

CONECTANDO A CIDADE AO ESPORTE ELETRÔNICO: ANTEPROJETO ARQUITETÔNICO DE UM CENTRO DE E-SPORTS

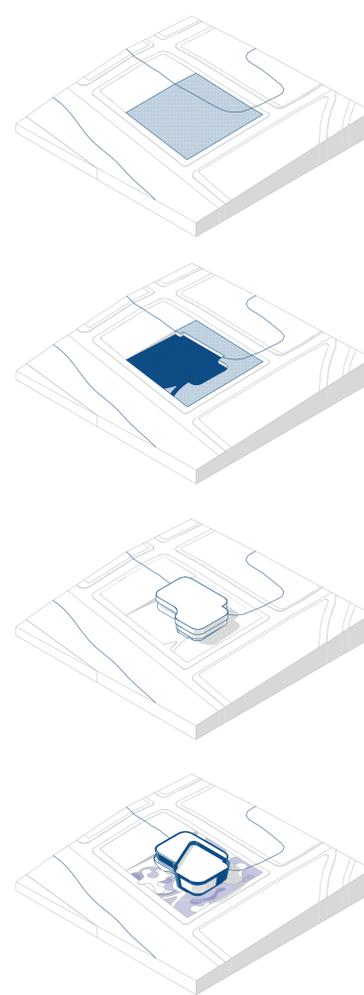
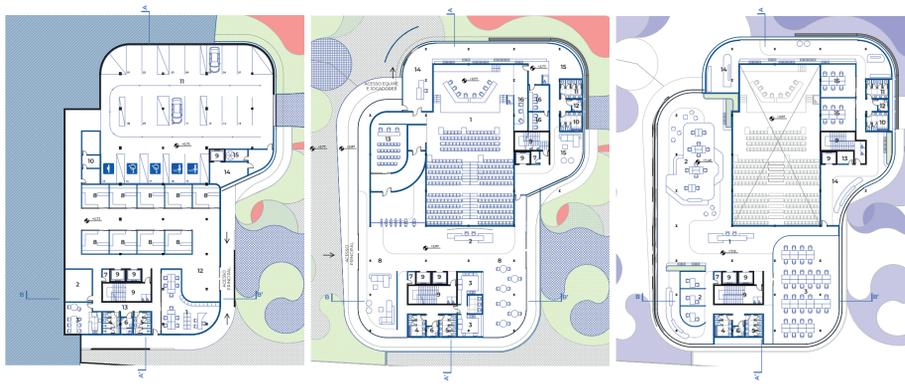
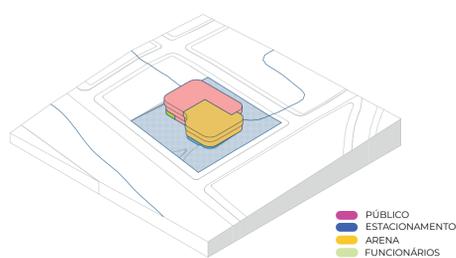
TEMA E JUSTIFICATIVA

A proposta deste TCC se fundamenta na expansão do mercado de e-sports, que, segundo dados da pesquisa *Global Games Market Report 2022*, possui uma base global de jogadores expressiva. Contudo, o desenvolvimento de espaços específicos para essa prática no Brasil não acompanha tal crescimento, evidenciado por eventos como o *CBL* 2022 e o torneio *e-SPG de Counter Strike*, os quais foram realizados em locais não projetados para competições eletrônicas, o Estádio do Ibirapuera (São Paulo / SP) e o *Hotel Bourbon Convention* (Ponta Grossa / PR), respectivamente. Esses locais, apesar de reconhecidos, mostram deficiências em termos de infraestrutura tecnológica e adequação espacial para e-sports.

O trabalho propõe, portanto, a elaboração de um anteprojeto arquitetônico para um Centro de e-Sports em Ponta Grossa / PR, objetivando oferecer um espaço apropriado para prática, competição e promoção dos esportes eletrônicos. A implementação desse centro visa atender à demanda por locais específicos para o segmento, estimular a economia local, e oferecer oportunidades de desenvolvimento tecnológico e social na região, tendo em vista o reconhecimento e apoio já existente da prefeitura local à prática dos e-sports. Arquitetos e urbanistas surgem como peças-chave neste cenário para desenvolver espaços que promovam uma integração adequada entre os universos físico e virtual dos esportes eletrônicos.



