



Ministério da Educação
Universidade Federal do Paraná
Setor de Tecnologia
Curso de Arquitetura e Urbanismo



CENTRO CULTURAL DE *STREET ART*

ALEXANDRE DA CUNHA BOAL

CURITIBA - PR
2009

ALEXANDRE DA CUNHA BOAL

CENTRO CULTURAL DE *STREET ART*

Pesquisa para trabalho de graduação apresentada, como requisito à conclusão da disciplina TA 040 – orientação de pesquisa, do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Paraná.

Orientador:

Professora Andrea Berriel Mercadante Stinghen

CURITIBA - PR

2009

TERMO DE APROVAÇÃO

ORIENTADORA:

Professora Andrea Berriel Mercadante Stinghen

EXAMINADOR:

Professor.....

EXAMINADOR:

Professor....

Monografia defendida e apresentada em:

Curitiba, ____ de junho de 2009

Dedicatória

Dedico este trabalho à minha família e amigos.

Agradecimentos

Agradeço aos meus professores,
à Universidade Federal do Paraná e a minha
professora-orientadora Andréa Berriel.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
1.1	DELIMITAÇÃO DO TEMA	3
1.2	OBJETIVOS	3
1.2.1	Objetivo Geral	3
1.2.2	Objetivos Específicos	3
1.3	JUSTIFICATIVAS	4
1.4	METODOLOGIA DE PESQUISA	4
2	CONCEITUAÇÃO GERAL DE ARTE, ARTE CONTEMPORÂNEA E <i>STREET ART</i>	5
2.1	HISTÓRIA DA ARTE	5
2.2	ARTE CONTEMPORÂNEA	5
2.3	<i>STREET ART</i>	10
3	CONCEITUAÇÃO GERAL DE MUSEU, GALERIA DE ARTE E CENTRO CULTURAL	19
4	ESTUDO DE CASOS	23
4.1	BASKET BAR	23
4.2	TYRE SHOP	32
4.3	GALERIA DE ARTE CHOQUE CULTURAL	37
4.3	GALERIA DE ARTE ESTREITA	41
5	DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO	45
5.1	CARACTERIZAÇÃO LOCACIONAL	45
5.2	PROGRAMA DE NECESSIDADES	50
5.4	PARTIDO ARQUITETÔNICO	51
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
7	REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS	54
	ANEXOS / APÊNDICES	55

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	LEGENDA	PÁG.
FIGURA 01 - INTERVENÇÃO ARTÍSTICA EM FAVELA DO RIO DE JANEIRO		02
FIGURA 02 - EXPOSIÇÃO DE <i>STREET ART</i> NA <i>TATE MODERN</i>		09
FIGURA 03 - ATELIER DE MARCEL DUCHAMP		11
FIGURA 04 - AFRESCO "O HOMEM NA ENCRUZILHADA" - DIEGO RIVERA		13
FIGURA 05 - OBRA DE JEAN MICHEL BASQUIAT		15
FIGURA 06 - MONA LISA DE JEAN MICHEL BASQUIAT		16
FIGURA 07 - FACHADA DA <i>DEITCH PROJECTS SOHO</i> - OS GÊMEOS		17
FIGURA 08 - TREM LEGALMENTE GRAFITADO PELOS ARTISTAS - OS GÊMEOS		18
FIGURA 09 - VISTA DA RUA		25
FIGURA 10 - IMAGEM DA QUADRA DE BASQUETE		25
FIGURA 11 -ELEVAÇÃO LATERAL		26
FIGURA 12 - PISTA DE SKATE E ARQUIBANCADA		26
FIGURA 13 - ESPAÇO SENDO UTILIZADO PELOS USUÁRIOS		27
FIGURA 14 - DETALHE DO CENTRO DA QUADRA FEITO EM VIDRO		27
FIGURA 15 - IMPLANTAÇÃO		28
FIGURA 16 - PLANTA PAVIMENTO TÉRREO		28
FIGURA 17 - ELEVAÇÃO SUL		29
FIGURA 18 - ELEVAÇÃO OESTE		30
FIGURA 19 - CORTE		31
FIGURA 20 - DETALHE MAQUETE ELETRÔNICA		31
FIGURA 21 - FOTO NOTURNA		34
FIGURA 22 - FOTO DIURNA		34
FIGURA 23 - VISTA DA RUA		35
FIGURA 24 - VISTA DA ESTAÇÃO DE TREM		35

FIGURA 25 - LOJA DE PNEUS	36
FIGURA 26 - PLANTA PAVIMENTO TÉRREO	36
FIGURA 27 - FACHADA DA GALERIA CHOQUE CULTURAL	37
FIGURA 28 - RECEPÇÃO DA GALERIA CHOQUE CULTURAL	38
FIGURA 29 - EXPOSIÇÃO NA GALERIA CHOQUE CULTURAL	39
FIGURA 30 - FACHADA DA GALERIA CHOQUE CULTURAL	40
FIGURA 31 - EXPOSIÇÃO NA GALERIA CHOQUE CULTURAL	41
FIGURA 32 - EXPOSIÇÃO NA GALERIA ESTREITA	42
FIGURA 33 - EXPOSIÇÃO NA GALERIA ESTREITA	42
FIGURA 34 - EXPOSIÇÃO NA GALERIA ESTREITA	43
FIGURA 35 - EXPOSIÇÃO NA GALERIA ESTREITA	43
FIGURA 36 - PLANTAS DA GALERIA ESTREITA	44
FIGURA 37 - TERRENO ESCOLHIDO	46
FIGURA 38 - ACESSO AO TERRENO	47
FIGURA 39 - RUA ABÍLIO PEIXOTO	47
FIGURA 40 - RUA DOS FUNCIONÁRIOS	48
FIGURA 41 - AGÊNCIA HSBC	48
FIGURA 42 - FOTO DO TERRENO	49
FIGURA 43 - FOTO DO TERRENO	49
FIGURA 44 - FOTO DO TERRENO	49
FIGURA 45 - FOTO DO TERRENO	49
FIGURA 46 - FOTO DO TERRENO	49
FIGURA 47 - FOTO DO TERRENO	49

“Nada melhor que tudo isso – ser negro, grafiteiro, do submundo – para que um artista se expresse contra o *establishment*”.

Jean Michel Basquiat

RESUMO

O presente trabalho apresenta o estudo teórico e técnico que servirá como base e subsidiará o projeto de um centro cultural com uma galeria de *Street Art* na cidade de Curitiba. A pesquisa se dá em duas etapas, inicia com a conceituação de arte, arte contemporânea e *Street Art* e segue com a conceituação de museu e galeria, abordando sua evolução ao longo do tempo. O trabalho consiste em sintetizar os dados que se referem a uma Galeria de Arte, conceituando a *Street Art* e ressaltando os espaços voltados à arte através de estudos de caso de edificações com usos similares ao proposto, além de apresentar exemplos de intervenções urbanas compatíveis com esse tipo de arte. Nesta pesquisa, analisa-se a realidade curitibana em termos de espaços de expressão cultural, e detecta-se a inexistência de espaços culturais destinados à *Street Art*. Partindo disso, propõe-se a implantação de um centro cultural ao qual estará anexa uma galeria e demais espaços destinados à expressão de *Street Art*. O objetivo geral da proposta é oferecer um espaço físico adequado à ocorrência de atividades culturais, capaz de promover o desenvolvimento da comunidade e a integração social.

Palavras Chaves: Arquitetura, *Street art*, Arte de rua, Galeria de arte

1 INTRODUÇÃO

A harmonia entre o homem e suas diversas manifestações artísticas existe desde sua própria existência. Sua arte, dança, costumes, culinária, música e demais formas de expressão definem tanto sua identidade quanto seu espaço no tempo e na história. O homem procura, desde os primórdios estabelecer relações culturais compartilhando sua produção com os demais. Tais relações geram opiniões diversas e principalmente visões individuais do mundo. Percepções são adquiridas e valores são exaltados. A cada momento histórico a arte exige diferentes partidos e o homem procura suprir tais espaços. A Arquitetura também segue transformações e evoluções. Espaços como a antiga *ágora* grega, o *fórum* romano, as feiras medievais e os museus modernos.

Tendo em vista o cenário arquitetônico e cultural atual, as intenções deste Trabalho Final de Graduação em Arquitetura e Urbanismo nasceram do interesse pela união entre a arquitetura, seus volumes e espaços com a urbe. O trabalho utilizará como chave para isto a *Street Art* visando dar importância às suas peculiaridades, problemas e características. Pretende-se estudar as condicionantes de espaços voltados à difusão da *Street Art*, produção e suas formas de manifestação. O presente trabalho propunha, à priori, a construção de um museu de Street Art, que garantiria maior credibilidade a esse tipo de arte, porém faria isso de forma muito formal. Depois se pensou na construção de uma galeria de Street Art, mas a idéia caiu por terra por ter fins extrinsecamente comerciais. Por fim, chegou-se a idéia da implantação de um centro cultural de Street Art em Curitiba ao qual estaria anexa uma galeria, resolvendo possíveis problemas e necessidades especiais e, principalmente, gerando um local para o desenvolvimento, valorização e contemplação desta arte.

A dedicação e interesse ao tema giram em torno da afinidade e apreço do autor com o assunto em questão, assim como a ausência de espaços como este na cidade. Curitiba conta com um considerável número de *Street Artists* e sua peculiar malha urbana favorece a proliferação desta visto que a cidade conta com regiões ditas *underground* como o Largo da Ordem, Praça do Gaúcho e um interessante Centro Histórico.

A pesquisa encontra-se dividida em partes distintas. Inicia-se o projeto ao investigar os conceitos de arte, arte contemporânea e *Street Art*. Em seguida, conceitua museu e galeria de arte abordando sua evolução desde o colecionismo burguês até os edifícios contemporâneos.

A análise de obras correlatas é feita buscando escolher exemplos nacionais e internacionais onde se verifica expressão artística ou ainda a fusão de atividades distintas em um mesmo ambiente.

Em seguida, faz-se a interpretação da realidade na cidade de Curitiba, identificando seu contexto cultural e físico. Para isto são apresentadas algumas diretrizes de projeto tais como a descrição do terreno, o programa básico de necessidades e seu pré-dimensionamento. O partido arquitetônico da obra prevê unir o público e o privado, a rua e o edifício. A criação de espaços livres destinados aos usuários, artistas e possíveis painéis pivotantes farão o link entre essas duas realidades. Tais painéis serviriam, num primeiro momento, de “tela” durante a execução das obras e, após finalizados e rotacionados, apresentariam a nova arte à *street*.



Figura 01 – Intervenção artística em favela do Rio de Janeiro, RJ. Artista plástico francês JR.
(FONTE: SITE “O ESQUEMA”, 2008)

1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

O projeto Final de Graduação, que será desenvolvido a partir desta pesquisa trata-se de um Centro Cultural destinado a *Street Art*, a ser implantado dentro do perímetro urbano da cidade. Este espaço arquitetônico contará com uma galeria de arte; atelier e espaços multifuncionais - visando o desenvolvimento dos diversos tipos existentes de *Street Art*, tais como o *graffiti*, adesivos (*stickers*), dança (*break*), o *skate* (visto que o terreno proposto já possui uma pista de *skate*), entre outras. O centro cultural contará ainda com espaços abertos, galerias subterrâneas e murais, com o intuito de tornar o edifício mais “acolhedor” ao público alvo.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Estruturar e fundamentar o conceito de *Street Art*, obtendo assim base teórica e prática para criar um espaço dedicado à execução, contemplação, exposição e valorização deste tipo de arte na cidade de Curitiba.

