

UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ
Lucas Ricci Neves

ATELIÊ ABERTO: PARQUE CULTURAL
“CIDADE INVENTADA”

Taubaté – SP
2017
Lucas Ricci Neves

ATELIÊ ABERTO: PARQUE CULTURAL “CIDADE INVENTAD”

Trabalho de Graduação apresentado
como requisito parcial para a graduação
em Arquitetura, pela Universidade de
Taubaté.

Orientadora: Prof^a. M^a. Anne Matarazzo.

**Taubaté - SP
2017
Lucas Ricci Neves**

ATELIÊ ABERTO: PARQUE CULTURAL “Cidade Inventada”

Trabalho de Graduação apresentado como requisito parcial para a graduação em Arquitetura, pela Universidade de Taubaté.

Orientadora: Prof^a. M^a. Anne Matarazzo.

Data: ____ / ____ / ____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Professor(a): _____

Assinatura: _____

Professor(a): _____

Assinatura: _____

Professor(a): _____

Assinatura: _____

RESUMO

Este trabalho tem como proposta a criação de um ateliê aberto para práticas e exposições artísticas e culturais. Taubaté é uma cidade que possui uma alta cultura artísticas, muitos produzindo conteúdo independente e sem ter onde ou como transmitir suas expressões. Historicamente também conta com algumas referências famosas em nível Nacional em sua bagagem, como: Monteiro Lobato e Mazzaropi. Esse projeto tem como justificativa a necessidade de se atentar a esse tema como forma de chamar atenção para a carência de espaços específicos para essa finalidade na cidade de Taubaté, que tem tanta diversidade de talentos artísticos; no entanto, não há um aproveitamento eficaz desses artistas. O ateliê aberto vem como solução para que artistas de ruas, músicos, fotógrafos, escritores, atores, dançarinos, pintores, entre outros, tenham um local em que possam se expressar, praticar e repassar seus talentos. Caracteriza-se também pela criação de um espaço agradável e seguro, no qual as pessoas possam passar seus dias, afim de uma maior interação e reconhecimento entre si, e até mesmo do conhecimento do trabalho de diversos artistas locais. Tem como base fundamentações teóricas o “O ócio da criatividade”, a teoria das “Múltiplas Inteligências” e as ideias de projetos mais sociais da arquiteta Lina Bo Bardi. A coleta de dados foi feita por meios de estudos de caso, visitas técnicas, pesquisa e leitura de artigos sobre os benefícios da arte no dia a dia e por meio de entrevistas com os artistas locais. Os resultados mostram o quanto a criatividade é procurada e exigida no dia a dia e no mercado de trabalho, mas é tão pouco trabalhada e valorizada e tem a real necessidade de um espaço para o melhor desenvolvimento da mesma.

Palavras-chave: ateliê aberto, arte marginal, cultura.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

2. CARACTERIZAÇÃO CONCEITUAL

- 2.1 Os benefícios da arte
- 2.2 Comportamento urbano x Ambiente Construído
- 2.3 O que é arte Urbana?

3. A RELAÇÃO DAS PESSOAS COM O MEIO

- 3.1 Arquitetura na escala humana

4. ARTE E CULTURA EM TAUBATÉ

- 4.1 Expressões artísticas em Taubaté
- 4.2 Movimentos itinerantes locais

5. ESTUDOS DE CASO

- 5.1 Parc de Va Villette
- 5.2 SESC Pompéia
- 5.3 Moerenuma Park

6. VISITAS TÉCNICAS

- 6.1 Beco do Batman – São Paulo/SP
- 6.2 SESC POMPEIA – São Paulo/SP

7. A ÁREA DE INTERVENÇÃO

- 7.1 História do Corozita
- 7.2 Levantamento da área
- 7.3 Planta do edifício existente

8. DIRETRIZES PROJETUAIS

- 8.1 Partido
- 8.2 Programa de necessidades
- 8.3 Fluxograma
- 8.4 Setorização

9. CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 Gráfico do livro “o ócio criativo”	13
Fig. 2 Inteligências Múltiplas	14
Fig. 3 Mapeamento dos movimentos artísticos e culturais	22
Fig. 4 Vista de cima Park High Line	24
Fig. 5 High Line em 1930	24
Fig. 6 Acessos e divisões das partes do parque	25
Fig. 7 Área de contemplação	26
Fig. 8 Área de circulação	26
Fig. 9 Iluminação dos bancos	26
Fig. 10 Iluminação das áreas de circulação	26
Fig. 11 Vista total do parque de cima	27
Fig. 12 Caminho reto para montanha	28
Fig. 13 Caminho contornando a montanha	28
Fig. 14 Pirâmide de vidro	28
Fig. 15 Pirâmide triangular	29
Fig. 16 Playground infantil	29
Fig. 17 Fonte iluminada	29
Fig. 18 Beco do Batman e grafites antigos	30
Fig. 19 Vista do Beco	31

Fig. 20	Entrada do Beco	31
Fig. 21	Delimitação do Beco do Batman	31
Fig. 22	Lareira SESC Pompéia	32
Fig. 23	Biblioteca SESC Pompéia	32
Fig. 24	Área de circulação	33
Fig. 25	Área de circulação	33
Fig. 26	Planta baixa SESC pompéia	34
Fig. 27	Pontuação e estudos do entorno	35
Fig. 28	Fachada Corozita	35
Fig. 29	Planta de situação	37
Fig. 30	Sistema viário	38
Fig. 31	Topografia do terreno	39
Fig. 32	Corte longitudinal do terreno	39
Fig. 33	Fachada Corozita	40
Fig. 34	Fachada Corozita	40
Fig. 35	Estacionamento Corozita	40
Fig. 36	Terreno baldio	40
Fig. 37	Fluxograma	43
Fig. 38	Croqui fluxograma e setorização	43
Fig. 39	Setorização	44

LISTA DE TABELA

Fig. 1 Programa de necessidades

42

1. INTRODUÇÃO

Com base na conceituação da arte urbana, o objetivo do trabalho é desenvolver um projeto arquitetônico de um ateliê aberto na cidade de Taubaté. A cidade fica na região metropolitana do Vale do Paraíba e Litoral Norte de São Paulo. O projeto será realizado a partir de proposições de sistema integrado de arquitetura, paisagismo e comunidade no local em que o edifício será implantado.

Como objetivos específicos do trabalho, busca-se: analisar a dinâmica urbanística e social da comunidade envolvida; analisar as necessidades espaciais dos artistas locais; dar finalidade socioeconômica e cultural a um vazio urbano; compreender a melhor forma de criar espaços para oficinas, ambientes de estudo e espaços interativos; proporcionar acesso e qualidade ergonômica para o ateliê; avaliar e definir sistema estrutural em concreto; propor instrumentos de convívio nos espaços internos e externos; avaliar as melhores formas de organizar o paisagismo no projeto; e compreender o sistema de exposição aberta de arte.

Tendo em vista o grande número de artistas no Vale do Paraíba, o presente projeto “Cidades Inventadas” tem como proposta ser um espaço amplo para livre expressão dos mesmos. Taubaté possui um centro cultural situado no centro da cidade, com pouco acesso e de pouco espaço, no qual existem atividades regulares ministradas.

Diferentemente do centro cultural, o ateliê livre vem com a proposta que seja de liberdade artística, em que o artista tem autonomia total e espaço para fazer o que sentir vontade, seja se expressar, lecionar aos iniciantes e interessados, passear, estudar, ou até mesmo interagir com o parque. Isso irá somar sua arte às demais, ou apenas absorverá o que o local oferece (resgate da ágora grega).

A proposta do projeto “Cidades Inventadas” não é somente levar a arte e expressões culturais aos mais leigos, mas também fazer com que um artista de uma determinada área tenha acesso a outras paralelas a dele, fazendo com que exista uma maior interação entre os demais ramos artísticos e que isso possa, de alguma forma, somar nos trabalhos de cada um, mostrando que de alguma forma, mesmo que a participação seja pequena, todos os ramos artísticos estão ligados (a pluralidade das expressões e dos indivíduos).

Quanto à metodologia de pesquisa para a elaboração deste trabalho, foram realizados procedimentos diversos, tais como: questionários com representantes artísticos de diversas áreas e com responsáveis pelas oficinas de Maracatu e Jongo da cidade, para uma maior ampliação de visão e de ideias, não somente arquitetônicas, mas também econômicas e sociais; estudo dos livros do poeta brasileiro Ferreira Gullar, tendo como principal a obra “Cidades Inventadas”, com o intuito de trazer a poesia nacional para o projeto, de forma direta na construção dos espaços e edificações, e servindo também de título para o projeto; estudo de acessos viários para a escolha e estudo do terreno; também foram realizados estudos de caso para melhor compreensão do tema e do material escolhido para a obra do projeto. Para um entendimento maior do estudo de necessidades, foram realizadas visitas técnicas com o intuito de investigar a funcionalidade dos espaços e sua dinâmica, as plantas escolhidas para o paisagismo, a iluminação e a ergonomia. Desta forma, partindo seguramente desses princípios, dá-se início ao processo projetual dos edifícios que compõem o Ateliê Aberto.

2. CARACTERIZAÇÃO CONCEITUAL

2.1. Os benefícios da arte

Com os problemas cotidianos, o alto nível de estresse, o constante crescimento do número de diagnósticos de depressão e outros transtornos, as cobranças sociais e tudo mais que contribuem para a turbulência do dia-a-dia, a arte surge como uma válvula de escape para aquilo que parece não ter solução. Manifestações artísticas colaboram não só na questão estética de espaços ou pessoas, mas também no desenvolvimento intrapessoal.

