

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

GUSTAVO IRINEU DA SILVA

CULTURAS E TRAVESSIAS: UMA PROPOSTA SOBRE A ASCENSÃO DA ARTE
DIGITAL LIGADA A INTERCONEXÃO DOS ESPAÇOS DA CIDADE

BAURU

2021

GUSTAVO IRINEU DA SILVA

CULTURAS E TRAVESSIAS: UMA PROPOSTA SOBRE A ASCENSÃO DA ARTE
DIGITAL LIGADA A INTERCONEXÃO DOS ESPAÇOS DA CIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas do Centro Universitário Sagrado Coração, como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo, sob orientação do Prof. Me. Renan Amauri Guaranha Rinaldi.

BAURU

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com
ISBD

S586c

Silva, Gustavo Irineu da

Culturas e travessias: uma proposta sobre a ascensão da arte digital ligada a interconexão dos espaços da cidade / Gustavo Irineu da Silva. -- 2021.

94f. : il.

Orientador: Prof. M.e Renan Amauri Guaranha Rinaldi

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP

1. arte digital. 2. cultura digital. 3. espaço cultural. 4. arquitetura híbrida. I. Rinaldi, Renan Amauri Guaranha. II. Título.

GUSTAVO IRINEU DA SILVA

CULTURAS E TRAVESSIAS: UMA PROPOSTA SOBRE A ASCENSÃO DA ARTE
DIGITAL LIGADA A INTERCONEXÃO DOS ESPAÇOS DA CIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas do Centro Universitário Sagrado Coração, como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo, sob orientação do Prof. Me. Renan Amauri Guaranha Rinaldi.

Banca examinadora:

Prof. Me. Renan Amauri Guaranha Rinaldi
Centro Universitário Sagrado Coração

Banca Examinadora
Centro Universitário Sagrado Coração

Banca Examinadora
Centro Universitário Sagrado Coração

Bauru, 22 de novembro de 2021.

*À toda minha família, pelo apoio,
paciência, amor e incentivo.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela minha vida e pelas oportunidades que coloca em meu caminho e me permite vivenciar, agradeço por tornar possível o caminho que sigo e sempre me abençoar nessa trajetória. Agraço a minha família, em especial meus pais, que sempre me apoiaram e se doaram para tornar esse sonho possível. Agradeço, também, aos meus familiares que acompanham essa batalha de perto, e sempre torcem pelo meu sucesso.

Gratidão, também, aos amigos que fazem parte da minha vida, e me ajudam nos momentos difíceis, de desânimo, fraqueza, mas também que compartilham comigo, momentos de alegria e realizações.

A todos os professores que ajudaram no meu crescimento pessoal e profissional, compartilhando experiências e conhecimento para concretizar os ensinamentos. Por fim, deixo minha total gratidão ao meu orientador, Prof. Me. Renan Rinaldi, por toda a dedicação ao ensinar, pelo exemplo não somente profissional, mas também pessoal, pela paciência, preocupação em ajudar, apoio nos momentos difíceis e pela amizade. Muito obrigado!

RESUMO

Apesar de ser uma cidade rica em cultura, Bauru apresenta uma deficiência quando se trata de apresentá-la, tornando difícil o acesso da população a conteúdos culturais ou a espaços de qualidade que forneçam experiências desse tipo. Dentro desta vertente a arte digital está em crescente ascensão, principalmente no último século com a facilidade de acesso das pessoas à internet e o aumento da influência das redes sociais. Para a compreensão destes fenômenos, realizou-se a revisão bibliográfica de assuntos ligados à arte digital, como a sua evolução e as plataformas e interfaces utilizadas, correlacionando esses conceitos com os espaços de exposição e disseminação de cultura. Também foram analisadas obras que fornecessem referências de espaço, formas de usos e tecnologias, e além disso foi desenvolvida a análise espacial da área onde será implantado a proposta projetual. Portanto, é proposto um Instituto Cultural, voltado para a arte e o ambiente virtual. Este espaço, por sua vez, renova uma área próxima ao centro da cidade e entrega uma intervenção urbana ao propor, também, uma passarela de aproximadamente quinhentos metros, suspensa em relação ao nível atual do terreno e das vias. O projeto, então, busca trazer uma melhor qualidade para aqueles que frequentam o local, bem como para toda a cidade, oferece um espaço de qualidade e um acesso mais fácil a cultura e valoriza a cultura digital, principal abordagem do programa proposto.

Palavras-chave: arte digital, cultura digital, espaço cultural, arquitetura híbrida.

ABSTRACT

Despite being a city rich in culture, Bauru has a deficiency when it comes to presenting it, it makes it difficult for the population to access cultural content or quality spaces that provide an experience of this type. Within this aspect, digital art is on the rise, especially in the last century with the ease of access for people to the internet and the increasing influence of social networks. In order to understand the phenomena, a bibliographic review of subjects related to digital art was carried out, such as its evolution and the platforms and interfaces used, correlating these concepts with the spaces for exposition and dissemination of culture. Works that provide references on space, forms of uses and technologies were also analyzed, and a spatial analysis of the area where the project proposal will be implemented was also developed. Therefore, a Cultural Institute is proposed, focused on art and the virtual environment. This space, in turn, renovates an area close to the city center and delivers an urban intervention by also proposing a walkway of approximately five hundred meters, suspended in relation to the current level of the land and roads. The project, therefore, seeks to bring better quality to those who frequent the place, as well as to the entire city, offers a quality space and easier access to culture and values digital culture, the main approach of the proposed program.

Keywords: digital art, digital culture, cultural space, hybrid architecture

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fachada M17	22
Figura 2 - Perspectiva M17	23
Figura 3 - Interior M17	23
Figura 4 - Interior M17, influência da luz no ambiente: colorido	24
Figura 5 - Interior M17, influência da luz no ambiente: preto e branco.....	24
Figura 6 - M17 pela visão da rua.....	26
Figura 7 - Escadaria M17	26
Figura 8 - Planta M17	27
Figura 9 – Subterrâneo CCD.....	28
Figura 10 - Subterrâneo e Mezanino CCD	28
Figura 11 - Subterrâneo CCD.....	29
Figura 12 - Influência da iluminação vermelha no ambiente	29
Figura 13 - Influência da iluminação roxa no ambiente	30
Figura 14 - Planta CCD	30
Figura 15 - Corte CCD.....	31
Figura 16 - Fachada Escola Glassel	32
Figura 17 - Estúdio Escola Glassel	32
Figura 18 - Ambiente externo Escola Glassel	33
Figura 19 - Átrio Escola Glassel	33
Figura 20 - Croqui da Fachada Escola Glassel	34
Figura 21 - Planta pavimento térreo Escola Glassel	34
Figura 22 - Planta segundo pavimento Escola Glassel	35
Figura 23 - Planta terceiro pavimento Escola Glassel	35
Figura 24 - Planta cobertura Escola Glassel	36
Figura 25 - Cortes Escola Glassel.....	37
Figura 26 – Cortes circulação vertical Escola Glassel.....	37
Figura 27 - Elevação 01 Escola Glasses.....	38
Figura 28 - elevação 02 Escola Glassel	38
Figura 29 - Vista externa do Horvitz Hall	39
Figura 30 - Estúdio de pintura Horvitz Hall	40
Figura 31 - Estúdio de desenho Horvitz Hall	40
Figura 32 - Estúdio de escultura Horvitz Hall	41
Figura 33 - Fachada Horvitz Hall.....	41
Figura 34 - Primeiro Pavimento Horvitz Hall.....	42
Figura 35 - Segundo Pavimento Horvitz Hall.....	42
Figura 36 - Terceiro Pavimento Horvitz Hall	43
Figura 37 – Mapa de localização na cidade	45
Figura 38 - Mapa de uso e ocupação do solo	46
Figura 39 - Mapa de cheios e vazios.....	47
Figura 40 - Mapa de fluxos do sistema viário.....	48
Figura 41 - Mapa de mobiliário.....	49
Figura 42 - Mapa topográfico	50
Figura 43 - Corte Topográfico	50
Figura 44 - IMPLANTAÇÃO	51
Figura 45 – PROGRAMA DE NECESSIDADES	52
Figura 46 – DETALHE 01: COBERTURA	53
Figura 47 – DETALHE 02: SUBTERRÂNEO.....	53
Figura 48 – DETALHE 03: RAMPA SUBTERRÂNEA	54
Figura 49 – PASSARELA: IMPLANTAÇÃO ESQUEMATICA	54

Figura 50 – CORTE AA.....	54
Figura 51 – CORTE BB.....	55
Figura 52 – CORTE CC.....	55
Figura 53 – EDIFÍCIO INSTITUCIONAL: PLANTAS	56
Figura 54 – EDIFÍCIO INSTITUCIONAL: PROGRAMA DE NECESSIDADES.....	56
Figura 55 – EDIFÍCIO ADMINISTRATIVO: PLANTAS	57
Figura 56 – EDIFÍCIO ADMINISTRATIVO: PROGRAMA DE NECESSIDADES.....	57
Figura 57 – Volumetria 01	58
Figura 58 – Volumetria 02	58
Figura 59 – Volumetria 03	59
Figura 60 - Implantação Anteprojeto	60
Figura 61 - Programa de Necessidades Implantação	61
Figura 62 - Paisagismo Implantação	61
Figura 63 - Complexo 01 Planta.....	62
Figura 64 - Programa Complexo 01	62
Figura 65 - Corte A.....	63
Figura 66 - Corte B.....	63
Figura 67 - Edifício Galeria Plantas.....	64
Figura 68 - Programa Edifício Galeria	65
Figura 69 - Complexo 02 Planta.....	66
Figura 70 - Programa Complexo 02	67
Figura 71 - Corte C.....	68
Figura 72 - Corte D.....	68
Figura 73 - Corte E.....	68
Figura 74 - edifício Institucional.....	69
Figura 75 - edifício Administrativo	69
Figura 76 - Programa Edifício Institucional e Edifício Administrativo.....	70
Figura 77 – Subterrâneo.....	71
Figura 78 - Programa Subterrâneo.....	71
Figura 79 - Detalhamento Laje Alveolar 40cm	72
Figura 80 - Detalhamento Laje Alveolar 1m	72
Figura 81 - Fachada Edifício Galeria	73
Figura 82 - Fachada Edifício Administrativo	73
Figura 83 - Fachada Edifício Institucional.....	74
Figura 84 - Fachada 2 Edifício Institucional.....	74
Figura 85 - Nível Subterrâneo Edifício Galeria	75
Figura 86 - Terraço Jardim	75
Figura 87 - Acesso Calçada	76
Figura 88 - Terraço Sob a Passarela	76
Figura 89 - Cobertura em Estrutura Espacial	77
Figura 90 - Edifício Galeria Interno 01	77
Figura 91 - Edifício Galeria Interno 02.....	78
Figura 92 - Átrio Central	78
Figura 93 - Acesso Lateral Complexo 02	79
Figura 94 - Acesso Estacionamento.....	79
Figura 95 - Vista Rua 01.....	80
Figura 96 - Pátio Complexo 01	80
Figura 97 - Subterrâneo e Passarela	80
Figura 98 - Acesso Passarela Estacionamento	81
Figura 99 - Anfiteatro.....	81

Figura 100 - Térreo Edifício Institucional	82
Figura 101 - 2º Pavimento Edifício Institucional	82
Figura 102 -Recepção Edifício Administrativo	83
Figura 103 - Encontro Passarela e Edifício Institucional	83
Figura 104 - Passarela Sobre o Pátio	84
Figura 105 - Passarela com Acesso ao 3º Pavimento do Edifício Institucional	84
Figura 106 - Caminho Passarela.....	85

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	JUSTIFICATIVA	12
1.2	OBJETIVO	12
1.2.1.	Objetivo Geral	12
1.2.2.	Objetivo Especifico.....	13
1.3	MÉTODOS E TÉCNICAS	13
2	ARTE E CULTURA DIGITAL.....	11
2.1	ARTE DIGITAL	12
2.2	ESPAÇO CULTURAL	14
2.3	EVOLUÇÃO DA CULTURAL DIGITAL	15
2.3.1.	Tecnologias e Plataformas Digitais	16
2.3.2.	Interface	17
2.3.3.	Realidade Virtual (RV).....	18
2.3.4.	Realidade Aumentada	19
2.4	ARQUITETURA HÍBRIDA	20
3	OBRAS CORRELATAS	22
3.1	M17 CONTEMPORARY ART CENTRE RETHINKING	22
3.2	CCD – CENTRO DE CULTURA DIGITAL	27
3.3	ESCOLA DE ARTE GLASSEL	31
3.4	HORVITZ HALL	38
4	ANÁISE DA ÁREA	44
5	PROPOSTA PROJETUAL	51
6	ANTEPROJETO.....	60
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87

1 INTRODUÇÃO

Em evolução desde o final do século XX, e com a aceleração desse processo no início deste século, a cultura digital se tornou algo intrínseco ao “novo normal”, com diversas informações sendo acessadas a milésimos de segundos. (LIESEN, 2005)

Desde sempre a arte existiu, e apesar de existirem diversas teorias, explicações, e ao mesmo tempo várias definições, ela em si não pode ser definida, pois sua abrangência vai além de uma simples explicação. (ALMEIDA, 2000)

A arte digital, por outro lado, estando dentro do próprio conceito de arte, pode ser explicada como tudo aquilo que se cria no mundo virtual, mas de modo que tenha a finalidade de ser arte. A imagem digital também vem evoluindo com o tempo, e como uma de suas principais ferramentas, o que antes era basicamente limitado apenas à fotografia, hoje em dia possui um potencial imenso de produtos que podem ser gerados. (RODRIGUES, 2012)

Quando se fala de arte, seja ela virtual ou não, também se pensa no espaço que é necessário para produzi-la ou armazená-la, no caso da arte digital o computador, mas quando se cita obras físicas, sejam pinturas, esculturas, ou até mesmo expressões, como teatro, dança, música, necessita-se de um espaço físico, e nesse mesmo sentido, buscando unir diferentes expressões em um só local, são criados os centros culturais. (SOUZA, 2012)

O espaço cultural da arte digital teve início com a criação do código binário, quando, nos anos noventa, o processo de digitalização realmente começou abrindo o caminho para toda e qualquer funcionalidade virtual que encontramos nos dias de hoje. A abertura a novas descobertas possibilitou o grande avanço que hoje conhecemos, tendo como sentido primordial e principal a comunicação, logo, em todas suas tecnologias e interfaces, e expectador / usuário se torna peça integrante do conceito da ciberarte, por ser uma informação disponibilizada a todos, em qualquer lugar e a qualquer momento. (LIESEN, 2005)

Não obstante, a arquitetura enquanto arte também evolui, e além de já ser totalmente manipulada por meios digitais, também busca manipularlos, tendo interfaces e ferramentas ligadas ao próprio projeto, tornando sua experiência, além de física, também virtual. (TRAMONTANO; REQUENA, 2007)

A partir dos conceitos abordados, da análise de obras de referência será possível desenvolver um Instituto Cultural na cidade de Bauru, que busca tornar mais acessível a cultura, principalmente a arte digital,

1.1 JUSTIFICATIVA

A cidade de Bauru, apesar de possuir uma história rica, apresenta um grande déficit de acesso à cultura para a população, vide a falta de espaços culturais. É possível analisar que existe uma grande manifestação artística na cidade, principalmente na região central, mas que funcionam de maneira precária e sem muito apoio. (GARCÍA, 2014; OLIVE, 2018)

Fato é que quando há uma cidade com muitos habitantes, como Bauru, há também uma demanda maior de pessoas querendo participar de programas culturais, como aulas de dança, teatro, música etc. No entanto, a demanda de vagas oferecidas a esses programas não consegue acompanhar o número de candidatos inscritos, fazendo com que muitas pessoas fiquem de fora dos projetos dos quais queriam fazer parte. (GARCÍA, 2014)

Nesse contexto, pode-se analisar que seria de total importância a implementação de um espaço que traga uma experiência cultural de qualidade para a cidade, proporcionando, além de atividades, cursos, exposições, experiências imersivas e apresentações.

Em ascensão desde o século passado, que ganhou uma grande força nos dias atuais, a arte digital se faz presente cada vez mais no cotidiano, sendo estudada em diversos âmbitos e aplicada a toda e qualquer profissão, afinal, não estar conectado hoje em dia é tido como sinal de estagnação. Sendo assim, o apoio a cultura digital nos dias de hoje se torna fundamental. (CONCEIÇÃO, 2020)

1.2 OBJETIVO

1.2.1. Objetivo Geral

Propor um Instituto Cultural, voltado a arte digital, utilizando a interligação de espaços urbanos como cerne do projeto.

1.2.2. Objetivo Especifico

- Refletir sobre a arte e seu significado.
- Explicar o que é arte digital e porque ela é considerada como tal.
- Apresentar o que levou a criação dos Centros Culturais.
- Expor um panorama geral sobre a cultura digital e suas tecnologias.
- Relacionar a arquitetura com a arte digital, definida como Arquitetura Híbrida.
- Analisar obras de referência
- Compreender os aspectos sócio espacial da área de implantação
- Propor um projeto de um espaço multifuncional voltado à Arte Digital

1.3 MÉTODOS E TÉCNICAS

Este trabalho foi realizado por meio de pesquisas bibliográficas em livros, materiais periódicos, materiais de produção acadêmica e em meio eletrônico, cujo tema primário é arte e cultura digital, sua evolução e utilização, e o secundário é arquitetura híbrida, que vem mostrar a evolução da arquitetura para se instalar no meio da arte digital.

Serão realizados estudos de obras correlatas visando analisar inovações propostas principalmente com relação a influência da arte digital no espaço, espaços de estudos e os programas utilizados nesse tipo de projeto.

