

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

ROGER SOARES CARPELOTI

CENTRO CULTURAL DE CULTURA DE RUA

BAURU

2021

ROGER SOARES CARPELOTI

CENTRO CULTURAL DE CULTURA DE RUA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Arquitetura e Urbanismo - Centro
Universitário Sagrado Coração.

Orientador: Prof.º Me. Vitor Locilento
Sanches

BAURU

2021

Ficha catalográfica

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

C294c	<p>Carpeloti, Roger Soares</p> <p>Centro Cultural de Cultura de Rua / Roger Soares Carpeloti. -- 2021. 81f. : il.</p> <p>Orientador: Prof. M.e Vitor Locilento Sanches Coorientadora: Prof.^a M.^a Tatiana Ribeiro de Carvalho</p> <p>Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP</p> <p>1. Cultura. 2. Rua. 3. Cultura de rua. 4. Projeto Arquitetônico. I. Sanches, Vitor Locilento. II. Carvalho,</p>
-------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por Lidyane Silva Lima - CRB-8/9602

ROGER SOARES CARPELOTI

CENTRO CULTURAL DE CULTURA DE RUA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Arquitetura e Urbanismo - Centro
Universitário Sagrado Coração.

Aprovado em: ___/___/___.

Banca examinadora:

Prof.º Me. Vitor Locilento Sanches
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof.ª Ma. Tatiana Ribeiro de Carvalho
Centro Universitário Sagrado Coração

Thyago de Oliveira Sacchi
Arquiteto e Urbanista

Dedico este trabalho aos meus pais,
família, amigos e professores que me
acompanharam nessa jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao professor Vitor Sanches por me acompanhar durante todo esse processo com suas orientações que tornaram tudo isso possível.

Aos meus pais por todo o seu amor e apoio, por fornecerem a estrutura necessária nos estudos e tornarem possível que eu adentrasse nessa carreira. As minhas irmãs e demais familiares que estiveram comigo.

Agradeço as novas amizades criadas durante esse período, ao auxílio recebido desses amigos e das trocas de experiência. Aos meus amigos de longa data que permaneceram comigo durante todo o tempo.

Ao meu chefe de estágio que sempre foi como um professor me ensinando coisas novas todos os dias, e me ajudando sempre.

Por fim, agradeço a todos que estiveram presentes durante esse aprendizado, professores, família e amigos que tornaram esse desafio possível.

“Arquitetura é a arte científica de fazer as estruturas expressarem ideias”

Frank Lloyd Wright

RESUMO

A cultura de rua apesar de marginalizada por muito tempo é cada dia mais popular, suas modalidades, desde os esportes, as danças, ao modo de cantar são muito conhecidos e através dele as pessoas incorporam a cidade e a deixam mais viva fazendo uso de áreas vazias e de locais pouco valorizado por muitos como praças e galpões. O objetivo do estudo é entender essas modalidades, suas características e principalmente o que remete aos espaços onde eles são praticados, e o que é necessário para que se tenha um ambiente ideal para os praticar, desde sua materialidade, construção e medidas para que assim possa ser feito um ambiente que contemple a cultura de rua e suas modalidades e a maneira como elas se comunicam no mesmo ambiente e com isso realizar o projeto arquitetônico de um centro cultural de acordo com o tema.

Palavras-chave: Cultura. Rua. Cultura de rua. Projeto Arquitetônico.

ABSTRACT

Street culture, despite being marginalized for a long time, is increasingly popular, its modalities, from sports, such as dancing, to the way of singing are very well known and through it how people incorporate the city and make it more alive by making use of areas empty and places of little valued by many such as squares and sheds. The objective of the study is to understand these modalities, their characteristics and especially what refers to the spaces where they are practiced, and what is necessary to have an ideal environment to practice, from its materiality, construction and measurements so that it can be done. an environment that contemplates street culture and its modalities and the ways in which they communicate in the same environment and with that to carry out the architectural project of a cultural center in accordance with the theme.

Keywords: Culture. Street. Street culture. Architectural Project.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Dança de Rua	18
Figura 2 – Grafite de Tito Ferrara.....	25
Figura 3 - Pichação	25
Figura 4 - Muralismo do Kobra	26
Figura 5 - Pista Errada	30
Figura 6 - Pista Street.....	31
Figura 7 - Pista Plaza	31
Figura 8 - Pista Banks	32
Figura 9 - Pista Bowl	32
Figura 10 - Half Pipe demonstrativo	33
Figura 11 - Mini Ramp	33
Figura 12 - Skatepark Nyjah Huston	34
Figura 13 - Skatepark Nyjah Huston	34
Figura 14 - Pista da Matriz	35
Figura 15 - Pista da Matriz	35
Figura 16 - Red Bull Art of Motion	39
Figura 17 - Cidade preparada para competição	39
Figura 18 - NAPC	40
Figura 19 - Circuito Parkour NAPC	40
Figura 20 - STREETMEKKA ESBJERG.....	41
Figura 21 - Geometria no Passar do Tempo	42
Figura 22 - Perspectiva sem cobertura.....	43
Figura 23 - Planta Baixa STREETMEKKA ESBJERG.....	44
Figura 24 - Cortes A-A e B-B STREETMEKKA ESBJERG	45
Figura 25 - STREETMEKKA VIBORG.....	46
Figura 26 - Planta Baixa STREETMEKKA VIBORG	47
Figura 27 - Implantação.....	47
Figura 28 - Cortes STREETMEKKA VIBORG	48
Figura 29 - MECA.....	49
Figura 30 - Esquema de Setorização BIG	50
Figura 31 – Setorização no formato do edifício	50
Figura 32 - MECA Detalhes.....	51
Figura 33 - Acesso para o Edifício	52
Figura 34 - Acesso de Passagem	52
Figura 35 - Localização Lençóis Paulista	53
Figura 36 – Vista em frente a área escolhida	55
Figura 37 – Área escolhida vista panorâmica.....	55
Figura 38 – Mapa e Cortes Topográficos	56
Figura 39 – Mapa de Localização e Grandes Equipamentos	57
Figura 40 – Mapa de Uso e Ocupação.....	58
Figura 41 – Mapa de Gabarito.....	59
Figura 42 – Mapa de Cheios e Vazios.....	60
Figura 43 – Mapa de Hierarquia de Fluxos e Acessos	61
Figura 44 – Mapa de Vegetação	62
Figura 45 - Croqui	63
Figura 46 - Tabela Programa de Necessidades	64
Figura 47 - Implantação Térreo	65

Figura 48 - Planta do Segundo Pavimento	66
Figura 49 - Planta de Cobertura	66
Figura 50 - Corte A-A	67
Figura 51 - Corte B-B	67
Figura 52 - Vista Edifício e Praça	68
Figura 53 - Fachada Edifício Cultural	68
Figura 54 - Fachada Lateral Edifício Cultural	69
Figura 55 - Perspectiva de cima	69
Figura 56 - Planta de Cobertura e Setorização	70
Figura 57 - Corte AA.....	71
Figura 58 - Volumetria Vão Interno	71
Figura 59 - Planta do Térreo e Setorização.....	72
Figura 60 - Planta do Primeiro Pavimento	73
Figura 61 - Planta do Segundo Pavimento	73
Figura 62 - Volumetria da Fachada	74
Figura 63 - Volumetria Restaurante	74
Figura 64 - Corte DD	75
Figura 65 - Planta Restaurante	75
Figura 66 - Mezanino.....	76
Figura 67 - Pista de Skate Detalhada.....	76
Figura 68 - Detalhamento Circuito de Parkour	77

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BIG	<i>Bjarke Ingels Group</i>
DJ	Disco Jôquei
ETEC	Escola Técnica Estadual
EUA	Estados Unidos da América
MC	Mestre de Cerimônia
MPB	Música Popular Brasileira
NAPC	North American Parkour Championships
ONG	Organização não governamental
RAP	<i>Rhythm and Poetry</i>
SENAI	Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial

SUMÁRIO

1.0 Introdução.....	12
1.1 Justificativa	13
1.2 Objetivos.....	13
1.2.1 Objetivos Gerais.....	13
1.2.2 Objetivos Específicos	13
1.3 Métodos de Pesquisa	14
2.0 Fundamentação teórica.....	15
2.1 Hip Hop	15
2.1.1 RAP	19
2.1.2 Break Dance.....	22
2.1.3 Grafite.....	23
2.2 Skate	27
2.2.1 Pista Street/Plaza	30
2.2.2 Pista Bowl/Banks.....	31
2.2.3 Pista Half Pipe/Mini Ramp	33
2.2.4 Pistas de Skate Exemplos	34
2.2.4.1 Nyjah Huston’s Private Skatepark:	34
2.2.4.2 Matriz Skate Spot:	35
2.3 Parkour.....	36
3. Obras Correlatas/Referências Projetuais	41
3.1 GAME STREETMEKKA ESBJERG.....	41
3.2 GAME STREETMEKKA VIBORG	46
3.3 Centro Cultural MECA	49
4.0 Diretrizes Projetuais	53
5.0 O Projeto: Estudo Preliminar	53
5.1 Município	53
5.2 Localização e Análise da Área	54
5.2.1 Visita <i>in loco</i>	54
5.2.2 Mapa de topografia.....	56
5.2.3 Mapa de localização e grandes equipamentos	57
5.2.4 Mapa de uso e ocupação	58
5.2.5 Mapa de gabarito.....	59

5.2.6 Mapa de cheios e vazios	60
5.2.7 Mapa de hierarquia de fluxos e acessos	61
5.2.8 Mapa de Vegetação	62
5.3 Conceito/Partido	63
5.4 Programa de Necessidades	64
5.5 Macrozoneamento/ Implantação	64
5.6 Perspectiva.....	68
5.7 Explicação Projetual	70
6.0 Considerações Finais	78
7.0 REFERÊNCIAS.....	79

1.0 Introdução

Este trabalho busca a realização do projeto arquitetônico de um centro cultural totalmente voltado para a cultura de rua, utilizando uma área com pouca utilização propondo um espaço que comporte as modalidades da cultura de rua e chame os praticantes para ela.

Na seguinte etapa apresenta a fundamentação teórica dessa cultura, mostrando as origens e influências das modalidades presente na cultura de rua e principalmente as especificidades construtivas necessárias para um ambiente interno que seja funcional em cada modalidade buscando trazer para o interior da edificação características do espaço urbano no qual originalmente são praticadas.

Em seguida são selecionados três centros culturais que de alguma forma possam agregar com informações no projeto, sendo eles dois centros culturais do escritório de arquitetura EFECT GAME STREETMEKKA ESBJERG e GAME STREETMEKKA VIBORG, além do famoso centro cultural do escritório BIG o MECA trazendo referenciais para um melhor resultado no projeto final aqui proposto.

Então é apresentado o terreno, incluindo a visita técnica *in loco* que busca trazer um melhor conhecimento da área e de seu entorno, aliado a pesquisas realizadas com mapas da internet para que assim o projeto possa atender as demandas necessárias ali, assim como conversar com seu entorno. Em relação ainda ao reconhecimento da área o quinto capítulo mostra as diretrizes projetuais para a realização do projeto. Para finalizar são realizados os mapas da área com o conhecimento adquirido nos capítulos anteriores, e as definições iniciais da proposta projetual. E para finalizar a monografia o sétimo capítulo tem as considerações finais concluindo as ideias expostas anteriormente.

1.1 Justificativa

A cultura de rua, com o hip hop incluso, é o uma cultura que já foi muito excluída e marginalizada. Porém as manifestações que fazem parte desta cultura (rap, skate, street dance, grafite e parkour) sempre levou as pessoas a fazerem parte da cidade e a usarem ela de forma que outros não usam. As manifestações ocorrem em áreas públicas que muitas vezes não tem a atenção da população em geral, porém muitas vezes, ainda assim, essas pessoas são impedidas de fazer uso desse local. Diferentemente de esportes e artes tradicionais, as modalidades da cultura de rua ainda não tem muitos locais com condições ideais para a pratica. Com isso, a proposta é de ter um local onde a cultura de rua é acolhida e tem as condições ideais de desenvolvimento e se expressar de forma legal e segura.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivos Gerais

Promover a cultura de rua e suas derivações, como Hip Hop, por meio do projeto de um centro cultural que de suporte para as suas atividades.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Conhecer a cultura de rua
- Conhecer a cultura do Hip Hop e suas modalidades
- Estudar como os praticantes de cada modalidade utilizam os espaços urbanos/
- Pesquisar espaços internos nos quais são praticadas modalidades da cultura de rua
- Entender a funcionamento das modalidades e dos locais usados para praticalas
- Entender a construção e a materialidade das estruturas para se praticar as modalidades da cultura de rua
- Estudar como essa cultura conversa com a cidade
- Conhecer como as modalidades conversam entre si

1.3 Métodos de Pesquisa

Este trabalho tem como objetivo desenvolver o projeto arquitetônico de um centro cultural voltado para a cultura de rua na cidade de Lençóis Paulista. Ao longo do projeto ainda serão desenvolvidos espaços que atendam as modalidades da cultura de rua.

Na primeira etapa foi realizado o embasamento teórico por meio de bibliografia buscando informações principalmente em artigos científicos, sites governamentais e também através de meios digitais. Na etapa seguinte foram analisadas obras correlatas para o estudo de referências, e com isso ter um melhor embasamento tanto com o uso de espaços, as formas construtivas e dimensionamentos.

Para a realização da terceira etapa foi feita uma visita a área escolhido para melhor análise e recolhimento de informações, além de complemento das informações através de análises utilizando o Google Maps e Google Earth. Devido a área ser aberta a visita não foi limitada pelo isolamento social causado pela pandemia do COVID 19.

Em uma próxima etapa através da utilização de softwares como AutoCAD da Autodesk e ARCHICAD da Graphisoft criar os mapas utilizados para um melhor entendimento dos entornos da área escolhida, criando assim os mapas de localização, uso e ocupação, gabarito, cheios e vazios, acessos e fluxos e vegetação, e através de um DWG com mapa de lotes e topografia, realizar mapa e cortes topográficos da área selecionada.

Em uma etapa final foi definido conceito e partido, e também através dos softwares supracitados, realizar as plantas iniciais com programa de necessidades e maquete 3D de volumetria.

2.0 Fundamentação teórica

A seguir apresenta-se a fundamentação teórica onde será introduzido a cultura de rua e suas ramificações elucidando-o seus principais pontos para o leitor.

2.1 Hip Hop

Para entender o conceito do termo hip-hop é interessante entender sua origem, “a palavra “hip” é utilizada desde 1898 para se referir a algo atual, acontecendo no exato momento em que é falada. Já o “hop” faz referência ao movimento de dança” (STOODI, 2005). Em relação contexto histórico

Foi no fim dos anos 70, em Nova York, que nasceu o hip-hop, um dos principais movimentos de arte urbana da história e que envolve dança (breaking), arte gráfica (grafite), performance (DJ) e música (rap). Se hoje o hip-hop é forte e respeitado no mundo inteiro, em boa parte isso se deve ao pioneirismo de rappers que enfrentaram preconceitos para que a rima pudesse fluir livremente. (REDBULL, 2021)

Fialho e Araudi (2009) complementa que “o hip hop teve seu início no final da década de 1960, no bairro de Bronx, em Nova Iorque nos Estados Unidos da América (EUA). Surgiu como um movimento artístico-político que visava a modificação da realidade daquele local”, então pode-se entender que o movimento tem relação com a vivência das ruas como uma forma de expressão artística, mas, também política. Essa relação com a política pode ser devido ao fato de que

Nessa época os EUA vivia o momento pós industrialização, onde a maior parte da mão-de-obra foi substituída por máquinas e a construção de fábricas e grandes avenidas tornaram-se prioridade do governo. Com isso muitos operários foram demitidos de seus trabalhos, logo que uma máquina fazia o serviço de dezenas de homens. (FIALHO; ARAUDI, 2009, p. 01)

Com esse contexto o pesquisador Fochi (2007) apresenta que a população procurou se auto organizar para reduzir impactos “frente aos inúmeros problemas que assolavam estes bairros periféricos, como violência, pobreza, tráfico de drogas, racismo, educação, ausência de espaço de lazer para os jovens, a alternativa foi promover organização interna”, especialmente quando destaca que a população entendia que era o próprio governo que havia contribuído para chegar nessa situação, ou seja, não seria viável esperar que resolvessem em curto prazo.

Dentro dessa problemática Fialho e Araldi (2009) mostra que muitos dos conflitos foram resolvidos através de festas competitivas onde as modalidades do hip-hop eram o principal foco. Isso ocorria de forma que

Isso fez com que houvesse uma gradativa troca das lutas armadas, por festas competitivas. Essas festas começaram a ganhar força e os jovens foram organizando as competições e modalidades por expressões artísticas: - a dança quebrada e robótica – o break dance, - o instrumentista com seu toca-discos – o DJ, - cantor de rimas e animador da festa, o mestre de cerimônia – o MC, que junto com o DJ compõe o RAP, que é a abreviação de rhythm and poetry (ritmo e poesia), - os responsáveis pelo visual plástico, pintando as paredes e murais – o grafite. (FIALHO; ARALDI, 2009, p. 02)

Ainda de acordo com Fialho e Araldi (2009) a junção desses quatro elementos do hip-hop que justamente deram seu nome, com o significado de balançar os quadris. Fochi (2007) ressalta sobre a organização não governamental Zulu Nation, que pode ser considerada como a primeira organização ligada ao hip-hop que buscavam atrair jovens da periferia através das músicas e da dança e com isso evitar que o tempo desses jovens fossem usados em atividades ilícitas. E ainda ressalta que isso se repete até hoje em muitas ONGs, inclusive no Brasil.

