

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

FAAC - FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

LARA ARCOCHA DE CAMARGO

**O ÓCIO CRIATIVO NO AMBIENTE UNIVERSITÁRIO:
UMA ABORDAGEM ARQUITETÔNICA**

BAURU

2023

LARA ARCOCHA DE CAMARGO

**O ÓCIO CRIATIVO NO AMBIENTE UNIVERSITÁRIO:
UMA ABORDAGEM ARQUITETÔNICA**

Caderno de dados do Trabalho Final de Graduação do curso de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de Bauru.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Suárez de Oliveira.

BAURU

2023

C172o Camargo, Lara Arcocha de
O ÓCIO CRIATIVO NO AMBIENTE UNIVERSITÁRIO : UMA
ABORDAGEM ARQUITETÔNICA / Lara Arcocha de Camargo. --
Bauru, 2023
69 p. : il., tabs., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Arquitetura e
Urbanismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Alexandre Suárez de Oliveira

1. Ócio Criativo. 2. Pedagogia do Ócio. 3. Espacialidade. 4. Projeto
Arquitetônico. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

DEDICATÓRIA

Eu dedico este trabalho a memória do sociólogo Domenico De Masi, que faleceu durante sua produção, em Setembro deste ano. Sua obra mudou minha maneira de ver o mundo, e por isso sou grata.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe Lourdes, que lutou muito para criar nossa família sozinha, sempre me apoiou e me ensinou os meus valores mais importantes.

A minha irmã Lívia, que sempre soube me guiar e se tornou uma grande amiga.

Ao meu namorado e melhor amigo Murilo, que sempre me trouxe felicidade nos dias mais difíceis.

As minhas amigas Aipim, Ayra e Laura, que fizeram os últimos cinco anos valerem a pena, e que são algumas das pessoas mais especiais que já conheci.

Ao meu orientador Alex, que me apresentou o Ócio Criativo, e cujo trabalho como cenógrafo e arquiteto criativo me inspirou desde o início do curso, ou provavelmente, desde minha infância.

A UNESP e todo o corpo docente da faculdade de Arquitetura e Urbanismo, pelo esforço e dedicação ao funcionamento da Universidade.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma interpretação e aplicação dos princípios relacionados ao Ócio Criativo - conceito desenvolvido pelo sociólogo italiano Domenico De Masi- assim como da Pedagogia do Ócio no ambiente universitário através da arquitetura, utilizando como área de implantação o campus da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) em Bauru, SP. Como proposta projetual, este trabalho apresenta o projeto arquitetônico de um espaço dedicado ao exercício do Ócio Criativo, cuja necessidade surgiu da carência do campus, sentida principalmente pelos discentes, de um espaço dedicado ao descanso e convivência, importantes formadores do Ócio Criativo e da Pedagogia do Ócio. Este trabalho é composto por uma etapa teórica e uma projetual, e foi desenvolvido com base em leitura de bibliografia, análise de estudos de caso e da espacialidade existente do campus, assim como das necessidades do público alvo, seguidos pela definição do partido arquitetônico e do programa de necessidades, e então o desenvolvimento projetual.

Palavras-chave: Ócio Criativo, Pedagogia do Ócio, Espacialidade, Projeto Arquitetônico.

ABSTRACT

The present work aims to present an interpretation and application of the principles related to Creative Idleness - concept developed by the Italian sociologist Domenico De Masi- as well as Idleness Pedagogy in the university environment through architecture, using the campus of the Paulista State University “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) in Bauru, SP as the implementation area. As a project proposal, this work presents the architectural project of a space dedicated to the exercise of Creative Idleness, whose need arose from the campus's lack, felt mainly by students, of a space dedicated to rest and coexistence, important trainers of the Creative Idleness and Idleness Pedagogy. This work is composed of a theoretical stage and a design stage, and was developed based on the reading of bibliography, analysis of case studies and the existing spatiality of the campus, as well as the needs of the target audience, followed by the definition of the architectural party and the necessities program, and then the project development.

Keywords: Creative Idleness, Idleness Pedagogy, Spatiality, Architectural Project.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
1.1. Justificativa.....	9
1.2. Objetivo e Hipótese.....	10
2. METODOLOGIA.....	10
2.1. Leitura de Bibliografia.....	10
2.2. Análise da Espacialidade do Campus UNESP Bauru.....	11
2.3. Estudos de Caso.....	11
2.4. Levantamento de Hipóteses para Área de Intervenção e Escolha da Área Final.....	11
2.5. Pesquisa de Interesse com Discentes da FAAC.....	11
2.6. Monografia.....	11
2.7. Desenvolvimento Projetual.....	11
2.8. Cronograma.....	12
3. CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE O ÓCIO CRIATIVO.....	12
3.1. O Ócio Criativo de Domenico de Masi.....	12
3.2. O Ócio na Educação.....	14
3.3. A Espacialidade do Ócio Criativo.....	16
3.4. Conclusão da Contextualização.....	17
4. ANÁLISE DA ESPACIALIDADE DO CAMPUS UNESP BAURU.....	17
4.1. Espaços Abertos.....	17
4.2. Espaços Fechados.....	20
4.3. Conclusão Sobre a Espacialidade do Campus.....	24
5. ESTUDOS DE CASO.....	24
5.1. Grêmio da FAUUSP- GFAUD/ Estudantes da FAUUSP.....	24
5.2. SESC Pompéia/ Lina Bo Bardi.....	28
5.3. SESC Pinheiros/ Miguel Juliano.....	30
5.4. Parque Güell/ Antoni Gaudí.....	33
5.5. Centro Cultural Presença em Hormoz/ ZAV Architects.....	35
5.6. Conclusão dos Estudos de Caso.....	37
6. ESCOLHA DA ÁREA DE INTERVENÇÃO.....	38
6.1. Praça das Bandeiras.....	38
6.2. Área Entre a Biblioteca e o Bosque.....	40

6.3. Área Atrás do Restaurante Universitário.....	42
6.4. Praça dos <i>Containers</i> e Espaço Residual em Frente.....	43
6.5. Área atrás das salas 50's e bosque próximo.....	46
6.6 Área Seleccionada.....	47
7. PESQUISA DE INTERESSE COM DISCENTES DA FAAC.....	48
7.1. Conclusão da Pesquisa de Interesse.....	50
8. DEFINIÇÃO DO PARTIDO ARQUITETÔNICO E DO PROGRAMA DE NECESSIDADES.....	51
8.1 Condições Espaciais para o Exercício do Ócio Criativo.....	51
8.2. Identificação e Pertencimento.....	52
8.3. Materialidade.....	53
9. PARTIDO ARQUITETÔNICO E PROGRAMA DE NECESSIDADES.....	55
10. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	56
10.1 Levantamento fotográfico e medição da área.....	56
10.2 Produção dos croquis iniciais.....	57
10.3 Projeto final.....	57
11. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
12. REFERÊNCIAS.....	65
13. ANEXO.....	68

1. INTRODUÇÃO

Em 1995 o sociólogo italiano Domenico De Masi concedeu uma entrevista a Maria Serena Palieri, que foi transcrita no livro “O Ócio Criativo”, cujo tema principal é expresso pelo título. O termo cunhado por De Masi se refere à conciliação entre trabalho, estudo e jogo, e, segundo o autor, representa o futuro do trabalho na sociedade pós-industrial (DE MASI, 2000, p.18). Com a maior presença das máquinas na produção industrial, a força de trabalho humana se concentra cada vez mais no trabalho ocioso, intelectual, e não mais físico. Para o autor, é necessário que o trabalho se transforme em ócio criativo para que seja algo proveitoso para os trabalhadores, e o mesmo se aplica à educação. O autor defende ainda que na sociedade atual os indivíduos não aprendem a aproveitar o tempo de ócio, caindo muitas vezes no ócio negativo, improdutivo e tedioso, aquele ao qual a palavra ‘ócio’ remete na maioria das vezes em que é utilizada (DE MASI, 2000). Sua diferença para o ócio criativo e positivo é que neste, apesar de o corpo poder estar descansando, a mente está sempre trabalhando, e este tempo pode inclusive ajudar o indivíduo em seu trabalho através do desenvolvimento de novas ideias e aproveitamento de novas experiências, enquanto que naquele, o indivíduo não realiza atividades proveitosas ou se desenvolve de nenhuma maneira, e ele acontece quando não se é ensinado o exercício do ócio positivo.

Em ressonância com os pensamentos de De Masi, surgiu a Pedagogia do Ócio, teorizada principalmente por Manuel Cuenca Cabeza, que defende que o ser humano se autodetermina pela liberdade obtida no tempo de ócio, que busca realizar-se não só sendo sempre útil e produtivo, mas dedicando tempo a si mesmo também (WOGEL, 2013, p.7). A Pedagogia do Ócio surgiu com o intuito de ensinar a valorização e a vivência do ócio, algo que não se desenvolve sozinho, mas baseia-se em formação (WOGEL, 2013, p.9). O autor Livio Wogel resume em seu ensaio os principais pontos da teoria:

A Pedagogia do Ócio cultiva o ócio autotélico vivido em cinco dimensões: lúdica, ambiental-ecológica, criativa, solidária e festiva. (...) A percepção do ócio como uma vivência de importância depende de um processo educativo que escolha o ócio como um valor e uma atitude a se tomar. (WOGEL, 2013, p.15)

Nas faculdades da UNESP Bauru, especialmente na FAAC (Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design), as teorias apresentadas já se aplicam em partes devido ao caráter criativo dos cursos, e aparecem em algumas disciplinas e atividades como as disciplinas optativas interdisciplinares, as viagens didáticas, eventos como as Semanas de

Arquitetura, Design, Engenharia, etc, projetos de extensão e grupos de estudo. Porém, espacialmente isso não se manifesta, ou seja, não há um espaço dedicado ao ócio.

O presente trabalho objetiva propor a ampliação da presença do Ócio Criativo na experiência universitária dos Unespianos através da arquitetura com a criação de um espaço dedicado ao exercício do ócio criativo no campus da UNESP Bauru.

1.1 Justificativa

Segundo o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da UNESP, sua missão é:

(...) Exercer sua função social por meio do ensino, da pesquisa e da extensão universitária, com espírito crítico e livre, orientados por princípios éticos e humanísticos. Promover a formação profissional compromissada com a qualidade de vida, a inovação tecnológica e social, a sociedade sustentável, a equidade social, os direitos humanos e a participação democrática. Gerar, difundir e fomentar o conhecimento, contribuindo para a superação de desigualdades e para o exercício pleno da cidadania. (UNESP, 2022, p. 6)

É apontado também no PDI que:

Para atender ao compromisso social de formação de profissionais capazes de resolver problemas complexos de uma sociedade em constante transformação, a Unesp tem buscado inovar no ensino de graduação (...) com vistas a uma formação humanística e democrática, que valoriza as diferenças e a diversidade cultural. (UNESP, 2022, p. 12)

Para Habowski e Conte, que dissertam sobre as teorias apresentadas por De Masi, a criatividade é imprescindível ao processo científico e formativo, “pois estimula o enfrentamento das obviedades e traz a novidade, em termos de disposição crítica para o diálogo com as diferenças, as identidades sociais e as compreensões de mundo” (2018, p. 2). Logo, a inserção do Ócio Criativo no processo formativo oferecido pela UNESP está de acordo com seus ideais e objetivos, e inclusive, como descrito anteriormente, já o compõem, apesar de não ser reconhecido oficialmente como Ócio Criativo. No entanto, a ampliação de sua presença é necessária, especialmente fora das atividades obrigatórias.

As faculdades da UNESP Bauru requerem cargas horárias diversas, variando entre período diurno, integral e noturno. Entre os horários de aula há um intervalo de 2h entre manhã e tarde e 1h entre tarde e noite. Com o fechamento das salas de aula nesses horários, os discentes se dispersam pelo campus ocupando os poucos espaços de permanência

existentes, sendo eles a biblioteca, alguns quiosques, as cantinas pagas, o bosque em frente à biblioteca, as praças existentes entre os blocos de salas de aula e alguns bancos e pequenos espaços improvisados. Não há, atualmente, um espaço propício dedicado à permanência dos discentes. Os servidores têm à disposição alguns refeitórios com copa e mobiliário para refeições, e os docentes têm, dentro dos prédios de departamentos, uma pequena praça e pequena copa, porém sem espaço para realização das refeições ou conagração. Espaços para lazer, descanso e convivência em grupos médios e grandes são praticamente inexistentes para a comunidade Unespiana.

Um espaço em que se possa comer, descansar, jogar e interagir com os colegas é uma necessidade tanto para trabalhadores como para estudantes. Um lugar como esse não supre somente as necessidades do corpo, mas também da mente, e não gera apenas o descanso e lazer, mas auxilia também nas atividades acadêmicas e profissionais ao permitir o relaxamento e respiro para a mente e impulsionar a criatividade. Com uma comunidade formada por mais de 7 mil pessoas, discentes em sua maioria, a falta deste espaço se torna um obstáculo para os objetivos da Universidade, pois dificulta o conagração da comunidade e ocasiona, para aqueles que têm de ficar entre 1h e 2h no campus sem fazer nada, um ócio negativo.

1.2 Objetivo e hipótese

O objetivo deste trabalho é propor a implantação de um espaço dedicado ao exercício do Ócio Criativo no campus da UNESP Bauru como parte da vivência universitária dos discentes, docentes e funcionários do campus. O espaço contará com ambientes que incentivem a criatividade e conagração entre os usuários como também espaços para introspecção. Sua implantação será dentro do campus e seu uso deve ser incentivado pela instituição, se tornando assim parte essencial da graduação. Ao final de seu desenvolvimento serão apresentados implantação, plantas, cortes, elevações, maquete digital e quaisquer outros desenhos necessários à compreensão da proposta.

2. METODOLOGIA

2.1 Leitura de bibliografia

Para a realização da monografia foi selecionada, além do livro “O Ócio Criativo”, de Domenico De Masi, bibliografia referente ao Ócio Criativo, à Pedagogia do Ócio e à educação para o ócio, para fundamentação sobre a presença do Ócio Criativo na

Universidade. Além desses, estudos e manuais sobre projeto arquitetônico, dimensionamento de espaços e bioconstrução também foram consultados como base para o desenvolvimento projetual.

2.2 Análise da espacialidade do campus UNESP Bauru

Para melhor compreensão da presença física do Ócio Criativo no campus da UNESP Bauru foram levantados e analisados os espaços dedicados à permanência e convivência existentes.

2.3 Estudos de caso

Foram analisados projetos destinados ao descanso, cultura, lazer e convivência com o intuito de produzir o programa mais adequado para o projeto final.