2 ARTE E CULTURA DIGITAL

A arte, por um bom tempo, foi definida através do termo “a arte é pensar por imagens”, o que a levou a ter várias deformações e divergências ao se pensar sobre, pois se tentava compreender todo e qualquer tipo de arte desta forma, através apenas da análise da imagem. No entanto, artes como música, arquitetura, poesia lírica não se enquadram nesse tipo de pensamento, tanto que para serem consideradas arte, foram alocadas ao termo artes líricas, dizendo que existia uma ligação intrínseca entre estas e as emoções. (CHKLOVSK, 1973)

A poesia lírica por exemplo, uma arte desprovida de imagens e que desperta emoções, e assim como as demais, percebeu-se nela que a maneira de analisa-la é a mesma das outras, gerando o mesmo tipo de percepção. (CHKLOVSK, 1973)

A arte é antes de tudo criadora de símbolos, esta definição resistiu e sobreviveu à derrocada da teoria sobre a qual estava fundada. Ela vive mais intensamente na corrente simbolista e sobretudo entre os seus teóricos. (CHKLOVSKI , 1973, p.40)

As definições do que é arte podem ser encontradas nas teorias essencialistas, vindouras do estudo da estética, que por sua vez constitui a filosofia da arte. Tais teorias defendem o fato de que as obras de arte partilham de propriedades essenciais, que só podem ser encontradas nas mesmas. Como o próprio nome já diz, são aspectos que a arte carrega em sua essência, e por isso não seria a mesma se esse aspecto não fosse exemplificado por meio dela. Ou seja, são propriedades que devem existir na obra. (ALMEIDA, 2000)

Mas uma definição essencialista exige também que tais propriedades sirvam para distinguir a arte de outras coisas que não são arte. Daí que se procurem apenas identificar as propriedades essenciais que sejam individuadoras da arte. [...] (ALMEIDA, 2000, p.02).

A teoria da arte como imitação defende o fato de que para uma obra ser arte deve ser a imitação, ou a representação de algo, independentemente de ser produzida pelo homem. (ALMEIDA, 2000)

A teoria da arte como expressão, além de servir como contraponto a teoria da arte como imitação, é defendida por filósofos e artistas românticos, com o intuito de dizer que a arte não é limitada a esse aspecto, mas que vai além, libertando-se desse

paradigma, tornando o artista a chave de compreensão da arte, já que para de fato ser deve exprimir sentimentos e emoções. (ALMEIDA, 2000)

A teoria da forma significativa, ou formalista, busca transcender o que é o aspecto da arte, defende que não existe algo a se procurar na obra de arte para defini-la, por mais que exista sim uma característica comum em todas as obras, o que vale mais é a interpretação, ou seja, o que a arte irá provocar no espectador para ele compreendê-la. (ALMEIDA, 2000)

Tais teorias apresentadas foram, por vários filósofos, dadas como insatisfatórias, o que os levaram a acreditar que a arte não pode ser definida. Além de outras conclusões, como a possibilidade de se definir arte por algum conteúdo que não faz parte da mesma, ou até não restringir a arte a um significado, mas um estado. (ALMEIDA, 2000)

Conclui-se que, quanto ao significado da questão, não se tem um resultado direto, racional, ou que apresenta uma resposta que agrada a todos, visto que cada teoria sobrepõe a outra, e de certa forma não se diz melhor que a anterior. A definição em si, então, não foi encontrada, o que pode indicar que ainda existem questionamentos a serem feitos. (ALMEIDA, 2000)

2.1 ARTE DIGITAL

Pode-se resumir a arte digital como toda e qualquer expressão artística que se utiliza de um computador para criar. Porém, a fim de evitar contrapontos, também podemos dizer que nem toda representação digital é arte, uma vez que tais representações podem não ter caráter artístico. (RODRIGUES, 2012)

A arte digital, vindoura do meio virtual, traz uma nova perspectiva para a arte e suas expressões, além de novos questionamentos, pois é necessário se preocupar em dominar novos recursos para repercutir essa arte, desde o momento de sua criação até o momento de sua disponibilização, uma vez que o computador se torna o primeiro espaço onde se pode produzir e publicar. (RODRIGUES, 2012)

Com a disponibilidade de novos recursos do meio digital a capacidade de criação se expande, não colocando limites na imaginação, e o artista deve estabelecer a situação, afim de conseguir olhar para o passado e projetar as possibilidades do futuro. Além das capacidades de criação da arte em si, também pode-se analisar a capacidade quase ilimitada da arte digital em se espalhar. Isso porque o computador,

atrelado à rede móveis de dados, podem conseguir resultados inalcançáveis em relação a outros meios. (RODRIGUES, 2012)

Tendo a questão de pensar através dos novos recursos, esse novo tipo de arte não é caracterizada apenas por alguma atividade realizada nesse meio, mas expressa realmente o uso dele e o domínio dos materiais nele disponibilizados. E ela se torna arte de fato por ter como precursora e criadora a própria mente humana, cerne da arte estudada. (RODRIGUES, 2012)

Sendo assim, a tecnologia, uma ferramenta ligada à criatividade e com a capacidade de evoluir, gera diferentes expressões e maneiras de se chegar ao fim do objeto desejado. Um exemplo disso é a própria tecnologia móvel, que disponibiliza a capacidade de criar e disponibilizar arte em qualquer lugar, a qualquer momento. (RODRIGUES, 2012; SENRA, 2011).

Quando aborda-se a imagem no aspecto digital, desde o princípio com a fotografia, traz um sentimento básico para sua existência: a nostalgia. Tardiamente passaram a se discutir o propósito da imagem e sua evolução: a passagem do analógico para o digital, dando um sentido completamente diferente a aspectos como armazenamento e circulação de informações, estas levadas pelas próprias imagens. (SIMIONATO, 2021)

Com a tecnologia em progresso, a maneira de se criar a imagem muda e conseqüentemente evolui. A informação passa a ser digital, através de pixels e bits, e através disso e com os meios digitais mais acessíveis todos poderiam se tornar um agente de informação, atributo que foi tomando conta do sentido da imagem, além, claro, da memória. (SIMIONATO, 2021)

As imagens digitais, em algumas vezes, acabam não passando de um elemento corriqueiro no processo de comunicação e informação. A popularização da digitalização com processos mais simples e acessíveis a qualquer pessoa e a preocupação com a impressão em um papel fotográfico deixam de existir com a intensidade que ocorria no processo de revelação das fotografias analógicas. (SIMIONATO, 2012, p.28)

Pode-se definir a imagem como modelo que se é construído a partir de equipamentos eletrônicos, fazendo parte das artes digitais, exploram o limite de possibilidades oferecidos pela tecnologia digital. (SENRA, 2011)

Três pontos importantes incorporam essa tecnologia: a codificação, a interatividade e o acesso às informações, o que auxilia na montagem da arte, ou

melhor, da imagem, juntamente com o aparecimento do pixel¹ e o armazenamento não linear. Esses pontos tornam a imagem digital diferenciada, e facilita a interação. (SENRA, 2011)

Composta, então, por pixels, a imagem no meio digital deve ser trabalhada seguindo o modo de cor RGB (*red, green and blue*). E além desses dados, a imagem carrega consigo demais informações, como dimensão, codificação, além da data e hora caso sejam de uma fonte como uma câmera. (SENRA, 2011)

2.2 ESPAÇO CULTURAL

No século XVI, no Brasil, os únicos locais disponíveis para leitura e discussão eram os mosteiros, assim como acontecia na Europa. O cenário passou a mudar com a chegada da Família Real no Brasil, que trouxe, além da corte portuguesa, vários elementos importantes, como livros, e a partir disso várias áreas no país passaram a receber investimento particulares. (SOUZA, 2012)

Assim como na Europa os mosteiros eram os únicos centros de leitura e discussão, no século XVI o Brasil também vivenciava tal fato devido à presença da Companhia de Jesus no país formada pelos padres jesuítas, segundo Milanesi (1997) a ação dos jesuítas foi fundamental para estabelecer o que identificamos como Cultura brasileira já que suas consequências se estenderam por quatro séculos posteriores. (ESPOLADOR E BORGES, 2018, p. 638)

A vinda da Família Real para o Brasil trouxe de acordo com Milanesi (1997) não apenas a corte portuguesa ao país, mas também uma série de elementos importantes para o Reino, incluindo os livros, além disso, aconteceram uma série de investimentos particulares em várias áreas no país inclusive para com os livros. (ESPOLADOR E BORGES, 2018, p. 638)

Com a proclamação da República em 1889 o Brasil colônia se desligou por completo de Portugal, causando problemas como a falta de escolas, recursos e a separação entre a instrução e a Cultura, que cresceu no país por conta do jornalismo. (SOUZA, 2012)

Os determinados Centros Culturais começaram a tomar corpo a partir de 1930, quando artistas se reúnem para criar instituições de cultura, afim de disseminar a

¹ Pixel pode ser considerado o valor que define a imagem no meio digital, seu menor valor, tendo um brilho e uma cor específica (SENRA, 2011).

mesma. Esse espaço uniu instituições que antes atuavam em separado, como teatros, cinemas, museus, bibliotecas. (SOUZA, 2012)

A partir desta reflexão entende-se que o espaço cultural também é uma estrutura complexa que, ao longo dos tempos, é ressignificada, de acordo com o pensamento de uma época, como também de acordo com a autonomia dos lugares, segundo preceitos políticos e ideológicos, com a cultura local, assim como a partir das relações hierárquicas de poder que podem estabelecer condições para criações e articulações que produzem espaço. (SOUZA, 2012, p. 21)

Esses locais tem como premissa a disseminação, expressão e pesquisa da cultura, arte e comunicação, de usos público, mas podendo ser administrados por órgãos particulares, pelo próprio Estado, ou pela parceria entre os dois, entre outras organizações, como ONGs, institutos, associações. (SOUZA, 2012)

2.3 EVOLUÇÃO DA CULTURAL DIGITAL

A chamada revolução digital teve início nos anos noventa, tendo como premissa de mudança a digitalização, método no qual todo tipo e qualquer tipo de informação, seja ela vídeo, texto, áudio, imagem, pode ser manipulada em uma linguagem universal: o código binário. (LIESEN, 2005)

Dado o avanço ocorrido, por meio dessas novas tecnologias, objetos artísticos emergentes, denominados *cyberarte* são inseridos nas mídias digitais: interativa, híbrida e fragmentada. (LIESEN, 2005)

Analisando-a sob qualquer prisma, a arte, de alguma forma, ao tornar-se um reflexo (não necessariamente mimético) de sua época, assume certo caráter pedagógico apontando caminhos para a compreensão do ambiente no qual foi produzida. (LIESEN, 200, P. 74)

A Revolução Industrial trouxe o processo de evolução da produção de objetos por meios artesanais para os meios mecânicos, como o início da tecnologia hoje conhecida e utilizada. E como ponto de partida, a câmera fotográfica surgiu para ser um ponto de evolução significativo para a história da arte. (LIESEN, 2005)

Após a Segunda Guerra Mundial o cenário social passou por significativas mudanças. Em diversos âmbitos da sociedade, senão todos, se deu início aos processos hoje conhecidos como pós-modernidade, estabilizando a cultura de massas, com meios como cinema, rádio, jornal e televisão. (LIESEN, 2005)

O pensamento artístico de apropriou das novas descobertas, como o desenvolvimento do chip e a descoberta do DNA, entre outras da ciência, para aprimorar seu imaginário. Tais evoluções tecnológicas tiveram efeitos significativos na sociedade, como uma nova percepção de tempo e espaço, e essa nova forma de se representar o imaginário humano mudou o conceito de se trabalhar arte-tecnologia. (LIESEN, 2005)

A *cyberarte* nasceu como arte e comunicação, tendo total participação do espectador, tornando esta interação parte integral da criação da arte, deixando sua passividade de lado, sendo visto praticamente como um co-autor, já que a experimentação da arte se altera a partir do momento que é uma informação a ser manipulada, acessada em todo e qualquer lugar no mundo virtual. (LIESEN, 2005)

Neste cenário global, unindo informações através do mundo virtual, os meios digitais se tornaram parte integral e fundamental desta sociedade da informação. Os meios digitais, então, base da infraestrutura e tecnologia computacional, influenciam de maneira vigorosa a forma da sociedade atual compreender, criar e consumir arte e cultura. (MARCOS, 2017)

Em caráter distintivo, pode-se classificar a arte encontrada nesses meios de duas maneiras: a arte digital, produzida em ambientes digitais, tendo-os como matéria prima e a arte computacional, sendo compreendida como toda e qualquer arte criada suportada pelos meios digitais, mesmo aquelas que por sua natureza não são desse meio e a média-arte digital, que diz respeito a arte de natureza digital, mas que sua comunicação e informação não ficam restritas a ela. (MARCOS, 2017)

2.3.1. Tecnologias e Plataformas Digitais

Um fenômeno marcante para esta era digital ocorreu na última década, no início dos anos 2000, com a proliferação e evolução das tecnologias e plataformas de comunicação e informação. Dentre as novas tecnologias pode-se citar o *mobile*, a busca, as redes sociais e as pessoas, além, é claro, das plataformas antigas já conhecidas, como a televisão, o rádio, a mídia impressa. (GABRIEL, 2012)

Pode-se definir tecnologia como o que se refere à criação, uso e conhecimento de ferramentas. Já a plataforma pode-se dizer que é o conjunto de tecnologias, como por exemplo a tecnologia espacial. Ou seja, plataformas são tecnologias com finalidades específicas, sendo utilizadas para uma atividade em particular.

A mobilidade pode ser considerada uma nova plataforma que engloba diversas tecnologias específicas, tendo como principal função a conexão remota, com a finalidade de conectar pessoas. Devido a este avanço, existem plataformas que se destacaram na década, como as páginas digitais, e-mails, realidades mistas, realidade virtual, tecnologias mobile, plataformas digitais de redes sociais, plataformas digitais de busca, games e entretenimento digitais, tecnologias inteligentes de voz e vídeos digitais. (GABRIEL, 2012)

2.3.2. Interface

O termo interface diz respeito à interação e relação homem-máquina, que se torna complexa com a chegada do computador, exigindo um conhecimento básico para utilizá-lo. Com o avanço da tecnologia dos hardwares e softwares esta relação de interação em tempo real foi aumentando, junto com sua velocidade e potência, exigindo cada vez mais um conhecimento por parte do indivíduo que o utiliza, o que se difere completamente dos primórdios desta máquina, que por sua vez eram lentas, quase não existindo essa interação em tempo real. (RIBEIRO E ZORZAL, 2011)

Pode-se identificar três fases de evolução: a primeira ocorrendo antes dos computadores, com recursos mais simples; a segunda quando o uso do computador exigia um conhecimento por parte do usuário; e a terceira quando o computador passa a trabalhar nos bastidores, sendo extremamente necessário. Iniciando em ambientes bidimensionais, as interfaces desse tipo se limitam ao espaço do monitor, projeção ou algo equivalente, podendo também ser multimídia, quando possui o som integrando. ((RIBEIRO E ZORZAL, 2011)

Vencendo essas barreiras surgiram as tecnologias tridimensionais, que permitem o usuário interagir com o virtual em três dimensões, proporcionando maior interação, trazendo o virtual para mais próximo da realidade. (RIBEIRO E ZORZAL, 2011)

Como meios de interface para interagir com o ambiente virtual, podemos citar dois exemplos: o GUI (*graphic user interfaces*) e o TUI (*tangible user interface*), que apresenta maneiras diferentes, e uma mais interativa que a outra, respectivamente, de imergir nesse ambiente. O GUI nos oferece uma percepção e interação mais básicas, fazendo com que a tela seja somente uma representação gráfica, como por

exemplo o uso do *mouse* e do teclado. Já o TUI, por sua vez, amplia os sentidos e expressa melhor o significado de interação, oferecendo interfaces físicas que expressem de maneira tangível a função que exerce no digital, suavizando a barreira que separa o mundo real do mundo virtual. (CARNEIRO E TRAMONTANO, 2009)

2.3.3. Realidade Virtual (RV)

Sendo uma interface avançada, que utiliza prioritariamente a visão como sentido principal, e podendo agregar tato e audição, a realidade virtual é uma interface avançada que busca expandir a experiência do usuário, através de sua interatividade com ambientes tridimensionais criados em computador. Tendo uma troca mútua de informações, o computador reage às ações geradas pela interação, trazendo mais finalidade ao real, gerando mais engajamento e eficiência, dentre várias áreas com a possibilidade de se aplicar essa tecnologia, a área dos videogames é onde ela mais se encaixa atualmente. (KIRNER E SISCOOTTO, 2007)

As interfaces utilizadas por esse tipo de tecnologia podem variar, desde o uso de equipamentos mais simples como teclados, até os mais complexos que aumentam a interatividade. “Pode-se dizer, de uma maneira simplificada, que RV é a forma mais avançada de interface do usuário com o computador até agora disponível.” (NETTO, MACHADO E OLIVEIRA, 2002, p. 05).

