔNIBUS/PRINCIPAIS PONTOS PRÓXIMOS. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 53	FIGURA 97 – ÁREA DE DESCANSO. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 54	FIGURA 98 – DIVISÃO ENTRE OS ATELIÊS. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 54	FIGURA 99 – ATELIÊ DE FOTOGRAFIA. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 55	FIGURA 100 – VISTA FINAL DA RAMPA/ENTRADA PRIMEIRO PAVIMENTO. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 55	FIGURA 101 – ESPAÇO ESTUDOS INDIVIDUAIS E BIBLIOTECA. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 56	FIGURA 102 – COLAGEM GALERIA DE EXPOSIÇÃO. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 57	FIGURA 103 – COLAGEM OFICINA DE GRAVURAS. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 58	FIGURA 104 – COLAGEM OFICINA DE CERÂMICA. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 59	FIGURA 105 – COLAGEM OFICINA DE PINTURA. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 60	FIGURA 106 – COLAGEM OFICINA DE PERFORMANCE. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 61	FIGURA 107 – COLAGEM OFICINA DE FOTOGRAFIA. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 62	FIGURA 108 – COLAGEM OFICINA DE INSTALAÇÕES. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 63	FIGURA 109 – COLAGEM RESTAURANTE. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 64	FIGURA 110 – COLAGEM DEPÓSITO. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 65	FIGURA 111 – COLAGEM BANHEIROS. FONTE : AUTORA.
PÁGINA 66	FIGURA 112 – COLAGEM VESTIÁRIOS. FONTE : AUTORA.

APRESENTAÇÃO

A arte é um instrumento transformador. Além de gerar impactos sociais, políticos e econômicos ela também nos impacta individualmente. Através dela expandimos horizontes, vemos novas possibilidades, aguçamos nossa sensibilidade, aprimoramos nossa forma de expressão e também de captar as informações apresentadas.

A arquitetura, assim como a arte, é fruto do contexto no qual foi concebida, ambas as produções não são feitas de forma isoladas. Questões políticas, sociais e culturais interferem no resultado final de um trabalho, assim como quesitos técnicos. Por exemplo, se o país está passando por uma crise isso vai se refletir de alguma forma em um projeto arquitetônico, podendo ser desde a escolha de materiais com menor custo ou até mesmo a inviabilidade da construção deste.

Por serem áreas que refletem o cenário atual e também por conseguirem permear tantas camadas dentro da sociedade, o presente trabalho tem como objetivo dois focos de estudo principais: o primeiro é relacionado a pesquisa arquitetônica, que tem como objetivo investigar como o espaço físico pode estimular a criatividade e potencializar a produção artística, impactando desde profissionais artistas, até mesmo, pessoas leigas no assunto, como moradores que podem usufruir deste local para aprender uma nova técnica.

Já o segundo, está relacionado a pesquisa da arte e seus diversos impactos na sociedade, exemplificando desde como o trabalho artístico pode ser um transformador social, sendo capaz de atuar como uma ferramenta de linguagem e inclusive auxiliar na organização de coletivos e movimentos sociais, até mesmo como essa produção pode ter um caráter psicológico, como ocorre por exemplo, na arteterapia.

A partir do entendimento de todas essas questões, a proposta final é que todas as informações coletadas, sejam diretrizes para a elaboração do projeto arquitetônico de um espaço voltado para a produção artística, aqui denominado de Laboratório Artístico Experimental. Esse espaço contaria com todo o suporte necessário para realização de oficinas de pintura, cerâmica, fotografia, performance, instalação, gravuras; além de, ambientes para debates em grupo, local para produção de material individual e coletivo, área para realização de eventos, exposições e também a venda destes trabalhos.

SUMÁRIO

1

1. INTRODUÇÃO.
PÁG. 1



2

2. A IMPORTÂNCIA DA ARTE PARA A SOCIEDADE.
PÁG. 2

3

3. A INFLUÊNCIA DA ARQUITETURA PARA O PROCESSO CRIATIVO.
PÁG. 10



3.1

3.1 EM AMBIENTES DE TRABALHO.
PÁG. 11



3.2

3.2 EM AMBIENTES DE ESTUDO E APRENDIZAGEM.
PÁG. 17

4

4. ESTUDOS DE CASO.
PÁG. 24



4.1

4.1 SESC POMPEIA.
PÁG. 25



4.2

4.2 HUBBA-TO.
PÁG. 29



4.3

4.3 MIT BUILDING 20.
PÁG. 33



4.4

4.4 CENTRO DE ARTES HARDESTY.
PÁG. 36

5

5. ENTREVISTAS.
PÁG. 38



6

6. O PROJETO.
PÁG. 42

6.1

6.1. PROGRAMA DE NECESSIDADES.
PÁG. 43



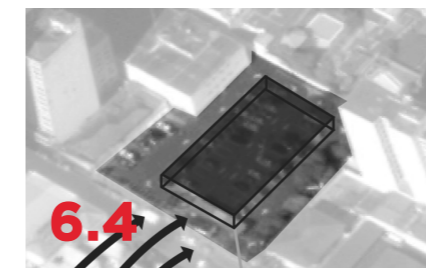
6.2

6.2 O TERRENO.
PÁG. 44



6.3

6.3 TOPOGRAFIA.
PÁG. 47



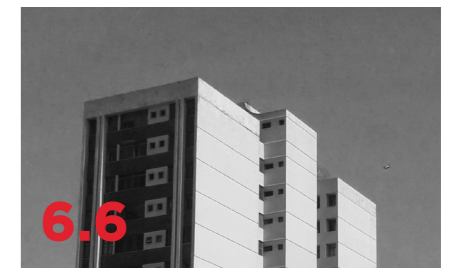
6.4

6.4 CONDICIONANTES AMBIENTAIS.
PÁG. 48



6.5

6.5 RESTRIÇÕES URBANÍSTICAS.
PÁG. 49



6.6

6.6 GABARITO.
PÁG. 49



6.7

6.7 USO E OCUPAÇÃO.
PÁG. 50



6.8

6.8 MOBILIDADE.
PÁG. 51



6.9

6.9 MEMORIAL.
PÁG. 53



6.9.1

6.9.1. MOBILIÁRIO.
PÁG. 56

8

7. REFERÊNCIAS.
PÁG. 68



INTRODUÇÃO

A partir do uso de técnicas performáticas e levantamentos de questionamentos, a arte contemporânea nos possibilita refletir, discutir e refutar sobre questões sociais e políticas do dia a dia de forma ativista, evidenciando problemas atuais que afligem toda a sociedade.

Dentro da arte contemporânea há uma vertente, denominada “Arte Ativista”, que é voltada para a militância e preocupa-se com pessoas em situação de vulnerabilidade, geralmente, jovens em risco, minorias étnicas, população de bairros periféricos. Seu objetivo enquanto esta está para além de criar apenas registros contemplativos, estabelecendo-se através de programas artísticos comunitários, eles buscam explicar problemáticas de interesse social e lutar por reivindicações políticas, sociais e econômicas.

Esse tipo de relação entre artistas e membros da comunidade, foi objeto de estudo de uma atual consultora de artes e pesquisadora chamada Deidre Williams. A partir da realização de projetos artísticos com comunidades na Austrália, Williams escreveu no ano de 1995 um livro denominado “*Creating social capital: a study of the long-term benefits from community based arts funding.*” onde elencou uma série de tópicos que comprovam os impactos positivos da produção artística nas comunidades.

Ela afirma que quando é criado um espaço em que você tem a capacidade de promover uma relação de confiança entre os participantes e consegue atrair pessoas que geralmente não se envolveriam em atividades sociais se não tivessem esse acesso facilitado, você consegue proporcionar uma experiência que estimula os integrantes a realizarem ações coletivas, muitas vezes, utilizando das próprias técnicas aprendidas nesse local e, conseqüentemente, acabam reforçando sua conexão com a comunidade resultando em um engajamento cívico.



A IMPORTÂNCIA DA ARTE PARA A SOCIEDADE

PARA ALÉM DOS MUSEUS E GALERIAS DE EXPOSIÇÃO, A ARTE TAMBÉM SE MANIFESTA EM LOCAIS HUMILDES E MODESTOS. A POPULAÇÃO DE BAIXA RENDA, QUE VIVE EM REGIÕES PERIFÉRICAS, APESAR DE NÃO TER A MESMA POSSIBILIDADE DE ACESSO A ATIVIDADES CULTURAIS, AINDA ASSIM, ESTÃO CADA VEZ MAIS, OCUPANDO ESSES LUGARES E ATÉ MESMO CRIANDO, JUNTAMENTE COM A AJUDA DE COLETIVOS ARTÍSTICOS, DENTRO DAS SUAS COMUNIDADES LOCAIS PARA A DISSEMINAÇÃO DE TÉCNICAS ARTÍSTICAS QUE CAPACITAM MORADORES E PROPORCIONAM UMA RENDA EXTRA A ESTES. ISSO É RESISTÊNCIA. ISSO É ATIVISMO ARTÍSTICO.

A prática do ativismo artístico baseia-se na cooperação, sendo que, a partir da junção de diferentes pessoas, que podem até possuir diferentes opiniões, mas que juntas, formam grupos e coletivos artísticos tem como finalidade fazer com que dilemas que assolam a sociedade sejam ouvidos através das suas produções artísticas [1]. Nesse sentido, a arte ativista tem esse caráter de acolhimento e resistência, que utiliza sua forma de expressão para denunciar e colocar em pauta a compreensão e reflexão sobre contradições públicas que possuem relevância social.

Uma manifestação marcante do ativismo artístico ocorreu na cidade de São Paulo, com a junção de coletivos artísticos e 468 famílias que ocuparam o Edifício Prestes Maia, entre 2003 e 2007, localizado no centro de São Paulo, fazendo desta a maior ocupação por sem tetos do Brasil.

Caminhadas até a casa do subprefeito Andrea Matarazza, apresentação de mu-

sicais e filmes [2] [3] dentro do prédio e a criação de uma biblioteca com um acervo com mais de 15 mil livros foram ações promovidas por coletivos artísticos, que estiveram presentes até o dia em que a polícia foi realizar a desocupação. [4]

Outro impacto positivo da produção artística realizada nesses espaços comunitários está na economia local, que pode ser comprovada através da associação Jardim Miriam Arte Clube (JAMAC) fundada pela artista Mônica Nador em 2004. Essa instituição é um exemplo de como essa relação entre coletivos artísticos e comunidade foi revertida em uma forma de renda extra para os habitantes daquele bairro. Nesse espaço, foram desenvolvidos oficinas, debates, sessões de cinema, entre outras atividades voltadas para proporcionar, além de lazer, a capacitação de moradores de um dos bairros mais violentos de SP, o Jardim Miriam.

Por meio da oficina “Paredes Pintadas”

desenvolvida nesse espaço, habitantes dessa região aprenderam sobre a técnica dos grafismos em diferentes superfícies, desde a aplicação em tecidos até mesmo em parede e utilizaram os conhecimentos adquiridos para começar a estampar camisetas e tecidos com o intuito de vendê-los e, conseqüentemente, gerando uma renda extra para suas famílias. [5]

Para além da questão financeira, é possível perceber observando as residências ao longo Jardim Miriam, que a técnica aprendida pelos moradores também transformaram o espaço físico. Com o intuito de dar identidade às suas casas muitos deles utilizaram o método do uso do stencil para realizar a aplicação de grafismos nos muros de suas residências [6], além de também, pintar as fachadas e cômodos das próprias casas, mais um exemplo, de como o ativismo artístico tem desenvolvido um papel importante e tem o poder de transformação dentro da sociedade.

Mais uma forma de impactar finan-



FIGURA 2 - SESSÃO DE FILME PROMOVIDA POR COLETIVOS ARTÍSTICOS NA OCUPAÇÃO PRESTES MAIA

FONTE: MARIANA CAVALCANTE
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://ARTECONTEMPORANEAOcupacaoprestesmaia.wordpress.com/imagens/](https://artecontemporaneaocupacaoprestesmaia.wordpress.com/imagens/)>

FIGURA 3 - SESSÃO DE FILME PROMOVIDA POR COLETIVOS ARTÍSTICOS NA OCUPAÇÃO PRESTES MAIA

FONTE: MARIANA CAVALCANTE
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://ARTECONTEMPORANEAOcupacaoprestesmaia.wordpress.com/imagens/](https://artecontemporaneaocupacaoprestesmaia.wordpress.com/imagens/)>

FIGURA 4 - AÇÃO PROMOVIDA NA OCUPAÇÃO PRESTES MAIA POR COLETIVOS ARTÍSTICOS NO DIA DA DESOCUPAÇÃO

FONTE: MARIANA CAVALCANTE
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://ARTECONTEMPORANEAOcupacaoprestesmaia.wordpress.com/imagens/](https://artecontemporaneaocupacaoprestesmaia.wordpress.com/imagens/)>



FIGURA 1 -

A(R)TIVISMO - GRANDE ESPETÁCULO DE RESISTÊNCIA

FONTE: PÁGINA DA ASSOCIAÇÃO DOS DOCENTES DA UNIVERSIDADE FEDERA DE UBERLÂNDIA (ADUFU)

DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/ADUFUSS/PHOTOS](https://www.facebook.com/adufuss/photos)>

ceiramente esses moradores, de acordo com Deidre, vêm justamente do momento em que ocorre uma mudança no aspecto dessas comunidades, pois, ao melhorar a imagem desse ambiente as chances de receber visitantes e investimentos externos aumentam. Desta maneira, por exemplo, visitantes podem estar mais propensos a conhecer esses espaços, e conseqüentemente, consumir em locais próximos, além de atrair possíveis investidores.

Projetos como “Tudo de cor para você” realizado pela Tintas Coral na favela de Santa Marta, no Rio de Janeiro, são amostras de como a transformação desses espaços físicos são capazes de mudar a dinâmica de uma comunidade.

Moradores, voluntários e artistas pintaram cerca de 270 imóveis ocasionando em um novo semblante para a favela que proporcionou a inserção de Santa Marta na rota de arte urbana do Rio, trazendo mais visitantes até aquele espaço e movimentando o comércio local. [7]

Programas artísticos comunitários como os mencionados, oferecem para os participantes a oportunidade de transformação das suas comunidades e das suas vivências, em que, o impacto causado por esse tipo de ação vai muito além de efeitos econômicos na vida dessas pessoas.

Estudos feitos por John Angus em 1999 e reunidos no livro “*An Enquiry concer-*

FIGURA 5 -
ESTAMPAS VENDIDAS PELOS MORADORES
DO BAIRRO JARDIM MIRIAM FABRICADAS
DURANTE A OFICINA “PAREDES PINTADAS”
FONTE: LIVRO JAMAC | JARDIM MIRIAM
ARTE CLUBE
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://ISSUU.COM/
JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC](https://issuu.com/jamac-arte-clube/docs/livro-jamac)>



ning Possible Methods for evaluation Arts for Health Projects”, mostram que, estar em contato com produções artísticas, seja através da própria produção ou simplesmente o fato de ir a museus e galerias, geram efeitos positivos para a saúde física e psicológica do indivíduo através do estímulo de funções cognitivas, que proporcionam uma sensação de bem estar corporal que alivia o estresse e estimula o desenvolvimento da criatividade.

A sensação de conclusão de uma atividade, analisado por Angus, oferece aos integrantes um sentimento de sucesso, autoconhecimento, empoderamento e reconhecimento das suas habilidades desenvolvidas durante aquele processo, tudo isso, interfere fisicamente e psicologicamente no indivíduo. [8] Além disso, o engajamento artístico amplia e fortalece laços sociais, o que interfere até em mudanças de humor.

De acordo com um documento lançado pelo Conselho de Artes da Inglaterra que elenca as vantagens de incentivar atividades culturais para a sociedade, quase 60% das pessoas que vão a eventos artísticos afirmam que são saudáveis quando comparados com quem não frequenta museus, galerias, exposições; demonstrando como é necessário que existam espaços para o consumo artístico e a importância destes estarem disponíveis para todas as camadas da sociedade.

Ricardo Monezi, psicobiólogo da Universidade Federal de São Paulo, afirma que, se o simples fato do indivíduo vislumbrar quadros já diminui a produção de substâncias estressoras que podem contribuir para uma série de complicações, ao produzir seja um quadro ou qualquer outro tipo de manifestação ar-

tística, provavelmente esses efeitos serão ainda mais intensos. [9]

Ainda nessa perspectiva entre produções artísticas e sensação de contentamento, na psicologia, existe um tipo de tratamento denominado arteterapia, que utiliza os meios artísticos como principal forma de expressão. Nessa vertente, pessoas que passaram por algum tipo de caso traumático pintam telas e produzem quadros como uma forma de expor seus sentimentos melhorando a saúde física, acalmando a ansiedade e ajudando a redirecionar a atenção para algo mais positivo. [10]

De acordo com Tally Tripp, diretora clínica de arteterapia da Universidade George Washington e especialista em indivíduos que passaram por traumas, muitas vezes, terapias verbais tradicionais não são suficientes para lidar com o ocorrido, pois, o paciente não consegue manifestar de forma verbal sobre suas aflições. Por isso, ao se trabalhar com imagens através de terapias experimentais e com a ajuda de um arteterapeuta os resultados mostram-se tão eficazes, pois, são explorados dentro do meio artístico materiais e técnicas que possam fazer com que o paciente se conecte com o problema e expresse aquilo que está subentendido, resultando em um processo de cura.

Apesar de geralmente, ser utilizado com pessoas que passaram por alguma situação muito desagradável, Tally ressalta que qualquer pessoa que está disposta a explorar sentimentos através do processo da arte pode se beneficiar da arteterapia, já que, o arteterapeuta tem conhecimento dos problemas psicológicos e auxilia no processo de descoberta do paciente que acontece de forma flexível e individual.



FIGURA 6 -
GRAFISMOS E PINTURAS DAS FACHADAS
DAS RESIDÊNCIAS DO BAIRRO JARDIM
MIRIAM FEITA PELOS MORADORES
FONTE: LIVRO JAMAC | JARDIM MIRIAM
ARTE CLUBE
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://ISSUU.COM/
JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC](https://issuu.com/jamac-arte-clube/docs/livro-jamac)>



FIGURA 7 -
RESIDÊNCIAS PINTADAS NA FAVELA DE
SANTA MARTA ATRAVÉS DO PROJETO
“TUDO DE COR PARA VOCÊ” FONTE: SITE
TINTAS CORAL
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://ISSUU.COM/
JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC](https://issuu.com/jamac-arte-clube/docs/livro-jamac)>

Outro impacto psíquico da arte no indivíduo manifesta-se em ambientes educacionais, sendo que, estudos afirmam que crianças que estudam em colégios que possuem no seu currículo escolar atividades artísticas tendem a ser alunos com maior facilidade de aprendizado em outras matérias ocasionando em uma performance escolar melhor e no desenvolvimento de habilidades. [11]



FIGURA 8 -
MORADOR ESTILIZANDO A
FACHADA DA SUA CASA
FONTE: MONICA NADOR DISPONÍVEL EM:
<[HTTPS://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/
MONICANADOR_/8450641494/IN/DATE-
POSTED/](https://www.flickr.com/photos/monicanador_/8450641494/in/date-posted/)>

A razão básica para isso está na forma de ensino, pois, atividades artísticas/criativas trabalhadas de forma lúdica despertam o interesse das crianças e obrigam o aluno a exercitar sua criatividade para encontrar soluções, além de serem muito mais agradáveis resultando no desenvolvimento de atividades motoras, em uma facilidade para aprender as técnicas ensinadas e no aumento da capacidade de concentração e organização lógica do pensamento abstrato.

Quando analisamos pela ótica da sociedade, ela atua como manifestação de conflitos políticos e sociais, onde o artista, coletivo ou movimento social é o sujeito de uma ação engajada, que busca interferir nas estruturas de poder vigentes e gerar efeitos sociais e políticos, através das suas formas de expressão e produções.

Dentro da cidade e até mesmo em outros espaços, existem diversas formas

abrangem todos nós. A exemplo disso, temos a artista plástica Mônica Mayer, que realizou uma intervenção na cidade do México através de um varal com vários papéis em branco, onde pedia as mulheres que relatassem casos de assédio sofridos enquanto elas apenas utilizavam a cidade.

Outros grupos artísticos, por exemplo, buscam aproximar fazer artístico, experiência estética e política através de encontros e trocas de referências e/ou experiências em diferentes pontos da cidade. Neste contexto, é pertinente mencionar pequenos exemplos de movimentos em São Paulo, como os grafiteiros que teimam em colorir com sua arte a cidade e expor questões que incomodam. [12]

Em uma outra esfera, há por exemplo, os movimentos estudantis que tem uma tradição de estarem envolvidos com movimentos culturais e tiveram papel importante no combate à ditadura militar durante nos anos 60. Durante esse período, o movimento estudantil realizou além de manifestações, atos públicos e debates; atividades voltadas para a agitação cultural por meio da poesia, música, teatro, a fim de, mostrar a situação e chamar atenção para a necessidade de transformação da época. [13]

Graças a todos os pontos apresentados ao longo do texto, é possível afirmar que o contato com a arte e, mais especificamente, a produção artística é extremamente abrangente e positiva para a sociedade como um todo. Devido a isso, neste trabalho escolhi realizar o projeto de um laboratório artístico experimental que tem como proposta reunir em um único espaço moradores, artistas, coletivos, membros de movimentos sociais, arteterapeuta e quem mais necessitar de

um espaço para realizar algum tipo de produção artística e reuniões visando propiciar a troca de experiências e conhecimentos entre os usuários.



FIGURA 10 -
PACIENTES EM UMA SESSÃO DE ARTETERAPIA
FONTE: SITE AMERICAN ART THERAPY ASSOCIATION
DISPONÍVEL EM: HTTPS://ARTTHERAPY.ORG/



FIGURA 11 -
ALUNOS DURANTE A AULA DE ARTES
FONTE: COLÉGIO ERASTO GAERTNER
DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW.ERASTO.COM.BR/NOTICIAS/IMPORTANCIA-DO-ENSINO-DE-ARTES-NA-ESCOLA>

FIGURA 9 -
ESTAMPAS VENDIDAS PELOS MORADORES DO BAIRRO JARDIM MIRIAM FABRICADAS DURANTE A OFICINA "PAREDES PINTADAS"
FONTE: LIVRO JAMAC | JARDIM MIRIAM ARTE CLUBE
DISPONÍVEL EM: HTTPS://ISSUU.COM/JAMAC-ARTE-CLUBE/DOCS/LIVRO-JAMAC>



de configuração, mobilização e áreas de atuação de movimentos, coletivos e artistas. Então, apesar de ser voltado para a sociedade, essa produção artística pode vir de uma única pessoa, desde que, ela esteja discutindo questões que



FIGURA 12 -
USO DO GRAFITE PARA EXPOR
QUESTÕES URBANAS
FONTE: CHARLES HUMPREYS
DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.PORTALRAJ.COM.BR/OS-MELHORES-GRAFITES-DE-SAO-PAULO/](http://www.portalraj.com.br/os-melhores-grafites-de-sao-paulo/)>



FIGURA 13 -
MANIFESTAÇÃO OCORRIDA DURANTE A
DITADURA MILITAR
FONTE: IMPRENSA FEMINISTA
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://IMPRENSEFEMINISTA.WORDPRESS.COM/2015/01/06/OS-ANOS-DE-CHUMBO-PARA-AS-MULHERES-A-DITADURA-MILITAR-NO-BRASIL/](https://imprensafeminista.wordpress.com/2015/01/06/os-anos-de-chumbo-para-as-mulheres-a-ditadura-militar-no-brasil/)>



DE ACORDO COM JONAH LEHRER OS ESPAÇOS MAIS CRIATIVOS SÃO AQUELES QUE NOS UNEM E ATRAVÉS DO ATRITO HUMANO QUE GERA AS FAZCÁS E SURGEM NOVAS IDEIAS E PROJETOS. UMA ARQUITETURA DA CRIATIVIDADE, PORTANTO, UNE AS PESSOAS E FORÇA A INTERAÇÃO ATRAVÉS DE CONVERSAS E TROCAS DE CONHECIMENTO QUE LEVAM A CLAREZA, COMPREENSÃO COMPARTILHADA E A TROCA DE EXPERIÊNCIAS.

LA INFLUÊNCIA DA ARQUITETU-
RA PARA O PROCESSO CRIATIVO

O impacto do ser humano na arquitetura e dessa no indivíduo é mútuo, quando optamos por um caminho ou até mesmo a forma como dispomos o mobiliário em um ambiente, por exemplo, refletem a maneira como pensamos, planejamos e agimos; da mesma forma, disposições espaciais e o próprio espaço exercem um papel importante nas interações sociais cotidianas.

Dentro da psicologia há uma vertente denominada psicologia ambiental que tem como finalidade estudar a relação entre o espaço físico e indivíduo e entender de que maneira essa conexão interfere na maneira como pensamos, sentimos e agimos. Essa primeira proposição, de que o comportamento humano recebe influências do ambiente físico em que estão, ocorreu em 1943 com um psicólogo chamado Lemin, ocasionando em novas pesquisas que identificaram que a iluminação, a cor do ambiente, a possibilidade de visão do exterior, entre outros elementos, são fatores que podem potencializar o processo criativo de um indivíduo e também desempenhar nos seres humanos maior tempo de memória, aumentar a percepção facilitada e propiciar maior concentração.

Desta maneira, é de fundamental importância quando propomos a criação de um ambiente que tem a intenção de incitar a criatividade dos seus usuários, entender que uma boa arquitetura não é feita de maneira isolada e que para além dos quesitos técnicos, como: estudos de terreno, condicionantes climáticas e leis; é essencial saber de que maneira artifícios arquitetônicos podem deixar as pessoas à vontade, relaxadas e seguras, consequentemente, contribuindo para que os fluidos criativos fluam.