Ainda sobre a Zulu Nation Fochi (2007) salienta que a organização era muito importante levando em consideração que

A mais famosa dessas equipes foi a Universal Zulu Nation, que tinha como líder o DJ Afrika Bambaataa - reconhecido como fundador oficial do HipHop - a qual acabou transformando-se em instituição internacional ao longo dos tempos. (FOCHI, 2007, p. 62)

Conforme apresentado a cultura hip hop possui diversas modalidades de manifestação. Como as modalidades são de interesse específico como material de pesquisa para este trabalho, serão apresentadas individualmente, antes será apresentado contexto na cultura no Brasil.

Dornelas (2021) do site RedBull introduz como a influência do hip-hop chegou no Brasil na década de 80, e que veio diretamente de Nova York para São Paulo, quando os jovens começam a receber informações do movimento.

Esse movimento de acordo com o site Stoodi (2020) chegou de maneira diferente da forma que se popularizou nos Estados Unidos, já que teve outro elemento com mais força que a Performance dos DJs.

Entretanto, diferentemente do que aconteceu nos Estados Unidos, a cultura do Hip Hop ganhou força, inicialmente, por meio do **breakdance**. O que marcou de vez o gênero musical no Brasil foi o lançamento do disco Cultura de Rua, com a participação de Thaíde e DJ Hum, entre outros rappers. (STOODI, 2020)

Porém, apesar disso Fochi (2007) compara o começo do movimento no Brasil e nos Estados Unidos e em ambos os casos o break foi a vertente inicial, no Brasil puramente como forma de expressão e nos Estados Unidos como forma de protesto.

Assim como nos Estados Unidos, no Brasil o break também foi a primeira vertente de toda essa cultura hip hop. Lá, os primeiros breakers que dançavam na periferia de Nova York, na década de 1960, faziam-no com o intuito de protestar contra a guerra do Vietnã. Os passos da dança simulavam movimentos dos feridos de guerra bem como de instrumentos de guerra. No Brasil não houve essa conotação. Os primeiros dançarinos de break de São Paulo e do Rio de Janeiro, tinham como objetivo diversão e a busca da autoestima. (FOCHI, 2007, p. 63)

Dornelas (2021) explana que o movimento se espalhou por São Paulo chamando grupos de jovens a participar de suas modalidades.

O hip-hop espalhou-se por todos os cantos da cidade de São Paulo e diversos grupos de jovens começaram a se reunir nos finais de semana para escutar aquele som com o qual tanto se identificavam, dando início a bailes black como o Chic Show, que ditou inúmeras tendências musicais desde a sua criação. (REDBULL, 2021)

Fochi (2007) fala sobre os primeiros lugares em São Paulo a terem intervenções do hip-hop, começou em frente ao teatro municipal um local propício a cultura, mas se mudou para a rua 24 de Maio onde o ambiente é mais favorável as modalidades praticadas conforme pode-se observar na figura 1.

A Praça Ramos, em frente ao Teatro Municipal de São Paulo, foi o local escolhido pelos primeiros praticantes do break. Todavia, pela inadequação do piso, mudaram para a rua 24 de Maio, esquina com a Dom José de Barros, também na região central. O piso de mármore e as lojas que vendiam luvas e lantejoulas tornavam o ambiente propício para os adeptos e praticantes. (FOCHI, 2007, p. 63)

Figura 1 - Dança de Rua



Fonte: SESC (2017)

Depois da popularização do *break* o autor disserta que a vertente à continuar difundindo esse movimento cultural foram as músicas, mais precisamente o Rap.

A cultura hip hop se difunde e fortalece por meio do rap, que no Brasil, tem o grupo Racionais MC's como pioneiro do estilo - pelo menos em grande escala, já que existiam outros grupos e rappers como Thaide, anteriormente. (FOCHI, 2007, p. 63)

Ainda apresenta que os praticamente de *break* eram marginalizados e visto de forma negativa. Apesar disso

No início, os praticantes do break não eram bem vistos, chegando a sofrer preconceito e perseguição. Todavia, com o passar do tempo, a dança foi se disseminando, tornando-se conhecida e apreciada não só pelos negros, mas também por moradores e freqüentadores de regiões nobres da cidade de São Paulo. (FOCHI, 2007, p. 63)

Atualmente Dornelas (2021) fala como as coisas mudaram, o rap já se tornou parte da música brasileira e quebra paradigmas todos os dias e mesmo se renovando em questão a sua sonoridade e subgêneros se mantem fiel a sua essência de mostrar a realidade e as injustiças sofrida pelas periferias.

2.1.1 RAP

A pesquisadora Macedo (2011) fala sobre como o rap deriva diretamente do hip hop, e, portanto, é uma modalidade que mescla essas duas culturas que contam com o DJ e o MC.

O hip hop é composto por cinco elementos básicos, e que se expressam através de três modalidades artísticas, o breakdance, a dança; o graffiti, a arte visual; o DJ (disc-jóquei), que cria as bases eletrônicas musicais e o MC (mestre de cerimônias), que canta as rimas, e o quinto elemento que é considerado o conhecimento. Os dois últimos elementos, como citado, formam o rap ... (MACEDO, 2011, p.262)

Já a pesquisadora Lima (2019) fala da origem da expressão “*undeground*” e como ela se aplica nessas culturas marginalizadas, sua origem tem realmente a ver com a origem da palavra que vem de subsolo ou subterrâneo onde ocorriam as festas feitas pelos dj’s e com isso a expressão evoluiu para todos os tipos de cultura que não são *mainstream* ou que não são bem vistas pela sociedade no geral.

Dentre as nomenclaturas que o RAP da periferia incorporou nessa época e contexto histórico está a palavra *underground*, que do inglês significa “subsolo” ou “subterrâneo”, não apenas porque antigamente os dj’s apresentavam-se em ambientes localizados abaixo do solo, longe das casas de dança famosas que a população branca e rica costumava frequentar, mas também designa um estilo cultural que não segue modismos ao mesmo tempo que não ganha atenção da mídia, já que suas preocupações são sociais, vinculadas ao cotidiano da população excluída e segregada: os negros, ciganos, latinos. Essa nomenclatura se adequou não apenas ao HIPHOP, mas também a outras tribos urbanas e estilos gerando um ambiente de denúncia, mas principalmente de reflexão com relação à realidade vivida pelos jovens que compunham a periferia naquele momento. (LIMA, 2019, p.45)

De volta a Macedo (2011) ela explana sobre a origem do rap e de onde ele veio, dessa origem que vem do hip hop, como a modalidade que viria a ser a voz das periferias e que vai falar da realidade de forma tão impactante.

Os elementos do hip hop foram constituídos nas periferias de Nova Iorque, entre o final de 1960 e início de 1970 em meio à chamada sociedade pós-industrial. Falar sobre hip hop, neste sentido, implica não perder a noção de que o movimento se insere num contexto social e cultural específico. (MACEDO, 2011, p.262)

Ela ainda aborda o contexto social em que essa modalidade do hip hop se cria, que ele tem origem afro-americana e é em prol dos direitos civis, com muita influência de outros estilos musicais negros norte-americanas.

Abordar o fenômeno, então, sugere necessariamente vinculá-lo a sua origem afro-americana. Além do próprio contexto, de reivindicações em prol dos direitos civis aos afro-americanos, pode-se falar que as características do hip hop, principalmente do rap, fazem parte do perfil de resistência da música negra norte-americana. Assim, alguns gêneros musicais como o blues, jazz, soul e o funk influenciaram, direta ou indiretamente, na formação e sobretudo na música do movimento, seja no ritmo, na musicalidade, na forma de cantar, na performance dos cantores ou nos temas das canções. Além disso, a própria tradição oral de origem africana, como o griots, os contadores de histórias, pode ser considerada uma das origens do rap. (MACEDO, 2011, p.262)

A pesquisadora Lima (2019) fala sobre como o rap se popularizou no Brasil, veio junto do *break* em videoclipes e mais tarde fez sucesso com os discos de rap.

[...] o hip hop é expressão dessa dimensão e chegou ao Brasil via mídia e indústria fonográfica. Primeiramente, através da dança break, popularizada pelos videoclipes do Michael Jackson (1958-2009) e posteriormente pelos discos de rap. (MACEDO, 2011, p.263)

E continua falando sobre o contexto histórico brasileiro quando o rap se instalou aqui, que mesmo antes dele músicas com críticas sociais já eram bem presentes, e que agora o rap chegou com uma crítica mais escancarada do que o mpb que era seu antecessor nas críticas sociais.

Em alguns desses bailes, apresentavam-se artistas consagrados e conhecidos pela população que vivia na periferia, a exemplo de Tim Maia, Jorge Ben, Sandra de Sá e o estadunidense James Brown, artistas negros que, naquele momento, já criavam canções que permeavam a crítica social em um período sensível para a arte, especialmente para a música nacional, pouco tempo após a abertura política e o fim da ditadura militar que durou de 1964 a 1985. Nesse momento, é possível perceber um desmembramento entre a música existente no Brasil com a chegada de um novo gênero: diferente da ironia tênue, do sarcasmo discreto e complexidade melódica presentes na MPB, o RAP apresenta uma denúncia escancarada dos abismos sociais que existiam no Brasil dos anos 1980 e continuam existindo até hoje. (LIMA, 2019, p.47)

Em relação a como o hip hop e o rap em geral tomaram as cidades Macedo (2011) fala como eles se apropriaram do centro de São Paulo e das áreas públicas.

As primeiras manifestações do hip hop brasileiro foram produzidas em lugares públicos no centro da cidade de São Paulo, em estações de metrô ou em praças. Apesar de oriundos das periferias, estes jovens se apropriaram do centro. (MACEDO, 2011, p.266)

De acordo com Luísa Nunes Mendonça de Lima (2019) “Foi na estação de São Bento, um dos centros históricos da cidade de São Paulo, que o movimento saiu dos bailes e ganhou mais força”, ou seja, ali ele se tornou parte da cidade e ganhou mais adeptos que estavam revoltados com as questões de desigualdade sociais e econômicas do país.

No trabalho da Macedo (2011) é falado sobre as primeiras coletâneas do rap, e como esses grupos ganharam visibilidade, sobre as primeiras coletâneas em 1986 até o sucesso do grupo de rap Racionais em 1997 que venderam mais de um milhão de cópias e com isso popularizaram o rap como música e com isso outras ramificações do hip hop.

As primeiras coletâneas de rap foram gravadas em 1986, intituladas Hip Hop Cultura de Rua (pela gravadora Eldorado) e Consciência Black (primeiro disco do selo Zimbabwe), o que inaugurou a aproximação do gênero musical com a indústria fonográfica. Contudo, esta relação somente foi consolidada a partir da década de 1990 quando o rap, conseqüentemente o hip hop conquistaram visibilidade a partir do grupo de rap Racionais MC's que venderam mais de um milhão de cópias do álbum Sobrevivendo no Inferno, em 1997, produzido pelo Selo Independente Casa Nostra, propriedade dos próprios integrantes do grupo. (MACEDO, 2011, p.266)

Um importante aspecto do rap de acordo com a matéria do site VICE (2017) escrito pela Beatriz Moura são as batalhas de rima, que estavam presentes pouco depois da origem da modalidade, através das músicas onde um rapper provocava outro e depois pelos MCs do Bronx que se enfrentavam nas ruas.

A cultura de batalha de rimas surgiu quase que concomitantemente ao nascimento do rap, tanto por meio das "diss", faixa em que um rapper ataca outro, quanto pelas rinhas de freestyle entre MCs que se enfrentavam nas ruas do Bronx, o berço do hip-hop, em Nova York, nos anos 1970. No Brasil, não foi diferente: com a popularização do gênero no país lá nos anos 90, vieram também as batalhas. No entanto, elas só começaram a se tornar mais organizadas e passaram para o status de eventos com um certo modus operandi e regularidade em 2003, com o surgimento da pioneira Batalha do Real, no Rio de Janeiro. (VICE, 2017)

Mas apesar das batalhas no Rio, ainda de acordo com ela em São Paulo foi onde ocorreram as batalhas que expandiram o *freestyle* e trouxe à tona um dos nomes mais importantes do rap brasileiro atualmente, o rapper Emicida, que em suas batalhas inspirou novas pessoas a entrarem nesse universo.

Em São Paulo, uma das batalhas que foi precursora na expansão da cultura de rinhas freestyle entre os MC's foi a Batalha do Santa Cruz, que acontece nos entornos da estação do metrô de mesmo nome, há mais ou menos onze anos. Lá foi onde o Emicida começou. E, por ter sido um dos primeiros MCs oriundos de batalhas a conseguir reconhecimento aqui no Brasil e na gringa, o rapper paulistano é tido um dos principais responsáveis por ter dado às batalhas, que antes eram restritas às suas comunidades, um nível de relevância maior dentro da construção do hip-hop nacional como um todo. (VICE, 2017)

Então com essas informações concluímos que o rap foi e ainda é a voz dessas pessoas, principalmente as vindas da periferia, e que ainda hoje o *freestyle* é um dos estilos mais influentes do rap.

2.1.2 Break Dance

Na pesquisa do Souza (2017) ela mostra que não tem como falar de *Break Dance* sem antes falar do grupo de dançarinos B. Boys.

O B. Boy representa o Break Dance. É o corpo do Hip Hop que se expressa através da dança. Quando o Break era tocado, os dançarinos dançavam de maneira mais intensa e vigorosa, como se a música tomasse conta totalmente. (SOUZA, 2017, p.21)

A pesquisadora ainda fala sobre a origem do nome do grupo, e que esse nome basicamente denominava as pessoas que dançavam *break*.

Herc passou a chamá-los de Break Boys, ou seja, rapazes que dançavam Break. Algum tempo depois, a palavra Break foi abreviada para "B" e surge o termo B. Boy. (SOUZA, 2017, p.21)

Ela também mostra que o nome é dado a dança dos B. Boys que tem influencias de diversas culturas que se mesclam e criam o *break*.

Além de trechos musicais, o nome Break também é dado à dança dos B. Boys: o Break Dance, uma manifestação corporal influenciada por várias culturas, que surgiu também como uma dança de luta contra a desigualdade social e como meio de refúgio, sobretudo para os jovens, que passaram a ser mais unidos e comunicativos por possuírem interesses semelhantes, como dançar. (SOUZA, 2017, p.22)

Ela segue falando das diversas influências que fazem parte do *break*, como a influência latina da salsa, a yoga, ginástica olímpica, boxe, sapateado e capoeira e como ele é executado usando movimentos bruscos com pés e mãos no chão, além de movimentos rotatórios.

O Break Dance é executado, na maioria das vezes, com gestos bruscos que devem possuir um sentido, com pés e mãos ao mesmo tempo no chão, com movimentos acrobáticos, para apresentar um impacto, um grau de dificuldade maior e movimentos rotatórios em todo o corpo. Ao executar os movimentos, os dançarinos devem mostrar passos que tenham conexões e que mostrem o flow... (SOUZA, 2017, p.23)

A pesquisadora ressalta sobre a dança no Brasil e como além de ter influência da cultura brasileira, ela conversa muito com a forma energética dos praticantes daqui.

O estilo de dança Break Dance no Brasil tem um diferencial, principalmente pela energia dos brasileiros por conta da herança que vem, sobretudo da capoeira, uma das bases utilizadas na dança e é pertencente ao país. A energia apresentada durante a dança é um ponto importante para que o desempenho seja satisfatório. Por isso, o Brasil pode ser considerado como um destaque nesse âmbito. (SOUZA, 2017, p.25)

2.1.3 Grafite

Ao falar do grafite é interessante entender a origem da palavra, deriva de *graffito* que quer dizer desenho ou escrito feita sobre a pedra, e significa escrito ou desenho artístico sobre rochas, paredes, monumentos etc. geralmente feito com tinta spray. (HOUAISS, p. 393, 2001).

O pesquisador Honorato (2019) fala sobre sua origem histórica.

Oriundo dos movimentos da cultura Hip Hop, o grafite e a pichação é uma das formas de manifestação visual desses seguimentos. Esse movimento teve sua marca inicial por volta dos anos setenta em Nova Iorque. Surgiu como uma nova maneira da cultura negra norte americana lutar para que suas singularidades étnicas fossem aceitas. As demarcações dos membros do Hip Hop encontraram elo em outras formas de manifestações gráficas, como muros e paredes das cidades parisienses, onde eram feitas em caráter de protestos aos regimes governamentais nas décadas de 60 e 70. (HONORATO, 2019, p.5)

De acordo com a pesquisadora Lopes (2011) o grafite é um meio de expressão artístico, no caso desenhos, personagens e até frases, que causam as mais variadas sensações nas pessoas desde estranhamento, incomodo, reflexão.