A RV utiliza o computador para a interação com espaços, ambientes, objetos e afins que não são reais, mas que no momento do uso, por meio da experiência da interface, ele se torna real, já que é possível sua visualização, sua manipulação através de sua representação complexa. (NETTO, MACHADO E OLIVEIRA, 2002)

A linguagem tridimensional é extremamente importante para uma sensação natural da interação. A navegação através do mundo tridimensional se torna possível com os seis graus de liberdade, podendo assim, o usuário, se mover para frente/para trás, acima/abaixo, esquerda/direita, inclinação para cima/para baixo, angulação à esquerda/à direita e rotação à esquerda/à direita. (NETTO, MACHADO E OLIVEIRA, 2002)

A tecnologia de RV se torna um espelho da realidade por proporcionar a sensação de tempo real, interação com o mundo e a tridimensionalidade, além do fato das ações do indivíduo causar respostas, ou consequências, no mundo virtual. (NETTO, MACHADO E OLIVEIRA, 2002)

2.3.4. Realidade Aumentada

A Realidade Aumentada, por sua vez, utiliza do próprio ambiente físico onde o usuário está inserido para o uso de sua interface, fazendo-o interagir com o indivíduo através de dispositivos tecnológicos, utilizando-se da sobreposição de informações virtuais, podendo ser imagens dinâmicas, sons espaciais e sensações atípicas. Ou seja, a realidade aumentada ocorre quando as informações visuais são trazidas para o espaço físico, usando as interações naturais do usuário nele inserido. (RIBEIRO E ZORZAL, 2011)

Uma maneira de trazer os objetos virtuais para o espaço físico do usuário é usando uma webcam que captura as imagens dinâmicas do ambiente físico, deixando que o computador introduza elementos virtuais nessas imagens e mostre o resultado para o usuário em monitores, projeções ou capacetes, gerando a sensação de realismo ao ambiente híbrido. Quando as informações reais são levadas para o mundo virtual, através de representações realistas, prevalecendo as interações virtuais, tem-se a virtualidade aumentada. (RIBEIRO E ZORZAL, 2011, p. 15)

Pode ser entendida como a integração de forma clara aos indivíduos, entre os mundos real e virtual. E para isto pode acontecer são necessárias as chamadas “pontes”, informações que conectam esses mundos, como o conceito de *hyper*-conexões. (SCHAF E PEREIRA, 2014)

2.4 ARQUITETURA HIBRIDA

Na atualidade cada vez mais se encontram projetos cujas propostas apresentam elementos do mundo virtual, sejam eles simples materiais visuais ou interfaces elaboradas. Isso se dá devido ao fato de que os arquitetos, assim como demais profissionais de outras áreas, se encontram cada vez mais familiarizados com os meios digitais e as possibilidades que eles oferecem. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007)

Assim são concebidos os espaços híbridos arquitetônicos, baseados nas formas empíricas do pensamento arquitetônico. Assim sendo, o computador deixa de ser apenas ferramenta para se tornar intrínseco às etapas do projeto, passando de sua concepção, visualização 3D, e indo mais afundo, presente na execução e, em alguns casos, na utilização do ambiente pelo usuário. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007)

Quanto ao processo de criação, fase inicial do projeto, ela se dá de acordo com a preferência do artista, do arquiteto, podendo ter início no meio físico, sendo este por meio de desenhos no papel ou com a experimentação de maquetes, diretamente no meio digital, ou de maneira híbrida. É interessante analisar que a influência do conceito digital modifica até os processos mais simples da criação, podendo ser escolhido pelo arquiteto, mas o mesmo tendo a noção de que em algum momento o computador será parte integrante, e praticamente única, do processo projetual. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007)

O usuário, que possui cada vez mais uma maior relação com os aparelhos tecnológicos, também serve como inspiração para a nova maneira de projetar. Tendo este tipo de interação com telas inserido no cotidiano surge a vontade de integrar cada vez mais, e tornar essa relação tão próxima que auxilie em atividades domésticas. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007)

Alguns *designers* participam ativamente dessa discussão e propõem um início de interatividade entre o usuário e sua habitação, que procura ultrapassar o viés funcionalista da chamada automação residencial. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007, p. 05)

A comunicação, através do advento digital, sofre grande transformação, e não poderia ser diferente com a relação indivíduo x ambiente, que acaba por utilizar os meios necessários virtualmente para criar uma interação a tal ponto que o espaço

arquitetônico não seja somente um ambiente com tecnologias e gadgets, mas que se torne a própria interface. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007)

De modo a encontrar um pensamento um pouco mais distante, mas não impossível, pode-se imaginar a habitação, o ambiente, o espaço em si, como sendo um organismo pronto para reagir a estímulos, como se contivesse um modo automático, realizando leituras do ambiente externo e dos próprios indivíduos para melhor atendê-los. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007)

Como disse John Locke no século dezessete, a forma como percebemos os objetos físicos em nosso ambiente desde a nossa infância pode influenciar fortemente a construção da nossa visão de mundo. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007, p. 13)

Reconhecendo a arquitetura híbrida como futuro da área, a missão dos profissionais nela inseridos pode ser definida como a análise das possibilidades trazidas pelos meios digitais e sua melhor aplicação nos projetos vindouros, tratando esses aspectos como necessários, e não mais como acréscimos. (TRAMONTANO E REQUENA, 2007)

3 OBRAS CORRELATAS

Neste capítulo serão analisadas obras de referência com a intenção de ampliar o repertório projetual, assim como permitir compreender as possibilidades e dificuldades inerentes a este tipo de projeto.

3.1 M17 CONTEMPORARY ART CENTRE RETHINKING

O M17 Contemporary Art Centre Rethinking está localizado na cidade de Kiev, na Ucrânia. Foi idealizado no ano de 2019, pelo escritório Dmytro Aranchii Architects. O projeto foi encomendado pela M17 CAC, instituição cultural da cidade de Kiev, criada em 2010 para ser um espaço de diálogo entre os agentes de processos culturais. (ARCHDAILY, 2019). (M17, 2018).

Sua criação parte da unificação entre “histórico de museu” e design computacional. A base do processo criativo é a imagem de um quadrado girado a 45 graus, expresso tanto no edifício quanto na identidade visual do centro. Identidade essa que busca potenciar o reconhecimento visual do M17, tanto na parte gráfica até sua dimensão arquitetônica.

Figura 1 - Fachada M17



Fonte: Usik, Nikiforov, 2018.

Figura 2 - Perspectiva M17



Fonte: Usik, Nikiforov, 2018.

A fachada (figuras 01 e 02) utiliza um jogo de materialidade e iluminação para compor o edifício. Os losangos representam a identidade visual expressa no projeto, que foi trabalhada em conjunto com o mesmo.

Figura 3 - Interior M17



Fonte: Usik, Nikiforov, 2018.

O ambiente interno (figura 03) diz sobre a capacidade do edifício criar espaços de convivência, com mesas para estudos e alimentação.

Figura 4 - Interior M17, influência da luz no ambiente: colorido



Fonte: Usik, Nikiforov, 2018.

Figura 5 - Interior M17, influência da luz no ambiente: preto e branco



Fonte: Usik, Nikiforov, 2018.

Ainda sobre o interior do prédio, as imagens do mesmo ambiente mostram o contraste que a iluminação pode causar no espaço, e mudar completamente a sensação que passa (figuras 04 e 05).

Figura 6 - M17 pela visão da rua



Fonte: Usik, Nikiforov, 2018.

Figura 7 - Escadaria M17

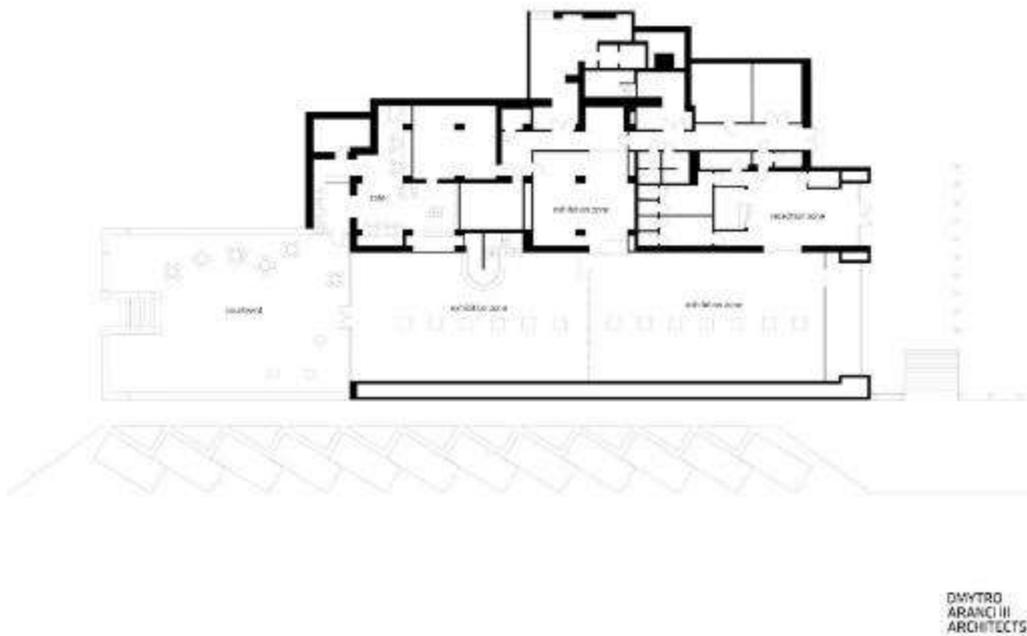


Fonte: Usik, Nikiforov, 2018.

Os elementos da identidade visual são colocados ao longo de todo projeto, como é possível ver no jogo de volumes da fachada (figura 06) e no corrimão (figura 07), que ganham destaque com a iluminação escolhida.

Figura 8 - Planta M17

first floor



Fonte: ARCHDAILY, 2019.

O programa se mostra simples, mas eficiente, com salas para diferentes atividades e espaços de exposição (figura 08), sendo que estes ambientes são multifuncionais, ampliando as possibilidades que os artistas tem para se expressar.

3.2 CCD – CENTRO DE CULTURA DIGITAL

O Centro de Cultura Digital – CCD – fica localizado na Cidade do México, e foi idealizado pelo escritório at103. Um espaço feito no subsolo da Estela de Luz, no Paseo de la Reforma, importante avenida de 12km na Cidade do México. A Estela de Luz é um marco da comemoração do bicentenário da independência do Mexico. (ARCHDAILY, 2013). (PÉREZ, 2020).

Em seus 3000m², o centro visa o espaço oferecer um espaço onde todos tenham acesso às novas tecnologias e expressões artísticas, vindouras do mundo digital e para isso o centro conta com um programa que engloba sala de cinema, salas de oficinas, espaços de exposições digitais, bar, cafeteria e um espaço voltado para comemorações. (ARCHDAILY, 2013).

Muito além de apenas um monumento, o CCD transforma a Estela de Luz em um espaço habitável, integrando a cidade com as tecnologias emergentes. (ARCHDAILY, 2013).

Figura 9 – Subterrâneo CCD



Fonte: Archdaily, 2013.

O CCD se mostra um projeto complexo, porém bem executado. A relação dos espaços interconectados expressa bem a proposta do centro, e a criação de ambientes amplos reforça essa ideia, criando centros de vivências (figuras 09 e 10).

Figura 10 - Subterrâneo e Mezanino CCD



Fonte: Archdaily, 2013.

Figura 11 - Subterrâneo CCD



Fonte: Archdaily, 2013.

É nítido o uso de ferramentas e interfaces digitais não só para integrar ao ambiente, mas para compô-lo. Nota-se que tais meios se mostram intrínsecos ao espaço, e que se tirados esse mesmo espaço passa a ter uma característica completamente diferente (figura 11), além de perder seu significado.

Figura 12 - Influência da iluminação vermelha no ambiente



Fonte: Archdaily, 2013.

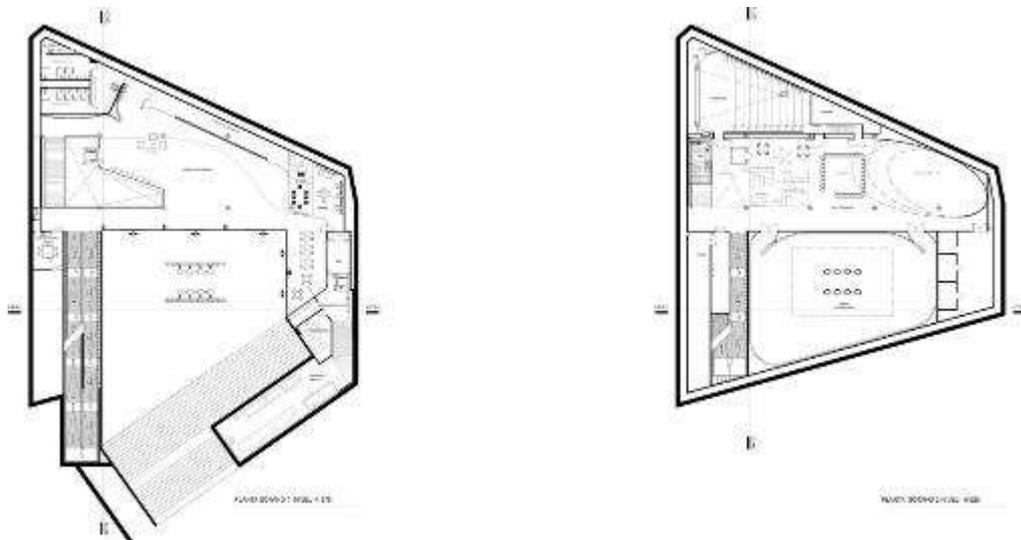
Figura 13 - Influência da iluminação roxa no ambiente



Fonte: Archdaily, 2013.

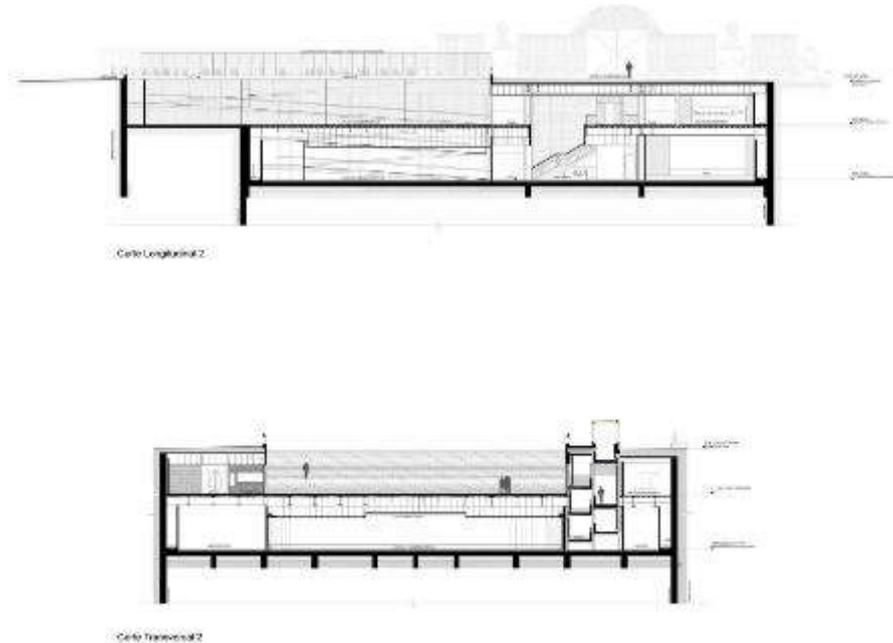
Temos, também, um exemplo de como as tecnologias influenciam no ambiente, e ditam o que ele deve transmitir (figuras 12 e 13).

Figura 14 - Planta CCD



Fonte: Archdaily, 2013.

Figura 15 - Corte CCD



Fonte: Archdaily, 2013.

Em seu programa vemos a importância da abertura do mezanino (figura 14), que integra o edifício majoritariamente subterrâneo com o entorno (figura 15), e cria como se fosse um pátio central de convivência de onde saem as atividades do centro.

3.3 ESCOLA DE ARTE GLASSEL

A escola foi construída no ano de 2018, projetada pelo escritório Steven Holl Architects, com 8700m² de extensão. Apresenta diferentes espaços que trabalham as necessidades dos estudantes de diferentes idades (figura 17). (ARCHDAILY, 2018)

O edifício foi pensado em formato L, para abraçar a praça adjunta. O anfiteatro dá início ao telhado inclinado transitável. (ARCHDAILY, 2018)

Em seu exterior foram utilizados 178 painéis de concreto pré-fabricados, alternando com 170 painéis de vidro, criando, assim, um ritmo na fachada e proporciona boa iluminação natural para as salas (figuras 16 e 18). (ARCHDAILY, 2018)

Figura 16 - Fachada Escola Glassel



Fonte: Barnes, 2018.

O edifício passa a ideia de assimetria para integrar, uma vez que utiliza de formas geométrica “deformadas” para compor o projeto (figura 16), tanto a nível de planta, desenho de fachada e cobertura, quer por sua vez é inclinada com a finalidade de se tornar um acesso e um pátio livre.

Figura 17 - Estúdio Escola Glassel



Fonte: Barnes, 2018.

Figura 18 - Ambiente externo Escola Glassel



Fonte: Barnes, 2018.

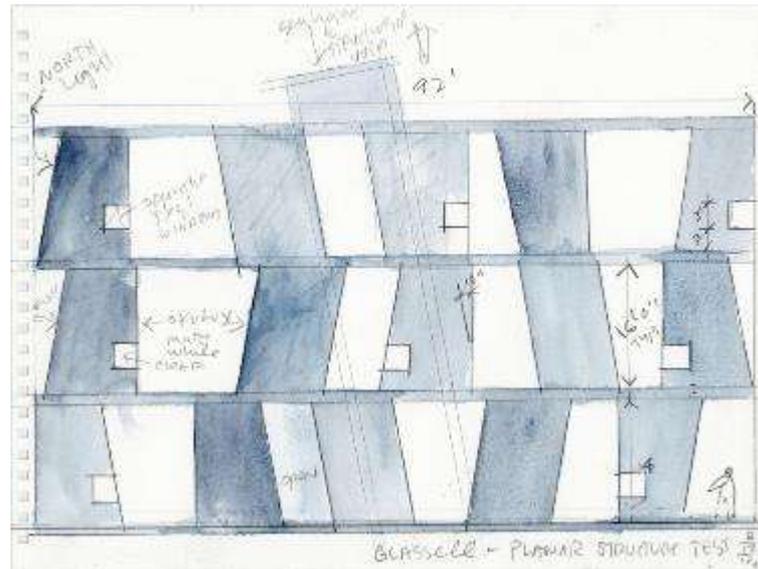
Figura 19 - Átrio Escola Glassel



Fonte: Barnes, 2018.

