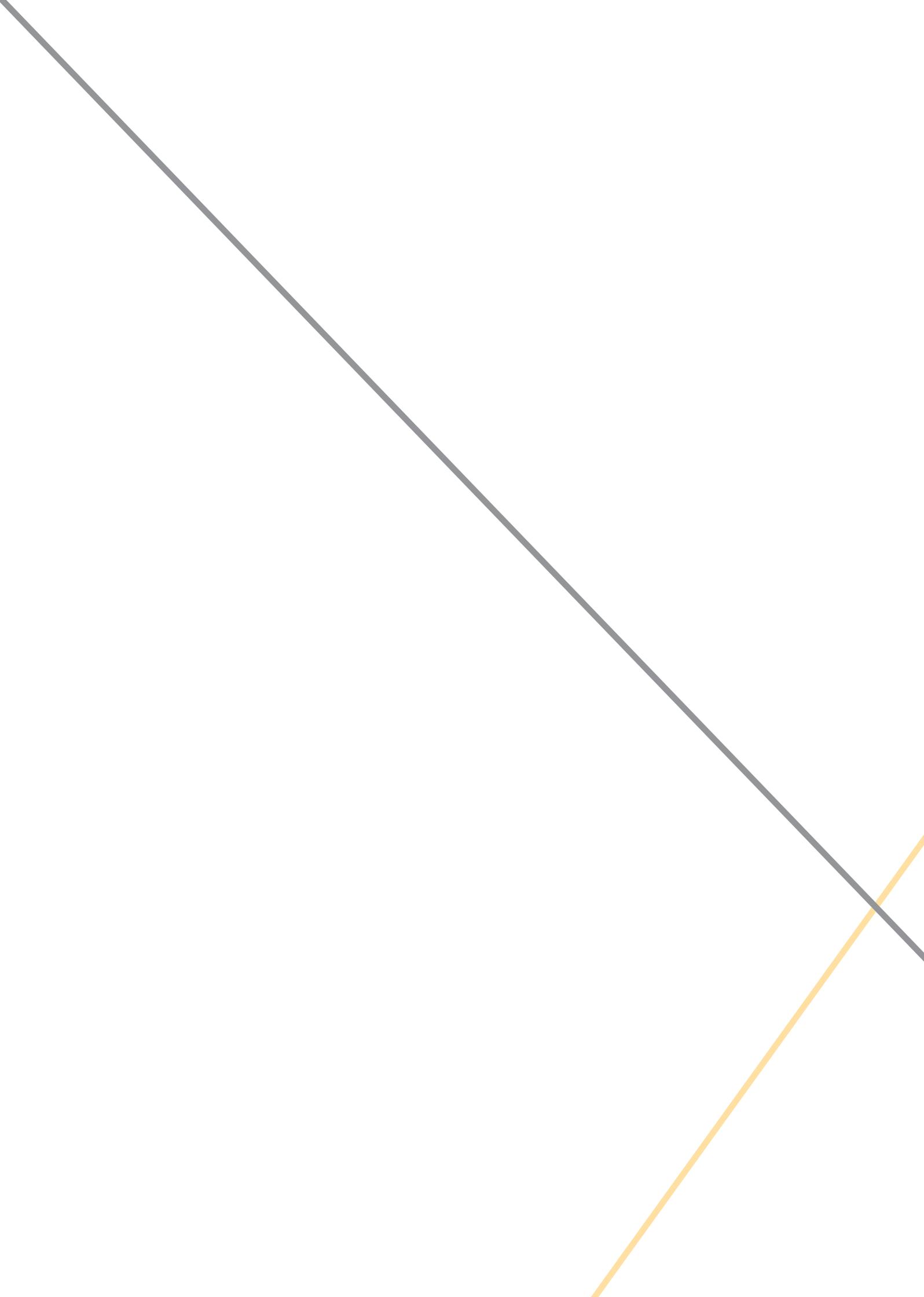
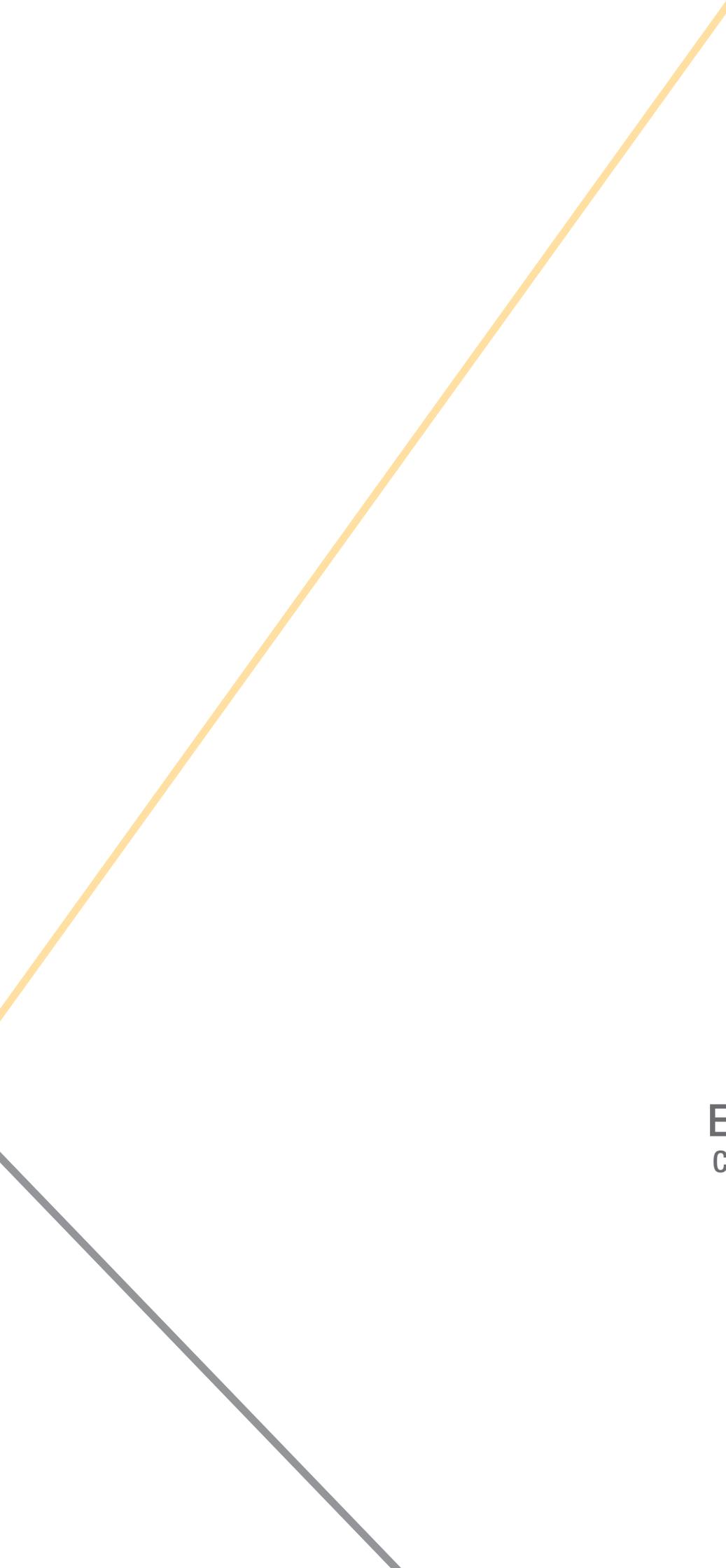


**ESPAÇO COLETIVOS**  
CASA | TRABALHO | LAZER





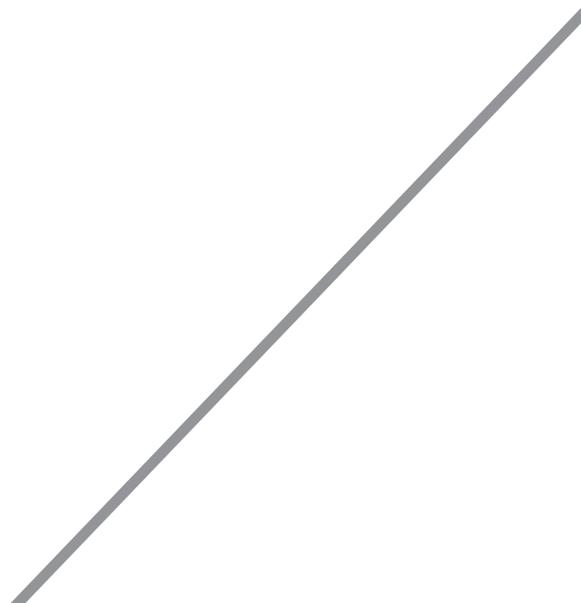
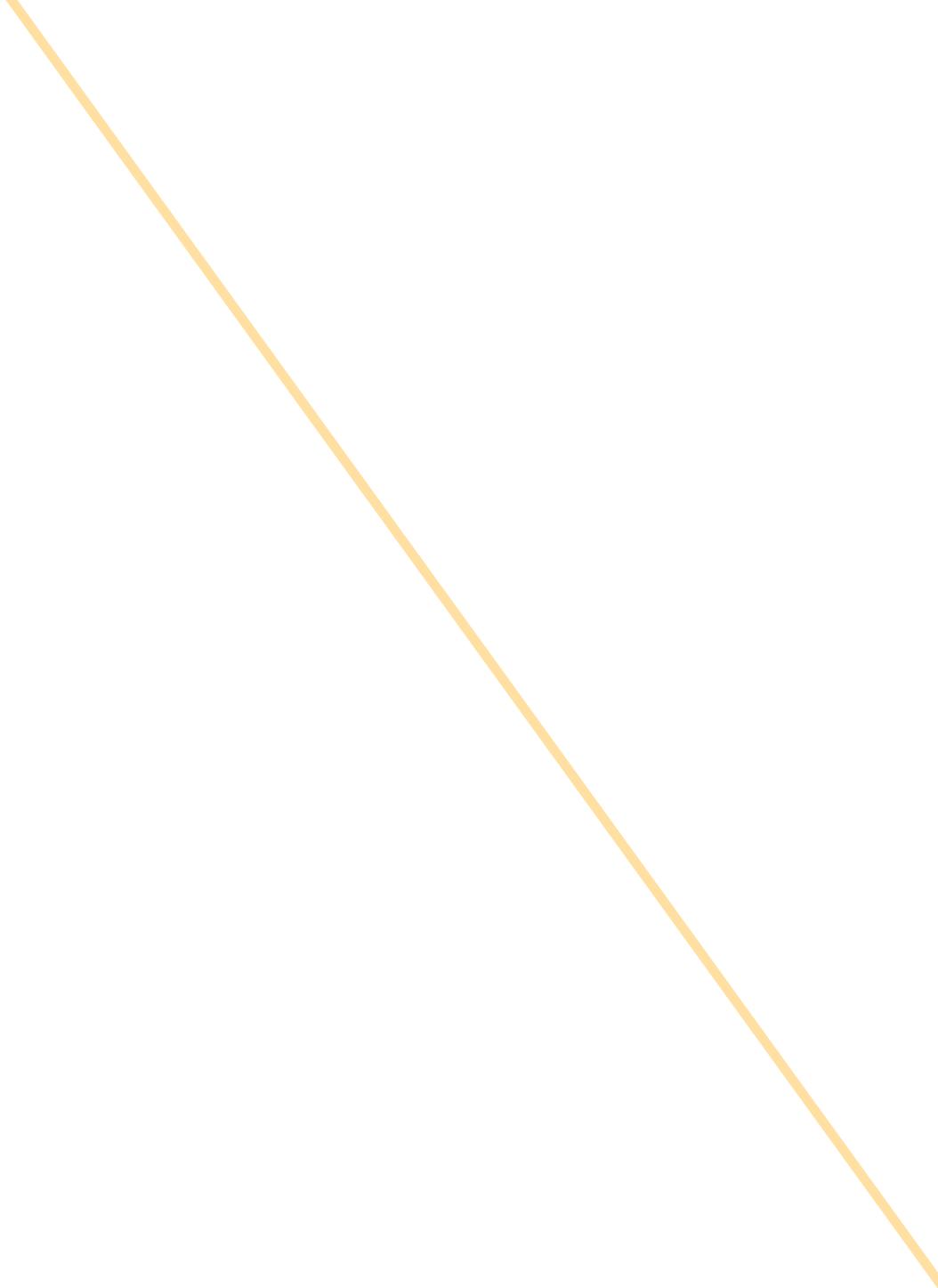
# ESPAÇO COLETIVOS

CASA | TRABALHO | LAZER

Thais Megumi Toguchi

Orientação: Marina Grinover

Trabalho Final de Graduação  
FAU USP - dezembro 2017





“ A arquitetura é considerada completa  
com a intervenção do ser humano que a  
experimenta”

Tadao Ando, 1941.



TOGUCHI, Thais Megumi. **Espaços coletivos - casa, trabalho, lazer**. 2017. 110 f. Trabalho Final de Graduação ( Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

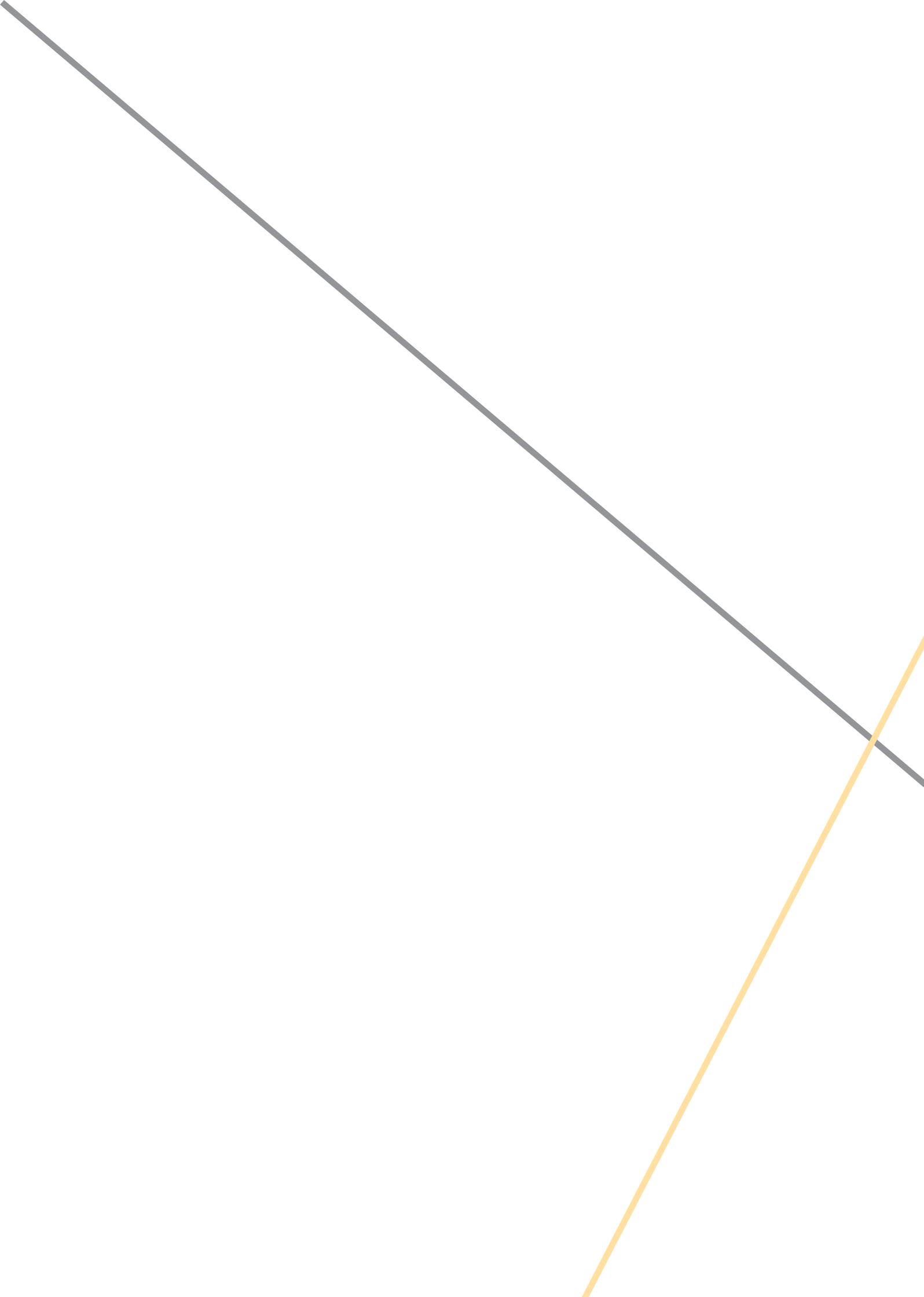
## **RESUMO**

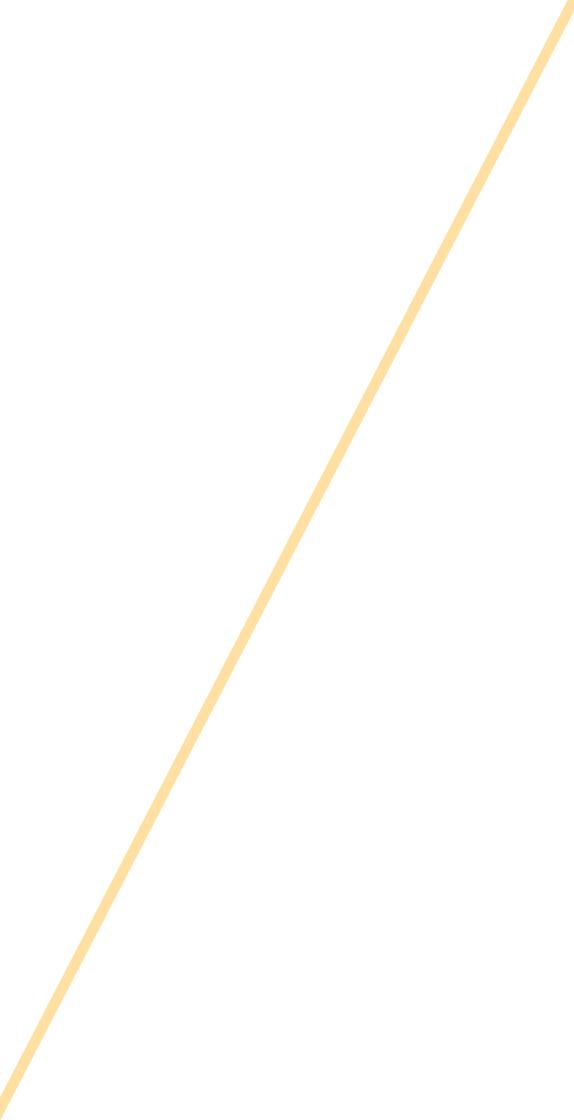
Este trabalho refere-se ao estudo da Economia Criativa e a aplicação desta no contexto urbano do centro da cidade de São Paulo, sobretudo na área relativa ao Polo Criativo, delimitado pelo Plano Diretor Estratégico do Município de São Paulo. O trabalho final de graduação tem como objetivo investigar o uso criativo do espaço urbano, relacionando o trabalho, moradia e lazer.

Através do estudo desse Polo Criativo foi possível identificar um percurso, e a escolha de cinco terrenos para um estudo mais aprofundado, sobre a temática da habitação e dos tipos de comércio e serviços.

Essa seleção resultou na escolha de um terreno, entre as ruas Major Sertório, Bento Freitas e Eptácio Pessoa, cuja localização reflete no programa de usos. A habitação estudantil, comércio e serviços, e espaço para desenvolvimento de atividades audiovisuais, se completam em um espaço com diversidade, flexibilidade e identidade para o uso da classe criativa em expansão no centro da cidade.

**Palavras - chave:** Economia criativa, classe criativa, espaços compartilhados, habitação estudantil.





Aos meus pais, Luiz e Nancy pelo amor incondicional, incentivo aos estudos e apoio desde sempre. Que por vezes abriram mão de muitas coisas em prol da minha educação, e estiveram por perto nas perdas e vitórias.

Ao meu irmão, Lucas, pelas conversas criativas e discussões sobre coisas da vida e do futuro.

As minhas tias, Alice e Olga, pela dedicação e carinho em todos os momentos.

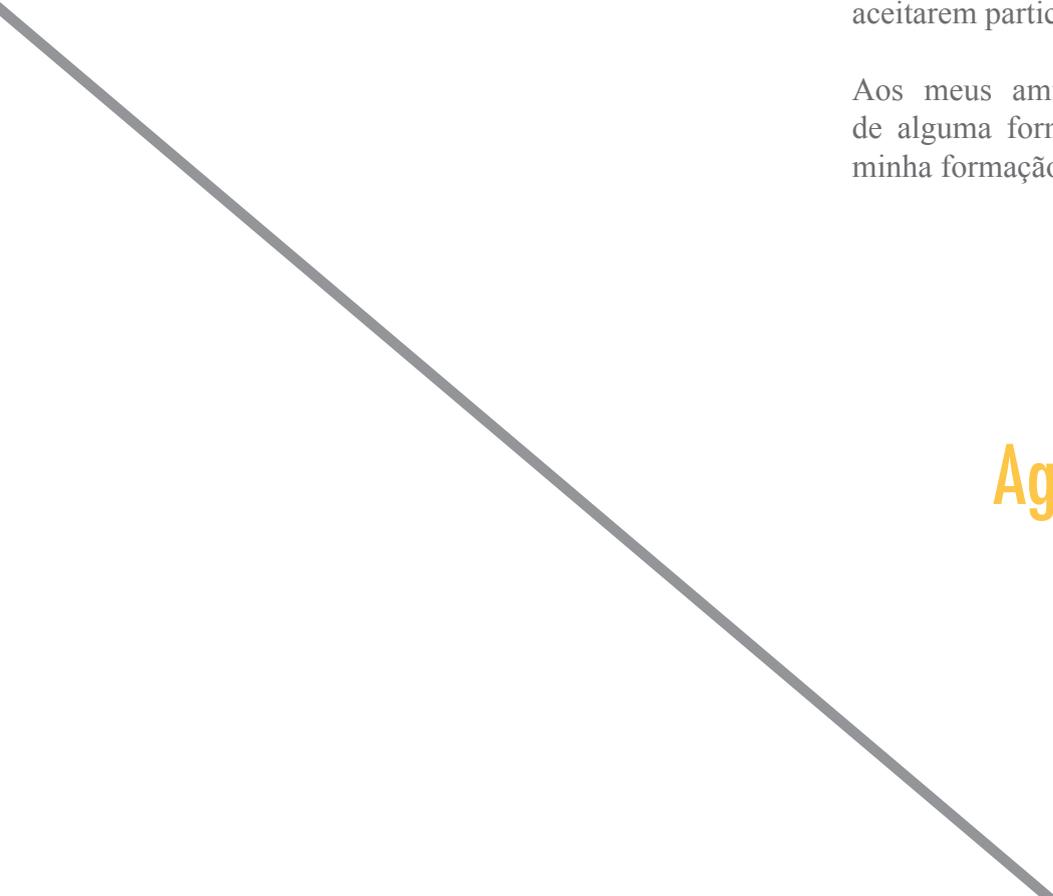
Ao Vitor, pelo companheirismo, compreensão e risadas que sempre trazem leveza em todos os momentos.

A minha orientadora, Marina Grinover, pela atenção nas conversas ao longo deste ano.

Aos professores convidados, Antônio Carlos Barossi e Marcelo Teixeira, por aceitarem participar desta banca.

Aos meus amigos e familiares, que de alguma forma contribuíram para a minha formação.

Muito obrigada!