O grafite sempre foi motivo de admiração e de curiosidade pois, muitas vezes, mostram figuras, frases ou personagens que causam alguma sensação ou de desconforto ou de reflexão e simpatia. Por esse motivo o grafite pode ser considerado um meio de expressão pois, de uma forma ou de outra, ele nos conta uma história, seja de acontecimentos ou de sentimentos e pensamentos. (LOPES, 2011, p.3)

Voltando a Honorato (2019), ele disserta sobre como o grafite foi marginalizado entre os anos 80 e 90, e como essa arte urbana demorou a ser reconhecida, assim como seus artistas.

Nos anos 80 e 90, foi muito combatido nas cidades da América do Sul e da Europa. Na entrada do século XXI, quando se poderia pensar que o grafite não passava de uma manifestação marginal que emporcalhava as cidades, ele volta com roupagens de participações no mundo das artes plásticas, valendo destacar Jean Michel Basquiat em Nova Iorque. O grafite também passa por uma re-elaboração pictórica, o que leva muitos membros a ter sua arte reconhecida, mesmo que os suportes fossem os espaços urbanos. (HONORATO, 2019, p.5)

Ele continua falando sobre os impasses ocorridos entre os grafiteiros e gestores do poder público, e que com o tempo determinados grafiteiros são abraçados pelas galerias de arte em São Paulo.

No Brasil, após muitos impasses entre grafiteiros e gestores do poder público, projetos e autorizações fazem os trabalhos continuar despontando pela cidade de São Paulo. É em São Paulo que Alex Vallauri, Waldemar Zaidler e Carlos Matuck, desde o final dos anos de setenta e início de oitenta, são abraçados por galerias de arte. Esse grupo faz um grafite chamado “tropical”, pela forma e temas que abordaram. (HONORATO, 2019, p.6)

Uma das coisas que leva as pessoas a terem aversão ao grafite, é a ideia errônea de que formas de depredação, ou as pichações estão diretamente envolvidas com o grafite, quando na verdade apesar das duas serem formas de expressões claramente a maneira como são expressas são totalmente diferentes, como explicado por Honorato (2019) em sua pesquisa e como mostrado nas figuras 2 e 3.

Diante da visualização de um grafite e uma pichação tem-se a ideia de que são coisas bem distintas. O senso comum faz a distinção entre as duas manifestações por perceberem elementos gráficos diferentes com expressões específicas. Na forma de realização, o grafite se difere da pichação por ter como objetivo um resultado mais elaborado e preocupado com questões técnicas e compositivas, já a pichação se apresenta como uma

ação mais rápida, gestual, desprovida da intenção de elaborações artísticas.
(HONORATO, 2019, p.2)

Figura 2 – Grafite de Tito Ferrara



Fonte: Pinterest (2020)

Figura 3 - Pichação



Fonte: Café na Livraria (2016)

Outra forma de arte presente nesse meio é o muralismo que é comentada pelo Honorato (2019) “A técnica de uso mais generalizado é a do afresco, que consiste na aplicação de pigmentos de cores diferentes, diluídos em água, sobre argamassa ainda úmida.”, essa técnica engloba conjunto de obras pictóricas realizadas sobre a parede. Ele ainda fala sobre como ela difere das outras e está ligada a arquitetura como é possível observar na figura 4

A pintura mural difere de todas as outras formas de arte pictórica por estar profundamente vinculada à arquitetura. Nessa técnica, o emprego da cor e do desenho e o tratamento temático podem alterar radicalmente a percepção das proporções espaciais da construção. (HONORATO, 2019, p.3)

Figura 4 - Muralismo do Kobra



Fonte: NO220 (2012)

A pesquisadora Lopes (2011) explana sobre assunto polêmico envolvendo as pichações e o grafite, sobre o meio em que eles foram iniciados.

Com o crescimento urbano e a falta de competência dos órgãos públicos e dos governantes, começam a aparecer os problemas da grande densidade populacional: a falta de emprego, de infraestrutura, de transporte, de serviços de saúde e de segurança e, conseqüentemente a opressão das classes menos favorecidas. Todos estes fatores levam ao aumento da criminalidade, à criação do pensamento em que o fim justifica os meios; o fim é a busca do sucesso e do poder. (LOPES, 2011, p.4)

E isso leva ao surgimento de dois grupos, “[...] os pichadores e os grafiteiros” (LOPES, 2011), e com isso grupos que não diferem somente nas maneiras de se expressar, mas também nos objetivos envolvidos nisso.

No grupo dos pichadores prevalece um nível de confrontação violenta e provocação da autoridade, sem qualquer pretensão artística e insere-se em uma espécie de jogo, com dois desafios a serem vencidos, um interno e outro externo ao grupo dos pichadores que é deixar sua marca no lugar de mais difícil acesso – seja pela topografia, seja pela vigilância ou proibição de acesso – e não ser pego pela polícia ou vigilância. Quem vence esses desafios é respeitado e legitimado como participante do grupo. Já no grupo dos grafiteiros prevalece o lado artístico, do humor, das mensagens e da

moral, almeja visibilidade e reconhecimento como artista pela sociedade. (LOPES, 2011, p.4)

Em sua pesquisa ela ainda fala da influência do grafite nos transeuntes das cidades os convidando para refletir sobre as obras e até fazer parte delas, além de estar nos muros e paredes do mundo todo como um grande museu a céu aberto que se renova espontaneamente de acordo com a criatividade individual e coletiva de cada artista. Essa arte muitas vezes colorida também pode ser vista como um contraponto ao cinza habitual das cidades.

2.2 Skate

Nos Estados Unidos da América, skate é chamado de *skateboard*, (se traduzido para o português, “skate” pode indicar algo como “patinar” e “board” significar “tábua”, sendo então skateboard o ato de patinar sobre uma tábua). (Brandão, 2011). Já uma breve explicação sobre o que é o esporte

Skate é um esporte radical muito praticado atualmente. Consiste em realizar manobras deslizando sobre o solo (com ou sem obstáculos) equilibrando-se sobre o skate. O skate é uma prancha (shape) que possui dois eixos (trucks), rolamentos e quatro pequenas rodas. (INFOESCOLA, 2021)

Esse esporte surge na Califórnia de acordo com o pesquisador Brandão (2011) e nos próximos anos iria se espalhar pelo mundo.

Silva (2018) complementa o entendimento do início do skate falando sobre os surfistas que tiveram a ideia de colocar rodinhas em pranchas de madeira nos anos 50 e que em seu início o esporte era conhecido como *sidewalk surfing*, ou seja, surf de calçada.

Ele ainda acrescenta sobre a história falando quando o *skateboarding* passou a ser conhecido assim e não mais como essas outras derivações e porquê

O nome skateboarding passou a ser adotado a partir de 1963 nos EUA com o crescimento do esporte e o surgimento de novas manobras e estilos. Foi neste ano que se realizou a primeira competição de skateboarding. No entanto, foi na década de 70 que o skate teve seu grande salto. (SILVA, 2018, p.27)

Brandão (2011) discorre sobre como para o skate a tecnologia foi uma importante aliada, já que antes os skates eram muito limitados em comparação com os skates mais modernos, principalmente em relação as suas rodas.

De fato, a grande transformação nesta prática ocorreu somente em 1972, com a adaptação e introdução do poliuretano na construção das rodas de skate¹⁹, as quais antes eram produzidas somente com borracha, ferro ou argila. (BRANDÃO, 2011, p.32)

O pesquisador Silva (2018) ressalta então que em 1974 com as rodas de poliuretano ocorreu uma revolução no mundo do skate e com isso aparecem nomes que ficaram para a história como os Z-Boys que são pioneiros no skate vertical, e além de novos praticantes surgem novas modalidades, e então novos elementos construtivos são necessários para as pistas, e o skate passa a ser praticado desde quintais de casa a praças e ruas. Ele também mostra que “os primeiros skates aparecem no Rio de Janeiro em meados dos anos 60” (Silva, p.28, 2018) Então surgem diversas modalidades no esporte citadas por INFOESCOLA (2021) abaixo:

- *Freestyle* – manobras feitas em sequência, no chão.
- *Down Hill* – descida de ladeiras na maior velocidade possível.
- *Downhill Slide* – descida de ladeiras em alta velocidade, realizando manobras de derrapagem.
- Vertical - é praticada em pista, e pode ser subdividida em outras modalidades, variando sempre as condições da pista. As manobras podem ser aéreas ou deslizando pela borda metálica da pista.
- *Street Style* (skate de rua) – na modalidade mais praticada em todo o mundo, os bancos, corrimões, escadas das ruas das cidades são utilizados como obstáculos para o skate.
- Mini-rampas – praticado em rampa que mistura os estilos Street e Vertical (paredes pouco inclinadas). (INFOESCOLA, 2021)

No estudo da matemática, existe o estudo da curva que permite a descida no menor tempo possível, sendo ela a cicloide, o que acaba sendo o formato ideal para a construção de qualquer rampa em qualquer modalidade do skate. Como concluído pelos matemáticos

Neste trabalho, verificamos analiticamente, geometricamente e experimentalmente que a cicloide mesmo sendo a curva de maior comprimento dentre as estudadas (reta, parábola, circunferência) é a curva de menor tempo de descida possível, ou seja, a rampa de skate ideal para as

competições deveria ser construída no formato de uma cicloide. (MARQUES; OLIVEIRA; JAFELICE, 2007, p.268)

Em relação aos materiais de acordo com o pesquisador Silva (2018) são dois os predominantes sendo eles a madeira e o concreto, sendo o último ainda mais vantajoso devido a sua durabilidade.

Os skateparks podem ser construídos de madeira ou concreto, sendo mais viável a construção de pistas em concreto devido a sua maior durabilidade e menor recorrência de manutenções. (SILVA, 2018, p.35)

De acordo com o arquiteto Fabio Lanfer (2018) não existe uma receita para a construção das pistas no geral, porém existem algumas noções de grandezas que são utilizadas, é entendido que o raio de curvatura de obstáculos com até meio metro, devem ter aproximadamente 3 vezes a altura do obstáculo, para meio a um metro usa-se 2,5 vezes a altura, e para os obstáculos de mais de um metro a um metro e meia é usado 2 vezes a altura, até dois metros 1,5 vezes. Porém isso não é uma regra inquebrável já que os obstáculos mais ou menos inclinados são como as ondas do mar para os surfistas.

Ele ainda ressalta sobre um importante fator nas pistas que é alvo de muitos erros pelos projetos feitos por leigos, sendo ele o *Flat* da pista que é o espaço entre as rampas e demais obstáculos que é claro deve ter uma proporcionalidade também. O arquiteto explica que essa proporcionalidade deve ser no comprimento do *Flat* que deve ter a mesma medida do raio ou até mesmo 1,5 vezes a mais e ainda ressalta que o tamanho errado de *Flat* é um dos erros mais comuns nas pistas, como na figura 5.

Figura 5 - Pista Errada



Fonte: Silva (2018)

Na estrutura das pistas de skate o arquiteto Lanfer (2018) fala sobre o concreto armado ser uma das melhores opções para pistas publicas devido a sua durabilidade e custo benefício. Outra opção são as estruturas de aço com chapas de madeirite própria para skate como revestimento devido a sua maleabilidade e a sua durabilidade maior em ambientes cobertos. Também existem os esqueletos feitos de madeira que são mais baratos, porém devem ser protegidos dos intemperes além de requerer maior manutenção.

2.2.1 Pista Street/Plaza

As pistas *Street* são inspiradas nas ruas das cidades. Esse tipo de pista é marcado pela presença de palcos, escadarias, corrimãos, jardins, entre outros obstáculos que possam imitar uma situação semelhante às ruas. Com o crescimento do esporte e a relação do skate com o ambiente em que é praticado, várias outras modalidades foram criadas, as quais serão apresentadas nos Itens a seguir. (SILVA)

Uma variação é a pista *plaza* que de acordo com o Rafael Humberto Silva (2018) “As *Plazas* são pistas compostas por obstáculos de *Street* com rampas de transições baixas incorporadas à pista” que como a pista *Street* busca imitar situações reais da rua.

Portanto ambas são pistas que buscam trazer situações das ruas para a própria pista como é possível observar nas imagens 6 e 7 da pista *street* e *plaza* respectivamente.

Figura 6 - Pista Street



Fonte: SkateRock (2015)

Figura 7 - Pista Plaza



Fonte: Lanfer (2018)

2.2.2 Pista Bowl/Banks

Derivadas das pistas *Pool* que inicialmente eram as piscinas vazias de formato concava e inclinada. (SILVA, 2018)

Ainda de acordo com Silva os *Bowls/Banks* geralmente são construídos de concreto que permitem maior durabilidade que a madeira, além da madeira ter menor resistência aos intemperes da natureza como chuva e exposição prolongada ao sol.

O pesquisador mostra que a diferença entre os *Bowl* e os *Banks* são geralmente a altura, *banks* normalmente tem 2 metros de altura e não possuem um trecho vertical

no final de sua transição. Já o *Bowl* possui 2 raios distintos um para determinar a velocidade em que o praticante vai entrar na pista, conhecida como *drop* e um que determina a quão fechada ou aberta será a curva. A pista fica abaixo do nível do piso e por isso diferente de outras pistas não precisa necessariamente de arquibancadas e também traz vantagem na parte construtiva uma vez que sua estrutura se apoia diretamente sob o solo, eliminando a necessidade de formas de fundo e diminuindo os efeitos das variações térmicas ambientais, as quais podem provocar fissuras no concreto, porém essa modalidade permite apenas um praticante por vez. Nas figuras 8 e 9 podemos ver o *Banks* e o *Bowl* respectivamente.

Figura 8 - Pista Banks



Fonte: Governo Maringá (2018)

Figura 9 - Pista Bowl

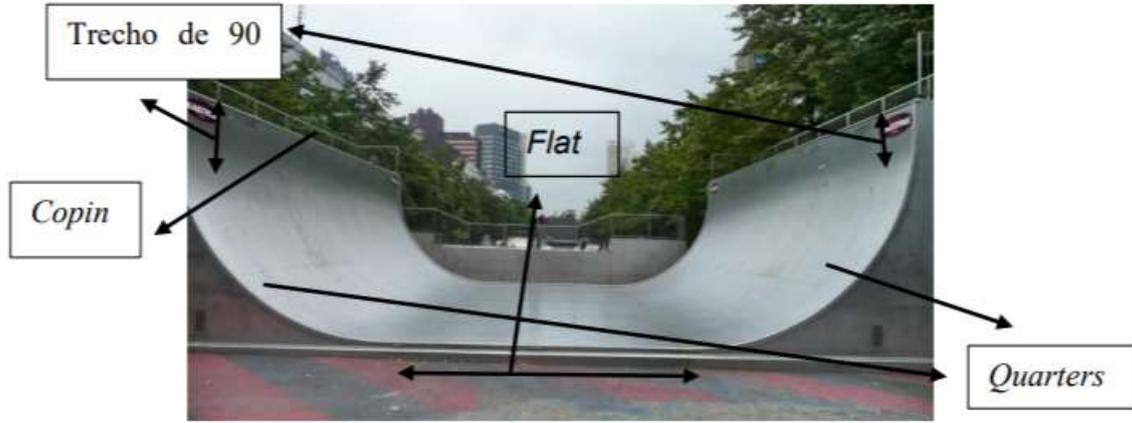


Fonte: Veja Rio (2014)

2.2.3 Pista Half Pipe/Mini Ramp

Silva (2018) fala sobre os *Half Pipes* e começa falando sobre seu nome traduzido que seria meio cano, o que evidencia bem seu formato, na sua formação ela possui 2 *quarters* com um trecho de 90° no seu final e um flat entre os *quarters* e no início das rampas os *coping*, como mostrado na Figura 10.

Figura 10 - Half Pipe demonstrativo



Fonte: Silva (2018)

Ainda segundo Silva (2018) a diferença entre o *Half pipes* para as *Mini ramps*, além da altura é de que nos *Half pipes* deve haver um trecho de 90° ao final das rampas de transição. Então as *mini ramps* são basicamente *half pipes* com transições menores, então acaba sendo uma pista de maior versatilidade já que funciona melhor para iniciantes e pode ser implantada em espaços menores.

Figura 11 - Mini Ramp



Fonte: Green Ramps Engenharia (2021)

2.2.4 Pistas de Skate Exemplos

2.2.4.1 Nyjah Huston's Private Skatepark:

Pista de skate do Nyjah Huston premiado skatista com 7 medalhas de ouro nos *X games*, na modalidade *street*. A pista foi feita em parceria com a *California Skatepark*, os obstáculos são do estilo *street* e tem várias escadas com corrimãos de alturas diferentes que são os obstáculos favoritos do skatista.

Em sua estrutura é possível ver cobertura de madeira, e pilares metálicos. Já sua materialidade tem concreto no piso e paredes, e os corrimãos são feitos de metal. As Figura 12 e Figura 13 apresentam a materialidade.