Sua abertura central (figura 19), que poderia ser um simples mezanino, se torna uma conexão vertical para o edifício, além de gerar um espaço adaptável a convivência.

Figura 20 - Croqui da Fachada Escola Glassell



Fonte: ArchDaily, 2018.

As plantas possuem um formato em “T” (figuras 21, 22, 23 e 24), com os ambientes dispostos linearmente às fachadas. O jogo de volumes, presente na fachada (figura 20), pode ser observado nas paredes dos segundos e terceiros pavimentos, influenciando no formato dos ambientes. O telhado inclinado, percebido principalmente das áreas externas, conseqüentemente causa a diminuição de alguns andares, ficando a parte do anfiteatro e de alimentação no extremo mais amplo.

Figura 21 - Planta pavimento térreo Escola Glassell

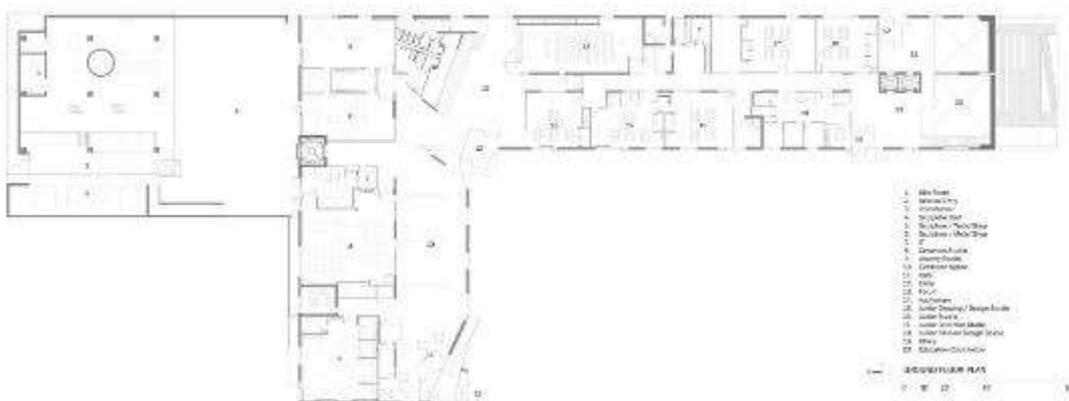


Figura 22 - Planta segundo pavimento Escola Glassel



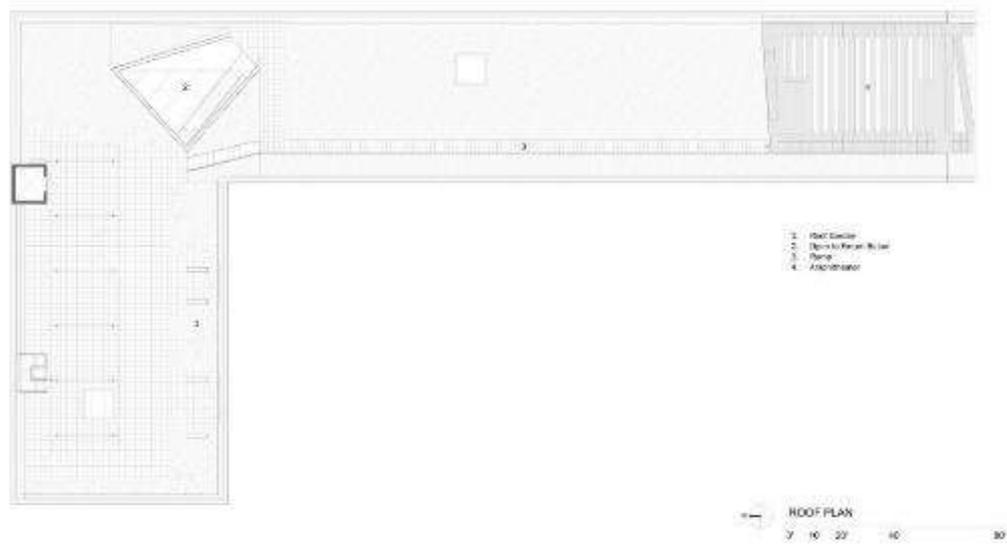
Fonte: ArchDaily, 2018.

Figura 23 - Planta terceiro pavimento Escola Glassel



Fonte: ArchDaily, 2018.

Figura 24 - Planta cobertura Escola Glassel

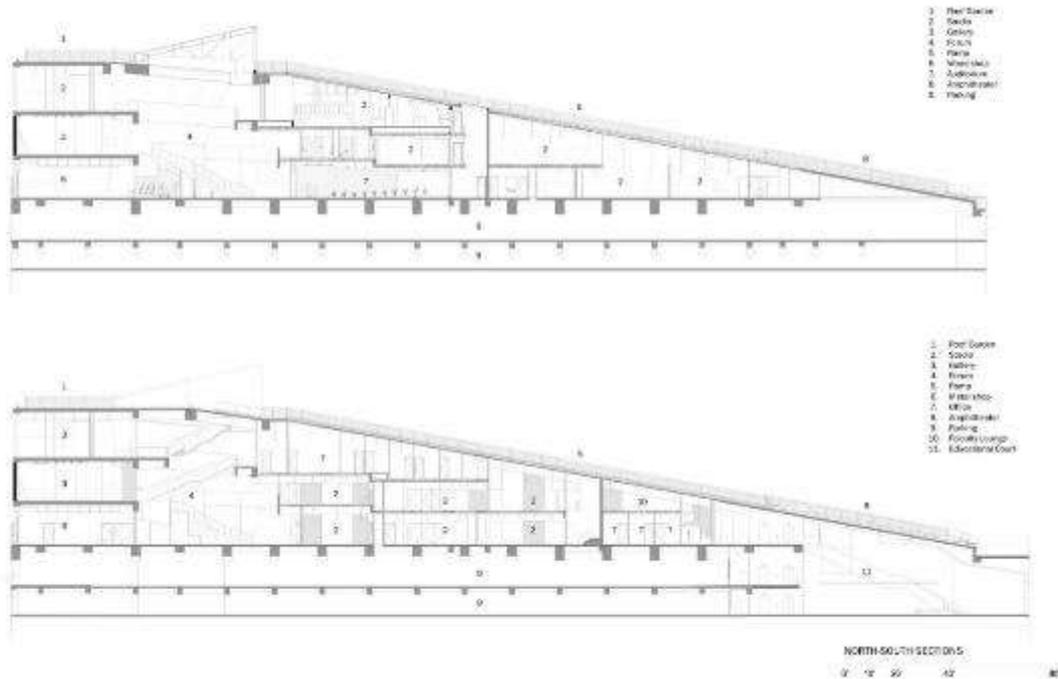


Fonte: ArchDaily, 2018.

Nos cortes pode-se observar a utilização da laje nervurada nos pavimentos mais baixos, e da laje maciça no telhado inclinado (figura 25 e 26). Além disso, vê-se

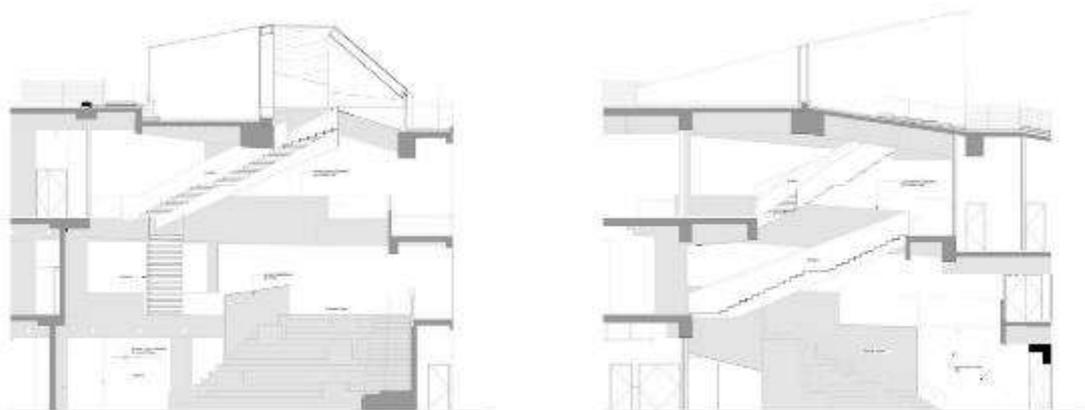
ambientes com pés-direitos variáveis por conta da inclinação, dando movimento e versatilidade aos espaços.

Figura 25 - Cortes Escola Glassel



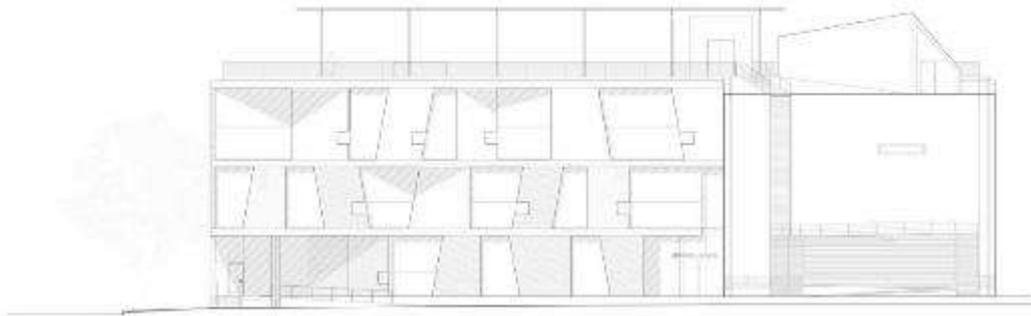
Fonte: ArchDaily, 2018.

Figura 26 – Cortes circulação vertical Escola Glassel



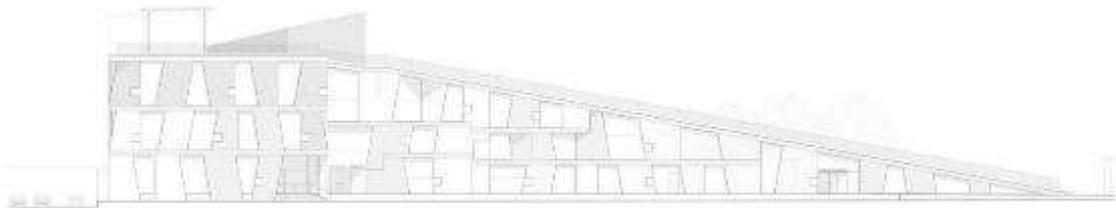
Fonte: ArchDaily, 2018.

Figura 27 - Elevação 01 Escola Glasses



Fonte: ArchDaily, 2018.

Figura 28 - elevação 02 Escola Glassel



Fonte: ArchDaily, 2018.

Devido a sua escala, seu programa se torna bem mais complexo, com espaços diferenciados e para atividades específicas, como estúdios de dança, sala de pinturas, espaços para aprendizagem infantil, entre outros. A fachada também se destaca como um diferencial, tanto pelo jogo de volumes, como pelo formato inusitado do edifício (figuras 27 e 28).

3.4 HORVITZ HALL

O edifício (figura 29), que conta com um espaço de aproximadamente 3500m², foi construído no ano de 2021, projetado pelo escritório GUND Partnership, busca apresentar espaços que inspiram a criatividade e exploram o aprendizado pela prática.

Servindo como estúdio de artes para o Kenyon College, uma seletiva faculdade de artes em Ohio.

Situando-se na cidade de Gambier, Estados Unidos, este laboratório prático para a arte fez parte da iniciativa de planejamento do Kenyon para trazer mais visibilidade para as artes, aumentando sua participação na instituição. O programa do edifício contempla espaços destinados a diversas áreas de atuação da arte, como desenho, pintura, escultura e mídia digital.

O edifício também conta com um sistema voltado a eficiência energética, disponibilizando a energia necessária para cada ambiente realizar seu trabalho específico e garantindo o conforto e a qualidade do ar para os usuários. Além da utilização de materiais específicos para manter a qualidade dos ambientes internos, janelas operantes presentes em aproximadamente 90% das salas, e paisagismo com eficiência hídrica, que reduz o uso de água.

Figura 29 - Vista externa do Horvitz Hall



Fonte: Feinknopf, 2013.

Figura 30 - Estúdio de pintura Horvitz Hall



Fonte: Feinknopf, 2013.

O diferencial aqui encontrado é destacado nos ambientes internos (figuras 30 e 31), espaços feitos como laboratórios para incentivar a produção e a criatividade, isso nas diferentes áreas que ele se propõe a trabalhar.

Figura 31 - Estúdio de desenho Horvitz Hall



Fonte: Feinknopf, 2013.

Figura 32 - Estúdio de escultura Horvitz Hall



Fonte: Feinknopf, 2013.

Figura 33 - Fachada Horvitz Hall



Fonte: Feinknopf, 2013.

A fachada chama atenção devido ao seu jogo de volumes e materiais diferenciados (figura 33), que ressaltam e contrastam ainda mais os elementos. Quanto a sua estética, os painéis de zinco entram em contraste com a alvenaria de tijolos aparentes na estrutura do prédio.

Figura 34 - Primeiro Pavimento Horvitz Hall



Fonte: ArchDaily, 2013.

Figura 35 - Segundo Pavimento Horvitz Hall



Fonte: ArchDaily, 2013.

Figura 36 - Terceiro Pavimento Horvitz Hall



Fonte: ArchDaily, 2013.

Apesar da distribuição relativamente rígida dos espaços, o programa se mostra voltado para a arte digital, com diversos estúdios de criação, bem como de trabalhos manuais e gráficos (figuras 34, 35 e 36). Os volumes salientes nas fachadas cria o movimento não percebido dentro da edificação.

4 ANÁLISE DA ÁREA

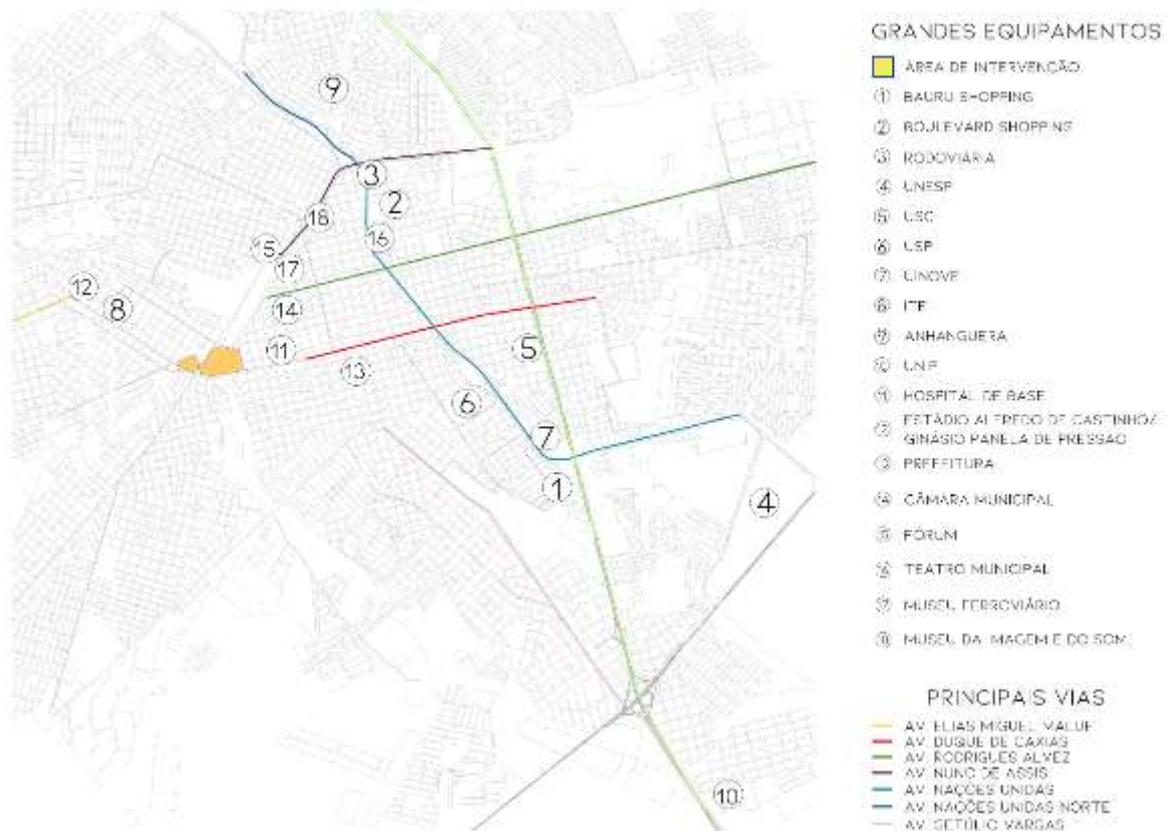
O município de Bauru foi fundado em 1896, mas o aumento de sua população se deu principalmente pela construção da ferrovia noroeste do Brasil. É uma das regiões mais conhecidas do interior de São Paulo, por possuir várias rodovias de ligação com importantes cidades do estado, dentre elas a Marechal Rondon a qual se utiliza para ir à cidade de São Paulo. (ASSEMBLEIA LEGISLATIVA, 2010)

O município também apresenta algumas instituições que oferecem atividades culturais, sejam elas instituições públicas ou privadas. Dentre elas podemos citar a Pinacoteca Municipal, localizada no centro da cidade, o Museu Ferroviário, que ganha destaque entre a população, o Centro Cultural Carlos Fernandes de Paiva, que abriga o Teatro Municipal e a Galeria Municipal Angelina Waldemarin Messenberg, o Museu da Imagem e do Som, responsável por abrigar o acervo midiático da cidade e o Museu Histórico de Bauru, que preserva o patrimônio municipal. (OLIVE, 2018)

Alguns espaços também fornecem uma variedade de atividades, porém não existe uma participação significativa por parte da população, ou até mesmo a falta de conhecimento sobre esses locais. Podemos destacar o SESC Bauru, que oferece diversas atividades para todas as idades, a Casa do Hip Hop, um espaço comunitário que busca desenvolver os cinco elementos dessa cultura (Graffiti, DJ, MC, Rap e Conhecimento), a Casa Alunte, voltada para troca de experiências culturais, o Instituto Cultural, com a proposta de realizar eventos, o Empório Cultural Extinção, que realiza sessões gratuitas de cinema e o Espaço Protótipo, que promove diálogos e discussões sobre arte. (OBA, 2017)

A área de intervenção se localiza na porção central da cidade, servindo como acesso para o que, na cidade, é considerado o centro de fato, e apesar de não se conectar diretamente com as principais vias da cidade sua localização possui ligações com essas vias. Alguns grandes equipamentos são encontrados próximos ao local, com destaque para o Hospital de Base, estando na mesma avenida do terreno, e apenas algumas poucas quadras de distância (figura 37).