2.4 Levantamento de hipóteses para área de intervenção e escolha da área final

Foi realizada a escolha inicial de algumas opções de área de intervenção, que foram analisadas através de visita *in loco*, vistas aéreas e levantamento de suas características e potencialidades, e após foi selecionada a área mais adequada para a implantação do projeto.

2.5 Pesquisa de Interesse com discentes da FAAC

Para que o projeto correspondesse às necessidades do público alvo, foi distribuído um questionário via formulário digital para coletar da comunidade universitária o que é desejado no espaço a ser criado. Tal questionário, ainda que não tenha aprofundamento estatístico, serviu como norteador para as decisões do projeto. Tendo em vista a falta de recursos para comunicação de grande alcance, o formulário foi distribuído apenas entre os discentes da FAAC, e considerou-se que seus interesses representam, ao menos parcialmente, os interesses dos outros discentes, docentes e servidores da Universidade.

2.6 Monografia

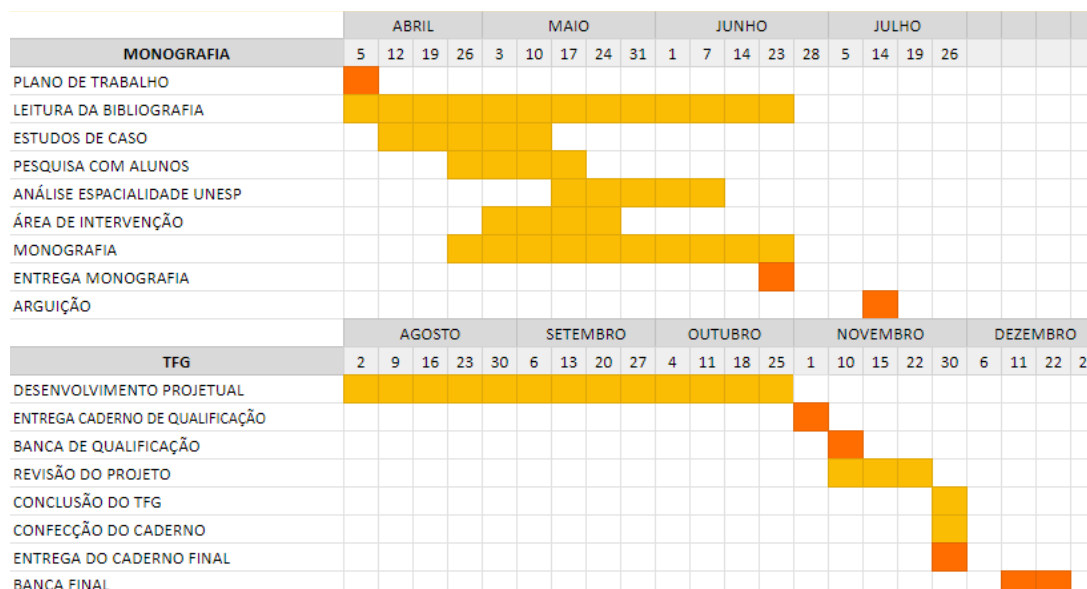
Com base nas informações obtidas através da realização dos tópicos anteriores, foi desenvolvida a monografia e ao final apresentado um programa e um partido arquitetônico para o projeto final que foi desenvolvido na etapa seguinte.

2.7 Desenvolvimento projetual

Por fim, ocorreu o desenvolvimento da proposta projetual, apresentando-se ao final implantação, plantas, cortes, elevações, maquete digital e quaisquer outros itens necessários à compreensão do projeto.

2.8 Cronograma

Foi definido, no início deste trabalho, um cronograma de atividades para a realização das etapas descritas anteriormente. Tal cronograma teve início no dia 5 de Abril de 2023, com a montagem de um plano de estudo e apresentação da proposta, e finalização em Dezembro do mesmo ano.



3. CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE O ÓCIO CRIATIVO

3.1 O Ócio Criativo de Domenico de Masi

O conceito de ‘Ócio Criativo’ de Domenico de Masi parte de uma previsão sua, baseada em dados estatísticos, de que a humanidade partirá de uma sociedade fundada no trabalho, na qual ele ocupa a maior parte do tempo de vida das pessoas, para uma na qual a carga de trabalho diminuirá e o tempo será dedicado para outras coisas, fundada no tempo vago (DE MASI, 2000, p.17). Outro caminho que ocorre simultaneamente a esse é a diminuição do trabalho manual, e até mesmo do intelectual, em troca do trabalho criativo. A principal característica da atividade criativa é que ela quase não se distingue do jogo e do aprendizado, o que torna cada vez mais difícil a separação dessas três dimensões, que antes

raramente coincidiam. O Ócio Criativo é a síntese da coexistência entre trabalho, jogo e estudo (DE MASI, 2000, p.18). Antes de definir essas três dimensões, é necessário compreender a origem e existência do ócio criativo na história humana.

A aculturação da humanidade teve início na Mesopotâmia, com a descoberta da cidade, da escrita, da roda, da astronomia, da matemática, da escola e das primeiras leis- foi uma época de grandes descobertas (DE MASI, 2000, p.36).

Com a sensação de que tudo já havia sido descoberto na Mesopotâmia, a próxima fase da história, na Grécia de Péricles, se caracterizou pela rejeição da tecnologia. O pensamento sustentado por Aristóteles na época era de que “como tudo aquilo que servia à vida prática já tinha sido descoberto, valia mais usar a energia para uma outra coisa” (DE MASI, 2000, p.38). As primeiras manifestações do Ócio Criativo se dão na Grécia Antiga: sem a necessidade de buscar novas descobertas, o que era apreciado pelos filósofos e homens livres era o “sentido”, que era encontrado por exemplo ao repousar sob uma árvore após o almoço e refletir ou ao discutir em um simpósio após o jantar e a festa.

Depois dos gregos, os iluministas são os maiores adeptos do ócio criativo- como uma demonstração disso, Domenico trás a história da criação das Enciclopédias. Criadas por pessoas cultas com o intuito de difundir conhecimento para fora da elite intelectual (“os iluminados tornam-se *lumi*”), seu método de criação foi baseado no trabalho coletivo: os enciclopedistas se reuniam em uma casa de campo, de manhã cada um permanecia em seu próprio quarto estudando, durante a tarde se encontravam e liam uns para os outros seus escritos e à noite ocupavam-se com música e entretenimento (DE MASI, 2000, p.49).

Essa forma de trabalho se perdeu completamente após a Revolução Industrial. Os princípios instaurados na fábrica foram completamente novos e tão fortes que, com o tempo, acabaram sendo aplicados também nos escritórios e em todos os setores da sociedade. Pela primeira vez na história depois da descoberta da agricultura e da criação de animais, repensar o trabalho significou reorganizar a vida inteira. Para começar, milhares de pessoas passam a ser obrigadas a saírem de seus lares, todas ao mesmo tempo, para trabalharem nas fábricas, o que afeta não só sua relação com a cidade, mas também com suas famílias e suas casas (DE MASI, 2000, p.62). Os operários que costumavam realizar todo o processo de criação dos produtos artesanais agora passaram a realizar a mesma tarefa repetidamente durante horas, não sobrando nenhuma atividade minimamente intelectual ou criativa e causando muitos acidentes. Surgiu também a aposentadoria, uma idade em que os funcionários são

considerados inúteis e empurrados ao ócio forçado. O trabalho também passou a ocupar a maioria do tempo dos operários, que representavam a grande maioria da força de trabalho (DE MASI, 2000, p.70).

Atualmente, na chamada “sociedade pós-industrial”, ocorre uma época de transição. O número de “colarinhos brancos” supera o número de operários, a carga horária de trabalho foi diminuída e o tempo de vida das pessoas aumentou. O grande problema da atualidade é que, sem saber o que fazer fora do trabalho, as pessoas caem no ócio negativo, tedioso, ocasionado pelo desconhecimento de como exercer o ócio positivo, que gera autodesenvolvimento. Com a Revolução Industrial o ócio foi transformado em algo pejorativo, negativo, preguiçoso e oposto dos ideais da sociedade, e essa definição perdura até a atualidade, sendo a missão do futuro retomar o ócio positivo e criativo.

De Masi acredita que a sociedade pós-industrial tem em seu centro a criatividade no lugar que era anteriormente do trabalho, pois atualmente existem mais pessoas realizando trabalhos criativos do que jamais anteriormente (2000, p.129). Essa sociedade é caracterizada pela globalização, pelo tempo livre, pela intelectualização, pela criatividade e pela estética. Nesse contexto, é possível definir as três dimensões do Ócio Criativo: o trabalho é a atividade obrigatória e remunerada, que muitas vezes existe sem o estudo e o jogo; o estudo é o aprendizado e a descoberta, e idealmente deve ser ininterrupto; o jogo é o descanso, a reflexão, a convivência, o desfrutar das artes e da natureza, é tudo aquilo que se faz para se divertir, relaxar e se sentir bem. Para que a atividade humana seja plena é crucial que as três dimensões coincidam e se meschem (DE MASI, 2000, p.153). O Ócio Criativo é a condição para a geração de ideias e pensamentos que possam criar soluções adequadas para as complexas necessidades do mundo contemporâneo.

3.2 O ócio na educação

Definida a importância do Ócio Criativo, é razoável supor que ele é essencial não apenas no trabalho, mas também e principalmente na educação. Para prevenir o trabalho alienado, superficial e vazio é necessário intervir na ação pedagógica, formadora dos futuros profissionais, através da conciliação entre trabalho, estudo e tempo livre. (HABOWSKI, CONTE, 2020, p.5).

O principal benefício que o ócio propicia para a educação é a criatividade, é através do tempo livre que se desenvolve a imaginação e se expressa o potencial criador. Para

Habowski e Conte, que escrevem sobre o Ócio Criativo na educação, não há possibilidade de criar soluções frente aos desafios do mundo sem a presença do ócio (2018, p.7), eles afirmam inclusive que pesquisas recentes indicam que ao estarem descansadas e de bom humor as pessoas se tornam mais criativas e produtivas, porém não são comuns o estudo e o trabalho com a presença do tempo de relaxamento (2018, p.7). Os autores analisam a criatividade como:

(...) um dos aspectos indispensáveis ao processo científico e formativo, pois estimula o enfrentamento das obviedades e traz a novidade, em termos de disposição crítica para o diálogo com as diferenças, as identidades sociais e as compreensões de mundo. (HABOWSKI, CONTE, 2018, p.2)

A partir do mesmo pensamento surgiu a Pedagogia do Ócio, teorizada principalmente por Manuel Cuenca Cabeza, professor e diretor do Instituto de Estudos do Ócio, da Universidade de Deusto (SANTOS, 2013, p. 10). A Pedagogia do Ócio propõe a retomada do ideal grego do ócio como tempo utilizado para realização de atividades direcionadas ao autodesenvolvimento, escolhidas com liberdade e prazerosas. Ela surgiu partindo do pressuposto de que o ócio não é algo que se desenvolve sozinho, mas baseia-se em formação, sendo necessário ter consciência dos valores e habilidades a serem desenvolvidas para conquistá-lo (SANTOS, 2013, p.6 e p.9). Lívio Santos, que escreve sobre a Pedagogia do Ócio, resume algumas de suas características:

A razão da Pedagogia do Ócio é formar as pessoas para que busquem viver o ócio como um valor humano e aprendam como vivê-lo.(...) A busca dessa pedagogia é a realização de um ócio formativo, reflexivo, cultural, criativo e de crescimento pessoal que tenha um caráter consciente, reflexivo, global, de melhoria, abertura e encontro. (SANTOS, 2013, p.10)

Dentre as estratégias da Pedagogia do Ócio está a facilitação das diversas vivências de ócio através de jogos, espetáculos, oficinas, disponibilização de bibliografia, indicação de eventos e qualquer atividade que amplie “o alcance às vivências do tempo livre”, assim como a análise sobre os perigos do tempo livre (SANTOS, 2013, p.14), pois evitar o ócio negativo é tão importante quanto buscar o ócio positivo.

Segundo definição de Santos, “A Pedagogia do Ócio cultiva o ócio autotélico vivido em cinco dimensões: lúdica, ambiental-ecológica, criativa, solidária e festiva” (2013, p.10). A dimensão lúdica é a primeira vivência do ócio e constitui o descanso e a diversão; a dimensão ambiental-ecológica é vivida através do contato com a natureza e com a cidade, com a

imersão em alguns ambientes, desenvolvendo a dimensão estética e contemplativa; a dimensão criativa representa o desenvolvimento pessoal através da realização de atividades que gerem autogratisficação; a dimensão solidária ocorre através do encontro, da interação interpessoal e comunitária, e por fim a dimensão festiva é formada por um estado de ânimo de livre vontade e de liberdade plena (SANTOS, 2013, p.15).

3.3 A espacialidade do Ócio Criativo

Ao concluírem seu ensaio “O Ócio Criativo e a educação para o século XXI”, Habowski e Conte deixam o seguinte questionamento: “Se uma forma de buscar uma educação de qualidade é através da criatividade, então, como promovê-la nos espaços educativos e despertá-la nos estudantes?” (2018, p.11). De Masi aponta em seu livro que a mudança de ambiente estimula a criatividade (2000, p. 104), e afirma também que “quanto mais uma organização é capaz de estabelecer um ambiente propício à criatividade, mais eficiente ela é” (2000, p. 115). Mas que ambiente será mais propício para o exercício do Ócio Criativo, quais características espaciais estimulam a imaginação e a criatividade? De acordo com a Pedagogia do Ócio, o que deve ser valorizado são as atividades lúdicas, criativas, de solidariedade e convivência e de contemplação (SANTOS, 2013, p.12).

Não existindo um estudo formal sobre a espacialidade do Ócio Criativo (principalmente no ambiente universitário), a primeira base utilizada para investigação de tais espaços neste trabalho foi a pesquisa realizada pelo Prof. Dr. Alexandre Suárez, com tema “Os espaços de manifestações artísticas no contexto urbano das cidades contemporâneas”, utilizando como estudos de caso os espaços destinados ao lazer público da cidade de Bauru, SP, assim como outros locais visitados durante o decorrer da pesquisa. Tais espaços foram analisados quanto às suas características físicas, à sua história e ao seu uso. Ao final da pesquisa é apresentada uma listagem de equipamentos que podem ser implantados em um espaço livre destinado ao lazer (SUÁREZ, 2017, p.53 a 63). A pesquisa ainda aponta que mesmo que não hajam estruturas próprias para a realização de eventos e manifestações artísticas, os espaços são adaptados para cada caso (SUÁREZ, 2017, p.9), o que é um indício de que o espaço, contanto que seja flexível, será adaptado pelo próprio usuário através de sua criatividade para a realização de atividades de escolha própria e livre.