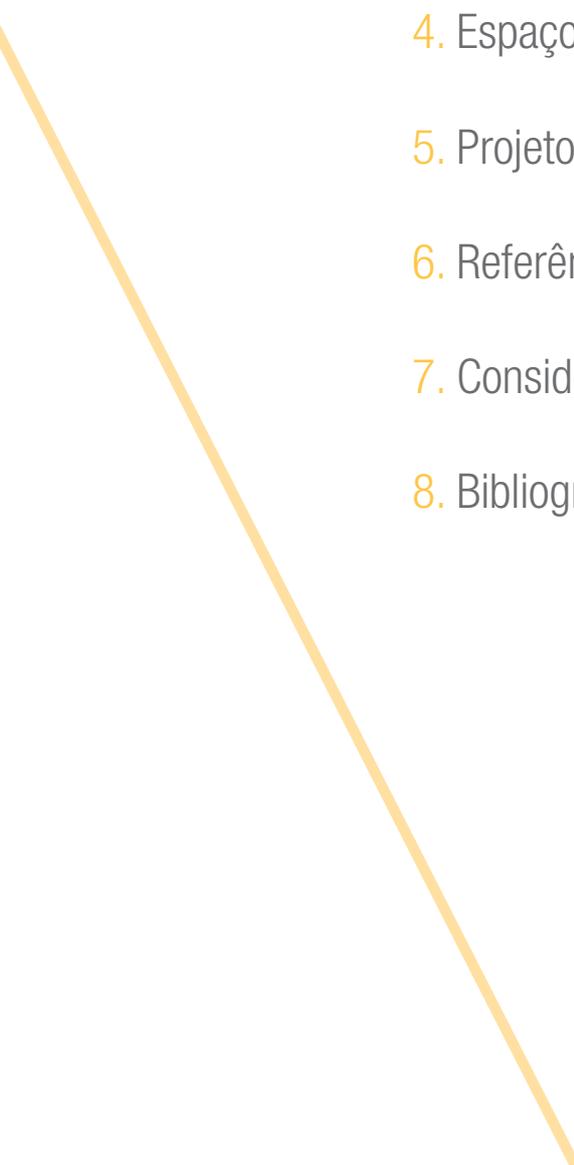


## Agradecimentos



# Sumário

1. Introdução	11
2. Economia criativa	13
3. Classe criativa	17
4. Espaço para trabalhos criativos	19
5. Projeto	47
6. Referências de projeto	101
7. Considerações finais	105
8. Bibliografia	107



01

# Introdução

A habilidade de desenvolver novas ideias, criar melhores formas e soluções para os atuais problemas surge a partir da criatividade. Tal capacidade do ser humano está diretamente relacionada à economia e tem grande influência na infraestrutura urbana.

De acordo com o sociólogo urbano Ray Oldenburg, as pessoas precisam de três tipos de lugares para viverem:

**PRIMEIRO LUGAR:** (casa) para a convivência privada;

**SEGUNDO LUGAR:** (trabalho) para o engajamento econômico;

**TERCEIRO LUGAR:** (lazer) um espaço mais amorfo usado para reafirmar os laços sociais e identidades coletivas.

A partir deste pensamento, e levando em consideração as atuais condições urbanísticas do centro da cidade de São Paulo, tanto geográficas, quanto de mobilidade econômica, este estudo tem como objetivo investigar o uso misto do espaço.

O Trabalho Final de Graduação consiste no estudo desse espaço e a qualidade criativa que ele possui para ser utilizado, de forma que as três esferas trabalhem em conjunto no desenvolvimento da região central, a qual já possui grande característica de polo criativo da cidade.

02

# Economia Criativa

O termo Creative Economy (Economia Criativa) ganhou notoriedade no ano de 2001, quando o escritor britânico John Howkins aplicou a expressão às indústrias que incluíam desde artes até ciência e tecnologia.

A Economia Criativa tem como objetivo nomear os modelos de negócio ou gestão que se originam em atividades, produtos ou serviços desenvolvidos a partir do conhecimento, criatividade ou capital intelectual de indivíduos com vistas à geração de trabalho e renda.

Em oposição à economia tradicional, como por exemplo àquelas baseadas em manufatura, agricultura e comércio; a economia criativa é essencialmente focada no potencial individual ou coletivo para produzir bens e serviços criativos, sendo que grande parte destas atividades vêm do setor de cultura, moda, design, música e artesanato. A outra parte é oriunda do setor de tecnologia e inovação, como o desenvolvimento de softwares, jogos eletrônicos e aplicativos. Também estão incluídas as atividades de mídia e a expansão dos diferentes usos da internet.

Segundo a edição especial do Relatório de Economia Criativa 2013, elaborado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento

(PNUD), a economia criativa se tornou uma poderosa força transformadora, pois além do seu rápido crescimento no contexto da economia mundial, ela também gera renda com a criação de empregos e ganhos na exportação.

As cidades têm um papel fundamental no desenvolvimento dessa nova economia, pois se trata de uma malha densa de pessoas, mercados e atividades interagindo, de modo que a influência destas características com a economia mundial se dá através dos lugares de criação cultural, produção, distribuição e consumo. Em outras palavras: os ambientes urbanos têm cada vez mais constituído sistemas de transações internas, que estão inseridas em um sistema mais amplo de transações globais, e culminam em uma rede de relações que são, ao mesmo tempo, complementares e competitivas.

Dentro dessas características a cultura se tornou não apenas um ingrediente vital para a identidade nacional, mas também um marco de distinção local e um instrumento de projeção internacional. E, na visão de dentro da arquitetura, a “conservação do ambiente construído tem, portanto, uma pluralidade de significados: a preservação da memória, a conservação das conquistas artísticas e arquitetônicas, a valorização dos lugares de significância e significado coletivo”. (UNESCO, 2013).

A paisagem urbana é uma característica que define cada cidade e representa um valor a ser compreendido, preservado e melhorado através de políticas e participação pública, o que acaba contribuindo para o senso de pertencimento e identidade da população local. O mais importante, talvez, é reconhecer e construir de maneira que a arquitetura estruture a experiência humana cotidiana na cidade, e entender como isso se dá em termos do uso coletivo em espaços urbanos. Tais características são citadas no texto *Principles of Intelligent Urbanism* (Princípios do Urbanismo Inteligente), em que o autor cita 10 características inerentes ao estudo do contexto urbano (Christopher Charles Benninger, 2001):

01. Sustentabilidade
02. Conservação histórica
03. Tecnologia adequada
04. Convivialidade
05. Eficiência
06. Escala humana
07. Mercado de trabalho
08. Integração regional
09. Mobilidade
10. Integridade institucional

## CENÁRIO MUNDIAL

O Relatório de Economia Criativa da UNESCO informa que o comércio mundial de bens e serviços criativos totalizaram um recorde de US\$ 624 bilhões em 2011 e mais do que duplicou entre 2002 e 2011. Além disso, nesse mesmo período, as exportações de produtos do segmento registraram aumento médio anual de 12,1% nos países em desenvolvimento.

## CENÁRIO NACIONAL

No Brasil a contribuição dos segmentos criativos foi de 2,7% do PIB em 2011, segundo estudo realizado pela Firjan (Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro). A instituição tomou como base a massa salarial gerada por empresas da indústria criativa naquele ano. O resultado coloca o Brasil entre os maiores produtores de criatividade do mundo, superando Espanha, Itália e Holanda. No entanto, há um longo caminho a ser percorrido para que o País alcance o patamar do Reino Unido, da França e dos Estados Unidos, onde a economia criativa é bastante expressiva.

O estudo da Firjan aponta ainda que o mercado formal de trabalho do setor é composto por 810 mil profissionais, o que representa 1,7% do total de trabalhadores brasileiros. O segmento que mais emprega mão de obra é o de Arquitetura e Engenharia, com 230 mil trabalhadores, seguidos de Publicidade e Design, que emprega 100 mil profissionais cada. A moda também aparece em destaque, tendo em vista que corresponde a quase 30% da cadeia

Outro dado da publicação mostra que a contribuição de atividades culturais privadas e formais representa, em média, 5,2% do PIB (Produto Interno Bruto) em 40 países pesquisados pela Unesco.

da indústria criativa, com 620 mil estabelecimentos no país.

Devido ao potencial de crescimento da economia criativa no Brasil, foi implantada em 2011 a Secretaria da Economia Criativa sob o comando do Ministério da Cultura. Sua missão é conduzir o planejamento, a implementação e o monitoramento de políticas públicas para o desenvolvimento local e regional, priorizando o apoio e o fomento aos profissionais e aos micro e pequenos empreendimentos criativos brasileiros, e promover os bens e serviços culturais no Brasil e no exterior. Algumas cidades brasileiras foram escolhidas para integrar a Rede de Cidades Criativas da UNESCO. Tal rede tem o objetivo de promover a cooperação entre cidades que identificaram a criatividade como um dos fatores para o desenvolvimento urbano sustentável.

**03**

# Classe Criativa

Em função da economia a ascensão de uma nova classe ficou evidente: a classe criativa. Segundo a definição de Richard Florida, em seu livro *The Rise of the Creative Class*, o grupo da classe criativa é formado por indivíduos das ciências, das engenharias, da arquitetura, do design, da educação, das artes plásticas, da música e do entretenimento. A função deste grupo é criar novas ideias, novas tecnologias e novos conteúdos criativos. Todos os membros da classe compartilham deste pensamento criativo, que valoriza a criatividade, a individualidade, as diferenças e o mérito. Para esses indivíduos, todos os aspectos e todas as manifestações da criatividade estão interligados e são inseparáveis.

A principal diferença entre a classe criativa e outras classes está relacionada sobretudo ao trabalho que realizam e o

ganho financeiro. Os membros da classe trabalhadora e da classe de serviços recebem para executar de acordo com um plano. Já os da classe criativa ganham para criar, e têm muito mais autonomia e flexibilidade para isso do que as outras classes.

As pessoas criativas sempre estão cercadas por tipos de comunidades que fornecem estímulo, diversidade e riqueza de experiências. E, nesse aspecto, o lugar é essencial, pois permite refletir e reforçar a identidade própria como indivíduo criativo, a escolha de um tipo de trabalho e o fácil acesso a um conjunto de condições e qualidades que levem ao bem-estar e um bom estilo de vida. Em outras palavras: pessoas criativas não apenas se agrupam onde há trabalho, eles se agrupam em lugares que são centros de criatividade e onde elas gostam de viver.

# 04



# Espaço para trabalhos Criativos

*“As cidades são ambientes decisivos na atração, aglomeração e mobilização de pessoas criativas. Os lugares bem-sucedidos são multidimensionais e diversos, eles simplesmente não atendem a uma única indústria ou a um único grupo demográfico; eles são repletos de estímulo e interação criativa”*

*(Jacobs, 2001).*

Aberta à inovação, à multiplicidade, às culturas diferentes e livre de preconceitos. Essas são algumas das características de uma cidade criativa, conceito que surgiu nos anos 1990 e, em 2004, foi utilizado pelo UNESCO para criar a Creative Cities Network (Rede de Cidades Criativas). Para ser considerada uma cidade criativa o município não precisa necessariamente estar cheio de indústrias ligadas à criatividade, mas permitir que as pessoas expressem suas ideias e possam se utilizar da criatividade para desenvolver soluções para os problemas urbanos.



► FOTO: <https://amsterdam.impacthub.net/benefits-services/>



No livro de Richard Florida, o autor coloca a “qualidade do lugar” como aspecto importante na escolha do lugar para morar e trabalhar pela classe criativa. Tal qualidade se dá através da inter-relação de experiências, que são dinâmicas e participativas. A cidade permite que as pessoas façam as suas escolhas de acordo com o que desejam experimentar. Para descrever a qualidade do lugar, Florida cita seis características:

**1. MERCADO DE TRABALHO:** a maneira de juntar pessoas, empresas e recursos em lugares específicos com especialidades e capacidades únicas gera poder de crescimento econômico.

**2. ESTILO DE VIDA:** hoje em dia as pessoas desejam mais do lugar onde vivem, e a oportunidade de experimentar a vizinhança que forneça alguns espaços de enriquecimento cultural é bem vista, tais como locais com música, galerias de arte, espaços para performance e teatros, que podem ir além da vida diurna, como é o caso de bares com música ao vivo e casas de show.

**3. INTERAÇÃO SOCIAL:** no livro *A Great Good Place*, Ray Oldenburg percebe a importância do third place, ou “terceiro lugar”, na sociedade moderna. Os terceiros lugares são espaços de convivência social onde as pessoas vão apenas para o prazer de uma boa companhia e uma conversa agradável.

**4. DIVERSIDADE:** lugares em que o empregador é mais aberto e tolerante à diversidade se tornam espaços geradores de boas ideias, pelo conjunto de influências que as diferenças podem criar, sendo até um local que atrai pessoas de outros estados e países, diversificando a interação entre culturas.

**5. AUTENTICIDADE:** tem início nos vários aspectos de uma comunidade, considerando os prédios históricos, a cena musical e atributos culturais específicos da região.

**6. IDENTIDADE:** muitas vezes as pessoas procuram lugares nos quais elas se identificam como indivíduos, dentro dos diversos aspectos que o lugar pode fornecer, como o cultural, o social e o econômico.

Ao levar em consideração essas seis características citadas por Florida, o centro da cidade de São Paulo se mostrou propícia para o desenvolvimento de um polo criativo. Toda a diversidade de pessoas, riqueza histórica e arquitetônica, criam uma identidade paulistana que o centro expõe de forma singular. A vivência, diurna e noturna, criou pequenos núcleos de atividades que se desenvolvem em conjunto. Entretanto, este estudo pode mostrar que ainda existem espaços em que o comércio, os serviços e a moradia não se encontram em equilíbrio.

► FOTO: Acervo pessoal da autora.

## EVOLUÇÃO DA OCUPAÇÃO DO TRABALHO CRIATIVO NO CENTRO DE SÃO PAULO

O centro histórico da cidade de São Paulo atingiu seu apogeu social e econômico durante o século XX, período em que foi o maior polo de atividade comercial, bancária e de serviços da cidade. Atualmente a região conserva o comércio de rua e significativa oferta de serviços e atividade bancária. A existência de grandes arranha-céus, que foram sedes administrativas nacionais ou regionais de grandes bancos e instituições financeiras brasileiras e estrangeiras, mostra claramente a força econômica que um dia esteve ali, e que deixou suas marcas.

Até a década de 1970 o centro histórico de São Paulo já possuía uma infraestrutura consolidada, e ainda concentrava parte significativa das grandes empresas, além de grandes lojas de departamentos, eletrodomésticos, livrarias, restaurantes e lojas das mais variadas finalidades. Tais lojas e comércio caracterizavam fortemente o perfil urbano das ruas.

Todavia, nesse mesmo período de sua história, já se evidenciavam os sinais e sintomas de uma decadência urbana, como a transferência da sede de muitas empresas para outros locais da cidade. A centralidade econômica migrou para o sudoeste do município, originando os polos comerciais da Avenida Paulista, da Avenida Brigadeiro Faria Lima e, posteriormente, da região da Vila Olímpia e das Avenidas Engenheiro Luís Carlos Berrini e Chucri Zaidan, nas proximidades da Avenida das Nações Unidas.

Houve também forte deterioração do espaço público: o aumento nos índices de criminalidade, o processo de especulação imobiliária em imóveis abandonados e sem manutenção, o aumento do número de pessoas vivendo nas ruas e o surgimento de muitos cortiços, além da deterioração da qualidade de vida, que desmotivou a permanência de boa parte da população já estabelecida no centro. Isto ocasionou um esvaziamento populacional da região, que viria a agravar-se de forma contínua e aguda até o início dos anos 1990, quando, diante de um quadro de degradação profundo e absolutamente evidente, o Poder Público iniciou um tímido processo de requalificação urbana da área central da cidade.

Entre as medidas iniciais da política de requalificação urbana na área central da cidade estiveram: a transferência da sede da Prefeitura da Cidade, até então instalada dentro do Parque do Ibirapuera, para o Palácio das Indústrias, sendo que dez anos mais tarde seria novamente transferida para a esquina da rua Líbero Badaró com o Viaduto do Chá, onde encontra-se atualmente. Foi também promovida a reforma e remodelação do Largo São Bento e do Teatro Municipal, além do aterramento das pistas de tráfego do Vale do Anhangabaú, onde instalou-se uma área exclusiva para uso de pedestres nos moldes de uma praça.

FOTO: Acervo pessoal da autora. ◀



PROGRAMA  
RUA ABERTA  
CICLISTA  
PERMANEÇA  
NA CICLOVIA  
OU NA  
CICLOFAIXA

#RUAABERTA  
CICLOVIA

No momento atual o centro possui centenas de prédios ociosos sucumbindo à ação do tempo e à violência. No entanto, neste cenário ganha força o movimento que atribui vitalidade ao espaço: a chegada de grupos criativos, tais como profissionais de oficinas de teatro, ateliês, galerias de arte, redações, estúdios de design e arquitetura, que vêm e se instalam em prédios antigos, por conta do preço mais barato, e a facilidade urbanística (metrô e ciclovias).

Alguns exemplos da atração e uso dos espaços pela sociedade criativa no centro de São Paulo são: o Instituto Choque Cultural, o Fluxo, o Salão Balsa, o Líquen e o Centro Cultural Pivo.

## > EDIFÍCIO FAROL

Rua Capitão Salomão, 26, República

Abriga escritórios criativos:

- **Instituto Choque Cultural**: espaço de inovação em arte de Baixo Ribeiro, Mariana Martins e Raquel Ribeiro. Atua em três frentes, são elas:

- a) a formação de professores de escolas públicas por meio de oficinas de arte;
- b) a articulação de coletivos que promovem ações na cidade e;
- c) a realização de intercâmbio de artistas para comunidades carentes.

- **Fluxo**: estúdio de jornalismo, de Bruno Torturra;

- **Salão Balsa**: local de festas, ponto de encontro de lançamento de livros, entre outros eventos artísticos e reuniões. É gerenciado pelo casal de designers Renata Mien e Elohim Barros;

- **Líquen**: escritório onde Renata e Elohim trabalham ao lado de outros profissionais, como Felipe Morozini, artista e diretor da Associação Amigos do Parque Minhocão.

## > CENTRO CULTURAL PIVÔ

Avenida Ipiranga, 200, República

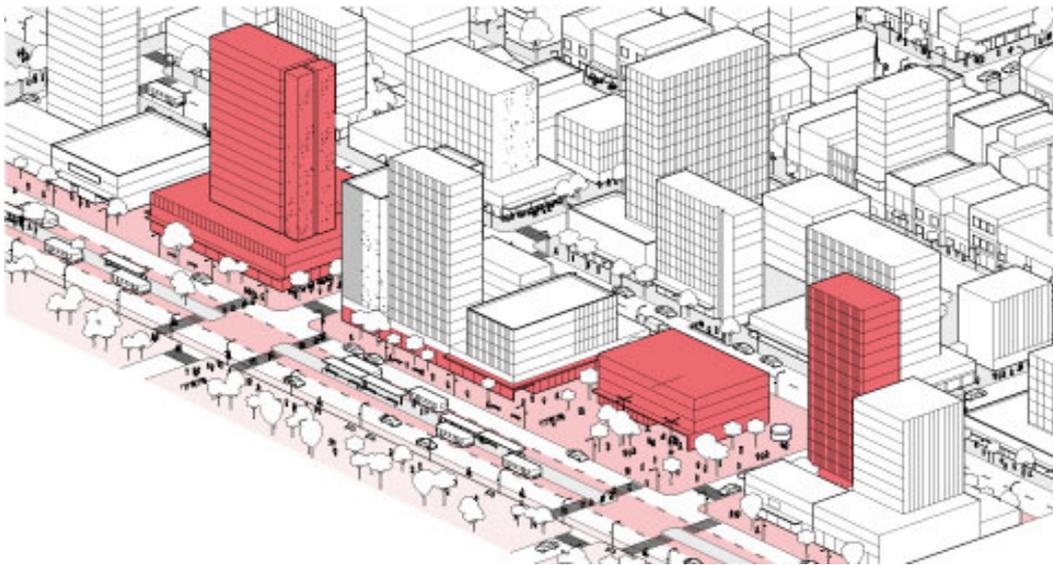
O espaço está instalado nos três andares na base do Copan. O projeto revitalizou uma área de 3,5 mil m<sup>2</sup> inutilizada há 20 anos, e agora é a sede de ateliês e exposições.



► FOTO: Edifício Farol \_ <http://centro.cx/img/content/balsa>

## POLO CRIATIVO

### \_uma definição do Plano Diretor de São Paulo



Em 2014 o novo Plano Diretor Estratégico do Município de São Paulo (Lei n.º 16.050), ressaltou a importância da questão dos Polos de Economia Criativa em São Paulo, que tem como principal objetivo valorizar a diversidade cultural, estimular a competitividade de bens, produtos e serviços que tenham relação com a o talento criativo individual e coletivo e apoiar os coletivos de arte e pequenos produtores. Para tanto, o Governo propõe: a concessão de benefícios fiscais, isenção de taxas municipais, simplificação do processo para instalação e funcionamento e estabelecimento de ruas com funcionamento de comércio 24h, serviços e empresas para atividades. Tais medidas decorrem do art. 183, exposto ao lado.

▶ IMAGEM: <http://gestaourbana.prefeitura.sp.gov.br>

“Art. 183. São compatíveis com os Polos de Economia Criativa as atividades relacionadas às seguintes áreas:

I - Patrimônio Cultural: atividades que se desenvolvem a partir dos elementos da herança cultural, envolvendo as celebrações e os modos de criar, viver e fazer, tais como o artesanato, a gastronomia, o lazer, o entretenimento, o turismo a sítios com valor histórico, artístico e paisagístico, e a fruição a museus e bibliotecas;

II - Artes: atividades baseadas nas artes e elementos simbólicos das culturas, podendo ser tanto visual quanto performático, tais como música, teatro,

circo, dança, e artes plásticas, visuais e fotográficas;

III - Mídia: atividades que produzem um conteúdo com a finalidade de se comunicar com grandes públicos, como o mercado editorial, a publicidade, os meios de comunicação impresso e produções audiovisuais cinematográficas, televisivas e radiofônicas;

IV - Criações Funcionais: atividades que possuem uma finalidade funcional, como a arquitetura, a moda, as animações digitais, jogos e aplicativos eletrônicos e o design de interiores, de objetos, e de eletroeletrônicos.”

## LOCALIZAÇÃO

Também contém no Plano Diretor Estratégico a descrição do perímetro desse Polo Criativo:

“Começa na confluência da Avenida Duque de Caxias com a Avenida Rio Branco, segue pela Avenida Duque de Caxias até a Rua Mauá, segue pela Rua Mauá até Av. Cásper Líbero, segue pela Av. Cásper Líbero até o Largo de Santa Ifigênia, segue pelo Largo de Santa Ifigênia até o Viaduto Santa Ifigênia, segue pelo Viaduto Santa Ifigênia até o Largo São Bento, seguindo pelo Largo São Bento até Rua Boa Vista, seguindo pela Rua Boa Vista até a Rua Venceslau Brás, segue pela Rua Venceslau Brás até a Rua Roberto Simonsen, segue pela Rua Roberto Simonsen até a Rua Anita Garibaldi, segue pela Rua Anita Garibaldi até a Praça Doutor João Mendes, segue pela Praça Doutor João Mendes até o Viaduto Dona Paulina, segue pelo Viaduto Dona Paulina até

a Rua Dona Maria Paula, segue pela Rua Dona Maria Paula até Viaduto Jacareí, segue pelo Viaduto Jacareí até o Viaduto Nove de Julho, segue pelo Viaduto Nove de Julho até a Rua Martins Fontes, segue pela Rua Martins Fontes até a Rua Avanhadava, segue pela Rua Avanhadava até a Rua Martinho Prado, segue pela Rua Martinho Prado até a Rua Augusta, segue pela Rua Augusta até a Rua Marquês de Paranaguá, segue pela Rua Marquês de Paranaguá até a Rua da Consolação, segue pela Rua da Consolação até a Rua Amaral Gurgel, segue pela Rua Amaral Gurgel até o Largo do Arouche, segue do Largo do Arouche até Avenida Duque de Caxias e segue pela Avenida Duque de Caxias até o ponto inicial.”

(Quadro 11, PDE, 2014).



■ Polo de Economia Criativa

## PERCURSO PARA ESPAÇOS DE TRABALHO CRIATIVO

Para entender melhor o Polo criativo delimitado pelo Plano Diretor, foi feito um estudo sobre o aproveitamento dos espaços vazios ou subutilizados nas regiões centrais da cidade, em paralelo ao estudo dos usos do centro, como pode ser visto nos mapas a seguir.

