

**UNIDADE CENTRAL DE EDUCAÇÃO FAI FACULDADES – UCEFF
CENTRO UNIVERSITÁRIO FAI
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO**

PARQUE TEMÁTICO COLONIAL EM SÃO JOÃO DO OESTE

RENAN JÚNIOR MEDEIROS SPETH
ORIENTADORA: PROFA. MA. FRANCIELE ROHR
COORIENTADORA: PATRÍCIA DALMINA DE OLIVEIRA
COORDENADORA: BÁRBARA REICHERT

**ABRIL/ 2021
SÃO JOÃO DO OESTE - SC**

UNIDADE CENTRAL DE EDUCAÇÃO FAI FACULDADES -
UCEFF

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAI

Curso de Arquitetura e Urbanismo

9º período

PARQUE TEMÁTICO COLONIAL EM SÃO JOÃO DO OESTE

Pré-trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentado através da disciplina de projeto arquitetônico VIII como requisito parcial para obtenção de grau de bacharel em arquitetura e urbanismo

Acadêmico: Renan Júnior Medeiros Speth

Orientadora Profa. Ma. Franciele Rohr

Coorientadora Profa. Ma. Patrícia Dalmina de Oliveira

ABRIL/ 2021

SÃO JOÃO DO OESTE – SC

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer aos meus pais, Wilson Speth e Marilei Morais Medeiros, que sempre buscaram me apoiar em todos os sentidos para o meu desenvolvimento pessoal e profissional. Agradeço também meus avós, por oferecerem um espaço de estadia durante minha formação profissional.

Também gostaria de agradecer a todos os amigos que fiz durante essa caminhada, e que sempre me apoiaram em momentos de dificuldades e que compartilhavam sorrisos em momentos de felicidades.

RESUMO

O trabalho aqui apresentado, buscou realizar o projeto de um Parque Temático para a cidade de São João do Oeste, com o intuito de aumentar um pouco mais seu desenvolvimento turístico, oferecendo uma atratividade que proporcione uma rotatividade de turistas em todas as épocas do ano. Dessa forma foi abordado como tema principal o entendimento de um Parque Temático, e posteriormente o entendimento breve sobre a história da cultura local e conceitos de arquitetura sensorial para que possam ser aplicadas no projeto final.

O trabalho foi constituído de uma questão problema e objetivos gerais e específicos, onde são abordados no referencial bibliográfico e em dois estudos de casos para que se possa ter uma compreensão mais ampla sobre o assunto. Conseqüentemente foi desenvolvido as diretrizes projetuais para a elaboração do projeto final

Palavras chave: Projeto Urbano, Parque temático, Turismo.

ABSTRACT

The work presented here, sought to carry out the design of a Theme Park for the city of São João do Oeste, in order to further increase its tourism development, offering an attractiveness that provides a turnover of tourists at all times of the year. In this way, the main theme was the understanding of a Theme Park, and later the brief understanding of the history of local culture and concepts of sensory architecture so that it can be applied in the final project.

The work was constituted by a question of problem and general and specific objectives, where they are exclusive in the bibliographic reference and in two case studies in order to have a broader understanding on the subject. Consequently, the design guidelines for the preparation of the final project were developed.

Keywords: Urban Project, Theme park, Tourism.

SUMÁRIO

1. Introdução	8
1.1. Justificativa e questão problema	9
1.2. Objetivo Geral	9
1.3. Objetivos específicos	9
2. Referencial teórico	10
1.4. São João do Oeste	10
1.5. Parque temático	12
1.6. Arquitetura sensorial	15
3. Metodologia	22
4. Estudos de caso	23
4.1. Centro de visitas do Jardim Botânico de VanDusen/ Perkins&Will	24
4.2. Parque memorial Quilombo dos Palmares	32
5. Análise do terreno	38
5.1. Contexto geral e histórico da área	38
5.2. Inserção Urbana	39
5.3. Planta de situação	40
5.4. Acessos	41
5.5. Uso e ocupação do Solo	41
5.6. Gabaritos	42
5.7. Fundo figura	42
5.8. Sistema viário	43
5.9. Agentes poluidores	43
5.10. Condicionantes físicas e legais	44
6. Diretrizes projetuais	46
6.1. Perfil e demanda (público alvo)	46
6.2. Programa de necessidades	46
6.3. Conceito	47

6.4.	Partido	47
6.5.	Planta de setorização	48
7.	projeto técnico	49
7.1	Implantação geral.....	49
7.2	Planta baixa Setor 01 e Setor 02	52
7.3	Planta baixa Setor 03 e Setor 04	56
7.4	Planta baixa Setor 05	60
7.5	Planta baixa Setor 06	64
7.6	Planta baixa Setor 07 e Setor 08	68
8.	Considerações finais	72
9.	Refências Bibliográficas	74

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca desenvolver um Parque Temático Cultural que proporcione uma rotatividade de turistas ao longo de um ano inteiro ao mesmo tempo em que busca valorizar a cultura germânica da cidade. O turismo, atuando com um agente colaborador cultural, dispõe experiências para o turista, em níveis diferentes de acordo com a forma que a experiência turística acontece. Usufruir do turismo, é um convite ao novo, de maneira a contribuir para a autorreflexão e assim, permitindo uma maneira do ser refletir sobre a vida (Moreira 2016). Por ser composto de um conjunto de várias atrações com o objetivo de tornar a diversão uma forma de relaxamento e fuga da realidade, um parque temático poderá desenvolver e fortalecer a identidade cultural do município ao mesmo tempo em que deixa um marco para a região.

A proposta buscará integrar conceitos da arquitetura sensorial, permitindo, dessa forma, um meio ideal para oferecer aos turistas, o conhecimento de costumes locais de forma que transmite sensações através dos cinco sentidos do corpo humano e atue como forma de desenvolver mais o meio turístico da cidade.

1.1. Justificativa e questão problema

De acordo com o plano municipal de turismo (2020) a cidade de São João do Oeste possui, atualmente, como principais eixos atrativos, o histórico cultural, ecoturismo e termal lazer. Nesse sentido, apesar de haver várias opções que trazem o público a diversas áreas do município, muitas delas ainda não estão muito bem desenvolvidas ou se encontram muito afastadas do centro urbano.

As atrações mais conhecidas são o Parque Termas São João e a *Deutsche Woche*¹, sendo esses, formas de atrair visitantes em épocas específicas do ano, sendo o Parque termal em estações mais quentes e a *Deutsche Woche*¹ em apenas no mês de julho, dessa forma, acaba resultando uma baixa rotatividade de visitantes em outras épocas do ano. Outro ponto a se analisar, é a pouca valorização cultural germânica da cidade, levando em conta que a cidade possui atualmente o título de capital catarinense da língua alemã e foi colonizada por alemães por volta do ano de 1932.

Nesse sentido, tendo como objetivo de resolver tanto a rotatividade no ano inteiro e melhorar o desenvolvimento turístico da cidade justifica-se a criação de um parque temático. Conforme os dados levantados por Staudt e Cunha (2016) o setor de parques no mundo cresceu em média 5,4% conforme a Associação de Entretenimentos Temáticos e em recente estudo desta instituição os parques temáticos evidenciaram um potencial de crescimento

elevado, com uma média de faturamento de R\$ 1,5 bilhão. De acordo com esses dados é possível ter em mente que um atrativo desse porte acabaria favorecendo em muito a cidade, tanto turisticamente quanto economicamente. Com base nisso, de que forma é possível desenvolver um parque temático que atraia turistas em todas as épocas do ano para o município de São João do Oeste e que valorize também a cultura local e auxilie o seu desenvolvimento econômico.

1.2. Objetivo Geral

- ✓ Desenvolver um anteprojeto de um parque temático para a cidade de São João do Oeste/SC que busque contextualizar, com apoio da arquitetura sensorial, a cultura germânica da cidade e que propicie uma rotatividade de turistas ao longo do ano inteiro;

1.3. Objetivos específicos

- ✓ Entender o contexto cultural de São João do Oeste e a arquitetura sensorial visando a implantação de um parque temático;
- ✓ Apresentar dois estudos de caso correlatos a temática com foco na análise da sua forma e função;
- ✓ Analisar um terreno e seu entorno para a implantação do parque compreendendo seus condicionantes, potencialidades e deficiências;
- ✓ Desenvolver um programa de necessidades e um pré-dimensionamento para suprir a necessidade do público alvo;

¹ *Deutsche Woche: Festa tradicional alemã que acontecesse no município, com uma semana cheia de eventos no mês de julho,*

2. REFERENCIAL TEÓRICO

1.4. São João do Oeste

São João do Oeste se encontra na região extremo oeste do Estado de Santa Catarina, e possui uma área de aproximadamente 162km². E de acordo com o Plano Municipal do município (2020), a cidade é composta, além da sede, pelas comunidades de Cristo Rei, Beato Roque, Macuco, Vale Pio, Ervalzinho, Jaboticaba, Alto Macuco, Medianeira, Palmeiras, Fortaleza e Itacuruçu.

O começo do desenvolvimento da cidade aconteceu após a divisão da colônia Porto Novo, de acordo com Staub (2019) a área que constitui o atual município de São João do Oeste foi colonizada pela Volksverein, entidade do Rio Grande do Sul, que adquiriu a área, loteou-a em colônias, chácaras e terrenos de perímetro urbano e passou a incentivar a sua ocupação atraindo agricultores de diversos municípios do Rio Grande do Sul.

2.1.1 História de São João do Oeste

2.1.1.1 Porto Novo

Segundo o Plano Municipal de Turismo de São João do Oeste (2020) o grupo de colonização organizado por padres que chegaram ao Brasil oriundos da Europa em 1880 tinha por finalidade estabelecer

imigrantes alemães e católicos do Rio Grande do Sul em novas colônias. Mas a colonização tinha um objetivo de formar comunidades com homogeneidade étnica e religiosa, como o governo acabou não autorizando, em 1926 o Volksverein saiu do Rio Grande do Sul liderado pelo Padre Max Von Lassberg e assentou uma nova colônia em Santa Catarina, que foi conhecida como Porto Novo. O motivo disso foi a preservação das origens da cultura alemã, o que mais tarde acabou se tornando uma das principais características da cidade de São João do Oeste.

2.1.1.2 São João do Oeste: Cultura e turismo

Em 1990, a comunidade de São João iniciou um processo de discussão para emancipar-se de Itapiranga, como Jungblut (2011) descreve em seu livro, uma comissão formada por 191 pessoas lideradas pelo empresário Ruben Grasel organizou audiências públicas e um plebiscito que resultou na emancipação. Caminhando paralelamente a isso, vieram também as primeiras manifestações culturais, como corais, bandinhas e teatro, dessa forma a identidade da cidade começou a se desenvolver, e encantar a todos que passassem por ela.

De acordo com o Plano Municipal de Turismo (2020) o desenvolvimento econômico da cidade na época se sustentou principalmente pela força da agricultura, e hoje, além da produção agrícola, a cidade é

destaque na industrialização de produtos lácteos, no turismo e lazer. Com o objetivo inicial de preservar as origens da cultura alemã, a cidade ganhou destaque no título de Capital Catarinense da Língua Alemã.

De acordo com Governo do Estado de Santa Catarina (2019) São João do Oeste se encontra na região turística denominada de vale das águas pelo Conselho Estadual de Turismo. Nesse sentido, a cidade possui um grande potencial de se desenvolver mais turisticamente. Com base nisso, é válido pensar em um meio de começar a desenvolver essa região turisticamente. Atraindo não só turistas para a cidade, mas sim para toda essa região.

Dentre muitos pontos turísticos da cidade, os dois que mais se destacam são a maior Igreja em madeira da América Latina e o Parque Termas São João, além destes, o que se destaca um evento que ocorre em uma época determinada do ano, a *Deutsche Woche*. De acordo com o Plano Municipal de Turismo a cidade recebeu uma média de 70 mil turistas no ano de 2019, um valor que foi reduzido muito com o surgimento do SARS-CoV-2 (Covid 19). Com uma população de quase 7 mil habitantes consegue atrair mais de 1000% de sua população. Onde a grande maioria dos visitantes está vinculada diretamente ao parque termal e as estações quentes. A cidade não costuma receber muitos visitantes fora de época, o que de certa maneira, acaba retraindo o

faturamento do comércio que poderia estar se beneficiando do turismo ao longo de um ano inteiro.

1.5. Parque temático

Assim como qualquer destino turístico, o parque temático tem como principal objetivo, entreter seus visitantes, de acordo com Vannucci (1999, apud STAUDT e CUNHA, 2016, p. 2) “Os Parques temáticos são um grupo de atrações de entretenimento, que se caracterizam por possuir temas específicos sobre um ou mais assuntos para a concepção de um ambiente imaginário”. Nesse sentido, é possível compreender que o parque temático em si não é uma única atração, e sim um conjunto de atrações que caracterizam o objetivo do parque, como descreve Moreira (2018) os parques temáticos possuem grandes espaços que o compõem e que permitem que o visitante sai da realidade caótica e rotineira das imposições e limitações da sociedade, dessa forma, tornando-se um lugar onde é possível libertar o imaginário.

[...] os parques temáticos equivalem-se a modelos mutantes que servem como laboratórios civilizacionais que tem sua arquitetura limitada a simbologia e a estética, possível apenas como uma experiência isolada e bem definida. [...] os parques temáticos

oferecem as pessoas a oportunidade de retomar a um iconicismo eclético, a uma clareza formal e, sobretudo, à narrativa da vida em sociedade, marcando o retorno a uma posição fortemente contrária aos dogmas anti representacionais cíclicos governados pelos modernismos atuais. Os parques públicos e jardins imperiais do passado, são considerados ancestrais dos parques temáticos por terem sido concebidos, como espaços complexos de representação simbólica da cultura e da sociedade. (ASHTON, 1999, p. 69 apud MOREIRA, 2018, p. 7)

Com o intuito de libertar o imaginário pessoal de cada um, é interessante que o Parque se desenvolva em torno de uma temática, seja ela, histórica, futurística ou ilusória. Já que para Moreira (2018, p. 8) o tempo e o espaço são direcionais de acordo com a temática e, assim, é possível que nos espaços criados tornem-se possíveis fantasias e experiências impossíveis na realidade.

