

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC ITAQUERA II
Curso Técnico em Design de Interiores

Samuel de Souza Amaral

FIND MY SOUL:
Instituto de Apoio ao Adolescente

São Paulo
2024

Samuel de Souza Amaral

**FIND MY SOUL:
Instituto Apoio ao Adolescente**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Design de Interiores da Etec Itaquera II, orientado pelo Prof. Talita Souza Coelho da Silva, como requisito parcial para obtenção do título Técnico em Design de Interiores.

**São Paulo
2024**

*“Aqueles que passam por nós, não vão sós,
não nos deixam sós. Deixam um pouco de si,
levam um pouco de nós”.*
(SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. 1943)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a Deus pela oportunidade de estar nesse presente momento escrevendo essa monografia. Só Ele sabe como foi o decorrer desse ano na minha vida, e com o suporte Dele, pude de fato concluir esse trabalho que com muita dedicação foi gerado. Não poderia esquecer também da participação significativa da minha orientadora Talita Souza Coelho da Silva, sem o seu apoio creio eu não ter forças suficientes para levar esse projeto a diante. Com a sua ajuda pude passar de meus limites, e construir uma narrativa sólida da proposta de trabalho desenvolvida, sendo a sua presença fortemente significativa no meu encorajamento pessoal.

Agradeço ao meu querido professor Rodrigo Moura, que com as suas aulas de literatura e língua portuguesa, me ajudou a conceituar a minha escrita, e contribuiu na minha modelagem como indivíduo. Além dessas pessoas, agradeço a minha família, amigos próximos, e todos aqueles que presenciaram o meu desenvolvimento e me enxergaram como pessoa, participando também indiretamente da construção desse projeto.

Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer a mim mesmo por não desistir desse trabalho. Vivi experiências difíceis, dramáticas, vibrantes, memórias essas que marcaram a minha trajetória durante o ensino médio, mas concluindo esse trabalho, escrevo com autoria própria o encerramento dessa história. Muito de mim se foi, e muito de mim surgiu, talvez essa experiência seja a mais estranha, a mais desconfortável, mas a mais importante de toda a minha vida.

RESUMO

O projeto desenvolvido tem como objetivo conhecer a comunidade juvenil, e entender as problemáticas que envolvem esse público. Com propostas que fogem dos padrões, o trabalho visa compor espaços que proporcionem experiências sensoriais significativas e que possam trazer um diferencial na vida dos jovens. Inserindo conceitos que vão de filmes de animação até movimentos artísticos históricos, a proposta do trabalho é desenvolver ambientes de integração social que abordem ferramentas da neuroarquitetura na composição de seus interiores.

Incentivar a projeção de espaços alinhados a psicologia, promovem uma maior qualidade de vida do usuário, uma vez que, com a utilização de materiais específicos e de tonalidades que brinquem com as sensações do indivíduo de forma colaborativa, ele se torna mais produtivo e confiante em suas ações. Sendo assim, o ambiente se torna o protagonista das percepções visuais da sociedade, o conduzindo entre emoções e observações fundamentadas em experiências vividas.

Palavras-chave: Instituto, emoções, neuroarquitetura, adolescência, design

ABSTRACT

The aim of the project is to get to know the youth community and to understand the problems that involve them. With proposals that break away from the norm, the work aims to create spaces that provide meaningful sensory experiences that can make a difference in the lives of young people. Inserting concepts ranging from animated films to historical artistic movements, the proposal is to develop social integration environments that use neuroarchitectural tools in the composition of their interiors.

Encouraging the projection of spaces aligned with psychology promotes a higher quality of life for the user, since, with the use of specific materials and tones that play with the individual's sensations in a collaborative way, they become more productive and confident in their actions. In this way, the environment becomes the protagonist of society's visual perceptions, leading them through emotions and observations based on lived experiences.

Keywords: Institute, emotions, neuroarchitecture, adolescence, design

SUMÁRIO

1.0 INTRODUÇÃO	10
2.0 MENTE NA ADOLESCÊNCIA	11
3.0 DESENVOLVIMENTO DO ADOLESCENTE.....	13
4.0 INSTITUTO.....	15
5.0 NEUROARQUITETURA	16
6.0 PIXAR.....	17
6.1 Divertidamente	18
6.2 Soul	20
7.0 ESTUDO DE CASO	22
7.1 Modernismo Brasileiro	22
7.2 Wassily Kandinsky.....	23
7.2.1 Kandinsky – O Passeio dos Sentidos	24
8.0 DIAGNÓSTICO DO LOCAL.....	25
8.1 História do bairro da Bela Vista	28
9.0 PÚBLICO-ALVO	28
10.0 CONCEITO.....	29
11.0 REFORMA	32
12.0 PROGRAMA DE NECESSIDADES.....	32
13.0 CONFIGURAÇÃO PRELIMINAR	34
14.0 BIBLIOTECA CÉU DAS BALEIAS E DOS FLAMINGOS	37
15.0 RECEPÇÃO	39
16.0 ESPAÇO CORES DO VENTO	40
17.0 REFEITÓRIO.....	44
18.0 ILHA DOS CORPOS DE BARRO	47
19.0 ILHA DOS ESPELHOS	49
20.0 ILHA DO CÉU ESTRELADO.....	51

21.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
22.0 REFERÊNCIAS	55

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagem do Sistema Límbico.....	<u>11</u>
Figura 2 – O Abaporu, Tarsila do Amaral.....	<u>23</u>
Figura 3 – Composição VII, Wassily Kandinsky.....	<u>24</u>
Figura 4 – Exposição Kandinsky – O Passeio dos Sentidos.....	<u>25</u>
Figura 5 – Centro Cultural Coreano (Fachada).....	<u>26</u>
Figura 6 – Centro Cultural Coreano (Recepção).....	<u>26</u>
Figura 7 – Centro Cultural Coreano (Planta Subsolo).....	<u>26</u>
Figura 8 – Centro Cultural Coreano (Planta Térreo).....	<u>27</u>
Figura 9 – Centro Cultural Coreano (Planta Superior).....	<u>27</u>
Figura 10 – Moodboard Inside My Soul.....	<u>30</u>
Figura 11 – Logotipo.....	<u>31</u>
Figura 12 – Planta de Reforma.....	<u>32</u>
Figura 13 – Programa de Necessidades: Planta Térreo.....	<u>33</u>
Figura 14 – Programa de Necessidades: Planta Superior.....	<u>33</u>
Figura 15 – Organograma.....	<u>34</u>
Figura 16 – Fluxograma: Pavimento Térreo.....	<u>35</u>
Figura 17 – Fluxograma: Pavimento Superior.....	<u>35</u>
Figura 18 – Setorização: Pavimento Térreo.....	<u>36</u>
Figura 19 – Setorização: Pavimento Superior.....	<u>36</u>
Figura 20 – Biblioteca: Vista A.....	<u>38</u>
Figura 21 – Biblioteca: Vista B e C.....	<u>38</u>
Figura 22 – Lounge: Vista A.....	<u>39</u>
Figura 23 – Lounge: Vista B.....	<u>40</u>
Figura 24 – Lounge: Perspectiva.....	<u>40</u>
Figura 25 – Cores do Vento: Vista A.....	<u>41</u>
Figura 26 – Cores do Vento: Vista B.....	<u>41</u>
Figura 27 – Cores do Vento: Vista C.....	<u>42</u>
Figura 28 – Cores do Vento: Perspectiva 1.....	<u>43</u>
Figura 29 – Cores do Vento: Perspectiva 2.....	<u>43</u>
Figura 30 – Cores do Vento: Perspectiva 3.....	<u>44</u>
Figura 31 – Refeitório: Vista A.....	<u>45</u>
Figura 32 – Refeitório: Vista B.....	<u>45</u>
Figura 33 – Refeitório: Vista C.....	<u>46</u>
Figura 34 – Refeitório: Vista D.....	<u>46</u>
Figura 35 – Corpos de Barro: Vista A.....	<u>47</u>
Figura 36 – Corpos de Barro: Vista B.....	<u>48</u>
Figura 37 – Corpos de Barro: Vista C.....	<u>48</u>
Figura 38 – Corpos de Barro: Vista D.....	<u>49</u>
Figura 39 – Espelhos: Vistas A e B.....	<u>50</u>
Figura 40 – Espelhos: Vistas C e D.....	<u>51</u>
Figura 41 – Céu Estrelado: Vista A e B.....	<u>52</u>
Figura 42 – Céu Estrelado: Vistas C e D.....	<u>53</u>

1.0 INTRODUÇÃO

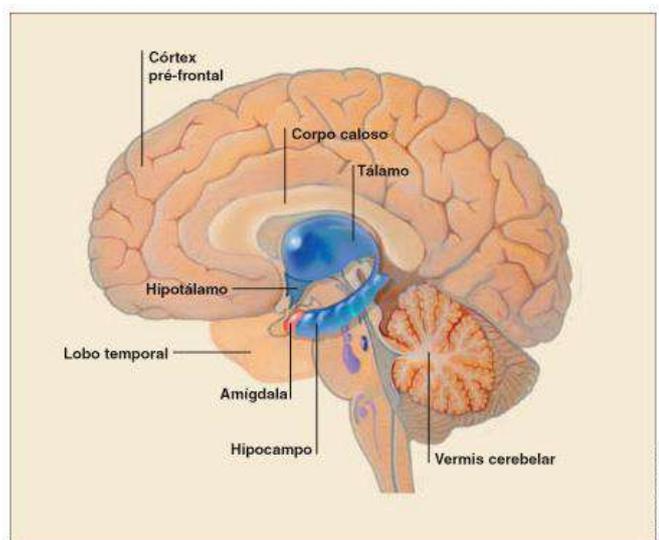
A adolescência é um tema pouco explorado na atualidade, porém, uma fase cheia de frustrações e expectativas. A atribuição dessas características acontece pelas constantes preocupações que os jovens têm com o futuro e com a sua imagem na sociedade. A verdade é que muitas pessoas não resistem à tentação de inventar crises sem fundamentos (PRATHER, 2004, p.65), o que promove cenários ilusórios que moldam a visão do indivíduo sobre si e a realidade, diminuindo a autoconfiança e aumentando as expectativas sobre as situações. Nessa fase, os adolescentes passam pelo processo de maturação física, mental e emocional, que no qual absorve conhecimentos externos, e trabalha dentro de si esses conceitos, e formulando a sua própria identidade.

Com isso, a fase do amadurecimento é aprender que o envoltório do espírito, é a força adquirida que protege o mundo sensível que habita em cada corpo, e que mantém a criança interior existente no adulto, que apenas é uma evolução de um ser que ainda existe, mas que precisa se desenvolver. Dessa forma, utilizei a metodologia do Estudo de Caso para só então, conseguir formular o meu conceito de trabalho.

2.0 MENTE NA ADOLESCÊNCIA

A mente conflitante do adolescente acontece a partir da fase em que seu cérebro ainda está em desenvolvimento. Os componentes necessários do cérebro de um adulto, eles já possuem, porém, ainda não estão desenvolvidos plenamente e se apresentam de forma desorganizada. O córtex pré-frontal, parte do cérebro que controla o senso de organização e raciocínio, não se encontra preparado para o seu uso total, e acaba sofrendo interferência de outro sistema cerebral, o límbico. O sistema límbico participa da produção de hormônios que fará parte da reação corporal a estímulos sensoriais. O responsável por essa reação é a estrutura denominada amígdala, responsável pela geração de emoções, que trabalha juntamente com o hipotálamo, estrutura que armazena as memórias, no processamento de informações que chegam através dos sentidos (EDIFY EDUCATION, 2023).

Figura 1 – Imagem do Sistema Límbico



Fonte: Guia.Heu.

