CON[VIVER]

CON[VIVER]

CON[VIVER]

CENTRO CULTURAL, EM CAPINÓPOLIS-MG

UNIVERSIDADE DE UBERABA- UNIUBE
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO

Gabriela Ohhira Ferreira de Almeida
Orientador: Paulo de Tarso Amendola Lins

UBERABA-2019

SUMÁRIO:

PARTE 1:

RESUMO 09
INTRODUÇÃO 09
CONCEITOS 10
CULTURA 12
ESTUDO DE CASO: CINE SESI 15
ESTUDO DE CASO: SESC 19
ESTUDO DE CASO: PROJETO VIVER 21
LEITURA DE PROJETO: PRAÇA DAS ARTES 23
LEITURA DE PROJETO: EDIFÍCIO PROJETO VIVER 28

PARTE 2:

A CIDADE 33
A DEFICIÊNCIA 51

PARTE 3:

JUSTIFICATIVA: 55
ANÁLISE ESPACIAL 56
A PROPOSTA 65
DIRETRIZES 69
DESENVOLVIMENTO PROJETUAL 70
PROPOSTA DE PROJETO 78

PARTE 1:

CULTURA:
Substantivo feminino

Normas de comportamento, saberes, hábitos ou crenças que diferenciam um grupo de outro: provêm de culturas distintas.
FONTE: https://www.dicio.com.br/

RESUMO:

Este trabalho final de graduação, será abordada a falta de equipamentos culturais do município de Capinópolis adequados voltados para ações de inclusão social e estímulo a educação e acesso a cultura.

Foram realizadas análises para entender as necessidades e deficiências espaciais da cidade, e será implantado um projeto que possa contribuir com toda a população. Tal projeto é caracterizado como um Centro Cultural, esse abrange salas para atividades artísticas, salas para artesanato, midiateca e cursos, além de espaços para o convívio social.

INTRODUÇÃO:

O presente trabalho visa elaborar um projeto através de uma problemática. Problema essa que objetiva trazer uma nova dinâmica para o espaço, bem como a inserção cultural ativa na cidade.

Capinópolis, um pequeno município pentencente ao Pontal do Triângulo Mineiro, no estado de Minas Gerais é o objeto de estudo ante as visões e vivências insatisfatórias como ex-moradora. Frente a deficiência cultural e ausência de espaços com qualidade para criação e indentidade artística, venho com o propósito principal de auxiliar a formação e inserção do indivíduo na sociedade, criando um espaço aglutinador social.

Sendo assim, é proposto um equipamento com o objetivo de integração social optando pela não fragmentação do uso por faixa etária, razão social ou afins.

O projeto propõe atividades culturais, oficinas, estudos e acesso a informação; de forma despretensiosa e fluida, daNdo condições ao indivíduo de desenvolver suas capacidades intelect uais e artísticas da maneira como preferir. O projeto tende a apontar novos caminhos e possibilidades diante da relação sujeito e objeto.

CONCEITOS

Cultura

Podemos compreender cultura como a junção de costumes, crenças, artes, moral e hábitos adquiridos em determinado grupo social.

CULTURA:
Substantivo feminino

Normas de comportamento, saberes, hábitos ou crenças que diferenciam um grupo de outro: provêm de culturas distintas.

FONTE: CULTURA. In: Cultura. [S. l.], 2013. Disponível em: https://www.dicio.com.br/cultura/. Acesso em: 15 mar. 2019.

Inclui-se na cultura popular: música, dança, canto, encenações, festas, literatura, jogos, brincadeiras, artesanato, culinária tradicional, etc. Transmitidas de forma oral ou por meio de imitação de geração para geração

Segundo o IPHAN cultura imaterial "dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios, e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, pláticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas)".

FONTE: PATRIMÔNIO Imaterial. In: Patrimônio cultural. [S. l.], 20--?. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234. Acesso em: 15 mar. 2019.

CULTURA POPULAR:

"É o conjunto de criações que emanam de uma comunidade cultural, fundadas na tradição, expressas por um grupo ou por indivíduos e que reconhecidamente respondem às expectativas da comunidade enquanto expressão de sua identidade cultural e social."

FONTE: IPHAN. In: Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular: Conferência Geral da UNESCO 25ª reunião. [S. l.], 15 nov. 1989. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/. Acesso em: 15 mar. 2019.

COMUNIDADE:

Segundo o dicinário online: Relativo a comunidade, que é comum a vários indivíduos.
Realizado ou idealizado por várias pessoas, geralmente por quem vive ou compartilha do mesmo espaço, terriróeio, sociedade.

FONTE: COMUNIDADE In: Comunidade. [S. l.], 2013. Disponível em: https://www.dicio.com.br/cultura/. Acesso em: 15 mar. 2019.

Centro Cultural:

Pode ser compreendido como um conceito que preenche uma lacuna social, em cultura e arte. Tal conceito aglomera o esporte, parques de diversão, circos, pontos de lazer, e até mesmo o carnaval.

Dos papeis destinados ao centro cultural podemos citar, o desenvolvimento do povo de uma cidade através da inclusão social dos mesmos na cadeia produtiva da cultura.

Além disso, também tem como papel ser aglutinador de pessoas através da ancoragem de potenciais atividades, seja de cunho estético ou como diversão desopilante. Outro ponto importante na função dada ao centro cultural, é a identificação das potencialidades geradas pela própria comunidade, e posteriormente fornecer o apoio e estrutura necessária para a visibilidade merecida.

O Centro Cultural proposto para Capinópolis pretende oferecer algumas atividades artísticas e de artesanato, alguns cursos profissionalizantes como, cursos de informática, workshops; além de uma midiateca como facilitadora do acesso a informação. Respeitando o contexto e escala do município o qual o projeto se insere.

Disponível em: https://catracalivre.com.br/

CULTURA:

Houveram várias teses para entender as diferentes culturas, entre essas teses podemos citar Confúcio, que defende que a natureza humana é a mesma, o que os diferem são seus hábitos. Montaigne, por sua vez, coloca que cada indivíduo considera diferente/ bárbaro aquilo que não se pratica na sua terra. Heródoto, acreditava que se um homem tivesse a oportunidade de escolher entre todos os costumes do mundo, ele escolheria o costume que já estivesse inserido, alegando a si, que os próprios costumes são melhores que os demais. (LARAIA, 1986)

Além dessas definições, há o determinismo biológico e o geográfico. No determinismo acredita-se que o comportamento do indivíduo é baseado na endoculturação (processo permanente de aprendizagem de uma cultura que se inicia com assimilação de valores e experiências a partir do nascimento de um indivíduo em que se completa com a morte. Este processo de aprendizagem é permanente, desde a infância até a idade adulta de um indivíduo), portando, as diferentes formas de agir não estão associadas aos hormônios ou composição genética, mas sim em decorrência da educação recebida ao longo dos anos. Sendo esse embasamento mais plausível que o determinismo geográfico, segundo Laraia.

Laraia também aborda o determinismo geográfico determina que as diferentes formas de agir do indivíduo está associada a sua posição geográfica. Tal concepção foi refutada a partir do século XX, quando os antropólogos Boas, Wisller e Kroeber, concluíram que é possível existir diversidade cultural em um mesmo território, chegando a conclusão de que a natureza cria indivíduos inteligentes com frequência, mas o sucesso dos mesmo acontece apenas quando tem ao seu alcance os materiais necessários que os permitam explorar sua criatividade de uma maneira revolucionária.

Através desses conceitos antropológicos, podemos concluir que todos os indivíduos possuem a mesma capacidade intelectual, independente de sexo e posição geográfica. O que determina seu crescimento pessoal diante da sociedade é seu acesso a educação e a cultura. Porém não só ter acesso as tais basta, a qualidade da informação é crucial.

Segundo Laraia, uma criança pode ter uma grande capacidade intelectual e vontade aprender, a forma que vai obter o conhecimento é um fator determinante das suas ações futuras. Se a escola possui uma má qualidade espacial, ausência de didática de aprendizagem e bloqueio das expansões do conhecimento, as chances dessa criança desenvolver seu intelecto ao máximo é reduzido de imediato.

O mesmo acontece com a inserção da cultura na sociedade. O acesso a arte, a música, ao cinema, a escrita, ao teatro e várias outras atividades, quando inseridas de forma positiva, traz ao indivíduo uma bagagem cultural considerável, fazendo com que a sociedade evolua constantemente de maneira positiva.

> "O homem é o resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele é um herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete conhecimento e a experiência adquirida pelas numerosas gerações que o antecederam. A manipulação adequada e criativa desse patrimônio cultural permite as inovações e as invenções. Estas não são, pois, produto da ação isolada de um gênio, mas o resultado do esforço de toda uma comunidade."
> — CULTURA: UM CONCEITO ANTROPOLÓGICO_ LARAIA, ROQUE DE BARROS

Sessão em Floresta- PEFigura
CINE SESI. In: Sessão em Flores-PE. [S. l.], 201-?. Disponível em: http://www.cinesesi.com.br/.

ESTUDO DE CASO:CINE SESI

A experiência CINE SESI Cultural no interior

Sengundo o site do projeto, o programa tem como missão **"Promover a qualidade de vida do trabalhador e de seus dependentes, com foco em educação, saúde e lazer, e estimular a gestão socialmente responsável da empresa industrial"**, segundo o site do projeto. As barreiras que colaboram para a inibição da prática do lazer tem como maior influência o fator econômico. Outros fatores que influenciam são: classe social, nível de instrução, faixa etária, sexo, acesso ao espaço, violência, entre outros.

Além disso, há a frequência da prática e a sua qualidade.

O cinema, em questão, não afasta o público analfabeto. Funcionando como um potente aglutinador.

O SESI também busca promover a cidadania por meio da cultura e do lazer, proporcionando à comunidade em geral, uma melhor qualidade de vida, como também possibilitar o acesso a diversidade.

Sessão Cinema
Fonte: CINE SESI. [S. l.], 201-?. Disponível em: http://www.cinesesi.com.br/.

Sessão em Goiana- PE
Fonte: CINE SESI. In: Sessão em Goiana-PE. [S. l.], 201-?. Disponível em: http://www.cinesesi.com.br/.

O SESI também busca promover a cidadania por meio da cultura e do lazer, proporcionando à comunidade em geral, uma melhor qualidade de vida, como também possibiltar o acesso a diversidade cultural brasileira através de investimentos em infra-estrutura de lazer e em projetos culturais, recaindo sobre as funções básicas de lazer difundidas por Roykiewiscz: educativas, recreativas, integrativas, culturais e compensatórias.

As ações e eventos promovidos pelo SESI buscam as manifestações artísticas, valorização e a diversidade da riqueza cultural brasileira, tornando possível o acesso da sociedade à cultura, permitindo uma abertura para a vivência de valores essenciais para a construção da cidadania.

Sessão em Floresta- PE
Fonte: CINE SESI. In: Sessão em Flores-PE. [S. l.], 201-?. Disponível em: http://www.cinesesi.com.br/.

Das atividades fornecidas pelo programa, temos: grupo de teatro, música, dança, bandas, corais e projetos especiais como o Piano Brasil, os Bonecos do Brasil e do Mundo, além do cine ao ar livre,

O projeto acontece a quase 17 anos e , segundo o site do cine sesi, afirma que a cultura é um importante fator de desenvolvimento econômico sustentável, gerador de ocupações e oportunidades proporcionando experiências educativas e transformadoras da sociedade.

Assim como o Cine Sesi, a proposta busca incorporar algumas atividades para acontecer ao ar livre, fazendo a praça da cidade como uma extenção do edifício. Essas atividades seriam apresentações de música, ofertadas pelo conservatório e pela orquestra da cidade, dança e cinema ao ar livre. É importante ressaltar que o Sesi, possui financiamento pela indústria e conta com uma grande estrututra, que não é o caso da proposta em questão. O trabalho torna referências algumas das atividades desenvolvidas pelo SESI, e a transformam como parte do programa do objeto proposto, respeitando a escala do município.

Figura: Oficina de Pintura
Disponível em: http://www.instagram.com/sescpompeia

ESTUDO DE CASO:SESC

Segundo o SESC, o programa visa propagar princípios humanísticos e universais, com o intuito de promover melhoria da condição de vida, para os comerciários e seus familiares, em todo o Brasil. Além disso, oferece serviços que fortalecem o exercício da cidadania e contribuem com o desenvolvimento socioeconômico e cultural.

As atividades do SESC são definidas por especialistas em diversas áreas, garantindo que as ações fornecidas sejam adequadas as necessidades da sociedade. O SESC conta com mais de 19 mil funcionários espalhados em todas regiões brasileiras, em mais de 2,2 mil municípios.

Grande partes das atrações são gratuitas, tendo entre elas o cinema, teatro, shows, exposições, festivais e saraus sobre temas populares. Além disso, ensina a fazer cultura por meio de cursos, oficinas e palestras.

O SESC possuí um programa flexível, de acordo com a demanda da sociedade, sendo essa a principal referência para o projeto. Além de inserir algumas das atividades propostas pelo SESC, como oficinas de pintura, artesanato, respeitando a escala da cidade.

Oficina Aquarela
Disponível em: http://www.instagram.com/

Oficina de Criatividade
Disponível em: http://www.instagram.com/

Figura: Mãe e Filho
Disponível em: http://www.instagram.com/projeto_viver

ESTUDO DE CASO:PROJETO VIVER

De acordo com o site www.projetoviver.org.br, o projeto surgiu em São Paulo com a ideia de acreditar no potencial humano, com o foco em crianças e adolescentes, desenvolvendo habilidades a partir da criação de oportunidade de informação, capacitação e aprendizado, segundo o site do projeto.