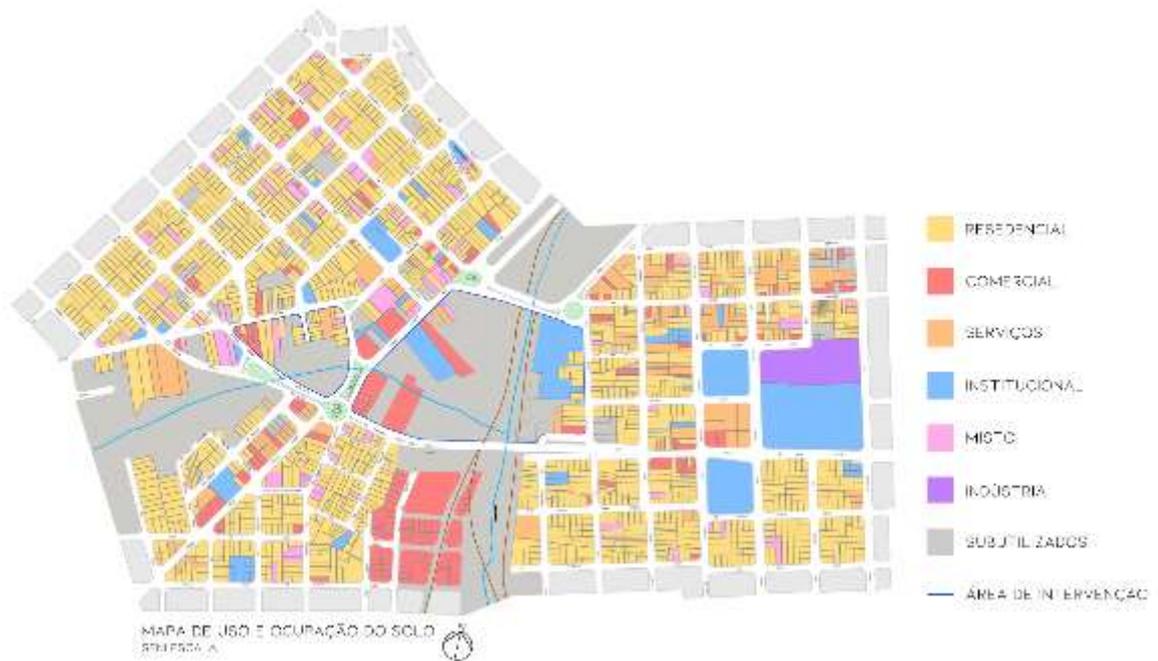
Figura 37 – Mapa de localização na cidade



Fonte: Elaborado pelo autor

O entorno da área de intervenção se mostra como tendo predominância residencial, principalmente ao se distanciar da área escolhida, esta possui diversos vazios e áreas subutilizadas, provavelmente em decorrência do córrego e da linha férrea que atravessam o terreno. Escolas e igrejas abrangem a maior parte dos usos institucionais, mas como destaque desse uso podemos citar o hospital de base, que apesar de umas quadras a frente não deixa de ter um impacto significativo tanto no entorno quanto no centro, e, sendo classificado como um grande equipamento, sua movimentação causa grande efeito na cidade. As áreas comerciais se encontram voltadas para as avenidas, ou próximas a elas, se beneficiando da grande movimentação do local (figura 38).

Figura 38 - Mapa de uso e ocupação do solo



Fonte: Elaborado pelo autor

Divididos entre áreas com pouco adensamento, ou até inexistente, e áreas com grandes cheios a área de intervenção se mostra um local com grandes possibilidades. Podemos citar como razão para a falta de construções em grande parte do espaço o córrego que atravessa o terreno, juntamente com a linha férrea, uma vez que a densidade vai se desfazendo ao se aproximar das restrições, que não poderiam ser simplesmente movidas ou modificadas sem causar grande impacto na cidade (figura 39).

Figura 39 - Mapa de cheios e vazios



Fonte: Elaborado pelo autor

Por se tratar de uma porção da região central da cidade o fluxo, principalmente das avenidas, que são responsáveis por ligar partes da cidade e por ser o único acesso da região sudeste para o centro, se mostra intenso, principalmente nos horários de pico, mas as dificuldades já começam do meio da tarde para o final. Em contrapartida algumas vias passam quase que despercebidas, por não representarem um acesso tão significativo são utilizadas quase que predominantemente por quem mora no local, ou, raramente, como tentativa de fuga da intensidade do trânsito (figura 40).

Figura 40 - Mapa de fluxos do sistema viário



Fonte: Elaborado pelo autor

A área conta com uma vegetação densa, principalmente nos seus vazios, que circundam o córrego, formando sua mata ciliar. Quanto ao mobiliário, na questão dos semáforos, podemos analisar que existe um investimento e uma preocupação quanto ao trânsito nessa área, sobretudo atualmente, quando o sistema viário da área foi completamente modificado e a inserção dos semáforos tornou possível uma pequena melhoria. As faixas de pedestre são encontradas principalmente nos locais de fluxo mais intenso, já os pontos de ônibus são poucos, e apesar da área servir como uma entrada para a região central, que funciona basicamente como o terminal de circulares de Bauru, a quantidade pode não satisfazer as pessoas que estão na região, por mais que ela seja, em maior parte, ocupada pela travessia de automóveis (figura 41).

Figura 41 - Mapa de mobiliário



Fonte: Elaborado pelo autor

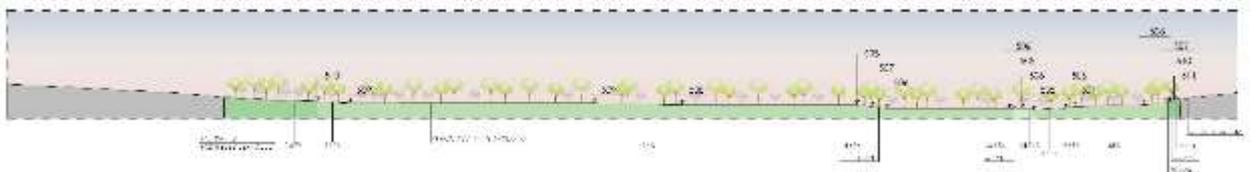
O terreno se mostra pouco acidentado em sua porção central, chegando até o córrego com uma inclinação baixa. A topografia passa a ser mais acidentada à medida que se chega nas vias, onde se tem uma proximidade maior das curvas, gerando um aumento significativo na inclinação. O terreno da esquerda se mostra bem acidentado, por ser um espaço menor, com uma diferença de nível de 16 metros (figuras 42 e 43).

Figura 42 - Mapa topográfico



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 43 - Corte Topográfico



Fonte: Elaborado pelo autor

5 PROPOSTA PROJETUAL

Para a concepção da ideia do projeto foi analisada a topografia do terreno, sendo pensada para se usar a favor da proposta. Em um primeiro momento a ideia era criar uma conexão subterrânea que servisse de contraponto para os dois viadutos lindeiros ao terreno, cuja prioridade são automóveis, e a circulação de pedestres através deles se mostra quase como um obstáculo.

Por ser um terreno com uma inclinação baixa, e tendo pontos mais acidentados nas extremidades, a ideia foi modificada, a ligação, então, passa a ser feita por uma passarela, que liga os pontos mais altos de cada terreno, e fica elevada em relação ao terreno.

A proposta de criar um acesso subterrâneo não foi descartada totalmente, mas modificada, se tornando um acesso direto ao subterrâneo do complexo.

A partir destes pontos e acesso foram concebidos os edifícios, sendo colocados na implantação e adaptados a fazer parte da passarela, que serve como linha de raciocínio para a implantação.

O terreno menor, cuja topografia é mais acidentada, abriu a possibilidade de criar um edifício semienterrado, no qual os acessos se dão tanto pelo nível mais baixo quanto pelo mais alto, que se torna um terraço jardim.

Figura 44 - IMPLANTAÇÃO



Fonte: Elaborado pelo autor

Foi adequado ao projeto o respectivo programa de necessidades:

Figura 45 – PROGRAMA DE NECESSIDADES

PROGRAMA DE NECESSIDADES		
AMBIENTE		ÁREA (M ²)
CULTURAL		
1	GALERIA 01	346,46
2	GALERIA 02	1256,82
3	GALERIA 03	2.002,71
4	ANFITEATRO	2746,50
INSTITUCIONAL		
5	TÉRREO	1990,59
ADMINISTRATIVO		
6	TÉRREO	1373,26
CONVIVÊNCIA		
7	PRAÇA 01	4736,08
8	PRAÇA 02	726,87
9	PRAÇA 03	2167,40
10	PRAÇA 04	11549,97
ESTACIONAMENTO		
11	ESTACIONAMENTO 01	39 VAGAS
12	ESTACIONAMENTO 02	138 VAGAS
PAISAGISMO		
	CANTONIOS	
	ESPELHO D'ÁGUA	
	ÁRVORE PORTE PEQUENO	
	ÁRVORE PORTE MÉDIO	
	ÁRVORE PORTE GRANDE	
	ÁRVORES ORNAMENTAIS	
ACESSOS		
	PEDESTRES	
	VEÍCULOS	

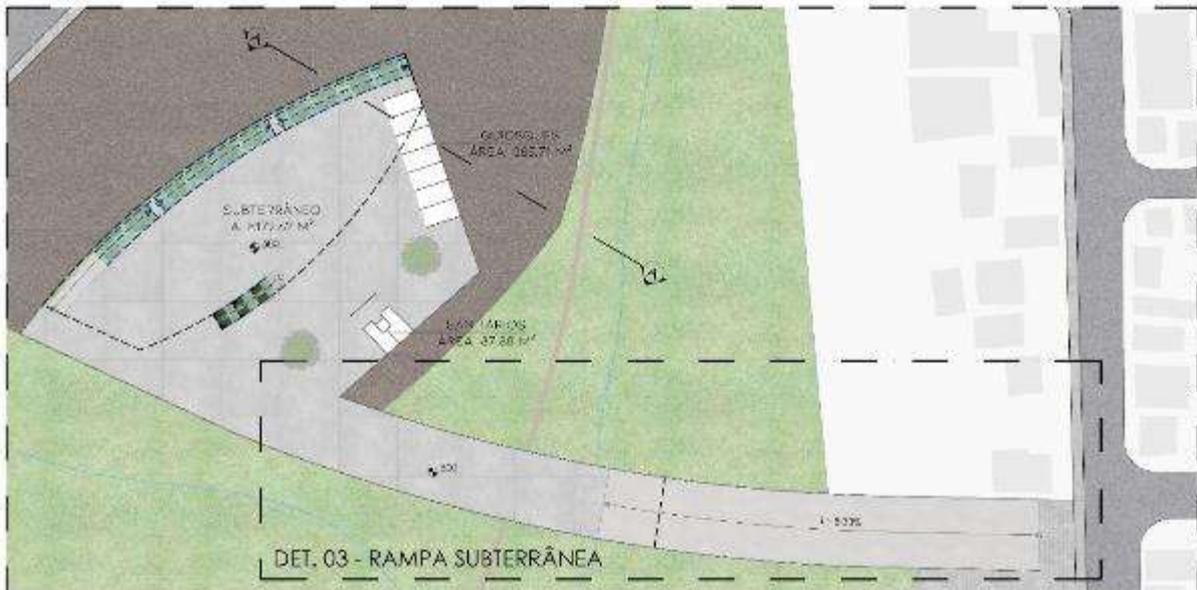
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 46 – DETALHE 01: COBERTURA



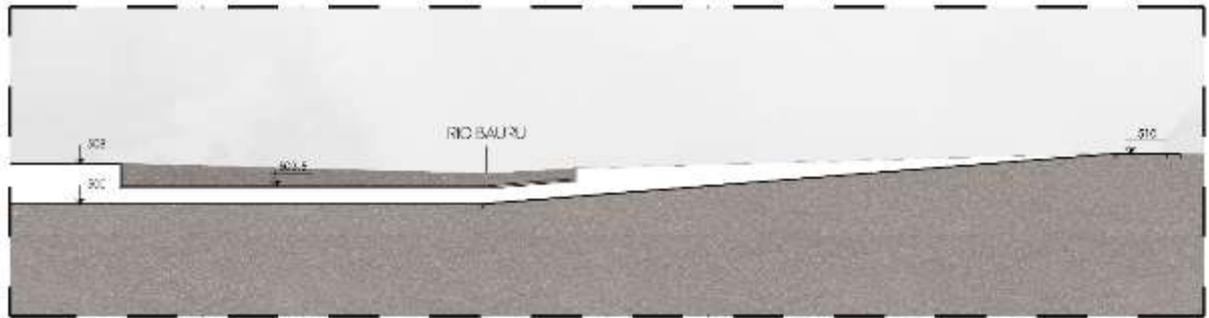
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 47 – DETALHE 02: SUBTERRÂNEO



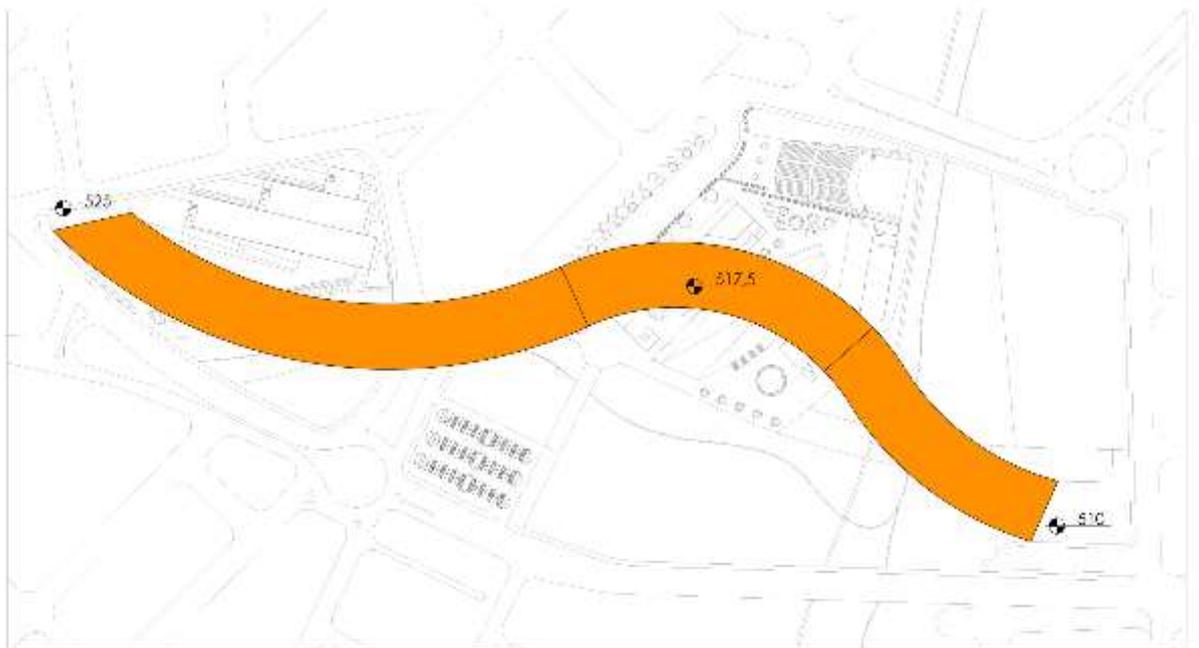
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 48 – DETALHE 03: RAMPA SUBTERRÂNEA



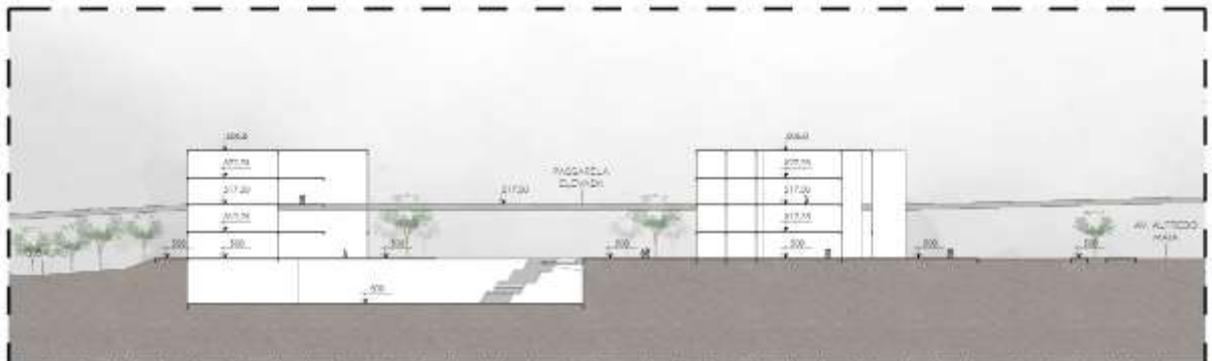
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 49 – PASSARELA: IMPLANTAÇÃO ESQUEMATICA