A partir disso, o presente texto tem o in-

tuito de elencar a partir de estudos e pesquisas realizadas em coworkings, empresas que trabalham com criação, ambientes escolares, espaços de aprendizagem comum e os chamados creative spaces, quais estímulos, ações, métodos e características arquitetônicas são capazes de contribuir para o desenvolvimento criativo, consequentemente, sendo diretrizes para o projeto arquitetônico.

3.1 A INFLUÊNCIA DA ARQUITETURA PARA O PROCESSO CRIATIVO // EM AMBIENTES DE TRABALHO

—
A MAIORIA DAS PESSOAS TEM UM POTENCIAL CRIATIVO QUE É UTILIZADO QUANDO ELAS SE CONFRONTAM COM A NECESSIDADE DE SOLUCIONAR PROBLEMAS. QUANDO SE TRABALHA EM UM AMBIENTE QUE EXIGE A TODO MOMENTO NOVAS IDEIAS, É NECESSÁRIO ESTIMULAR A CRIATIVIDADE DOS MEMBROS A PARTIR DO TRABALHO EM EQUIPE, DA LIBERDADE DE EXPOR SUAS OPINIÕES E ACEITAR OS ERROS.

—
Vivemos em um mundo de mudanças, onde o mercado exige constantemente pensamentos e ações inovadoras, além de, ter que lidar a todo momento com a transformação de produtos, tecnologias e, até mesmo, a forma de pensar das pessoas. Esses tipos de interferências se refletem em ambientes que trabalham com criação através da flexibilidade necessária e até na maneira organizacional da empresa, sendo que, algumas características são comuns a espaços criativos, pois, existem justamente para incentivar a criatividade e a participação de integrantes.

Um estudo desenvolvido pela agência Qualitare em diferentes empresas que trabalham com criação, demonstrou que estas geralmente possuem canais abertos de comunicação, sistemas de participação com técnicas grupais, apresentam cultura descontraída, estão mais dispostas a correr riscos e incentivam a tentativa e erro dos seus funcionários. Apesar de serem características da metodologia das companhias, esses quesitos também podem estar refletidos na arquitetura, como por exemplo, propondo ambientes abertos que facilitem a comunicação e participação ou tornar o ambiente mais lúdico através do uso das cores.

Porém, para além das questões organizacionais de uma empresa, existem outros fatores externos, como atividades e/ou ações, que são capazes de interferir no funcionário de forma a fomentar a criatividade e suas percepções. Uma pesquisa desenvolvida por Kursty Groves estudando empresas que trabalham com inovação, desde objetos até tecnologia, demonstrou que existem algumas práticas que impulsionam certas percepções no ser humano e, consequentemente, fazem com que estes sejam mais criativos. [14]

O primeiro fator elencado por ele é o contato com a natureza, sendo que, a sensação de bem estar e felicidade podem ser proporcionadas através do contato com a luz solar, o ar fresco e até mesmo a visão de um ambiente natural. O estudo feito comprova que funcionários de um escritório sentem menos fadiga mental e estresse se tiverem janelas que possuem vista para ambientes externos, o mesmo foi observado em hospitais, com pacientes que possuíam recuperações mais rápidas e menor percepção de dor, quando comparados, a outros que ficavam em salas fechadas.

A atividade física é outro agente que interfere diretamente no ser humano e também no seu processo de resolução de problemas, pois, auxilia no melhoramento do fluxo sanguíneo, leva maior quantidade de oxigênio para o cérebro e também promove a saúde das células nervosas melhorando o funcionamento mental através da produção de uma proteína específica.

Na nova sede da Apple desenvolvida pelo arquiteto Norman Foster, estes dois pontos foram guias para o projeto, que tiveram como inspiração o campus de Stanford, um lugar onde os prédios aca-

dêmicos são organizados em torno de grandes áreas arborizadas que possuem caminhos ao ar livre.

Através do uso de enormes fachadas de vidro e de uma planta aberta, a proposta consistia em gerar um edifício que proporcionasse a sensação de estar tanto dentro como fora, além de, permitir que o funcionário saia e realize caminhadas [15] estimulando o pensamento divergente e encontrando soluções inesperadas para resolver um problema, estratégia muito utilizada por Steve Jobs quando tinha que refletir sobre algo complexo ou discutir uma questão complicada com algum colega.



FIGURA 14 - AMBIENTE INTERNO DO GOOGLE TEL AVIV PROPORCIONA UMA ATMOSFERA REDUTORA DE ESTRESSE
FONTE: ITAY SIKOLSKI
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://OFFICESNAPSHOTS.COM/2013/01/31/GOOGLE-TEL-AVIV-OFFICE-DESIGN/](https://officesnapshots.com/2013/01/31/google-tel-aviv-office-design/)>



FIGURA 15 - AMBIENTE EXTERNO ARBORIZADO E COM CAMINHOS NA NOVA SEDE DA APPLE
FONTE: DUNCAN SINFIELD
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?TIME_CONTINUE=176&V=MXDXOQBVFME](https://www.youtube.com/watch?time_continue=176&v=MXDXOQBVFME)>

Por último, Groves diz que conversas informais com outras pessoas, sejam amigos ou familiares em ambientes descontraídos, como bares, cafés ou parques, são capazes de fazer a mente fluir mais facilmente. Além disso, o contato com outras pessoas é estimulante, as ideias quando são compartilhadas tendem a progredir e erros que talvez não tenham sido percebidos são evidencia-

dos. Geralmente, dentro de empresas e ambientes de criação, esse tipo de contato acontece através de corredores, ambientes de alimentação e áreas externas.

No projeto feito por Norman, a construção é feita para promover esses encontros onde tantas pessoas possam se conectar, colaborar, andar e conversar. Isso foi refletido no projeto através da forma do edifício [16] e no restaurante, [17] pois, seu formato circular faz com que exista um enorme corredor que atravessa todo o prédio, estimulando encontros casuais entre pessoas que trabalham em diferentes partes dos edifícios e também através do único e grande local para alimentação, onde as pessoas podem sentar e conversar enquanto se alimentam gerando uma troca de ideias constante.

FIGURA 16 - O FORMATO CIRCULAR DO NOVO PRÉDIO DA SEDE DA APPLE
 FONTE: DIVULGAÇÃO APPLE
 DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.SPIEGEL.DE/INTERNATIONAL/WORLD/TECH-GIANTS-LIKE-APPLE-AND-AMAZON-BUILDING-MONUMENTS-TO-DIGITAL-DOMINATION-A-936095.HTML>



FIGURA 17 - RESTAURANTE DA NOVA SEDE DA APPLE
 FONTE: DIVULGAÇÃO APPLE
 DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.SPIEGEL.DE/INTERNATIONAL/WORLD/TECH-GIANTS-LIKE-APPLE-AND-AMAZON-BUILDING-MONUMENTS-TO-DIGITAL-DOMINATION-A-936095.HTML>

Espaços lúdicos e relaxantes são outros ambientes importantes de acordo com o estudo de Groves, já que, também funcionam como locais para conversas informais. Segundo a pesquisa, lugares

com essas características são capazes de fazer com que as pessoas se conectem de forma descontraída, facilitando conversas de trabalho, além de, desestressar e fazer com que o dia de trabalho seja mais produtivo e saudável.

Além de atividades e espaços como os mencionados, há outros fatores que são capazes de impulsionar a criatividade. Segundo uma matéria desenvolvida pelo site "The strategy distillery" especializados em criação de marcas e inovação, elementos como a cor escolhida, luz natural e ruídos interferem diretamente no processo de produção.

Partindo inicialmente da cor, eles demonstram que espaços coloridos são capazes de combater a fadiga e fazer com que as pessoas se sintam mais aventureiras e testem novas possibilidades, sendo assim, o uso de verde e azul mostraram melhor desempenho, em ambientes que exigem o desempenho de novas ideias, quando comparados a outras cores.

Essa escolha foi comprovada pelo arquiteto Donald M. Rattner que tem seu foco de estudo em psicologia do design para ambientes criativos e espaços para inovação, no qual ele diz que superfícies em cores frias fazem o espaço parecer que está se expandindo para fora, enquanto paredes em tons quentes trazem a sensação de que o mesmo ambiente está se contraindo.

Um outro estudo conduzido pela arquiteta Shashi Caan, durante uma feira em Nova York em 2006, verificou a premissa de que a cor, a criatividade e o espaço arquitetônico estão interconectados. Através de três salas, sendo cada uma delas pintadas completamente com uma cor primária, a arquiteta convidou os participantes para desfrutar do coquetel

oferecido em qualquer um dos três ambientes.

Shashi observou que as pessoas na sala azul [18] frequentemente andavam pelo espaço, enquanto aqueles que estavam na sala vermelha, [19] tendiam a ficar no centro, como se as paredes os empurrasse para dentro. Já, no cômodo azul, as pessoas estavam motivadas a descobrir e explorar o ambiente, sendo este, um sentimento que deve ser levado para ambientes de criação.

Outro fator elencado pela matéria é o uso da iluminação natural, de acordo com *Journal of Environmental Psychology*, a luz natural estimula a criatividade, uma vez que, provoca a sensação de liberdade aumentando os níveis de dopamina e reduzindo os níveis de cortisol. Isso significa, que estar em uma sala iluminada naturalmente faz com que você se sinta menos ansioso, mais feliz e mais produtivo, outro motivo pelo qual foi escolhido utilizar grandes fachadas de vidro na sede da Apple. [20]

Certo nível de ruído em um ambiente também pode levar as pessoas a terem ideias mais originais quando comparadas a ambientes de silêncio absoluto. A exposição a uma baixa quantidade de barulho faz com que tenhamos que ter um foco maior para processar as coisas como normalmente faríamos, ocasionando em abordagens mais criativas.

Devido a isso, muitos designers e criadores de conteúdo gostam de trabalhar em ambientes como cafés e lanchonetes, que além de ser um espaço agradável que permite o contato com outras pessoas possui um grau de ruído que não atrapalha no desenvolvimento da criação.

Porém, o fato do ruído ser um agente positivo para a criação não significa que quando propomos a criação de um am-



FIGURA 18 - SALA AZUL UTILIZADA DURANTE A FEIRA EM NOVA YORK PELA ARQUITETA SHASHI CAAN PARA SEU ESTUDO DAS CORES
 FONTE: COLEÇÃO SHASHI CAAN
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://MEDIUM.COM/S/HOW-TO-DESIGN-CREATIVE-WORKSPACES/HOW-TO-USE-THE-PSYCHOLOGY-OF-SPACE-TO-BOOST-YOUR-CREATIVITY-4FE6482EF687>



FIGURA 19 - SALA VERMELHA UTILIZADA DURANTE A FEIRA EM NOVA YORK PELA ARQUITETA SHASHI CAAN PARA SEU ESTUDO DAS CORES
 FONTE: COLEÇÃO SHASHI CAAN
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://MEDIUM.COM/S/HOW-TO-DESIGN-CREATIVE-WORKSPACES/HOW-TO-USE-THE-PSYCHOLOGY-OF-SPACE-TO-BOOST-YOUR-CREATIVITY-4FE6482EF687>



FIGURA 20 - JOVEM TRABALHANDO NO CAFÉ ALSUR EM BARCELONA
 FONTE: DEBBIE CORRANO
 DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.PEQUENOSMONSTROS.COM/2015/11/CAFES-PARA-TRABALHAR-EM-BARCELONA/>

biente criativo, todo o edifício tenha que ser assim. De acordo com Groves, muitas empresas no desejo de proporcionar ambientes compartilhados e comunicativos, esquecem de proporcionar espaços individuais e tranquilos para as pessoas pensarem e se concentrarem; interferindo assim na produção, já que, há indivíduos que não conseguem se concentrar em ambientes com muito barulho.

O último ponto mencionado pela matéria é o controle climático. Um estudo da Universidade de Cornell, em 2004, descobriu que a temperatura constante de 20° Celsius

mantém as pessoas mais concentradas nas tarefas que estão executando do que a temperatura ambiente. Esse foi outro recurso utilizado no projeto da sede da Apple, uma vez que, através do sistema de controle climático o indivíduo nem percebe o uso do ar condicionado, pois, a temperatura fica o mais próximo possível de ambientes externos.

Há também outros aspectos que são capazes de ativar o desenvolvimento criativo. O estudo feito pelo arquiteto Rattner também menciona que realizar atividades em salas com tetos que possuem o pé-direito mais alto pode promover pensamentos divergentes e abstratos. Em 2009, um estudo desenvolvido pela *University of British Columbia*, constatou que as pessoas desempenham melhor tarefas que exigem habilidades criativas e resolução de problemas quando estão em cômodos que possuem mais de 3m de altura, [21] em comparação a ambientes que possuem de 2m a 2,5m.

Ampliar o espaço interior por meio de janelas e portas francesas para obter vistas do exterior é capaz de promover o pensamento abstrato e o estado de espírito criativo, uma vez que, quanto mais

expansivo for nosso sentido de espaço, mais propensos estaremos a gerar conceitos originais e úteis para novos produtos, serviços e métodos.

A explicação para a relação entre expansão de espaços e criatividade está na “*Construal Level Theory*”, uma teoria da psicologia social que descreve a relação entre a distância psicológica e a extensão dos pensamentos das pessoas, no qual, a percepção de objetos ou coisas distantes de nós estimula o pensamento de forma livre, enquanto, materiais próximos tendem a incentivar a mentalidade concreta e voltada para detalhes.

A partir de conceitos como os apresentados neste texto a empresa Herman Miller, responsável por desenvolver grande parte dos modelos de ambiente de trabalho que utilizamos hoje, realizou um estudo e identificou que independentemente do tipo de trabalho realizado, há certos espaços que são necessários para dar suporte aos profissionais dos escritórios e otimizar a execução de suas tarefas no dia a dia.

O primeiro deles é um pequeno abrigo onde é possível realizar trabalhos sem distração, podendo ser uma sala fecha-

da ou até mesmo um ambiente individual [22] dentro de um local aberto que tenha suporte para acomodar os equipamentos pessoais e conte com mobiliário confortável.

O segundo aposento é voltado para trabalhos em equipes que possuem projetos específicos, sendo necessário, locais de trabalho individuais e de grupo, que possuem assentos ajustáveis e permitam que as pessoas modifiquem livremente o layout do espaço.

Ter um local compacto para conversas rápidas próximas a áreas de trabalho tanto individuais como coletivas também são ambientes necessários para as pessoas se reunirem por um curto período sem incomodar o restante das pessoas. [23]

Espaços para oficinas e desenvolvimento de projetos são ideais para que as pessoas trabalhem juntas gerando novas ideias e alavancando seus trabalhos. Nesse local, deve existir o suporte para materiais digitais e o acesso às ferramentas necessárias, além de, proporcionar que todos consigam ver e ouvir uns aos outros.

Uma zona para apresentações e discussões em grupo e, por último, espaços abertos e públicos, situados em áreas com confluência de tráfego no ambiente de trabalho são capazes de suportar diferentes experiências e incentivam a criatividade por meio da troca de ideias. [24]

Essas configurações tem o intuito de proporcionar o arranjo ideal de ambiente, ferramentas e mobiliário para apoiar da melhor forma as atividades de indivíduos e grupos de uma empresa, sendo assim, a própria Herman Miller utiliza no seu edifício essas instruções que também serão empregadas no projeto do laboratório artístico experimental.

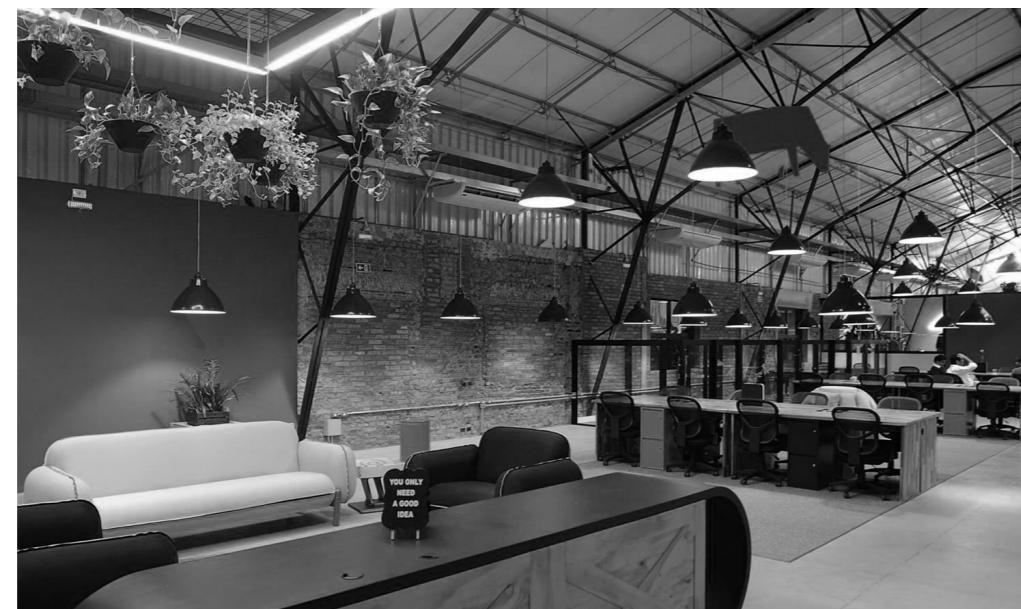


FIGURA 21 - USO DO PÉ-DIREITO DUPLO NO CO.W COWORKING SPACE
 FONTE: DANIELA SANDINI
 DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW.GALE-RIADAARQUITETURA.COM.BR/PROJETO/BMAGALHAES_/COW-COWORKING-SPACE/4213/



FIGURA 22 - AMBIENTE INDIVIDUAL DENTRO DO ESCRITÓRIO DA HERMAN MILLER, EM MICHIGAN (EUA).
 FONTE: HERMAN MILLER
 DISPONÍVEL EM: HTTPS://MOVEBLA.COM/COMO-FUNCIONA-O-CONCEITO-DE-LIVING-OFFICE-DA-HERMAN-MILLER-D61250C80A7/

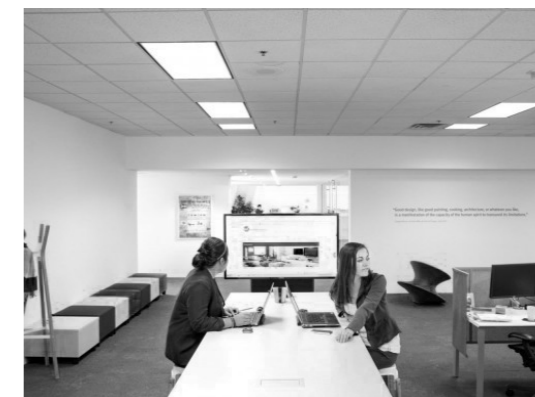


FIGURA 23 - AMBIENTE DE SUPORTE DA HERMAN MILLER, EM MICHIGAN (EUA)
 FONTE: HERMAN MILLER
 DISPONÍVEL EM: HTTPS://MOVEBLA.COM/COMO-FUNCIONA-O-CONCEITO-DE-LIVING-OFFICE-DA-HERMAN-MILLER-D61250C80A7/



FIGURA 24 - AMBIENTE PARA TOMAR CAFÉ DA HERMAN MILLER, EM MICHIGAN (EUA)
 FONTE: HERMAN MILLER
 DISPONÍVEL EM: HTTPS://MOVEBLA.COM/COMO-FUNCIONA-O-CONCEITO-DE-LIVING-OFFICE-DA-HERMAN-MILLER-D61250C80A7/

3.2 A INFLUÊNCIA DA ARQUITETURA PARA O PROCESSO CRIATIVO // EM AMBIENTES DE ESTUDO E APRENDIZAGEM

A PRODUTIVIDADE CRIATIVA NÃO RESTRINGE-SE A EMPRESAS E AMBIENTES DE CRIAÇÃO. AMBIENTES EDUCACIONAIS, POR EXEMPLO, FAZEM COM QUE OS ALUNOS CONFRONTEM-SE COM DESAFIOS E TENHAM QUE SER CRIATIVOS, ENTENDENDO ISSO, A ESTRUTURA DESSE ESPAÇO TAMBÉM PODE FACILITAR A CRIATIVIDADE INTELECTUAL. NESSE SENTIDO, QUANDO PROPOMOS QUE O AMBIENTE EDUCACIONAL SEJA UM ESPAÇO CRIATIVO, DEVEMOS ADAPTÁ-LO PARA ACOMODAR A FLUIDEZ DO TRABALHO COLABORATIVO E INTEGRADO, ONDE AS IDEIAS SÃO ANALISADAS, SINTETIZADAS E APLICADAS.

Escolas e ambientes de ensino são locais que exigem a todo momento que os alunos se confrontem com a necessidade de solucionar problemas. Entender que o ambiente de aprendizagem de um colégio pode facilitar a flexibilidade, potencializar a criatividade e proporcionar a interdisciplinaridade resultando em maior qualidade dos trabalhos desenvolvidos e geração de conhecimento; faz necessário que a arquitetura e o mobiliário daquele espaço proporcionem o suporte necessário para a elaboração das atividades dos alunos.

A análise *“Inspiration Space: Towards a theory of creativity supporting learning environments”* desenvolvida através de entrevistas com alunos do curso de design de três universidades diferentes (Delft University of Technology, Anhalt University of Applied Sciences e Berlin School of Economics and Law) buscou evidenciar quais atributos influenciam no aprendizado e intensificam o processo criativo dos alunos, e a partir disso, de que forma é possível refletir isso na arquitetura de um campus universitário, por exemplo.

Dez características, sejam elas espa-

ços, sensações ou objetos; foram elencadas por essa pesquisa como potencializadores da aprendizagem criativa e servem como orientações para a produção de ambientes criativos.

O primeiro deles é a necessidade de existir um local para manifestar suas ideias. Isso pode variar de um post-it para uma parede com quadro branco, sendo fundamental ter uma plataforma para testar, discutir e validar as possibilidades apresentadas pelos alunos. Esse espaço deve ter uma dimensão de valor interessante para não limitar que a criação dos estudantes seja interferida pelo tamanho da sala, pois, o intuito é permitir a produção até mesmo de protótipos, por exemplo, e testar novas possibilidades.

O caos criativo é outro atributo mencionado, ainda que, a possibilidade de escolha do ambiente de trabalho ser organizado ou não, dependa em grande parte do gosto pessoal do usuário e que muita bagunça acabe dificultando o fluxo de trabalho criativo, um pouco chega a ser estimulante. Em um ambiente caótico novas conexões podem ser feitas através do acaso, como por exemplo, olhar para

um trabalho antigo e ter uma inspiração, realizar combinações de materiais que estavam ocasionalmente jogados pelo espaço resultando em uma variedade de possibilidades.

Estímulos visuais também são artifícios utilizados para se inspirar, Gonçalves investigou através de entrevistas com designers em 2014, que uma das formas mais usadas para inspiração é através de material visual, principalmente, vindo da internet, revistas e livros. Um cômodo onde tenha painéis de referências, pôster e computadores com acesso à internet, são ambientes que expandem as referências e podem gerar reinterpretações, além de, novas ideias.

Além dos estímulos visuais, outros impulsos sensoriais são instigados através do som, cheiros ou tato e também podem influenciar na produção. Visualizar e sentir diferentes tipos de materiais que apresentam texturas e formas características também ampliam as possibilidades e interferem no resultado final. Já ambientes com ruído ativam a cognição abstrata e, conseqüentemente, melhoraram o desempenho criativo.

Movimentar-se, seja através do caminhar entre blocos ou até mesmo quando estamos em um ônibus olhando para o lado de fora pode provocar um humor criativo e o súbito aparecimento de uma ideia. Isso pode ser explicado pelo estado de relaxamento da mente em que está vagueia e conecta diferentes áreas do cérebro de forma mais livre gerando o pensamento divergente.

Outro ponto interessante é o simples fato de rotular um espaço como um local designado especificamente para atividades criativas. Isso pode ocasionar na preparação e motivação das pessoas para realizar os seus projetos naquele

ambiente. Bhagwatwar, em 2013, estudou performances de *brainstorming* em ambientes virtuais e seus resultados indicaram que as pessoas executam de forma mais criativa seus trabalhos em espaços que são rotulados como criativos.

Da mesma forma que nos ambientes de trabalhos criativos, quesitos como: atividades físicas, espaços lúdicos, vistas para o exterior e interação social; foram reafirmadas como elementos que interferem nos espaços de produção criativa, porém, não cabe aqui ser repetitivo e redizer suas formas de influência, como demonstrado anteriormente.

Ainda na mesma perspectiva do campus universitário, ocorreu no ano de 2012 em Londres a *Second International Conference on Design Creativity*, onde foi apresentado um estudo denominado *“Where do we learn to design? A case study about creative spaces”*, em que foi realizado uma investigação de cinco tipos de espaços dentro do campus da universidade que contribuíam para a produção criativa dos alunos, sendo, desde áreas que possuíam suportes até mesmo locais de encontro.