Para facilitar o entendimento desse conjunto de atrações em um aspecto comum é preciso ter em mente que dentro de um contexto elaborado para um parque

temático, existe uma teia de territórios espaciais que podem facilmente ser definidos e identificados como: Lugares para ver, comer, comprar e vivenciar.” (ASHTON, 1999, p. 4). Nesse sentido é possível organiza-lo de maneira que não pareça uma bagunça.

De acordo com Vannucci (1999, p.58 apud STAUDT e CUNHA, 2016, p. 6) o que podemos entender sobre a classificação do empreendimento é que o parque temático é uma das categorias dos parques de diversões, levando em conta que existem outros dois tipos de parques de diversões: parque aquático e parque de diversão tradicional ou específico. Concluindo que de acordo com Giovanni C. Bergamaschine Moreira (2018, p. 4) “Os parques temáticos se tornam atrações compostas de várias atrações em conjunto, onde a diversão se torna uma ferramenta de relaxamento e de fuga da realidade”. Um exemplo que precisa ser citado é o primeiro parque temático que surgiu no mundo: Walt Disney.

“Mais do que estabelecer um novo padrão de preferencias no divertimento infanto-juvenil, Walt Disney nos traz a denominação, na ampliação de parques de diversões, até então desconhecidos. [...] Disney não se preocupou apenas com os brinquedos, que caracterizavam os

conhecidos parques de diversões: criou cinco zonas distintas de visitação, cada qual conduzindo o visitante a um local de fantasia pelo tempo em determinada região do mundo. [...] A Disneylândia marca o início de uma nova era no que diz respeito ao turismo mundial, a era dos parques temáticos.” (ASHTON, 1999, p. 6)

Levando em consideração que, como atratividade turística, o parque deva promover o entretenimento é valido ter em mente também que outra característica essencial dos parques temáticos diz respeito à diversão, pois está em primeiro plano, é premissa básica para a formatação de um parque temático.” (ASHTON, 2009, p. 257 apud STAUDT e CUNHA, 2016, p. 6). Nessa perspectiva, é concebível relacionar a diversão paralela a experiencia que o usuário vivencia dentro do parque, de forma agregar em sua bagagem emocional, permitindo ao ser, fugir da realidade e da rotina. Como afirma Trigo (2010, p. 29 apud MOREIRA, 2018, p. 4) “Para ser uma experiência, a viagem precisa superar a banalidade [...] e estruturar-se como experiencia que nasça da riqueza pessoal do viajante em busca de momentos e lugares que enriqueçam sua história.”

Para Moreira (2018, p. 5) “Experimentar o diferente é um ato de surpreender-se. O ato turístico é efêmero para o indivíduo e assim é sempre um conjunto de sensações e vivências novas que são sentidos ao visitar e conhecer um lugar diferente. Desfrutar o turismo é mergulhar no momento presente, experimentando-o, esquecendo a pressa e deixando de lado momentaneamente o seu eu cotidiano.

Considera-se o turismo como uma ferramenta de transformação e renovação do pensamento, acrescentando experiência ao indivíduo, assim sendo, uma maneira ideal para relaxar. Quando, no caso de viagens e turismo, propaga-se um segmento denominado de turismo de experiência sem analisar as implicações do conceito, corre-se o risco de discorrer ao mesmo tempo sobre tudo e sobre o nada ou de ficar em estereótipos como aventura, esporte, arqueologia ou, simplesmente, no âmbito do fake [...] remodelados como produtos inéditos. Ou, ainda pior, de usar do emocionalismo rasteiro, tão presente em parte da mídia, para maquiagem uma experiência banal e transforma-la em algo pretensamente relevante (TRIGO 2010, p. 29 apud MOREIRA 2018, p. 5)

“A experiência no turismo está relacionada [...] com as escolhas de consumo no local, quando o turista opta por serviços locais, e não por serviços de caráter

padronizado como fast food [...] provoca o real sentido de experimentar o local” (MOREIRA, 2018, p. 5), dessa forma, vale lembrar que um dos objetivos de um parque temático, é sair da rotina presente no âmbito caótico urbano. Experimentar algo novo, permite ao indivíduo uma maneira de tornar esses momentos mais memoráveis.

O tema do parque temático, seja um ou mais, está diretamente atrelado as atividades que serão desenvolvidas no mesmo como descreve Moreira (2018) o espaço de um parque temático é construído de acordo com a sua narrativa e cada vez mais os parques vem buscando a aparência mais fiel ao seu objeto de representação. Seja ele recordando o passado, oferecendo um futuro ou estimulando o imaginário.

Os parques temáticos são criados para que todos se divirtam. [...] Eles se utilizam de um ou de diversos temas, criando um ambiente imaginário, permitindo ao visitante ter emoções em cenários de fantasias e sonhos.” (STAUDT e CUNHA, 2016, p. 6) Para Ashton (1999) Os parques temáticos representam [...] uma proposta de pesquisa multifacetada, ligada ao Turismo, à economia, sociologia, história, geografia e tantas outras áreas. Nesse sentido é comum pensar na complexidade que é exigida ao desenvolver um.

[...] Ao adotar um tema, o parque se apropria de sua simbologia e restringe-se a

representa-la como forma de reviver ou retroceder no tempo e no espaço ou ainda buscar algo no futuro [...] não significam mais o que quer que seja em particular, mas sim uma hiper-realidade, onde a simulação visual e auditiva é mais real do que o original que as inspirou, com uma arquitetura de superfícies e de aparências, onde o real já foi transformado, melhorado, a fim de ser consumido. (ASHTON, 1999, p. 67 apud MOREIRA, 2018, p. 8)

Para Mary Sandra G. Ashton (1999, p. 3) “Parques temáticos estão deslocados do cenário urbano, situados geralmente na periferia metropolitana.” Aliando isso ao conforto e lazer justificado pelo isolamento da grande desordem de um centro metropolitano, ainda segundo “A definição que a maioria dos analistas adota é a de que parques temáticos são de lazer onde estão distintas atrações criadas a partir de um tema concreto como inspiração [...] presentes em todos os componentes do parque.” (ASHTON, 1999, p. 4)

Para o sociólogo francês Dumazedier a definição de espaços de lazer pode ser definida como (2004, p.34 apud CUNHA e STAUDT, 2016, p. 3) “um conjunto de

ocupações as quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.”

De uma maneira geral, os parques temáticos, são uma forma de liberdade, por estar estimulando a imaginação e deixando-a fluir. E uma maneira de instigar essas sensações, é aplicando conceitos de arquitetura sensorial.

1.6. Arquitetura sensorial

Ao longo das eras, a arquitetura sempre fez parte da humanidade, modificando e adaptando os lugares para benefícios dos usuários, como relata Dias e Anjos (2017, p. 1) “A arquitetura faz parte da vida humana desde sua primeira experiência com o mundo. Acreditando que a arquitetura é o agente que transforma e influencia o mundo.” Sendo assim, segundo Rasmussen 2002, p. 9 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 4) “o arquiteto é uma espécie de produtor teatral, o homem que planeja os cenários para as nossas vidas.” Nesse sentido, podemos entender o espaço como parte de uma cena, que estimula

sentimentos como conforto, segurança e paz, porém com isso acaba surgindo alguns desafios como Holl (2012) comenta:

“O desafio da arquitetura consiste em estimular tanto a percepção interior como a exterior, em realçar a experiência fenomênica enquanto, simultaneamente, de expressão significado, e desenvolver esta dualidade em resposta às particularidades do lugar e da circunstância.” (HOLL, 2012, p. 01 apud MOTA, 2018, p. 19)

A arquitetura atua realizando os sonhos das pessoas, o planejamento de qualquer ambiente, precisa extrair o máximo de aspectos que possam favorecer o bem estar do cliente, tendo em vista que uma edificação além de cumprir suas funções de usos, deve intensificar a vida de seus usuários, estimulando todos seus sentidos. (PALLASMAA, 2011, p. 11 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 1)

“Toda experiência com arquitetura é multissensorial; as características de espaço, matéria e escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos. A arquitetura reforça a experiência de reforço da identidade pessoal. Em vez da mera visão, ou dos 5

sentidos clássicos, arquitetura envolve diversas esferas da experiência sensorial que interagem e fundem entre si.” (PASSASMAA, 2011, p. 39 apud DIAS e ANJOS, 2017, p.2)

A arquitetura não está presa em apenas um sentido, mas sim todos os sentidos do corpo, assim como usamos os mesmos para nos situar no lugar em que estamos assim como para Hertzberger (1999, p. 230 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 6) discorre que “as percepções do espaço não consistem apenas no que podemos ver, mas também no que ouvimos, sentimos, e [...] cheiramos. Desta maneira a arquitetura é capaz de mostrar [...] aquilo que não podemos ver, mas que podemos sentir.” E segundo Neves (2017 apud MOTA, 2018, p.19) “as atmosferas podem ser sentidas sem ser percebidas, ficando no inconsciente [...] Dessa forma, proporcionam experiências muito pessoais ao visitante, já que a forma como cada indivíduo passa por determinada situação é influenciada por vivências anteriores.” Com isso é importante entender que cada indivíduo passou por experiências diferentes uns dos outros, a percepção dos sentidos, na maioria das vezes acaba estimulando diferentes sensações para as pessoas.

De acordo com Pallasmaa (2011, p. 11 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 4) “[...] a arquitetura como agente ativador deve provocar simultaneamente nos seres

humanos todos os sentidos, para que enquanto indivíduos, tenhamos conhecimento de nossa experiência no mundo. A arquitetura sistematiza a sensação de realidade, de existência e de identidade pessoal, junto à experiência de se fazer parte do mundo. Através dela podemos habitar mundos artificiais e de fantasias.”

Todas as sensações que são vivenciadas em cada ambiente só são possíveis de sentir através dos nossos sentidos assim como Gamboias descreve que[...]. “Após receber um estímulo, o corpo absorve-o e interpreta-o. Este processo é chamado de percepção e se manifesta de forma diferente para cada pessoa.” (GAMBOIAS, 2013 p.39 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 7).

De acordo com Dias e Anjos (2017, p. 2) “Os elementos e manifestações sensoriais da psicologia atingem os sentidos humanos através da arquitetura, e permitem que cada indivíduo faça uma leitura própria do espaço. Uma obra de arquitetura deve revelar ambientes e espaços que surpreendem e instigam os sentidos humanos, trazendo as pessoas mais próximas a si e a outras, firmando uma relação de complemento.”

Em conformidade com o pensamento de Dias e Anjos (2017, p.14 – 15) a percepção e os sentidos podem engrandecer os projetos de arquitetura,

uma vez que bem estudados podem interferir nos estados de espírito de seus usuários, provocar inúmeras reações psicológicas, gerar efeitos positivos, negativos, podem induzir pensamentos, até mesmo contestar nossa experiência no mundo e o significado das coisas.

Seguindo os preceitos adotados por Mota (2018, p. 19), a divisão dos sistemas sensoriais será dividida em Paladar-Olfato, Audição, Sistema Básico de Orientação e Visão e o sistema Háptico. Dessa maneira ficará mais simples explicar as diferentes formas que sentimos o ambiente ao nosso redor:

“Para estímulos químicos, os receptores estão no paladar e olfato, os receptores térmicos e de pressão se encontram na pele, os receptores da energia mecânica são os da audição e os da luz estão na retina dos olhos. A informação sobre posição das partes do corpo e o grau de contração muscular é processada pelos receptores cinestésicos, que se localizam nos músculos, tendões e articulações. Finalmente, o sentido vestibular ou mais específico, os receptores do equilíbrio, a cargo de comunicar sobre a posição da cabeça e movimento geral do corpo fazem parte dos canais semicirculares e vestibulares do ouvido interno.” (MARIÑO, 2017, p. 33 apud MOTA 2018, p. 26)

1.6.1. Paladar-Olfato

Para Gobé (2002 apud MOTA, 2018, p. 27) a abordagem projetual arquitetônica com foco no paladar pode ser mais difícil de ser desenvolvida, por isso, muitas vezes é associada ao olfato.

Para Abbud (2006, p. 17 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 14) “o paladar possibilita conhecer os jardins através da boca, pois ele pode exibir diversas frutas e flores comestíveis, além de dispor em sua extensão os temperos e as especiarias para o usuário saborear.”

Lindstrom (2008 apud MOTA, 2018, p. 32) explica que “os receptores do nariz captam os cheiros e esses traçam uma linha direta até o sistema límbico, responsável por controlar nossas emoções sem ser antes processado pelo cérebro.” Dessa forma, segundo Mota (2018, p. 32) “o olfato se apresenta como um dos sistemas de percepção que pode ser explorado ao se projetar espaços comerciais quando deseja-se aflorar emoções instantaneamente nos usuários.”

De acordo com Dias e Anjos (2017, p. 14) “O cheiro faz os olhos lembrarem-se de experiências passadas ou afloram algo totalmente novo. Em áreas ajardinadas, tudo atrai o olfato.”

Segundo Lindstrom (2008 apud MOTA, 2018, p. 33) alguns shoppings, por exemplo, colocam cheiros de comidas [...]

em seus dutos de ventilação para estimular os usuários frequentarem a praça de alimentação.

Neves (2017 apud MOTA, 2018, p. 33) aborda que é interessante utilizar o sistema paladar-olfato para delimitar os espaços físicos. Assim, o uso de fragrâncias diferentes pode atrair e auxiliar a demarcar mudanças entre seções a memória mais persistente de um espaço é o seu cheiro, “um cheiro específico faz o usuário reentrar de modo inconsciente em um espaço totalmente esquecido pela memória visual.” (PALLASMAA 2009 apud MOTA, 2018, p. 33)

1.6.2. Audição

Para Gobé (2002 apud MOTA, 2018, p. 54) o sistema auditivo é capaz de influenciar os usuários no espaço de forma subconsciente. Dessa forma, segundo Pallasmaa (2009 apud MOTA, 2018, p.54) o som tem o poder de criar atmosferas, articulando e estruturando as experiências e o entendimento do espaço.