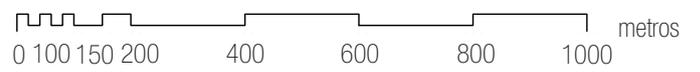
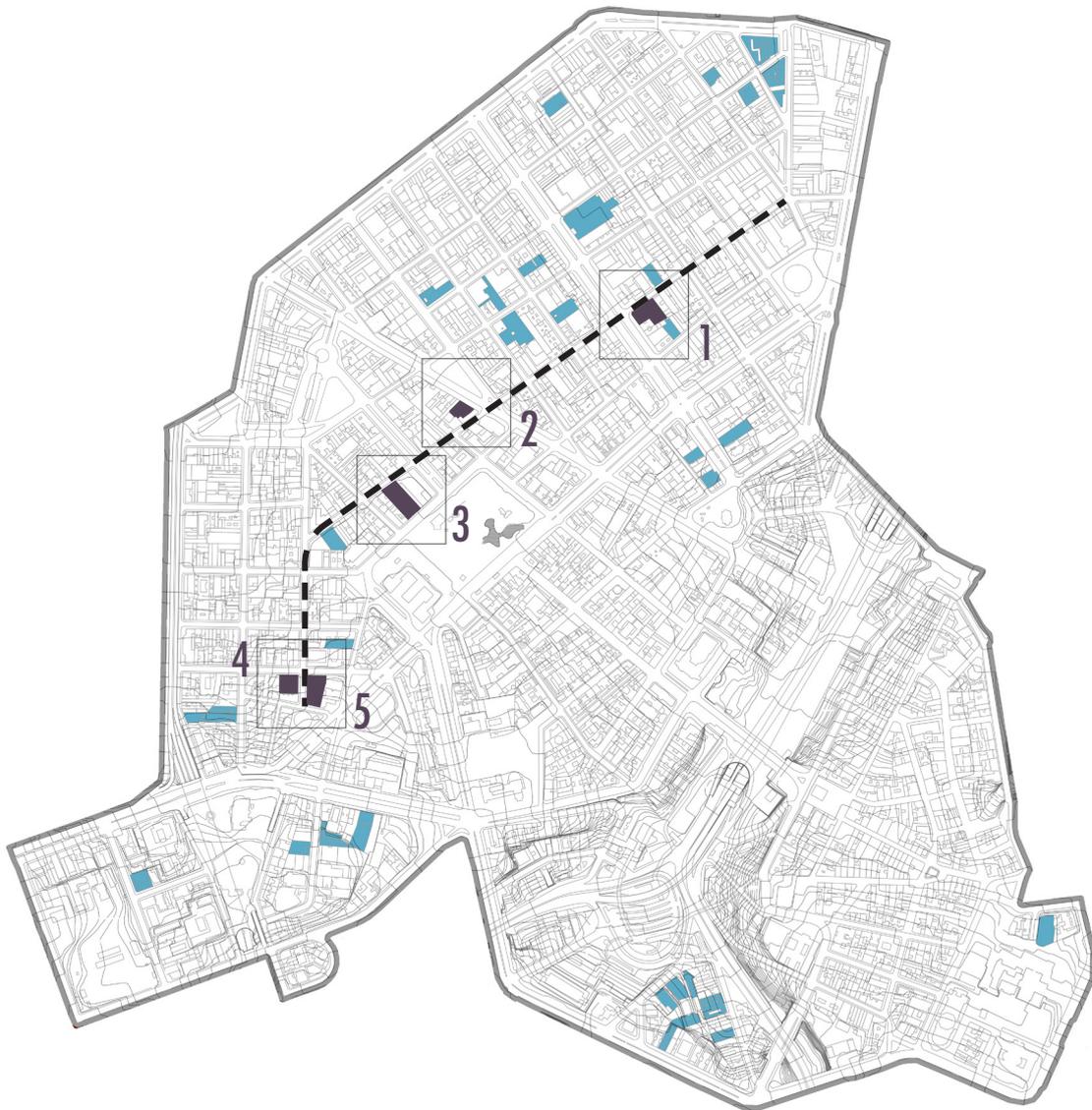
Essa análise levou a identificação de um percurso com potencial criativo. O percurso tem início na rua Eptácio Pessoa, seguindo pela rua Bento Freiras, dobrando a direita pela rua Aurora e terminando na rua General Couto de Magalhães.

Foram estudados todos os terrenos vazios e subutilizados dentro do perímetro e constatou-se cinco terrenos com grande potencial para formar uma rota de espaços para a classe criativa. São eles:

1. Santa Ifigênia
2. Avenida São João
3. Praça da República
4. Rua Major Sertório
5. Rua Bento Freitas

LEGENDA

-  Terrenos vazios / subutilizados
-  Terrenos escolhidos
-  Percurso criativo



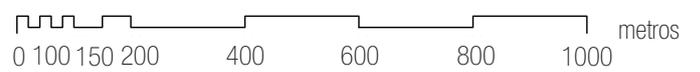
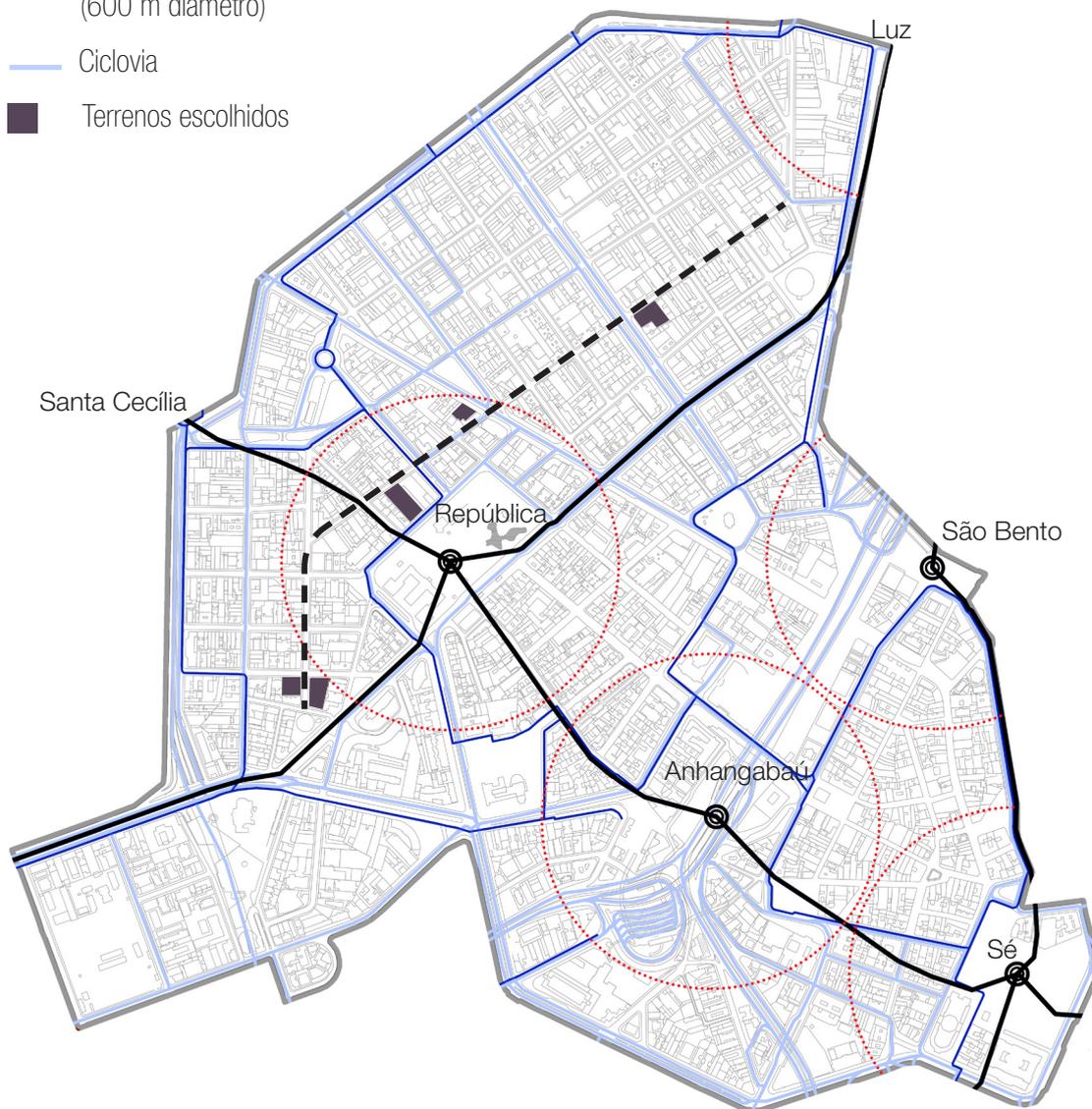
## TRANSPORTE

Ao longo do trajeto da rua Aurora e Bento Freitas é possível notar várias opções de transporte, sendo a área da República a que possui uma infraestrutura mais completa, com a proximidade de linha de metrô, linhas de ônibus e ciclovia.

Apesar da região perto da Santa Ifigênia ter poucas opções, o percurso a pé é uma boa alternativa devido ao relevo planejado.

LEGENDA

- ⊙ Estação de metrô
- Linha de metrô
- Linha de ônibus
- ⋯ Circunferência do metrô (600 m diâmetro)
- Ciclovia
- Terrenos escolhidos



## TOMBAMENTOS E EDIFÍCIOS NOTÁVEIS

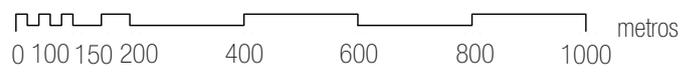
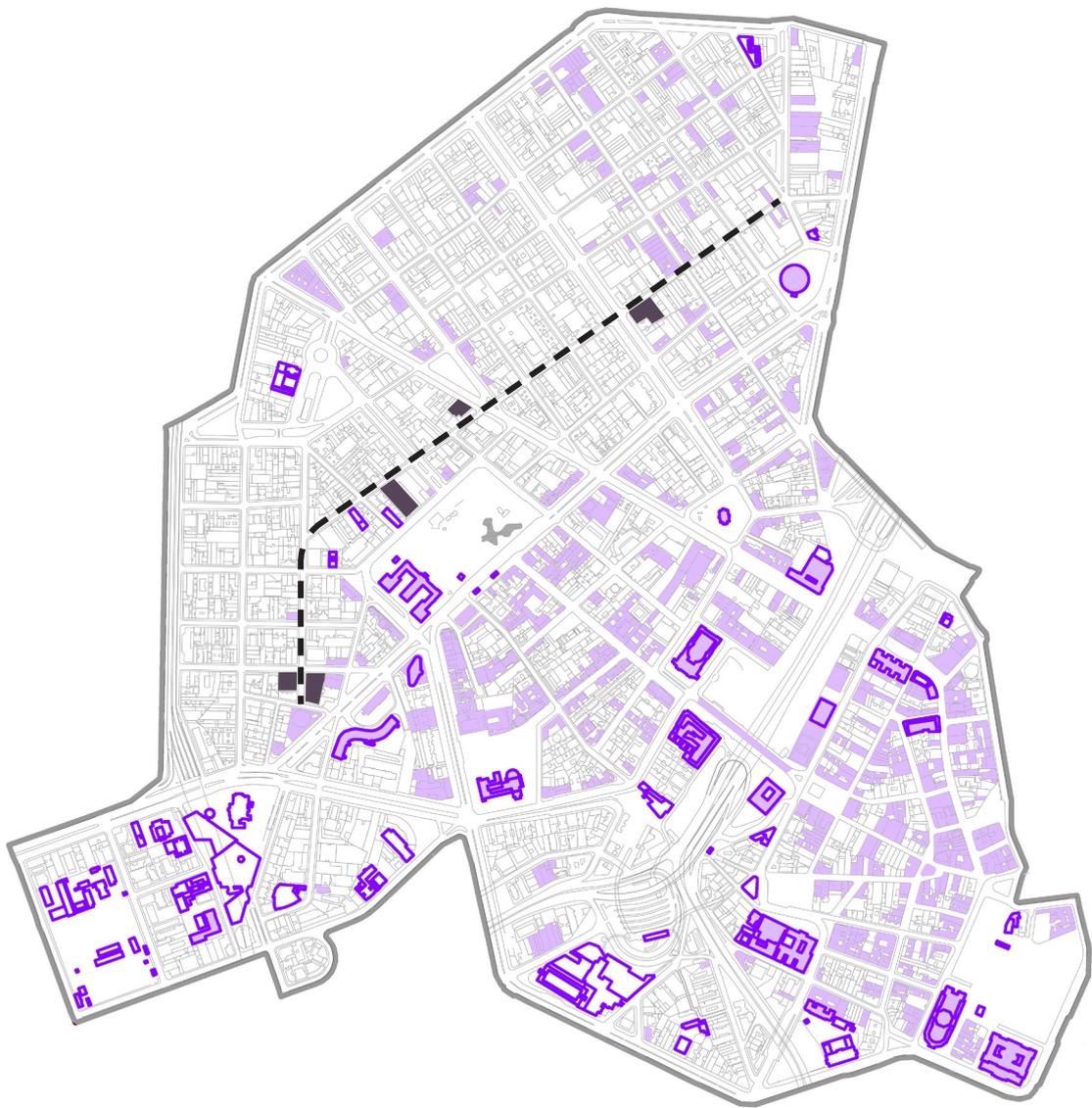
A região do centro da cidade de São Paulo possui um significado histórico e cultural, sobretudo no centro histórico próximo a região da Sé, onde concentram-se a maior parte dos edifícios tombados e notáveis.

Ao trazer o percurso para o noroeste do polo criativo, há menor interferência na região tombada e que deve ser protegida e restaurada. Apesar disso, o contato com esses a herança cultural e histórica traz a autenticidade do centro de São Paulo, uma das características que estão ligadas à classe criativa.

FONTE: <http://geosampa.prefeitura.sp.gov.br>  
<http://www.vivaocentro.org.br> ◀  
ELABORAÇÃO: Thais Toguchi

LEGENDA

- Edifício Notável
- Edifício Tombado
- Terrenos escolhidos



## VIOLÊNCIA

A violência da região central da cidade só tem aumentado, sobretudo na região próxima à Luz, onde a situação de moradia é precária e existe a maior concentração de cortiços e edifícios desocupados.

Ao levar o setor criativo e agregar ao uso da habitação, a região pode desenvolver a economia e educação, juntamente com o Centro Paula Souza inaugurado recentemente.

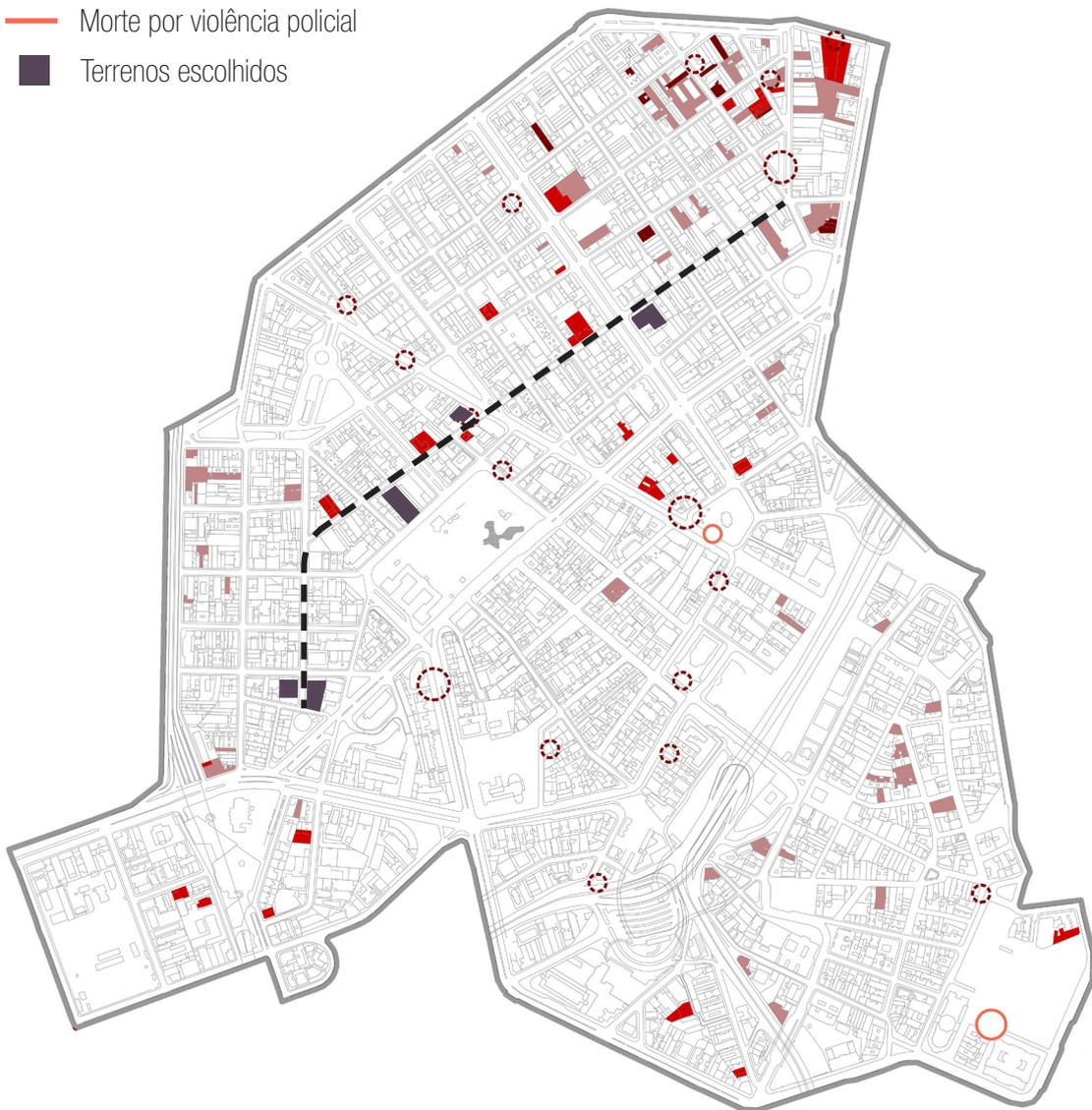
FONTE: <http://especiais.g1.globo.com/sao-paulo/2016/mapa-da-violencia/>

<http://geosampa.prefeitura.sp.gov.br> ◀

ELABORAÇÃO: Thais Toguchi

LEGENDA

- Edifício desocupado
- Edifício Abandonado
- Cortiço
- - - Morte por homicídio
- Morte por violência policial
- Terrenos escolhidos



0 100 150 200 400 600 800 1000 metros

## USOS NOTURNOS

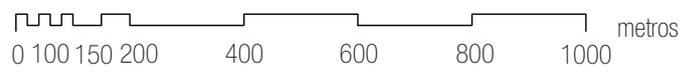
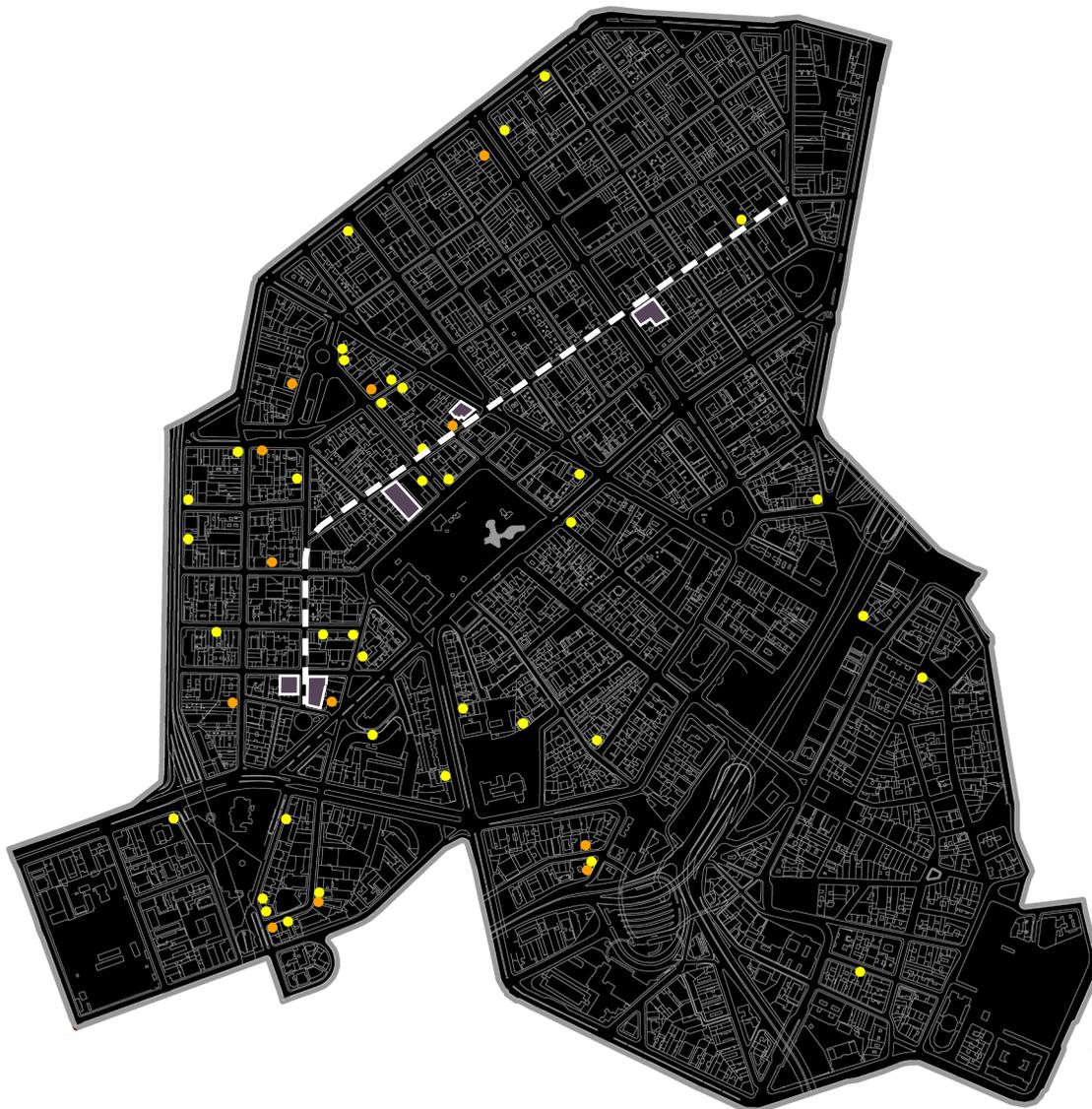
O uso noturno próximo a região da República e Santa Cecília, evidencia o uso intenso do espaço em todos os horários do dia, sobretudo pela presença de faculdades e teatros em seu entorno.

A interação social se associa ao estilo de vida, e a vida noturna se torna indispensável para os momentos de lazer para a classe criativa e trabalhadora.

FONTE: <http://geosampa.prefeitura.sp.gov.br>  
[www.google.com.br](http://www.google.com.br) ◀  
ELABORAÇÃO: Thais Toguchi

LEGENDA

- Casa Noturna
- Bar
- Terrenos escolhidos



## MAPA DE USOS: COMERCIAL, HABITACIONAL e CULTURAL

A habitação encontra-se muito presente na região, mas ainda existe muito potencial para se morar no centro da cidade de São Paulo.

A riqueza dos usos culturais, como cinema e teatro, além das bibliotecas são fatores positivos e de atração para um público mais criativo e em busca de cultura. Como alguns exemplos a seguir.