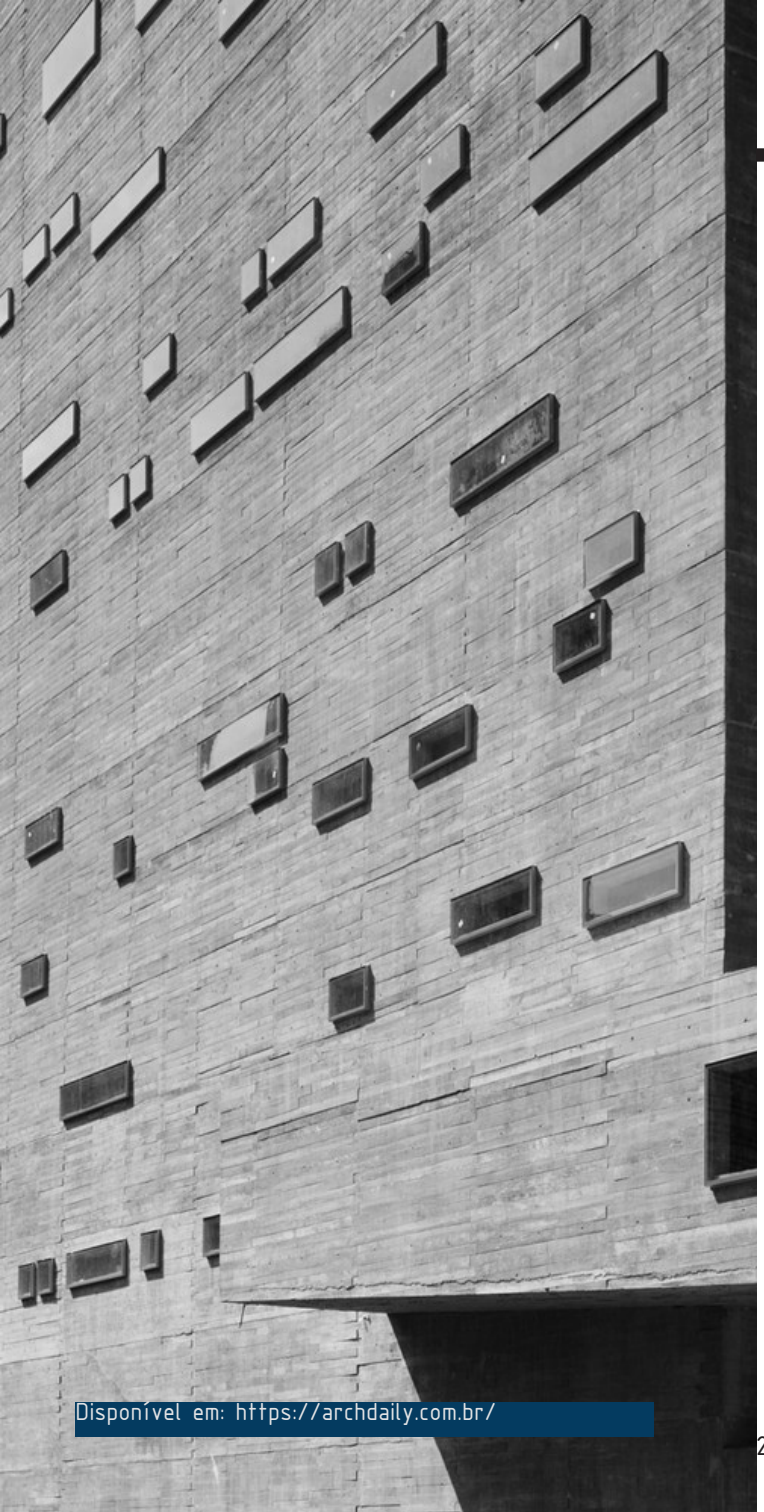
As ações são criadas para e com as famílias atendidas, trazendo maior compreensão e proximidade com a realidade e as necessidades de cada família, identificando as potencialidades a serem trabalhadas. Dessa forma, a comunidade torna o agente transformador da sua própria realidade, adquirindo empoderamento nas decisões dos caminhos a seguir.

Dentre os projetos, podemos citar o "PROGRAMA CAMINHANDO" que visa tornar cidadãos mais críticos, participativos e capazes de construir seu projeto de vida, através de atividades e rodas de conversas, tendo como foco problemáticas sociais e políticas.

O projeto tem como referência a participação da sociedade na elaboração das atividades de acordo com a necessidade da população, além do projeto caminhando, que possui um trabalhoo voltado no desenvolvimento do jovem perante a sociendade.

Apresentação teatral
Disponível em: http://www.instagram.com/

"A partir de atividades socioeducativas, culturais, esportivas, artísticas e de cidadania, o programa oferece aos adolescentes a oportunidade de viver, conviver, produzir e ampliar cada vez mais seu conhecimento acerca de si mesmo e do mundo do qual é parte, expandindo os horizontes além da sua rotina. Além disso, nosso programa gera possibilidades efetivas de inclusão social, ajudando os jovens a desenvolverem suas potencialidades para a inserção no mercado de trabalho, seja na busca do primeiro emprego ou para estimular sua capacidade empreendedora."
FONTE: https://www.projetoviver.org.br



Disponível em: https://archdaily.com.br/

LEITURA DE PROJETO

PRAÇA DAS ARTES

Iniciativa: Prefeitura de São Paulo

Intuito: Requalificar o centro da cidade e criar um anexo do Theatro Municipal

Arquitetos: Brasil Arquitetura

Localização: Av. São João,281- Centro, São Paulo, Brasil

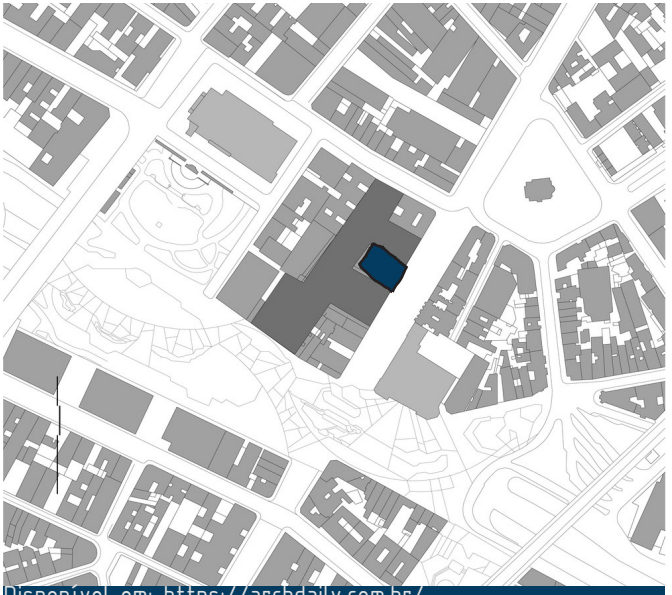
Área: 28500.0m²

Ano do projeto: 2012

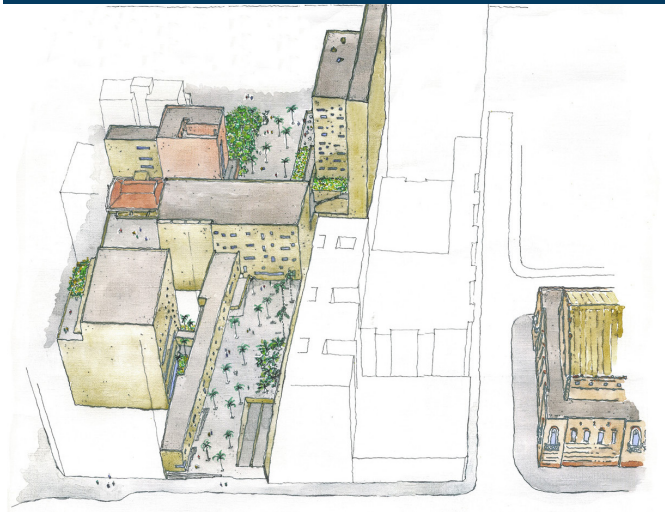
O projeto foi escolhido devido a criação de praças que permeiam o projeto e permitem diversos usos do espaço e integração da sociedade. Pretende-se aplicar a premissa da permeabilidade no lote no projeto do Centro Cultural.

O espaço anexa o antigo conservatório Dramático Musical e engloba a Escola de artistas, Orquestra Sinfônica Municipal, Corais, Escola de dança municipal e Escola de música municipal.

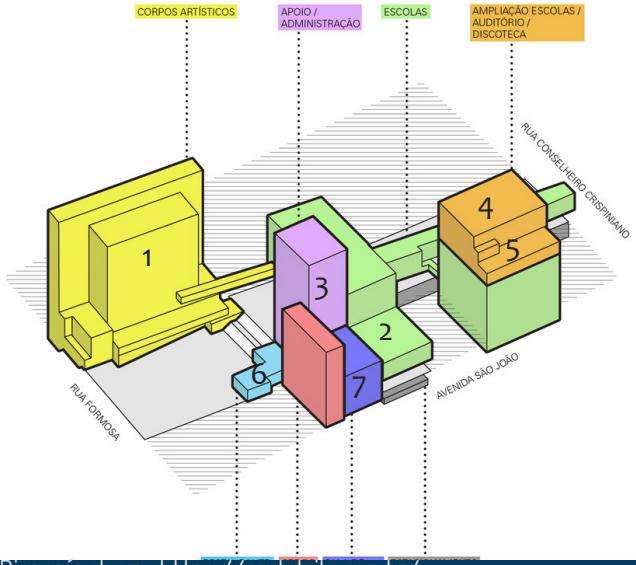
Além de abrigar tais funções o projeto visa recuperar e regenerar a zona central de São Paulo.



Disponível em: https://archdaily.com.br/



A forma do edifício é moldada de acordo com a forma do lote, ele permeia as pré-existências. Além de abrigar as funções, deviam abrigar, também a edificação do antigo conservatório Dramático Musical. Assim como ligar três importantes ruas da cidade: Vale Anhagabaú, Conselheiro Crispiano e a avenida São João.



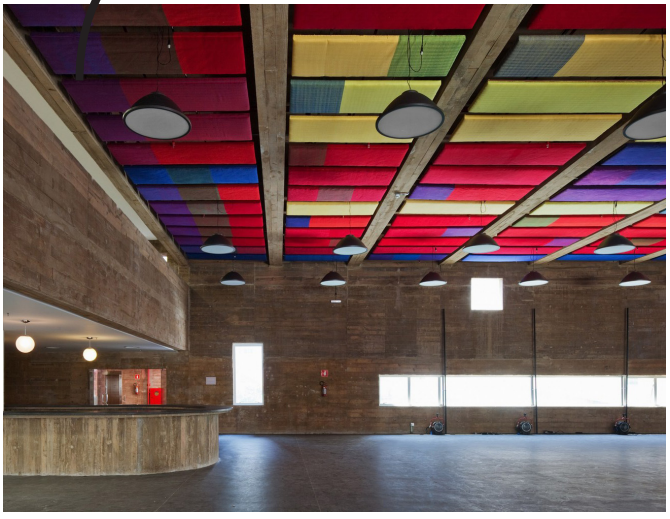
Disponível em: https://archdaily.com.br/

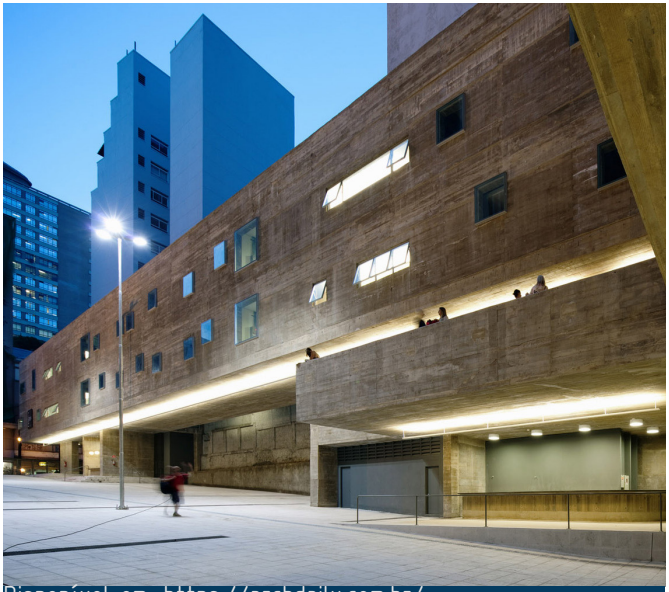
O programa conta com:
as atividades artísticas(1),
escolas(2),
administração(3),
auditório(4),
discoteca(5),
restaurante(6)
e sala de concertos (7).

Disponível em: https://archdaily.com.br/

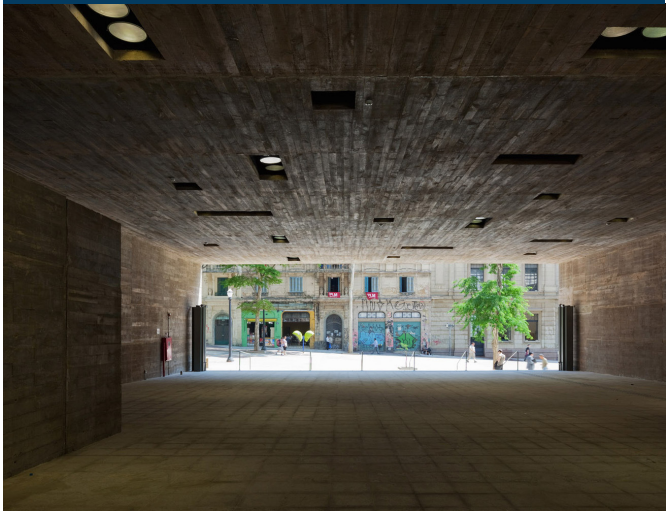
A junção do antigo com o novo acontece pelo fato da nova edificação «abraçar» o antigo conservatório. O mesmo passou por uma restauração, onde além da presença da edificação contemporânea no entorno, alguns itens presentes no interior também remete a atualidade. Esses itens são o lustre e o isolamento acústico do palco.

O isolamento acústico acontece com placas revestidas de tecido e feitas manualmente





Disponível em: https://archdaily.com.br/



As icônicas janelas, variáveis entre posições e dimensões surgiram com a ideia de tornar o espaço menos opressivo, através do não isolamento com o meio externo. Possuem o intuito de revelar as ações do edifício para a cidade, causando conforto e tornando o espaço passível de visitação.

A escolha do material deveria ser capaz de criar/dar sua identidade, por isso foi escolhido o concreto estrutural. Além da questão poética, o concreto demanda pouca manutenção, por ser resistente. O elemento é sua própria estrutura além da vedação do edifício. Em alguns pontos o conreto foi tingido.

A praça seca, referente aos vazios entre os cheios, surpreende por sempre estar em uso. Seja para permanência, convivência, apresentações e afins. Sendo assim, o vazio passa a ser tão importante quanto ao próprio edifício

Disponível em: https://archdaily.com.br/

LEITURA DE PROJETO

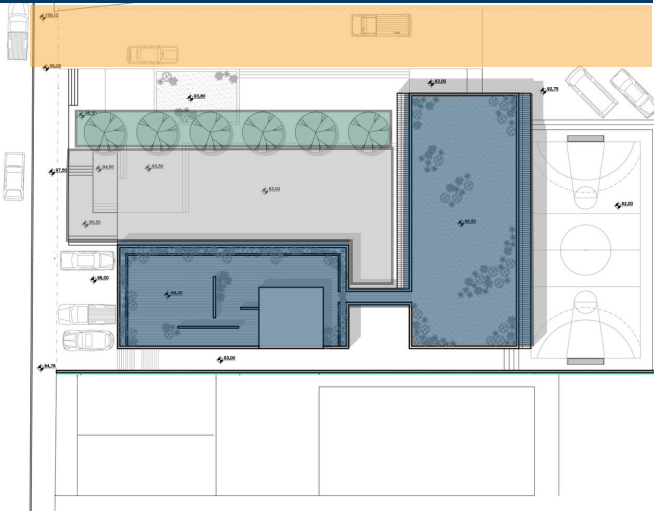
EDIFÍCIO PROJETO VIVER

Iniciativa: Concurso
Arquitetos: FGMF Arquitetos
Localização: São Paulo, Brasil
Área do lote: 1500m²
Área construída: 400m²
Ano do projeto: 2005

O projeto foi escolhido por conseguir criar um espaço de uso comunitário de qualidade, integrando o novo equipamento a malha urbana e fazendo do espaço um novo local de convívio. A premissa de criar espaços públicos no lote será adotado, além da implantação de um terraço no mesmo.

O projeto abriga o programa VIVER, falado anteriormente, que conta além das salas específicas, com uma biblioteca para a comunidade.

Disponível em: https://archdaily.com.br/



O edifício integra a realidade urbana em que foi inserido, sendo a principal premissa a criação de espaços livres para uso da comunidade.

Para isso chegou em uma composição de dois blocos ortogonais espaçados entre si, sendo um com pilotis, onde o entremeio dos edifícios torna-se espaço de convivência.