O primeiro deles são os espaços solitários, caracterizado pelo silêncio e utilizados para isolamento pessoal, geralmente, nas universidades são encontrados nas bibliotecas, que de acordo com os alunos entrevistados, possibilitam que eles se concentrem e trabalhem individualmente mesmo estando em uma dimensão social, além de, oferecer o acesso a livros e revistas. [25]

O segundo é um espaço criativo que convida as pessoas a trabalharem em equipe, trocar ideias e gerar debates. É caracterizado por ser um ambiente lúdico, com ruído e interações de equipes

FIGURA 25 -
ESPAÇO DE ESTUDO INDIVIDUAL
NA KENNEDY LIBRARY
FONTE: KENNEDY LIBRARY
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.
FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLI-
BRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>

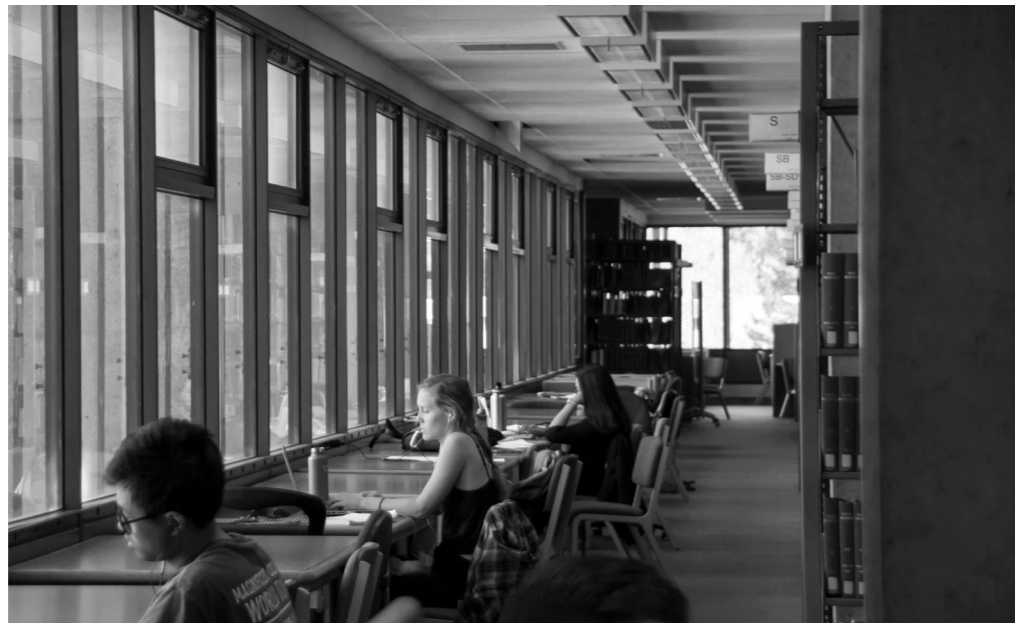


FIGURA 26 -
ESPAÇO DE ESTUDO COLETIVO
NA KENNEDY LIBRARY
FONTE: KENNEDY LIBRARY
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.
FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLI-
BRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>



FIGURA 27 -
ESPAÇO DE APRESENTAÇÕES
NA KENNEDY LIBRARY
FONTE: KENNEDY LIBRARY
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.
FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLI-
BRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/>



que podem levar a boas conversas criativas, resultando em um conhecimento compartilhado e maior clareza sobre determinado assunto. Em um espaço de equipe ideal, os alunos possuem o suporte necessário para deixar seus trabalhos provisoriamente e o layout é flexível permitindo rearranjos e reagrupamentos dentro da sala. [26]

Dentro de um campus que tem como finalidade proporcionar a promoção de novas ideias também é necessário um local voltado para a apresentação de trabalhos, sendo assim, locais para palestras e debates, por exemplo, são

ambientes que as pessoas consomem o conhecimento de forma passiva, além de, permitir comentários e críticas sobre o trabalho que está sendo apresentado, resultando em um aprimoramento do projeto desenvolvido. [27]

As oficinas de criação são outro tipo de espaço criativo que permite que as pessoas experimentem os materiais e construam seus objetos sem ter que se preocupar com a questão do barulho ou sujeira. Esses ambientes devem conter os equipamentos e materiais necessários para que os alunos desenvolvam os seus projetos, sendo assim, em uma ofi-



FIGURA 28 -
OFICINA NO CENTRO DE ARTES HARDESTY
FONTE: RALPH COLE
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCH-
DAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-
-ARTES-HARDESTY-SELSER-SCHAEFER-AR-
CHITECTS>



FIGURA 29 -
CORREDOR DA UNIVERSIDAD NACIONAL DE
LA MATANZA
FONTE: UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA
MATANZA
DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.UNLAM.
EDU.AR/INDEX.PHP>

cina de metal, por exemplo, é necessário ter desde a matéria prima até máquinas que possibilitem o corte e a manipulação desse elemento. [28]

Por último, corredores, escadas e caminhadas entre blocos, são locais que possibilitam o encontro ocasionando na troca de informações e oferecem uma pausa. Dentro das universidades esses espaços são utilizados como vitrines para expor o trabalho dos alunos e outras informações, como cursos oferecidos, grade horária, palestras que virão a acontecer, entre outras informações. [29]

Baseado em estudos como esses, foram desenvolvidos os chamados “espaços de aprendizagem comuns” dentro das instituições acadêmicas. Esses locais são uma combinação entre bibliotecas e fa-

b-lab resultando em um espaço flexível que acomoda múltiplas atividades e tem caráter mais informal de aprendizagem, já que, todas as pessoas realizam seus projetos em um mesmo ambiente que incentiva conexões e promove o compartilhamento de conhecimento. [30]

Espacialmente, esses ambientes contam com todo o suporte necessário, desde o mobiliário que possui cadeiras confortáveis e convidativas, até ferramentas e materiais, para que as pessoas possam executar seus trabalhos da melhor maneira possível, além de, ter um local para reuniões informais, encontros, prática artística, consultorias e praça de alimentação.

Do mesmo modo, existem os chamados *creative spaces*, que estabelecem-se da mesma maneira que os espaços

de aprendizagem comuns, porém, não restringem-se a apenas atender quem possui vínculos com a instituição acadêmica, sendo aberto para toda a comunidade. Nesses lugares, qualquer pessoa pode entrar, utilizar dos materiais e realizar os seus projetos em um espaço que, geralmente, conta com: ambientes de trabalho coletivos, coworkings, espaços lúdicos, oficinas, além de, oferecer atividades que permitem a profissionalização de moradores e trazem a oportunidade de acesso à arte e cultura para comunidade. [31]

A existência de locais que encontram-se abertos a toda a comunidade são de extrema importância para pequenos produtores independentes e criativos, que normalmente, não possuem condições de alugar um espaço para realizar os seus projetos ou não tem acesso aos materiais necessários, sendo que estes, muitas vezes acabam trabalhando em casa da maneira como conseguem.

Em Uberlândia, não há um local que dê todo o suporte necessário para a realização de oficinas, seja gratuito e ainda projetado de forma a impulsionar a criatividade dos seus usuários, sendo que, há pessoas que gostariam de realizar cursos e aprender uma nova técnica, porém, não tem condições para arcar com as despesas necessárias.

Desta forma, a proposta desse trabalho é criar um edifício que tem a finalidade de potencializar o processo criativo dos seus usuários baseado nos princípios estudados, seja aberto a toda a comunidade, possua todo o suporte necessário para desenvolver as atividades propostas, além de ser coletivo e gratuito.

FIGURA 30 -
ESPAÇO COMUM DA ESCOLA HIGH TECH
FONTE: JIM BRADY
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM/130879/HIGH-TECH-HIGH-CHULA-VISTA-STUDIO-E-ARCHITECTS>



FIGURA 31 -
CREATIVE SPACE GUILLY COWORK
FONTE: GUILD COWORK
DISPONÍVEL EM: <HTTP://WWW.CREATIVE-SPACES.NET.AU/FIND-A-SPACE/GUILD-COWORK-61>



ESTUDOS DE CASO

A PARTIR DOS ESTUDOS FEITOS, ESSE CAPÍTULO TEM A PROPOSTA DE EVIDENCIAR QUATRO TIPOS DE PROJETOS QUE CONTEMPLAM OS PRECEITOS, DIRETRIZES E QUALIDADES ARQUITETÔNICAS ABORDADOS ATÉ AQUI, SENDO ELES, O SESC POMPEIA; O LABORATÓRIO DE PESQUISAS MIT BUILDING 20, O COWORKING HUBBA-TO E O CENTRO DE ARTES HARDESTY.

4.1 SESC POMPEIA

FICHA TÉCNICA //

ARQUITETA: LINA BO BARDI

LOCALIZAÇÃO: R. CLÉLIA, 93 – BARRA FUNDA, SÃO PAULO – SP – BRASIL

ÁREA: 23.571 M

ANO DO PROJETO: 1986

"NA POMPEIA PRETENDE-SE QUE OS INDIVÍDUOS PENSEM E FAÇAM CULTURA. O CONTATO COM OS PRODUTORES CULTURAIS E COM SUAS REALIZAÇÕES, ALÉM DE SER UM VALOR EM SI MESMO, CONSTITUI O PRIMEIRO PASSO PARA QUE AS PESSOAS COMUNS, ENGAJADAS EM DIFERENTES PROFISSÕES E ATIVIDADES SE TRANSFORMEM, ELAS TAMBÉM, EM PRODUTORES CULTURAIS. ALIÁS, ACERCA DESSE ASSUNTO, TALVEZ SEJA MAIS ACERTADO DIZER QUE ANTES DE TUDO TORNA-SE NECESSÁRIO ALERTAR ÀS PESSOAS DE QUE ELAS, DE UMA FORMA OU DE OUTRA, JÁ SÃO PRODUTORES DE CULTURA, SEM QUE DISSO TENHAM UMA CONSCIÊNCIA MUITO NÍTIDA. TRATA-SE, ENFIM, DE TORNAR CLARO PARA OS INDIVÍDUOS O POTENCIAL CRIADOR DE QUE SÃO PORTADORES, ASSIM COMO DE FAVORECER SUA CONCRETIZAÇÃO."

(LINA BO BARDI)



FIGURA 32 –
ESTRUTURA DO GALPÃO MANTIDA PELA
ARQUITETA
FONTE: SESC TV
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8](https://www.youtube.com/watch?v=QHBZXCLE8Z8)

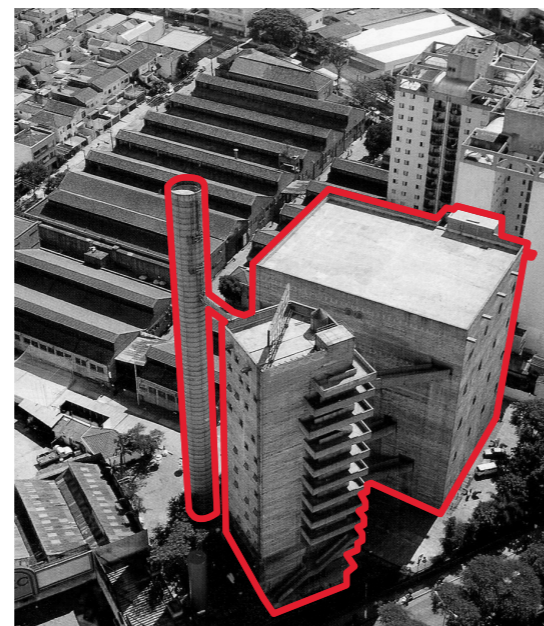


FIGURA 33 –
VISTA AÉREA DOS BLOCOS ESPORTIVOS
FONTE: DIVULGAÇÃO SESC
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://VEJASP.ABRIL.COM.BR/ESTABELECIMENTO/SESC-POMPEIA/](https://vejasp.abril.com.br/estabelecimento/sesc-pompeia/)

O Serviço Social do Comércio, ou Sesc como conhecemos, é uma rede de conjuntos de lazer e cultura com unidades no país inteiro. Em 1977, a arquiteta Lina Bo Bardi foi convidada a dar início ao projeto do Sesc Pompeia que destaca-se dos demais pelo seu design e arquitetura.

O local escolhido para desenvolver o programa foi uma antiga fábrica de tambores localizada na região da Pompeia, ao contrário do que se esperava, a arquiteta decidiu manter as características físicas do espaço industrial com o intuito de preservar um pedaço da história da cidade. [32]

No fundo do terreno foram dispostos dois grandes blocos de concreto armado [33] destinados às atividades esportivas do complexo que são conectados por oito passarelas de concreto protendido [34]. Já na parte dos galpões funcionam os ambientes de estar e uma série de ateliês de artes visuais, onde inclusive, acontecem os cursos do programa “Oficinas de Criatividade” que fazem parte do projeto original de Lina para o Sesc e contemplam os seguintes espaços: ateliês de gravura, cerâmica, arte têxtil, técnicas mistas, fotografia, marcenaria, artemídia, e um mini-auditório voltado para projetos em teoria e história da arte.

Assim, a área voltada a essas atividades foi proposta espacialmente como um local aberto com divisões feitas através de paredes de meia altura [35] [36] que ao mesmo tempo que criam um ambiente íntimo, também propiciam, a visão do restante do galpão e demais oficinas, proporcionando, interação dos participantes, além de, contar com todos os equipamentos necessários para a exploração das técnicas ensinadas e aquisição de conhecimento. [37]

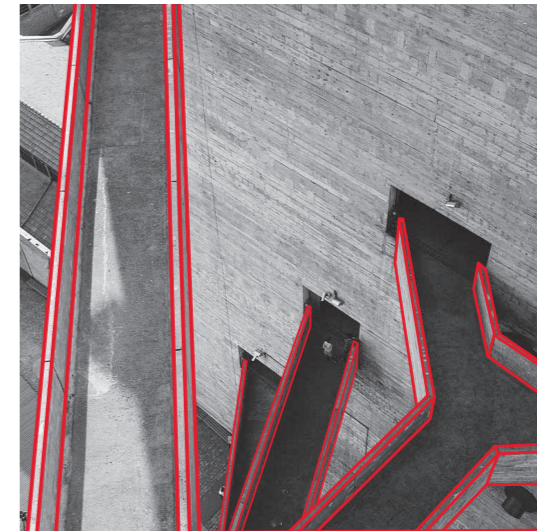


FIGURA 34 –
PASSARELAS ENTRE BLOCOS DO SESC
POMPEIA
FONTE: PEDRO KOK
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI](https://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bo-bardi)

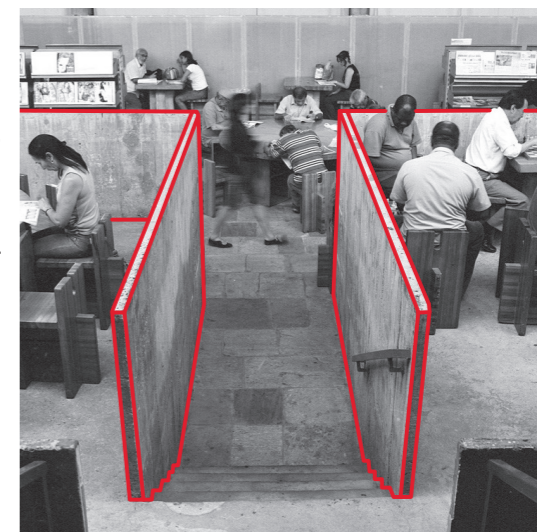


FIGURA 35 –
PAREDES DE MEIA ALTURA ENTRE ESPAÇOS
DE CONVIVÊNCIA
FONTE: PEDRO KOK
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI](https://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bo-bardi)

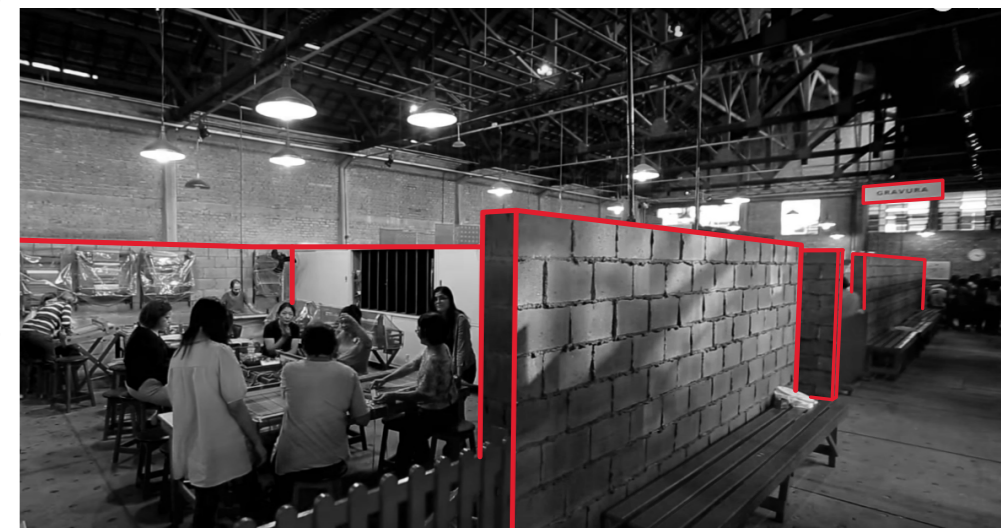


FIGURA 36 –
PAREDES DE MEIA ALTURA ENTRE ATELIÊS
FONTE: SESC TV
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8](https://www.youtube.com/watch?v=QHBZXCLE8Z8)

Da mesma forma, o objetivo das oficinas não consiste somente em ajudar na formação de artistas, mas sim, dar suporte para um trabalho espontâneo, experimental, que seja uma forma de expressão e propicie a descoberta das potencialidades por parte dos interessados, além de, oferecer à comunidade a oportunidade de realização de uma atividade criativa e estimular a pesquisa e apreciação de obras.

O resultado do trabalho dos alunos são expostos nos corredores dos ateliês [38] e espaços de convivência, [39] que além de funcionar como galerias de exposição também propiciam relações e troca de ideias;

tornando do Sesc Pompeia um dos espaços mais relevantes do ensino de arte livre de São Paulo.

O sucesso da integração entre projeto arquitetônico, oficinas e também das demais atividades propostas pelo Sesc pode ser exemplificado pelos seus usuários, que não restringe-se apenas aos moradores da região, mas sim, contempla diferentes pessoas de diversas áreas da capital paulista, demonstrando a qualidade da arquitetura deste espaço e atribuindo ao Sesc Pompeia o caráter de uma grande praça coberta apesar de ser um espaço privado. [40]

FIGURA 37 -
MATERIAL DE SUPORTE DENTRO DAS
OFICINAS DO SESC POMPEIA
FONTE: SESC TV
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8](https://www.youtube.com/watch?v=QHBZXCLE8Z8)



FIGURA 38 -
TRABAHOS EXPOSTOS AO LONGO DOS
CORREDORES DOS ATELIÊS
FONTE: SESC TV
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QHBZXCLE8Z8](https://www.youtube.com/watch?v=QHBZXCLE8Z8)



FIGURA 39 -
EXPOSIÇÕES AO LONGO DOS ESPAÇOS DE
CONVIVÊNCIA NO SESC POMPEIA
FONTE: PEDRO KOK
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI](https://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bardi)

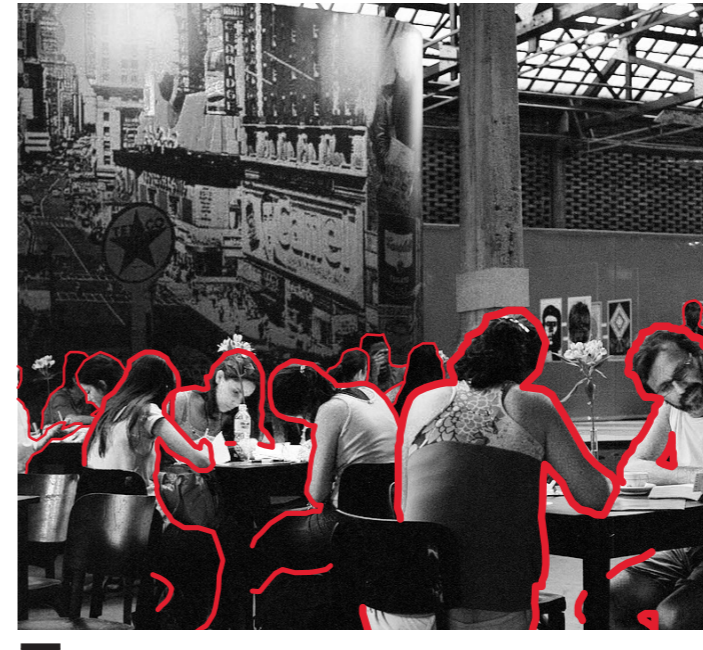


FIGURA 40 -
VÁRIAS PESSOAS UTILIZANDO O ESPAÇO DE
CONVIVÊNCIA DO SESC POMPEIA
FONTE: PEDRO KOK
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/01-153205/CLASSICOS-DA-ARQUITETURA-SESC-POMPEIA-SLASH-LINA-BO-BARDI](https://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bardi)

4.2 HUBBA-TO

FICHA TÉCNICA //

ARQUITETOS: SUPERMACHINE STUDIO

LOCALIZAÇÃO: PRAKANONG NUA, BANGKOK, 10110- TAILÂNDIA

ÁREA: 989.0 M

ANO DO PROJETO: 2016

Hubba é um coworking localizado na Tailândia em que foi pedido aos arquitetos que o projeto desse ao espaço um caráter lúdico e que também demonstrasse a identidade da empresa, [41] já que, até mesmo seu nome faz referência a palavra *Hub* ("cubo" em inglês), devido a sua localização que é exatamente um cubo em meio a uma zona praticamente toda residencial. [42]

O resultado, foi a utilização da logo da

empresa como inspiração para a linguagem projetual, os arquitetos propuseram que as instalações elétricas funcionassem como um ornamento, [43] sendo uma extensão das linhas da logo e unificando o espaço no primeiro e segundo pavimentos. [44]

No programa do coworking além de espaços para reuniões [45] e trabalhos individuais e coletivos, [46] ainda existem os estúdios de cerâmica, madeira, entre outros [47] [48] uma cozinha aberta [49] e a sala escura de fotografia, [50] [51] dando o suporte necessário para desenvolver diferentes atividades. Além disso, ainda há uma sala de projeções para realização de conferências, oficinas e seminários.

O layout aberto de todo o espaço [52] [53] tem o intuito de ampliar as conexões e o uso de vidros na fachada [54] permitem a visualização do que acontece no ambiente interno e acaba atraindo uma variedade de pessoas do bairro que necessitam de um espaço para desenvolver os seus projetos.

O projeto destaca-se pela qualidade espacial e também pela forma como o escritório conseguiu incorporar no projeto arquitetônico elementos da ideologia da empresa.