Tal pesquisa serviu como ponto norteador para a escolha dos estudos de caso examinados e para a definição dos parâmetros utilizados para análise da espacialidade do campus da Unesp Bauru, assim como para a definição do programa de necessidades.

3.4 Conclusão da contextualização

Como descrito, o ócio positivo e o Ócio Criativo já foram explorados no trabalho e na pedagogia através de vivências e atividades criativas, porém o propósito deste trabalho é explorar a espacialidade que poderá abrigar e incentivar tais atividades, é a abordagem arquitetônica do Ócio Criativo. Foi intentada, através da proposta projetual apresentada, a transferência dos ideais apresentados do campo filosófico para o campo físico- arquitetônico.

4. ANÁLISE DA ESPACIALIDADE DO CAMPUS UNESP BAURU

Visando a melhor compreensão das condições atuais para a presença do Ócio Criativo no campus da UNESP Bauru, especificamente através de espaços utilizados nos horários livres, foram levantados os principais espaços dedicados ao descanso, à realização de refeições, à convivência, ao lazer e ao jogo. Tais espaços foram divididos em categorias e analisados a seguir.

4.1 Espaços abertos

O lugar que concentra maior disponibilidade de assentos, que podem ser em grupos maiores ou bancos para 3-5 pessoas, é o Bosque em frente à biblioteca. Existem ali bancos de madeira cercados por vegetação e sem cobertura, a formação de alguns níveis que podem ser utilizados, por exemplo, como um palco. O espaço é utilizado diariamente para realização de refeições, conagração e descanso, e além disso ocorrem alguns eventos ali, como feiras e saraus. Porém, em relação ao mobiliário, o espaço não oferece nada além dos bancos de madeira, sendo assim difícil a realização de refeições e o descanso realmente confortável, que depende de mobiliário ergonômico e proteção contra intempéries que o espaço não permite. Além disso, não são oferecidas atividades (como jogos, filmes, livros e outros) e a utilização e carregamento de computadores só é possível em um quiosque na borda do Bosque, que disponibiliza mesas, cadeiras e tomadas, e conta com cobertura.



Figuras 1 e 2: Borda e interior do bosque, com bancos isolados e agrupados.

Fonte: Autora, 2023.



Figura 3: Quiosque localizado na borda do Bosque.

Fonte: Autora, 2023.

Outros espaços abertos existentes são alguns quiosques com bancos, pia, geladeira e micro-ondas espalhados pelo campus, que geralmente são muito utilizados durante o início do horário de almoço, às 12h, e permanecem vazios durante os outros horários do dia. Existem também as praças que são formadas entre os blocos de salas e do lado de fora dos prédios de salas, utilizados principalmente para espera entre uma aula e a próxima. A praça desse tipo com maior movimento é a 'Praça das 50's', formada entre os dois blocos de salas de aulas '50s' (salas cinquenta). Ela foi reformada de acordo com projeto de autoria comunitária da FAAC, recebendo rampas, desníveis e vegetação, e conta também com uma geladeira comunitária que foi resultado do Trabalho de Conclusão de Curso do discente Vitor

Marchi, do curso de Design, cujo objetivo -que foi atingido- foi “implantar uma iniciativa de economia compartilhada no ambiente universitário” (TV Unesp, 2019). A praça recebe movimento em todos os horários do dia, e conta com algumas feirinhas eventualmente, nas quais discentes vendem alimentos e artes próprias.

Durante o levantamento da espacialidade do campus foi descoberto o planejamento para uma reforma na praça das 50s, com criação de uma nova área de permanência próxima às salas 54 e 58, onde deverão ser instaladas uma cobertura, uma copa e mobiliário de permanência, além também de uma possível reformulação da praça central através de sua planificação.



Figuras 4 e 5: A Praça das 50s, assim como suas salas, recebem diversas intervenções dos discentes, como as pinturas nas paredes e alguns mobiliários criados por projetos de extensão.

Fonte: Autora, 2023.



Figura 6: A geladeira é utilizada para venda de alimentos e para armazenagem de marmitas e lanches.

Fonte: Autora, 2023.

Fora esses, existem alguns bancos dispostos pelo campus, dedicados ao descanso curto e contemplação, e até alguns espaços improvisados criados pelos próprios discentes.



Figura 7: Sofá e luzes pisca-pisca posicionados do lado de fora de um prédio no campus, resultado de uma intervenção do projeto de extensão Locomotiva Jr.

Fonte: Autora, 2023.

4.2 Espaços fechados

Existem também alguns espaços cobertos utilizados por discentes, docentes e servidores separadamente. Dentre os espaços dedicados aos discentes, o que mais se aproxima do ideal para o exercício do Ócio Criativo é a Biblioteca. Nela, há uma divisão entre a área de acervo e a área comum. Para acessar o acervo, é necessário deixar seus pertences do lado de fora, sendo disponibilizados armários para armazená-los, e lá são dispostas algumas mesas para uso unitário e mesas para grupos. Na área comum existem algumas salas de reunião que podem ser alugadas, mesas para grupos, mesas com computadores disponíveis, poltronas, sofás e *puffs*, alguns jogos analógicos como quebra-cabeças e jogos de tabuleiro, além de uma área dedicada à exposições de arte dos discentes. O espaço está sempre em uso, geralmente lotado, o que indica a necessidade de espaços como este em escala maior.



Figura 8: A área comum geralmente recebe um grande fluxo de usuários, e com a falta de espaços propícios, alguns chegam a dormir nos sofás e poltronas.

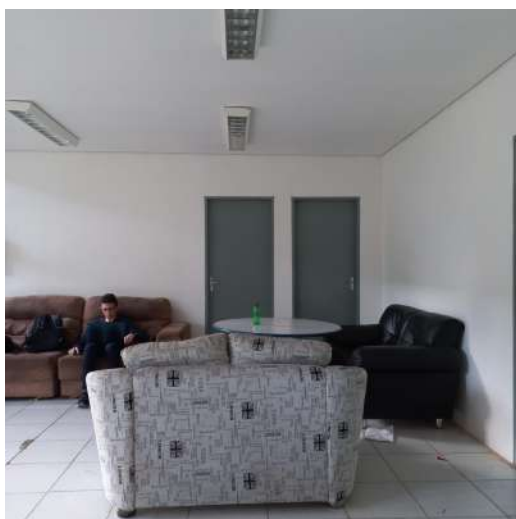
Fonte: Autora, 2023.

Geralmente estão disponíveis para uso também as sedes dos Centros Acadêmicos, como o Centro Acadêmico de Arquitetura e Urbanismo “Flávio de Carvalho” (CAFCa) e o prédio que reúne os Diretórios Acadêmicos “Cesar Lattes” da Faculdade de Ciências (DACE), da Faculdade de Engenharia (DAFAE) e “Di Cavalcanti” da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (DADiCA). O primeiro, CAFCa, é uma sala pequena utilizada apenas pelos membros do Centro e pelos discentes do curso de Arquitetura e Urbanismo para aquecer refeições no micro-ondas e para descanso, porém sua capacidade é de no máximo 10 pessoas. O outro prédio é maior e conta, além de micro-ondas, com geladeira e copa, uma mesa de sinuca não utilizada e alguns sofás. É muito movimentado no início do horário de almoço devido aos micro-ondas, mas como os espaços anteriores, não tem capacidade suficiente para o número de discentes que utilizam o espaço.



Figuras 9 e 10: A sala do CAFCa além de muito pequena nem sempre está disponível para uso.

Fonte: Autora, 2023.



Figuras 11 e 12: Interior do prédio que concentra os Diretórios Acadêmicos, que foi reformado este ano.

Fonte: Autora, 2023.

Além desses, outro espaço que costumava ser utilizado com frequência pelos discentes da FAAC eram as salas de aula dos blocos 50s, que costumavam permanecer abertas durante todo o horário de funcionamento da Universidade, das 8h às 23h. Porém recentemente foram adicionadas trancas eletrônicas que só podem ser abertas por docentes em horários reservados, sendo fechadas durante os horários de intervalo. A mudança gerou uma demanda ainda maior por um local dedicado à permanência e descanso, visto que um grande número de discentes contava com a disponibilidade das salas de aula nos horários livres.



Figura 13: Discentes organizaram diversas discussões sobre os acontecimentos das salas 50s.

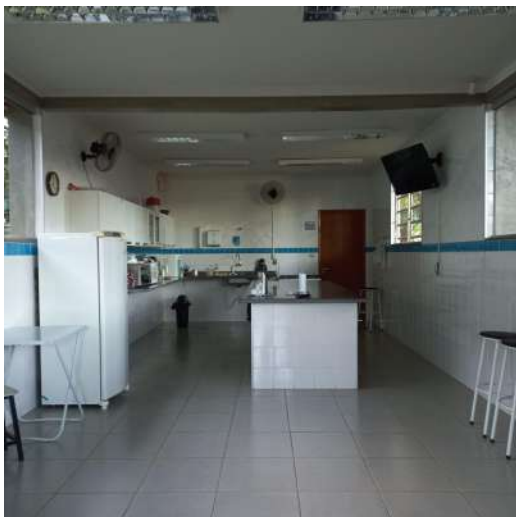
Fonte: Autora, 2023.

Existem também lugares dedicados exclusivamente aos docentes e servidores, como refeitórios utilizados principalmente pelos servidores, que contam com cozinha, mesas e bancada para refeições e descanso, alguns bancos e, em um deles, mobiliário improvisado para uso dos gatos do campus. Já os docentes têm à disposição, além de suas salas próprias, uma pequena copa e jardim de inverno dentro dos prédios dos Departamentos.



Figuras 14 e 15: O refeitório da FAAC é de uso exclusivo dos servidores, docentes e empresa terceirizada, sendo proibido para discentes.

Fonte: Autora, 2023.



Figuras 16 e 17: Interior do refeitório da FAAC. O espaço apresenta equipamento e mobiliário para alimentação mas não para o descanso.

Fonte: Autora, 2023.

4.3 Conclusão sobre a espacialidade do campus

Após a análise dos espaços possíveis para exercício do Ócio Criativo no campus, foi possível avaliar quais pontos dos programas desses espaços atraem mais os usuários, e também quais são seus pontos fracos e insuficientes.

Quanto aos atrativos, os micro-ondas, as geladeiras, os mobiliários confortáveis (como poltronas e *puffs*) e as mesas de trabalho são os itens mais utilizados. Alguns desses, inclusive, são utilizados para necessidades que não são propriamente supridas, como as mesas de trabalho usadas para realização de refeições e as poltronas e carteiras de salas de aula sendo usadas para dormir. Porém, os itens mais atraentes geralmente estão congestionados, não sendo suficientes para a demanda existente, o que é o maior problema desses espaços atualmente. Outro ponto positivo analisado é a identificação que os discentes sentem com as salas de aula e praça 50s- além de o espaço estar sempre em uso, sendo a única praça dos blocos de salas temporários que é utilizada, elas também recebe diversas intervenções e melhorias vindas dos próprios discentes, como é possível observar nas imagens.

Portanto, além da criação de novas funções e aumento da quantidade das que já existem e são muito utilizadas, também é essencial para o projeto promover a identificação da comunidade com o espaço para que ele seja realmente apropriado pelos usuários.

5. ESTUDOS DE CASO

Em vista de um maior entendimento da espacialidade de espaços tipicamente dedicados ao ócio positivo, realizou-se a análise de projetos deste tipo, utilizando para sua seleção critérios de escolha como seu programa de necessidades, sua escala, materialidade, estratégias de conforto térmico e ergonomia.

Foram analisados cinco estudos de caso que serviram de referência para o presente trabalho. Três deles são projetos nacionais, e os outros dois são internacionais. A análise dos projetos gerou embasamento para a definição do programa de necessidades.

5.1 Grêmio da FAUUSP- GFAUD/ Estudantes da FAUUSP

O Grêmio da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (GFAU) foi fundado em 1948, pelos mesmos alunos responsáveis pela fundação da FAUUSP. No início de sua existência, o Grêmio apresentava um forte engajamento com a formação do arquiteto e com o curso, promovendo atividades culturais complementares ao currículo obrigatório. Mais tarde, durante a década de 60, as ações e discussões dos estudantes se tornaram profundamente políticas, e em 1964, após o golpe militar, o GFAU e todos os outros grêmios acadêmicos perderam a legalidade. Nos anos 80 e 90 o Grêmio ganhou forças novamente e em 2006, com a implementação do curso de Design, o Grêmio passou a ser chamado de GFAUD e recuperou sua força, participando ao longo da década de diversos movimentos estudantis e políticos, como a greve de 2016, demandando a integração do SISU (Sistema de Seleção Unificada) como sistema de ingresso à FAUUSP. (GFAUD, 2021).

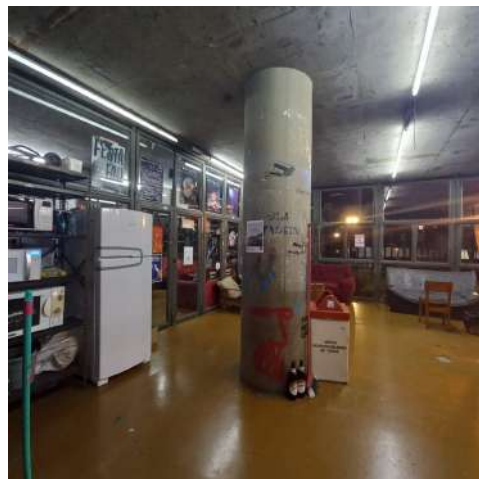
Além de sua presença política, o Grêmio conta também com um espaço físico próprio, localizado dentro do Edifício Vilanova Artigas, que abriga os cursos de Arquitetura, Urbanismo e Design. A autonomia estudantil em intervenções no edifício é prevista no Plano Diretor Participativo de uso do prédio, elaborado em 2011 (GRAVA, 2015).



Figura 18: Entrada da sala central, que une a sede da Atlética FAUUSP e a sede do GFAUD.

Fonte: Autora, 2023.

A sala do Grêmio fica localizada no segundo andar do prédio, e todo o andar está sob sua responsabilidade. Além do Grêmio, ali existe também o museu, uma lanchonete e alguns armários e mesas de estudo e permanência. O espaço interno da sala é subdividido em três salas. O primeiro espaço é uma sala de permanência com sofás, mesa de estudos, geladeiras e micro-ondas. À sua direita há uma sala de reuniões com uma grande mesa posicionada ao centro, algumas poltronas, sofá e armários. À esquerda da sala central está a sede da Atlética FAUUSP, com mesa para reuniões, um grande sofá e estantes. Em frente às salas estão posicionadas mesas de ping-pong e pebolim. O andar possibilita e incentiva a ocupação e uso por parte dos discentes.



Figuras 19 e 20: Interior da sala central.

Fonte: Autora, 2023.