1.2.2 Objetivos Específicos

Como objetivos específicos pretende-se:

- a) Pesquisar, apreender e sintetizar o conceito geral de arte e seu desdobramento em *Street Art* no mundo, no Brasil e em Curitiba.
- b) Descrever a evolução e tipologia de museus e galerias de arte.
- c) Adquirir embasamento teórico e prático para realizar o projeto proposto definindo diretrizes para projetar um espaço que contemple, de forma completa, as necessidades gerais do programa.

1.3 JUSTIFICATIVAS

A criação de um espaço legalmente autorizado para a contemplação da *Street Art* faz-se necessária tendo em vista que a arte de rua, expressa neste local, é comumente criticada e marginalizada. Um espaço aberto ao público faria a conexão entre a arte de rua e a legalidade. A *Street Art* é mundialmente admirada, entretanto, em algumas situações, pode ser mal interpretada por exigir do artista uma exposição em locais públicos. Muitas vezes o *graffiti* é interpretado como vandalismo e os artistas como marginais. Por mais que essa situação venha mudando nos últimos anos, ainda está longe do ideal.

Coexiste com a questão da legalidade o problema físico, já que Curitiba não conta com um espaço destinado exclusivamente à criação e ao desenvolvimento da *Street Art*.

1.4 METODOLOGIA DE PESQUISA

- a) Coleta de dados e informações através de fontes na internet, livros, revistas, trabalhos de graduação anteriores;
- b) Seleção e análise de obras semelhantes;
- c) Visitas a galerias e entrevistas com artistas e curadores da *Street Art*;
- d) Leitura e análise dos dados e informações coletados e de entrevistas realizadas;
- e) Seleção dos elementos mais importantes e relevantes;
- f) Transcrição e registro destes elementos em forma de monografia.
- g) Determinar premissas do tema, estabelecendo diretrizes de ocupação e definição do programa de acordo com as necessidades locais;
- h) Pesquisar e analisar os dados referentes à área de abrangência do projeto, identificando suas características físicas, sociais e urbanas, a fim de que seja escolhida a localização adequada para a Galeria de *Street Art*.

2 CONCEITUAÇÃO GERAL DE ARTE, ARTE CONTEMPORÂNEA E *STREET ART*

2.1 HISTÓRIA DA ARTE

De acordo com RIBEIRO (1999), “A História da Arte é uma disciplina que estuda a dinâmica criativa das sociedades através da análise dos objetos artísticos produzidos e legados por diferentes povos ao longo dos tempos. Conhecer o gênio criador de um povo exige estudo e sensibilidade. O olhar crítico, sendo assim o encontro da percepção e do conhecimento, constitui-se numa atitude de fecunda criatividade. Uma coisa é olhar a obra de arte e achá-la apenas *bonita* ou *feia*; outra é analisá-la criticamente. Seu gosto transforma-se quando Você enriquece o conhecimento sobre as coisas que olha. A palavra *saber* possui, em sua ascendência etimológica, uma revelação: vem do latim *sapere*, que significa, *ter gosto*. Ainda hoje em Portugal, aliás, a expressão *saber bem* ou *saber mal*, no sentido de ser *gostoso* ou *ruim*, tem uso corrente. Conhecer a arte é aprender a olhá-la criticamente; é experimentar a transformação do olhar. Essa transformação não ocorre apenas na lida com objetos artísticos, mas em todas as áreas do saber humano, pois a crítica é matéria-prima da criatividade.”

2.2 ARTE CONTEMPORÂNEA

Encontrar uma definição para enquadrar a obra contemporânea, a *Street Art* ou Arte de Rua, por exemplo, é tão complexo quanto saber valorizar um trabalho de qualidade.

De acordo com ARGAN (1984), “Para enquadrar o conhecimento da arte num sistema unitário da cultura é preciso, certamente, recorrer a procedimentos que não se limitem, como os dois agora indicados, a reproduzir ou repetir os procedimentos com os quais se faz a arte. O método empírico pode ser promovido a ciência, o método teórico a filosofia, mas o procedimento que permite

enquadrar os fenômenos artísticos no contexto da civilização é a história da arte. Faz-se história da arte não apenas porque se pensa que se tenha de conservar e transmitir a memória dos fatos artísticos, mas porque se julga que o único modo de objetivá-los e explicá-los seja o de “historicizá-los”. A história da arte, portanto, é uma história especial uma vez que se ocupa de uma determinada série de fatos, mas não é uma história diferente das outras.”

A palavra latina “ars” está enraizada no verbo articular, denotando a ação de fazer junções entre as partes de um todo. Arte, portanto, implica em construir, conhecer e exprimir. Faz com que o ser humano se aprofunde na vida da humanidade: seus costumes, crenças, momentos de glória, inquietação, decadência moral ou econômica. Apesar do conceito de arte ser bastante amplo, pode-se tomar algumas considerações como verdadeiras. Aristóteles definiu arte como a imitação (*mimesis*) da realidade através de uma purificação de emoções. (COSTA, 1997)

Segundo NASCIMENTO (2004), a obra de arte é uma manifestação com história própria, foi concebida em um momento único, que não pode ser reproduzido nem mesmo pelo próprio artista que a criou. É este o seu valor, a sua riqueza e seu diferencial em relação a um simples objeto de decoração – produto industrializado, de massa, caracterizado pela reprodução. A obra de arte é um objeto intencional, resultado de um processo de reflexões e um reflexo da percepção, do mundo do artista na sociedade e vice-versa. Este fenômeno, chamado espelho, não é gratuito, mas um provocador reflexivo onde cada visão é também uma nova versão de imagens e conteúdos.



FIGURA 02 - Exposição de Street Art da Tate Modern, em Londres
(FONTE: URBe Fotos, 2008)

Para SPINER (2005), a arte é uma criação humana com valores estéticos (beleza, equilíbrio, harmonia, revolta) que sintetizam as suas emoções, sua história, seus sentimentos e a sua cultura. É um conjunto de procedimentos utilizados para realizar obras, e no qual aplicamos nossos conhecimentos. Apresenta-se sob variadas formas como: a plástica, a música, a escultura, o cinema, o teatro, a dança, a arquitetura etc. Pode ser vista ou percebida pelo homem de três maneiras: visualizadas, ouvidas ou mistas (audiovisuais). Atualmente alguns tipos de arte permitem que o apreciador participe da obra. O artista precisa da arte e da técnica para se comunicar.

Conforme ZAGONEL (2006), a arte contemporânea não segue padrões e por isso torna-se uma tarefa árdua distinguir o que pertence legitimamente a ela. De forma geral, consiste na produção Pós-Moderna, denominação utilizada por alguns autores, porém contraditória, pois ela coexiste com o Modernismo. Embora não exista uma regra, as obras buscam evidenciar a contextualização da sociedade, da política, dos fatos atuais no panorama do artista de forma questionadora, aspecto reforçado pela iniciação do movimento no período pós-

Segunda Guerra Mundial, época de transformações no pensamento a respeito da visão do mundo.

Em 1912, criado por Marcel Duchamp, é criado o termo Ready-made dando início à arte contemporânea. Eram um ou mais artigos de uso cotidiano, produzidos em massa, selecionados sem critérios estéticos e expostos como obras de arte em espaços especializados (museus e galerias). Seu primeiro ready-made, de 1912, é uma roda de bicicleta montada sobre um banquinho (*Roda de Bicicleta*- FIGURA 03). Duchamp chama esses ready-mades compostos de mais de um objeto de ready-mades retificados. Posteriormente, expõe um escorredor de garrafas e, em seguida, um urinol invertido, assinado por R. Mutt, a que dá o título de *Fonte*, 1917. Outro de seus célebres ready-mades retificados é aquele em que toma uma reprodução da *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci (1452 - 1519), e acrescenta à imagem um bigode, um cavanhaque e letras que permitem, quando lidas em francês, a formação de uma frase obscena *L.H.O.O.Q.* 1919. Os ready-mades de Duchamp constituem manifestação cabal de certo espírito que caracteriza o dadaísmo. Ao transformar qualquer objeto em obra de arte, o artista realiza uma crítica radical ao sistema da arte. Assim, objetos utilitários sem nenhum valor estético em si são retirados de seus contextos originais e elevados à condição de obra de arte simplesmente ao ganhar uma assinatura e um espaço em exposições.



FIGURA 03 – Atelier de Marcel Duchamp com a obra de arte Roda de Bicicleta.

(FONTE: Ser Urbano, 2006)

Segundo ARGAN (1984), o dadaísmo apresenta-se como uma "vanguarda negativa" por "demonstrar a impossibilidade de qualquer relação entre arte e sociedade". A contestação de um conceito de arte leva à defesa, pelo grupo, de que a "verdadeira" arte é a anti-arte. Com isso, o movimento dadá nega as definições disponíveis de arte e o próprio sistema de validação dos objetos artísticos. Trata-se de produzir, não "obras de arte", mas intervenções, deliberadamente absurdas e inesperadas. As ações perturbadoras do dadaísmo se revelam na recusa às técnicas propriamente "artísticas" e na utilização de materiais e procedimentos da produção industrial, que são despidos de seus usos e objetivos habituais. O ready-made criado por Duchamp sintetiza esse conjunto de princípios e o espírito crítico que alimenta o dadaísmo: um objeto qualquer pode ser alçado à condição de obra de arte. Ao colocar, por exemplo, uma assinatura no mictório, Duchamp afirma que os objetos não possuem um valor em si, mas que o adquirem em função do juízo de um sujeito e da validação conferida a eles pela definição de uma "autoria".

De qualquer forma, o movimento defende uma ruptura na História da Arte tradicional, pois além de contestar a comercialização e o uso de técnicas e materiais convencionais, parte para um processo de experimentação que traz à tona o uso da integração de linguagens artísticas e tecnologias a favor da arte. Os frutos deste sistema são novas tipologias de apresentação, como as performances e instalações.

Para DOMINGUES (2003), o conjunto de reflexões deixa evidente que a arte contemporânea há cerca de trinta anos abraçou uma série de práticas artísticas assentadas na revolução da eletrônica e nas tecnologias numéricas e que, nestes últimos anos do século, artistas espalhados pelo mundo adquirem uma consciência cada vez mais forte de seu papel como agentes de transformação na sociedade. Não interessa mais produzir voltados para um mercado oficial. Os artistas ligados a centros avançados de pesquisa ou isoladamente assumem a ruptura com a arte do passado num cenário dominado pela arte da participação, da interação, da comunicação planetária, colocando-se em novos circuitos não mais limitados à arte como objeto ou valor de culto, mas enfatizando, sobretudo, seu poder de comunicação. Fala-se no fim da arte da representação em favor de uma arte interativa que é basicamente comportamental e que não pode se encerrar em objetos acabados como numa escultura, pintura, fotografia ou outro

suporte material, nem mesmo no cinema ou no vídeo em seus formatos habituais que impedem o diálogo transformador.

Dentre as tipologias de apresentação artística contemporânea mais comuns estão a pintura, a escultura, a gravura, o desenho, a poesia, a fotografia, o *grafitti*, a instalação, a performance, etc.

2.3 STREET ART

Segundo RUSSELL (2004), a idéia de expor a arte não mais entre quatro paredes e torná-la acessível a todos surgiu com Diego Rivera, José Clemente Orozco e David Alfaro Siqueiros durante o movimento que ficou conhecido como Muralismo Mexicano em 1921. Rivera pintou grandes murais na capital, para a Escola Nacional Preparatória e para o Ministério da Educação. Uma de suas obras mais comentadas, “A terra fecunda”, pertence a essa fase e foi criada para a Escola Nacional de Agricultura, em Chapingo.