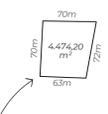
SETORIZAÇÃO



LOCALIZAÇÃO E TERRENO



- 1 Localização acessível
- 2 Usos do entorno

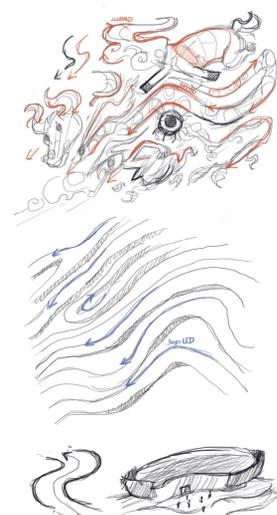


O terreno escolhido para o anteprojeto possui 4.474,20 m² e está localizado na região central do Bairro Oficinas, a 10 minutos do centro. Mais precisamente, entre as ruas Dom Pedro I, General Polidoro e Professor Kamal Tebcherani. Para a escolha foram levados em consideração dois critérios principais: **localização e usos do entorno**.

A localização acessível e próximo ao centro garante que jogadores e espectadores possam chegar ao Centro de e-Sports com facilidade, até mesmo por meio do transporte público. Além disso, essa proximidade atrai patrocinadores e anunciantes.

Em segundo lugar, a presença de usos complementares no entorno, como restaurantes, lojas, hotéis, parques e outros entretenimentos, torna este terreno atrativo para jogadores, espectadores e outros interessados. Isso permitirá que os usuários desfrutem de uma ampla variedade de opções de lazer e alimentação durante sua visita.

CONCEITO E PROPOSTA



O conceito do anteprojeto foi baseado no folclore brasileiro em conjunto com os termos "zeitgeist" e "genius loci".

A ideia foi trazer para dentro do contexto digital do esporte eletrônico, onde predominam bytes e pixels, o folclore brasileiro, como um lembrete de que, independentemente do avanço tecnológico alcançado, existem elementos que se mantêm eternos na nossa cultura.

Narrativas que, mesmo recontadas através de uma tela de realidade virtual ou uma construção com uso de técnicas avançadas, ainda preservam a essência brasileira: sua alma, sua cor, seu ritmo.

Assim, o partido foi aplicado relacionando o zeitgeist com o tema, abordando materiais, métodos construtivos e elementos modernos e tecnológicos, como uso de vidros low-e, painéis de LED para uma fachada interativa e estrutura metálica, relacionando o genius loci com o folclore, através do uso das cores na vegetação, fachada, interiores, e na organicidade das formas, a fim de expressar a genuína alma brasileira através da curva, e da fluidez do folclore.

TÉRREDO 1

- 1 - ADMINISTRAÇÃO | 69,23 M²
- 2 - DEPOSITO | 126,36 M²
- 3 - COPA | 31,08 M²
- 4 - VESTIÁRIO FEMININO | 11 M²
- 5 - VESTIÁRIO MASCULINO | 11 M²
- 6 - VESTIÁRIO PCD | 5,60 M²
- 7 - DML | 2,70 M²
- 8 - LOJA | 18,50 M²
- 9 - CIRCULAÇÃO VERTICAL | 43 M²
- 10 - ÁREA TÉCNICA | 27 M²
- 11 - ESTACIONAMENTO | 631 M²
- 12 - CIRCULAÇÃO GERAL | 293 M²
- 13 - CIRCULAÇÃO FUNCIONÁRIOS | 43,30 M²
- 14 - ACESSO JOGADORES E EQUIPE | 37,70 M²
- 15 - CAIXA D'ÁGUA | 7,60 M²
- 16 - ÁREA TÉCNICA | 4,70 M²

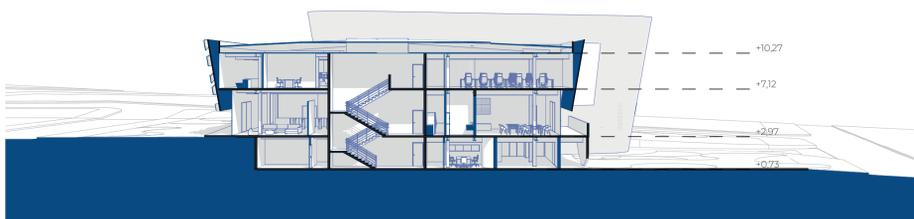
TÉRREDO 2

- 1 - ARENA/A AUDITÓRIO | 116,30 M²
- 2 - HALL / BILHETERIA / RECEPÇÃO | 73,61 M²
- 3 - CAFE | 22,55 M²
- 4 - SANITÁRIO FEMININO | 11 M²
- 5 - SANITÁRIO MASCULINO | 11 M²
- 6 - SANITÁRIO PCD | 3,40 M²
- 7 - DML | 2,70 M²
- 8 - ÁREA DE CONVIVÊNCIA | 476 M²
- 9 - CIRCULAÇÃO VERTICAL | 61,30 M²
- 10 - SANITÁRIO FEM. JOGADORES E EQUIPE | 12 M²
- 11 - SANITÁRIO MAS. JOGADORES E EQUIPE | 12 M²
- 12 - SANITÁRIO PCD JOGADORES E EQUIPE | 3,40 M²
- 13 - IMPRENSA / MEET AND GREET | 68,15 M²
- 14 - RECEPÇÃO JOGADORES E EQUIPE | 51,90 M²
- 15 - ÁREA DE CONV. JOGADORES E EQUIPE | 203,50 M²
- 16 - AUDIOVISUAL E TRANSMISSÃO | 42,65 M²