Pela falta de controle sobre a mente, proporcionado pelo córtex pré-frontal, o adolescente utiliza o seu sistema límbico para realizar suas ações, e dessa forma, suas reações as situações são atenuadas, pois não conseguem controlar o que sentem. Nessa fase, hormônios como serotonina, dopamina e

endorfina, estão em baixa, e isso, alinhado as “emoções a flor da pele”, contribuí para comportamentos depressivos, irritadiços e até mesmo agressivos (EDIFY EDUCATION, 2023).

Nessa fase, os jovens são descritos como desleixados, distraídos e solitários, essa visão está principalmente inserida no mundo dos pais, que apenas enxergam uma parte superficial daquilo que realmente está acontecendo. O estado aparente está em detrimento do que ocorre na mente daquele que não consegue controlar a sua expressão corporal, que exhibe em seus gestos algo que não está certo em sua vida. Por não possuir a parte mental racional completa, a parte emocional toma conta da maioria das vivências diárias, o que provoca uma visão diferente sobre a realidade.

O mundo das emoções não filtra os sentimentos que aparecem no dia, apenas os liberta como forma de respostas a algum estímulo, sendo esse positivo ou negativo. O que resulta em uma reação completamente instintiva, que não prevê o seu impacto na situação e intensifica o momento, resultando em uma visão fragmentada sobre a realidade. A percepção que cada um tem sobre um determinado acontecimento, pode ser visto de maneiras diferentes, o que não necessariamente indica que só um está correto. Temos uma tendência profunda de confundir o que vemos com o que estamos olhando (PRATHER, p.60), e isso é enfatizado com os sentimentos que são emitidos na tentativa de compreender aquilo que está sendo observado. As situações se tornam aquilo que criamos dela na medida em que abusamos do mundo das emoções como forma de justificativa para as nossas ações.

3.0 DESENVOLVIMENTO DO ADOLESCENTE

Existe uma série de etapas que fazem parte do desenvolvimento do adolescente. A primeira delas é a mudança física, onde ocorre as transformações internas e externas dos jovens, processo esse chamado de puberdade. Isso se inicia quando a estrutura cerebral, hipotálamo, ligada ao sistema nervoso central e sistema endócrino, produz o hormônio GnRH (liberador de gonadotrofinas), que dá o comando para a hipófise, também no cérebro, produzindo mais dois hormônios ligados a puberdade, o LH (hormônio luteinizante) e o FSH (hormônio folículo estimulante) (FLEURY,2016).

Através dessa etapa, as mudanças físicas e hormonais são acionadas e o adolescente começa a mudar o seu aspecto aparente e comportamental, nesse processo também ocorre as mudanças emocionais e cognitivas do jovem. Com o desenvolvimento do cérebro, que nessa idade já se encontra no tamanho ideal de um adulto, as emoções se tornam constantes a medida que surgem estímulos externos, e o esforço cognitivo se empenha na reação racional a esses estímulos. Ambos são fundamentais para moldarem a conduta e a moralidade do adolescente em sociedade, sendo essa mais uma fase de seu desenvolvimento.

A construção da personalidade moral se dá pela necessidade de interação social com pessoas de mesma idade, ou idades diferentes, que contribuirão para a solução de situações conflituosas em sociedade (1998 apud PUIG; LEPRE e OLIVEIRA, 2022). Em primeira instância, ocorre a seleção de valores morais, que são escolhidos livremente de acordo com o bem-estar social, em seguida, é reconhecido e praticado constantemente de forma que o jovem possa defender seus ideias, e inseri-los na pessoa que é de forma que molde a sua conduta (1998 apud PUIG; 2004 apud VARGAS CODERO; 2007 apud ESCAMÉZ; LEPRE e OLIVEIRA, 2022).

Essa influência externa na construção de identidade do adolescente, se dá pelo desenvolvimento social que ele passa. A sua interação com os outros só se torna possível quando o mesmo se permite conhecer outras pessoas, adquirindo novos pensamentos sobre questões que envolvam a sociedade. Porém, más companhias provocam sentimentos negativos a quem os

acompanha, por isso só se deve conhecer bem aqueles que realmente são cativados pela sua essência (EXUPÉRY, 102). A importância de bons relacionamentos incentiva a criação de laços que são além do conhecimento superficial, mas uma conexão profunda e duradoura com aqueles que realmente se tornarão laços dos quais o tempo não conseguirá desatar.

4.0 INSTITUTO

A nomenclatura “Instituto”, se dá para organizações ou entidades que promovem a pesquisa, o ensino, a cultura entre outras atividades de interesse público (MAIS EDUCATIVO, 2024). Os institutos são fundamentais para o desenvolvimento social e intelectual da população, contribuindo para o seu avanço tecnológico e despertar de consciência.

Apesar das similaridades, o que diferencia uma escola de um instituto é a finalidade proposta de ambos. Enquanto a escola é um local direcionado somente ao ensino, podendo esse ser de diferentes áreas, o instituto é um espaço mais amplo em diversidade de atuação, indo de organizações governamentais até centros culturais, sendo esse um caractere diferencial entre os dois.

Um exemplo desse tipo de organização é o Instituto Cultural Vale, em que a empresa mineradora brasileira Vale, através de diversos projetos socioculturais, criou o instituto em 2020, potencializando a sua presença na cultura, na valorização de patrimônios, além de democratizar o acesso e incentivar diferentes expressões artísticas entre as pessoas, principalmente entre os jovens. Com a visão de que a cultura é instrumento de transformação social, a sua atuação, presente em museus, centros culturais próprios entre patrimônios de teor material e imaterial, tem como principal objetivo construir uma narrativa de conservação do passado para servir como fundamento para o futuro, transformando-se em um legado para as próximas gerações (INSTITUTO CULTURAL VALE, 2020).

5.0 NEUROARQUITETURA

A neuroarquitetura é o alinhamento da arquitetura com a neurociência, em prol de garantir projetos que impactam positivamente o bem-estar e comportamento dos usuários (CRÍZEL,2024). A busca por estratégias que visam beneficiar as experiências da população na utilização de espaços bem projetados, garante uma maior atenção à saúde mental e emocional, permitindo que estímulos sensoriais influenciam positivamente nas sensações que as pessoas terão nos lugares.

A neurociência junto com a neuroestética, proporcionam ambientes que atendem aspectos funcionais e estéticos, o que viabiliza um ambiente de conforto e beleza, moldando o espaço para atender as necessidades humanas (CRÍZEL,2024).

A importância dessa temática no desenvolvimento de projetos de interiores, se dá pela relevância das emoções humanas que são influenciadas através do espaço. A interação entre pessoa e ambiente, faz com que as características internas da construção provoque uma sensação no usuário, de forma que induza o seu comportamento, e estimule a produção de emoções que podem ou não beneficiá-lo no momento.

A escola de ensino médio da Fundação Bradesco, localizada na região de Osasco, foi projetada pensando na usabilidade do edifício, para que a sua construção fosse favorável as necessidades dos estudantes. O escritório de arquitetura, Shieh Arquitetos Associados, buscou aproveitar ao máximo a estrutura já existente, mas sem largar mão de estratégias que pudessem aumentar a qualidade e uso educacional do edifício. Pensando em iluminação natural, sustentabilidade, ambientes externos, paisagismo, ventilação e conforto térmico, a construção adotou um novo caráter, e inseriu os conceitos da neurociência como forma de aprimoramento, pensando principalmente nas experiências das pessoas que utilizariam esse espaço (ARCHDAILY,2017).

6.0 PIXAR

A Pixar Animation Studios, é um estúdio de animação americano fundada em 3 de fevereiro de 1986. O estúdio conta com diversas produções, com curtas e longas-metragens, como Toy Story (o primeiro longa-metragem totalmente animado por computador), Monstros S.A. (2001), Up: Altas Aventuras (2009) e Ratatouille (2007). Comprada pela Disney no ano de 2006, o estúdio, agora parte do grupo, continuou com grandes sucessos que marcaram a infância e vida de muitas crianças e adultos, pois trouxe uma nova realidade, proporcionada pelos avanços tecnológicos (DISNEY, 2023).

Atualmente, a Pixar segue com animações que trazem mensagens que através da fantasia, provocam grandes reflexões e retratos do mundo em que vivemos. O desejo por não somente tocar os jovens, como também os seus responsáveis, influencia no pensamento individual sobre a vida, e na forma como lidamos com assuntos que são novos a vista, mas que existem a muito tempo na sociedade, que no entanto, apenas agora estão se tornando relevantes.

6.1 DIVERTIDAMENTE

O filme, “Divertidamente”, do diretor americano Pete Docter, é uma animação da Pixar lançada em junho de 2015, que retrata a história da personagem Riley, mais especificamente, do que se passa na cabeça dela. Em sua mente, denominada “sala de controle”, as emoções Alegria, Tristeza, Raiva, Nojo e Medo, são as responsáveis por associar as emoções as vivências da personagem, o que influencia fortemente nas percepções de mundo dela. Ao se mudar para uma cidade nova, as emoções de Riley, que possui apenas 11 anos de idade, ficam extremamente agitadas com a situação, e após uma confusão na sala de controle, a Alegria e a Tristeza são deixadas de fora o que afetou radicalmente a vida da garota (DISNEY, 2015).

Através do decorrer da trama, é apresentado ao público como a má gestão das emoções podem impactar a personalidade do indivíduo, e como elas são fundamentais para a sua construção de identidade. A Alegria, emoção mais presente nas memórias de Riley, se torna um sentimento um tanto possessivo, o que fez com que as outras emoções não pudessem exercer plenamente as suas funções, principalmente a Tristeza. A Alegria impede o trabalho da Tristeza, pois deseja proteger a garota de uma emoção tão profunda e infeliz, que acreditando ela, não faria bem para o emocional da Riley. O ápice da trama, é o momento quando ela percebe que a Tristeza é necessária para a Riley refletir sobre as suas ações, e não concluir uma ideia que não lhe faria bem.

Esse filme claramente retrata como todas as emoções são fundamentais na vida das pessoas. Cada sentimento possui a sua função, e cada um deles merece o seu tempo de protagonismo. A emoção contida em cada experiência vivenciada por alguém, é essencial para ele conseguir se expressar, e demonstrar o que está sentindo e pensando. Essa ação, de se permitir sentir, torna a vida das pessoas muito mais significativa e leve, onde o manejo das emoções favorece o entendimento de si mesmo, e do que está causando essa sensação. Isso favorece uma visão de novos ângulos sobre um mesmo foco, o que permitiu a pessoa de refletir o que está acontecendo a sua volta.

Nesse ano, 2024, será lançado a sequência desse filme, que agora trará novas emoções, e uma temática ainda mais importante. A personagem nessa

continuação está com 13 anos, e enfrentará a fase mais difícil entre as pessoas, a adolescência. Além de passar por mudanças físicas, a sala de controle de sua mente também sofrerá com um processo de demolição, para a chegada inesperada de novas emoções. Os antigos personagens Alegria, Tristeza, Raiva, Nojo e Medo, não têm certeza de como se sentir com chegada desses novos inquilinos no local, sendo uma delas a tão temida Ansiedade (DISNEY, 2024). A estreia de Ansiedade, Inveja, Tédio e Vergonha, fará com que a Riley tenha experiências antes não tidas, que influenciarão muito a conduta da personagem ao longo do filme, o que trará novas percepções de como a fase da adolescência é intensa e complexa na vida dos jovens.

6.2 SOUL

Soul, animação da Pixar lançada na época da pandemia, em 2020, também dirigida pelo diretor Pete Docter, conta a história do professor de música do ensino médio Joe Gardner, que sempre sonhou em ser músico de jazz. Já cansado de viver a vida que leva, Joe recebe uma oportunidade de impressionar outros músicos durante um ensaio aberto, e de possivelmente se tornarem companheiros de grupo. A sua euforia é tão grande, que acaba sofrendo um acidente, no qual a sua alma é desconectada de seu corpo, e isso o leva para o caminho até o “pós-vida”. Ele não aceita esse destino, e ao conseguir sair dessa estrada até o fim, ele cai em um lugar completamente oposto ao qual estava, ele então conhece a “escola da vida”, o local onde as almas são preparadas para serem enviadas para a terra. Após se passar como um suposto mentor, o Joe acaba tendo como pupila a alma 22, uma alma que não deseja viver. Unindo o desejo por voltar a vida, e o de não querer viver, os dois se aliam para conseguir alcançar os seus objetivos, e com isso, acabam entrando em uma aventura para adquirir o passe que levaria o Joe a voltar a sua vida (DISNEY, 2020).