O eco dos passos sobre uma rua pavimentada tem uma carga emocional pois o som que reverbera nos muros do entrono nos pés em interação direta com o espaço; o som mede o espaço e torna sua escala compreensível. Acariciamos os limites do espaço com nossos ouvidos. (PALLASMAA, 2009, p.48 apud MOTA, 2018, p. 54)

Segundo Pallasmaa (2011, p. 46 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 13) “O som é

onidirecional, facilitando que a audição crie uma experiência da interioridade. Através da visão é possível observar o objeto, já o som aborta do observador, o olho alcança, mas o ouvido recebe.”

1.6.3. Sistema básico de orientação

Segundo Mota (2018, p. 60) esse é o sistema responsável por nos manter em equilíbrio através da percepção da gravidade pelo ouvido interno, e que funciona juntamente com o sistema visual e o Háptico.

“Para projetar um espaço com foco na orientabilidade, é necessário prever estímulos que afetem os três sistemas: visão Háptico e básico de orientação. Isso pode se dar de diversas formas, um exemplo interessante é colocar obstáculos no caminho, utilizar pisos irregulares ou inclinar superfícies de apoio para diminuir a velocidade de caminhada do visitante e força-lo a olhar para baixo. Interromper o movimento do usuário, dessa forma, permite que ele pare e se relocalize no espaço, se atentando a coisas que podem ter passado despercebido anteriormente.” (NEVES, 2017 apud MOTA, 2018, p. 61)

De acordo com Arheim (2005, p. 39 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 6) “A percepção realiza ao nível sensorial o que no domínio do raciocínio se conhece como entendimento. O ato de ver [...] antecipa de um modo modesto a capacidade [...] de

produzir padrões que validamente interpretam a experiência.”

A luz cria relações entre as dimensões reais e as perceptivas, criando a forma espacial figurativa e a transposição do ambiente interno e externo.” (COLIN, 2000, p. 60 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 10) Nesse sentido “Ver e perceber o espaço ou o vazio, visualizar componentes individuais [...] só acontece de fato em função da existência do fenômeno da luz. A arquitetura dispõe de elementos do espaço para captar, refletir e até mesmo emitir a luz. (DIAS e ANJOS, 2017, p. 9)

Segundo Gurgel (2005, p. 61 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 7) “as cores atuam em nosso subconsciente, trazendo de nossa memória determinadas sensações que influenciam o nosso estado de espírito”.”

As cores podem interferir, tanto em caráter fisiológico como psicológico no ser humano, elas intervêm no cotidiano, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem, etc. As cores são capazes de transmitir sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador no emocional (FARINA, 2006, p. 226 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 8)

Para Farina (2006, p. 15 apud DIAS e ANJOS, 2017, p. 9) “A cor permite criar um espaço, ela é um elemento sensorial, que além de atuar sobre a emotividade humana, produz diversas sensações.” Com base nisso, é possível compreender que a luz interfere de maneira direta a maneira a qual vemos a arquitetura, até mesmo por que sem ela, não conseguimos enxergar nada.

1.6.4. Sistema Háptico

Segundo Mota (2018, p. 37) “O sistema Háptico é oriundo do tato [...] Para que o arquiteto consiga projetar com foco no sistema Háptico é necessário que o mesmo enxergue a pele como um alvo receptor de diferentes estímulos.”

“Os olhos querem colaborar com os outros sentidos. Todos os sentidos, inclusive a visão, podem ser considerados como extensões do tato – como especializações da pele. Eles definem a interface entre a pele e o ambiente – entre a interioridade opaca do corpo e a exterioridade do mundo.” (PALLASMAA, 2009, p. 39 apud MOTA, 2018, p. 37)

Para Dias e Anjos (2017, p. 13) “O tato é o sentido que permite o acesso à informação tridimensional de corpos materiais tornando a visão real e revelando informações sobre a textura, peso, densidade e temperatura.” Seguindo os preceitos da autora Mota (2018, p. 37) será adotado três subsistemas distintos quanto ao

sistema Háptico: Tato ativo, Tato passivo e cinestesia

1.6.4.1. Tato ativo

Segundo Mota (2018, p. 38) “o tato ativo trata do contato tátil que o usuário terá com os elementos que constituem o espaço, como paredes, piso, elementos de exposição, mobiliário etc.” nesse sentido, para Pallasmaa (2009 apud MOTA, 2018, p. 38) o toque ativo – como caminhar descalço sobre a terra – nos conecta com o restante do nosso corpo e nos insere no espaço, fazendo com que nos localizemos no mundo.

Conforme entende Zumthor (2006 apud MOTA, 2018, p. 38) “a arquitetura como corpo que lhe pode tocar” o conjunto de materiais que a compõem, permitem a transmissão de uma sensação única. Dessa forma, como defende Pallasmaa (2009 apud MOTA, 2018, p. 38) a preferência pelos revestimentos naturais se dá principalmente por eles serem capazes de transparecer a essência do edifício e por conta a sua verdadeira locação no tempo.

1.6.4.2. Tato passivo

Segundo Neves (2017 apud MOTA, 2018, p. 43) o tato passivo pode ser entendido como “as sensações que afetam nossa pele passivamente, como vibrações, pressão, dor, e toda sensação tátil que chega até o usuário de forma passiva.” Dessa

forma, pode se incluir também as alterações climáticas que acabam modificando as temperaturas dos ambientes, de maneira planejada, pode até mesmo proporcionar experiências prazerosas.

1.6.4.3. Cinestesia

Possui relação direta com os movimentos correspondentes a cinestesia, nesse sentido, Neves (2017 apud MOTA, 2018, p. 47) relata que a cinestesia envolve três componentes principais auxiliar o indivíduo a formar uma percepção coerente: a posição do corpo, o movimento propriamente dito e a sensação dos movimentos percebida pelo corpo.

Neves (2017 apud MOTA, 2018, p. 47) defende também que a cinestesia diz respeito a informação que recebemos do movimento dos músculos, ou seja, todos os movimentos que são realizados pelo corpo, podendo, dessa forma, buscar trabalhar com pisos com texturas diferentes, passeios longos ou algo que estimule esses movimentos.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho buscou utilizar uma pesquisa qualitativa, onde os resultados não possam ser quantificados, mas sim analisados com o contexto da realidade. Dessa forma tem-se em mente uma melhor interpretação dos projetos e do embasamento pesquisado, para com isso, poder aplicar no projeto final.

A pesquisa pertence a natureza exploratória e descritiva, onde o contexto é embasado através de pesquisas bibliográficas de forma a oferecer um entendimento melhor em cima do problema principal e também através de estudos de caso, onde é possível compreender objetivos em comum e fazer comparações.

O levantamento de referências será abordado de forma a responder alguns objetivos específicos, como uma busca breve da história e cultura da cidade de São João do Oeste, o entendimento sobre parques temáticos e arquitetura sensorial.

Os estudos de caso, foram analisados com o intuito de compreender o funcionamento dos parques temáticos. Dessa forma foi realizada uma análise arquitetônica conforme os conceitos de Pause e Clark e uma análise urbana com os preceitos de Lynch e Parenai em dois estudos distintos.

Para se ter um entendimento sobre o local de inserção urbana, foi desenvolvido uma análise no entorno do terreno escolhido.

Com base em todos os dados que serão levantados, foi possível desenvolver algumas diretrizes referente ao projeto. Como por exemplo definir um programa de necessidades e dimensionamentos que condizem com o terreno, e que atendam ao público alvo.

4. ESTUDOS DE CASO

Nesse espaço será analisado dois estudos de casos que irão contribuir para o desenvolvimento do projeto final. Sendo um distinto do outro, recebendo dessa forma análises diferentes. Uma voltada para arquitetura e outra para Urbano.

4.1. Centro de visitas do Jardim Botânico de VanDusen/ Perkins&Will

A análise referente a este estudo de caso, buscou abordar o entendimento e a ideia de funcionamento de um parque temático, seu programa de necessidades e dimensionamento de alguns espaços. Possui como tema principal um jardim botânico. Apesar de ser fora do Brasil, existem muitos conceitos que foram aplicados em seu desenvolvimento e que podem contribuir com o desenvolvimento de um Parque Temático Cultural para a cidade de São João do Oeste.

De acordo com a descrição encontrada no site do próprio escritório, a cidade de VanDusen já possuía um Jardim Botânico, porém o parque não costumava atrair muitos visitantes. O escritório entrou com a ideia de revitalizar esse espaço, para então levar como objetivo principal elevar o número de visitantes.

Ficha técnica

Tipo de edificação: Parque temático

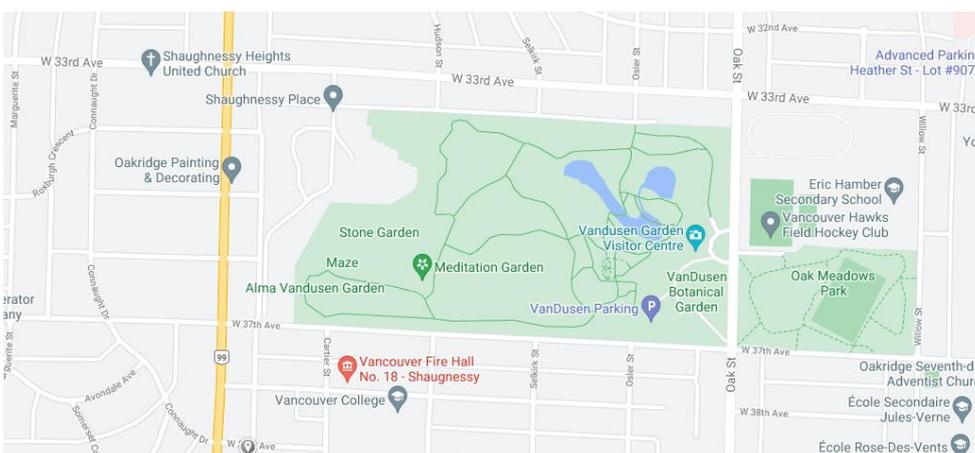
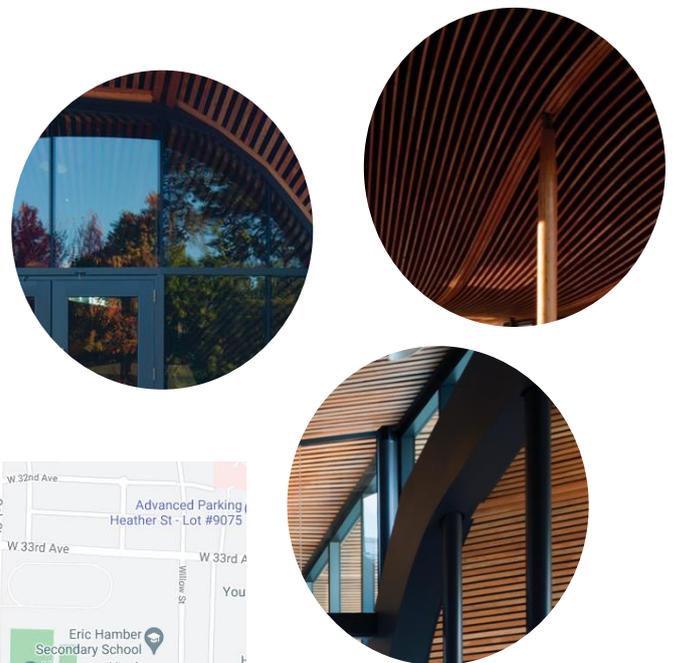
Área total: 19483 m²

Equipe técnica: Perkins&Will

Localização: Vancouver, Canadá

Ano de construção: 2011

Principais materiais empregados: Madeira concreto aço



Escritório PERKINS&WILL

O escritório Perkin&Will, entende a arquitetura como um tecido conectivo, que une cidade e pessoas, dessa forma buscam sempre se adaptar aos seus locais em que atuam de maneira única, trazendo sempre impactos positivos para a comunidade do local.

Perkin&Will surgiu na década de 30 em Chicago, e desde então vem realizando projetos internacionalmente e ganhando espaço no mercado de designer e arquitetônico. Atualmente a empresa conta com mais de 20 escritórios espalhados pelo mundo, levando sempre como foco principal, melhorar a vida das pessoas.

Com isso, tem-se como principais exemplos de suas obras mais conhecidas uma residência familiar localizada próxima a um vale na cidade de Soo, Columbia britânica. Um parque trabalhado todo em estrutura em madeira com vãos abertos para incentivar dessa forma a interação entre as pessoas que visitarem o local, localizado em Pranzier, Califórnia. E uma fábrica de resíduos que foi projetada visando melhorar a qualidade de vida das pessoas que moram perto da região, localizada em Shenzhen, China.

Vale de SoLo – Soo, Colúmbia Britânica.



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Parque Camp Lakota – Franzier, Califórnia.



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Fábrica de Resíduos em Energia de Shenzhen
Shenzhen, China.