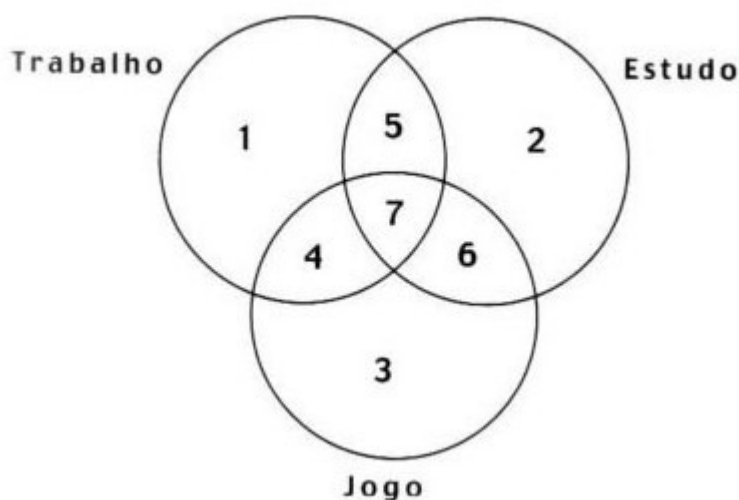
No âmbito profissional, de acordo com Domenico de Massi (1999), em seu livro "O ócio criativo", uma pessoa só será feliz no que ela faz quando houver a fusão de: estudo, trabalho e jogo. Existem trabalhos que se fundem com jogo, como o de fotografia, em que o fotógrafo interage e se diverte com seu cliente/evento, enquanto existem trabalhos que se fundem com estudo, como por exemplo o de um professor, que sempre tem que se manter atualizado das matérias que for lecionar. Porém, para uma maior plenitude, os três (estudo, trabalho e jogo) devem se misturar. Conseguir identificar seu trabalho como algo prazeroso ou estudioso, no qual você faça o que te faz bem, a ponto de não parecer algo pesado e cansativo, te deixará mais próximo da felicidade, pois não haverá nenhum dia de "trabalho". Isso partindo da ideia de que está sentindo prazer e vontade no que faz.

O autor também diz que devemos usar o ócio para aliviar o estresse e o cansaço mental, já que estamos caminhando cada vez mais para uma forma de trabalho intelectual e não física, além de impedir o tédio. Usando do tempo livre para que possa praticar atividades artísticas e visitar centros culturais, teatros, museus, exposições, entre outros.

Essas atividades artísticas, além de serem prazerosas, te trazem informação e faz com que sua criatividade e seu conhecimento se amplie, mesmo em momento de descanso, para De Massi arte é criatividade e criatividade desenvolve seu raciocínio e te ajuda a solucionar problemas de formas rápidas e inteligentes nas dificuldades do trabalho e do dia a dia.

Pode-se ver na figura abaixo essa relação determinada por De Massi, em que o trabalho (1) se funde com o estudo (2) em alguns casos, e essa fusão é representada pelo número cinco (5); o trabalho se funde (4) com o jogo (3); o jogo se funde (6) com o estudo. O número sete (7) representa a fusão dos três elementos, que para o autor é o ideal.

Figura 1 - Gráfico do livro "O ócio criativo"



Fonte: DE MASI (2000, p. 99)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) já consideram a importância do ensino de artes (a música, a dança, as artes plásticas e as artes cênicas) como matéria obrigatória nas escolas brasileiras. Precisamos desmitificar a ideia de que matemática é mais importante em uma grade curricular do que artes plásticas, por exemplo, e compreender que a arte está presente em todos os momentos do dia a dia, de forma profissional, pessoal e principalmente social, como forma de expressão e emoção.

Segundo a psicóloga Lucilene Aparecida Zavadzki Hino (2014), que usa a arte como forma de terapia, criar arte e refletir sobre trabalhos artísticos pode ampliar o conhecimento de si e dos outros, além de aumentar sua autoestima, fazer com que lide melhor com tristeza, raiva, estresse e experiências traumáticas, e desenvolver recursos físicos, cognitivos e emocionais.

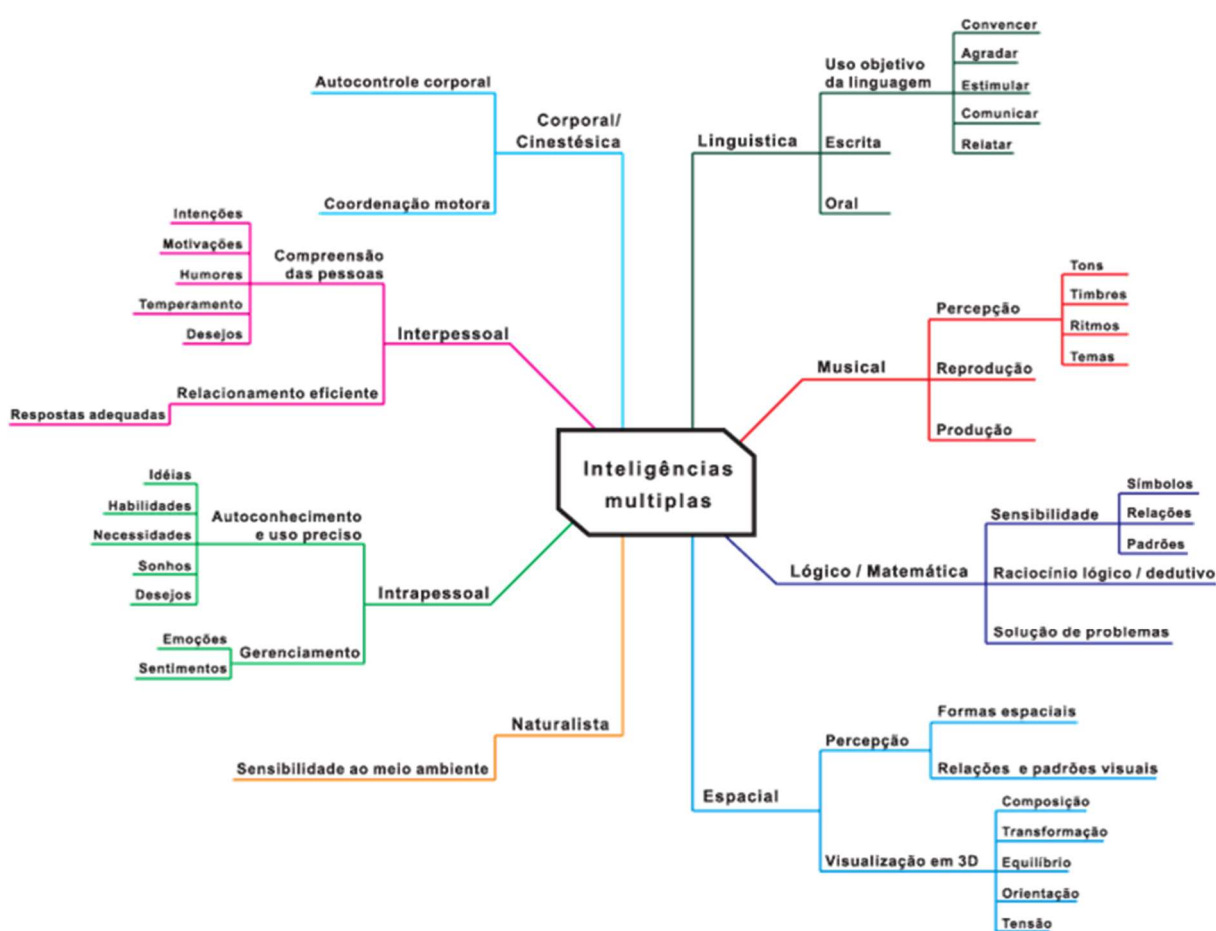
Howard Gardner (1995) escreveu o livro "Inteligências Múltiplas: a teoria na prática", criticando o método de ensino atual, no qual o aluno tem que decorar e

aprender o que é passado de maneira singular para uma pluralidade de alunos, com características distintas, em uma sala de aula para passarem para o ano seguinte.

Esse tipo de aprendizado ocorre durante anos até que se formem no ensino médio. Esse sistema possui alguns erros; dentre eles está tratar uma sala inteira de alunos como se fossem uma personalidade só, fazendo com que alunos que tenham maior dificuldade com esse método acreditem que são ignorantes ou que têm certa dificuldade para aprender, enquanto a facilidade deles está ligada a outras áreas e a outras formas de ensino.

Gardner diz que nós possuímos oito tipos diferentes de inteligências, sendo elas: a linguística, a lógico-matemática, a espacial, a cinestésico-corporal, a musical, a interpessoal, a intrapessoal e a naturalista, e cada uma delas deveria ser tratada separadamente.

Figura 2 - Inteligências múltiplas



Fonte: Site **A tecedeira**

A arte te ensina a ser mais humano, a ter uma visão crítica maior, a se sensibilizar mais e a conseguir ver as coisas de outra forma, além de ajudar a lidar com os problemas com uma nova solução. Um ensino com um sistema único vertical, que não abre abas para outras formas de aprender, faz o aluno acreditar que se ele não alcançar aquela meta que lhe foi atribuída nas escolas, ele irá fracassar. O aprendizado deve ser passado de forma horizontal também, para que cada um possa ser lecionado da melhor forma e desenvolver suas habilidades e facilidades.