Espaços culturais:

- Pinacoteca
- Museu de Arte Sacra
- Oficina Cultural Oswald de Andrade
- Centro Cultural Banco do Brasil – CCBB
- Caixa Cultural
- Espaço Cultural Porto Seguro
- Casa da Memória – Solar da Marquesa de Santos
- SESC 24 de maio
- Biblioteca Mário de Andrade
- Praça das Artes

Cinemas:

- PlayArte Marabá
- Cine Olido
- Matilha Cultural

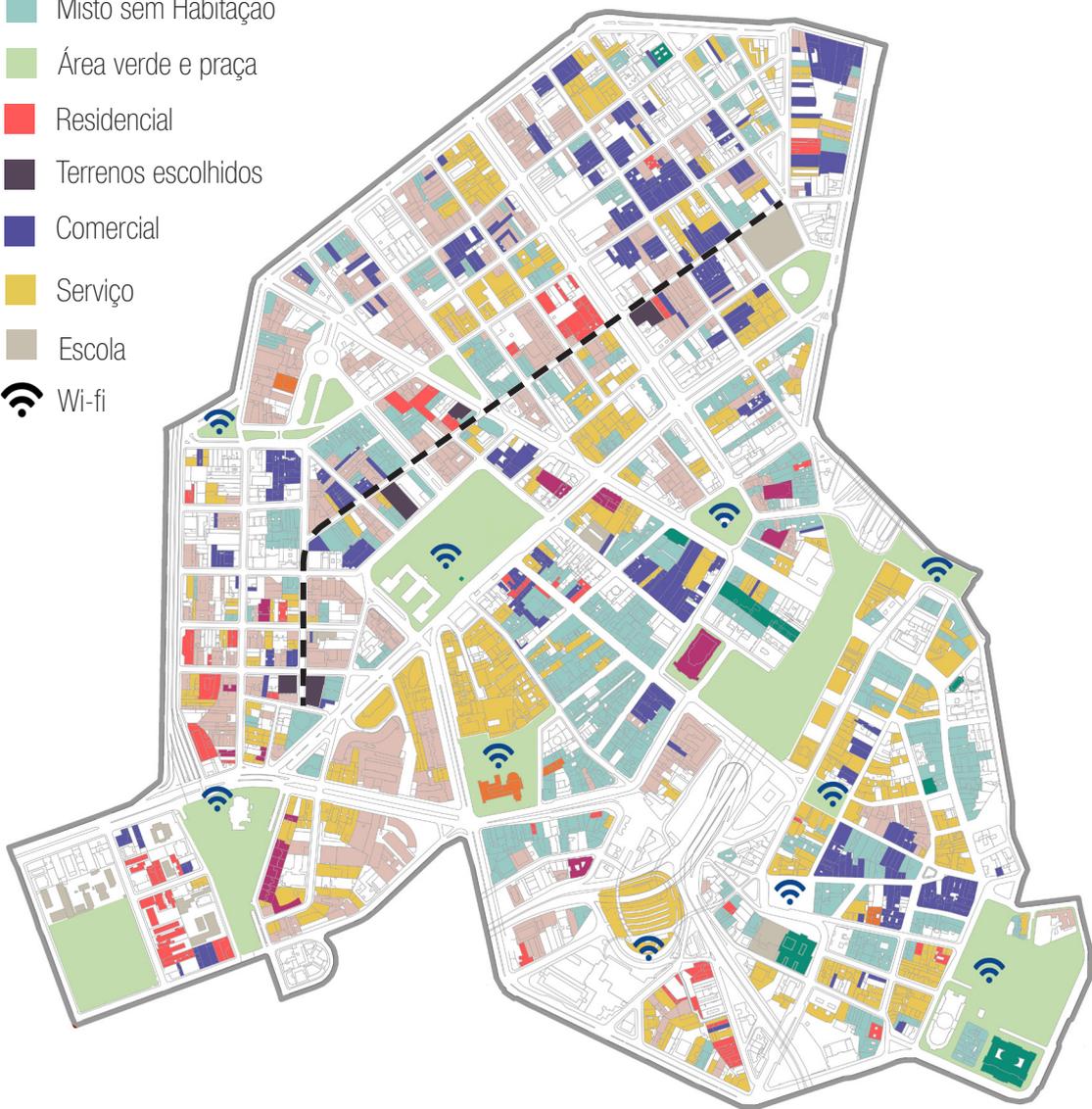
Teatros:

- Theatro Municipal
- Teatro Oficina
- Teatro Cultura Artística
- Theatro São Pedro
- circuito de Festival de Teatro nas Praças (Roosevelt, Dom José Gaspar e Parque Augusta) apoiados pelo eixo Consolação/Cel. Xavier Toledo/Theatro Municipal



LEGENDA

- Museu / Espaço Cultural
- Teatro / Cinema
- Biblioteca
- Misto com Habitação
- Misto sem Habitação
- Área verde e praça
- Residencial
- Terrenos escolhidos
- Comercial
- Serviço
- Escola
- Wi-fi



0 100 150 200 400 600 800 1000 metros

## MAPA SÍNTESE

Considerando o estudo feito com os mapas apresentados anteriormente, podemos separar o perímetro em quatro áreas:

### 1. TECNOLOGIA

Região próxima a estação da Luz, também caracterizada pelo comércio de eletrônicos, sobretudo no entorno da Rua Santa Efigênia. Apesar de ser um local muito degradado, com presença de cortiços e edifícios abandonados e desocupados, há intenso fluxo de pessoas. Apresenta-se com grande potencial de atração do público ligado à tecnologia, design, games e mídia.

### 2. ARTES

Região caracterizada por ter uma ótima infraestrutura de comércio, habitação, serviços e transporte, e possui vários equipamentos dedicados a artes e cultura, tais como o SESC 24 de maio e Praça das Artes.

### 3. CINEMA E TEATRO

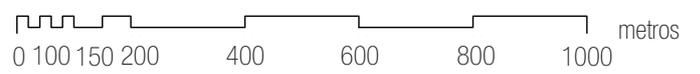
Região mais próxima ao ambiente universitário e obras de arquitetura notáveis, além de possuir grande quantidade de teatros, é uma região que funciona durante a noite, com a presença de bares e casas noturnas.

### 4. HISTÓRIA

Região que tem um fator histórico muito forte, caracterizado por grande quantidade de imóveis tombados, e um centro comercial muito marcante. Apesar da violência de muitos edifícios abandonados, essa região possui uma boa infraestrutura.

LEGENDA

- Terrenos escolhidos
- - - Percurso criativo



## ESTUDO DOS TERRENOS \_ características e possíveis usos



### SANTA IFIGÊNIA

- Próximo a rua comercial significativa (rua Santa Ifigênia);
- não possui fácil acesso por metrô e ciclovias;
- falta de lugares públicos de lazer.



### AVENIDA SÃO JOÃO

- Localizado na avenida São João;
- fácil acesso por metrô, ônibus e ciclovias;
- próximo a praça Júlio de Mesquita;
- ótima infraestrutura local.



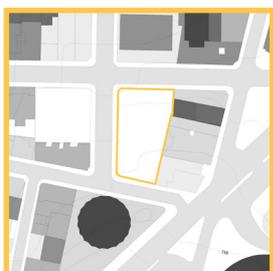
### PRAÇA DA REPÚBLICA

- Ao lado da praça da República;
- fácil acesso por metrô, ônibus e ciclovias;
- próximo a espaços culturais;
- ótima infraestrutura local.



### RUA MAJOR SERTÓRIO

- Próximo a edifícios de importância arquitetônica;
- fácil acesso por metrô e ciclovias;
- próximo a teatros;
- próximo a instituições de ensino (arquitetura e design).



### RUA BENTO FREITAS

- Próximo a edifícios de importância arquitetônica;
- fácil acesso por metrô e ciclovias;
- vida noturna notável;
- próximo a instituições de ensino (arquitetura e design).



- centro tecnológico para Startups;
- desenvolvimento de aplicativos;
- praça pública;
- habitação.

#### ZONA DE CENTRALIDADE

Área: 1.725,88 m<sup>2</sup>  
 T.O. (0,7): 1.208,12 m<sup>2</sup>  
 C.A. (6,0): 10.355,28 m<sup>2</sup>  
 Gabarito de altura: 48 metros

- comércio e serviços voltado para o idoso;
- horta comunitária;
- espaço cultural;
- habitação para idosos.

#### ZONA DE CENTRALIDADE

Área: 789,86 m<sup>2</sup>  
 T.O. (0,7): 552,90 m<sup>2</sup>  
 C.A. (6,0): 4739,16 m<sup>2</sup>  
 Gabarito de altura: 48 metros

- centro de arquitetura, artes e design;
- espaço de coworking;
- habitação social.

#### ZONA DE CENTRALIDADE

Área: 789,86 m<sup>2</sup>  
 T.O. (0,7): 552,90 m<sup>2</sup>  
 C.A. (6,0): 4739,16 m<sup>2</sup>  
 Gabarito de altura: 48 metros

- centro de arquitetura e design;
- espaço relacionado a teatro, música, dança;
- centro gastronômico;
- habitação de estudante.

#### ZONA DE CENTRALIDADE

Área: 1.100,54 m<sup>2</sup>  
 T.O. (0,7): 770,38 m<sup>2</sup>  
 C.A. (6,0): 6.603,24 m<sup>2</sup>  
 Gabarito de altura: 48 metros

- centro de arquitetura e design;
- espaço de coworking;
- espaço para uso de atividades relacionados a audiovisual;
- habitação de estudante.

#### ZEIS - 5

Área: 1657,2 m<sup>2</sup>  
 T.O. (0,7): 1160,04 m<sup>2</sup>  
 C.A. (6,0): 9943,2 m<sup>2</sup>  
 Sem gabarito de altura

# 05

COPAN

Arquiteto: Oscar Niemeyer

Ano:1966

EDIFÍCIO ITÁLIA

Arquiteto: Franz Heep

Ano: 1960

EDIFÍCIO DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO

Arquiteto: Mario Bardelli

Ano:1971

EDIFÍCIO RENATA SAMPAIO FERREIRA

Arquiteto: Oswaldo Bratke

Ano 1956

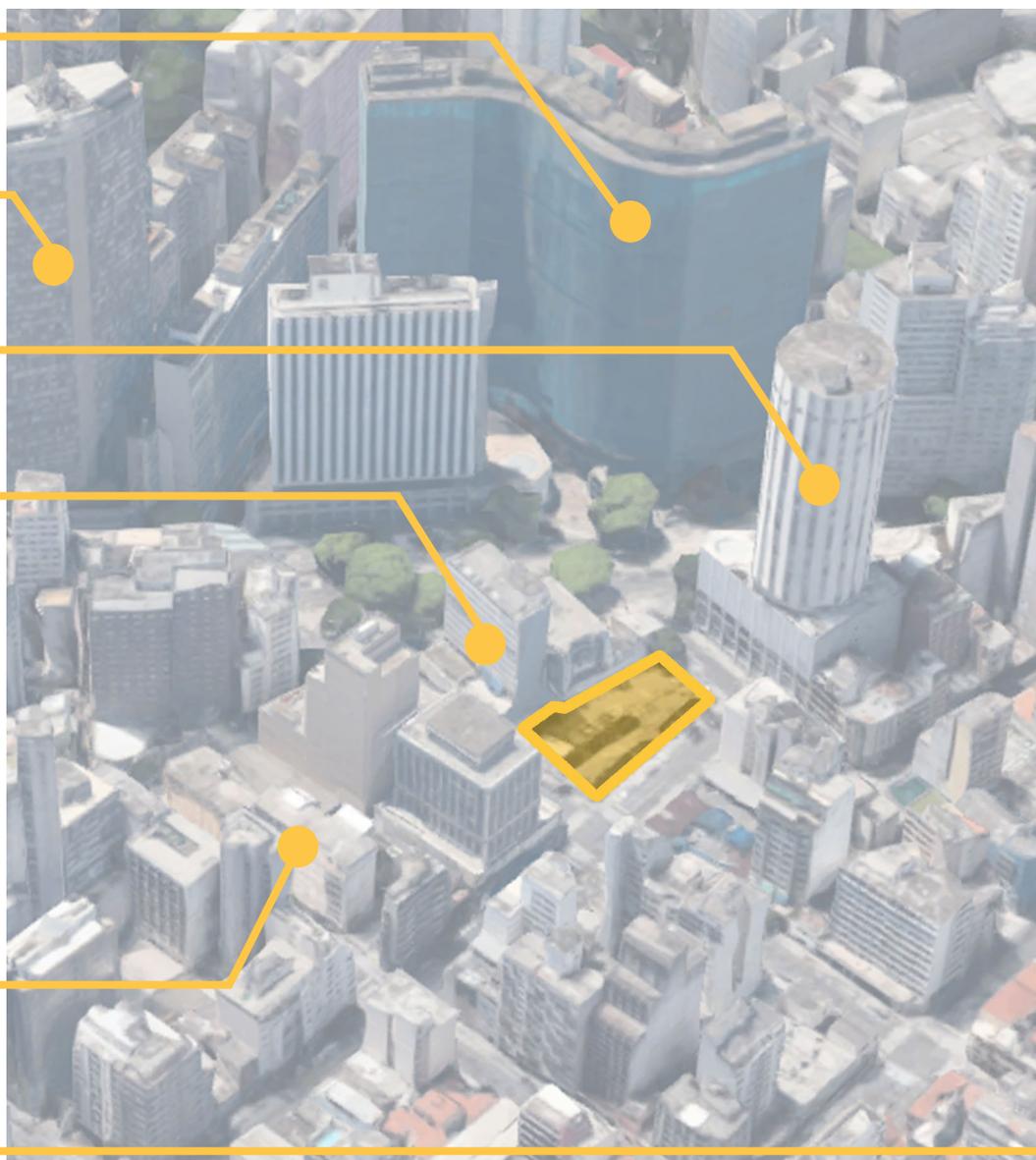
ESCOLA DA CIDADE

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

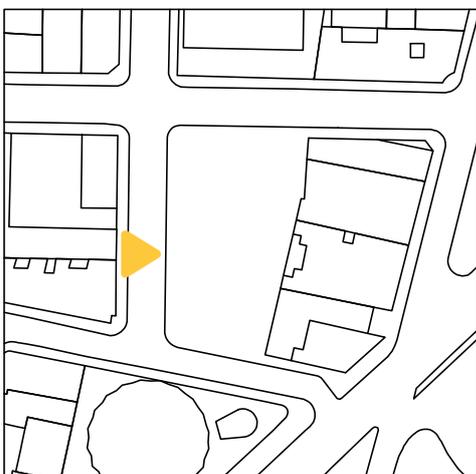
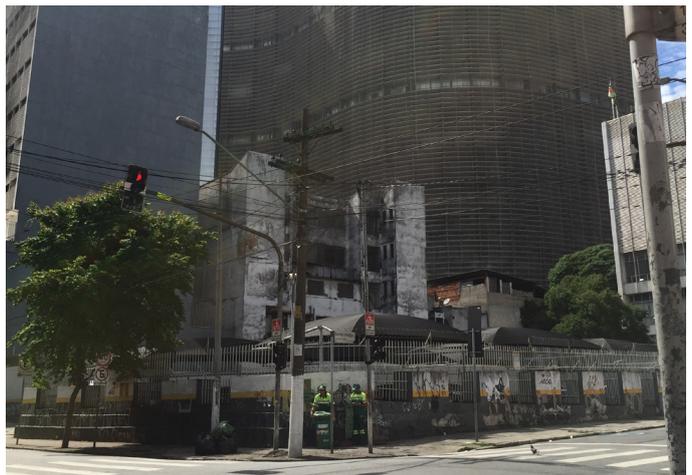
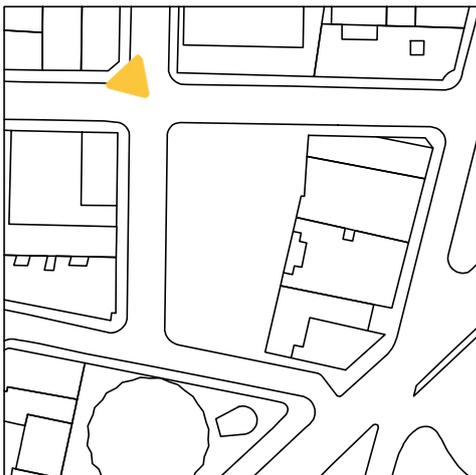
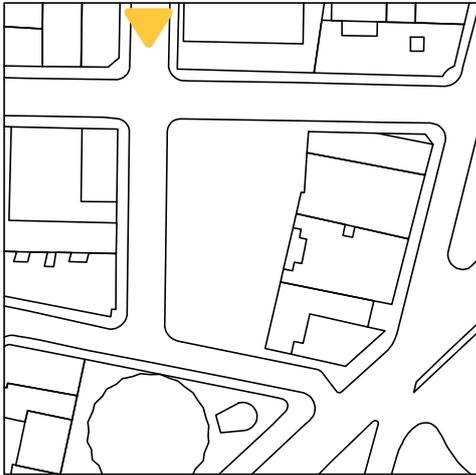
FAU MARANHÃO

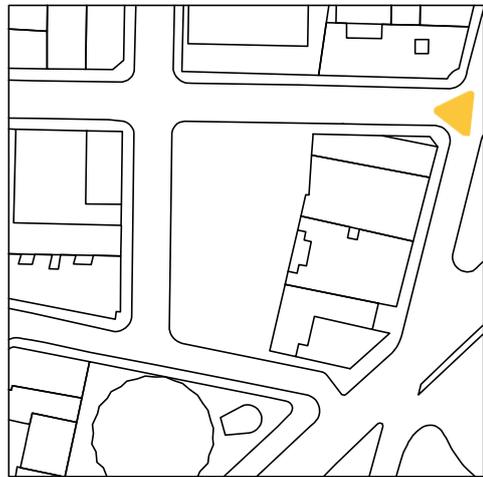
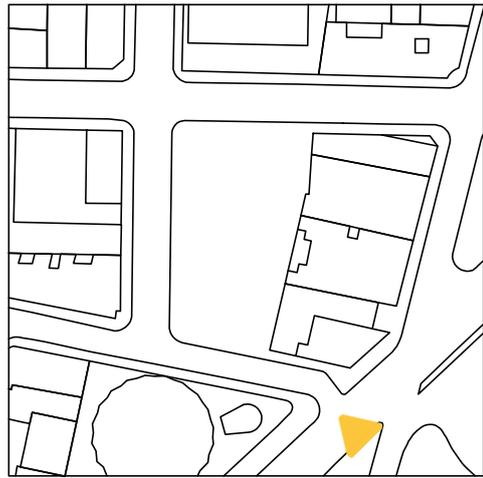
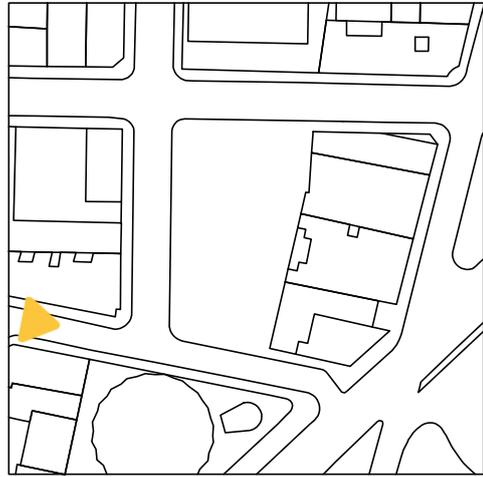
# Projeto

A área escolhida está localizada na esquina das ruas Epitácio Pessoa, Major Seratório e Bento Freitas. Está próximo de referências arquitetônicas e instituições de ensino ligados a artes e design, além de escritórios e estúdios que surgiram nas últimas décadas, sobretudo pelo ambiente cultural e artístico do centro da cidade. Criando assim, um ambiente propício para uso de espaços para trabalhos ligados a criatividade.

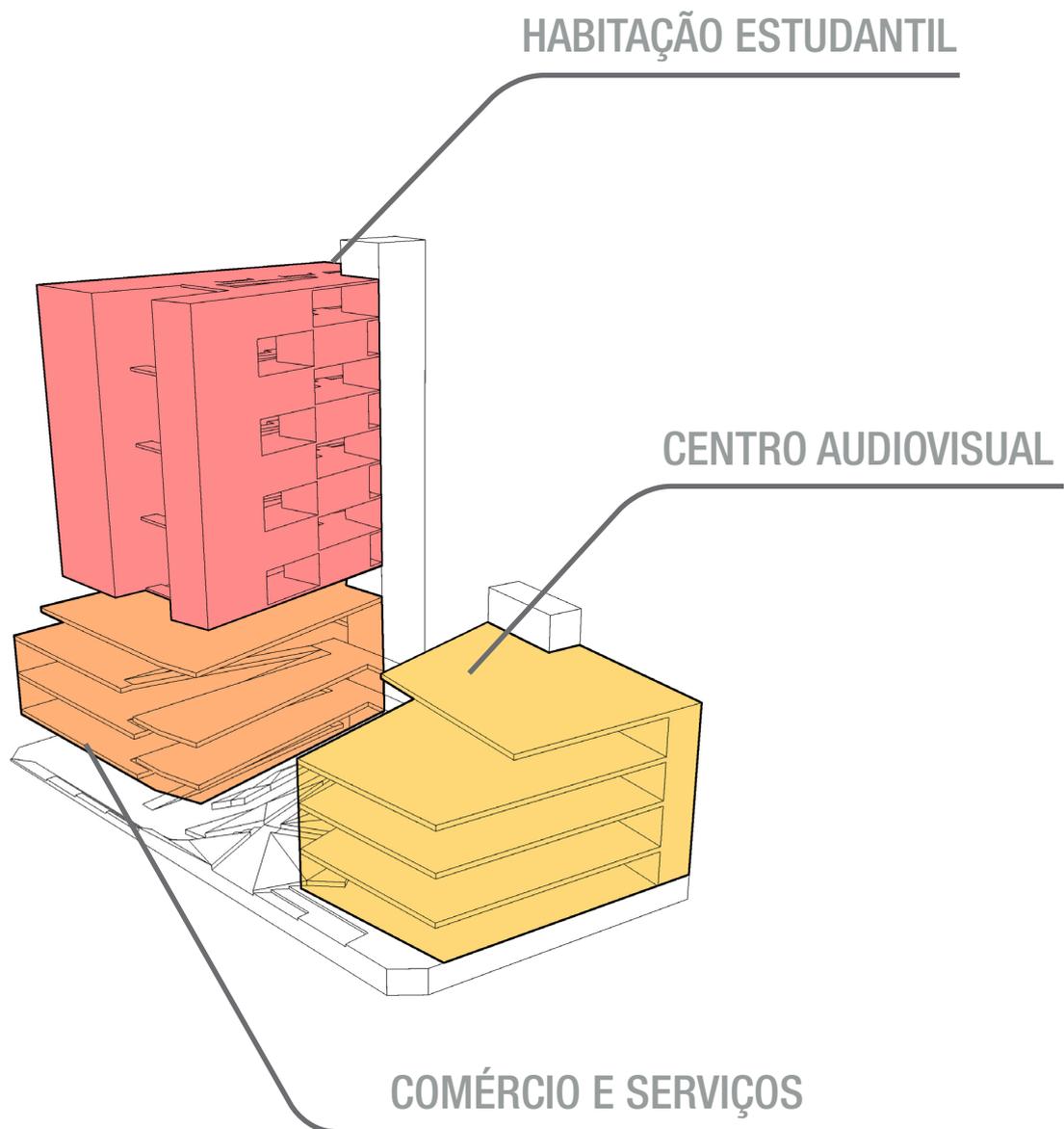


## FOTOS DO ENTORNO





## PROGRAMA



## OS TRÊS LUGARES

Dentro de um edifício comunitário o “terceiro lugar” é o espaço definido pela vida comunitária, que facilita e promove maior interação criativa. É o entorno social que separa dos outros dois ambientes sociais da casa (primeiro lugar) e do trabalho (segundo lugar). Alguns exemplo desse terceiro lugar podem ser cafés, clubes ou parques.

No livro *The Great Good Place*, o sociólogo urbano Ray Oldenburg traz oito características importantes desse lugar, são elas:

1. **Terreno neutro** \_ onde os usuários não tem obrigação de estar ali, eles são livres para usar o espaço quando quiserem.
2. **O espaço nivelador** \_ onde não existe um status individual na sociedade, seja social ou econômico, o que permite um sentimento de comunidade entre seus ocupantes. Não existem pré-requisitos ou requisitos que impeçam a aceitação ou a participação no lugar.
3. **A conversação é a principal atividade** \_ embora não seja a única atividade, a conversa é valorizada ao trazer a interação entre pessoas e trocas de experiências.
4. **Acessibilidade e acomodação** \_ o espaço deve ser aberto e facilmente acessível e devem fornecer uma adequação relativa ao uso, onde as necessidades que o usuário busca devem ser sanadas.
5. **Os usuários regulares** \_ essas pessoas ajudam a definir a característica do espaço e ajudar os novos para que se sintam bem-vindos e acomodados.
6. **Um perfil simples** \_ o interior do lugar é não apela para a extravagância ou grandiosidade, e promove uma sensação caseira que aceita todos os tipos de indivíduos.
7. **Ambiente bem humorado** \_ conversas mais leves, de natureza lúdica, são valorizadas para um ambiente mais simples e despojado.
8. **Uma casa longe de casa** \_ os ocupantes costumam ter os mesmos sentimentos de afeto, posse e pertencimento como fariam em suas próprias casas.

## ESPAÇO COMPARTILHADO

Nos últimos anos o mundo sofre com o modelo consumista e converge para uma situação insustentável, chegando ao limite da natureza. A base fundamental do capitalismo é acumular bens, e, nesse aspecto, a indústria e os demais setores que a envolvem fortalecem esse viés através do ciclo da “obsolescência programada”, que gera o consumo descontrolado.