Em 1929, Rivera casou-se com a mexicana Frida Kahlo, que anos antes sofrera um grave acidente tendo passado a longa convalescença dedicada à pintura, como autodidata. Rivera foi um dos grandes incentivadores da obra de sua esposa, classificada muitas vezes como surrealista, embora a pintora não reconhecesse tal tendência. Além do marido, o poeta surrealista André Breton e o artista plástico Marcel Duchamp também incentivaram a artista e contribuíram para organizar mostras de seus auto-retratos de colorido intenso nos Estados Unidos e na Europa.

De acordo com COLAR (2006), na década de 1930, Rivera – já muito famoso recebeu encomendas de murais para o Detroit Institute of Arts e para o Rockefeller Center de Nova York. Este segundo afresco, “Homem na encruzilhada” (FIGURA 04), recebeu violentas críticas pela semelhança dos traços de uma das figuras, a saber a de um líder operário, com o líder comunista Lenin. O mural por retirado e posteriormente remontado pelo pintor no Palácio de Belas-Artes, na Cidade do México.



FIGURA 04 – Afresco “O homem na Encruzilhada”- Diego Rivera.

(FONTE: JOÃO DO RIO – JORNAL INTERNÉTICO, 2003)

Considerado radical nos Estados Unidos e pouco realista por seus correligionários do Partido Comunista Mexicano, Rivera passou tempos duros entre as décadas de 1930 e 1940. Dedicou-se nesse período à pintura de paisagens e retratos e desenvolveu em suas últimas obras um estilo indigenista de grande apelo popular. Diego Rivera morreu em 25 de novembro de 1957, na Cidade do México, e deixou inacabado seu mais ambicioso e gigantesco projeto, um mural épico sobre a história mexicana para o palácio Nacional.

RUSSELL (2004) relata também que na década de 20 o México passava por um momento de redefinição da função de sua arte - saindo da condição de mera decoradora e culminando em um intenso, importante e belo processo de expressão de sua identidade cultural tendo como maior expoente o muralismo.

Logo após a eleição presidencial vencida pelo político reformista e entusiasta das artes, Álvaro Obregón, iniciaram-se os trabalhos que passaram a ser conhecidos como muralismo. A eleição de Obregón propiciou uma espécie de conciliação das classes e grupos que formavam a sociedade mexicana pós-revolucionária. Dessa, digamos, “afinidade” com o novo chefe de Estado, resultaram em uma série de trabalhos de Rivera para o Ministério da Educação do México, além de pintar grandiosos murais na capital e para a Escola Nacional Preparatória. Pode-se dizer que o muralismo como um movimento coletivo se inicia em 1922 quando se

encomenda por meio de um contrato uma série de murais para o pátio da Escola. Como já conhecia o futuro responsável por um Projeto de Lei para a criação de uma secretaria da Educação Pública – José Vasconcelos – a aliança governo-arte naturalmente acontecia.

Já no final dos anos 50, vieram os manifestos, acontecimentos chamados Happenings, realizados pelo americano Allan Kaprow para designar uma forma de arte que combina artes visuais e um teatro *sui generis* - sem texto nem representação. Os espetáculos, distintos materiais e elementos são orquestrados de forma a aproximar o espectador, fazendo-o participar da cena proposta pelo artista (nesse sentido, o *happening* se distingue da *performance*, onde não há participação do público). Os eventos possuem estrutura flexível, sem começo, meio e fim. As improvisações conduzem a cena - ritmada pelas idéias de acaso e espontaneidade - que têm lugar em contextos variados: ruas, antigos lofts, lojas vazias etc. Os *happenings* são eventos em tempo real, como o teatro e a ópera, mas recusam as convenções artísticas. Não há enredo, apenas palavras sem sentido literal, assim como não há separação entre a audiência e o espetáculo. Do mesmo modo, os 'atores' não são profissionais, mas pessoas comuns. Os *happenings* são gerados na ação e, como tal, não podem ser reproduzidos. O seu modelo primeiro são as rotinas comuns e, com isso, eles borram deliberadamente as fronteiras entre arte e vida. Nos termos de Kaprow: 'temas, materiais, ações, e associações que eles evocam, devem ser retirados de qualquer lugar menos das artes, seus derivados e meios'. Uma 'nova arte concreta', propõe o artista, no lugar da antiga arte concreta abstrata, enraizada na experiência, na prática e na vida ordinária, matérias-primas do fazer artístico. Os *happenings*, de acordo com Allan Kaprow, são um desdobramento das *assemblages* e da arte ambiental, mas ultrapassa-as pela introdução do movimento e por seu caráter de síntese, espécie de arte total em que se encontram reunidas diferentes modalidades artísticas - pintura, dança, teatro etc. A filosofia de John Dewey, sobretudo suas reflexões sobre arte e experiência, o zen budismo, a música experimental de John Cage, assim como a *action painting* de Jackson Pollock (1912-1956) são matrizes fundamentais para a concepção de *happening*.

Neste cenário surge um artista negro, grafiteiro e do “submundo” como se auto-define, Jean Michel Basquiat (FIGURA 05). O pintor afro-americano fora o

primeiro filho de Gerard Jean-Baptiste Basquiat - ex-ministro do interior do Haiti que se tornou proprietário de grande escritório de contabilidade ao imigrar para os Estados Unidos, e de Mathilde Andrada, de origem portorriquenha. Basquiat foi um dos maiores ícones da Street Art mundial. O menino Jean-Michel, como toda criança, aos três anos já desenhava caricaturas e reproduzia personagens dos desenhos animados da televisão. Mas seu gosto pela arte se tornou coisa séria e um dos seus programas favoritos era, já aos seis anos, freqüentar o MOMA, Museu de Arte Moderna, de onde tinha carteira de sócio-mirim.

Com o divórcio dos pais, muda com o pai e as irmãs para Porto Rico e lá vivem de 1974 a 1976. Basquiat toma contato com suas origens latinas. Aos 17 anos está de volta a Nova York e não consegue se adaptar às escolas convencionais. Passa a freqüentar a Edward R. Murrow High School mas a abandona praticamente no final do curso, sai de casa, vai morar com amigos, e passa a pintar camisetas que ele mesmo vende nas ruas.

Junto ao artista gráfico Al Diaz, Basquiat cria a SAMO (*same old shit*), marca e assinatura que usava para espalhar as suas obras pelas paredes da cidade. Passa a viver nas ruas e a grafitar paredes, portas de casas e metrô de Nova York. Aos poucos torna-se uma celebridade, começa a aparecer num programa da TV a cabo e é convidado a participar do filme *Downtown 81*, investindo o dinheiro que ganhou em materiais de pintura. O filme relata um dia na vida do jovem artista à procura da sobrevivência e mistura hip hop, new wave e graffiti, manifestações artísticas típicas do início da década de 80.

Com a fama adquirida passa a ter dinheiro, torna-se artista internacional de vanguarda e amigo de pessoas influentes, conhecendo e convivendo com Andy Warhol, com quem compartilhou forte amizade. Warhol proporcionou a ele lugar para morar, materiais para trabalhar, além de ajudar a divulgar o seu trabalho e patrocinar algumas excentricidades, típicas de endinheirados. Nessa época Basquiat abandonou a arte de rua e o graffiti e decreta nas paredes: "SAMO morreu".

Começa a pintar telas que passam a ser adquiridas e comercializadas por marchands de Zurique, Nova York, Tóquio e Los Angeles, ávidos por novidades. De

artista que vivia precariamente passa a ser um artista consumido e recebido nos salões mais chiques e exclusivos de Nova York.



FIGURA 05 – obra de Jean Michel Basquiat.

(FONTE: BROOKLYN MUSEUM, 2008)

A arte de Basquiat, chamada de "primitivismo intelectualizado", uma tendência neo-expressionista, retrata personagens esqueléticos, rostos apavorados, rostos mascarados, carros, edifícios, policiais, ícones negros da música e do boxe, cenas da vida urbana, além de colagens, junto a pinceladas nervosas, rabiscos, escritas indecifráveis, sempre em cores fortes e em telas grandes. Quase sempre o elemento negro está retratado, em meio ao caos. Há também uma dessacralização de ícones da história da arte, como a sua *Mona Lisa* (acrílico e óleo sobre tela – FIGURA 06) que é uma figura monstruosa riscada no suporte.

O período mais criativo da curta vida e da carreira meteórica de Basquiat situa-se entre 1982-1985, e coincide com a amizade com Warhol, época em que faz colagens e quadros com mensagens escritas, que lembram o graffiti do início e que remetem às suas raízes africanas. É também o período em que começa a participar

de

grandes

exposições.



FIGURA 06 – obra Mona Lisa de Jean Michel Basquiat.

(FONTE: THE FINE ART COMPANY, 2007)

Em 1982, com a mostra *Anatomy*, foi o mais jovem artista da famosa exposição *Dokumenta*, de Kessel. E, em 1983, o mais jovem artista da Bienal do Whitney Museum, de Nova York. Daí em diante, participa de centenas de exposições e passa a ter trabalhos espalhados por vários dos museus mais importantes do mundo, como: Osaka City Museum of Modern Art, Japão; Chicago Art Institute, Illinois, Estados Unidos; Everson Museum of Art, Syracuse, Nova York, Estados Unidos; Solomon R. Guggenheim Museum, Nova York, Estados Unidos; Kestner-Gesellschaft, Hannover, Alemanha; Museum Boymans-van Beuningen, Roterdã, Holanda; Museum of Contemporary Art, Chicago, Estados Unidos; Museum of Contemporary Art, Los Angeles, Estados Unidos; Museum of Modern Art, Nova York, Estados Unidos; Museum of Fine Arts, Montreal, Canadá; Whitney Museum of American Art, Nova York, Estados Unidos.

A morte do amigo e protetor Andy Warhol, em 1987, deixa Basquiat abalado e debilitado e isso se reflete na sua criação. Os críticos, sempre muito exigentes, já

não o tratam com unanimidade e Basquiat responde a essas cobranças, associando-a ao racismo arraigado da sociedade americana.

Solitário, exagera no consumo de drogas e em agosto de 1988 acontece a trágica morte por overdose de heroína, que põe fim à carreira brilhante do primeiro afro-americano a ter acesso à fechada cena das artes plásticas novaiorquinas e, a partir daí, presença nas mais importantes mostras do mundo, entre elas, uma sala especial, em 1996, na 23ª Bienal de São Paulo, e em 1998, uma retrospectiva na Pinacoteca do Estado de São Paulo.



FIGURA 07– Fachada da Deitch Projects Soho pintada pelos artistas Os Gêmeos.

(FONTE: THE KILLAHBEEZ, 2008)

No Brasil, a *Street Art* ganha cada vez mais espaço. Já existem artistas brasileiros reconhecidos no âmbito nacional e internacional. Exemplo disto são os irmãos Otávio e Gustavo Pandolfo, mais conhecidos como Os Gêmeos.

Segundo PAIVA (2006), Os Gêmeos têm muros grafitados nos quatro cantos do planeta - EUA (Nova York, Los Angeles, São Francisco), Austrália, Alemanha, Portugal, Itália, Grécia, Espanha, China, Japão, Cuba, Chile e Argentina e começaram a grafitar no final dos anos 80, no bairro do Cambuci (zona sul de São Paulo), onde nasceram. Eles militavam no movimento hip hop, quando este alcançava o auge no Brasil. Além de grafitar, a dupla percorria a cidade fazendo apresentações de break (modalidade de dança de rua que, juntamente com o rap e o próprio grafite, são marcas do movimento nascido nos EUA, na década de 70).