Portanto, é preciso resgatar os valores artísticos para entender que a arte está associada a vida, a rotina, ao espaço, ao método de aprendizado, a expressão corporal e emocional, a sensibilidade e a forma de se relacionar com as pessoas, consigo mesmo e com o trabalho e que não é apenas um privilégio de poucos.

2.2. Comportamento humano x ambiente construído

No curso de Arquitetura e Urbanismo, muito se aprende na área de projetar e construir edificações da melhor maneira possível, mas pouco se fala da relação entre o comportamento humano e o ambiente construído. A psicologia ambiental é de extrema importância para o arquiteto na hora de realizar o projeto. Deve ser pensado, primeiramente, em consolidar essa ligação, não apenas no julgamento estético, no executivo e no funcional da obra. A psicologia relacionada a arquitetura ajuda a criar espaços mais humanizados, que geram uma maior percepção do ambiente. Ela vai além das necessidades básicas, pois consegue atingir os anseios emocionais e psicológicos do ser humano.

Para o geógrafo Yi-Fu Tuan, espaço é algo aberto, amplo, vulnerável, desprovido de valores e de qualquer ligação afetiva. Por outro lado, o lugar é algo fechado, íntimo, seguro e humanizado, pois representa um mundo de significado para quem o vive e traz na bagagem as experiências diárias do sujeito e valores simbólicos importantes para indivíduos e coletividades.

Os espaços são demarcados e definidos contra invasores. O lugar é um mundo de significados organizados [...]. Quando o espaço nos é inteiramente familiar, torna-se lugar (TUAN, 1983).

Arquitetos são responsáveis por criar lugares e essa reflexão só mostra o quanto é necessário estudar o ser humano dentro de outras disciplinas para poder projetar e não apesar construir, usando somente técnica e cálculos. Tem como função dar condições a um espaço o significado de lugar, estudando a cultura, os costumes e a rotina local, para assim poder distribuir o espaço da melhor forma e juntamente com o tempo, atribuir afetividade. O tempo é outro fator importantíssimo, pois é no decorrer da vivência que adquirimos experiências e memórias afetivas.

Com essa análise de Yi-Fu Tuan, podemos dizer que os espaços são indiferentes às pessoas, pois não há nenhuma relação afetiva. Com o passar do tempo vivido, se adquire uma familiaridade, gerando uma apropriação afetiva, dando a propriedade de lugar.

Bruno Zevi (1994) também traz uma reflexão bastante relevante para o projeto no sentido de experiência espacial, que diz que a arquitetura não se limita apenas a construção, mas se prolonga para as praças, ruas, calçadas e todo o espaço urbanístico que rodeia o espaço arquitetônico. Porém, essa relação espacial também se relaciona com o interior da obra, que não deixa de ser a essência da arquitetura. Então, tudo está ligado: as condições geográficas, urbanísticas, psicológicas, sociais, estéticas, entre outras. É baseado nessas reflexões que a essência do projeto está sendo criada, visando relacionar o externo com o interno e criar um espaço mais humanizado, promovendo um lugar com percepção emotiva e sensorial.

2.3. O que é a arte urbana?

Arte urbana, ou *street art*, é a arte encontrada no meio urbano, através de intervenções, como o grafite, que são desenhos feitos com spray ou tinta; o lambe-lambe, que são pôsteres de papel colados nas paredes; o estêncil, técnica que utiliza uma máscara em que o traçado é vazado para a aplicação de tinta e, por fim, os *stickers*, que são adesivos colados pelos locais, geralmente de tamanho pequeno. Normalmente, a *street art* é encontrada nos espaços públicos, em ambientes em que possa existir um encontro da vida com a arte e o cidadão em sua passagem. Essa interação também permite que, em seu trajeto, as pessoas se deparem com a diversidade cultural que a cidade abriga. Essa manifestação surgiu

no Brasil por volta dos anos 70, como forma de protesto, durante a Ditadura Militar, mais precisamente com pichações e grafites na cidade de São Paulo.

Este breve e intenso movimento, que teve manifestações espalhadas por diversas partes do mundo, sendo o mais expressivo deles ocorrido em Paris, gerou uma revolução no comportamento e repercussão muito forte nos modos da juventude se expressar. A partir daí, as paredes são usadas intensamente como suportes para a manifestação juvenil que vive em grandes centros urbanos (FERREIRA, 2011).

Atualmente, já conta com outras propriedades, como estimular a criatividade e consciência artística e até mesmo de caráter estético. Esse tipo de manifestação era extremamente discriminada por conta da censura, mas, com o tempo, foi ganhando força e reconhecimento. A arte urbana é uma arte que não respeita os limites do público e do privado para se fazer expressar, ela é transgressora e empoderada pela massa juvenil, dando mais uma possibilidade de expressão, que está no limite da contravenção. Isso faz com que os jovens comecem a relacionar a arte à política e às questões sociais, constituindo uma linguagem de rua. Hoje em dia, a arte de rua já tomou mais força e possui uma lei no 5º artigo da constituição do nosso país, que diz que todo cidadão é livre para se manifestar artisticamente:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

IV - é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato;

IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença.

Outra forte manifestação da Arte Urbana está relacionada à música, particularmente ao *Rap*. Vindo do movimento Hip-Hop, o rap é a expressão não verbal dessa cultura. A sigla significa *Rhythm and poetry*, ou ritmo e poesia, o rap desenvolve letras que falam de desigualdade, pobreza, problemas sociais, racismo, sendo muito usada como arma para denunciar e clamar pelos seus direitos.

As letras do **Racionais** atacam a perpetuação da desigualdade, o racismo, a violência policial e outras mazelas da sociedade brasileira. E o fazem assumindo um posicionamento claro numa estrutura de classes, em franca oposição ao que eles próprios entendem como classe dominante (TEPERMAN, 2015, p. 78).

É importante perceber como todas as artes urbanas estão ligadas. O grafite e a pichação tentam passar mensagens de forma provocativa e muitas vezes unem

textos e frases em seus desenhos. O rap usa da poesia e da batida para fazer sua crítica e passar a mensagem de uma forma mais direta. Unindo ainda mais o rap e a poesia, surgiu o *Slam Poésie*. Trata-se de uma batalha, como são feitas as dos MC's, porém substituindo os raps e os funks, pela poesia, em que o indivíduo declama seu verso em "competição" com outro indivíduo. Geralmente, são poesias de cunho crítico, normalmente voltadas para política, desigualdade social e minorias. Essas competições de *Slam* já ocorrem em nível internacional e com certas frequências em saraus e semanalmente em capitais, como São Paulo.

Felizmente, a arte urbana tem crescido cada vez mais, dando um maior espaço de voz para os artistas fazerem suas críticas, suas denúncias, para reivindicar seus direitos e lutar, de uma forma pacífica e artística, por uma vida melhor. Conseguindo, por meio da arte, passar uma maior conscientização e visibilidade quanto a desigualdade social.

3. A RELAÇÃO DAS PESSOAS COM O MEIO

3.1 Arquitetura na escala humana

Não deve-se esquecer nunca que a arquitetura é feita para pessoas, então, a maior dedicação na parte inicial do estudo é: o que exatamente o seu cliente quer? Que tipo de pessoa ele é? Que tipo de pessoas vão ocupar aquele espaço? A classe social, sua cultura, seus costumes, seus hábitos e suas necessidades são coisas que tem que ser supridas com o projeto. Ele tem que ter como principal fator um caráter social e não estético.

Jan Gehl (2010), urbanista dinamarquês, especializado em criar “cidade para pessoas” diz que o planejamento deve ter como prioridade a escala humana. Mais do que dar atenção para a forma, a arquitetura precisa ajudar a criar um espaço adequado. Ele diz em uma entrevista para o jornal *Tages Woche* que “arquitetos sabem muito pouco sobre as pessoas”. Essa afirmação é uma realidade muito grave, já que os arquitetos focam tanto em aprender a projetar, nos materiais, na tecnologia, na inovação e em formas, que esquecem o que mais deveria ser levado em consideração: as pessoas. O urbanista acredita que ciências sociais e psicologia deveriam ser ensinada nas escolas de arquitetura, assim, haveria uma maior humanização nas preocupações dos projetos.

Lina Bo Bardi (*apud* FERRAZ, 2014) acredita que o arquiteto deveria “vestir a pele do lobo”, ser cozinheiro para projetar uma boa cozinha, ser aluno e professor para projetar uma boa escola, entender o que aquelas pessoas passam, as suas necessidades e os contextos sociais e econômicos de cada local antes de criar. O espaço deve ser olhado não como um vazio cartesiano geométrico e sim como um espaço vivido. Quando se vai criar um ambiente, não se pode pensar apenas com arquitetura, mas sim como relacionamento humano.

No livro “Os Significados Urbanos”, a autora Lucrecia Dalessio Ferrara diz que estudar arquitetura como forma de conhecimento do espaço, ou seja, para a obra conseguir passar conhecimento sobre aquela região, o arquiteto deve enfrentar o desafio de compreender os valores culturais de uma coletividade. Deve ser desconsiderada a monumentalidade de um edifício, levando em conta que ele possui uma essência provisória, já que o ambiente urbano transforma o espaço, sua função ou qualificação com o tempo. O desafio é criar arquiteturas com novos usos

e novos significados de acordo com a situação em que a população está vivenciando, fazendo uma intervenção cultural por meio da forma e da utilização do espaço.

Entender a arquitetura como linguagem é assumi-la como instrumento de intervenção cultural; interação arquiteto e usuário, espaço e uso (FERRARA, 2000).