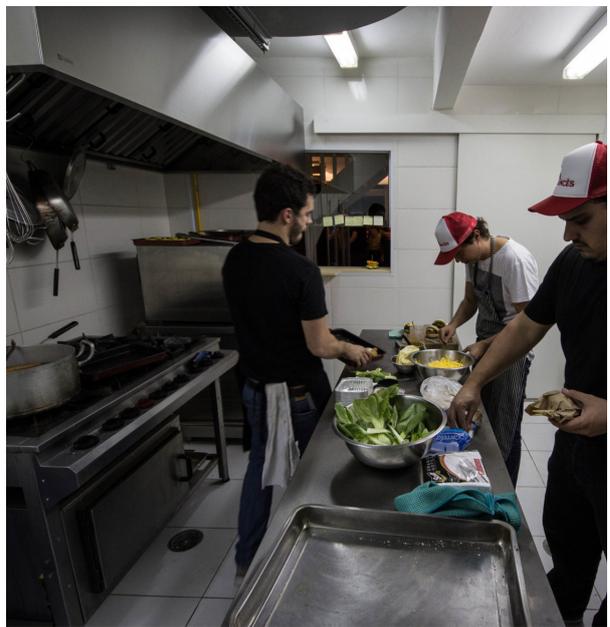
Entretanto, um novo modelo econômico surgiu e os fatores importantes que o conduziram foram as preocupações ambientais, a recessão global, as tecnologias, redes sociais e a redefinição do sentido de comunidade. A economia do compartilhamento (Sharing Economy) está mudando não só o modo de entender a oferta e a demanda e a relação das pessoas com os bens materiais, mas também as próprias relações pessoais.

As noções tradicionais de espaço “privado” e “público” estão se deteriorando sob a influência de uma economia de compartilhamento e de avanço tecnológico. O espaço está sendo reconhecido como uma mercadoria rentável em si mesmo. Um exemplo disto são os espaços compartilhados de trabalho (coworking) e os seus diferentes ramos econômicos.

### > HOUSE OF ALL

Localização: São Paulo, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, Brasil

- House of Bubbles & Bubbles Lab – Espaços compartilhados com lavanderia e uma acervo para criação e consumo de moda;
- House of Work – Espaço de coworking, equipados para serem escritórios;
- House of Learning – Espaço aberto para qualquer pessoa que queira ensinar e aprender.



▶ FONTE: <http://www.houseofall.co>

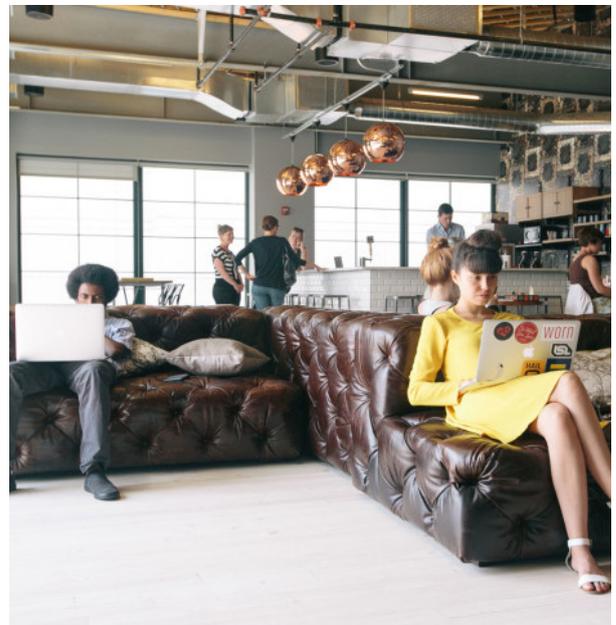
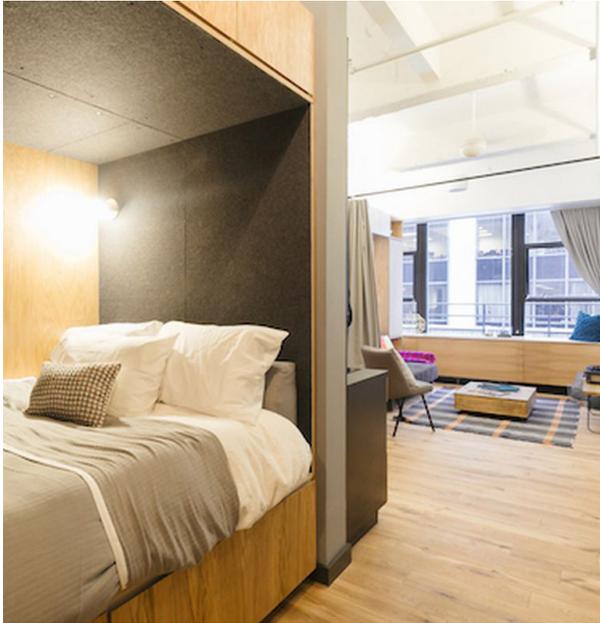
## > WE LIVE

Localização: Nova York

Fundada em 2010, a WeWork transformou um negócio imobiliário em uma plataforma de tecnologia, pois ela aluga espaços e fornece aos inquilinos internet, serviços de impressão, café/bar, bem como locais para relaxar e fazer uma pausa de trabalho. A empresa cuida de tudo em termos de gestão de escritório real.

A ideia de compartilhar espaço não é nova, mas WeWork traduziu coworking em um conceito intimamente ligado ao estilo de vida e hábitos de trabalho das gerações mais jovens. A WeLive, é um desdobramento da companhia de espaços de coworking WeWork.

A WeLive juntou o espaço de convívio com o de trabalho, criando um espaço físico que promove relacionamentos mais significativos. Ao contrário dos apartamentos tradicionais, a We Live propões um estilo de vida construído sobre o aspecto de comunidade e flexibilidade, com uma infra-estrutura cheia de espaços compartilhados, de cozinha, lavanderia e lazer, também oferece apartamentos de 1 a 4 quartos, e podem ser alugados por algumas noites ou alguns meses.



▶ FONTE: <https://www.welive.com>

## MORADIAS EM SÃO PAULO

A cidade de São Paulo possui vários problemas ligados à habitação e, desde a degradação do centro histórico do município, a população está migrando para as regiões periféricas que, mesmo possuindo restrições ambientais e pouca infraestrutura, é o lugar em que o número de domicílios edificadas em áreas de risco aumenta.

Um dos primeiros olhares do Governo sobre essa situação habitacional ocorreu durante a gestão 2001 - 2004, em que a questão da política habitacional no centro era uma das principais prioridades. Nesse período foi lançado o programa Morar no Centro, criado e colocado em prática no contexto de uma proposta mais abrangente do governo municipal. Apesar de não ter sido desenvolvido e aplicado em sua totalidade, tal programa trouxe algumas questões e estudos que tinham como objetivos contribuir para o repovoamento da área central do município, viabilizando moradias para a população de baixa renda, reabilitando edifícios desocupados para uso

habitacional, e melhorando a qualidade de vida dos habitantes dessa área.

Atualmente o governo do Estado tem investido na Parceria Público-Privada (PPP) de habitação para construção de prédios no centro expandido de São Paulo e moradias construídas em terrenos do Metrô. O objetivo é aproximar a moradia do emprego e dos eixos de transporte de massa, reduzindo o tempo de deslocamento dos trabalhadores.

A promessa é que outros cinco prédios com habitações populares sejam entregues no Centro nos próximos seis anos. No total, serão 3.683 unidades, sendo 2.260 de interesse social financiadas pelo Estado. Os outros apartamentos serão vendidos pelo preço de mercado. Já os apartamentos construídos nos terrenos das estações de Metrô ainda não têm prazo de entrega definido, já que não foi definida a empresa responsável pela obra das outras 4.900 moradias.

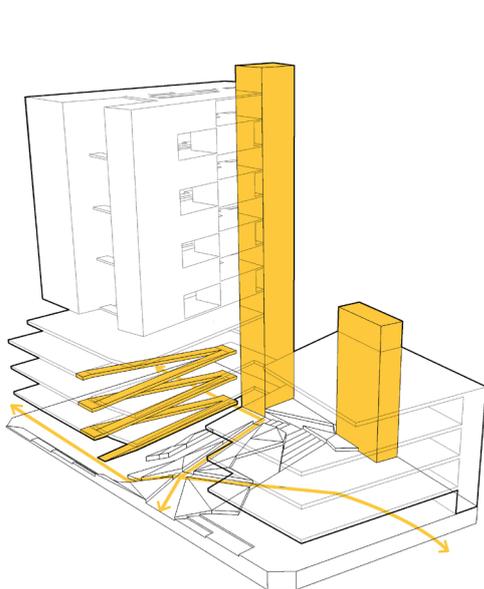
## USO MISTO

A junção de usos em um único espaço, leva ao surgimento de um local que tem como principais aspectos:

- Heterogeneidade – combinação de usos e funções numa mesma área;
- Alternativas arquitetônicas contrárias a rigidez das tipologias – crítica aos programas usuais homogêneos das edificações;
- Sustentabilidade – os espaços condensados em apenas um outro espaço único pode aumentar a eficiência do edifício, além de utilizar alguns recursos como: reuso de água, controle de resíduos, eficiência energética, etc.;
- Permeabilidade espacial – podem influenciar ou ser influenciados por dinâmica urbana de acordo com a sua configuração de permeabilidade espacial, ou seja, a relação entre o espaço público na escala do pedestre (praças, ruas, calçadas) e o espaço semipúblico, caracterizado, em muitos casos, pela presença do comércio no térreo desses edifícios. Neste sentido, edifícios multifuncionais que contemplam a permeabilidade entre espaço público-privado são considerados, por muitos estudiosos, como a semente da regeneração urbana das cidades.

## PROJETO DO ESPAÇO CRIATIVO \_ IMPLANTAÇÃO

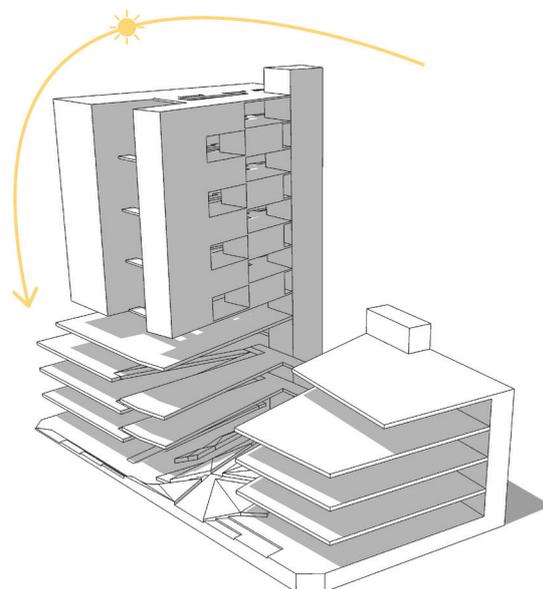
Tendo em vista todo o estudo feito, a proposta de projeto para este trabalho final de graduação está relacionado diretamente aos espaços de trabalho e de moradia compartilhados e criativos, que aliados aos espaços de comércio e serviços e espaços de lazer criam um ambiente propício a interação social e compartilhamento de ideias.



### DIAGRAMA DE ACESSOS

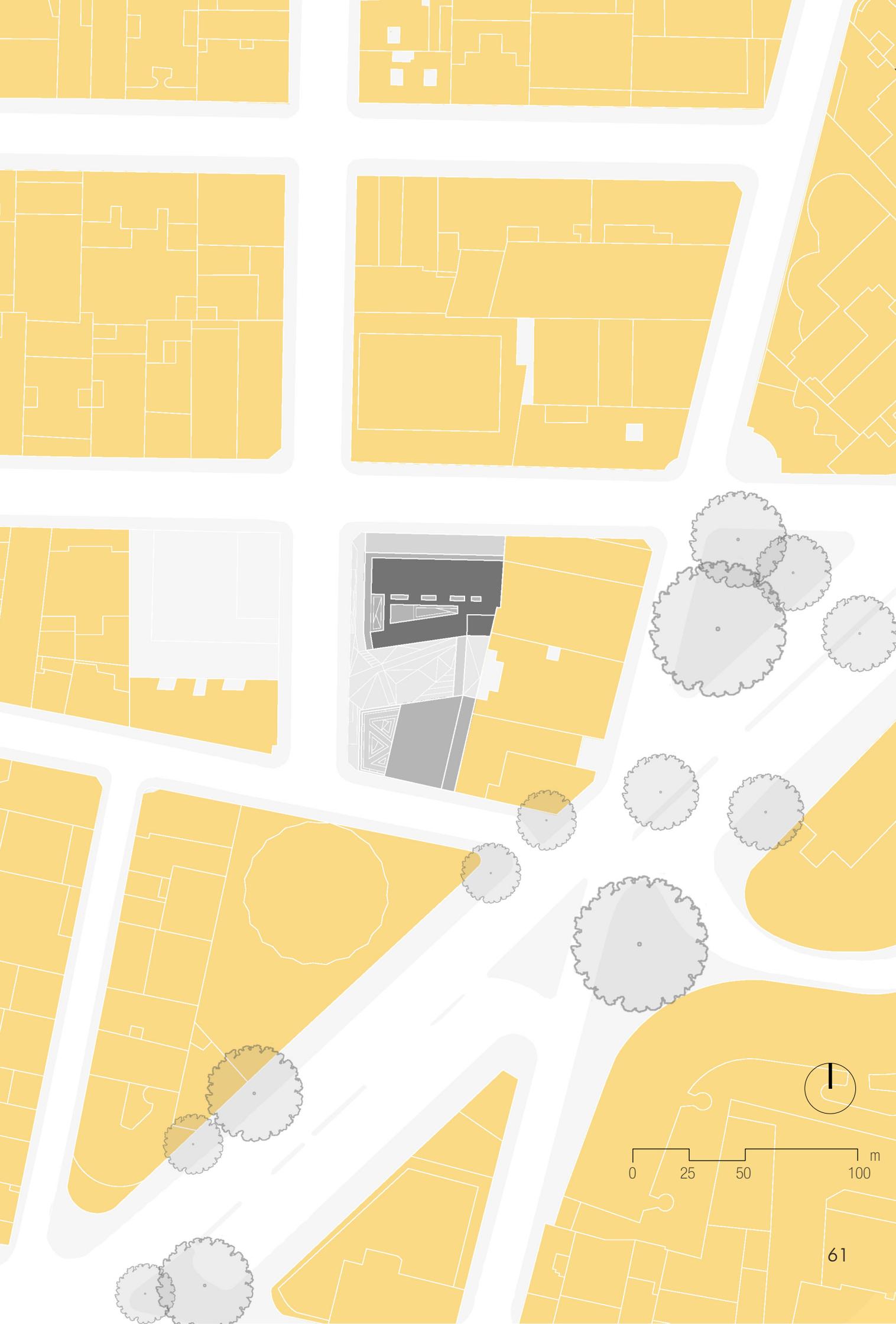
Os acessos ao edifício pode ser feito pelas três ruas em seu entorno. Além disso, existem os acessos verticais.

A rampa para o bloco de comércio e serviços, e o bloco de escadas e elevadores para os blocos de habitação e do centro audiovisual.

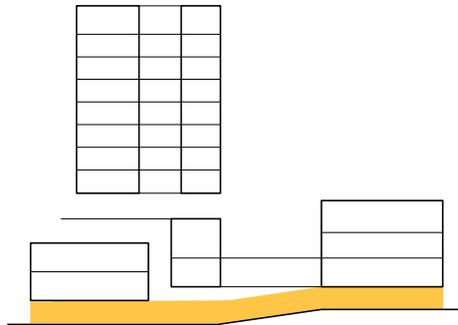


### DIAGRAMA DE INSOLAÇÃO

Todas as faces voltadas para o norte tem tratamento com brise triangular, e as fachadas voltadas para o sul, com uma pele de vidro dando transparência ao projeto e permitindo a visualização do projeto como um todo.



0 25 50 100 m



### > Térreo \_ nível 0,00 e 2,00 m

Para vencer o desnível de dois metros entre as ruas Major Sertório e Bento Freitas, foi pensado uma área de lazer, que tem acesso tanto por escadas quanto por rampas, e que facilita o cruzamento da quadra, dando maior permeabilidade ao projeto e fazendo a ligação entre o bloco de comércio e habitação, ao do centro de atividades audiovisuais.

Foram pensadas algumas áreas com deck, representado pela hachura paralela, para sentar e apreciar o jardim em formato triangular.

Além dessa área de contemplação, o térreo possui na cota 0,00m, as lojas e o acesso à habitação ao norte; e uma área de café na cota 2,00m.

1. lojas
2. carga e descarga
3. portaria
4. sanitários
5. café / bar

RUA MAJOR SERTÓRIO

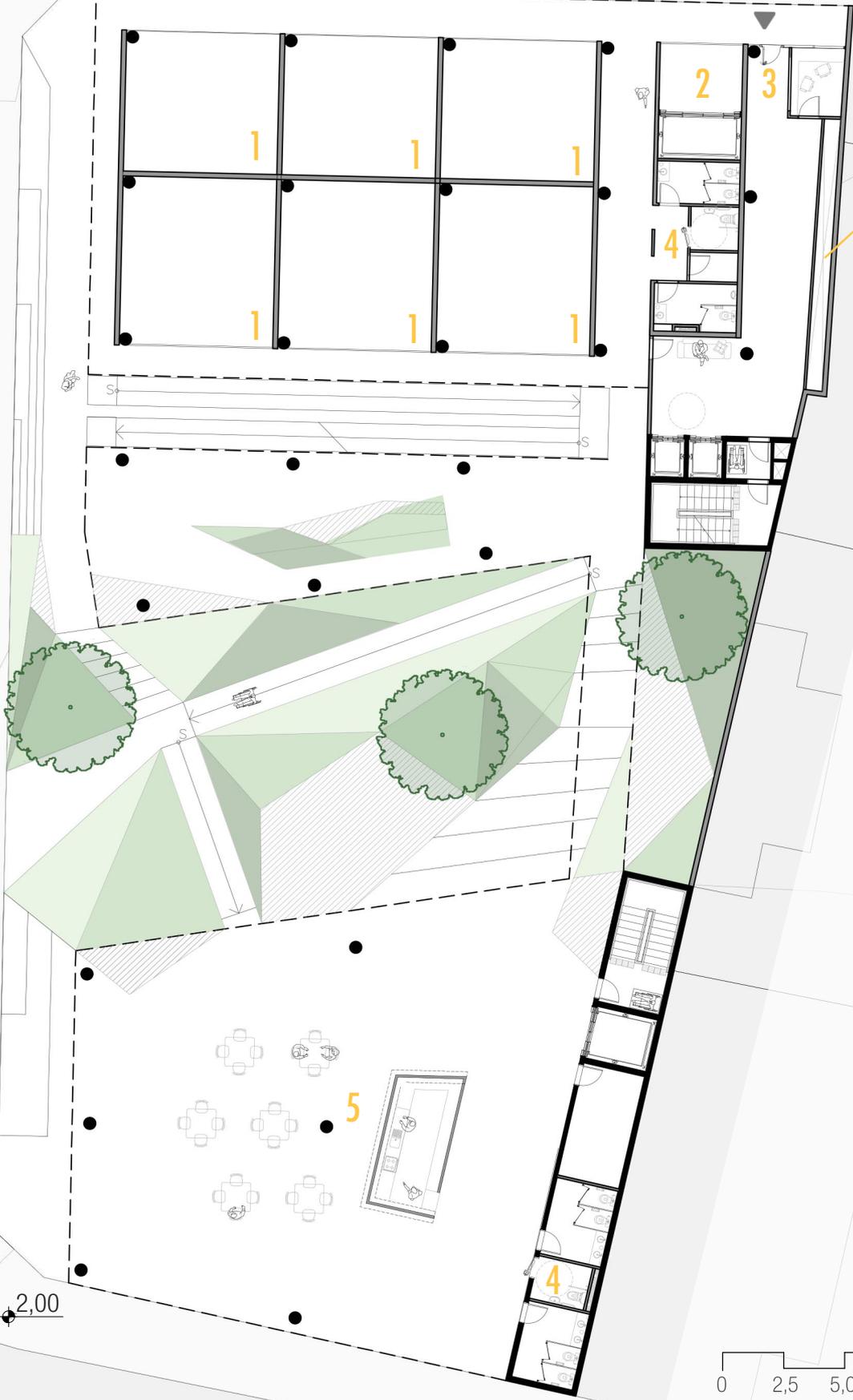
0,00

Acesso habitação

RUA BENTO FRETOAS

1,00

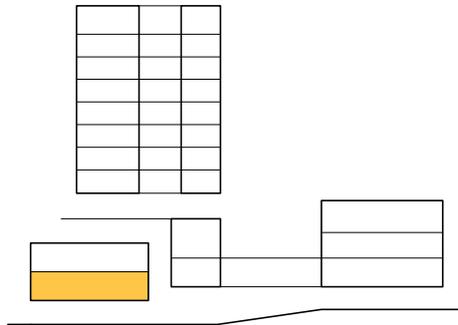
armário técnico



2,00

0 2,5 5,0 10 m

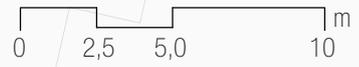
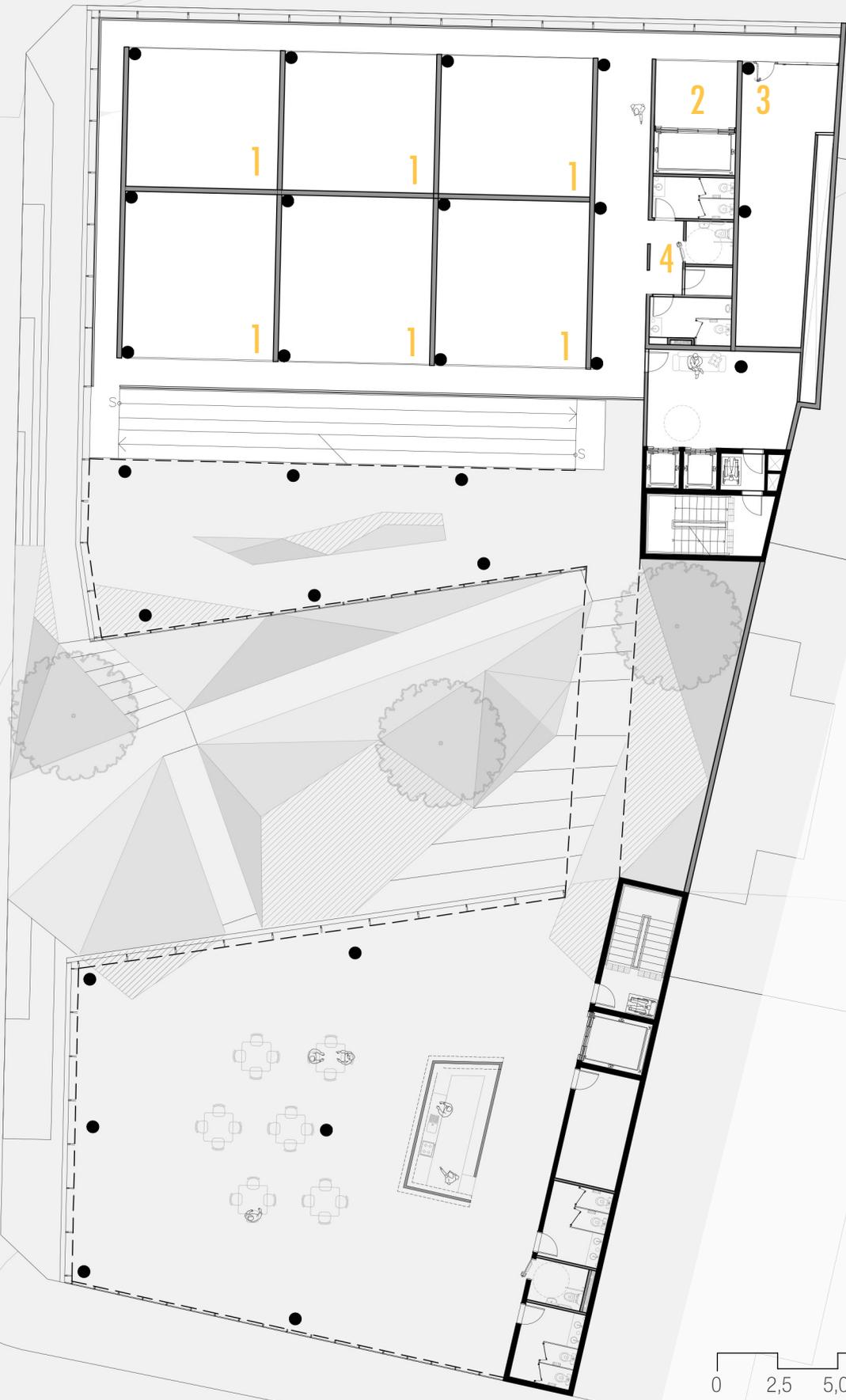
RUA EPITÁCIO PESSOA

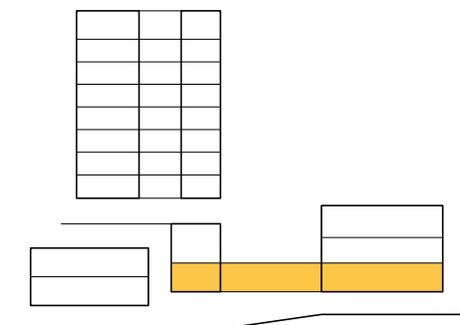


### > 1º pavimento \_ nível 3,60 m

O primeiro pavimento também possui lojas e liga-se ao térreo por rampas acessíveis, possuindo ainda a mesma infraestrutura do andar abaixo, com sanitários, área de carga e descarga e estoque.