O nível de elaboração e a riqueza de detalhes dos murais grafitados pelos gêmeos vêm, segundo eles, de uma obsessão pela prática do desenho. Eles contam que nunca fizeram um curso. O estudo, ainda hoje, acontece em casa.



FIGURA 08– Trem legalmente grafitado pelos artistas Os Gêmeos.

(FONTE: THE KILLAHBEEZ, 2008)

Tendo em vista a trajetória artística de Basquiat - que passa da marginalização ao reconhecimento – e a crescente produção desse tipo de arte no Brasil, percebe-se que é possível irromper o preconceito existente com a arte das ruas, por meio de construção de um centro cultural que propicie a produção de Street Art, sua manifestação, exposição e comércio. Ou seja, a proposta não trata de levar a arte das ruas para um espaço “mais apropriado”, e sim de se construir um espaço onde esta arte possa ser produzida, apreciada e valorizada, sem ser vítima de discriminações.

3 CONCEITUAÇÃO GERAL DE MUSEU, GALERIA DE ARTE E CENTRO CULTURAL

A origem dos museus começou na antiga Grécia, muito antes da era cristã, onde eram centros religiosos, espirituais, criativos e com um número reduzido de participantes e totalmente distanciados da realidade quotidiana. A palavra Museu vem do grego mouseion, o templo das musas (na mitologia grega, deusas da inspiração e do aprendizagem e protectoras das artes). Um dos primeiros museus foi construído na Alexandria, Egipto no século III a.C por Tolomeo II Filadelfo, o mais apto dos reis da dinastia tolemaica depois de Alexandre Magno. Alexandria transformou-se desta forma na cidade mais preeminente do conhecimento na área mediterrânea, e o museu tolemaico desempenhou funções de biblioteca academica, centro de investigação e retiro contemplativo.

Segundo GRECCO, a necessidade de colecionar é contemporânea da coleção de objetos utilitários que acompanhava o homem primitivo em seus deslocamentos. Com o tempo, foi estendida aos objetos de uso religioso e, aos poucos, aos evocativos, pois as ações humanas não são aleatórias, têm significado, são regulamentadas, repetidas, aperfeiçoadas e revestidas de simbolismo que pode ser transferido a elementos palpáveis.

O colecionismo ligou-se, desde o início, à idéia de posse que, por sua vez, gerou o conceito de propriedade. Possuir objetos tornou-se manifestação de poder. Assim, a coleção foi ultrapassando sua funcionalidade e tornando mais evidente seu lado simbólico.

Na antigüidade, as grandes coleções estão ligadas aos senhores, reis e imperadores, mas são paralelas ao desejo das culturas de conservar, para o futuro, seu patrimônio. Aurora Leon nos aponta, em seu livro *El Museo*, que o "coleccionismo, apesar de seus problemas, foi um fenómeno sociocultural necessário ao aparecimento da instituição museológica".

As gerações humanas foram moldadas pelas que as antecederam ou com elas conviveram. São culturalizadas por intermédio de um lastro cultural preexistente. Assim, forma-se um elo de continuidade mutável, baseado no fato de

que o homem aprende a viver e pode aprender a viver melhor.

O Patrimônio é constituído por bens passíveis de serem transmitidos aos herdeiros e, num sentido mais amplo, é tudo o que nos cerca, que nós reivindicamos como nosso. Segundo Dominique Poulot, requer uma intervenção voluntária a fim de que sua preservação e entendimento sejam assegurados.

O museu, como o conhecemos hoje, símbolo e guardião do patrimônio, reunindo artefatos da nossa memória, participe da transmissão de conhecimentos e reflexo da nossa identidade, começou a ser gestado na Idade Média quando a Igreja reuniu grandes coleções.

O Renascimento italiano, com o humanismo e a investigação dos testemunhos da arte clássica e, para Luis Alonso Fernández, permitiu, se não a criação do conceito de museu moderno, pelo menos o precedente histórico mais relevante. O termo museu começou a ser utilizado, num sentido próximo do atual, por Cósimo de Médicis que aplicou-o à sua coleção de códices e curiosidades. O humanismo renascentista acrescentou ao valor hedonístico e econômico da obra de arte, herança romana, um valor formativo e científico para o homem educado. O valor do objeto clássico é agora estético e histórico. O material do passado aí está para recriar e interpretar a cultura clássica.

A França patrocinou um colecionismo, como forma sutil de prestígio e enriquecimento do patrimônio, e impôs, conforme Aurora Leon, o estilo da corte que foi assumido pela burguesia. Na burguesia ascendente, eram encontrados todos os tipos de colecionadores. Rica e ilustrada, ela produzia bens e consumia arte. Entrementes, já havia inquietude entre os estudiosos para que os museus fossem abertos ao público.

Até o final do séc. XVIII, as coleções tinham um caráter privado. O acesso às coleções só se efetivou com a Revolução Francesa que converteu as grandes coleções reais em museus públicos, e o museu foi estabelecido como um dos instrumentos da democratização do saber.

O Romantismo dismantelou as teorias escolásticas e neoplatônicas, resquícios das correntes literárias e filosóficas anteriores, em favor de uma filosofia que, na opinião de Fernández, considerava que tudo o que significasse mudança levaria o homem a um estado trágico. Portanto foi significativo que a criação dos museus, no séc. XIX, tenha se utilizado da tradição para servir de apoio à existência humana. O museu respondeu, então, e responde hoje, à necessidade de colecionar

e preservar para o futuro, completando o processo histórico da humanidade, provendo-a de outros elementos além dos da história escrita. O conhecimento do passado, através de objetos e registros que sobreviveram, se impôs, pois objetos não estão sujeitos a erros de interpretação humana.

O fim do séc. XIX conheceu o museu como depósito de objetos exóticos dos despojos coloniais. As expedições científicas às colônias alimentavam os acervos e transformaram os museus em instituições de pesquisa científica. A introdução da pesquisa levou o museu a especializar-se por áreas do saber e a remanejar as coleções, mas o museu ainda era voltado para si mesmo.

Todos sabemos que reconhecer o passado é conhecer-se melhor. Quem se conhece tem identidade, sentimento de pertencer, faz parte de um grupo humano específico.

O desejo das culturas de conservar para o futuro seu patrimônio permitiu que através dos séculos ocorresse uma acumulação patrimonial, por isso, assinala Fernández, a realidade patrimonial precedeu a existência de uma ciência museológica. Mas onde guardar o patrimônio? No início, os museus ocuparam palácios já existentes, cuja arquitetura imponente poderia, e certamente o fez, intimidar o público, além de obrigar a execução de um mínimo de adaptações para obter certa funcionalidade.

Já a definição de centro cultural é dada por uma área que não abriga só objetos e sim uma área que reúne cultura de diversas formas, como exposições, bibliotecas, cinematecas, etc. É um local aberto à população em geral e tem como objetivo reunir pessoas interessadas em cultura, manter um constante incentivo à criação e descoberta de arte, difundir a cultura entre a população, informando sobre suas mais diversas formas, desde a origem (história) até suas mais novas manifestações.

As informações fornecidas por um centro cultural não devem ser aceitas passivamente, devem ser discutidas e seu público deve ser alternativo, não deve existir um público preferencial.

A construção de um centro de cultura é uma decisão política que deve partir de um desejo comum e deve ser discutida pela parte da sociedade, que de certa forma estará ligada a ele.

Conforme MILANESI (1991), um centro de cultura traz em si um grave problema de identidade, portanto, antes de se responder como fazer, é fundamental que se estabeleça claramente por que fazer.

4 ESTUDO DE CASOS

Objetivando buscar elementos que subsidiem a elaboração das diretrizes de projeto para um centro cultural destinado a Street Art, a escolha das obras analisadas focou-se em casos onde há representações de artes em geral e de Street Art, ou ainda espaços onde há fusão de duas atividades distintas em um mesmo espaço.

A partir desses critérios as obras selecionadas foram: o Basket Bar, localizado em Utrech, na Holanda; o Tyre Shop, em Zurique, na Suíça e a galeria Choque Cultural, em São Paulo, Brasil; a galeria Estreira, em Curitiba, Brasil.

4.1 Basket Bar

Obra: Basket Bar

Projeto: NL Architects

Localização: Utrecht University Campus – Holanda

Ano do Projeto: 2003

Ano da Construção: 2004

O projeto *Basket-Bar* emerge dessa tensão ambígua entre funções muito diferentes proposta no edifício, bar e anfiteatro e pista de skate na parte térrea e quadra de basquete no piso superior.

Nas palavras de MEDRANO (2006), um programa simples. Parte da observação das necessidades locais e, de seu entendimento, avigora a proposição de justapor funções. [...] O *Basket-Bar* reforça certas lições: apesar de ser uma pequena intervenção – nada "formal" – supera seu programa (visto como ação; deleuziana) e faz-se por um desejo urbano, cotidiano, utilitário, cidadão. Uma busca por relações. Uma proposta de cidade.

Conforme DELEUZE (1991), o que separa fisicamente uma função de outra é a laje-linha, mas essa linha se estende até o limiar de sua inflexão, de seu ponto de ruptura, momento da dobra entre uma e outra, entre o público, o edifício e o cotidiano. A dobra passa nesse ponto de inflexão, signo "ambíguo", multiplicidade entre um uso e outro, de um uso para outro, não apenas uma função transformando-se em outra.

Nesse sentido, o que essa laje-linha contém são virtualidades programáticas: ela é um espelho que reflete as virtualidades entre um programa e outro. Mas também não é um mero processo de reflexão, pois, nesse caso, recairíamos em mera representação especular, mas, isto sim, reflexão como apresentação daquilo que estava no limbo, à espreita. Tudo se passa como se, a qualquer momento, esteja para emergir uma nova configuração programática, reterritorializando os afetos e os corpos, linha-matéria virtual.

De acordo com MEDRANO (2006), o projeto *Basket-Bar* busca a redefinição dos seus espaços coletivos, de encontro, lazer e viver. Estes, agora, não mais vitruvianos, corbusianos, rossianos, ou derridarianos; são frutos de uma outra lógica – sobreposição, inovação, multifuncionalismo, risco – valores que partem do homem real (e não ideal). Não têm a pretensão de serem paradigmáticos, emblemáticos, ou verdades – são incompletos, imperfeitos; propositalmente. Marcam uma ação no tempo, seu movimento, situações.

De fato, é essa incompletude que nos coloca, por assim dizer, na corda bamba da laje-linha, na oscilação entre potencialidades competindo por se concretizar, no próprio agenciamento arquitetura-existência, pois é a própria vida que se insinua entre as atividades, instaurando-se como o impulso que gera o movimento do cotidiano e do edifício, do inesperado. Há uma força que não quer ordenar por completo o espaço, que não quer "adestrar" o corpo. É assim que o próprio corpo se insinua nas dobras do espaço, ou nas características disjuntivas de que nos fala TSCHUMI (1996). Para ele, a disjunção torna-se um método cujos denominadores operam por intermédio da dissociação que rejeita uma síntese, sobreposição e justaposição, a fim de que se possa fazer eclodir forças e dinamismos.