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Conceito/ partido da obra

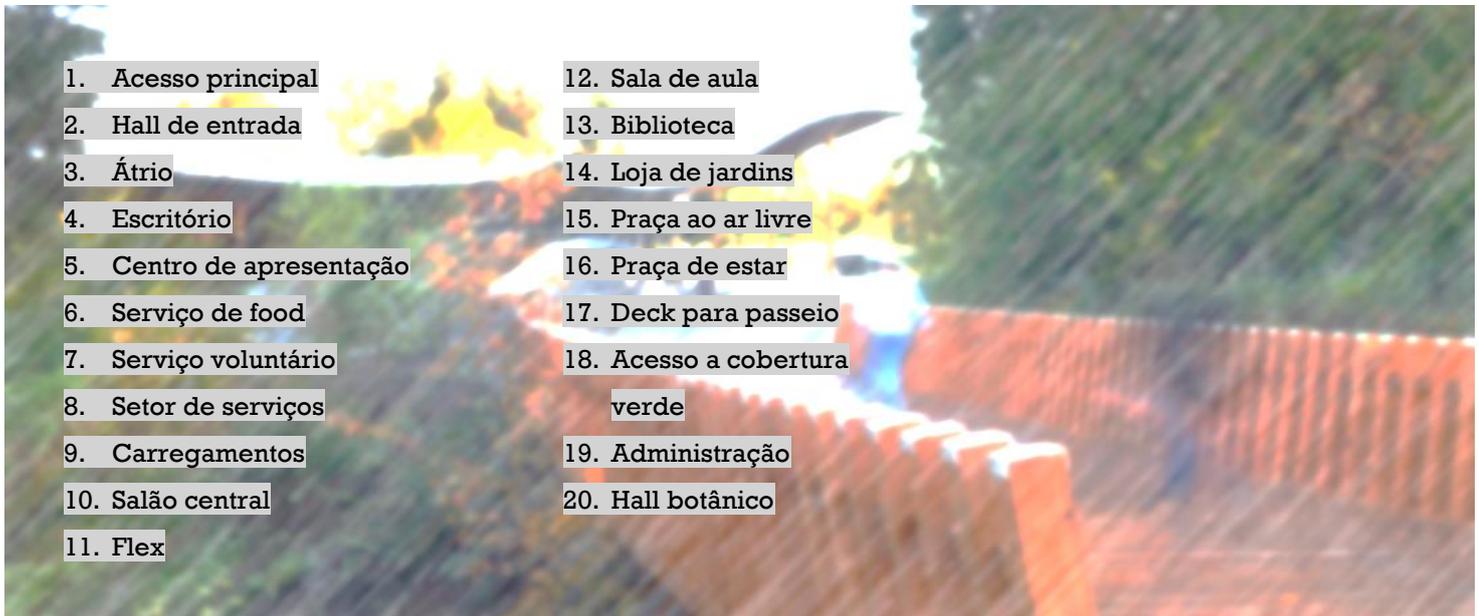
De acordo com os arquitetos, o projeto precisou manter o conceito da edificação anterior, mas usou como base a ideia de transformar os espaços de modo a equilibrar de forma delicada a arquitetura e a paisagem, utilizando dessa forma, materiais e ideias mais sustentáveis. Com isso, a edificação conseguiu ganhar a certificação LEED Platinum e Living Building Challenger Petal.

Planta baixa do projeto

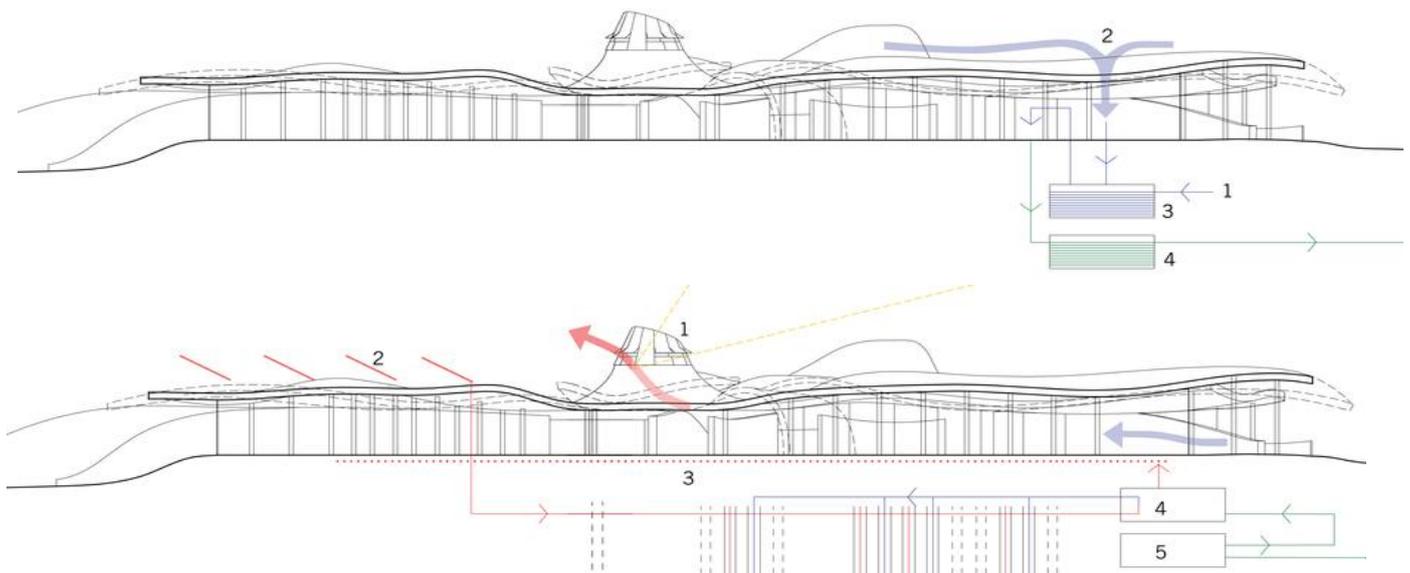


Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

O programa de necessidades do projeto é bastante vasto, onde é incluído desde sala central de eventos, até ambientes comunitários voltados para a população. A edificação possui um único acesso principal que leva para alguns caminhos que se distribuem ao longo do parque, instigando os visitantes a percorrermos todo o percurso.



Cortes arquitetônicos do projeto



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Análise de projeto

Por se tratar de um parque localizado em ambiente fechado, será abordado uma análise segundo Pause e Clark, visando entender os fluxos, ambientes e forma do projeto em si.

Circulação/Espaço ou uso

O projeto buscou oferecer uma boa liberdade de circulação para o público, deixando dessa forma o setor administrativo (19) totalmente isolado do restante do parque. A área de recebimento de cargas (8), apesar de estar localizado próximo a circulação pública, foi projetado um bom isolamento através das paredes. O restante do parque, oferece acesso quase integral a todos os recursos desse jardim botânico. Permitindo dessa forma que os visitantes possam interagir com o espaço e experienciar momentos agradáveis em meio a natureza.

Hierarquia

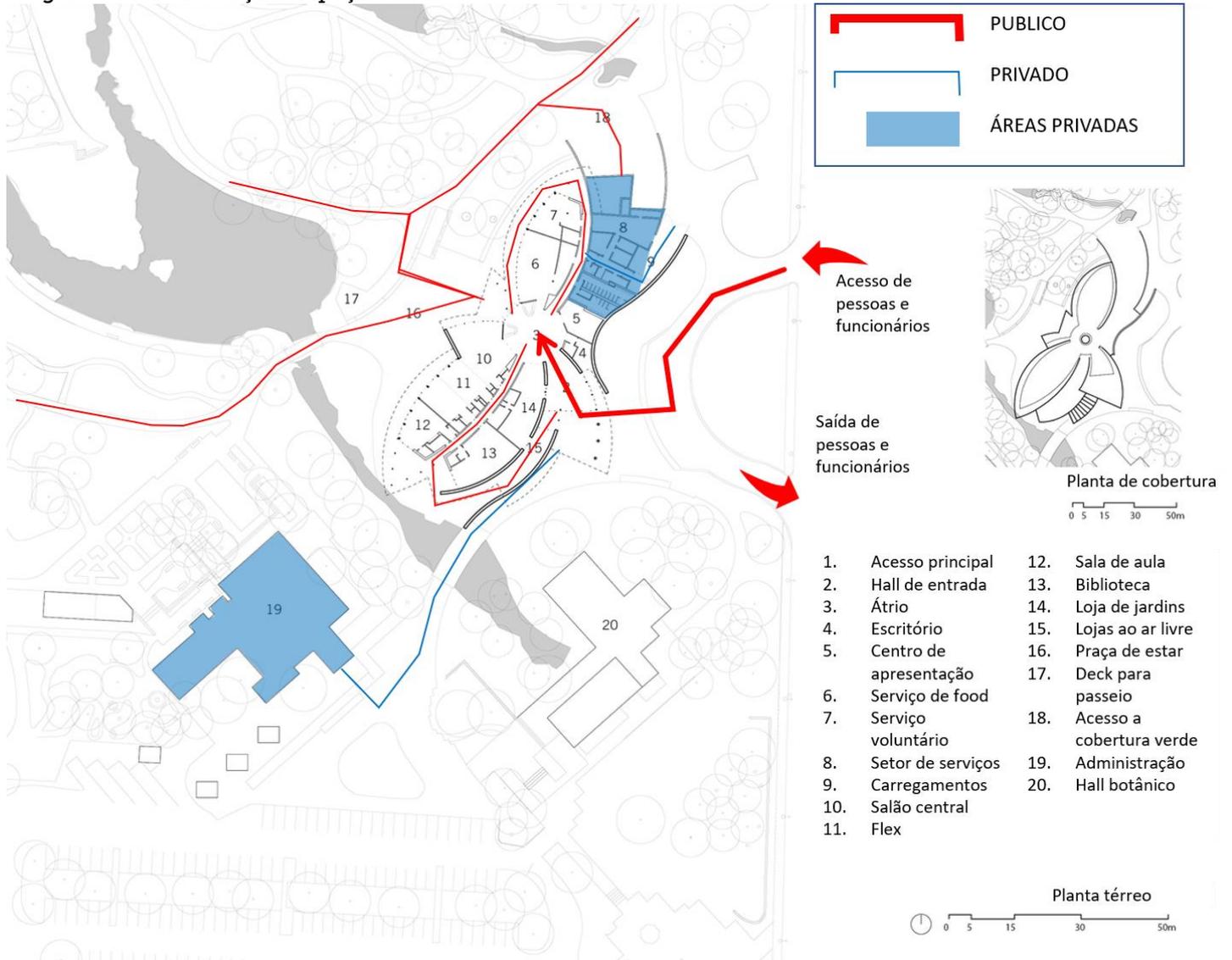
A edificação possui um elemento que se encontra no Salão principal (3), que permite um acesso a iluminação e ventilação natural de forma bem eficiente. Com isso acabou se tendo um elemento que se sobressai-se em relação aos outros.

Imagem aérea do parque



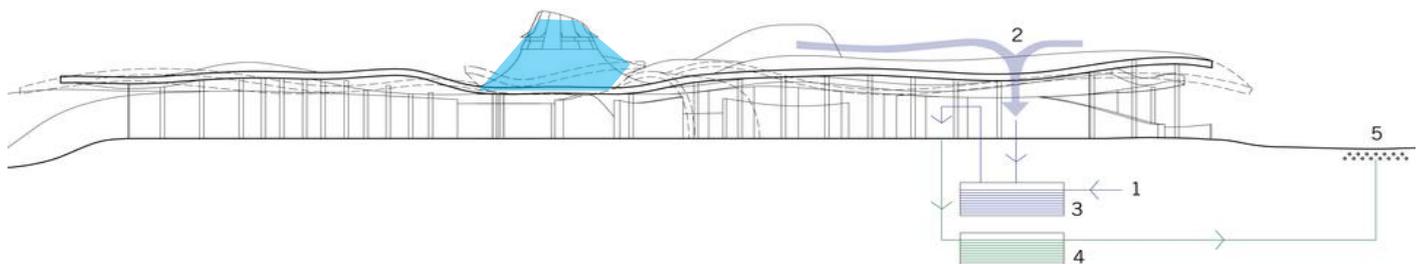
Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Diagrama de Circulação/ espaço-uso



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

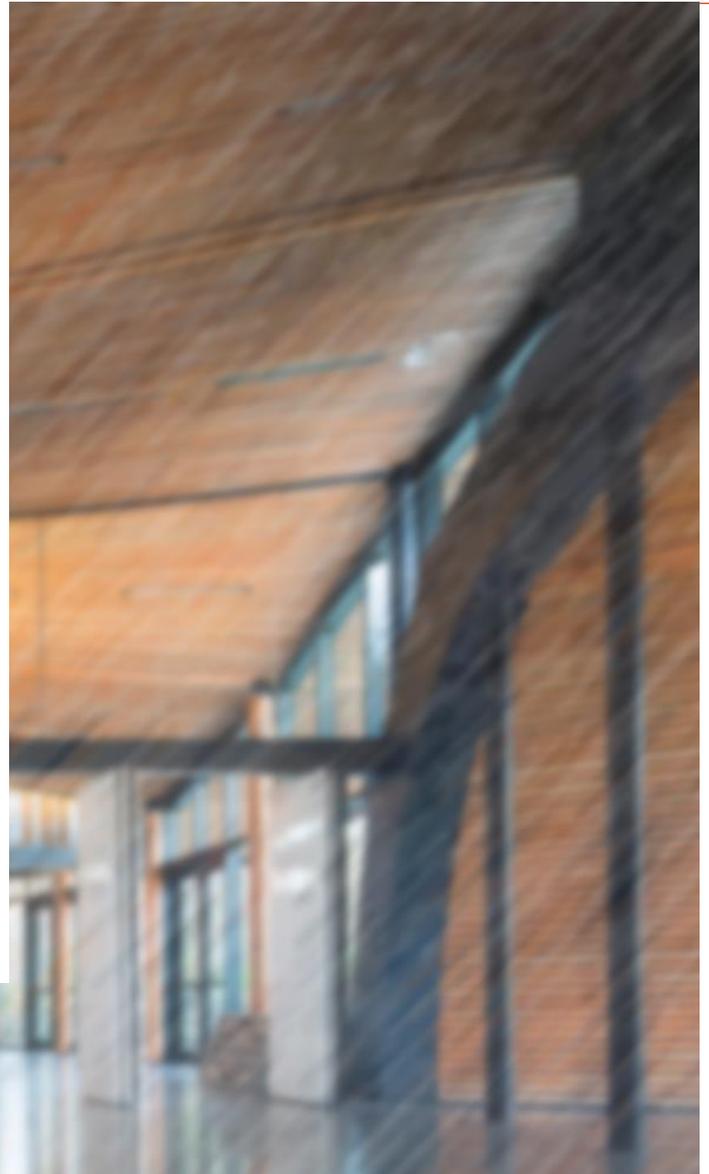
Diagrama de hierarquia em corte transversal



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Iluminação e Ventilação Natural

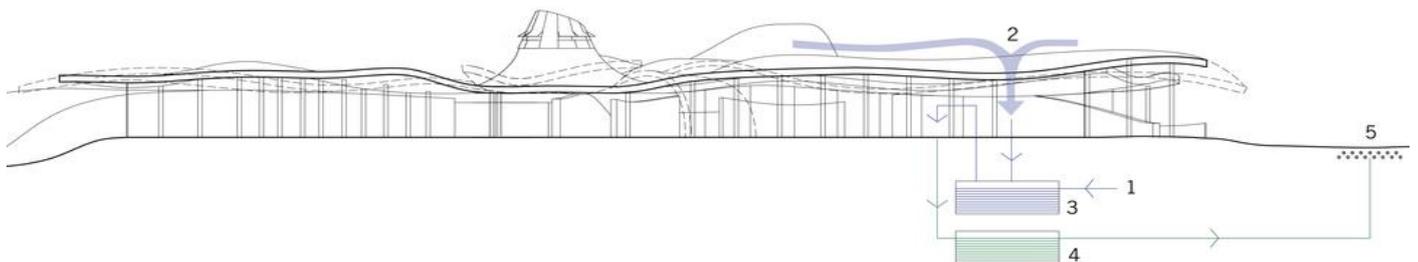
Desde o projeto, a edificação foi pensada de modo a ser sustentável no máximo de pontos possíveis. Um desses pontos pode ser considerado o conforto térmico. A edificação possui poucas aberturas voltadas para a área externa, porém, as que existe, atendem super bem a permeabilidade de ventilação natural por serem grandes. A cobertura inteira da edificação possui um telhado verde baixo, o que acaba contribuindo muito para o controle térmico da edificação. Esse parque temático também está utilizando o vidro como um dos elementos principais, oferecendo dessa forma, um acesso bastante amplo referente a iluminação natural.