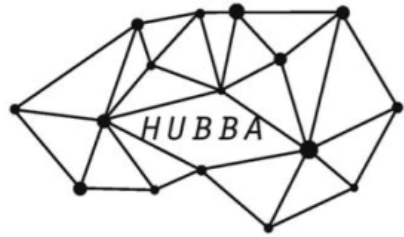


FIGURA 41 - LOGO DO COWORKING HUBBA-TO
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>

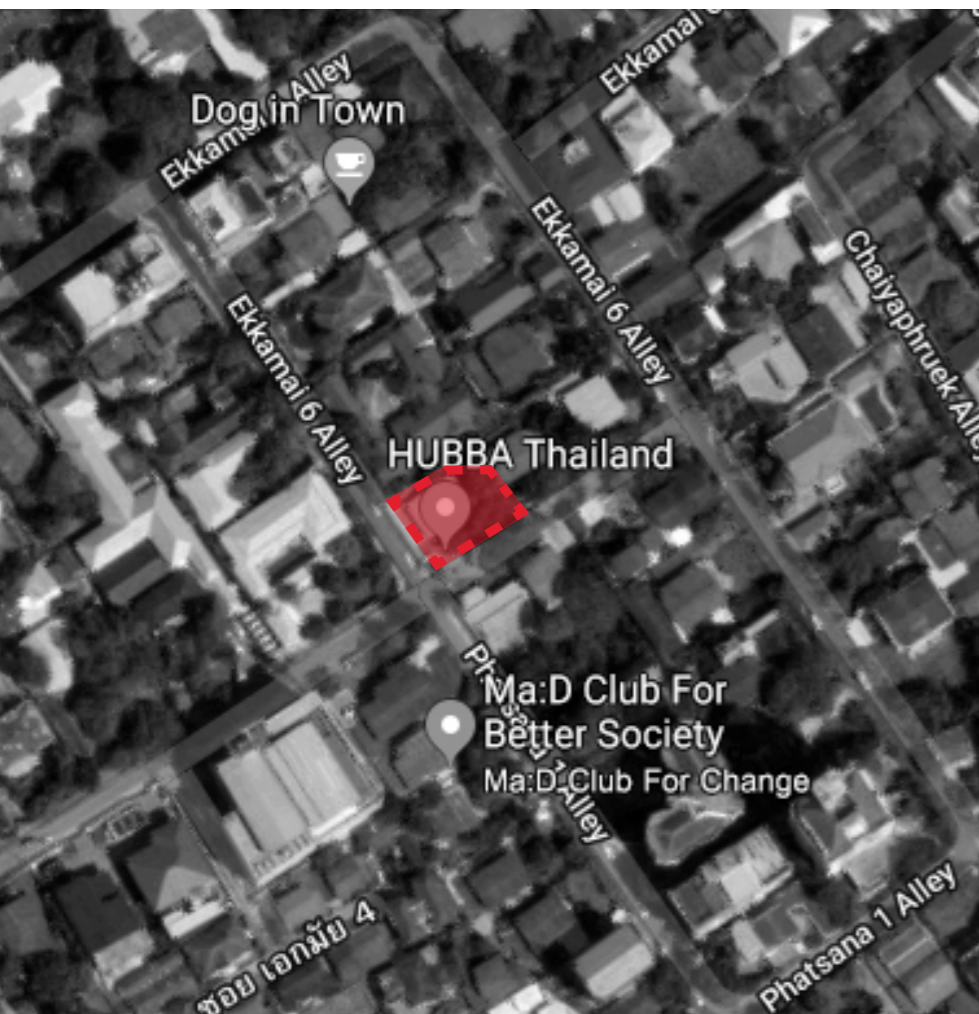


FIGURA 42 - LOCALIZAÇÃO DO COWORKING HUBBA-TO
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>

FIGURA 43 - INSTALAÇÕES COMO ORNAMENTO
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>



FIGURA 44 - LIGAÇÃO ENTRE 1º E 2º PAVIMENTO ESTABELECIDA ATRAVÉS DAS INSTALAÇÕES
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>

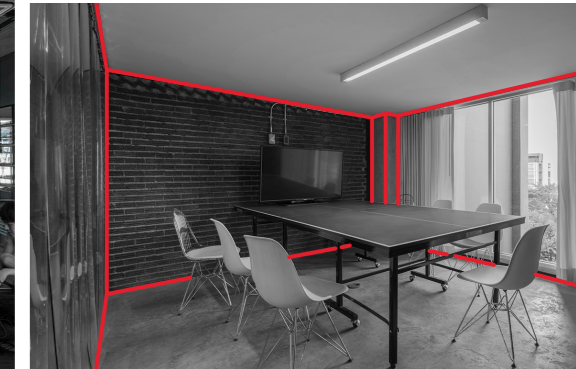


FIGURA 45 - SALA DE REUNIÕES E APRESENTAÇÕES
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>



FIGURA 46 - AMBIENTE DE TRABALHO COLETIVO
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>

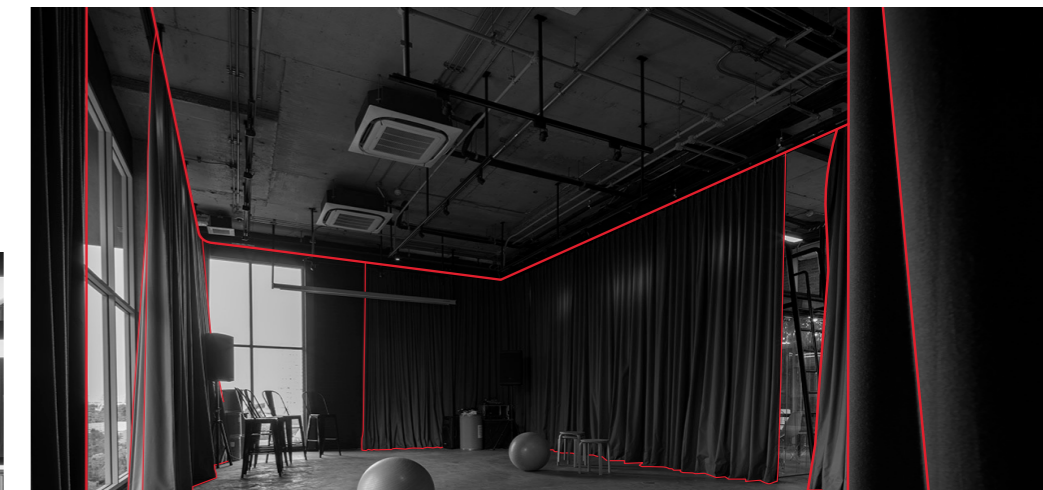
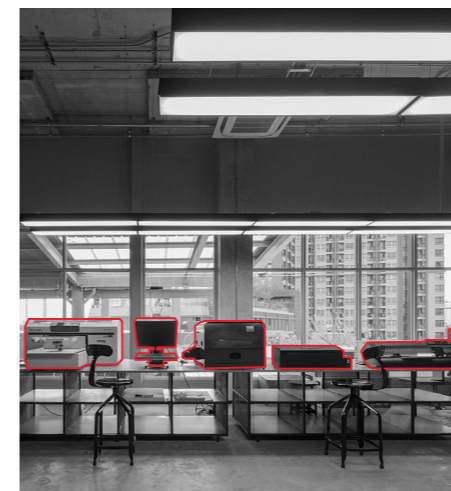


FIGURA 47 - ESTÚDIO DE IMPRESSÃO DO COWORKING HUBBA
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>

FIGURA 48 - ESTÚDIO DE ESTUDOS CORPORAIS DO COWORKING HUBBA
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SUPERMACHINE-STUDIO>



FIGURA 49 -
O ELEMENTO DE DIVISÃO DA COZINHA
PERMITE CONTINUIDADE VISUAL
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.ARCH-
DAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SU-
PERMACHINE-STUDIO](https://www.archdaily.com.br/br/804267/hubba-to-su-permachine-studio)>

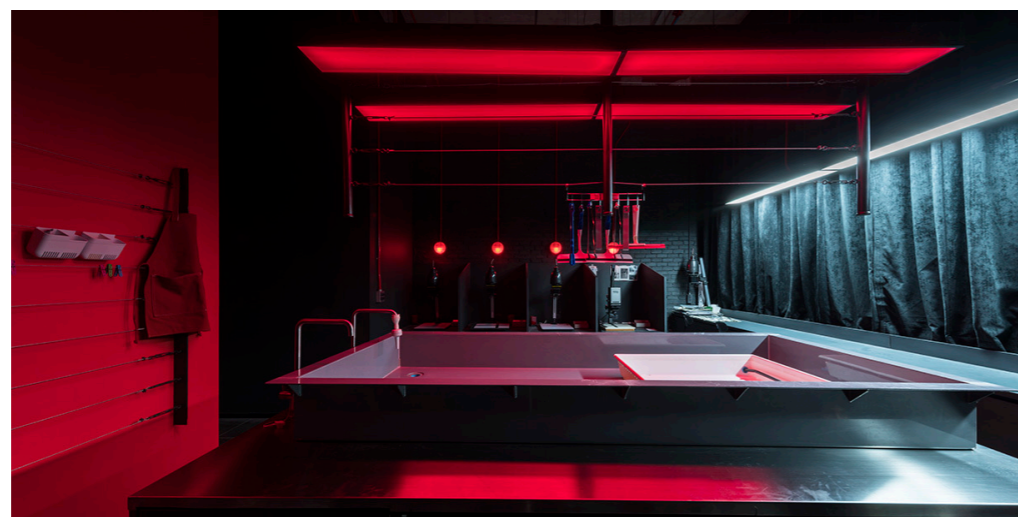


FIGURA 50 -
SALA ESCURA DE FOTOGRAFIA DO
COWORKING
FONTE: KENNEDY LIBRARY
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.
FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLI-
BRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/](https://www.flickr.com/photos/kennedylibrary/25145437088/in/dateposted/)>



FIGURA 51 -
SALA ESCURA DE FOTOGRAFIA DO
COWORKING
FONTE: KENNEDY LIBRARY
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.
FLICKR.COM/PHOTOS/KENNEDYLI-
BRARY/25145437088/IN/DATEPOSTED/](https://www.flickr.com/photos/kennedylibrary/25145437088/in/dateposted/)>



FIGURA 52 -
PLANTA ABERTA PERMITE A INTEGRAÇÃO
ENTRE AMBIENTES DO COWORKING
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.ARCH-
DAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SU-
PERMACHINE-STUDIO](https://www.archdaily.com.br/br/804267/hubba-to-su-permachine-studio)>



FIGURA 53 -
PLANTA ABERTA PERMITE A INTEGRAÇÃO
ENTRE AMBIENTES DO COWORKING
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.ARCH-
DAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SU-
PERMACHINE-STUDIO](https://www.archdaily.com.br/br/804267/hubba-to-su-permachine-studio)>



FIGURA 54 -
FACHADA EM VIDRO PERMITE VISUALIZAR O
QUE OCORRE DENTRO DO EDIFÍCIO
FONTE: WISON TUNGTHUNYA
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.ARCH-
DAILY.COM.BR/BR/804267/HUBBA-TO-SU-
PERMACHINE-STUDIO](https://www.archdaily.com.br/br/804267/hubba-to-su-permachine-studio)>

4.3 MIT BUILDING 20

FICHA TÉCNICA //

ARQUITETOS: GEORGE MCCREERY & THERIAULT

LOCALIZAÇÃO: 18 VASSAR STREET, CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS

– ESTADOS UNIDOS

ÁREA: 196.200 M2

ANO DO PROJETO: 1943

"A ARQUITETURA DEVE OFERECER UM INCENTIVO PARA QUE SEUS USUÁRIOS A INFLUENCIEM SEMPRE QUE POSSÍVEL, NÃO APENAS PARA REFORÇAREM A SUA IDENTIDADE, MAS ESPECIALMENTE PARA REFORÇAREM E AFIRMAREM A IDENTIDADE DE SEUS USUÁRIOS."

(HERMAN HERTZBERGER)

Em meio a Segunda Guerra Mundial, o Laboratório de Radiação do MIT precisava de expansão, pois, necessitavam de mais espaço para desenvolver as tecnologias de radar para aviões que ajudavam a identificar os bombardeios inimigos. Para acomodar essas urgências, em 1943, foi construído o *Building 20* [55] como uma solução temporária que priorizou muito mais as necessidades de ter um espaço para realizar as atividades do que o seu design, sendo projetado em uma única tarde.

O resultado foi um prédio com três an-

dares, composto por seis alas, em lajes de concreto e utilizando a madeira como principal material estrutural, além de, algumas deficiências, como: vazamentos, má ventilação, aquecimento e problemas de refrigeração.

Porém, mesmo com problemas arquitetônicos, o prédio acabou se tornando rapidamente um centro de investigação militar inovador, curiosamente graças a espacialidade do edifício, que apesar de grande e confuso forçou os diferentes tipos de cientistas e pensadores a interagir entre

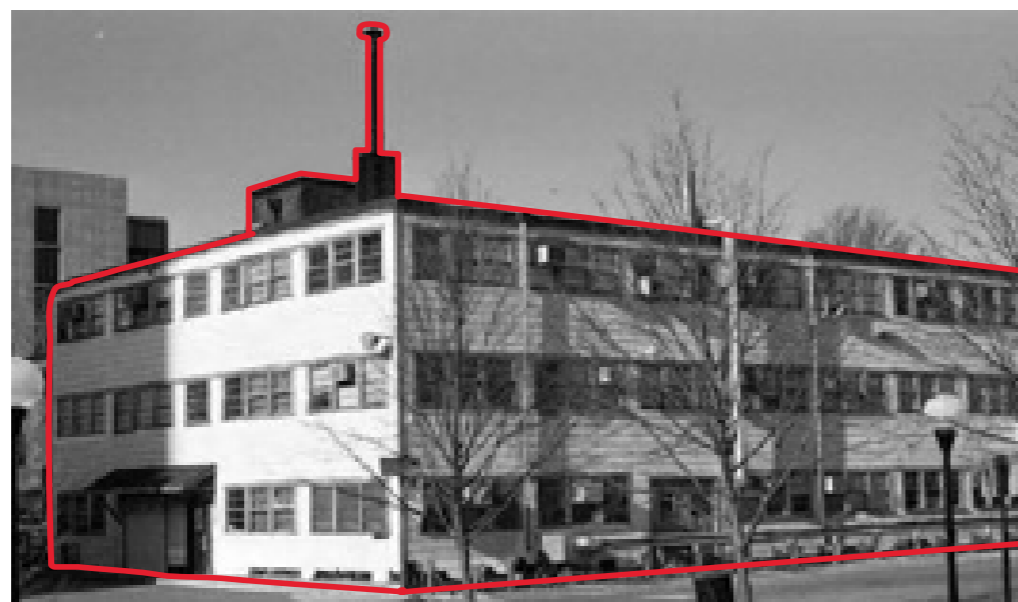


FIGURA 55 –
EDIFÍCIO MIT BUILDING 20
FONTE: SITE MIT
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>

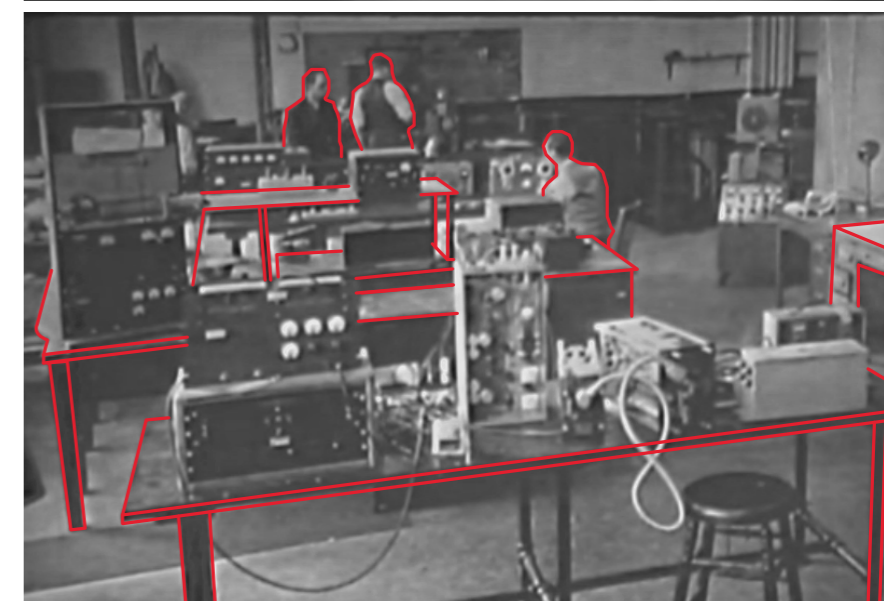
si, já que estes, trabalhavam sem meios reais de separação em um grande espaço que permitia visualizar o que o outro estava fazendo, além de, poder interferir e sugerir uma ideia. [56]

De acordo com Henry Zimmerman, um engenheiro eletricista cujo escritório ficava no edifício, todas as pessoas tinham que utilizar os longos corredores e muitas delas acabavam se perdendo e sendo obrigadas a pedir informações, visto que muitas vezes esses encontros casuais acabavam levando a discussões técnicas. Outro ponto de encontro era o local onde ficava a máquina de venda de *snacks*, espaço onde os cientistas conversavam enquanto buscavam algo para se alimentar, mais uma vez, estabelecendo relações.

Sendo assim, o que caracterizou o ambiente como um espaço inovador foi em grande parte sua espacialidade que permitia o contato entre linguistas, especialistas em acústica, cientistas da computação, químicos, físicos e outros profissionais com conhecimentos distintos; a trabalharem a poucos metros um dos outros. [57]

Um fato curioso, é que ao longo dos anos, tornou-se comum que os ocupantes do *Building 20* reconfigurassem seus espaços de trabalho, às vezes mudando o interior de seus quartos ou laboratórios, às vezes expandindo-se em salas adjacentes, sendo que muitos anexos foram criados [58] [59] [60] ao longo das cinco divisões, já que não era necessário pedir autorização para derubar as paredes.

Esta flexibilidade foi outro ponto que possibilitou o sucesso do edifício, já que, graças a sua provisoriidade os pesquisadores se sentiam livres para manipulá-lo da forma como achavam necessário. Um caso interessante, foi de um cientista que estava trabalhando no desenvolvimento do primeiro relógio atômico e necessitava de



um cilindro com cerca de nove metros de altura, porém, como o pé direito era menor do que ele necessitava, o pesquisador, decidiu abrir dois buracos na laje do seu laboratório para suportar a invenção.

O prédio, tornou-se um exemplo de como a criatividade prospera onde pessoas, conhecimentos e ideias diferentes se misturam resultando em combinações originais, [61] a exemplo disso, podemos citar que nesse espaço foi desenvolvido o primeiro vídeo game, os primeiros avanços na física de microondas, grandes avanços na fotografia de alta velocidade, modernos *hackeamentos* de computadores, etc.

FIGURA 56 –
AMBIENTES DE PESQUISA NÃO POSSUÍAM
DIVISÕES
FONTE: FROM THE VAULT OF MIT
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2O_NHKHA13A&T=1383S>

FIGURA 57 –
PESQUISADORES TRABALHANDO
NOS LABORATÓRIOS DE
PESQUISAS INTEGRADOS
FONTE: FROM THE VAULT OF MIT
DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2O_NHKHA13A&T=1383S>

FIGURA 58 - ANEXO CRIADO AO LONGO DO EDIFÍCIO MIT BUILDING 20
 FONTE: SITE MIT
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>



FIGURA 59 - MODIFICAÇÕES FEITAS AO LONGO DO EDIFÍCIO PARA ACOMODAR AS INVENÇÕES
 FONTE: SITE MIT
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>

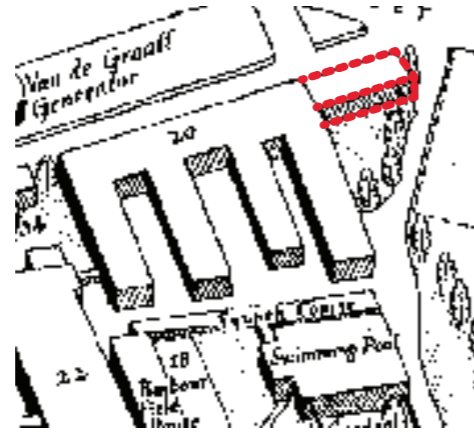
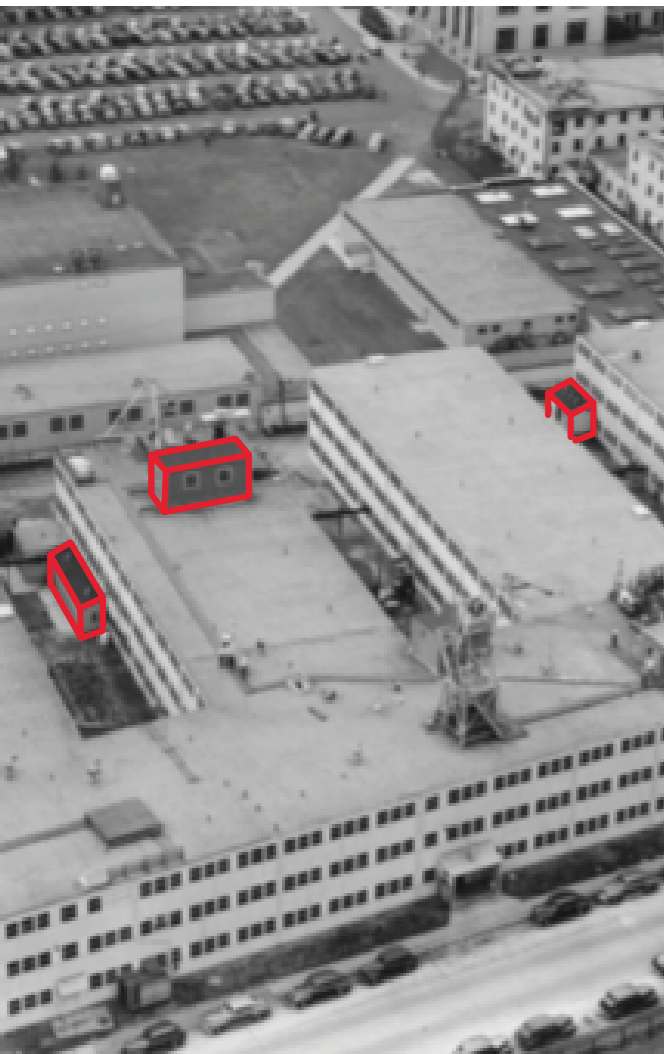


FIGURA 60 - BLOCO CRIADO POSTERIORMENTE NO EDIFÍCIO MIT BUILDING 20
 FONTE: SITE MIT
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://LIBRARIES.MIT.EDU/ARCHIVES/MITHISTORY/BUILDING20/DESIGN.HTML>

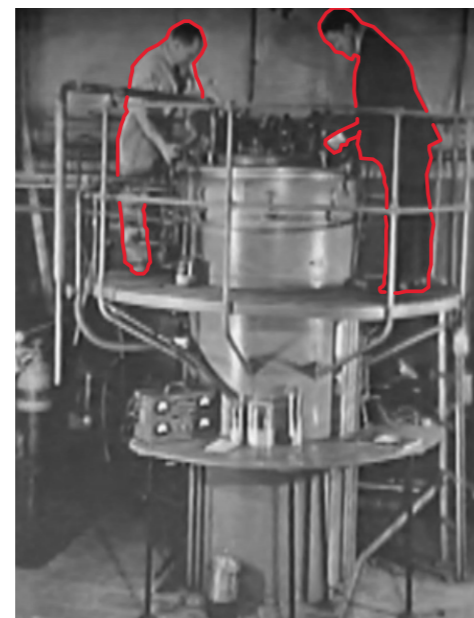


FIGURA 61 - PESQUISADORES TRABALHANDO JUNTOS
 FONTE: FROM THE VAULT OF MIT
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=20_NHKHA13A&T=13835>

4.4 CENTRO DE ARTES HARDESTY

FICHA TÉCNICA //

ARQUITETOS: SELSER SCHAEFER ARCHITECTS

LOCALIZAÇÃO: TULSA, OKLAHOMA – ESTADOS UNIDOS

ÁREA: 43.000M2

ANO DO PROJETO: 2012

O projeto do Centro de Artes Hardesty teve como seu principal objetivo envolver a comunidade com atividades artísticas, para isso, o projeto foi instalado no centro da cidade e a planta da edificação se abre para o ambiente externo através de uma série de painéis de vidro, que permitem aos pedestres fluírem da rua para o edifício. [62]

Todo o edifício foi desenhado para apoiar o processo artístico, sendo assim, os arquitetos fizeram um projeto colaborativo com artistas locais que ajudaram no planejamento do edifício e também auxiliaram a apontar quais as ferramentas necessárias para ocorrer o melhor desenvolvimento possível de cada atividade proposta.

O resultado, foi um prédio de quatro pavimentos que conta com: galeria, escritórios, biblioteca, sala de oficinas de madeira, sala de conferência, terraço, laboratório de artes digitais, laboratório de fotografia, espaços colaborativos, espaço para eventos externo, estúdio criativo, entre outros.

Sobre a materialidade, as salas de desenvolvimento de atividades artísticas foram envolvidas por um painel perfurado de aço corten, [63] e entre elas por um painel translúcido [64] com o intuito de permitir a visibilidade do interior, assim como, nas

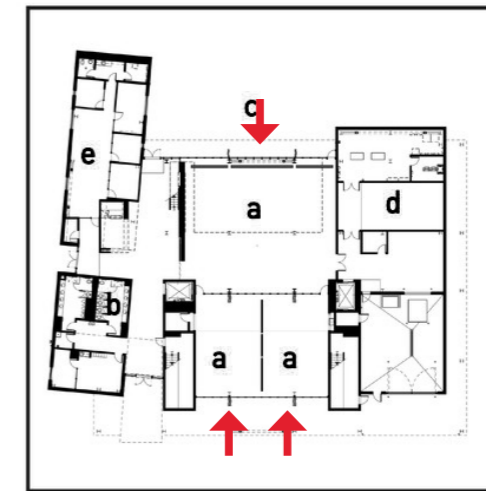


FIGURA 62 - INDICAÇÃO DE ACESSO AO CENTRO DE ARTES // PLANTA TERREO
 FONTE: RALPH COLE
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSER-SCHAEFER-ARCHITECTS>

FIGURA 63 - PAINEL DE AÇO CORTEN NA FACHADA
 FONTE: RALPH COLE
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSER-SCHAEFER-ARCHITECTS>

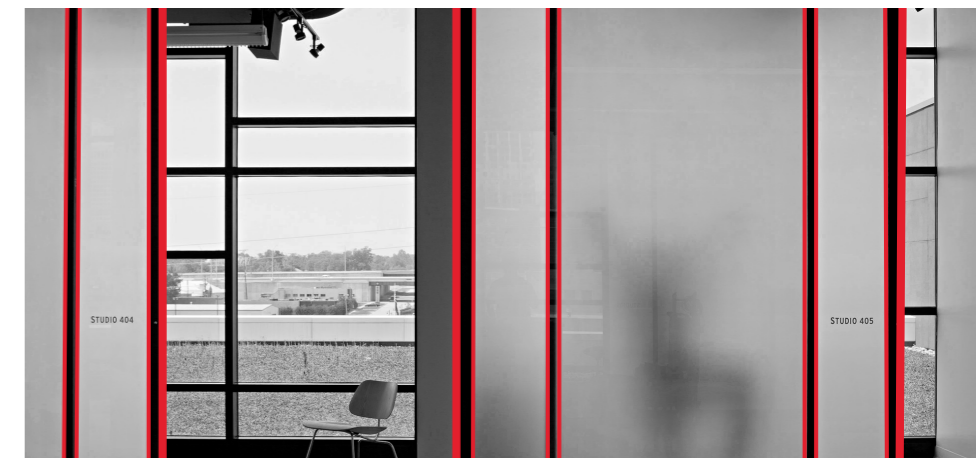
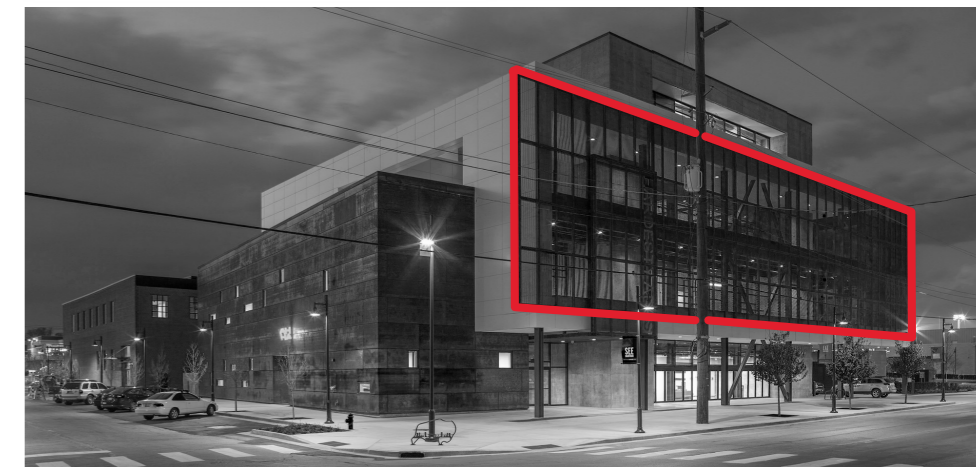


FIGURA 64 - PAINEL TRANSLÚCIDO FAZ A DIVISÃO DOS ESTÚDIOS
 FONTE: RALPH COLE
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.ARCHDAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-ARTES-HARDESTY-SELSER-SCHAEFER-ARCHITECTS>



FIGURA 65 -
GRANDES ABERTURAS E FACHADA TOTAL-
MENTE EM VIDRO PARA PERMITIR A VISI-
LIDADE E SER CONVITATIVO
FONTE: RALPH COLE
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.ARCH-
DAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-
-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-AR-
CHITECTS](https://www.archdaily.com.br/br/760026/centro-de-artes-hardesty-selser-schaefer-architects)>

fachadas com o uso do vidro, [65] a fim de, intrigar o pedestre a participar das atividades oferecidas. Para a estrutura e fechamento foi empregado o concreto e estruturas metálicas, dando um caráter industrial ao prédio. [66]

O Centro de Artes Hardesty é um exemplo de como a junção entre profissionais de diferentes áreas podem resultar em um excelente projeto, que para além de apenas atender as necessidades do usuário, também criaram um espaço que incita a comunidade a participar das atividades oferecidas.