Figuras 21 e 22: Sede da Atlética FAUUSP. O espaço permite tanto o trabalho e reuniões como o descanso.

Fonte: Autora, 2023.

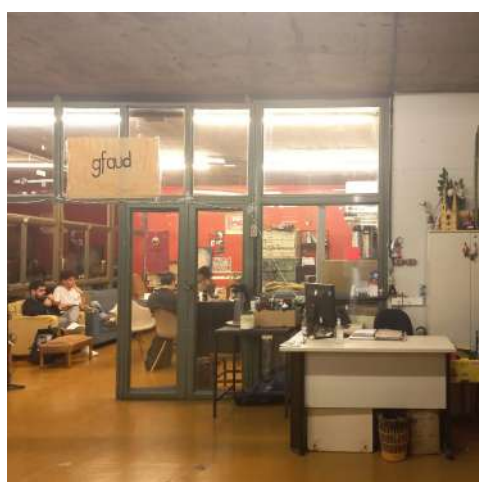
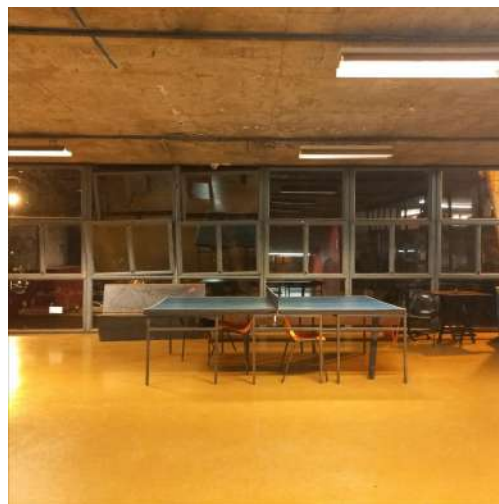
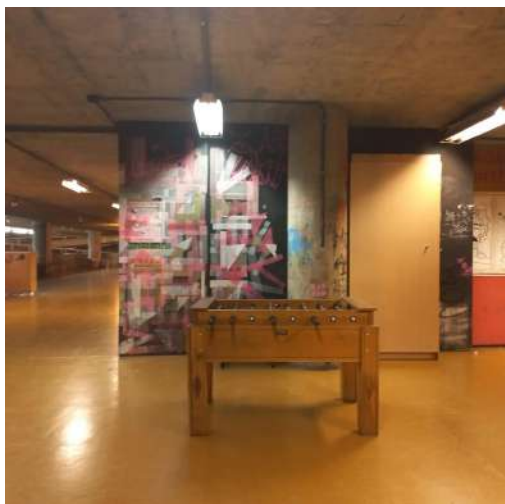


Figura 23: Sede do Grêmio GFAUD.

Fonte: Autora, 2023.

O espaço, dentre todos os estudos de caso analisados, é o que mais se aproxima da proposta do presente trabalho. Foi escolhido como referência para a formação do programa de necessidades, por ser um espaço organizado por estudantes para atender às necessidades da própria comunidade.



Figuras 24 e 25: Mesas de jogos posicionadas em frente às salas do GFAUD.

Fonte: Autora, 2023.



Figura 26: A sala central do espaço disponibiliza micro-ondas e geladeiras para refeições dos usuários, além de sofás, mesa e cadeiras para permanência.

Fonte: Autora, 2023.

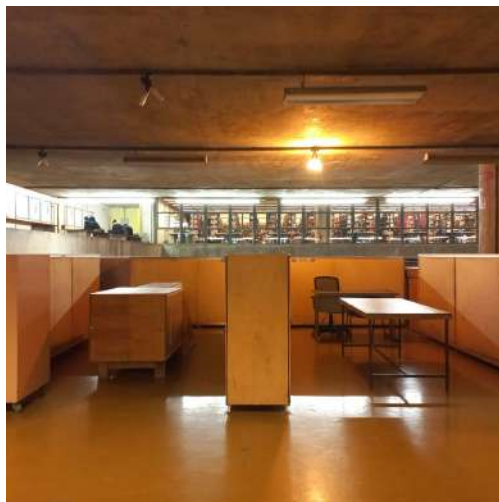


Figura 27: Mesas e armários dispostos para uso geral. Os armários funcionam também como divisórias do espaço.

Fonte: Autora, 2023.

5.2 SESC Pompéia/ Lina Bo Bardi

Projeto criado entre 1976 e 1982 por Lina Bo Bardi aproveitando antiga fábrica de tambores na Zona Oeste da cidade de São Paulo, o Sesc Pompéia é considerado pelo jornal *The New York Times* como uma das 25 obras arquitetônicas mais importantes construídas após a Segunda Guerra Mundial (FRACALOSS, 2013).



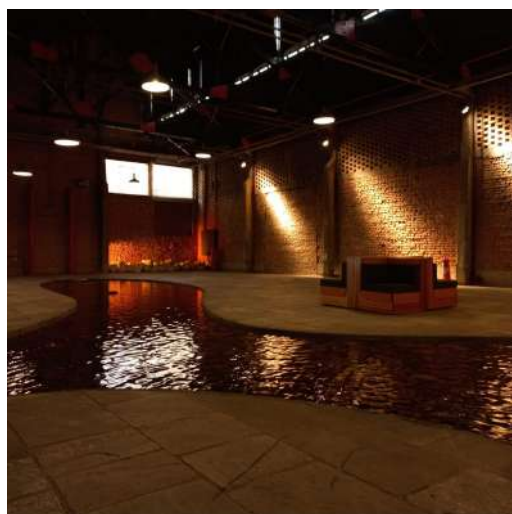
Figura 28: Área externa que conecta os diferentes prédios.

Fonte: Autora, 2023.

Seu programa inclui teatro, restaurante, espaços de convivência, biblioteca, pavilhão de exposições, deck externo, salas de oficinas, consultórios odontológicos e complexo esportivo. Este projeto foi selecionado como estudo de caso com foco principalmente no

prédio que abriga a biblioteca, devido a dois fatores: o conforto térmico e a disposição espacial.

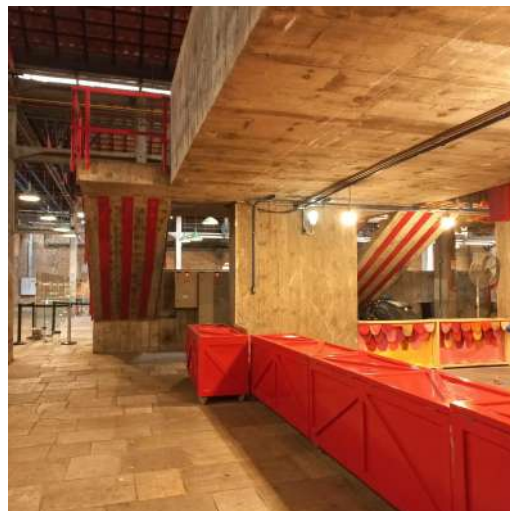
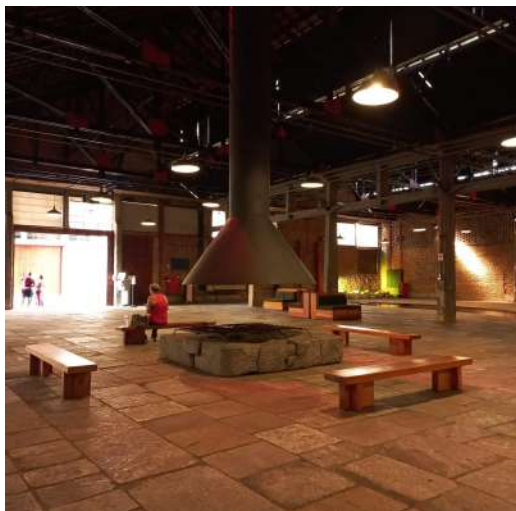
Com paredes grossas, aberturas altas e pequenas e a presença de um espelho d'água, o ambiente se mantém fresco e confortável sem auxílio de ar-condicionado ou ventiladores. Portanto, o projeto por si só garante o conforto térmico, algo muito importante para essa região de São Paulo assim como para a cidade de Bauru, que geralmente apresenta altas temperaturas.



Figuras 29 e 30: O espelho d'água se espalha por todo o lado esquerdo do edifício.

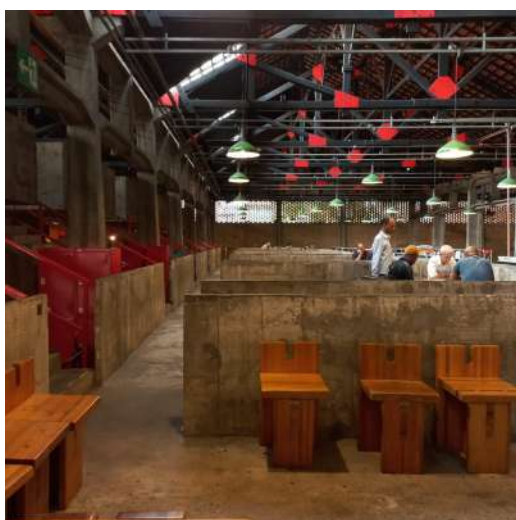
Fonte: Autora, 2023.

Em relação à disposição espacial, o edifício se destaca por abrigar várias funções no mesmo espaço - bilheteria e atendimento, biblioteca, brinquedoteca, salas para leitura e permanência e bancos e poltronas dispostos em todo o lugar. A criação de níveis maximiza o aproveitamento do espaço e o torna dinâmico.



Figuras 31 e 32: Além das poltronas dispostas pelo espaço, há também uma lareira que reúne bancos em seu entorno e uma brinquedoteca que aproveita o espaço abaixo das salas de leitura e permanência.

Fonte: Autora, 2023.



Figuras 33 e 34: Foram criados dois níveis além do térreo, que abrigam pequenas salas divididas por meias-paredes e acessíveis por escadas. O mobiliário permite tanto a reunião em grupos como a permanência individual.

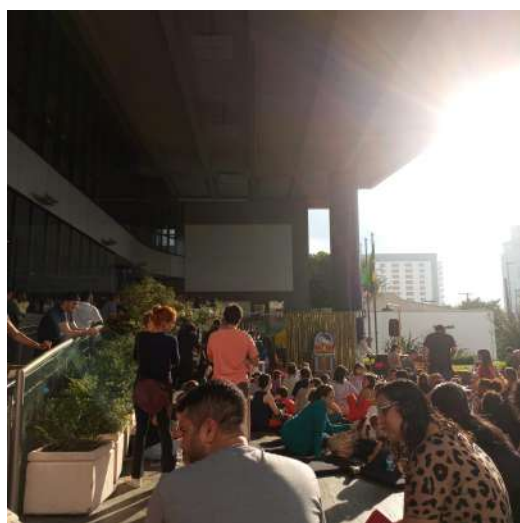
Fonte: Autora, 2023.

5.3 SESC Pinheiros/ Miguel Juliano

Localizado no bairro de Pinheiros, em São Paulo, o SESC Pinheiros é um edifício vertical com mais de 37.000m² em um terreno de 4.700m² que conta com complexo programa de necessidades, que inclui área de convivência, espaço expositivo, teatro, complexo esportivo, auditório, restaurante e cafeteria e espaço de tecnologia e artes (SESC, 2023). O

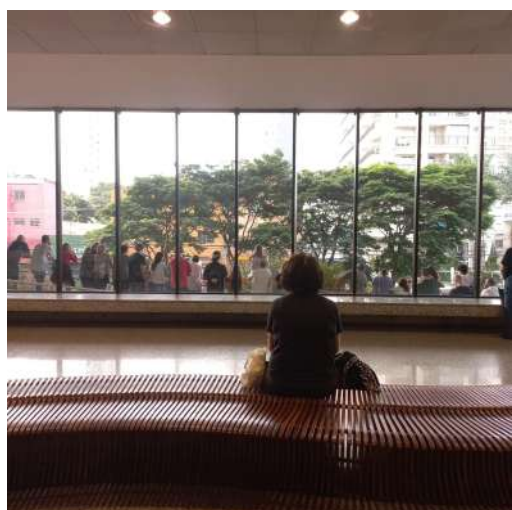
projeto foi criado por Miguel Juliano e inaugurado em 2004, ganhando o prêmio de Melhor Projeto pelo IAB (SP) em 2002 (ARQUIVO ARQ, 2023).

As funções do edifício são separadas por pavimentos, estando no térreo a maior concentração de espaços de convivência e interação, com um espaço externo que abriga pequenos shows e apresentações, um café e uma área com mobiliário de descanso e para jogos e interação.



Figuras 35 e 36: Apresentação de karaokê na área externa.

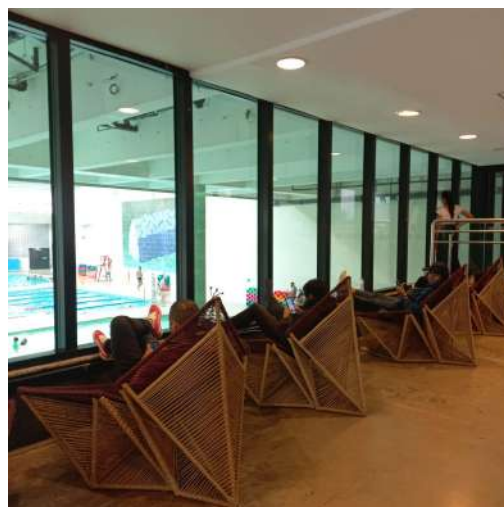
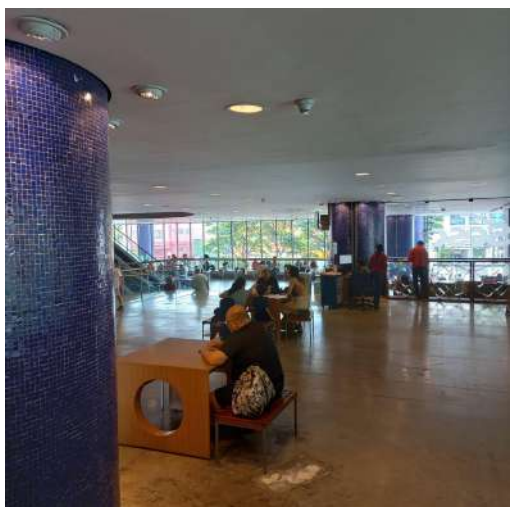
Fonte: Autora, 2023.



Figuras 37 e 38: Há uma permeabilidade entre interior e exterior que torna o passeio mais fluido.

Fonte: Autora, 2023.

