

Espaço **7Arte**

Audiovisual como cultura participativa

Discente: **Carla Silva Fernandes**
Orientadora: **Niuxa Dias Drago**





Agradecimentos

Dedico este trabalho à minha família, principalmente minha mãe Beatriz, minha irmã Patrícia e meu irmão Júnior, que sempre me incentivaram a estudar. Grande parte de minha trajetória escolar foi na escola pública, na qual tive a oportunidade de ter professores incríveis, como a professora Vera, que me ensinou a amar geografia; a professora Eliana, que fazia com que a aula de biologia fosse leve e divertida, ambas da Escola Municipal Rosa do Povo. Apesar de dias sem aulas devido à falta de professores em disciplinas, falta de itens básicos para uma escola funcionar, as professoras e professores faziam de tudo para me incentivar a continuar estudando para chegar a um objetivo meu que sempre foi muito claro em minha cabeça: "eu quero estudar na UFRJ". Não tinha falta de aula que me desmotivasse. Sendo assim, garanti que estudaria o quanto fosse para conseguir estudar em uma escola técnica de qualidade em meu ensino médio.

E foi assim que eu conheci o NAVE, uma das melhores escolhas mais assertivas que já fiz. Foi no NAVE que me apaixonei mais ainda por design, e foi lá que descobri que queria ser arquiteta. Lá encontrei professores incríveis como Daniel Gaiovta, Tia Chris, Carlos, Caito Mainier, entre tantos outros que foram extremamente relevantes na minha trajetória. Mesmo estando em uma escola boa durante o ensino médio, tive que correr atrás do "tempo perdido" das aulas que não tive do ensino fundamental, frequentando aos sábados o pré-vestibular comunitário na Escola Estadual Stella Matutina, de 7h às 17h. Não foram anos fáceis, mas cada ano dedicado era mais um passo para conseguir entrar na UFRJ.

Até que consegui. Foram 5 anos e meio até esse momento que vos escrevo. Anos que exigiram muita resiliência: incêndio, desmonte da educação da universidade pública, impeachment e uma pandemia. Agradeço a todo esse processo que embora doloroso, me ensinou muito sobre disciplina. Agradeço por não ter desistido do meu sonho, apesar das dificuldades de ser cotista, de baixa renda em uma universidade que apesar de pública, gera altos custos para quem entra.

Agradeço imensamente a todos professores e todas professoras que trilharam meu caminho e que nunca duvidaram do meu potencial. Deixo aqui para eles e elas o meu muito obrigada. Gostaria sobretudo, de dedicar esse diploma a minha família, que apesar de todas dificuldades, sempre esteve lá para me suportar e me incentivar aos estudos. Em especial, gostaria de agradecer à minha avô Ernestina, nordestina, que infelizmente não está aqui para comemorar essa vitória comigo, mas acompanhou meu esforço para que eu chegasse até aqui. À minha irmã Patrícia, que sempre me inspirou a estudar e ser incrível como ela é. Ao meu irmão Júnior, que sempre me apoiou e esteve ao meu lado. À minha mãe Beatriz que sempre me inspirou e nunca me deixou desistir do meu sonho. Ao meu pai Carlos, que sempre acreditou no meu potencial e me incentivou.

Agradeço ao meu namorado Lucas, que esteve presente comigo todo esse período de TFG e não me deixou desistir durante os longos dias de trabalho, me incentivando e dizendo que tudo daria certo.

Às minhas Evas: Isabela, Gabriela e Ana Clara, que estão ao meu lado a mais de 10 anos, dando suporte diário uma a outra em todos os momentos da vida.

Às minhas SYA Daniele e Vitória, que me aproximei na faculdade mais recentemente, e fizeram toda a diferença em minha trajetória e vou levar para a vida toda.

A todos os amigos da vida e da faculdade. Larissa, Nathalia, Beatriz, Aran, Rafaela, Amanda, Ricardo, João, Brenda, Gustavo e muitos outros que trilharam esses 5 anos e meio ao meu lado, com muita parceria, e que tornaram essa jornada muito mais fácil e divertida.

Ao meu primo Eric, e ao Amaral, que me deram muitas ideias boas para esse trabalho, por serem interessados pela área de audiovisual e cinema.

Ao Marco Antônio, que por inúmeras vezes me apoiou, incentivou, e até mesmo emprestou seu notebook para que eu pudesse realizar trabalhos da FAU.

À professora Solange e o professor Rafael, que me concederam a oportunidade de ser monitora em suas disciplinas e passar os conhecimentos adquiridos durante esses anos para meus colegas, além de aprender mais ainda com eles.

À Letícia, que a cada dia que passa me influencia a ser uma profissional e pessoa melhor.

Gostaria de agradecer aos meus colegas de trabalho da Webedia, que fizeram toda a diferença em minha vida profissional, especialmente: Leonardo, Helena, Diego, Luiza e Tay.

Gostaria de agradecer especialmente a minha professora orientadora Niuxa Dias pelo incentivo, por dedicar seus ensinamentos e sabedoria ao meu projeto com tanta dedicação, por ser alguém que me inspira.

Gostaria de agradecer também aos professores Luiz, Gustavo e a professora Ayara, pela dedicação na avaliação deste trabalho, pelo incentivo e pelas ótimas pontuações durante as bancas e avaliações.

Por fim, espero que esse trabalho inspire novos filhos da rede pública de educação brasileira a nunca desistirem do seu lugar na Universidade Pública.

1. Introdução

As mídias tradicionais de audiovisual, como televisão e cinema, dividem espaço com o novo meio de circulação de conteúdo: a internet. Junto dela, surge a demanda de uma interação direta do público, caráter principal desse novo meio de veiculação de informação. Os usuários vão contribuir com o que Jenkins (2009) chama de cultura participativa, na qual o espectador é considerado como participante do conteúdo que consome. Neste cenário, pessoas de diferentes áreas - como tecnologia, mídia, entretenimento, educação, ciência - se unem, trocando informações e construindo um dos maiores *cases*¹ de cultura participativa do mundo.

Segundo Lemos (2010) os usuários brasileiros "são aqueles que ficam mais tempo on-line por mês e usam muito ferramentas da computação social" (LEMOS, 2010, p. 23). Além disso, "As mídias interativas, as comunidades virtuais e a explosão da liberdade de expressão trazidas pela Internet abrem um novo espaço da comunicação, inclusivo, transparente e universal, que é levado a renovar profundamente as condições da vida pública no sentido de uma maior liberdade e responsabilidade dos cidadãos (LEMOS, 2010, p. 33)."²

Não obstante, as redes têm seu lado negativo. Não é de hoje que as informações falsas circulam. Desde que a imprensa existe - se estivermos falando no sentido estrito de notícias jornalísticas falsas. No entanto, as fakes news passam a ser consideradas um fenômeno dos nossos tempos, por serem definidas como notícias falsas, pensadas intencionalmente para causar desinformação e divulgadas de modo massivo na internet. A prática só se torna possível, portanto, com a popularização da internet e das tecnologias da comunicação. Além disso, o enganoso "anonimato" nas redes, a rapidez da reprodução das informações e a capacidade crescente de manipulação das imagens, são outros fatores que podem causar desinformação nas redes.

Em meio à imersão do usuário das mídias digitais nesse ambiente, a circulação de informação provoca uma constante necessidade de atualização e consumo de conteúdo. Uma vez que em meio à cultura participativa o usuário busca não somente informação, mas interação direta com o conteúdo e outros usuários, propõe-se que essa interação vá para além do espaço virtual da internet. Surge então, o Espaço 7Arte, que propõe a democratização do audiovisual, trazendo o espaço físico real como forma de interação, além de integrar o audiovisual para as novas mídias no espaço cultural da Zona Portuária do Rio de Janeiro. Com isso, contribui-se para o potencial cultural existente, a inclusão da mídia - a fim de democratizá-la - e a interação que surge com ela através do espaço físico.

O **Espaço 7Arte** abrigará espaços para produções audiovisuais focadas para internet e produções independentes. Ampliando, assim, a esfera do audiovisual para além do cinema e da televisão. O projeto prevê a apropriação do armazém 2 da Zona Portuária do Rio de Janeiro para a construção de estúdios de produção e exibição de audiovisual. O projeto contará com um espaço colaborativo, tendo como ponto importante a sustentabilidade e reutilização de elementos, equipamentos e objetos cenográficos, visto que a cenografia, por ser efêmera, utiliza-se de um espaço construído de curta duração.

O Estado do Rio é o maior produtor de conteúdo audiovisual no Brasil: cerca de metade dos filmes lançados no país são produzidos no estado. Além disso, o estado é palco de alguns dos principais festivais nacionais, como o Festival do Rio e o Anima Mundi.

¹ Case é um relato da experiência e dos resultados que um usuário da internet obteve a partir do uso de um produto, site, conteúdo ou serviço.

² Devido ao texto ser de 2010, observa-se um otimismo em relação às redes. Contudo, a última década mostrou que a internet também pode gerar redes de fakenews, demonstrando que a rede nem sempre é transparente e não necessariamente desperta responsabilidade dos cidadãos.

Conta com polos de educação voltados para a área como, por exemplo, as faculdades de cinema da Universidade Federal Fluminense (UFF), da Pontifícia Universidade Católica (PUC-Rio), da Universidade Estácio, da Escola Darcy Ribeiro, dentre outras. Já em termos de demanda, os filmes produzidos no Rio representam mais de 50% da bilheteria dos filmes nacionais, de acordo com dados da Secretaria Especial de Concessões e Parcerias Público-Privadas do Rio de Janeiro (SECPAR, 2013). Esse dado demonstra o grande apelo comercial da produção fluminense, que inclui conteúdo audiovisual para cinema, TV, web, canais corporativos e agências publicitárias. Para se ter uma ideia, em 2015 eram 19,76 milhões de assinantes da TV por assinatura de acordo com dados da Anatel, publicados pelo site G1. Além de ser o maior estado brasileiro produtor de audiovisual, ajuda a alavancar os números da região Sudeste, que é responsável por 64,6% do emprego e 73,7% da massa salarial do setor.

O consumo de produtos audiovisuais vem crescendo e se democratizando, o que exige uma maior produção de conteúdo para diversas mídias e em variados formatos. Como é de se imaginar, produzir audiovisual envolve a participação de diversos outros setores criativos, tais como cenografia, arquitetura, moda, design, música, novas mídias, artes cênicas e artes plásticas. Em 2015 foi elaborado pela prefeitura um plano de negócios com o objetivo de alavancar a indústria de audiovisual na cidade, contando com investimentos públicos e privados. A proposta foi voltada para o RioCine - criação de um pólo audiovisual na Barra da Tijuca. A setorização da prefeitura dividiu o espaço em 25 diferentes estúdios, contudo apenas 8 estão em funcionamento. O restante são projeções para até 2044, de acordo com a Secretaria Especial de Concessões e Parcerias Público-Privadas do Rio de Janeiro (SECPAR, 2013).

Contudo, entende-se que o audiovisual atual não está restrito exclusivamente ao cinema e à TV, dando abertura para as novas mídias: o audiovisual nas redes sociais. Tendo isso em vista, com o intuito de dar continuidade à iniciativa da Prefeitura do Rio de fomentar a indústria audiovisual, de forma a abranger mais iniciativas deste setor cultural, surge a proposta do Espaço 7Arte.

A área da Zona Portuária possui malha de transportes que atende à considerável parte da cidade. Já conta com o YouTube Space - que fornece espaço para influenciadores digitais gravarem conteúdos audiovisuais e está implantado no Armazém 1; hotéis, que poderiam servir para atores e atrizes, além das equipes de produção e filmagem que viessem de fora do estado ou do país para gravações - criando-se um potencial polo de audiovisual no centro do Rio de Janeiro.



2. Objetivos

GERAL

Através de um bem patrimonial reutilizado, integrar a produção audiovisual ao espaço central da cidade, invertendo a lógica do isolamento da produção audiovisual, e proporcionando a utilização da paisagem da área central nas produções, além de integrar o audiovisual com as atividades culturais existentes.

ESPECÍFICO

1. Criar um espaço público colaborativo para gravação e veiculação audiovisual, com o objetivo de popularizar o acesso à produção de conteúdo audiovisual para internet e produções independentes.
2. Propor a utilização do Armazém 2 da Zona Portuária do Rio de Janeiro para criação de espaço colaborativo para gravação e veiculação de audiovisuais para novas mídias. Utilizar-se de um patrimônio histórico central da cidade do Rio de Janeiro, explorando suas qualidades e integração do audiovisual com o polo cultural existente.
3. Abrir o espaço para diferentes conteúdos audiovisuais, tais como: Lives musicais de entretenimento; Eventos acadêmicos (espaço base para professores darem aulas remotas, palestras e entrevistas com convidados); Programas de culinária; Programas de bricolagem; Programas de identitário LGBT e movimento negro; Espaços para dança e movimentos artísticos.

3. Justificativa

Compreende-se o momento atual no qual a produção de vídeos, distribuição e consumo do conteúdo na internet reconfigura a circulação da informação. Com isso, são criados vínculos entre produtor e consumidor que fomentam o engajamento do usuário. Assim, os elementos da cibercultura nos auxiliam a observar a formação desse produtor de conteúdo audiovisual e sua relação com o mercado audiovisual brasileiro.

As mídias tradicionais de informação audiovisual, como televisão e cinema, dividem espaço com os novos meios de circulação de conteúdo. Qualquer indivíduo pode controlar o processo de produção e ter acesso a plataformas de distribuição de grande alcance de audiência, como o YouTube, o Vimeo, o Google Drive, Instagram, entre outras. A mídia está inserida num momento de questionamentos e um deles é quanto à produção e distribuição de conteúdo audiovisual, motivada, também, pela mudança de consumo dos produtos audiovisuais.

Em meio à imersão do usuário das mídias digitais, ambiente no qual a circulação de informação provoca uma constante necessidade de atualização e consumo de conteúdo. Podemos observar uma série de questões emergentes neste cenário, no qual o usuário busca não somente informação, mas identificação. Estamos inseridos no ambiente virtual e no universo do audiovisual, seja no âmbito das inovações e atualizações da linguagem, seja na efervescência de conceitos e formas de produção de sentido.

O *YouTube Space* é um ambiente voltado para a gravação e a profissionalização de conteúdo produzido por usuários do *YouTube*. É uma proposta interessante voltada para as produções audiovisuais, contudo, é para um público específico que produz conteúdo na internet: os *YouTubers*³.

³ São chamadas de *YouTubers* pessoas que possuem canais no site *YouTube*, que postam produtos audiovisuais e que, a partir disso, podem acabar tendo retorno financeiro e transformando essa atividade em carreira profissional. Ou seja, esse termo foi designado a partir da prática de um fenômeno que surgiu de forma espontânea e se transformou em uma nova possibilidade no mercado audiovisual e online.

Como a internet é um lugar de interação e aberto para distribuição de conteúdos alternativos, surge como proposta um espaço voltado para essas produções audiovisuais que também seja aberto a qualquer pessoa que queira produzir conteúdo. Seja um professor de escolas ou faculdades que precise gravar aulas em um local adequado, no cenário atual da COVID-19 - e também após ele - seja um indivíduo que faz programas de culinária ou bricolagem online. O projeto irá ressaltar a cultura digital como parte do campo cultural mais amplo e não isolá-la em pólos distantes - como foi feito com a proposta do RioCine.

A pesquisa terá como base teórica os conceitos de cultura participativa (Jenkins, Ford e Green, 2014), cibercultura (Lemos, 2013), virtualização (LÉVY, 1996), e *transcinemas* (MACIEL, 2003, p. 2). O conceito de cultura participativa está relacionado a pessoas de áreas diferentes - como por exemplo, tecnologia, mídia, educação e entretenimento - trocando e construindo conteúdo. Para Jenkins, a cultura participativa diminui as barreiras da expressão artística, o que aumenta o estímulo à criação e compartilhamento de informações. Desta forma, a internet pode, ao contrário de isolar, ampliar a interação social, como um espaço de criação colaborativa. Na cultura participativa, é necessário que os consumidores interajam criando e circulando conteúdos, criando um potencial para a internet de ser um instrumento de mobilização política, social e cultural. A "publicização" da produção incentiva o uso responsável das redes, visto que ao usar um espaço de produção público, coíbem-se os conteúdos violentos e preconceituosos.

A sociedade atual se mostra cada vez mais imersa no ambiente conhecido como ciberespaço, onde informação e interação interpessoal através de tecnologias, principalmente aparelhos portáteis como smartphones, notebooks, tablets, entre outros se tornam itens essenciais para o uso das plataformas online. Segundo Lemos (2009):

A cibercultura instaura uma estrutura midiática ímpar [...] na história da humanidade, na qual, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria cultural. Trata-se de crescente troca e processos de compartilhamento de diversos elementos da cultura a partir das possibilidades abertas pelas tecnologias eletrônico-digitais e pelas redes telemáticas contemporâneas (LEMOS, 2009, p. 38).

Em meio a esses processos de reconfiguração da usabilidade da informação vemos os laços sociais criados entre os indivíduos que utilizam as mídias, que movem a máquina da produção e distribuição do conteúdo. Para Lemos (2013), a cibercultura surge com as novas formas de comunicação da sociedade.

As novas tecnologias não só estão presentes em todas as atividades práticas contemporâneas (da medicina à economia), como também tornam-se vetores de experiências estéticas, tanto no sentido da arte, do belo, como no sentido de comunhão, de emoções compartilhadas (LEMOS, 2013, p. 17-18).

O ciberespaço é uma nova forma de virtualização das informações, e para Pierre Lévy, o virtual não é o oposto do real, e sim uma continuação dele. Existem vários tipos de virtualização, como por exemplo: a virtualização do texto, da ação, do presente, da violência e do corpo. A virtualização sempre esteve presente em nossas vidas, e ela influencia em diversos aspectos, em especial no que diz respeito à evolução da espécie humana. O virtual é uma extensão natural do real, e é basicamente uma transformação daquilo que é atual em algo potencial.

Uma das grandes vantagens trazidas pela virtualização é a capacidade de sintetizar a inteligência coletiva: coletar conhecimentos, relatos, informações compartilhadas entre todos, em tempo real e sem distinção geográfica — possibilitando inclusive a redução da distância entre as pessoas: cada um consegue interagir com outro e gerar novos conteúdos a partir dessa interação.

Na economia, o mercado financeiro abraçou a virtualização: a moeda passou a ser virtual, e suas relações também. Em relação ao trabalho, dois caminhos se abrem aos investimentos para aumentar a sua eficácia: a reificação da força de trabalho pela automatização e a virtualização das competências por dispositivos que aumentem essa inteligência coletiva.

O audiovisual para novas mídias traz consigo uma grande carga de interatividade: indivíduos de diversos lugares diferentes podem assistir ao mesmo tempo ao mesmo conteúdo, e interagir entre si e com o criador do conteúdo. A partir disso, verifica-se a tendência das novas tecnologias em convocar a participação do espectador. Com isso, relaciona-se a ênfase na forma relacional, que é uma das chaves principais para a noção de *transcinemas*, desenvolvida por Kátia Maciel para definir as instalações audiovisuais que se situam entre o cinema e as artes visuais e criam para o espectador um espaço de envolvimento sensorial. Nestas experiências, a presença do espectador é fundamental para a ativação da obra. Tornando participador, ele é parte constitutiva da experiência proposta, isto é, um sujeito interativo que escolhe e navega em sua composição, em suas dimensões multitemporais, multi espaciais e descentradas, que interconectam fragmentos de imagens e sons, e multiplicam os sentidos narrativos (Maciel: 2009, p. 18). Tal como acontece no *Transcinema*. Neste, o espectador vai através da obra; ele sai da sua passividade para participar daquilo que lhe é apresentado. O sujeito transita, navega pela obra, ele não mais passa por ela. O participador na obra interativa é:

[...] parte constitutiva da experiência proposta, não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos (MACIEL, 2003, p. 2).

Pode-se citar exemplos de obras interativas que utilizam as novas mídias na distribuição ou realização, como *Bandersnatch*, o filme interativo da Netflix, lançado em 2018. Ao assistir o filme, o espectador pode gerar 5 diferentes finais, com isso o filme pode durar 30 minutos, ou até mesmo 5 horas. A maioria dos debates sobre o cinema na era digital tem se concentrado nas possibilidades da narrativa interativa.

Com isso, a narrativa é construída a partir da intervenção do espectador, que pode ser através do engajamento corporal, assim, multinarrativas podem ser criadas. A partir do momento em que espectadores e críticos igualam o cinema à narrativa, as mídias digitais são entendidas como aquelas que permitirão ao cinema contar suas histórias de uma forma diferente.

4. Definição do Objeto

4.1. Estudo da Zona Portuária - Porto Maravilha

Em 2009 o Rio de Janeiro foi escolhido como sede dos jogos Olímpicos de 2016, e como parte da preparação para os eventos, iniciou-se uma Operação Urbana a fim de reestruturar e revitalizar a Zona Portuária do Rio de Janeiro: o projeto Porto Maravilha. Esse novo plano urbano previa impactos positivos em aspectos da região, como mobilidade urbana, inserção cultural e impacto social. Uma das propostas marcantes do projeto Porto Maravilha era alterar a morfologia urbana da área, com a criação de novas vias, bem como alterar o zoneamento e parâmetros urbanísticos do local que propiciariam um aumento no adensamento local, podendo impactar no microclima e na qualidade de vida dos usuários.

Renovação urbana, com investimentos em infraestrutura e produção de moradia; Requalificação dos espaços públicos, ampliação das áreas verdes e da arborização; Recuperação de imóveis com importância histórica, arquitetônica ou estética, do patrimônio arquitetônico e do patrimônio cultural; Estímulo à implantação de hotéis, lojas, escritórios, centros culturais e entretenimento; Melhoria das condições de acesso rodoviário ao bairro do Caju. (PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO, 2008)



Figuras 1 e 2: À direita mapa da costa em 1850; à esquerda a geografia original (em sépia) e os contornos da região portuária pós-aterro no século XX.
Fonte: (CDURP / PORTO MARAVILHA, 2017)

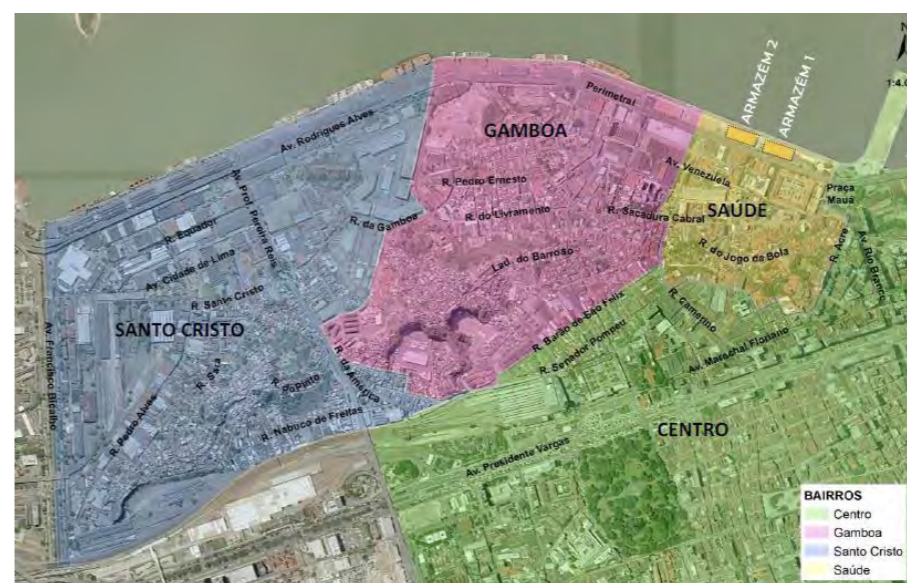


Figura 3: Limites dos bairros da Zona Portuária do Rio de Janeiro.
Fonte: (CDURP / PORTO MARAVILHA, 2017)

A Zona Portuária localizada na área Central da Cidade do Rio de Janeiro, conforme Figura 3, foi criada durante o governo do Presidente Rodrigues Alves e do Prefeito Pereira Passos, a partir de um aterro que modificou a linha da costa com o intuito de viabilizar um moderno porto para a época, como mostrado nas figuras 1 e 2. Com a evolução das técnicas das operações portuárias o trecho do porto entre a Praça Mauá e a Avenida Francisco Bicalho foi se tornando obsoleto, assim, uma grande área que antes servia como área de apoio às operações portuárias, de caráter essencialmente industrial, tornou-se ociosa, formando vazios urbanos e deixando edificações subutilizadas ou abandonadas. Para recuperá-las para a cidade foi concebido um plano de revitalização para área, de forma que a transformasse num novo vetor de crescimento da cidade.

Este plano previa promover a revitalização urbana da Zona Portuária e dos bairros da Saúde, Gamboa e Santo Cristo, mediante renovação urbana, com investimentos em infra-estrutura e produção de moradia; requalificação dos espaços públicos, ampliação das áreas verdes e da arborização; recuperação de imóveis com importância histórica, arquitetônica ou estética, do patrimônio arquitetônico e do patrimônio cultural; estímulo à implantação de hotéis, lojas, escritórios, centros culturais e entretenimento. Uma das principais obras do plano foi a redistribuição do fluxo viário, com a demolição do elevador da perimetral (possibilitando a criação de um passeio diante dos armazéns) e a construção dos túneis subterrâneos Marcelo Alencar e Rio 450 anos.

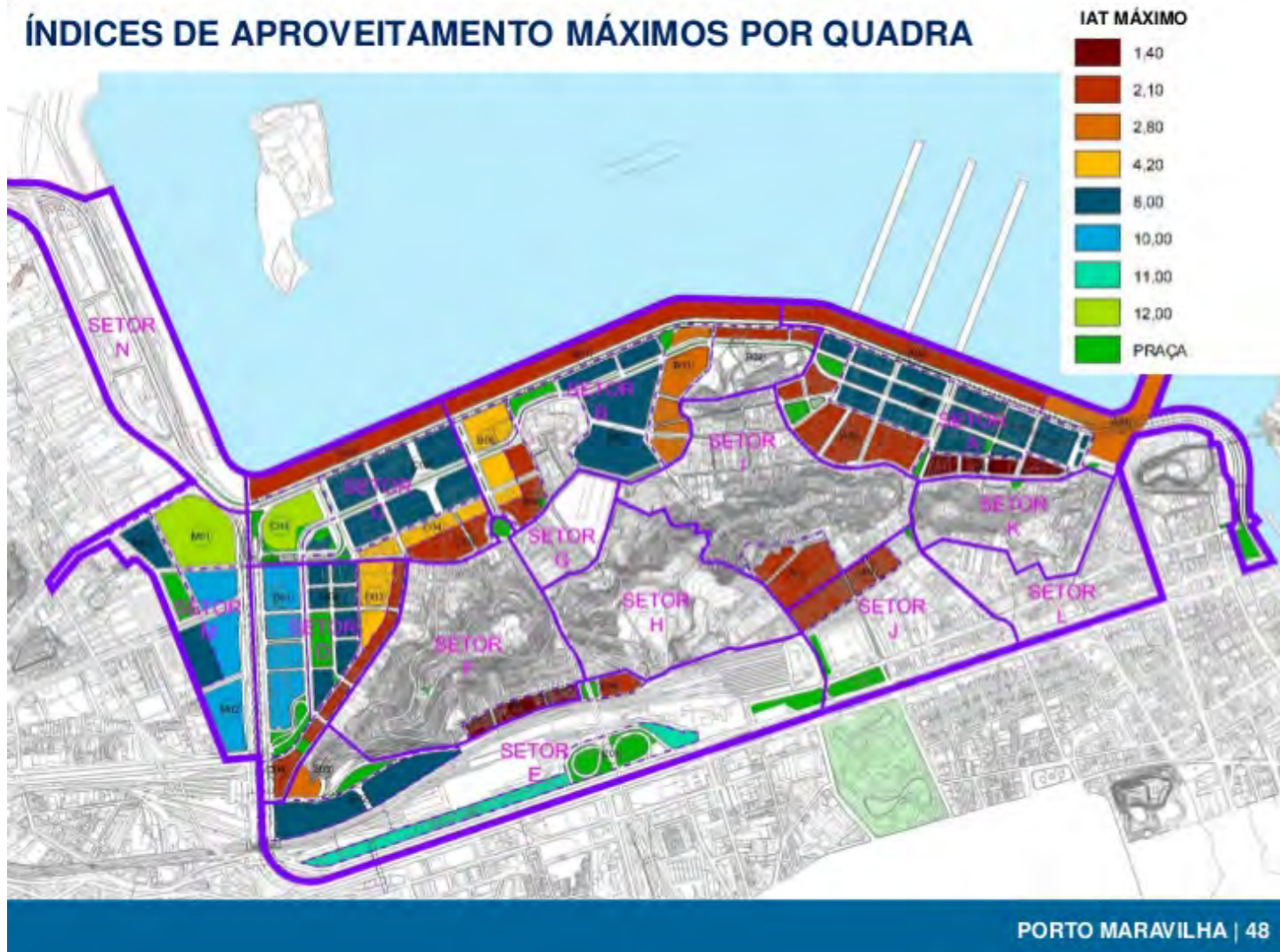


Figura 4: Áreas com previsão para adicional de construção.
Fonte: (CDURP / PORTO MARAVILHA, 2017)

Conforme Figura 4, o projeto Porto Maravilha previa a divisão da área em diferentes setores, com gabaritos máximos de acordo com a legislação que limita o IAT máximo das quadras.

A revitalização da zona portuária, todavia, não é uma novidade e já vinha sendo proposta por governos anteriores com distintas abordagens, contudo, as divergências entre a Companhia Docas e a prefeitura, tanto em torno do projeto arquitetônico do píer quanto do projeto de reurbanização da região portuária como um todo, inviabilizaram a implementação de programas de revitalização propostos antes do atual Porto Maravilha iniciado.

Dentre as medidas iniciadas pela Prefeitura para a requalificação do local, destaca-se a construção de dois projetos de grande impacto cultural: o Museu do Amanhã, no Píer Mauá, e o Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR) na Praça Mauá, ambos em parceria com a Fundação Roberto Marinho. Além da construção dos museus, o "Porto Maravilha" também faz menção à recuperação de edifícios históricos na região; programação de visitas ao Morro da Conceição com seu casario centenário e suas ruelas coloniais sinuosas; criação de parques públicos às margens da Baía de Guanabara com bares/ restaurantes; e a ocupação de alguns armazéns com programações culturais e artísticas.

O projeto "Porto Maravilha" se encontra, atualmente, em fase de implantação. Portanto, as conclusões obtidas até o presente momento sobre as reais dimensões das transformações em curso são ainda parciais. Da mesma maneira, a população também está incerta de que forma será afetada com o projeto. Na realidade atual não houve o adensamento previsto pelo plano urbanístico. Ao mesmo tempo, obras ficaram inacabadas, galpões vazios ou subutilizados. Projetos como esse podem desencadear os denominados processos de gentrificação através dos quais se promove práticas de reapropriação de espaços pelo mercado através de operações urbanas que lhe conferem novo valor econômico e simbólico geralmente orientando-os para o consumo residencial ou de serviços das camadas médias.

Aproveitando a infraestrutura implantada com o projeto Porto Maravilha, o intuito é integrar o Espaço 7Arte com o polo cultural já inserido na área. O Armazém 2 é o lugar ideal para a proposta, visto que está próximo ao YouTube Space Rio, e de todos os equipamentos culturais e de eventos de uma área que está em contínua expansão, devido ao Porto Maravilha: projeto de desenvolvimento urbano da área do porto do Rio de Janeiro.



Figura 5: Mapa de pontos importantes.
Fonte: Google com edição autoral.

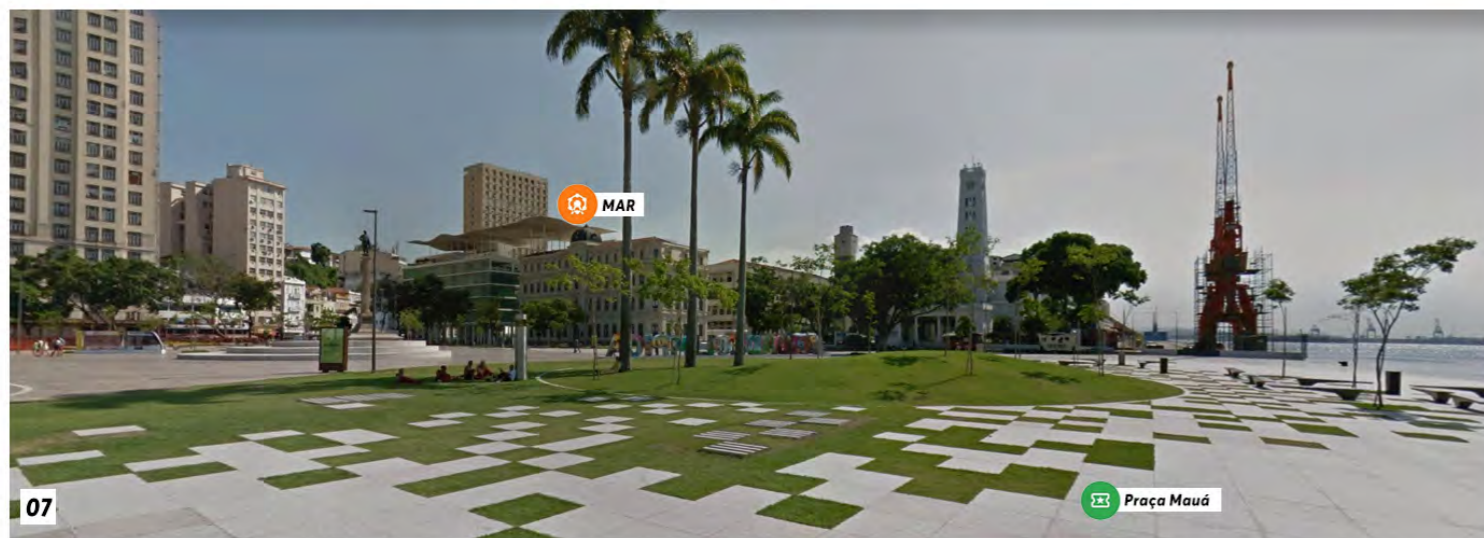
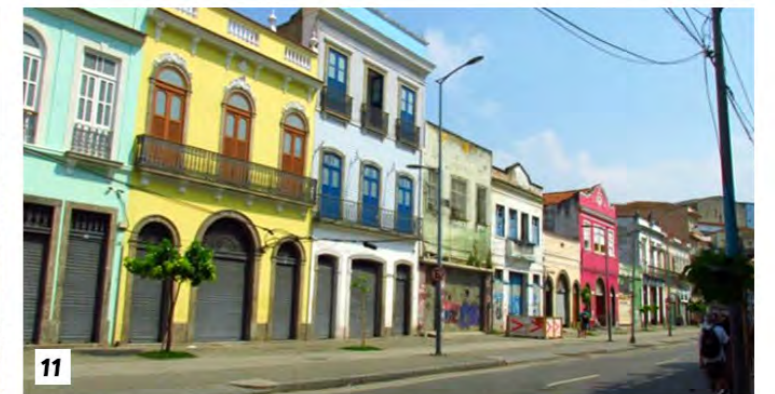


Figura 6: Vistas dos equipamentos culturais e de eventos marcados na Figura 5, com edição autoral.

- 01: Orla Pref. Luiz Paulo Conde. **Fonte:** Google Street View.
- 02: Museu do Amanhã. **Fonte:** Radar Decoração.
- 03: VLT em frente ao painel etnias, do artista Kobra. **Fonte:** Pinterest.
- 04: Vista aérea da Zona Portuária. **Fonte:** Diário do Rio.
- 05: Calçadão do Painel Etnias, do artista Kobra. **Fonte:** Leve na Mala.
- 06: Cais do Valongo. **Fonte:** Gazeta do Povo.
- 07: Praça Mauá. **Fonte:** Google Street View.

Figura 7: Vistas dos equipamentos culturais e de eventos marcados na Figura 5, com edição autoral.

- 08: Vista aérea da Praça Mauá. **Fonte:** Luciola Villela.
- 09: Armazém da Utopia, sede da Cia de Teatro Ensaio Aberto. **Fonte:** Diário do Porto.
- 10: Galpão da Cidadania, sede da ONG Ação da Cidadania. **Fonte:** O Globo.
- 11: Rua Sacadura Cabral. **Fonte:** Pinterest.
- 12: Rua Camerino. **Fonte:** Google Street View.
- 13: Pedra do Sal. **Fonte:** Tripadvisor.

De acordo com a setorização de uso/ocupação do solo proposta pelo projeto do Porto Maravilha, os grandes equipamentos culturais voltados para turismo e entretenimento foram construídos no núcleo da Praça Mauá, com a ocupação do Píer Mauá pelo Museu do Amanhã, do Palacete D. João VI e do Antigo Terminal rodoviário pelo Museu de Arte do Rio (MAR), e de alguns armazéns no início do cais do porto para eventos. As atividades comerciais e de serviços foram direcionadas para os núcleos Saúde, Gamboa, Santo Cristo e Porto Olímpico. Pretendia-se, assim, aproveitar os grandes lotes subutilizados ao longo das Avenidas Rodrigues Alves e Francisco Bicalho para a construção de grandes edifícios comerciais, mas poucos deles foram inaugurados. No miolo da área de especial interesse urbanístico se concentra o uso residencial, incluindo os Morros da Providência e Livramento.



Figura 8: Setorização de usos para a Área de Especial Interesse Urbanístico (AEIU) da Região Portuária.
Fonte: Lindo Ngidi, com tradução para o português.

Tendo em vista as questões colocadas pelo plano diretor do Porto Maravilha, pode-se compreender a necessidade vista pelo governo de fomentar a área com turismo e entretenimento justamente na área selecionada para o projeto, onde tem-se os armazéns 1, 2, 3 e 4, terminal de cruzeiros e Armazém da Utopia (armazéns 5 e 6, respectivamente). A administração dos armazéns do 1 ao 5 é feita atualmente pela concessionária Pier Mauá, enquanto a do armazém 6 é de responsabilidade da Companhia Ensaio Aberto, desde 2010.

Através da intervenção urbana do Porto Maravilha, nota-se a postura da prefeitura da cidade que parte de um discurso de regeneração do porto do Rio de Janeiro como condição decisiva do resgate da área da cidade. Essa postura ratifica a desatenção em relação à história de usos desse espaço pela população local, elementos constituintes de sua história e espacialidade. O porto, no plano da prefeitura, dificilmente aparece como sujeito no discurso, como um lugar que carrega uma tradição, mas sim como um objeto considerado como decadente e demandante de regeneração por uma reforma urbana, através de uma intervenção pelo poder público.