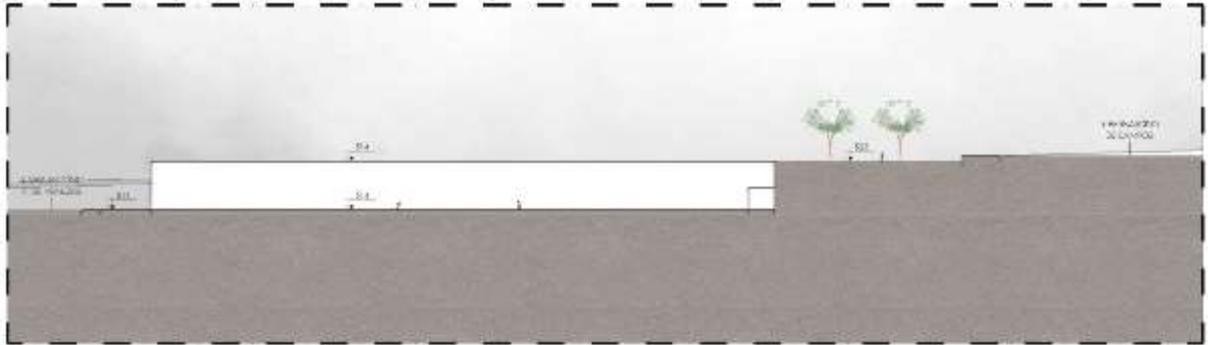
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 50 – CORTE AA



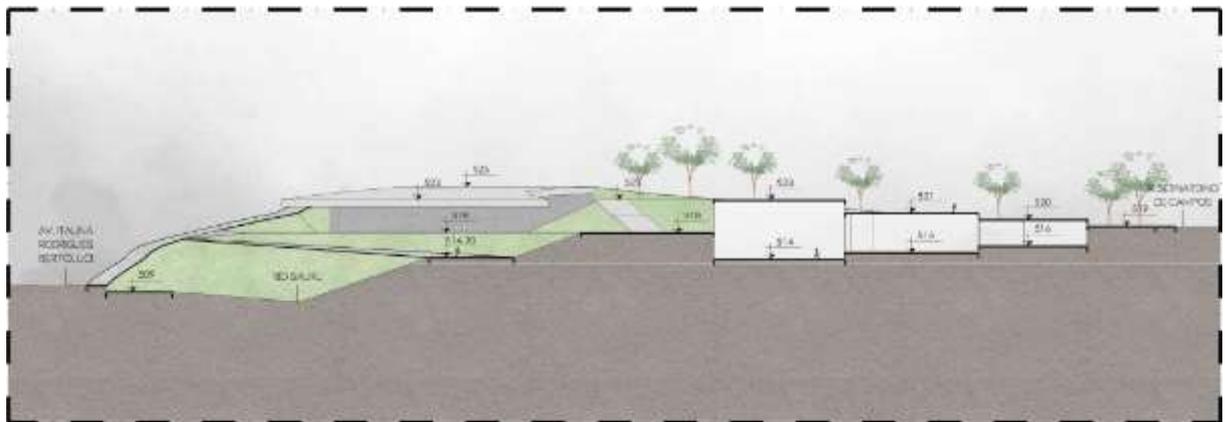
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 51 – CORTE BB



Fonte: Elaborado pelo autor

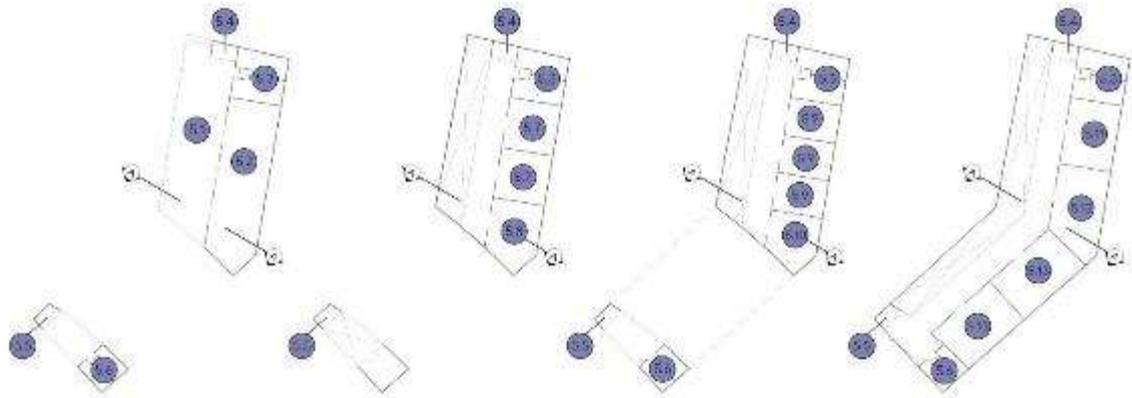
Figura 52 – CORTE CC



Fonte: Elaborado pelo autor

O projeto comporta dois edifícios, com 4 pavimentos cada, sendo um voltado inteiramente para a área institucional, e o outro para questões administrativas, como mostrados nas imagens (figuras 51 e 53) e seus respectivos programas de necessidades (figuras 52 e 54).

Figura 53 – EDIFÍCIO INSTITUCIONAL: PLANTAS



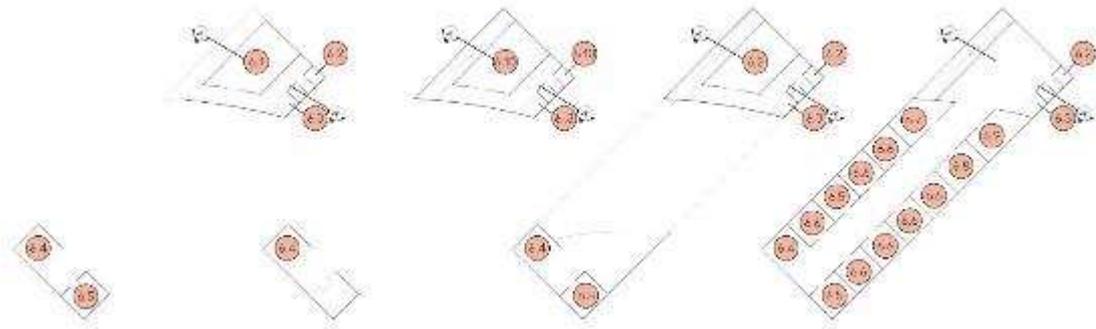
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 54 – EDIFÍCIO INSTITUCIONAL: PROGRAMA DE NECESSIDADES

PROGRAMA DE NECESSIDADES		
	AMBIENTE	ÁREA (M ²)
INSTITUCIONAL		
5.1	PÁTIO	765,71
5.2	SALA ERIA	689,22
5.3	SANITÁRIOS 01	197,56
5.4	CIRC. VERTICAL 01	31,61
5.5	CIRC. VERTICAL 02	26,24
5.6	SANITÁRIOS 02	87,76
5.7	ESTÚDIO DE CRIAÇÃO 2D	291,68
5.8	ESTÚDIO DE MARKETING	209,90
5.9	ESTÚDIO DE AUDIOVISUAL	158,82
5.10	ESTÚDIO DE ANIMAÇÃO 3D	206,91
5.11	CÂMARA DE IMPRESSÃO	281,01
5.12	ESTÚDIO DE MAQUETES E ESCULTURAS	346,67
5.13	ESTÚDIO DE R.A. E R.V.	326,25

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 55 – EDIFÍCIO ADMINISTRATIVO: PLANTAS



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 56 – EDIFÍCIO ADMINISTRATIVO: PROGRAMA DE NECESSIDADES

PROGRAMA DE NECESSIDADES		
	AMBIENTE	ÁREA (M ²)
ADMINISTRATIVO		
61	RECEPÇÃO	214,20
62	SANITÁRIOS 01	42,78
63	CIRC. VERTICAL 01	28,90
64	CIRC. VERTICAL 02	104,01
65	SANITÁRIOS 02	97,25
66	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 01	103,03
67	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 02	144,62
68	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 03	125,88
69	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 04	158,76
69	RECEPÇÃO	316,75

Fonte: Elaborado pelo autor

A passarela, além de criar uma conexão entre esses espaços, pode ser vista como uma intervenção urbana, cujo resultado seria de total significado para o local, contribuindo para o uso do local e dos caminhos para todos passarem.

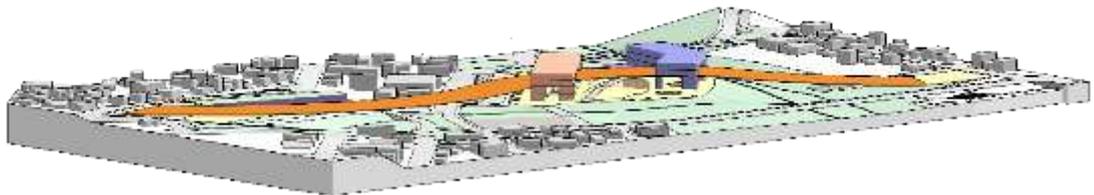
A partir desta passarela o projeto foi desenvolvido. Dando prioridade a manter a passarela, os demais edifícios foram concebidos de modo a encaixar no desenho e concretizar a proposta de interconexão (figuras 57, 58 e 59).

Figura 57 – Volumetria 01



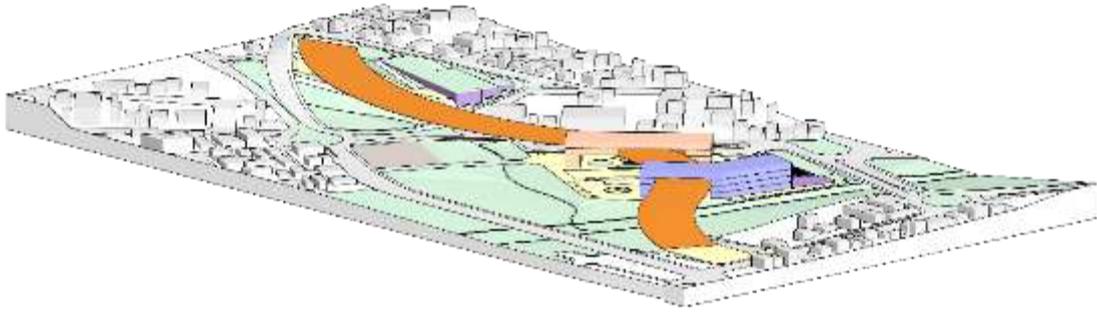
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 58 – Volumetria 02



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 59 – Volumetria 03



Fonte: Elaborado pelo autor

6 ANTEPROJETO

Tendo como conceito a conexão urbana, o partido aplicado traz a criação de uma passarela elevada, como contraponto aos viadutos adjacentes à área, fornecendo um espaço livre para pedestres e conectando os edifícios de cada complexo.

Como podemos observar na Implantação (figura 60), o projeto é separado em dois núcleos, complexo 01 e complexo 02, unidos pela passarela, o próprio conceito que guiou o projeto. Inteiramente, além dos complexos, a implantação mostra outros aspectos importantes que compõe o projeto, como o estacionamento, voltado para atender todas as atividades inclusas no projeto, e o anfiteatro, especificados no programa de necessidades (figura 61).

Figura 60 - Implantação Anteprojeto



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 61 - Programa de Necessidades Implantação

PROGRAMA DE NECESSIDADES		
AMBIENTE		ÁREA (M ²)
COMPLEXO 01		
1	EDIFÍCIO GALERIA 01	5.097,890
2	EDIFÍCIO GALERIA 02	3.550,60
3	ÁREA VERDE 01	247,80
4	ÁREA VERDE 02	1.727,25
5	ACESSO 01 - TRAVESSIA	460,75
6	PRACA	250,20
COMPLEXO 02		
7	ESTACIONAMENTO	1.790,59
8	ESTACIONAMENTO ALÇA	1.507,58
9	EDIFÍCIO ADMINISTRATIVO	3.724,20
10	EDIFÍCIO INSTITUCIONAL	3.108,29
11	ANFITEATRO	3.692,38
12	PÁTIO	1.4012,10
13	ACESSO 02 - TRAVESSIA	2.167,40
TRAVESSIA		
14		36.365,78

▶ ACESSO PEDESTRES ▶ ACESSO VEÍCULOS

Fonte: Elaborado pelo autor

Além do programa foi elaborada, também, uma tabela de paisagismo, especificando as espécies de vegetação a alocando-as no projeto (figura 62).

Figura 62 - Paisagismo Implantação

PAISAGISMO				
	BÓME PEREIRA	NOME CIENTÍFICO	FORTE	ALTURA (M)
	CEBRELIHA	CEPHALOPHYLLIUM PENTAPHYLLUM SERRATUM	GRANDE	9 A 12
	PAU FERRO	CASIPUARIA LACTIFLORA	GRANDE	12
	MORANGO DE COELHO	MELASTOMA PARVIFLORA	MÉDIO	4 A 6
	PATA DE GALO	ALOUPEIA BREVIFLORA	MÉDIO	4 A 9
	PIRE DE JARDIM	TECOMA STANS	PEQUENO	3
	PALMEIRA DE FÊNIX	ROSTKOSCHIA SPERMATOPHYTES	GRANDE	12
	PALMEIRA AZUL	RAVAGADORA INDICA	GRANDE	12
	ARECA BARBEI	CYRUS LUTEESCENS	PEQUENO	3 A 5
	CLIBEA	CLIBEA FLORIBUNDA	ARBUSTO	1 A 2

Fonte: Elaborado pelo autor

O complexo 01 é composto exclusivamente por um edifício galeria semienterrado (figura 63) voltado para exposições e pelo acesso a passarela, com

acessos diretos ao interior das construções e às coberturas, que ao serem projetadas como terraços jardins se tornam praças a serem ocupadas.

Figura 63 - Complexo 01 Planta



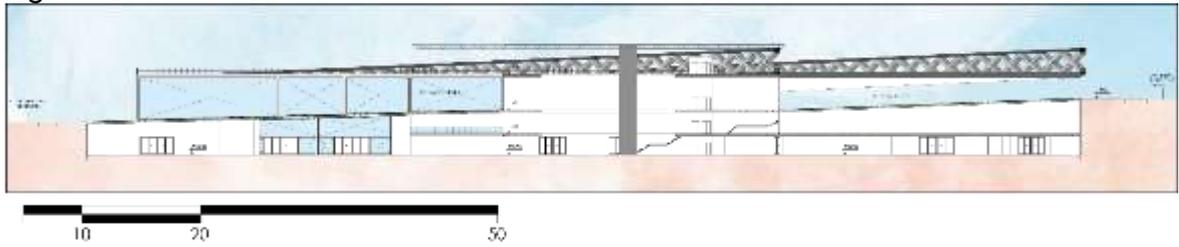
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 64 - Programa Complexo 01
PROGRAMA DE NECESSIDADES

	AMBIENTE	ÁREA (M ²)
COMPLEXO 01		
1	TERRAÇO JARDIM 01	5.087.850
2	TERRAÇO JARDIM 02	3.580.800
3	TERRAÇO JARDIM - RAMPA 01	247.800
4	TERRAÇO JARDIM - RAMPA 02	1727.250
5	CIRCULAÇÃO VERTICAL	460.750

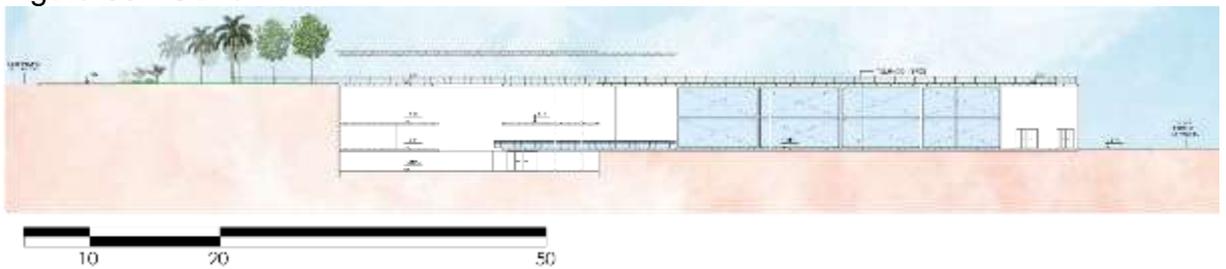
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 65 - Corte A



Fonte: Elaborado pelo autor

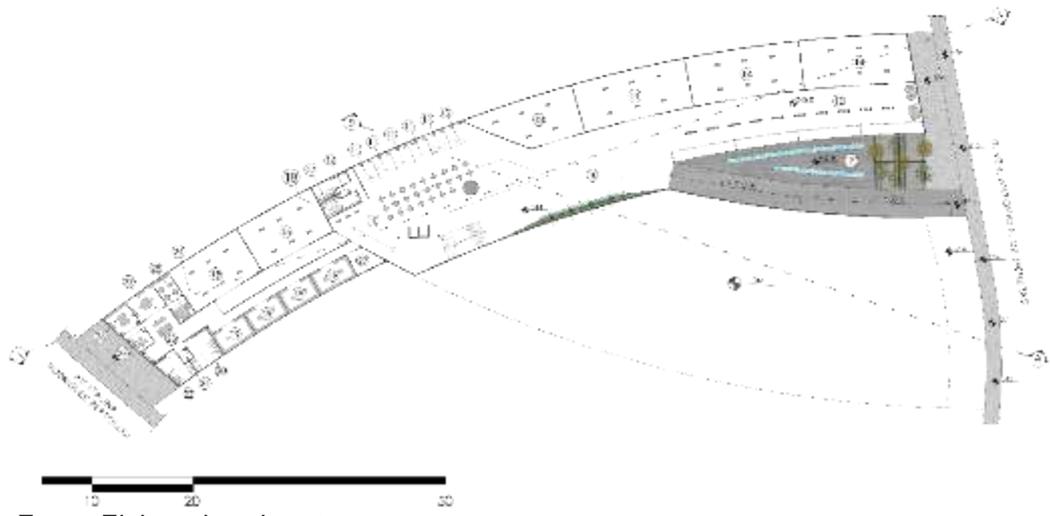
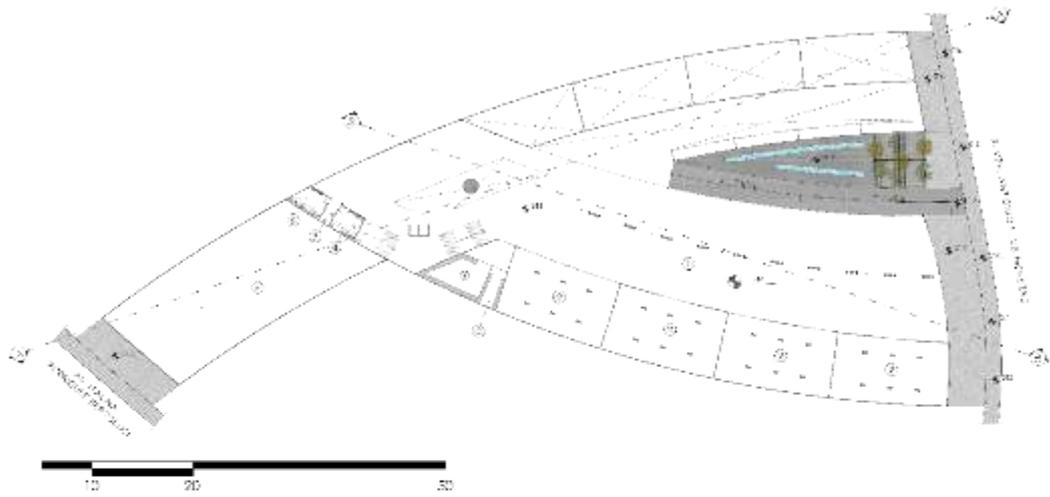
Figura 66 - Corte B



Fonte: Elaborado pelo autor

Em sua planta interna (figura 67), o edifício galeria possui espaços de exposição, sejam eles abertos ou fechados, previstos para abrigar exposições digitais sejam elas visuais, imersivas ou interativas, além de contar com uma praça de alimentação, central de controle técnico, depósitos e área administrativa em seu programa (figura 68).