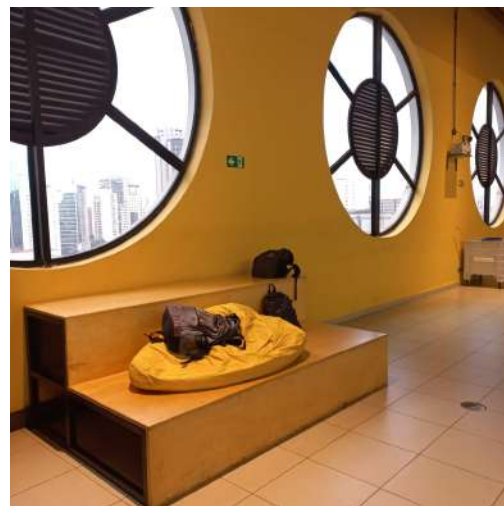
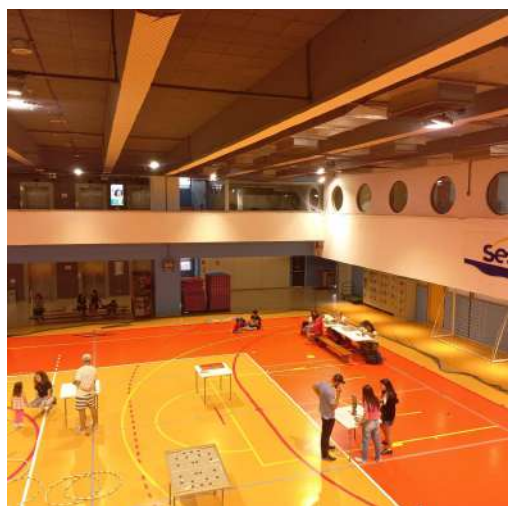
No espaço próximo à cafeteria as mesas são utilizadas para jogos de xadrez, leitura e conversa. Logo atrás estão poltronas voltadas para a piscina, aproveitando a vista.



Figuras 39 e 40: Espaços utilizados para permanência, contemplação, convivência e jogos.

Fonte: Autora, 2023.

Nos últimos pavimentos se localizam as quadras esportivas, nas quais, em algumas datas, principalmente nos finais de semana, são dispostas mesas e jogos que incentivam a exploração do lugar e interação com outros frequentadores.



Figuras 41 e 42: Pessoas visitando os diferentes jogos dispostos. No entorno das quadras, mobiliários de descanso posicionados próximos à janela para aproveitamento da vista.

Fonte: Autora, 2023.

5.4 Parque Güell/ Antoni Gaudí

Importante ponto turístico em Barcelona, o Parque Güell, projetado por Antoni Gaudí, foi construído a pedido do conde Eusebi Güell no terreno onde deveria ser construído um empreendimento habitacional de luxo, que foi abandonado pois a maioria das casas não foi comprada e concluída, então o projeto foi substituído por um parque destinado aos aristocratas de Barcelona, em 1914 (NAJA, 2016).

O projeto aproveita sua localização se direcionando para a vista privilegiada e mescla suas formas distorcidas e extravagantes com a natureza, criando paisagens paradisíacas e muito agradáveis e relaxantes.



Figuras 43 e 44: Vista próxima à entrada do parque.

Fonte: Autora, 2019.

A materialidade diversa do projeto inclui pedra, tijolos locais, cerâmicas coloridas e mosaicos detalhados. Suas formas são típicas do Art Nouveau, orgânicas, torcidas e inesperadas. A combinação de todos esses elementos cria uma aparência e atmosfera lúdica e tranquila.



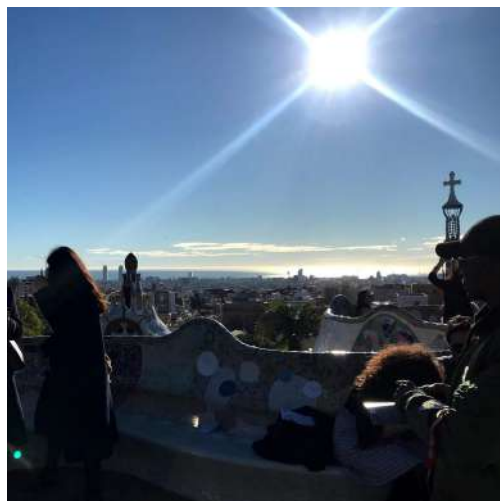
Figuras 45 e 46: Escadaria principal do parque, com a famosa fonte em formato de salamandra.

Fonte: Autora, 2019.



Figuras 47 e 48: Há uma forte integração entre arquitetura e natureza.

Fonte: Autora, 2019.



Figuras 49 e 50: Um banco em curvas sinuosas se volta para a vista da cidade, onde se pode ver o céu, tomar sol e vento e apreciar as estampas dos mosaicos.

Fonte: Autora, 2019.



Figuras 51 e 52: As construções em pedra criam espaços em níveis diferentes.

Fonte: Autora, 2019.

5.5 Centro Cultural Presença em Hormoz/ ZAV Architects

O projeto foi criado pelo estúdio ZAV Architects em 2017 como parte de um projeto de duas etapas para integrar os moradores da ilha de Hormoz e os visitantes. A ilha do Irã se encontra economicamente abalada e vivencia uma exploração econômica de seus recursos naturais (ArchDaily, 2020).



Figura 53: Vista aérea do Centro Cultural, com 300m² de área.

Fonte: ArchDaily, 2020.

O projeto do centro cultural foi pensado em conjunto com a população da ilha, e tendo como preocupação central a sustentabilidade e a economia de recursos. Após a realização de estudos com projetos locais e internacionais a equipe decidiu usar como sistema construtivo o Superadobe, técnica criada por Nader Khalili que utiliza terra compactada e empilhada em sacos (ArchDaily, 2020).



Figuras 54 e 55: O povo de Hormoz construindo o edifício do Centro Cultural.

Fonte: ArchDaily, 2020.

O edifício conta com um posto de informações turísticas, um café e um centro de gerenciamento de eventos, e funciona como uma sede para uso dos arquitetos em conjunto com a comunidade para o planejamento de um centro cultural maior que deve ser construído no futuro. Além do interior, a cobertura do edifício também pode ser acessada (ArchDaily,

2020). Suas paredes grossas de terra e proteções contra o sol garantem um bom conforto térmico.



Figuras 56 e 57: O Centro é muito utilizado pela população, e suas formas orgânicas criam uma experiência divertida e lúdica para os usuários.

Fonte: ArchDaily, 2020.

5.6 Conclusão dos Estudos de Caso

Após a análise dos Estudos de Caso, foram selecionadas algumas características a serem incorporadas no projeto:

- **Grêmio da FAUUSP:** O programa de necessidades do Grêmio serviu como base para o programa do projeto elaborado;
- **SESC Pompéia:** As estratégias de conforto térmico, a utilização de níveis e a divisão espacial não rígida fizeram parte do partido e do programa;
- **SESC Pinheiros:** As estratégias para atração de visitantes, como disponibilização de espaços para eventos e jogos serviram de inspiração para a formulação dos usos pretendidos do espaço;
- **Parque Güell:** Suas formas, cores e integração com a natureza representam a principal inspiração para a espacialidade do projeto;
- **Centro Cultural Presença em Hormoz:** O sistema construtivo, utilização de recursos locais e baixo custo da obra, além de sua forma, foram os principais pontos assimilados.

6. ESCOLHA DA ÁREA DE INTERVENÇÃO

Tão importante quanto o projeto é sua área de implantação. O campus da UNESP Bauru conta com quase 470.000m² de área total, sendo necessária uma análise adequada dos possíveis locais de intervenção para que o projeto não se torne inacessível para alguns devido à distância, ou caia em abandono devido a uma imprópria escolha de localização.



Figura 58: Vista aérea do campus da UNESP Bauru.

Fonte: Google Earth, 2023.

Inicialmente foram escolhidas quatro possíveis áreas de intervenção que foram analisadas quanto a sua área, posição no campus, entorno, e utilização, e então foi selecionada a mais adequada para a implantação do projeto. Porém, durante a banca do LAUP IX, foi sugerida pelo professor orientador e pelo professor convidado uma nova área possível, que após ponderação, foi selecionada como área de implantação.

6.1 Praça das Bandeiras

A Praça das Bandeiras é uma pequena praça localizada na borda da UNESP, entre as Portarias 1 e 2. Sua área é de aproximadamente 450m². No lote existem cinco mastros de bandeiras, algumas passagens e uma guarita não utilizada, além de um pequeno gramado. No lado noroeste há uma rua interna da Universidade e no lado leste existe um estacionamento pouco utilizado. Pode ser acessada por todos os lados e é utilizada como passagem.



Figura 59: Imagem aérea da área e sua localização no campus.

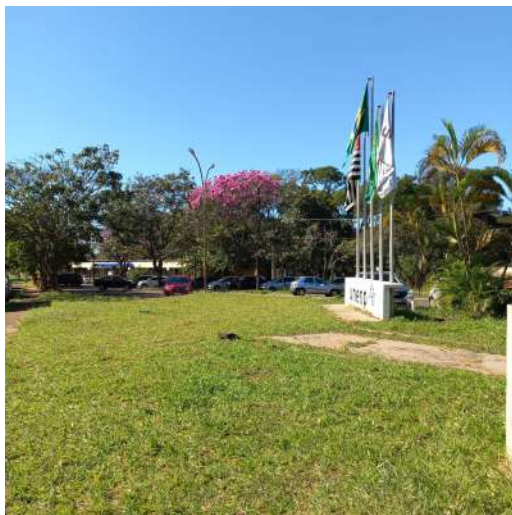
Fonte: Google Earth, 2023.

A praça foi selecionada como opção devido à sua proximidade com a borda da UNESP e por estar entre as duas entradas do campus. É cercada de vegetação nos canteiros próximos e recebe grande fluxo de discentes nos horários de entrada e saída da Universidade. No entanto, sua área é muito pequena para a implantação do projeto pretendido, sendo necessário incorporar também a área do estacionamento no caso de ser selecionada como área de implantação.



Figuras 60 e 61: A Praça vista de suas extremidades.

Fonte: Autora, 2023.



Figuras 62 e 63: Disposição de bandeiras que dá o nome à praça.

Fonte: Autora, 2023.

6.2 Área entre a biblioteca e o Bosque

Há entre a biblioteca e o Bosque da UNESP uma área de aproximadamente 1.680m² atualmente formada por um platô no nível da biblioteca, que serve como extensão de sua entrada, um estacionamento à esquerda da biblioteca e uma área livre com apenas alguns caminhos e bancos dispostos. Dentre todas as áreas analisadas, é a que apresenta declividade mais acentuada.

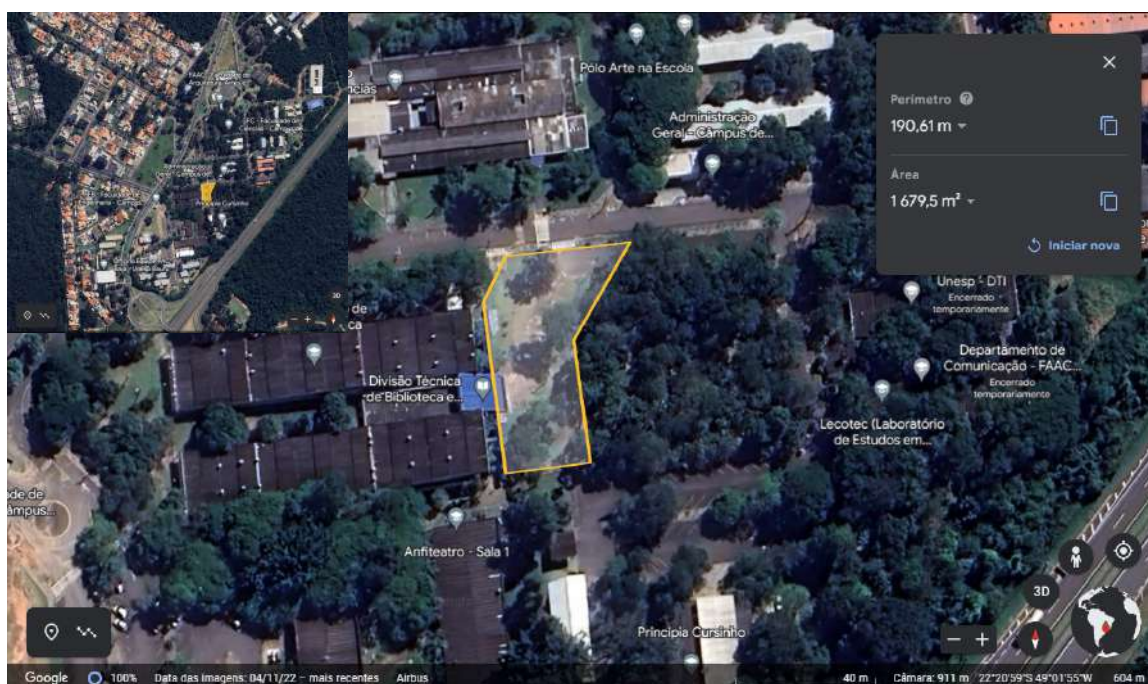


Figura 64: Imagem aérea da área e sua localização no campus.

Fonte: Google Earth, 2023.

O local sempre tem movimento, devido principalmente à biblioteca e como passagem, além da permanência no Bosque durante os horários de almoço ou horários vagos. Eventualmente os discentes organizam algumas feirinhas, saraus e outros eventos no Bosque, como apresentado anteriormente, e no platô da Biblioteca ocorrem algumas discussões políticas sobre a Universidade, também organizadas e atendidas pelos discentes.

Os pontos negativos são que a implantação do projeto nesta área poderia obstruir a entrada da Biblioteca e o uso do platô, além de sua localização estar muito mais próxima das instalações da FEB (Faculdade de Engenharia) e FAAC e distante da FC (Faculdade de Ciências).



Figuras 65, 66 e 67: Área vista da entrada da biblioteca.

Fonte: Autora, 2023.

6.3 Área atrás do Restaurante Universitário

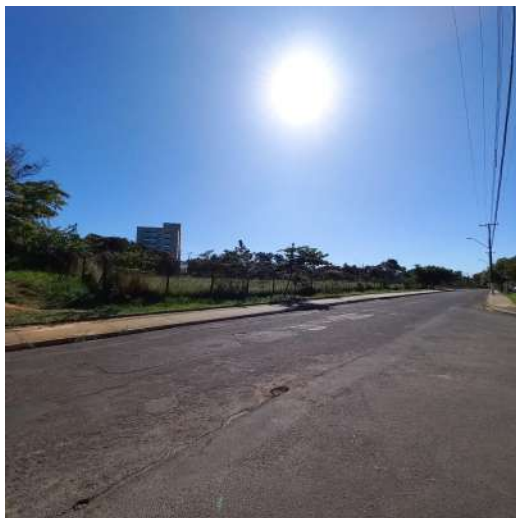
Outra opção analisada foi o terreno do lado norte do Restaurante Universitário. Sua área total é de aproximadamente 4.150m² e o terreno triangular é todo cercado e com vegetação alta não podada. A área não apresenta nenhuma função atualmente e não pode ser acessada.