A autora faz compreender novamente que o objeto principal de estudo antes de pensar em projetar é o ser humano. O espaço criado vai ter uma função ideal quando conseguir fazer parte do cotidiano e dos hábitos locais. A forma terá uma participação e interação maior com a cidade utilizando e transmitindo seus valores culturais.

A partir desse estudo, foi realizada uma pesquisa com diversos artistas de Taubaté para conseguir entender e incorporar suas necessidades no projeto de acordo com cada linguagem artística abordada. O Ateliê Aberto tem a proposta de fazer com que o sujeito possa vivenciar essa sensação humana e social que a arquitetura é capaz de trazer, se usada com o devido propósito. A intenção do projeto é que as pessoas consigam absorver a cultura local pela estrutura e aprender os valores e a linguagem com os artistas locais.

4. ARTE E CULTURA EM TAUBATÉ

4.1. Expressões artísticas em Taubaté

Taubaté conta com alguns pontos locais onde ocorrem eventos culturais e artísticos. São bem limitados e poucos possuem um lugar definido. Os eventos ocorrem mais por ocupação dos lugares e praças, feita por artistas e universitários locais.

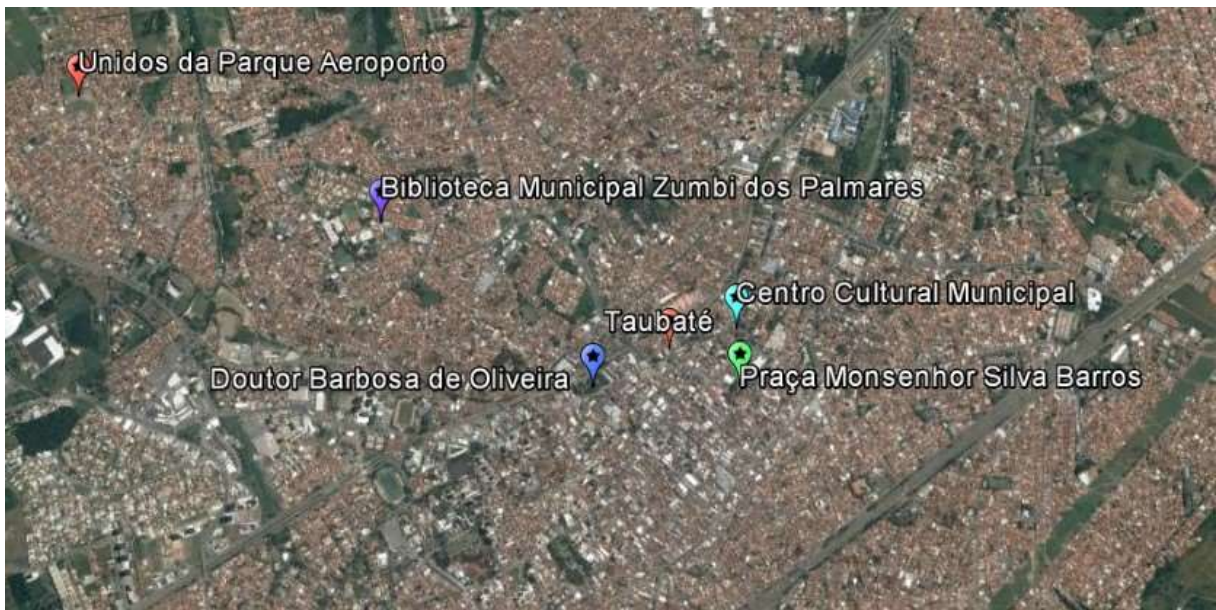
A Praça **Monsenhor Silva Barros**, conhecida como “Praça da Eletro”, próximo ao Supermercado Pão de Açúcar, apresenta dois eventos que são o “Rock na praça”, onde bandas locais de rock com músicas autorais se apresentam mensalmente de forma gratuita, e o “Poetas da Rua” onde escritores, poetas e artistas locais se reúnem para recitar poesias, fazer críticas e debater temas sociais. É aberto para todo público que deseja participar, expondo ou assistindo. Ocorre também o “Terça Sintonia” todas as terças-feiras, com apresentações de *rappers* regionais, venda de brechós e artesanato.

No **Centro Cultural Municipal**, localizado na Praça Coronel Vitoriano, funciona o projeto Guri, ensaios da Orquestra Osita, sessões de cinema e teatro, salão de eventos onde também acompanha o grupo de Jongo de Taubaté, todas as terças-feiras, resgatando e ensinando a cultura, aberto para todo o público que queira conhecer e participar.

A **Quadra da Unidos do Parque Aeroporto**, localizado na rua Giuseppe Tomazietto, além de ser uma escola de samba para quem quiser participar, também possui as batucadas e oficinas de Maracatu, capoeira, boxe e é aberto para todo tipo de evento cultural e também vem acompanhado de brechós, artesanatos, saraus, entre outros e é aberta para todo o público.

A **Biblioteca Municipal Zumbi dos Palmares**, próxima a escola BASIC, localizada na avenida das Camassias, é uma biblioteca comunitária que além de oferecer livros ainda disponibiliza o espaço para debates sobre racismo e aulas de capoeira de angola.

Figura 3 - Mapeamento dos movimentos artísticos e culturais



Fonte: Google Earth + Autor

4.2 Movimentos itinerantes locais

Taubaté possui um movimento itinerante chamada “Cultura na Kombi”, que conseguiu ser realizado através de editais, captação de recursos e financiamento coletivo. Fundado pelo arquiteto e urbanista, Flávio Itajubá. O Cultura na Kombi tem o propósito de trabalhar com a valorização da cultura enquanto instrumento de prática cidadã e de integração social, com o objetivo de formar indivíduos criativos e autônomos através desse contato da cultura e com a arte. Usando diversas linguagem que a arte tem, como o cinema, conhecida como “o cinemão” em que eles usam um projetor para passar filmes para a comunidade em uma tela. A dança, em que são criadas oficinas de maracatu e baque virado e algumas manifestações populares como, por exemplo, o jongo e o Moçambique. Oficinas de artes urbanas, como o estêncil e de percussão, também fazem parte do projeto. Mudando e se adaptando de acordo com o lugar e o contexto social em que o projeto será executado

O Cultura na Kombi passa pelas cidades Metropolitanas, no Litoral Norte, no Sul de Minas e no Vale do Paraíba. Sua sede é em Taubaté e se localiza na quadra de Samba da Unidos da Parque Aeroporto, onde ocorrem oficinais todas as sextas-feiras.

O Cultura, como esse projeto de conclusão, também tem como proposta a valorização dos artistas locais do Vale do Paraíba, fazendo eventos como a “Revirada Cultural” que ocorreu em 2016 na Quadra de Escola de Samba do Parque Aeroporto, em que contou exclusivamente com artistas e músicos da região.

5. ESTUDOS DE CASO

5.1. Park High Line

Figura 4 - Vista de cima Park High Line



Fonte: Pinterest

PROJETO: Park High Line

ARQUITETO: Diller Scofidio + Renfro

PAISAGISTA: James Corner Field Operations

CONSERVAÇÃO: New York City Department of Parks & Recreation

DATA: 2003 – 2009

LOCAL: Nova York – NY

HIGH LINE é uma linha férrea construída em 1930, sendo um trilho suspenso de 2,3km para transportar produtos industriais. Ele foi projetado para percorrer pelo centro das quadras e estar ligado diretamente às fábricas para a descarga dos materiais, e foi utilizado até 1980.

Sob a liderança de Joshua David e Hammond, fundadores da *High Line Friends*, a comunidade de Nova York se uniu para evitar a demolição da linha. Arrecadaram 44 milhões com iniciativas públicas e privadas e os outros 152 milhões foi dado pela Prefeitura para a obra de revitalização da linha férrea. Foi considerada pelo New York Times a parceria pública privada mais bem-sucedida da cidade.

Em 2003 foi aberto um concurso para o projeto que beneficiaria a ferrovia. Em 2004 o escritório de arquitetura Diller Scofidio + Renfro e o estúdio de paisagismo James Corner Field Operations ganharam.

Figura 5 - High Line em 1930



Fonte: Pinterest

Cronograma:

- 1999: fundação da organização “Friends of the High Line”;
- 2002: a prefeitura da cidade passa a apoiar o projeto;
- 2006: início da construção do High Line;
- 2009: inauguração da primeira parte do Parque;
- 2011: inauguração da segunda parte do Parque;
- 2012: anúncio da construção da terceira parte do Parque.

Acessos: O parque possui muitos pontos de acessos pelo seu percurso, sendo possível subir nele por escadas, rampas e até elevadores por alguns prédios.

Processo da revitalização: a construção foi feita em 3 fases. Todo o material que estava apoiado na estrutura foi removido. Construiu-se um sistema de drenagem e a segunda camada de concreto, que faz parte da estrutura do elevador, passou por restauro e impermeabilização. Depois, os elementos de ferro da estrutura do High Line foram lixados para a remoção da pintura original, que era de chumbo e, portanto, tóxica. Recebeu duas camadas de pintura e a última com a cor original.

As partes que estavam quebradas foram restauradas e o que estava faltando foi refabricado para se aproximar do desenho original. Instalação de 3,5 mil placas pré-fabricadas de concreto para laje, 60 assentos de ipê brasileiro e peruano, dois elevadores, duas escadas rolantes e o plantio de cerca de mil árvores e 50 mil mudas de diferentes tipos de vegetação.