1. lojas
2. carga e descarga
3. estoque
4. sanitários





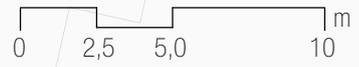
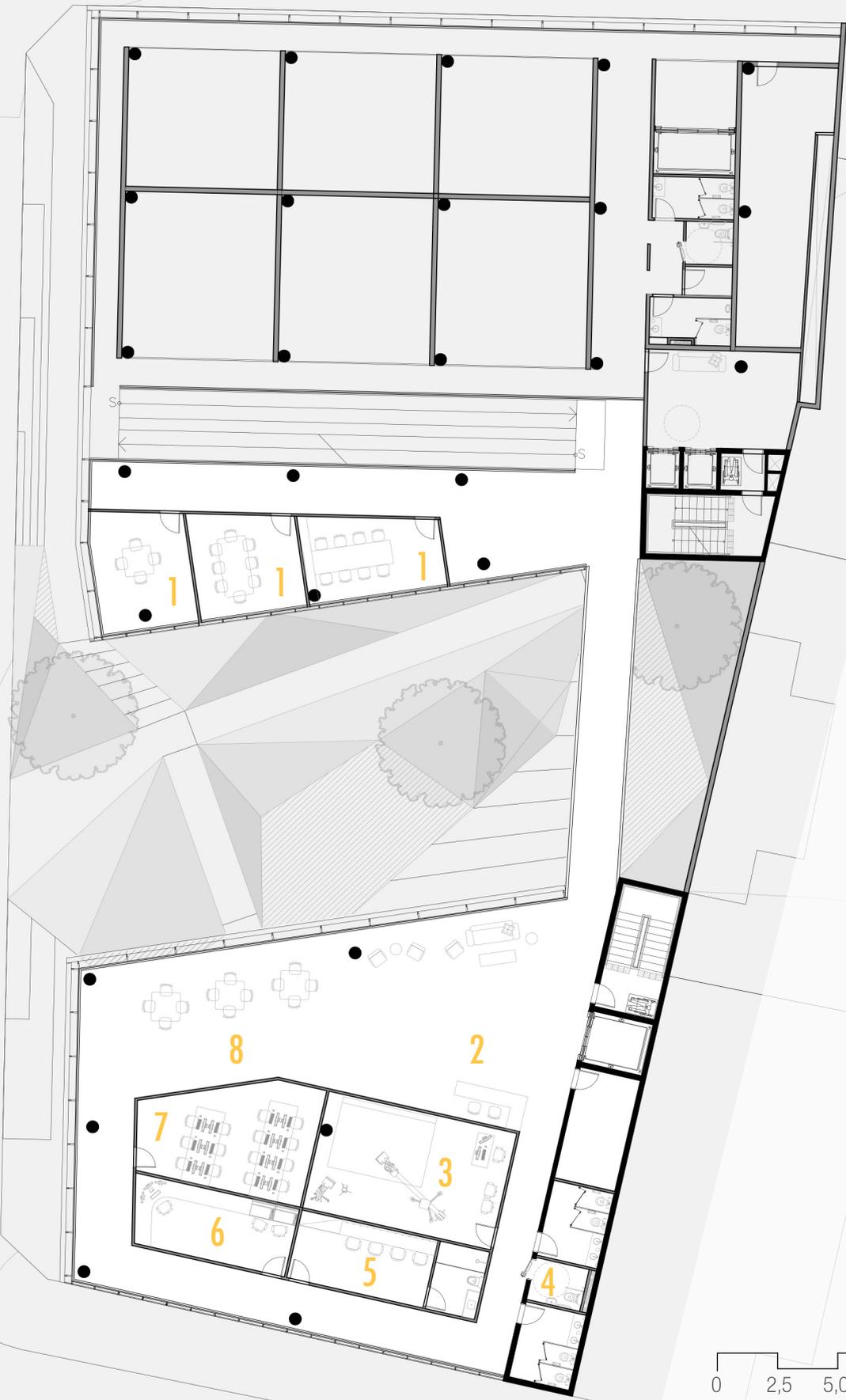
## > 2º pavimento\_ nível 5,40m

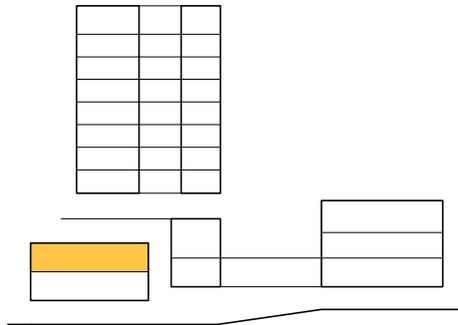
O andar intermediário entre o primeiro e terceiro pavimento foi projetado para que tivesse uma ligação ao outro bloco.

Neste andar encontram-se salas de reuniões que podem ser usadas pelas pessoas que frequentam o coworking no andar acima, ou pelas pessoas do prédio ao lado, que têm acesso direto.

O prédio das atividades audiovisuais possui um bloco ao sul, de estúdio de gravação, que tem como apoio as salas ao redor, assim como a sala de controle dos equipamentos de gravação, a sala de edição e a sala de maquiagem. Foi pensado para ser um espaço dinâmico, no qual a rotatividade de pessoas é constante.

1. salas de reunião
2. recepção
3. estúdio
4. sanitários
5. sala de maquiagem / vestiário
6. sala de controle
7. sala de edição
8. espaço multiuso



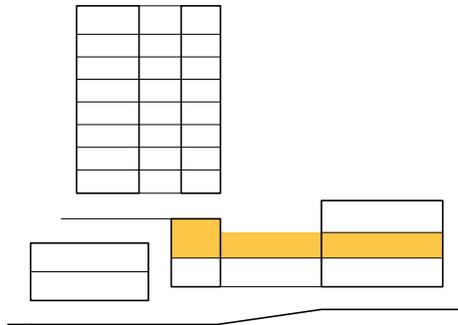


### > 3º pavimento\_ nível 7,20 m

O terceiro pavimento abriga um espaço de coworking, com o conceito aberto, que possui várias mesas, copa, espaço para trabalho em grupo e cabines individuais. Ainda possui uma sala de conferência para palestras e eventos maiores. Além do apoio dos sanitários, carga e descarga e estoque.

1. recepção
2. copa
3. espaço compartilhado de trabalho
4. cabines de uso individual
5. sala de conferência
6. carga e descarga
7. estoque
8. sanitários





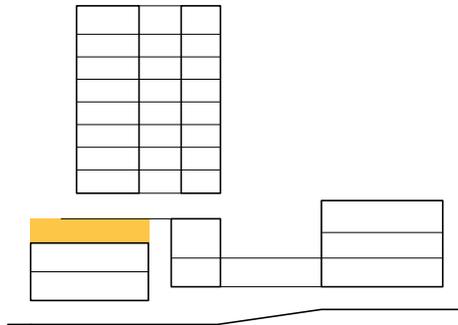
### > 4º pavimento\_ nível 9,00 m

Este pavimento também possui ligação entre os dois blocos, entretanto caracteriza-se por ser um local de multiuso, com mais locais de descompressão e apreciação da paisagem.

O bloco audiovisual possui os mesmos programas de usos do segundo pavimento, mas com essa área mais descontraída, com mesas, sofás e arquibancada para descanso ou reuniões rápidas.

1. espaço multiuso
2. área de descompressão
3. estúdio
4. sanitários
5. sala de maquiagem / vestiário
6. sala de controle
7. sala de edição





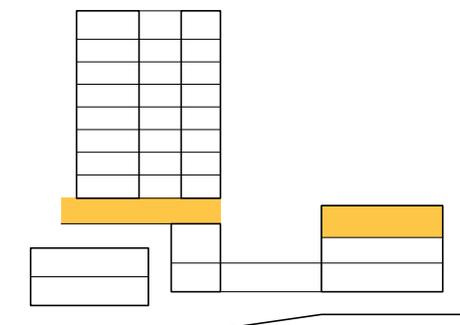
### > 5º pavimento\_ nível 10,80 m

Este pavimento possui um restaurante, com apoio do espaço de armazenamento, carga e descarga e sanitários. Tem uma área descoberta que permite a visão da rua e da habitação.

A cozinha do restaurante possui um armazenamento interno, freezer, área de preparação, que é aberta ao público, e a área de lavagem e entrada e saída dos garçons mais fechada ao fundo.

1. recepção
2. bar
3. restaurante
4. cozinha
  - a. preparação
  - b. recepção e entrega do prato
  - c. lavagem dos pratos
  - d. freezer
  - e. estoque interno
5. carga e descarga
6. estoque
7. sanitários



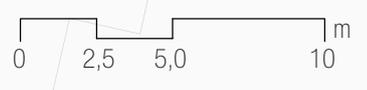
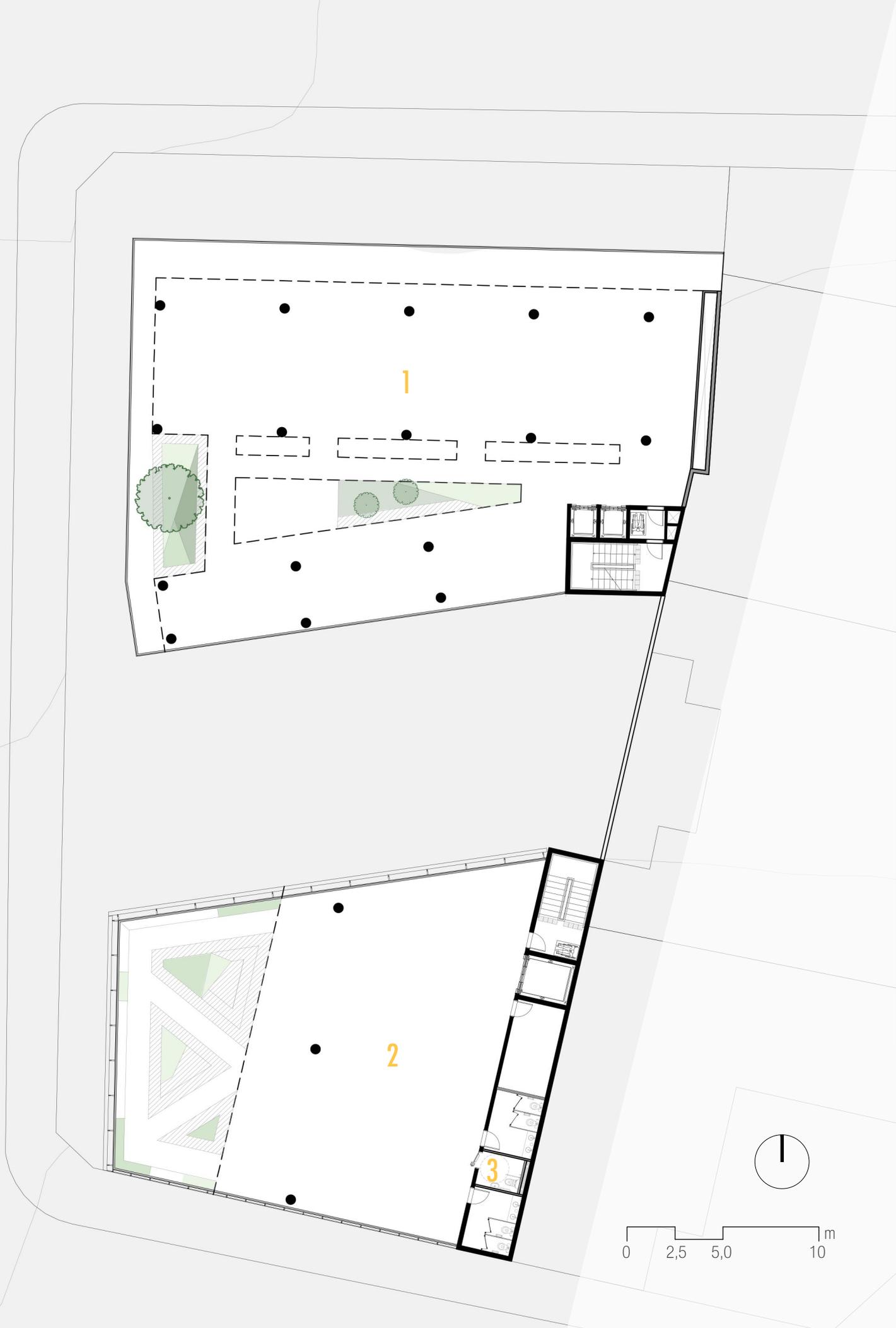


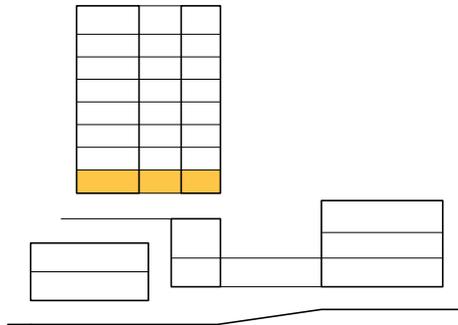
## > 6º pavimento\_ nível 14,40 m

O sexto pavimento é a área de lazer da habitação, caracterizada por um espaço livre, com canteiros de plantas.

O terraço do outro bloco também é um espaço multiuso, para eventos e festas com uma área verde e decks de descanso. Pode ser utilizado no dia a dia por qualquer pessoa.

1. área de lazer da habitação
2. espaço para eventos
3. sanitários





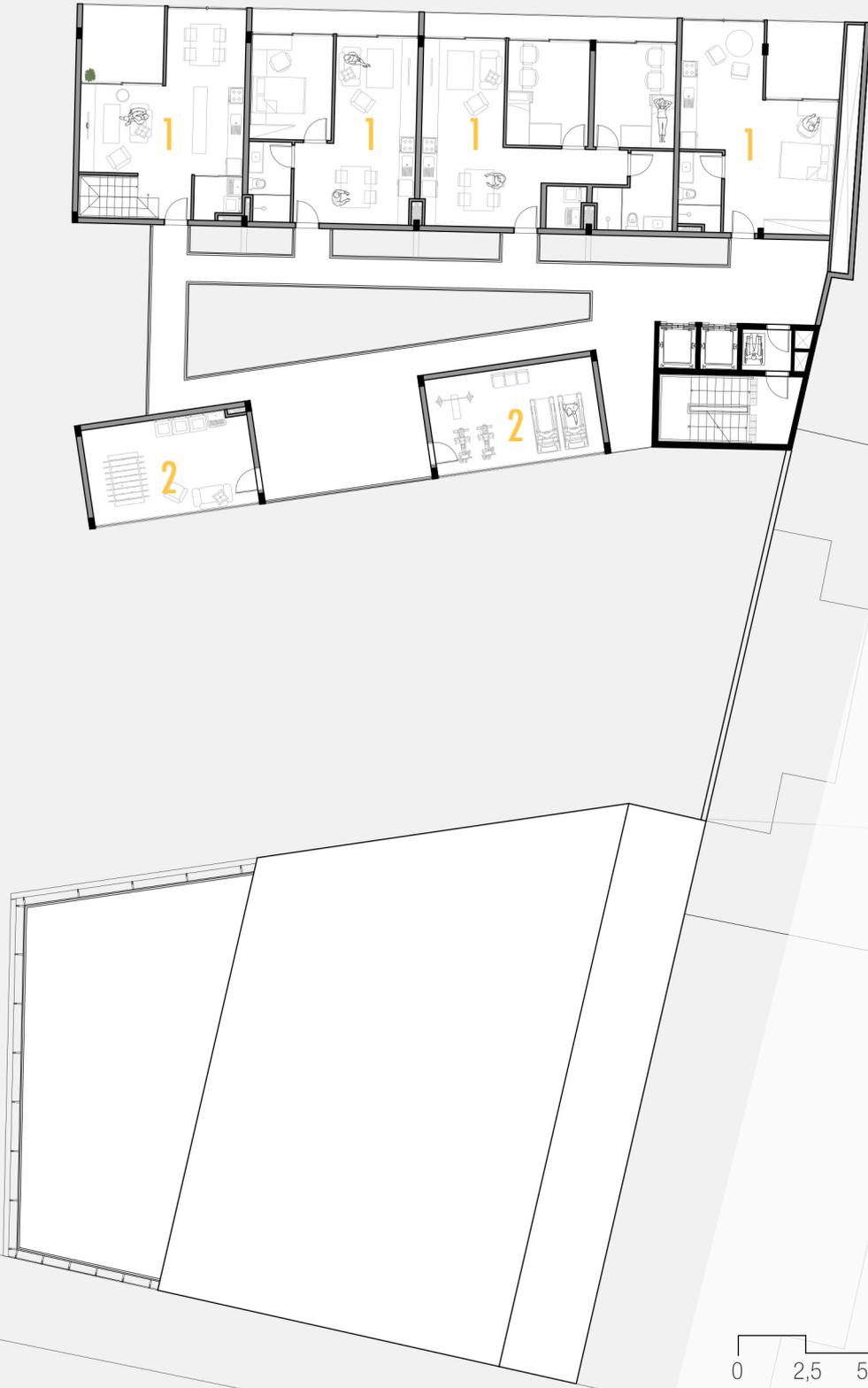
## > 7º pavimento\_ nível 17,60 m

pavimento tipo\_habitação A

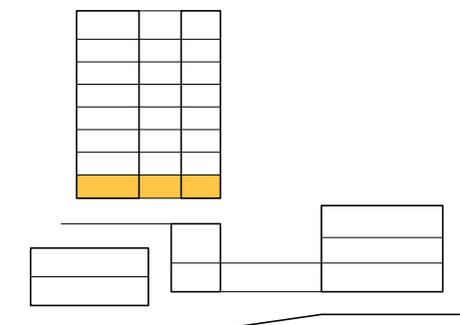
A habitação é caracterizada por três blocos: o de acesso, o da moradia e o do espaço compartilhado. Esses espaços são ligados por passarelas metálicas, sustentadas por vigas da estrutura dos blocos. Elas também possuem vãos que auxiliam na ventilação e insolação dos apartamentos e da base.

Além disso, possui moradias projetadas para mais de uma pessoa, todos têm ao menos uma cozinha, fazendo com que o morador não dependa tanto dos espaços compartilhados.

1. habitação
2. espaço compartilhado



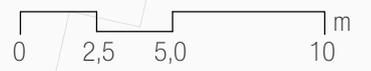
0 2,5 5,0 10 m



**> 8º pavimento\_ nível 20,60 m**  
pavimento tipo\_habitação B

Com as mesmas características do andar inferior, esta parte da habitação possui moradias mais individuais, mas que necessitam do uso dos espaços compartilhados, tais como a cozinha e lavanderia.

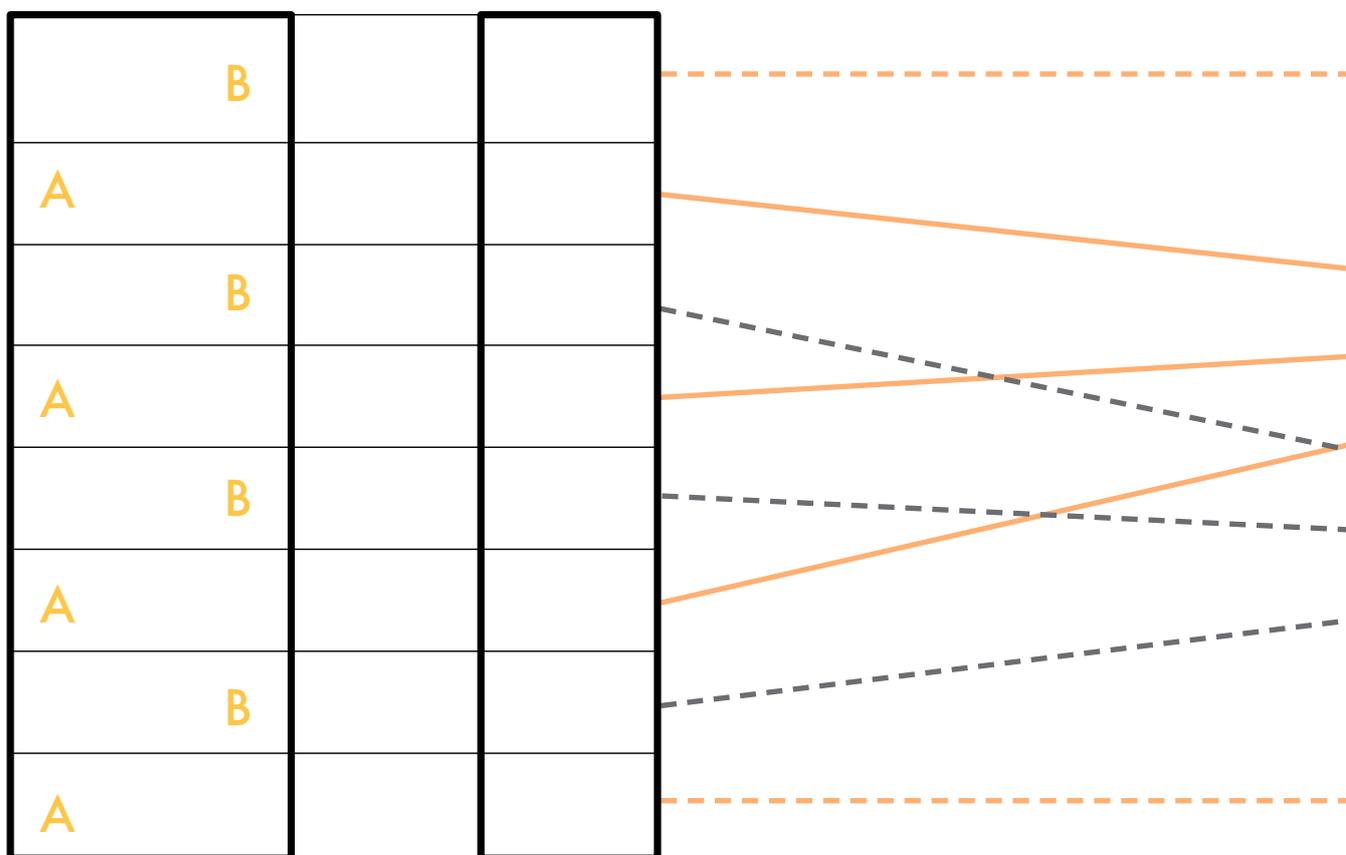
1. habitação
2. espaço compartilhado



## DETALHES ESPAÇO COMPARTILHADO

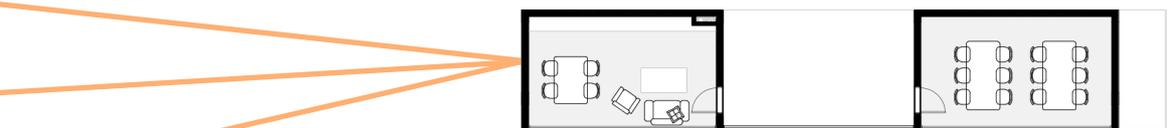
Os espaços compartilhados são considerados espaços de convivência coletiva, onde as pessoas fazem as atividades do cotidiano em conjunto; é o que traz a dinâmica ao edifício habitacional.

Existem quatro tipos de blocos que se intercalam a cada andar: o da lavanderia e academia, cozinha, sala de estudos e sala de jogos.