Figura 12 - Skatepark Nyjah Huston



Fonte: California Skatepark (2019)

Figura 13 - Skatepark Nyjah Huston



Fonte: Acervo Pessoal de Nyjah Huston

2.2.4.2 Matriz Skate Spot:

Projetada e construída pela SPOT Skateparks junto com os skatistas Cezar “Gordo” e Luan Oliveira em parceria com a Matriz Skate Shop com o objetivo de ser cenário para as sessões de skate de Luan e outros skatistas. É localizada em Porto Alegre e tem 400 m². Sua estrutura é composta de vigas nervuradas e pórticos que permitem um grande espaço aberto sem a necessidade de pilares entre os obstáculos.

Já em sua materialidade buscando a sustentabilidade foi utilizado madeira de compensado e bordas feitas de madeira plástica. A pista foi construída em lugar interno com a modalidade *street*. É possível observar melhor nas Figuras 14 e 15.

Figura 14 - Pista da Matriz



Fonte: SkateSpot (2014)

Figura 15 - Pista da Matriz



Fonte: SkateSpot (2014)

2.3 Parkour

Os pesquisadores falam sobre a origem da palavra, *Parkour* também conhecida como *Le Parkour* vem do francês *le* que significa o e *parcour* que pode significar percurso ou trajeto. (STRAMANDINOLI; REMONTE; MARCHETTI, 2012, p. 14).

Eles ressaltam que a atividade é de origem francesa, e é uma combinação de diversas habilidades do homem como a corrida, os saltos e as escaladas combinados de forma que os a movimentação seja mais rápida, fluente e eficaz possível com o objetivo de ir até onde o corpo permitir, sendo caracterizado uma disciplina do movimento, ou seja, um método de treinamento físico. (STRAMANDINOLI; REMONTE; MARCHETTI, 2012, p. 14).

Em relação a seu início e a nomes importantes “Duas figuras se destacam no universo do Parkour como precursores dessa nova disciplina corporal: David Belle e Sébastien Foucan.” (Marques, p.4, 2010). Porém antes desses precursores de acordo com o pesquisador surgiu um outro nome importante, ligado a David Belle, seu pai George Hébert um tenente da marinha francesa que ao observar um povo e seu modo instintivo de se movimentar, e a partir disso criou um treinamento com uma série de dez grupos sendo elas a marcha, corrida, salto, quadrupedia, trepar, equilíbrio, lançamentos, transporte, defesa e natação.

Marques (2010) discorre sobre o cenário agressivo em que o esporte se desenvolveu nos anos 2000 e o contexto histórico em que isso ocorreu.

Este é o cenário de nascimento de uma pratica que se espalhou rapidamente por todo o mundo no inicio do século XXI : Le Parkour/Free-Running. O mesmo cenário que gerou violentos protestos seguidos de grande repercussão policial na metade dos anos 2000. A imagem da França ligada a Paris e seus bulevares, desta vez ganhava o mundo devido a graves conflitos sociais urbanos. Carros eram queimados nos subúrbios das cidades, a grande massa de imigrantes reivindicava seu lugar na sociedade francesa. (MARQUES, 2010, p.4)

Segundo os pesquisadores Lordêllo, Júnior e Morshbacher (2012) essa pratica teve origem em Paris, na França em 1980, mais precisamente em um bairro suburbano chamado Lisses, onde o ambiente era de exclusão, violência e sem opções de lazer para os moradores do entorno.

Esta prática corporal tem sua gênese na década de 1980 em um bairro suburbano chamado Lisses, localizado em Paris, na França. Nos estudos produzidos e nos artigos encontrados na internet, há um grande debate sobre os pioneiros que começaram a experimentar e explorar o espaço urbano – o que mais tarde se desenvolveria com o nome de Pk. Sabemos que muitos fizeram parte desse processo, porém, considerando a grande maioria dos estudiosos e praticantes, existe um consenso de que David Belle e Sébastien Foucan encontraram neste bairro onde moravam, um cenário de exclusão, violência e sem nenhum tipo de apoio as políticas públicas de esporte e lazer. A partir dessas problemáticas encontradas, estes jovens da classe trabalhadora, se veem obrigados a suprir as necessidades de socialização e de se exercitarem. A partir daí, começam sem ao menos saber que a superação destas necessidades faria com que caminhassem juntos a uma nova forma de movimentação, de exercício, a experimentarem assim como uma brincadeira. (LORDÊLLO; JÚNIOR; MORSHBACHERL, 2012, p. 150)

Marques (2010) ainda fala sobre uma derivação do parkour que é o *free-running* onde se derivou dos caminhos diferentes que Belle e Foucan tomaram no esporte. Sobre a comparação entre as modalidades temos a seguinte questão.

Parkour ou *Freerunning*? No começo da pesquisa chegou-se a aventar a hipótese de se tratar o *Freerunning* como uma espécie de “herdeiro” do Parkour. Contudo, percebeu-se que, na verdade, tratava-se das múltiplas possibilidades que essa nova prática corporal abria. Teoricamente “Le Parkour” seria uma disciplina que consistiria basicamente em percorrer um percurso com obstáculos da forma mais funcional e fluente possível. Já o *Freeruning* admitiria movimentos mais performáticos tais como “saltos mortais”. (MARQUES, 2010, p.8)

Apesar dessas variações o autor ressalta que para alguns o parkour e o *freerunning* são sinônimos, já para outros o *freerunning* é a deturpação do parkour, criando esse tabu entre eficiência de movimentos e a plasticidade envolvida neles. Outro assunto polêmico levantado por Marques (2010) são as competições de parkour, que é vista pelos praticantes do esporte também conhecidos como *traceurs* como outra forma de deturpar o esporte já que a competição vai contra sua filosofia.

Quando se entra em contato com o Parkour pela primeira vez, a principal marca distinta que os *traceus* gostam de deixar bem claro é o fato de não haver competições de Parkour. Todavia, nos últimos anos algumas competições foram se organizando em algumas partes da Europa e dos Estados Unidos. Essas competições são patrocinadas principalmente por produtos ligados à cultura jovem como, por exemplo, bebidas energéticas. (MARQUES, 2010, p.11)

O pesquisador ainda fala sobre a filosofia dos *traceus* mais experientes onde se enfatiza que não existe receita, ou movimentos certos e cada um deve buscar sua própria maneira de ultrapassar os obstáculos.

Essa preocupação em não criar hierarquias entre os participantes mostra-se latente nos treinos de Parkour acompanhados ao longo dessa pesquisa. (MARQUES, 2010, p.12)

Então através dessas informações podemos perceber que o parkour se trata de uma forma de expressão, e também de uma forma de se exercitar e fazer parte da cidade seja de maneira a realizar manobras plásticas ou funcionais, e não se deve buscar formas hierarquizar o esporte, já que vai contra sua filosofia de liberdade ao realizar os movimentos.

Apesar dessa visão de muitos *traceus* de que a competição tira a essência da modalidade, muitos veem elas como uma vitrine para expor o esporte, e os próprios atletas.

Uma dessas atletas que compete é a brasileira Camila Stefaniu que conta sua experiência participando da maior competição de parkour do mundo a *Art of Motion* organizada pela Red Bull. Nessa competição de acordo com ela são avaliados 5 atributos sendo eles a dificuldade, flow (ritmo do movimento), criatividade, execução e “impressões gerais”, que são realizados em diferentes cidades ao longo dos anos.

Como pode ser observado na figura 17, nessa competição são escolhidas cidades como circuito onde a topografia e as construções permitam saltos diversificados e em que os materiais permitam a escalada e a absorção do impacto, além de modificações não permanentes feitas para deixar os pontos mais interessantes.

Já na figura 16 vemos como é o tipo de gabarito das cidades escolhidas para essa competição, no caso Matera na Itália, uma cidade onde as construções são perto umas das outras e temos um desnível muito grande em pouco espaço entre as construções.

Figura 16 - Red Bull Art of Motion



Fonte: Camila Stefaniu (2019)

Figura 17 - Cidade preparada para competição



Fonte: Camila Stefaniu (2019)

Outra competição em que a Stefaniu participou foi NAPC 2019 no Canadá, conhecida por ser muito competitiva e avaliar habilidade, velocidade e estilo em uma competição de muita intensidade em um circuito montado.

Esse circuito (figuras 18 e 19) busca simular situações nas cidades como os tubos, as paredes em distâncias e alturas diferentes, mas também podem trazer situações ideais para a realização de determinados movimentos e técnicas do parkour.

Figura 18 - NAPC



Fonte: Camila Stefaniu (2019)

Figura 19 - Circuito Parkour NAPC



Fonte: Sport Parkour League (2020)

3. Obras Correlatas/Referências Projetuais

3.1 GAME STREETMEKKA ESBJERG

Figura 20 - STREETMEKKA ESBJERG



Fonte: EFFEKT (2016)

Ficha Técnica

- **Arquitetos:** EFFEKT
- **Localização:** Remisen, 6700 Esbjerg
- **Equipe de projeto:** Tue Hesselberg Foged, Sinus Lynge, Mikkel Bøgh, Christoffer Gotfredsen, Gorka Calzada Medina, Filipa Pita, Evgeny Markachev, Yulia Kozlova, Karl-Magnus Boasson, Monica Rafajova, Barbora Jandova, Ewa Kurlanc, Saskia Wolf
- **Colaboradores:** MASU Planning, Luke Jouppi (Beaver Concrete), Rambøll, VestByg
- **Cliente:** Esbjerg Municipality, GAME Denmark, Realdania, Trygfonden
- **Área:** 2800.0 m²
- **Ano do projeto:** 2014 – 2016

Localizado em uma área centra da cidade o edifício era uma estação de trem do século XX, sendo um dos mais antigos da cidade de Esbjerg. Atualmente estava abandonado e, em condições ruins, foi pouco a pouco ruindo.

Com esse importante edifício sendo destruído de acordo com o escritor do Archdaily (2014), foi realizado um concurso na Dinamarca e em 2014 o escritório EFFEKT ganhou esse concurso com a proposta de revitalizar o galpão mantendo a geometria circular da edificação e adicionando atividades que envolvem a cultura de rua nele, esportes antes vistos como underground. Isso em conjunto com a localização central do edifício histórico tornam possível que esse seja um dos lugares badalados da cidade de Esbjerg.

O escritório EFFEKT venceu o concurso para revitalizar um galpão de trem abandonado em Esbjerg, Dinamarca, com sua propostas de transformar a estrutura industrial no lar do skate, recebendo, também, outras atividades da cultura urbana. Intitulado Streetmekka, o projeto restaura a geometria circular original do galpão industrial, incorporando em seu interior pistas de skate, quadras de basquete, uma área para street dance, áreas de workshop para escolas de DJ e street art, bem como salas de reunião, escritórios de administração, um café, cozinha, vestiários e uma grande área social de recepção. No coração do complexo o projeto apresenta uma praça esportiva e uma grande espaço de encontro externo. (ARCHDAILY, 2014)

Na figura 21 é possível ver as mudanças na forma da estação, e como com o tempo se perderam partes dela, mas no projeto final foi mantido sua forma geométrica circular no projeto do EFFEKT.

Figura 21 - Geometria no Passar do Tempo



Fonte: EFFEKT (2016)

Figura 22 - Perspectiva sem cobertura

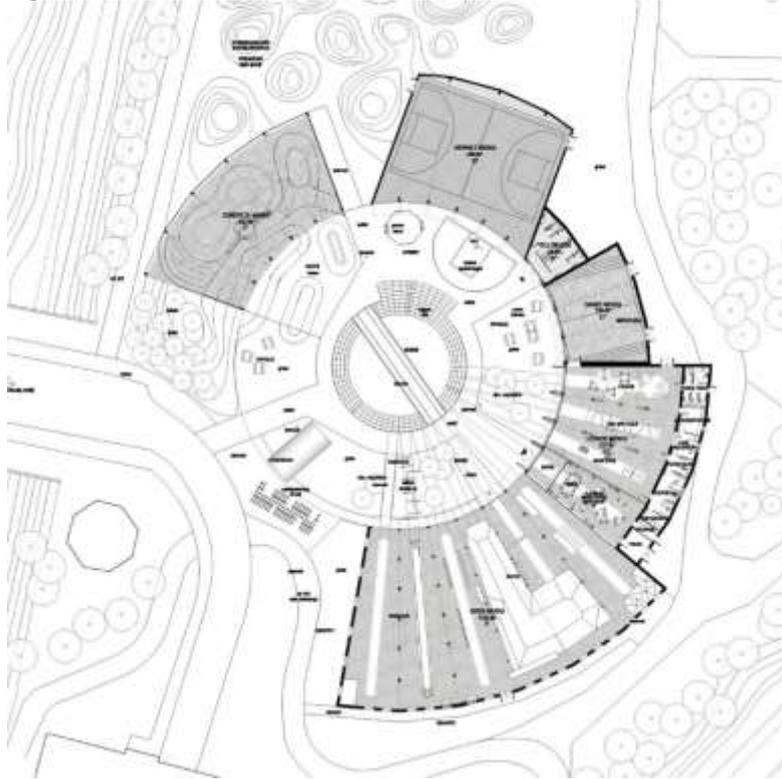


Fonte: EFFEKT (2016)

O grupo de arquitetura EFFEKT buscou manter a forma geométrica arredonda do edifício já existente e adicionando pavilhões que seguissem essa forma e conversassem com a parte histórica já existente ali como mostrado na figura 21, e assim projetou espaços que trouxessem a cultura de rua e seus esportes para dentro da edificação, uma vez que em muitos desses edifícios industriais abandonados esse tipo de uso ocorre, sendo uma maneira de ocupação ilegal.

A implantação segue um formato circular que é resultante da forma das edificações, possível ver na figura 23, onde são implantadas diversas modalidades da cultura de rua, o centro fornece pistas de skate de diferentes modalidades, circuito de parkour, sala para diversos tipos de dança de rua, e quadras de esporte, além de ter um local no centro que serve como palco para batalhas de rap e outras atividades que precisem de plateia. Para entender melhor é possível observar na figura 22 essas atividades e como são implantadas nessa geometria não convencional, o seu palco central que segue a forma da edificação e seu desnível que disponibiliza a plateia uma visão de cima.

Figura 23 - Planta Baixa STREETMEKKA ESBJERG



Fonte: EFFEKT (2016)

Os espaços são:

- **Brick Mekka:** 1105 m²

Pista de skate e circuito de parkour. Contrasta a parede de tijolos histórica com os blocos de concreto no chão.

- **Lounge Mekka:** 537 m²

O lugar mais antigo, com tijolos e estrutura original. É uma área social com a entrada principal, café, lojas, áreas de *workshop* e escritórios.

- **Dance Mekka:** 150 m²

Destinada a todo tipo de dança de rua, equipada com espelhos na parede, piso de madeira e fachada de aço que pode dar privacidade quando necessário.

- **Asphalt Mekka:** 485 m²

Centro de esportes com uma quadra, seu piso é feito de um asfalto fino preto.

- **Concrete Mekka:** 465 m²

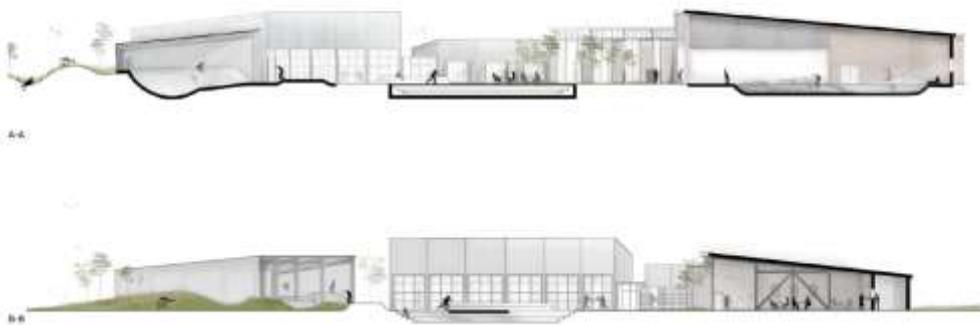
Piso de concreto com pistas de skate da modalidade *bowl* e transição.

- **Yellow Box:** 54 m²

Área com banheiros.

Nos cortes da figura 24 é possível observar que o gabarito dos edifícios é padronizado, porém é interessante observar as diferenças de nível dos pisos que se dão por conta das modalidades de esportes que abrangem, como por exemplo as rampas das pistas de skate. Nos cortes também é possível observar a presença de um palco enterrado abaixo do nível térreo com uma passagem no mesmo nível permitindo que ocorram modalidades da cultura de rua com presença de plateia ali.

Figura 24 - Cortes A-A e B-B STREETMEKKA ESBJERG



Fonte: EFFEKT (2016)

Esse projeto tem um dos seus maiores diferenciais em sua forma geométrica que além de trazer um diferencial estético, também respeita a história da edificação que já existia ali. Fora seu formato, a construção tem um programa de necessidade diferenciado que disponibiliza a prática de vários esportes de rua, que normalmente não tem um local ideal para sua prática, unindo essas modalidades que de certa forma estão ligadas, e ainda disponibilizando maneiras de as praticar.