Após vários acontecimentos, Joe e 22 acabam acidentalmente na terra, mas em corpos trocados. A alma 22, no corpo de Joe, começa a ter uma nova perspectiva do que realmente é o mundo, e a sua visão obscura sobre a realidade começa a se dissipar, e ela percebe que viver não é tão ruim quanto pensava, o que acaba enfurecendo Joe, que estando no corpo de um gato, vê a sua oportunidade de voltar a vida indo embora pela mudança de ideia repentina de sua companheira. No fim, voltando para a escola da vida, 22 finalmente conseguiu o passe, surpreendendo a todos que desconfiavam de sua capacidade, o que causou dúvida em Gardner que se perguntava o que fez com que ela encontrasse um sentido em sua vida.

Ao levantar essa reflexão à tona, Joe questiona a um dos supervisores do local, que traz a seguinte afirmação, a missão de uma vida não tem a ver com um propósito (SOUL, 2020). Todos vivem acreditando que nasceram para algo, ou o que fazem os torna o que são, mas na realidade, a vida que leva aquele que a vive não significa que ele nasceu para vivê-la.

A busca por um propósito se torna uma ilusão quando o ser humano não percebe que a missão de vida está em simplesmente viver, e aproveitar o que a vida pode proporcionar. A missão se refere ao que estimula o indivíduo a querer viver, já o propósito, é o objetivo formado por uma vontade ou desejo. A confusão entre missão e propósito, prejudica a forma como a pessoa lida consigo, e como isso influenciará as suas ações que podem ser guiadas por uma falsa consciência, que deturba os sentidos e esconde o real sentido da vida.

O filme não é direcionado apenas para crianças, ele é para todos aqueles que buscam o seu próprio sentido, e que estão nessa jornada de autoconhecimento. Através da narrativa profunda, a animação trouxe uma nova visão para aqueles que, na quarentena, tiveram o seu momento de introspecção, e precisaram de válvulas de escape para conseguirem sobreviver a uma realidade que era desconhecida para eles. Não só sobre a vida, mas também sobre como viver, é a mensagem pela qual o filme existe, e possibilita de maneira lúdica a compreensão de uma realidade que muitas pessoas vivem, e que não sabiam que estavam vivendo.

7.0 ESTUDO DE CASO

Nessa etapa, foi feita uma pesquisa aprofundada de algumas referências que contribuíram para modelar o conceito do projeto. A escolha assertiva de determinados temas foi realizado para tornar o local único e significativo para a comunidade que o frequentaria, se importando com temáticas que atraem o adolescente, e abrem novos horizontes para ele a serem explorados para uma melhor compreensão da realidade do mundo no qual está inserido.

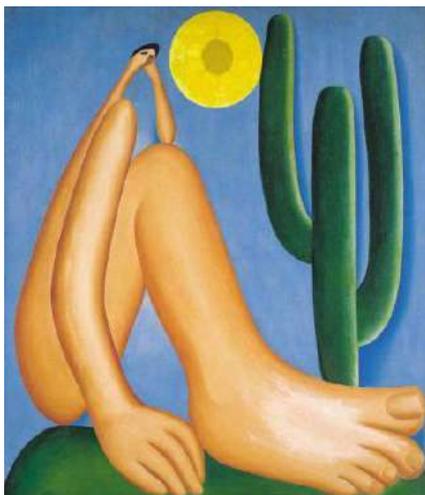
7.1 Modernismo Brasileiro

O modernismo brasileiro surgiu no começo do século XX e visava a renovação da estética nacional em prol de suas próprias particularidades. O Brasil, uma terra ainda ditada por costumes europeus, se encontrava destoante em relação as características dos povos que o habitavam, afinal a arte promovida não se conectava de fato com o que era ser um brasileiro. Por questões como essa, foi-se então elaborado por artistas de vastas áreas uma revolução cultural, para que o verdadeiro Brasil fosse então estabelecido (BRASIL ESCOLA, 2024).

Sendo assim, o grande impacto causado na estrutura moralista brasileira foi a Semana de Arte Moderna de 1922, no Theatro Municipal de São Paulo, que celebrava o centenário da Independência. Reunindo artistas como Tarsila do Amaral e Anita Malfatti, e por escritores como Menotti Del Picchia, Oswald de Andrade e Mário de Andrade, houve uma comoção na sociedade, uma valorização do moderno e da real face brasileira, aspectos esses que não eram comuns.

Se distanciar da Europa e se aproximar do Brasil foi a missão de muitos artistas que buscavam fugir dos limites do classicismo, inovando em conceitos e lutando por seus direitos como cidadãos. Por se tratar de um século cheio de revoltas, de uma ditadura, e da industrialização, ser brasileiro se tornou um ato de coragem e manifestação contra o regime autoritário e do senso comum.

Figura 2 – O Abaporu, Tarsila do Amaral



Fonte: Jornal Comunicação, 2022. Acesso em: fevereiro de 2022.

A escolha do Modernismo Brasileiro como referência para o meu projeto, se dá pela teor histórico e cultural que esse movimento carrega em suas propostas. A ideia em transformar a cultura em um meio de comunicação que se conecta com todos e suas diversidades, traz um significado fundamental para a composição do meu trabalho, que busca interligar os jovens com a arte e história para que assim, estudando o passado, possam se compreender como indivíduos e buscar seus próprios sentidos sem a concepção estereotipada da sociedade que inibe o modernismo social.

7.2 Wassily Kandinsky

Wassily Kandinsky foi um artista russo que nasceu em 4 de dezembro de 1866, em Moscou, na Rússia. Foi considerado um pioneiro do movimento abstracionista, e trouxe ao mundo das artes um conceito inovador, sendo um dos nomes mais importantes no modernismo europeu. Não apenas artista, Kandinsky também foi teórico e professor de artes, contribuindo com seus estudos sobre a teoria das cores, as relações sinestésicas entre a música e a arte, além das composições não-figurativas. (TODA MATÉRIA)

Figura 3 – Composição VII, Wassily Kandinsky



Fonte: WikiArt, 2020. Acesso em: dezembro de 2020.

O estilo artístico de suas obras se torna essencial para a temática do projeto, pois o adolescente é como se fosse uma pintura abstrata, que no qual se distancia da imagem figurativa e se conecta com um teor mais único e indefinido, o que marca exatamente a inconstância da fase da adolescência na vida de muitos jovens, que mergulham em seus sentimentos e se confundem com a realidade.

7.2.1 Kandinsky – O Passeio dos Sentidos

Realizado no Shopping Iguatemi Ribeirão Preto, a exposição “Kandinsky – O Passeio dos Sentidos” trouxe diversos cenários que dialogavam com as cores e formas promovendo uma experiência estética e sensorial cheia de emoções diferentes. Composto por circuitos que passam pelas obras do artista, os espaços convidam o público a imergirem na mente desse gênio da pintura abstrata, conectando o mundo figurativo com o simbolismo, trazendo diversas formas e sensações para os visitantes (REVIDE, 2023).

Figura 4 – Exposição, Kandinsky – O Passeio dos Sentidos



Fonte: Revide, 2023. Acesso em: março de 2023.

A análise dessa exposição me proporcionou uma melhor concepção de um dos espaços do meu projeto, o Cores do Vento, sendo assim, concluí que foi necessário estudar sobre o Kandinsky para que as minhas ideias abstratas pudessem fazer sentido, e poder buscar em um artista tão além de seu tempo um apoio para compreender melhor aquilo que eu desejo propor com o meu trabalho.

8.0 DIAGNÓSTICO DO LOCAL

O local escolhido para o desenvolvimento do projeto se localiza na Avenida Paulista, nº 460 no bairro da Bela Vista em São Paulo. O projeto em questão é o Centro Cultural Coreano, projetado pelos escritórios Padovani Arquitetos e Oliveira Cotta Arquitetura no ano de 2019, com a finalidade de promover um intercâmbio cultural entre a Coreia e o Brasil. O projeto foi conceituado na estética coreana, trazendo referências que imergem o visitante na cultura asiática e se relacionem com tradições e costumes diferentes de seu meio social. A proposta é promover um espaço que possa atender as necessidades das atividades a serem realizadas no local, e chamar a atenção do público através da transparência de seus elementos o convidando a entrar e conhecer o local. (ARCHDAILY, 2019)

Figura 5 – Centro Cultural Coreano (Fachada)



Fonte: ArchDaily, 2021. Acesso em: maio de 2021.

Figura 6 – Centro Cultural Coreano (Recepção)



Fonte: ArchDaily, 2021. Acesso em: maio de 2021.

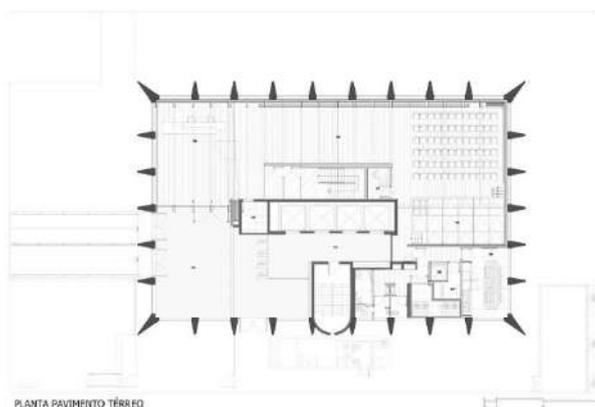
O projeto possui 900m², constituído em três pavimentos, sendo eles o subsolo, o térreo, e o primeiro pavimento.

Figura 7 – Centro Cultural Coreano (Planta Subsolo)



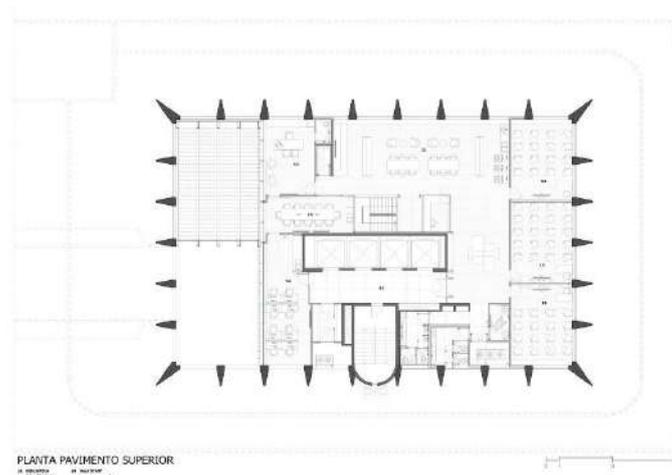
Fonte: ArchDaily, 2021. Acesso em: maio de 2021.

Figura 8 – Centro Cultural Coreano (Planta Térreo)



Fonte: ArchDaily, 2021. Acesso em: maio de 2021.

Figura 9 – Centro Cultural Coreano (Planta Superior)



Fonte: ArchDaily, 2021. Acesso em: maio de 2021.

O estabelecimento funciona como espaço público e particular. A parte pública se concentra no térreo, onde acontece exposições artísticas, e a biblioteca no pavimento superior, andar esse que também ocorrem aulas de coreano para alunos inscritos nos cursos do Centro. O imóvel constitui de espaços amplos e confortáveis, que aproximam o visitante da atmosfera acolhedora do local.