Podemos dizer que o projeto Porto Maravilha visa fazer uso do passado submetendo-o aos seus horizontes de expectativas que vinculam o futuro da cidade às demandas de uma economia global. Assim, os elementos simbólicos que remetem a um tempo pretérito tornam-se alegorias que colocam a história de uma região em uma instância de superfície. O passado vazio de profundidade histórica é colocado a serviço de um futuro pretensamente triunfante do que seria um novo Rio de Janeiro, cidade sede de megaeventos, como as Olimpíadas de 2016. (AZEVEDO, André Nunes, PIO, Leopoldo Guilherme. Revista Tempo e Argumento, Volume 08 - Número 19 - Ano 2016)

4.2. Áreas tombadas

Os armazéns 01, 02, 03, 04, 05, 06 e 07 foram tombados pelo IRPH (Instituto Rio Patrimônio da Humanidade), da Prefeitura do Rio de Janeiro, em 2000. De acordo com o DECRETO N° 19002 de 5 de outubro de 2000, ficam incluídos no referido tombamento os seguintes elementos dos armazéns da Avenida Rodrigues Alves:

Exterior dos galpões: Volumetria, cobertura (sistema de ventilação e entelhamento), revestimento, gradis, cercaduras de vãos, esquadrias de madeira e ferro, sobrevergas e demais elementos arquitetônicos decorativos característicos da tipologia estilística das fachadas;

Interior dos galpões: Sistema estrutural original (colunas e vigas) e de sustentação do telhado (tesouras e lanternins).



Figura 9: Morro da Conceição, Jardim do Valongo, Cais do Valongo, armazéns e edifícios da área tombados, de acordo com o Instituto Rio Patrimônio da Humanidade (IRPH).
Fonte: Google com edição autoral.



Figura 10: Vista aérea da Praça Mauá, com paisagismo atual.
Fonte: Archdaily

4.3. Estudo de Referências Programáticas

Utilizou-se para estudo de referência os *YouTube Spaces* do Rio de Janeiro e de Los Angeles, além do RioCine na Barra da Tijuca e a Biblioteca Parque Estadual do Rio de Janeiro.

YouTube Space Rio

O *YouTube Space Rio* é um ambiente voltado para a gravação e a profissionalização de conteúdo produzido por usuários do *YouTube*. Existem espaços semelhantes em outras cidades do mundo, tais como Nova Iorque, Londres, Berlim e Tóquio. A instalação da sede carioca do *YouTube Space* foi anunciada no dia 9 de setembro de 2015 em evento ocorrido no Museu de Arte do Rio.

O espaço foi inaugurado no dia 7 de agosto de 2017, tornando o Rio de Janeiro a 10ª cidade a contar com um *YouTube Space*. De acordo com o *YouTube*, o Brasil é um dos cinco mercados mais importantes para a companhia ao se considerar o tempo de visualização dos vídeos da plataforma. O espaço funciona no Armazém 1 do Cais da Gamboa, situado no bairro da Saúde, na Zona Central da cidade do Rio de Janeiro, uma região com camadas de história sobrepostas, que vem sendo revitalizada e ganhando importância na cidade.

O Armazém recebeu um projeto de retrofit que interagiu com as limitações de se construir dentro de um armazém histórico e tombado, respondendo a normas técnicas, diretrizes patrimoniais e requisitos, a fim de combinar instalações de alta performance mantendo a espacialidade do galpão e remetendo aos usos primitivos do local.

A vista para a Baía de Guanabara marca presença tanto através das janelas e portas de vidro quanto em um telão situado na praça central que reproduz, em tempo real, vídeos da baía. O espaço central de socialização é uma praça com o formato da lagoa Rodrigo de Freitas e piso azul circundado por estúdios de gravação e ilhas de edição e pós-produção.



Figura 11: Praça central do YouTube Space RJ, com vista reproduzida da Baía de Guanabara em telão.
Fonte: Archdaily



Figura 12: Números do YouTube Space.
Fonte: Veja Rio, 2017

O espaço possui uma área de 3.000m². O espaço, gerido pelo *YouTube*, conta com: 3 estúdios de gravação com cenografia montada, áreas de convivência (externa e interna), salas de aula, sala de edição, camarim e bastidores, café e equipamentos de áudio e vídeo. O projeto foi realizado em steel frame com pilares inclinados e fechamentos de salas e estúdios que não são limitados nem alinhados à estrutura existente do galpão (pilares metálicos perpendiculares).

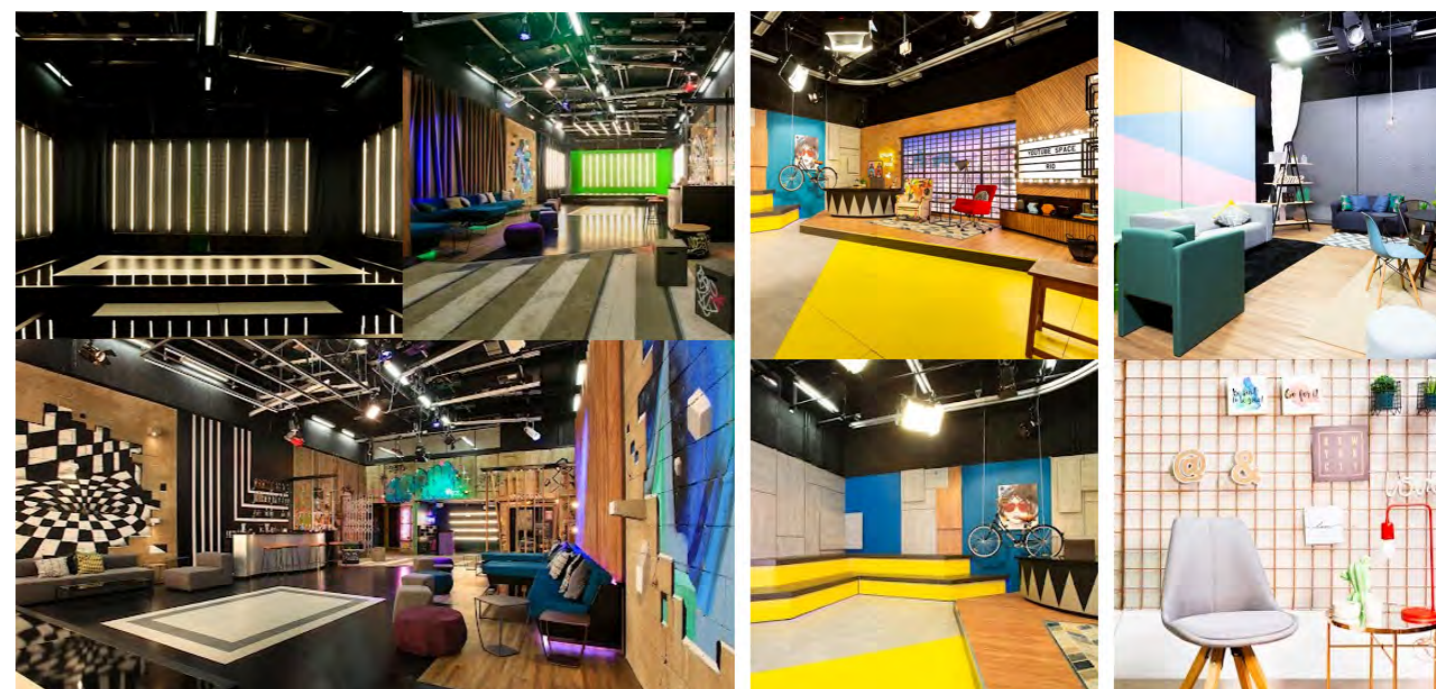


Figura 13: Foto dos estúdios 1, 2 e 3, respectivamente. Cenografias pré-montadas para uso dos youtubers.
Fonte: YouTube Space Rio.



Figura 14: Deck do Armazém 1, com paisagismo na área externa, voltado para a paisagem da Baía de Guanabara.
Fonte: YouTube Space Rio.

YouTube Space LA

Los Angeles foi o segundo local a ter um YouTube Space e foi inaugurado em 2013. Está localizado a minutos do Aeroporto Internacional de Los Angeles. Conta com 7 estúdios de gravação, além de espaço de estar, bastidores e sala de edição.



Figura 15: Localização do YouTube Space LA.
Fonte: Google Maps, com edição autoral.



Figura 16: Cenografia de ambiente interno com fachada, dentro do estúdio de gravação.
Fonte: YouTube Space LA

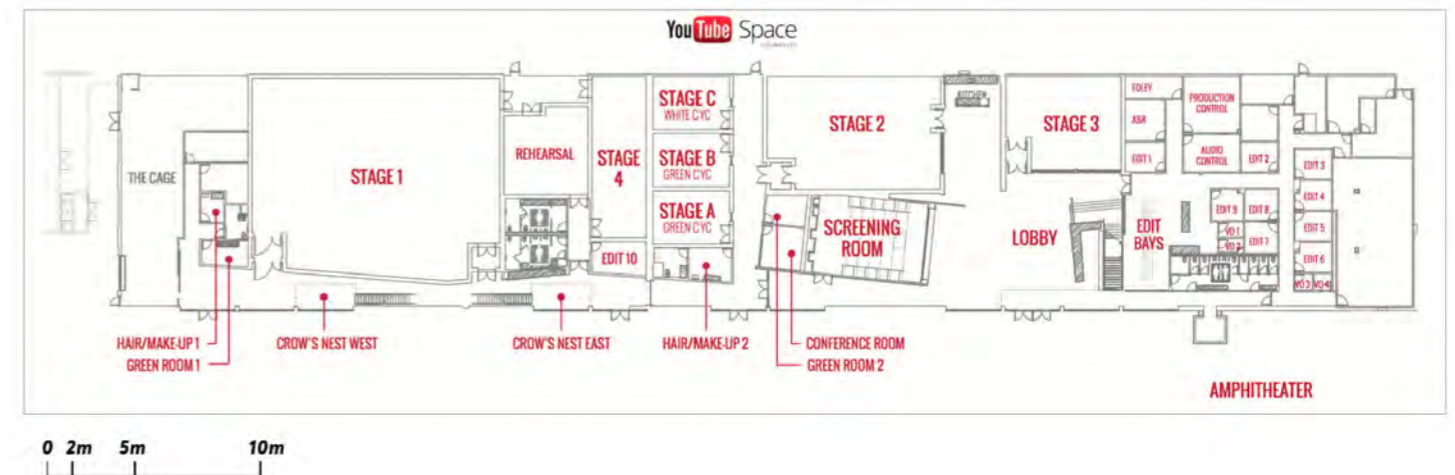


Figura 17: Planta baixa do YouTube Space Los Angeles.
Fonte: Emaze, com inserção autoral de escala gráfica

O espaço conta com 4 estúdios para montagem e utilização de tapadeiras e elementos cenográficos, 2 estúdios com fundo verde para edição de fundo virtualmente, e um estúdio com fundo branco, para fotografias. Além disso, assim como o YouTube Space Rio, o espaço conta com salas de edição, áreas comuns de lazer e sala de projeção.

RioCine Barra da Tijuca

O Polo Rio de Cine, Vídeo e Comunicação situa-se na Avenida Embaixador Abelardo Bueno, 477, Jacarepaguá. A setorização da prefeitura dividiu o espaço em 25 diferentes estúdios, contudo apenas 8 são existentes e estão em funcionamento. O restante são projeções para até 2044, de acordo com dados da Secretaria Especial de Concessões e Parcerias Público-Privadas do Rio de Janeiro (SECPAR, 2013).



Figura 18: Vista aérea do RioCine.
Fonte: Secretaria Especial de Concessões e Parcerias Público-Privadas do Rio de Janeiro/SECPAR

Conforme Figura 18, o espaço com contorno vermelho trata-se de uma projeção de crescimento para os próximos anos. A parte frontal voltada para Av. Abelardo Bueno tem parte do edifício em funcionamento atualmente. Apesar do lugar ter grandes estúdios, sua estrutura atualmente está precária devido à falta de manutenção e investimento. É voltado para produções cinematográficas, não englobando outros tipos de produção audiovisual. Foi escolhido para estudo por se tratar de um espaço com potencial de tornar-se um polo audiovisual, contudo, sua distância de equipamentos culturais e de eventos, além do difícil acesso de pedestres, não permite que o lugar seja um espaço de popularização a fim de democratizar a produção audiovisual.

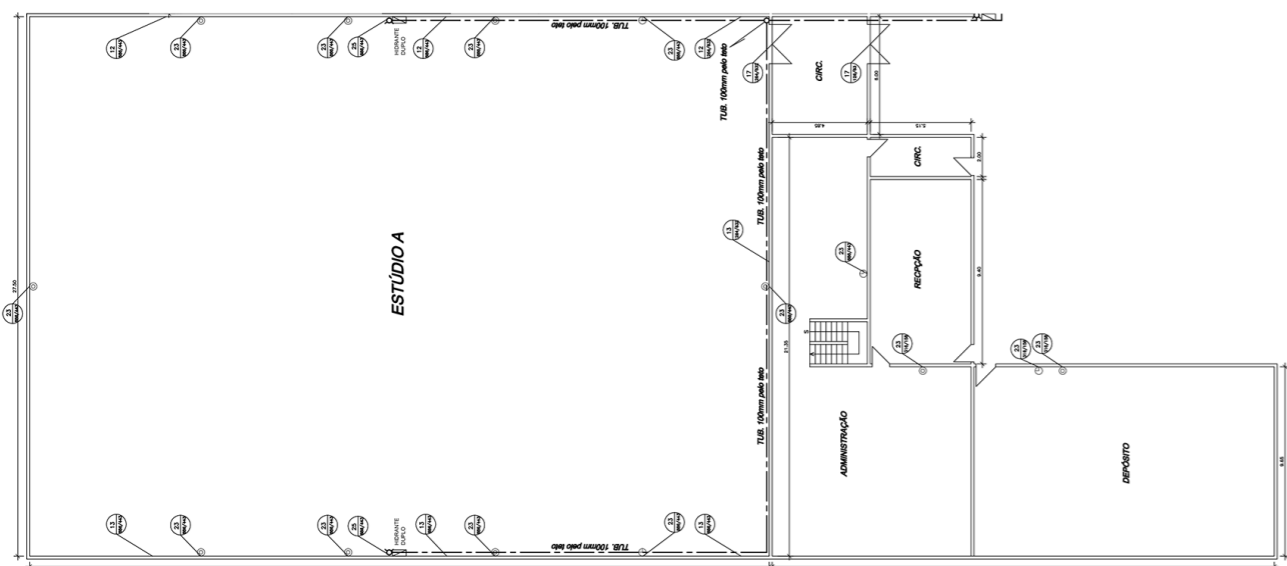


Figura 19: Planta e fotos do Estúdio A, com 1200m². 30m x 40m, divididos em 9 salas, 4 camarins e 2 banheiros. Já foram gravados programas da MultiShow, filmes da Xuxa, entre outras produções cinematográficas no lugar.
Fonte: Polo Rio de Cine, Vídeo e Comunicação

Biblioteca Parque - Centro

A Biblioteca Parque em estudo está localizada no centro do Rio de Janeiro, mais precisamente na Avenida Presidente Vargas. Existem outras 3 com o mesmo conceito, em outras localidades do Rio de Janeiro.

O lugar tem como ponto de partida trazer um espaço aberto à comunidade com promoção de acesso à cultura e ao conhecimento democrático. O lugar tem um papel fundamental na formação do cidadão, por meio do desenvolvimento e da transformação social. São espaços de leitura, mas também servem como espaço de encontro, produção de cultura, tendo acesso à teatro, cinema e aulas de dança. Assim, o acervo disponível passa a fazer mais sentido para o frequentador que se relaciona com a biblioteca por meio de atividades diversas, tornando-se co-autor da própria experiência estética em contato com as diferentes artes.

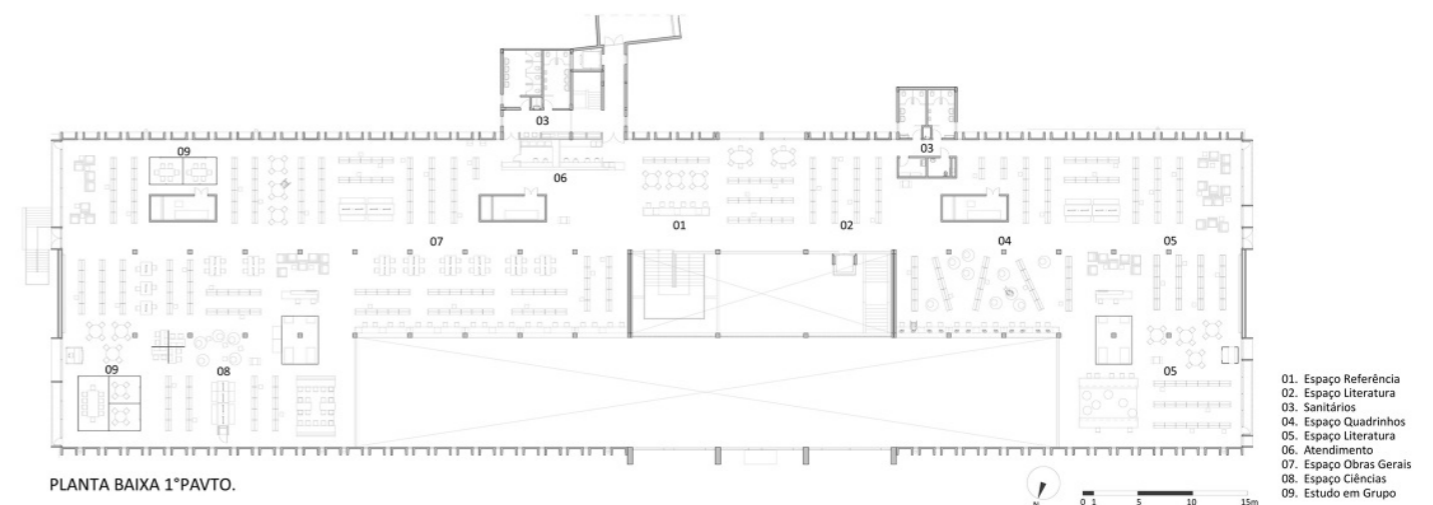


Figura 20: Planta da Biblioteca Parque, 1º pavimento que conta com espaço referência, espaço literatura, sanitários, espaço quadrinhos, espaço para obras gerais, espaço ciências e um espaço para estudo em grupo.
Fonte: Estúdio Chao



Figura 21: Áreas de exibição de audiovisual.
Fonte: Estúdio Chao

A partir do estudo desses lugares, pode-se obter referências programáticas de acordo com a proposta do **Espaço 7Arte**. O *YouTube Space*, com sua proposta voltada para o audiovisual da internet, traz espaços de convivência e de projeção, que seriam interessantes para a proposta realizada para o Armazém 2. Além disso, a noção de um espaço colaborativo, com diferentes dinâmicas e atividades educativas. O RioCine serve como entendimento da diferença de escala da produção audiovisual para cinema e para internet. Por serem mídias diferentes, possuem estúdios e dependências distintas, mas que podem se complementar. A Biblioteca Parque tem um conteúdo programático diferente das bibliotecas tradicionais, o que a torna exclusiva e interessante a respeito do estudo de diferentes atividades ocorrendo em um mesmo espaço, e como essas atividades e diferentes públicos podem se mesclar num mesmo lugar, que é um dos pontos importantes do Espaço 7Arte: atingir diferentes públicos, criando atividades que abrangem a diferentes faixas etárias, a fim de democratizar o audiovisual.

4.4. Estudo de referências projetuais

Produtora Paranoid

A Produtora Paranoid foi fundada em 2009 e rapidamente se colocou entre as principais produtoras do mercado brasileiro tendo conquistado os principais prêmios nacionais e internacionais, entre eles o Caboré em 2011, apenas dois anos depois de sua fundação. Após seu crescimento, a produtora precisou de um novo espaço, e o lugar escolhido para abrigar a nova sede da produtora Paranoid foi um galpão no bairro industrial da Vila Leopoldina, em São Paulo.

O imóvel era dividido em duas partes: uma fechada, com mezanino e uma escada ligando os dois pavimentos, e uma toda aberta, com pé direito duplo, com caráter de área externa, porém, coberta, na mesma estrutura do galpão. Uma parede branca fazia a divisão destes dois ambientes. Ambos foram mantidos, mas todas as paredes internas foram demolidas.

Todo o programa da produtora foi resolvido na parte fechada do galpão, deixando a parte aberta como um grande jardim coberto, com uma cozinha comunitária, bicicletário, vestiários e espaço para futuras ampliações. No pavimento inferior da área fechada, foi alocada a sala de produção flutuante, as salas de reuniões e as ilhas de edição e apresentação, onde o time recebe constantemente clientes e pessoas de fora.

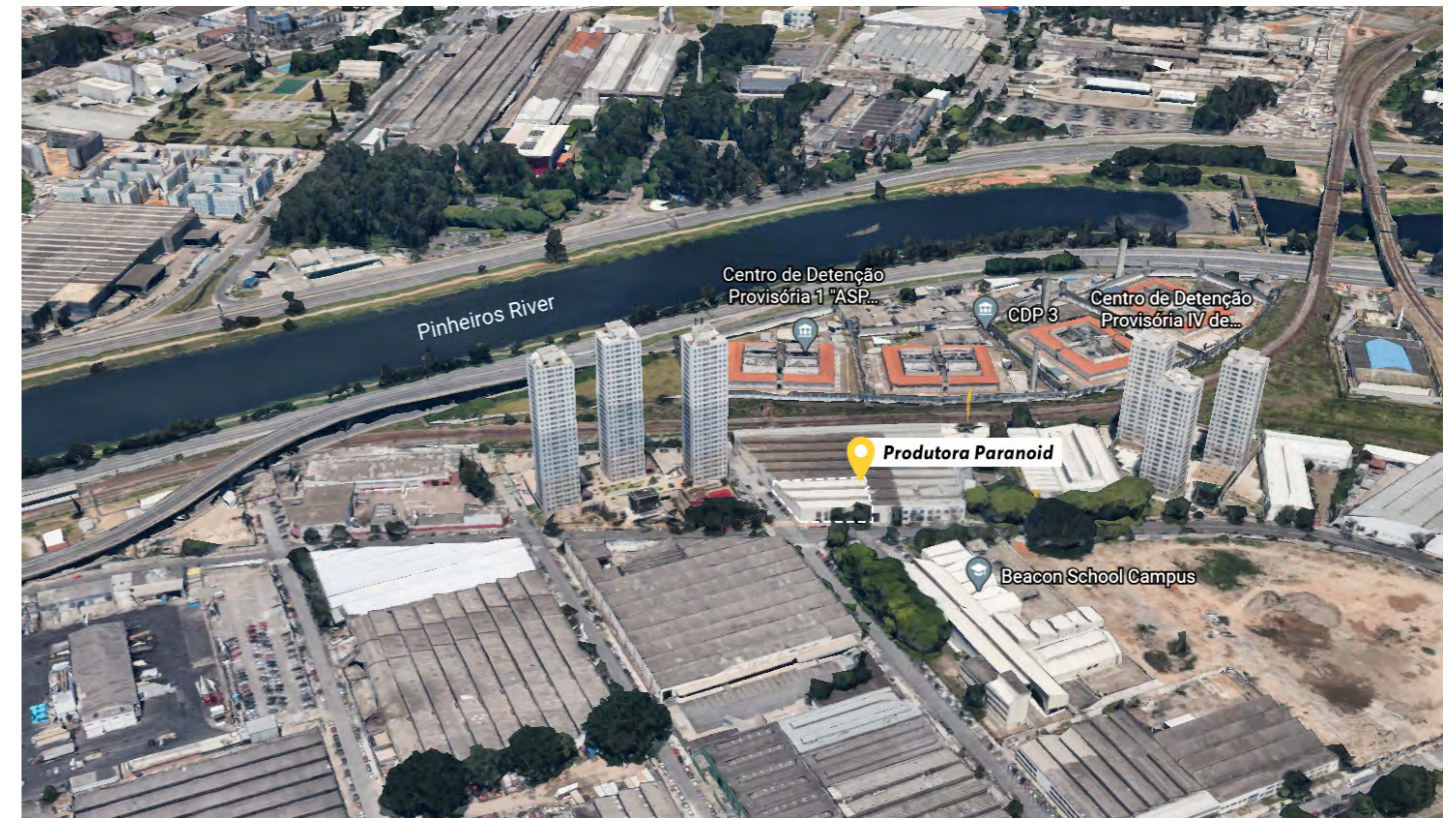


Figura 22: Localização do Galpão da Produtora Paranoid, em São Paulo.
Fonte: Google Earth, com edição autoral.

A área externa do galpão funciona como um grande jardim móvel: tanto o paisagismo quanto o mobiliário foram executados sobre rodas, para que o ambiente possa ser totalmente flexível: pode-se alterar o layout para receber eventos, festas, filmagens etc.

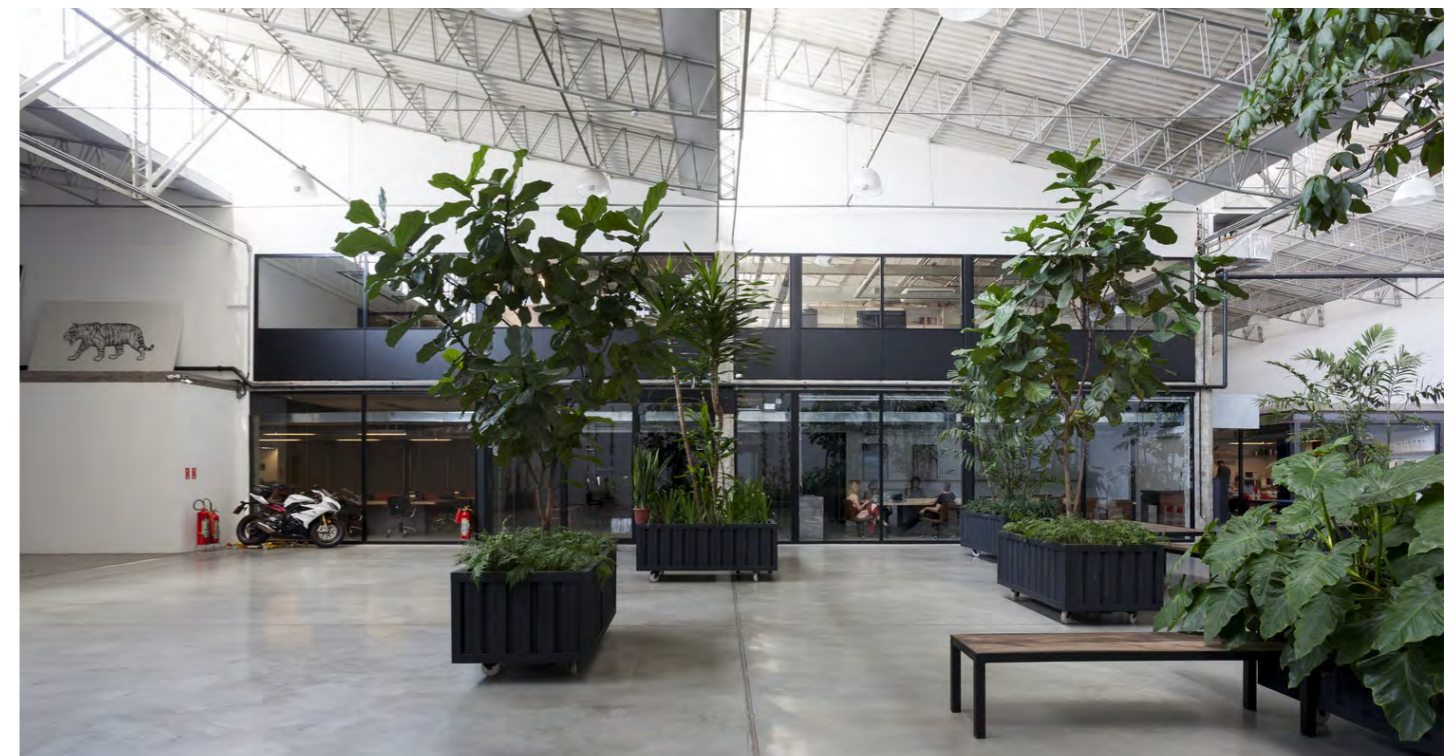


Figura 23: Jardim coberto, com paisagismo móvel.
Fonte: Archdaily

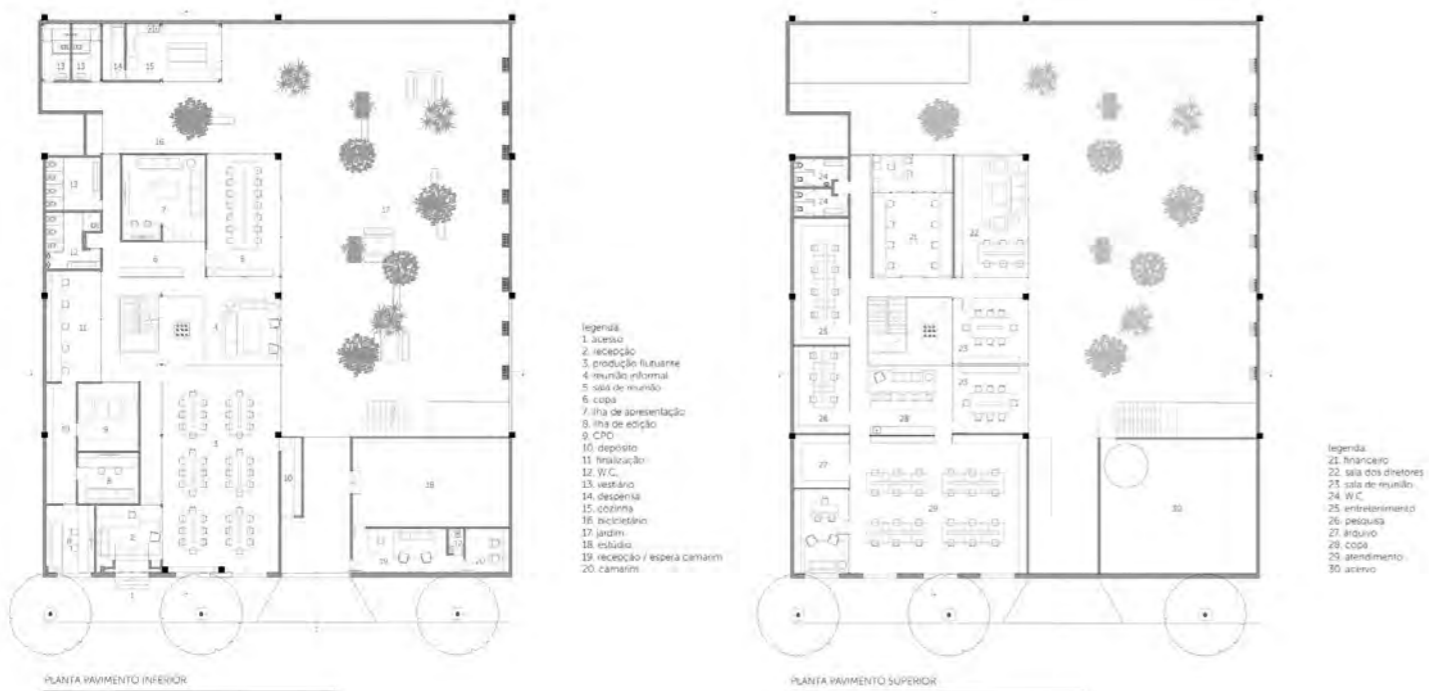


Figura 24: Plantas dos pavimentos inferior e superior, respectivamente.
Fonte: Archdaily

O pavimento inferior conta com sala de produção flutuante, salas de reuniões e ilhas de edição e apresentação, onde o time recebe constantemente clientes e pessoas de fora. O andar superior ficou mais reservado para a produtora: sala dos diretores, financeiro, pesquisa, atendimento, arquivo e outras duas salas de reuniões internas. As paredes que dividiam a área interna da área externa foram trocadas por grandes panos de vidro, assim como os estúdios que demandam privacidade acústica. As salas que ficaram abertas, foram divididas apenas com uma malha metálica, sempre mantendo a visibilidade e integração entre os ambientes. A circulação vertical é feita através de escadas em estrutura metálica, assim como alguns dos fechamentos.

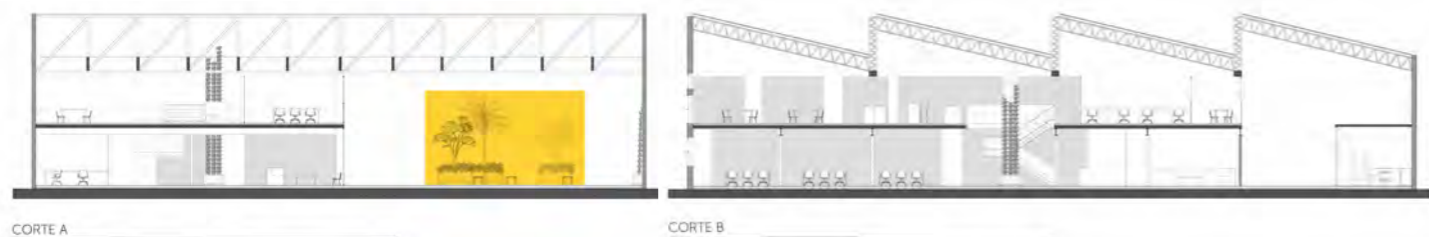


Figura 25: Cortes A e B (transversal e longitudinal) do galpão, respectivamente. Circulação vertical central. Demarcado em amarelo, objeto de interesse: paisagismo móvel.
Fonte: Archdaily

Pode-se aproveitar da proposta de paisagismo móvel, assim como a malha metálica para integração dos ambientes que serão criados no Espaço 7Arte. Por tratar-se de um bem tombado, estruturas e mobiliários flexíveis e facilmente desmontáveis são o ideais para respeitar e conservar o Armazém 2, de acordo com as normas técnicas, diretrizes patrimoniais e requisitos, mantendo a espacialidade do galpão. Além disso, tendo-se mobiliários de fácil mobilidade, eles podem ser transportados para fora do galpão, servindo como espaços cenográficos ou de estar móveis.

Studio Pier 88

O Studio Pier 88 se apropriou de um galpão de 2000m² localizado no bairro da Vila Leopoldina – São Paulo, próximo à Marginal Pinheiros e à Produtora Paranoid. O lugar era usado como fábrica e depósito há quase 50 anos e foi visto como uma estrutura em potencial para uma nova função. Sua localização reforça o uso de galpões para usos audiovisuais na área, que ainda conta com outros espaços voltados para produção audiovisual, como: New Content, Formata Produções e Conteúdo, Estúdios Quanta, todos voltados para produção de vídeos.

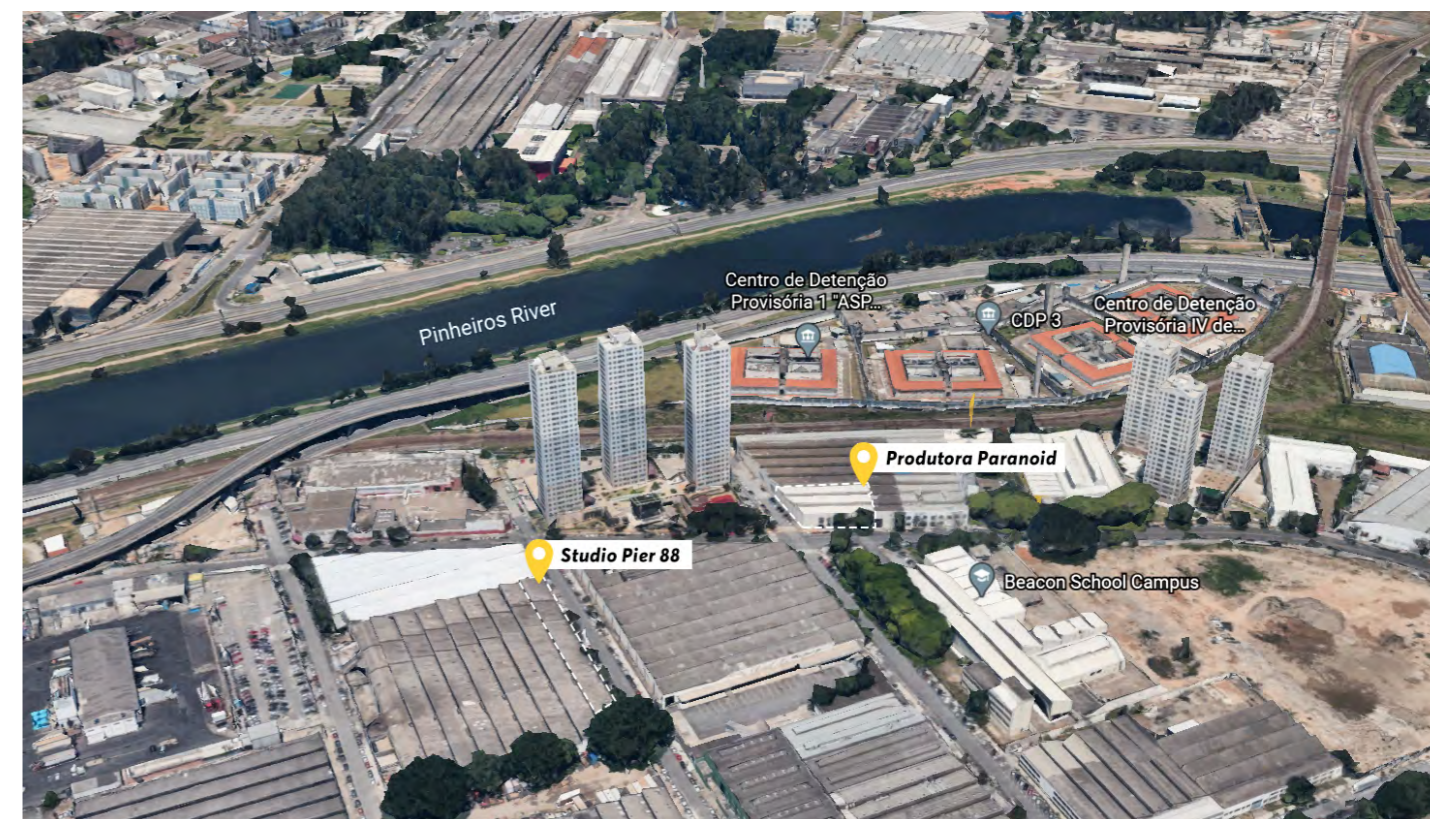


Figura 26: Localização do Galpão do Studio Pier 88, em São Paulo.
Fonte: Google Earth, com edição autoral.

Os proprietários, que trabalham no meio da moda e acostumados a viajar a várias cidades a trabalho (principalmente nos Estados Unidos), viram que esse tipo de estrutura, atualmente ociosa, sendo transformada e usada com bastante frequência como estúdios de fotografia e filmagem especialmente em Los Angeles e Nova Iorque. Com isso, a ideia do projeto era aproveitar a estrutura existente e fazer toda a infra-estrutura que uma equipe de filmagem poderia precisar localizada em um mesmo local.