CENTRO CULTURAL DE *STREET ART*

FIGURA 09– Vista da rua

(FONTE: ARCH'IT, 2009)



FIGURA 10– Imagem da quadra de basquete.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)



FIGURA 11– Elevação lateral.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)



FIGURA 12– Pista de Skate e arquibancada.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)



FIGURA 13– Espaço sendo utilizado pelos usuários.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)



FIGURA 14– Detalhe do centro da quadra feito em vidro.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)

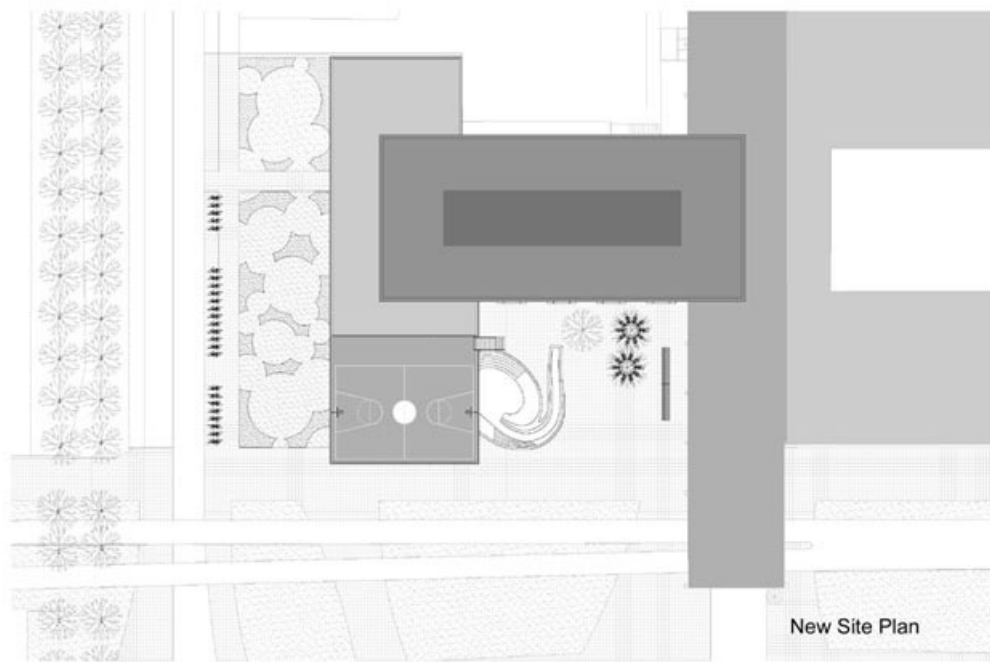


FIGURA 15– Implantação.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)

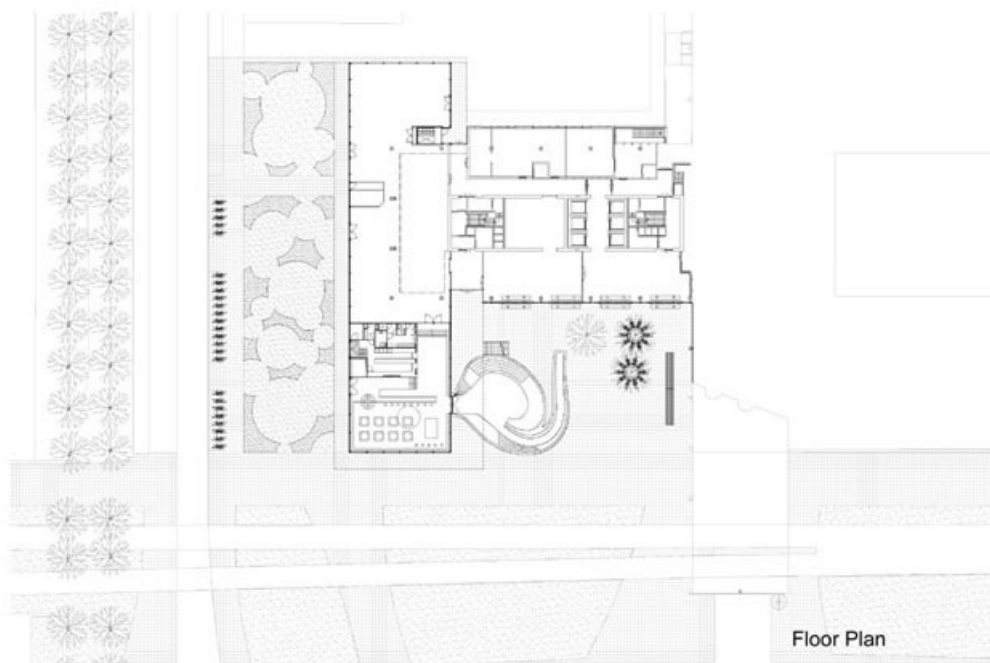


FIGURA 16– Planta Pavimento Térreo.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)

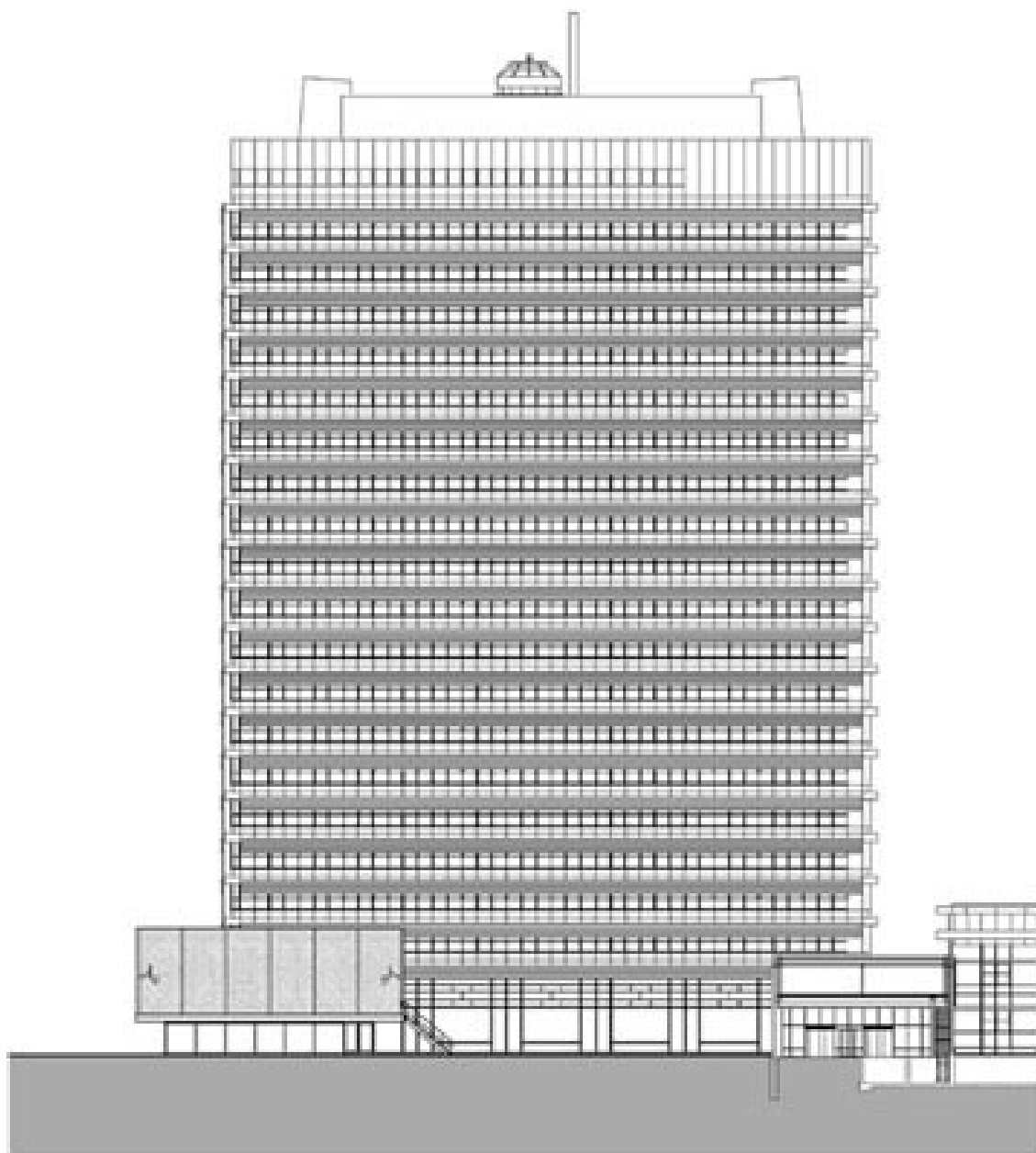


FIGURA 17– Elevação Sul.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)

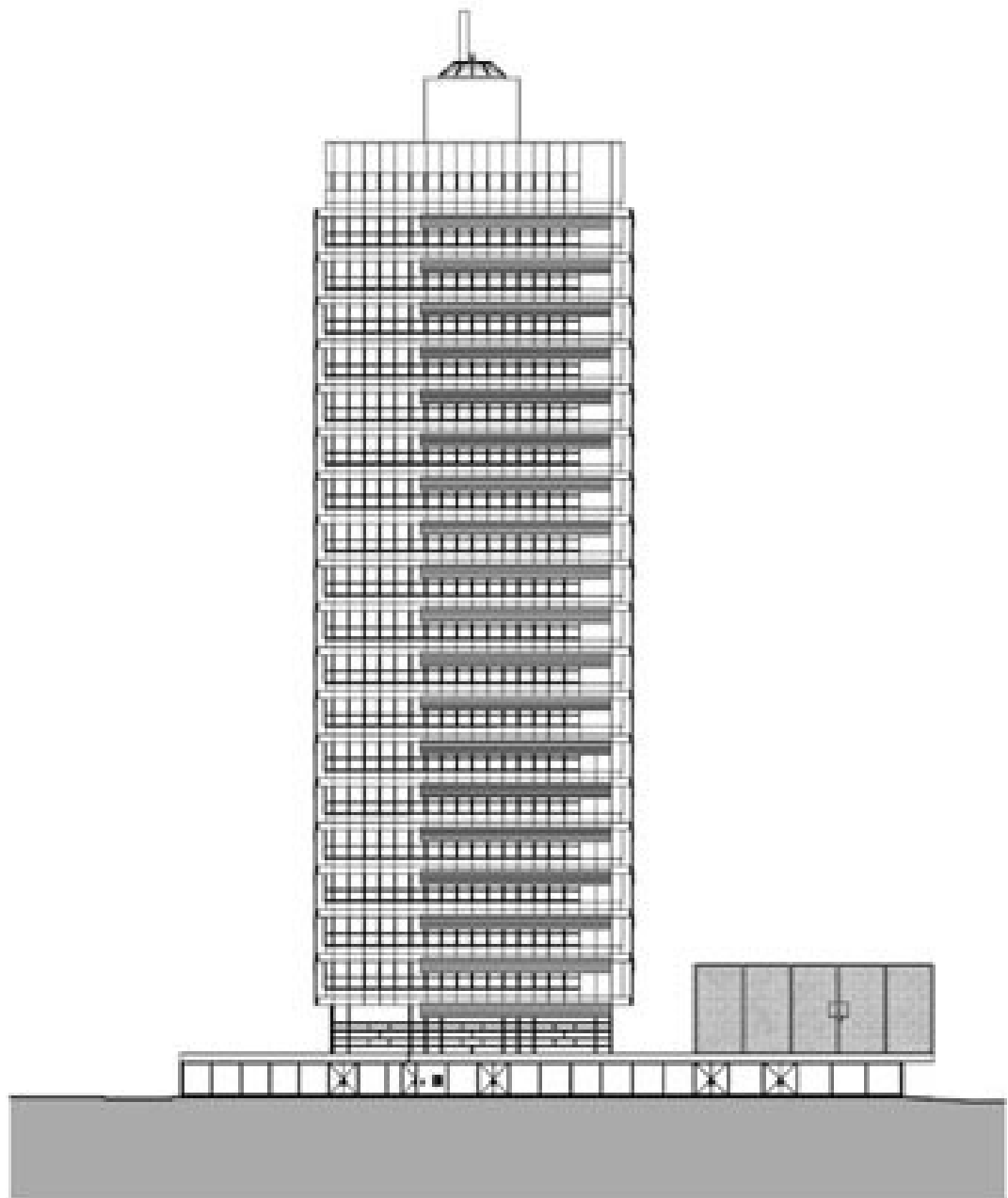


FIGURA 18– Elevação Oeste.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)