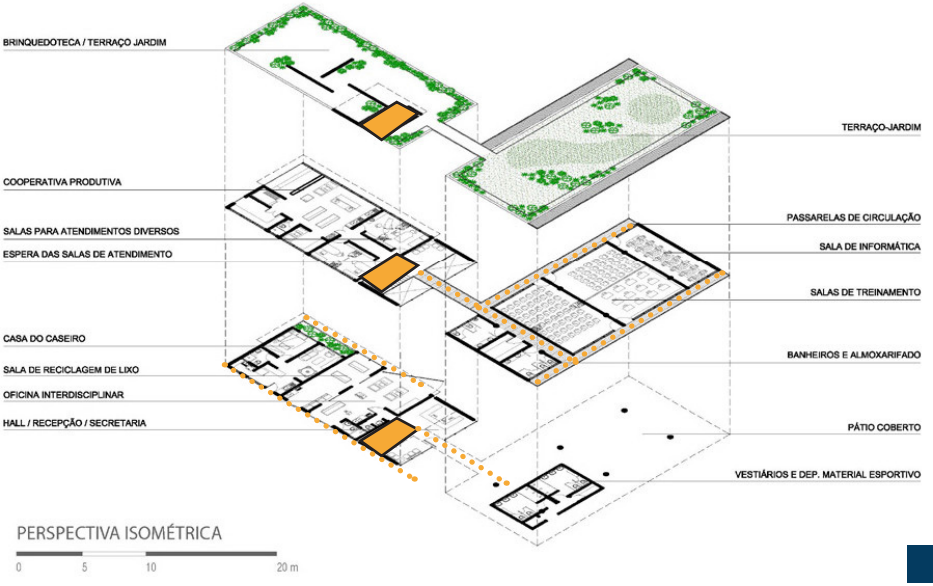
Foi criado uma via devido aos usos prévios do lote, que eram de convivência de veículos.

EDIFÍCIO

BARREIRA VEGETAL

ÁREA DE PERMAÊNCIA

VIA



CIRC. HORIZONTAL

CIRC.VERTICAL

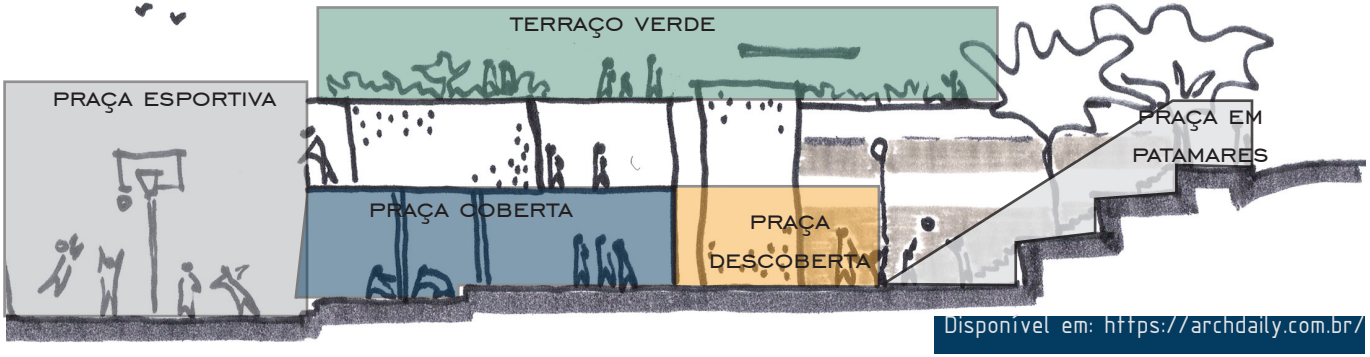
Disponível em: https://archdaily.com.br/

Assim como a volumetria do projeto, a circulação é totalmente ortogonal, o que facilita a organização e localização espacial.

O térreo conta com a parte técnica, a casa do caseiro e os banheiros.

Primeiro Pavimento estão as salas de treinamento e atendimento.

O terceiro andar é um terraço, formando uma praça suspensa.



Disponível em: https://archdaily.com.br/

Disponível em: https://archdaily.com.br/

PARTE 2:

A CIDADE:

2.1. BREVE HISTÓRICO DA CIDADE:

O município de Capinópolis (66 anos) possuí um pouco mais de 17,000 habitantes, de acordo com o IBGE. Está localizado no Pontal do Triângulo Mineiro, pertecendo a microrregião de Ituiutaba-MG.

Após a emancipação de Capinópolis, ocorrida em 1953, o município configurava 1074 habitantes urbanos e 17824 habitantes rurais, totalizando 17824 habitantes.

A cidade tem como atividade econômica predominate a agropecuária, atividade essa que superou a produção dos demais municípios da microrregião no período de 1956. Apesar desse avanço na produção, a falta de equipamentos e serviços na cidade dificultou o seu desenvolvimento. De acordo com os dados acima, a cidade passou por um decréscimo de 33,30%. Esse fator occorreu devido a falta de equipamentos na cidade, como bancos, hospitais,equipamentos de lazer e cultura; perdendo uma boa parte da população para as cidades próximas: Ituiutaba e Uberlândia.

CAPINÓPOLIS 1980-2010

1980	POP. RURAL: 3.126 POP. URBANA: 10.034 TOTAL: 13.160
1991	POP. RURAL: 1.888 POP. URBANA: 13.172 TOTAL: 15.060
2000	POP. RURAL: 1.263 POP. URBANA: 13.140 TOTAL: 14.403
2010	POP. RURAL: 988 POP. URBANA: 14.302 TOTAL: 15.290

Fonte: MIRANDA DE OLIVEIRA, H. C., 2013

No período de 1990 a cidade teve um crescimento populacional devido a usina de cana-de-açucar do Grupo João Lyra. A cidade recebeu muitos migrantes da região do norte e nordeste do país a fim de trabalharem na usina. Em contrapartida, o número populacional continuou diminuindo principalmente pela insatisfação da estrutura da cidade pelos moradores. Sendo assim, hoje a cidade possuí a mesma média populacional do período de sua emancipação, concluindo seu desenvolvimento como estagnado.

Imagem: Rua 102
Disponível em: Jornal Correio da Região

RENDA, POBREZA E DESIGUALDADE-MUNICÍPIO DE CAPINÓPOLIS-MG

	1991	2000	2010
RENDA PER CAPITA	368,92	489,88	834,14
% DE EXTREMAMENTE POBRES	6,78	4,59	2,25
% DE POBRES	26,21	26,32	7,19

Fonte: PNUD, Ipea e FJP

O cenário atual ocorre devido a implantação de algumas empresas na cidade ou cidade vizinha, como Cachoeira Dourada, que é o caso da Bayer e da CRV Industrial. Que, atualmente, são as maiores geradores de serviço da cidade.

As análises socioeconômicas, com dados mais recentes de 2010 (IBGE), mostram que houveram melhorias em todos os setores analisados (população economicamente ativa, escolaridade, desigualdade, renda), porém ainda há uma deficiência considerável. Além dessas questões é notória a evasão escolar, principalmente na adolescência. Salvo aqueles que deixam de estudar na cidade e vão para a cidade vizinha (Ituiutaba), com o intuito de receber uma educação melhor.

2.2. Olhar a Cidade:

Através da vivência obtida como ex moradora, juntamente com a percepção adquirida ao longo da faculdade, foi realizado uma análise com o intuito de compreender o funcionamento da cidade, como as pessoas vivem e pontuar suas deficiências e potencialidades. A análise foi feita observando os espaços da região central, levando em consideração a sensação espacial ao presenciar o mesmo, levantamento fotográfico e algumas conversas informais a fim de entender a realidade da população.

É comum ver a calçada sendo uma extensão da casa, onde as pessoas usam a calçada para encontrar com amigos, coversar, observar o movimento. Portando faz parte da paisagem da cidade tocos de madeira espalhados pela calçada, funcionando como bancos.

Outra prática ainda muito comum, são as brincadeiras na rua, como bete e futebol.

O centro da cidade é a região que está concentrada a maior parte dos serviços da cidade, apesar disso, não é uma região caótica.

A praça tem um papel e uma presença muito grande em Capinópolis. A principal praça é a Jõao Moreira de Souza, localizada ao centro da cidade, tendo a praça Alan Kardec e a praça da Igreja, como praças "secundárias".

A praça Alan Kardec possuí mais atividades esportivas, por contar com uma quadra e pista de skate. A praça da Igreja é mais utilizada aos dias de missa como um ponto de encontro. A praça João Moreira de Souza, por ser a praça pricipal, conta com várias atividades e formas de uso. Além desses espaços, existem algumas lanchonetes na cidade sendo as únicas opções de vida noturna da cidade.

Capinópolis também conta com algumas atividades, como Carnaval, festa agropecuária, apresentações musicais,feiras de artesanato e cantatas. Atrelado a essas ações, estão alguns equipamentos que abrigam e/ou contribuem para a realização das atividades. Dentre eles, podemos citar: CRAS, Talento Jovem, Centro Conviver e UAI TEC. Apesar da má estruturação dos mesmos, esses possuem o fundamento de amenizar as deficiências sociais da cidade, portanto, são considerados essenciais para o auxílio da formação, evolução e inclusão do indivíduo na sociedade.

2.3. O organismo vivo

A praça João Moreira de Souza pode ser considerada o coração da cidade, ela conta com eventos e atividades, além de funcionar como espaço de convivência. Antigamente a praça era utilizada como uma forma de passeio, as pessoas iam até a praça aos finais de semana e ficavam circulando pela praça e era assim que muitos casais se conheciam, onde posteriormente a praça se tornava o ponto de encontro dos casais. Os anos se passaram e a praça continua com uma forte relação com a sociedade.

A praça foi concebida no governo de João Batista Ferreira, tendo como doador da terra, João Moreira de Souza, que portanto batizou a praça com seu nome. O arquiteto responsável pela praça foi José Abílio.

A praça foi feita em três níveis, os materiais predominantes são as pedras portuguesas e o concreto. Ela possuí um banheiro semi enterrado, uma fonte com chafariz (conta com som e jogo de luz), um coreto e por muitos anos teve uma tv no patamar central.

A praça é utilizada de várias formas e por várias pessoas. Tem quem usa a praça para tirar um cochilo depois do almoço, tem quem leva a turma para tocar música, tem quem pratica capoeira, tem quem leva o filho para aprender andar de bicicleta, tem quem vai encontrar com amigos, tem quem vai comer ou beber. Além dos usos do cotidiano, a praça recebe o carnaval, a festa de ano novo, feira do livro, do artesanato, e até mesmo venda de carro.

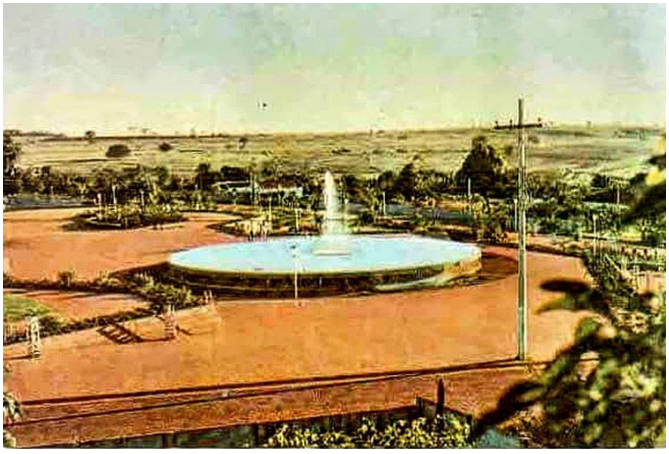


Foto: Praça a 50 anos Fonte: @capinópolismg

1953 FUNDAÇÃO DA CIDADE

1967 INÍCIO DA CONSTRUÇÃO DA PRAÇA

DEZEMBRO MARÇO

1967 INAUGURAÇÃO DA PRAÇA

2009 TOMBAMENTO DA PRAÇA JOÃO M.S.

De acordo com o decreto nº 3.106, de 06 de Abril de 2009, institui o tombamento da Praça “João Moreira de Souza”, localizada na quadra 54, ruas 102 e 104 e Avenidas 109 e 111, Bairro Bela Vista, Neste Município

Fonte: PREFEITURA DE CAPINÓPOLIS. Decreto nº 3106/2009. Praça João Moreira de Souza, [S. l.], 2009. Disponível em: http://www.capinopolis.mg.gov.br/web/images/patrimonio_cultural/dec_tomb_praca.pdf. Acesso em: 20 ago. 2019.