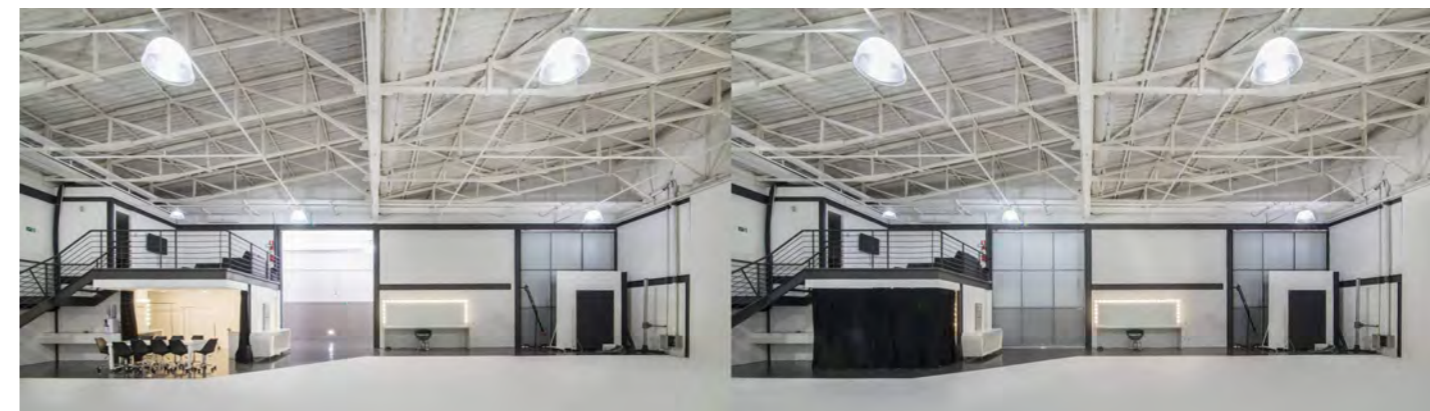


Figura 27: Sala exclusiva de fotografia.
Fonte: Archdaily

As salas exclusivas de fotografia contam com tapadeiras, espaço de camarim, banheiros, sala de reunião (que pode ser fechada com cortina, conforme figura 27) e mezanino. O lugar possui, também, portão para carga e descarga de caminhão, além de entrada e saída de tapadeiras e equipamentos.

Utilizou-se as áreas comuns da parte frontal do terreno como recepção, administração, depósito de materiais, sala de reunião, refeitório, depósito para os equipamentos dos fotógrafos e até salas individuais para fotógrafos. Na parte posterior do terreno, tem-se 5 grandes salas de fotografia e filmagem com seus mezaninos e camarins exclusivos com toda a infra-estrutura necessária para cada sessão.

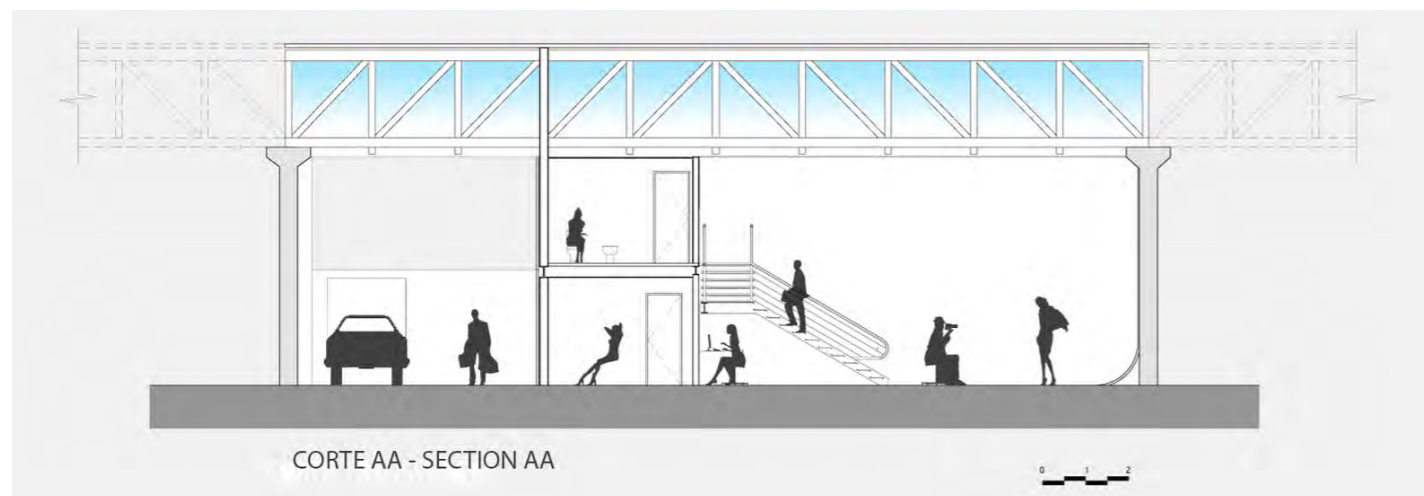


Figura 28: Corte transversal aproximado, mostrando uma das grandes salas de fotografia e filmagem, com mezanino e camarim exclusivo. Banheiro na área superior, camarim na área inferior. Do lado direito, fundo infinito branco para fotografias e filmagens.
Fonte: Archdaily

A estrutura original do galpão foi mantida, criando-se uma estrutura independente dos muros e treliças originais do galpão. Os mezaninos foram feitos em estrutura metálica e os fechamentos laterais foram feitos com alvenaria de concreto na parte térrea e nos mezaninos em dry-wall. Foi feito um trabalho de isolamento termo-acústico em todo o telhado original, além de climatização para os estúdios e restauro e reparos nas treliças originais de madeira que chegam a ter 2,5m de altura.



Figura 29: Corte longitudinal. Iluminação zenital demarcada em amarelo.
Fonte: Archdaily

A ideia foi deixar o projeto com os materiais aparentes mantendo a identidade industrial original da construção. O contraste entre a estrutura de madeira do telhado original do galpão pintada de branco e a estrutura em aço dos mezaninos na cor cinza chumbo, deixam claro que parte do projeto tem mais de meio século e o que chegou recentemente. O espaço tem sido usado com muita frequência para outras finalidades como eventos e desfiles atraindo as maiores empresas do ramo para usar suas instalações.



Figura 30: Planta do térreo e segundo pavimento, respectivamente.
Fonte: Archdaily, com edição autoral

Conforme demarcado em amarelo e linhas pretas pontilhadas, a figura 30 mostra o acesso de carga e descarga disponibilizado para cada estúdio, afim de facilitar o transporte de materiais, tapadeiras, equipamentos, entre outros itens transportados para fins de produção do ensaio fotográfico ou audiovisual no espaço do estúdio.



Figura 31: Outro modelo de sala exclusiva de fotografia, menor, mas com o mesmo modelo: escada metálica para o mezanino, mesa de reunião, camarim, tapadeiras, grande portão metálico de acesso e fundo infinito branco para fotografias e filmagens.
Fonte: Archdaily



Figura 32: Estruturas aparentes: blocos de concreto, panos de vidro, estrutura original do galpão em branco.
Fonte: Archdaily

Sinergia Cowork Palermo

O Sinergia Cowork está localizado em Montevideu, no Uruguai. Os escritórios funcionam como um coworking: um conceito recente nos espaços de escritórios contemporâneos, onde o usuário se insere em um ambiente colaborativo heterogêneo de trocas sociais e profissionais.



Figura 33: Localização do Galpão do Sinergia Cowork Palermo, em Montevideu, no Uruguai.
Fonte: Google Earth, com edição autoral.

No projeto, procurou-se manter a estética do galpão pré-existente, usando estruturas leves completamente removíveis, feitas através de vigas metálicas e painéis isolados estruturais, e usando uma paleta de cores neutras (branco e cinza claro).

A entrada principal do edifício é através de uma porta de garagem, destacada pelo logotipo da empresa. O térreo é composto por um pátio central que articula escritórios com espaços de coworking e salas de reuniões. Os escritórios mais pequenos são distribuídos no pavimento superior, juntamente com uma oficina de impressão em 3D, estações flexíveis de trabalho, salas de estar e um estúdio de fotografia.

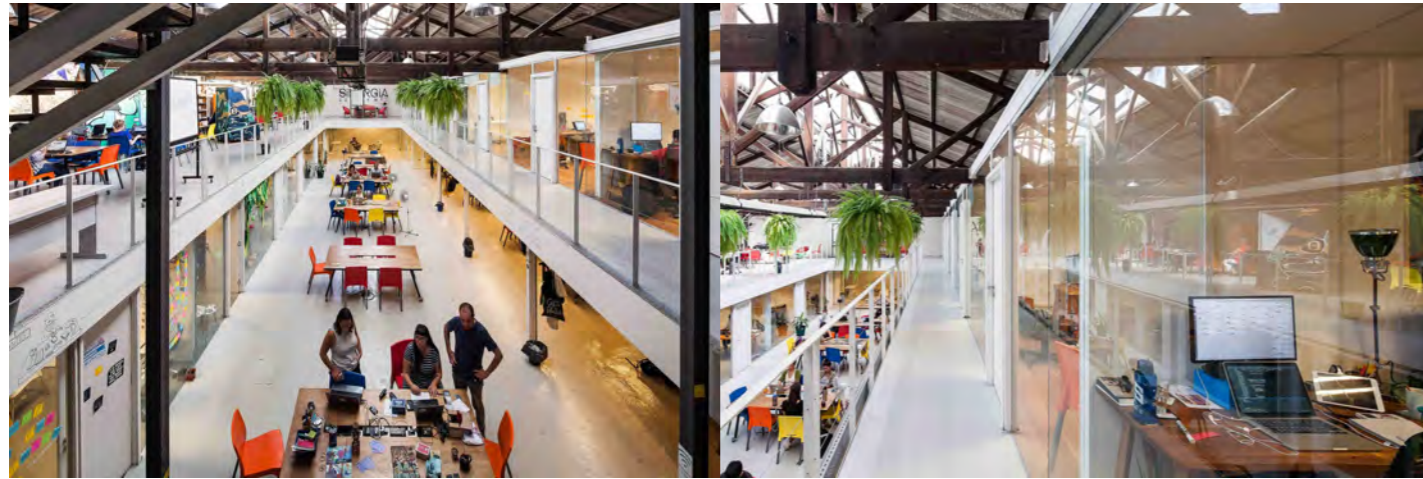


Figura 34: Estrutura original do galpão mantida (em preto) e estruturas removíveis criadas no projeto (em branco). Mezanino que cria pátio central de uso colaborativo.
Fonte: Archdaily



Figura 35: Cortes longitudinal e transversal, respectivamente. Telhado com iluminação zenital; estações de trabalho na área superior e inferior.
Fonte: Archdaily

Na cobertura, pode-se acessar uma sala de eventos com um deck ao ar livre, que é usado nos fins de semana como um lugar de interação entre os colegas de trabalho fora do horário de trabalho.

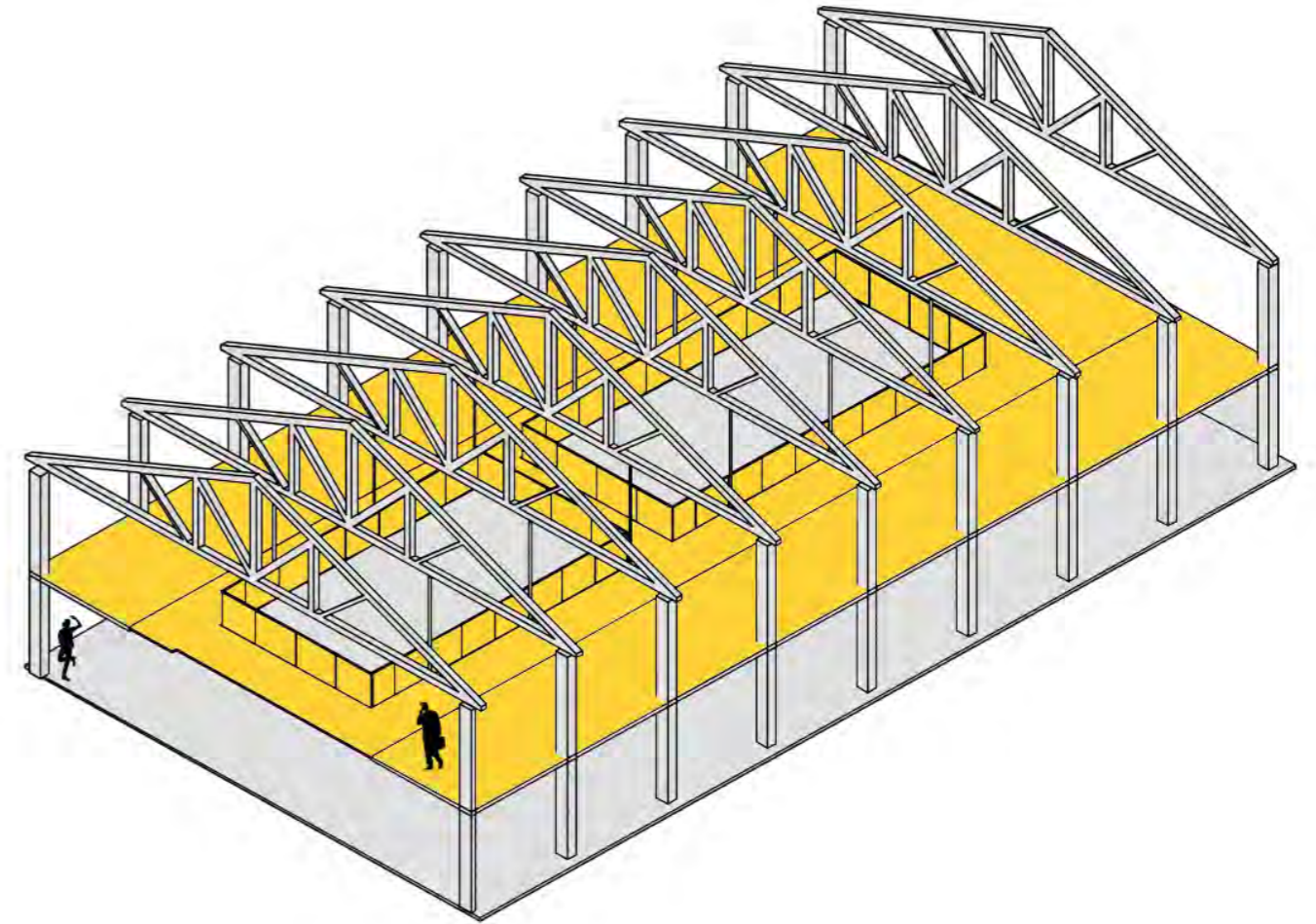


Figura 36: Esquema estrutural do galpão.
Fonte: Archdaily, com edição autoral

Conforme esquema estrutural da figura 36, tem-se a estrutura original respeitada, sendo anexadas novas estruturas internas removíveis para a criação de um segundo pavimento/mezanino, e um pátio central trabalho colaborativo. Em cinza: a estrutura existente do galpão; em amarelo: o que foi inserido no galpão.

Conjunto Matadero Madrid

O matadouro de Madrid foi projetado em 1907 e construído durante a segunda década do século XX por Luis Bellido, arquiteto e urbanista. Por quase sessenta anos os edifícios funcionavam como um grande armazém na área central da cidade. Durante todo esse tempo ele demonstrou suas virtudes funcionais e suas qualidades espaciais. A partir dos anos oitenta, o matadouro foi transferido para a periferia da cidade. A pequena "cidade industrial" projetada por Bellido caiu em negligência e esquecimento. Recentemente a cidade de Madrid quis converter este complexo deteriorado em um espaço cultural para a cidade. **O complexo possui mais de 20 armazéns, entre eles: Intermediae, Nave 8, Nave da música e Cineteca Matadero.**

1. Intermediae, de Arturo Franco

Para a composição e utilização desse armazém, pensou-se no reaproveitamento dos materiais, utilizando-se de materiais industriais, usando perfis de aço como bancos, barras, pisos elevados, rodapés, portas, caixilhos etc. A utilização de materiais industriais é capaz de estabelecer uma comunicação aberta com o antigo e com o novo, ambos atingindo a sua máxima expressividade. É uma intervenção que visa respeitar a configuração espacial existente, sem modificá-la.

A Intermediae, nova instituição fundada que ocuparia este pavilhão, necessitava de um espaço para artistas, para a criação contemporânea, um espaço capaz de receber diversas ações, onde pudessem conviver produção e exposição em um mesmo plano.

O projeto deveria ser desmontado após dois anos de sua execução, por isso, as premissas de projeto levaram em conta o respeito à estrutura e condições existentes do edifício e os usos programáticos da instituição que viria a ocupar o armazém. Com isso, através do projeto, espaço se mantém, a história do edifício fica exposta e é respeitada, são valorizadas as qualidades da arquitetura existente que acolhe a nova atuação, e deixam-se visíveis as marcas do passado: os sinais de restauro e consolidação dos pilares, incluindo os desenhos e detalhes construtivos sobre as decisões tomadas em obra, podem ser lidos sobre as paredes. Trata-se de uma estratégia de projeto que se utiliza da história do espaço, sendo esta que cria a identidade ao edifício. Para além de sua função, o espaço convida a permanecer e a refletir, conseguindo com isso uma certa interação entre a arquitetura e o usuário.



Figuras 37, 38 e 39: Fotos internas do Intermediae.
Fonte: Archdaily

A forma como vidro é colocado sob a parede de tijolos aparentes existente, remete ao conceito de virtualização de Pierre Lévy: a extensão natural do real, transformando o atual em algo potencial. Através desse tipo de intervenção, pode-se recharacterizar o espaço, sem perder sua essência material, ligando o novo ao antigo, ressaltando a importância histórica e tectônica do lugar.

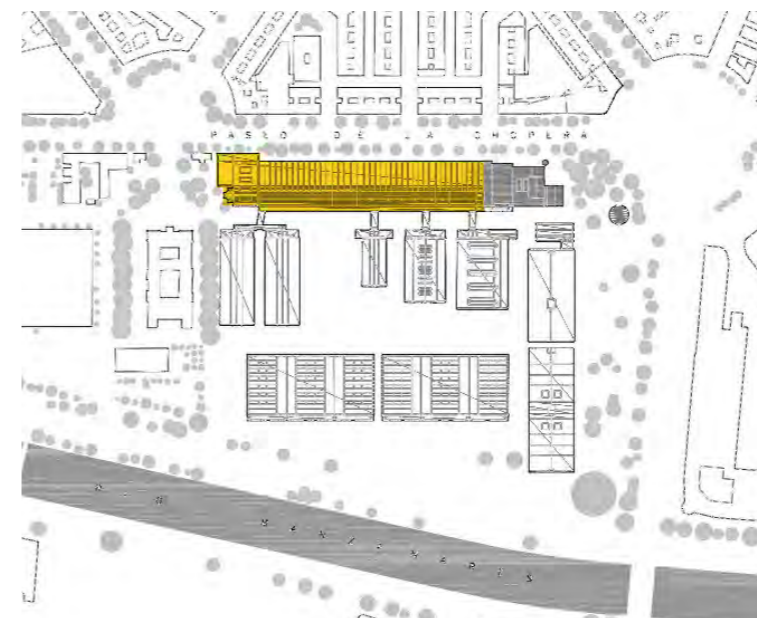


Figura 40: Localização do Pavilhão 17c - Intermediae, demarcado em amarelo.
Fonte: Archdaily

2. Nave 8b, de Arturo Franco

O Pavilhão 8b, denominado "a oficina" (el taller), pertence ao conjunto formado pelos pavilhões 8 e 9, dois edifícios independentes, porém justapostos, destinados originalmente à oficina de secadouro de peles do matadouro. Atualmente, trata-se de um espaço de gestão administrativa. É composto por uma pequena área de trabalho, um armazém e um espaço multiuso para palestras ou apresentações.

A prioridade da intervenção era restaurar uma cobertura de telha plana, fazer um reforço estrutural, e condicionar o interior térmica e acusticamente visando atender novos usos. Este processo havia sido realizado anteriormente em outras naves do matadouro, e como resultado, obtiveram-se montanhas de detritos acumulados - telhas, madeiras, pedras e lajes de granito - esperando para serem levadas ao aterro sanitário. Deste projeto, surgiu a descoberta de uma oportunidade nessas ruínas. As telhas foram levadas para dentro da nave, empilhadas e utilizadas como divisória, mas não apenas isso. A telha contribui com o conforto térmico e acústico, e é sustentável, pois se reinventa com o que tem disponível. No sentido de explorar todas possibilidades, o sistema construtivo se torna um gerador do projeto, em um lugar onde há uma postura ética específica para a renovação e arquitetura.

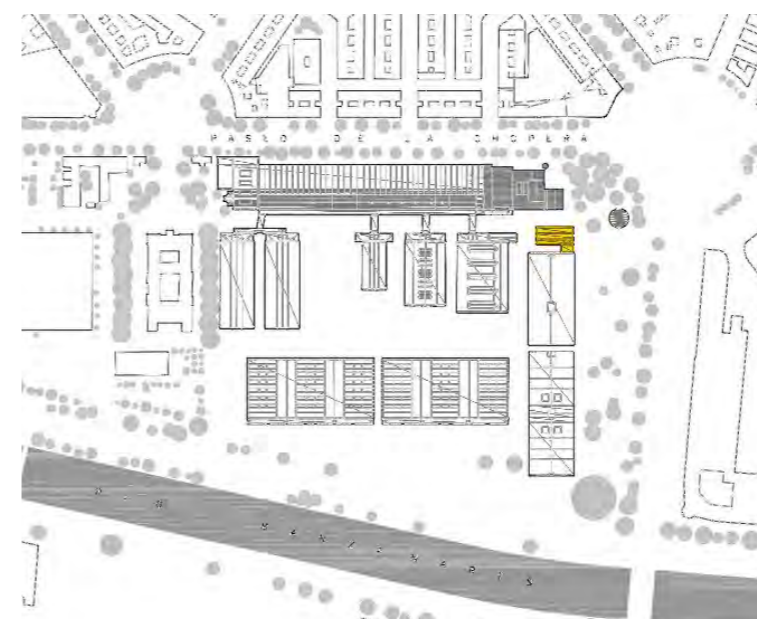


Figura 41: Localização do Pavilhão 8b - Nave 8b, demarcado em amarelo.
Fonte: Archdaily

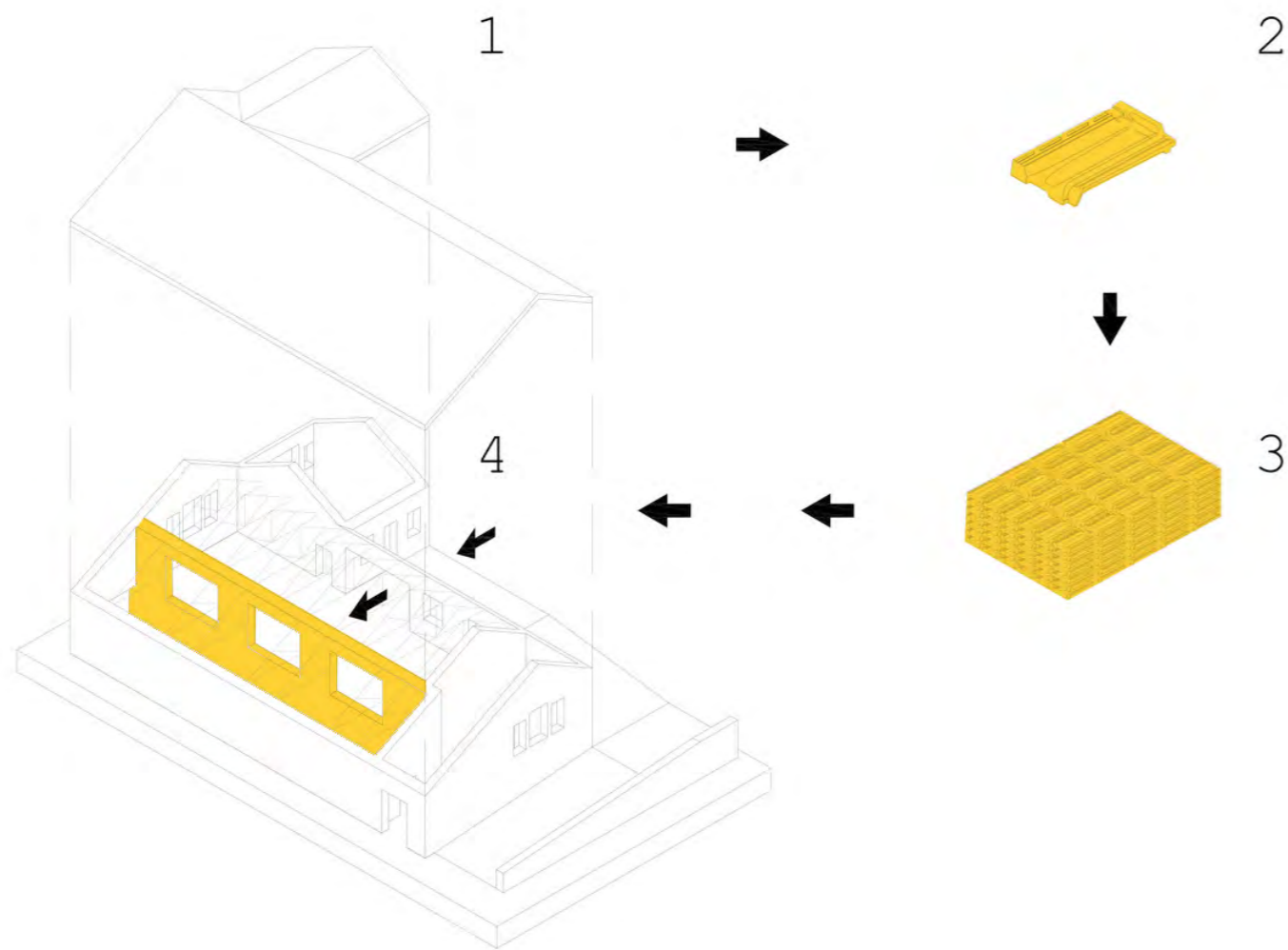


Figura 42: Diagrama da Nave 8B.

1: Telhas descartadas; 2: A telha descartada; 3: Empilhamento das telhas; 4: Novas formas de construção do espaço a partir da reciclagem de um material descartado.

Fonte: Archdaily, com edição autoral

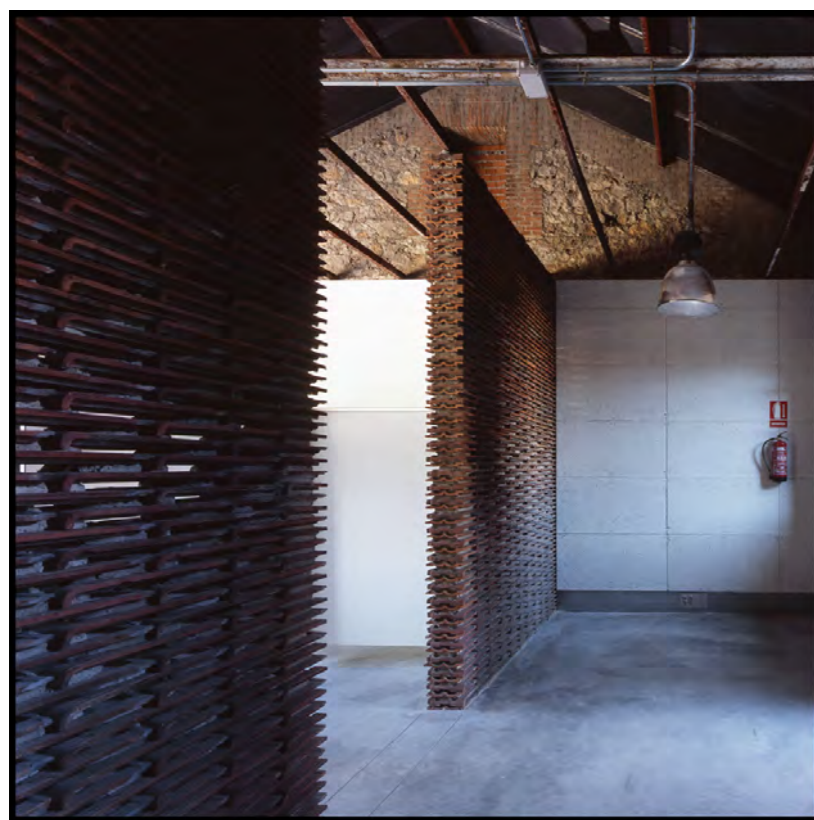


Figura 43: Nave 8 após obras, com divisórias de telha cerâmica.

Fonte: Archdaily

A telha cerâmica entrou em cena como material de aparelhamento com o qual pôde-se construir as divisões internas dos espaços e o revestimento dos paramentos de fachada mais representativos. Mostrou-se uma solução bioclimática tanto pela inércia térmica do material cerâmico quanto pelo fato de que o assentamento das mesmas que resultou num revestimento permeável. Além disso, uma solução sustentável e que manteve o passado histórico do lugar. A cerâmica se apresenta como material presente na tradição da antiga escola de Madrid, estabelecendo, assim, uma ponte cultural e identitária.

3. Nave da Música, de Maria Langarita & Vitor Navarro

A nave da música é um espaço de 4.700m², de estrutura metálica e fachada de tijolos, localizada no Pavilhão 15 do antigo matadouro. Como todo o edifício do Matadero Madrid, a nave não sofreu alterações por ser um patrimônio histórico, mantendo sua estrutura original. A proposta tem como partido não modificar ela, deixando-a como estava antes da intervenção. A organização do programa determinava uma configuração específica agrupada em quatro partes: zonas de escritórios, estúdios para músicos, estúdio de gravação e uma área de conferências. Buscaram-se sistemas construtivos e espaciais que permitiriam a configuração dos espaços para programas futuros.

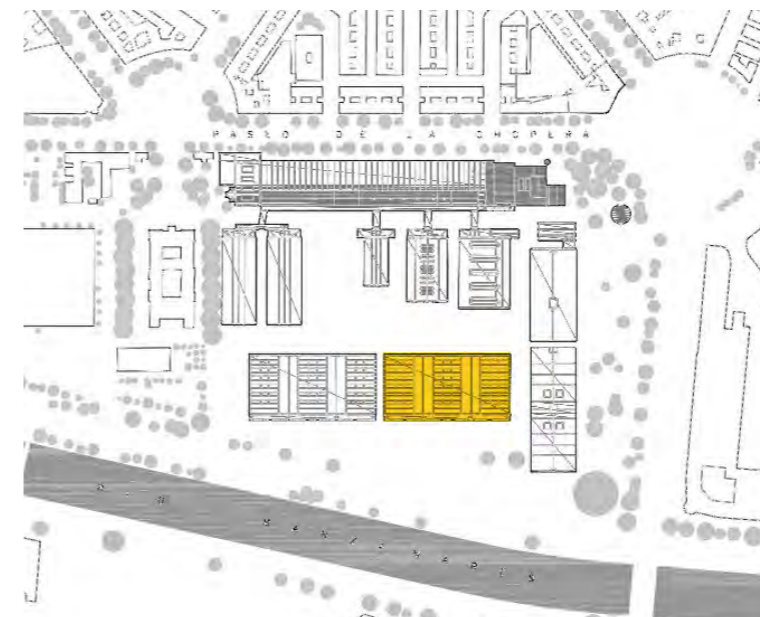


Figura 44: Localização do Pavilhão 15 - Nave da música, demarcado em amarelo.

Fonte: Archdaily

Buscou-se sistemas construtivos e espaciais que permitissem a reconfiguração dos espaços para futuros programas. Com isso, foram pensadas soluções reversíveis e que permitirem uma fácil reciclagem no futuro. É o caso, por exemplo, da solução de sacos de areia para as paredes das salas de gravação, e o paisagismo em vasos para seu futuro transplante para outros espaços do Matadero ou da cidade. Assim, o projeto desdobra-se no interior do armazém como uma estrutura urbana desintegrada em que, através da relação variável entre proximidade e independência, preexistência e ação, é capaz de oferecer cenários imprevistos para a comunidade que o habita.

Os condicionantes acústicos determinaram as geometrias, e também a escolha dos materiais e soluções construtivas. Cada uma das áreas, em função de seu uso, adquiriram lógicas que resolvem as necessidades acústicas de forma específica. Soluções heterogêneas, como as paredes massivas nos estúdios de gravação, as superfícies absorventes das cúpulas na sala de conferências, ou a independência estrutural e geometria não paralela dos pavilhões.

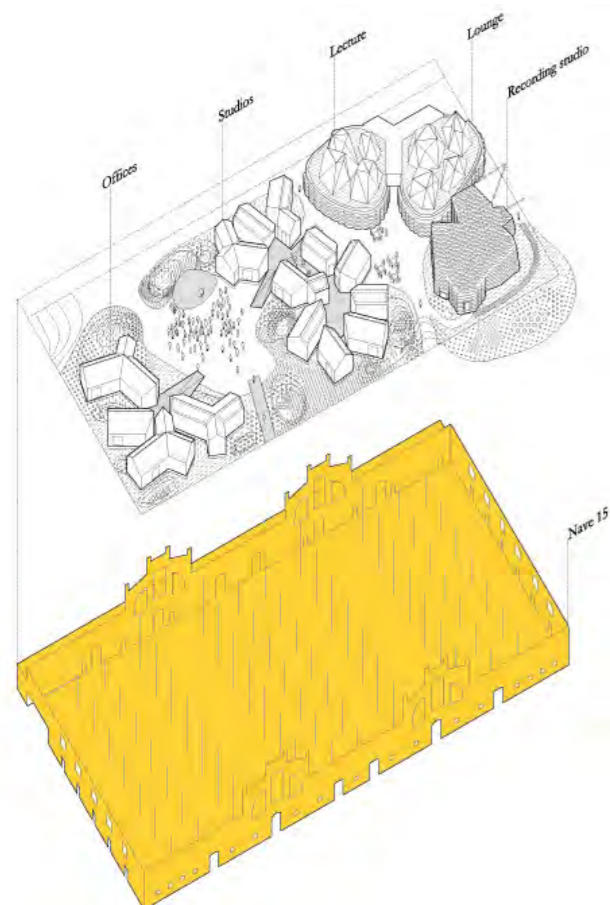


Figura 45: Diagrama de divisão programática da Nave da Música. Em amarelo, estrutura base, que não sofreu alterações.
Fonte: Archdaily, com edição autoral

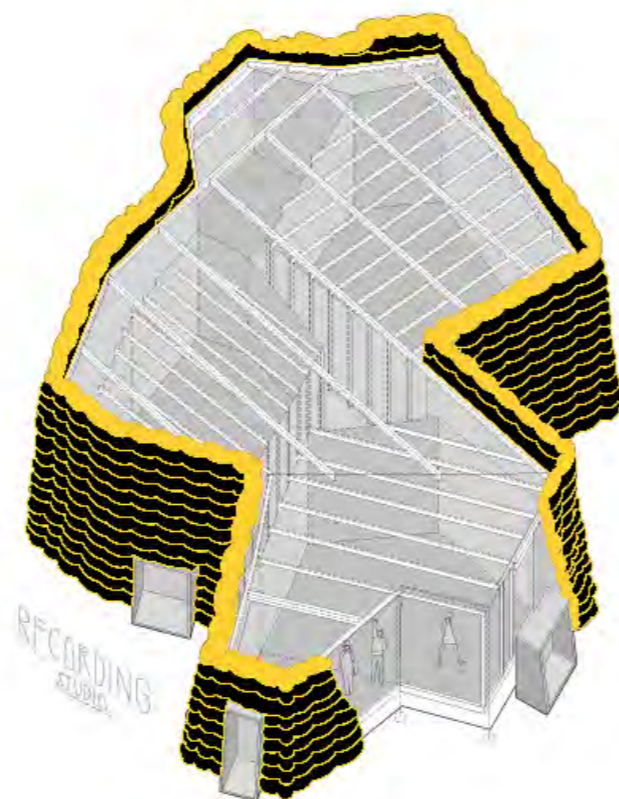


Figura 46: Diagrama dos estúdios de gravação, em que as delimitações são feitas com sacos de areia, permitindo reciclagem e modificação do espaço sem necessidade de obras futuramente.
Fonte: Archdaily, com edição autoral

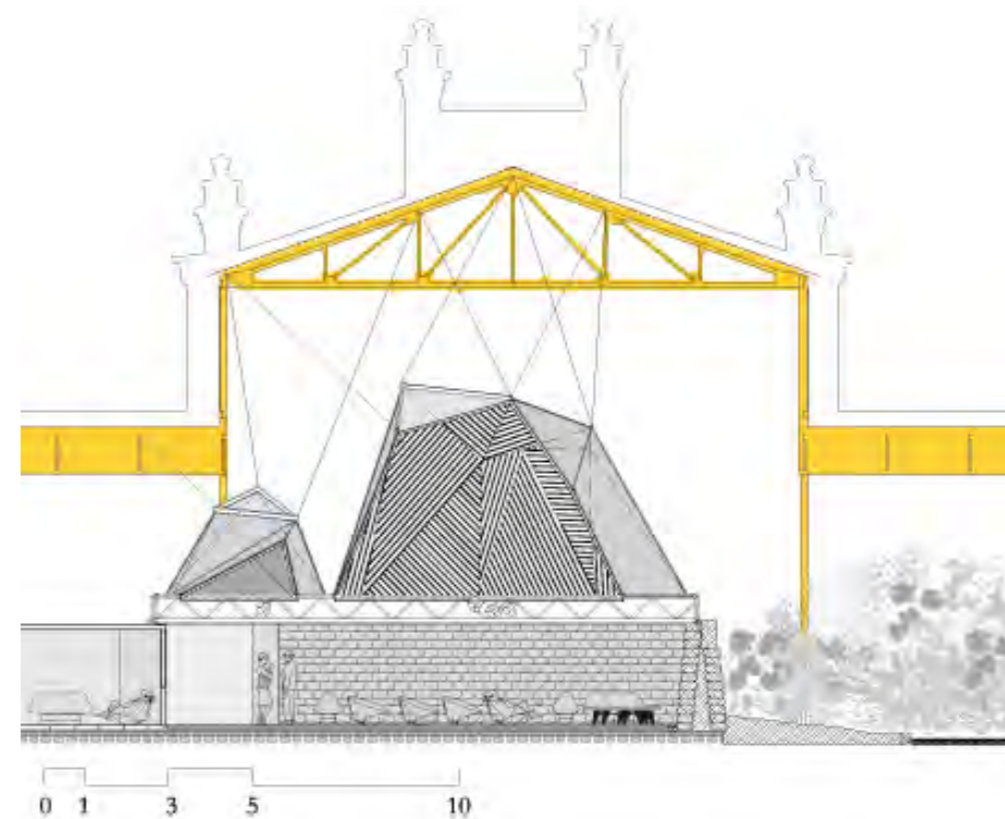


Figura 48: Corte da sala de leitura. Estruturas cenográficas fixadas na estrutura do telhado, através de cabos de aço.
Fonte: Archdaily, com edição autoral



Figura 47: Estrutura de aço do galpão e fachadas preservadas. Criação de jardim e deck.
Fonte: Archdaily

4. Cineteca de Churtichaga + Quadra-Salcedo arquitectos

A Cineteca Churtichaga compartilha o pavilhão 7 com a Intermediae, ocupando a extremidade leste do edifício. É um espaço que reúne sets de filmagem para produções experimentais, duas salas de cinema e, uma enorme cinemateca com centenas de títulos.