Figura 67 - Edifício Galeria Plantas



Fonte: Elaborado pelo autor

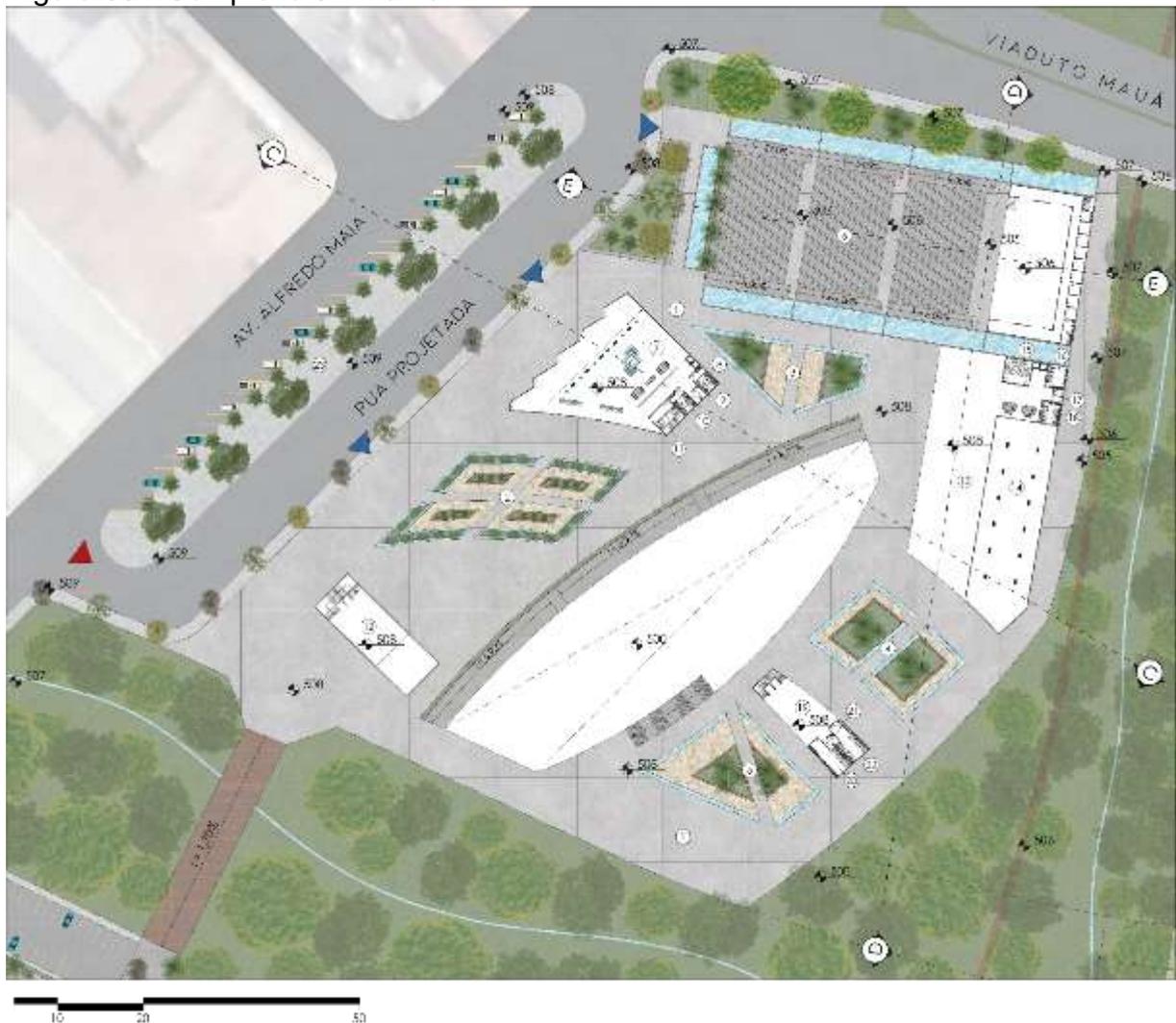
Figura 68 - Programa Edifício Galeria

PROGRAMA DE NECESSIDADES		
	AMBIENTE	ÁREA (M²)
EDIFÍCIO GALERIA 01		
1	ÁREA DE CONVIVÊNCIA	1/12.050
2	SALA DE EXPOSIÇÃO VISUAL	286,25
3	CONTROLE TÉCNICO	22,70
4	DEPÓSITO	74,90
5	ÁREA TÉCNICA	695,30
6	BHO MASC	28,85
7	BHO PCD	5,10
8	BHO FEM	20,60
EDIFÍCIO GALERIA 02		
9	PRAÇA	645,90
10	ÁREA DE CONVIVÊNCIA	15,95
11	BOX 01	16,00
12	BOX 02	24,65
13	SALA DE EXPOSIÇÃO IMERSIVA 01	58,13
14	SALA DE EXPOSIÇÃO IMERSIVA 02	218,45
15	SALA DE EXPOSIÇÃO INTERATIVA 02	30,8
16	BHO PCD 01	4,40
17	BHO MASC 01	21,65
18	BHO FEM 01	21,65
19	DEPÓSITO	33,95
20	BHO FEM 02	36,70
21	BHO PCD 02	5,15
22	BHO MASC 02	29,90
23	RECEPÇÃO - ADMINISTRATIVO	27,80
24	SALA DE DESCANSO	12,00
25	DIRETORIA	13,35
26	ESCRITÓRIO	24,90
27	SALA DE REUNIÃO	31,30
28	COZINHA	19,30
29	CONTROLE TÉCNICO	21,95

Fonte: Elaborado pelo autor

O complexo 2 (figura 69) por sua vez possui um programa (figura 70) mais complexo, formado por dois edifícios, um institucional e um administrativo, um anfiteatro e um pavimento subterrâneo, criado como um átrio no pavimento principal do complexo.

Figura 69 - Complexo 02 Planta



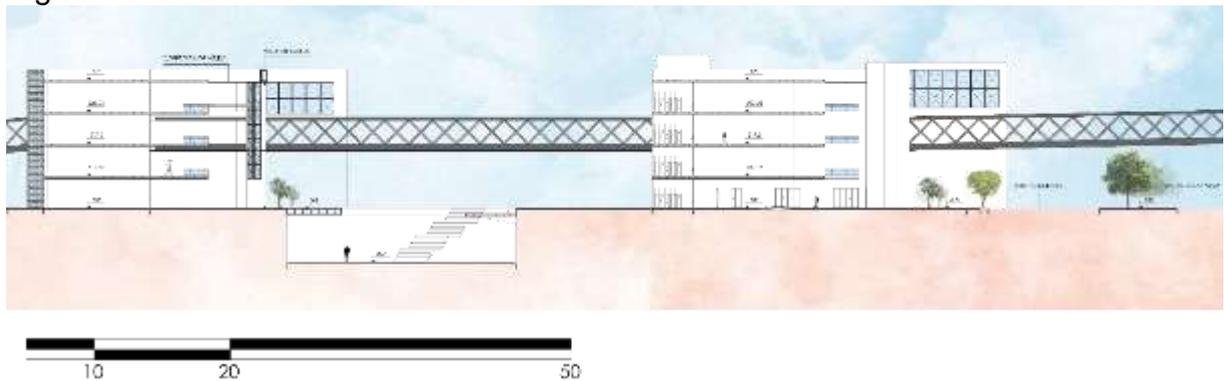
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 70 - Programa Complexo 02

COMPLEXO 2		
AMBIENTE		ÁREA (M ²)
PÁTIO		
1	ÁREA LIVRE	16.012,100
2	JARDIM 01	795,23
3	JARDIM 02	434,50
4	JARDIM 03	583,55
5	JARDIM 04	601,00
ANFITEATRO		
6		3892,38
EDIFÍCIO ADMINISTRATIVO - TÉRREO		
7	RECEPÇÃO GERAL	745,10
8	BHO MASC	22,35
9	BHO PCD	9,00
10	BHO FEM	22,35
11	CIRCULAÇÃO VERTICAL 01	33,90
12	CIRCULAÇÃO VERTICAL 02	216,35
EDIFÍCIO INSTITUCIONAL - TORREO		
13	ÁREA DE CONVIVÊNCIA	
14	GALERIA	664,25
15	CIRCULAÇÃO VERTICAL 01	33,58
16	BHO MASC 01	23,85
17	BHO PCD 01	6,75
18	BHO FEM 01	23,85
19	CIRCULAÇÃO VERTICAL 02	25,50
20	BHO MASC 02	41,75
21	BHO PCD 02	7,50
22	BHO FEM 02	47,75
ESTACIONAMENTO - ALÇA		
23		1607,68

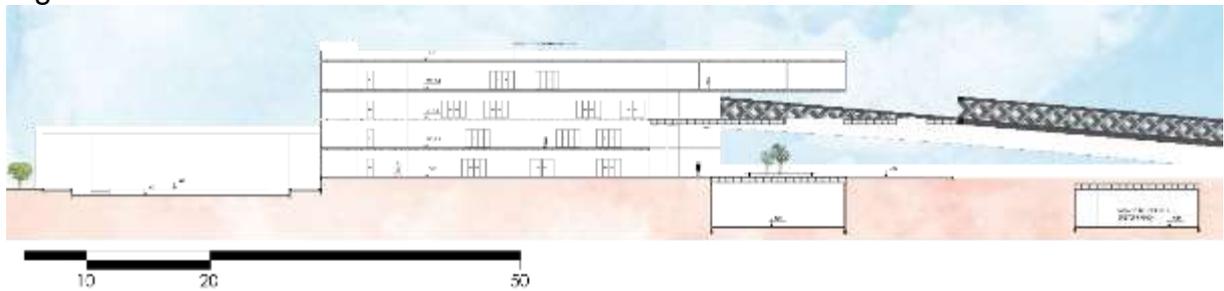
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 71 - Corte C



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 72 - Corte D



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 73 - Corte E

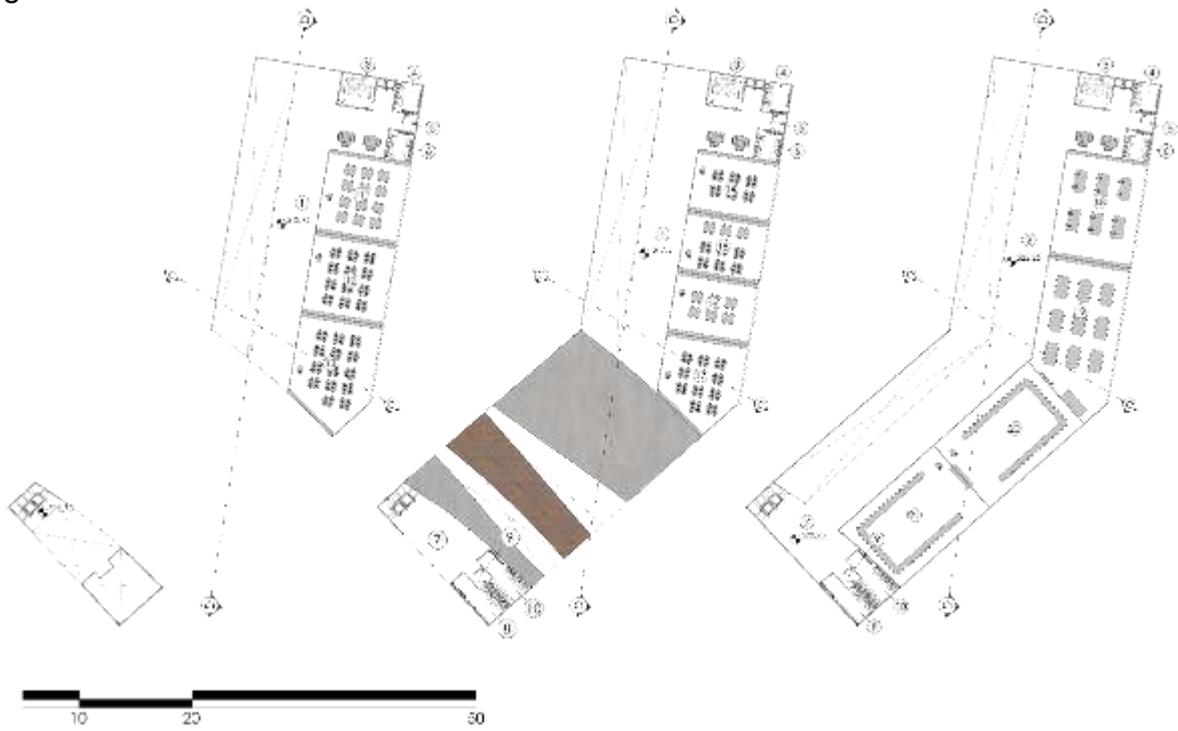


Fonte: Elaborado pelo autor

O Edifício Institucional (figura 74) foi projetado com a finalidade de ser um espaço de aprendizado e experiência, com estúdios e laboratórios em seu programa (figura 76) que exploram as oportunidades oferecidas pela arte digital.

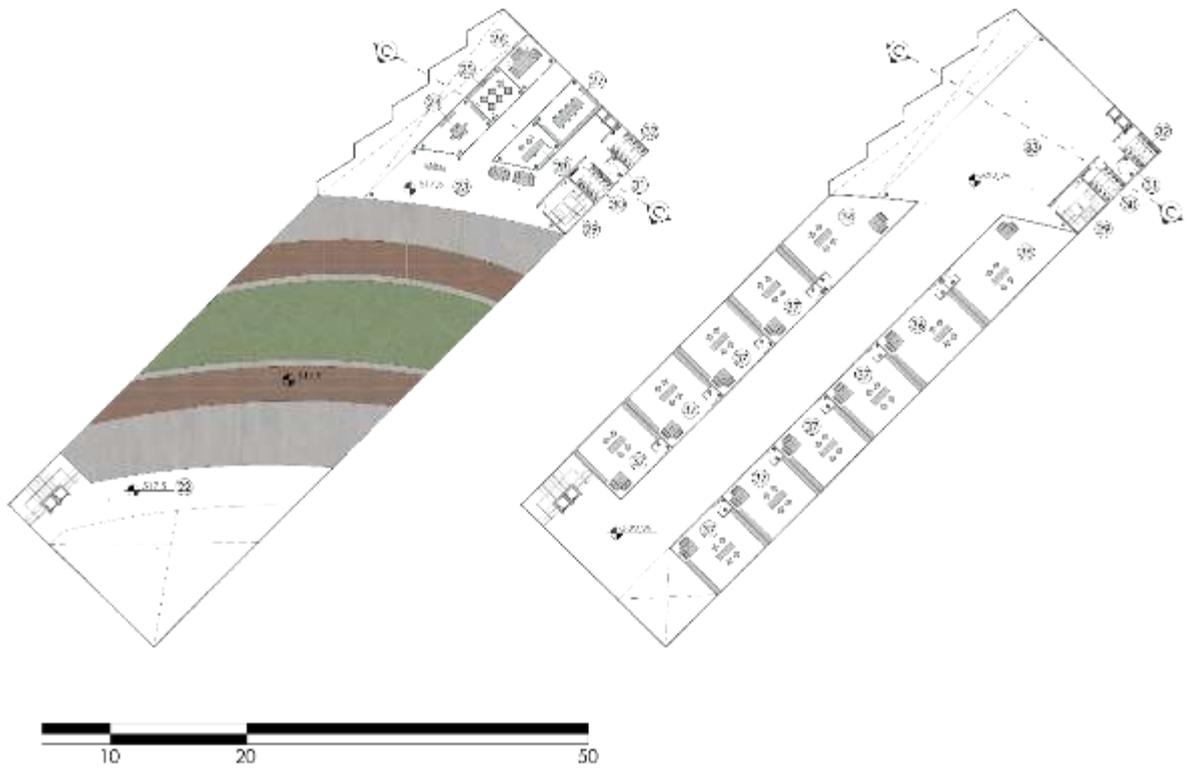
Já Edifício Administrativo (figura 75), além de abrigar a administração geral do complexo também dispõe em seu programa (figura 76) salas equipadas para gravações, reuniões, *coworking*, entre demais atividades, atendendo não somente os usuários do instituto como toda a população da cidade.