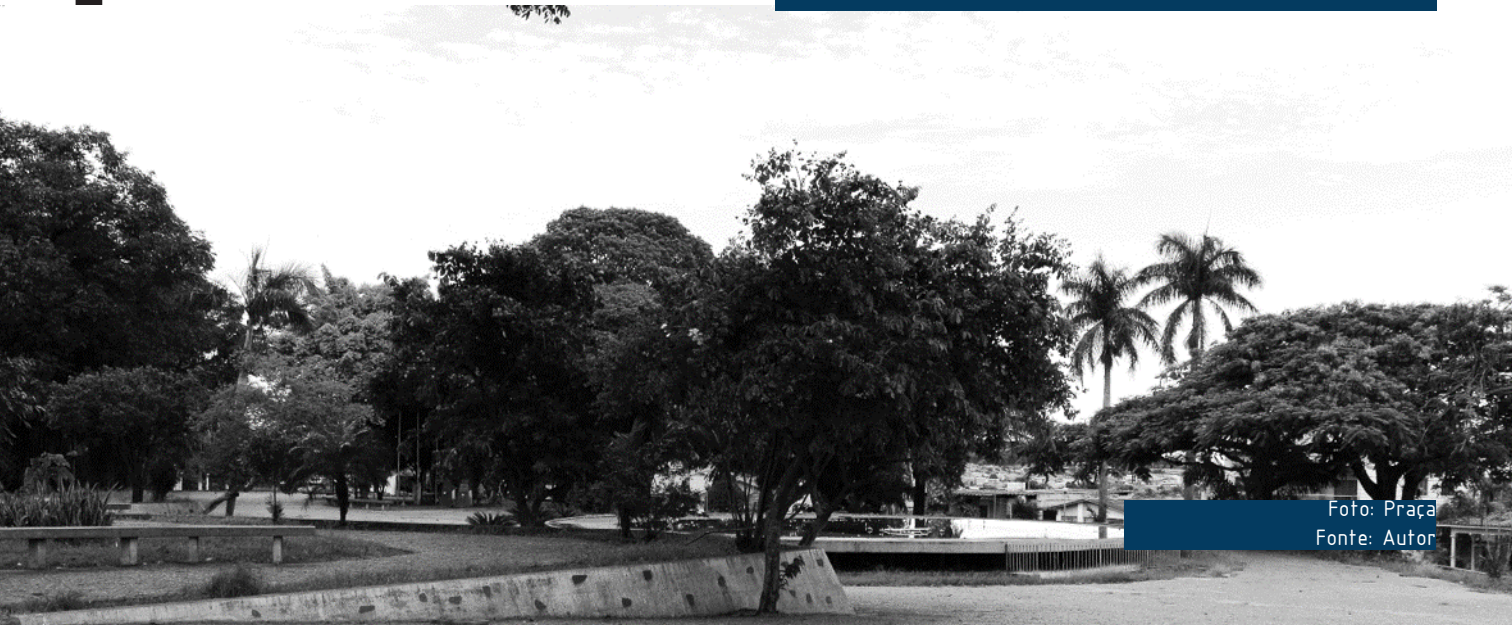


Foto: Praça
Fonte: Autor

2.3.1. O entorno da praça

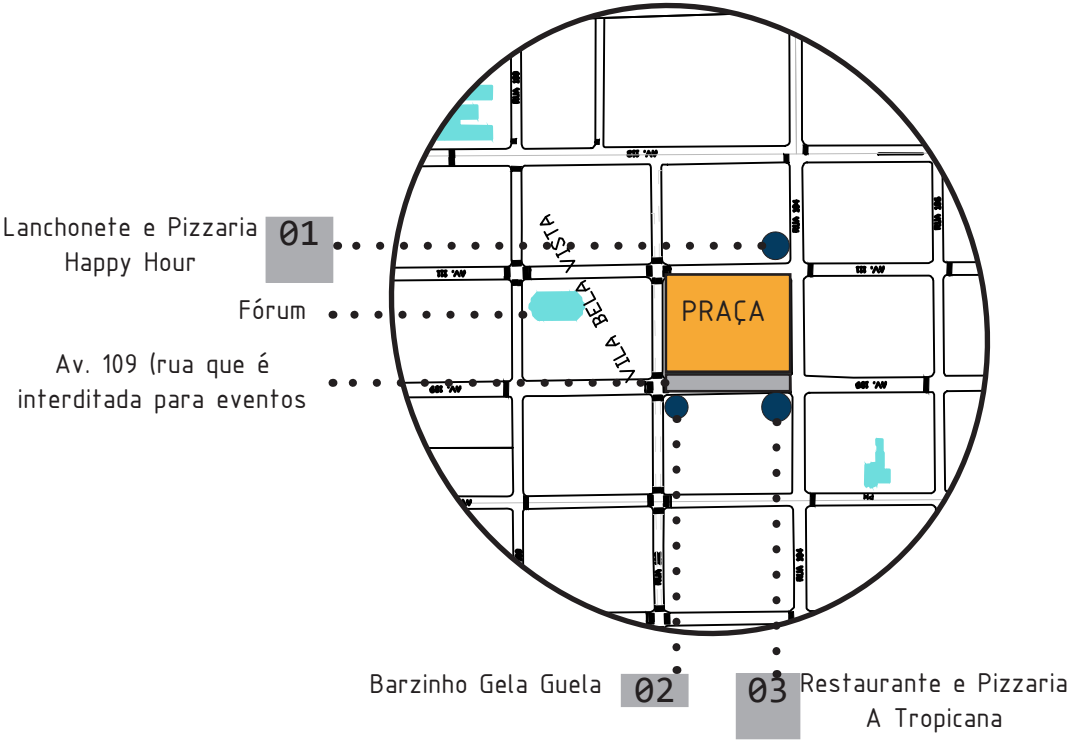


Foto do Autor 01

Foto do Autor 02

Foto do Autor 03

A vida noturna da cidade também é concentrada no entorno da praça. As atividades noturnas são restringidas a bares e lanchonetes, os principais são A Tropicana, Happy Hour e Gela Guela, pontuados no mapa anterior.

Quando acontece eventos na praça, esses locais funcionam como suporte para os frequentadores. Parte da alimentação fornecida pelo evento vem dos barzinhos citados anteriormente e os mesmos auxiliam na demanda de banheiros do evento. Sendo assim, as festas auxíliam na movimentação econômica desses barzinhos e do comércio em geral da cidade.

É na praça que acontecem a maioria dos eventos promovidos na cidade, entre eles podemos citar o carnaval, réveillon e garota expocap. Quando tais eventos acontecem a rua lateral a praça é interditada, onde acontece a instalação do palco e, por fim, onde a festa de fato acontece. Portanto, a praça fica livre para aqueles que gostam de participar da festa mais distantes, ou sentados e para receber barraquinhas de diversos produtos para consumo da população.

Além das festas, a praça também recebe algumas feiras, como de artesanato e livros.

É local escolhido para algumas práticas esportivas, como treinamento funcional. Aos finais de sema é muito frequentada por família, principalmente crianças.

Foto do Autor

Foto do Autor

Foto do Autor

Figura: Carnaval em Capinópolis
Foto do Autor

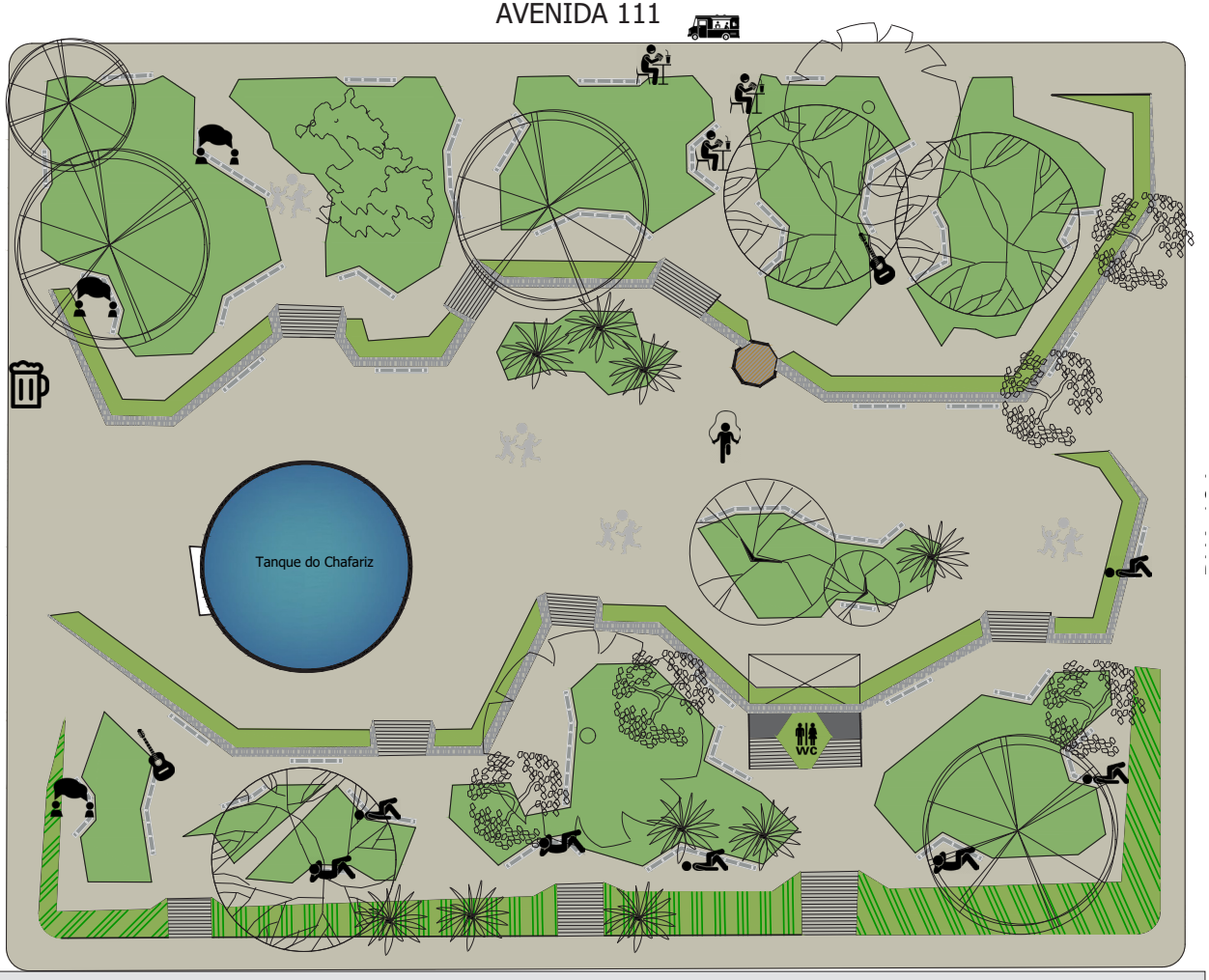
Figura: Apresentação banda Santa Cecília
Fonte: www.facebook.com

Figura: Reveillon
Fonte: www.tudoemdia.com

Figura: Garota Expocap
Fonte: www.tudoemdia.com

Figura: Escola Móvel SESI
Fonte: www.facebook.com

2.3.2. Mapa da Praça



Avenida 109: trecho interditado quando há eventos, como carnaval

LEGENDA:

Área de socialização/conversa

Espaço para brincadeiras infantis

Área do chopp

Espaço de prática de exercícios físicos

Espaço de roda de música

Área de descanso

Banheiro

Espaço para comer

Food Trcuck de lanches

Figura: Vista aérea da praça
Fonte: www.facebook.com/gtalmeida

2.3.3. Reforma da Praça

A praça João Moreira de Souza passou por melhorias no segundo semestre de 2019. O intuito era resgatar a essência da praça, que foi esquecida ao longo dos anos e deu espaço para o tráfico e a prostituição no local.

Apesar da população frequentar o espaço, havia receio quanto a segurança do lugar. Sendo assim, a prefeitura decidiu realizar melhorias na mesma. Foi decidido implantar novos pontos de iluminação, reativar o chafariz e as caixas de som. O funcionamento do chafariz e do som fica por responsabilidade de pequenos comerciantes que ocupam o redor da praça, com lanches e chopp, estes são responsáveis pelo período de funconamento desses equipamentos, revezando a responsabilidade entre eles.

Após as melhorias, a frequência das famílias na praça teve um aumento significativo.

Figura: Praça João Moreira de Souza
Fonte: www.tudoemdia.com/capinopolis-mg

Figura: Praça João Moreira de Souza
Fonte: www.tudoemdia.com/capinopolis-mg

Figura: Chafariz da praça
Fonte: www.tudoemdia.com/capinopolis-mg

Figura: Apresentação de reinauguração
Fonte: www.tudoemdia.com/capinopolis-mg

2.4. Os equipamentos da Cidade

LEGENDA:

ESCOLAS:

2. Escola Estadual Sérgio de Freitas Pacheco
11. Escola Estadual Governador Juscelino
14. CEMEI Waldir Barbosa de Miranda
15. Escola Municipal de Música Vicente de Paula Fontoura
18. Escola Municipal Branca de Neve
19. Escola E. Presidente Tancredo de Almeida Neves
20. Escola Municipal de Ensino Especial
22. Escola Municipal Higino Guerra

OUTROS:

1. Praça João Moreira de Souza
3. Tribunal de Justiça do Estado de Minas Gerais
4. Capinópolis Clube
5. Prefeitura de Capinópolis
6. Hospital Público
7. Ginásio Poliesportivo
13. Correios
16. Rodoviária
21. Polícia Civil

EQUIPAMENTOS DE AÇÕES INCLUSIVAS E CULTURAIS:

1. Praça Sérgio de Freitas Pacheco
8. Antiga sede programa Talendo Jovem
9. UAI TEC
10. Talento Jovem/ Centro de Geração de Rendas
12. CRAS
17. Biblioteca Municipal Acrísio Ayrosa Reis

A cidade possuí algumas ações inclusivas, atividades e cursos fornecidos para a população. Porém, as estruturas dos locais onde acontecem essas atividades não são adequados.

Figura: Aula de informática
Fonte: www.facebook.com

Figura: Curso de laticínios
Fonte: www.capinopolis.mg.gov.br/web/

Figura: Oficina de E.V.A.
Fonte: www.facebook.com

O Senar: promove alguns cursos de culinária, variando o conteúdo de acordo com a necessidade e demanda, dentre os cursos já produzidos temos: derivados do leite, frutas cristalizadas e doces em conserva.

UAI TEC: A escola técnica fornece cursos de acordo com a demanda e interesse da população, dentre os cursos estão: curso de artesanato em E.V.A., curso de assistente administrativo e curso de informática.

O projeto de TFG, pretende fornecer algumas dessas atividades, como artesanato e o curso de informática, com o intuito de ofertar um espaço mais adequado para as práticas.

Figura: Curso de bonecas
Fonte: www.facebook.com

Figura: Curso de biscuit
Fonte: www.facebook.com

Figura: Curso de bonecas
Fonte: www.facebook.com

Figura: Sala de informática
Fonte: Autor

CRAS: Além da parte administrativa e cadastramento do bolsa família, o CRAS promove algumas oficinas como forma de auxiliar na mensal das pessoas cadastradas. Entre os cursos temos: confecção de bonecas de pano, biscuit e fabricação de sabonetes artesanais.

O projeto visa promover essas atividades em seu espaço, além de poder oferecer outras atividades para os mesmos.

Talento Jovem/ Centro de Geração de Renda: Dentro da casa, sede do projeto, acontecem vendas do que foi produzido pela polulação, esses objetos ficam espalhados pela casa. O público alvo para o projeto são cranças e adolescentes de baixa renda. Entre as oficinas, há: informática básica, mosaico, pintura em tecido e patchwork.

O programa do centro cultural prevê a inserção dessas atividades nas alas de oficinas e ateliês, e, também, as aulas de informática.

Figura: Acervo e área de leitura
Fonte: Autor

Figura: Acervo e área de leitura
Fonte: Autor

Biblioteca Municipal Acrísio Ayrosa Reis:

A biblioteca municipal, não possuí frequentadores assíduos, dentre os motivos podemos citar sua estrutura interior, que é feita de maneira improvisada. Além disso, os exemplares encontrados são, em sua maioria, para fontes de pesquisas ou apostilas escolares. O que faz da biblioteca um espaço tradicional, que não evoluiu junto a sociedade em que está inserida.

Muitos exemplares foram doados pela própria população, dentre eles estão apostilas para preparatório de vestibular, livros acadêmicos, entre outros.

O intuito do projeto do Centro Cultural, é alojar a biblioteca no espaço, transformando a mesma em midiateca. Tendo a finalidade de adequá-la aos meios de informações atuais.

Figura: Fachada da biblioteca
Fonte: Autor

Figura: Cartaz de divulgação
Fonte: www.facebook.com

Figura: cantata de Natal
Fonte: www.capinopolis.mg.gov.br

Figura: Apresentação de dança
Fonte: www.facebook.com

Figura: Catata de Natal
Fonte: www.capinopolis.mg.gov.br

Espetáculo de dança: O espetáculo acontece todo ano, produzido pela escola de música juntamente com as escolas da cidade. O local é no ginásio do clube privado da cidade.

Cantata de Natal: Também produzido pela Escola de Música e assintência social, possuí dois grupos: terceira idade (girassol) e juvenil. O evento acontece no salão de eventos da Escola Estadual Governador Juscelino.

3.A DEFICIÊNCIA:

Ao analisar o funcionamento da cidade podemos notar que a população usufrui do mesmo espaço e eventos, independetemente de classe, faixa etária ou afins. A cidade conta com um senso de cooperação entre a sociedade, sendo assim, vários equipamentos contam com esse diferencial para o funcionamento pleno.

Desses equipamentos podemos citar o CEMEI, onde os próprios familiares dos trabalhadores da creche colaboram para melhorias do espaço. As últimas ações foram a pintura da área externa. Além do CEMEI, a praça João Moreira de Souza, conta com essa colaboração para o funcionamento dos equipamentos reativados da mesma, como o caso das caixas de som e do chafariz.

Além do senso cooperativo, do fato de haver boa integração social e existir programas e eventos; a cidade é carente de equipamentos de qualidade.

A antiga e nova sede do programa Talento Jovem é um grande exemplo. Inicialmente acontecia em um galpão destinado para armazenamento de maquinários e ao mesmo tempo ocorria aulas de pintura para jovens.

Atualmente o programa está sediado em uma residência ao lado do galpão, onde cada cômodo destina uma atividade.

A sociedade é totalmente carente de eventos culturais e ações que proporcionem a evolução dos cidadãos. Os eventos que acontecem na cidade visam apenas proporcionar movimentação econômica do comércio local e gerar algum momento de lazer, mesmo que de baixa qualidade.

Figura: Pintura no pátio da escola CEMEI
Fonte: www.facebook.com

Figura: Antiga sede do programa TalentoJovem
Fonte: Autor

Figura: Atual Sede Talento Jovem
Fonte: Autor

Figura: Sede CRAS
Fonte: Autor

Figura: Sede UAI TEC
Fonte: Autor

Em contrapartida o esporte é bastante presente no cotidiano da população, onde ocorrem desde competições esportivas escolares e entre empresas, como também a prática como forma de lazer.