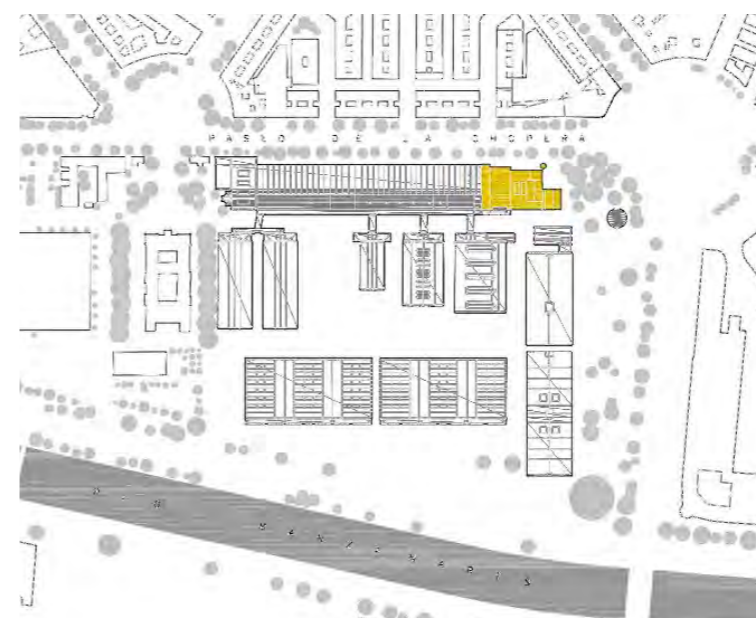


Figura 49: Localização do Pavilhão 17 - Cineteca, demarcado em amarelo. O Pavilhão 17
Fonte: Archdaily

As duas salas de exibição foram feitas para os aspirantes a cineastas apresentarem seus trabalhos e têm 239 lugares seguindo o mesmo projeto de iluminação da cinemateca, com piso e paredes feitas com madeira escovada preta. O projeto chama a atenção pelo design e a iluminação, feita com tubos de plásticos transparentes interligados, com iluminação especial. Assim como todos os outros pavilhões do Matadero Madrid, o espaço existente é preservado, respeitando a história local.



Figura 50: Fachada da Cinemateca Matadero. Fachada preservada, apenas com a inclusão de letreiros indicativos (cinemateca e cantina).

Fonte: Archdaily

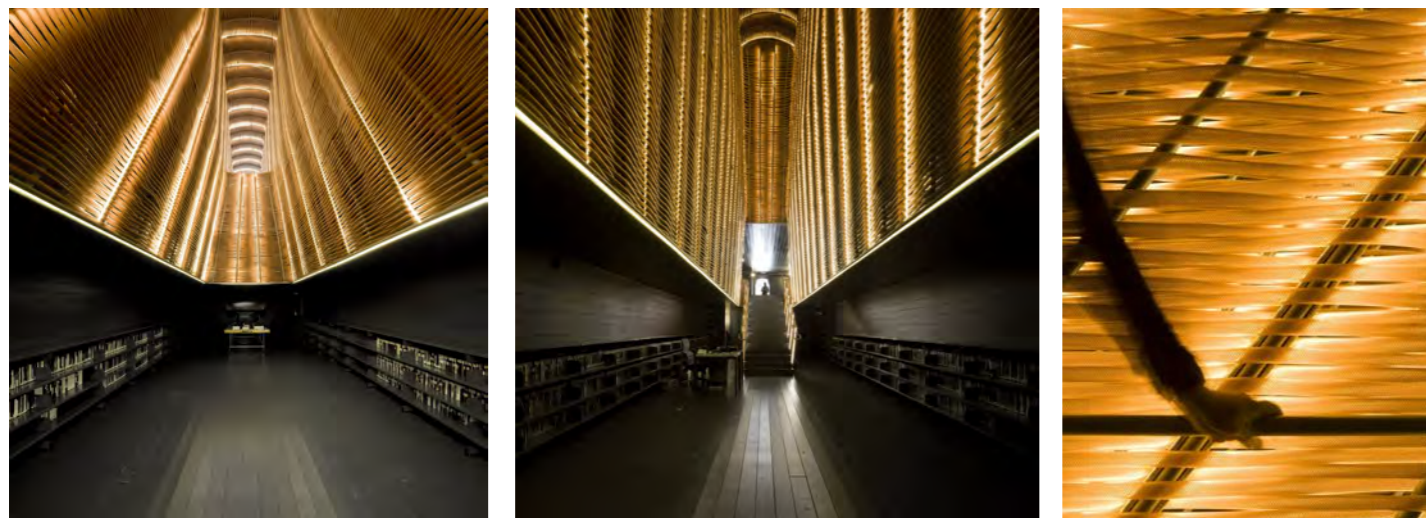


Figura 51, 52 e 53: Fotos internas da Cinemateca. Materialidade e iluminação como elementos principais do projeto.

Fonte: Archdaily

MediaLab Prado (2008), de Maria Langarita & Víctor Navarro

Medialab Prado é um programa do Governo da Cultura e do Desporto da Câmara Municipal de Madrid, que teve a sua origem no ano 2000 no Centro Cultural Conde Duque. Em 2013, a antiga Serraria Belga, ao lado do Paseo del Prado, tornou-se sua sede definitiva.

Trata-se um espaço para a produção, pesquisa e disseminação da cultura digital e para a confluência da arte, ciência, tecnologia e sociedade, e, em contraste com o modelo tradicional de exposição, promove a produção como um processo permeável, substituindo a figura do espectador pelo ator, ou a figura do mediador pela do facilitador de conexões. Para isso, utilizou-se de um edifício existente, a partir de sistemas construtivos leves facilmente desmontáveis, assim como materiais cuja durabilidade e adaptabilidade não condicionassem as futuras transformações. O projeto trata-se da inserção de uma estrutura leve e articulada com aspecto pré-tecnológico que, infiltrada no edifício, possibilita um grande potencial de transformação. Para maior mutabilidade e opções de usos, não houve tratamento específico dos espaços. Essa condição resultou numa abordagem homogênea quanto às soluções materiais e à distribuição uniforme das instalações.

Entende-se cada nova intervenção do espaço como uma oportunidade de incorporar sistemas de apoio para ações criativas e pesquisas. Isso inclui soluções como o uso de cortinas como telas de projeção ou o uso das divisórias como superfícies digitais.

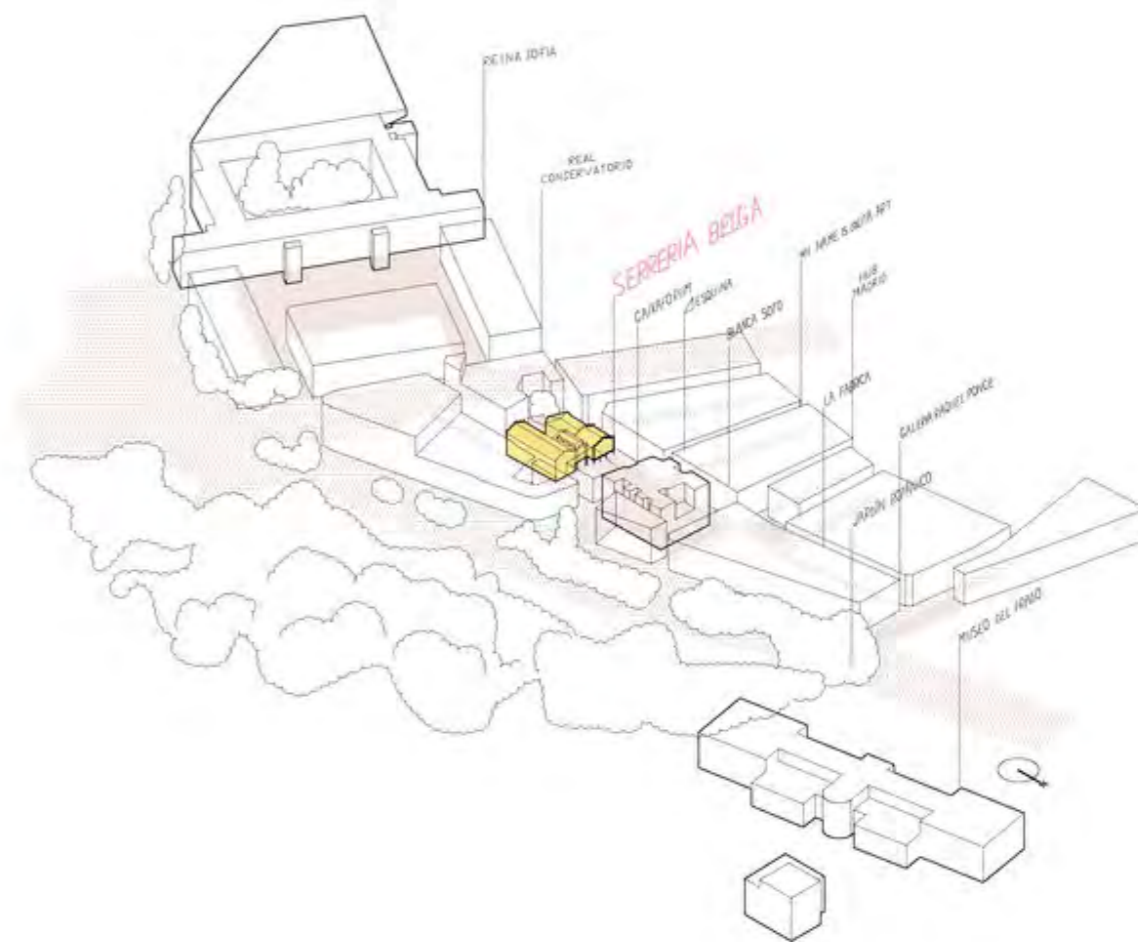
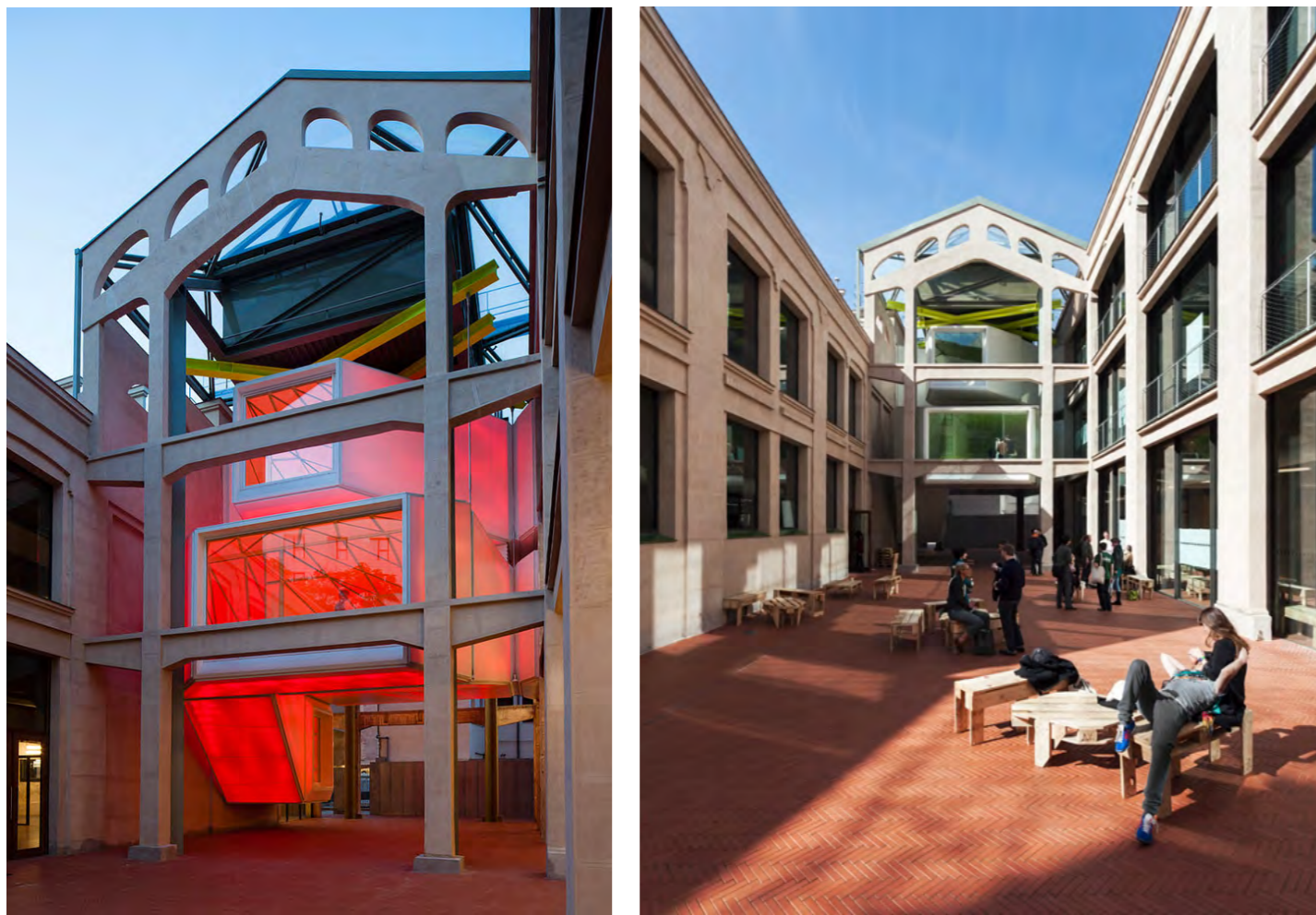


Figura 54: Diagrama de localização do MediaLab, localizado em Madrid, Espanha.

Fonte: Archdaily



Figuras 55 e 56: Fachadas internas do MediaLab.
Fonte: Archdaily e Luis Diaz, respectivamente.

A antiga Serraria Belga, atual sede do MediaLab Prado, foi construída na década de 1920 pelo arquitecto Manuel Álvarez Naya, e trata-se de um dos poucos exemplares de arquitetura industrial que subsiste no centro de Madrid. Foi uma das primeiras a usar concreto armado exposto por trás de uma fachada classicista.

O edifício possui mais de 4.000m² de espaço para atividades e uma fachada digital de 10x15m voltada para a *Plaza de las Letras*. O projeto foi premiado com o prêmio da XII Bienal Española de Arquitectura e Urbanismo e com o Prêmio COAM 2013.

Escritório Sede LIVE / Estúdio Guto Requena

O projeto para a nova sede da Live atualiza a sede tradicional da empresa para um novo espaço híbrido, flexível, sem postos fixos de trabalho e adaptável às diferentes demandas, antecipando o movimento global de transformação dos espaços corporativos pela ampliação do home-office. Para garantir esse uso customizável, foi desenhada uma linha de mobiliário desmontável que possibilita diferentes composições para qualificar as atividades do local. Todas as peças podem ser recolhidas em um móvel matriz, uma estante que se estende do térreo ao mezanino e, através de um sistema de cortinas e suportes, organiza e disponibiliza todos os itens necessários as diferentes apropriações. A linguagem visual da marca foi incorporada ao ambiente a partir da aplicação de um conjunto conciso de materiais e de paleta. A chapa metálica perfurada e o amarelo, principal cor da marca, definem a identidade do projeto e conectam visualmente os espaços através de elementos-chave que se destacam sobre a predominância de tons neutros.

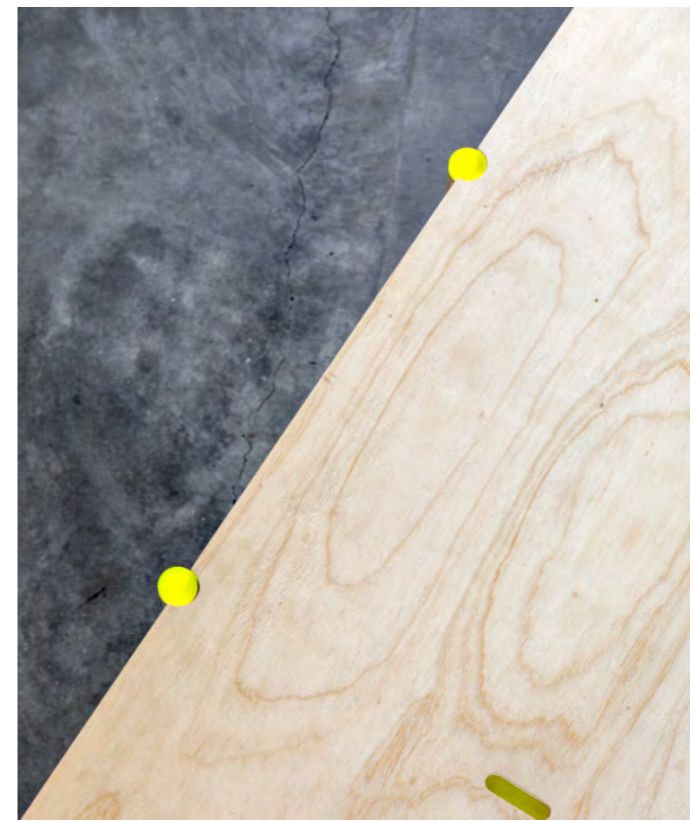


Figura 57: Mobiliário desmontável customizável projetado para uso no escritório.
Fonte: Archdaily.



Figuras 58 e 59: Ambiente compartilhado entre copa, espaço de descanso e mostruário de mobiliários.
Fonte: Archdaily.



4.5. Programa de necessidades

A partir do estudo de referências, tem-se como necessários três elementos para que o Espaço 7Arte funcione: as atividades, o espaço arquitetônico em si, e a cenografia base para essas produções. Estão listadas abaixo:

ATIVIDADES

- Filmagens
- Edição
- Cursos
- Oficina de produção de objetos

ARQUITETURA

No espaço arquitetônico base para essas produções, tem-se:

- Estúdios de gravação;
- Salas de aula para cursos relacionados ao audiovisual;
- Espaço de oficina para criação de objetos cenográficos com elementos reutilizados - contará com máquinas para corte a laser, tecidos, tintas, cordas, e outros materiais;
- Camarins com espaço para figurinos e maquiagem;
- Salas de reunião;
- Salas de pós produção, para edição de vídeo e edição e gravação de áudio;
- Espaços comuns de convivência, que podem sofrer interferências artísticas cenográficas temporárias;
- Mostruário de objetos distribuído pelo espaço, além de elemento facilitador de locomoção dos itens da área de oficinas para os estúdios.

CENOGRAFIA

O projeto proporcionará espaços com uma base cenográfica para as produções audiovisuais, como por exemplo:

- Elementos cenográficos chave para gravação (escadas, chassis metálicos, lonas);
- Mobiliário (poltronas, luminárias, sofás, cadeiras, tapetes, biombos, entre outros mobiliários necessários para construção de cenários);
- Equipamentos de gravação para locação (câmeras, iluminação, microfones, entre outros).

5. A cenografia no campo ampliado

A cenografia é a arte de criar uma atmosfera visual, imersiva, subjetiva que complementa a mensagem passada por uma narrativa. Pamela Howard em seu livro "O que é cenografia", ressalta a importância do cenógrafo decodificar a narrativa, uma vez que o roteiro é um dos principais elementos base para a criação da atmosfera cenográfica. Como toda produção artística, é necessária uma grande sinergia entre os participantes do projeto, tais quais o diretor, roteirista, atores, aderecistas, cenotécnicos e técnicos em iluminação. O trabalho em conjunto dessa equipe, vai permitir que a visão holística do roteirista seja respeitada e decodificada em uma cenografia rica em significado. A eficiência desse projeto conjunto é intimamente ligada à integração da equipe de produção, se alinhando assim ao **conceito de cultura participativa de Jenkins (2009)**.

A cenografia do mercado audiovisual da internet é cada vez mais metamórfica pois a criação de conteúdo se atualiza constantemente. Esse mercado, conhecido por acompanhar as tendências de forma bem imediata, precisa de uma produção cenográfica ágil que se adapte rapidamente às mudanças na forma de consumir e gerar conteúdo. Esse tipo de produção cenográfica facilmente pode ser pensada de acordo com as ideias de Jenkins (2009), em que a produção de conteúdo para a internet é participativa e interativa. Dessa forma, a cenografia, como arte, vira um produto não só das colaborações inter-equipe, mas também do relacionamento entre gerador de conteúdo e consumidor, na qual próprio consumidor pode sugerir conteúdos ao gerador de conteúdo. Além disso, devido ao grande crescimento desse mercado, existe entre os geradores de conteúdo a necessidade de criação de identidade própria, se traduzindo por meio de identidade visual e cenografia.

A cenografia, do ponto de vista dos meios convencionais, usa desde cidades cenográficas até maquetes reduzidas ou computação gráfica para imergir o espectador na narrativa. Outros recursos usados também no teatro, por exemplo, são as luzes e refletores, que mais do que os elementos cenográficos propriamente ditos, nesse caso são definitivos para a criação da atmosfera teatral.

Esses componentes usados na cenografia convencional (cinema, TV e teatro) não eram acessíveis para os produtores de conteúdo on-line até a primeira década do século XXI. A partir do momento que esse mercado passou a se expandir, em 2009, com o YouTube passando a permitir a exibição de vídeos HD (Tecmundo, 2017), começou a aumentar a procura por equipamentos que pudessem profissionalizar essas produções que a princípio eram feitas de forma caseira. Cenários que até então não eram nem planejados (grande parte dos vídeos eram feitos em um cômodo da própria casa), passaram a ser um diferencial entre os produtores de conteúdo.

Além disso, TV, cinema e teatro sempre foram capitalizados. Sempre existiu um investimento nesses meios de produção artística que foram criados exclusivamente para a produção audiovisual. Por outro lado, no início, a produção para *web* não tinha o viés econômico, pois se apropriou de um meio criado para outros fins, e só se transformou em receitas para o produtor de conteúdo a partir de 2008.

Essas diferenças foram desaparecendo conforme os meios de produção foram convergindo. Hoje em dia, alguns vídeos feitos para *web* podem ser comparados com produções cinematográficas. Um case interessante foi justamente o do Porta dos Fundos, que nasceu como um canal de vídeos de humor no Youtube, e hoje em dia já tem uma estrutura de produtora audiovisual grande. Consegue-se também perceber um movimento análogo e inverso pelas produtoras de meios convencionais em se enquadrar nesse novo ambiente *web* de audiovisual. Portanto, levando em conta esse movimento de profissionalização da produção *web*, **se torna cada vez mais importante para a geração de cultura a democratização dos meios de produção audiovisuais**.

A demanda por espaços colaborativos e integrados aumenta, ao passo que a profissionalização da produção desses conteúdos para *web*, que eram feitos de forma caseira, se tornam diferenciais e importantíssimos para a manutenção do produtor nesse mercado. Um espaço que une os equipamentos, os cenários, e os produtores ajuda a fomentar a produção cultural de conteúdos sem o produtor precisar dispor de antemão dos recursos necessários para gerar conteúdo. Nesse espaço, o produtor contaria com *workshops* e auxílio técnico para aprimorar seu conhecimento, além de poder se integrar com outros produtores de conteúdo e fazer *networking* para expandir sua rede. A produção cenográfica em específico seria privilegiada, por contar com estruturas cenográficas base dispostas em mostruários de acesso livre, para que cada produtor personalize seu cenário de acordo com a temática a ser abordada em seus vídeos.

Pode parecer, que ao se parametrizar essa criação cenográfica, a individualidade do criador de conteúdo seja prejudicada. Porém, é possível criar elementos coringas que ao mesmo tempo, integram os cenários de vários criadores de conteúdo e em cada um deles apresentam uma função única e personalizada. O **Espaço 7Arte** oferece oficinas cenotécnicas para transformação das peças e pretende integrar essa dimensão da criação na produção. Ao contrário, as produções "*youtubers*" estão à mercê das peças produzidas no mercado, que acabam ditando a identidade das produções, já que os produtores ficam dependentes deste patrocínio. Esse tipo de pensamento de cultura participativa colaborativa além de facilitar a integração de vários criadores de conteúdo no mesmo espaço, democratiza os meios de produção audiovisual para *web*. Além disso, essa forma de produção é mais sustentável e ambientalmente amigável uma vez que foge das produções que são comumente descartáveis na cenografia efêmera.



O audiovisual para internet possui demandas específicas, e uma delas é em relação ao tempo dos vídeos. Por serem vídeos de curta duração, geralmente, sua produção também tem maior rotatividade e o tempo das gravações é menor do que de uma produção cinematográfica, por exemplo. Com isso, pode-se ter um aproveitamento do espaço de forma colaborativa, e com mais trocas. Estima-se que o tempo de gravação de um vídeo para o YouTube, por exemplo, após a montagem do cenário e produção da(o) atriz(o), seja entre 30 minutos e 1 hora, de acordo com o canal Ubisoft Brasil, que possui vídeos que duram entre 5 e 10 minutos.

As Figuras 83, 84 e 85, exemplificam de que forma pode-se criar diferentes combinações, com maior possibilidade de cenários de gravação através de tapadeiras dupla face. Os objetos também podem ser alterados, conforme o tema. As tapadeiras desse cenário têm 2 metros de altura, são restritas para gravação com atores sentados, e permitem maior locomoção entre os estúdios, além de facilitação da manipulação pelos usuários por ser leve, feita de MDF sob rodas. Podem receber pintura em ambas faces, podendo-se utilizar das mesmas como uma parede: pintar de acordo com a demanda e reutilizar o material para gravações e produções distintas.

Em relação ao enquadramento de câmera, as cenografias para internet podem ter tamanho reduzido, visto que usam-se geralmente os planos de câmera médio curto, médio e americano.



Figura 60: Exemplo de cenário com 3 tapadeiras dupla face independentes.
Fonte: Autoral. Estúdio de gravação do canal de YouTube da Telecine.

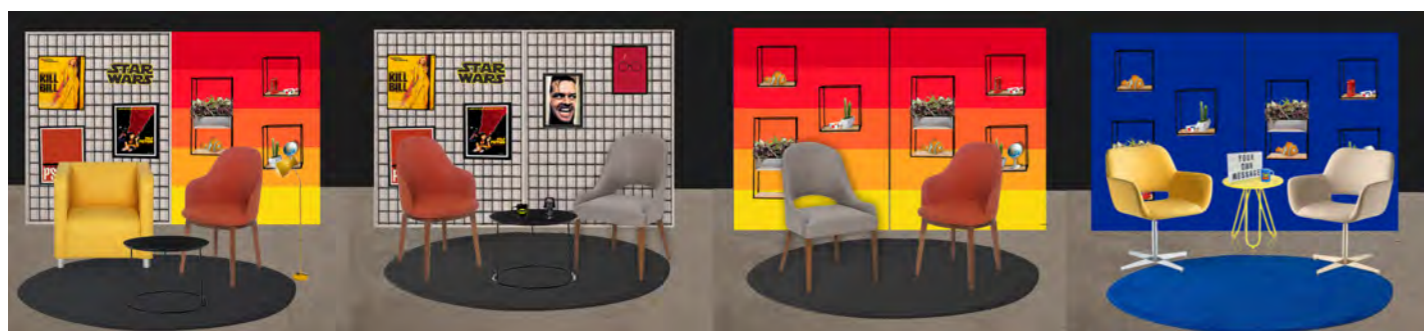


Figura 61: Exemplos de combinações diferentes de tapadeiras dupla face.
Fonte: Autoral.

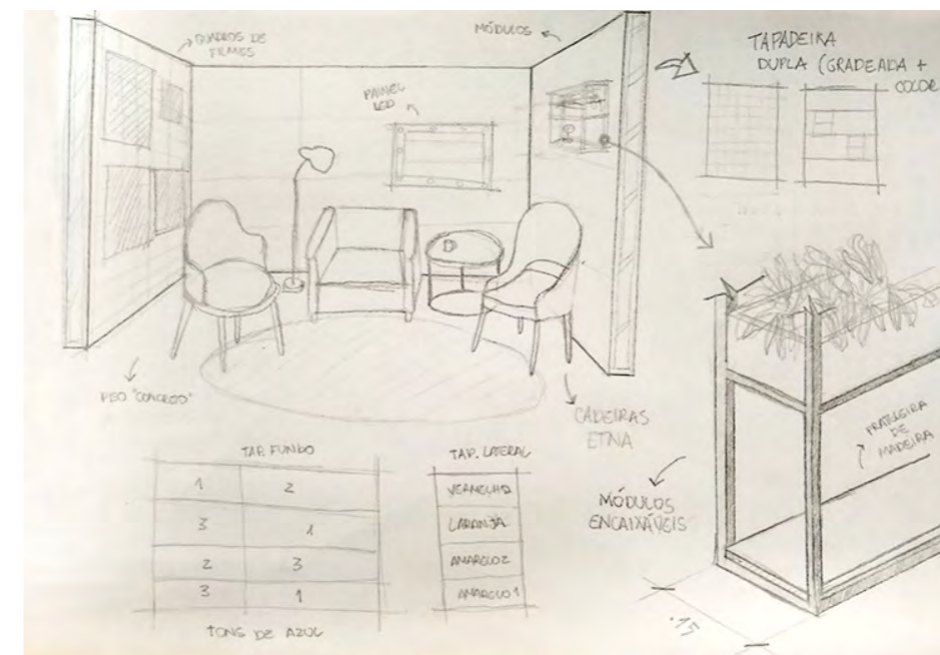


Figura 62: Croquis de projeto
Fonte: Autoral.

ELEMENTOS NARRATIVOS DO CINEMA

PLANOS (SIGLAS)

PD	PPP	PP	PMC	PM
PML	PA	PI	PG	GPG

PD Plano Detalhe
PPP Primeiríssimo Primeiro Plano
PP Primeiro Plano
PMC Plano Médio Curto
PM Plano Médio
PML Plano Médio Longo
PA Plano Americano
PI Plano Inteiro
PG Plano Geral
PG Grande Plano Geral

www.mauricioamallet.com

Figura 63: Elementos narrativos do cinema: Tipos de plano de câmera.
Fonte: Mauricio Mallet

Não obstante, referente às outras tipologia de gravação, como: vídeos de dança, produções independentes e obras artísticas interativas, pode-se utilizar outros tipos de enquadramento, que não podem ser previstos. Com isso, entende-se que cenografia para essas tipologias podem ser maiores e com a opção de produção de objetos de acordo com cada demanda pelos usuários.

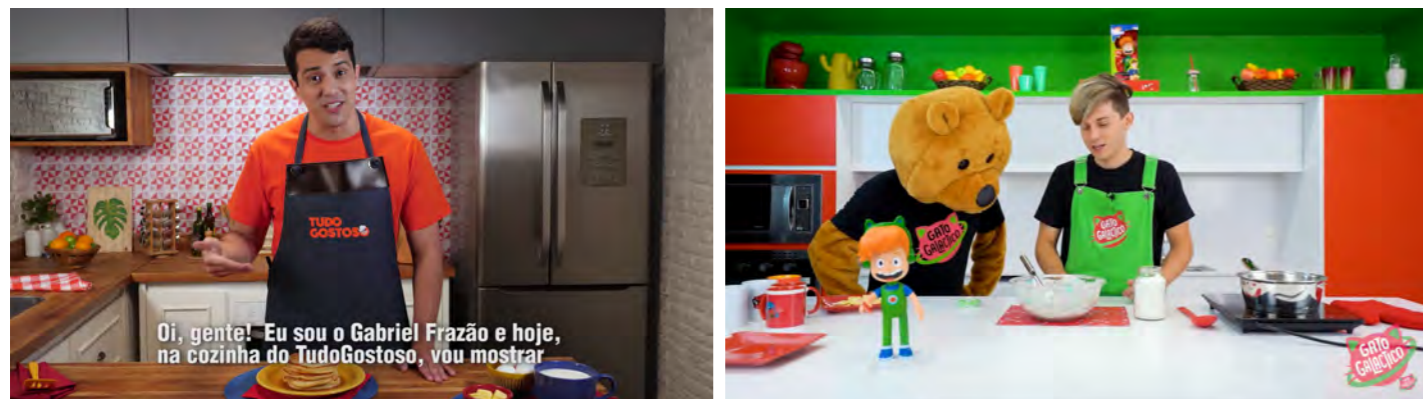


Figura 64 e 65: Exemplos de plano americano, utilizado em programas culinários.
Fonte: Canal da Tudo Gostoso e Canal do Gato Galáctico, no YouTube, respectivamente.



Figura 66 e 67: Exemplo de enquadramento em plano médio. Em alguns casos, como este, pode-se ter apenas uma tapadeira de fundo, e as laterais “vazando” no enquadramento, mostrando o fundo preto do estúdio com iluminação.
Fonte: Programa Dose Tripla, do canal Adoro Cinema no YouTube.



Figura 68: Exemplo de plano americano, comumente utilizado pelos youtubers. Programa de arte e bricolagem voltado para o público infantil.
Fonte: Canal do Gato Galáctico, no YouTube.

Retomando à questão de duração dos vídeos, a gravação de uma videoaula, que dura cerca de 1 hora, pode ter um tempo de produção maior. Assim como um programa de culinária, ou bricolagem, que demandam um tempo externo de execução - que não é gravado -, contudo o estúdio fica ocupado durante esses processos de execução. Por exemplo: o preparo de uma comida que fica no forno por 30 minutos. Na edição do vídeo é como demorasse segundos, quando na verdade, houve uma pausa na gravação para aguardar o término do preparo do alimento. A partir dessas questões específicas de cada tipo de audiovisual, pode-se prever estúdios para diferentes demandas de tempo de duração, enquadramento e mobiliários necessários para a produção. Estima-se na tabela abaixo alguns desses fatores.



Divisão programática de estúdios							
Estúdios	Público Alvo	Tipo de gravação	Necessidades cenográficas	Necessidades específicas	Possíveis planos - Narrativa visual	Possibilidade de gravações externas	Tempo de produção
Tipologia 01	Professores	Videoaulas e palestras	Tapadeiras móveis Mesa Paisagismo móvel	Notebook ou PC Quadro branco ou quadro digital	Planos americano, médio e médio longo	Não possui	Entre 1 e 2 horas
Tipologia 02	Cantores e músicos	Lives musicais; videoclipes	Palco e arquibancada Objetos cenográficos produzidos na oficina do Espaço 7Arte Elementos decorativos Pallet e caixote Tapadeiras móveis Paisagismo móvel	Microfone Instrumentos musicais Amplificador	Plano geral, Grande plano geral, plano inteiro, plano médio	Possui	Entre 1 e 3 horas
Tipologia 03	Geral	Programas de identitário LGBT e movimento negro; pautas políticas e culturais; debates, rodas de conversa e entrevistas	Tapadeiras móveis Cadeiras, poltronas, pufes e sofá Tapetes Luminárias Elementos decorativos Pallet e caixote Rede Paisagismo móvel	-	Primeiro plano, plano médio curto, plano médio longo, plano americano, plano inteiro, plano geral	Possui	Entre 30 minutos e 1 hora
Tipologia 04	Dançarinos, professores de dança	Aulas de dança, ginástica, apresentações, lives musicais e videoclipes	Objetos cenográficos produzidos na oficina do Espaço 7Arte	Tapete de ginástica Barras de aço (fixadas na parede)	Plano geral, Grande plano geral, plano inteiro, plano médio	Possui	Entre 1 e 5 horas
Tipologia 05	Artistas plásticos e relacionados	Movimentos artísticos; intervenções temporárias	Objetos cenográficos produzidos na oficina do Espaço 7Arte Paisagismo móvel	-	Plano geral, Grande plano geral, plano inteiro, plano médio	Possui	Não definido
Tipologia 06	Cozinheiros	Programas culinários	Cozinha equipada	Utensílios e equipamentos de cozinha	Primeiro plano, plano médio longo, plano americano	Não possui	Entre 6 e 12 horas
Produções com locação por diária							
Tipologia 07	Produtores independentes	Filmes, séries ou novelas	Ambientes internos residenciais (quarto, sala, banheiro, cozinha) ou comerciais	Conforme o tema da gravação	Todos os tipos de plano	Possui	Locação por diária

Tabela 01: Divisão programática dos estúdios de gravação, de acordo com público alvo e tempo de duração da produção.
Público alvo referente a quem vai usar o espaço para gravação, não ao público que assistirá.

Fonte: Autoral

✘ Não possui
✔ Possui

O tempo de produção considera montagem de cenografia e gravação. Todos os estúdios contam com equipamentos de iluminação, câmeras e ilhas de edição. Os tempos de duração de cada tipologia foram estimados de acordo com diálogo com pessoas da área: canais de YouTube Adoro Cinema, Gato Galáctico, Parafernália, Operação Cinema, Telecine, Tudo Gostoso e Ubi-soft; professores, músicos e dançarinos.

Importante ressaltar que tanto a área interna do galpão, quanto a área externa das praças e deck são espaços filmáveis. Podem receber cenografia, ou apenas se aproveitar da paisagem da Baía de Guanabara e dos elementos culturais existentes na área, que são os grandes potenciais do lugar.

4.6. Quadro de Áreas

A partir do estudo de setorização dos YouTube Space Rio e LA, pode-se prever as demandas necessárias a serem alocadas no Armazém 2. Considerando que o armazém 2 possui área coberta de 5.000m² e área livre externa com paisagismo com 3.300m², propõe-se a seguinte distribuição de áreas, **anterior à setorização em planta, apenas para estudo preliminar:**

Quadro de Áreas			
Especificação	Quantidade	Área	Área total
Estúdios de gravação - Tipo 1	8	aprox. 19m ²	152m ²
Estúdios de gravação - Tipo 2	2	40m ²	160m ²
Sala de aula	3	20m ²	60m ²
Área de oficinas	1	80m ²	751,93m ²
Sala de reunião	3	12m ²	36m ²
Sala de pós produção	1	50m ²	50m ²
Camarim	1	505,79m ²	505,79m ²
Café/Copa	1	135,94m ²	60m ²
Dml	1	11,20m ²	11,20m ²
Banheiros	6	6,34m ²	38,04m ²
Áreas comuns e circulação	-	-	3175,04
Total			5.000m ² (Armazém)
Área livre externa	1	3.300m ²	3.300m ²

Tabela 02: Quadro de Áreas.
Fonte: Autoral.

4.7. Estudo do Armazém 2

Em 1980, foi lançado o projeto SAGAS, que traz as iniciais dos bairros da Zona Portuária por ele abrangidos – Saúde, Gamboa e Santo Cristo – e com objetivo de preservação do uso residencial e de seu patrimônio arquitetônico e cultural. Em 1988, de acordo com o Decreto 7.351, foram instituídos como APA (Área de Preservação Ambiental) os logradouros desses bairros e do Centro. Com isso, bens culturais móveis e imóveis da área foram inventariados, edificações históricas e pinturas de bares da área foram tombados. Foram impostas regras imobiliárias diferenciadas, surgindo ali a necessidade de manutenção de tradições e padrões (SOARES & MOREIRA, 2007; INSTITUTO PÓLIS, 2009).

Os famosos armazéns da Rodrigues Alves, com raras exceções, encontram-se hoje intactos e preservados como patrimônio urbano. Já não pesam sobre eles as mesmas necessidades do passado, tantas e tão dramáticas foram as mudanças do nosso sistema de transporte de cargas e na economia brasileira que fizeram surgir novos portos ao longo da costa marítima do país. (RABHA & PINHEIRO, 2004:78)

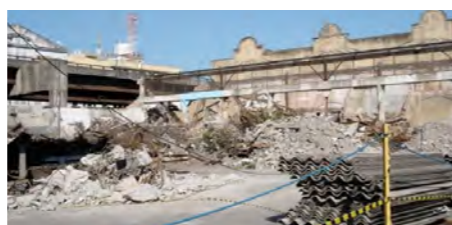


Figura 69: Mapa de localização dos armazéns e seus usos atuais. Marcação do novo passeio público do Boulevard do Porto.
Fonte: O Globo, 2019



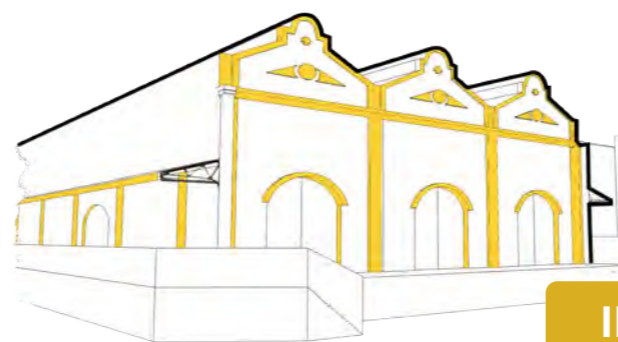
2001 - 2004 INVESTIMENTOS

Início dos investimentos e obras para melhoria do entorno da Zona Portuária



2006 - 2008 ARMAZÉNS 1 e 2

Primeiras obras de restauração dos armazéns 1 e 2.