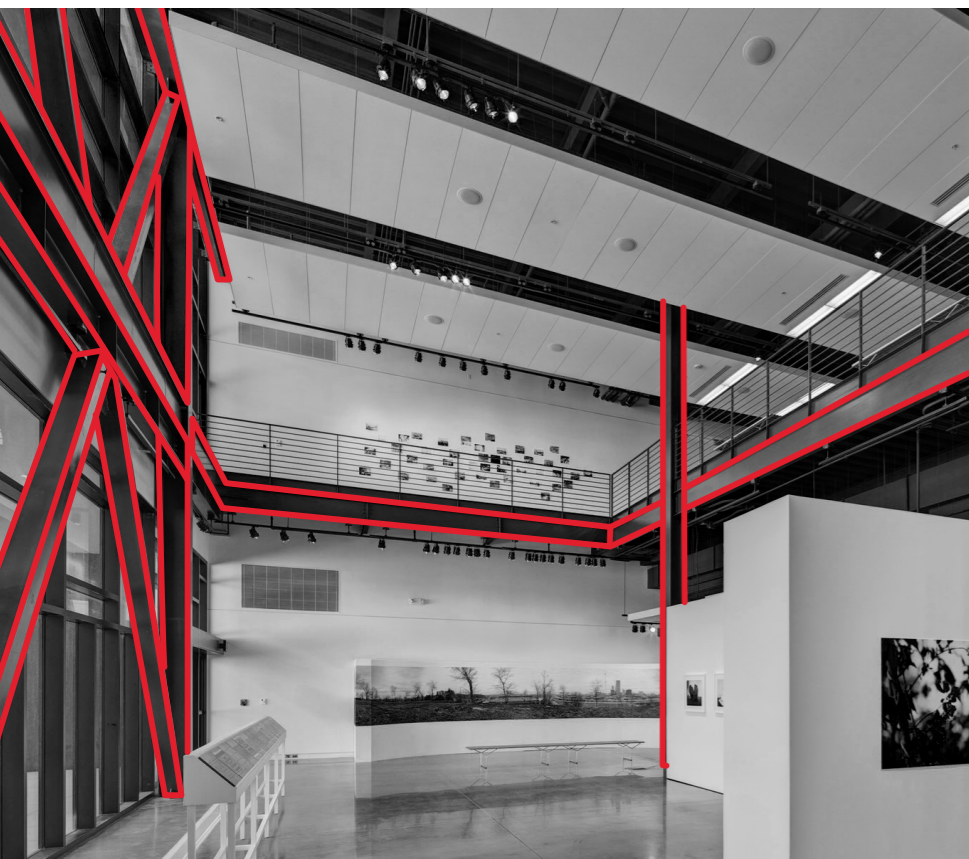


FIGURA 66 -
USO DE ESTRUTURA METÁLICA PARA A
ESTRUTURA
FONTE: RALPH COLE
DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.ARCH-
DAILY.COM.BR/BR/760026/CENTRO-DE-
-ARTES-HARDESTY-SELSE-SCHAEFER-AR-
CHITECTS](https://www.archdaily.com.br/br/760026/centro-de-artes-hardesty-selser-schaefer-architects)>

A partir da pesquisa dos estudos de caso, juntamente com o estudo teórico, foi possível chegar a algumas diretrizes de projeto e elementos que seriam interessantes incorporar, como: o oferecimento das ferramentas e espaços necessários para execução dos trabalhos e também a ligação entre primeiro e segundo pavimento feita no coworking Hubba-to, a questão de proporcionar a visão do interior, a partir do uso do vidro nas fachadas, fazendo com que as pessoas observem o que está acontecendo no interior e sejam incitadas a entrarem, como acontece no Centro de Artes de Hardesty; proporcionar o contato informal dos indivíduos através de corredores e também de um espaço de alimentação como aconteceu no *Building 20*, além de, permitir a visão da produção alheia e exposição dos trabalhos realizados dentro do próprio edifício, assim como ocorre, no Sesc Pompeia.



A ARQUITETURA PARTICIPATIVA TEM DEMONSTRADO EXCELENTE RESULTADOS, SENDO UMA FORMA DE FAZER A OPINIÃO E O DESEJO DOS USUÁRIOS SEREM OUVIDOS, COM A FINALIDADE DE CONCEBER UM ESPAÇO QUE CUMPRE MAIS DO QUE UM PROGRAMA ESTABELECIDO, MAS SIM, ESTEJA REALMENTE ATENDENDO AS NECESSIDADES DO USUÁRIO.

PARTINDO DISSO, E TAMBÉM COMO OBSERVADO NO CENTRO DE ARTES DE HARDESTY QUE OUVIU OS ARTISTAS LOCAIS E TAMBÉM OS CHAMARAM PARA AJUDAR A PENSAR NAS NECESSIDADES DO ESPAÇO, FOI REALIZADO ENTREVISTAS COM ALGUMAS ALUNAS DO CURSO DE ARTES VISUAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, BUSCANDO ENTENDER QUAIS AS NECESSIDADES RECORRENTES, O TIPO DE MATERIAL E MOBILIÁRIO UTILIZADO PARA REALIZAR OS TRABALHOS, ENTRE OUTRAS QUESTÕES NAS DISCIPLINAS DE: DESENHO/PINTURA, GRAVURA, CERÂMICA, INSTALAÇÃO, PERFORMANCE E FOTOGRAFIA; QUE FARÃO PARTE DO PROJETO DO LABORATÓRIO ARTÍSTICO EXPERIMENTAL ATRAVÉS DE OFICINAS.

ENTREVISTAS

Abaixo seguem as entrevistas feitas, onde basicamente foi questionado sobre qual a estrutura oferecida pela Universidade, se elas sentiam carência de algum tipo de suporte para poder desenvolver as atividades, se há espaço para o armazenamento dos trabalhos produzidos e também informações que as entrevistadas achassem relevantes de serem mencionadas.

VITÓRIA MARRA BRASILEIRA
MARTINS //
18 ANOS //
3º PERÍODO DE ARTES VISUAIS
SOBRE A DISCIPLINA
DE "GRAVURAS"
(FIGURA 67)



"Acho que o que acontece no laboratório de gravura é o mesmo que acontece com os nossos outros laboratórios. A UFU deu a estrutura, tipo equipamentos maiores e tal e meio que só isso, sabe? Os materiais que a gente usa estão no laboratório há muito tempo ou a gente tem que comprar mesmo, tanto os individuais quanto os coletivos."

No ateliê de xilo especificamente acho que falta umas coisas pra gente mexer com as madeiras. A gente até tem um pseudo laboratório de marcenaria mas não tem técnico então a gente não mexe neles. E tem a tinta. Para as nossas impressões de xilo a gente usa uma tinta específica. Que nesse momento tá acabando. E a gente não sabe quando vamos poder comprar outro pote."

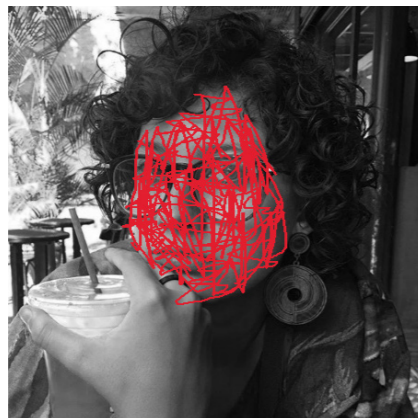
Para gravura em metal tem uma prensa no laboratório. Não tenho certeza, mas acho que é só uma mesmo, te m duas mesas enormes no ateliê, armário, gaveteiros, pia e balcão. O balcão de pedra é importante, já que é onde a gente estica a tinta pra fazer as impressões."

"Em cerâmica a gente tem uma estrutura muito boa, consertaram vários fornos, porém, 2 deles ainda precisam ser consertados. A sala é bem grande e não compramos argila, a não ser que seja outras cores ou com a qualidade maior, mas eu fico muito feliz em saber que temos isso tudo!"

Na sala de cerâmica tem espaço para guardar os materiais produzidos, mas as vezes lota pela quantidade de turmas e matérias que acontecem no mesmo espaço."

- VOCÊ ACHA QUE FALTA ALGUM TIPO DE EQUIPAMENTO QUE DEVERIA SER OFERECIDO EM ALGUMA DAS DISCIPLINAS QUE VOCÊ JÁ FEZ?

"Em fotografia, para maior aproveitamento dos estudantes deveria ter um laboratório maior, com mais ampliadores e equipamentos para uso dos mesmos."



GIOVANNA ANDRADE //
20 ANOS //
5º PERÍODO DE ARTES VISUAIS
SOBRE A DISCIPLINA DE
"CERÂMICA" E "FOTOGRAFIA"
(FIGURA 68)

"Do que mais sinto falta é de materiais, acredito que alguns eles deviam oferecer, principalmente nos primeiros semestres, porque os alunos muitas vezes vem de outras cidades e estão só com o dinheiro contado para sobrevivência (como eu), ou seja, se não compramos os materiais exigidos pelos professores corre risco de não ganhar pontos pelos trabalhos passados."

- TEM ALGUM TIPO DE ARMÁRIO PARA PODER GUARDAR OS TRABALHOS PRODUZIDOS?

"No ateliê que a gente mexe com tridimensional tem sim, mas somente. Acho que tínhamos que ter ao menos um lugar para podermos colocar alguns, tipo, às vezes temos que passar o dia inteiro na faculdade e andar pra lá e pra cá com mochila pesada por causa de alguns materiais que temos que trazer, pois não é muito seguro deixar dentro das salas"

"As aulas de desenho, quando fiz, achei muito bom! A disciplina de fundamentos do desenho oferece estrutura suficiente. Porém, na de modelo vivo creio que falta uma certa organização. Ano passado a turma era cheia e eu lembro que ficava uma bagunça, não tinha mesa pra todo mundo, por exemplo."

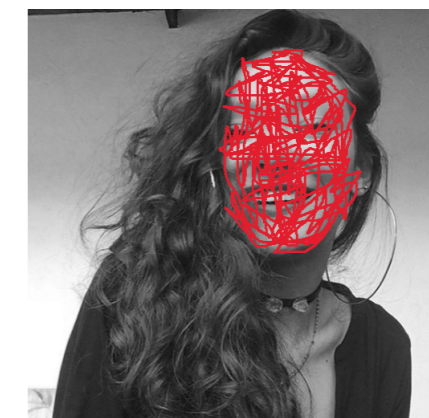
Os desenhos todos ficam conosco, não tem um armário ou algo do tipo pra guardar, mas na sala tem mesas, um esqueleto, o projetor e um armário que contém alguns materiais para o uso do professor. Os outros materiais a gente compra tudo e é horrível porque é bem caro."

As aulas de performance se desenvolvem com muita conversa. O professor apresenta artistas, explica e pede pra todo mundo arrumar um caderninho pra gente fazer algumas anotações e escrever qual a vivência do meu corpo. Baseado nessas anotações diárias, nós começamos montar pequenas ações performáticas."

Na sala de performance há apenas cadeiras. Ela é toda clean. As janelas não são transparentes. Quando realizamos trabalhos, tem uma salinha que se quiser guardar as cadeiras e deixar o espaço vazio tem como também. Eu gosto muito!"



GABRIELE LOPES //
22 ANOS //
1º PERÍODO DE ARTES VISUAIS
SOBRE A DISCIPLINA DE
"DESENHO"
(FIGURA 69)



MARIA VICTORIA MAIA //
19 ANOS //
3º PERÍODO DE ARTES VISUAIS
SOBRE A DISCIPLINA DE
"DESENHO" E "PERFORMANCE"
(FIGURA 70)

MARIANA CORTES DUTRA //
20 ANOS //
7º PERÍODO DE ARTES VISUAIS
SOBRE A DISCIPLINA DE
"FOTOGRAFIA"
(FIGURA 71)



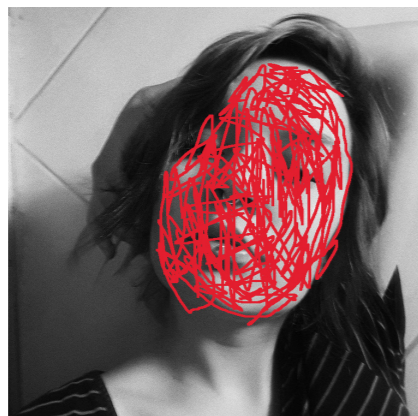
"A gente usa as câmeras do laboratório, e o laboratório em si, os químicos, máquinas de revelação (acho que nem todas funcionam), e a sala também, que tem umas cadeiras que particularmente eu acho muito desconfortáveis!"

A estrutura é suficiente, mas poderia ser muito melhor, a gente se organiza pra fazer tudo funcionar direitinho. O laboratório de revelação é muito pequeno e não acho que ele comporta todos os alunos. Fora que a disciplina depende de certa condição financeira, já que o aluno que é responsável por comprar os filmes e papéis fotográficos, lembro na minha época que gastei mais de 100 reais, acho que quase 200 só nessa disciplina.

- VOCÊ TEM ALGUM TIPO DE CRÍTICA OU ALGO QUE ACHE RELEVANTE SER MENCIONADO?

"Eu tenho várias reclamações! Na verdade, a principal é que a universidade não disponibiliza recurso pro curso acontecer, apesar de ser uma federal se você não tiver condição financeira mínima não tem como, tudo tem que pagar alguma coisa até na aula de modelo vivo teve que pagar o modelo"

ANDRESSA RODRIGUES //
22 ANOS //
9º PERÍODO DE ARQUITETURA
E URBANISMO
SOBRE A DISCIPLINA DE
"INSTALAÇÕES"
(FIGURA 72)



"Durante minha graduação realizei a disciplina de Ateliê de Instalações oferecido pelo curso de Artes Visuais e acho válido ressaltar aqui algumas carências sentidas.

O primeiro ponto que gostaria de mencionar é a sala que é a mesma da disciplina de Performance, onde há apenas algumas cadeiras ao longo de um espaço de 24m² e não há vestiários para tomar banho após as atividades.

O tamanho do ambiente me incomodou bastante, sendo que, como a proposta da disciplina era realmente criar uma instalação e desenvolvê-la naquele espaço, ela não deveria ser limitada pela dimensão da sala ou pelo seu pé-direito. Outro quesito, era o local para exposição dos trabalhos, pois, o único local para os trabalhos ficarem expostos possui praticamente a mesma metragem da sala que é ministrada a disciplina.

Também não há nenhum tipo de equipamento que possa ser utilizado para desenvolver seu projeto, sendo que foi oferecido apenas uma trena, que na verdade, era do professor para poder medir o espaço e a partir disso fazer a proposta da instalação.

Acredito que seria até mesmo inspirador ter diferentes tipos de materiais, ferramentas e utensílios que poderiam ser explorados pelos alunos, gerando resultados interessantes. "



A PESQUISA REALIZADA NESTE TRABALHO TEM COMO OBJETIVO ENTENDER DE QUE FORMA A PRODUÇÃO ARTÍSTICA PODE INFLUENCIAR E BENEFICIAR A VIDA DAS PESSOAS, E A PARTIR DISSO, CONCEBER UM ESPAÇO QUE POTENCIALIZE A TROCA DE CONHECIMENTOS E TAMBÉM OFEREÇA TODO O SUPORTE NECESSÁRIO PARA OS USUÁRIOS REALIZAREM SUAS PRÓPRIAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS, SENDO, O PROJETO ARQUITETÔNICO A MATERIALIZAÇÃO DOS CONCEITOS, PROJETOS, ENTREVISTAS E TEORIAS ESTUDADOS.

A ESCOLHA DE UBERLÂNDIA PARA SER O LOCAL PARA IMPLANTAÇÃO DO PROJETO OCORREU DEVIDO A CIDADE NÃO POSSUIR ESSE TIPO DE EQUIPAMENTO, VISTO QUE, O QUE MAIS SE ASSEMELHA AO PROGRAMA QUE PRETENDE SER ATENDIDO É OFERECIDO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, QUE POSSUI SALAS COM OS EQUIPAMENTOS PARA REALIZAÇÃO DOS TRABALHOS DAS DISCIPLINAS OFERTADAS PELO CURSO DE ARTES VISUAIS, PORÉM, ESSES RECURSOS SÓ PODEM SER UTILIZADOS PELOS DISCENTES DO CURSO, SENDO QUE, PESSOAS QUE NÃO POSSUEM VÍNCULO COM A UNIVERSIDADE NÃO PODEM USUFRUIR DESSE ESPAÇO.

DESTA FORMA, A INTENÇÃO É PROPOR UM EDIFÍCIO QUE REALIZE OFICINAS PROFISSIONALIZANTES, TENHA TODOS OS EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS PARA REALIZAR SUAS PRODUÇÕES, SEJA DE FÁCIL ACESSO E GRATUITO PARA TODA A COMUNIDADE, JUNTAMENTE, COM A PREOCUPAÇÃO DE CRIAR UM AMBIENTE LÚDICO, INTERATIVO, FLEXÍVEL, QUE PROPICIE EXPERIMENTAÇÕES, TROCA DE CONHECIMENTOS E FOMENTE A COMUNICAÇÃO ENTRE SEUS USUÁRIOS.

O PROJETO

- ADM/LOJA
- ESTOCAGEM
- BANHEIROS
- INDIVIDUAL
- COLETIVO

6.1 PROGRAMA DE NECESSIDADES

A partir dos estudos realizados, das entrevistas com os alunos e da proposta do projeto, foi estabelecido um programa de necessidades que conta com:



- Oficina de cerâmica;
- Oficina de desenho/pintura;
- Oficina de gravura;
- Oficina de performance;
- Oficina de fotografia;
- Oficina de instalação;
- Biblioteca;
- Espaço para estudos/trabalhos individuais e coletivos;
- Galeria de exposição;
- Restaurante popular;
- Espaço para realização de eventos;
- Banheiros e vestiários;
- Depósito;
- Local para venda dos trabalhos produzidos.

Todo o programa foi pensado de modo a atender e dar suporte às atividades propostas, funcionando como um local de ensino a partir das oficinas ministradas, juntamente com ambientes para realização de trabalhos individuais e coletivos, como acontece nos *coworkings*. Pensando na integração entre diferentes tipos de pessoas/realidades foi colocado um restaurante popular que atrai para dentro do edifício um público que poderia se sentir receoso em entrar em um ambiente caso o programa fosse voltado apenas para atividades artísticas, além de, também servir como um ponto de encontro e alimentação para os usuários das oficinas ou espaço de estudos.

Além disso há espaço para descanso que conta com um espelho d'água e telão para reprodução de mídias digitais, e uma recepção/loja que informa e vende os trabalhos realizados nas oficinas, além destes serem expostos em placas ao longo de todo o edifício, proporcionando esse contato, mesmo que indireto, com a arte.

6.2 O TERRENO

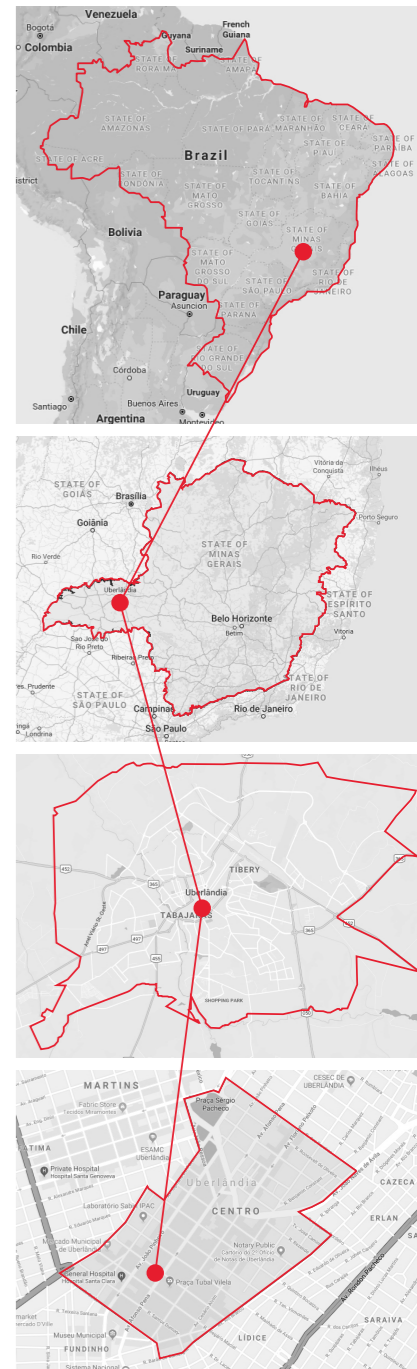
Em Uberlândia uma área de grande importância é o centro da cidade, que demonstra a partir dos seus edifícios antigos caracterizados pelo Art Déco parte da história da cidade. Esta área central abriga uma infinidade de comércios, serviços e equipamentos que fazem deste espaço um local vivo, com alto fluxo de pessoas e veículos, até mesmo no período noturno, já que, é também nessa região que encontram-se bares e boates, tornando essa parte o local onde acontece a vida noturna desta cidade.

Devido ao alto fluxo de carros e motos, tornou-se comum que na zona central lotes com grandes extensões acomodassem estacionamentos, sendo incentivados pela legislação, já que esse tipo de atividade nessa área tem taxa de ocupação de 100%.

A partir de todos esses fatores foi concluído que o projeto seria instalado na região central da cidade, inicialmente em um terreno onde às dimensões comportariam com conforto todo o programa proposto, e segundo, em um local onde atualmente exista um estacionamento, já que este tipo de serviço pode ser encontrado com facilidade em diversos pontos do centro e também por atender apenas algumas pessoas, enquanto este projeto propõe um novo uso ao espaço que ainda não existe em Uberlândia, além de, ser um edifício voltado para atender a demanda de toda a cidade.

Partindo disso, foi feito um levantamento de estacionamentos na região central onde foi encontrado um localizado na Rua Olegário Maciel, mas que também possui um acesso pela Avenida Afonso Pena, sendo uma via estrutural com alto fluxo de veículos e pedestres; além de estar na quadra ao lado da Praça Tubal Vilela, uma das mais movimentadas da cidade e que possuem no total 36 linhas de ônibus que fazem o acesso a diferentes bairros da cidade e também com o Terminal Central, Terminal Planalto e Terminal Umarama; tornando deste um local de fácil acesso a qualquer pessoa independente do bairro em que ela resida.