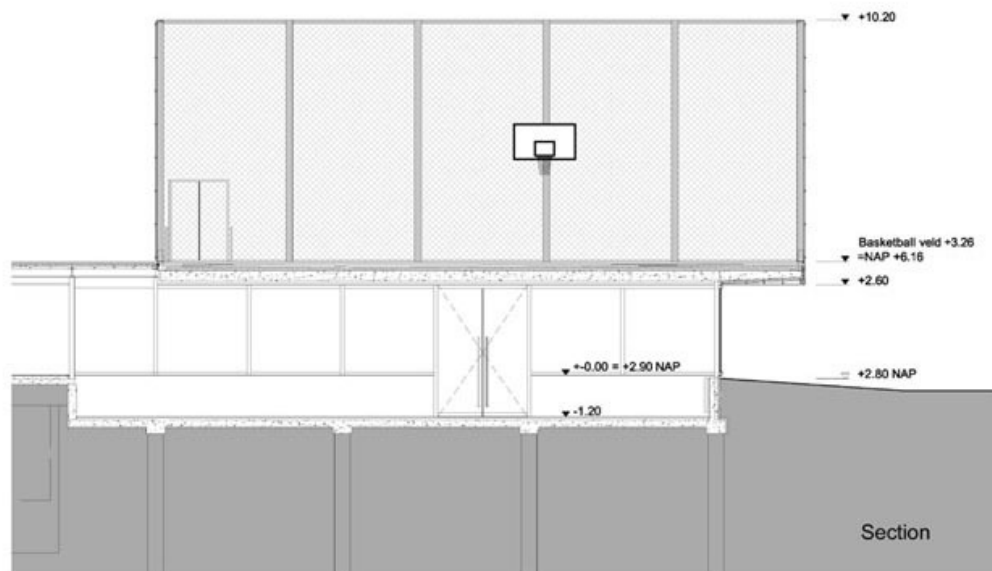


FIGURA 19– Corte.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)

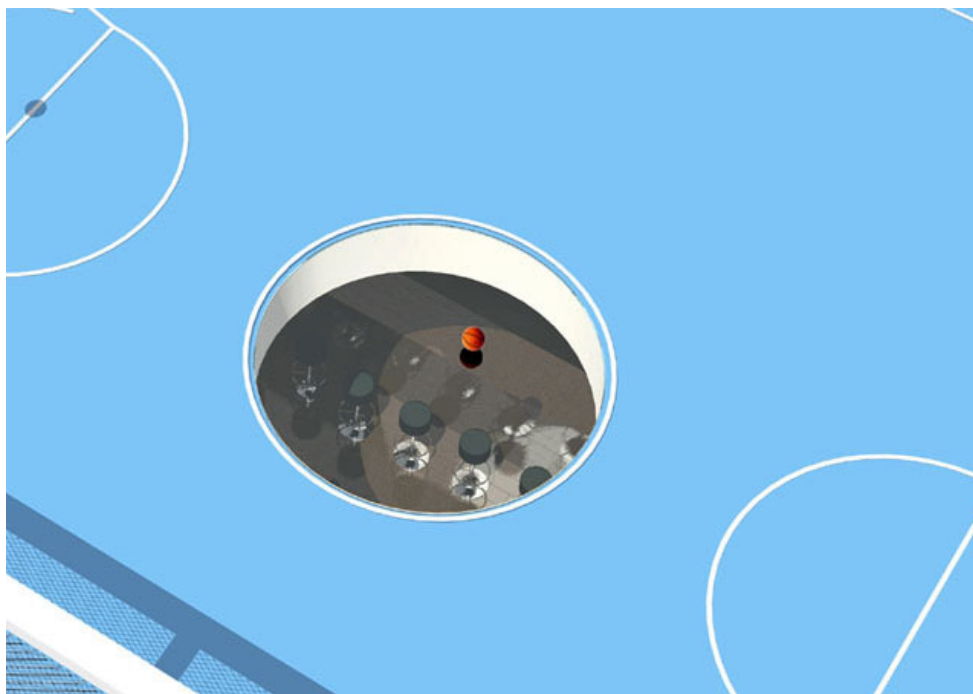


FIGURA 20– Detalhe maquete eletrônica.

(FONTE: ARCH'IT, 2009)

4.2 Tyre Shop

Obra: Tyre Shop

Projeto: Camenzind Evolution Architects

Localização: Zurique - Suíça

Ano do Projeto: 2002

Ano da Construção: 2003

Uma leitura mais reflexiva desse projeto nos permite afirmar que as próprias idéias de uso e função são subvertidas em favor de um conceito mais amplo. À luz do que nos diz TSCHUMI (1996), o conceito de disjunção é incompatível com uma visão estática, autônoma e estrutural da arquitetura. Mas não é contrário à autonomia ou à estrutura: apenas implica operações mecânicas constantes que produzem sistematicamente a dissociação no espaço e no tempo, em que um elemento arquitetônico somente funciona por meio da colisão com um elemento programático, com o movimento de corpos ou coisas do tipo. Assim podemos afirmar que o projeto opera na disjunção arquitetônica.

Para além do sentido multifuncional ou do de multiuso, tão recorrentes na arquitetura contemporânea, o que *anima* o projeto é a *dissociação potencializada do programa*, resultando no inusitado, no bizarro. Quando um uso se dobra sobre outro, as relações espaço-temporais associadas com ambos também o fazem. O *pneu-arte* é uma colisão programada entre existências, não opostas, mas diferenciadas.

Imaginemos então a coexistência destes dois usos: pneu e arte. Quem sai de casa para ir a uma loja de pneus dificilmente interromperia seu percurso parando numa galeria de arte. Seu interesse mais óbvio é ir até a loja, conhecer as opções, olhar para elas e comprar o produto, tarefa objetiva e encerrada num tempo relativamente curto, encaixado facilmente numa “tomada” do desdobramento cotidiano, como, por exemplo, o ato de ir ao supermercado. Por outro lado, quem sai de casa para visitar uma galeria de arte faz isso preparado para se integrar em um outro tipo de duração, aquela que envolve a contemplação, a fruição da obra, duração que geralmente está desconectada do tempo cotidiano.

No entanto, o projeto de Camezind e Grafsteiner promove a coexistência desses dois espaços. Ao fazer isso, propõe uma multiplicidade de agenciamentos latentes, e busca essa multiplicidade, por exemplo, por meio dos usos inusitados e suas respectivas qualidades temporais. Abre, por exemplo, a possibilidade de um indivíduo que vai comprar um pneu ser abduzido por uma galeria de arte, ou de outro que vai comprar um quadro e percebe que a obra que está concebendo ficaria perfeita se integrasse fotos de estrias de pneus, e será abduzido pela loja de pneus.

Pensar em pneu e arte isoladamente implica uma distância que os transforma em unidades numéricas, mas pensar em pneu-arte, como o faz o projeto dos suíços, implica em entendê-los como uma multiplicidade possível. Segundo DELEUZE (1999), a idéia de multiplicidade não se atém à soma das unidades numéricas: para além do mundo governado pelo cálculo, ela desvenda as qualidades resultantes do agenciamento dessas duas naturezas: pneu e arte.

A questão aqui não é mais o programa, o uso ou a função do espaço, mas os agenciamentos possíveis entre programas, usos, funções e espaços. Agenciar a multiplicidade por intermédio da colisão, da dissociação, como quer TSCHUMI (1996), abre caminho para existências singulares: *pneu-arte* é apenas exemplo instigante de agenciamentos em uma arquitetura temporal.

Para DELEUZE (2004), um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões.

Agenciar a multiplicidade passa a ser, mais que um método, uma metodologia da arquitetura, que lhe permite corresponder com coerência ao contexto contemporâneo, no qual o paradigma espaço-temporal perde a dominância que até então impunha sobre a estrutura arquitetônica, e que fazia com que ela refletisse uma relação absoluta, e se abre ao inesperado e à multiplicação de suas dimensões em relações onde a forma não pára de liberar velocidades, pulsações e conexões.



FIGURA 21– Foto noturna.

(FONTE: CAMEZIND EVOLUTION, 2009)



FIGURA 22– Foto diurna.

(FONTE: CAMEZIND EVOLUTION, 2009)



FIGURA 23– Vista da rua.

(FONTE: CAMEZIND EVOLUTION, 2009)



FIGURA 24– Vista da estação de trem.

(FONTE: CAMEZIND EVOLUTION, 2009)



FIGURA 25– Loja de pneus

(FONTE: CAMEZIND EVOLUTION, 2009)

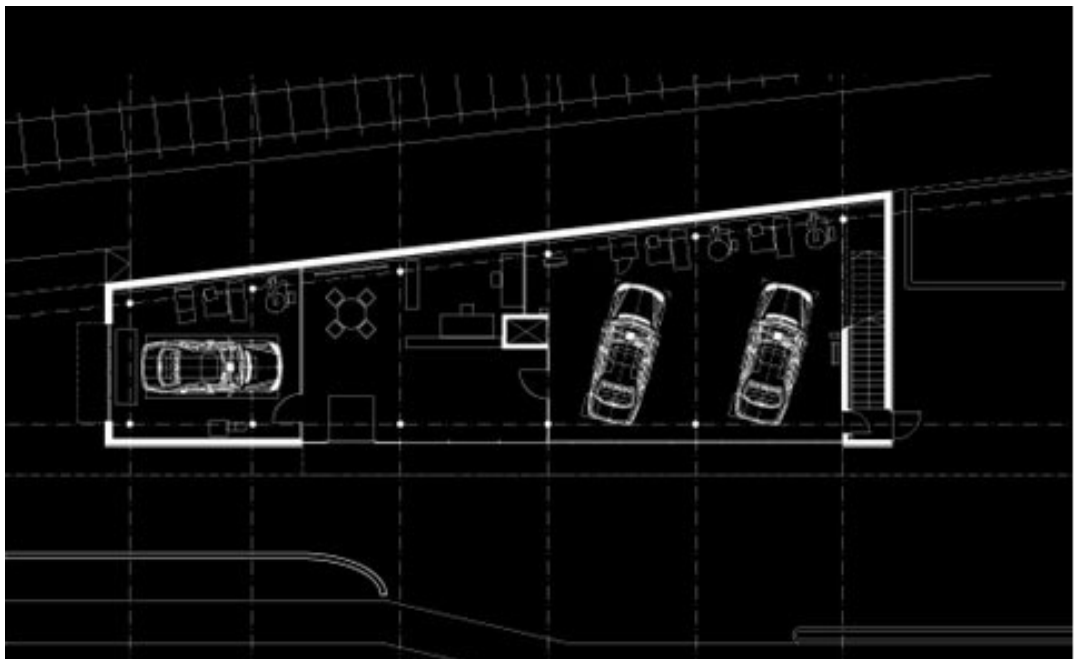


FIGURA 26– Planta Pavimento Térreo.