3.2 GAME STREETMEKKA VIBORG

Figura 25 - STREETMEKKA VIBORG



Fonte: EFFEKT (2018)

Ficha Técnica

- **Arquitetos:** EFFEKT
- **Localização:** Viborg, Denmark
- **Equipe de projeto:** Tue Hesselberg Foged, Sinus Lyngé, Ulrik Mathiasson, Christoffer Gottfredsen, Virginie Le Goffic, Yulia Kozlova, Evgeny Markachev, Nicolai Duedahl Hende
- **Colaboradores:** Beaver Concrete (Skate), BOGL (Landscape)
- **Cliente:** Viborg Municipality, Realdania, Lokale- & Anlægsfonden, TrygFonden, NordeaFonden, GAME
- **Área:** 4,000 m² Edifício, 6,000 m² terreno
- **Ano do projeto:** 2017 – 2018

O escritório EFFEKT, buscar dar vida a um antigo prédio industrial transformando-o em um centro cultural voltado para a cultura de rua. A proposta é ressignificar esse espaço da fábrica e usar uma pele translúcida performática na fachada, assim dando à aparência de um edifício leve e acolhedor como mostrado na figura 25.

Figura 26 - Planta Baixa STREETMEKKA VIBORG



Fonte: EFFEKT (2018)

Como pode-se observar na planta da figura 26, na parte interna existe uma grande área aberta onde se tem espaço para diversas modalidades de skate, circuito de parkour, quadras de basquete e *trial* para bmx. Em sua área externa demonstrado na figura 27 também existem pistas de skate, *trial* e circuitos de parkour menores que o interno.

Figura 27 - Implantação

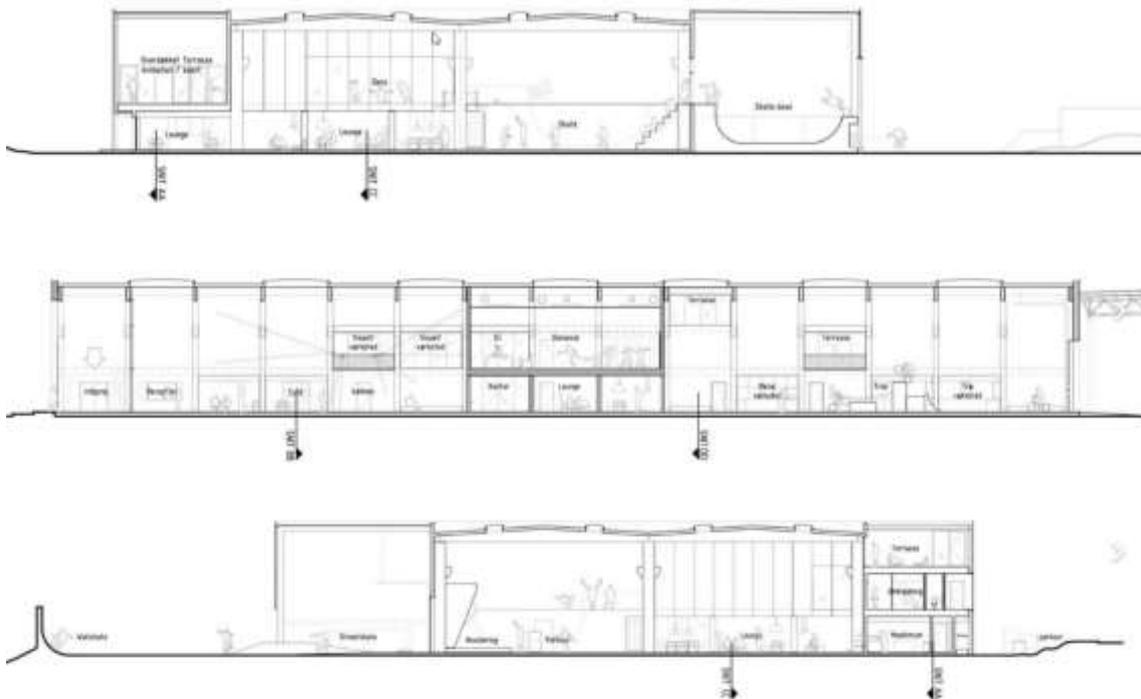


Fonte: EFFEKT (2018)

Existe uma ideia no projeto de expandir os seus usos através da coexistência das pessoas que ali estão e de laboratórios e oficinas que tem disponíveis nas instalações, assim o edifício sempre evolui junto com os usuários tanto a curto prazo (devido às fachadas animadas e à arte de rua) quanto a longo prazo (quando novos programas forem adicionados e antigos removidos).

Diferentemente do que foi tido como solução no projeto de Esbjerg apresentado anteriormente, nos cortes apresentados na figura 28 é possível observar que o nível do piso é mantido, e onde é necessário que se tivesse um desnível é feito uma elevação, como é possível observar em uma das modalidades do skate que é o *bowl*. Também é possível observar que devido ao pé direito grande da edificação a maioria das áreas tem mais de um andar, em alguns até três andares.

Figura 28 - Cortes STREETMEKKA VIBORG



Fonte: EFFEKT (2018)

Nesse projeto é interessante a reutilização de uma estrutura antes voltada para indústria, que se encaixa perfeitamente nas necessidades das modalidades ali implementadas, onde se tem um grande vão de concreto que é sobreposto por uma fachada mais *clean* e opaca que permite de certa forma brincar com a iluminação, e fazer com que a própria luz interna valorize a fachada, assim como utilizar da iluminação zenital e ter espaços grandes o suficiente para pistas de skate e circuitos

de parkour, além de do próprio concreto ser um elemento que remete muito a cidade em si, e portanto, a esses esportes que vieram da rua.

3.3 Centro Cultural MECA

Figura 29 - MECA



Fonte: Bjarke Ingels Group (2019)

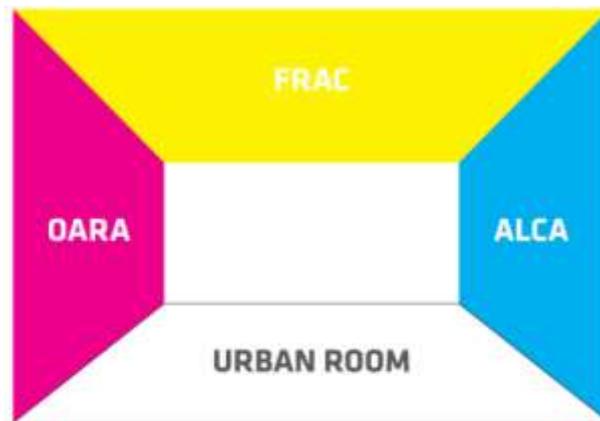
Ficha Técnica:

- **Arquitetos:** BIG
- **Localização:** Bordeaux, França
- **Equipe de projeto:** Bjarke Ingels, Jakob Sand, Finn Norkjaer, Andreas Klok Pedersen
- **Colaboradores:** Freaks Freearchitects, Lafourcade-Rouquette Architects, Alto Ingénierie, Khephren Ingénierie, Hedont, Ducks Scéno, Dr. Luchinger+Meyer Bauingenieure, Upeas, PH.A Lumière, ABM Studio, MRYK & Moriceau, Big Ideas
- **Cliente:** Région Nouvelle-Aquitaine
- **Área:** 18000 m²
- **Ano do projeto:** 2019

Ao olhar para o MECA de uma maneira geral, como é exposto na figura 29, vemos um edifício com formas retas, porém que complexo, desde sua forma até seus acessos, existe uma rampa de destaque que leva até a entrada do edifício e ligada a

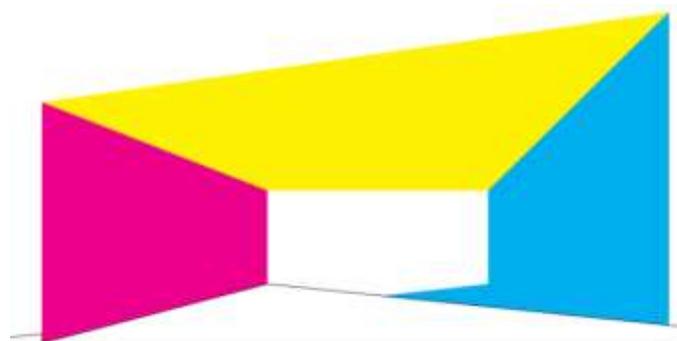
essa rampa central temos escadas que partilham da mesma construção fazendo com que tanto as rampas quanto as escadas tenham uma ligação entre si e o próprio edifício.

Figura 30 - Esquema de Setorização BIG



Fonte: Bjarke Ingels Group (2019)

Figura 31 – Setorização no formato do edifício



Fonte: Bjarke Ingels Group (2019)

De acordo com Archdaily (2019) e a descrição do próprio escritório BIG, o projeto é localizado entre o rio Garonne e a estação ferroviária de Saint-Jean em uma área central, o MÉCA reúne três agências de artes regionais - FRAC para arte contemporânea, ALCA para cinema, literatura e audiovisuais, e OARA para artes cênicas como é possível observar representados nas figuras 30 e 31. O edifício é feito para ser um encontro entre o edifício cultural e o espaço público que o cerca, com uma rampa muito característica do projeto que conduz até a "sala urbana", uma fachada com vista para as torres do OARA e os escritórios da ALCA, e uma cobertura que abriga as galerias do FRAC, iluminadas zenitalmente.

MÉCA, criou um marco para a celebração da arte contemporânea, cinema e performances, oferecendo à Bordeaux um espaço público repleto de arte desde a orla até a cidade, uma nova "sala urbana". Com uma localização central entre o rio Garonne e a estação ferroviária de Saint-Jean, o MÉCA reúne três agências de artes regionais - FRAC para arte contemporânea, ALCA para cinema, literatura e audiovisuais, e OARA para artes cênicas - alimentando a cidade listada pela UNESCO como o epicentro cultural. (ARCHDAILY, 2019)

Figura 32 - MECA Detalhes



Fonte: Archilovers (2019)

A fachada do MÉCA, assim como sua construção tem uma certa complexidade como é descrito pela escritora do site Archdaily (2019) ela é composta, quase inteiramente, por 4.800 painéis de concreto pré-fabricados intercalados com janelas de diferentes tamanhos para controlar a quantidade de luz que entra e criar uma sensação de transparência, e também acabam por tirar a noção da divisão de andares no edifício. As lajes de concreto, que pesam até 1,6 toneladas, são jateadas para expor suas qualidades brutas e para texturizar a superfície com o arenito local de Bordeaux. Seus grânulos amarelos trazem brilho e calor, irradiando por meio da luz solar e conferindo ao MÉCA uma visão vernacular familiar e em um novo marco para a cidade.

O FRAC ocupa os pavimentos superiores com espaços de exposição de 7 metros de pé-direito, estúdios de produção para artistas, instalações de armazenamento, auditório de 90

lugares e café. O terraço público de 850 m² serve como uma extensão flexível para os espaços expositivos, permitindo que futuras instalações de arte e performances em grande escala sejam colocadas ao ar livre em meio a vistas da cidade e da Basílica de São Miguel. A fachada do MÉCA é composta, quase inteiramente, por 4.800 painéis de concreto pré-fabricados intercalados com janelas de vários tamanhos para controlar a quantidade de luz que entra e criar uma sensação de transparência. As lajes de concreto, que pesam até 1,6 toneladas, são jateadas para expor suas qualidades brutas e para texturizar a superfície com o arenito local de *Bordeaux*. Seus grânulos amarelos trazem brilho e calor, irradiando por meio da luz solar e conferindo ao MÉCA uma visão vernacular familiar e em um novo marco para a cidade. (ARCHDAILY, 2019)

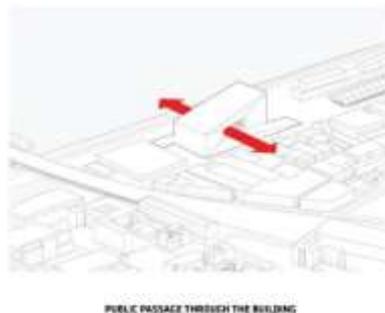
Nas figuras 33 e 34 são mostrados diagramas dos acessos feitos para o edifício, existe uma grande rampa que percorre as duas pontas da área e chegam até o centro do edifício, sua entrada principal, permitindo que qualquer um possa acessar o edifício, para encurtar essa rampa anexada a ela existem escadas que servem tanto para as pessoas usarem como acesso, como para que elas possam sentar ali e ter um local de permanência nos arredores do centro cultural.

Figura 33 - Acesso para o Edifício



Fonte: Bjarke Ingels Group (2019)

Figura 34 - Acesso de Passagem



Fonte: Bjarke Ingels Group (2019)

4.0 Diretrizes Projetuais

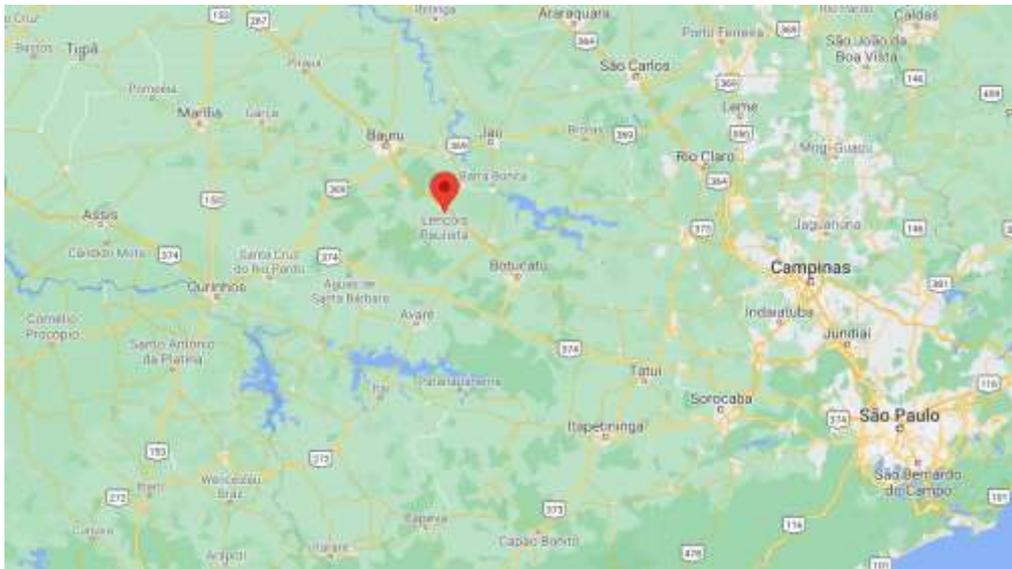
- a) Criar um espaço arquitetônico com ambientes em situação ideal para a prática das modalidades da cultura de rua;
- b) Criar uma área que tenha acessibilidade para que os skatistas possam andar por toda sua extensão sem ter que sair do skate;
- c) Trazer elementos da cultura de rua e, portanto, da rua para os aspectos visuais internos e externos do edifício e do espaço no geral;
- d) Procurar atender necessidades da área e do entorno que não estejam diretamente ligados com o projeto, como disponibilizar um espaço de palco para a casa da cultura.

5.0 O Projeto: Estudo Preliminar

5.1 Município

Lençóis Paulista é um município do estado de São Paulo, com população estimada de 68.990 (IBGE,2021). É conhecida como a cidade do livro por ter a maior biblioteca do interior de São Paulo, também tem outras instituições culturais, como teatro, casa da cultura e ensinos técnicos como SENAI e ETEC.

Figura 35 - Localização Lençóis Paulista



Fonte: Google Maps

5.2 Localização e Análise da Área

Ao realizar um projeto é essencial analisar seu entorno, entender suas principais características, pontos positivos e negativos, necessidades e complementos para a área, e para realizar essa análise foram feitos mapas que analisam a topografia e respectivamente cortes do terreno, a localização e equipamentos de maior importância, mapas de uso e ocupação do solo, gabarito, cheios e vazios, hierarquia de fluxos e acessos e de vegetação.

Ao analisar a área de intervenção e seu entorno podemos perceber que se trata de uma localização central que tem suas potencialidades como sua própria localização central na cidade, o fácil acesso a esse local justamente por ser no centro e estar perto das principais avenidas da cidade de Lençóis Paulista. Outro fator que conversa com a proposta de um centro cultural é quem em suas proximidades existem outras áreas e edificações voltadas para a cultura, e uma praça já existente no terreno escolhido como mostrado na imagem

5.2.1 Visita *in loco*

A visita ao terreno foi realizada com intuito de analisar e, portanto, conhecer melhor o local. Como é possível observar na figura 36 em sua frente tem uma praça com pouca utilização, e ao seu lado um estacionamento para atender a demanda da área. Em sua frente como mostrado na figura 35 tem a presença do correio e da Casa da Cultura que eventualmente faz uso da praça para pequenas apresentações.

Figura 36 – Vista em frente a área escolhida



Fonte: Disponibilizado pelo Autor.