Figura 68: Imagem aérea da área e sua localização no campus.

Fonte: Google Earth, 2023.

A falta de função do terreno e sua grande metragem facilitam a implantação do projeto, além de sua localização central na UNESP- Está no centro da UNESP em relação ao eixo longitudinal. Porém, o seu entorno imediato não recebe grande fluxo de pessoas, sendo no lado noroeste a borda da UNESP em encontro com a Av. Eng. Luís Edmundo Carrijo Coube, no lado nordeste o Centro de Psicologia Aplicada e no lado sul a parede lateral do Restaurante Universitário.



Figuras 69 e 70: A área, que não pode ser acessada, vista a partir da rua interna da UNESP.

Fonte: Autora, 2023.

6.4 Praça dos *Containers* e espaço residual em frente

A praça que se forma entre os dois *containers* e a grande área à frente- com aproximadamente 4.935m²- formam uma última opção para a área de implantação. Ao lado da Portaria 1, a praça, que na verdade é apenas um platô, é utilizada somente como acesso aos *containers*, e a área residual em frente é utilizada apenas uma ou duas vezes ao ano, como estacionamento para o Anfiteatro “Guilhermão” em dias de formatura. Os *containers* abrigam o FAB LAB/ CITeB- Laboratório de Fabricação Digital do Centro de Inovação Tecnológica de Bauru- e um espaço para Coworking, e são utilizados para atividades extra-curriculares de escolha dos usuários, formando um espaço de criação e inovação que é muito apropriado para o exercício do Ócio Criativo.

Além dos *containers* e da entrada, a área também está ao lado do Restaurante Universitário e, como a área do item anterior, está em uma posição central na UNESP, permitindo acesso relativamente rápido de qualquer lugar do campus. A implantação do projeto nesta área acarretaria a impossibilidade de seu uso como estacionamento em dias de eventos.



Figura 71: Imagem aérea da área e sua localização no campus.

Fonte: Google Earth, 2023.



Figuras 72 e 73: A área é localizada ao lado da Portaria 1 da Universidade.

Fonte: Autora, 2023.



Figuras 74 e 75: A área dá acesso aos containers (imagem à esquerda) e ao restaurante Universitário (imagem à direita)

Fonte: Autora, 2023.

6.5 Área atrás das salas 50's e bosque próximo

Esta área foi sugerida pelo professor orientador e pelo professor convidado Paulo Roberto Masseran, devido a acontecimentos recentes referentes à ela. Como descrito anteriormente, já está previsto um projeto de intervenção no espaço entre as salas 54 e 58, esta área deve englobar esse espaço, o barranco inutilizado logo atrás dele e o bosque na quadra de baixo, englobando também o trecho da rua que os conecta.



Figura 76: Imagem aérea da área.

Fonte: Google Earth, 2023.



Figuras 77 e 78: Espaço entre as salas 54 e 58

Fonte: Autora, 2023.



Figuras 79 e 80: Espaço atrás das salas 50's e rua que conecta as duas quadras.

Fonte: Autora, 2023.

6.6 Área selecionada

Após a análise das cinco opções, a área selecionada para a implantação do projeto foi o espaço atrás das salas 50's e o bosque na quadra de baixo. Durante o desenvolvimento desse trabalho, se evidenciou uma carência dos estudantes da FAAC: A falta de locais de permanência fora dos horários de aula. Como descrito anteriormente, no início do ano letivo de 2023 as salas de aula 50's passaram a ser trancadas temporariamente fora dos horários de aula, só podendo ser abertas por docentes ou funcionários do campus. Tais salas, em conjunto com a praça que as une, costumavam ser o principal local de permanência dos discentes da FAAC, que agora se encontram sem um local com capacidade suficiente para abrigar a todos.

Devido a essa demanda urgente que surgiu, foi definida esta área como local de implantação, podendo suprir a necessidade dos estudantes da FAAC e ao mesmo tempo abrigar o restante da comunidade. Além disso, uma forte característica do local é a intervenção de estudantes, sendo este trabalho uma extensão disso.

Outro fator que definiu a escolha desta área foi a sua densa vegetação. Durante a implantação do campus, uma das docentes, a professora Emília, solicitou e conseguiu que a vegetação original do cerrado fosse mantida onde hoje é o bosque citado anteriormente. Esta vegetação, além de sua beleza própria e atenuação que causa na temperatura da área, também atrai animais, como saguis e pássaros, que tornam o espaço mais agradável.

7. PESQUISA DE INTERESSE COM DISCENTES DA FAAC

Para a melhor compreensão das necessidades da comunidade Unespiana, principalmente dos discentes, foi realizada uma pesquisa de interesse através de um formulário digital distribuído entre os discentes da FAAC. É importante notar que o questionário não consta como um documento oficial e não fornece aprofundamento estatístico, e que foi considerado que os interesses dos discentes da FAAC refletem também os interesses dos outros discentes, docentes e servidores.

O formulário é referente ao programa de necessidades, e em sua estrutura lista algumas opções de espaços e atividades para o projeto proposto (tabela 1), que foram pensadas após a leitura de bibliografia e análise dos estudos de caso. As opções foram selecionadas com base nas informações obtidas através da leitura de bibliografia, dos estudos de caso e do levantamento de áreas de descanso e permanência no campus.

QUESTÃO 2- OPÇÕES DE ATIVIDADES, EQUIPAMENTOS E ESPAÇOS	
1	Espaço para comer/ comedoria
2	Micro-ondas
3	Espaço e equipamentos dedicados a jogos analógicos (ex: Pebolim, Ping-Pong, mesa de RPG, jogos de tabuleiro...)
4	Espaço e equipamentos dedicados à jogos digitais (games e consoles)
5	Biblioteca cooperativa
6	Sala de reuniões
7	Espaços para convivência em pequenos grupos (até 5 pessoas)
8	Espaços para convivência em grandes grupos
9	Área para apresentações e exposições
10	Sala de cinema/ projetor
11	Área para descanso silenciosa (para dormir ou relaxar)
12	Horta comunitária
13	Pista de patins e skate

Tabela 1: Opções de atividades, equipamentos e espaços disponíveis para votação no formulário.

O formulário foi dividido em quatro itens: primeiramente foi questionado o curso de que participa o discente; no segundo item o respondente deveria selecionar todas as opções de atividades, espaços e equipamentos pelos quais tenha interesse dentre as disponíveis; no terceiro, era necessário selecionar, dentre as mesmas opções da questão anterior, até seis itens; e o último campo do questionário era dedicado às sugestões opcionais.

O formulário foi respondido por 67 pessoas, sendo sua maioria composta por discentes do curso de Arquitetura e Urbanismo (35,8%), seguida por Jornalismo (26,9%), depois Comunicação (17,9%); Design (9%); Relações Públicas (7,5%); e por fim Artes Visuais (1,5%).

Você é estudante de que curso?
67 respostas

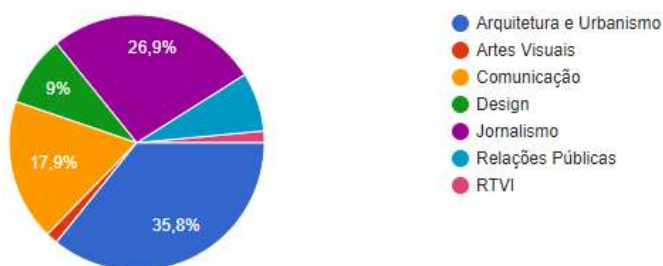


Gráfico 1: Cursos dos quais os respondentes do formulário são discentes.

Na questão dois, referente aos espaços e atividades desejados sem limite de alternativas escolhidas, os itens com mais votos e votados por mais de metade dos respondentes foram, respectivamente: área para descanso silenciosa (89,6%); espaço para comer (76,1%), micro-ondas (73,1%) espaço para convivência em pequenos grupos (68,7%), espaço e equipamentos dedicados à jogos analógicos (64,2%) e sala de reuniões (58,2%) (Tabela 2).

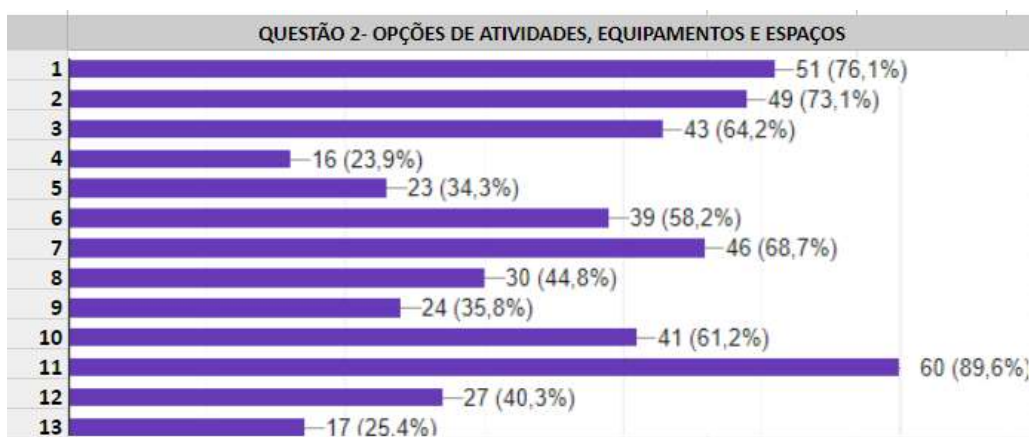


Tabela 2: Respostas obtidas para a questão 2, referente aos espaços, equipamentos e atividades possíveis, sem limite máximo de alternativas.

A questão três obteve resultados similares à anterior, porém alguns itens tiveram sua prioridade alterada: o micro-ondas (59,7%) foi mais votado do que o espaço para comer (53,7%) e a sala de reuniões (50,7%) foi mais votada do que o espaço e equipamentos dedicados à jogos analógicos (41,8%) (Tabela 3). Em geral, esta questão reafirmou os resultados da questão anterior.

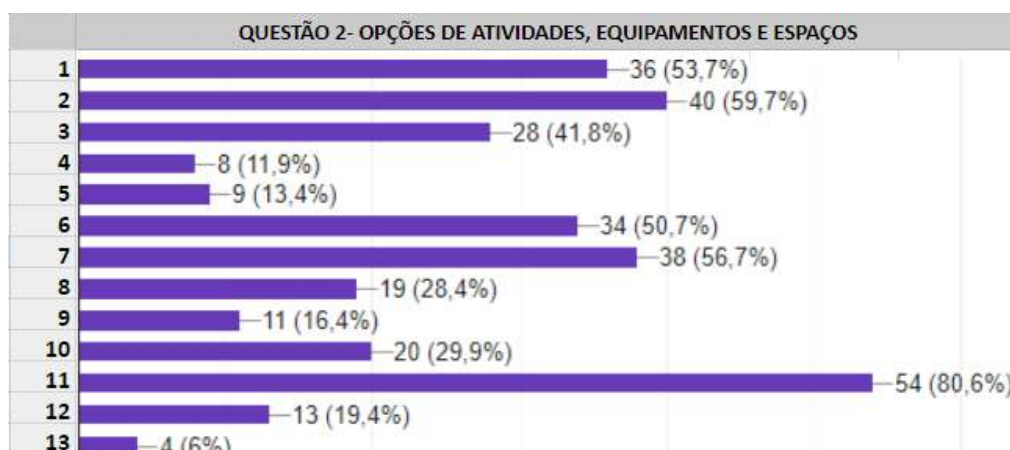


Tabela 3: Respostas obtidas para a questão 3, referente aos espaços, equipamentos e atividades possíveis, com limite máximo de 6 alternativas.

Dentre as sugestões coletadas, foi sugerida a adição de uma mesa de sinuca, uma geladeira e a criação de uma pequena copa. Foi também reforçada a necessidade de espaços para descanso e para dormir, assim como a adição de redes como mobiliário nesses lugares, como também a importância da escolha do local de implantação do projeto. Além disso, foi apontada a importância do sentimento de pertencimento e identificação dos discentes da FAAC com o campus, visto o recente fechamento das salas 50s fora dos horários de aula.

7.1 Conclusão da Pesquisa de Interesse

Após a análise das respostas obtidas no questionário, foram aplicados os seguintes parâmetros para utilização das informações registradas: 1- todas as alternativas com mais de 50% dos votos foram adicionadas ao programa, visto que são desejadas por mais de metade dos respondentes; 2- todas as sugestões de itens à serem adicionados foram atendidas no programa; 3- as alternativas com menos de 50% dos votos foram revistas com base nos outros levantamentos realizados, como os estudos de caso e leitura de bibliografia.

8. DEFINIÇÃO DO PARTIDO ARQUITETÔNICO E DO PROGRAMA DE NECESSIDADES

Levando em consideração todos os estudos, leituras e levantamentos realizados, iniciou-se a definição do partido arquitetônico e do programa de necessidades, sendo pensados em três tópicos: as condições espaciais para o exercício do Ócio Criativo, a identificação e pertencimento e a materialidade.

8.1 Condições espaciais para o exercício do Ócio Criativo

Com base nas informações coletadas, alguns pontos se mostraram essenciais ao exercício do Ócio Criativo, sendo eles: a mudança de ambiente e inserção na natureza; o espaço de descanso e relaxamento; o espaço de jogo; o espaço de convivência e o espaço de produtividade. Portanto, o programa e o partido supriram todos esses pontos, além também das necessidades básicas da comunidade unespiana.

A configuração do espaço criado foi pensada considerando a mudança de ambiente e a inserção na natureza. Sua forma foi inspirada nas existentes no Parque Güell, orgânicas e integradas com a natureza.

O espaço de descanso e relaxamento foi contemplado por um ambiente escuro e silencioso para dormir, com projetor para exibição de filmes, mobiliário confortável para sentar e deitar, redes, espaços de contemplação e mobiliário dedicado aos gatos que vivem no campus.

O espaço de jogo conta com jogos analógicos como pebolim e ping-pong, assim como mesas que podem ser utilizadas para outros jogos, como jogos de carta e RPG (*Role-Playing Game*), e também a própria forma do edifício, com desníveis e curvas que podem ser exploradas pelos usuários.

O espaço de convivência conta, além dos itens anteriores, como mobiliário para uso em grupos e 'cubículos' de reunião- que compõem também o espaço de produtividade.

As necessidades básicas da comunidade são supridas pela disponibilização de copa com micro-ondas, geladeiras, pia e mesas para alimentação, assim como uma lanchonete de baixo custo.