Figura 6 - Acessos e divisão das partes do parque



Fonte: Site “Próxima trip”

Figura 7 - Área de contemplação



Fonte: Site “Diário do centro do mundo”

Figura 8 - Área de circulação



Fonte: Site “Taxi amarelo”

Iluminação: luminárias LED de alta eficiência foram integradas aos trilhos e iluminam o caminho do visitante à noite. As luzes ficam abaixo do nível dos olhos. Outras lâmpadas também foram instaladas debaixo do High Line para iluminar a rua.

Figura 9 - Iluminação dos bancos



Fonte: Site “Pinterest”

Figura 10 - Iluminação das áreas de circulação



Fonte: Site “Pinterest”

High Line serviu como exemplo de revitalização e contribuiu de inúmeras formas para o projeto. Bem próximo da proposta do Ateliê Livre, que utiliza um prédio antigo que foi parte da história local, o Parque High Line também faz uso do mesmo partido, mostrando como é possível tornar vivo algo inativo e quase que descartado pela cidade. Ele vem com ideias extremamente criativas e convidativas para população, fazendo do projeto uma atração local.

5.2 Moerenuma Park

Figura 11 - Vista total do parque de cima



Fonte: Site "Moerenuma Park"

OBRA: Moerenuma Park

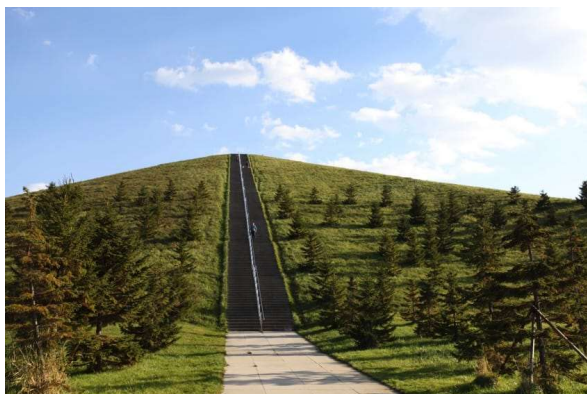
ARQUITETO: Isamu Noguchi

LOCAL: Sapporo – Japão

DATA: 1982 – 2005

O parque tem aproximadamente 188 hectares e 50m de desnível do solo. Foi planejado pelo arquiteto Isamu Noguchi, em 1982. Após a sua morte, sua fundação deu continuidade ao projeto da forma que o arquiteto havia planejado e foi concluída 23 anos depois. Nele, está localizado a montanha *Mount Moere* que possui cinco acessos e dois tipos de rota: uma reta e uma que contorna a montanha, mostrando que não é somente o fim da jornada que importa, mas o percurso também. Ela traz opções para que as pessoas possam aproveitar e trocar de percursos sempre que quiser chegar ao topo.

Figura 12 - Caminho reto para a montanha



Fonte: Site "Morenuma Park"

Figura 13 - Caminho contornando a montanha



Fonte: Site "Morenuma Park"

O parque também possui a pirâmide de vidro, localizada logo na entrada. Esse monumento reflete o céu azul e também o chão coberto de neve no inverno.

Figura 14 - Pirâmide de vidro



Fonte: Site "Morenuma Park"

Uma de suas atrações principais é o *Tetra Mound*, uma pirâmide triangular feita de colunas de ferro de 2 metros de diâmetro, elevado a cima de um pequeno morro de gramado. É uma escultura monumental que muda sua sombra em baixo dela ao longo do dia.

Figura 15 - Pirâmide triangular



Fonte: Site “Morenuma Park”

Também contém uma área de recreação infantil diferenciada e criativa, uma fonte envolta de paisagismo e iluminada e a concha acústica.

Figura 16 - Playground infantil



Fonte: Site “Morenuma Park”

Figura 17 – Fonte iluminada



Fonte: Site “Morenuma Park”

6. VISITA TÉCNICA

6.1. Beco do Batman

O Beco do Batman se encontra na Vila Madalena, precisamente na Rua São Gonçalo e Madeiros de Albuquerque, em SP. Trata-se de uma galeria de grafite a céu aberto, onde o público pode passar a pé ou de bicicleta. A galeria recebe centenas de turistas diariamente para ver as mais diversas obras, de artistas nacionais e internacionais. Dificilmente se encontra um espaço de parede virgem no local.

A galeria aberta possui este nome pois, em 1980, em uma das paredes foi encontrada a imagem do personagem homem-morcego desenhado. O acontecimento atraiu estudantes e artistas plásticos de toda região para fazer grafites psicodélicos, deixando as paredes das casas totalmente cobertas.

Figura 18 - Beco do Batman e grafites antigos



Fonte: Site "Pinterest"

Os desenhos são regularmente renovados, dando sempre um ar de inovação para o lugar, fazendo com que não seja suficiente apenas uma visita, tornando o Beco um ponto de parada obrigatória para amantes de arte urbana.

Figura 19 - Vista do Beco



Fonte: Site "Pinterest"

Figura 20 – Entrada do Beco



Fonte: "Pinterest"

A visita técnica foi importante para o projeto por mostrar como as pessoas reagem a uma intervenção urbana tão grande e qual o impacto que ela causa no espaço. A energia do Beco é contagiante, tanto pelas pessoas quanto pela arte. Não se encontra alguém triste, todos estão lá pela arte e arte está lá para todos. Essa sensação de união, de mesclar o passeio com a exposição e as pessoas com os grafites, é a fusão que o Ateliê Livre tem a intenção de trazer aos seus visitantes.

Figura 21 - Delimitação do Beco do Batman



Fonte: Google Earth + Autor

5.2. Sesc Pompéia

A antiga fábrica de Tambores da Pompéia tornou-se um marco de revitalização no Brasil. Onde só se via repetição, a grande arquiteta Lina Bo Bard, viu poesia e inspiração para ocupar um grande vazio dos anos 80. A obra, que nos finais de semana era povoado por famílias com crianças brincando, de acordo com funcionários do SESC, foi feita basicamente de alvenaria e de uso pioneiro de concreto. Bo Bardi reinventou a velha fábrica com espelhos d'água, lanchonete, biblioteca, teatro, cinema, piscina, área infantil, lareira, espaço para leitura e exposição além das áreas de lazer.

Figura 22 – Lareira Sesc Pompéia



Fonte: Autor

Figura 23 – Biblioteca Sesc Pompéia



Fonte: Autor

A obra apresenta um caráter poético de cidadela, por conta dos pequenos detalhes como o eixo central da fábrica ser exclusivo de pedestres. As canaletas de água pluvial que margeiam suas laterais foram revestidas de seixos rolados e resultam em riozinhos e pontes. As mesas são coletivas e estimulam o encontro, a convivência e a conversa.

O povo virá aqui e terá que se sentir bem com certos dados básicos, que são a solidariedade e a poesia. Não precisa sofisticação. Pretendemos criar uma atmosfera humana de simpatia (BARDI, *apud* FERRAZ, 2014).

Figura 24 – Área de circulação



Fonte: Autor

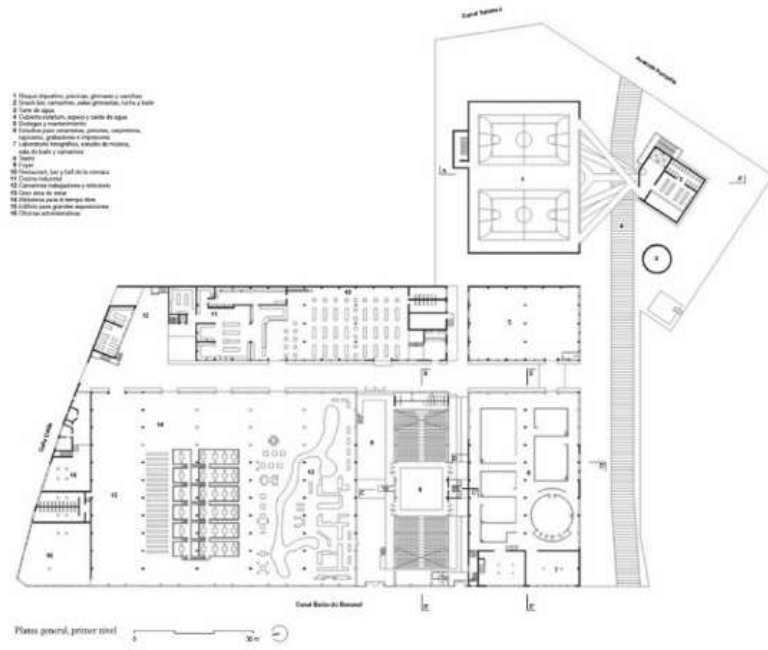
Figura 25 – Área de circulação



Fonte: Autor

Visitar o SESC Pompéia somou o que acredita-se ser a ideia principal da arquiteta: a solidariedade. A antiga fábrica de tambores foi projetada de uma forma extremamente social, onde as pessoas têm que se sentar em mesas grandes e redondas, fazendo com que exista uma interação entre os desconhecidos, mesmo que pequena, para poderem desfrutar da biblioteca do local. A área infantil também não tem divisórias ou espaços específicos, é um mesmo espaço para todas as crianças se conhecerem e brincarem, até mesmo a lareira estava rodeada de pessoas que não se conheciam desfrutando da mesma sensação. Essa é a ideia social que o Ateliê Livre quer trazer, a interação não somente entre os artistas, mas também entre os visitantes, para que eles possam se conhecer e se solidarizar com o conhecimento ou dificuldade do próximo.