Forma

Com o objetivo de integrar a arquitetura com a natureza, os arquitetos optaram em uma forma orgânica. Projetando um formato, que se visto de cima, acaba lembrando de uma planta.

Diagrama de forma



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Diagrama de Iluminação natural



Fonte: Archdaily, adaptado pelo autor (2021)

Conclusão

Com base nas análises abordadas, procurando relacionar a arquitetura com o projeto de um parque temático com a temática de jardim botânico. É possível concluir que a equipe arquitetônica buscou oferecer para os visitantes uma experiência o mais completa possível, abordando a temática de forma integral. Criando as formas arquitetônicas bastante orgânicas, com grande parte dos materiais naturais, como a madeira. Os caminhos que permitem a circulação nos espaços externos do parque, oferecem uma experiência relaxante, somando o uso de água com vegetação, e de certa forma instigando os visitantes a percorrerem todos os caminhos.



4.2. Parque memorial Quilombo dos Palmares

Para esse parque temático, foi realizado uma análise urbana. Com o intuito de entender os fluxos e programa de necessidades de um parque em uma escala maior sem analisar as estruturas arquitetônicas em si.

Nesse sentido, será possível realizar uma comparação entre dois tipos de parques temáticos: Interno e externo. Com isso poderá se ter uma ótima base sobre como desenvolver um Parque Temático para São João do Oeste.

Espaço de lazer do parque

Ficha técnica

Tipo de edificação: Parque temático, Memorial

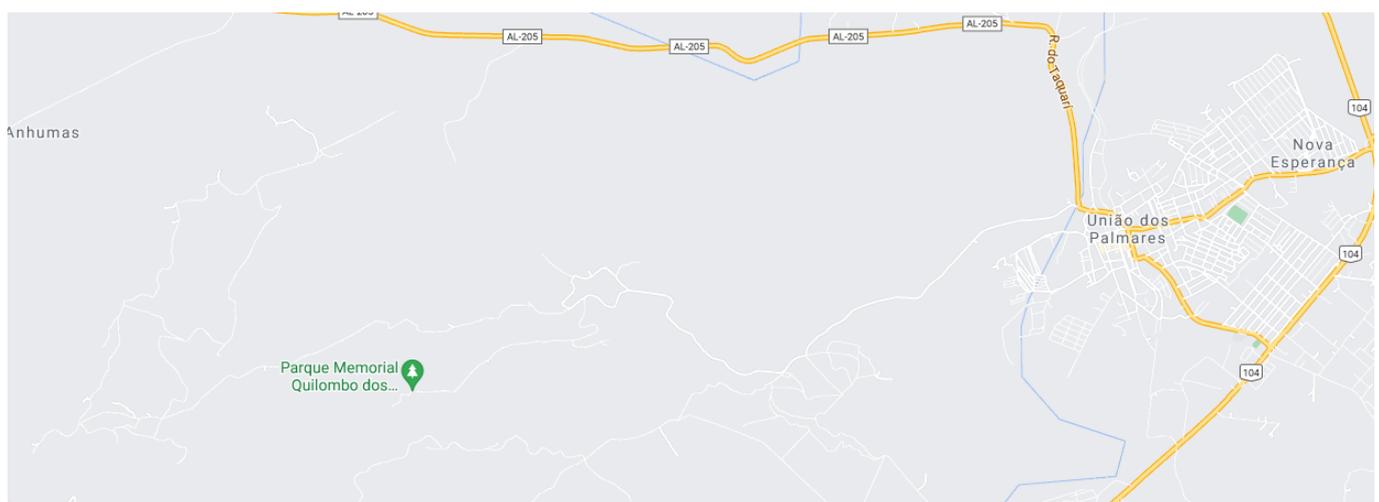
Área total: não informado

Equipe técnica: Ministério da cultura de Palmares

Localização: Palmares, Alagoas

Ano de construção: 2007

Principais materiais empregados: Madeira e palha (Materiais encontrados na própria região)



Conceito/ Partido

Tendo como tema principal, um memorial, o parque busca justamente retratar de forma breve a história do que foi o Quilombo dos Palmares. Dessa forma, além de atuar como um parque de lazer, tem o intuito de valorizar a cultura local.



Fonte: serradabarriga.palmares.gov, adaptado pelo autor (2021)

- | | |
|---|---------------------------|
| 1. Acesso principal | 10. Homenagem a Aqualtune |
| 2. Terreiro das ervas | 11. Ocas Indígenas |
| 3. Casa de campo Santo | 12. Espaço Caa-Puera |
| 4. Monumento às divindades | 13. Batucajé |
| 5. Homenagem aos líderes do Quilombo dos Palmares | 14. Mirante do acaiuba |
| 6. Espaço Quilombo | 15. Casa de Farinha |
| 7. Mirante Acaiente | 16. Homenagem a Zumbi |
| 8. Homenagem a Ganga-zumba | 17. Mirante do Tocolo |
| 9. Lagoa encantada | 18. Restaurante |



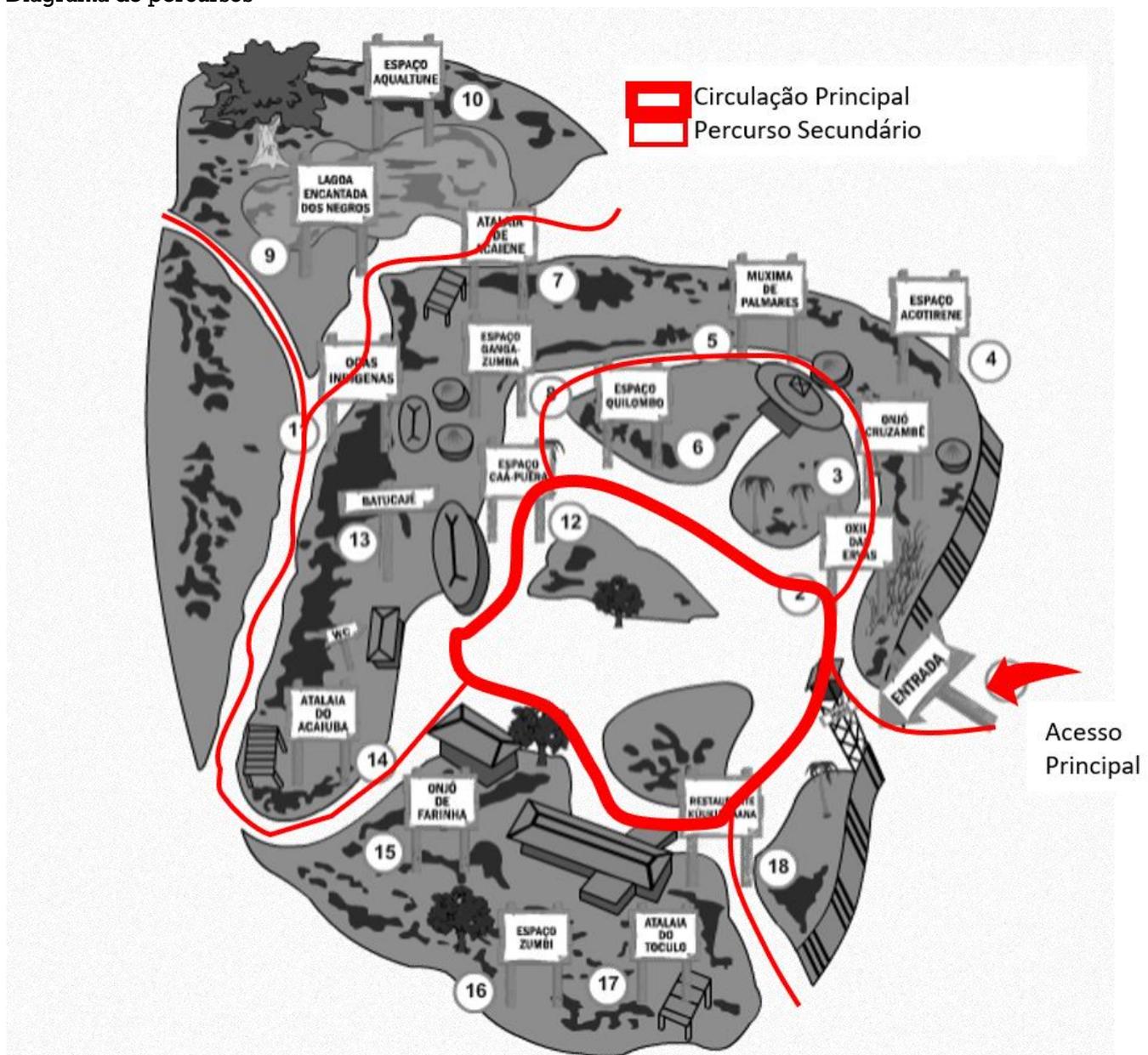
Análise de projeto

Como não foram encontrados projetos referentes ao empreendimento, a análise será realizada em cima de um mapa conceitual do parque, utilizando os temas de composição de Lynch e Parenai para analisar a setorização e o fluxo no parque.

Percursos

Apesar do parque não possuir muitos percursos, os que existem são bem compridos e oferecem uma vasta experiência para os turistas. A circulação principal se encontra no centro do parque, e através dela se ramificam caminhos secundários, levando aos setores acima mencionados.

Diagrama de percursos

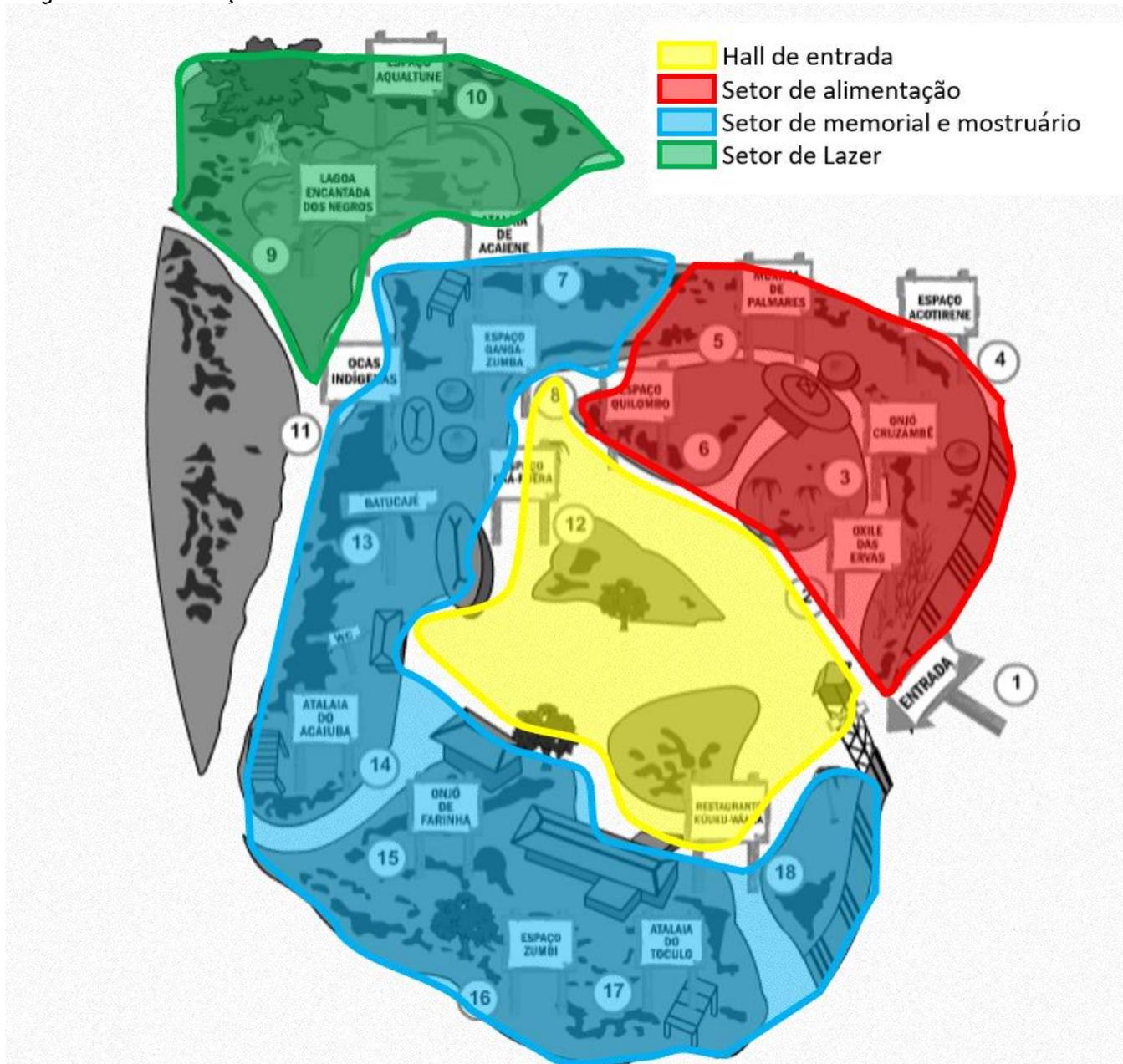


Fonte: serradabarriga.palmares.gov, adaptado pelo autor (2021)

Setorização

O Empreendimento pode ser dividido em quatro setores principais. Iniciando com o Hall principal (Em amarelo na imagem a baixo), é onde os visitantes tem o primeiro acesso ao restante do parque, através dele, é possível acessar dois outros setores, o de compras e o memorial em si. O setor de memorial é o maior de todos, ocupando dessa forma, uma boa extensão do parque. O setor de compras é onde se encontram todos os serviços de alimentação e venda de lembranças, como se localiza em frente ao hall, o seu design acaba atraindo os visitantes para lá. Em uma área mais isolada e tranquila, se encontra o setor de lazer, sendo ideal para quem está procurando um lugar mais pacifico.