FIGURA 73 - MAPA BRASIL
 FIGURA 74 - MAPA MINAS GERAIS
 FIGURA 75 - MAPA DE UBERLÂNDIA
 FIGURA 76 - LOCALIZAÇÃO DO TERRENO /REGIÃO CENTRAL
 FONTE: GOOGLE MAPS
 DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/MAPS>



- 📍 TERRENO DO PROJETO
- + PONTOS IMPORTANTES (PRAÇAS, FÓRUM, TERMINAL)
- RUAS ESTRUTUAIS
- RUAS COLETORAS

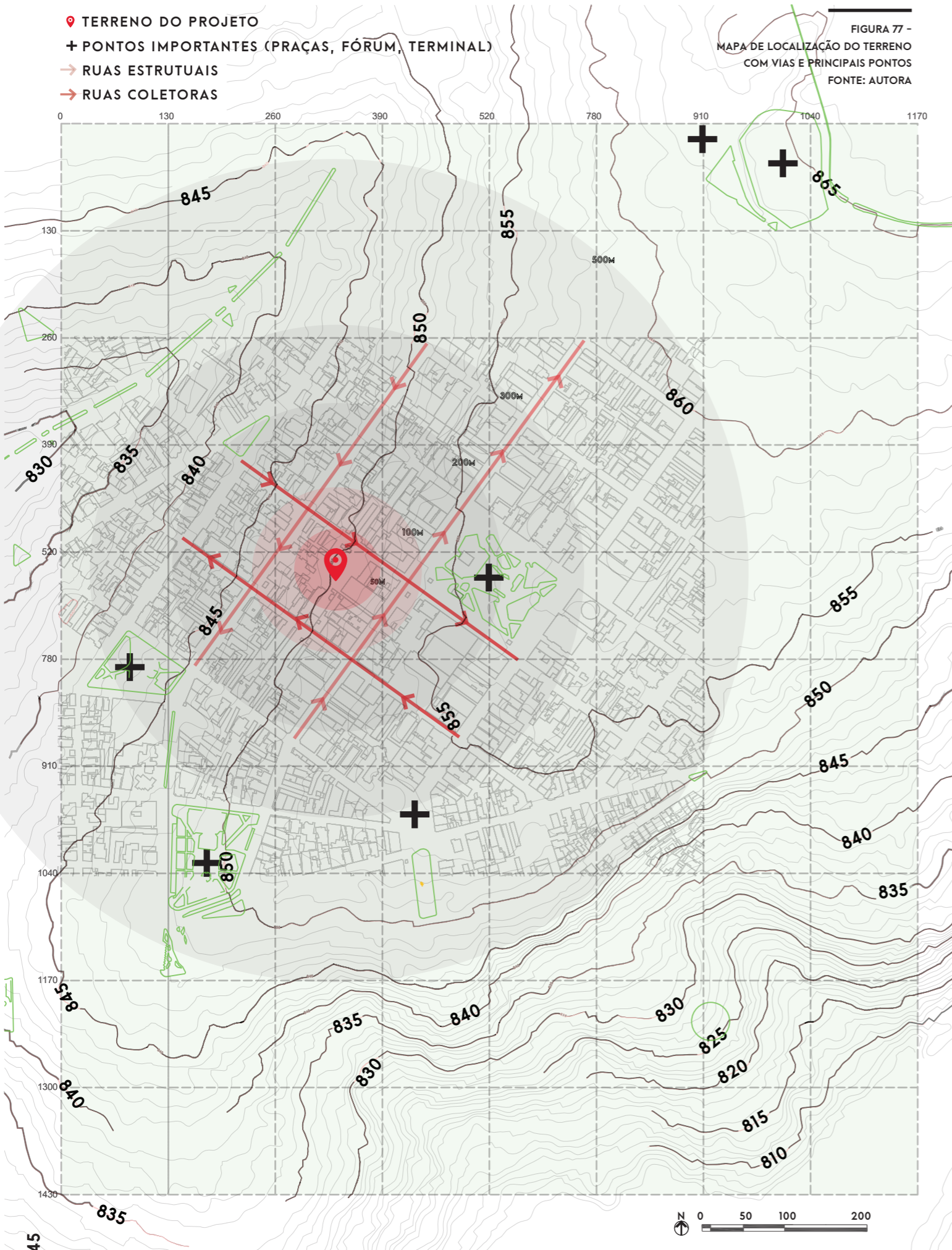


FIGURA 78 - ACESSO ENTRADA AV. AFONSO PENA
 FIGURA 79 - RAMPA DE ACESSO PELA ENTRADA AV. AFONSO PENA
 FIGURA 80 - VISTA DENTRO DO TERRENO
 FONTE: AUTORA



FIGURA 81, 82 - VISTA DO ACESSO PELA RUA OLEGÁRIO MACIEL
 FONTE: AUTORA

FIGURA 83, 84, 85 - VISTAS DE DENTRO DO TERRENO
 FONTE: AUTORA

6.3 TOPOGRAFIA

Na topografia original existe um desnível de 4m de altura que ocorre ao longo de todo o terreno, porém, devido ao seu uso atual (estacionamento), ela já encontra-se modificada, sendo que, a parte mais livre do lote encontra-se nivelada e todo o desnível do terreno foi colocado a partir do acesso feito pela Avenida Afonso Pena, criando assim uma rampa, que desce até o nível do acesso feito pela Rua Olegário Maciel, desta forma, a única alteração que foi feita foi uniformizar o desnível existente na parte da rampa, e todo o restante foi mantido como está.

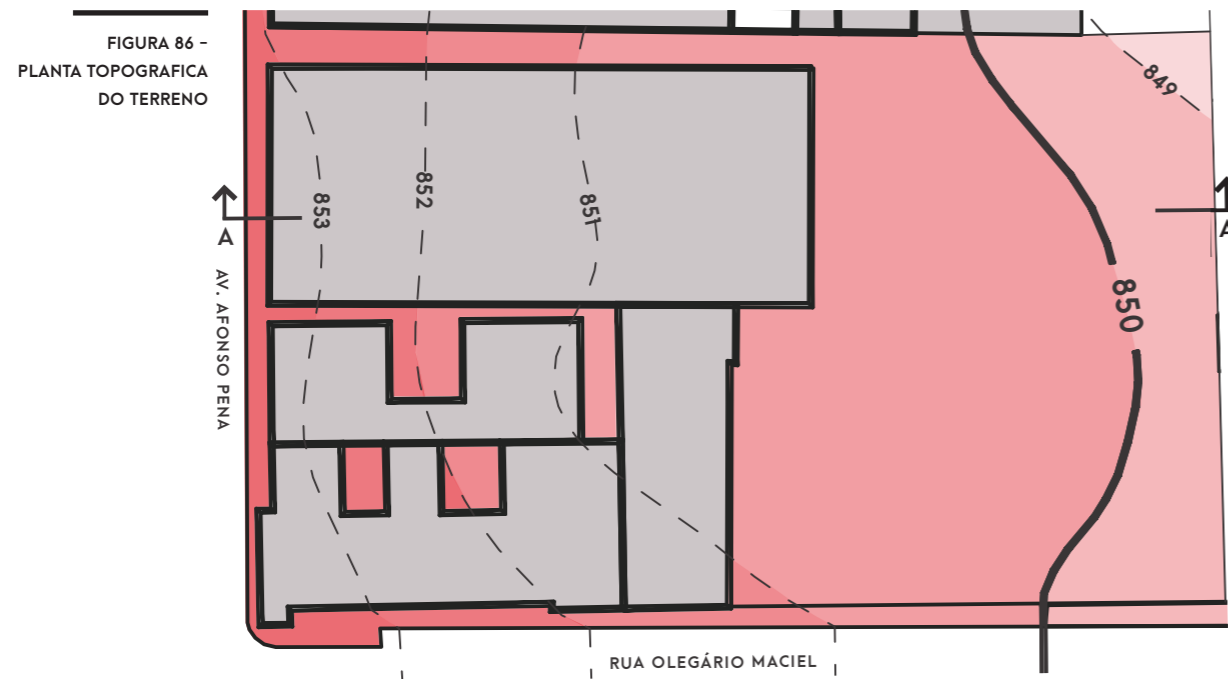
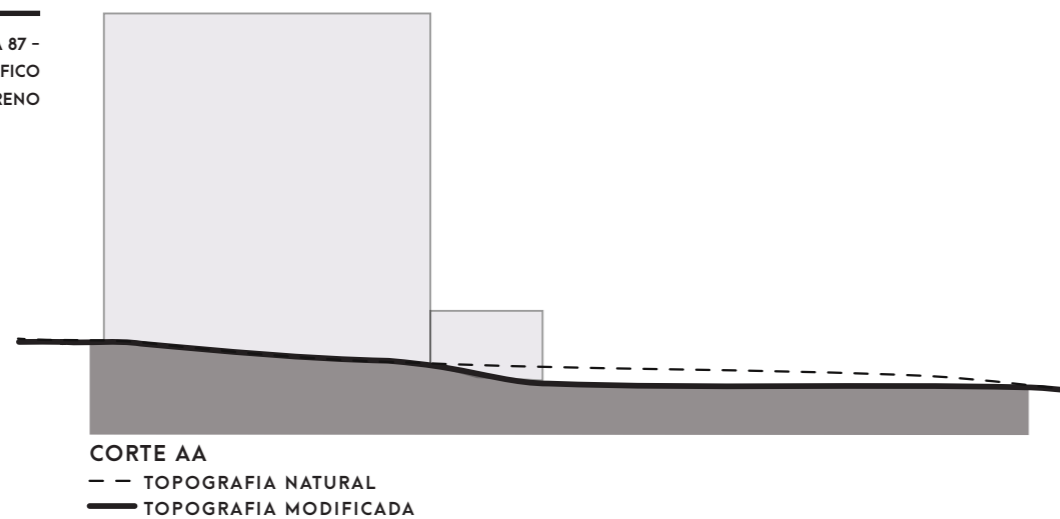


FIGURA 87 - CORTE TOPOGRAFICO DO TERRENO



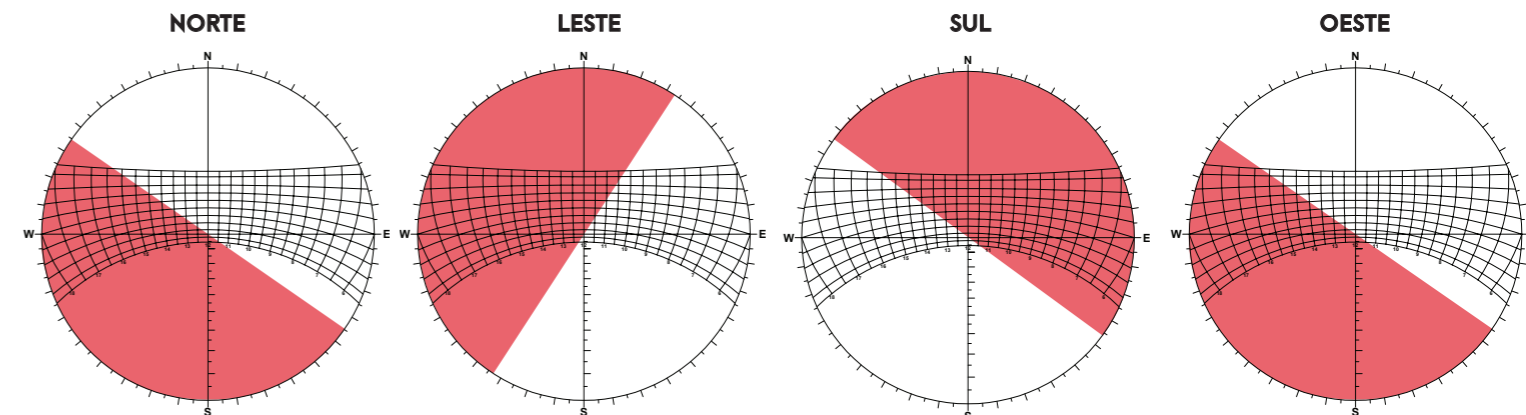
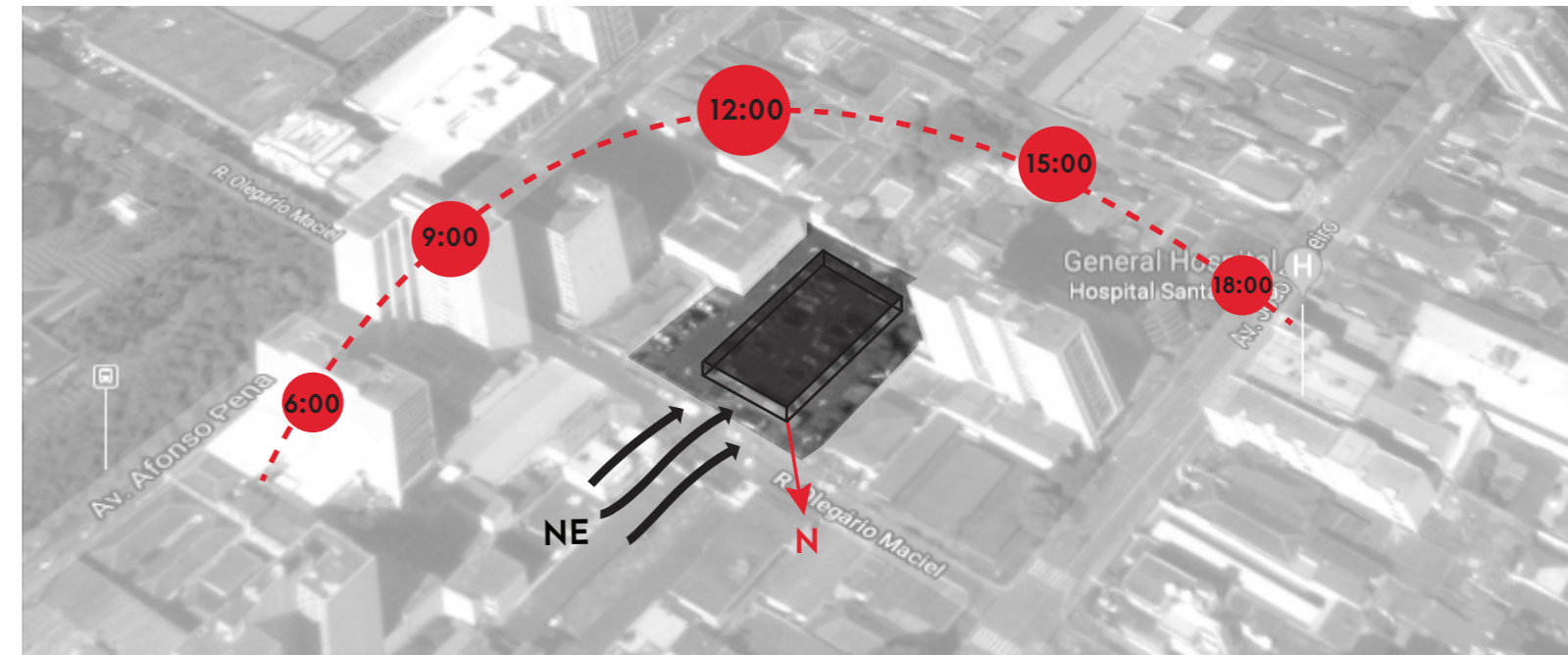
6.4 CONDICIONANTES AMBIENTAIS

A direção predominante dos ventos na cidade de Uberlândia é Nordeste, sendo assim, é interessante ter nessa fachada e também na Sudeste aberturas que permitam a ventilação cruzada ao longo do edifício.

Sobre a insolação as análises feitas de cada fachada estão presentes nas cartas solares abaixo que possuem Latitude de 18° Sul, valor atribuído a cidade de Uberlândia.

FIGURA 88 - INSOLAÇÃO E VENTOS PREDOMINANTES DO TERRENO
FONTE: AUTORA

FIGURA 89 - CARTA SOLAR NORTE
FIGURA 90 - CARTA SOLAR LESTE
FIGURA 91 - CARTA SOLAR SUL
FIGURA 92 - CARTA SOLAR OESTE
FONTE: AUTORA



A FACHADA NORTE ESTA VOLTADA PARA A RUA OLEGÁRIO MACIEL E RECEBE INSOLAÇÃO DAS 5:30 ATÉ ÀS 11:30 DA MANHÃ, PORÉM, NO INVERNO PODE CHEGAR ATÉ AS 15:45 DA TARDE, SENDO NECESSÁRIO PENSAR NA UTILIZAÇÃO DE ELEMENTO DE PROTEÇÃO SOLAR HORIZONTAL.

NA FACHADA LESTE A INSOLAÇÃO ACONTECE APENAS NO PERÍODO DA MANHÃ, ENTRE AS 5:30HRS ATÉ NO MÁXIMO 12:15HRS., TORNANDO-A CONFORTÁVEL.

A FACHADA SUL RECEBE INCIDÊNCIA SOLAR A PARTIR DAS 11:30 DA MANHÃ NO VERÃO, PORÉM, NO INVERNO ESSA INCIDÊNCIA COMEÇA A PARTIR DA TARDE, NÃO SENDO NECESSÁRIO A UTILIZAÇÃO DE ELEMENTO DE PROTEÇÃO.

NA FACHADA OESTE A INSOLAÇÃO ACONTECE DAS 10:15 DA MANHÃ ATÉ AS 18:30 DA TARDE. APESAR DE SER UMA FACHADA COM ALTA INCIDÊNCIA SOLAR, OS PRÉDIOS DO ENTORNO E A GRANDE QUANTIDADE DE ÁRVORES DE GRANDE PORTE PRESENTES NO PRÓPRIO TERRENO CONSEGUEM REALIZAR EM PARTE O SOMBREAMENTO DESTA FACHADA.

6.5 RESTRIÇÕES URBANÍSTICAS

O terreno esta localizado na Zona Central 1 e possui dois acessos sendo um pela Avenida Afonso Pena (Via Estrutural) e o outro pela Avenida Olegário Maciel (Via Coletora).

Foi escolhido seguir as restrições urbanísticas da Via Estrutural, pois, é o que permite maior liberdade no projeto, sendo assim, os valores são:

Taxa de ocupação = 70%

Coefficiente de aproveitamento = 4

Afastamento frontal mínimo = Facultativo

Afastamentos laterais e fundo mínimo = 1,5m

Taxa de permeabilidade mínima = 10%

6.6 GABARITO

Percebe-se que no entorno imediato o que predomina são edificações que variam entre o térreo e até três pavimentos, além de existir uma grande quantidade de terrenos sem nenhuma construção, que geralmente são utilizados como estacionamentos. Também em alguns pontos existem grandes edificações que atingem até 10 pavimentos.

- VAZIO
- 1 A 3 PAVIMENTOS
- 4 A 7 PAVIMENTOS
- 7 A 10 PAVIMENTOS
- + DE 10 PAVIMENTOS

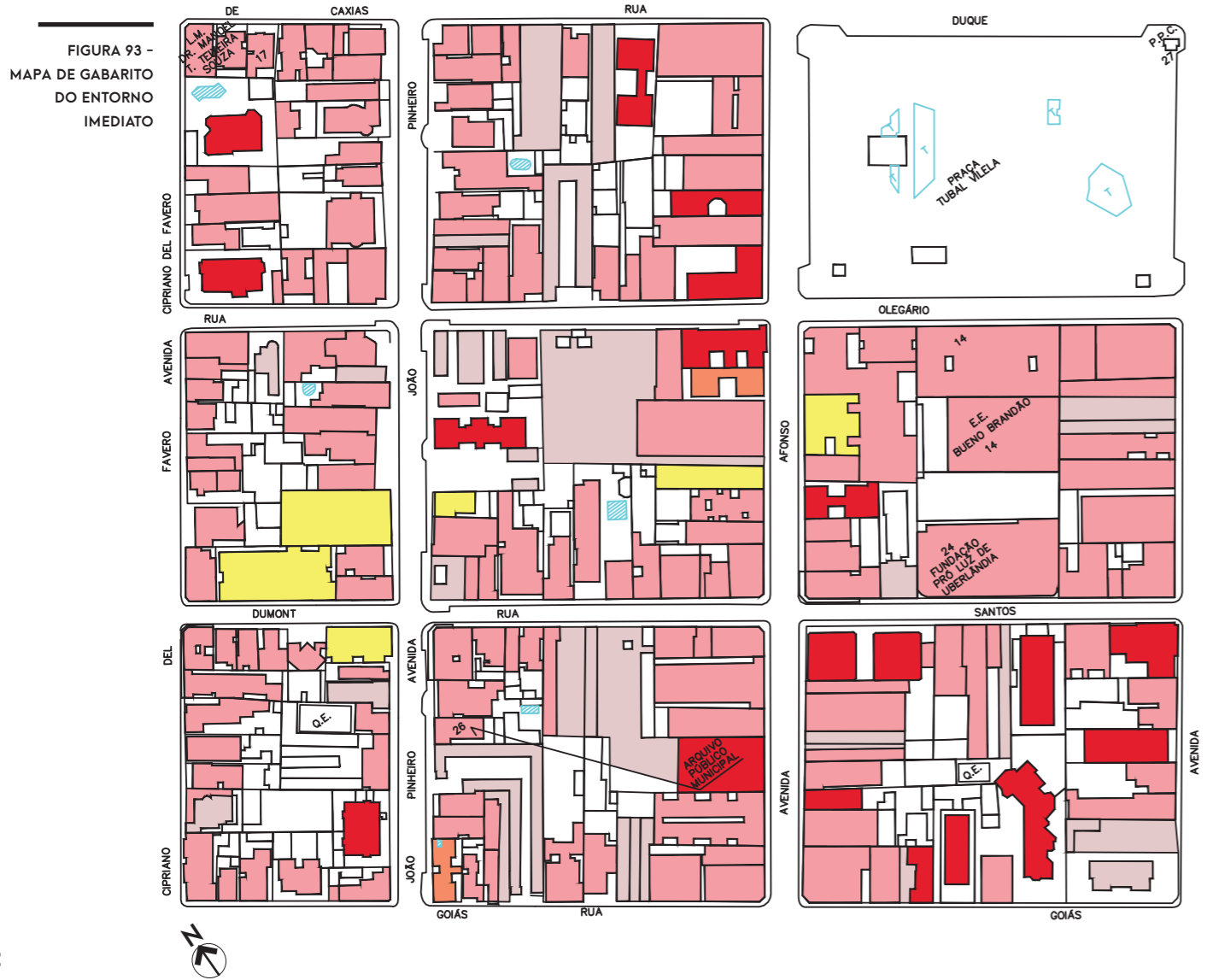


FIGURA 93 - MAPA DE GABARITO DO ENTORNO IMEDIATO

6.7 USO E OCUPAÇÃO

Através do estudo pode ser verificado que na região há uma variedade de usos, sendo que, há uma quantidade considerável de edifícios de uso comercial e serviços, também é comum o uso misto, com diversas edificações de dois ou mais pavimentos, onde o térreo é destinado ao comércio e os pavimentos superiores a residências.

- VAZIO
- RESIDENCIAL
- COMERCIAL
- MISTO
- SERVIÇO
- INSTITUCIONAL

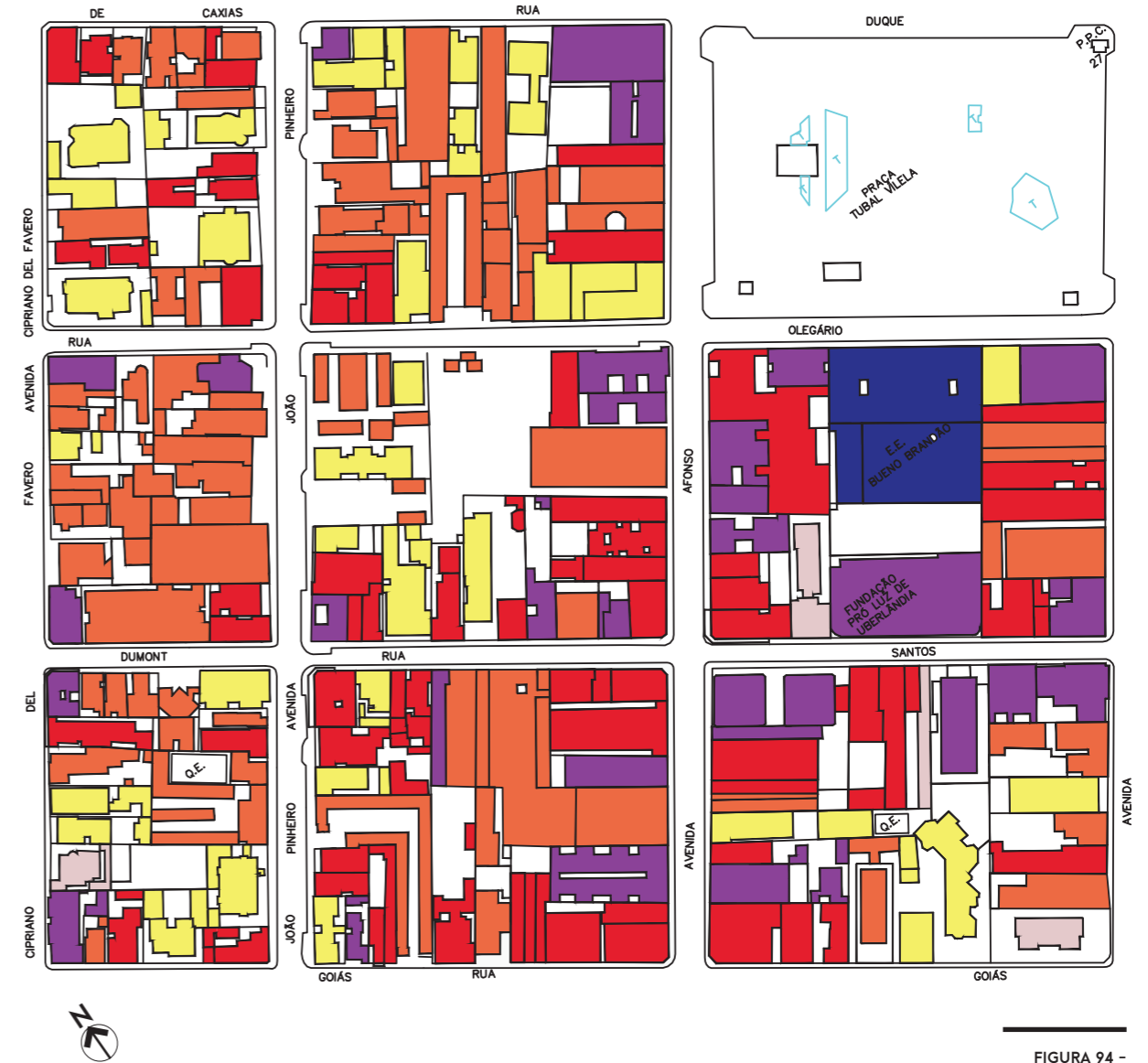


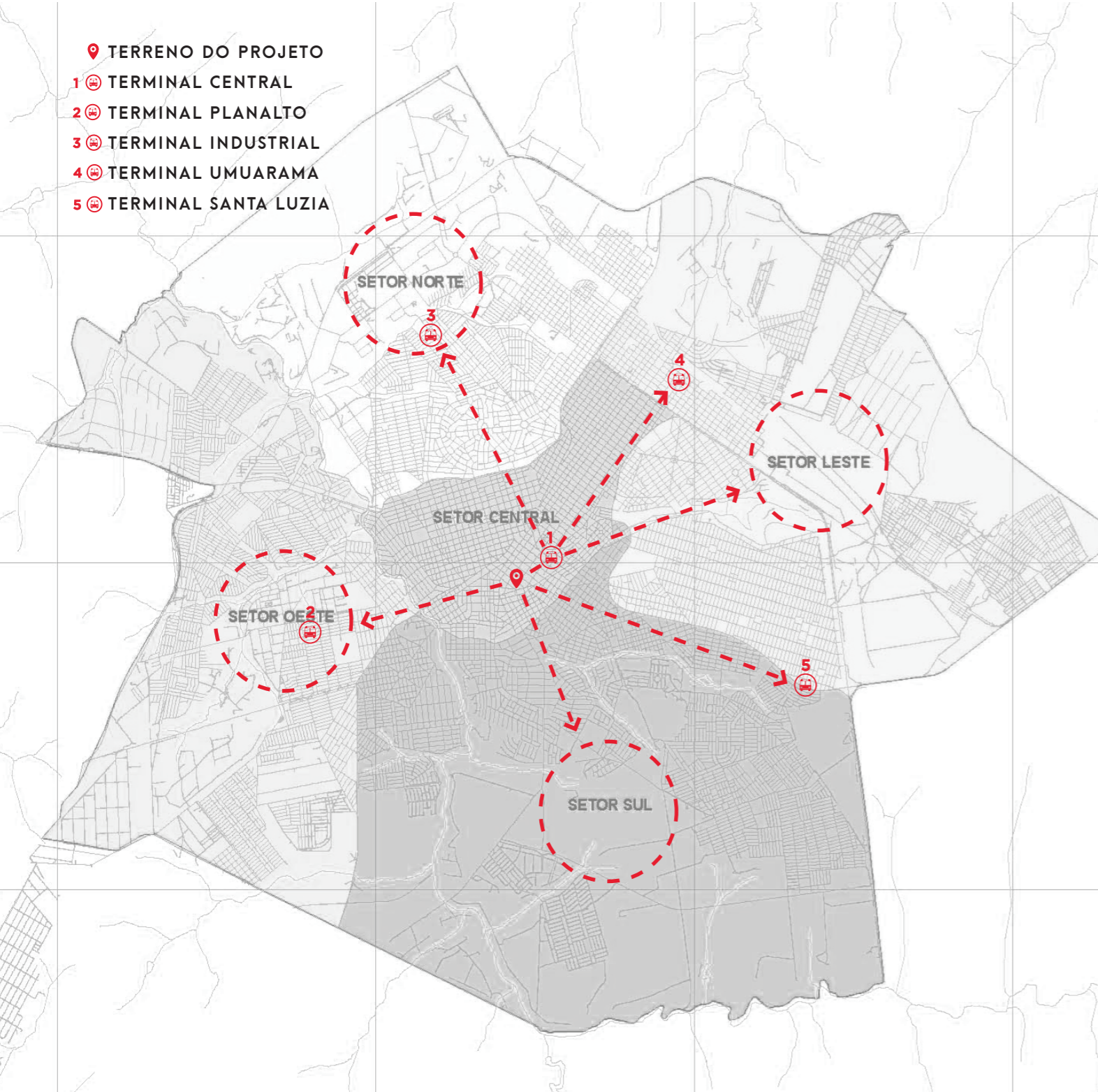
FIGURA 94 - MAPA DE USO E OCUPAÇÃO DO ENTORNO IMEDIATO

6.8 MOBILIDADE

Um dos motivos pelo qual foi escolhido este terreno para instalação do projeto foi devido ao fácil acesso desse local com qualquer ponto da cidade devido a localizar-se na quadra ao lado da praça tubal vilela.