(FONTE: CAMEZIND EVOLUTION, 2009)

4.3 Galeria de Arte Choque Cultural

A Choque Cultural é uma galeria de arte contemporânea que dialoga com o underground. Valoriza as linguagens cotidianas usadas pelos mais jovens e propõe-se a apresentá-las de modo verdadeiro e original. Assim, desde que foi fundada, em 2004, a Choque transformou-se numa potente plataforma para artistas vindos do graffiti, da tattoo, do design gráfico, da ilustração e outras procedências paralelas às artes acadêmicas (*fine arts*).

Conforme dados retirados do site da galeria, a Choque Cultural localiza-se em São Paulo, cidade conhecida pela arte impressa nas paredes das suas ruas, pela profusão de grafiteiros talentosos e originalidade dos trabalhos que surgem a cada dia. Essa energia criativa encontra, dentro da Choque, ambiente perfeito para manifestar-se em toda a sua plenitude. O espaço expositivo é mutante e cuidado nos mínimos detalhes pelos próprios artistas, que transformam suas exposições em autênticas instalações, nas quais as obras são imersas.



FIGURA 27– Fachada da Galeria Choque Cultural.

(FONTE: ESTALO.ORG, 2007)

A Choque Cultural tem tido papel importantíssimo na valorização das novas formas de arte que agradam tanto aos jovens e despertam tanto interesse no mainstream. Seu segredo é o respeito pelos artistas, mesmo que esses não tenham uma formação profissional convencional e suas propostas, mesmo que elas sejam

extremamente subversivas. O começo de tudo foi pensar uma galeria para o jovem e, com ele, criar um novo ambiente para as artes plásticas, mais divertido, energético e acessível. Ou menos sisudo, frio e pedante, como tem se mostrado a arte atual, cheia de academicismos e erudições. O sucesso da idéia mostrou-se possível por que existe um público com muita vontade de colecionar tudo relativo à cultura pop e uma geração vibrante de artistas vindos do underground, que dominam linguagens novas e ágeis, como as do graffiti, da tatuagem ou dos video clipes. A Choque faz a ligação direta entre esses novos colecionadores e artistas. Valoriza o talento natural de artistas não convencionais viabilizando a comercialização das suas obras. E estimula a ampliação do repertório desses artistas sem deixar que se perca o espírito subversivo que os fizeram notáveis.

Sua história começa com seus idealizadores os quais são profundos conhecedores do mercado de arte no Brasil, do público jovem e toda a cultura pop que os envolve. Mariana Martins, arquiteta, filha do pintor Aldemir Martins, herdou o gosto pela arte que emociona e não precisa de muitas explicações para ser entendida. Baixo Ribeiro, profissional de moda, especializou-se em skate, rock, graffiti e outros assuntos juvenis. Eduardo Saretta, historiador, incentivador da street art, leciona técnicas de impressão.



FIGURA 28– Recepção da Galeria Choque Cultural.

(FONTE: OBJETOS DE DESEJO, 2009)

Primeiro montaram a Editora Choque Cultural, com edições limitadas, numeradas e assinadas de posters, livros, stickers, brinquedos e outros objetos. Esses múltiplos de baixo custo têm estimulado o público a colecionar seus artistas

preferidos e entender melhor o que acontece nas ruas de São Paulo e outras cidades.

Depois veio a Galeria Choque Cultural. As primeiras exposições coletivas, como a Calaveras, a Catalixo e a Erótica contribuíram para determinar o estilo marcante da casa. As paredes sempre pintadas, os preços ao lado das obras e um atendimento pessoal, formam um ambiente ao mesmo tempo acolhedor e estimulante, nada convencional ou bem comportado.

Seguindo seu próprio caminho, a Choque apresentou várias exposições individuais, lançando artistas com grande sucesso de crítica, público e mídia. Seu estilo atraiu muitos admiradores e abriu de fato uma nova frente de negócios envolvendo a arte feita por jovens e para jovens. Em dois anos de existência a Choque tornou-se a principal referência quando o assunto é arte underground, vanguarda, graffiti, tattoo, cultura pop, street art, arte urbana, low brow etc.



FIGURA 29– Exposição na Galeria Choque Cultural.

(FONTE: ARTEFACT, 2008)

Além do pioneirismo, a Choque mostrou-se também arrojada ao jogar-se em projetos polêmicos e instigantes, como a ‘troca de galerias’ com a renomada galeria Fortes Vilaça.

A repercussão positiva da troca de galerias com a Fortes Vilaça e o interesse crescente pelos assuntos abordados pela Choque, estimularam o desenvolvimento de novos projetos, que ampliam a área de atuação para muito além dos domínios da Galeria. Através de parcerias com museus e outras galerias, a Choque começou a explorar o “circuito oficial das artes plásticas” e mostrar que, em arte, subversão é fundamental.



FIGURA 30– Fachada da Galeria Choque Cultural.

(FONTE: UNFUNDISI, 2008)

Duas instituições abriram os braços para a nova arte, surgida em São Paulo: O Museu Afro Brasil, capitaneado por Emanuel Araújo e o Memorial da América Latina, sob a responsabilidade de Adriana Beretta. Duas grandes exposições realizadas quase simultaneamente no final de 2006, deixaram um saldo impressionante de público. E a crítica especializada passou a observar com mais cuidado os novos talentos.

Em fevereiro de 2007 uma grande exposição levou oito artistas para Nova York. Essa coletiva foi o primeiro passo da associação da Galeria Choque Cultural à Jonathan LeVine Gallery. Foi enorme o sucesso de público e a crítica elogiou muito a energia e qualidade da exposição. Entre as muitas manifestações positivas, está a do New York Times em matéria de destaque em seu caderno de artes.

Ao analisar a Choque Cultural num olhar arquitetônico não é possível descrever com precisão seu espaço pois ela está situada num antigo volume onde supostamente foi criado para outros fins.



FIGURA 31– Exposição na Galeria Choque Cultural.

(FONTE: OBA OBA, 2009)

4.4 Galeria Estreita

A Galeria Estreita é uma galeria inicialmente de fotografias e que após tornar-se conhecida passou a expor diversos trabalhos de artistas regionais. Fundada em 2004 e situada no centro de Curitiba, fica na área que dá acesso ao Núcleo de Estudos da Fotografia e do projeto Paralelo Centro de Artes Visuais. Já teve em suas paredes exposições de arte contemporânea, graffiti, entre outras. Destaque para a Exposição 3, em que a idealizadora do projeto e curadora da galeria Nicole Lima, juntamente com os artistas visuais Bruno Machado e Rimon Guimarães uniram fotos tiradas durante o processo de montagem da mostra, após a abertura da exposição até seu fim, com desenhos feitos nas paredes pelos artistas.

Mais uma vez, percebe-se a readaptação do espaço para tornar-se uma galeria de arte.



FIGURA 32 – Exposição na Galeria Estreita.

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 33 – Exposição na Galeria Estreita.

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 34 – Exposição na Galeria Estreita.

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)

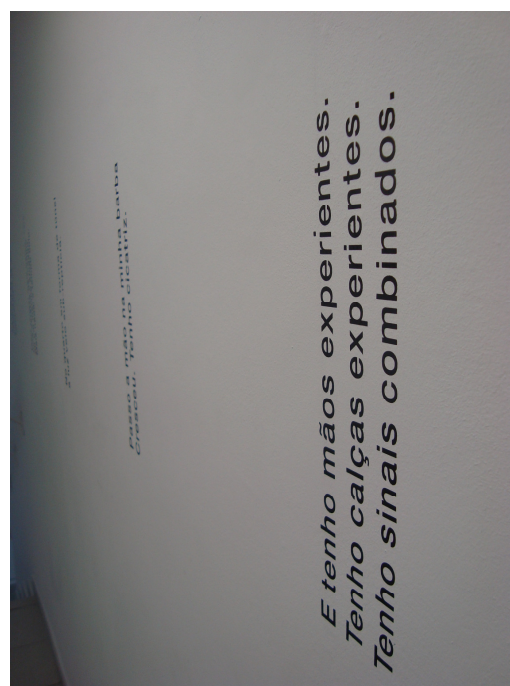


FIGURA 35– Exposição na Galeria Estreita.

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)

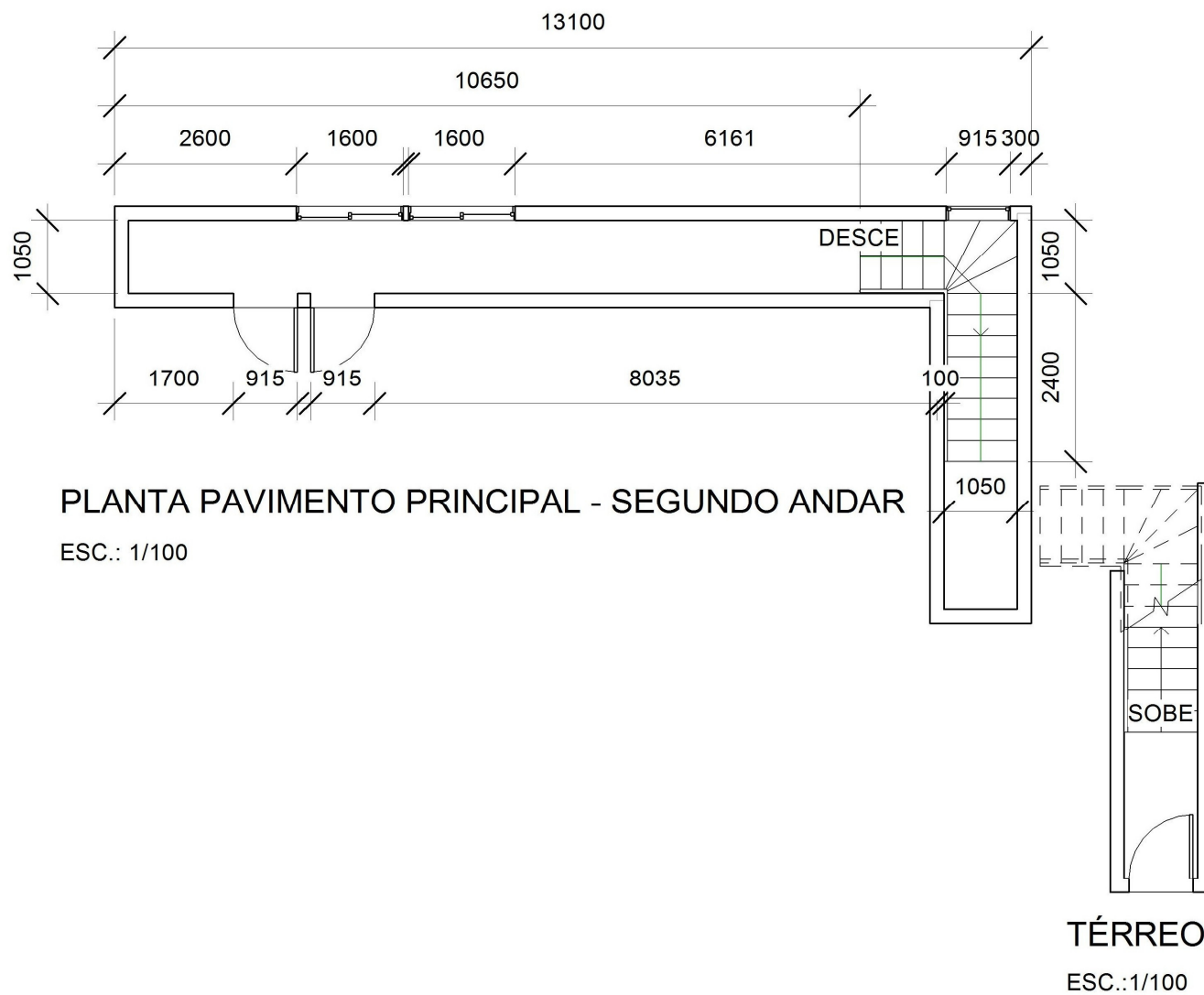


FIGURA 36– Plantas da Galeria Estreita.