A evasão escolar é outro ponto crítico. Principalmente na adolescência o número de jovens que abandonam os estudos vem aumentando. Na maioria dos casos esse fator ocorre devido a falta de perspectiva quanto a vida adulta. Portanto, a maioria acabam partindo para a marginalização.WW

PARTE 3:

4.JUSTIFICATIVA:

Após as análises da cidade é notória a deficiência espacial. A cidade possuí público para diversas atividades, sejam elas culturais e/ou assistenciais, além disso, de acordo com o Estatuto da criança e do adolescente (LEI Nº 8.069), a criança e o adolescente tem o direito de ter acesso à educação como princípio base de sua formação como cidadão; assim como tem o direito de receber a educação sobre o respeito e a valorização da cultura da arte e da história, garantindo liberdade criativa aos mesmos. Tais atividades devem ser ofertadas, também, pelo município com apoio do Estado e da União.

Infelizmente, a situação social do país está muito longe do ideal propagado, de forma que boa parte da população é carente dos acessos básicos as informações que auxiliam na capacitação do indivíduo perante sociedade. Como capacitação e inserção no mercado, conhecimento e abrangência política, cultural e artística. Além da capacitação educacional eficiente.

A cultura pode ser considerada uma das bases da diferenciação da sociedade e a partir dela, surgem as diferentes formas de compreensão do lazer. Sendo assim, o projeto visa inserir um equipamento com qualidade espacial e arquitetônica, possibilidades de descobrimento artístico e desenvolvimento através das ferramentas ofertadas, preservando o conceito cultural como memória social.

O equipamento será dimensionado de acordo com a escala da cidade, respeitando a paisagem local. Assim como as atividades ofertadas mesclam entre salas para oficinas de artesanato, cursos artísticos, sala de informática, além da midiateca. Com o ideal de que todo o indivíduo tem o direito de acesso a tais instrumentos como articuladores sociais essenciais.

5.ANÁLISE ESPACIAL:

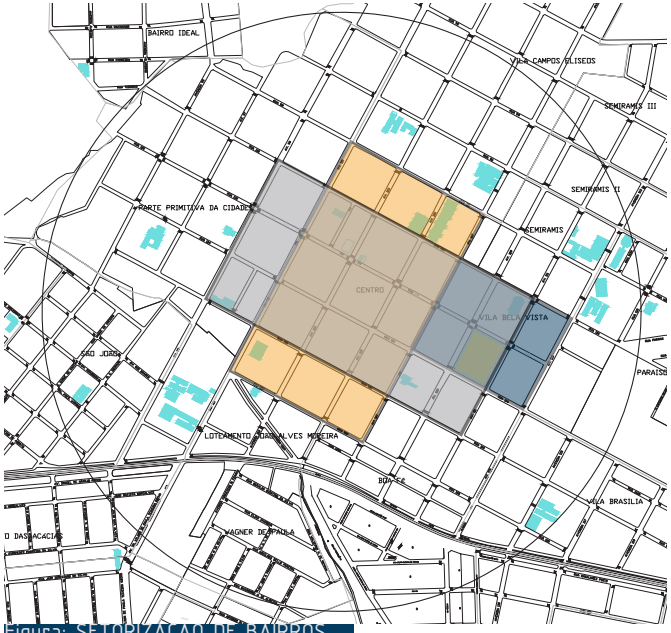


Figura: SETORIZAÇÃO DE BAIRROS
Fonte: Autor

De acordo com a setorização da prefeitura, o bairro «centro» compreende os quarteirões demarcados em amarelo. Porém além dessa setorização, há outros espaços da cidade que comportam como centro, dentre esses espaços, está a área compreendida em cinza.

Dessa forma, era importante que a área escolhida estivesse inserida ou próxima a essas regiões, atentando-se ao adensamento central inevitável.

Foi traçado um raio que compreendesse a área desejada e uma abrangência de áreas próximas as mesmas. Nesse raio podemos encontrar a Praça João M. Sousa, E.E. Sérgio de Freitas Pacheco, Prefeitura Municipal, Fórum, Capinópolis Clube, Hospital Municipal, sede do programa Talento Jovem e UAI tec.

LEGENDA:

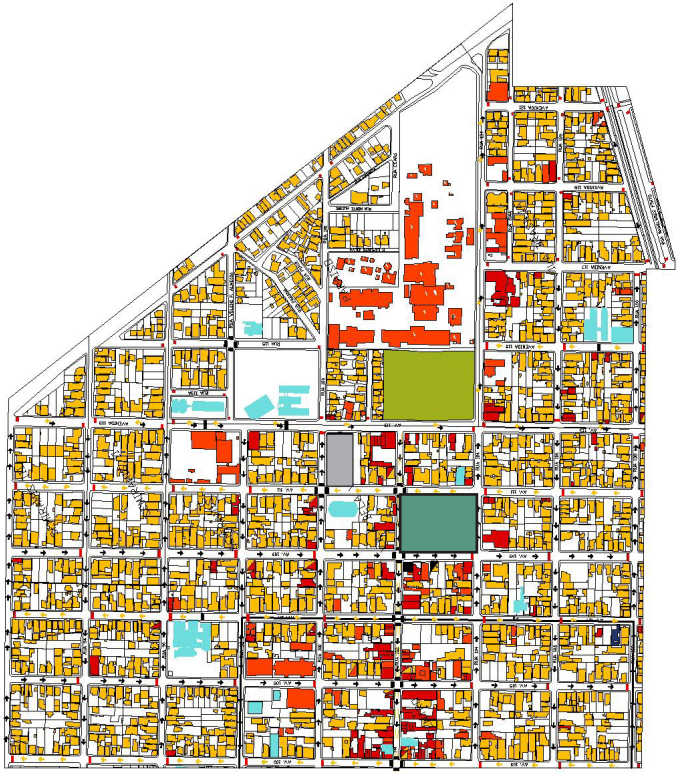
- Delimitação de quadras consideradas Centro
- Delimitação do bairro Centro
- Delimitação do bairro Vila Bela Vista (onde encontra-se a praça)
- Equipamentos levantados

5.1. Justificativa da escolha da área

Através das análises realizadas é notável uma concentração de equipamentos na zona central da cidade. Sendo assim, a viabilidade era de inserir o projeto proposto próximo a essa região.

Tendo a Praça João M. Sousa como uma potencialidade, foi levado em consideração a escolha de um lote próximo a mesma. Tendo os dados de evasão escolar acontecendo, principalmente na adolescência, o Colégio também torna um ponto importante na escolha do lote.

Dessa forma, a ideia é que o projeto seja uma extensão dos espaços já existentes, com o intuito de fornecer atividades e espaços de qualidade em diversas situações, além de promover permeabilidade.



Analisando o mapa é notável que o entorno é predominantemente residencial e adensado. A população residente nesse perímetro analisado é bem diversificada, englobando os bairros: Centro, Semiramis 1,2 e 3, Vila Bela Vista e Paraíso (também conhecido como Pedreira). Dentre os lotes vagos analisado, bem como lotes ocupados, foi determinado um lote com edificação pré-existente. O mesmo foi escolhido com o intuito de direcionar algumas atividades para a praça João M. Souza. Sendo assim, era imprescindível um lote próximo a mesma.

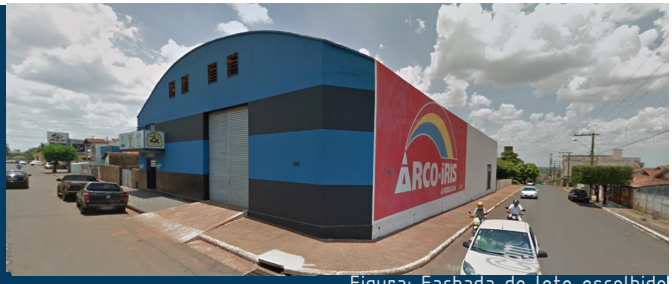


Figura: Fachada do lote escolhido
Fonte: www.google.com/maps

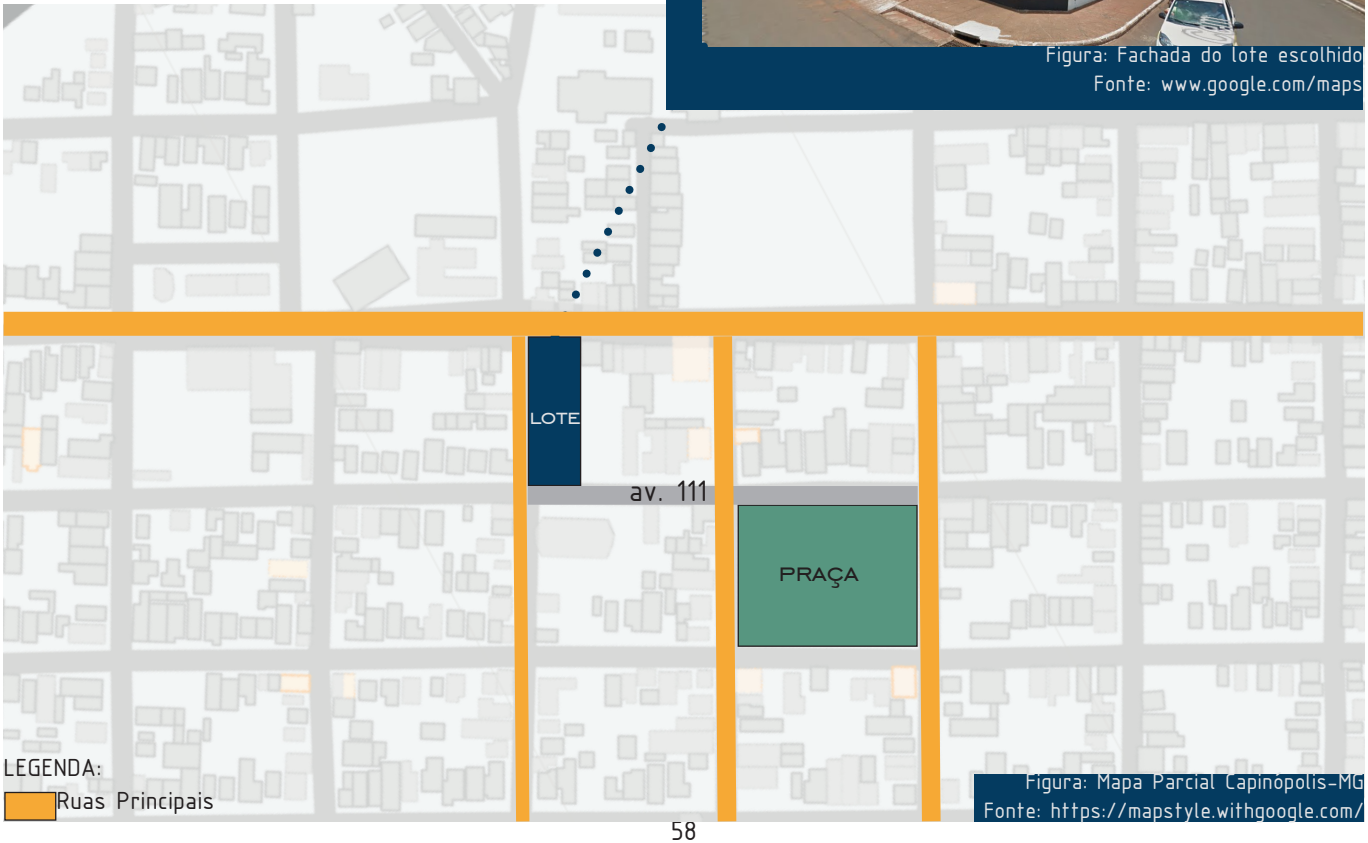


Figura: Mapa Parcial Capinópolis-MG
Fonte: https://mapstyle.withgoogle.com/

5.2. O lote

O lote é localizado próximo ao principal e maior colégio da cidade, E. E. Sérgio de Freitas Pacheco, da praça João Moreira de Souza e do Fórum de Capinópolis. Como o lote abrange três ruas, é possível criar permeabilidade entre os espaços citados anteriormente e integrá-los, Além disso, está na região central da cidade, a qual engloba a maior parte dos equipamentos da cidade.

Como o lote conta com uma edificação pré-existente, foi imprescindível a realização do levantamento métrico e fotográfico.

O galpão existente, hoje, abriga maquinários agrícolas e carros em desuso, pois, anexado ao mesmo há uma loja de peças automotivas novas e usadas. Dessa forma, será destinado um novo espaço para a loja, para que o projeto possa ser inserido no espaço.

. O fato do centro ser o polo principal da cidade torna a localização do lote ainda mais atrativa, sendo de grande importância fazer com que toda a população, central e periférica usufrua das infraestruturas existentes. A não marcação de bairros específicos como "público alvo", acontece pelo fato do equipamento proposto ser de âmbito municipal. E portanto, determina-se que o local escolhido seja estratégico para alcançar a proposta em sua totalidade.

Data desconhecida	CONSTRUÇÃO
1983	REALIZAÇÃO DO CARNAVAL
1995	ÚLTIMO ANO DE CARNAVAL NO LOCAL
Período descnhecido	DEPÓSITO DE MAQUINÁRIO AGRÍCOLA
ATUALMENTE	VENDA DE PEÇAS AUTOMOBILÍSTICAS E MANUTENÇÃO DE MAQUINÁRIO AGRÍCOLA

Figura: Foto interna da pré-existência
Fonte:Autor

Figura: Foto interna da pré-existência
Fonte:Autor

5.2.1. Entorno do lote:

O entorno do lote é diversificado visualmente, variando de equipamentos imponentes perante a escala da cidade e residências de médio a pequeno porte. A arborização é mais evidente no entorno do Fórum e dentro da escola, mas em algumas residências há arborização por conta dos próprios moradores; sendo essa uma prática comum na cidade.