Figura 26 – Planta baixa Sesc Pompéia



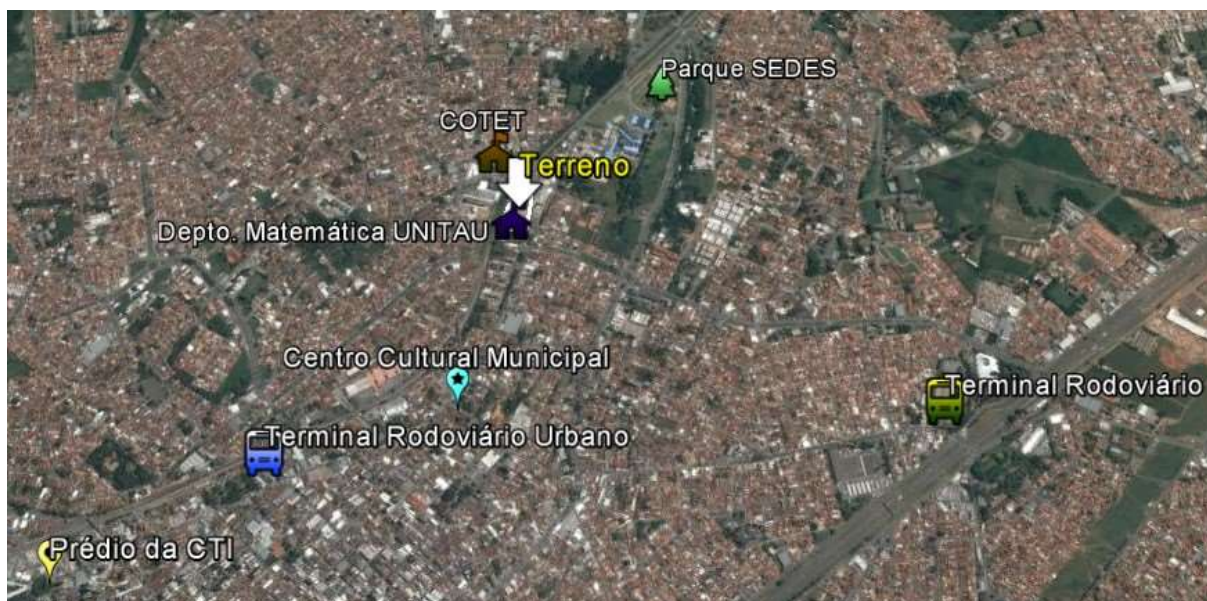
9 Fonte: Site "Archdaily"

7. Área de intervenção

A área de intervenção escolhida para a instalação do Ateliê foi a antiga fábrica de botões de Taubaté, Corozita. O prédio é um dos mais antigos da cidade, faz parte da história do município e possui suas fachadas tombadas. Sua localização é ideal para o projeto: encontra-se ao lado do prédio de Matemática da Universidade de Taubaté, próximo à escola fundamental e técnica, COTET; possui ligação direta com a estrada nova para Tremembé e é próximo ao parque SEDES. A avenida Marechal Deodoro da Fonseca tem fácil acesso ao centro da cidade e também ao terminal rodoviário de Taubaté.

A intenção de reformar o prédio é de fazer com que ele permaneça parte da história da cidade, contando a sua antiga e criando uma nova. Seguindo o passo de desenvolvimento, ideologia e necessidade da cidade.

Figura 27 – Pontuação e estudo do entorno



Fonte: Google Earth + Autor

7.1 História da Corozita

Fundada em 1935 por Gino Lanfranchi, a Fábrica de Botões Corozita trouxe para o Brasil a tecnologia de fabricação de botões para o vestuário que, na época, embora já desenvolvida em escala industrial, possuía um alto grau artesanal. Inicialmente a tecnologia utilizada era a jarina, semente duríssima da castanha de uma palmeira natural do vale amazônico, conhecida na Itália como “corozo”, de onde deriva o nome Corozita. O surgimento da era dos plásticos exigiu uma completa reformulação no processo de fabricação e no equipamento industrial utilizado, transformação iniciada em 1947, o processo de produção semi artesanal foi substituído pelo maquinário. A história do botão começa quando um amuleto em forma de concha com dois furos foi desenterrado no Vale do Indo – noroeste da Província de Punjab, por volta de 3000 a.C. Mil anos depois esses objetos começaram a ser “fabricados” pela população da Escócia e do Norte da Inglaterra, com um material chamado Azeviche. Os botões renascem no final da Idade Média, para segurar ou como decoração das vestimentas.

A antiga fábrica de botões faz parte da história do crescimento da cidade de Taubaté, apesar de estar para a muitos anos todos a conhecem. Como peça importante do desenvolvimento da cidade eu acredito que o prédio não deveria estar parado apenas como um ponto histórico que nem se quer recebe visitas, o projeto vem com o intuito de trazer vida ao Corozita novamente. Convidar as pessoas a visitar e interagir com a antiga fábrica, conhecendo um pouco mais da história da cidade e participando dela, é a justificativa da escolha deste local.

Figura 28 - Fachada Corozita



Fonte: Site Corozita

7.2 Levantamentos da área

Figura 29 – Planta de situação



Fonte: Google Earth + autor



VENTO DOMINANTE

NORTE



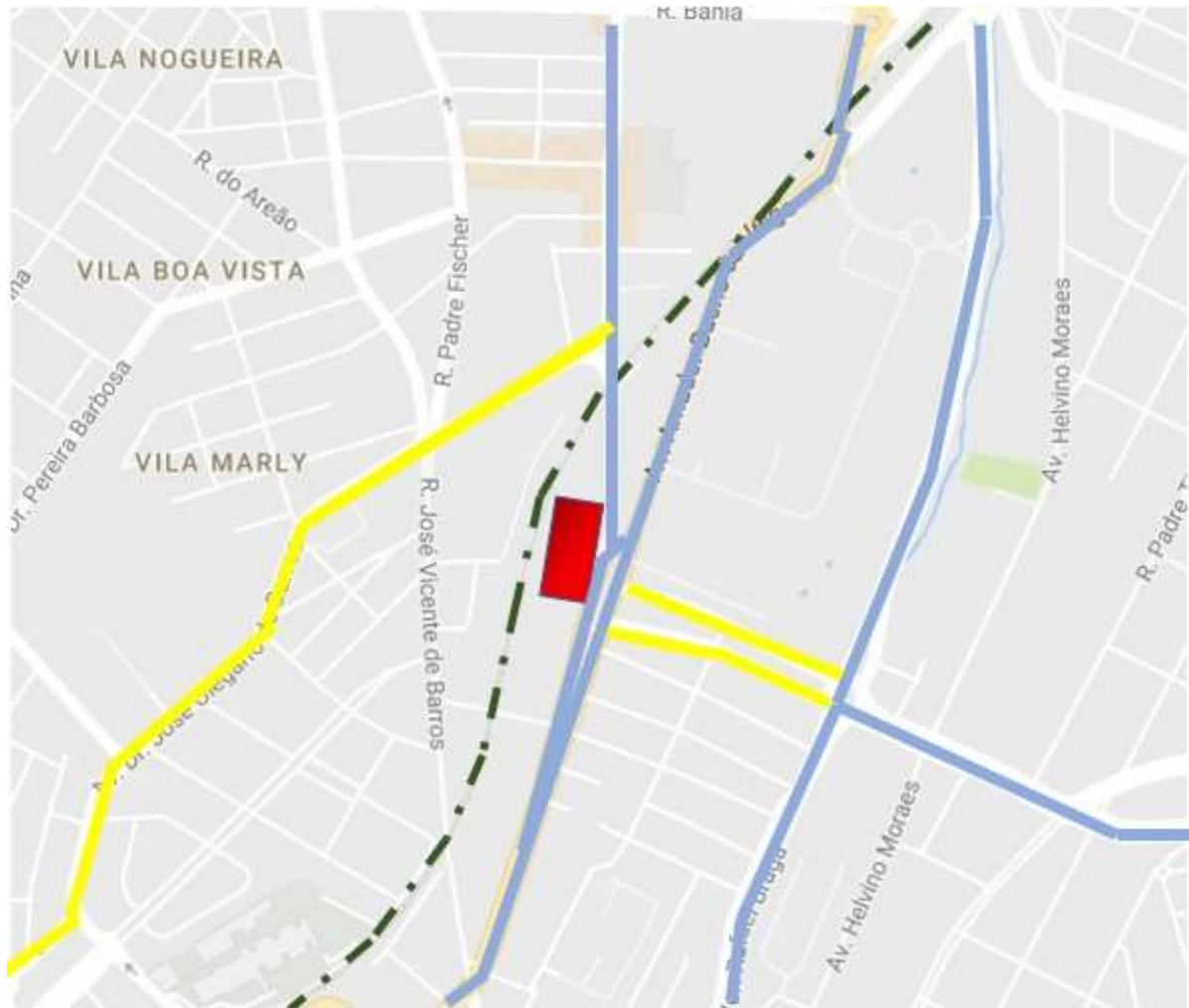
POR DO SOL



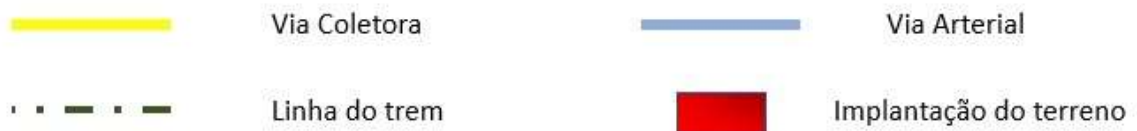
NASCER DO SOL

O terreno tem aproximadamente 14.580m² e os ventos dominantes são na maioria do lado noroeste (SE).