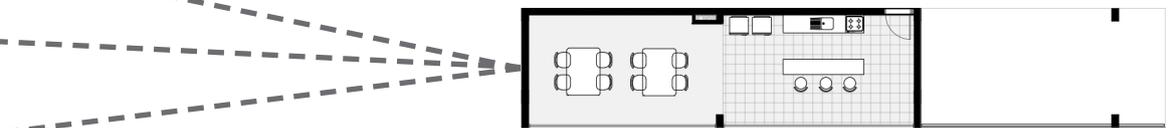




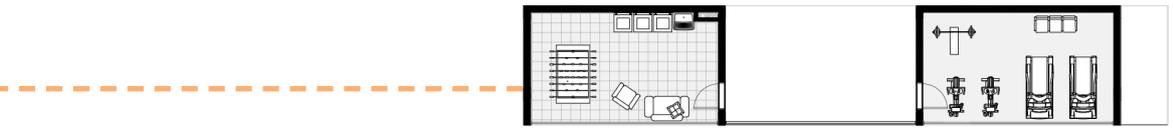
Sala de jogos



Sala de estudo



Cozinha



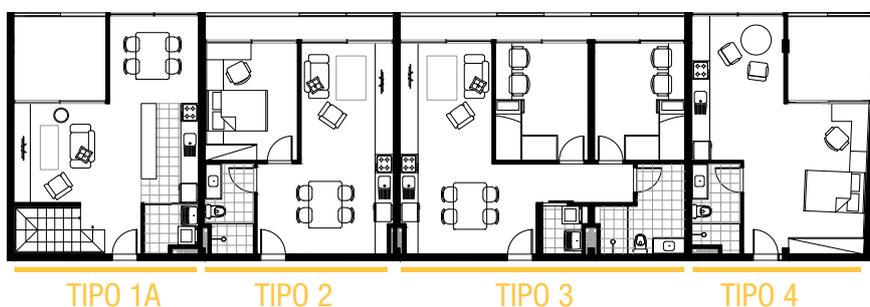
Lavanderia e academia

## DETALHES HABITAÇÃO

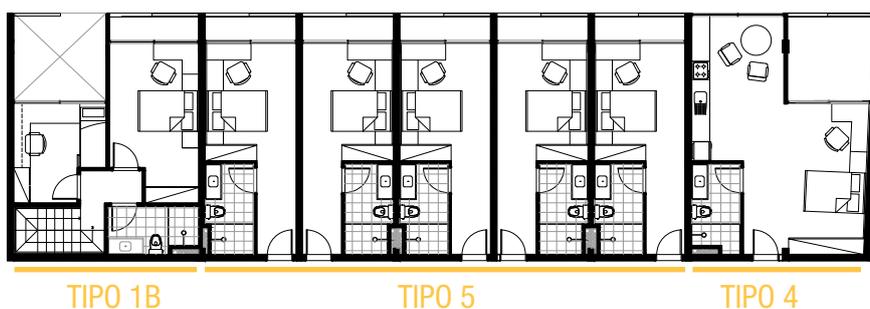
A habitação foi pensada para ter prumadas de hidráulica em quatro pontos. As unidades ficaram dispostas de forma que essas prumadas se repetissem em todos os andares.

As varandas estão todas localizadas ao norte, e possuem um brise que se move, dando a cada morador a sua independência.

### TIPO A



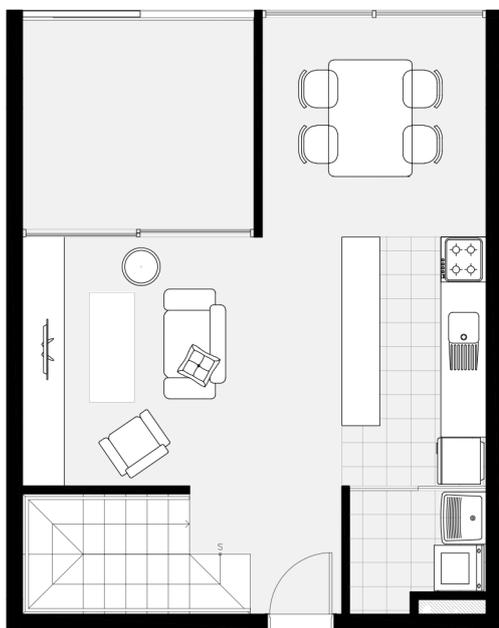
### TIPO B



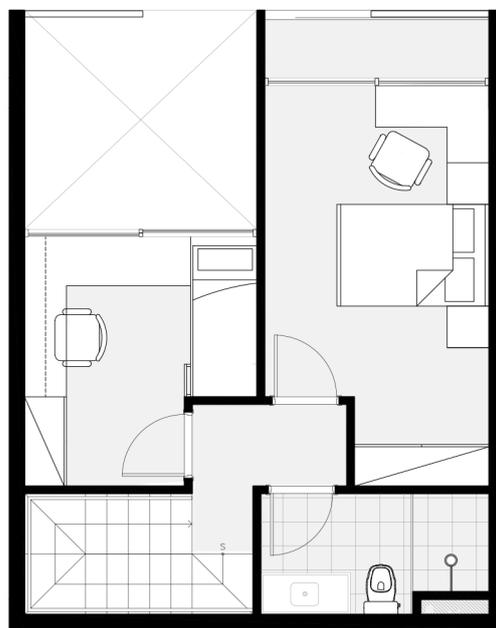


Unidade 96 m<sup>2</sup>

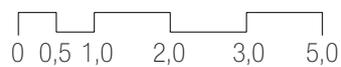
Essa unidade possui dois andares, o primeiro é o tipo 1A e o segundo é o tipo 1B. Ele possui uma varanda, sala, cozinha, lavanderia, dois quartos e um banheiro. Foi pensado para uma família de até quatro pessoas.



TIPO 1A



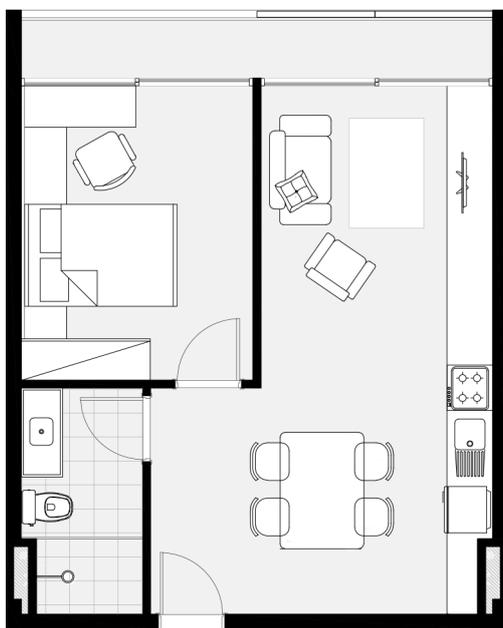
TIPO 1B





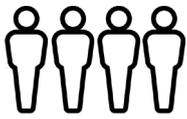
Unidade 48 m<sup>2</sup>

Essa unidade é para um casal ou uma pessoa sozinha que prefere privacidade. Ela possui um banheiro, quarto, cozinha, sala de jantar, sala de estar e varanda.



TIPO 2





Unidade 72 m<sup>2</sup>

Essa unidade foi pensada como se fosse uma república para quatro pessoas. Os ambientes são compartilhados internamente. Ela é composta por uma cozinha, sala de estar, sala de jantar, lavanderia, dois quartos com bicama e um banheiro.



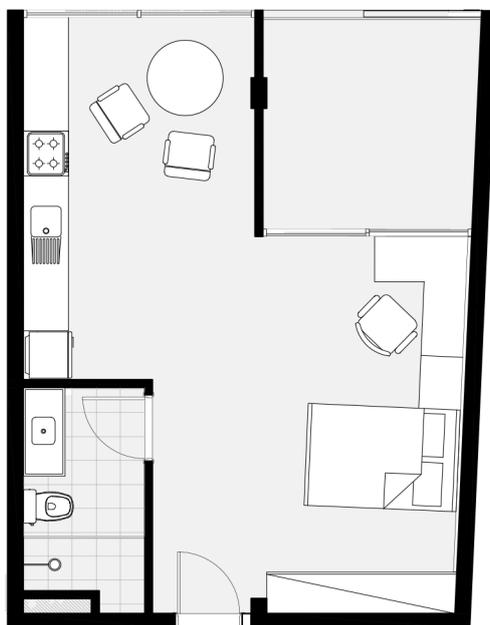
**TIPO 3**





Unidade 48 m<sup>2</sup>

Essa unidade é para um casal ou uma pessoa sozinha que prefere privacidade. Ela possui um banheiro, quarto, cozinha e varanda; pode ser considerada uma versão mais simples que a unidade tipo 2, a única diferença é a disposição da varanda.



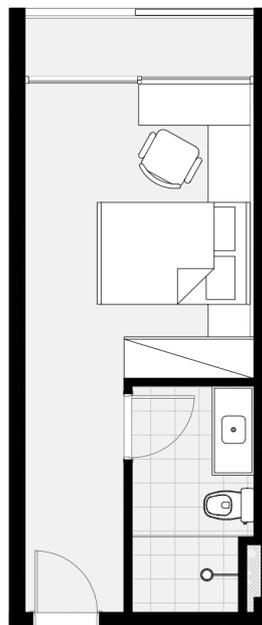
TIPO 4





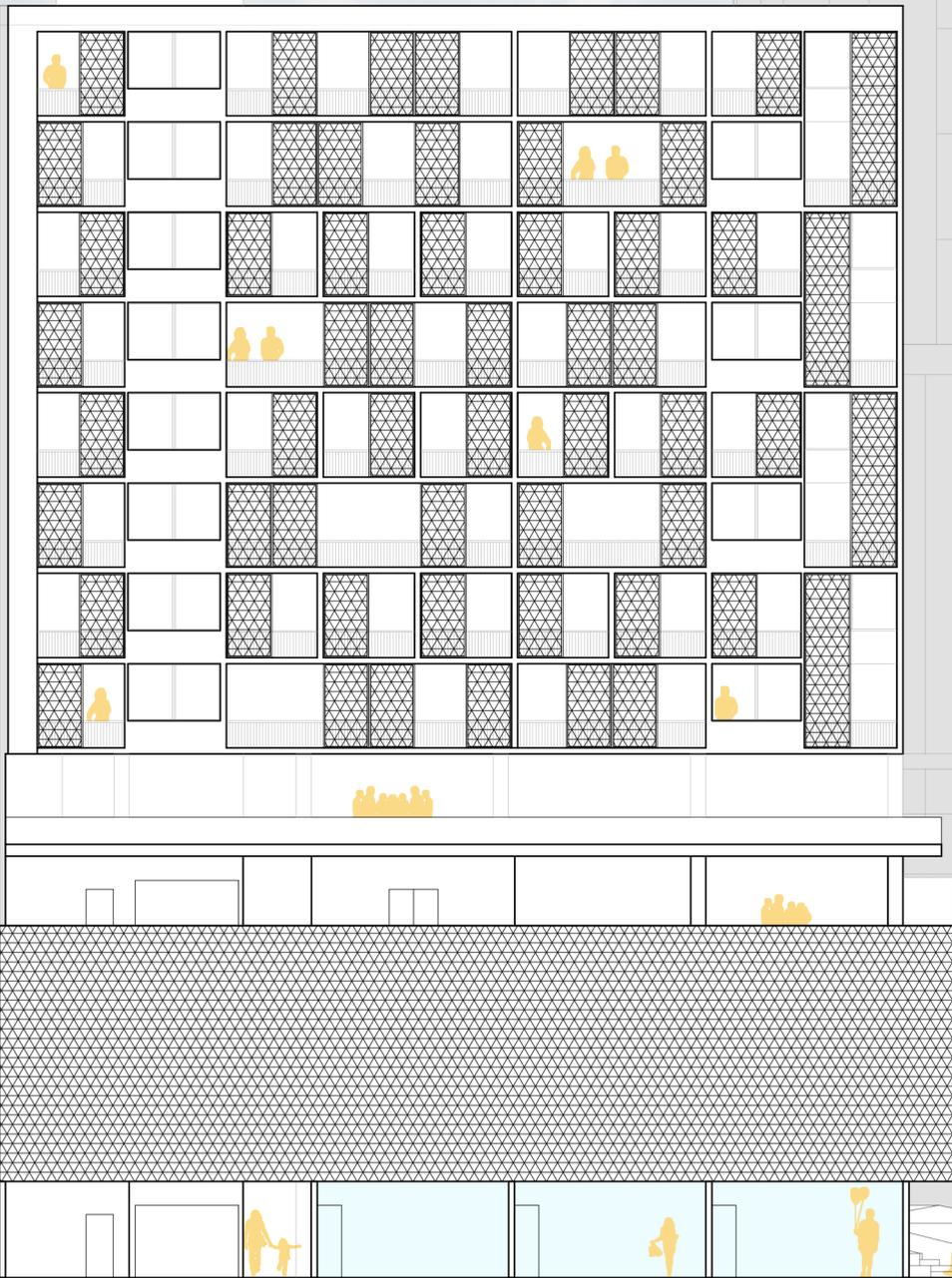
Unidade 24 m<sup>2</sup>

Essa unidade é para um casal ou uma pessoa sozinha que não se importa de usar os espaços compartilhados do edifício. Ela possui apenas um banheiro, quarto e varanda; é a opção mais viável financeiramente para estudantes e casais que estão começando a vida juntos.



TIPO 5

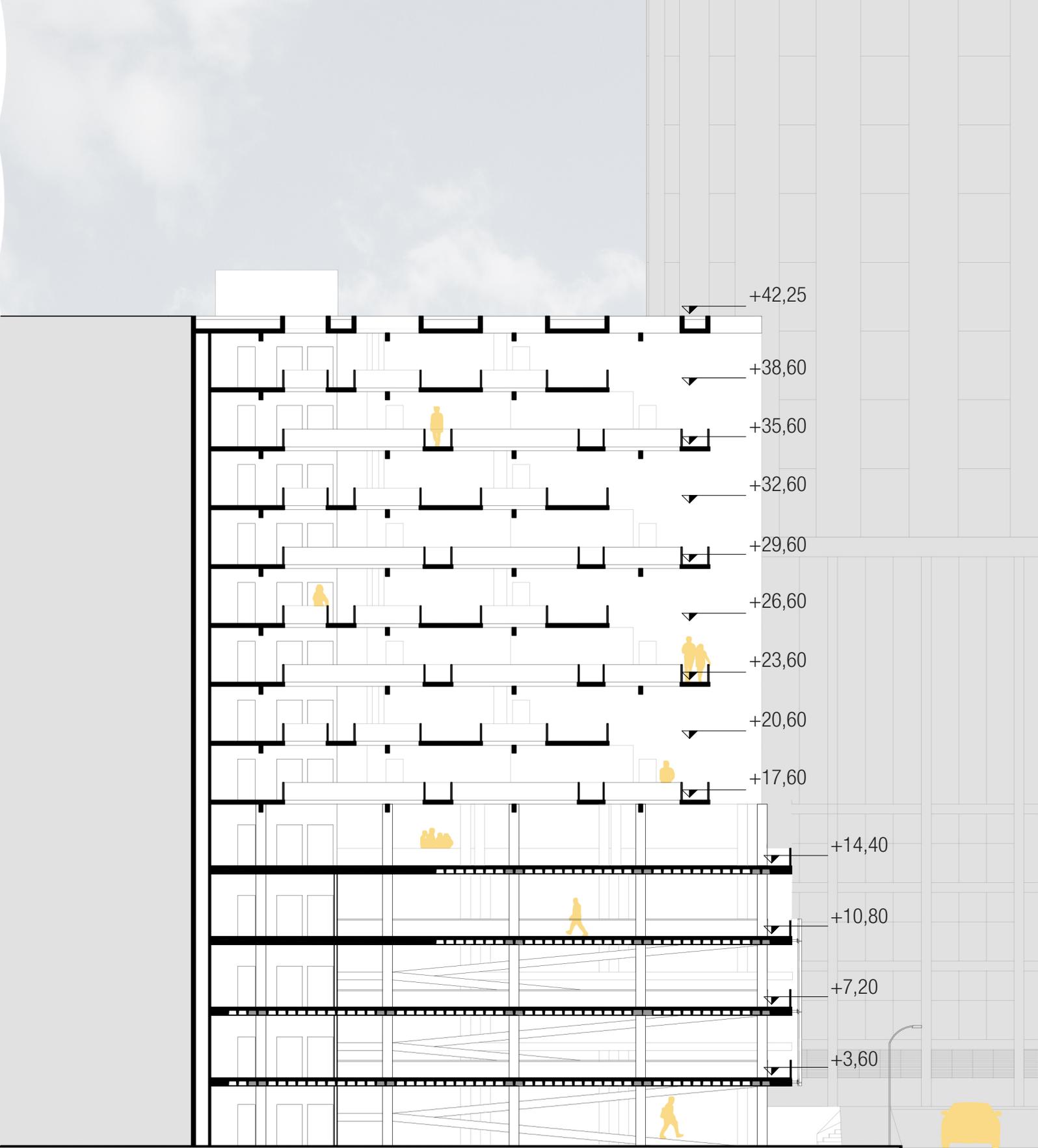




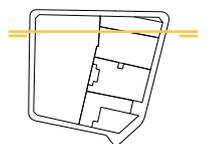
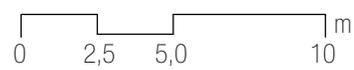
## Elevação 1