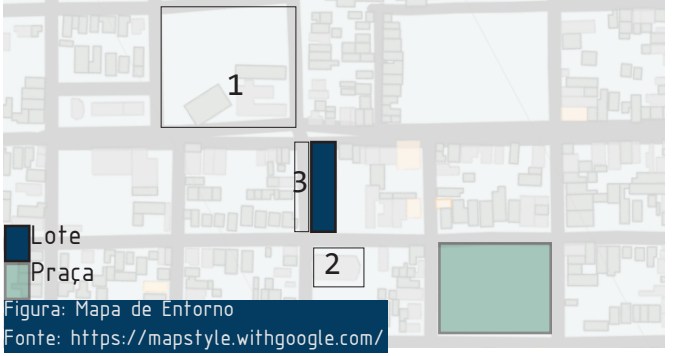


Figura: Mapa de Entorno
Fonte: https://mapstyle.withgoogle.com/

Figura: E. E. Sérgio de F. Pacheco
Fonte: Autor
1

3
Figura: Rua lateral ao lote
Fonte: Autor

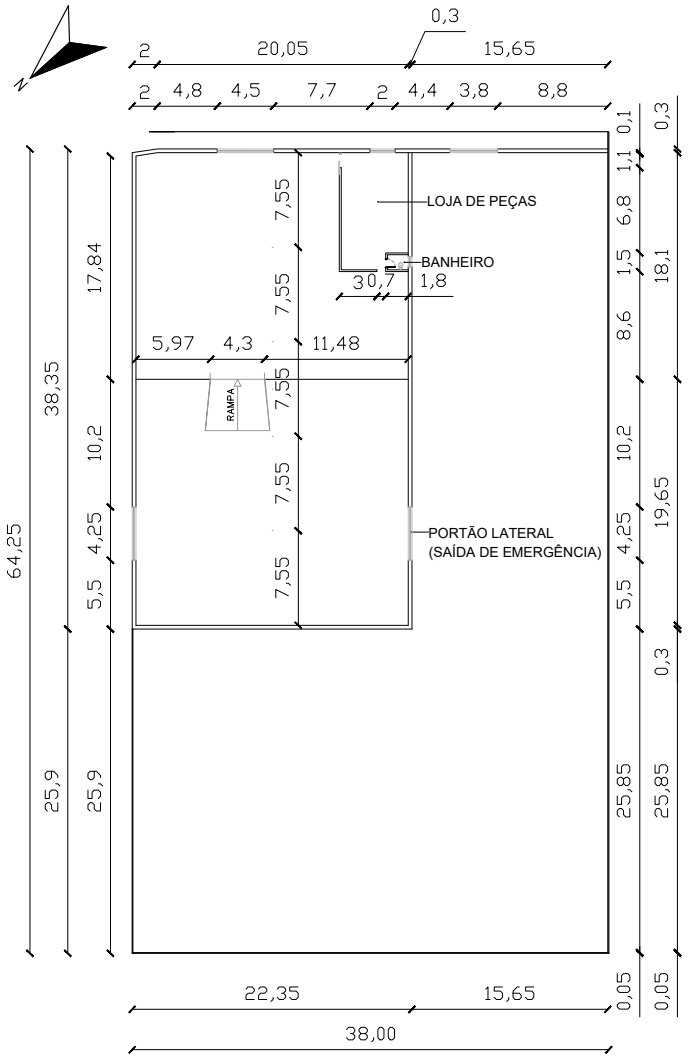
Figura: Fórum Odovilho Alves Garcia
Fonte: Autor
2

2
Figura: Fórum Odovilho Alves Garcia
Fonte: Autor

5.2.2. Características do lote:

O lote possuí um desível de apenas um metro. Considerando a testada na face do glapão pré existente, constamos declive no mesmo.

Figura: Mapa topográfico
Fonte: Autor



PLANTA GALPÃO

Figura: Planta levantamento métrico
Fonte: Autor

5.2.3. Demolição da edificação pré-existente

De acordo com os levantamentos fotográficos é notável a inexistência da relevância arquitetônica na pré-existência. Sendo assim, será optado pela demolição e realocação da loja existente, visto que a formalidade projetual afetaria na premissa de permeabilidade intra-lote, visto que o mesmo causa um barreira visual em, pelo menos, duas faces do mesmo.

Figura: Interior do Galpão
Fonte: Autor

Figura: Fachada do galpão e loja
Fonte: Autor

Figura: Fachada Lateral
Fonte: Autor

6.A PROPOSTA

Pretende-se gerar uma melhoria da infra-estruttura através de diretrizes para equipamentos móveis, com o intuito de realizar feiras, eventos e cine na praça. Além dos eventos que a mesma ja acomoda.

Além dessas diretrizes, o edifício proposto para implantação no lote escolhido, abrigará a midiateca e algumas oficinaas, com o intuito de promovoer a educação, arte e cultura.

Com o intuito de promover conexão entre a edificação e a praça, além da interligação das atividades proposta, será proposto uma intervenção na via que une o lote a praça.

O programa de necessidades é dividido no ue acontecerá na praça e no edifício.

PRAÇA:

- Melhoria da infra-estrutura através de estrututra desmontável, para promover feiras de diversos produtos.

- Apresentações diversas, como música e dança.

-Cine na praça, exibição de filmes ao ar livre.

EDIFÍCIO:

- Midiateca: com a finalidade de se adequar as necessidades atuais, levando em consideração a dificuldade da inserção da leitura e ao mesmo tempo, conseguir alinhar a tecnologia com educação. Tal espaço contará com o acervo, espaço multimidia, áreas de leitura e espaço adequado para crianças.

- Auxílio na formação, capacitaão e inserção socioeconômica dos jovens.

- Programa para auxílio na geração de renda das famílias.

- Oficinas de arte e artesanato.

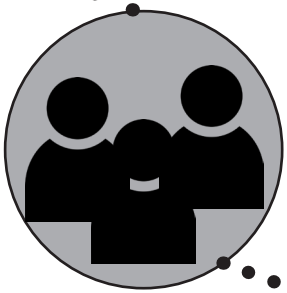
- Pequenas exposições de arte, dando ênfase para artistas em ascensão da região.

Figura: Diagama de proposta de permeabilidade
Fonte: Autor

O centro cultural tem como funções ofertar meios aos indivíduos, para que os mesmos consigam conhecer, desenvolver e criar novos olhares para a sociedade. É espaço de ensinar, aprender, pensar, criar, através de ações aplicadas de formas não lineares. Espaço para fortalecer a individualidade e a vivência coletiva.

Quando olhamos essas funções atreladas as problemáticas sociais, podemos exemplificar por meio das escolas públicas. Essas possuem, sim, uma deficiência generalizada, assim como vários equipamentos governamentais, porém não possuem consigo equipamentos com programas complementares. Sendo assim, ocorre agravamento do cenário social.

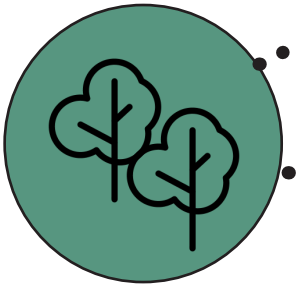
O projeto visa inserir a sociedade na proposta, independente de faixa etária, condição social e/ou financeira. Através de um programa diversificado, pretende-se criar diversos espaços capaz de atender um número pequeno a médio de pessoas.



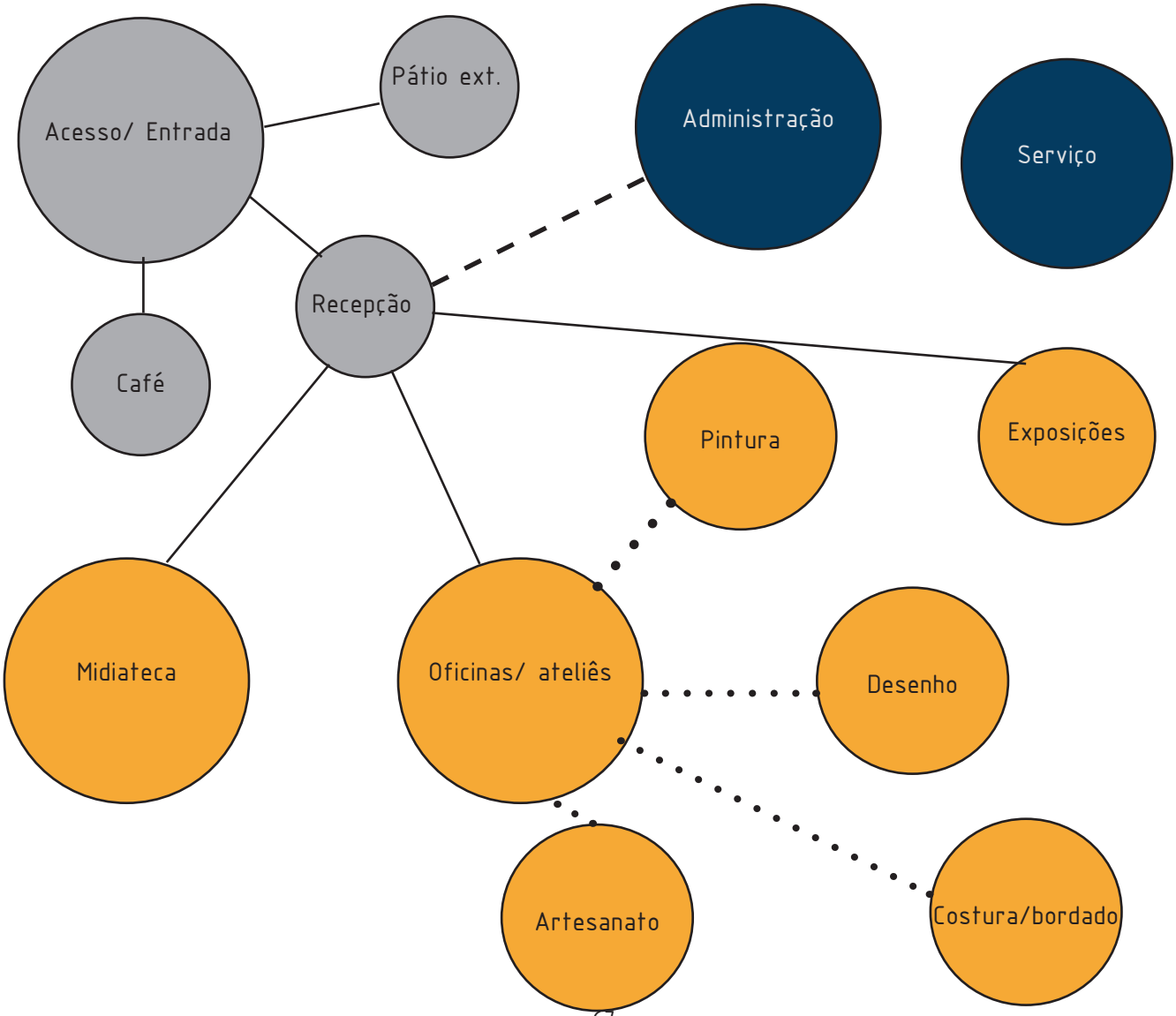
Acesso Livre:
Pátio externo
Exposições Externas
Recepção
Café

Acesso Restrito:
Administração
Área Técnica

Acesso Controlado
Midiateca
Oficinas e Ateliês
Sala de informática
Exposições internas



Praça (acesso livre):
Feiras
Apresentações
Cine na praça


Acesso/ Entrada
Pátio ext.
Administração
Serviço
Recepção
Café
Pintura
Exposições
Midiateca
Oficinas/ ateliês
Desenho
Artesanato
Costura/bordado

Programa de Necessidades:

CAFÉ	Salão Cozinha WC feminino WC masculino
RECEPÇÃO	Balcão de recepção WC femino WC masculino
ADMINISTRAÇÃO	Diretoria Tesouraria Curadoria//MKT Sala de reuniao Copa WC feminino WC masculino
SERVIÇO	Despejo Manutenção Depósito DML
ESPAÇO EDUCAÇÃO	Sala multiuso Sala de informática
ESPAÇO ARTE E CULTURA	Exposição da arte Ateliê de pintura Atelê de desenho Oficina de artesanato Oficina de costura e bordado
MIDIATECA	Recepção Guarda volumes Sala técnica Ilha digital Acervo Leitura informal Leitura formal Espaço infantil
PRAÇA	Feira Apresentações de dança e música Cine na praça

7. DIRETRIZES

Como levantado na proposta, será proposta uma intervenção urbana e pontual na praça João Moreira de Souza.

Na rua, será proposto alargamento da calçada, com inserção de vegetação e mobiliário na mesma.

Na praça, será proposto que aconteça os eventos, descritos no programa de necessidades.

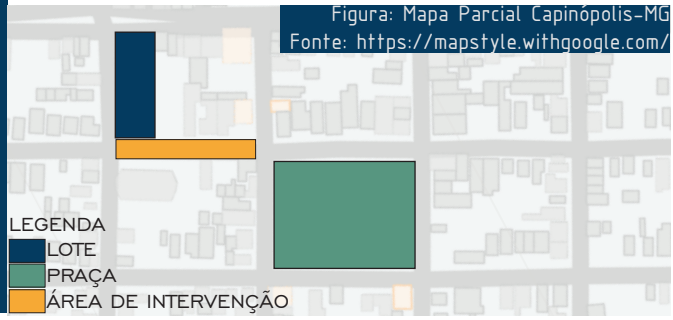


Figura: Mapa Parcial Capinópolis-MG
Fonte: https://mapstyle.withgoogle.com/

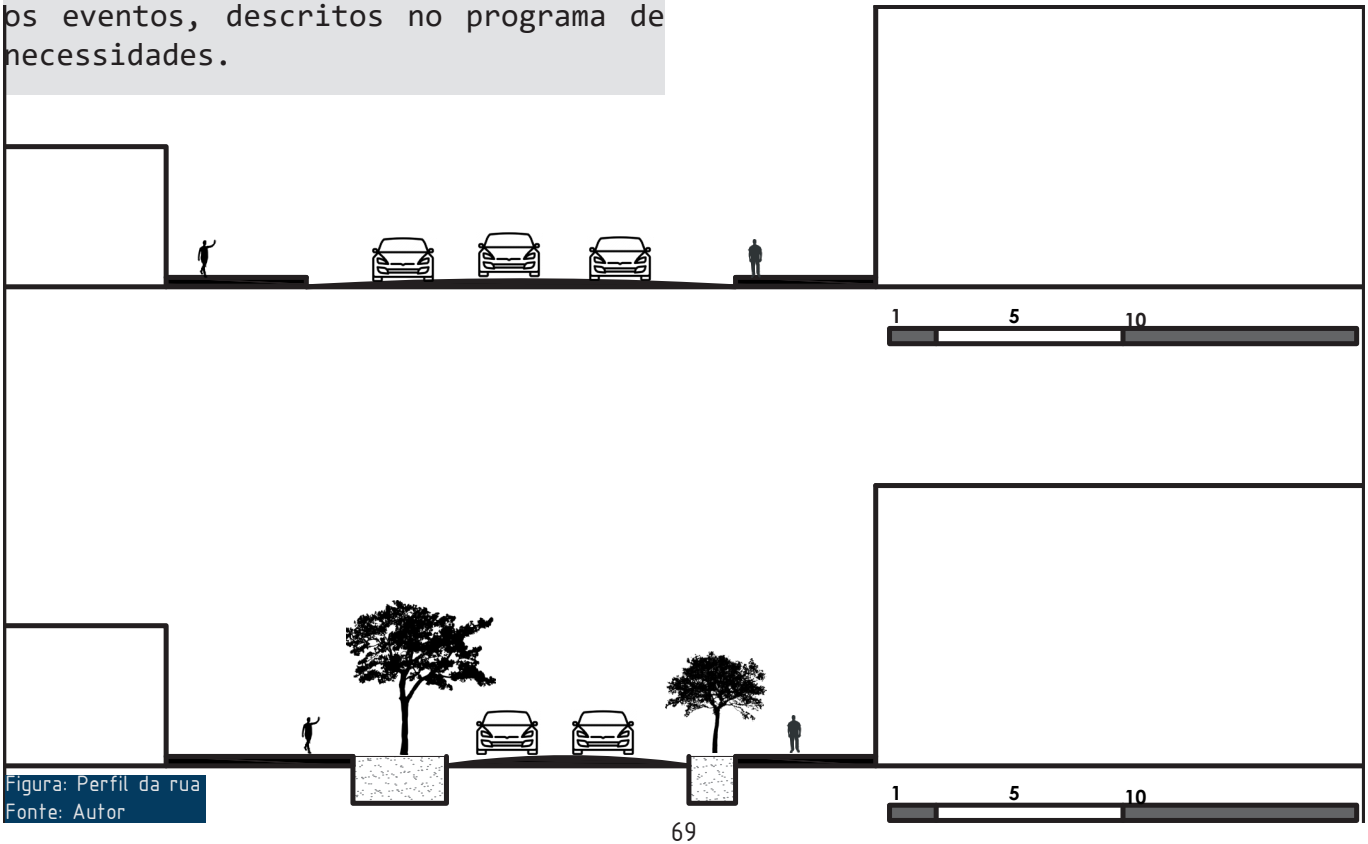


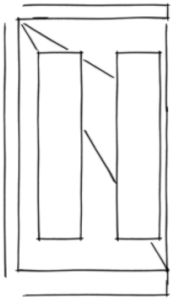
Figura: Perfil da rua
Fonte: Autor

7. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Como principal premissa, pretende-se que o lote seja permeável, por ter a testada para três ruas. Sendo assim, para dar início ao partido foi analisado possíveis fluxos de transeuntes. A partir dos fluxos, definiu-se uma forma a qual foi desenvolvida para abrigar os usos.