(FONTE: ESBOÇO DO AUTOR, 2009)

5 DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO

As medidas adotadas para a implantação de um espaço cultural devem considerar o que mais convém para a comunidade, estando de acordo com sua posição geográfica, atividades e hábitos da população, número de habitantes, entre outros dados. (REQUIXA, apud RODRIGUES, 1977).

Um vez analisado isto, este capítulo procura discorrer sobre questões projetuais efetivamente tais como o terreno escolhido, o partido arquitetônico, o programa de necessidades e complementações técnicas para o seu desenvolvimento. A intenção do projeto é implantar e estruturar o conceito de Street Art numa região onde as pessoas já tendem a se interessar pelo assunto já que atualmente, já funciona uma pista de skate no terreno escolhido.

O espaço proposto compreenderá três funções básicas influenciadas pelo estudo proposto por TEIXEIRA COELHO, realizado em 2007, e intitulado “Para um centro público de cultura na Regional Bairro Novo”: produção do bem cultural, distribuição do bem cultural e uso do bem cultural. Mesmo tratando-se de outro bairro, o estudo encaixa-se sem problemas neste caso específico. A produção do bem cultural seria a produção da própria *Street Art*, sua distribuição seria feita a partir do momento que tais obras e murais fossem expostos e seu uso seria feito juntamente com as demais formas de arte desenvolvidas no local.

Ao analisar a realidade de Curitiba, percebe-se que sua população vive e participa das questões culturais. Tais considerações serviram de base para serem traçadas as diretrizes projetuais, que podem ser definidas na escolha do terreno, o programa básico de necessidades e o referencial estético.

5.1 Caracterização Locacional

O terreno situa-se na esquina da rua Abílio Peixoto (FIGURA 27) com a rua dos Funcionários (FIGURA 28) porém seu acesso dá-se pela rua Coronel Amazonas

Marcondes nº 1493 (FIGURA 26), no Bairro Cabral, em Curitiba. Possui uma área de aproximadamente 2450 m². O bairro Cabral caracteriza-se por edifícios e casas residenciais, comércio locais e ausência de indústrias. A topografia do terreno não possui grandes declividades porém há uma pequena escavação de terra feita no centro devido à pista de skate existente. Esta pista de skate foi um fator importante na escolha do terreno pois revela o perfil dos usuários do local os quais já possuem um maior contato com a *Street Art* (FIGURA 34).

De acordo com a Guia Amarela (ANEXO1) o terreno encontra-se numa Zona Residencial 4. Em relação ao uso, no caso comunitário, é permitido que se construa um edifício com até 2000 m² e permissível até 5000 m². Os usos permissíveis serão definidos pelo Conselho Municipal de Urbanismo. Sua taxa de ocupação é de 50% e sua altura máxima é de 6 pavimentos. O Recuo Frontal é de 10 metros para os usos comunitários. O fluxo de veículos de ambas as ruas é tranqüilo. O terreno escolhido possui um direcionamento direto à *Street Art* e ao entorno residencial, tornando o edifício proposto em um equipamento voltado à região onde será instalado. O acesso é facilitado devido às inúmeras linhas de ônibus presentes.



FIGURA 37 – Terreno escolhido

(FONTE: IPPUC, 2009)



FIGURA 38 – Acesso ao terreno. Rua Coronel Amazonas Marcondes
(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 39 – Rua Abílio Peixoto
(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)

CENTRO CULTURAL DE *STREET ART*

FIGURA 40 – Rua dos Funcionários .

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 41 – Agência HSBC – Terreno vizinho .

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 42– Foto do Terreno

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 43 – Foto do Terreno.

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 44– Foto do Terreno

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 45 – Foto do Terreno.

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 46– Foto do Terreno

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)



FIGURA 47 – Foto do Terreno.

(FONTE: FOTO DO AUTOR, 2009)

5.2 Programa De Necessidades

O programa do projeto foi desenvolvido para um centro cultural - ao qual estará anexa uma galeria de arte - voltado não só à exposição mas também à divulgação, estudo e discussão de arte através do convívio. Este espaço foi dividido em quatro partes principais: exposições, apoio, administrativo e lazer.

Exposições:

- a) espaço lúdico;
- b) espaço para exposições;
- c) espaço para performances;
- d) galeria de arte

Apoio:

- a) loja;
- b) centro de informações;
- c) café;
- d) instalações sanitárias;
- e) bicicletário;
- f) estacionamento;

Administrativo:

- a) acervo;
- b) restauro;
- c) divulgação;
- d) administração;

Lazer:

- a) pista de skate;
- b) murais livres para a população grafitar;
- c) espaço para dança;

5.3 Partido Arquitetônico

Segundo HAZAN (1997), ícones são edifícios capazes de revolucionar o conceito de espaço em que estão inseridos, atraindo a circulação de pessoas e novos investimentos, que garantem sua sobrevivência.

O que se espera com a inserção do Centro Cultural proposto é projetar um edifício que siga tal conceito criando um espaço dinâmico e atrativo e que ao mesmo tempo seja um ícone na paisagem da região, obtendo destaque devido a diferença de gabarito.

Com isso, pretende-se a criação de uma espécie de itinerário cultural, unindo os pontos já existentes ao redor, como o Museu Oscar Niemeyer, o Setor Histórico, o Teatro Guaíra, entre muitos outros, num complexo cultural de peso sobre a vida da cidade - desmistificando a visão da galeria de arte como local apenas das elites. É principalmente neste ponto que se encaixa a escolha da *Street Art*, pelo seu dinamismo e pela possibilidade de eventos diversos e utilização de espaços inusitados. É um padrão que se encaixa à premissa de uma intervenção arquitetônica que interage com o público. A *Street Art* não é estática, não pode ser confinada no interior de museus e galerias. Ela tem vontade própria. Ela vai às ruas, vai atrás do seu público, chama sua atenção. É a escolha exata para um edifício que quer ser visto e deixar ver, um edifício que pretende criar uma relação de intimidade com seus usuários.

O edifício deve seguir técnicas construtivas do concreto armado. A escolha por este material foi feita visando criar uma grande quantidade de murais externos e pelo fato de o edifício não ter um alto gabarito.

Ainda deve dialogar com a rua de forma intensa, ao mesmo tempo em que deve criar espaços mais reservados.

Isso, deverá ocupar apenas uma porção do terreno escolhido, dando lugar a um espaço aberto, uma praça interna que sirva como espaço transitório entre o exterior/interior, de acordo com o terreno escolhido. Este local será uma espécie de

espaço multiuso, local de passagem onde poderão ocorrer manifestações artísticas e culturais. Esta inter-relação também deverá ocorrer com a utilização de materiais transparentes e translúcidos nas fachadas, com uma área ampla e bem demarcada de acesso, fazendo com que o interior da galeria “mescle-se” com o exterior.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 ARGAN, Giulio C. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1984
- 2 BENÉVOLO, Leonardo. **História da arquitetura moderna**. São Paulo: Perspectiva, 1976
- 3 CASTELNOU, Antonio.M. **Movimento moderno e pós-moderno em arquitetura**. Londrina:Cesulon, 1997
- 4 COELHO, Teixeira. **Para um centro público de cultura**. Estudo preliminar para a criação de um centro público de cultura na Regional Bairro Novo. Curitiba, 2007
- 5 COSTA, Cíntia. **Escola de artes em Londrina**. Trabalho Final de Graduação, Centro Universitário Filadélfia – UNIFIL. Londrina/PR, 1997
- 6 DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 1999
- 7 ———. GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Capitalismo e Esquizofrenia, vol. 5. São Paulo: Ed. 34, 2004
- 8 GONÇALVES, Josilena M. Z. **Integração das Artes no Paraná – 1950-1970: a conquista do espaço público**. Tese de Doutorado. São Paulo, FAU-USP, 2006.
- 9 HAZAN, A.M. **Movimento moderno e pós-moderno em arquitetura**. Londrina:Cesulon, 1997
- 10 PEVSNER, Nicolaus. **A history of buildings types**. Londres: Thames and Hudson, 1987
- 11 REQUIXA, Renato. **O Lazer no Brasil**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1977
- 12 RUSSELL, André. **Lênin apagado: Diego Rivera e o muralismo bolchevique**. Artigo. [São Paulo], 200-
- 13 SILVA, Fernando P. da. **Arte Pública: diálogo com as comunidades**. Belo Horizonte: C/Arte, 2005
- 14 TSCHUMI, Bernard. Introdução: notas para uma teoria da disjunção arquitetônica. In: Kate Nesbitt (org). *Nova Agenda para a Arquitetura*. São Paulo: CosacNaify, 2006.
- 15 ZAGONEL, Juliana F. **Museu de arte contemporânea do Paraná: uma nova sede**. Trabalho Final de Graduação, Universidade Federal do Paraná – UFPR. Curitiba, 2006

7 WEBGRAFIA

- 1 NASCIMENTO, Calra. **Relação obra de arte e público: A mediação da exposição.** Monografia (Graduação em Biblioteconomia da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo). Disponível em:
<www.museologia.incubadora.fapesp.br>. Acesso em: 15.abr. 2009
- 2 RIBEIRO, Marcus T.D. **História da arte.** Rio de Janeiro. Disponível em:
<<http://www.geocities.com/marcustdribeiro>>. Acesso em: 20. mar. 2009
- 3 SPINER. **O mundo de todas as tribos jovens.** Disponível em:
<<http://www.spiner.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=192>> Acesso em: 18. mar. 2009
- 4 DOMINGUES, Diana. **A humanização das tecnologias pela arte.** Universidade do Estado de São Paulo - UNESP.São Paulo. Disponível em:
<<http://www.artecno.ucs.br>> Acesso em: 15. abr. 2009
- 5 RUSSELL, André. **Lênin apagado: Diego Rivera e o muralismo bolchevique.** Artigo. [São Paulo], Disponível em:
< http://www.historianos.art.br/artigos/lenin_apagado.pdf>
- 6 COLAR, Denise. **Portinari & Rivera. Dois artistas: um objetivo.** Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo. Disponível em:
<http://www.alvoradaplus.com.br/Docs/revista_eletronica/edicao_3/Artigo_Denise_%20Mackenzie.pdf>
- 7 PAIVA, Adriana. **Os Gêmeos: das ruas para a galeria.** Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo. Disponível em:
<http://www.alvoradaplus.com.br/Docs/revista_eletronica/edicao_3/Artigo_Denise_%20Mackenzie.pdf>
- 8 GRECCO, Vera R.L. **Colecionismo: o desejo de guardar.** Porto Alegre. Disponível em:
< <http://escritoriolivro.com.br/historias/colecionismo.html>>
- 9 <http://www.camenzindevolution.com/>
- 10 http://www.e-architect.co.uk/switzerland/zurich_tyre_shop.htm
- 11 HAZAN, Vera M.. **O papel dos ícones da contemporaneidade na revitalização dos grandes centros urbanos..** Disponível em:
<<http://www.vitruvius.arquitextos.com.br>>

ANEXOS / APÊNDICES