8.1 História da Bela Vista

A Bela Vista é um bairro ítalo-paulistano, caracterizado pela chegada dos imigrantes estrangeiros no final do século XIX e começo do século XX. Antigamente, conhecida como Campos do Bexiga, essa região se concentrava propriedades rurais, e era ponto de passagem das tropas que vinham de cidades como Santo Amaro – antes de ser bairro – e Itapeverica. Essas terras até 1870, eram de posse do Antônio José Leite Braga, que era conhecido como Bexiga por ter contraído a varíola. Porém, os moradores não gostavam desse nome por se remeter a uma doença, por isso, foi trocado para Bixiga, e a partir do dia 1º de outubro de 1870, o imperador D. Pedro II começou a lotear essas terras. Com a vinda dos imigrantes, a região foi se desenvolvendo, e no ano de 1910 foi se então nomeada como Bela Vista (MAGIKJC).

O bairro se tornou um ponto cultural na cidade a partir da inauguração do Cine Teatro Paramount em 1928, com o primeiro filme falado da história do cinema, “A última ordem”, de Josef Von Sternberg. No entanto, o grande transformador da região ocorreu na inauguração do TBC, o Teatro Brasileiro de Comédia criado por Franco Zampari (JORNAL DA USP, 2024). Atraindo diversas celebridades e ganhando a atenção do público, a Bela Vista se consolidou como um bairro cultural e diversificado, aumentando o seu fluxo de pessoas e a sua economia, se tornando uma das regiões mais valorizadas da capital.

9.0 PÚBLICO-ALVO

O Instituto tem como público-alvo jovens entre 13 a 18 anos de todas as classes e etnias, que procuram apoio em busca da sua própria identidade em meio as constantes influências que os envolvem no processo de amadurecimento. Ao desenvolver atividades extracurriculares, o Instituto tem como objetivo trabalhar e identificar características em seus pupilos que possam ajudá-lo nessa fase da jornada do autoconhecimento, e permitir que eles possam ser capazes de tomar as suas próprias decisões.

Não só, mas também prepara-los para a realidade do mundo adulto, questionando os seus conhecimentos e aumentando o seu repertório cultural. Dessa forma, o Instituto abraça todas as fragilidades frequentes na adolescência, e permite uma abordagem mais incisiva e funcional na resolução dessas vulnerabilidades juvenis que impactam a vida de muitos adolescentes.

10.0 CONCEITO

O meu projeto é o ponto de encontro entre o passado, o presente, e o futuro. Ele conversa com o que já foi, ele brinca com o que acontece, e sonha com o dia que virá. Ele é cultura, é ciência, é design e muitas outras coisas. Afinal, não há limite para a imaginação. E se você não se permitir imaginar, será que conseguirá entender essa fantasia?

O meu projeto é o lugar onde você se torna o melhor amigo de si mesmo. É um oceano de conhecimento, no qual quanto mais fundo você se permitir estar, mas você descobre sobre aquilo que ninguém poderia saber, você mergulha no próprio ser, para entender quem realmente é. A mente, o corpo, e a alma se unem para te perguntar: Quem é você sem suas memórias? Quem é você sem suas convicções? Quem é você sem as suas emoções?

Bem, a vida pode parecer confusa, mas ela é a experiência mais bela para se passar e a mais difícil de se compreender. São tantos sinônimos, são tantos adjetivos, como é possível reduzir a apenas quatro letras, com um único verbo: viver!

Sendo assim, o nome escolhido para o projeto foi “Inside My Soul”, frase em inglês que significa em nossa língua “Dentro da Minha Alma”. A proposta veio a partir do filme *Divertidamente*, no qual abrange a jornada pelos próprios sentimentos, que será o objetivo principal a ser explorado no desenvolvimento do trabalho. Imergir na própria essência e conhecer mais o que faz de nós o que somos, é a metodologia estudada para definir a conceituação de cada espaço e função a ser realizada nele. A alma do projeto é justamente aquilo que é proposto a ele, entrar na mente do adolescente, e saber o que se passa na cabeça dele, e assim, poder apoiá-lo nas suas escolhas e ajudá-lo nessa fase tão experimental.

Para desenvolver o conceito do projeto foi utilizado referências estéticas do ecletismo, estilo esse que combina vários elementos de estilos diferentes em um mesmo cenário de maneira orgânica, no qual pude através de objetos decorativos e mobiliários desenvolver espaços criativos e confortáveis. Cada espaço foi modelado em função da experiência do usuário dentro dele. O projeto traduz em espaços sensações de acolhimento e aprendizado, tem como objetivo ajudar os jovens psicologicamente através de oficinas artesanais, de debates, e de orientações sobre o mundo adulto, como orientação vocacional, mercado de trabalho, entre outros. O meu trabalho utiliza elementos fundamentais na composição de cada ambiente, atendendo em estética e funcionalidade aquilo que é necessário para dar vida a ele. O instituto desempenha um papel colaborativo no processo de amadurecimento de cada jovem e se estabelece como um centro de apoio socioemocional educativo.

Figura 10 – Moodboard Inside My Soul



Fonte: Autoria própria, 2024.

O moodboard, também conhecido como mural de ideias, apresentado acima sintetiza o conceito do projeto, trazendo em imagens referências que foram utilizadas para se desenvolver um estilo eclético e único para o instituto.

Figura 11 - Logotipo



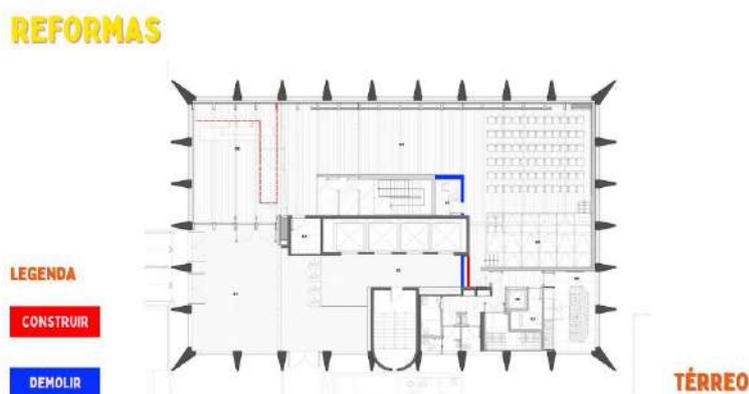
Fonte: Autoria própria, 2024.

A logotipo criada possui uma paleta que simboliza a cor das emoções, e possui centralizado a figura de um cérebro onde elas se estabelecem. Esse símbolo representa como os sentimentos estão presentes em nosso ser, e como eles são fundamentais para nos tornarmos existentes em sociedade.

11.0 REFORMA

Levando em consideração o projeto original, as únicas reformas feitas no imóvel se concentram no pavimento térreo. Pequenas modificações foram feitas para se ter um melhor aproveitamento de espaço.

Figura 12 – Planta de Reforma



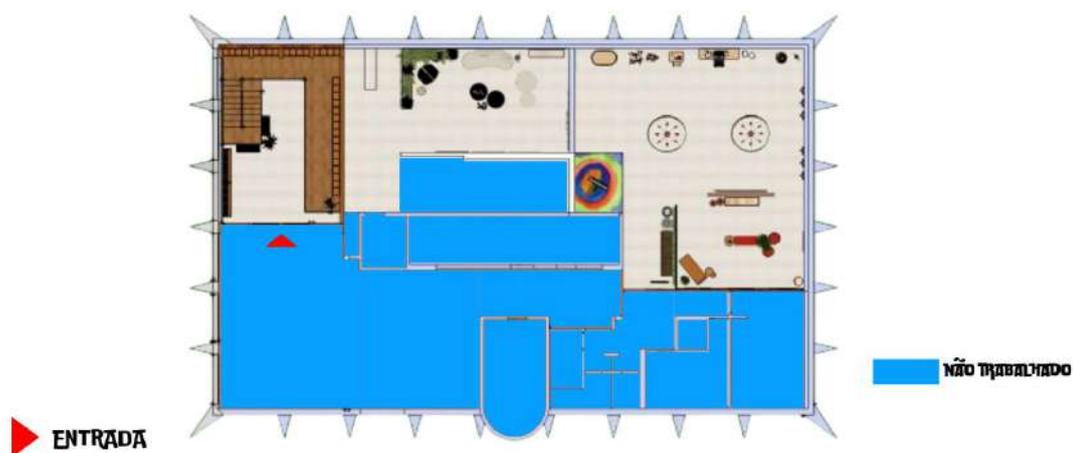
Fonte: Autoria própria, 2024.

Por se tratar de um projeto que recebeu modificações anteriormente, as reformas feitas não afetaram a estrutura original, apenas foram alteradas paredes que possibilitaram essa mudança.

12.0 PROGRAMA DE NECESSIDADES

Na projeção dos espaços, foquei naqueles que eram mais essenciais para o projeto, por isso, as áreas de serviço, banheiros e administração não foram trabalhadas. A escolha dos ambientes foi feita de forma detalhada para que o propósito do projeto não se perdesse. Além disso, por se tratar de um imóvel localizado em um edifício comercial, certos espaços não poderiam ser projetados pois não fazem parte do imóvel, o que diminuiu a possibilidade de trabalhar em um número maior de ambientes.

Figura 13 – Programa de Necessidades: Planta Térreo



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 14 – Programa de Necessidades: Planta Superior



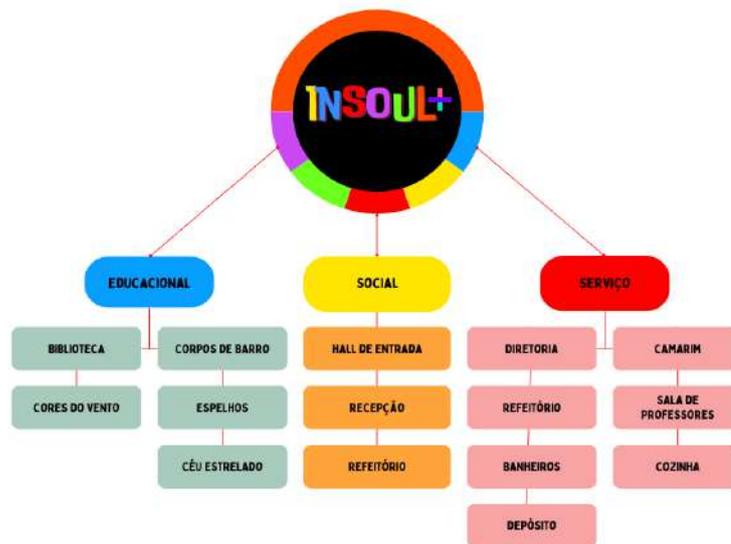
Fonte: Autoria própria, 2024.

Por possuir uma planta grande, a redução do projeto acarretou em um melhor detalhamento de cada espaço. Com isso, o trabalho pode se desenvolver de maneira complementar ao imóvel já existente.

13.0 CONFIGURAÇÃO PRELIMINAR

Para se ter um maior entendimento do projeto, foi desenvolvido algumas estratégias organizacionais para estruturá-lo. Uma dessas estratégias foi o organograma que definiu os espaços pela sua funcionalidade. No organograma abaixo, é estabelecido em três categorias a função de cada ambiente, os dividindo em uma tabela. Essa divisão foi necessária para entender como funciona a organização do espaço, quais tipos de ambientes ele possui e para qual a finalidade que eles possuem, sendo uma ótima ferramenta para estruturar o projeto.

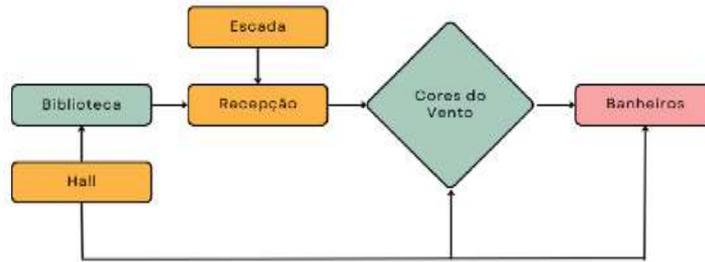
Figura 15 – Organograma



Fonte: Autoria própria, 2024.