2009 INAUGURAÇÃO

Inauguração do Armazém 2 restaurado. Além de restaurado por fora, a estrutura interna do galpão foi preservada, e melhorias como piso de mármore e instalação de ar-condicionado foram feitas para tornar os Armazéns espaços ideais para realização de grandes e importantes eventos no Rio de Janeiro.



2012 FUNCIONAMENTO

Armazéns 1, 2, 3, 4 e 5 em pleno funcionamento

2015 DEMOLIÇÃO

- Demolição dos anexos 4 e 5
- Instalação de rede de água e esgoto

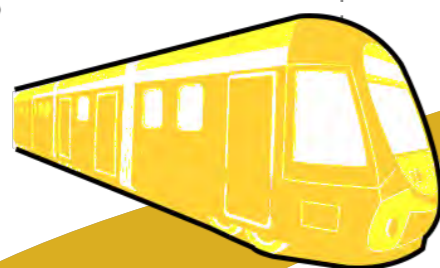


2014 PERIMETRAL

- Demolição da perimetral
- Urbanização das praças

2016 OLIMPÍADAS e VLT

- O Pier Mauá foi o principal ponto de encontro durante os Jogos Rio 2016. Os armazéns 1 e 2 abrigaram a Casa Brasil, o Armazém 3 foi o espaço Coca-Cola e no terminal internacional de cruzeiros o navio da NBA ficou atracado com todos os seus atletas e técnicos.
- VLT em funcionamento



2017 - 2019 EVENTOS

- Rio Gastronomia, Veste Rio, Mondial de La Biere, CASA COR Rio e outros grandes eventos acontecem no Pier Mauá
- Restauração e iluminação de 2 guindantes históricos
- Inauguração do YouTube Space em 2017

2020 COVID-19

Paralisação das atividades devido à pandemia de COVID-19.





Figura 71: Diagramas do projeto paisagístico do Porto Maravilha. Escritórios B+ABR Backheuser e Riera Arquitetura.
 1: Demolição da Perimetral e criação de uma nova paisagem e relação urbana; 2: Pontos de interesse cultural;
 3: Conexão com o existente e criação de novos pólos de atração; 4: Espaços de apropriação de pedestres.
Fonte: Archdaily



Figura 72: Corte no paisagismo entre os armazéns 2 e 3. Vista da fachada do Armazém 3, com desnível para área de passeio público e VLT.
Fonte: Archdaily

O projeto possibilita a convivência pacífica e ordenada de diferentes modos de transporte (VLT, bicicletas, veículos e transportes alternativos), cria áreas de estar e lazer, descortina paisagens para a baía e edifícios históricos. Procura restabelecer a integração entre a cidade construída e a Baía de Guanabara além de dar suporte às futuras atividades e novos usos que deverão surgir no centro revitalizado e na região do Porto Maravilha. (B+ABR Backheuser e Riera Arquitetura, 2016)

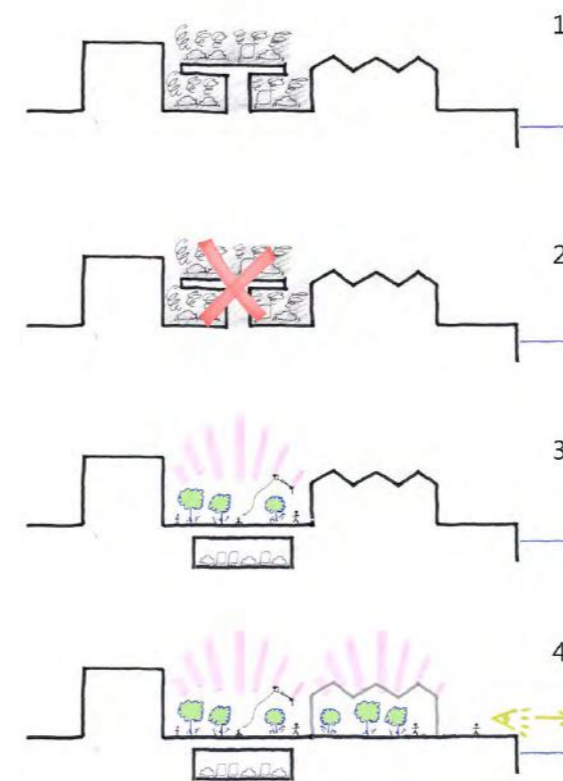


Figura 73: Diagramas projetuais.
 1: Elevador da Perimetral existente; obstruía a paisagem e priorizava os carros.
 2: Imploração do Elevador da Perimetral.
 3: Novo passeio urbano, paisagismo e apropriação de pedestres.
 4: Apropriação dos galpões para usos de eventos e entretenimento. Vista para a Baía de Guanabara com liberação de acesso dos decks para os pedestres.
Fonte: Archdaily

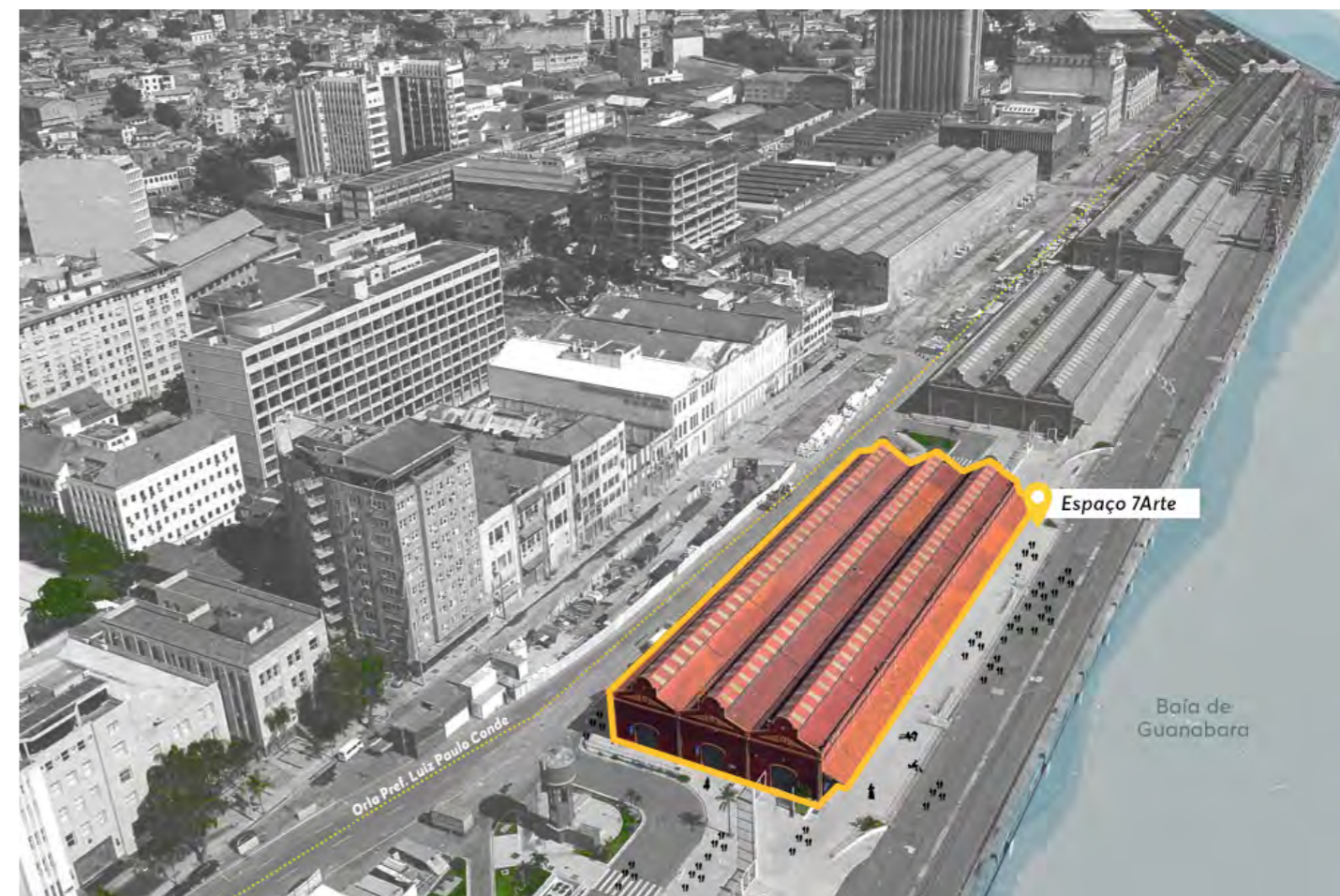


Figura 74: Localização e demarcação do Armazém 2.
Fonte: Dialogado, com edição autoral.



Figura 75: Foto externa do Armazém 2.
Fonte: Wikimapia.

O armazém possui três portas de acesso nas fachadas laterais, sendo 1 delimitada por grade, com acesso apenas internamente para saída do deck - reservada para acesso de serviço, atualmente. Os elementos e pintura da fachada foram restaurados em 2011, com ação do programa Porto Maravilha Cultural.

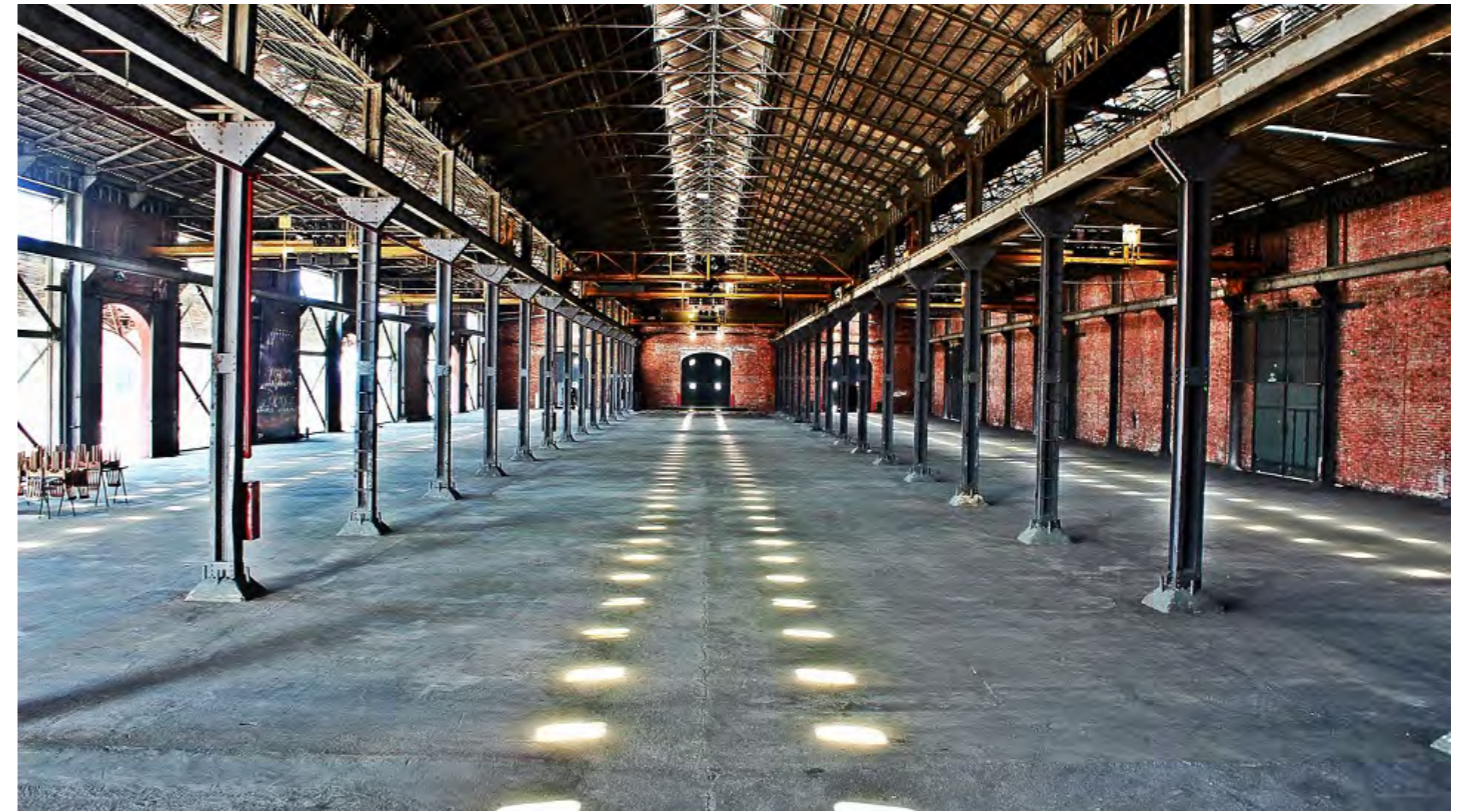


Figura 77: Foto interna do Armazém da Utopia atualmente.
Fonte: EnjaRio

O Armazém da Utopia possui as mesmas configurações internas, de estrutura, materialidade e iluminação do Armazém 2 e dos demais restaurados, assim como iluminação zenital e estrutura metálica.



Figura 76: Vista dos armazéns antes da revitalização, com guindastes ao fundo (ambos tombados atualmente).
Fonte: Marcio RM / Tyba



Figura 78: Planta baixa do Armazém 2 com marcação de possíveis acessos (já existentes), respeitando as regras de tombamento.
Fonte: Planta autoral com inserção em foto do Google Maps para entorno imediato.



Figura 79: Croqui do Armazém 2 com paisagismo.
Fonte: Autoral

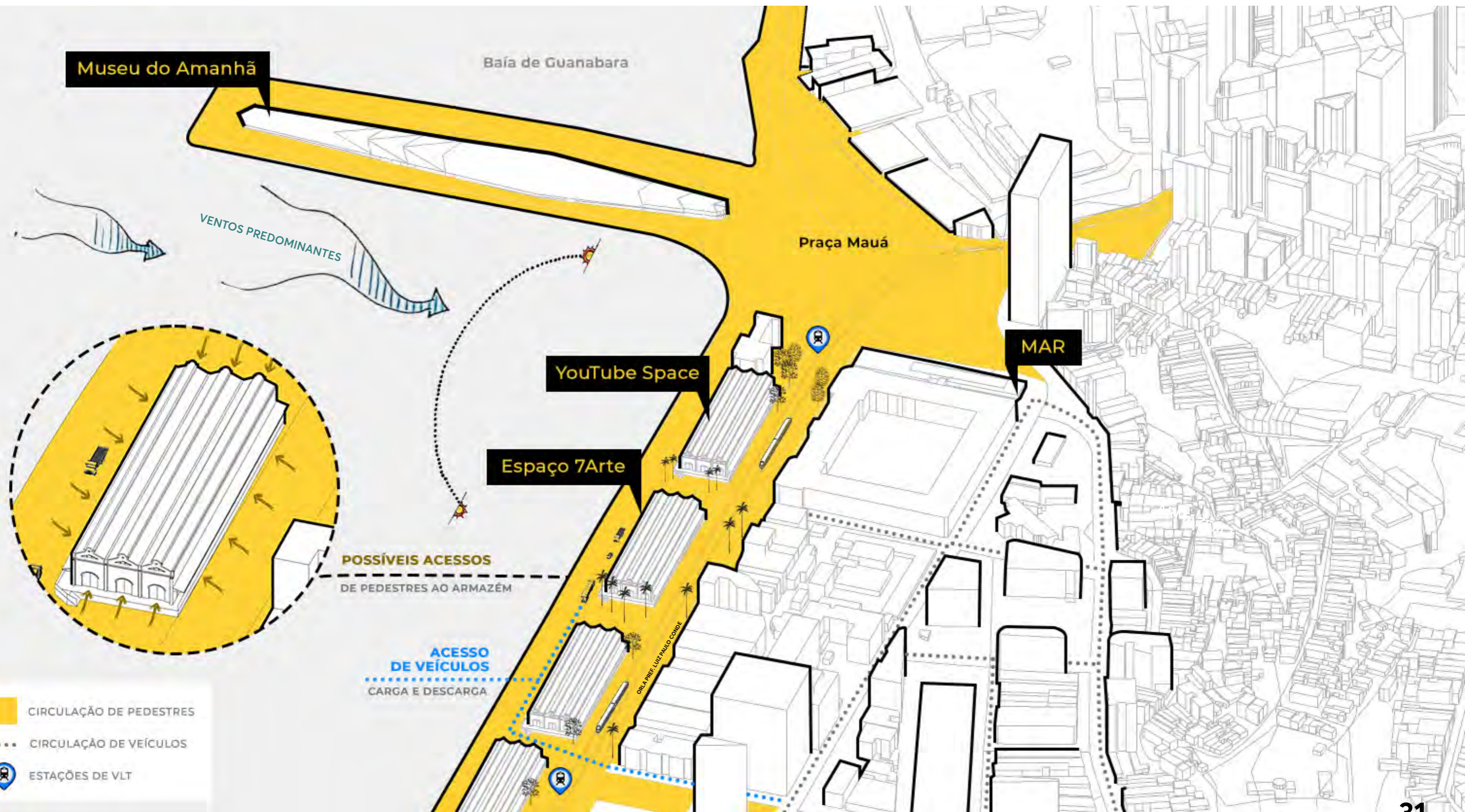
A construção dos armazéns ao longo do cais, projeto que sempre constou das iniciativas de melhoramentos portuários, pode ser dividida em três partes. Num primeiro momento, como atribuição da Comissão Fiscal, foi iniciada a construção da primeira instalação, considerada provisória. Sua localização era a extremidade do cais em obras, próximo ao Canal do Mangue. Em 1907, o governo alterou a cláusula XXVII do contrato firmado antes. Um aditivo repassou a construção de 10 armazéns à empresa *C. H. Walker & C.*, até então apenas responsável por cais, aterro e dragagem. Os armazéns seriam todos iguais, com 100m de comprimento e 35m de largura, divididos em três coxias e pé-direito de 10,5m.

As paredes exteriores eram de estrutura de ferro e revestidas de alvenaria de tijolo. Internamente, duas linhas de colunas de ferro auxiliavam a estrutura externa a suportar três séries de tesouras de ferro, que dispunham da lanternins, armados lateralmente com venezianas fixas de vidro, de modo a garantir ventilação e iluminação naturais ao amplo interior dos armazéns. A cobertura prevista era de telha tipo marselha – ou francesa, como ficaram conhecidas depois. Em cada coxia corriam três guindastes sobre trilhos fixados nas paredes e nas colunas, acionados por eletricidade.

As paredes e as colunas apoiavam-se em fundações de concreto armado, sendo a estrutura de ferro provida de dispositivo que permitia levantá-las quando as fundações sofriam recalque do aterro (a princípio, sempre provável). O piso era de paralelepípedos de pedra, assentado a 0,90m acima do capeamento do cais para facilitar o movimento de carga e descarga. Considerando um corte perpendicular ao cais, os armazéns prolongavam-se nos dois sentidos, dando origem a plataformas com larguras de 9,5m pelo lado do mar e 4m na direção da Avenida Marginal (hoje Rodrigues Alves). (Plano de Desenvolvimento e Zoneamento Portuário | PORTO DO RIO DE JANEIRO, 2016)



Figuras 80 e 81: Telhas retiradas para a demolição da Perimetral. Trocadas posteriormente, com visível diferença, podendo-se notar quais as telhas existentes e quais as alteradas.
Fonte: Pier Mauá



- CIRCULAÇÃO DE PEDESTRES
- CIRCULAÇÃO DE VEÍCULOS
- ESTAÇÕES DE VLT

Figura 82: Diagrama de intenções, com marcação de ventos predominantes, estações de VLT, acesso de veículos e pedestres ao armazém, equipamentos culturais do entorno imediato, percurso solar e pontos de interesse cultural e paisagístico.
 Fonte: Autoral

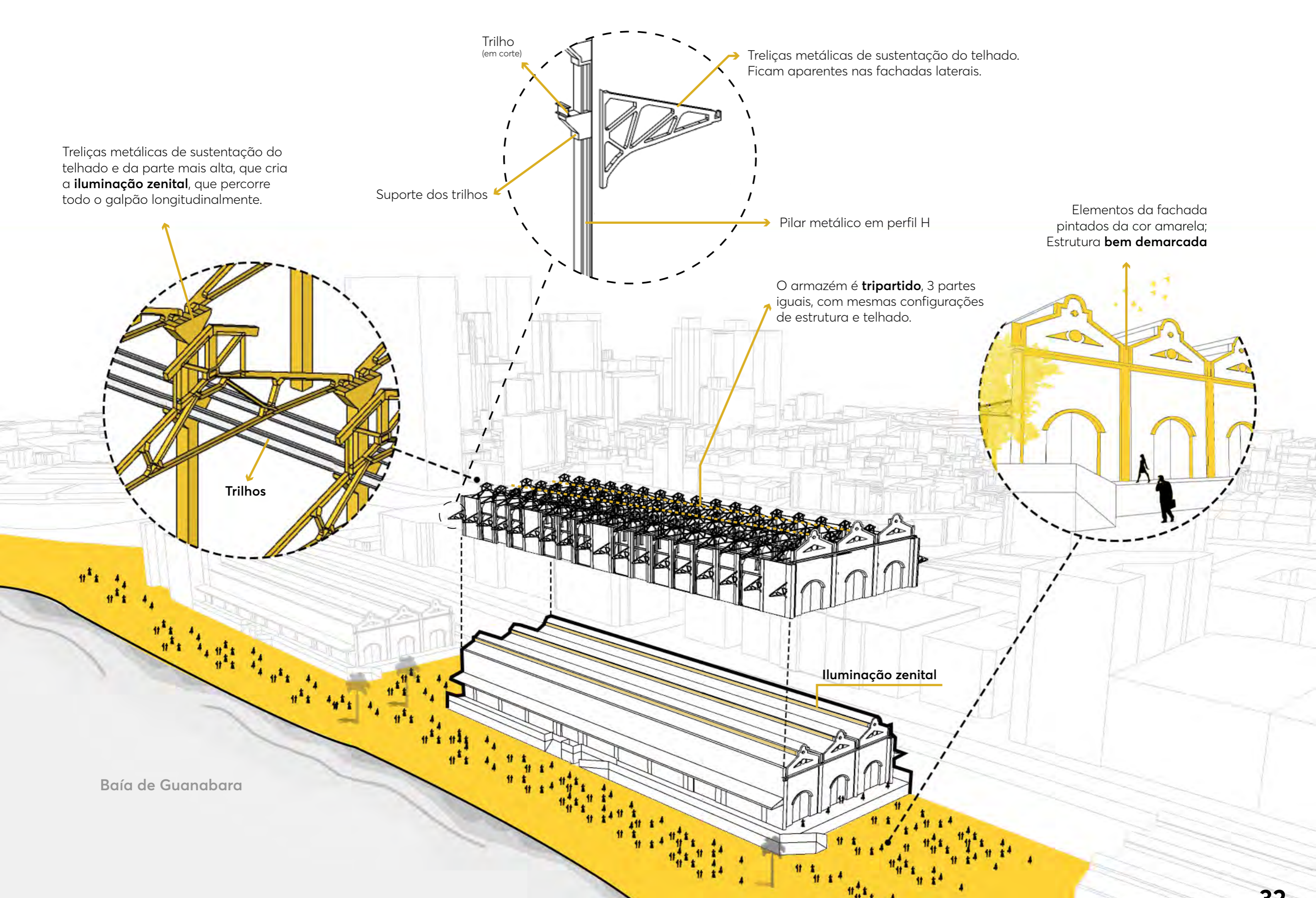


Figura 83 Diagrama de estrutura do Armazém 2, com inserção no entorno.
 Fonte: Autoral

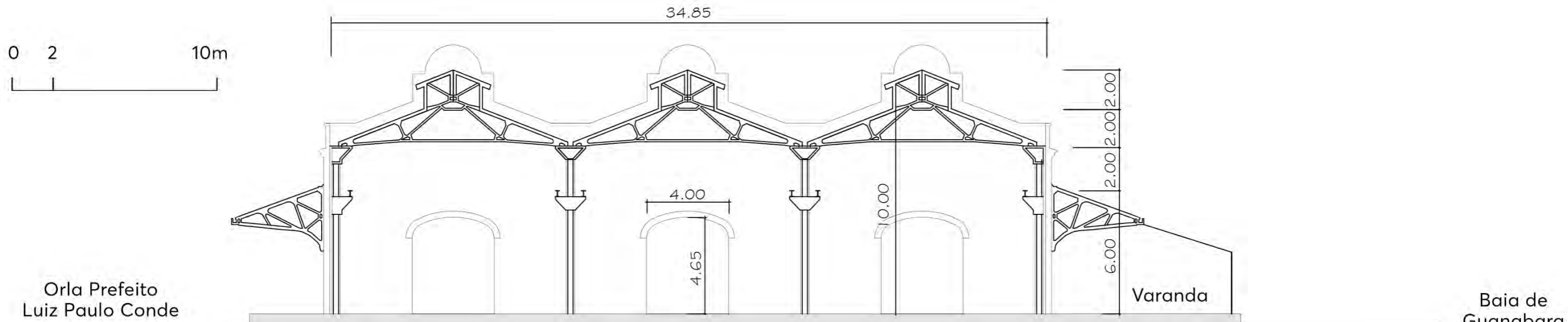


Figura 84: Corte transversal do Armazém 2.
Fonte: Armazém da Utopia, com edição autoral

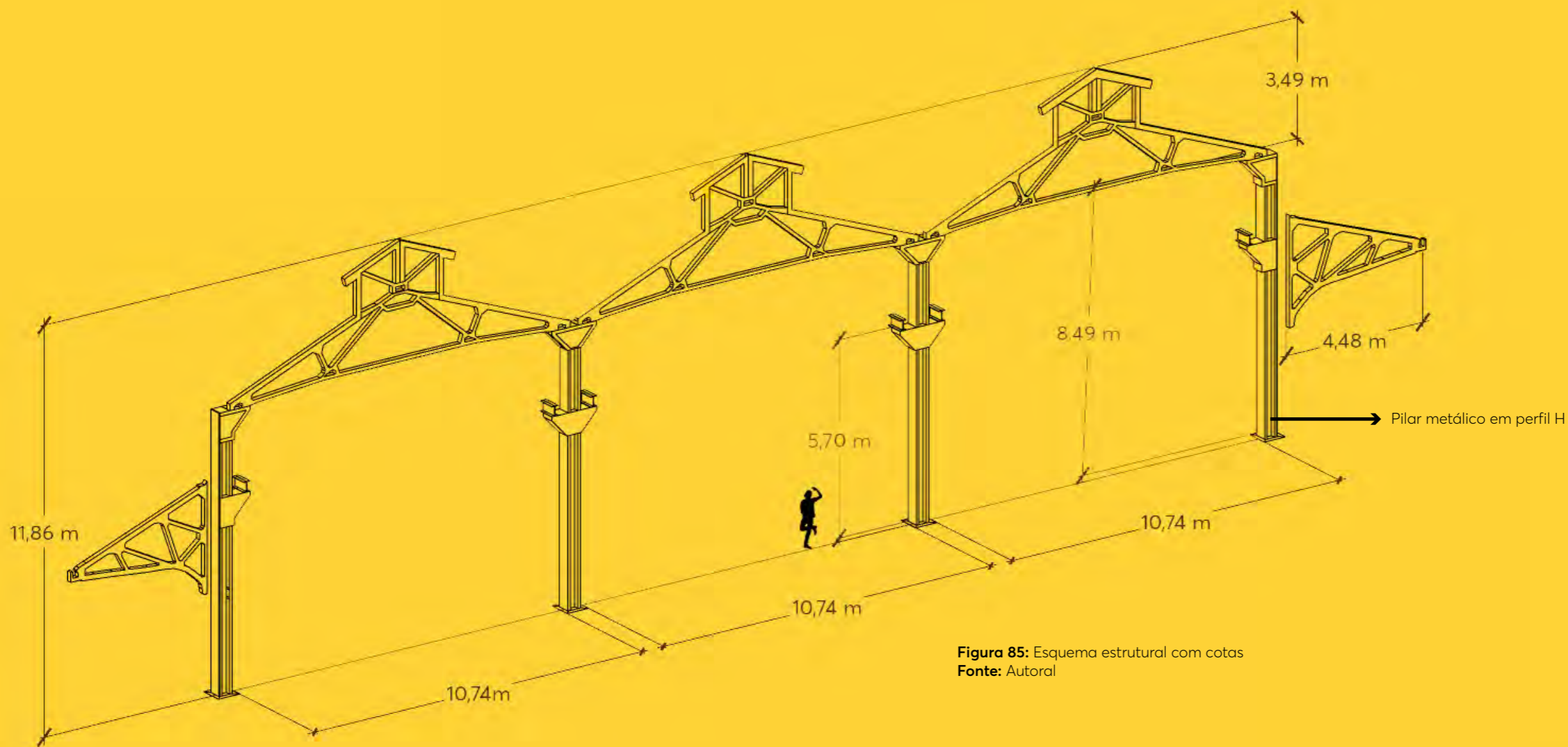


Figura 85: Esquema estrutural com cotas
Fonte: Autoral

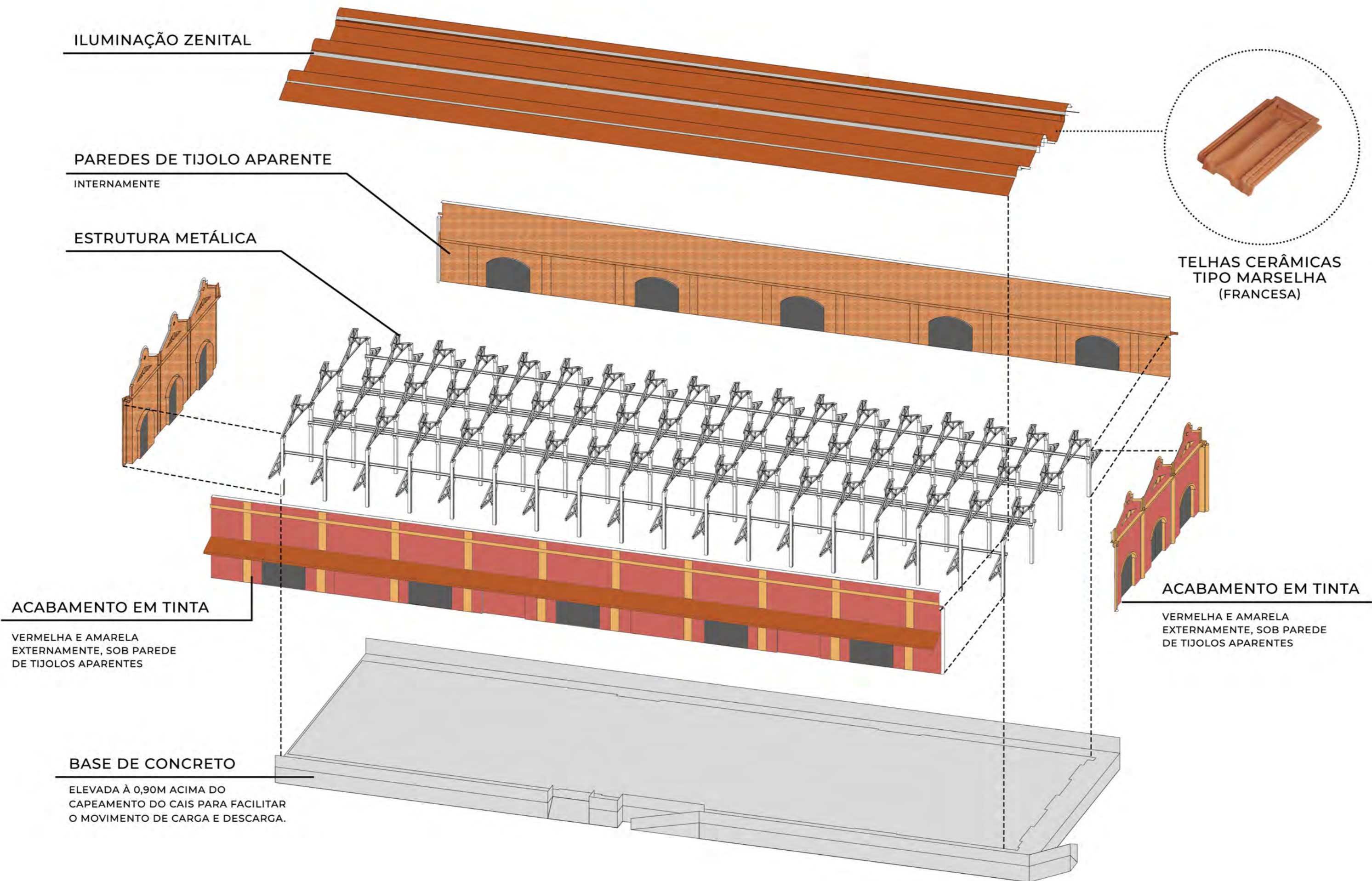


Figura 86: Diagrama explodido de materialidade do Armazém 2.
Fonte: Autoral

Partido Arquitetônico

A partir do entendimento do estúdio como ponto principal de partida do projeto, visto que um dos objetivos é a produção de conteúdo audiovisual, entende-se a importância da acústica para esses espaços. De acordo com a L. W. Sepmeyer, o ideal é que os estúdios não tenham dimensões paralelas, nem semelhantes em perímetro e pé direito, para que não ocorram ondas estacionárias. Ondas estacionárias são causadas pela interferência da propagação sonora em ambientes fechados e o comprimento dessas ondas são relativos à metade do tamanho das paredes, ou seja: baixas frequências. Para melhor desempenho acústico, o ideal é não ter paredes paralelas, e pé direito superior à 3 metros.