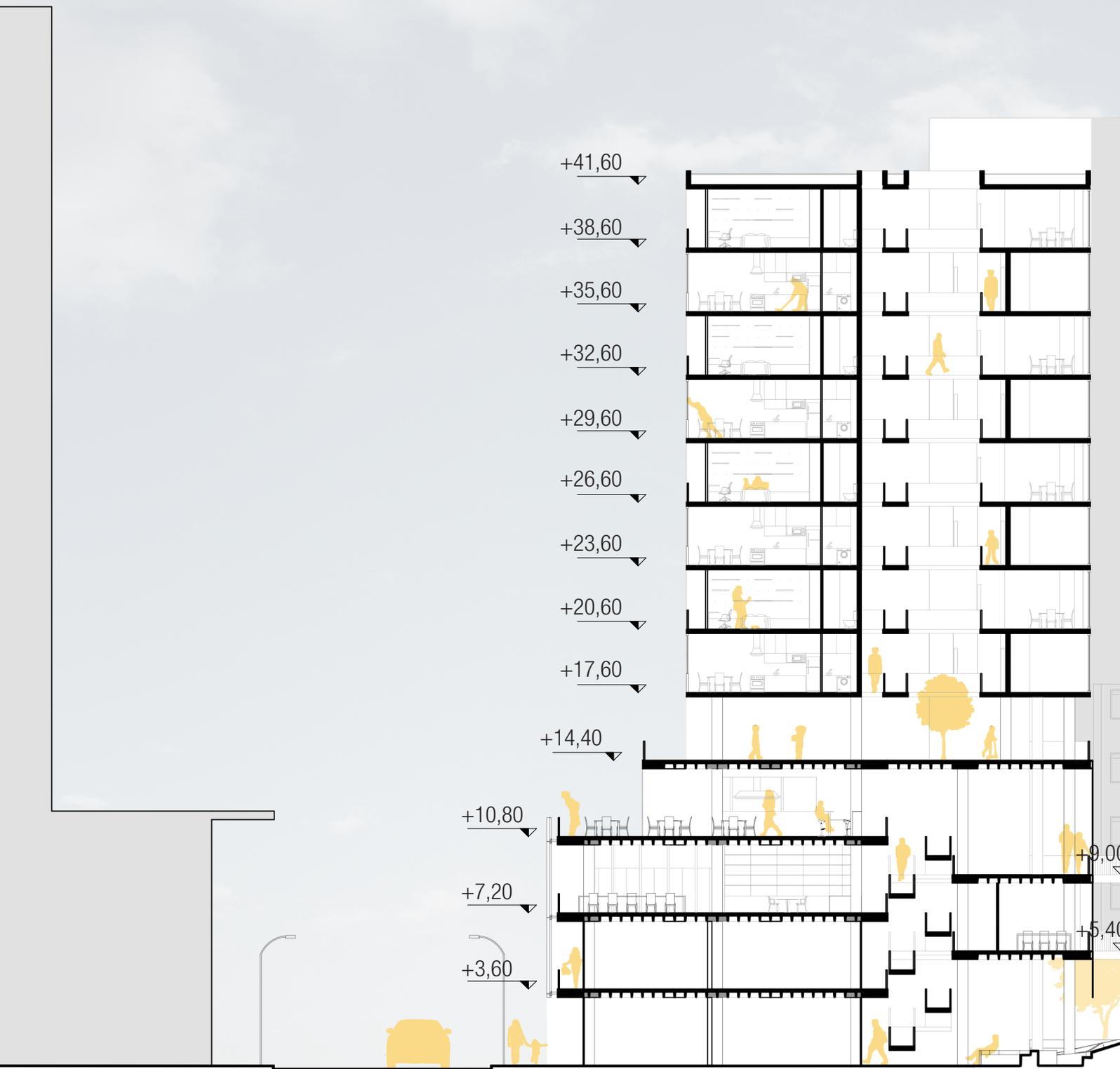
0 2,5 5,0 10 m



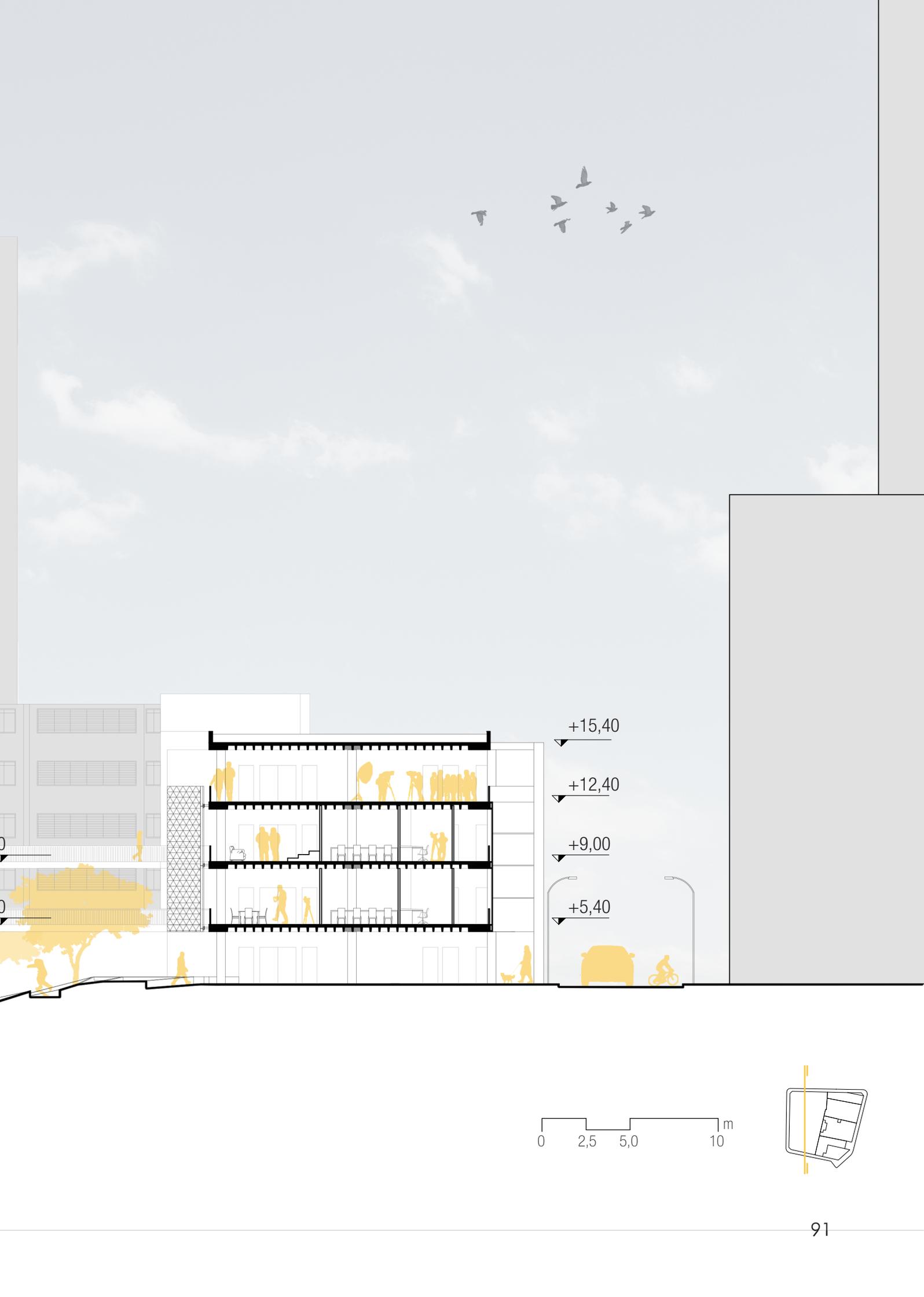


Corte A





Corte B



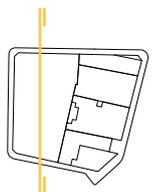
+15,40

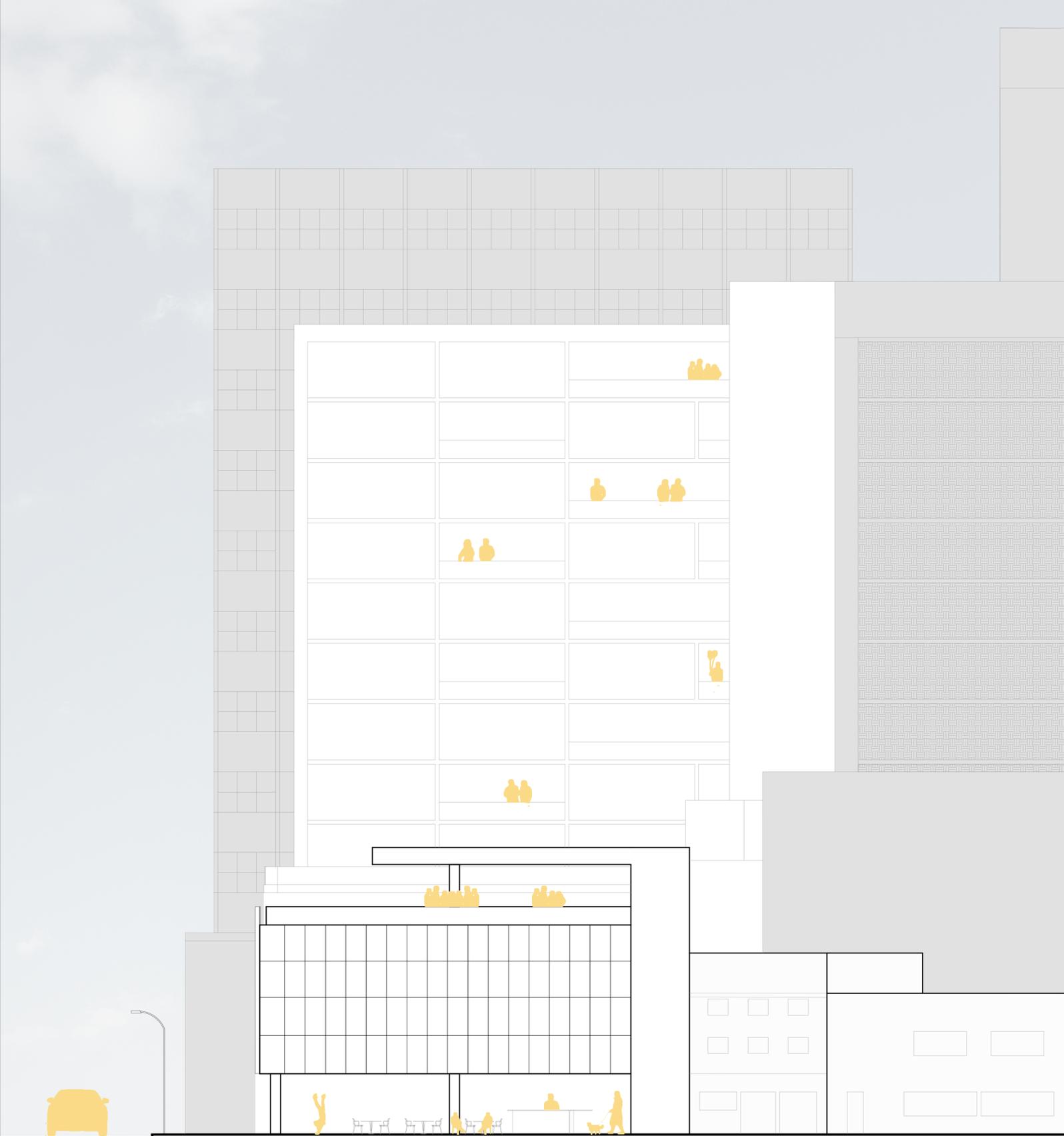
+12,40

+9,00

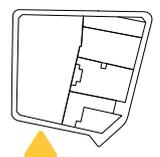
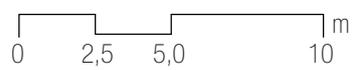
+5,40

0 2,5 5,0 10 m





## Elevação 2



## TABELA DE ÁREAS

Área total: 1657,2 m<sup>2</sup>

Lojas	440,76 m <sup>2</sup>
Carga e descarga	65,36 m <sup>2</sup>
Coworking	200,52 m <sup>2</sup>
Sala de conferência	79,36 m <sup>2</sup>
Salas de reunião	61,14 m <sup>2</sup>
Estoque	101,18 m <sup>2</sup>
Sanitários	95,80 m <sup>2</sup>
Portaria	6,62 m <sup>2</sup>
Habitação	1922,96 m <sup>2</sup>
Espaços Compartilhados	441,52 m <sup>2</sup>
Área de lazer	550,88 m <sup>2</sup>
Café/ Bar	16,37 m <sup>2</sup>
Estudios	80,18 m <sup>2</sup>
Salas de controle	38,80 m <sup>2</sup>
Salas de edição	62,48 m <sup>2</sup>
Salas de maquiagem	46,40 m <sup>2</sup>
Área de descompressão	134,38 m <sup>2</sup>
Espaço Multiuso	338,86 m <sup>2</sup>
Sanitários	93,72 m <sup>2</sup>





COISAS  
*boas*  
A CONTECEM









06

## Referências de Projeto

O edifício Renata Sampaio Ferreira está localizado ao lado do terreno do projeto e foi um dos itens norteadores para a volumetria. Sua fachada é composta de cobogós que trazem autenticidade ao projeto do Oswaldo Bratke. É composta por um embasamento comercial e edifício de serviços acima.

FOTO: Autor desconhecido ◀



A Galeria Metrôpole é um marco da arquitetura moderna do centro de São Paulo, projetada pelos arquitetos Gian Carlo Gasperini e Salvador Candi, que ganharam o concurso na época. Localizada entre a Avenida São Luís e a Praça Dom João Gaspar, atualmente é ocupada por pessoas ligadas aos setores da arquitetura, moda, design e artes plásticas.

FOTO: Silas Carvalho ◀



A paisagem do jardim do Forum de Granada, projetada pelos arquitetos Federico Wulff e Francisco del Corral, foi concebido através de uma série de cortes de diferentes materiais e entre eles, a natureza surge. O jardim é desenvolvido em dois níveis. O primeiro é o acesso, e o segundo, em um nível inferior, protegido da rodovia por elevação das bandas vegetais, permite o desenvolvimento de eventos comerciais e sociais.

FOTO: Fernando Alda ◀



## Motivações

O intercâmbio para a cidade de Amsterdã, e o estudo da arquitetura européia, trouxeram alguns novos conceitos até então desconhecidos para mim. A convivência com pessoas de países diferentes em um ambiente que fazia essas interações possíveis foi uma grande experiência. Além disso, ter a oportunidade de trabalhar em um espaço de coworking me fez perceber quanto de ideais e conhecimentos podem ser trocadas em uma simples ida a cafeteira.

### > THE STUDENT HOTEL

Arquitetos: A&E Architecten

Localizado ao oeste de Amsterdã, este lugar funciona como uma casa temporária para intercambistas e turistas, com estadias que variam de 5 dias a 10 meses, o usuário pode utilizar espaços de estudo, lavanderia, cozinha compartilhada, academia, restaurante e sala de jogos. O hotel possui 700 quartos com áreas diferentes.

### > THE IMPACT HUB

Arquitetos: AKKA Architects

De Amsterdã para São Paulo, São Francisco para Manila, em 86 cidades ao redor do mundo, o Impact Hub influencia nas questões através da ação empresarial. O espaço do Impact Hub fornece acesso a recursos, conhecimentos, talentos e espaços para transformar idéias em ação e passar da intenção ao impacto.

The student hotel\_Amsterdam West  
FOTO: Kasia Gatkowska

The Impact Hub\_Amsterdam  
FOTO: autor desconhecido



07

## Considerações Finais

A proposta deste trabalho final de graduação partiu de uma experiência pessoal e foi aprofundada em vários níveis, econômicos e sociológicos, até a aplicação destes na arquitetura, através do entendimento do contexto urbano e da aproximação da definição da Economia Criativa, ainda que superficialmente.

O resultado foi um espaço de trabalho criativo, coworking e centro para produção audiovisual, que surgem no projeto aliados a outros usos, habitação, comércio e serviços, para que o usuário tenha a possibilidade de interagir com o espaço e potencializar a atividade criativa, estimulando a diversidade e a riqueza de experiências.

Um dos objetivos deste trabalho foi tentar entender as necessidades de uma classe criativa que está em constante aprimoramento do conhecimento e necessita de locais que proporcionem essa oportunidade de expansão.

*“Onde o espaço era considerado permanente, agora é transitório - no caminho para se tornar. As palavras e ideias da arquitetura, uma vez, linguagem oficial do espaço, já não parecem capazes de descrever essa proliferação de novas condições. Mas, mesmo se essa utilidade for questionada no mundo real, a linguagem arquitetônica sobrevive, seu repertório de conceitos e metáforas ressuscitou para criar clareza e definição em domínios novos e desconhecidos”.*

*Rem Koolhaas, editor convidado da Wired, junho de 2003.*

08

# Bibliografia

## TEXTOS:

\_\_\_\_\_ Lei nº 12.349, de 06 de junho de 1997. **Operação urbana Centro**. São Paulo, 1997.

\_\_\_\_\_ Lei nº 16.050, de 2 de julho de 2014. **Dispões sobre a Política de desenvolvimento Urbano e o Plano Diretor do Município de São Paulo**, 2014.

\_\_\_\_\_ Lei nº 16.402, de 22 de março de 2016. **Disciplina o parcelamento, o uso e a ocupação do solo no Município de São Paulo**, de acordo com a Lei no 16.050, de 31 de julho de 2014 – Plano Diretor Estratégico (PDE). São Paulo, 2016. Quadro 11. Polo de Economia Criativa – “Distrito Criativo Sé/República”.

\_\_\_\_\_ **Relatório de Economia Criativa 2013** – Edição Especial – Ampliando os caminhos do desenvolvimento local, elaborado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) e pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud).

BENNINGER, Christopher Charles. **Principles of Intelligent Urbanism** in Ekistics, Volume 69, Number 412, pp. 39-65. Athens, 2001.

CYMBALISTA, R.; SANTORO, P. **Observatório dos Direitos do Cidadão**. Habitação – avaliação da política municipal 2005-2006. São Paulo, Pólis, 2007.

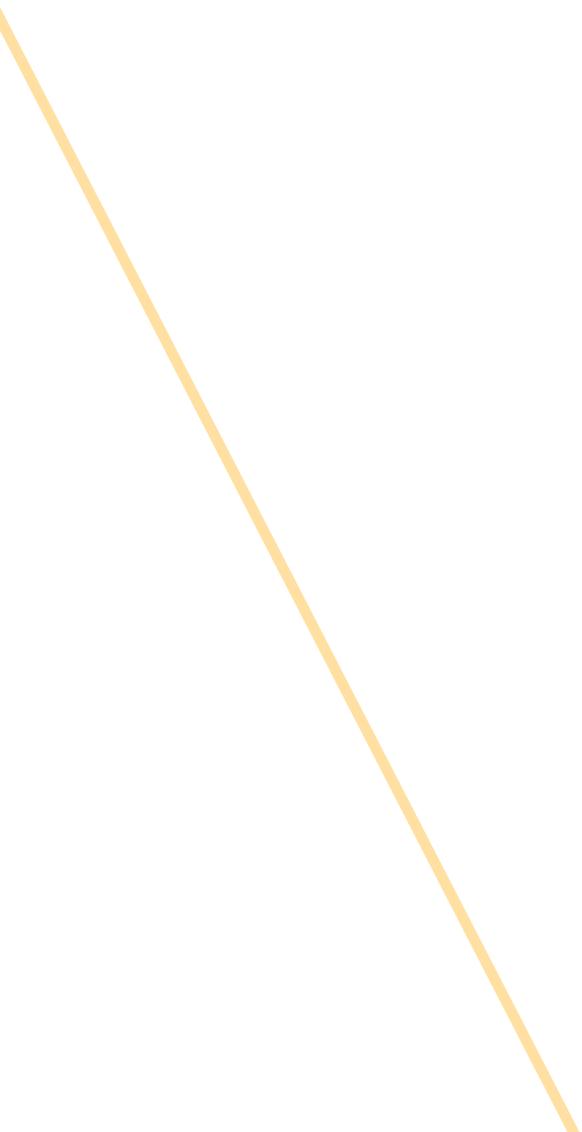
FLORIDA, Richard. **The rise of the creative class**. New York: Basic Books, 2002.

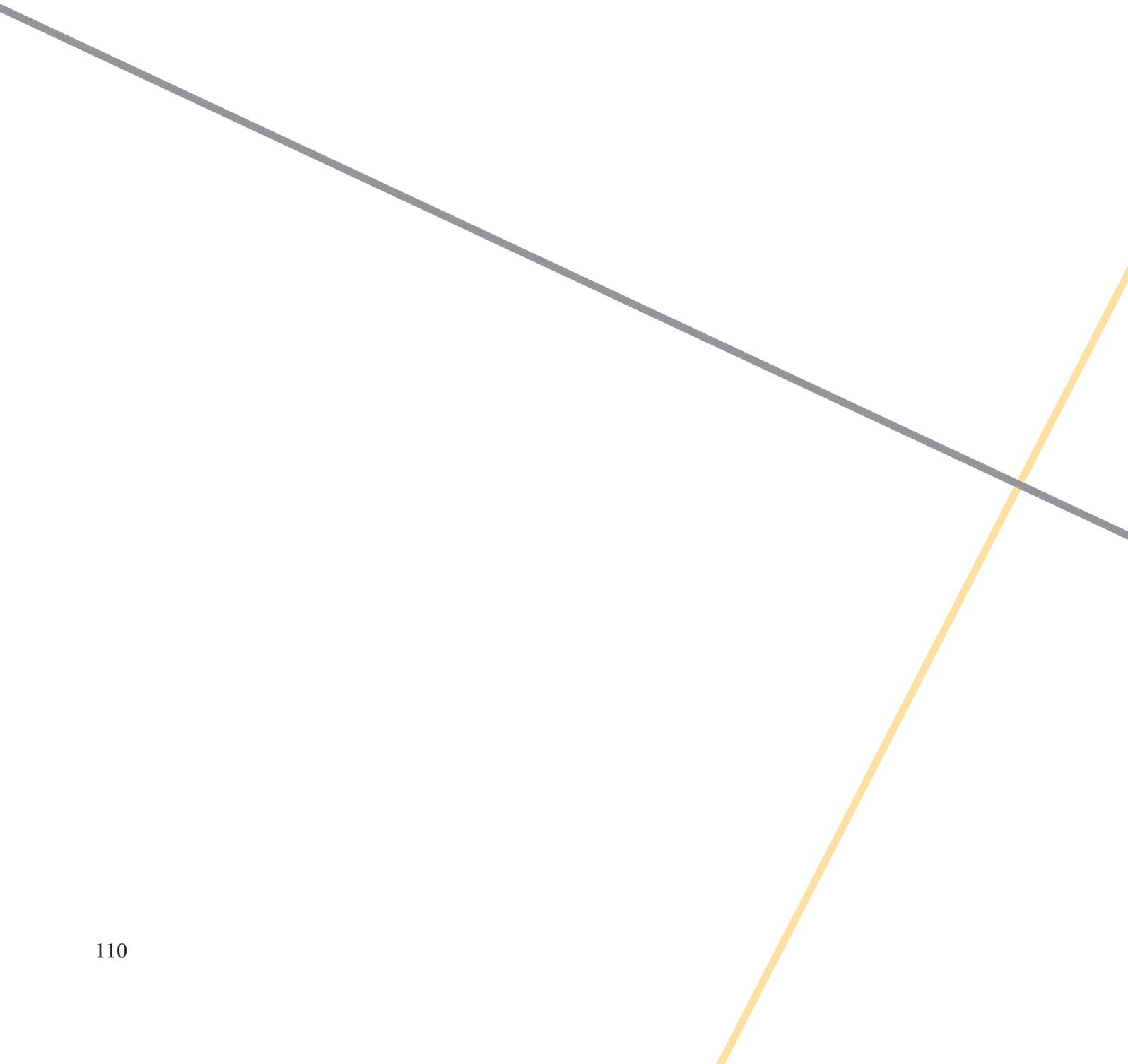
JACOBS, Jane . **Morte e vida das grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

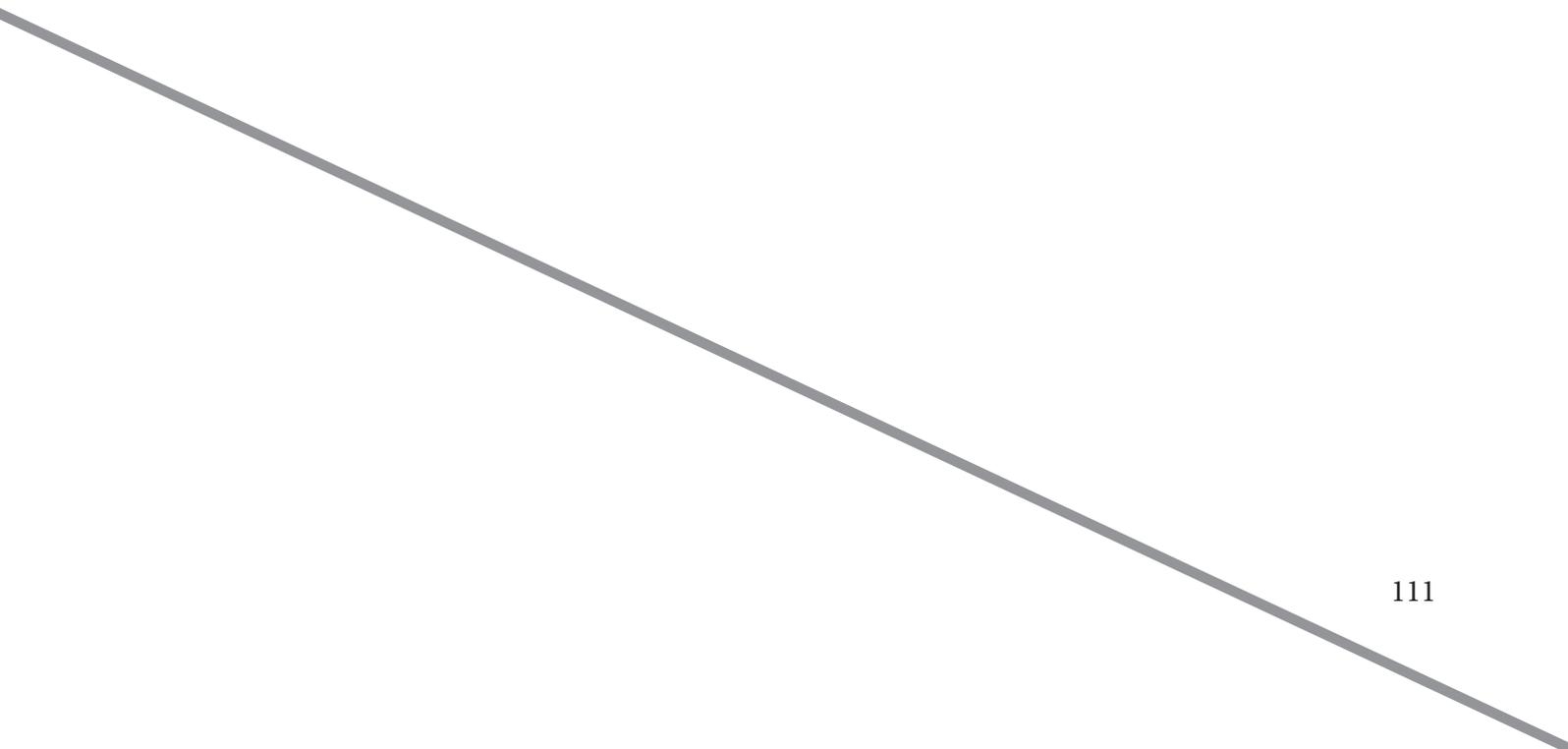
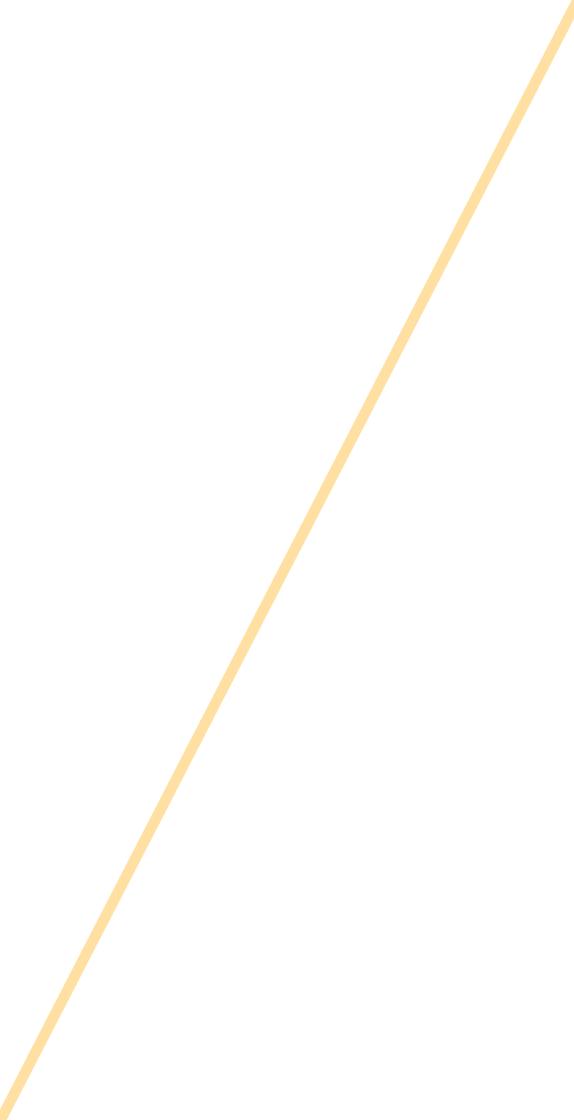
OLDENBURG, Ray. **The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day**. New York: Paragon House, 1989.

SITES:

[http://geosampa.prefeitura.sp.gov.br/PaginasPublicas/\\_SBC.aspx](http://geosampa.prefeitura.sp.gov.br/PaginasPublicas/_SBC.aspx)  
[http://ww1.prefeitura.sp.gov.br/portal/a\\_cidade/urbanismo/centro/index.php?p=268&more=1&c=1&tb=1&pb=1#more268](http://ww1.prefeitura.sp.gov.br/portal/a_cidade/urbanismo/centro/index.php?p=268&more=1&c=1&tb=1&pb=1#more268)  
<http://www.archdaily.com/222881/the-share-rebita>  
<http://www.cultura.gov.br/secretaria-da-economia-criativa-sec>  
[http://www.habitacao.sp.gov.br/secretariahabitacao/programas\\_habitacionais.aspx](http://www.habitacao.sp.gov.br/secretariahabitacao/programas_habitacionais.aspx)  
<http://www.houseofall.co>  
<http://livezoku.com/>  
<http://www.polis.org.br>  
<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-e-economia-criativa,3fbb5edae79e6410VgnVCM2000003c74010aRCRD>  
[http://www.thesharehotels.com/en/#googtrans\(ja|en\)](http://www.thesharehotels.com/en/#googtrans(ja|en))  
<http://www.vivaocentro.org.br>  
<https://www.welive.com/>  
<https://www.wework.com/>  
<http://www.webartigos.com/artigos/edificios-multifuncionais-hibridos>









Thais Toguchi

TFG . FAU USP  
dezembro 2017