Nesta praça, há 36 linhas de ônibus, sendo que, algumas dirigem-se a bairros específicos, já outras possuem rotas integradas que passam pelo terminal central, planalto e santa luzia, de onde é possível pegar ônibus para os outros terminais existentes (terminal umuarama e terminal industrial), além de, bairros específicos do setor norte, central,

FIGURA 95 -
MAPA SETORES DE UBERLÂNDIA
COM TERMINAIS
FONTE : AUTORA



- 📍 TERRENO DO PROJETO
- 1 🚌 TERMINAL CENTRAL
- 2 🚌 TERMINAL PLANALTO
- 3 🚌 TERMINAL INDUSTRIAL
- 4 🚌 TERMINAL UMUARAMA
- 5 🚌 TERMINAL SANTA LUZIA

- 1 PRAÇA TUBAL VILELA
- 2 PRAÇA CLARIMUNDO CARNEIRO
- 3 PRAÇA DA BICOTA
- 4 PRAÇA LINDOLFO FRANÇA
- 5 ANTIGO FÓRUM DE UBERÂNDIA
- 6 TERMINAL CENTRAL
- 7 PRAÇA SÉRGIO PACHECO
- A LINHAS DE ÔNIBUS QUE PASSAM PELO PONTO A - AV. AFONSO PENA SENTIDO BAIRRO > CENTRO
 - A120: JARDIM DAS PALMEIRAS
 - A121: CIDADE JARDIM
 - A122: GUARANI
 - A124: SÃO LUCAS
 - A126: TOCANTINS
 - A143: TAIAMAN
 - A160: TERMINAL PLANALTO
 - A170: TUBALINA
 - T102: JARDIM HOLANDA
 - T121: MANSOUR
 - T140: TERMINAL PLANALTO
 - T141: TERMINAL PLANALTO
 - T144: TERMINAL PLANALTO
 - A118: TERMINAL SANTA LUZIA
 - A130: MORADA DA COLINA
 - A131: JARDIM KARAÍBA
 - A133: MORADA DA COLINA
 - A142: GÁVEA
 - A147: SHOPPING PARK
 - A161: CAÇA E PESCA
 - A162: GÁVEA SUL
 - A110: SÃO MIGUEL
 - A123: SÃO JOSÉ
 - A145: MARAVILHA
- B LINHAS DE ÔNIBUS QUE PASSAM PELO PONTO B - AV. FLORIANO PEIXOTO SENTIDO BAIRRO > CENTRO
 - B904: IPANEMA
 - B905: SÃO JORGE
 - B906: SÃO MIGUEL
 - B907: AEROPORTO
 - B908: NOSSA SENHORA DAS GRAÇAS
 - B909: SÃO JORGE
 - SENTIDO CENTRO > BAIRRO
 - A148: SHOPPING PARK
 - A115: SARAIVA
 - A117: GRIFF SHOPPING
 - A119: PATRIMÔNIO

FIGURA 96 -
MAPA LINHAS DE ÔNIBUS/
PRINCIPAIS PONTOS PRÓXIMOS
FONTE : AUTORA



6.9 MEMORIAL

A partir do entendimento deste edifício como um local que pretende propiciar encontros e ser convidativo para todo tipo de público, desde pessoas que trabalham com arte até mesmo moradores, trabalhadores ou apenas pedestres que estejam próximos ao Laboratório; todo o projeto foi elaborado de forma a criar um ambiente com caráter público que transmita a ideia de ser uma extensão da rua funcionando como uma praça coberta.

Essa ideia foi excutada inicialmente através da proposta de criar um edifício permeável, para isso, os espaços de circulação e exposição foram deixados totalmente abertos e o restante dos ambientes que necessitava de fechamentos foi utilizado o vidro, proporcionando assim, uma permeabilidade visual. A continuidade com o ambiente externo foi feita através do uso do mesmo material da calçada (pedra portuguesa) ao longo de todo o pavimento térreo, desde o acesso principal feito pela Rua Olegário Maciel até o da Avenida Afonso Pena. A cobertura foi outro elemento importante já que estabelece-se desde a divisa com a calçada do acesso principal e integra os ambientes abertos e fechados.

Na parte descoberta do térreo foi colocado um espaço para descanso [97] que tem como pavimentação de piso a grama, tornando um ambiente confortável, juntamente com o mobiliário feito em estrutura metálica que faz a sustentação das redes, um espelho d'água, um telão para reprodução de mídias digitais e árvores de médio porte para realizar o sombreamento desta área, criando assim, um ambiente íntimo e calmo.



FIGURA 97 -
ÁREA DE DESCANSO
FONTE: AUTORA

Ainda no que se refere ao térreo no grande corredor do acesso da Avenida Afonso Pena, que possui uma inclinação de 8,33%, foi colocado bancos de concreto de diferentes níveis, que ora se transformam em jardineiras ora em mobiliário de estacionar bicicletas. O muro ao longo de todo o corredor da extremidade oposta aos bancos foi utilizado como um grande telão para realização de grafites e demais artes que as pessoas desejem, como por exemplo, lambes.

Para propiciar o encontro entre diferentes tipos de pessoas/realidades e tornar o Laboratório convidativo para qualquer tipo de público, na parte coberta do térreo foi disposto um restaurante popular que atrai para dentro do edifício pessoas que poderiam se sentir receosas ao entrar em um ambiente onde o programa seria voltado apenas para atividades artísticas. O restaurante que conta com área de estar foi locado bem próximo aos ateliês, que permitem visualizar o que está acontecendo nas oficinas, proporcionando contato mesmo que indireto, com a área artística, que também é feito através das exposições que estão ao longo de todo o edifício.

Para continuar a proposta de permeabilidade, os ateliês foram dispostos um do lado do outro e, quando estão em funcionamento, o mobiliário baixo é o único responsável pela divisão entre eles, [98] com exceção do ateliê de fotografia que necessita de um espaço fechado e escuro para ocorrer os processos químicos da revelação. [99] Os ateliês também possuem pé direito duplo que fazem uma integração com o pavimento superior, permitindo que quem está na área de estudos individuais ou coletivos possam visualizar as pessoas trabalhando nas oficinas. Quando as atividades desses espaços são encerradas, as portas de enrolar perfuradas, que são da altura do pé direito, realizam os fechamentos destes com o restante do edifício, impedindo o acesso, porém, ainda permitindo a visibilidade.

No térreo próximo ao acesso principal existe uma recepção/loja onde fica a parte administrativa do espaço e também o local de vendas dos materiais produzidos durante as oficinas, sendo mais uma vez fechada pelo vidro. No fundo do edifício foi colocado os vestiários e também o acesso a rampa que interliga o térreo ao primeiro pavimento. O início da rampa fica bem próximo a parte final do restaurante, em que o usuário faz o seu pagamento, sendo assim a comunicação visual foi trabalhada no guarda corpo da rampa através de um letreiro metálico escrito "suba por aqui" instigando o usuário a conhecer o restante do ambiente.

A rampa em concreto armado além de proporcionar acessibilidade, também funciona como um elemento plástico, pois, como o propósito era que o caminho feito possibilitasse ver as pessoas trabalhando nos ateliês [100] sem interferir na limitação da abertura das janelas e também que ela não tivesse apoios, esta foi concebida de forma independente estruturando-se através do uso de tirantes, que foram colocados de 50 em 50cm ao longo da sua maior extensão. Além da disposição, o concreto também receberia um tingimento na cor vermelha, demarcando bem a circulação.

No primeiro pavimento foi colocado um espaço para estudos individuais e coletivos, funcionando como um coworking e local para reuniões, a divisão entre eles é feita através de uma pequena

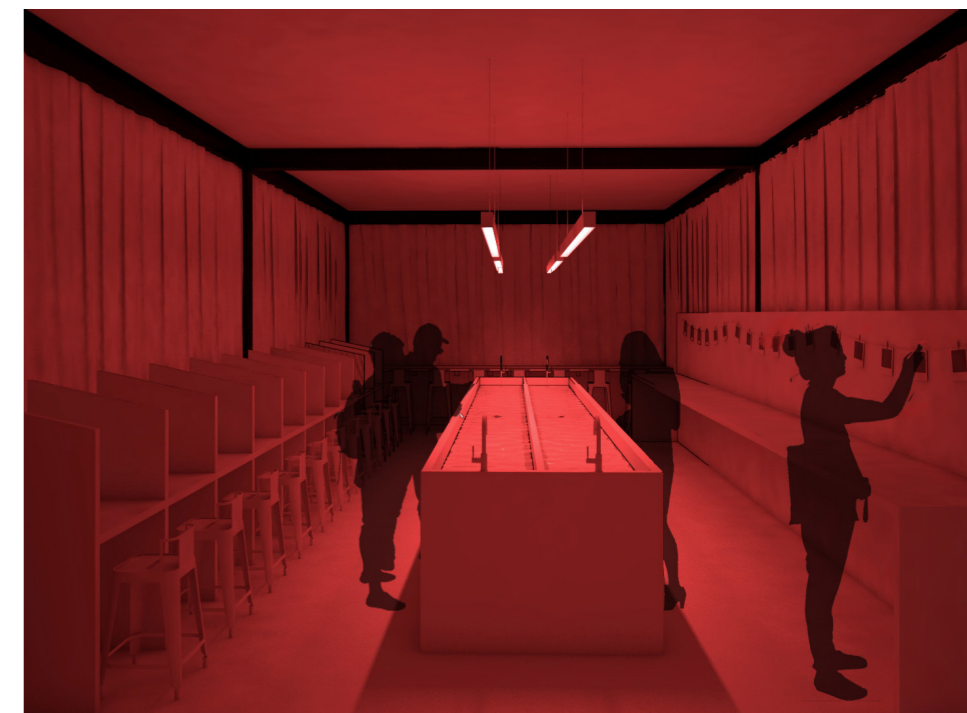


FIGURA 98 - DIVISÃO ENTRE OS
ATELIÊS FONTE: AUTORA

FIGURA 99 - ATELIÊ DE FOTOGRAFIA
FONTE: AUTORA

FIGURA 100 -
VISTA FINAL DA RAMPA/ENTRADA PRIMEIRO
PAVIMENTO
FONTE: AUTORA



FIGURA 101 -
ESPAÇO DE ESTUDOS INDIVIDUAIS E BIBLIOTECA
FONTE: AUTORA

biblioteca que tem a mesma materialidade dos espaços fechados do térreo, no caso, esquadrias metálicas na cor preta, com vidro temperado transparente e peitoril de 1,1m em concreto aparente com tingimento vermelho. O guarda corpo segue a mesma materialidade do peitoril e próximo ao fundo ficam localizado os banheiros. [101]

Sobre a disposição do programa, todo o projeto foi estabelecido a partir das análises técnicas de modo a conseguir a melhor disposição possível para abrigar o programa de necessidades, sendo assim, apesar dos ateliês ficarem na fachada noroeste que é a que recebe maior insolação a cobertura se estende na parte da rampa funcionando como um grande beiral e realizando o sombreamento das salas, o restante das atividades foram dispostos na fachada sudeste que recebe o sombreamento do próprio edifício.

O acesso decarga e descarga é feito pela lateral do edifício, na entrada existente entre duas oficinas. Nessa lateral, o paisagismo foi trabalhado ao longo de toda a extensão da divisa do lote, sendo que próxima ao fundo existe um espaço de estar, com várias árvores e mobiliário de assento.

A estrutura foi feita através de pilares e vigas metálicas proporcionando grandes vãos, sendo que em ambientes onde a modulação da estrutura não foi seguida, como no caso do restaurante, foi utilizado vigas intermediárias. Os pilares estendem-se até a cobertura e as vigas são responsáveis pela estruturação da mesma que é constituída em concreto armado e recebe uma manta impermeabilizada. O material da calha também é o concreto e funciona como uma extensão da cobertura, sendo trabalhada como um elemento funcional e plástico.

O projeto foi desenvolvido a partir das análises técnicas juntamente com as propostas de proporcionar encontros e vivências, permeabilidade física e visual e a flexibilidade entre os espaços de aprendizagem que se ajustam conforme a necessidade do usuário, resultando em uma integração entre espaços e pessoas.

Obs.: As pranchas contendo todos os desenhos técnicos encontram-se em anexo.

6.9.1 MOBILIÁRIO // GALERIA DE EXPOSIÇÃO

PAINÉIS, SUPORTES PARA OBRAS, MURAI E VARAIS PARA FIXAR E PENDURAR TRABALHOS.

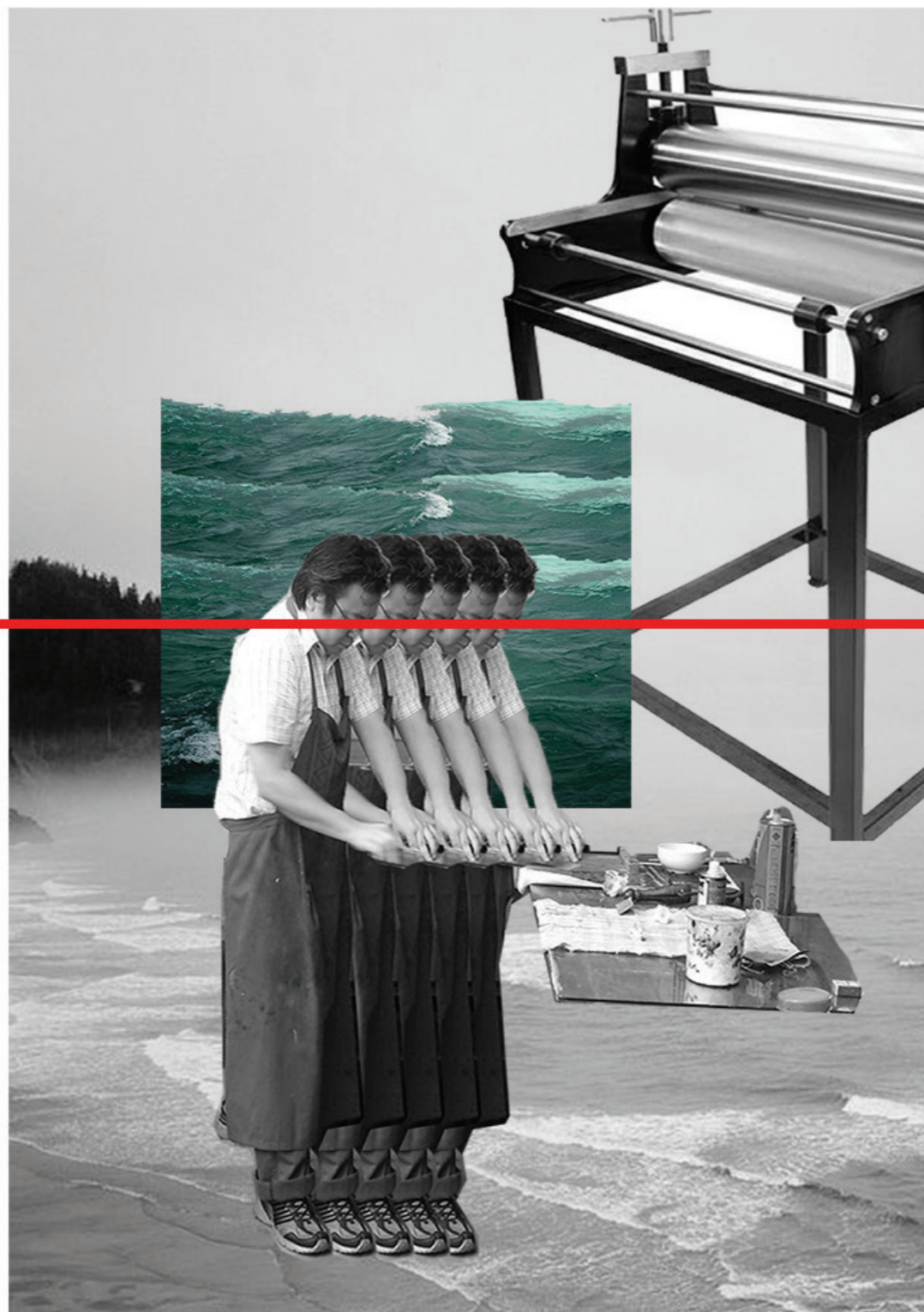


FIGURA 102 -
COLAGEM GALERIA DE EXPOSIÇÃO
FONTE: AUTORA

OFICINA GRAVURAS

PRENSAS, MESA, FERRAMENTAS DE MARCENARIA, TINTAS COLETIVAS E ROLOS PARA XILOGRAVURA, MESA DE LUZ PARA DESENHO.

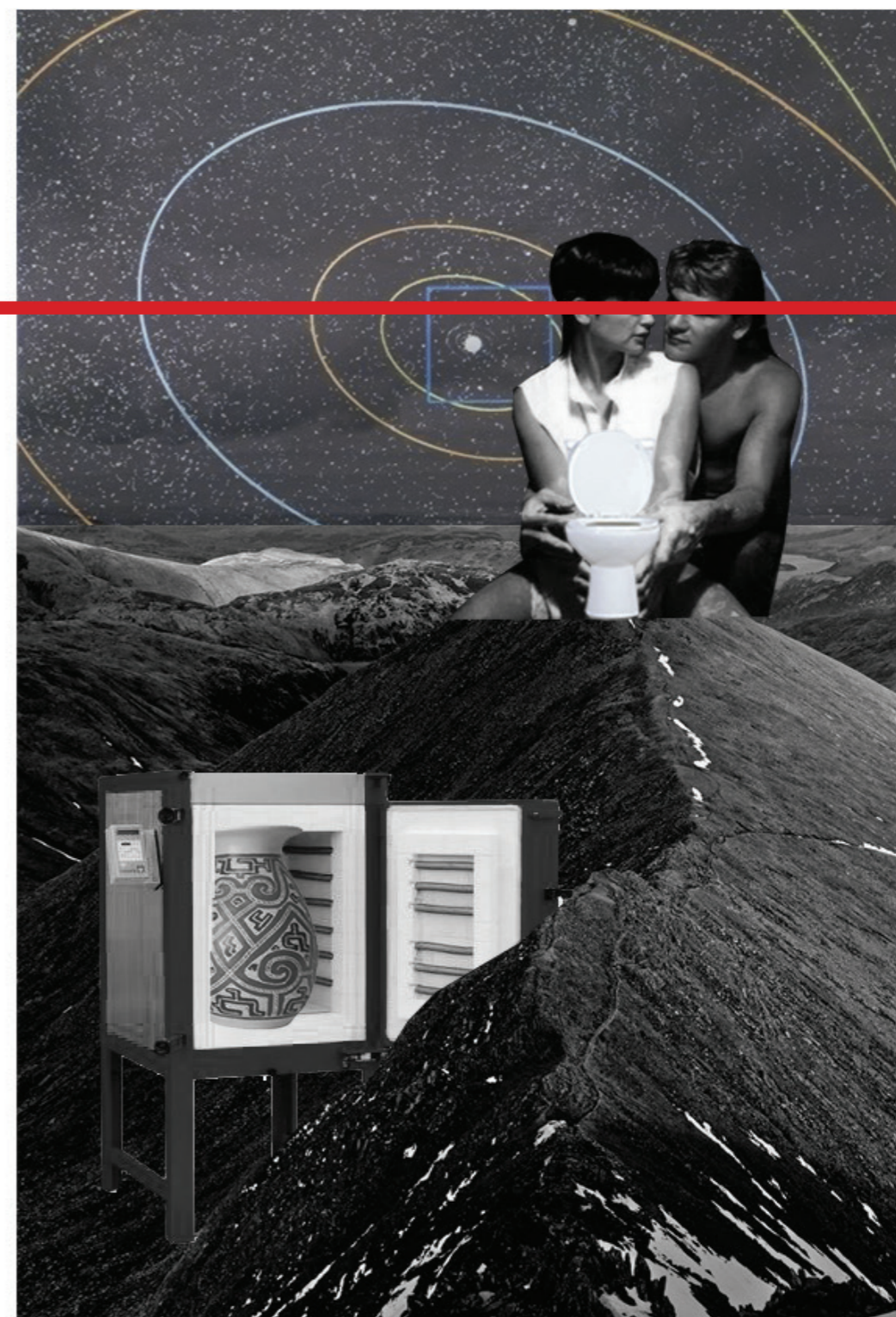
FIGURA 103 -
COLAGEM OFICINA DE GRAVURAS
FONTE: AUTORA



OFICINA CERÂMICA // MOBILIÁRIO

TORNOS ELÉTRICOS, FORNOS ELÉTRICOS DE BAIXA TEMPERATURA, FORNO PARA TESTES DE ARGILA E ESMALTES CERÂMICOS, MAROMBA, TORNOS DE MESA, TORNOS DE PÉ, MESAS, CADEIRAS, MATERIAL DE TRABALHO (ARGILA) E ARMÁRIOS.

FIGURA 104 -
COLAGEM OFICINA DE CERÂMICA
FONTE: AUTORA



OFICINA PINTURA // MOBILIÁRIO

CAVALETES, MESA, CADEIRAS, MATERIAIS DE DESENHO (FOLHAS, PINCEIS, TINTAS, LÁPIS), MESA DE LUZ, ARMÁRIOS.