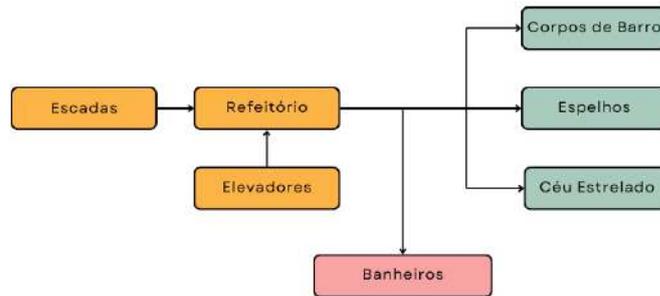
Nesse organograma, os espaços foram divididos em: Educacional, Social e de Serviço. Isso me auxiliou a identificar a tipologia de cada ambiente projetado incluindo a sua função. A segunda estratégia utilizada foi o fluxograma, que indica o fluxo que o visitante terá pelo espaço, e como eles se conectam.

Figura 16 – Fluxograma: Pavimento Térreo



Fonte: Autoria própria, 2024.

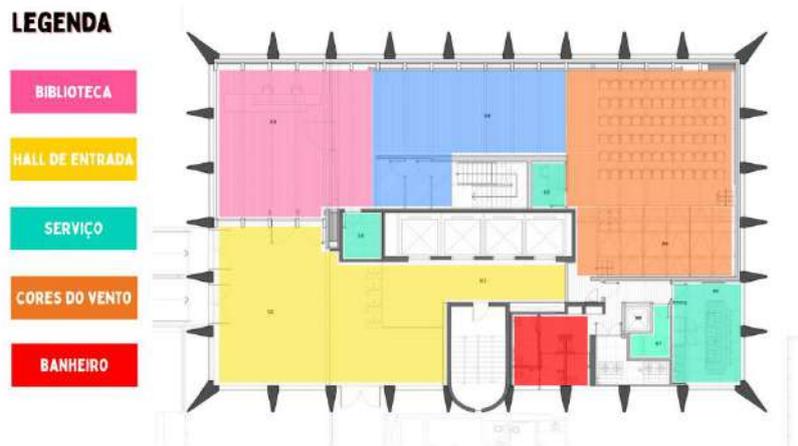
Figura 17 – Fluxograma: Pavimento Superior



Fonte: Autoria própria, 2024.

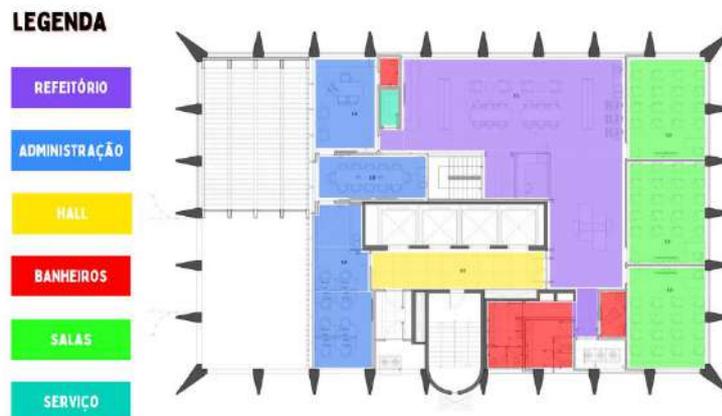
Nos fluxogramas acima, foi destacado em cores os ambientes presentes no organograma. A ideia é que esse diagrama forneça as informações que servirão de localização para se compreender melhor o fluxo que os usuários terão dentro a edificação. A última estratégia foi a setorização. Nessa ferramenta foi esboçado os setores do instituto, espaços fundamentais para o seu funcionamento.

Figura 18 – Setorização: Pavimento Térreo



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 19 – Setorização: Pavimento Superior



Fonte: Autoria própria, 2024.

A utilização de cores foi feita para tornar mais fácil a identificação dos espaços. Cada cor representa um ambiente e o setor do qual ele representa, para que assim a finalidade de cada lugar seja estabelecida para depois ser conceituada e projetada.

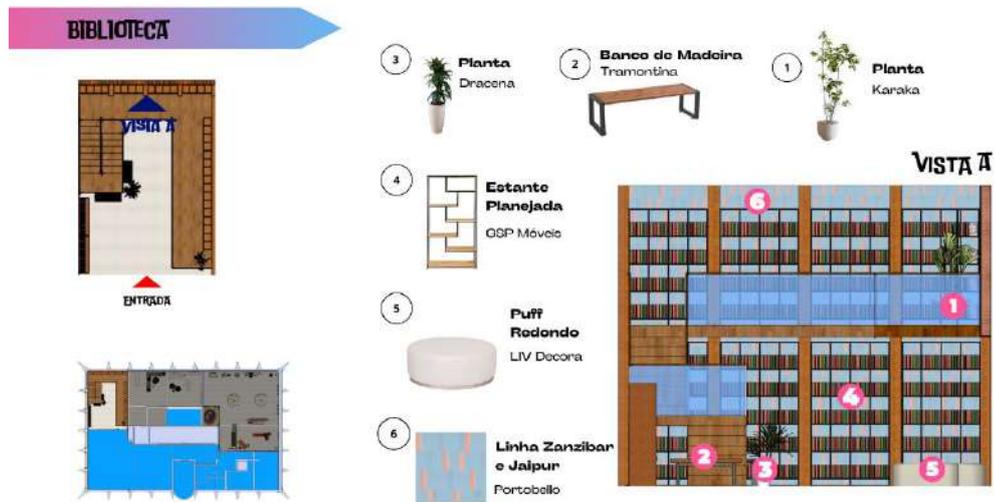
14.0 BIBLIOTECA CÉU DAS BALEIAS E DOS FLAMINGOS

O primeiro ambiente do instituto convida o visitante a imergir na essência do local. Representando as emoções tristeza e vergonha, o espaço compõe materiais em madeira, estofados brancos, e diversas estantes de livros. A escolha do local como referência para essas emoções, se dá pelo simbolismo da leitura em nossas vidas. O livros são uma ferramenta de dualidade que podem nos levar para novas realidades ou mascarar os nossos sentimentos. Quando nos apegamos a algum objeto, e ele se torna o nosso apoio de todos os momentos, nós frequentemente nos afastamos do real, e buscamos um conforto na ilusão de nossas mentes. Essa permeável camada que nos carrega entre polos diferentes, foi o tema que originou o carinhoso nome “Céu das Baleias e dos Flamingos”.

Esse nome, que traz um teor fantasioso, traz dois animais de grande significado a proposta da biblioteca. A baleia, um mamífero que vive no mar, simboliza a escuridão, um espaço tão obscuro que nenhuma luz consegue adentrar. Já o flamingo, uma ave de penugem rosada, simboliza a luz que nos guia para fora da escuridão. Essa simbologia traduz em palavras à ação dos objetos em nossa vida. O poder que eles influenciam em nossas expressões, e como eles podem ser bons ou não quando usados.

Como elementos chave do espaço, se encontram a combinação dos revestimentos da Linha Zanzibar e Jaipur da Portobello, trazendo em cores azul e rosa a referência das emoções tristeza e vergonha. Além disso, foi utilizado móveis na tonalidade branca como os estofados que remetem a uma ideia de nuvem, o que caracteriza ainda mais esse espaço como uma espécie de céu e paraíso. As estantes prolongadas até o teto expandem o ambiente de maneira que cativa o olhar do visitante, o que promove ainda mais o significado do espaço.

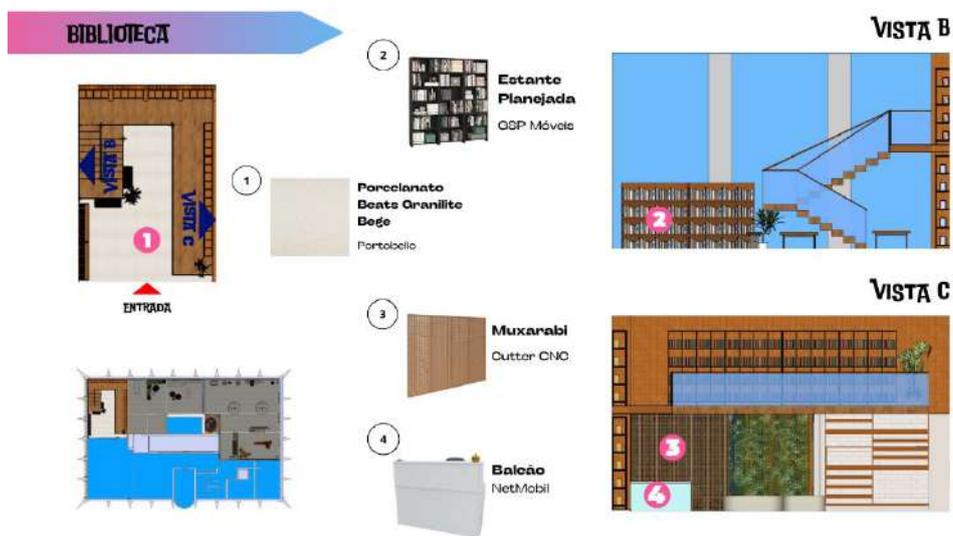
Figura 20 – Biblioteca: Vista A



Fonte: Autoria própria, 2024.

O ambiente une o conforto visual com o estético para cativar os visitantes, a ponto de conduzir os seus pensamentos para uma apreciação mais profunda.

Figura 21 – Biblioteca: Vistas B e C



Fonte: Autoria própria, 2024.

15.0 LOUNGE

Palavras como aconchego e leveza traduzem da melhor forma o lounge do instituto. Com tonalidades claras, e materiais como linho e bambu, esse espaço serve como um local de reflexão e desconpressão. Por ser localizado antes da exposição, o ambiente do lounge esconde um pouco a temática do próximo espaço, e se mantém como um lugar neutro em meio a tantas sensações.

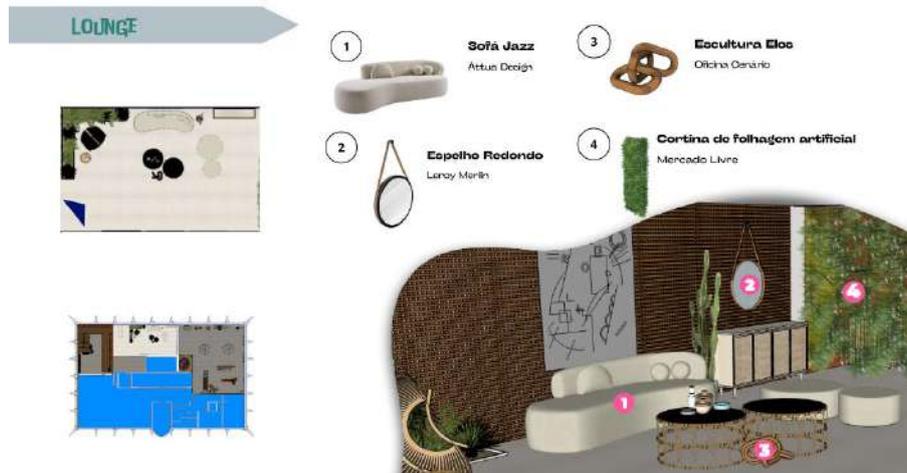
O elemento que se destaca no espaço é o muxarabi, que circula o ambiente, e os quadros que se mantêm como um ponto focal em um local que não possui muitas interferências visuais. Além disso, os móveis compositores possuem transparência em presença, propiciando um local confortável e livre de pressões, como uma mente vazia a espera de um pensamento.