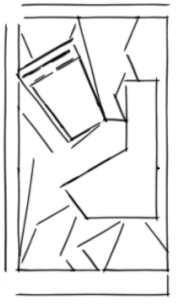
A forma, desde o princípio constou ângulos, com o intuito de dimiuir a sensação de forma estática, e a mesma auxiliar na proposta do percuso interno ao lote a ser realizado pelos transeuntes.

Processo de evolução volumétrica



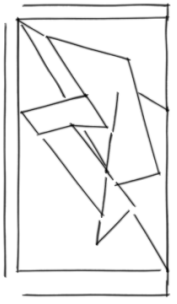
PROPOSTA 1

A primeira proposta consistia em dois blocos retangulares pararelos, criando uma ruela ao centro.



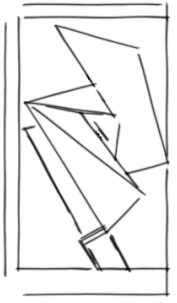
PROPOSTA 2

A segunda proposta contava com um bloco destinado ao cine-auditório, o qual aconteceria sessões de cinema, palestras e apresentações. Enquanto o outro bloco agrupava as demais atividades.



PROPOSTA 3

A terceira proposta houve mudanças no programa de necessidades, onde o cine-auditório passou a acontecer ao ar livre na praça. Gerando a ligação dos dois espaços através de atividades.



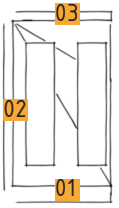
PROPOSTA 4

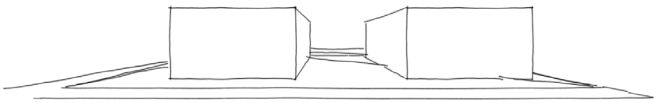
A quarta proposta é uma adequação de dimensões da proposta anterior, para ser possível de agrupar as atividades do programa. Porém, a rua interna que surge é direcionada ao muro de divisa do lote.

PROPOSTA 5

A quinta proposta foi necessário a ampliação do volume em função das atividades do centro cultural, o segundo pavimento funciona como elemento de ligação entre os blocos inferiores, além do surgimento de um terraço

Proposta 01

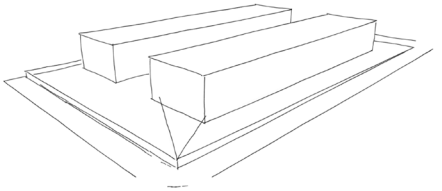




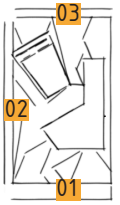
01

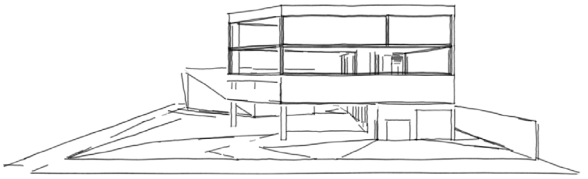
02

03

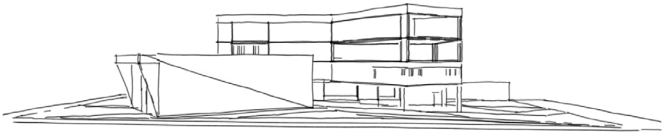


Proposta 02

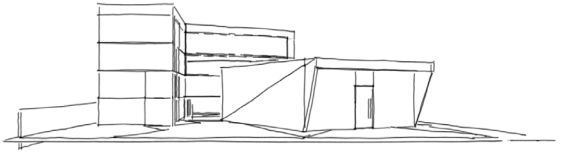




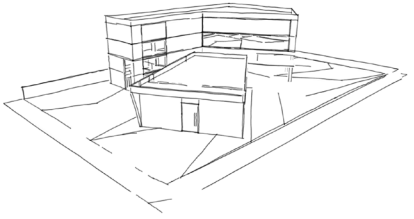
01



02



03



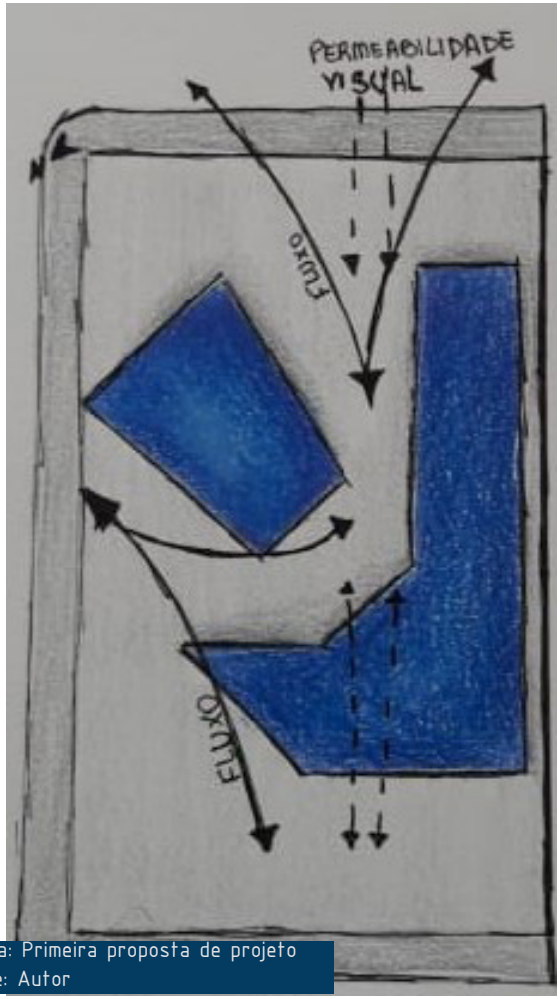


Figura: Primeira proposta de projeto
Fonte: Autor

A proposta 2 foi apresentada em banca, onde o bloco a esquerda agruparia o cine-auditório, o qual constava com atividades como palestra, apresentações e sessões de cinema. O bloco a direita agrupava todo o restante do programa, como oficinas, administração, midiateca e café, resultando quatro pavimentos. O primeiro comportava a recepção, o café (com acesso independente), exposições temporárias, e acesso a midiateca.O segundo pavimento comportava a midiateca e a sala de informática. O terceiro, recebia as oficinas e ateliês, e o quarto pavimento ficava a administração e as salas multiuso.

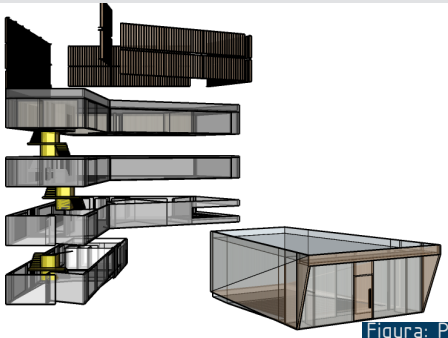


Figura: Perspectiva explodida
Fonte: Autor

Figura: Perspecrivas primeira proposta
Fonte: Autor

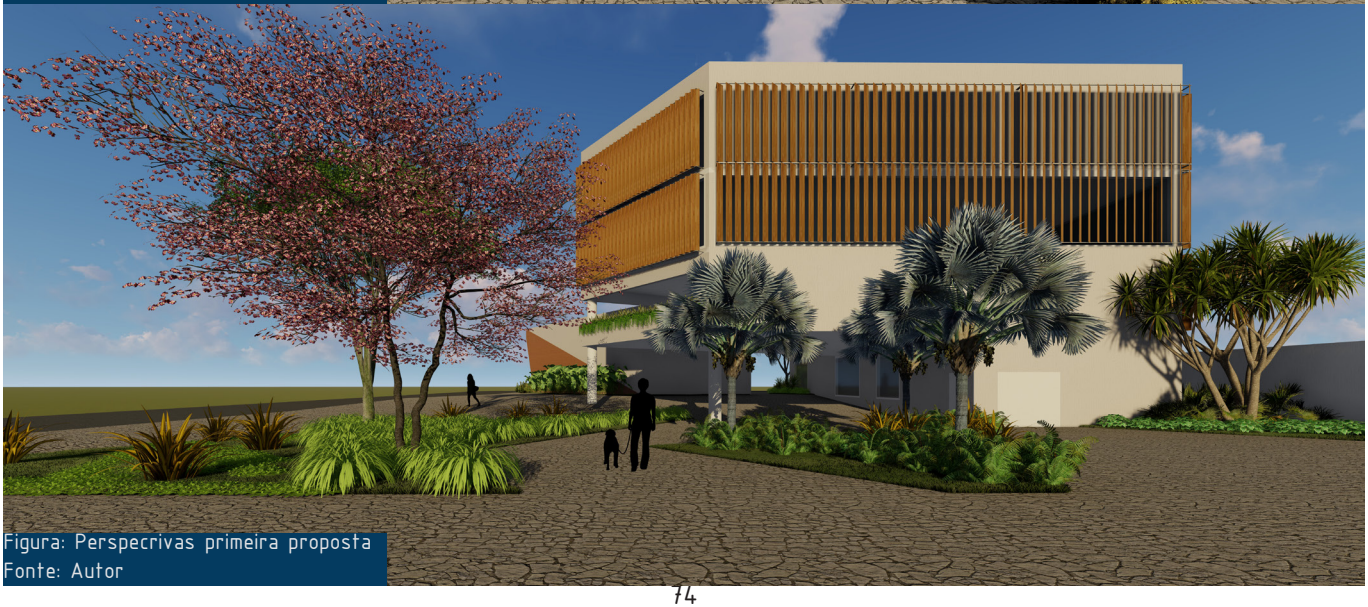
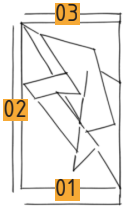
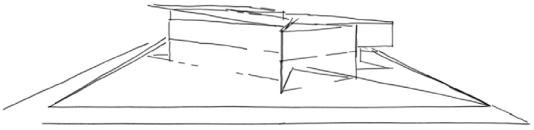


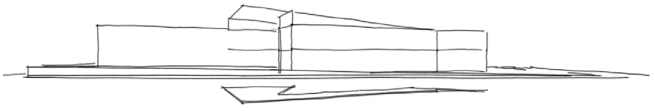
Figura: Perspecrivas primeira proposta
Fonte: Autor