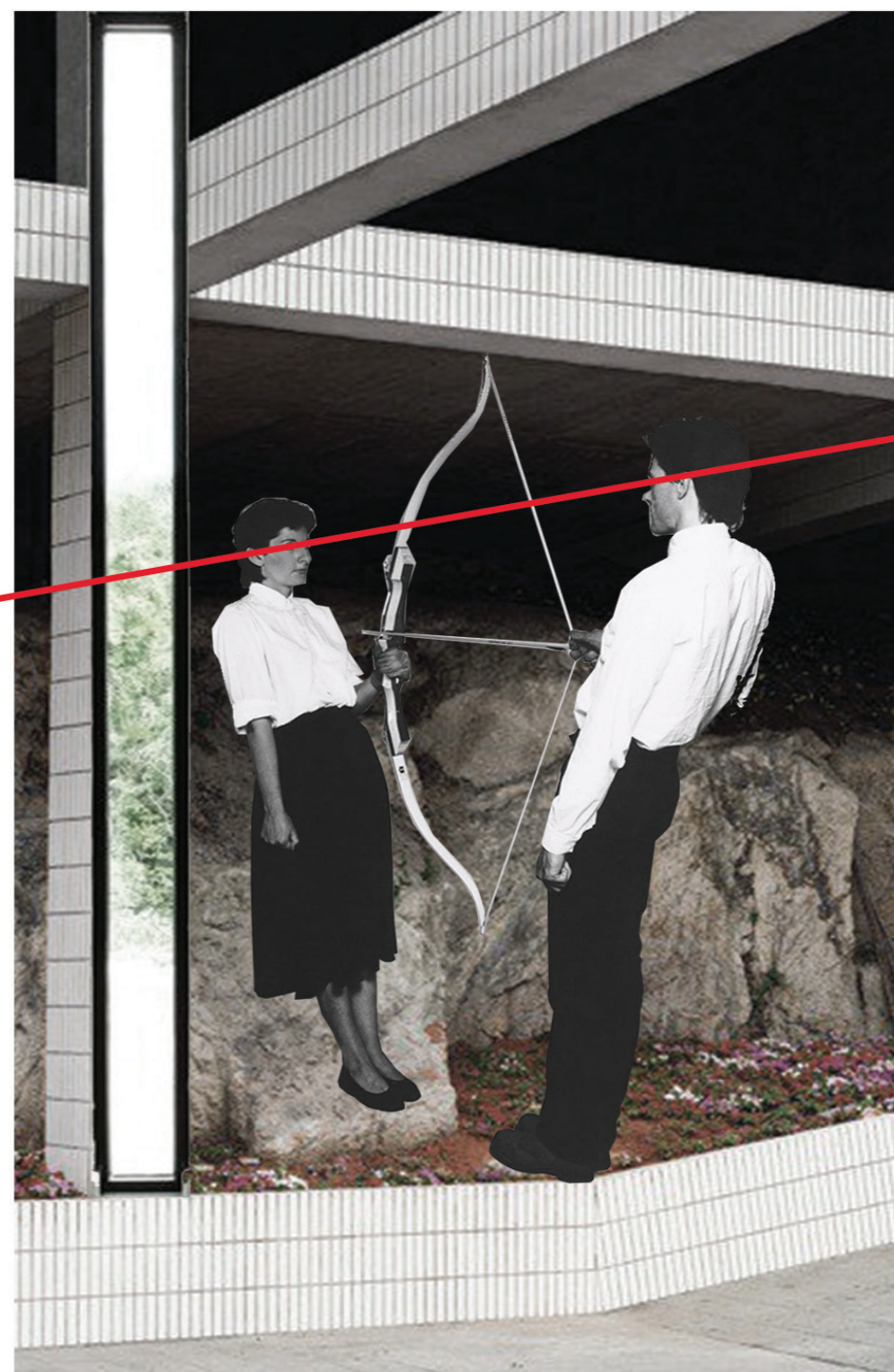
FIGURA 105 -
COLAGEM OFICINA DE PINTURA
FONTE: AUTORA



OFICINA PERFORMANCE // MOBILIÁRIO

ARMÁRIOS

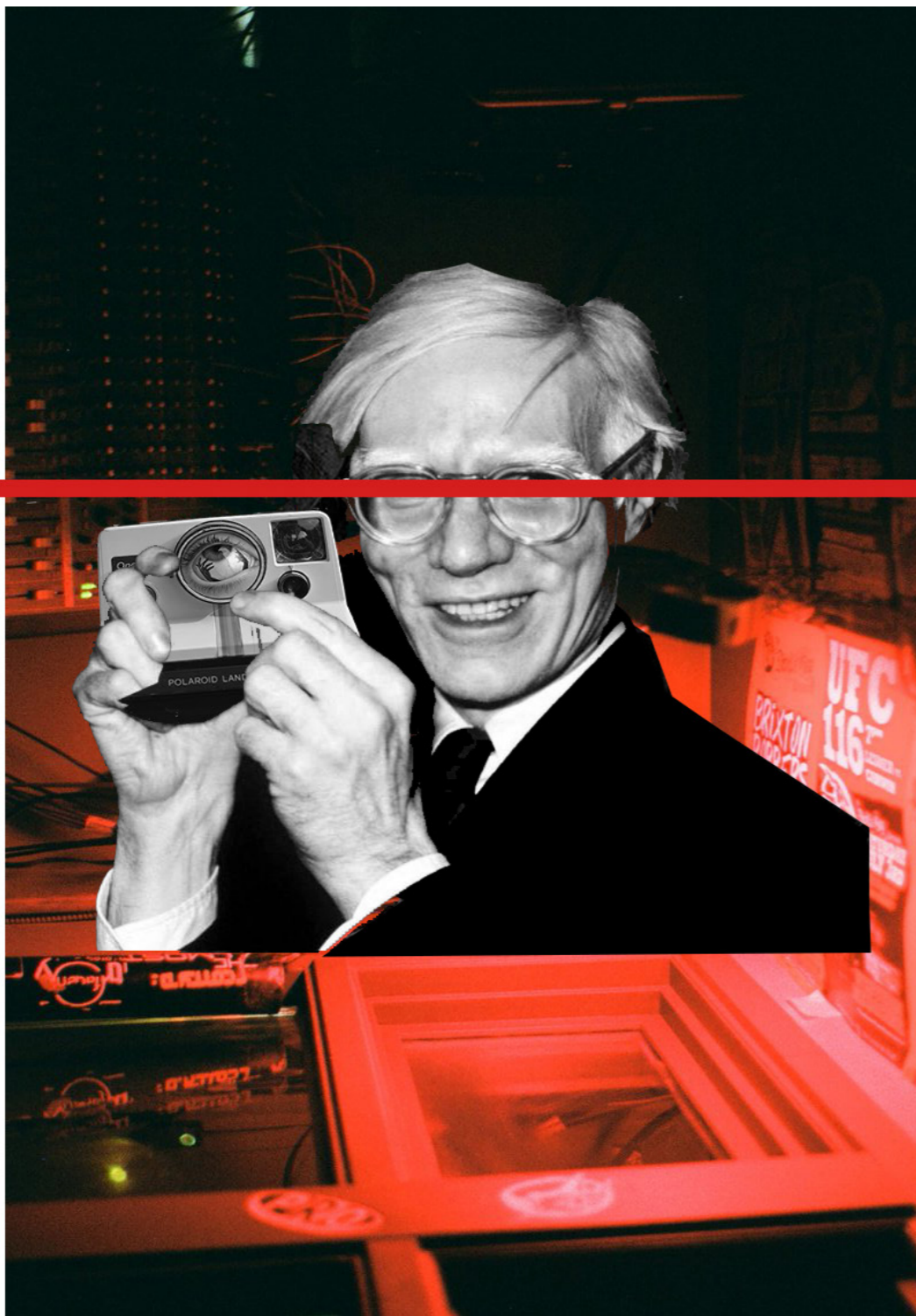
FIGURA 106 -
COLAGEM OFICINA DE PERFORMANCE
FONTE: AUTORA



OFICINA FOTOGRAFIA // MOBILIÁRIO

CÂMERAS, REVELADOR DE PAPEL, REVELADOR DE NEGATIVO, FIXADOR DE PAPEL E NEGATIVO, ENVELOPES PARA ARMAZENAMENTO DOS PAPÉIS FOTOGRÁFICOS, QUÍMICOS, LÂMPADAS PARA AMPLIADORES, ARMÁRIOS, BATERIAS/PILHAS, MESA, CADEIRAS, TANQUE DE REVELAÇÃO, AMPLIADORES.

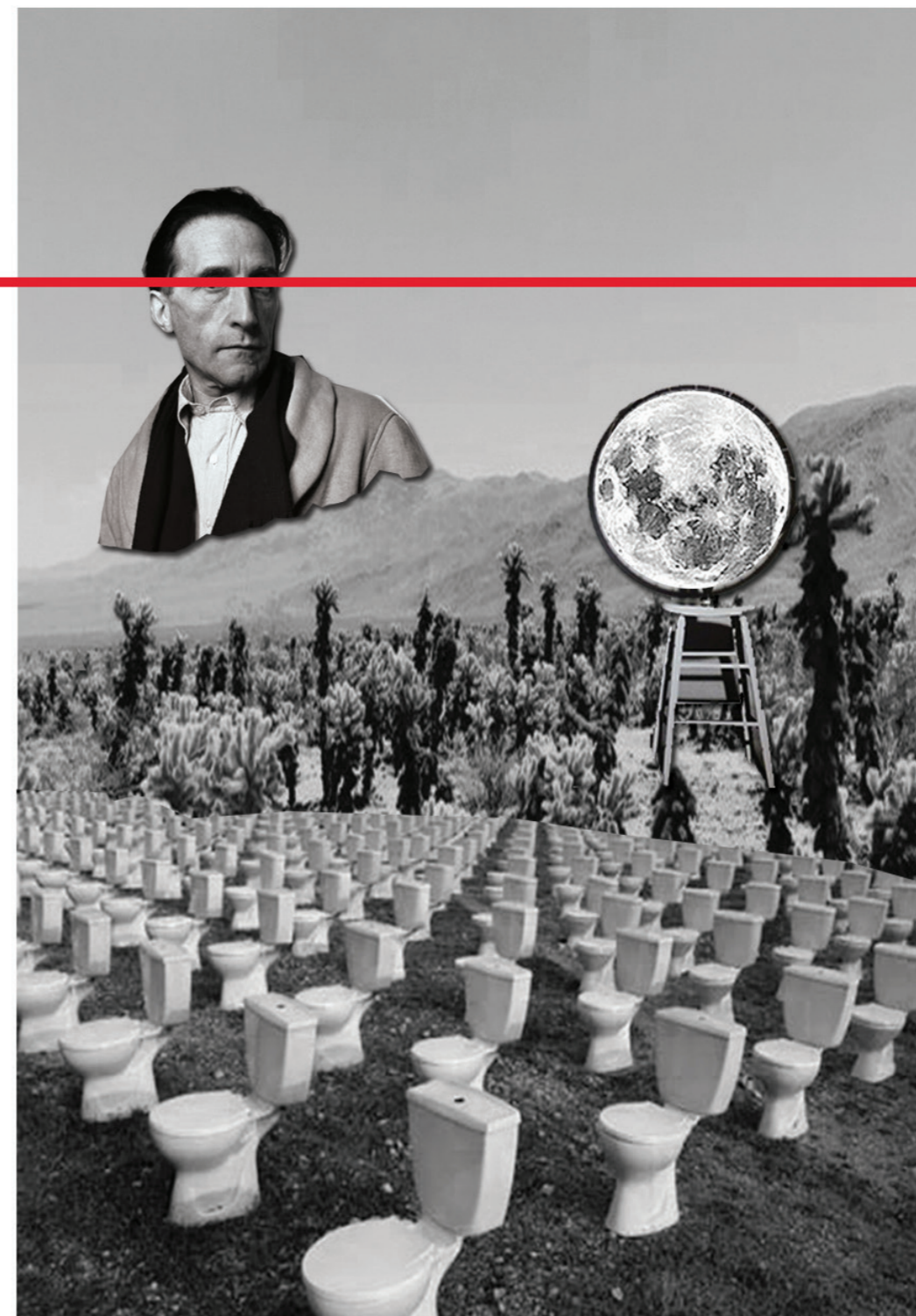
FIGURA 107 -
COLAGEM OFICINA DE FOTOGRAFIA
FONTE: AUTORA



OFICINA DE INSTALAÇÃO // MOBILIÁRIO

FERRAMENTAS DE TRABALHO (TENA, FITAS, TECIDOS, CORDAS), DIFERENTES TIPOS DE CERÂMICAS, DIFERENTES TIPOS DE PAPÉIS, FERRAMENTAS DE MARCENARIA, MATERIAIS DE DESENHO, MESAS, CADEIRAS, ARMÁRIOS E MATERIAL DE SUPORTE.

FIGURA 108 -
COLAGEM OFICINA DE INSTALAÇÕES
FONTE: AUTORA



RESTAURANTE // MOBILIÁRIO

COZINHA INDUSTRIAL (GELADEIRAS, PIAS, FOGÃO, ARMÁRIOS, BANCADA E MATERIAIS DE SUPORTE), BANCADA DE ALIMENTOS, MESAS E CADEIRAS.

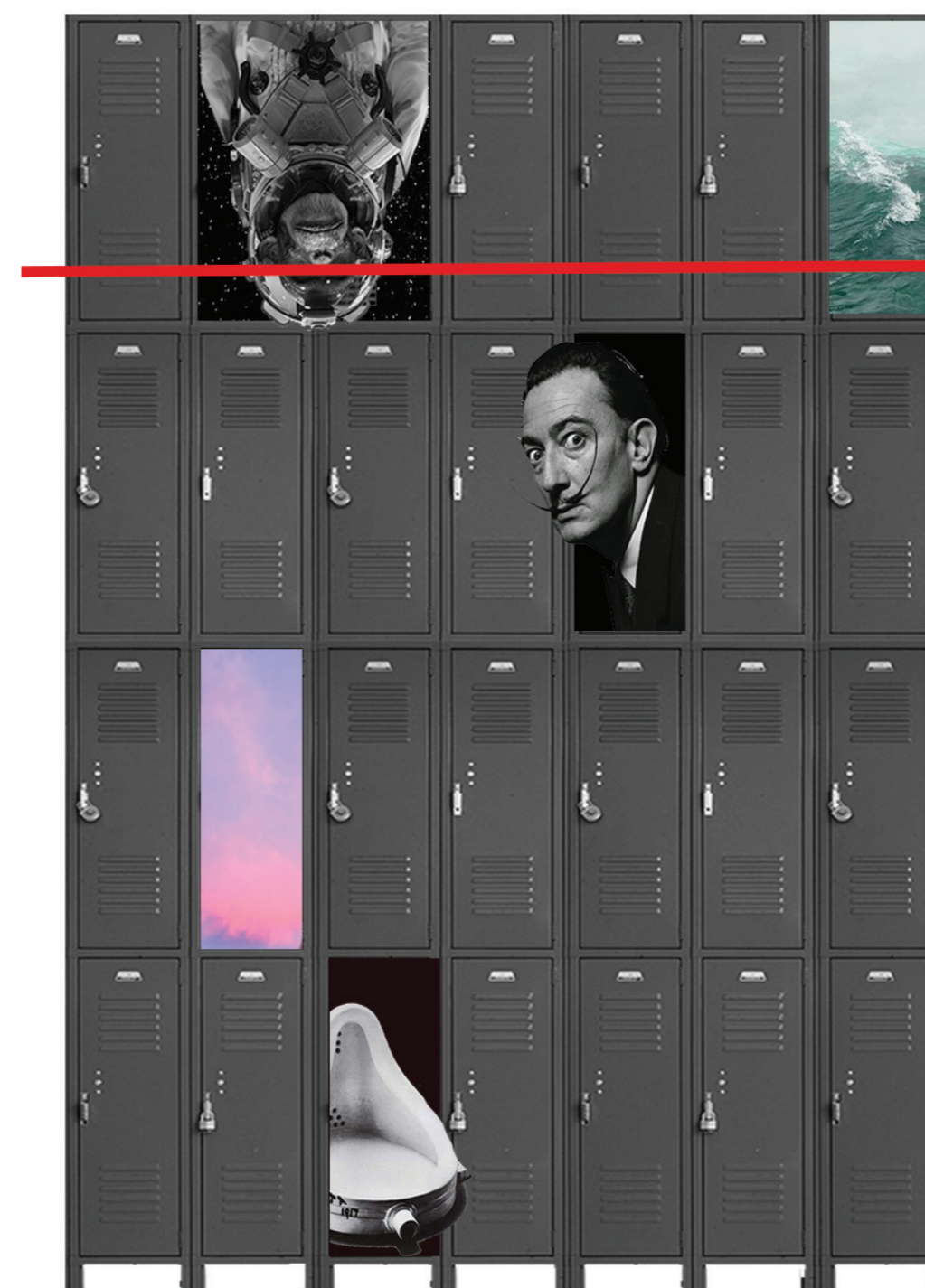
FIGURA 109 -
COLAGEM RESTAURANTE
FONTE: AUTORA



DEPÓSITO // MOBILIÁRIO

ARMÁRIOS, MATERIAL DE LIMPEZA, ESTOQUE DE MATERIAIS DE SUPORTE, ESTOQUE DE MATERIAIS DE DESENHO, ESTOQUE DE MATERIAIS DE PINTURA, ESTOQUE DE MATERIAIS DE CERÂMICA E OUTROS MATERIAIS PARA DESENVOLVIMENTO DAS OFICINAS, MESAS, CADEIRAS.

FIGURA 110 -
COLAGEM DEPÓSITO
FONTE: AUTORA



BANHEIRO // MOBILIÁRIO

CABINES COM VASOS, PIA COLETIVA, BANHEIRO ACESSÍVEL.

FIGURA 111 -
COLAGEM BANHEIROS
FONTE: AUTORA



VESTIÁRIOS // MOBILIÁRIO

CABINES COM VASO, CABINES COM CHUVEIRO, PIA COLETIVA, BANCOS, ARMÁRIOS, VESTIÁRIO ACESSÍVEL.

FIGURA 112 -
COLAGEM VESTIÁRIOS
FONTE: AUTORA





SEGUIE A LISTA DE TODOS OS TEXTOS, ARTIGOS, LIVROS, SITES, VÍDEOS E DE MAIS FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO DESSE TRABALHO.

REFERÊNCIAS

AMABILE, T. M. Greyskiewc. *The Creative Environment Scales: Work Environment Inventory*. Creativity Research Journal, n.2, 1989. p. 251 - 253 v. 2.

ARCHDAILY. *Conheça o "Living Office", da Herman Miller: a evolução dos ambientes de trabalho e o conceito aplicado na start-up Harry's*. 2015. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/777353/conheca-o-living-office-da-herman-miller-a-evolucao-dos-ambientes-de-trabalho-e-o-conceito-aplicado-na-start-up-harrys?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user>. Acesso em: 23 maio 2018.

ARCHDAILY. *Princípios para projetar espaços de trabalhos colaborativos*. 2016. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/790759/principios-para-projetar-espacos-de-trabalhos-colaborativos?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user>. Acesso em: 29 maio 2018.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos*. São Paulo: Companhia de Letras, 1992.

BOAS, Alexandre Gomes Vilas, *A(r)tivismo: Arte + Política + Ativismo - Sistemas Híbridos em Ação*. 2015. 312 f. Dissertação de Pós-Doutorado, São Paulo, 2015.

BOON, Wouter. *The Architecture of Creativity: How Apple's state of the art new HQ is designed to optimally facilitate the creative output of its employees*. 2017. Disponível em: <<http://definingcreativity.com/the-architecture-of-creativity/>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

CANNON, David; UTRAIINEN, Tuuli. *Spaces Supporting Creative Design Work*. Dublin: [s.n.], 2013. 670f. Artigo Acadêmico - Dublin Institute of Technology, Dublin, 2013.

COSTA, Anderson. *Como funciona o conceito de living office, da Herman Miller*. 2015. Disponível em: <<https://movebla.com/como-funciona-o-conceito-de-living-office-da-herman-miller-d61250c80a7>>. Acesso em: 02 maio 2018.

CRUZEIRO, Cristina Pratas. *Arte e Realidade: Aproximação, diluição e simbiose no século XX*. 2014. 470f. Tese de Doutorado - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2014. v 1. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/15799/1/ulsd069634_td_vol_1.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2018.

DELAQUA, Victor. *Hubba-to / Supermachine Studio*. 2017. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/804267/hubba-to-supermachine-studio>>. Acesso em: 06 maio 2018.

DILLON, Patrick; LOI, Daria. *Adaptive Environments as Creative Spaces: Theoretical Developments And Educational Applications*. 2009. 16f. Artigo Acadêmico - University of Melbourne, Melbourne, 2009. Disponível em: <https://education.unimelb.edu.au/__data/assets/pdf_file/0007/1105792/patrick_dillon.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2018.

FRACALOSSO, Igor. *Clássicos da Arquitetura: SESC Pompéia / Lina Bo Bardi*. 2013. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bo-bardi>>. Acesso em: 29 maio 2018.

GREENWAY, Shelly. *How Does Environment Influence Creative Thinking?*. 2015. Disponível em: <<https://www.thestrategydistillery.com/news/environment-influence-on-creative-thinking/>>. Acesso em: 06 maio 2018.

GLEATON, Kristina Marie. *Power to the People: Street Art as an Agency for Change*. Minnesota: [s.n.], 2012. 62 p. CRUZEIRO, Cristina Pratas. *Arte e Realidade: Aproximação, diluição e simbiose no século XX*. 2014. 470f. Tese de Doutorado - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2014. v 1. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/15799/1/ulsd069634_td_vol_1.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2018.

GROVES, Kursty. *Four types of space that support creativity & innovation in business*. 2013. Disponível em: <<https://enviableworkplace.com/four-types-of-space-that-support-creativity-innovation-in-business/>>. Acesso em: 15 maio 2018.

GROVES, Kursty; MARLOW, Oliver. *Innovative Spaces: is there a relationship between space and creativity?*. 2014. Disponível em: <<https://www.nesta.org.uk/blog/innovative-spaces-is-there-a-relationship-between-space-and-creativity/>>. Acesso em: 05 maio 2018.

HOW the Arts Impact Communities: *An introduction to the literature on arts impact studies*. In: Taking the Measure of Culture Conference, 2002, Princeton.[s.n.], 2002. 27 p. Disponível em: <<https://www.princeton.edu/~arts-pol/workpap/WP20%20-%20Guetzkow.pdf>>. Acesso em: 26 abr. 2018.

KUSTRA, Marta Galewska. *Space and Creativity: Students' Opinions on School Space as a Component of the Creative Environment*. 2. ed. Polônia: [s.n.], 2016. 93 p. v. 3.

MIT, Libraries. *Building 20's Design*. 2013. Disponível em: <<https://libraries.mit.edu/archives/mithistory/building20/design.html>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

MIT'S, From The Vault of. *Building 20: "The Magical Incubator"*. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=20_NhKH13A&t=1383s>. Acesso em: 14 maio 2018.

MOLLOY, Jonathan C. *Pode a arquitetura nos tornar mais criativos? Parte III : Ambientes Acadêmicos*. 2013. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-117575/pode-a-arquitetura-nos-tornar-mais-criativos>>. Acesso em: 08 maio 2018.

MOLLOY, Jonathan C. *Pode a arquitetura nos tornar mais criativos? Parte 1*. 2013. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-117575/pode-a-arquitetura-nos-tornar-mais-criativos>>. Acesso em: 08 maio 2018.

MULAS, Victor; Nedayvoda, Anastasia; ZAATARI, Ghia. *Creative Community Spaces: Spaces that are Transforming Cities into Innovation Hubs*. Washington: [s.n.], 2017. 52 p.

POMPEIA, Sesc. *Oficinas de Criatividade: Uma tradição além da arquitetura*. 2013. Disponível em: <[https://www.sescsp.org.br/online/artigo/6816_OFICINAS + DE + CRIATIVIDADE + UMA + TRADI-CAO + ALEM + DA + ARQUITETURA](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/6816_OFICINAS+DE+CRIATIVIDADE+UMA+TRADI-CAO+ALEM+DA+ARQUITETURA)>. Acesso em: 08 maio 2018.

RATTNER, Donald M. *How to Use the Psychology of Space to Boost Your Creativity*. 2017. Disponível em: <<https://medium.com/s/how-to-design-creative-workspaces/how-to-use-the-psychology-of-space-to-boost-your-creativity-4fe6482ef687>>. Acesso em: 19 abr. 2018.

REIS, Alice Casanova dos. *Arteterapia: a Arte como Instrumento no Trabalho do Psicólogo*. Florianópolis: [s.n.], 2013. 157 p.

REYNOLDS, Frances. *Art therapy after stroke: Evidence and a need for further research*. 2012. 23f. Dissertação - Brunel University, Londres, 2012.

SBEGHEN, Camilla. *Centro de Artes Hardesty*. 2015. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/760026/centro-de-artes-hardesty-selser-schaefer-architects?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user>. Acesso em: 23 maio 2018.

THORING, K.C.; GONCALVES, M. Guerreiro; MUELLER, R.M.; BADKE-SCHAUB, P.G.; DESMET, Pieter. *Inspiration Space: Towards a theory of creativity-supporting learning environments*. In. Design Management Academy Conference, 2017, Hong Kong: Design Research Society, 2017. 276 p. Disponível em: <<https://www.designresearchsociety.org/articles/design-management-academy-2017-conferee-proceedings-available-online>> Acesso em: 19 abr. 2018.

TRAVIS, Hannah. *Project: Kennedy Library*. 2017. Disponível em: <<https://renovation.lib.calpoly.edu/#home-timeline>>. Acesso em: 13 maio 2018.

TV, Sesc. *Arquiteturas: Sesc Pompeia*. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-qhBZXCl8Z8&list=PLEINerOK-9fWewIFMpjLalpWLCfvrSkIB&index=7&t=1368s>>. Acesso em: 06 maio 2018.

WAGNER, Julie; WATCH, Dan. *Innovation Spaces: The New Design of Work Julie*. Washington: [s.n.], 2017. 64 p. Disponível em: <https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2017/04/cs_20170404_innovation_spaces_pdf.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2018.

WIERZBICKI, Andrzej P.; NAKAMORI, Yoshiteru. *Creative Space: Models of Creative Processes for the Knowledge Civilization Age*. Polônia: [s.n.], 2005. 281 p. v. 10.