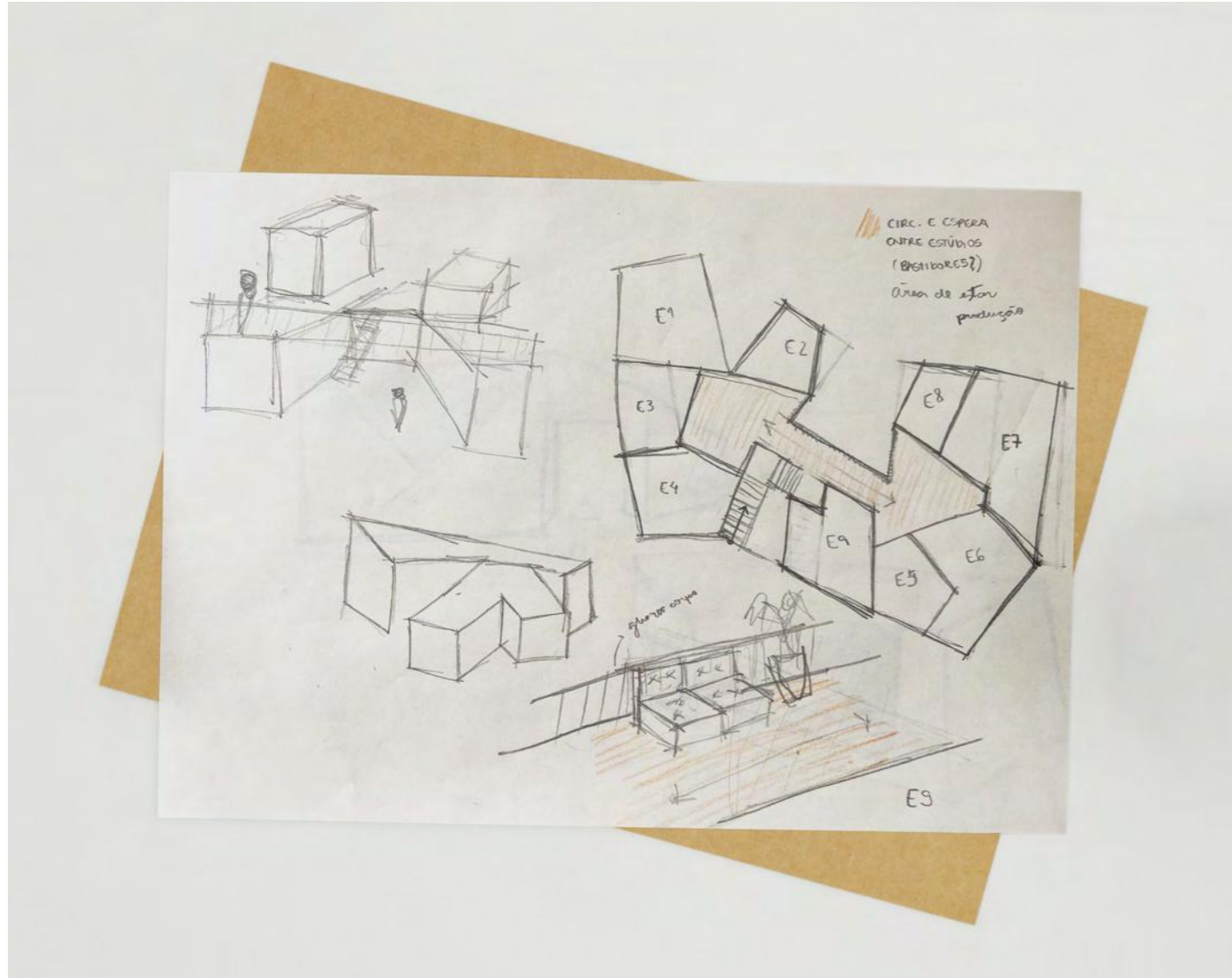
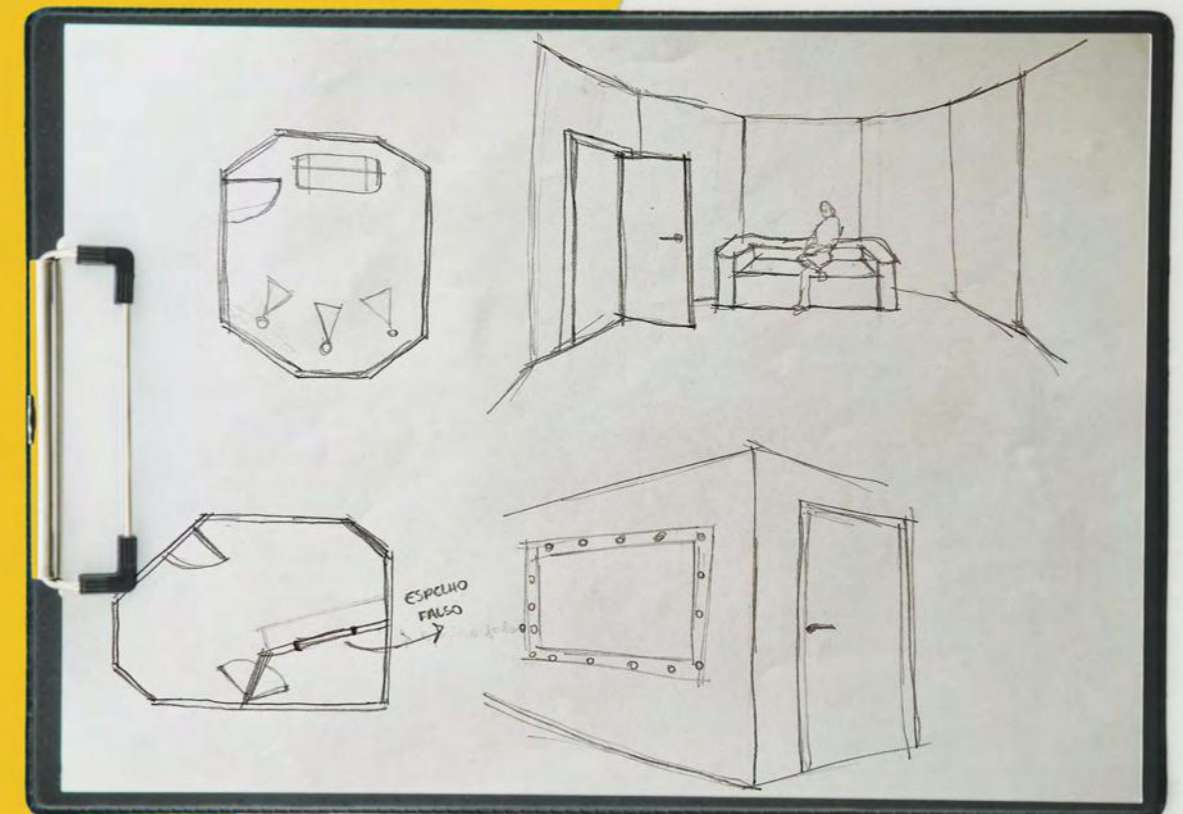
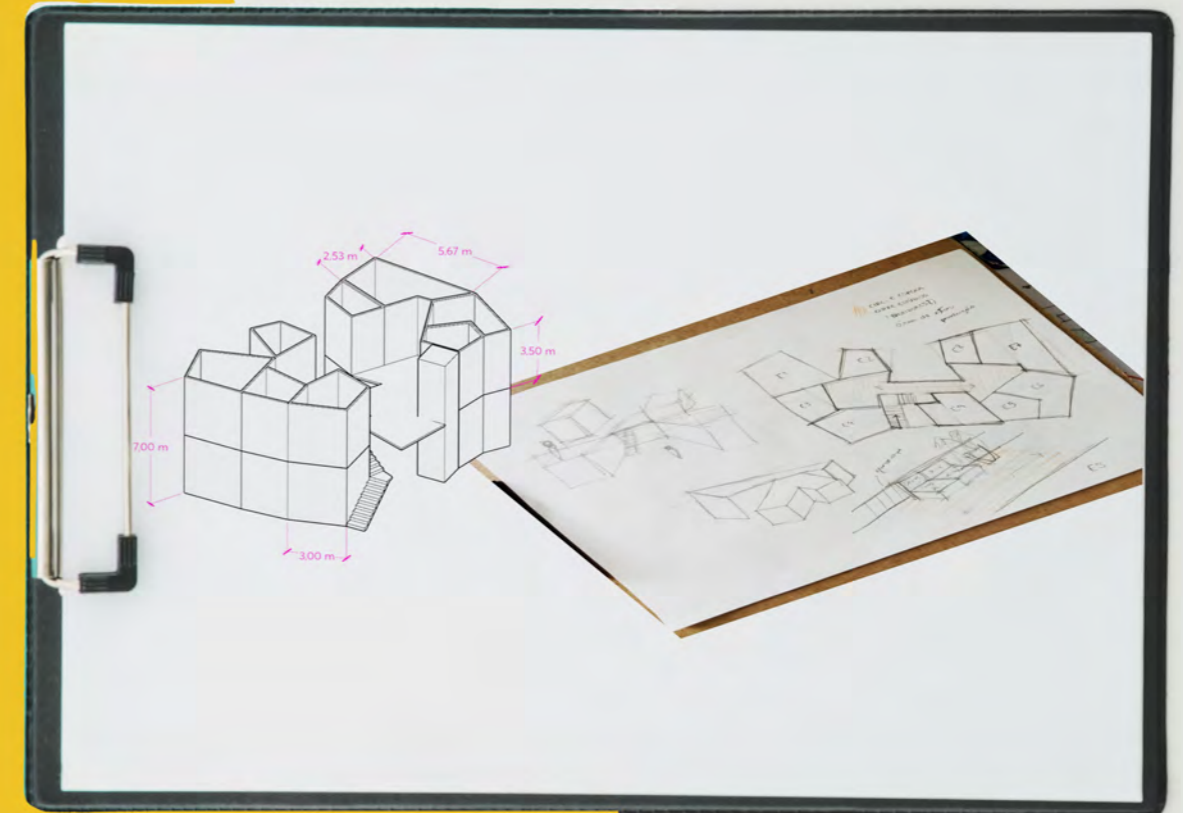


Figura 87: Croquis de estudo dos estúdios de gravação.
Fonte: Autoral

Com isso, iniciou-se um estudo de volumetrias e espacialidades desses estúdios, visando garantir além do desempenho acústico, uma relação com o público que visita o local, de forma que as gravações possam ser visualizadas pelo público através de um espaço central panorâmico, contudo, com controle de acesso mais restrito para quem usa o espaço do galpão para gravações.



Figuras 88 e 89: Croquis de estudo dos estúdios de gravação.
Fonte: Autoral

Visto que a democratização do audiovisual é um dos pontos de partida do projeto, essa democratização precisa ser física também, através da arquitetura. Com isso, são pensados monstruários de elementos cenográficos, que ficarão em vários locais do armazém, para que cada indivíduo possa ter fácil acesso aos mobiliários, utensílios e ferramentas para montagem de seus próprios cenários. Além disso, o Espaço 7Arte oferecerá espaços de oficina para construção desses mobiliários e itens cenográficos, com áreas de jardinagem, marcenaria, serralheria, costura e elétrica.

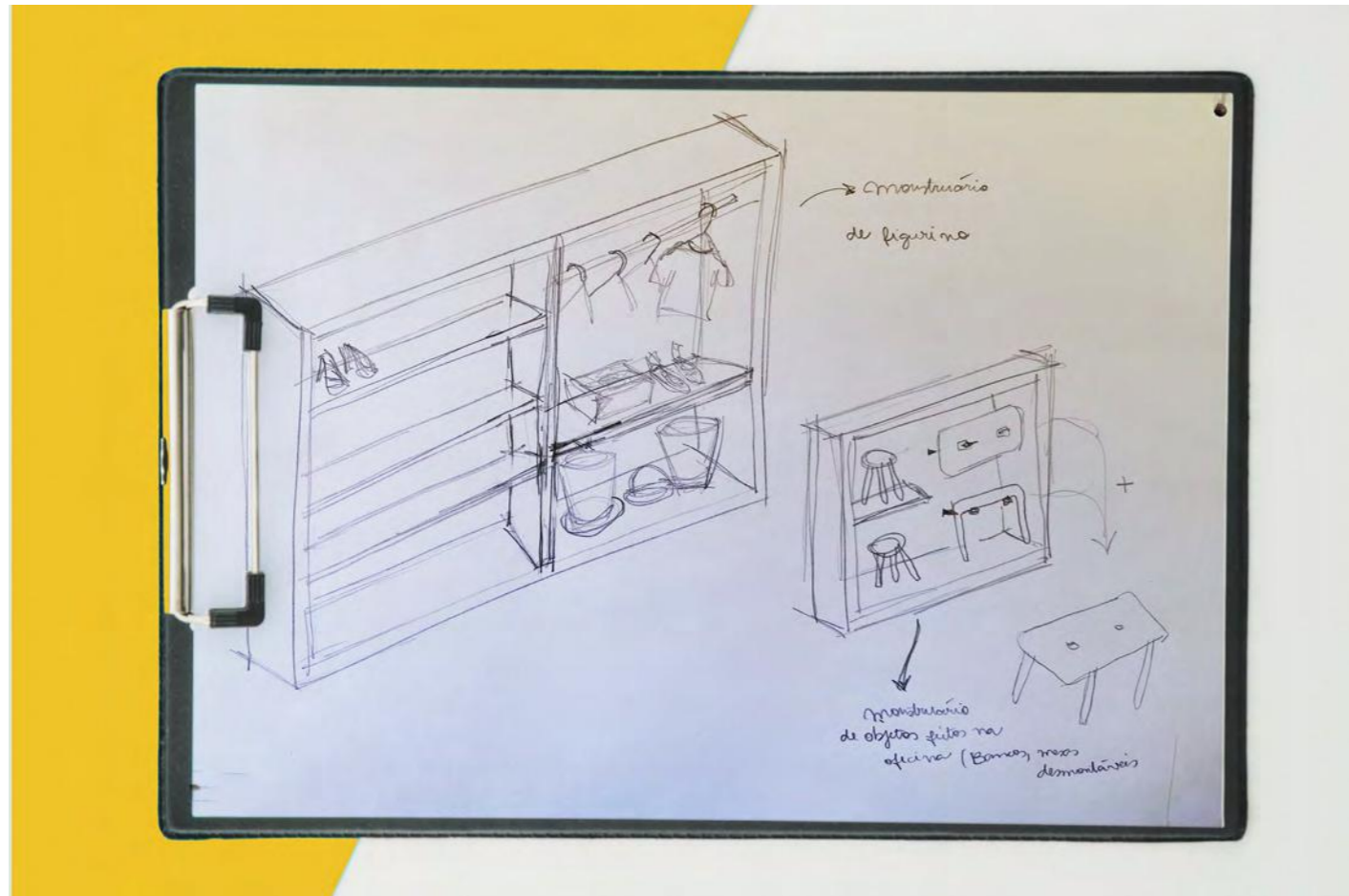
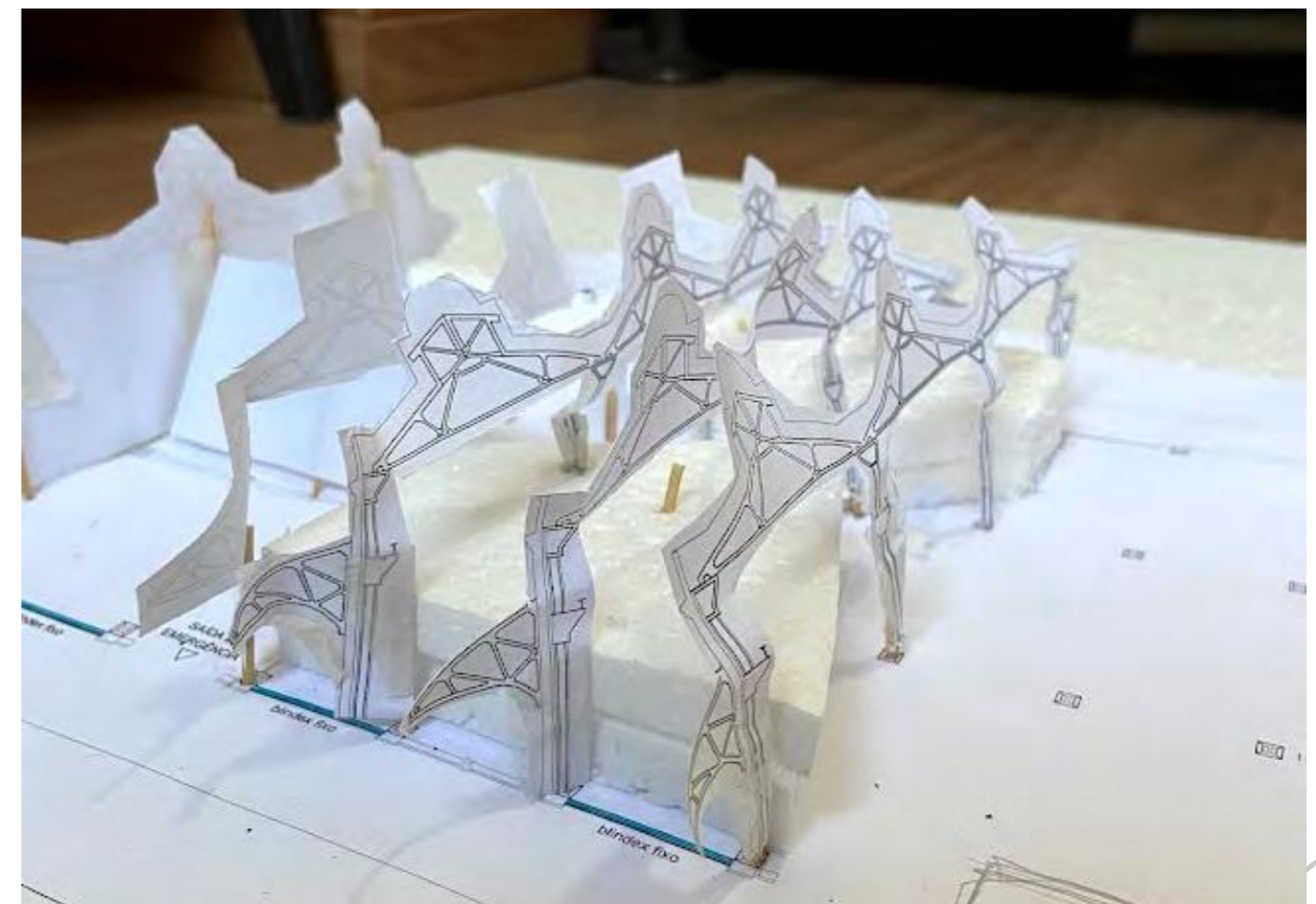
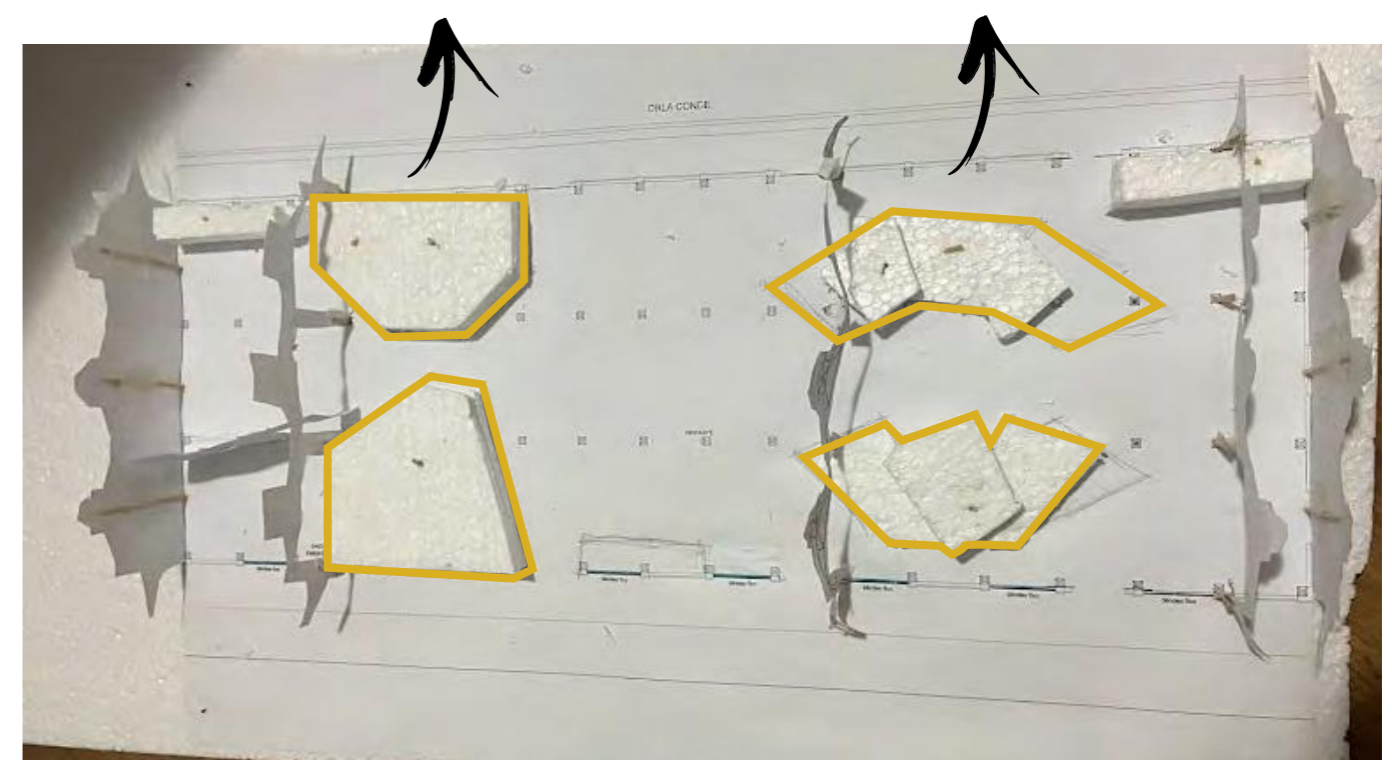


Figura 90: Croquis de estudo dos monstruários de mobiliários e itens cenográficos.
Fonte: Autoral

× × ×

ÁREA DE OFICINAS CENOTÉCNICAS

ESTÚDIOS DE GRAVAÇÃO



Figuras 91 e 92: Maquete volumétrica de estudo, para entendimento das alturas dos blocos e sua relação com as tesouras, pilares, trilhos e demais estruturas existentes no galpão.
Fonte: Autoral

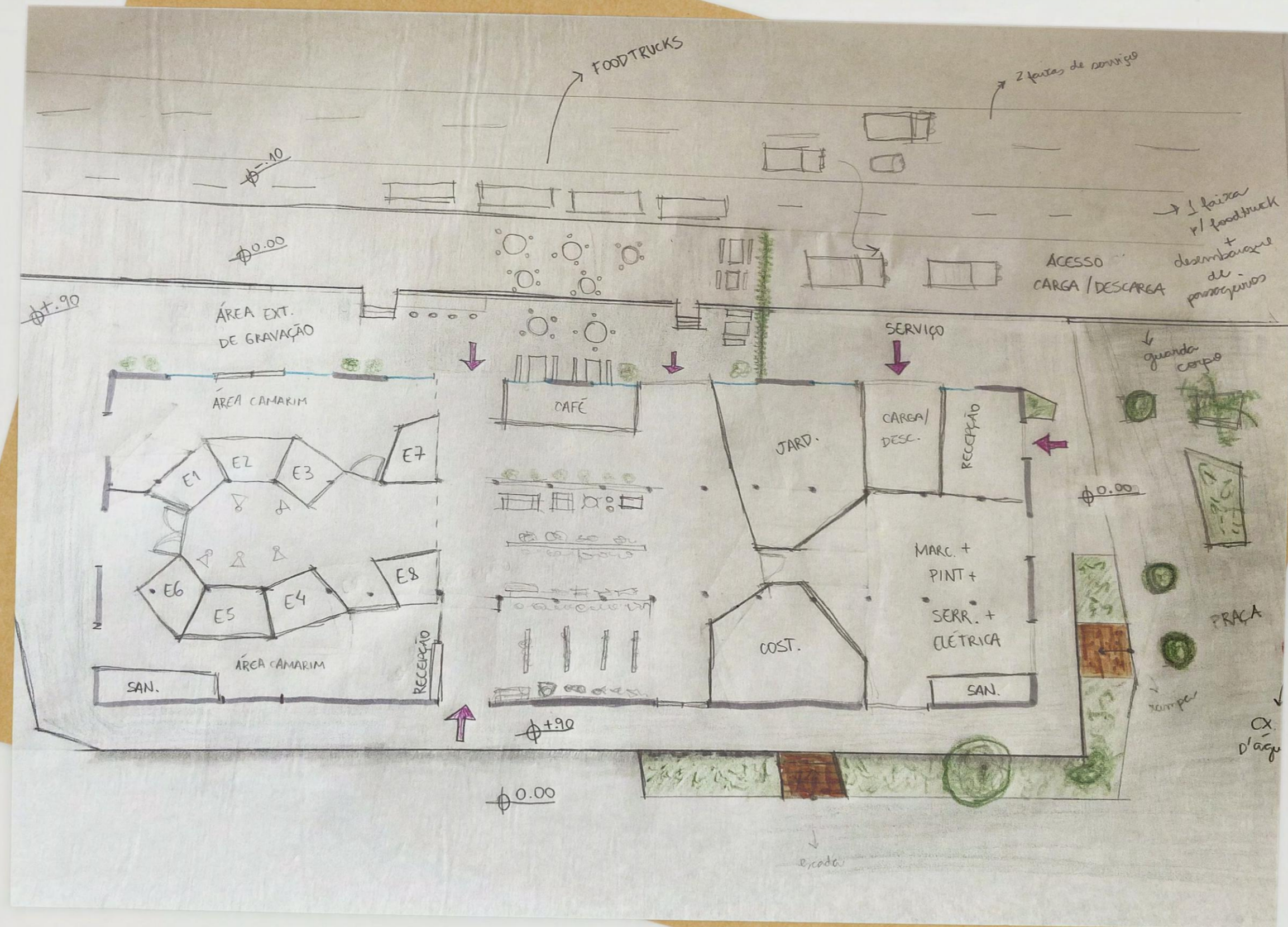


Figura 93: Croqui de setorização do programa de necessidades no Armazém 2 e seu entorno - Térreo.
 Fonte: Autoral



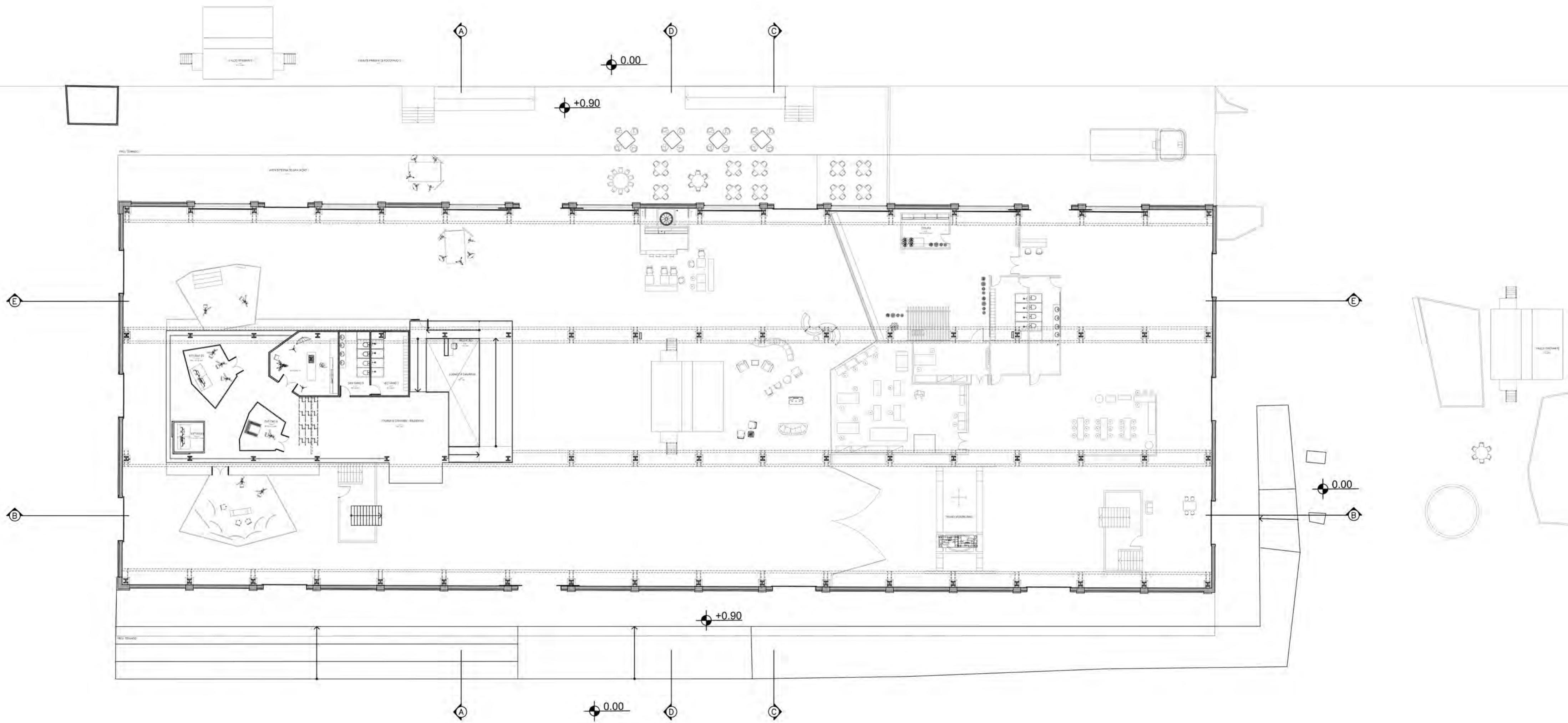
Baía de Guanabara

Orla Pref. Luiz Paulo Conde

01. IMPLANTAÇÃO

0 5 10m

Figura 94: Implantação do Armazém 2 e seu entorno.
Fonte: Autoral



01. PLANTA BAIXA - MEZANINO

0 2 5 10m



01. FACHADA SUDESTE

0 2 5 10m



02. FACHADA NORDESTE

0 2 5 10m



01. FACHADA SUDOESTE

0 2 5 10m



02. FACHADA NOROESTE

0 2 5 10m



01. CORTE AA

0 2 5 10m

02. CORTE BB

0 2 5 10m



LAJES INCLINADAS

PARA ESCONDER RESERVATÓRIO DE ÁGUA SEM INTERFERIR
NAS TESOURAS DO TELHADO

TUBULAÇÃO APARENTE

INDUSTRIAL PARA FÁCIL RETIRADA. PAREDES EM DRYWALL.

CAMINHO DOS CANOS PELO PILAR METÁLICO

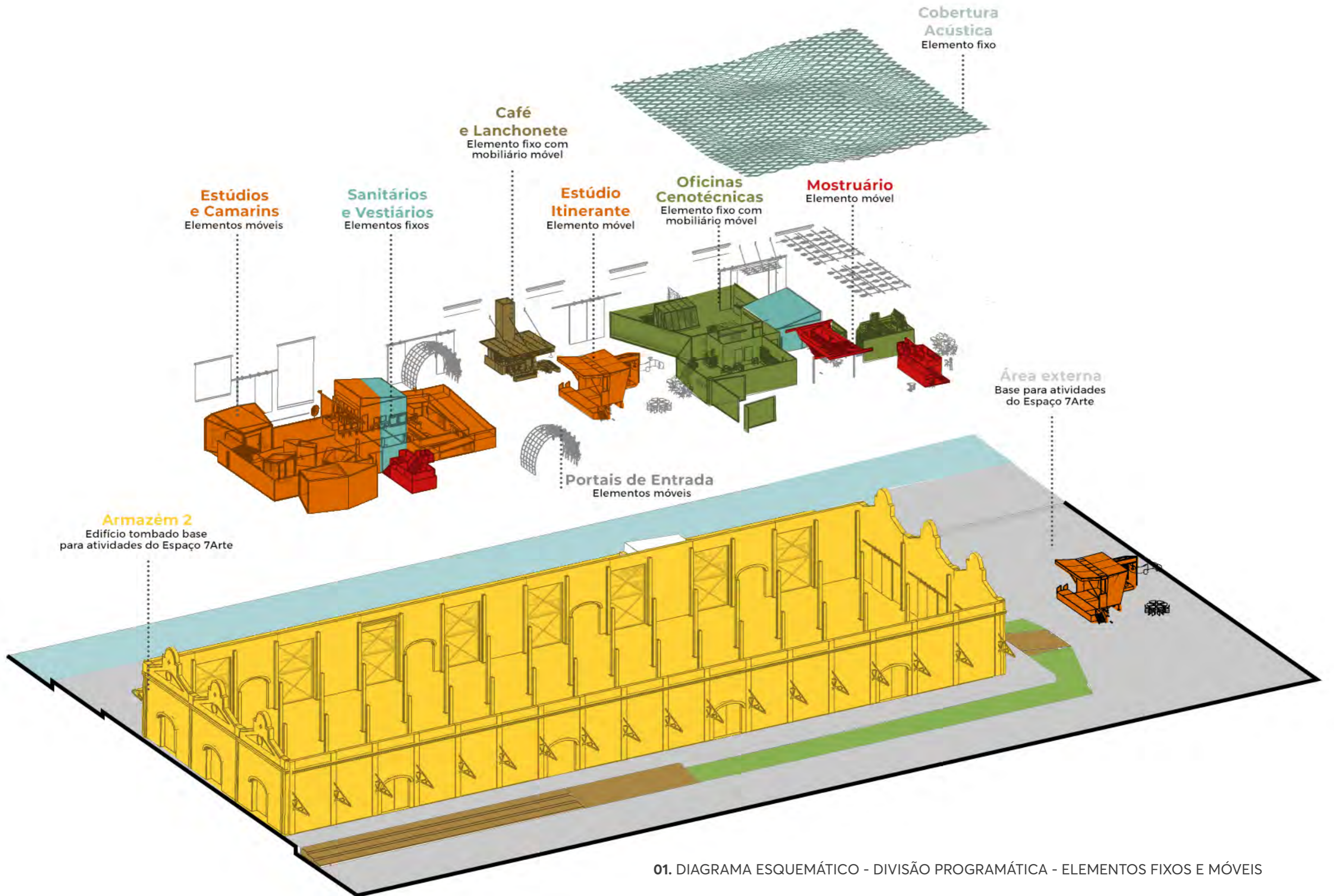
RESERVATÓRIO DE ÁGUA SUPORTADO PELOS TRILHOS

DE 500L PARA ALIMENTAÇÃO DOS BANHEIROS,
VESTIÁRIOS E ESTÚDIO CULINÁRIO

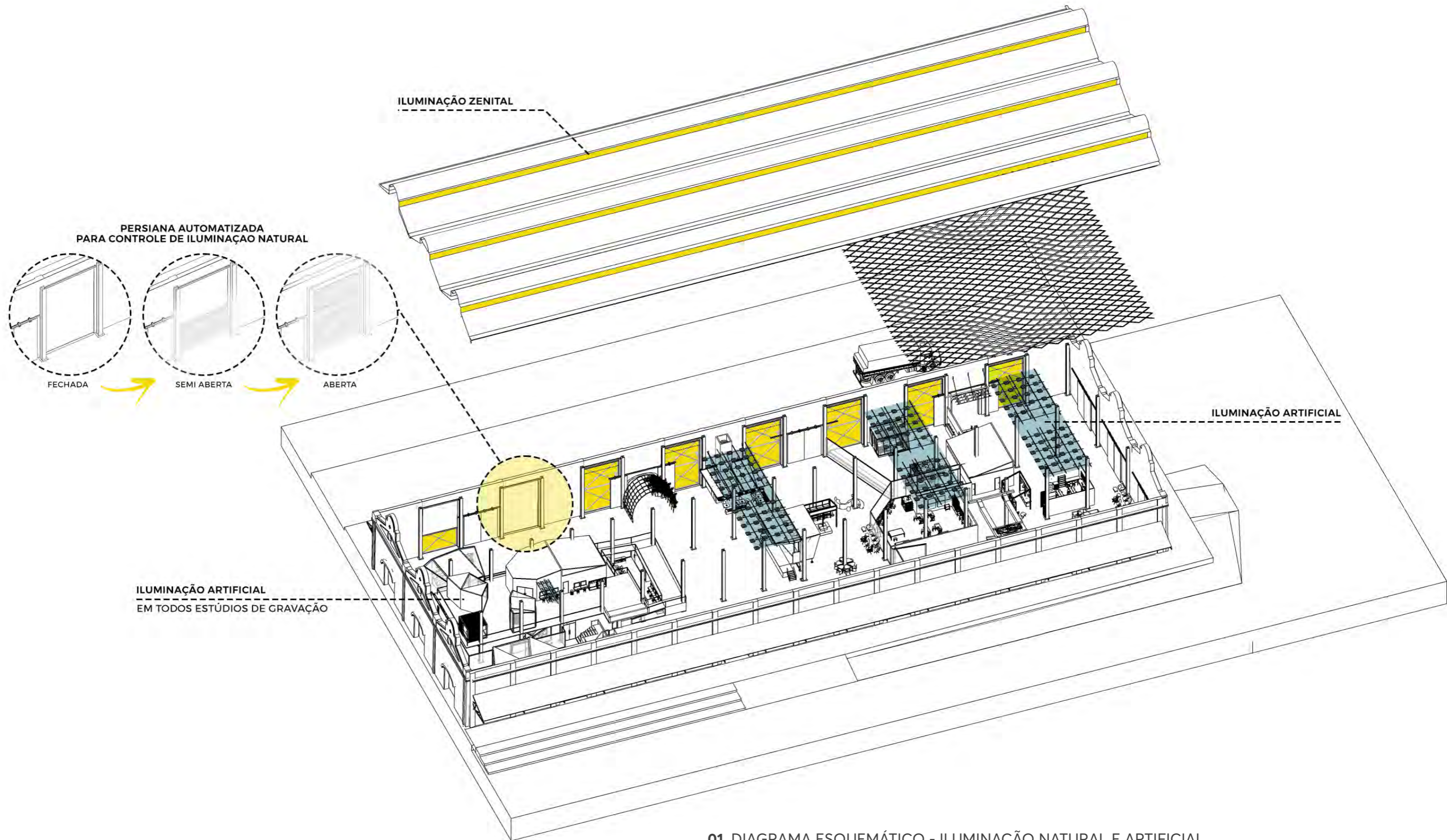
01. DIAGRAMA ESQUEMÁTICO - RESERVATÓRIO SUPERIOR DE ÁGUA

02. CORTE EE

0 2 5 10m



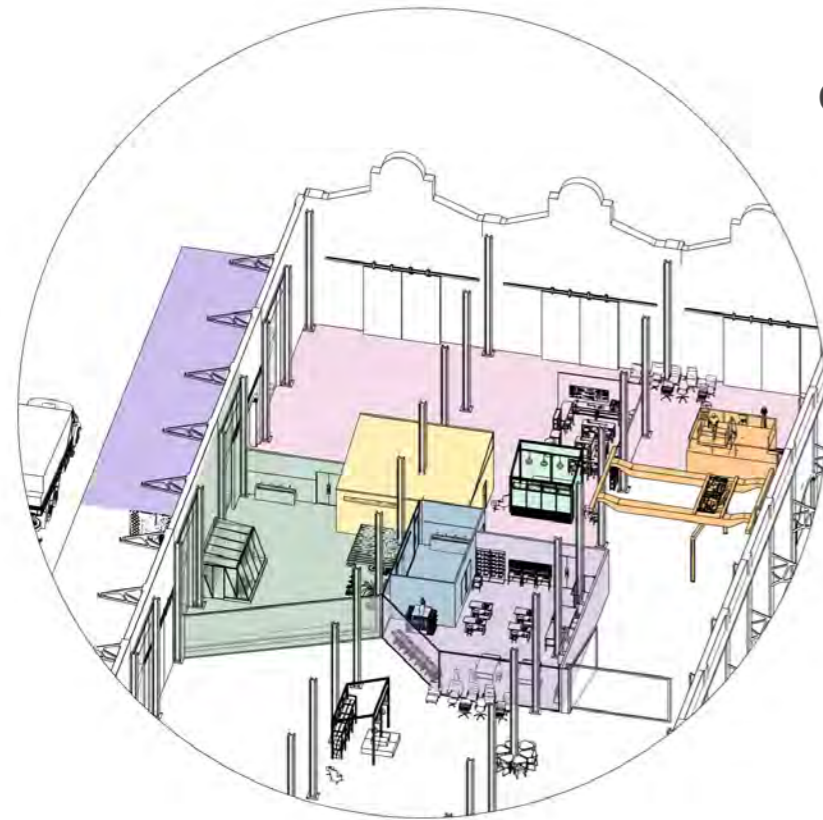
01. DIAGRAMA ESQUEMÁTICO - DIVISÃO PROGRAMÁTICA - ELEMENTOS FIXOS E MÓVEIS



01. DIAGRAMA ESQUEMÁTICO - ILUMINAÇÃO NATURAL E ARTIFICIAL

01. DIAGRAMA ESQUEMÁTICO - DIVISÃO PROGRAMÁTICA - OFICINAS CENOTÉCNICAS

- MARCENARIA, SERRALHERIA E ELÉTRICA
- JARDINAGEM
- PINTURA
- COSTURA
- CARGA E DESCARGA



OFICINAS CENOTÉCNICAS

POSSUEM MAQUINÁRIO E ATIVIDADES QUE EMITEM SONS ALTOS. UTILIZOU-SE **COBERTURA ACÚSTICA**.

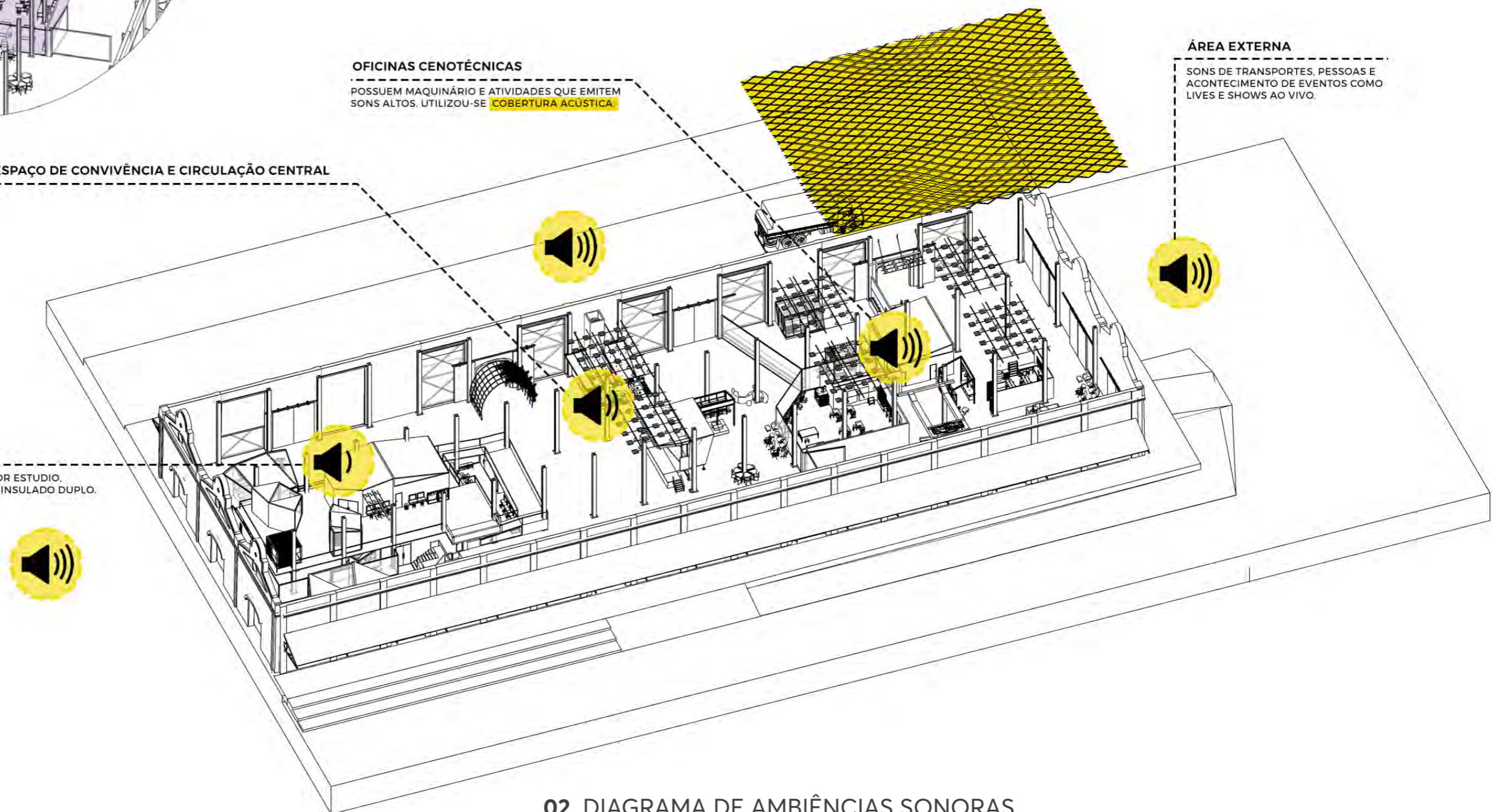
ÁREA EXTERNA

SONS DE TRANSPORTES, PESSOAS E ACONTECIMENTO DE EVENTOS COMO LIVES E SHOWS AO VIVO.