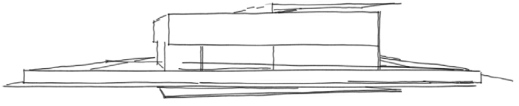
Proposta 03



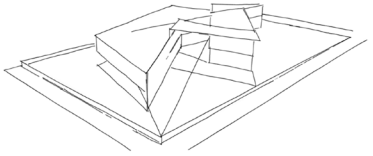
01

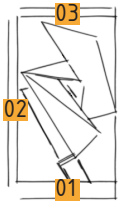


02



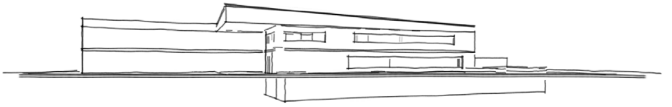
03



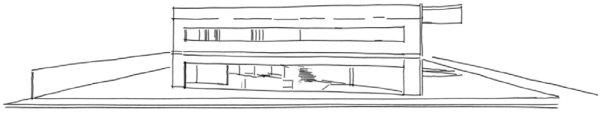


Proposta 04

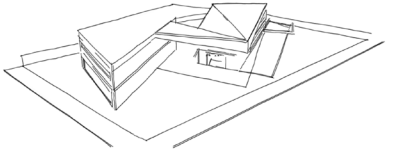
01



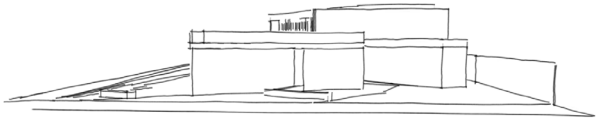
02



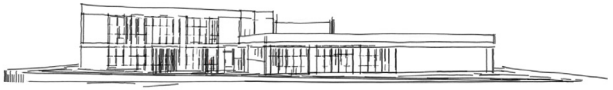
03



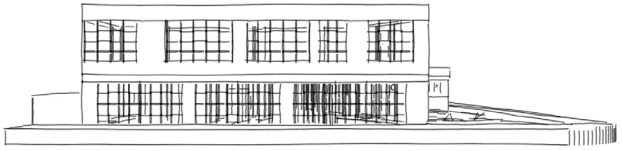
Proposta 05



01



02



03

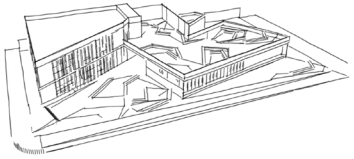


Figura: Estudo de volumetria segunda proposta de projeto
Fonte: Autor

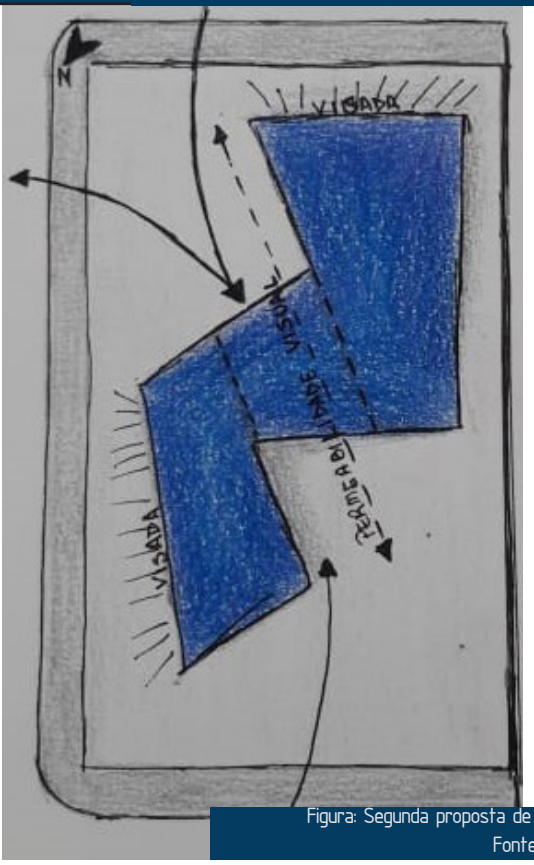


Figura: Segunda proposta de projeto
Fonte: Autor

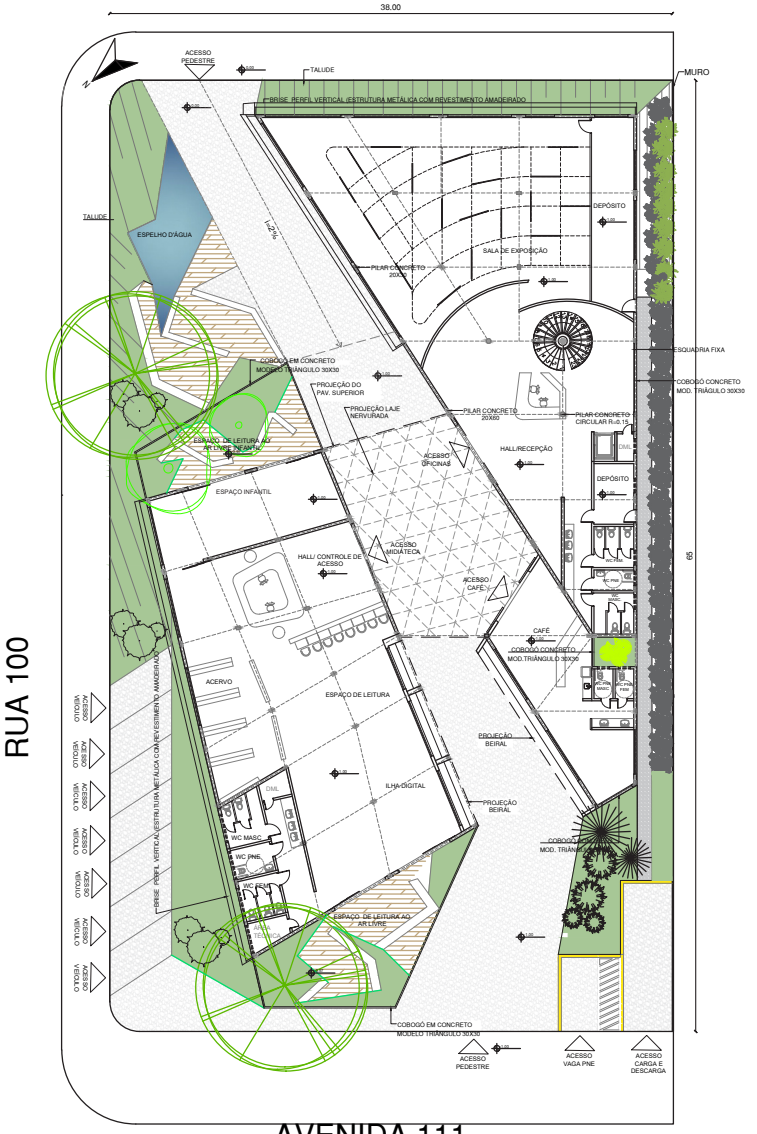
8. PROPOSTA PROJETUAL

A proposta da inserção de um Centro Cultural em Capinópolis,a surge através das análises de equipamentos que abrigam atividades culturais na cidade. Esses são de má qualidade e, muitas vezes, improvisados. Sendo asism, O projeto visa uma relação entre a Escola E. Sérgio de Freitas Pacheco, o edifício do Centro Cultural e a praça João Moreira de Souza. O partido do projeto vem do conceito da permeabilidade do lote como forte de conexão dos espaços citados anteriormentes, sendo assim, o edifício conta com uma rua passagem em diagonal, fazendo a conexão dos espaços e, a partir dela, surge a forma do edifício.

O edifício abriga as seguintes atividades: uma midiateca, com espaço infantil; uma área de exposições, flexível, onde a mesma pode tornar-se um pequeno espaço para eventos gerais; ateliê de pitura, oficina de artesanato, oficina de desenho, oficina de costura e crochê e sala de informática. Além de um café. O primeiro pavimento da acesso a um terraço, onde o mesmo funciona como espaço para atividades e mirante para a cidade, visto o baixo gabarito da mesma.

Os materiais foram escolhidos para possuir uma linguagem visual com a praça, portanto foi adotado o concreto e a pedra portuguesa na maior parte do lote. O paisagismo possuí formas irregulares, possuindo o desenho da praça como principal referência. Para possuír uma conexão física entre os dois espaços, optou-se pelo alargamento da via de acesso do lote a praça, e a destinação de parte do programa para a mesma. Como o caso do cine, que passará a acontecer ao ar livre na Praça, além das feirinhas e de apresentações artísticas.

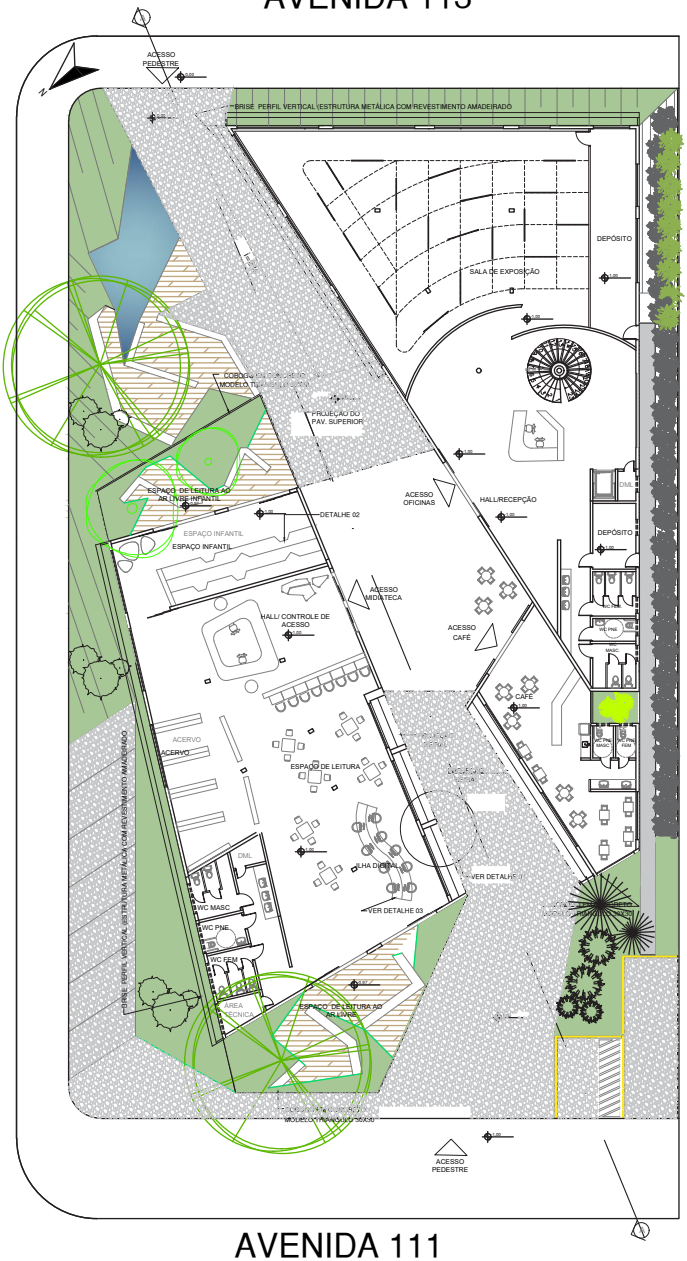
AVENIDA 113



01 PLANTA IMPLANTAÇÃO

ESCALA GRÁFICA
01 05 10 20

AVENIDA 113



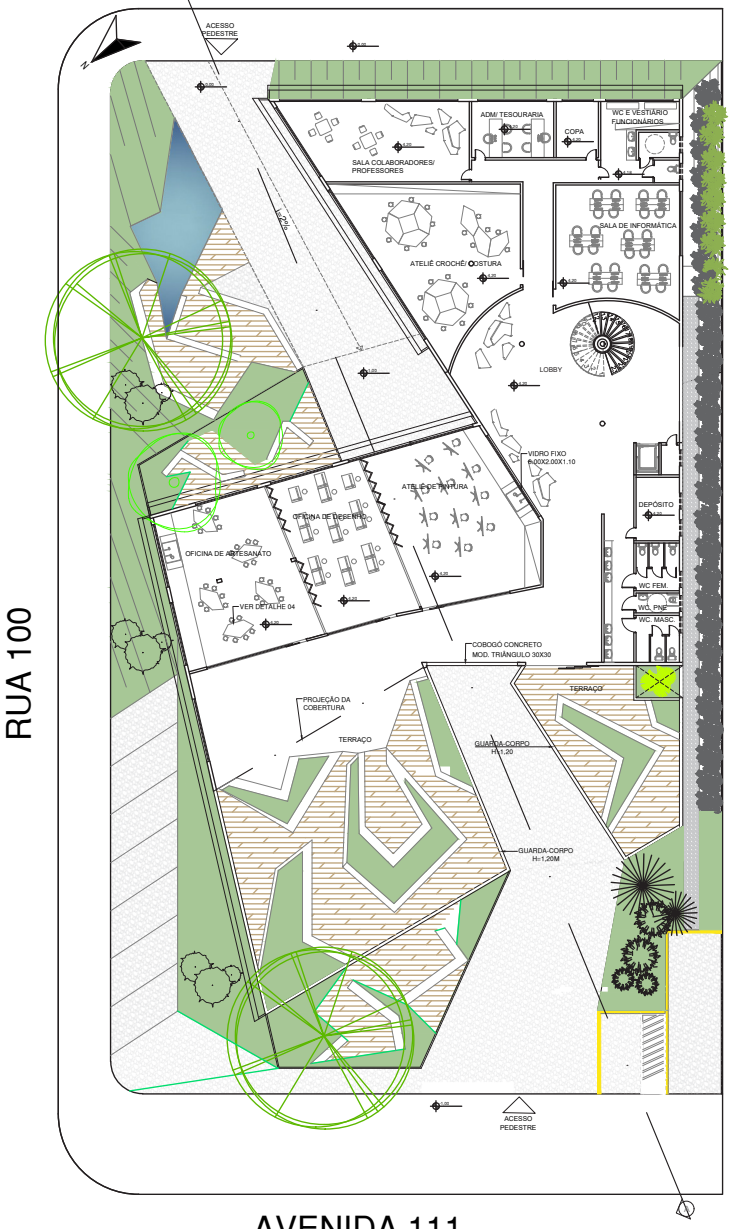
RUA 100

AVENIDA 111

02 PLANTA LAYOUT TÉRREO
ESCALA 1:200

ESCALA GRÁFICA
01 05 10 20

AVENIDA 113



RUA 100

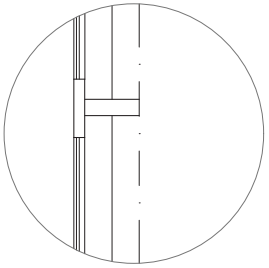
AVENIDA 111

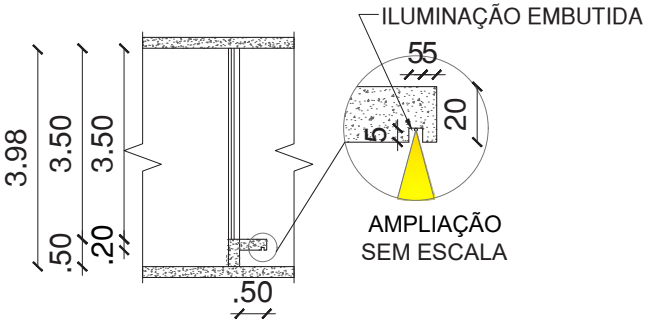
03 PLANTA PRIMEIRO PAV.

ESCALA GRÁFICA
01 05 10 20

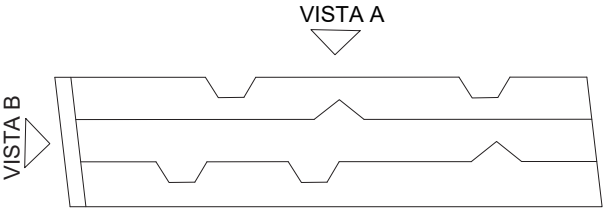
04 PLANTA COBERTURA

ESCALA GRÁFICA
01 05 10 20

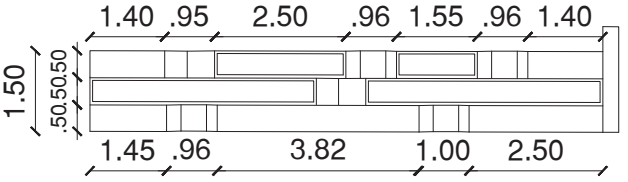




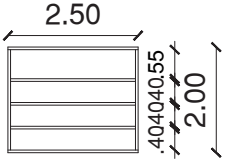
DETALHE 01



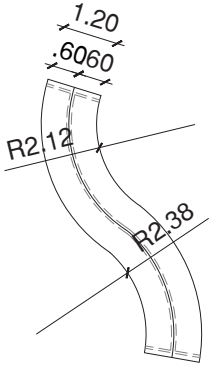
DETALHE 02
ARQUIBANCADA ACERVO



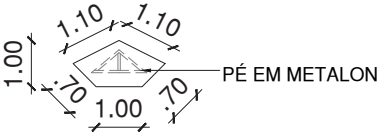
VISTA A



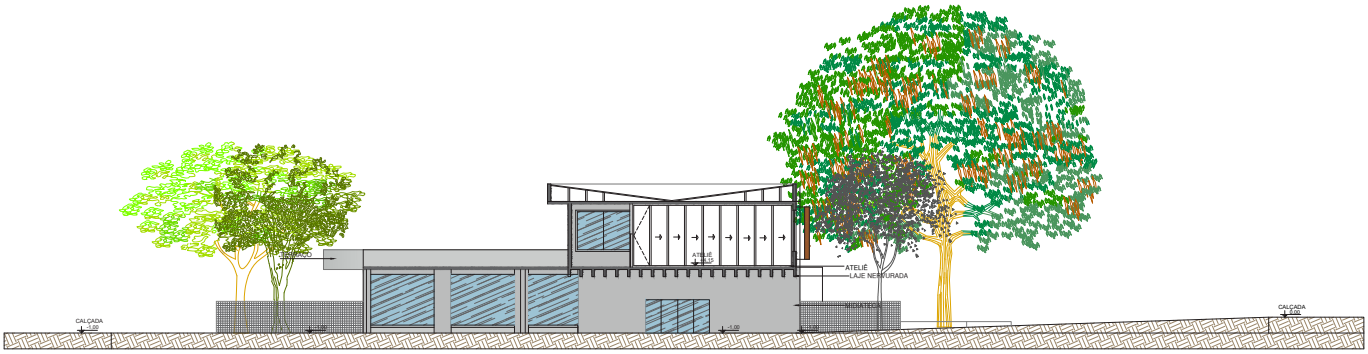
VISTA B



DETALHE 03- MESA ILHA DIGITAL
TAMPO EM MDF
PÉ EM METALON
SEM ESCALA



DETALHE 04- MESA PENTAGONAL
TAMPO EM MDF
PÉ EM METALON
SEM ESCALA



CORTE AA

ESCALA GRÁFICA

01 05 10 20

REFERÊNCIAS:

LIVRO: LARAIA, Roque de Barros. CULTURA- um conceito antropológico. 24. ed. [S. l.]: ZAHAR, 1986. 117 p.

LIVRO: YURGEL, Marlene. Urbanismo e Lazer. [S. l.: s. n.], 1983.

LIVRO: BACAL, Sarah Strachman. Lazer e o universo dos possíveis. [S. l.: s. n.], 2003.

ARTIGO: SILVA, Michel Jairo; LOPES, Priscilla Wanna; XAVIER, Sérgio Henrique. . Acesso ao lazer nas cidades do interior: Um olhar sobre projeto CINE SESI cultural, [s. l.], 2009. Disponível em: https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/6/68.pdf. Acesso em: 10 out. 2018.

TEXTO: HALL, Stuart. . A identidade cultural na pós-modernidade, [s. l.], 1982. Disponível em: https://leiaarqueologia.files.wordpress.com/2018/02/kupdf-com_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf. Acesso em: 10 out. 2018.

ARTIGO: MATINHO, Raimundo Santos; PEREIRA, Lilia de Jesus; PEREIRA, Liliane de Jesus. . Midiateca: uma nova terminologia ou um conceito ampliado de biblioteca?, [s. l.], 2013. Disponível em: https://portal.febab.org.br/anais/article/view/1415. Acesso em: 10 out. 2018.