Figura 22 – Lounge: Vista A



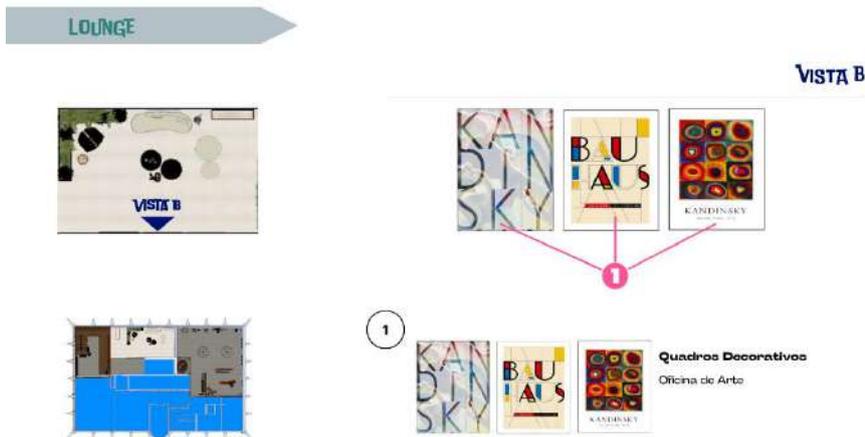
Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 23 – Lounge: Vista B



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 24 – Lounge: Perspectiva



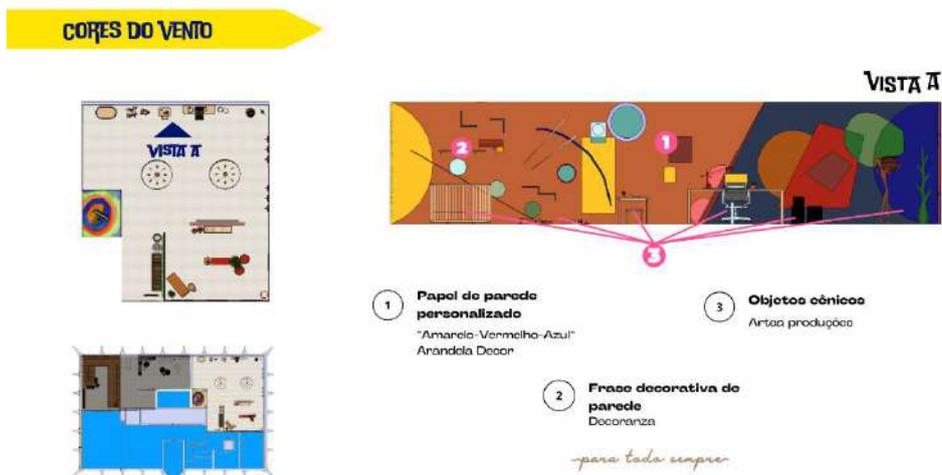
Fonte: Autoria própria, 2024.

16.0 CORES DO VENTO

O espaço “Cores do Vento” é o local de exposições artísticas do instituto. Por se tratar de projetos efêmeros, o espaço sempre se renova transcrevendo vivências contidas no ano. A proposta desse ambiente é incentivar os jovens a desenvolverem uma expografia que carregue as emoções que eles sentiram ao frequentarem o instituto. Com um nome caricato, o vento pode até não possuir uma coloração, mas tal como os sentimentos, ele pode ser sentido. E a dúvida se torna uma convicção, para onde o vento quer nos levar?

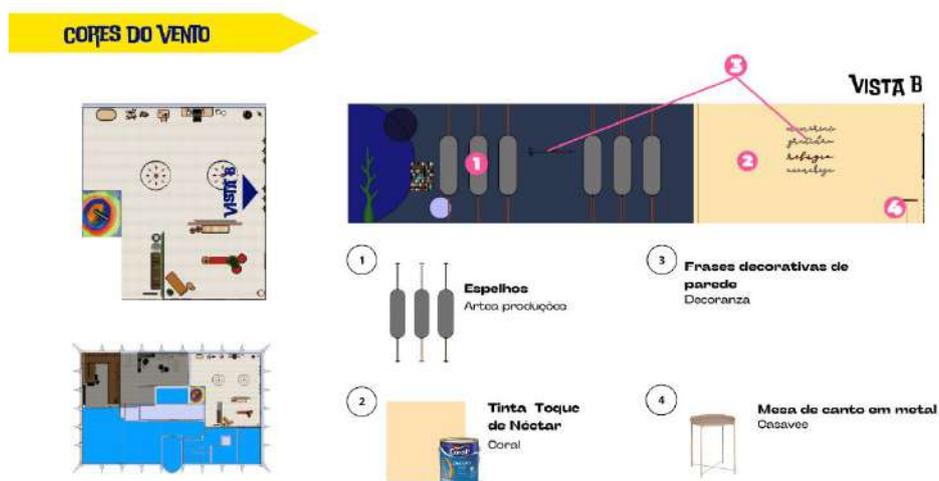
Entender a importância desse espaço, é perceber que, ser um humano, é existir sem ter respostas claras sobre sua existência. É viver sem se importar apenas com o destino, mas apreciando também a jornada, e aprendendo com ela o que de fato é a vida. Nada é mais enérgico do que viver um dia de cada vez.

Figura 25 – Cores do Vento: Vista A



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 26 – Cores do Vento: Vista B



Fonte: Autoria própria, 2024.

A concepção inicial do projeto, foi desenvolver uma exposição sobre a temática “para todo o sempre”. Essa proposta proporcionou espaços que conversavam com diversas fases da vida, a infância, a juventude, e a velhice. A vida como aspecto principal, promove uma introspecção do visitante ao se enxergar em sua própria existência, levantando reflexões que desconstroem conceitos enraizados pelo senso comum. Os elementos em destaque desse ambiente são as cortinas metálicas da cor laranja e amarelo, que fazem referência as emoções alegria e ansiedade, e no centro delas as luminárias, que remetem ao senso de si apresentado no filme *Divertidamente 2*. Além desses, outro que se destaca no espaço é o papel de parede personalizado da obra *Amarelo-Vermelho-Azul* do pintor Kandinsky (Figura 25), que traz como símbolo as influências externas que recebemos em nosso processo de crescimento.

Figura 27 – Cores do Vento: Vista C



Fonte: Autoria própria, 2024.

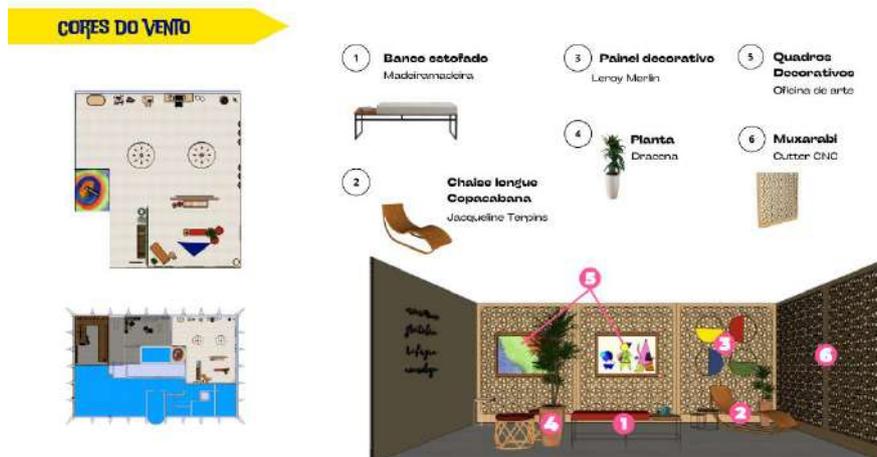
Figura 28 – Cores do Vento: Perspectiva 1



Fonte: Autoria própria, 2024.

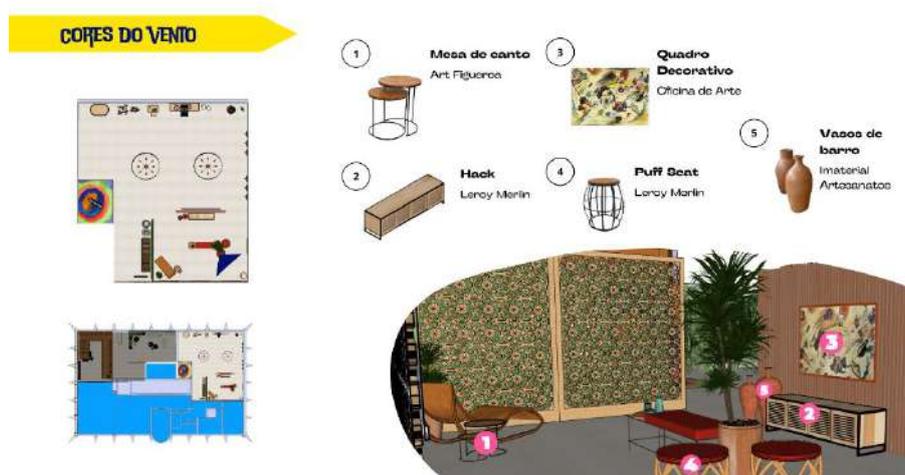
Cores e formas incentivam a permanência do visitante no local, e trazem, mais uma vez, a arte como libertação de uma sociedade moldada pelo conformismo.

Figura 29 – Cores do Vento: Perspectiva 2



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 30 – Cores do Vento: Perspectiva 3



Fonte: Autoria própria, 2024.

17.0 REFEITÓRIO

O refeitório se encontra no pavimento superior do imóvel. Com cores vibrantes e uma estética litorânea, o espaço faz referência a uma ideia descartada do filme *Divertidamente 2*, a “Baía da Epifania”. A proposta era projetar um ambiente que fosse descolado, colorido, e confortável para diferentes tipos de pessoas. O espaço conta com uma boa circulação, contribuindo para a mobilidade de jovens com deficiência motoras, geladeira e micro-ondas para uso coletivo, além de conter um café comunitário providenciado pela própria organização do instituto. Todo esse planejamento se dá pela necessidade de proporcionar um ambiente confortável e funcional para todos, contribuindo a experiência do jovem ao interagir com espaço. Como elementos chave temos os móveis em madeira, bambu e palha, como as poltronas chaise e as de linho, e em maior destaque o papel de parede personalizado que tem como estética o litoral (Figura 33), combinando com a temática do espaço.