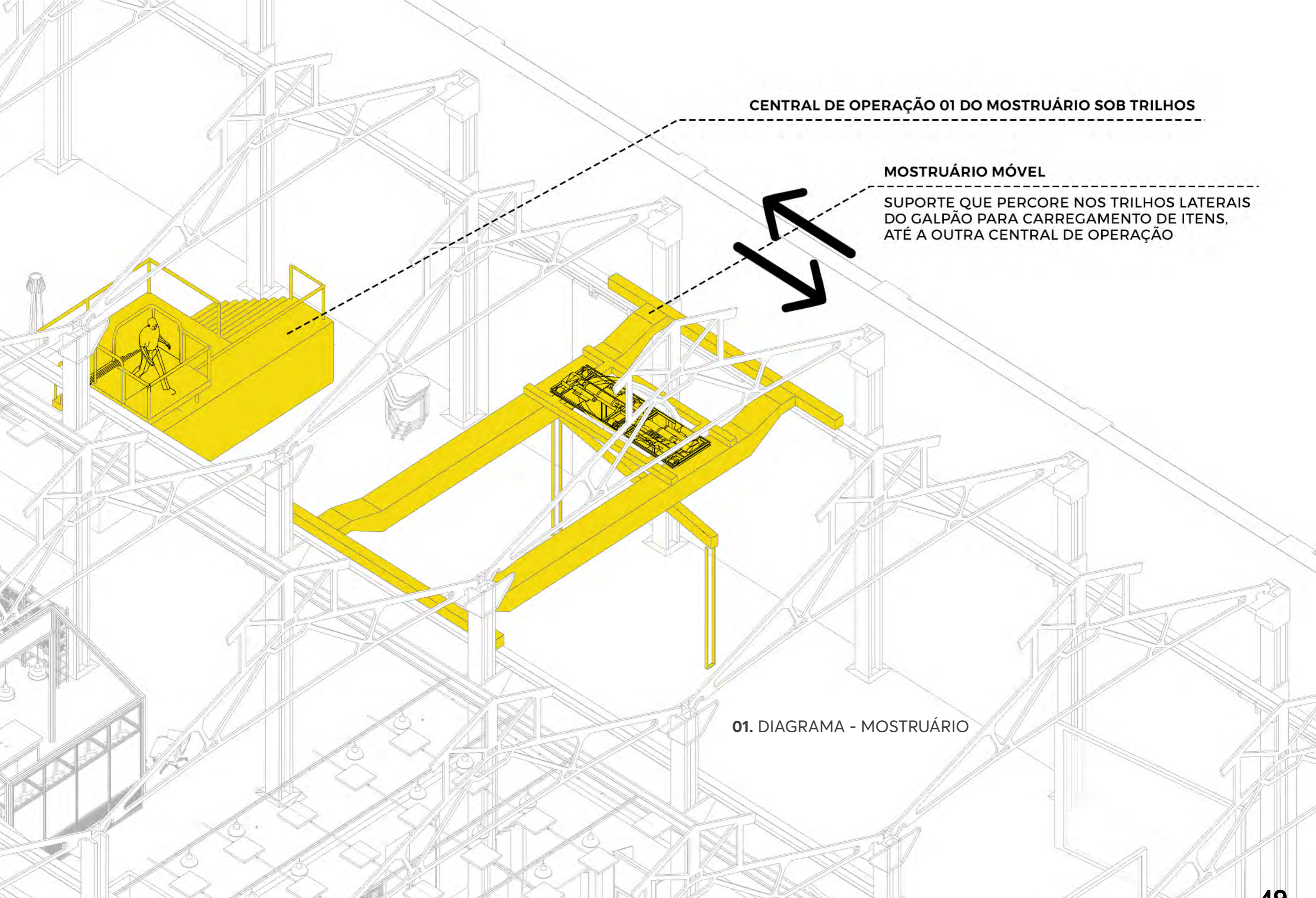
ESPAÇO DE CONVIVÊNCIA E CIRCULAÇÃO CENTRAL

ESTÚDIOS DE GRAVAÇÃO

ISOLAMENTO ACÚSTICO INDIVIDUAL POR ESTÚDIO, ATRAVÉS DE FECHAMENTOS DE VIDRO INSULADO DUPLO.



02. DIAGRAMA DE AMBIÊNCIAS SONORAS

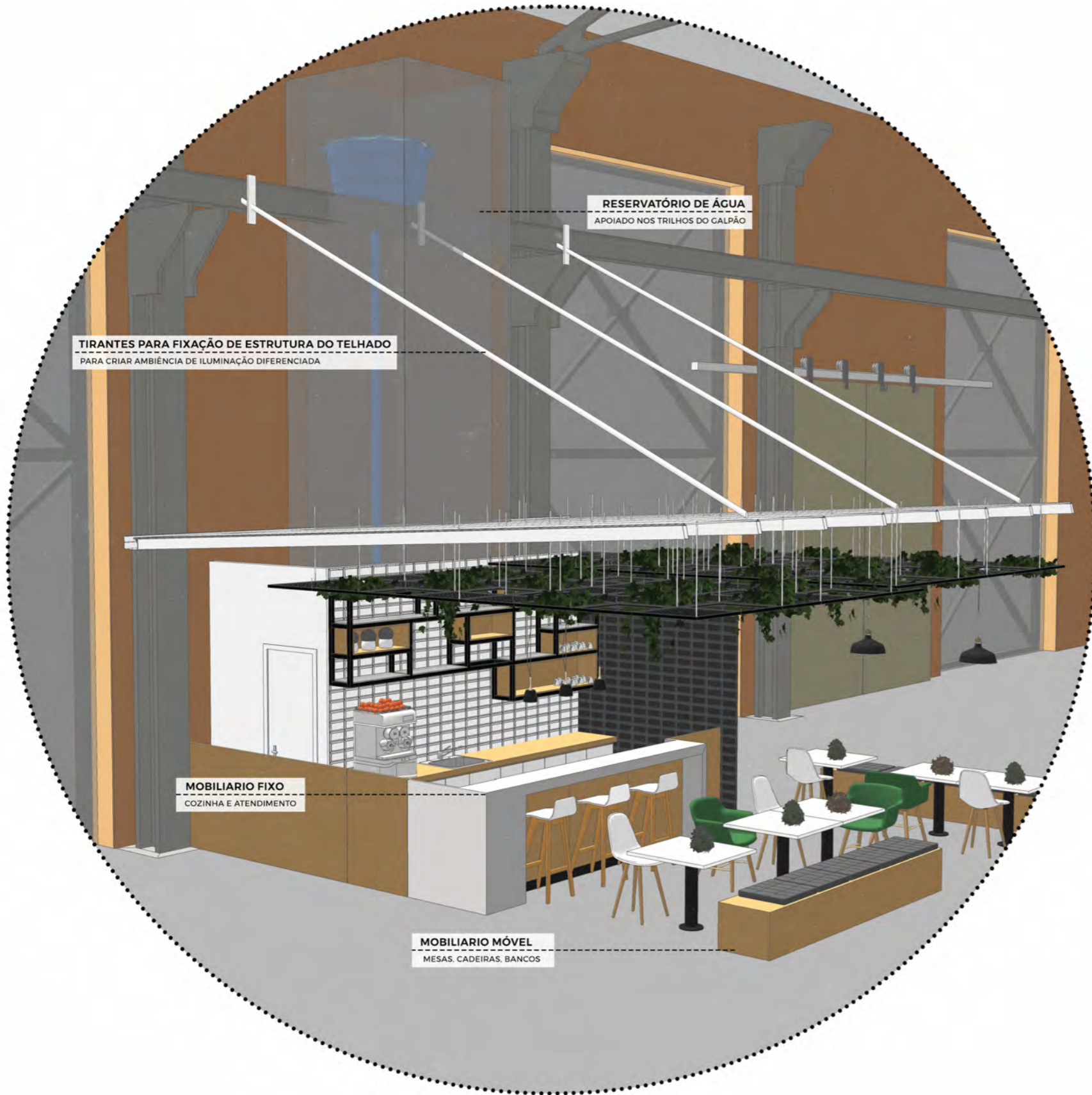


CENTRAL DE OPERAÇÃO 01 DO MOSTRUÁRIO SOB TRILHOS

MOSTRUÁRIO MÓVEL

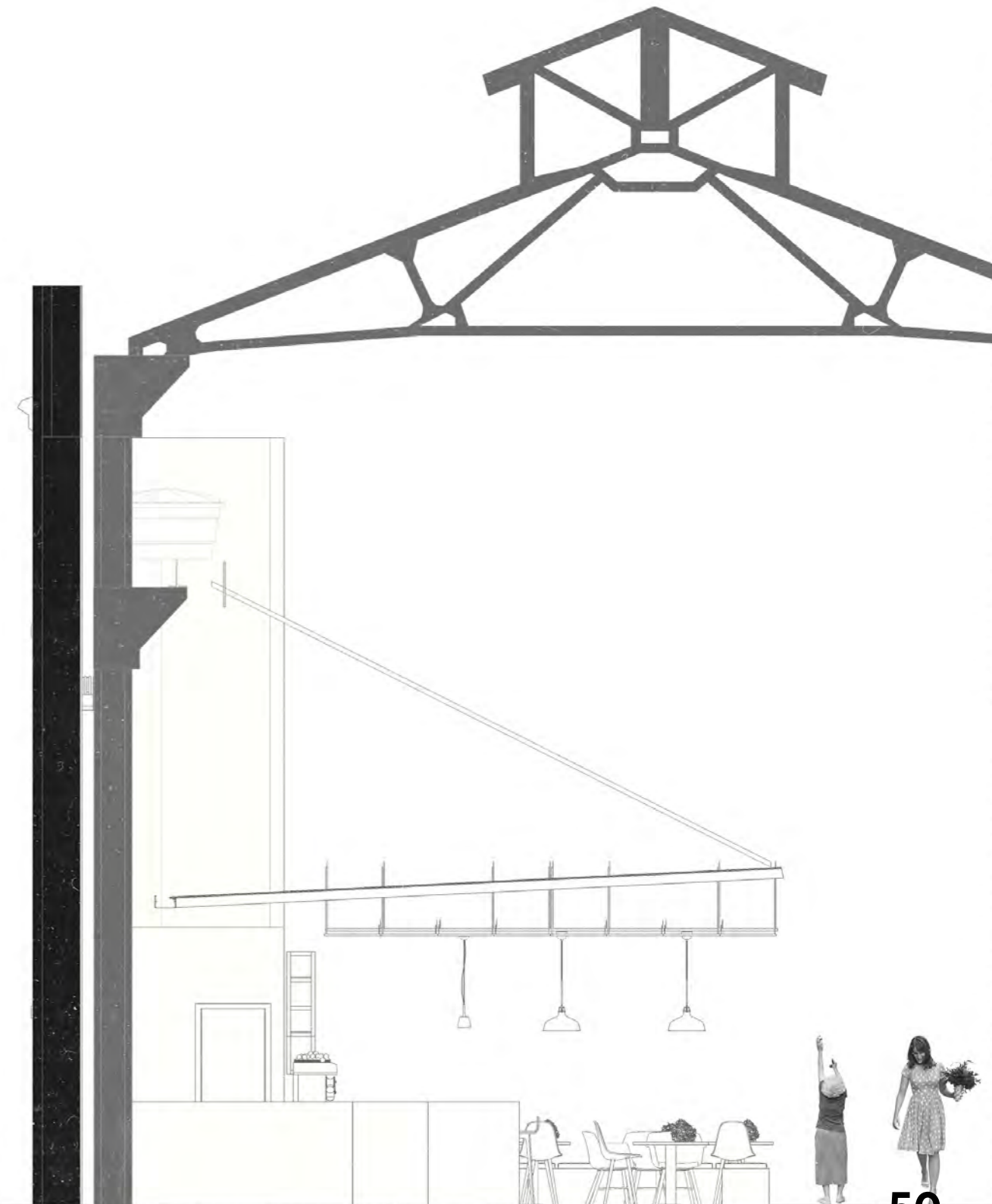
SUPORTE QUE PERCORE NOS TRILHOS LATERAIS DO GALPÃO PARA CARREGAMENTO DE ITENS, ATÉ A OUTRA CENTRAL DE OPERAÇÃO

01. DIAGRAMA - MOSTRUÁRIO



01. DIAGRAMA ESQUEMÁTICO - INFRAESTRUTURA DO CAFÉ

02. CORTE ESQUEMÁTICO - INFRAESTRUTURA DO CAFÉ



Estúdio 11 - Culinária

A volumetria dos estúdios foi pensada a partir da localização das câmeras no espaço, afim de criar enquadramentos específicos para cada tipo de produção, como citado anteriormente. Neste caso, para o estúdio para programas de culinária, que possui uma demanda específica e um ponto de hidráulica e gás, propõe-se que tenha um fundo reto. Para a filmagem, podem ser utilizadas 3 câmeras: a principal, e duas de apoio, conforme figura x. Com isso, obtêm-se os planos médio curto, plano médio, e plano americano.

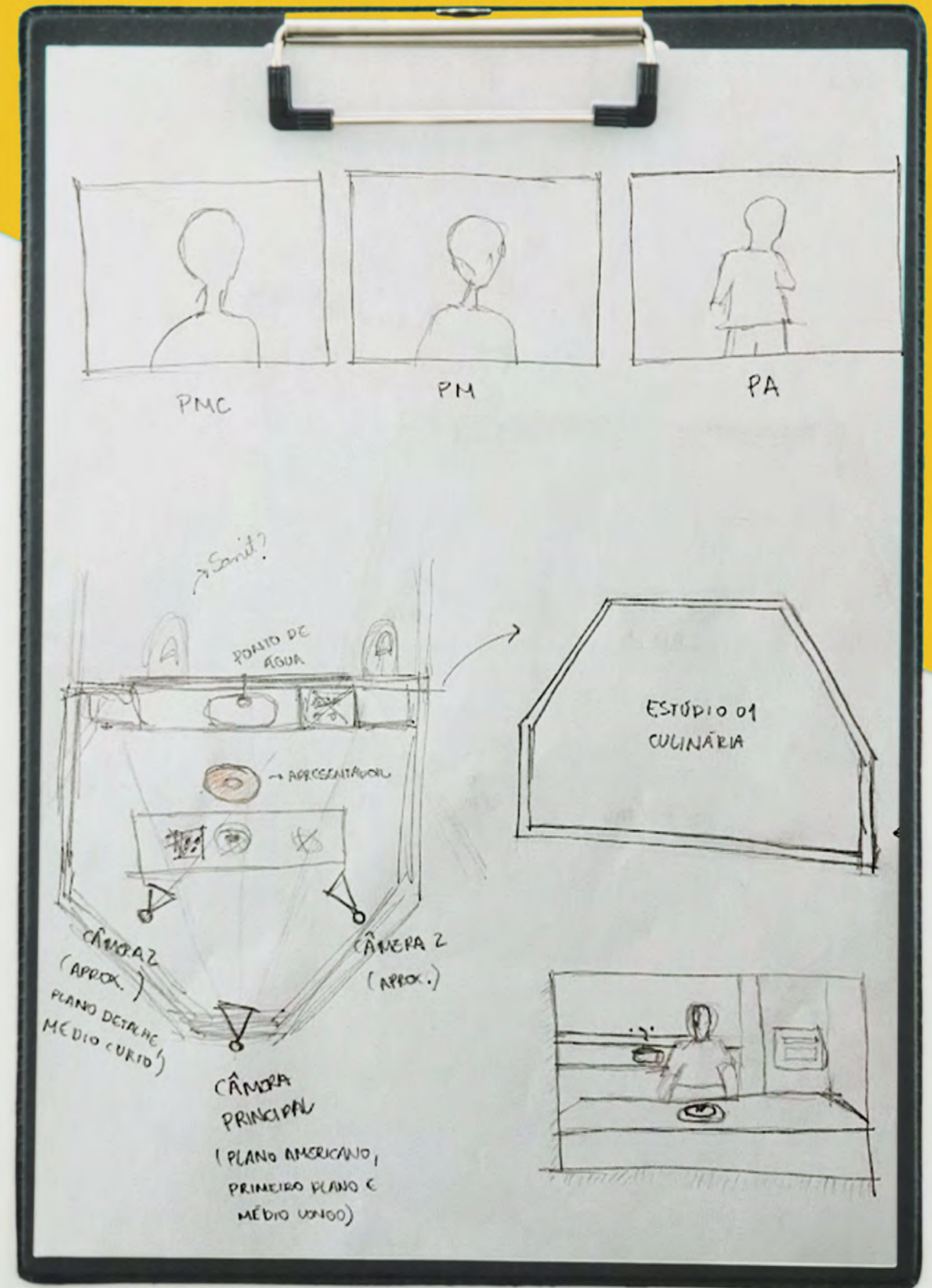


Figura 72: Planta baixa Estúdio 11 - Culinária
Fonte: Autoral



Figura 72: Vista com um dos possíveis enquadramentos demarcado em filmadora.
Fonte: Autoral

Figura 72: Croquis de estudo para proposta espacial do estúdio de culinária com possíveis enquadramentos e posicionamento de câmeras.
Fonte: Autoral



Estúdio 3 - Workshops e aulas, bate papo, leitura de histórias, entre outros temas com pouca profundidade de câmara (1 apresentador)

A volumetria desse estúdio foi elaborada de forma que ambas laterais possam ser utilizadas para gravação, inserindo-se apenas um fundo, que pode ser executado na oficina do Espaço 7Arte. No exemplo abaixo, utilizou-se brises de madeira com acabamento em tinta colorida fosca, para evitar reflexos na gravação, aspecto importante da cenografia que é gravada por câmeras. A preocupação com reflexos na imagem é essencial para adquirir uma gravação de qualidade profissional.



Figuras 117 e 118: Planta baixa Estúdio 3 com possibilidade de cenografia e planta de teto, mostrando a superfície superior inclinada com fechamento em vidro duplo.
Fonte: Autoral



Figura 119: Vista frontal do cenário inserido no estúdio 3.
Fonte: Autoral

Estúdio 6 - Aulas de yoga, entrevistas, debates

A volumetria desse estúdio foi elaborada de forma que suas próprias vedações pudessem se movimentar, criando-se diferentes fundos, com inserção de tecidos, lonas, entre outros elementos. No exemplo abaixo, propõe-se sua utilização para aulas de Yoga. A ideia é que ele fique aberto, e possa funcionar ao ar livre, além de convidar o público a assistir.



Figuras 72 e 73: Planta baixa Estúdio 6 com possibilidade de cenografia e planta de teto, mostrando a superfície superior com tecido de fechamento móvel.
Fonte: Autoral



Figura x: Vista frontal do cenário inserido no estúdio 6.
Fonte: Autoral

Estúdio Itinerante

Feito sob rodas, este estúdio foi elaborado para fácil mobilidade da área interna para a área externa do armazém, afim de garantir espaço com infraestrutura para lives, shows e outros eventos.

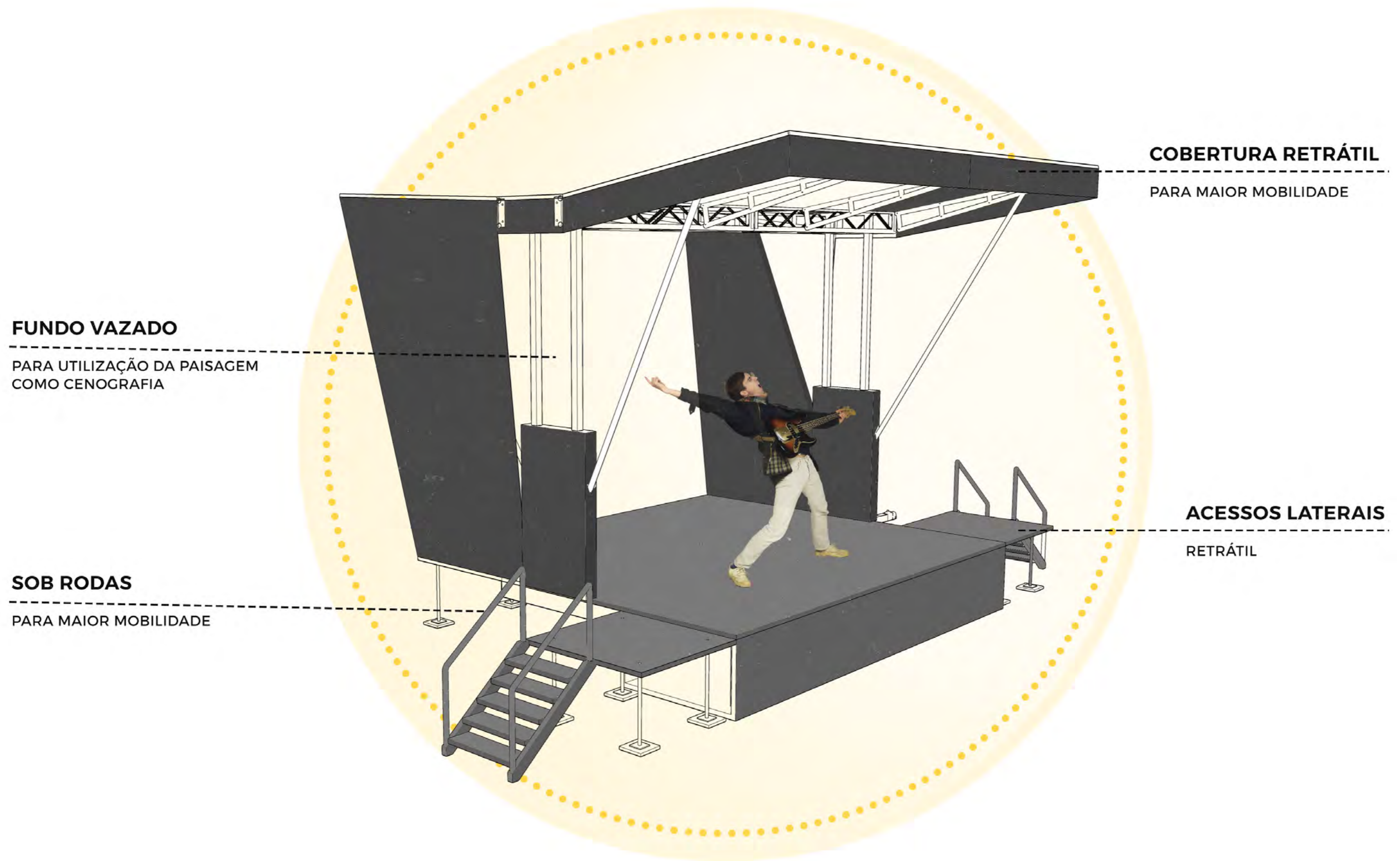


Figura 124: Visada externa, entre galpões 2 e 3.
Fonte: Autoral





Figura 125: Visada interna, acesso principal pela Orla Prefeito Luiz Paulo Conde.
Fonte: Autoral



Figura 126: Visada interna, acesso principal pela Baía de Guanabara.
Fonte: Autoral



Figura 127: Visada interna, café e lanchonete.
Fonte: Autorial

Figura 128: Visada interna, café e lanchonete. Ao fundo, vista da oficina de jardinagem através dos fechamentos em vidro.
Fonte: Autorial





Figura 129: Vista para acesso exclusivo camarim e estúdios de gravação.
Fonte: Autoral

Figura 130: Visada subindo a rampa da área exclusiva de camarim e estúdios de gravação.
Fonte: Autoral

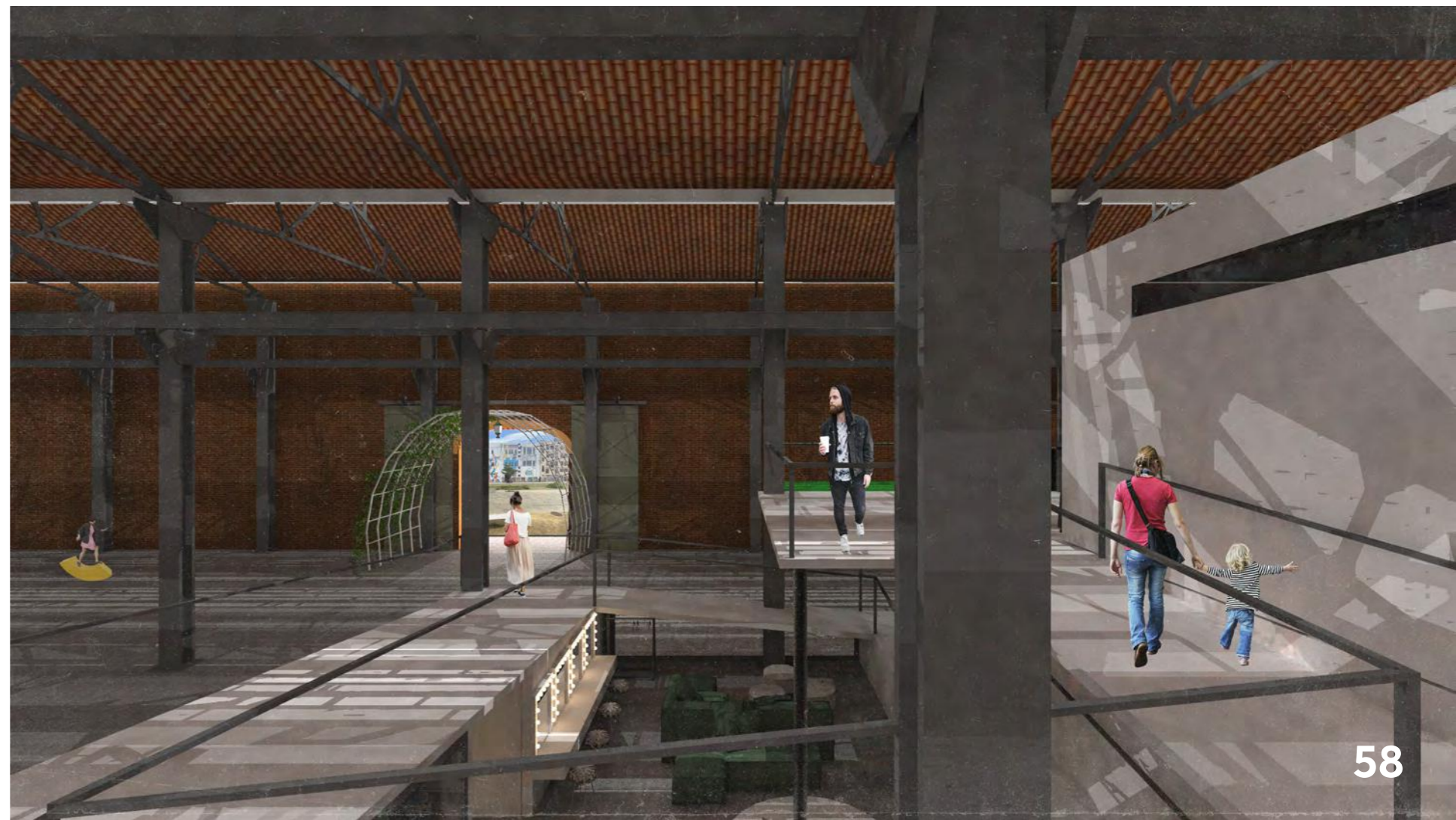




Figura 131: Visada da área exclusiva de camarim do térreo.
Fonte: Autorial



Figura 132: Vista para oficina de costura.
Fonte: Autoral

Figura 133: Vista para oficina de jardinagem.
Fonte: Autoral



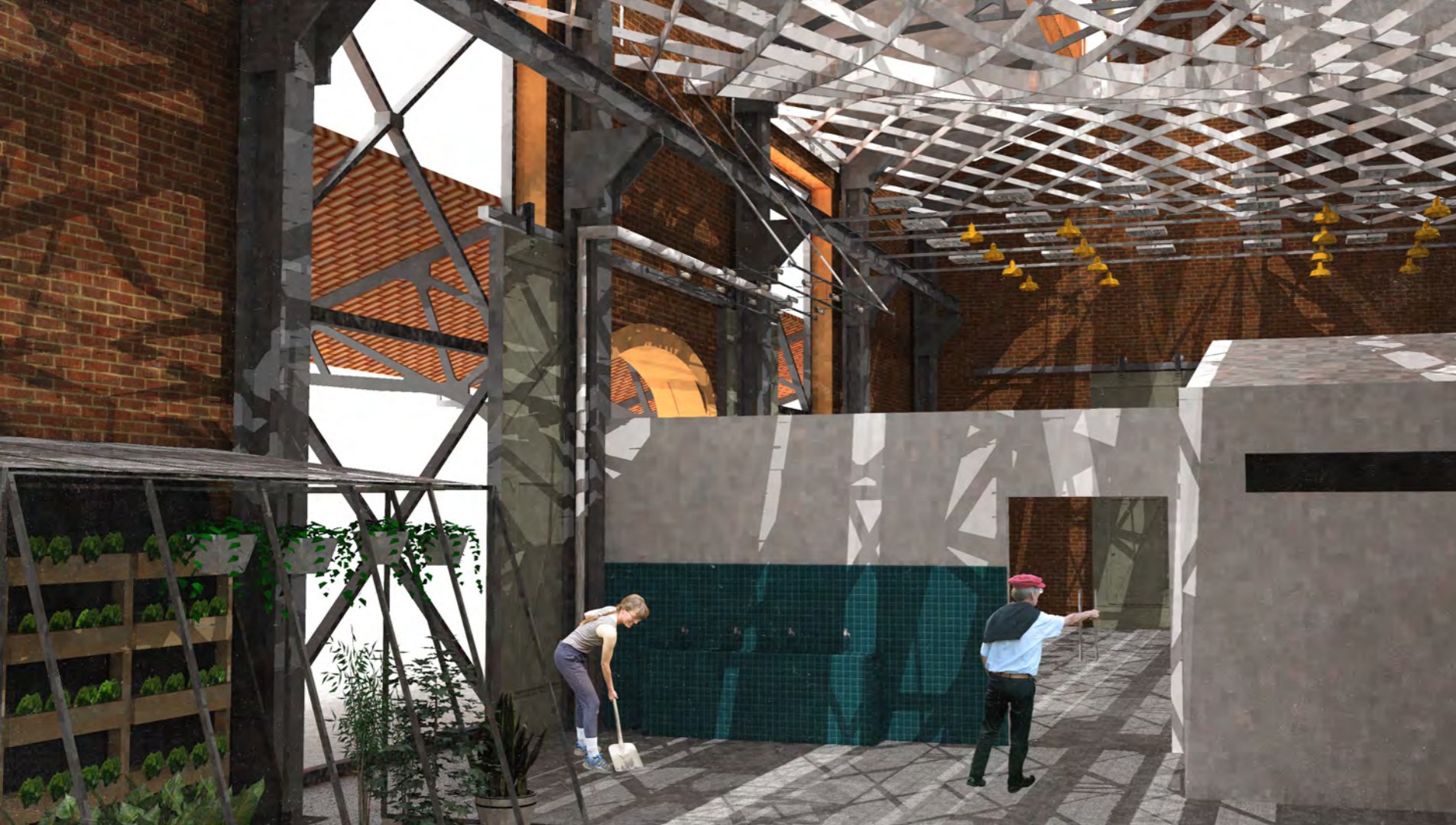


Figura 134: Vista interna da oficina de jardinagem. Ao fundo, tanques com acabamento em pastilhas e torneiras de parede, para ponto de água.
Fonte: Autoral

Figura 135: Visada interna da oficina de jardinagem. Do lado direito, vista para a sala de pintura, também com tanque para ponto de água
Fonte: Autoral

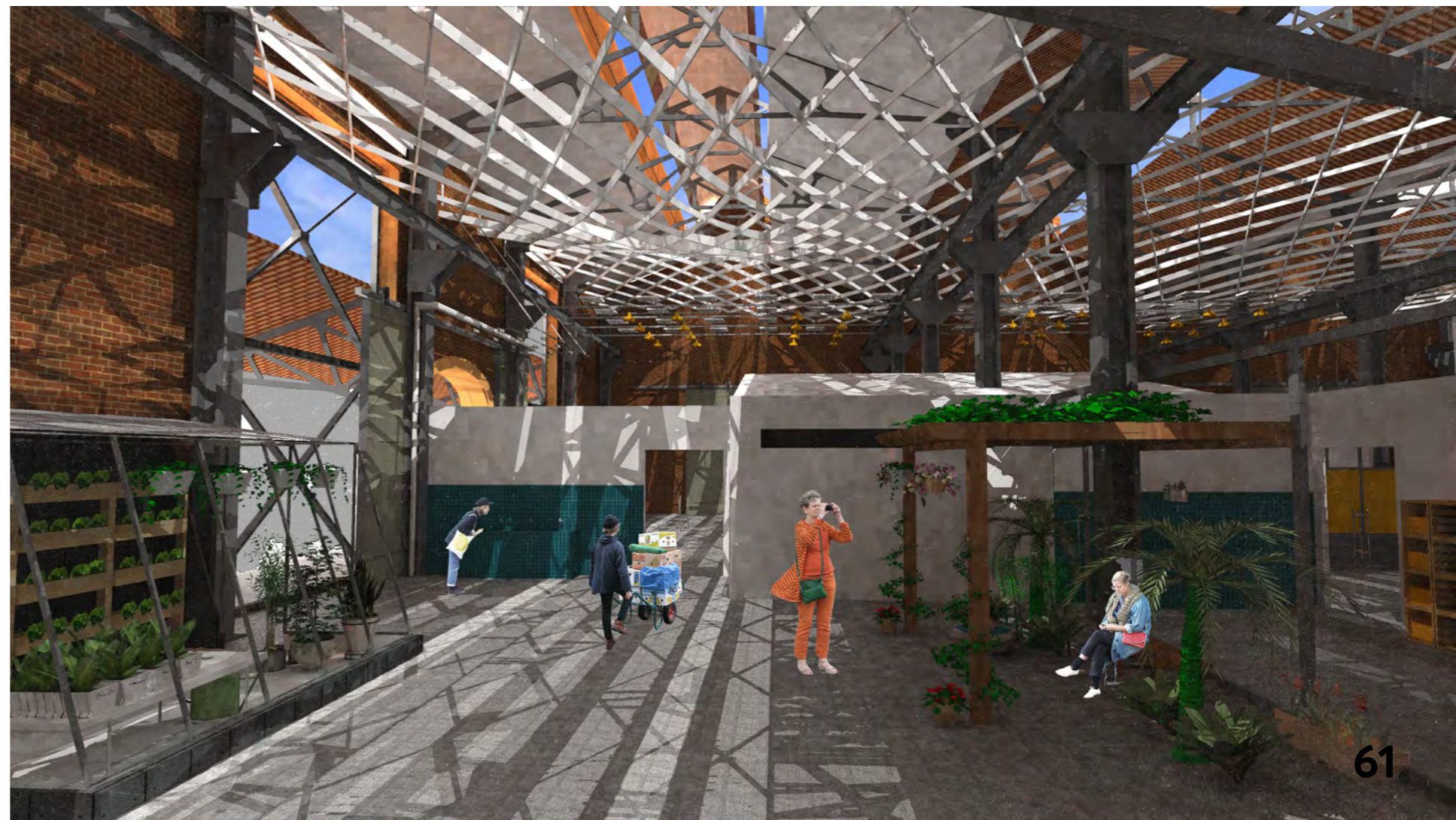




Figura 136: Vista da área de oficinas.
Fonte: Autoral

Figura 137: Vista da área empréstimo de equipamentos de filmagem.
Fonte: Autoral



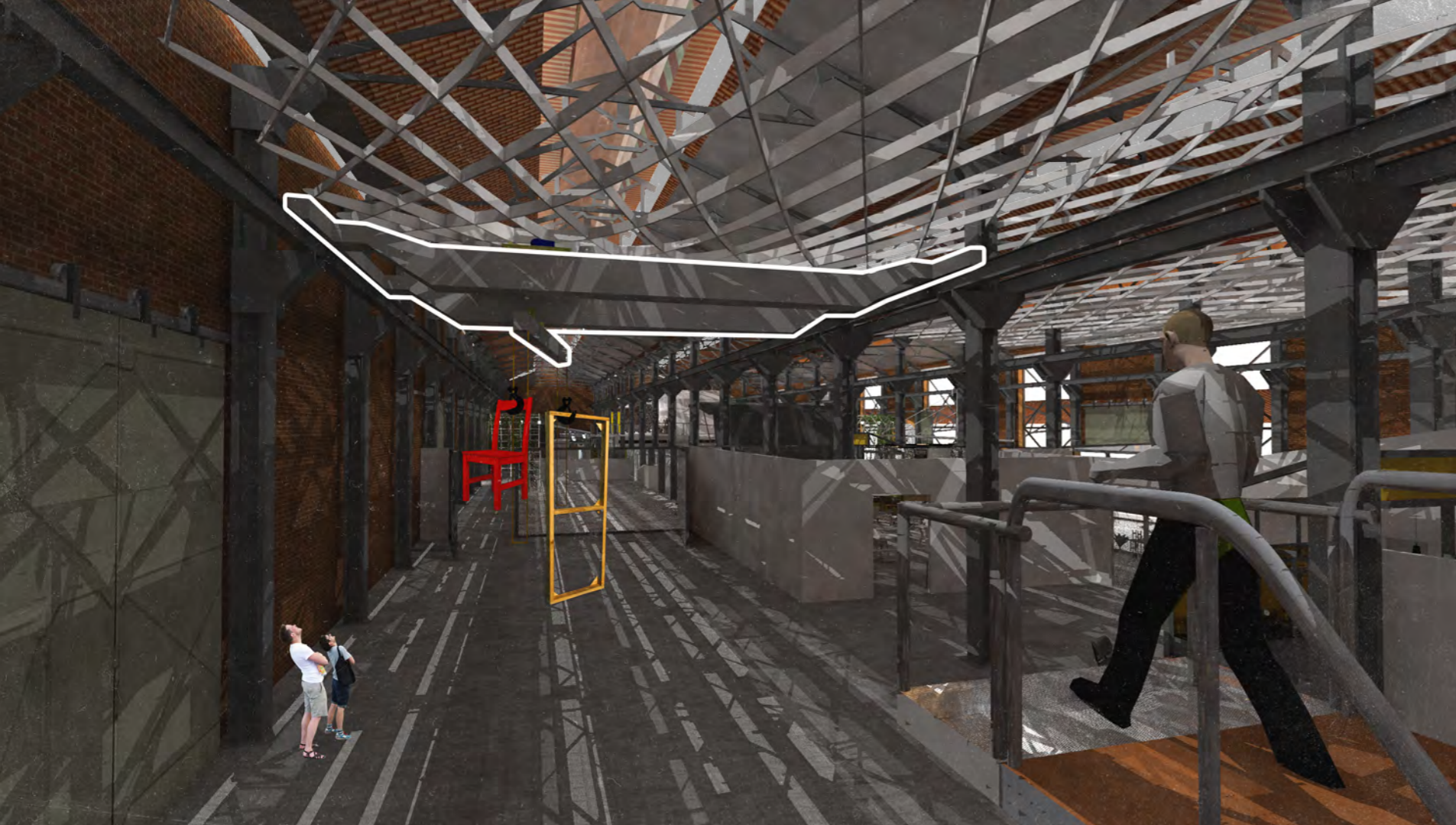


Figura 138: Vista do topo da área de controle do mostruário móvel sob trilhos.
Fonte: Autoral