8.2 Identificação e pertencimento

O Plano de Desenvolvimento Institucional da UNESP apresenta, dentre seus objetivos estratégicos para aprimoramento da ‘Extensão Universitária, Cultura e Relações Institucionais’, o seguinte objetivo: “Fortalecer e ampliar a interação entre os diversos atores da Universidade, servidores técnicos e docentes, discentes e seus familiares, bem como a comunidade onde estamos inseridos.” (UNESP, 2022, p.25).

Um dos objetivos deste trabalho coincide com o apresentado no PDI - atender a toda a comunidade unespiana, incluindo servidores técnicos, docentes, discentes, podendo também atender a comunidade bauruense. Apesar de este ser um objetivo da Instituição, atualmente, como visto no levantamento da espacialidade existente no campus da UNESP Bauru, os espaços dedicados à servidores, discentes e docentes são completamente separados, divisão explicitada até mesmo em placas, como é o caso do Refeitório da FAAC. Tal cultura de separação gera um grande problema a ser solucionado no projeto: como atrair toda a comunidade para o mesmo espaço?

Geralmente, quando um espaço não apresenta trancas e placas com restrições, é assumido pela comunidade que ele é dedicado aos discentes, portanto o público que deve receber atenção especial neste tópico são os servidores técnicos e os docentes. Após reflexão e análise das necessidades existentes, foram definidas algumas estratégias para convidá-los ao espaço e proporcionar a eles o sentimento de pertencimento, sendo elas: a criação da lanchonete de baixo custo; a implantação que permita realização de eventos dedicados a toda a comunidade e a ocupação do espaço como uma praça e edifício que suaviza as barreiras e se torna convidativa.

Outra questão que surgiu durante o desenvolvimento do trabalho foi o sentimento de identificação e apropriação do espaço. Na etapa de levantamento da espacialidade foi possível observar que na Praça das 50s, a maioria, se não todos os seus atrativos foram criados pelos próprios usuários (o projeto da praça, a geladeira, os armários, os bancos e mesa, as artes nas paredes...), o que indica o sentimento de identificação que eles sentem quanto ao espaço e que ocasiona sua apropriação total. Buscando reproduzir esse mesmo sentimento com o projeto desenvolvido, algumas estratégias e itens foram considerados, começando pela definição do programa, que baseou-se em grande parte na opinião dos discentes, coletada através da pesquisa não oficial. Além desses já definidos na pesquisa, outros foram adicionados: a disponibilização de espaços para manifestações artísticas como

pinturas e esculturas; a proposta de gestão compartilhada do espaço, com liberdade para intervir nele e a possibilidade de realização de eventos e grandes reuniões.

8.3 Materialidade

O PDI da UNESP trás também, dentre seus objetivos estratégicos para aprimoramento da ‘Extensão Universitária, Cultura e Relações Institucionais’, o objetivo de “conduzir o processo de gestão das estruturas existentes e expansão física de forma sustentável com base em construções que respeitem a acessibilidade e o meio ambiente.” (UNESP, 2022, p.25).

A partir desse objetivo foi decidida a aplicação de sistema construtivo baseado em bioconstrução- construção sustentável por meio do uso de materiais de baixo impacto ambiental, adequação da arquitetura ao clima local e tratamento de resíduos (Prompt, 2008, p.9)- e, sendo muitas as vertentes da bioconstrução, foi necessária a seleção mais aprofundada da materialidade. Tendo como inspiração o Parque Güell e a permeabilidade dos espaços, o material construtivo deveria ser maleável e permitir a criação de formas orgânicas, além de garantir bom conforto térmico. Por fim, foram selecionados o Hiperadobe, o COB e a Calfitice.

O Superadobe é uma técnica construtiva criada pelo iraniano Nader Khalili que baseia-se na utilização de sacos com terra comprimida que são empilhados formando a estrutura, os materiais utilizados são sacos de polipropileno, solo, arame farpado e bambu. Seus benefícios são facilidade de construção, a abundância de material (solo do próprio local de implantação), o conforto térmico proporcionado pelas paredes grossas e o baixo custo da construção (Prompt, 2008, p.21). O Hiperadobe, técnica escolhida, se difere do Superadobe apenas pelo material dos sacos utilizados, que nesse caso são feitos de rafia natural, o que soluciona os problemas ambientais do Superadobe.



Figura 81: Construção do Centro Infantil Langbos, na África do Sul, utilizando o Superadobe.

Fonte: ArchDaily, 2018.

O COB, palavra da língua inglesa traduzida para ‘maçaroca’, utiliza argila, areia e fibras naturais para a formação de uma massa a partir da qual é moldada a construção (Prompt, 2008, p.29). Seu principal benefício é sua maleabilidade e possibilidade escultural.



Figura 82: Escultura realizada em COB durante o projeto “Praça Cultura Viva”, em Bauru, acompanhado e descrito pela mestrandia Eliane Katayama Amaro, do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da UNESP Bauru.

Fonte: AMARO, 2017, p.66.

Por fim, a Calfitice é uma massa composta por cal, fibra, terra e cimento, daí o nome. Ela pode ser utilizada como estrutura, reboco e cobertura, servindo como proteção contra a umidade (AMARO, 2017, p.47).



Figura 83: Cobertura feita com estrutura de ferro soldado e revestimento de Calçitice. Projeto para o Centro de Educação Infantil Santo Antônio, em Bauru, contou com a participação de Eliane Amaro.

Fonte: AMARO, 2017, p.85.

9. PARTIDO ARQUITETÔNICO E PROGRAMA DE NECESSIDADES

Como conclusão da etapa de pesquisa deste trabalho, são apresentados abaixo o partido arquitetônico e o programa de necessidades:

Partido arquitetônico

- Projeto formado por um edifício e praça integrados;
- Conexão entre o edifício e os pontos de interesse no entorno;
- Formas orgânicas;
- Uso de níveis;
- Aspecto lúdico e relaxante;
- Conexão com a natureza;
- Sustentabilidade;
- Espacialidade que permita intervenções por parte dos usuários;

Programa de necessidades

- Lanchonete de baixo custo;

- Refeitório;
- Copa com geladeiras, micro-ondas, pia e estantes;
- Jardim e praça;
- Espaço para estudo e reuniões;
- Espaço escuro para cinema e descanso silêncio;
- Mesas de sinuca, ping-pong, pebolim e mesas para outros jogos;
- Área de convivência;
- Área de contemplação;
- Mobiliário confortável para uso unitário e para uso em grupos;
- Áreas para instalação de redes;
- Área para os gatos do campus;

10. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Esta etapa representa o desenvolvimento do projeto final, que se deu através do levantamento fotográfico e medição da área, seguido pela produção de croquis até que se chegasse na forma final do edifício, que então foi criada simultaneamente através de plantas e maquete digital. Como resultado final desta produção, são apresentados em anexo a implantação, planta de arquitetura, planta de layout, planta de cobertura, planta de topografia, elevações e cortes do projeto.

10.1 Levantamento fotográfico e medição da área

Foi realizado *in loco* o levantamento fotográfico e a medição da área de implantação, que foram utilizados para a criação de uma planta base. Foram levantadas as medidas gerais das quadras, calçada, edifícios circundantes, desníveis e a posição e quantidade da vegetação.

10.2 Produção dos croquis iniciais

Já com as medidas do local, iniciou-se a produção de croquis para definição da forma geral do edifício. Tais croquis foram reformulados até que se chegasse à forma final desenvolvida.

A forma pretendida para o edifício deveria ser visualmente e espacialmente diferente dos edifícios existentes do campus, com a intenção de causar um desligamento do espaço universitário - contemplando a característica de mudança de ambiente, importante para o desenvolvimento do Ócio Criativo - além de ser interessante e instigar a investigação e ocupação. Portanto, o formato escolhido foi em domos, com alturas e diâmetros diferentes uns dos outros e conectados entre si. Além disso, a técnica construtiva selecionada, que foi apresentada anteriormente, é ideal para a construção em cúpulas e domos.

Na área externa, deveria haver conexão visual e física entre as duas quadras e aproveitamento da vasta vegetação existente. Toda a vegetação foi mantida, sendo apenas rearranjada na quadra das salas 50's, e inalterada no bosque. A única intervenção no bosque foi a implantação de redes de descanso e de mobiliário para área externa. Para conectar as quadras, a rua ficou no mesmo nível e com a mesma pavimentação da calçada, separados apenas por balizadores.

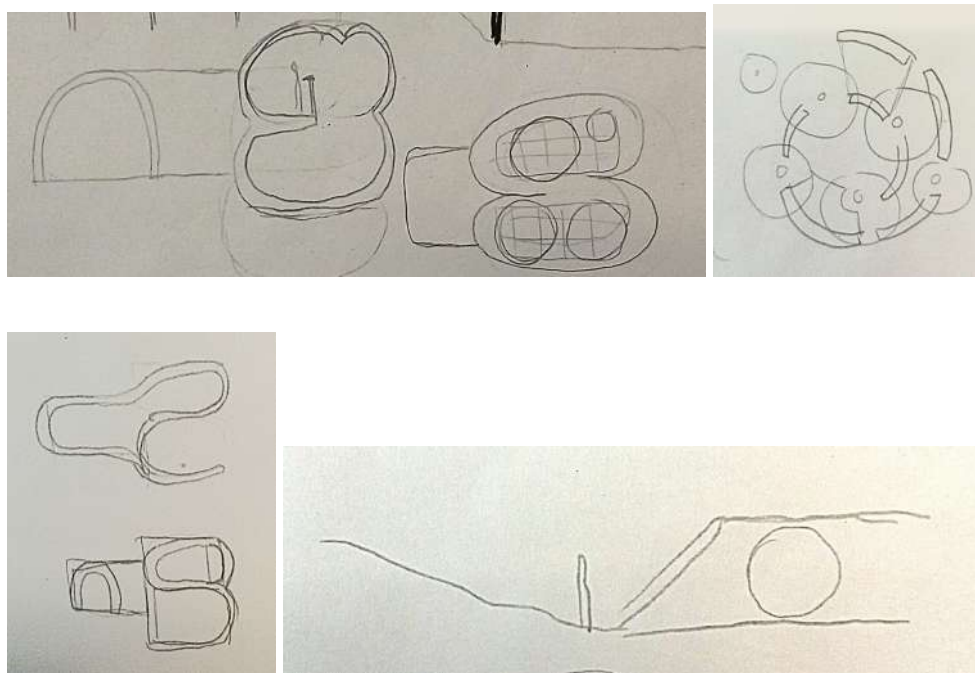


Figura 84 a 86: Croquis iniciais do projeto.

Quanto ao layout, tanto o mobiliário fixo quanto o móvel deveriam instigar a criatividade e a ocupação do espaço. Uma arquibancada desconstruída, nichos e “casulos”, mesas e sofás rebaixados no piso e um espelho d'água adentrando o edifício são alguns dos mobiliários fixos criados. Além desses, foram selecionados também alguns itens de designers e arquitetos renomados, que devem ser complementados por peças criadas pelos próprios discentes - algo que já ocorre na praça das 50's, em grande parte mobiliada pelos alunos. A função deste layout é, além de permitir o descanso e conforto, também inspirar os estudantes, principalmente das disciplinas das FAAC, como Arquitetura e Urbanismo e Design, através do contato com formas diversas.



Figura 87: Mobiliários inicialmente escolhidos para compor o projeto, com a intenção de serem complementados pelos discentes.

10.3 Projeto final

Com a forma definida, foi criado o layout, posicionadas as aberturas, definidos os níveis e acessos, e então foram formulados os desenhos finais.

O projeto apresenta uma área construída de aproximadamente 1110m² formada por 10 domos interligados entre si, que ocupam o espaço entre as salas 54 e 58 e o barranco logo atrás. Este edifício abriga um bloco de entrada pelo nível das salas 50s, que leva ao bloco de entrada da rua, que é também uma galeria para exposição de artes da comunidade universitária; um bloco com baixa luminosidade, que serve como sala de cinema e de descanso; um bloco com cubículos para reunião, arquibancada, um sofá rebaixado no chão e mobiliário de permanência; um bloco dedicado à jogos analógicos; um bloco de refeitório e

copa, que conta com diferentes configurações de mesas para refeições - mesas rebaixadas no piso, mesas baixas e mesas de altura padrão - e os blocos da lanchonete, que levam também à mesas externas no bosque na quadra das salas 50's. Todos os blocos são conectados e contam com diversos acessos.

Há também uma cúpula invertida acima dos domos, que serve como um mirante para a quadra do outro lado da rua, a qual recebe, entre a vegetação existente, redes e mobiliário para descanso. O piso implantado foi de paralelepípedo, e foi formada uma leve curva neste trecho da rua, com a intenção de diminuir a velocidade do tráfego e priorizar o pedestre. Os bancos e alguns detalhes na área externa foram revestidos com mosaicos. Os revestimentos, com exceção do mosaico, são neutros no lado externo, e por dentro são utilizadas cores como azul, verde e vermelho, causando uma quebra de expectativa entre exterior e interior.



Figuras 88 e 89: Entrada pelo nível das salas 50's.



Figura 90: Vista da rua ao lado das redes.



Figura 91: Vista das mesas externas.



Figura 92: Entrada pelo nível da rua, que também é uma área para exposição.



Figura 93: Sala escura para cinema e descanso.



Figura 94: Espaço de convivência.



Figuras 95 e 96: Refeitório com mesas afundadas no piso.



Figura 97: Copa.



Figura 98: Jardim formado no centro do bloco de copa e refeitório.



Figuras 99 e 100: Balcão e salão da lanchonete.



Figura 101: Esquema da área externa do projeto.

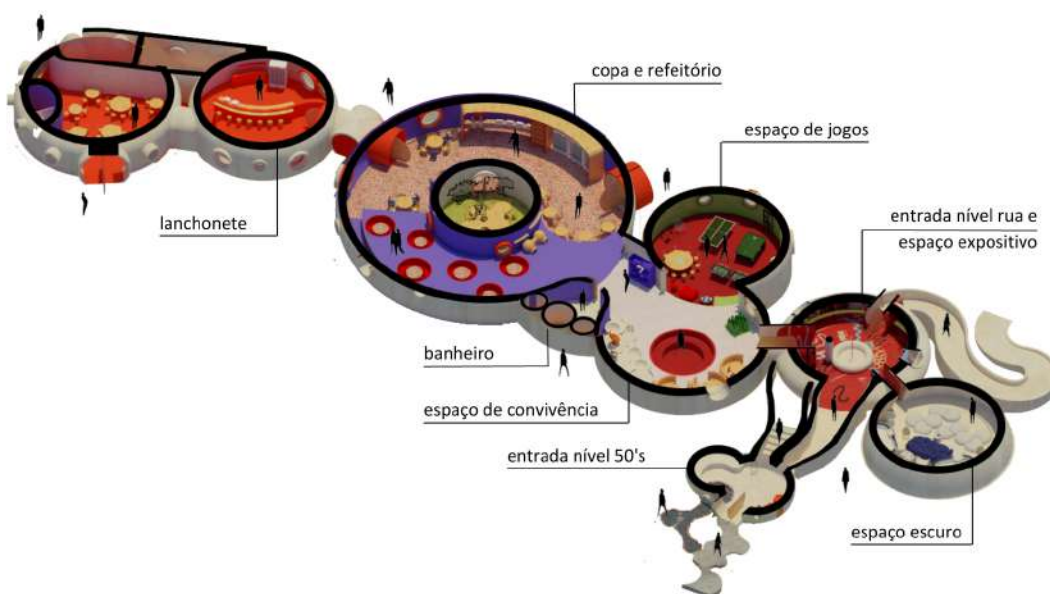


Figura 102: Esquema da área interna do projeto.