Figura 31 – Refeitório: Vista A



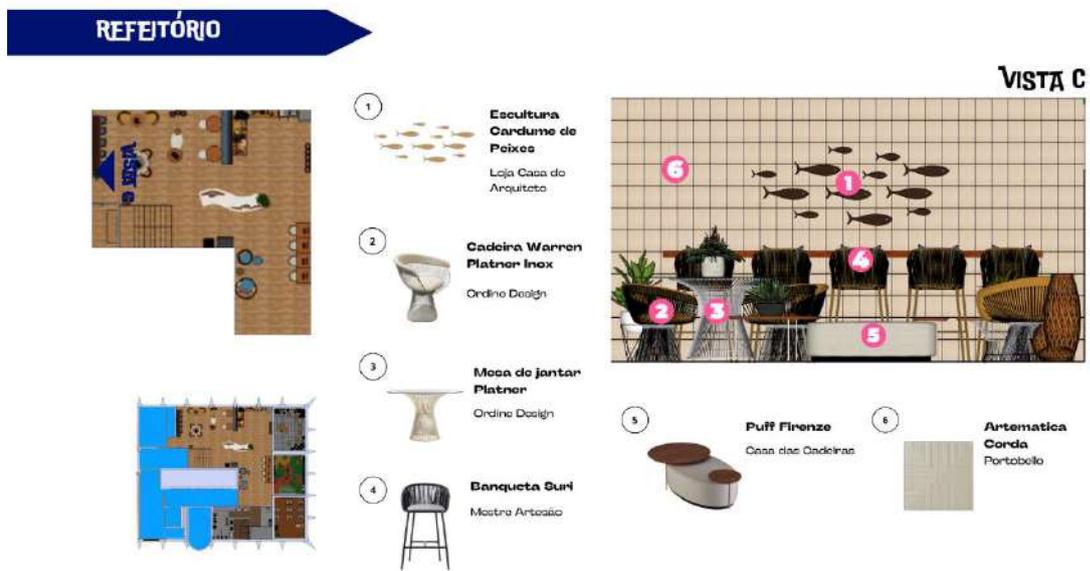
Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 32 – Refeitório: Vista B



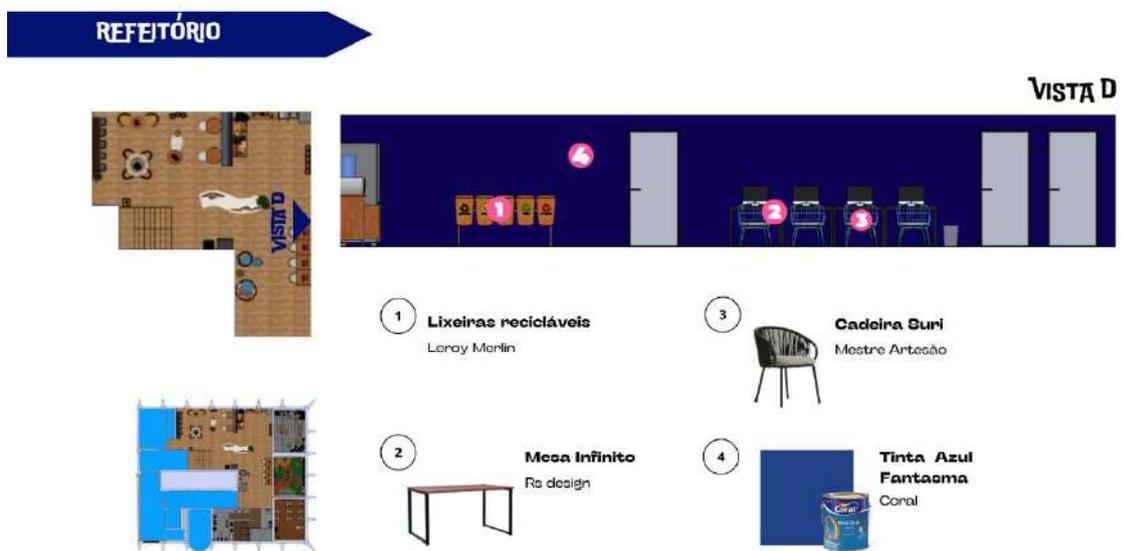
Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 33 – Refeitório: Vista C



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 34 – Refeitório: Vista D



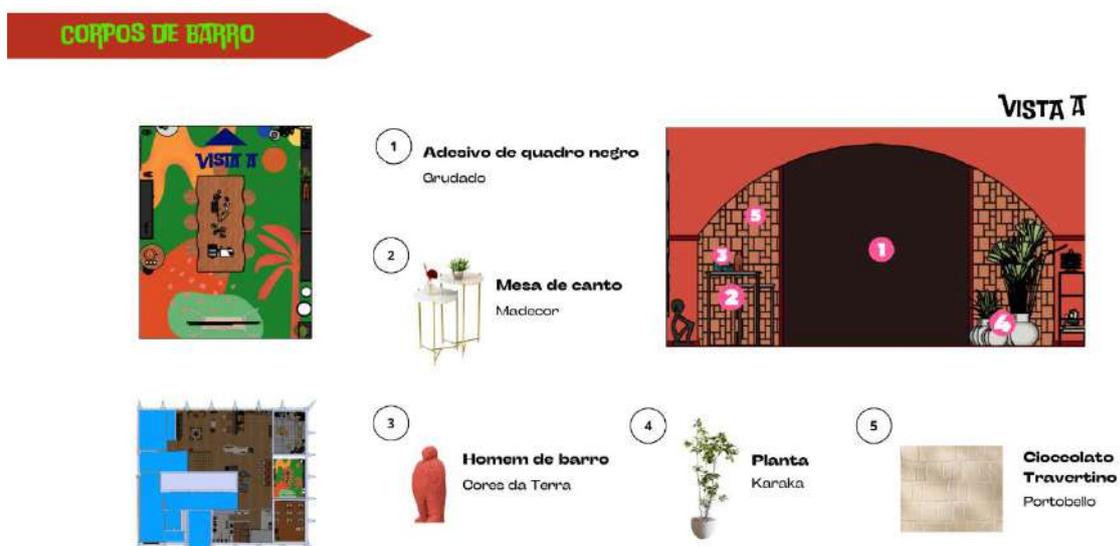
Fonte: Autoria própria, 2024.

18.0 ILHA DOS CORPOS DE BARRO

Essa sala, como as próximas adiante, é denominada como ilha de personalidade. Essa ilha, possui como funcionalidade trabalhar com os jovens a criação de objetos artesanais, através do conhecimento das artes plásticas, contribuindo no desenvolvimento criativo e motor deles. Mais uma vez, fazendo referência direta ao filme *Divertidamente*, as emoções agora trabalhadas são a raiva e o nojo. Sensações puramente instintivas, elas se relacionam com a postura humana em relação as mudanças em sociedade. Essa ilha tem como função mostrar aos jovens a imagem do homem ao longo dos séculos, e como a estética perfeita foi construída e desconstruída com o tempo. Perceber como nos tornamos o que somos hoje, o que constitui o nosso corpo, a nossa estrutura e pensamentos, é a proposta a ser trabalhada dentro desse espaço.

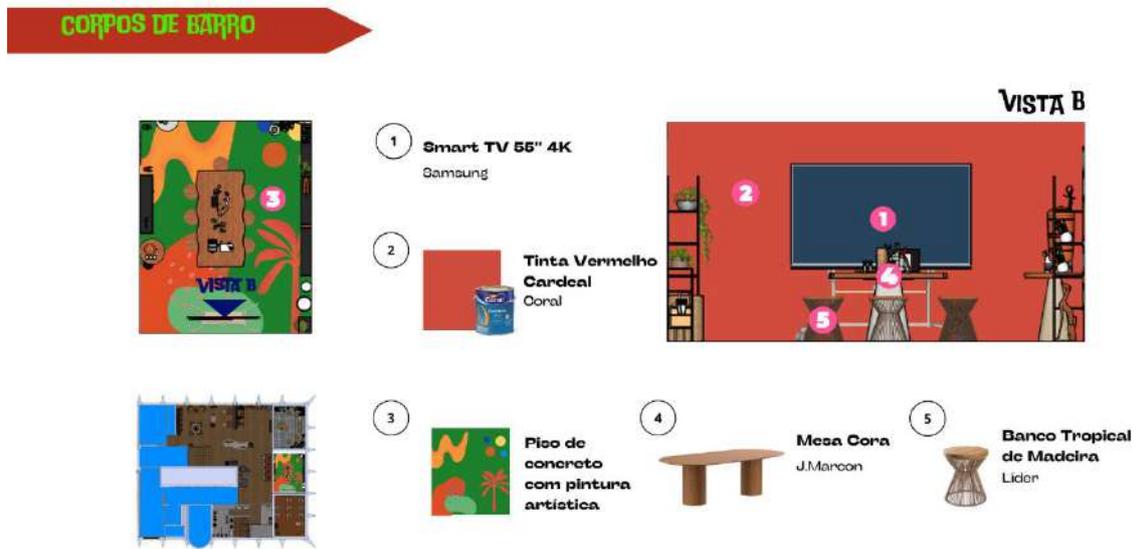
Como principal elemento de destaque, se estabelece a paleta de cores entre o vermelho e o verde da linha Coral, criando um espaço esteticamente tropical, e trazendo em referências decorativas esculturas como o Homem de barro (Figura 35) e a Cachorra Baleia (Figura 37) que condizem com a história cultural desenvolvida nesse local.

Figura 35 – Corpos de Barro: Vista A



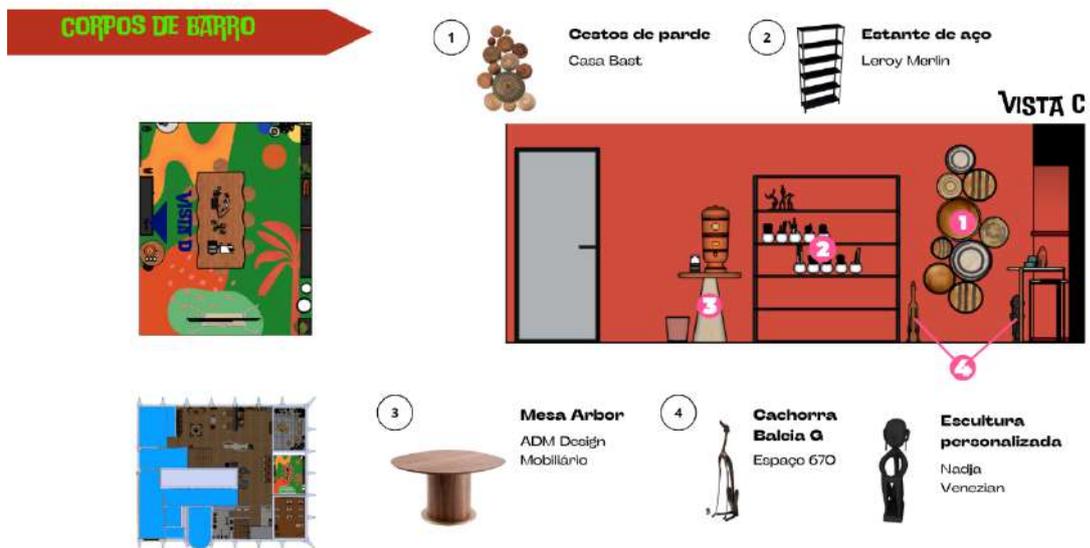
Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 36 – Corpos de Barro: Vista B



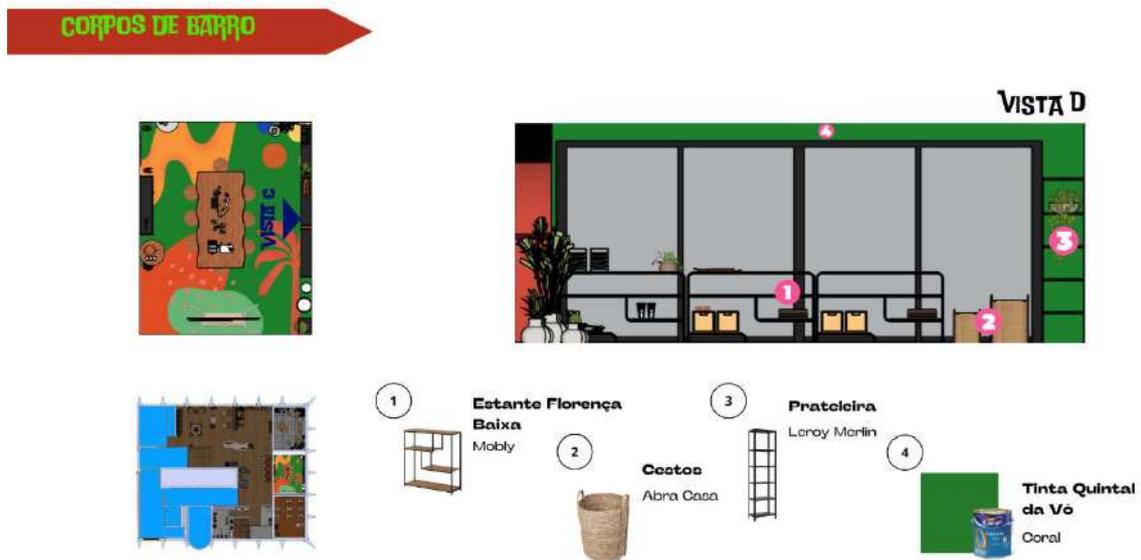
Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 37 – Corpos de Barro: Vista C



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 38 – Corpos de Barro: Vista D



Fonte: Autoria própria, 2024.