Figura 139: Visada de uma das áreas de mostruário.
Fonte: Autoral





Figura 140: Vista para área dos estúdios de gravação, com aberturas em vidro para visão geral do público que visita o Espaço 7Arte.
Fonte: Autoral

Figura 141: Visada de um dos estúdios de gravação, através da área de livre circulação de público.
Fonte: Autoral





Figura 142: Visada na área interna de estúdios de gravação.
Fonte: Autoral

Figura 143: Visada na oficina de costura.
Fonte: Autoral



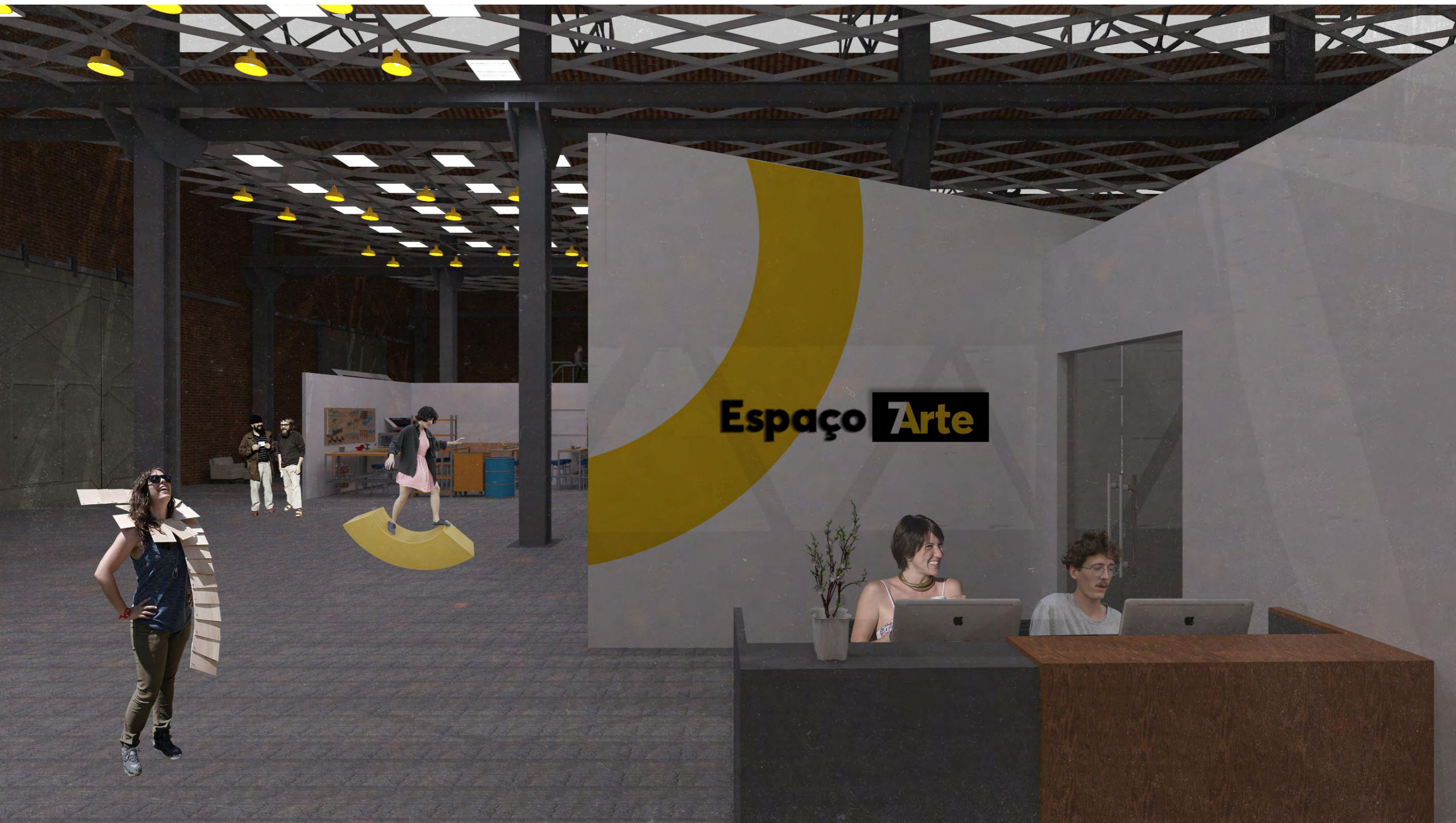


Figura 144: Visada da recepção da área de serviço do Espaço 7Arte.
Fonte: Autoral



Figura 145: Visada na área externa voltada para a Baía de Guanabara, com mobiliário externo de apoio ao café/lanchonete, e parede verde para separação entre área social e área de carga e descarga de caminhões.
Fonte: Autoral

Figura 146: Visada na oficina de marcenaria, serralheria e elétrica
Fonte: Autoral





Figura 147: Visada externa da fachada principal de acesso do Espaço 7Arte, com escadaria sentável e praça entre armazéns ao fundo, com estúdio itinerante.
Fonte: Autoral

Devido à grande rotatividade das gravações, o Espaço 7Arte visa o reaproveitamento de objetos e materiais, como citado anteriormente, a fim de ter um espaço colaborativo, sustentável e efêmero. Os espaços de gravação não estarão restritos aos estúdios, podendo-se ter filmagens nas áreas comuns, assim como o aproveitamento da paisagem da cidade como potencial cenário. Visto que o armazém 2 onde estará localizado o Espaço 7Arte, é voltado para a Baía de Guanabara, além de estar próximo a espaços culturais, como o Museu do Amanhã e o Museu de Arte Moderna do Rio, com arquiteturas marcantes; além da própria arquitetura do armazém, pode-se considerar uma paisagem de grande potencial para produções audiovisuais. Com a possibilidade de gravações externas e internas, pode-se integrar melhor o potencial cultural da área.

6. Apresentação dos métodos

A parte inicial da metodologia consistiu no levantamento bibliográfico e definição de referências teóricas a partir de artigos acadêmicos, dissertações, teses e livros a respeito do audiovisual para as novas mídias, a importância da interatividade para as mesmas. A partir disso, entendido que a produção e exibição de audiovisual deve ser inclusa na cidade para sua democratização, entende-se que o centro do Rio de Janeiro, com todas suas potencialidades atuais de crescimento, expansão e investimentos, está se tornando um grande polo cultural central da cidade. Surge então como oportunidade a inserção do audiovisual nesse meio cultural em expansão, juntamente da apropriação de um patrimônio histórico que se relaciona com a história do lugar.

Tendo isso em vista, iniciou-se a pesquisa a respeito da área, seu histórico, as previsões do governo do Estado para o espaço, entendendo as demandas da sociedade e do lugar. Além disso, o entendimento do Armazém 2 em seu estado atual, políticas de tombamento da área, legislação, transportes, entre outros fatores importantes a serem ressaltados para utilização do espaço.

Após entendimento da área a ser trabalhada, as características específicas tanto da área, quanto dos armazéns, utiliza-se as referências como ponto de partida para definição do programa de necessidades da arquitetura. A partir disso, iniciou-se o desenvolvimento do projeto em si, a fim de criar uma relação com o espaço externo, interno e entorno. Esse desenvolvimento se dá a partir dos estudos de relações espaciais, layout e usos dos espaços. Junto ao detalhamento de espaços internos, acontece o estudo da área externa ao galpão, com estudo do paisagismo atual e novas propostas de desenvolvimento do lugar.

Por fim, são feitos o estudo e desenvolvimento das propostas de cenografia com caráter sustentável a serem utilizadas no Espaço 7Arte, que é proposta para os diferentes públicos alvos a serem englobados no projeto, como citado anteriormente.

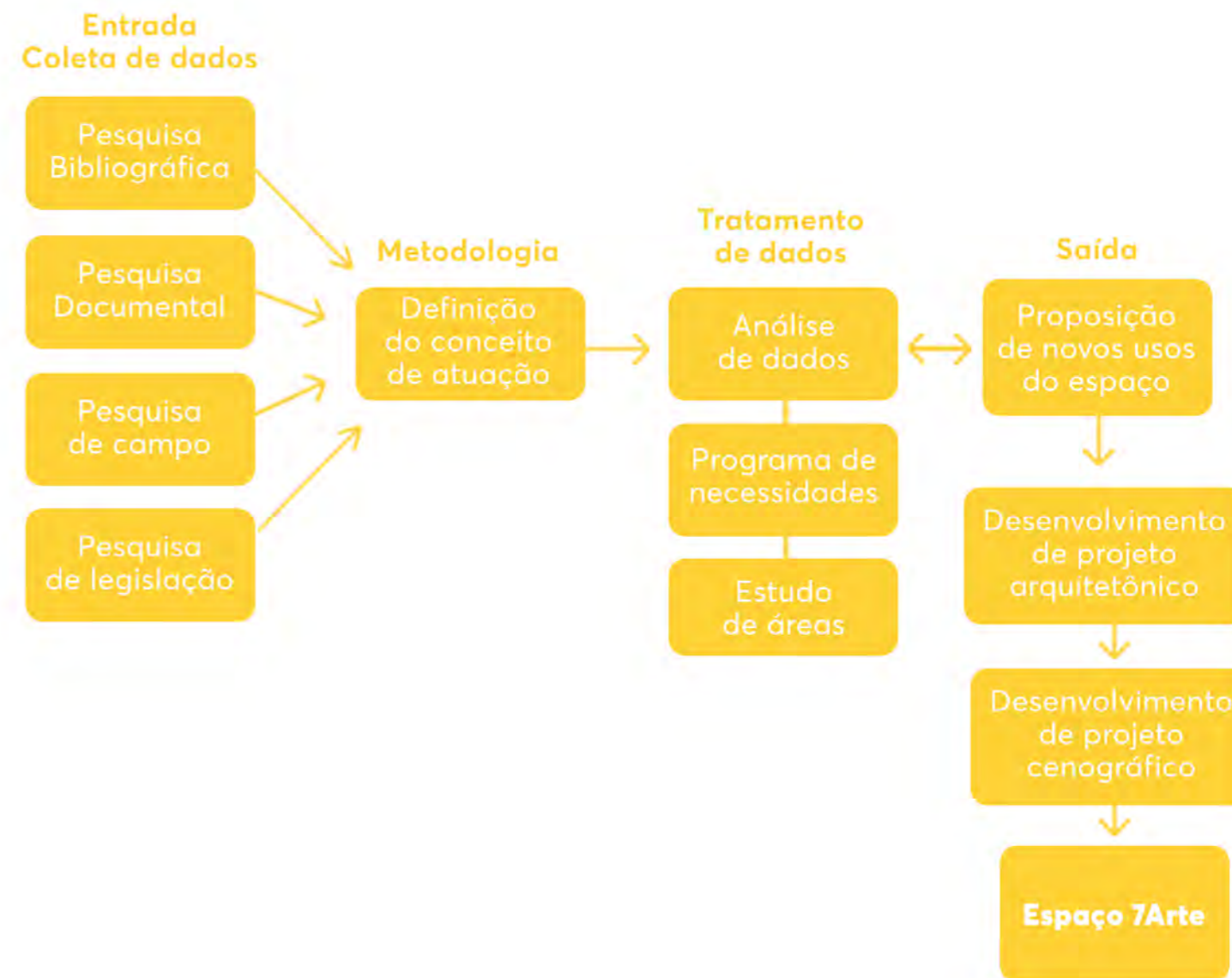


Figura 148: Fluxograma de metodologia do trabalho
Fonte: Autoral

7. Cronograma

Atividades/Mês	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun
Conceituação da ideia, embasamento teórico							
Estudo de referências projetuais							
Estudo das dinâmicas da área (sociais e urbanas)							
Estudo do Porto Maravilha							
Levantamento da legislação							
Levantamento dos armazéns							
Definição do objeto							
Definição do programa							
Definição dos objetivos gerais e específicos							
Desenvolvimento relação espaço externo, interno e entorno							
Definições das questões principais do objeto							
Levantamento de viabilidade social							
Formatação do caderno do Plano de Intenções (revisar textos e adaptar material gráfico produzido ao longo do processo)							
Interpretação dos comentários dos pareceristas. Adaptações e alterações feitas de acordo com comentários							
Continuidade à conceituação e embasamento teórico							
Definição e análise de referências projetuais							
Definição das volumetrias e ocupação inicial							
Elaboração de produtos gráficos e de conceituação do projeto							
Desenvolvimento de espaços internos, divisões de áreas, relações espaciais e layout							
Formatação do caderno do Plano Conceitual (revisar textos e adaptar material gráfico produzido ao longo do processo)							

Atividades/Mês	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun
Elaboração da apresentação para banca (power point)							
Entrega Plano Conceitual							
Interpretação dos comentários dos pareceristas							
Detalhamento de espaços internos							
Detalhamento iluminação							
Detalhamento áreas externas e paisagismo							
Desenvolvimento de cenografias base							
Propostas de cenografia							
Detalhamento de cenografia							
Revisão de todo material técnico, gráfico e textual							
Formatação do caderno de projeto para Entrega Final							
Elaboração da apresentação de defesa para Banca Final de TFG2							

Tabela 03: Cronograma, englobando TFG1 e TFG2.
Fonte: Autoral

8. Bibliografia

SOBRE AS REDES E O AUDIOVISUAL

ArchDaily Brasil. **YouTube Space Rio de Janeiro / RRA + Todos Arquitetura**. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/911160/youtube-space-rio-de-janeiro-todos-arquitetura>. Acessado 14 Dez 2020.

BERANEK, L.L. **Music, Acoustic & Architecture**. New York, John Wiley & Sons, 1962.

CASTELLO, L. (2002). **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema**. Vitruvius.

CÓDIGO FONTE. **YouTube Space Rio quer transformar Rio de Janeiro em polo audiovisual**. Disponível em: <https://www.codigofonte.com.br/noticias/youtube-space-rio-quer-transformar-rio-de-janeiro-em-polo-audiovisual>. Acesso em: 25 de nov. 2020.

DYENS, Ollivier. **"A Arte Da Rede." Arte e Vida No Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**, editado por Diana Domingues, SciELO – Editora UNESP, São Paulo, SP, 2003, pp. 265–272. JSTOR, www.jstor.org/stable/10.7476/9788539302826.20. Acessado em 20 Dec. 2020.

EBC. **Produtores independentes de audiovisual terão estúdio na Zona Portuária do Rio**. Disponível em: <https://memoria.ebc.com.br/noticias/2015/09/produtores-independentes-de-audiovisual-terao-estudio-na-zona-portuaria-do-rio>. Acesso em: 25 de nov. 2020.

FIRJAN. **Audiovisual - O setor audiovisual e a Firjan**. Disponível em: <https://www.firjan.com.br/o-sistema-firjan/setores-de-atuacao/audiovisual.htm>. Acesso em: 25 de nov. 2020.

G1. **Brasil encerra abril com 19,76 milhões de assinantes de TV paga, diz Anatel**. Disponível em: <http://g1.globo.com/economia/noticia/2015/06/brasil-encerra-abril-com-1976-milhoes-de-assinantes-de-tv-paga-diz-anatel-20150602154005530782.html>. Acesso em: 25 nov. de 2020.

GABLER, Neal. **Vida, O filme. Como o entretenimento conquistou a realidade**. Tradução: Beth Vieira. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.

HYPENESS. **YouTube Space uma escola para youtubers em SP**. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2016/07/youtube-space-uma-escola-para-youtubers-em-sp/>. Acesso em: 25 de nov. 2020.

LEMONS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2013

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Rio de Janeiro: Editora Edições Loyola Jesuítas, 2015. 10ª Edição.

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MACIEL, Kátia. **Transcineas e a estética da interrupção**. In: FATORELLI, Antonio;

MANOVICH, Lev [s.d.]. **¿Qué es el cine digital?**. Disponível em: <http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>. Acesso em: 26 out. 2020.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

PROPMARK. **RJ implementa medidas para se firmar como polo audiovisual**. Disponível em: <https://propmark.com.br/mercado/rj-implementa-medidas-para-se-firmar-como-polo-audiovisual/>. Acesso em: 25 de

Prefeitura do Rio de Janeiro. **Polo Audiovisual do Rio de Janeiro: Premissas usadas para o período de 30 anos**. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/6043349/4158238/PD-F_PlanodeNegociosPoloCineVideo04_04_2016.pdf. Acesso em: 25 de nov. 2020.

TECNOBLOG. **YouTube Space chega ao Brasil**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/311514/youtube-space-no-brasil-parceria-instituto-criar/>. Acesso em: 25 de nov. 2020.

Transcineas: **Um, nenhum e cem mil**. 2003. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes%5Ckmaciel1.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2020.

Veja Rio. **YouTube Space Rio abre as portas com mega estrutura audiovisual**. Disponível em: <https://veja-rio.abril.com.br/cidade/youtube-space-rio-abre-as-portas-com-mega-estrutura-audiovisual/>. Acesso em: 15 de fev. 2021.

XAVIER DE LIMA, M. **Transcineas: a multiplicação de janelas e o hipertexto como dispositivo da interatividade**. Revista GEMInS, v. 1, n. 1, p. 339-350, 11.

SOBRE A ZONA PORTUÁRIA

ArchDaily Brasil. **Urbanização da Orla Prefeito Luiz Paulo Conde**. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/806633/urbanizacao-da-orka-prefeito-luiz-paulo-conde-boulevard-olimpico-b-plus-abr-backheuser-e-riera-arquitetura>. Acesso em 09 Jan. 2021.

AZEVEDO, André Nunes, PIO, Leopoldo Guilherme. Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Programa de Pós-Graduação em História - PPGH. **Revista Tempo e Argumento**. Volume 08 - Número 19, 2016.

Memória EBC. **Prefeitura do Rio começa restauração de galpões na zona portuária**. Disponível em: <http://memoria.ebc.com.br/agenciabrasil/noticia/2011-07-20/prefeitura-do-rio-comeca-restauracao-de-galpoes-na-zona-portuaria>. Acesso em 08 Jan. 2021.

COMPANHIA DOCAS DO RIO DE JANEIRO. **Plano de Desenvolvimento e Zoneamento Portuário | PORTO DO RIO DE JANEIRO**. Disponível em: https://antigo.infraestrutura.gov.br/images/SNP/planejamento_portuario/pdz/pdz35.pdf. Acesso em 17 Fev. 2021.

Polo Rio Cine Video. **O Maior Polo Cinematográfico do Brasil**. Disponível em: <https://polorio.com.br/>. Acesso em 10 Nov. 2020.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. **DECRETO Nº 19002 DE 5 DE OUTUBRO DE 2000**. Disponível em: <https://leismunicipais.com.br/a1/rj/r/rio-de-janeiro/decreto/2000/1901/19002/decreto-n-19002-2000-tomba-os-bens-que-menciona-na-area-portuaria-i-ar>. Acesso em 09 Jan. 2021.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. **BENS TOMBADOS NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO**. Disponível em: <http://www.rio.rj.gov.br/web/irph/bens-tombados>. Acesso em 08 Jan. 2021.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. **DECRETO Nº 7.351, DE 14 DE JANEIRO DE 1988**. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4354515/4107421/centro_dec_7351_88_sagas.pdf. Acesso em 08 Jan. 2021.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. **Guia das APACs**. Disponível em: <http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/6433361/4172403/guia01.compressed.pdf>. Acesso em 08 Jan. 2021.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. **CDURP**. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/web/cdurp_portomaravilha. Acesso em 09 Jan. 2021.

RABHA, Nina Maria de Carvalho Elias; PINHEIRO, Augusto Ivan de Freitas (2004). **O Porto do Rio de Janeiro: construindo a modernidade**. Rio de Janeiro: Andréa Jakobsson Estúdio Editorial Ltda

RIO DE JANEIRO. **Prefeitura do Rio de Janeiro. Plano estratégico da Prefeitura do Rio de Janeiro (2013-2016): uma cidade mais integrada e competitiva**. Rio de Janeiro, 2013. RIO DE JANEIRO. Prefeitura. Preservar a memória de uma cidade moderna. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: . Acesso em: 10 Fev. 2021.

SOARES, Eliana Miranda Araújo da Silva; MOREIRA, Fernando Diniz (2007). **Preservação do patrimônio Cultural e Reabilitação Urbana: O caso da Zona Portuária da cidade do Rio de Janeiro**. In: Da Vinci, v. 4, n. 1, 2007, p. 101-120.

SOBRE CENOGRAFIA

ADORO CINEMA. **Canal de YouTube**. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCsTpk_fb5aBd-t-sMyeFAnYQ. Acesso em: 10 Fev. 2021.

Alice Motta Maia Bodanzky. **Sistema de cenografia virtual para espetáculos de dança contemporânea de pequenas cias**. Rio de Janeiro: ESDI, 2006.

GATO GALÁCTICO. **Canal de YouTube**. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/OGatoGalactico>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

HOWARD, Pamela, **O que é cenografia?** São Paulo, Edições SESC, 2009.

Luís André Santos Silva. **Cenografia da Dança: Aproximação à obra de Frédéric Flamand**. Portugal: FAUP, 2011.

MANTOVANI, Anna. **Cenografia**, São Paulo: Editora Ática S.A. 1989

OPERAÇÃO CINEMA. **Canal de YouTube**. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCT-Qobd-GYczKTSuWAQbQFAA>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

PARAFERNALHA. **Canal de YouTube**. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/canalparafernalha>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

Samarino, Débora de Oliveira; Safar, Giselle Hissa; Silveira, Yuri Simon da; **"DESIGN CENOGRÁFICO: UM OLHAR DO DESIGN PARA A CENOGRAFIA EM BALÉ DE REPERTÓRIO"**, p. 3645-3656 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016.

TELECINE. **Canal de YouTube**. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/telecine>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

TUDO GOSTOSO. **Canal de YouTube**. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/tudogostoso>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

UBISOFT BRASIL. **Canal de YouTube**. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/Ubisoftbrasil>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

9. Iconografia

Imagem síntese página 2 - Elaboração autoral

Imagens utilizadas:

VLT. Disponível em: https://www.panrotas.com.br/rio/transporte/2019/07/vlt-cario-ca-pede-rescisao-de-contrato-com-prefeitura_165797.html. Acesso em 13 Jan. 2020.

Henry Jenkins. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Henry_Jenkins_at_D-ML_2016_\(30183820775\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Henry_Jenkins_at_D-ML_2016_(30183820775).jpg). Acesso em 13 Jan. 2020.

Armazéns. Disponível em: <http://www.brasilengenharia.com/portal/noticias/destaque/10259-loreal-brasil-vai-construir-sua-nova-sede-na-regiao-do-porto-maravilha-no-rio-de-janeiro>. Acesso em 13 Jan. 2020.

Painel Etnias Kobra. Disponível em: https://www.tripadvisor.com.br/ShowUserReviews-g303506-d10723987-r740044379-Boulevard_Olimpico-Rio_de_Janeiro_State_of_Rio_de_Janeiro.html. Acesso em 13 Jan. 2020.

Estação de Bondes Villa Guarany. Disponível em: <https://orioqueorionaove.com/2013/10/28/a-villa-guarany/>. Acesso em 13 Jan. 2020.

Armazém 2. Disponível em: <http://wikimapia.org/29187356/pt/Armaz%C3%A9m-2>. Acesso em 10 Jan. 2021.

Mídias. Disponível em: <https://www.behance.net/smilesmile1/moodboards>. Acesso em 13 Jan. 2020.



Figura 01: CDURP/PORTO MARAVILHA. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/web/cdurp_portomaravilha. Acesso 06 Jan. 2021.

Figura 02: CDURP/PORTO MARAVILHA. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/web/cdurp_portomaravilha. Acesso 06 Jan. 2021.

Figura 03: CDURP/PORTO MARAVILHA. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/web/cdurp_portomaravilha. Acesso 06 Jan. 2021.

Figura 04: CDURP/PORTO MARAVILHA. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/web/cdurp_portomaravilha. Acesso 06 Jan. 2021.

Figura 05: Google Maps, com edição autoral.

Figura 06:

01: Google Street View, com edição autoral. Disponível em: https://www.google.com/maps/@-22.8948935,-43.1846525,3a,75y,112.79h,83.29t/data=!3m7!1e1!3m5!1s34rhZmAB06hawmQSOQgk0g!2e0!6s%2F%2Fgeo0.gpht.com%2Fcbk%3Fpanoid%3D34rhZmAB06hawmQSOQgk0g%26output%3Dthumbnail%26cb_client%3Dmaps_sv.tactile.gps%26thumb%3D2%26w%3D203%26h%3D100%26yaw%3D304.91867%26pitch%3D0%26thumbfov%3D100!7i13312!8i6656. Acesso em 07 Jan. 2021.

02: Museu do Amanhã. Disponível em: <http://radardecoracao.com.br/museu-do-amanha-e-o-primeiro-projeto-no-brasil-do-arquiteto-espanhol-santiago-calatrava/>. Acesso em 07 Jan. 2021.

03: VLT Rio de Janeiro. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/850758185830236206/>. Acesso em 07 Jan. 2021.

04: Grandes projetos residenciais são esperados no Porto Maravilha. Disponível em: <https://diariodorio.com/-grandes-projetos-residenciais-sao-esperados-no-porto-maravilha/>. Acesso em 07 Jan. 2021.

05: Porto Maravilha: A revitalização de um porto. Disponível em: <https://levenamala.com.br/porto-maravilha-a-revitalizacao-de-um-porto/>. Acesso em 07 Jan. 2021.

06: Cais do Valongo no Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/haus/estilo-cultura/cais-do-valongo-no-rio-janeiro-obras-conservacao/>. Acesso em 07 Jan. 2021.

07: Google Street View. Disponível em: https://www.google.com/maps/@-22.8958632,-43.1804791,2a,75y,278.86h,91.87t/data=!3m6!1e1!3m4!1sG6Ku87_Z41srGA-iAh2KNQ!2e0!7i13312!8i6656. Acesso em 07 Jan. 2021.

Figura 07:

08: Vista aérea praça mauá. Disponível em: <https://www.dicasdeumacarioca.rio/praca-maua-renascida/>. Acesso em 07 Jan. 2021.

09: Armazém da Utopia. Disponível em: <https://diariodoporto.com.br/guiamaravilha/armazem-da-utopia/>. Acesso em 07 Jan. 2021.

10: ONG Ação da Cidadania poderá permanecer no galpão da Zona Portuária. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/ong-acao-da-cidadania-podera-permanecer-no-galpao-da-zona-portuaria-22881612>. Acesso em 07 Jan. 2021.

11: Rua Sacadura Cabral. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/501166264764964848>. Acesso em 07 Jan. 2021.

12: Rua Camerino. Disponível em: https://www.google.com/maps/@-22.900514,-43.1865701,3a,75y,18.23h,90t/data=!3m7!1e1!3m5!1s5-OmrMCOhJxDdQTK1NZHKg!2e0!6s%2F%2Fgeo0.ggpht.com%2Fcbk%3Fpanoid%3D5-OmrMCOhJxDdQTK1NZHKg%26output%3Dthumbnail%26cb_client%3Dmaps_sv.tactile.gps%26thumb%3D2%26w%3D203%26h%3D100%26yaw%3D16.88164%26pitch%3D0%26thumbfov%3D100!7i16384!8i8192?hl=pt-BR. Acesso em 07 Jan. 2021.

13: Pedra do Sal. Disponível em: https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g303506-d3842319-Reviews-Pedra_do_Sal-Rio_de_Janeiro_State_of_Rio_de_Janeiro.html. Acesso em 07 Jan. 2021.

Figura 08: Map showing areas and uses of the Porto Maravilha urban regeneration project. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Map-showing-areas-and-uses-of-the-Porto-Maravilha-urban-regeneration-project_fig11_327322029. Acesso em 08 Jan. 2021.

Figura 09: Mapa de tombamentos da área. Google Maps, com edição autoral. Disponível em: <https://www.google.com/maps/place/Armaz%C3%A9m+2/@-22.8946237,-43.1869322,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x997f4556bd53f1:0x7f91c1fc344fe3a!8m2!3d-22.8946237!4d-43.1847435?hl=pt-BR>. Acesso em 08 Jan. 2021.

Figura 10: Urbanização da Orla Prefeito Luiz Paulo Conde - Boulevard Olímpico. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/806633/urbanizacao-da-orla-prefeito-luiz-paulo-conde-boulevard-olimpico-b-plus-abr-backheuser-e-riera-arquitetura/58bc4e0fe58ecccdd0000185-luiz-paulo-conde-waterfront-promenade-b-plus-abr-backheuser-e-riera-arquitetura-photo>. Acesso em 09 Jan. 2021.

Figura 11: YouTube Space Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/911160/youtube-space-rio-de-janeiro-todos-arquitetura>. Acesso em 25 Nov. 2020.

Figura 12: YouTube Space Rio abre as portas com mega estrutura audiovisual. Disponível em: <https://veja.rio.abril.com.br/cidade/youtube-space-rio-abre-as-portas-com-mega-estrutura-audiovisual/>. Acesso em 15 Nov. 2020.

Figura 13: YouTube Space - Veja o espaço. Disponível em: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/space/rio/facilities/>. Acesso em 25 Nov. 2020.

Figura 14: YouTube Space - Veja o espaço. Disponível em: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/space/rio/facilities/>. Acesso em 25 Nov. 2020.

Figura 15: Google Maps. Disponível em: https://www.google.com/maps?q=youtube+space+la&source=lmns&bih=754&biw=1536&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwiO65_tmJXuAhXHBbkGHetAD6QQ_AUoAXoECAEQAAQ. Acesso em: 25 Nov. 2020.

Figura 16: YouTube Space LA. Disponível em: <https://www.youtube.com/space/losangeles/>. Acesso em 25 Nov. 2020.

Figura 17: Emaze - Office & Workplace. Disponível em: <https://app.emaze.com/@AWRCTIZQ>. Acesso em 25 Nov. 2020.

Figura 18: Polo Audiovisual do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/6043349/4158238/PDF_PlanodeNegociosPoloCineVideo04_04_2016.pdf. Acesso em 20 Nov. 2020.

Figura 19: Conheça nossos estúdios. Disponível em: <https://polorio.com.br/estudios/>. Acesso em 10 Nov. 2020.

Figuras 20 e 21: Biblioteca Parque RJ. Disponível em: <http://estudiochao.com/filter/projeto-colaborativo/Biblioteca-Parque-RJ>. Acesso em 08 Jan. 2021.

Figura 22: Google Maps com edição autoral, Produtora Paranoid. Disponível em: https://www.google.com/maps?q=maps+produtora+paranoid&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ved=2ahUKEwirlaKA7PPuAhXrK7kGHTR2DnIQ_AUoAXoECAUQAQ. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figuras 23, 24 e 25: Produtora Paranoid / Sub Estúdio. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/899418/produtora-paranoid-sub-estudio?ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figura 26: Google Maps com edição autoral, Studio Pier 88. Disponível em: <https://www.google.com/maps/place/Studio+Pier+88/@-23.534076,-46.7446997,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x94cef8b1376e5f4d:0x4ffba28b0de9de3a!8m2!3d-23.534076!4d-46.742511>. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figuras 27, 28, 29, 30, 31 e 32: Studio Pier 88 / Pietro Terlizzi Arquitetura. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/876542/studio-pier-88-pietro-terlizzi-arquitetura>. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figura 33: Google Maps com edição autoral, Sinergia Cowork Palermo. Disponível em: https://www.google.com/maps?q=sinergia+cowork+paler-mo&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ved=2ahUKEwjPqb7f7PPuAhVCGbkGHUvTD8UQ_AUoAXoECBIQAQ. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figura 34, 35, 36: Sinergia Cowork Palermo / Emilio Magnone + Marcos Guiponi. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/874682/sinergia-cowork-palermo-emilio-magnone-plus-marcos-guiponi>. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figura 37, 38, 39: Intermediae Matadero Madrid / Arturo Franco. Disponível em: <https://www.archdaily.com/co/750022/intermediae-matadero-madrid-arturo-franco>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figura 40 e 41: Cinemateca Matadero / Churtichaga+Quadra-Salcedo Arquitectos. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-91026/cinemateca-matadero-slash-churtichaga-plus-quadra-salcedo-arquitectos>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figuras 42 e 43: Nave 8 B / Arturo Franco. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-160715/nave-8-b-slash-arturo-franco>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figura 44: Cinemateca Matadero / Churtichaga+Quadra-Salcedo Arquitectos. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-91026/cinemateca-matadero-slash-churtichaga-plus-quadra-salcedo-arquitectos>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figuras 45, 46, 47 e 48: Red Bull Music Academy / Langarita Navarro Arquitectos. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-36851/red-bull-music-academy-langarita-navarro-arquitectos>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figuras 49, 50, 51, 52 e 53: Cinemateca Matadero / Churtichaga+Quadra-Salcedo Arquitectos. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-91026/cinemateca-matadero-slash-churtichaga-plus-quadra-salcedo-arquitectos>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figuras 54 e 55: Medialab-Prado / Langarita Navarro Arquitectos. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/623475/medialab-prado-slash-langarita-navarro-arquitectos>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figura 56: Medialab-Prado. Disponível em: <https://architizer.com/projects/medialab-prado/>. Acesso em 20 Jan. 2021.

Figuras 57, 58 e 59: Live. Disponível em: <https://gutorequena.com/live/>. Acesso em 20 Maio 2021.

Figura 60: Cenografia do canal de YouTube Telecine - Fotografia e projeto autoral.

Figura 61: Cenografia do canal de YouTube Telecine - Projeto autoral.

Figura 62: Croqui de cenografia do canal de YouTube Telecine - Elaboração autoral.

Figura 63: Elementos narrativos do cinema. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/MauricioMalletDuprat/elementos-narrativos-do-cinema-parte-1>. Acesso em: 18 Fev. 2021.

Figura 64: Canal de YouTube Tudo Gostoso. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/tudogostoso>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

Figura 65: Canal de YouTube Gato Galáctico. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/OGatoGalactico>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

Figuras 66 e 67: Canal de YouTube Adoro Cinema. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCs-Tpk_fb5aBd-tsMyeFAnYQ. Acesso em: 10 Fev. 2021.

Figura 68: Canal de YouTube Gato Galáctico. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/OGatoGalactico>. Acesso em: 10 Fev. 2021.

Figura 69: Os Armazéns da Zona Portuária. Disponível em: <https://infograficos.oglobo.globo.com/rio/os-armazens-da-zona-portuaria.html?GLBID=1b4f07880b922a34ff5deb4457bb67dbc7267427a55634d51674c53655f68376b6957725a774a6f79735132544f6d6654514e4449564e655945736e4a764d717968794f4233365a784a3369466e583377515f774b7a38317876415248656935763942695569673d3d3a303a75727774726b7366686e646e63706b6f6272676d>. Acesso em 09 Jan. 2021.

Figura 70: Linha do tempo ilustrada - Elaboração Autoral.

Figura 71: Urbanização da Orla Prefeito Luiz Paulo Conde - Boulevard Olímpico. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/806633/urbanizacao-da-orka-prefeito-luiz-paulo-conde-boulevard-olimpico-b-plus-abr-backheuser-e-riera-arquitetura?ad_medium=gallery. Acesso em 09 Jan. 2021.

Figura 72: Urbanização da Orla Prefeito Luiz Paulo Conde - Boulevard Olímpico. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/806633/urbanizacao-da-orka-prefeito-luiz-paulo-conde-boulevard-olimpico-b-plus-abr-backheuser-e-riera-arquitetura?ad_medium=gallery. Acesso em 09 Jan. 2021.

Figura 73: Urbanização da Orla Prefeito Luiz Paulo Conde - Boulevard Olímpico. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/806633/urbanizacao-da-orka-prefeito-luiz-paulo-conde-boulevard-olimpico-b-plus-abr-backheuser-e-riera-arquitetura?ad_medium=gallery. Acesso em 09 Jan. 2021.

Figura 74: Obras do Porto Maravilha estão suspensas. Disponível em: <https://dialogado.com.br/cidadania/obras-do-porto-maravilha-estao-suspensas/>. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figura 75: Armazém 2. Disponível em: <http://wikimapia.org/29187356/pt/Armaz%C3%A9m-2>. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figura 76: Detalhe de Armazém do Cais da Gamboa. Disponível em: http://tyba.com.br/br/registro/-cd352_078.jpg/-Detalhe-de-armazem-do-Cais-da-Gamboa---Porto-do-Rio-de-Janeiro---com-guindastes-ao-fundo---Rio-de-Janeiro---Rio-de-Janeiro-RJ---Brasil. Acesso em 10 Jan. 2021.

Figura 77: Armazém da Utopia. Disponível em: <https://www.enjario.com/local/>. Acesso em 08 Jan. 2021.

Figura 78: Google Maps com edição autoral, Armazém 2. Disponível em: <https://www.google.com/maps/place/Armaz%C3%A9m+2/@-22.8944928,-43.1848977,149m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x997f4556bd53f1:0x7f91c1fc344fe3a!8m2!3d-22.8946237!4d-43.1847435>. Acesso em 08 Jan. 2021.

Figura 79: Croqui com paisagismo - Elaboração autoral.

Figura 80: Vista aérea Armazéns Zona Portuária. Disponível em: <https://www.piermaua.rio/historia/>. Acesso em 08 Fev. 2021.

Figura 81: Vista aérea Armazéns Zona Portuária. Disponível em: <https://www.piermaua.rio/historia/>. Acesso em 08 Fev. 2021.

Figura 82: Diagrama de intenções - Elaboração autoral.

Figura 83: Diagrama de estrutura do Armazém 2, com inserção no entorno - Elaboração autoral

Figura 84: Corte Transversal do Armazém 2, com edição autoral. Disponível em: <https://www.armazemdautopia.com.br/>. Acesso em 19 Dez. 2020.

Figura 85: Esquema estrutural com cotas - Elaboração autoral

Figura 86: Diagrama de estrutura do Armazém 2 - Elaboração autoral.

Figuras 87, 88, 89, 90: Croquis projetuais - Elaboração autoral.

Figuras 91 - 147: Desenhos técnicos, diagramas, perspectivas e renders de projeto - Elaboração autoral.

Figura 148: Fluxograma de metodologia do trabalho - Elaboração autoral