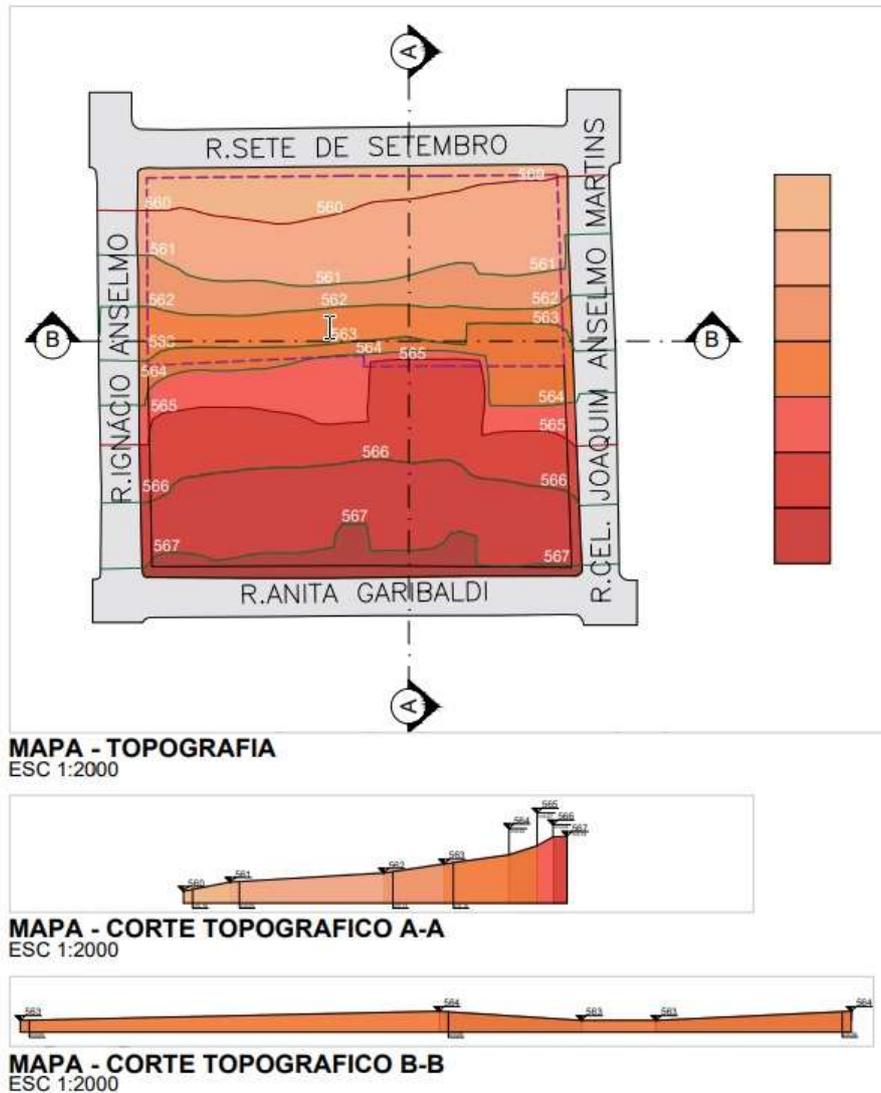
Figura 37 – Área escolhida vista panorâmica



Fonte: Disponibilizado pelo Autor.

5.2.2 Mapa de topografia

Figura 38 – Mapa e Cortes Topográficos

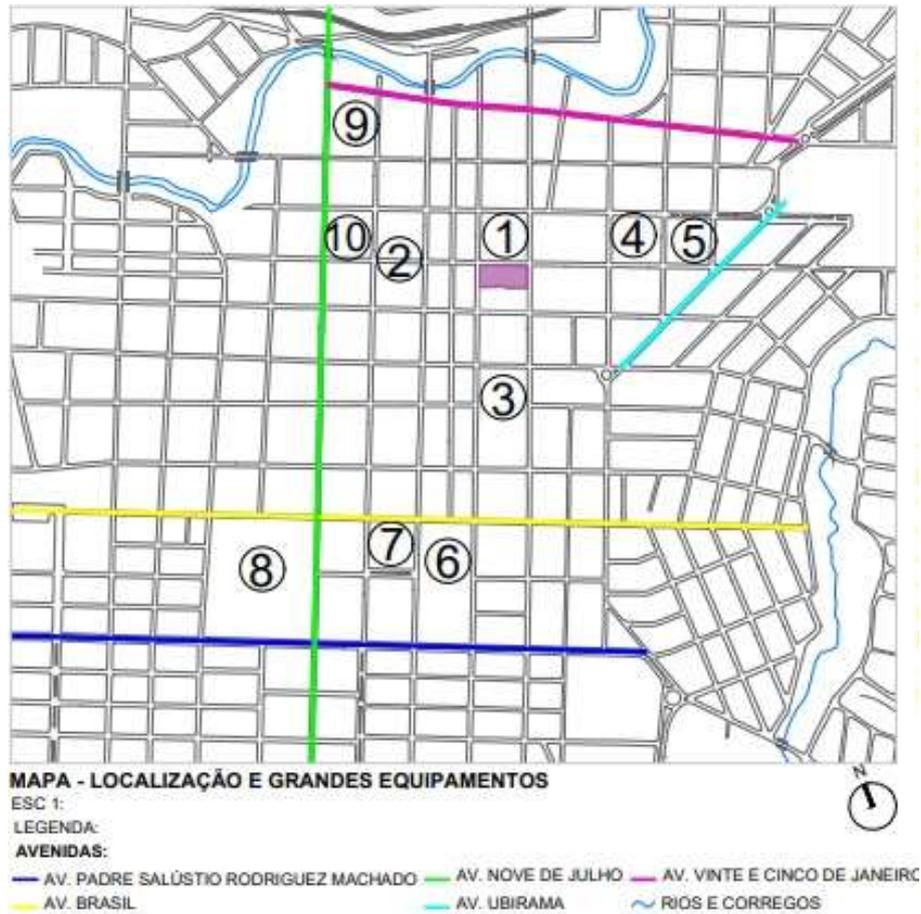


Fonte: Elaborado pelo Autor

Foi possível observar que na área tem um relevo que se inicia no nível 560 e vai até o nível 566, totalizando um aumento de 6 metros do início ao fim do terreno. Apesar dos 5 metros de desnível, as linhas topográficas seguem o eixo da parte mais larga do terreno e com isso o desnível não é acentuado. Outro fator que favorece um desnível menor é que os últimos 3 metros pegam uma parte pequena do terreno, fazendo a formação de um pequeno morro em seu fundo. Portanto, devido ao tamanho do terreno e as características de sua inclinação, ele acaba tendo uma topografia não tão complexa e com inclinações pequenas, como observado no mapa de topografia.

5.2.3 Mapa de localização e grandes equipamentos

Figura 39 – Mapa de Localização e Grandes Equipamentos



Fonte: Elaborado pelo Autor

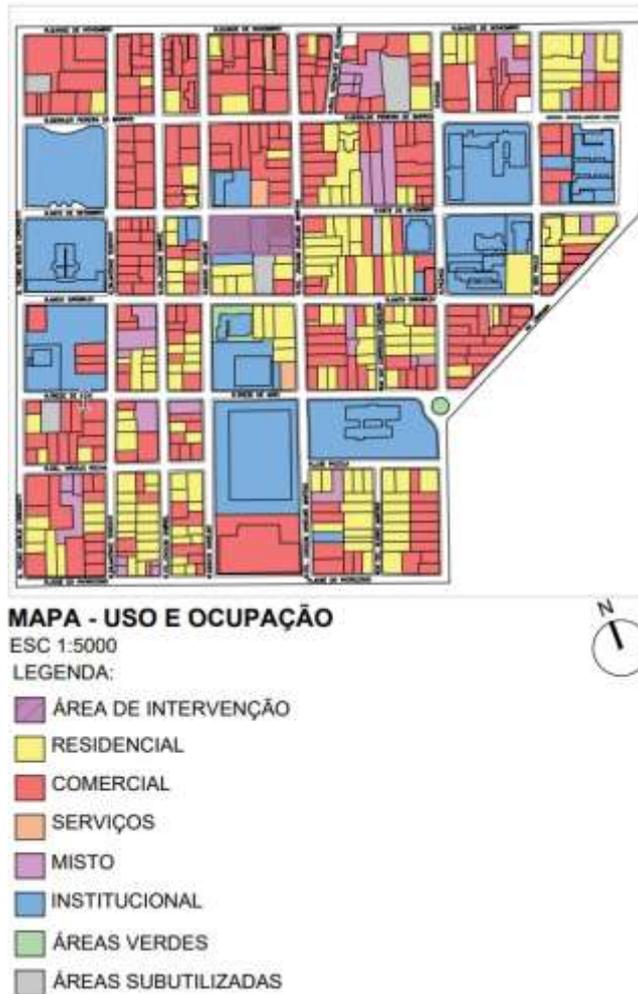
- | | |
|-------------------------------------------------|--------------------------------|
| 1 - Casa da Cultura "Prof. Maria Bove Coneglian | 6 – Pista de Atletismo |
| 2 – Biblioteca e igreja Matriz | 7 – Prefeitura Municipal |
| 3 – Estádio Municipal Archangelo Brega | 8 – Clube Esportivo Marimbondo |
| 4 – Hospital Nossa Senhora da Piedade | 9 – Jaú Serve |
| 5 – UNIMED | 10 – Espaço Cultural |

Lençóis Paulista é uma cidade que se encontra em desenvolvimento, é um polo industrial e com a recente chegada da Bracell recebeu um aumento no número de pessoas na cidade e como resultado a cidade está crescendo de forma exponencial.

A área analisada é o centro da cidade e, portanto, concentra os maiores serviços oferecidos por ela, desde os hospitais, aos principais mercados, comércio, e escolas, além de ser uma área com concentração de atividades culturais, como a praça da matriz com palco, a biblioteca, o espaço cultural a casa da cultura e a praça Paulo Freire em sua frente.

5.2.4 Mapa de uso e ocupação

Figura 40 – Mapa de Uso e Ocupação



Fonte: Elaborado pelo Autor

O entorno da área escolhida apresenta poucos terrenos subutilizados, já que se trata de uma área central podemos observar que os lotes estão quase todos em uso, sendo alguns lotes destinados as residências, porém, em sua maioria as áreas são comerciais e de área central ter foco no comercio, existe a presença de várias áreas institucionais como escolas, quadras, campo municipal, igreja e biblioteca, além da casa da cultura em frente a área escolhida, como apresentado no mapa de localização. A implantação do projeto em frente à casa da cultura pode ser interessante uma vez que os espaços podem conversar entre si.

5.2.6 Mapa de cheios e vazios

Figura 42 – Mapa de Cheios e Vazios



Fonte: Elaborado pelo Autor

A área apresenta uma grande ocupação com edifícios, é possível observar que em todas as quadras os espaços estão em uso, em poucas existem grandes áreas vazias. Os locais com vazios mais relevantes são os terrenos das escolas e praças, o que resulta em poucos locais de permeabilidade que podem causar dificuldades para o escoamento das águas pluviais. Apesar da grande ocupação podemos ver no mapa de gabarito que essas edificações não tem elevados pavimentos, assim a área não possui grande densidade populacional fixa, porém recebe diversos visitantes que procuram comércios e serviços no local.

5.2.7 Mapa de hierarquia de fluxos e acessos

Figura 43 – Mapa de Hierarquia de Fluxos e Acessos



Fonte: Elaborado pelo Autor

O fluxo da área analisada é alto, a rua sete de setembro que passa na frente do terreno tem um fluxo médio, assim como a rua Ignácio Anselmo que passa na lateral esquerda, porém as ruas do entorno predominantemente são de fluxo alto. Em relação ao fluxo de pessoas, apesar do entorno ter um fluxo intenso de carros ele também apresenta um fluxo alto de pedestres, isso se deve a área ser localizada no centro da cidade, e como podemos observar no mapa de uso e ocupação. O local tem a predominância de comércios e áreas institucionais como praças públicas, bibliotecas e escolas o que justamente causa esse grande fluxo de pessoas e automóveis.

5.2.8 Mapa de Vegetação

Figura 44 – Mapa de Vegetação



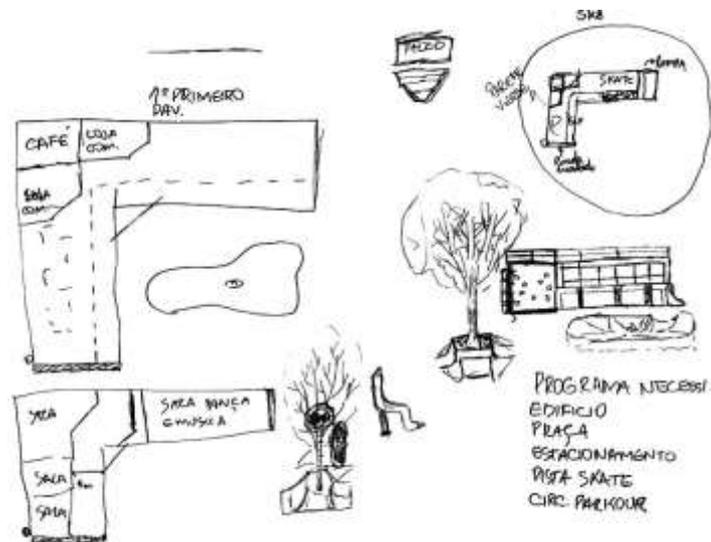
Fonte: Elaborado pelo Autor

Em sua maioria as árvores são de porte pequeno. Em lotes onde se localizam locais como biblioteca, igreja ou escola é encontrado vegetação de porte médio, porém em toda área analisada não foi localizado vegetação de porte grande. Isso ocorre devido a área ser bem adensada e ter a presença grande de comércios, deixando poucas áreas com presença de arborização.

5.3 Conceito/Partido

O conceito tem o objetivo de dar a ideia central do projeto, assim todos os outros passos do projeto arquitetônico terão sua influência direta, já o partido é a maneira como isso será feito. O conceito determinado para esse projeto foi Cultura de Rua, e seu partido é criar um ambiente onde sejam implantadas as modalidades do Hip Hop e das demais atividades da cultura de rua, inclusive criando elementos que integrem a funcionalidade e uso das modalidades como, por exemplo, bancos e muretas que sirvam como rampas e slides como é possível ver no croqui da figura 44.

Figura 45 - Croqui



Fonte: Elaborado pelo Autor

5.4 Programa de Necessidades

O programa de necessidades buscou trazer espaços para que todas as modalidades do Hip Hop, assim como os da cultura de rua, pudessem ser praticadas como demonstrado na figura 45, onde se é possível ver todo o programa projetado.

Figura 46 - Tabela Programa de Necessidades

PROGRAMA DE NECESSIDADES		
Representação	Tipo de Ambiente	m ²
	Área Verde	856,34
	Circulação	395,31
	Estacionamento	47,05
	Parkour	570,32
	Praça	1.623,66
	Sala de Musica/Dança	378,72
	Salas	63,11
	Skate	1.064,84
	WC	44,73
		5.044,08 m²

Fonte: Elaborado pelo Autor

Esse programa criou áreas para o skate e parkour tanto internas quanto externas, além disso foi pensado salas/oficinas onde é possível ter aulas, ou fazer uma atividade de desenho e grafite, salas de música/DJ para atividades voltadas a música, salas de dança para as atividades de break, *street* e outras danças.

Apesar do objetivo principal ser a cultura de rua, o programa de necessidades também busca atender necessidades da área disponibilizando um espaço para estacionamento subterrâneo, e também a restauração da praça Paulo Freire que em alguns momentos é utilizada pela casa da cultura para eventuais apresentações.

Portanto o programa de necessidades do projeto busca atender a cultura de rua com espaços onde tais modalidades possam ser realizadas, assim como atender algumas demandas da própria área como o uso da praça e o estacionamento para o fluxo existente no local.