Com uma temática tropical, o espaço se torna sinônimo de vibração, arte, e como o nome propõe, uma bela estrutura de barro.

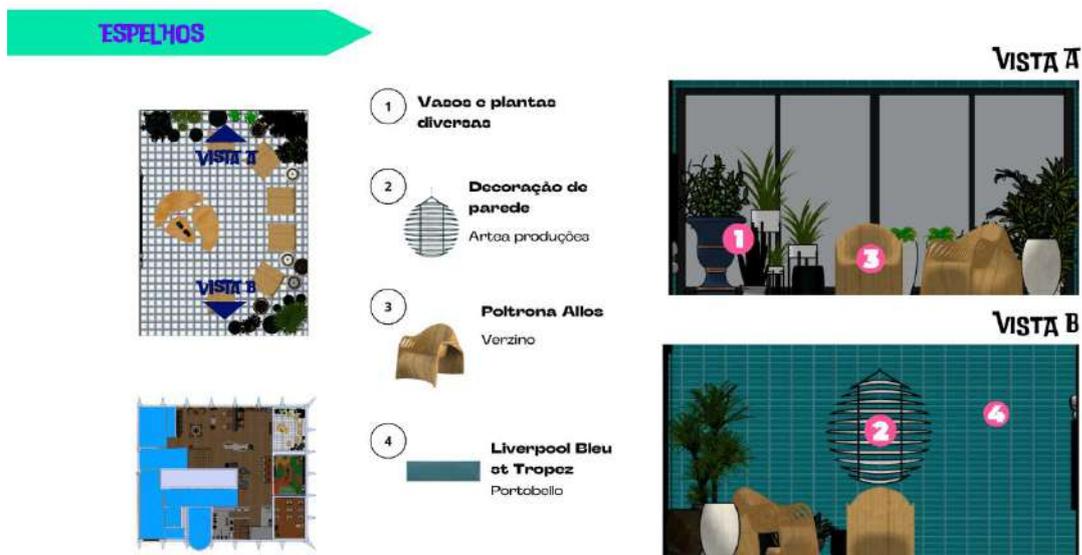
19.0 ILHA DOS ESPELHOS

Nomeada como a ilha dos espelhos, o espaço promove a integração dos sentimentos tédio e inveja como ferramenta de estudo. O ambiente, livre da estética moderna industrial, traz consigo elementos naturais e complementares que criam um cenário de conforto e libertação. A proposta dessa ilha é fazer com que os jovens discutam e troquem ideias a respeito de assuntos sociais pouco dissertados, afim de estabelecer um pensamento crítico e formular a postura moral desses adolescentes em sociedade. A frente de um grande espelho, o espaço faz referência a obra “O Espelho” de Machado de Assis, que conta a história do homem Jacobina que não enxerga a sua verdadeira face no objeto, apenas a imagem criada por ele em sociedade. Uma das propostas desse espaço é conectar o jovem consigo mesmo através da palavra. Pois a linguagem é uma abordagem de grande impacto social, sendo ela a representação clara de nossos objetivos.

Sendo assim, a projeção do espaço permite que o jovem interaja com os seus companheiros e mentores, mas sem se afastar da sua imagem do espelho. Esse conceito foi elaborado pelo sentido das emoções trabalhadas. Pois o tédio e a inveja são sentimentos pouco compreendidos pela sociedade, mas que estão presentes na maioria de suas interações sociais. Por isso, compreender o que as tornam tão presentes, mas ao mesmo tempo tão pouco comentadas, é de suma importância para se encontrar a verdadeira face diante tantas máscaras que colocamos em nós mesmos.

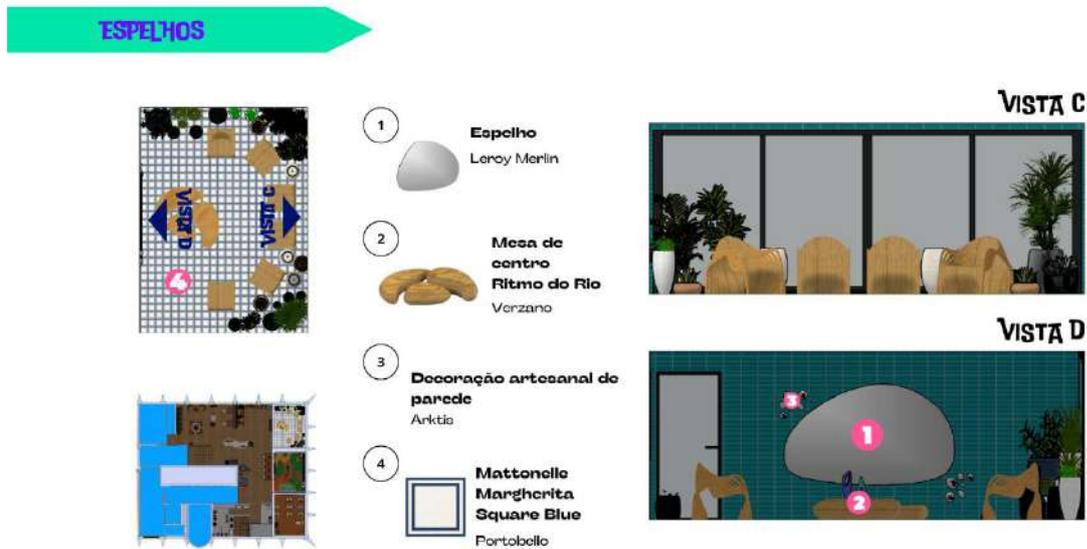
Como elementos chave do espaço, se encontra o uso do revestimento Liverpool Bleu st Tropez da Portobello, as poltronas Allos da Verzino e os vasos que compõem o cenário, promovendo a fluidez e imersão dentro desse local.

Figura 39 – Espelhos: Vistas A e B



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 40 – Espelhos: Vistas C e D



Fonte: Autoria própria, 2024.

20.0 ILHA DO CÉU ESTRELADO

A última ilha do instituto aborda o medo e a ansiedade diante a realidade adulta. A proposta desse espaço, que se assemelha a uma sala de aula, é trazer temas importantes a serem discutidos mas que não possuem muito ênfase em ambientes estudantis. Tratar assuntos como orientação vocacional, mercado de trabalho, educação financeira e inteligência emocional são esferas fundamentais para se preparar mentalmente para uma realidade completamente nova para os jovens. Com isso, o nome “Céu Estrelado” traz uma nova referência, agora do livro “O Pequeno Príncipe” de Saint-Exupéry, que em um capítulo específico da obra mostra o jovem príncipe a conversar com um homem que contava as estrelas, e digo outra vez, apenas as contava. Essa percepção me trouxe a seguinte reflexão, qual é o papel das estrelas em nosso céu noturno?

As estrelas, de uma forma simbólica, representam todas as possibilidades e sonhos que temos, mas que muito das vezes são apenas listadas, dificilmente vividas. Essa prática de ter sonhos escritos em uma folha de papel é uma realidade comum entre todos nós, porém, são poucos aqueles que realmente saem do papel. Além da proposta já citada, essa ilha se torna uma espécie de

barco, no qual nós somos os comandantes, e que precisamos escolher em uma imensidão de estrelas, qual será aquela que nos guiará até uma terra desconhecida, que nos proporcionará aventuras inimagináveis, e que nos tornará mais fortes do que pensamos que seríamos.

Como elementos chave do espaço, estão a escultura de parede com design em madeira (Figura 41), que representa de forma visual a sensação de ansiedade e medo, e as cadeiras e mesas organizadas de forma sistêmica como uma sala de aula.

Figura 41 – Céu Estrelado: Vistas A e B



Fonte: Autoria própria, 2024.

Figura 42 – Céu Esrelado: Vistas C e D



Fonte: Autoria própria, 2024.

21.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluí, portanto, no término desse projeto, como a psicologia, a arte e a arquitetura podem se conectar de forma esplêndida na construção de um espaço que transcenda a sua funcionalidade. A busca por sentidos, e a incansável pesquisa feita na elaboração desse trabalho, se manteve como chama acesa a esperança de torna-lo gratificante e significativo para mim. Por se tratar de temas complexos e um tanto abstratos, tentar criar um segmento de reta que interligasse todos esses pontos em uma narrativa compreensível foi a razão pela qual me empenhei em desenvolver essa ideia.

Infelizmente, o projeto não possui perfeição, e talvez nunca alcance essa perfeição. Mas, o que aprendi trabalhando de perto nele, é que de todos os projetos que realizei, esse é o mais humano, e o que mais me representou. A perfeita imperfeição, a beleza na inconstância, a figura abstrata, e as emoções vibrantes, foram os principais ingredientes na formulação desse projeto que com a sua essência, conquista o coração daqueles que estão abertos a entender que o mundo vai muito além do significado que atribuímos a ele.

Sendo assim, considero esse projeto uma jornada do conhecimento. Quanto mais nos aprofundamos nele, mais aprendemos sobre nós e sobre a realidade que vivemos.

REFERÊNCIAS

ARCHDAILY. **Fundação Bradesco / Shieh Arquitetos Associados.**

Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/872135/fundacao-bradesco-shieh-arquitetos-associados?ad_source=search&ad_medium=projects_tab>.

Acesso em: 14 ago. 2024.

ARCHDAILY. **Neuroestética: a influência do design na experiência humana.** Disponível em:

<<https://www.archdaily.com.br/br/1012766/neuroestetica-a-influencia-do-design-na-experiencia-humana>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

BRANDINO, Luiza. **“Modernismo no Brasil”; Brasil Escola.** Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/o-modernismo-no-brasil.htm>>. Acesso em: 13 nov. 2024.

DISNEY. **Origens da Pixar: quando surgiu o estúdio que revolucionou a indústria da animação.** Disponível em:

<<https://www.disney.com.br/novidades/origens-da-pixar-quando-surgiu-o-estudio-que-revolucionou-a-industria-da-animacao>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

DISNEY. **Ver Divertida-Mente (Inside Out) | Disney+.** Disponível em:

<<https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/divertida-mente-inside-out/uzQ2ycVDi2IE#:~:text=Crescer%20pode%20ser%20um%20desafio>>.

Acesso em: 14 ago. 2024.

DISNEY. **Ver Soul - Uma Aventura com Alma | Disney+.** Disponível em:

<<https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/soul-uma-aventura-com-alma/77zIWrb9vRYp>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

EDIFY EDUCATION. **Neurociência: entenda o cérebro adolescente | Blog Edify.** Disponível em: <<https://edifyeducation.com.br/blog/neurociencia-entenda-como-funciona-o-cerebro-do-adolescente/#:~:text=Os%20adolescentes%20t%C3%AAm%20a%20capacidade>>.

>. Acesso em: 14 ago. 2024.

ERA. **Bela Vista, o bairro paulistano que era local de luta contra a censura.**

Disponível em: <<https://jornal.usp.br/artigos/bela-vista-o-bairro-paulistano-que-era-local-de-luta-contr-a-censura/>>. Acesso em: 13 nov. 2024.

EXUPÉRY, A. **O Pequeno Príncipe**. [s.l.] Éditions Gallimard, 1943.

LEPRE, Rita Melissa; DE OLIVEIRA, Jamile. Adolescência e construção da personalidade moral. **Dialogia**, [S. l.], n. 41, p. e21333, 2022. DOI: 10.5585/41.2022.21333. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/21333>. Acesso em: 14 ago. 2024.

NOVO, B. N. **Instituto: passo a passo da criação**. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/87406/passos-para-montar-um-instituto>>. Acesso em: 13 nov. 2024.

PRATHER, H. **Não leve a vida tão a sério**. [s.l.] Sextante, 2012.

SAÚDE, F. M. E. **O corpo em transição | Revista Fleury Ed. 35 › Notícias**. Disponível em: <<https://www.fleury.com.br/noticias/o-corpo-em-transicao-revista-fleury-ed-35>>. Acesso em: 14 ago. 2024.