Figura 30 – Sistema viário



Fonte: Google Maps + autor



A partir de estudos do entorno, a inserção do projeto se justifica por estar localizado em uma via arterial na região central, portanto de fácil acesso. O terreno se localiza na Av. Marechal Deodoro da Fonseca, próxima ao COTET, uma escola de ensino fundamental e técnico e um dos prédios de ensino superior da UNITAU. O

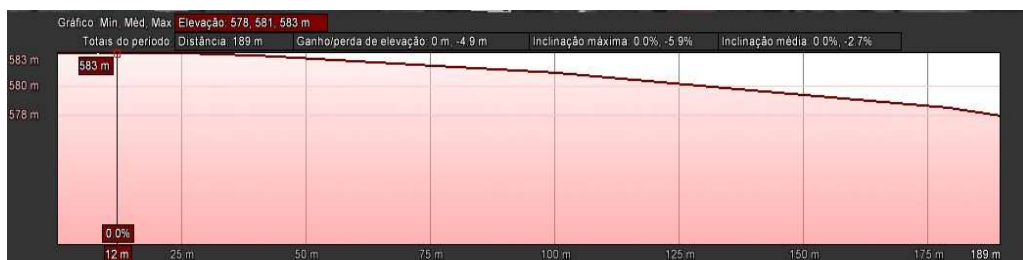
terreno também fica próximo a um parque público, SEDES, muito utilizado pelos habitantes. A linha do trem, que margeia o terreno, se torna parte da paisagem do projeto, agregando como uma área de contemplação, agregando ainda mais o projeto.

Figura 31 - Topografia do terreno



Fonte: Google Earth + Autor

Figura 32 – Corte longitudinal do terreno



Fonte: Google Earth

De acordo com os estudos topográficos mostrados nas figuras 29 e 30, podemos ver que o terreno possui um desnível de 6 metros.

E na figura 31, abaixo, podemos ter uma noção maior de localização da área na cidade e conta com pontos estratégicos de público em volta que favorece o local escolhido, fazendo a praticidade de a localização torna-lo mais convidativo.

Figura 33 – Fachada Corozita



Fonte: Autor

Figura 34 – Fachada Corozita



Fonte: Autor

Figura 35 – Estacionamento Corozita



Fonte: Autor

Figura 36 – Terreno baldio



Fonte: Autor

8. DIRETRIZES PROJETUAIS

8.1. Partido Arquitetônico

Foi adotado como partido de projeto a integração das artes e culturas locais, criando um local de interação e de passeio para os finais de semana. O foco do projeto é dar suporte as diversas modalidades artísticas, inspiradas no livro “Inteligências Múltiplas” e convidar aos que não tem conhecimento das linguagens artísticas a descoberta de novas formas de expressão. Sendo assim foi feita uma setorização das atividades, dividindo os prédios e posicionando as mesmas de acordo com suas ligações. Houve também uma preocupação em criar áreas de interação para os visitantes, criando praças com mesas e bancos.

A estrutura do prédio vai ser mantida, o edifício possui a fachada tombada e desde o início dos estudos esse projeto tem como partido manter a construção do Corozita em destaque. Serão feitas mudanças ergonômicas como isolamento acústico e térmico. Será feita uma substituição, de pontos específicos do prédio, de parede por vidro com a intenção de criar uma maior conexão do externo com o interno e as paredes já existentes serão preenchidas com grafites de artistas locais.

Os fluxos serão orgânicos e o design será de caráter industrial para poder manter o perfil de fábrica que o Corozita traz.

8.2. Programa de necessidades

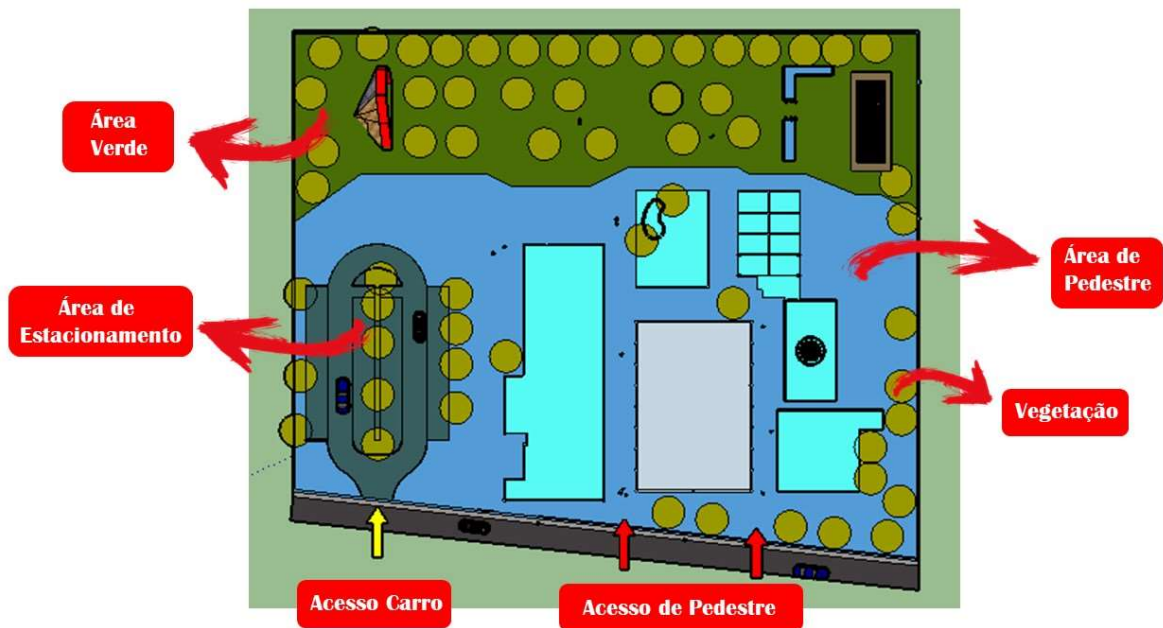
Tabela 01 – Programa de necessidades

SETOR	ÁREA (M)	EQUIPAMENTO
Brinquedoteca	173,98	Palco - armário - mesa infantil - escorrega - gangorra - piso tatamr - cadeira - iluminação industrial
Sanitário fem./masc.	27,88	Equipamento sanitário - pia - espelho - lixeira - iluminação industrial
Área social	73,1	Sofá - mesa de centro - lixeir - vaso planta - iluminação industrial
Copa dos Funcionários	29,97	Cadeira - mesa - armário - geladeira - pia - forno
Diretoria	18,4	Cadeira - mesa - armário
R.H.	21,83	Cadeira - mesa - armário
Administração	31,94	Cadeira - mesa - armário
Área exposição	182,87	Iluminação industrial - vasos planta - bebedouro - lixeira
Copa	10,39	Pia - geladeira - fogão - armário
Sanitário fem./masc.	11,73	Equipamento sanitário - pia - espelho - lixeira
Café	244,53	Mesa - cadeira - sofá - forno - pia - geladeira - bancada - lixeira - jardim vertical
Despensa	22,26	Armário - refrigerador
Copa dos Funcionários	20	Mesa - cadeira - fogão - geladeira - armário - pia
Área de serviço	8,15	tanque
Auditório	267,72	Poltrona - Palco - cortina - iluminação arandelas
Camarim	17,69	Armário - sapateira
Sala	21,25	Sofá - mesa centro - lixeira
Sanitário fem./masc.	6,8	Equipamento sanitário - pia - espelho - lixeira
Praça seca	262,07	Lixeira - poste de iluminação
Área de Convivência	811,15	Mesa - cadeira jardim interno - lixeira - iluminação industrial
Sala de dança	290,42	Banco - armário - bebedouro - espelho - corrimão - caixa de som
Área verde	2.299,95	Banco - poste de iluminação - lixeira - espelho d'água
Estacionamento	467,83	Poste de iluminação - lixeira