5.5 Macrozoneamento/ Implantação

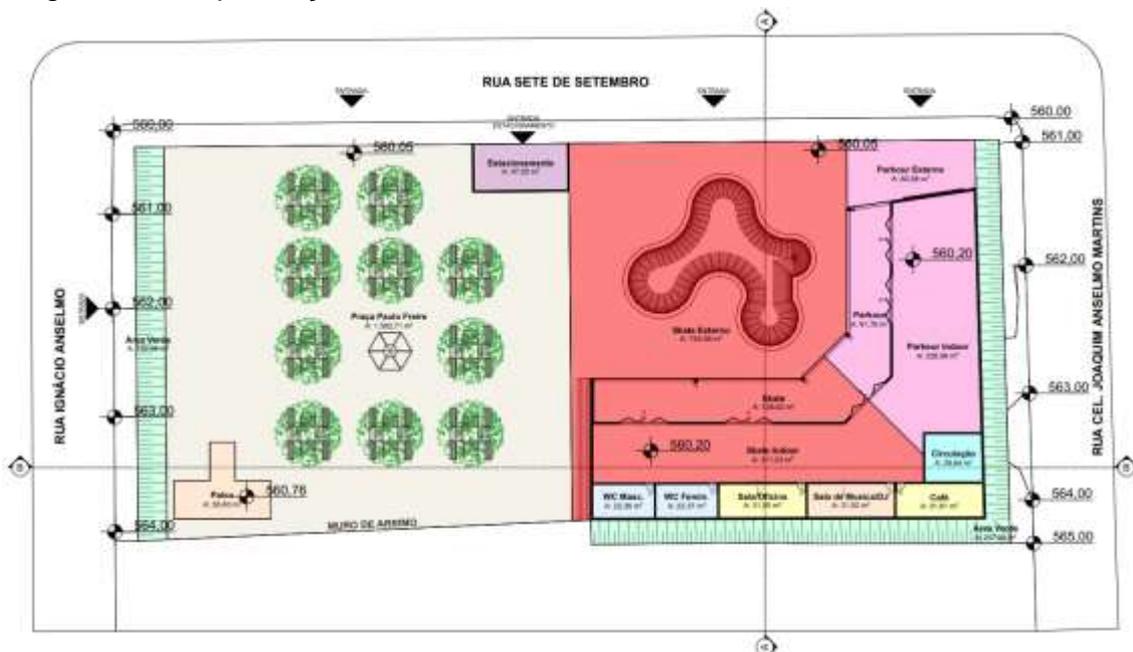
No desenvolvimento da implantação a topografia foi pensada para ser plana seguindo o nível da rua sete de setembro (560) de forma que os skatistas possam andar com o skate por toda a extensão do terreno. Para resolver os desníveis das calçadas laterais, foram colocados taludes e na parede da parte de trás será feito um muro de arrimo como é perceptível na figura 46.

Em relação aos acessos toda a calçada da rua sete de setembro dará acesso direto a área, outro acesso será colocado na rua Ignácio Anselmo através de rampa e escada através do nível 562.

A praça Paulo Freire sofreu uma revitalização para se adaptar ao novo conceito com as rampas nas arvores, porém, suas antigas demandas também foram respeitadas, onde um palco foi colocado para que ocorram as apresentações dos alunos da casa da cultura, além de deixar um espaço livre para o público e também para eventuais visitas dos cursos móveis do SENAI, ou instalações de outras estruturas provisórias.

O posicionamento do edifício como mostrado na figura 46 é mais perto a rua Cel. Joaquim Anselmo Martins ao fundo do terreno, seu posicionamento ali tem como objetivo encobrir parte do muro de arrimo, assim como ficar com o recuo equivalente ao dente da divisão de lotes presente no fundo da área tirando essa sensação de divisão dos lotes e colocando um talude nesse recuo e também permitindo que sejam colocadas janelas ali.

Figura 47 - Implantação Térreo

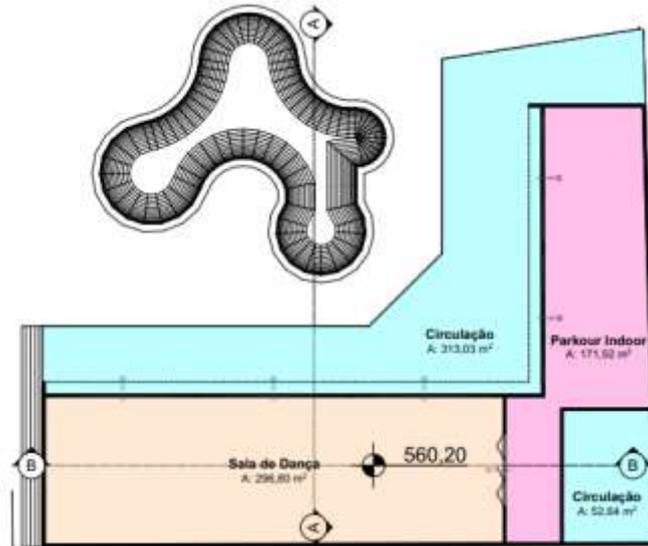


Fonte: Elaborado pelo Autor

O edifício foi feito internamente para que as atividades ocorram na sua parte de dentro, em um meio termo entre o interno e externo e na área externa, fazendo uma divisão gradativa entre as atividades internas e externas. Também foram colocadas salas para atividades que requerem ambientes fechados para serem

realizados e banheiros masculino e feminino para o público do local. No segundo pavimento (figura 47) foi colocado um grande salão para atender a modalidade de dança e também foi feito um espaço para dar continuidade as atividades de parkour.

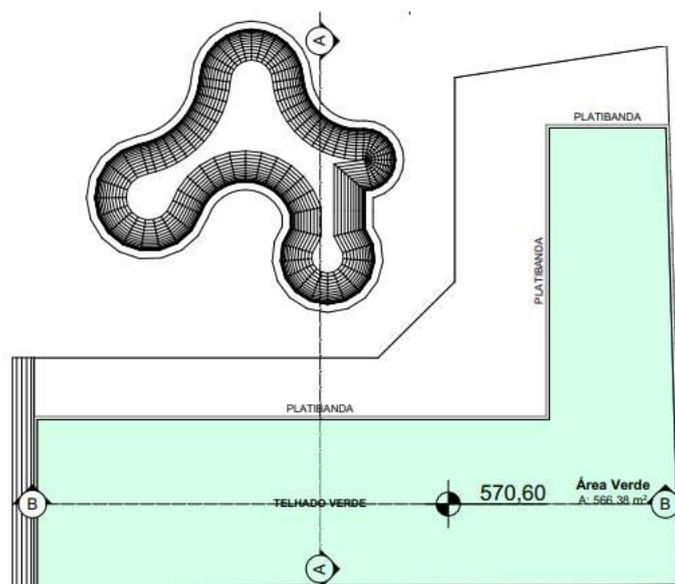
Figura 48 - Planta do Segundo Pavimento



Fonte: Elaborado pelo Autor

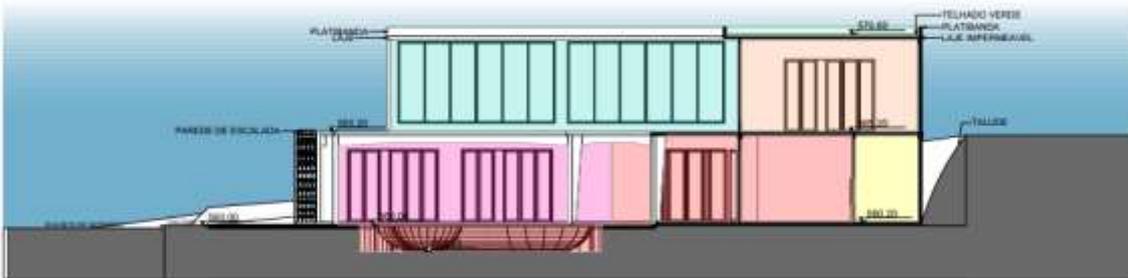
Na planta de cobertura (figura 48) a cobertura é feita através de um telhado verde que ajuda a amenizar a temperatura do local, e também contribui para aumento da área verde no projeto, trazendo uma utilidade a mais do que simplesmente ter a função de cobrir o edifício.

Figura 49 - Planta de Cobertura



Fonte: Elaborado pelo Autor

Através dos cortes das figuras 49 e 50 podemos observar que o pé direito dos pavimentos do edifício é de 5 metros devido as necessidades das modalidades de parkour e skate onde a altura é essencial para que os obstáculos e os circuitos funcionem. Pensando na livre circulação dos skatistas, os desníveis são mínimos para que, justamente, não ocorram um impedimento ao andar com o skate.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 51 - Corte B-B

Fonte: Elaborado pelo Autor



5.6 Perspectiva

As perspectivas são vistas feitas através de maquetes 3D com o objetivo de simular e melhor demonstrar como o projeto irá ficar quando pronto, mostrando áreas externas e internas, e até mesmo resultado das fachadas. Na figura 51 podemos ver uma perspectiva lateral da área total do projeto.

Figura 52 - Vista Edifício e Praça



Fonte: Elaborado pelo Autor

As figuras 52 e 53 mostram a perspectiva de fachada do edifício que compõe o centro cultural, mostrando dois ângulos do edifício.

Figura 53 - Fachada Edifício Cultural



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 54 - Fachada Lateral Edifício Cultural



Fonte: Elaborado pelo Autor

Como podemos ver nas figuras supracitadas acima, a fachada do edifício busca integrar as modalidades, como a parede de escala para os *traceus* (praticantes de parkour) e a parede que termina em uma rampa para os skatistas.

Na imagem 54 temos uma perspectiva de cima da área, trazendo uma visão perspectivada, porém, mais humanizada da implantação, onde podemos observar a cobertura feita de telhado verde do edifício cultural, e a praça e sua arborização, e suas rampas integradas nas muretas das árvores.

Figura 55 - Perspectiva de cima



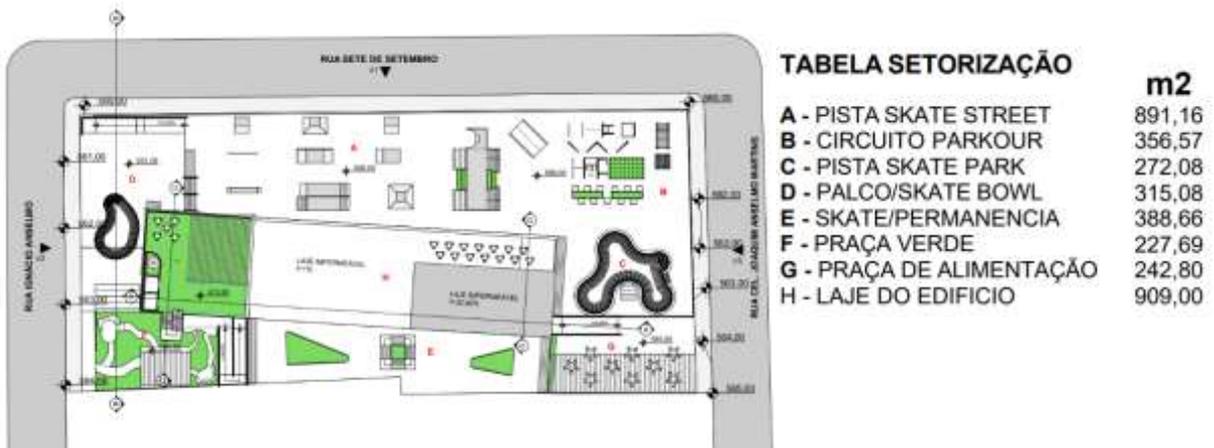
Fonte: Elaborado pelo Autor

5.7 Explicação Projetual

Na primeira fase do projeto seria mantido a praça Paulo Freire na lateral da rua Ignácio Anselmo, e na outra lateral da rua Joaquim Anselmo Martins, no fundo do terreno seria feito um edifício com salas de aulas e atividades internas, mantendo uma setorização separada, porém em uma topografia plana seguindo o nível da rua Sete de Setembro, localizada em frente ao terreno com a cota de 560.00, como mostrado na figura 47. Na fase seguinte a implantação foi repensada trazendo soluções e uma proposta de edifício diferente e integrando os espaços de edificação e praça.

Nessa nova proposta o programa de necessidades foi feito para que as atividades ocorressem de forma mais homogênea, tirando a praça Joaquim Anselmo Martins que anteriormente era um grande espaço com pouco uso e criando vários patamares com acessos feitos por meio de escadas e rampas de concreto, para serem implantadas as atividades como é possível ver na figura 56.

Figura 56 - Planta de Cobertura e Setorização

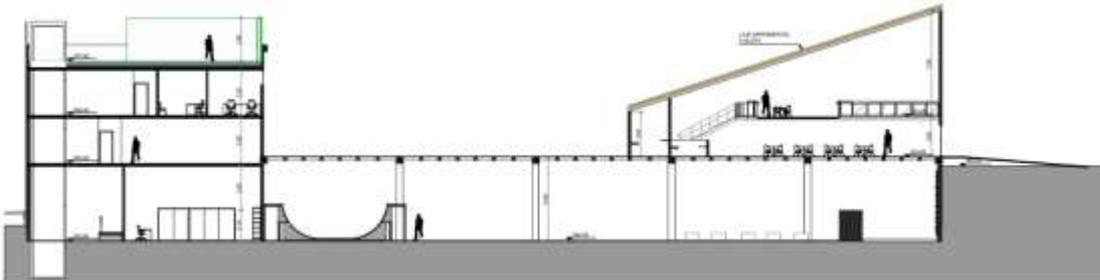


Fonte: Elaborado pelo Autor

O edifício foi posicionado quase ao centro do terreno, porém em um eixo inclinado para a direita que deixou sua fachada voltada para a rua. O edifício tem um vão horizontal de 44 x 15 metros, onde foram destinados programas de skate e parkour que são melhores em áreas internas como o skate vertical que é melhor recomendado em pistas de madeira já que devido as grandes rampas (*half pipe, quarter, mini ramp*) e alturas, podem absorver melhor o impacto em caso de queda do que o concreto.

Nesse vão que também fica no nível 560.00 como mostrado no corte da figura 57 foram implantadas atividades de parkour, ou que ajudam a aprender e desenvolver melhor o esporte, como parede de escalada, argolas, trampolim e cavalos da ginastica, todos sendo possível praticar perto de um piso com espuma para proteger de eventuais quedas. Também foram colocados obstáculos feitos de madeira OSB que permitem sempre mudar os circuitos de parkour como demonstrado na figura 58.

Figura 57 - Corte AA



Fonte: Elaborado pelo Autor

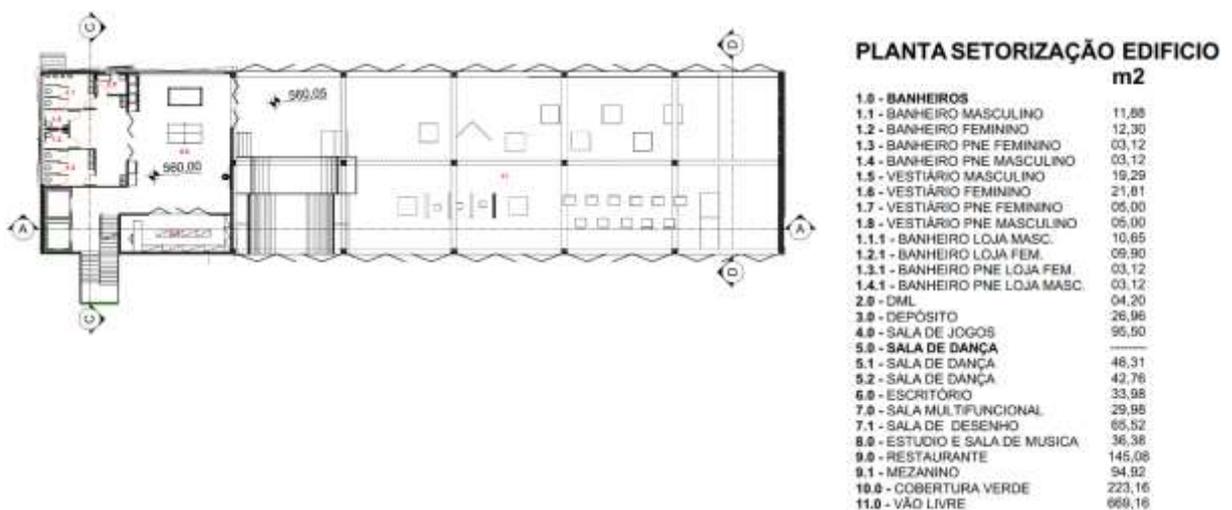
Figura 58 - Volumetria Vão Interno



Fonte: Elaborado pelo Autor

Ao lado esquerdo do vão localizado na direção da rua Ignácio Anselmo, fica uma parte do edifício que se verticaliza. Em sua entrada que também fica no nível 560.00 existe uma sala de jogos que disponibiliza algumas atividades como *ping-pong* e *vending machines* que permite a compra de produtos alimentícios sem um atendimento. Nessa entrada também ficam localizados os banheiros e bebedouros, um depósito para obstáculos móveis de skate e parkour e os acessos para as demais partes do edifício, feitos por escada ou elevador como mostrado na figura 58 e na figura 59.

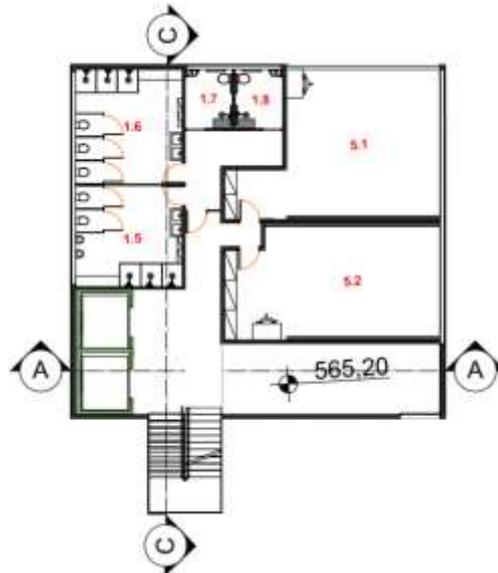
Figura 59 - Planta do Térreo e Setorização



Fonte: Elaborado pelo Autor.