Figura 74 - edifício Institucional



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 75 - edifício Administrativo



Fonte: Elaborado pelo autor

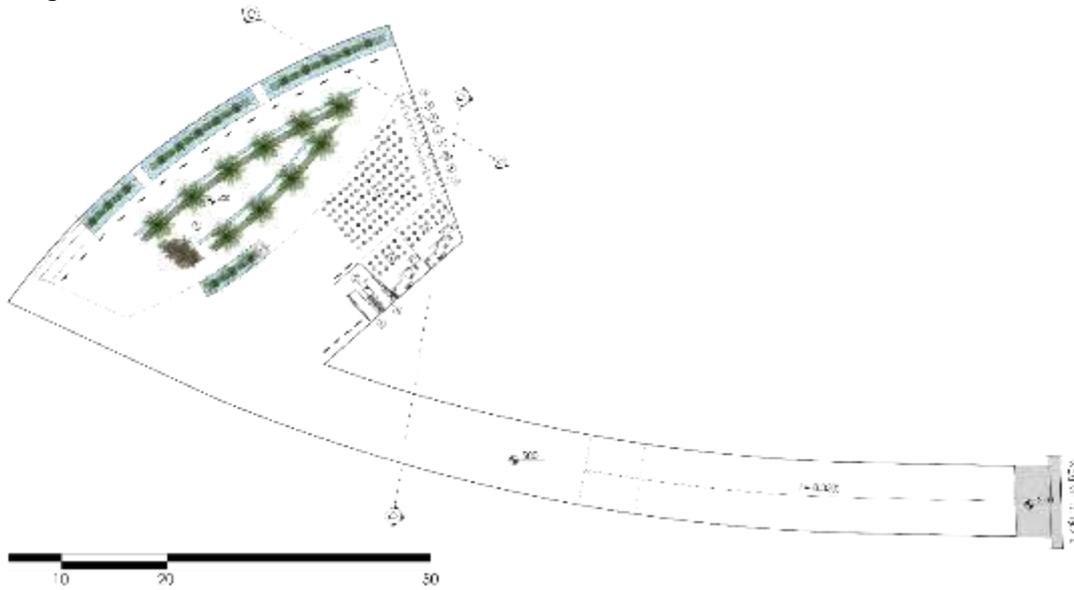
Figura 76 - Programa Edifício Institucional e Edifício Administrativo

AMBIENTE		ÁREA (M ²)
EDIFÍCIO INSTITUCIONAL		
1	MEZANINO 01	432,480
2	MEZANINO 02	724,98
3	CIRCULAÇÃO VERTICAL 01	33,70
4	BHO MASC 01	19,85
5	BHO FEM 01	9,00
6	BHO MASC 02	20,60
7	CIRCULAÇÃO VERTICAL 02	5,10
8	BHO FEM 02	10,60
9	BHO FEM 03	7,50
10	BHO FEM 02	20,60
11	ESTÚDIO DE CRIAÇÃO DESENHO À MÃO LIVRE	270,50
12	ESTÚDIO DE CRIAÇÃO 2D	200,60
13	ESTÚDIO DE CRIAÇÃO MARKETING	252,35
14	ESTÚDIO DE CRIAÇÃO ANIMAÇÃO 3D E MOTION DESIGN	154,45
15	ESTÚDIO DE AUDIOVISUAL ROTISCOP E SONORIZAÇÃO	154,45
16	ESTÚDIO DE AUDIOVISUAL FOTOGRAFIA	154,45
17	ESTÚDIO DE AUDIOVISUAL EDIÇÃO	200,40
18	UTILITÁRIO GRÁFICA	275,30
19	ESTÚDIO DE CRIAÇÃO MAGNETES E ESCULTURAS	340,15
20	ESTÚDIO DE IMERSÃO REALIDADE AUMENTADA	327,10
21	ESTÚDIO DE IMERSÃO REALIDADE VIRTUAL	327,10
EDIFÍCIO ADMINISTRATIVO		
22	CIRCULAÇÃO VERTICAL 01	294,25
23	RECEPÇÃO - ADMINISTRATIVO	158,49
24	SALA DE REUNIÃO	45,45
25	COZINHA	34,90
26	SALA DE DESCANSO	35,80
27	ESCRITÓRIO	25,35
28	DESPORTIVA	37,00
29	CIRCULAÇÃO VERTICAL 02	33,70
30	BHO FEM	21,40
31	BHO FEM	9,00
32	BHO MASC	21,40
33	MEZANINO	429,00
34	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 01	143,00
35	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 02	153,75
36	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 03	126,40
37	ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO 04	102,60

Fonte: Elaborado pelo autor

O pavimento subterrâneo possui um amplo pátio de entrada, com acesso direto pela Rua Célio Daibem.

Figura 77 – Subterrâneo



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 78 - Programa Subterrâneo

PROGRAMA DE NECESSIDADES

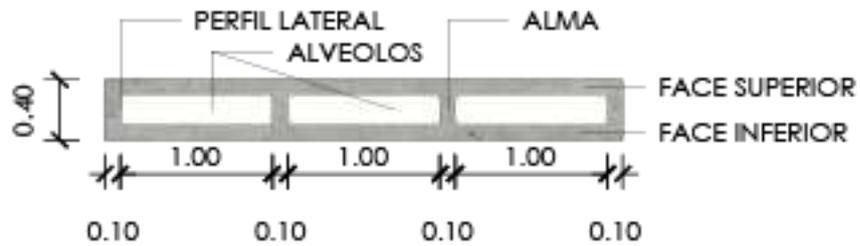
	AMBIENTE	ÁREA (M ²)
SUBTERRÂNEO		
1	PÁTIO	267.000
2	PRAÇA DE ALIMENTAÇÃO	699.700
3	BOX	15.650
4	RESTAURANTE 01	198.170
5	RESTAURANTE 02	228.100
6	BHO MASC	42.200
7	BHO PCD	7.500
8	BHO FEM	42.200

Fonte: Elaborado pelo autor

Quanto a algumas soluções técnicas, os edifícios foram projetados com vãos extensos, e para vencê-los foram utilizadas lajes alveolares, com 40 centímetros de

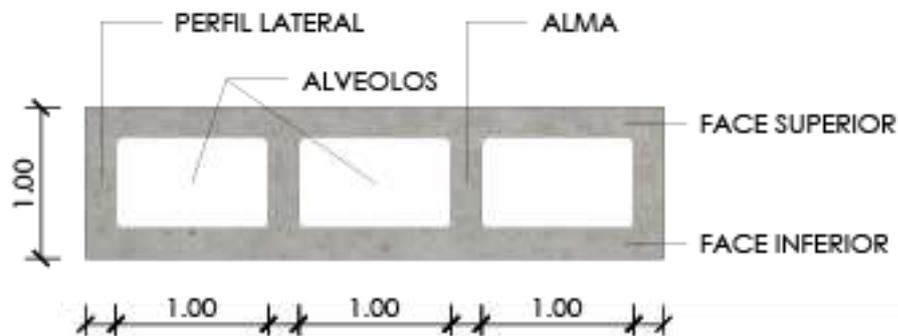
espessura para os pavimentos elevados (figura 79) e com um metro para o pavimento subterrâneo (figura 80).

Figura 79 - Detalhamento Laje Alveolar 40cm



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 80 - Detalhamento Laje Alveolar 1m



Fonte: Elaborado pelo autor

Podemos ter uma melhor visão do projeto ao analisar a volumetria. Das fachadas dos edifícios, o edifício galeria (figura 81), o administrativo (figura 82) e o institucional, mostrando o acesso direto pela passarela (figura 83) e a vista do interior do complexo (figura 84).

Figura 81 - Fachada Edifício Galeria



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 82 - Fachada Edifício Administrativo



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 83 - Fachada Edifício Institucional



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 84 - Fachada 2 Edifício Institucional



Fonte: Elaborado pelo autor

No complexo 01 podemos observar algumas imagens externas, como o acesso ao nível subterrâneo (figura 85), o terraço jardim (figura 86), o acesso ao edifício diretamente da calçada que passa por baixo da passarela (figura 87 e 88), e o nível mais alto do edifício, onde se encontra a cobertura em estrutura espacial (figura 89).

Figura 85 - Nível Subterrâneo Edifício Galeria



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 86 - Terraço Jardim



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 87 - Acesso Calçada



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 88 - Terraço Sob a Passarela



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 89 - Cobertura em Estrutura Espacial



Fonte: Elaborado pelo autor

Além das externas, ainda deste mesmo edifício, podemos ter uma melhor percepção do espaço de exposição interno (figuras 90 e 91) e do átrio que conecta todos os pavimentos (figura 92).

Figura 90 - Edifício Galeria Interno 01



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 91 - Edifício Galeria Interno 02



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 92 - Átrio Central



Fonte: Elaborado pelo autor

Para o complexo 02 foram elaboradas imagens de alguns acessos (figuras 93 e 94), vistas da rua (figura 95), do interior entre os edifícios (figuras 95, 97 e 98) e do anfiteatro (figura 99).

Figura 93 - Acesso Lateral Complexo 02



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 94 - Acesso Estacionamento



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 95 - Vista Rua 01



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 96 - Pátio Complexo 01



Figura 97 - Subterrâneo e Passarela



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 98 - Acesso Passarela Estacionamento



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 99 - Anfiteatro



Fonte: Elaborado pelo autor

Por fim, temos algumas imagens representando o interior dos edifícios (figuras 100, 101 e 102) e a o caminho da passarela (figuras 103, 104, 105 e 106).

Figura 100 - Térreo Edifício Institucional



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 101 - 2º Pavimento Edifício Institucional



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 102 -Recepção Edifício Administrativo



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 103 - Encontro Passarela e Edifício Institucional



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 104 - Passarela Sobre o Pátio



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 105 - Passarela com Acesso ao 3º Pavimento do Edifício Institucional



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 106 - Caminho Passarela



Fonte: Elaborado pelo autor

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa conclui-se que a cultura é de total importância para a população, bem como sua evolução, que através dos resultados obtidos se mostra constante, e cada vez mais rápida.

De modo específico, propõe-se uma maior facilidade de acesso à cultura, com a implantação de um Instituto Cultural próximo ao centro da cidade. Voltado especificamente para as artes digitais, que atualmente movimenta tanto o mercado, o entretenimento e as comunicações.

Além do viés teórico, ou seja, a disponibilização de cursos, estúdios e exposições que aproximam as pessoas do mundo virtual, bem como as inserem nele, também é proposto uma perspectiva prática, pois ao analisar o entorno e, principalmente, o fluxo viário do local, percebe-se a ausência de passagens e vias que priorize, ou ao menos, permitam uma passagem confortável do pedestre. Esta perspectiva se concretiza em uma passarela, intervindo na área escolhida, conectando os extremos de cada terreno, como contraponto aos viadutos que rodeiam a área de intervenção.

Com estas duas linhas de pensamento se encontrando o Instituto traria um novo ar ao local, tornando-o mais seguro e confortável para pedestres, renovando o que atualmente é um local com diversas construções antigas e, muitas delas, abandonadas.

Finalizando com o Anteprojeto, a proposta implica em um espaço que dissemine a cultura digital na cidade e a incentive, oferecendo cursos, workshops, apresentações, exposições e ambientes que tornem possível tal evolução.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Aires. **O que é arte?** Crítica, v. 7, 2015.

Arte, diversidade e cultura a gente encontra em Bauru, **Olive Comunicação**, 2018. Disponível em: <<https://olivecomunicacao.com.br/arte-bauru-diversidade-cultura/>>. Acessado em 8 Jun 2021.

Bauru teve seu desenvolvimento marcado pela Estrada de Ferro Sorocabana. **Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo**, 17 de Maio 2010. Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/noticia/?id=262291>>. Acessado 08 de Jun 2021.

CARNEIRO, G., TRAMONTANO, M **Para além do computador**. VI Rus , São Carlos, n.2, 2 sem. 2009. Disponível em <http://www.nomads.usp.br/virus/v2/html/artigos_nomads/carneiro.php>. Acessado em 17/11/2021.

Centro Cultural UFMG e Palácio das Artes. 2012. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-90070/centro-de-cultura-digital-ccd-slash-at103>>. Acessado 16 Mar 2021.

Centro de Cultura Digital CCD / at103. **ArchDaily**, Brasil, 05 Jan 2013. ArchDaily Brasil.

CHKLOVSKI, Victor et al. **A arte como procedimento**. Teoria da literatura: formalistas russos. Porto Alegre: Globo, 1973.

CONCEIÇÃO, Henrique Silva. A desmistificação da arte digital: um estudo sobre a origem do termo, discussões e seu uso no âmbito da arte, **Cines Contemporâneos**, 2020. Disponível em: <<https://cinescontemporaneos.wordpress.com/2020/06/03/arte-digital/>>. Acessado em 08 Jun 2021.

DE SOUZA, Hely Rodrigues Vieira. **Espaço cultural, espaço público**: estudo sobre as políticas culturais brasileiras e as relações de poder nos espaços Lagoa do Nado, Centro Cultural UFMG e Palácio das Artes. 2012.

Escola de Arte Glassell / Steven Holl Architects. **ArchDaily**, Brasil, 27 Mai 2018. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/895227/escola-de-arte-glassell-steven-holl-architects>. Acessado 16 Mar 2021.

ESPOLADOR, Thais Cristina; BORGES, Fabrícia D. C. M. F. **Centro Cultural**: Evolução e importância no Brasil. *Colloquium Socialis, Presidente Prudente*, v. 02, p.636-641, n. Especial 2, Jul/Dez, 2018.

GABRIEL, Martha Carrer Cruz. **Arte transmídia na era digital**. 2012. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

GARCÍA, Felipe. O consumo de cultura em Bauru. **Repórter UNESP**, Bauru, 26 Set 2014. Disponível em: <http://reporterunesp.jor.br/2014/09/26/bauru-esta-aprendendo-a-consumir-cultura/>. Acessado em 8 Jun 2021.

Horvitz Hall / GUND Partnership. **Archdaily**. 20 Nov 2013. ArchDaily. Disponível em: <https://www.archdaily.com/449791/horvitz-hall-gund-partnership>. Acessado em 16 Mar 2021.

KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. Realidade virtual e aumentada: conceitos, projeto e aplicações. In: **Livro do IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis (RJ), Porto Alegre: SBC**. 2007.

LIESEN, Maurício. **Navegando na ciberarte**: notas sobre arte e imaginário na contemporaneidade. *Revista Eletrônica de Ciências Sociais*, n, 2005.

M17 Contemporary Art Center Rethinking / Dmytro Aranchii Architects. **ArchDaily**, 28 de agosto de 2019. Disponível em: <https://www.archdaily.com/923819/m17-contemporary-art-centre-rethinking-dmytro-aranchii-architects>. Acessado em 16 MAR de 2021.

MARCOS, Adérito Fernandes. **Artefacto computacional**: elemento central na prática artística em arte e cultura digital. **Revista Lusófona de Estudos Culturais**, v. 4, n. 1, 2017.

NETTO, Antonio Valerio; MACHADO, Liliane dos Santos; OLIVEIRA, Maria Cristina Ferreira de. **Realidade virtual**-definições, dispositivos e aplicações. **Revista Eletrônica de Iniciação Científica-REIC. Ano II**, v. 2, 2002.

OBA, Juliana. 7 espaços de Bauru com atividades culturais acessíveis. **Social Bauru**. Disponível em: <<https://www.socialbauru.com.br/2017/03/20/7-espacos-de-bauru-com-atividades-culturais-acessiveis/>>. Acessado em 09 de Jun 2021.

Pérez, César; GUTIERREZ, Martins; PEÑA, Raul. Estela de luz, monumento del bicentenario de la independencia de mexico. **Arquitectura Pan Americana**. Disponível em: <<http://www.arquitecturapanamericana.com/estela-de-luz-monumento-del-bicentenario-de-la-independencia-de-mexico>>. Acessado 16 de Mar 2021.

RIBEIRO, Marcos Wagner S.; ZORZAL, Ezequiel Roberto. Realidade virtual e aumentada: Aplicações e tendências. **XIII Simpósio de Realidade Virtual e Aumentada, Uberlândia-MG-Brasil**, 2011.

RODRIGUES, Marcelo Andrade. **Arte digital**. 2012. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.

SCHAF, Frederico Menine; PEREIRA, Carlos Eduardo. **Ambiente de Realidade Mista 3D Colaborativo**: MRCS-CARLAB3D. In: XVIII Congresso Brasileiro de Automática (CBA 2010), Bonito, MS. 2010.

SENRA, Fernando Antonio Sales. **Limites da imagem digital**: estudo de obras. 2011.

SIMIONATO, Ana Carolina et al. **Representação, acesso, uso e reuso da imagem digital**. 2012.

TRAMONTANO, Marcelo; REQUENA, Guto. **Habitaes: processos de projeto de uma espacialidade híbrida**. 2007.