Diagrama de setorização

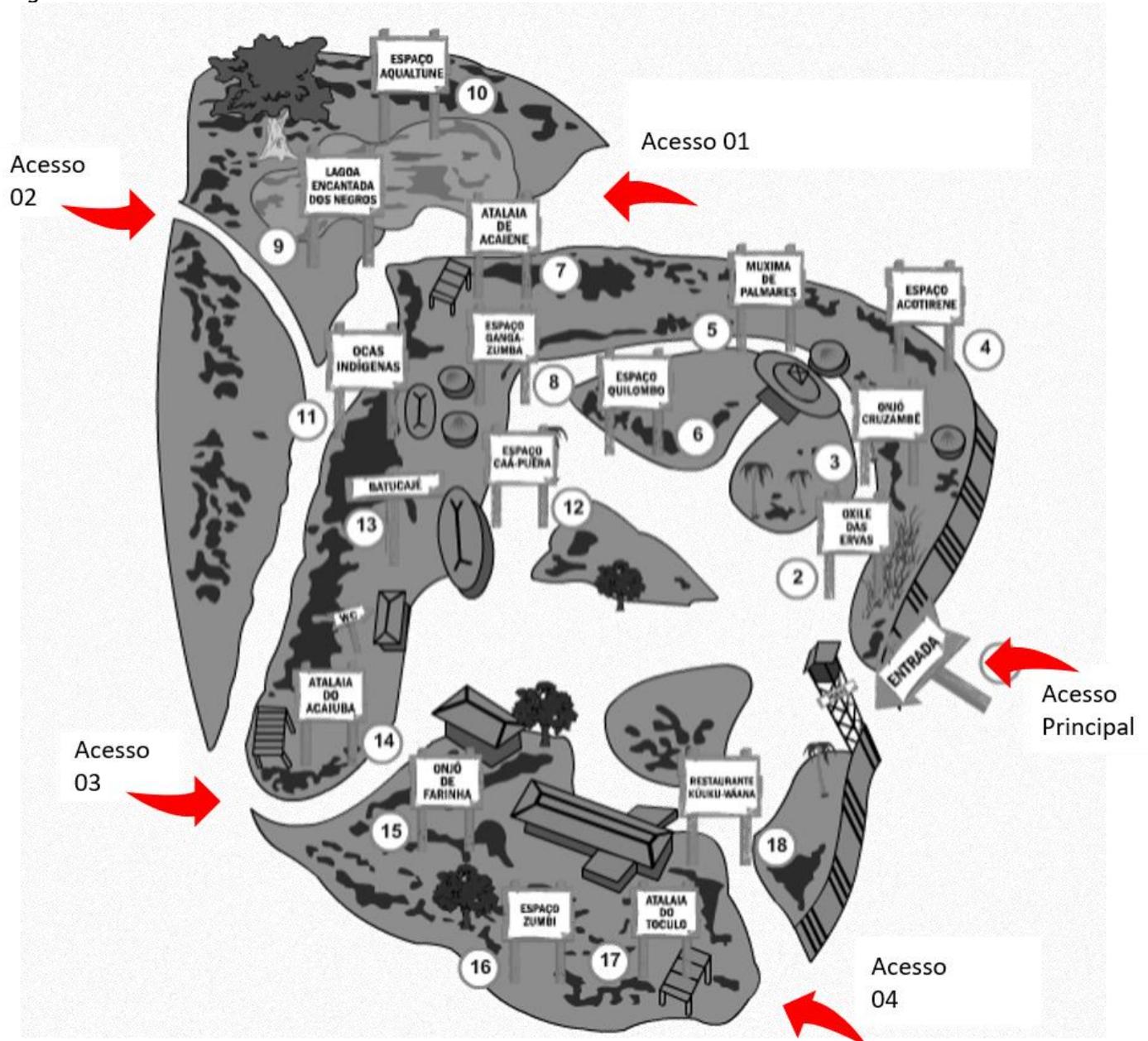


Fonte: serradabarriga.palmares.gov, adaptado pelo autor (2021)

Acessos

O parque possui um acesso principal e dois acessos secundários que levam ao pátio central, e mais dois acessos secundários que levam ao setor de lazer. Sua estruturação, buscou manter a identidade que o local possuía, tanto na identidade de materiais como de formas.

Diagrama de acessos

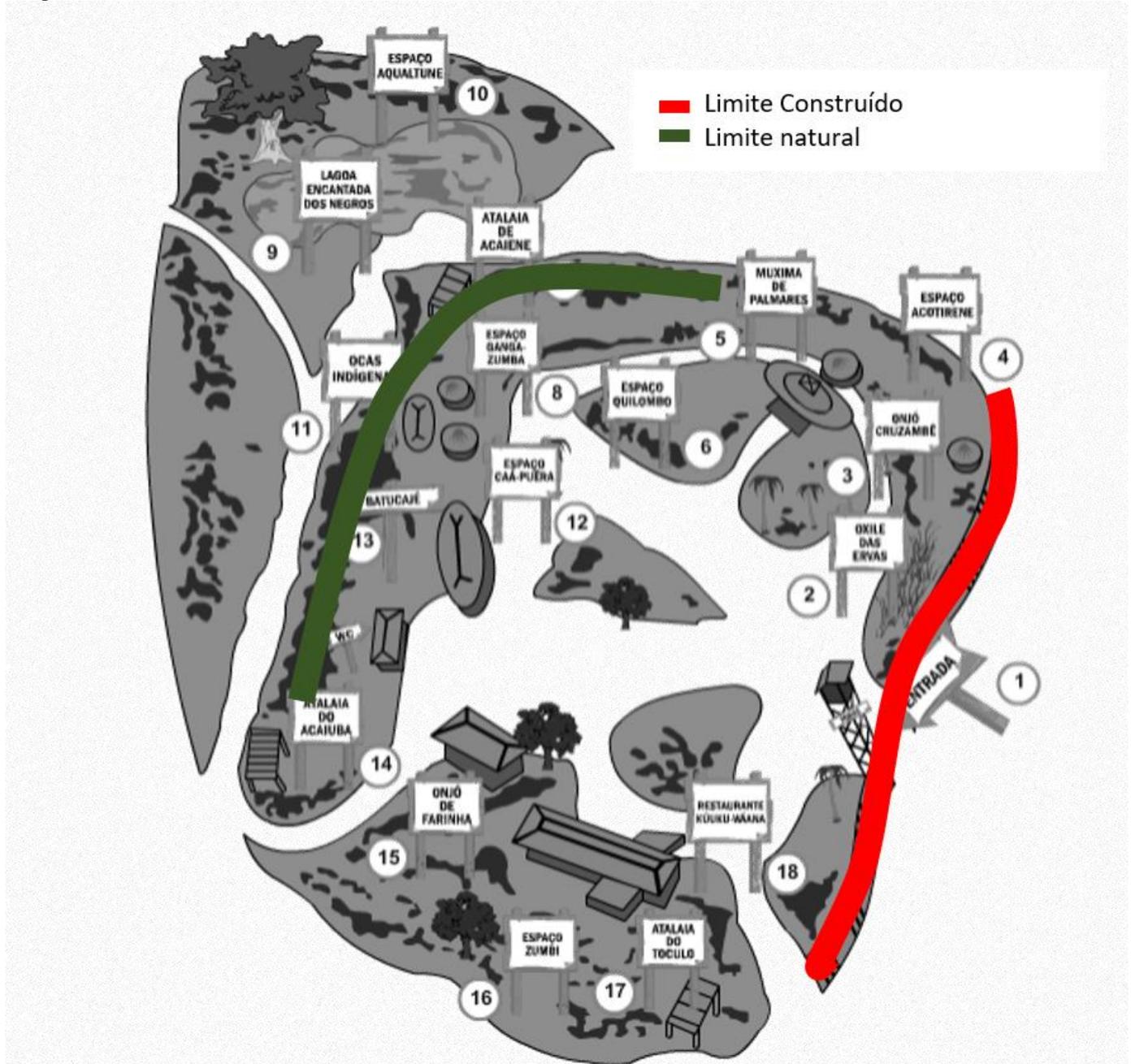


Fonte: serradabarriga.palmares.gov, adaptado pelo autor (2021)

Limites

O parque não possui muitos limites em si, pois buscou-se trabalhar com uma conectividade maior entre os espaços com o pátio central. Com o intuito de dividir setores agitados com setores calmos, foi trabalhado com uma paisagem natural composta de árvores e demais plantas da região.

Diagrama de limites



Fonte: serradabarriga.palmares.gov, adaptado pelo autor (2021)

5. ANÁLISE DO TERRENO

5.1. Contexto geral e histórico da área

A cidade de São João do Oeste surgiu no ano de 1993, através de uma divisão da colônia de Porto Novo. Sua colonização foi realizada pelo Volksverein, que era uma entidade do Rio Grande do Sul. De acordo com IBGE (2017) A primeira missa foi realizada 1932, permitindo um aumento considerável de mais colonos. Com isso acabou se formando várias comunidades, sendo em 1993 a definição do ponto central que acabou virando a distrito urbano da região.

Imagem aérea de São João do Oeste



Fonte: Angelina Wittman (2018)

5.2. Inserção Urbana

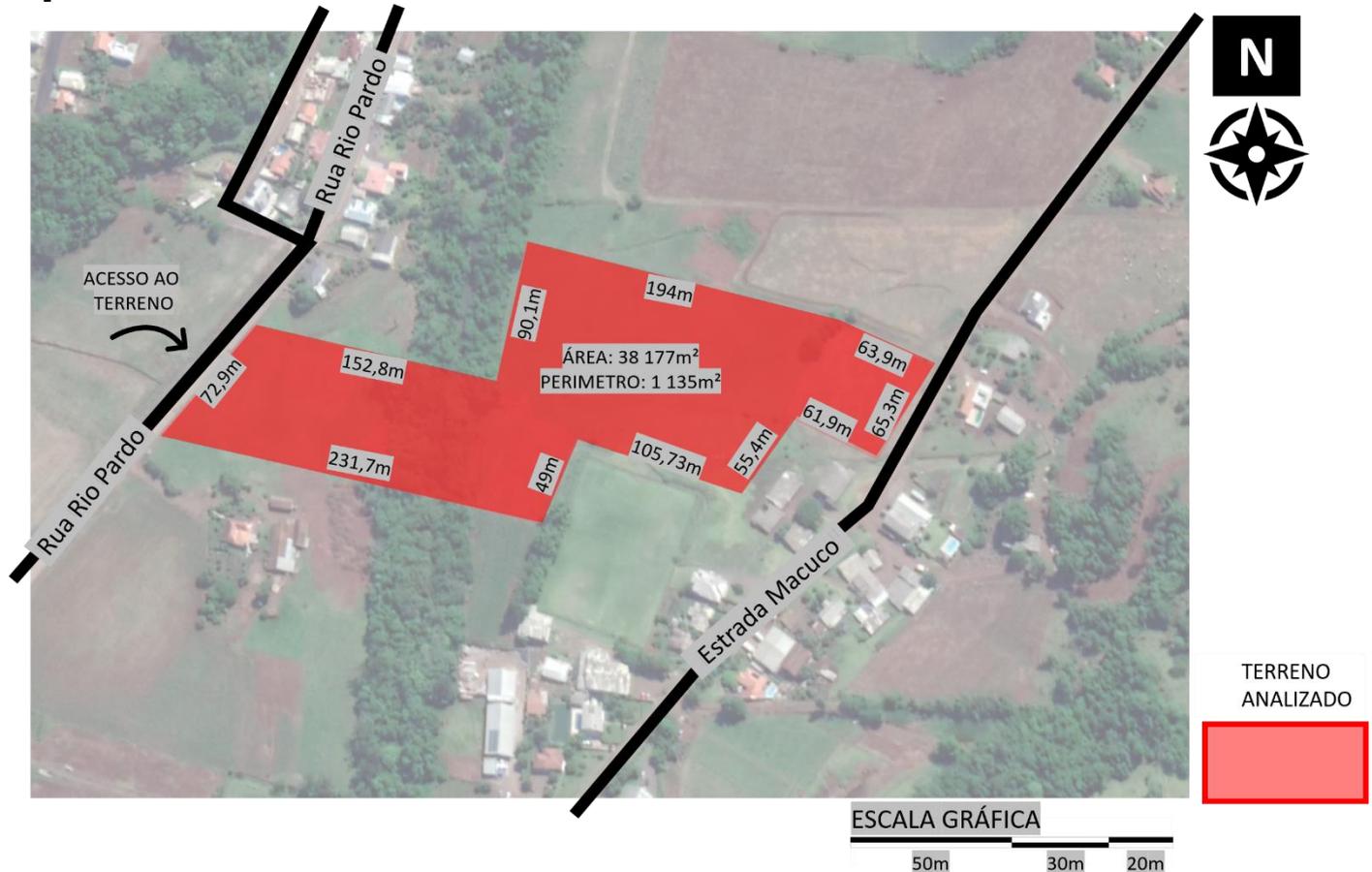
A cidade de São João do Oeste se encontra no extremo oeste do estado de Santa Catarina. Segundo o IBGE (2017), a cidade possui cerca de 164 km², que fazem divisa com a cidade de Itapiranga e Mondai e Tunápolis.