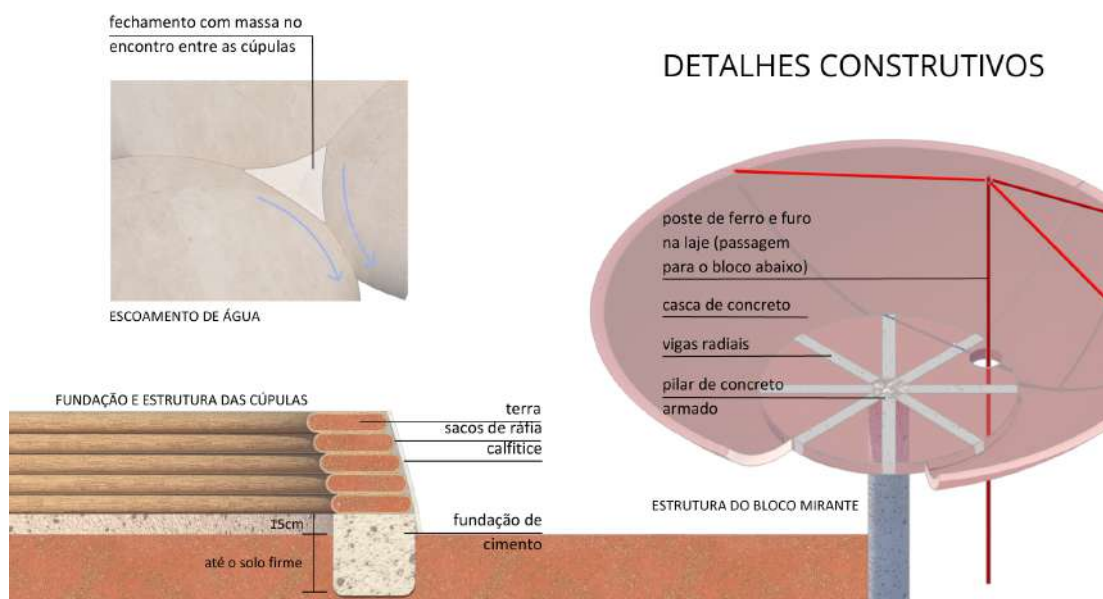


Figura 103: Detalhes construtivos.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve seu início em um momento representativo para sua necessidade - estava em evidência a falta de espaços de permanência para os discentes, e foram realizadas diversas discussões sobre a importância desses espaços e mais especificamente sobre a importância do espaço das salas 50s, cujas intervenções recentes e planejamento para intervenções futuras representam um risco para a função do local. Em vista destes acontecimentos, este trabalho buscou propor uma solução para a criação de um espaço de qualidade que considerasse as necessidades dos usuários, pensando-se, através do projeto, no conforto térmico, na ergonomia, na estética e na identificação com o espaço. Mesmo que este projeto não seja implantado, os levantamentos, pesquisas e reflexões aqui desenvolvidos podem contribuir para a criação de um espaço adequado para a comunidade universitária da UNESP Bauru, e para a reflexão geral sobre os espaços dedicados ao Ócio Criativo no ambiente universitário.

12. REFERÊNCIAS

Administração Geral. **Campus de Bauru**. UNESP, 2023. Disponível em: <<https://www.bauru.unesp.br>>. Acesso em: 03 de Março de 2023.

GRAVA, Marcelo. **Diretoria quer regulamentar uso de espaço estudantil da FAU**. Jornal do Campus, 2015. Disponível em: <<http://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2015/04/diretoria-quer-regulamentar-uso-de-espaço-estudantil-da-fau/>>. Acesso em: 03 de Março de 2023.

AMARO, E. K. P. **Vivências de Bioconstrução: Um caminho para a leitura da paisagem**. 2017. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2017. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/152686>>. acesso em: 23 de Abril de 2023.

CONTE, E., HABOWSKI, A. C. O Ócio Criativo e a educação para o Século XXI. **Artefactum**, v. 16, nº 1, p 1-12, 2018.

CONTE, E., HABOWSKI, A. C. **O Ócio Criativo e suas perspectivas na educação**. 2019. 17p. Artigo - Universidade La Salle, Brasil, 2020.

DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. 1ª edição. São Paulo: Sextante, 2004.

FRACALOSSI, Igor. **Clássicos da Arquitetura: SESC Pompéia / Lina Bo Bardi**. ArchDaily, 2013. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-153205/classicos-da-arquitetura-sesc-pompeia-slash-lina-bo-bardi>>. Acesso em: 13 de Abril de 2023.

Grêmio Estudantil da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da USP, 2021. [[@gfaud.usp](https://www.instagram.com/gfaud.usp)]. **[Esses são os nossos 73 anos de história contados brevemente]**. INSTAGRAM. Disponível em: <<https://www.instagram.com/gfaud.usp/>>. Acesso em: 22 de Maio de 2023.

NAJA, Ramzi. **Clássicos da Arquitetura: Parque Güell / Antoni Gaudí**. ArchDaily, 2016. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/784944/classicos-da-arquitetura-parque-guell-antoni-gaudi>>. Acesso em: 13 de Abril de 2023.

OLIVEIRA, A. S. **Relatório de Pesquisa: Os espaços de manifestações artísticas no contexto urbano das cidades contemporâneas**. Bauru, 2017.

PEREIRA, Matheus. **Centro Cultural Presença em Hormoz / ZAV Architects**. ArchDaily, 2020. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/884789/presenca-em-hormoz-zav-architects>>. Acesso em 15 de Abril de 2023.

Plano de Desenvolvimento Institucional, Comissão Permanente de Gestão do. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. **Plano de Desenvolvimento Institucional 2022-2026**. São Paulo, 2022.

PROMPT. Cecília. **Curso de Bioconstrução**. Brasil. Ministério do Meio Ambiente. Secretaria de Extrativismo e Desenvolvimento Rural Sustentável. Departamento de Desenvolvimento Rural Sustentável. Brasília: MMA, 2008.

Sem autor: **Unidade Pinheiros**. SESC, 2023. Disponível em: <https://portal.sescsp.org.br/pt/sobre-o-sesc/unidades/10_PINHEIROS>. Acesso em: 21 de Abril de 2023.

Sem autor: **Miguel Juliano**. Arquivo Arq. Disponível em: <<https://arquivo.arq.br/profissionais/miguel-juliano>>. Acesso em: 21 de Abril de 2023.

TV Unesp. **Geladeira no câmpus cria experiência de economia compartilhada**. UNESP, 2019. Disponível em: <<https://www2.unesp.br/portal#!/noticia/34645/geladeira-no-campus-cria-experiencia-de-economia-compartilhada-/>>. Acesso em: 05 de Junho de 2023.

WOGEL, L. S. **O tempo do ócio na formação escolar: A Pedagogia do Ócio.** *In: Encontro de Pesquisadores do Programa de Pós-Graduação: Currículo*, nº 11, 2013, São Paulo. Comunicação oral, texto completo. São Paulo: PUC-SP, 2013, p. 1-18.



2 PLANTA DE COBERTURA
ESCALA



3 PLANTA PAVIMENTO TÉRREO
ESCALA



1 IMPLANTAÇÃO NA QUADRA
ESCALA



TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO – ARQUITETURA E URBANISMO – UNESP BAURU
O ÓCIO CRIATIVO NO AMBIENTE UNIVERSITÁRIO: UMA
ABORDAGEM ARQUITETÔNICA
PROFESSOR ORIENTADOR: ALEXANDRE SUÁREZ DE OLIVEIRA

ALUNA:
LARA ARCOCHA DE CAMARGO

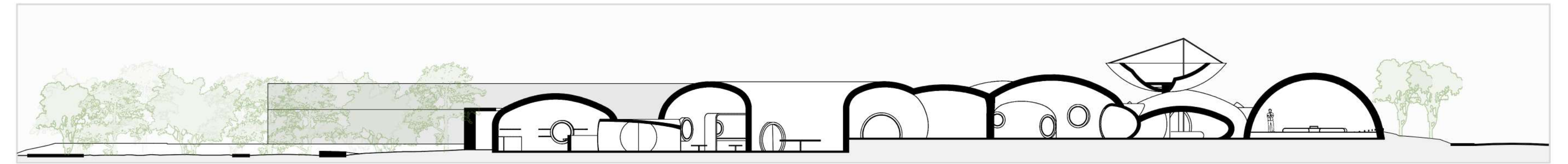
NR. DO DESENHO:	FOLHA:	DATA:	ESCALA:	REVISÃO:
1 A 3	1/2	24/11/23	GRÁFICA	—



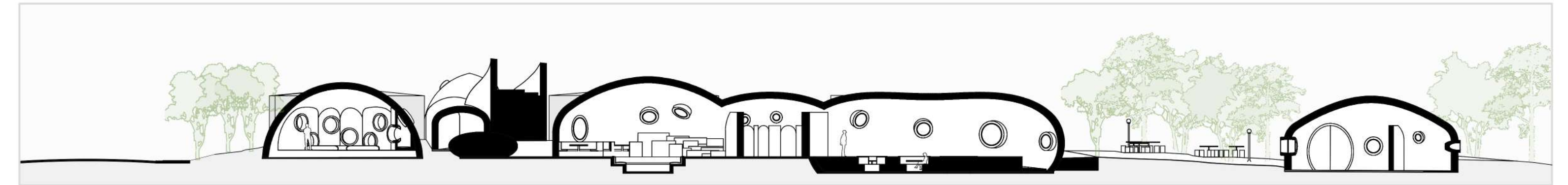
4 PLANTA TOPOGRÁFICA
ESCALA



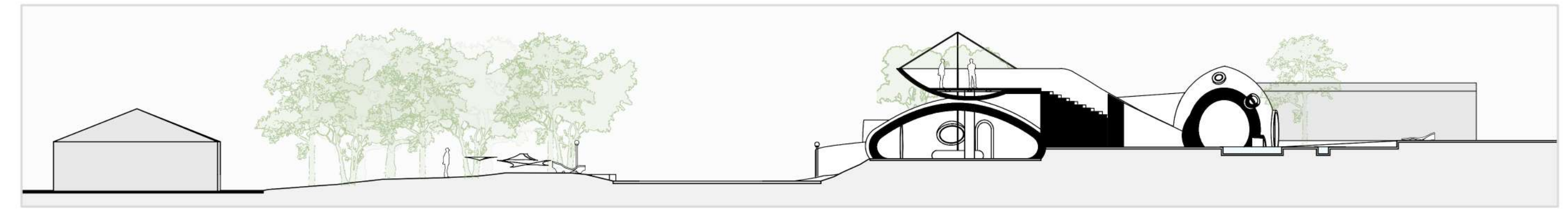
5 PLANTA LAYOUT - PAVIMENTO TÉRREO
ESCALA



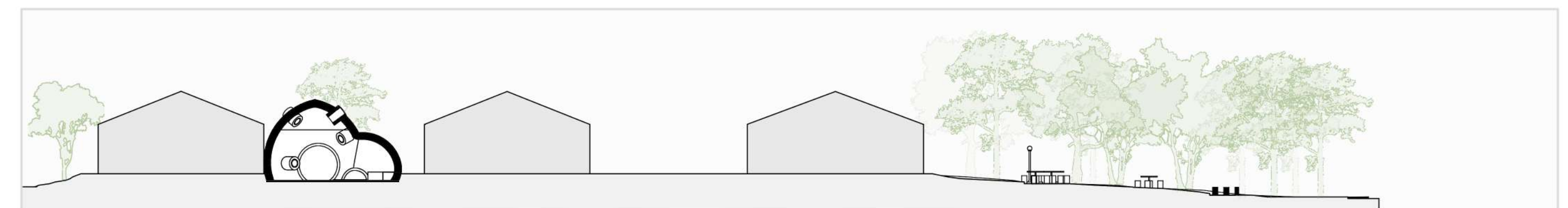
6 CORTE AA
ESCALA



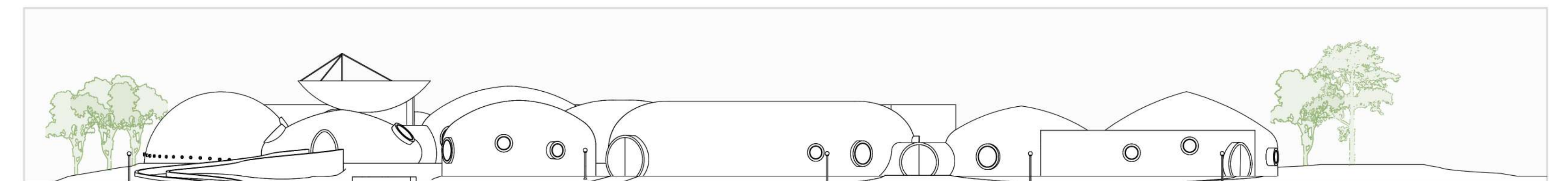
7 CORTE BB
ESCALA



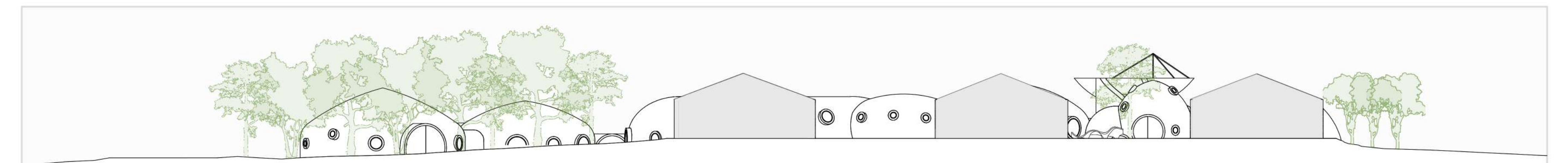
8 CORTE CC
ESCALA



9 CORTE DD
ESCALA



10 ELEVACÃO 1
ESCALA



11 ELEVACÃO 2
ESCALA