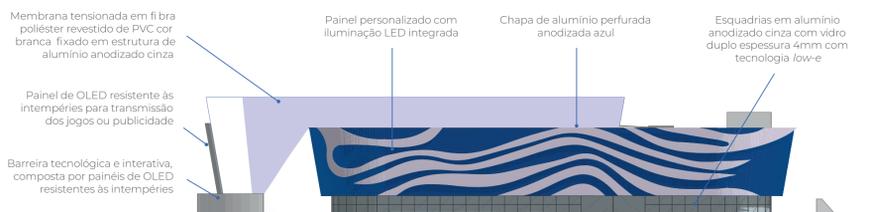
1º PAVIMENTO

- 1 - RECEPÇÃO | 66,38 M²
- 2 - COWORKING | 1.450 M²
- 3 - LAN HOUSE | 198,78 M²
- 4 - SANITÁRIO FEMININO | 11 M²
- 5 - SANITÁRIO MASCULINO | 11 M²
- 6 - SANITÁRIO PCD | 3,40 M²
- 7 - DML | 2,70 M²
- 8 - CIRCULAÇÃO | 63 M²
- 9 - CIRCULAÇÃO VERTICAL | 68,36 M²
- 10 - SANITÁRIO FEM. JOGADORES E EQUIPE | 12 M²
- 11 - SANITÁRIO MAS. JOGADORES E EQUIPE | 12 M²
- 12 - SANITÁRIO PCD JOGADORES E EQUIPE | 3,40 M²
- 13 - ÁREA TÉCNICA | 6 M²
- 14 - ÁREA DE CONV. JOGADORES E EQUIPE | 263,90 M²
- 15 - SALAS DE TREINAMENTO | 33,65 M²

CORTE TRANSVERSAL B-B' SEM ESCALA



ELEVAÇÃO OESTE



ELEVAÇÃO LESTE



Foi realizada uma intervenção no terreno, especificamente na área mais baixa, removendo uma porção de terra. Esta ação teve o objetivo de estabelecer um acesso térreo pela rua Professor Kamal. Além disso, essa alteração visou harmonizar o pé direito desse pavimento com o acesso existente da rua Dom Pedro I, otimizando e tirando proveito da declividade natural do terreno. A estrutura final apresenta três volumes distintos, organizados de forma escalonada. Estes volumes foram projetados para atender ao programa de necessidades da construção, divididos em: térreo 1, térreo 2 e o 1º pavimento. Dessa forma, temos uma edificação composta por três andares.

Seguindo o conceito do projeto, todas as arestas de cada um destes volumes foram arredondadas. Em complemento à estrutura base, foram integrados painéis externos que funcionam tanto como cascas protetoras quanto como brises, ajudando no controle solar e na estética do edifício. Estes painéis, assim como os volumes, possuem arestas arredondadas, mantendo a coerência com o design inicial.

A fachada oeste da edificação possui painéis personalizados com formas orgânicas e com iluminação LED integrada. Eles possuem o branco de cor base, a fim de evitar distorções ou interferências na tonalidade produzida pelo LED, cuja cor é variável e configurável conforme a necessidade. Ainda nessa fachada, há uma barreira tecnológica e interativa, composta por painéis de OLED resistentes às intempéries. Na fachada norte para a leste, foi inserido um painel com características análogas ao anterior, podendo ser empregado para transmissões de campeonatos ao vivo ou para fins publicitários.

O edifício incorpora duas vedações. A primeira, uma chapa metálica perfurada na cor azul, remete às águas frequentemente presentes no folclore. Esta chapa permite a passagem controlada de luz e ar, reduzindo o ganho térmico solar, sem comprometer a ventilação e iluminação naturais. A segunda vedação é de tecido tensionado branco fixados por perfis de alumínio. O tecido tensionado é um material resiliente, com capacidade de resistir a variações climáticas, e oferece um sistema de vedação rápido de instalar. A cor branca foi escolhida para contrastar com o azul e não poluir a edificação visualmente.