Mapa de localização do terreno



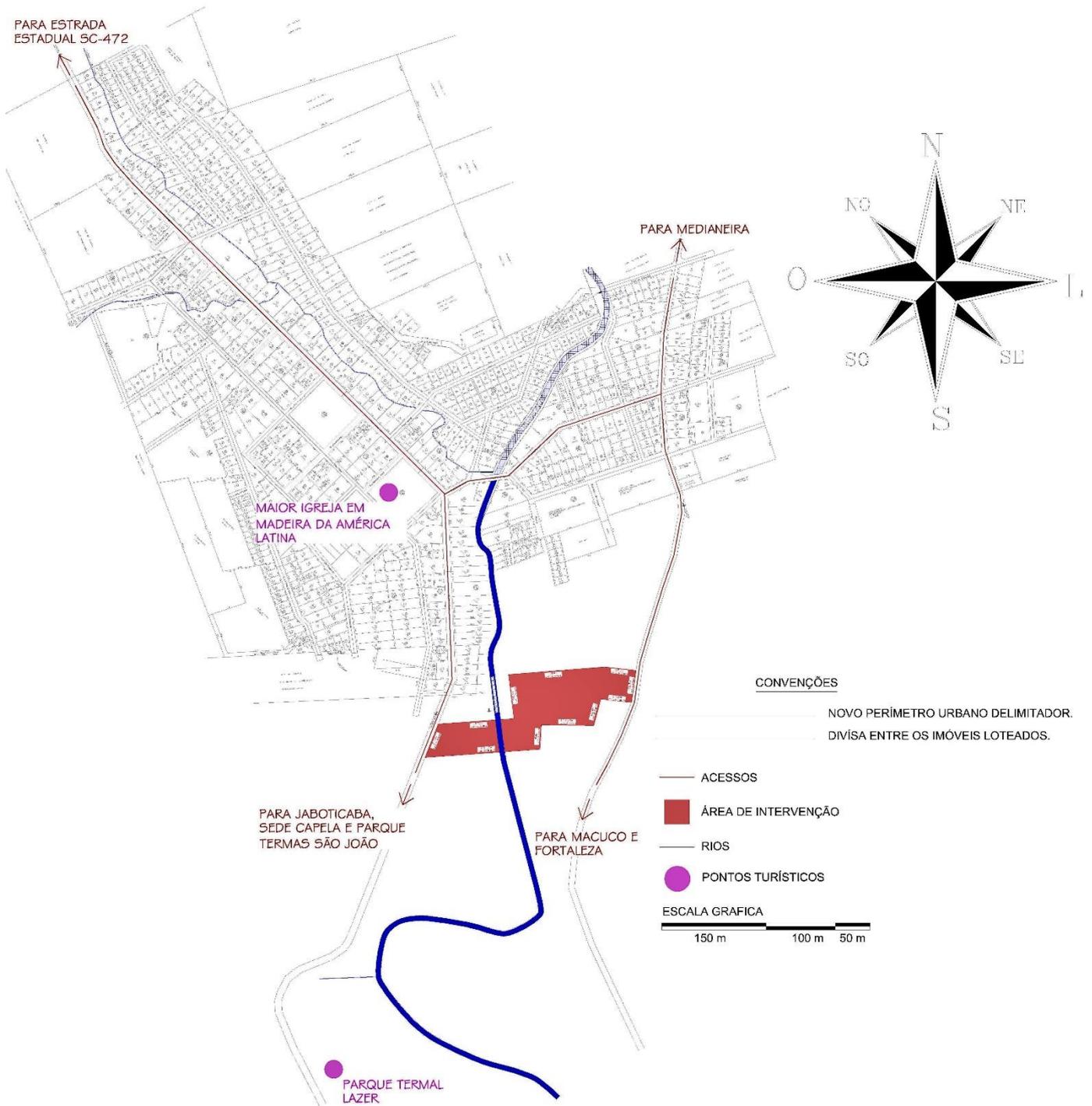
Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

Mapa do terreno com medidas



Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

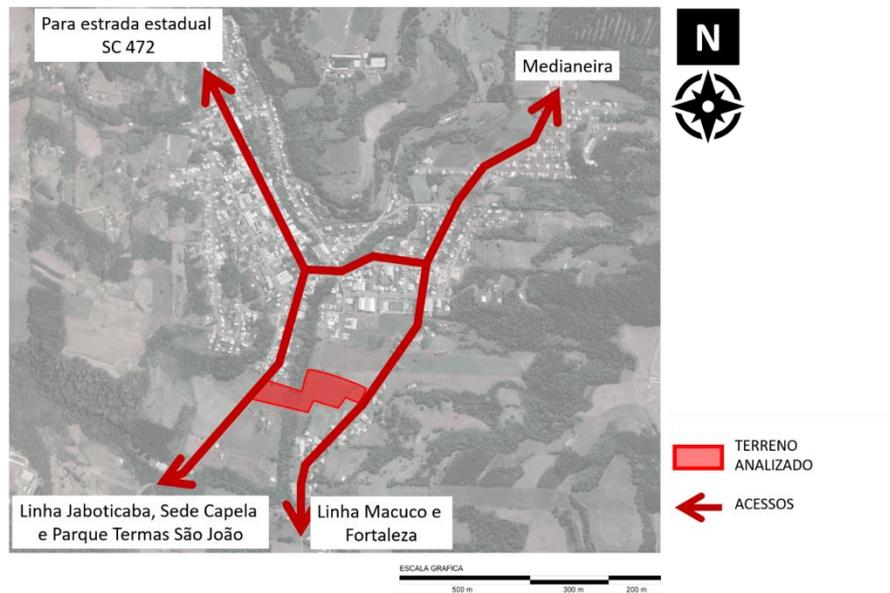
5.3. Planta de situação



5.4. Acessos

A cidade possui 4 acessos, sendo o acesso principal o que faz ligação com a SC-472, os demais fazem ligação com comunidades no interior do município.

Mapa de acessos



Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

5.5. Uso e ocupação do Solo

O zoneamento da cidade se dá de forma simples, a zona comercial anda paralela as vias centrais da cidade, enquanto as zonas residenciais ficam nas periferias da cidade. O restante da região é classificado como zona agrícola.

Mapa de uso e ocupação do solo



Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

5.6. Gabaritos

Como é possível observar no mapa abaixo, a região em que o terreno se encontra, possui a área rural como mais predominante, e onde se encontrar aglomerados de casas, a maioria ainda é de um pavimento.

Mapa de gabaritos



Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

5.7. Fundo figura

No mapa de fundo figura é possível observar a cidade ainda não se desenvolveu muito nessa região.

Mapa de fundo figura

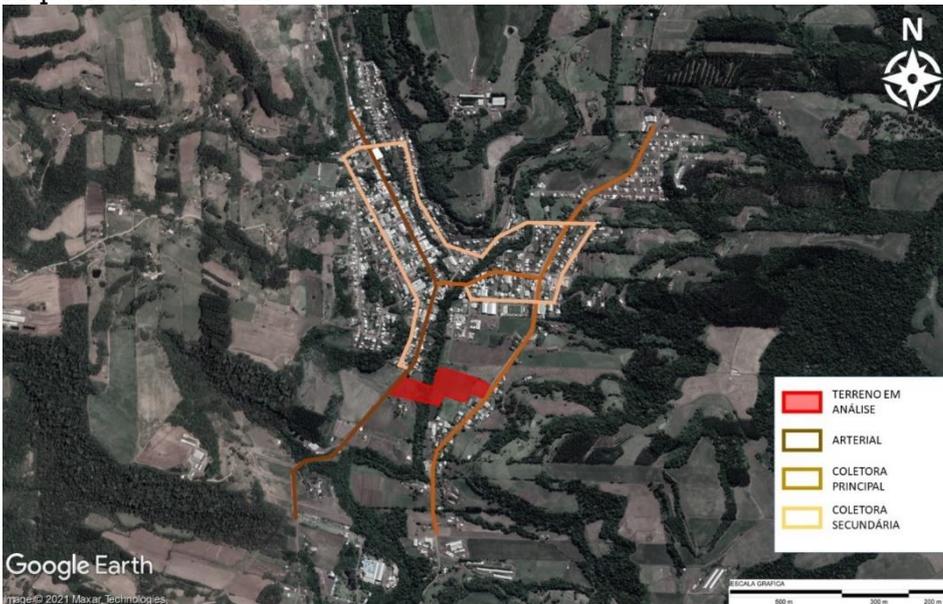


Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

5.8. Sistema viário

A cidade é composta por uma via arterial principal no sentido Pórtico para Termas São João, através dela, é demarcado uma via coletora principal que se conecta com a coletora secundária, permitindo dessa forma que as vias locais tenham acesso ao centro da cidade. Nesse sentido é possível destacar que o lote em questão se encontra conectado com uma via arterial na parte frontal, e uma via coletora principal na parte posterior. Com isso, permite uma facilidade para os visitantes encontrarem o parque, sem precisar entrar em muitas vias com risco de se perder.

Mapa de sistema viário



Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

5.9. Agentes poluidores

A estrada que passa no lado Leste do terreno, ainda não é asfaltada, dessa forma acaba gerando uma quantidade muito grande de poeira em dias quentes e secos. Ao lado Sul, existe uma indústria de concreto e pré-moldado, por conta disso pode gerar pequenos ruídos ou vibrações próximos ao terreno.

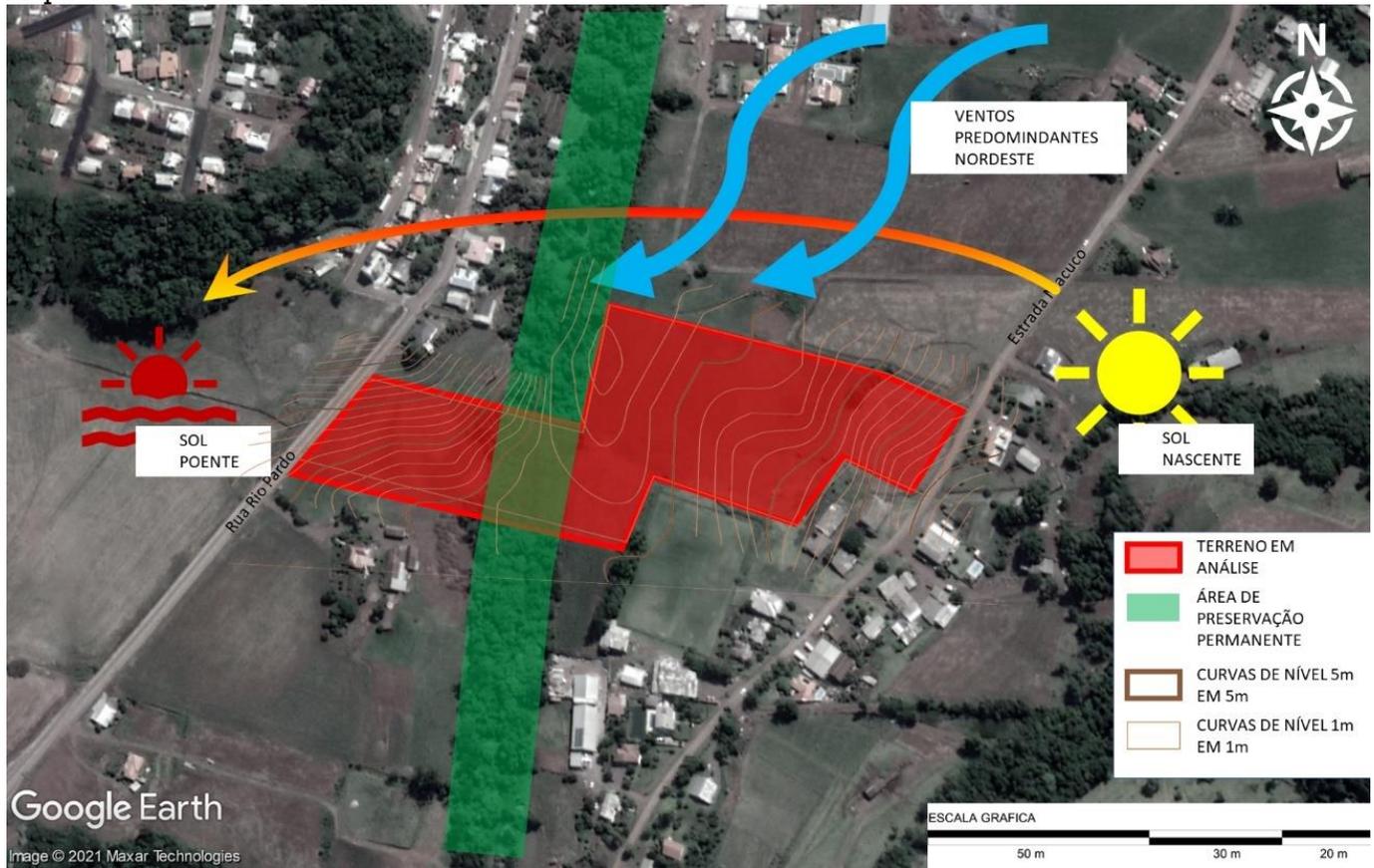
Mapa de agentes poluidores



Fonte: Google Earth, adaptado pelo autor (2021)

5.10. Condicionantes físicas e legais

Mapa de condicionantes físicas



ZIMD - ZONA INTERESSE MISTA DIVERSIFICADA

ÁREA MÍNIMA (m²)	TESTADA MÍNIMA (m)	RECUOS (m)			TAXA DE OCUPAÇÃO %	GABARITO N°. De Pavimentos	ÍNDICE DE APROVEITAMENTO		TAXA DE PERMEABILIDADE %
		U	F	Fd			IAb	IAm	
360,0	12,00	RU	2,0	*	60	3	7,8	-	20
		RM	2,0	*	70	12	9,1	-	20
		M	2,0	*	80	12	11,7	-	20
					+10*				

Recuo frontal: 2m

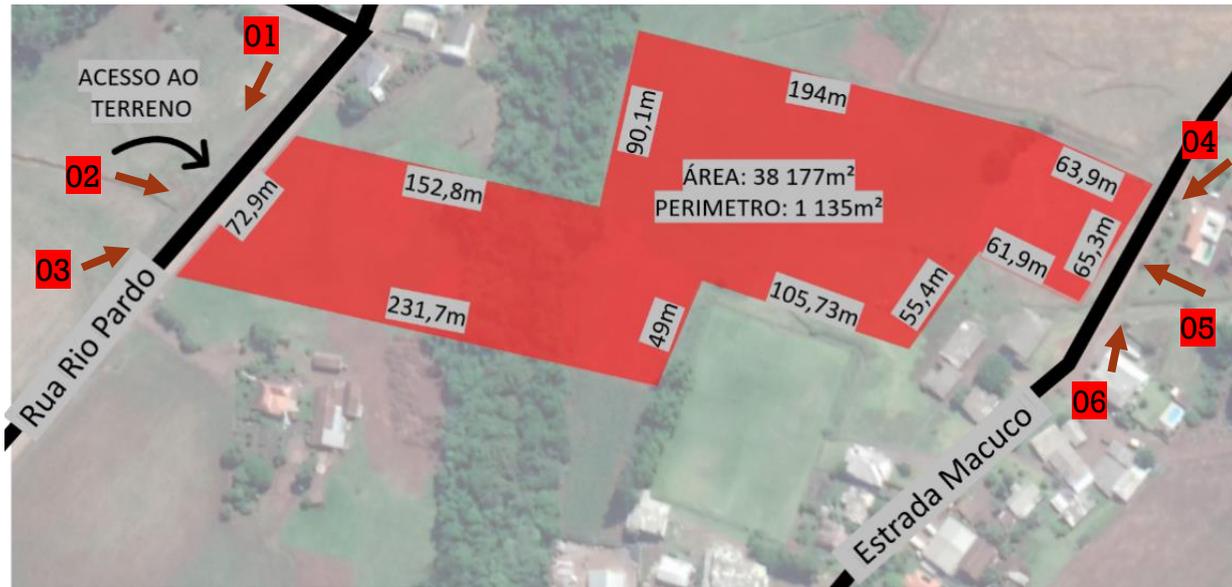
Área do terreno: 38 177,00m²

Taxa de ocupação: 30 541m² (80%)

Índice de aproveitamento: 446 670m² (x11.7)

Taxa de permeabilidade: 7 635,40m² (20%)

Localização das imagens



6. DIRETRIZES PROJETUAIS

6.1. Perfil e demanda (público alvo)

Por se tratar de um empreendimento turístico, o parque precisará se adaptar a um público alvo geral, podendo variar entre criança, adultos e idosos.