Fonte: Autor

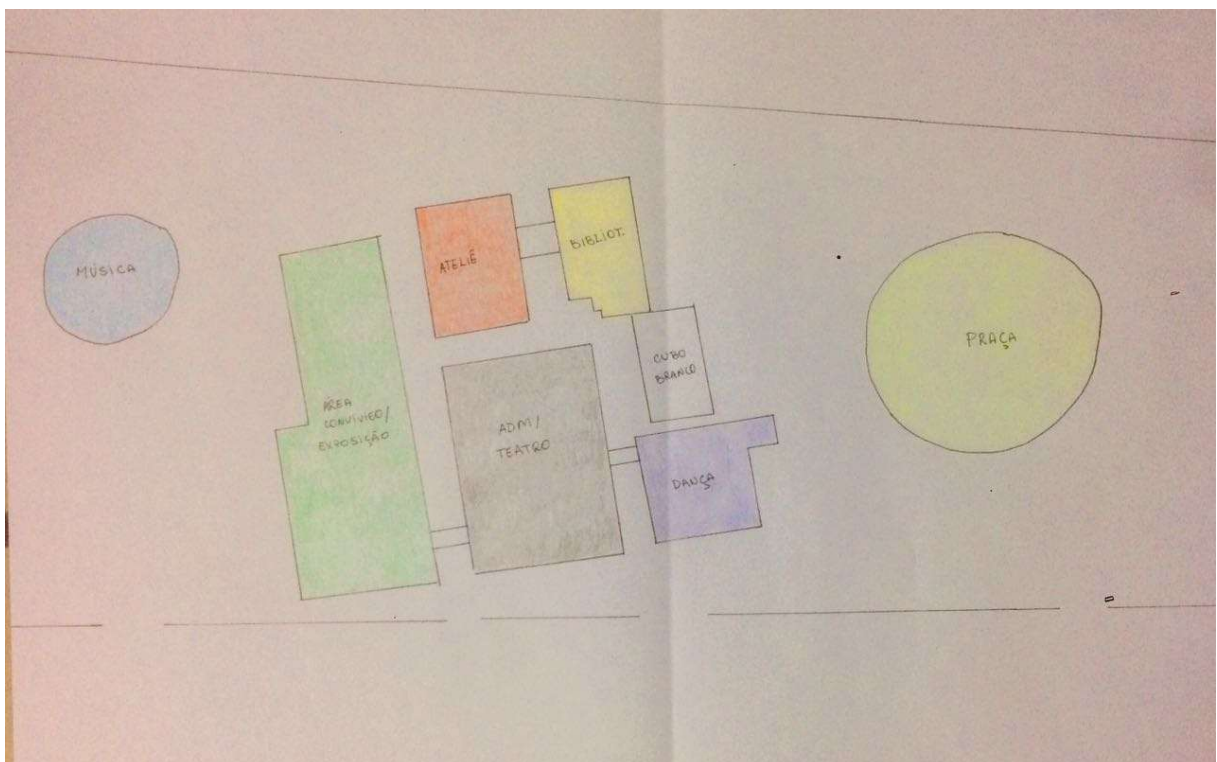
8.3. Fluxograma

Figura 37 – Fluxograma



Fonte: Autor

Figura 38 – Croqui fluxograma e setorização



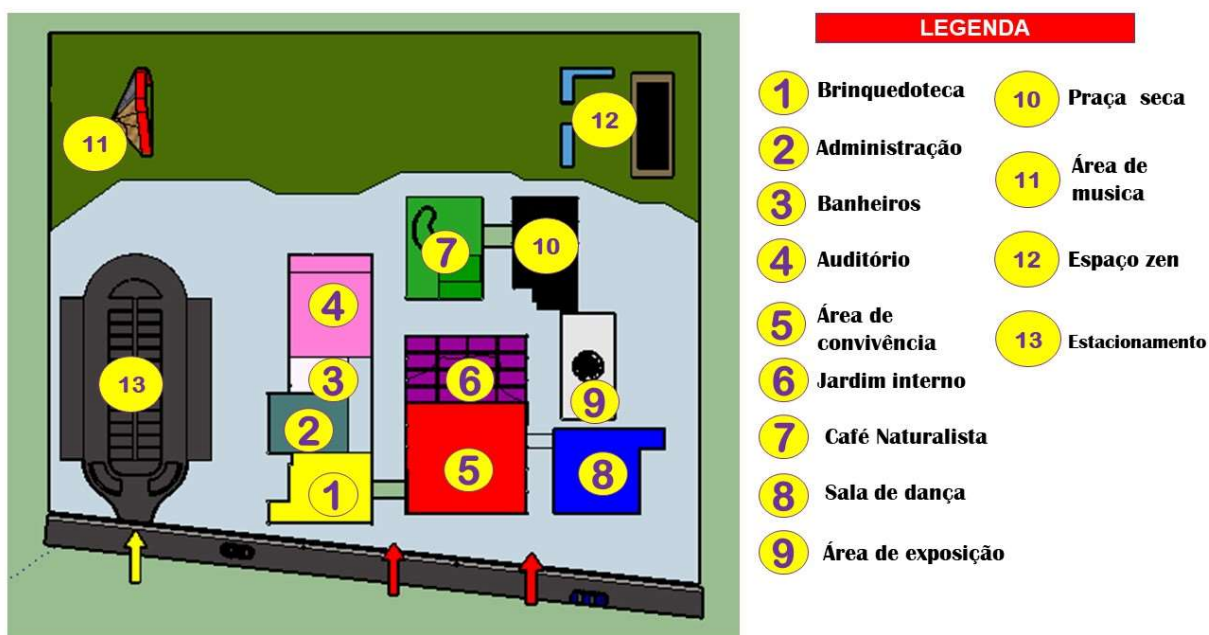
Fonte: Autor

8.4. Setorização

No croqui feito da setorização podemos ter uma maior compreensão da distribuição dos setores e da possível intervenção. Paredes selecionadas serão derrubadas para criar uma integração do externo com o interno, misturando as sensações e quebrando o esse padrão estético.

Será feito um planejamento paisagístico, já que podemos ver pelo croqui que a maior parte do terreno será composta por vegetação, aproveitando a área livre para criar uma praça, onde será feita uma maior isolação acústica utilizando a vegetação. O fluxo interno será feito de forma orgânica pelo edifício e pelo parque. Dara acesso a todos os ambientes, inclusive para as áreas próximas a linha férrea que será aproveitada pelo Ateliê como contemplação.

Figura 39 – setorização



Fonte: Autor

9. CONCLUSÃO

Conclui-se com desdobramento do projeto apresentado a cima que o Ateliê Aberto “Cidades Inventadas”, visa unir as linguagens artísticas e culturais de Taubaté em um único ambiente. Criando um espaço onde a criatividade possa ser usada livremente, dando a importância necessária sobre o tema abordado. A ideia é dar visibilidade para a importância que a arte e a cultura deveria ter, tanto na formação acadêmica quanto no dia a dia pessoal.

A escolha do local para a criação do Ateliê é importante para ajudar os visitantes a conhecer e se interessar pela história da cidade, já que o Corozita é um prédio antigo local, queremos revitaliza-lo para que continue a fazer parte do futuro. Preservar a cultura é preservar o passado e para isso é preciso conhece-lo, como diz o rapper Emicida: “Infeliz é o povo que não sabe de onde vem”.

Será oferecido o espaço e o suporte necessários aos artistas locais e aos visitantes interessados pelo tema. Essa união será feita com a ajuda dos artistas, tanto na parte de análise e pesquisa na região, quanto na própria criação dos ambientes. A pesquisa procura entender a visão dos mesmos para cada linguagem abordada e pelo espaço apropriado, para que assim possa ser executado um projeto com todas as necessidades básicas mínimas e com o perfil de cada modalidade. A criação dos ambientes vai contar com a participação das artes urbanas nas paredes de todo o prédio.

O principal objetivo é fazer com que essa união abra os olhos tanto de artistas para outras linguagens, conhecendo o trabalho alheio e somando ao seu e entendendo que uma de alguma forma está ligada a outra. E aos interessados em aprender e conhecer todas as formas de cultura e arte que o Cidades Inventadas pode oferecer.

Para a próxima etapa será estudado cuidadosamente as hipóteses das diretrizes projetuais para poder adequar o programa de necessidades da melhor forma possível no projeto. Usando bastante da interação do interno do prédio com o externo e pensando no conforto térmico e acústico, por meio de materiais específicos e vegetação. O projeto vai dar uma atenção especial na parte ergonômica, já que ele vem com uma proposta de ser uma arquitetura feita para pessoas.

10. PROJETO

11. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A TECEDEIRA. Disponível em: <<http://www.atecedeira.com.br>>. Acesso em: 4 abr. 2017.

ARCHDAILY. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br>>. Acesso em: 9 fev. 2017.

BECO DO BATMAN. Disponível em: <<http://www.cidadedesao Paulo.com/sp/o-que-visitar/atrativos/pontos-turisticos/3924-beco-do-batman>>. Acesso em: 21 mar. 2017

FERRARA, Lucrécia Dalessio. Os Significados Urbanos. 1º Edição. São Paulo. Edusp, 2000. 192p.

FERREIRA, Maria Alice. Arte Urbana no Brasil: Expressões da Diversidade Contemporânea. In: VIII ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 2011, Guarapuava. 10p.

FERRAZ, Marcos Grispum. Cem anos de Lina Bo Bardi, arquiteta-antropóloga. Carta Capital, 2014. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/outras-palavras/cem-anos-de-lina-bo-bardi-arquiteta-antropologa-5797.html>>

GARDNER, Howard. Inteligências Múltiplas: a teoria na prática. Porto Alegre, Artes Médicas, 1995.

HIGH LINE. Disponível em: <<https://novayork.com/high-line>>. Acesso em: 13 mar. 2017.

LOUREIRO, B.R.C. Arte, Cultura e Política na História do *Rap* Nacional. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, São Paulo, n. 63, 2016.

MASI, Domenico de. Ócio Criativo. Sextante, 2000. Tradução Léa Manzi. 352p.

MOERENUMA PARK. Disponível em: <<http://moerenumapark.jp/english/>>. Acesso em: 13 mar. 2017.

NEUMANN, Camila. Os Benefícios da Arte na Saúde. Disponível em: <<https://www.maissauderevista.com.br/bem-estar/os-beneficios-da-arte-na-saude/>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

O COROZITA. Disponível em: <<http://www.corozita.com.br>>. Acesso em: 28 abr. 2017.

PINTEREST. Disponível em: <<http://www.pinterest.com>>.

SESC POMPÉIA. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bo-bardi>> Acesso em: 21 mar. 2017.

TUAN, Yi-Fu. Espaço e lugar: a perspectiva da experiência. São Paulo: Difel, 1983

ZEVI, Bruno. Saber ver a Arquitetura. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.