No primeiro pavimento foram colocados os vestiários e duas salas amplas voltadas para o *breaking*, dança e outras atividades como ilustrado na figura 60. Nesse mesmo pavimento existe um corredor que dá acesso a uma rampa que leva a uma pequena praça com vegetação no fundo do terreno, que também tem ligação para a rua Ignácio Anselmo (figura 56) e além de ser uma área arborizada, tem a função de ser um local de descanso para os alunos.

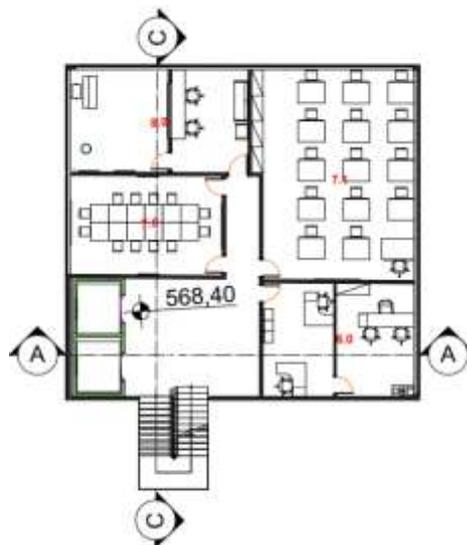
Figura 60 - Planta do Primeiro Pavimento



Fonte: Elaborado pelo Autor.

No segundo pavimento como mostrado na figura 61, podemos ver duas salas mais convencionais sendo a 7.0 uma sala com mesas modulares que permitem diferentes layouts para diferentes atividades, desde a uma reunião, uma roda de conversa, ou uma palestra. A sala 7.1 tem mesas maiores de desenho, voltadas para aulas de desenho, grafite, pinturas, oficinas e aulas mais convencionais. Nesse mesmo pavimento existe um escritório de administração, e um estúdio para aulas e produção de música.

Figura 61 - Planta do Segundo Pavimento



Fonte: Elaborado pelo Autor.

O terceiro pavimento tem acesso através de escada ou elevador, nesse pavimento ficam a sala de maquinas e uma área com grama. Isso foi feito pensando para sanar a necessidade de áreas permeáveis no projeto, já que o programa não permite muitas áreas verdes e nem arborização, uma vez que as atividades devem ocorrer em área plana e lisa para não causar acidentes na pratica do skate, portanto, através da figura 62 vemos uma laje verde ou cobertura verde e um pergolado que permite a permanência das pessoas nesse local.

Figura 62 - Volumetria da Fachada



Fonte: Elaborado pelo Autor.

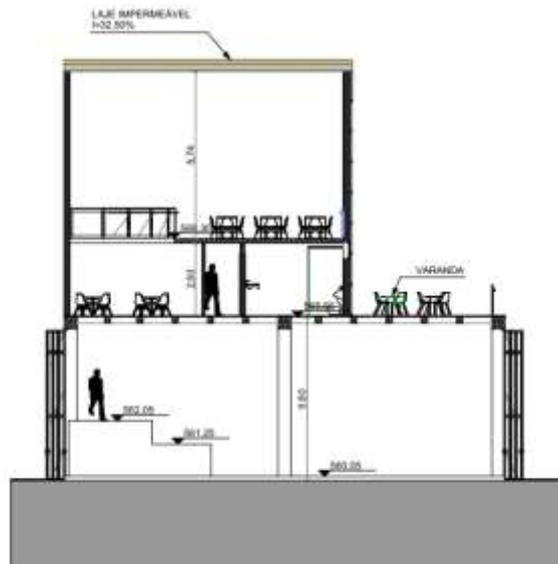
Em nível parecido ao do primeiro pavimento, foi feito uma praça de alimentação com ligação através de rampa para um restaurante com mezanino, como observado na figura 63 e no corte da figura 64. Essa praça contem mesas e um pergolado com cerca verde para proteger parcialmente do sol, dando um local ideal para a alimentação.

Figura 63 - Volumetria Restaurante



Fonte: Elaborado pelo Autor

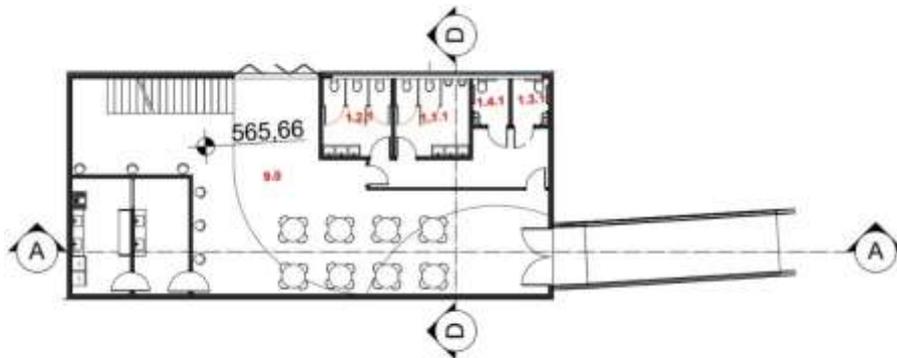
Figura 64 - Corte DD



Fonte: Elaborado pelo Autor.

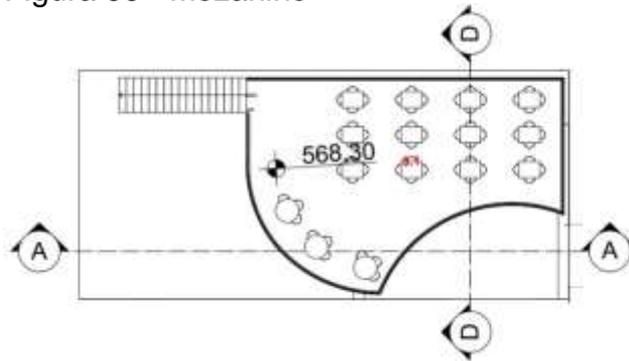
O restaurante em sua entrada tem uma área com mesas, e no fundo a cozinha com um balcão que serve tanto para o atendimento, como para que as pessoas consumam ali, ao lado ficam os banheiros e uma parede de vidro que dá visão para a parte da frente do terreno em direção à rua Sete de Setembro. Ao lado do banheiro existe uma escada que dá acesso para um mezanino arredondado que permite ter uma vista da parede de vidro e de parte do restaurante, ali ficam mais mesas dispostas para os clientes. As figuras 65 e 66 mostram o layout do restaurante.

Figura 65 - Planta Restaurante



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 66 - Mezanino



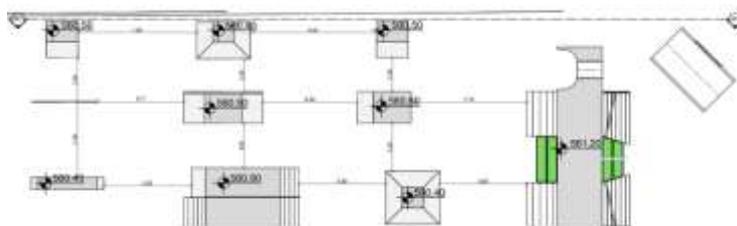
Fonte: Elaborado pelo Autor.

Na parte da frente na área externa, ficam diferentes atividades dividindo espaço, sendo elas palco, *bowl*, pista *street*, circuito externo de *parkour*, e pista *park*.

A praça divide espaço com o Bowl no nível 561, na parte de trás o *bowl* e uma rampa, e em sua frente um espaço livre que em dias normais pode ser usado para colocar obstáculos móveis de skate e *parkour*, ou até mesmo servir como um espaço de dança ao livre, e em dias que for necessário ter apresentações relacionadas ao centro, ou até mesmo da casa da cultura localizada em frente, esse espaço estará disponível para a instalação de infraestrutura, ou como palco ao ar livre, já que ele fica em um nível acima da rua e em sua frente tem um espaço para plateia, como mostrado na imagem 56.

A pista *street* tem rampas e *drops* em 3 linhas horizontais como mostrado na figura 56 e na figura 67 que permitem ter menos ou mais velocidade durante a prática, ela também tem a presença de escadas com corrimão para manobras, tanto escada de acesso que pode ser usada também para o skate, mas também uma escada voltada para isso. Ela tem um *flat*¹ entre cada obstáculo que permite ter mais velocidade, ou realizar manobras manuais e *flips* nesses espaços, além de dois obstáculos móveis entre a escada de acesso ao palco e os demais obstáculos que permite dar espaço para plateia quando necessário, ou sempre trazer mudanças a pista.

Figura 67 - Pista de Skate Detalhada

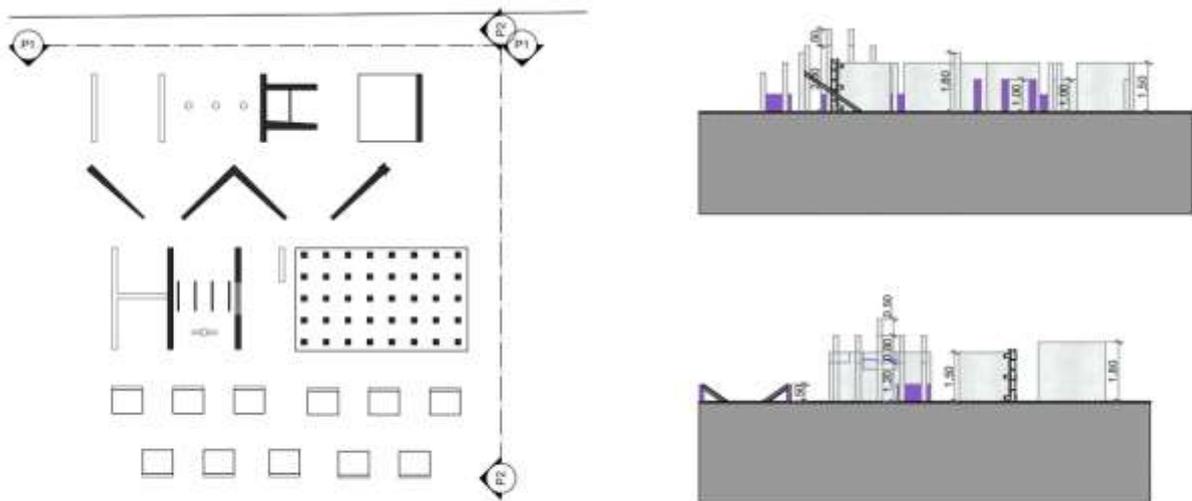


Fonte: Elaborado pelo Autor.

¹ Conforme explicado no capítulo sobre skate, flat seria uma área plana entre rampas.

O circuito de Parkour tem vários obstáculos simulando paredes e pilares, com diferentes níveis de dificuldade. Os pilares por chegarem a uma altura de 2,50 metros tem seu piso de grama para tornar as quedas menos perigosas. Na figura 56 e figura 68 pode-se ver que os obstáculos altos, a obstáculos baixos, e em sua maioria a distância entre eles não é tão grande para evitar quedas no concreto.

Figura 68 - Detalhamento Circuito de Parkour



Fonte: Elaborado pelo Autor.

6.0 Considerações Finais

Nesse projeto foi proposto a inserção de um centro cultural de cultura de rua em uma área central da cidade de Lençóis Paulista, levando em consideração trazer um melhor uso para a área.

Através da fundamentação teórica pode-se entender que a cultura de rua tem forte conexão com as cidades e que através de suas modalidades as pessoas se apropriam da cidade, e que por muitas vezes essa cultura é marginalizada e, portanto, é carente de um local adequado para sua prática.

Com as análises é capaz de ver que o local escolhido se trata de uma área em que passa a rua sete de setembro que conecta vários pontos culturais, como a casa da cultura e a praça da matriz que leva para a biblioteca da cidade, além de ser um local centralizado com grande fluxo de pessoas se locomovendo por ali.

Foi possível entender a partir desta prática projetual que é importante a integração entre as modalidades da cultura de rua com espaços específicos para a mesma podendo ser estes fechados ou, até mesmo, espaços públicos integrando com a cidade e oferecendo locais que sejam amigáveis para estas práticas.

7.0 REFERÊNCIAS

BIG. **MECA**, 2019. Disponível em: <<https://big.dk/#projects-meca>>. Acesso em: 4 de maio de 2021.

BRANDÃO, Leonardo. **A cidade e a tribo skatista: Juventude, cotidiano práticas corporais na história cultural**. Mato Grosso do Sul: Editora UFGD, 2011.

Camila Stefaniu. **Art of Motion – Red Bull/Matera, Italia**, 2019. Disponível em: <<https://www.camilastefaniu.com/campeonatos-posts/art-of-motion-red-bull-matera-italia>>. Acesso em: 20 de abril de 2021.

Camila Stefaniu. **NAPC, 2019/ Canada**, 2019. Disponível em: <<https://www.camilastefaniu.com/campeonatos-posts/napc-2019-canada-pt>>. Acesso em: 20 de abril de 2021.

DORNELAS, Luana. O surgimento da cultura hip hop. **Red Bull**, 2021. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/music/O-surgimento-da-cultura-hip-hop-no-Brasil>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

EFFEKT. **STREETMEKKA ESBJERG**, 2016. Disponível em: <<https://www.efeekt.dk/gameesbjerg>>. Acesso em: 4 de maio de 2021.

EFFEKT. **STREETMEKKA VIBORG**, 2018. Disponível em: <<https://www.efeekt.dk/gameviborg>>. Acesso em: 3 de maio de 2021.

FIALHO, Vania; ARALDI, Juciane. **Fazendo rap na escola**. In: Música na Educação Básica. V. 1, n. 1, ABEM, Porto Alegre, 2009.

FOCHI, Marcos. **Hip Hop brasileiro: Tribo urbana ou movimento social?** São Paulo: Editora FAAP, 2007.

GONZÁLES, María. Streetmekka Viborg/EFFEKT. **Archdaily**, 2019. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/913007/streetmekka-viborg-effekt>>. Acesso em: 3 de maio de 2021.

HONORATO, Geraldo. **Grafite**: Da marginalidade às galerias de arte. Paraná: Editora UNESPAR, 2009.

HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa. Elaborado pelo Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

IBGE. **Lençóis Paulista**, 2020. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/lencois-paulista/panorama>>. Acesso em: 31 de maio de 2021

LANFER, Fabio. Passo a passo para seu projeto de pista de skate. **Lanfer.arq**, 2014. Disponível em: <<https://lanfer.arq.br/2014/10/passa-a-passo-para-seu-projeto-de-pista-de-skate.html/>>. Acesso em: 06 de abril de 2021.

LIMA, Luísa. **Soul do Hip Hop**: A chegada do rap no Brasil. Rio de Janeiro: Editora UFF, 2019.

LOPES, Joana. **Grafite e Pichação**: Os dois lados que atuam no meio urbano. Brasília: Editora FAC, 2011.

LORDÊLLO, Alexandre; JÚNIOR, Elson; MORSHBACHER, Márcia. **Parkour e Freerunning**: A tentativa de esportivização. Bahia: Editora UEFS, 2012.

MACEDO, Iolanda. **A Linguagem musical RAP**: Expressão local de um fenômeno mundial. Paraná: Editora UNIOESTE, 2011.

MARQUES, Danilo; OLIVEIRA, Rafael; JAFELICE, Rosana. **Modelagem matemática das pistas de skate**. Uberlândia: Editora FAMAT, 2008.

MARQUES, Rafael. **Cidade Lúdica: Um estudo antropológico sobre as práticas de parkour em São Paulo.** São Paulo: Editora FAPESP, 2010.

Matriz Skate Spot. **Matriz Skate**, 2014. Disponível em: <<https://www.matrizskate.com.br/matriz-skate-spot/>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

Matriz Skate Spot. **Matriz Skate**, 2014. Disponível em: <<http://www.skatespot.com.br/portfolio-item/matriz-skate-spot/>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

NASCIMENTO DO HIP HOP. **Stoodi**, 2020. Disponível em: <<https://www.stoodi.com.br/blog/historia/nascimento-do-hip-hop/#:~:text=A%20palavra%20“hip”%20é%20utilizada,”%2C%20no%20ano%20de%201978>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

Nyjah Huston’s Private Skatepark. **California Skateparks**, 2019. Disponível em: <<https://www.californiaskateparks.com/Projects/Nyjah-Huston’s-Private-Skatepark>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

PACIEVITCH, Thais. Skate. **Infoescola**, 2021. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/esportes-radicais/skate/#:~:text=O%20skate%20surgiu%20na%20Califórnia,e%20realizados%20os%20primeiros%20campeonatos>>. Acesso em: 06 de abril de 2021.

PINTOS, Paulo. Centro Cultura MECA/BIG. **Archdaily**, 2019. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/920494/centro-cultural-meca-big>>. Acesso em: 4 de maio de 2021.

SILVA, Raphael. **Projeto e execução de pistas de skate tipo bowl em concreto armado.** Goiás: Editora UFG, 2018.

STRAMANDINOLI, Ana; REMONTE, Jarbas; MARCHETTI, Paulo. **Parkour: História e conceitos da modalidade.** São Paulo: Editora Revista Mackenzie, 2012.