De acordo com o plano municipal de turismo (2020) a cidade recebeu no ano de 2019 cerca de 70 mil visitantes ao longo do ano inteiro, dessa forma o projeto será dimensionado com uma média diária de 200 visitantes.

6.2. Programa de necessidades

6.2.1. SETOR ADMINISTRATIVO

- Direção
- Sala de marketing
- Sala de reuniões
- RH
- TI
- Enfermaria
- Banheiros
- Depósito de lixo
- Copa de funcionários
- Lavanderia
- Depósito de equipamentos
- Copa funcionários

6.2.2. SETOR RECEPTIVO

- Recepção
- Bilheteria
- Pórtico
- Pontos fotográficos
- Lojas de souvenir
- Banheiros

6.2.3. SETOR HISTÓRICO

- Vila Germânica
- Museu interativo
- Floresta interativa
- Percurso histórico
- Pontos fotográficos

6.2.4. SETOR DE REPOUSO/LANCHE

- Restaurante
- Pontos fotográficos
- Cozinha industrial
- Depósito de gás
- Depósito de lixo
- Copa de funcionários
- Lavanderia
- Depósito de equipamentos
- Doca
- Banheiros

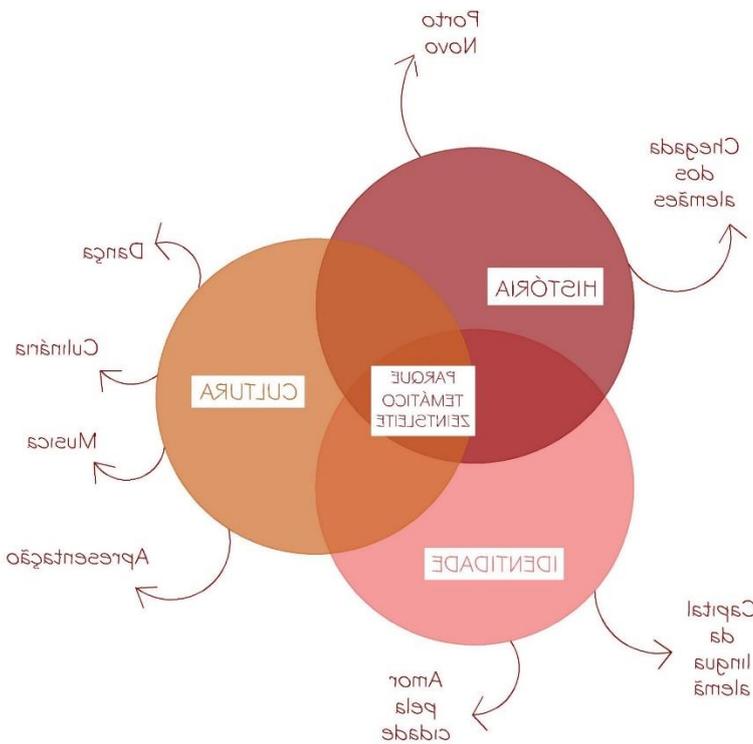
6.2.5. SETOR DE APRESENTAÇÕES

- Salas de ensaio
- Centro de apresentações
- Pontos fotográficos
- Banheiros

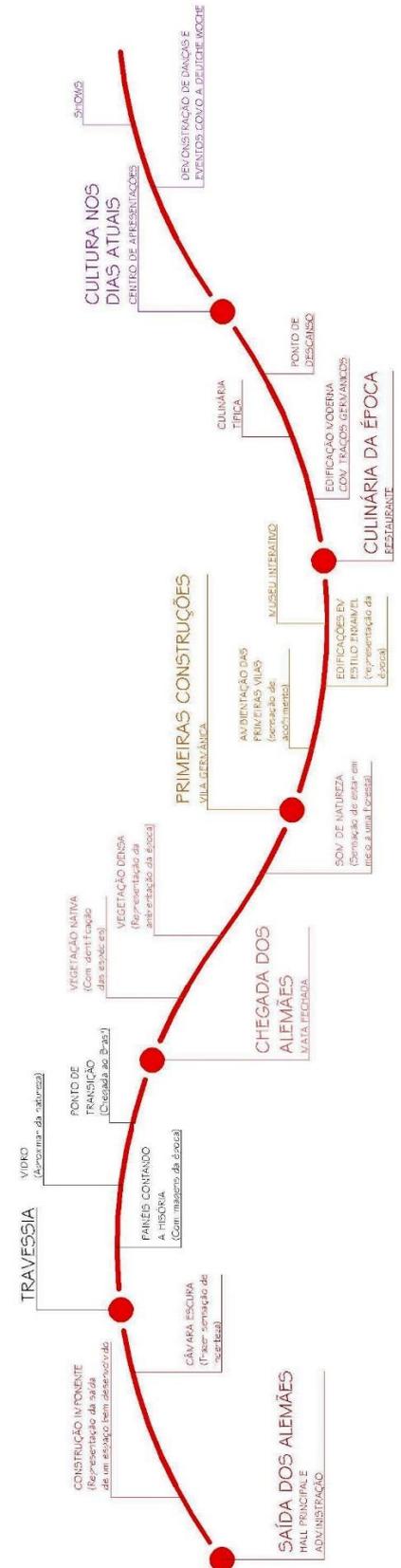
6.3. Conceito

A cidade de São João do Oeste é conhecida como a capital da linha alemã.

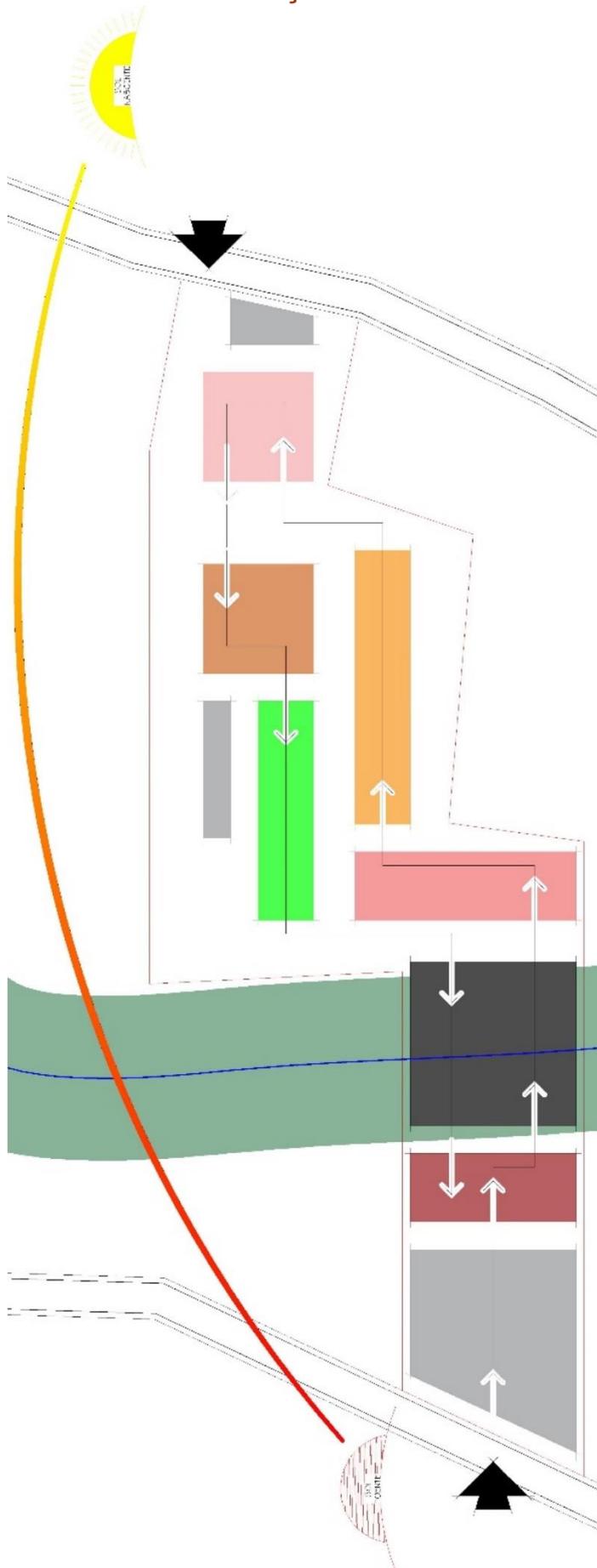
O município possui um valor histórico e cultural, que busca preservar através de danças folclóricas, músicas, culinária e eventos como a Deutsche Woche. Nesse sentido, o projeto busca abordar a união entre esses elementos, delimitando três eixos principais: história, cultura e identidade de São João do Oeste. Oferecendo aos turistas e demais visitantes do parque uma oportunidade de conhecer e desfrutar de uma experiência que os colonizadores vivenciaram desde a chegada no Brasil e como seus descendentes mantêm a cultura nos dias de hoje.



6.4. Partido



6.5. Planta de setorização

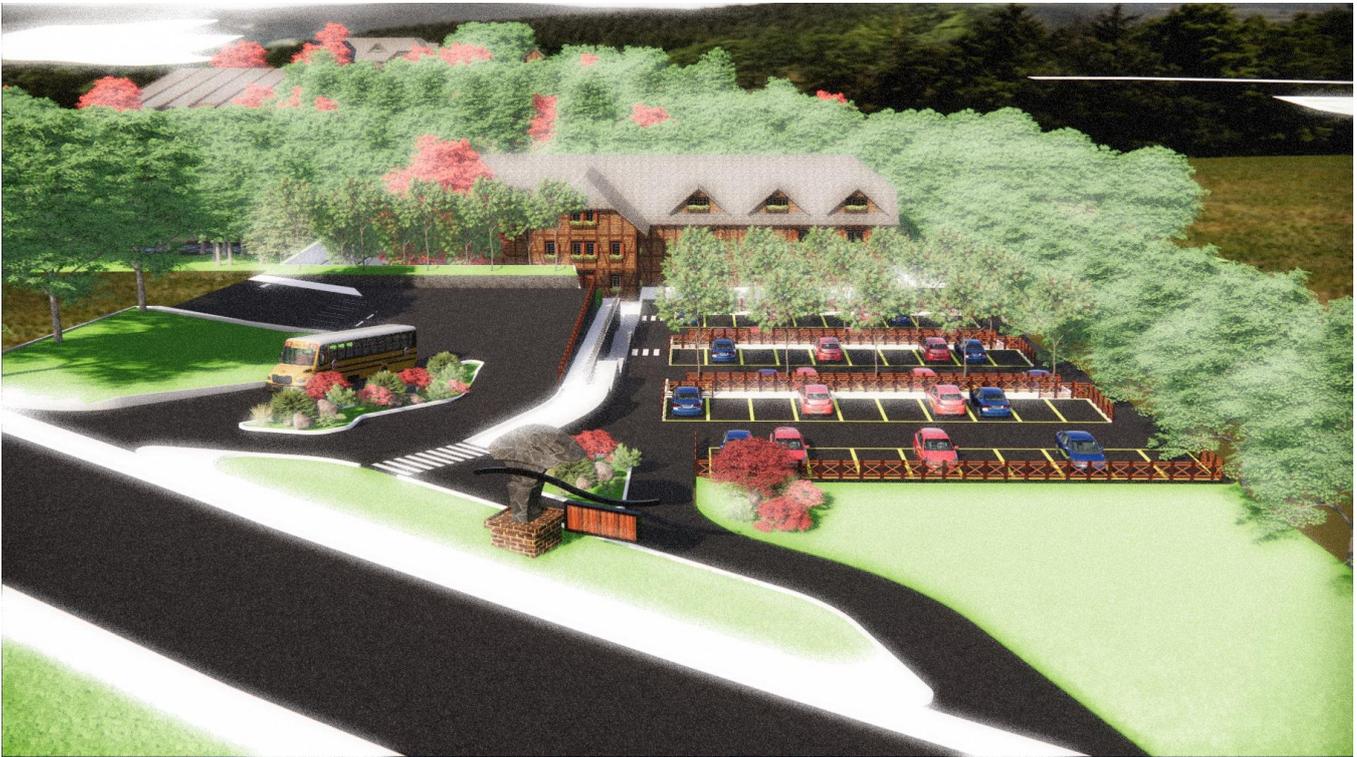


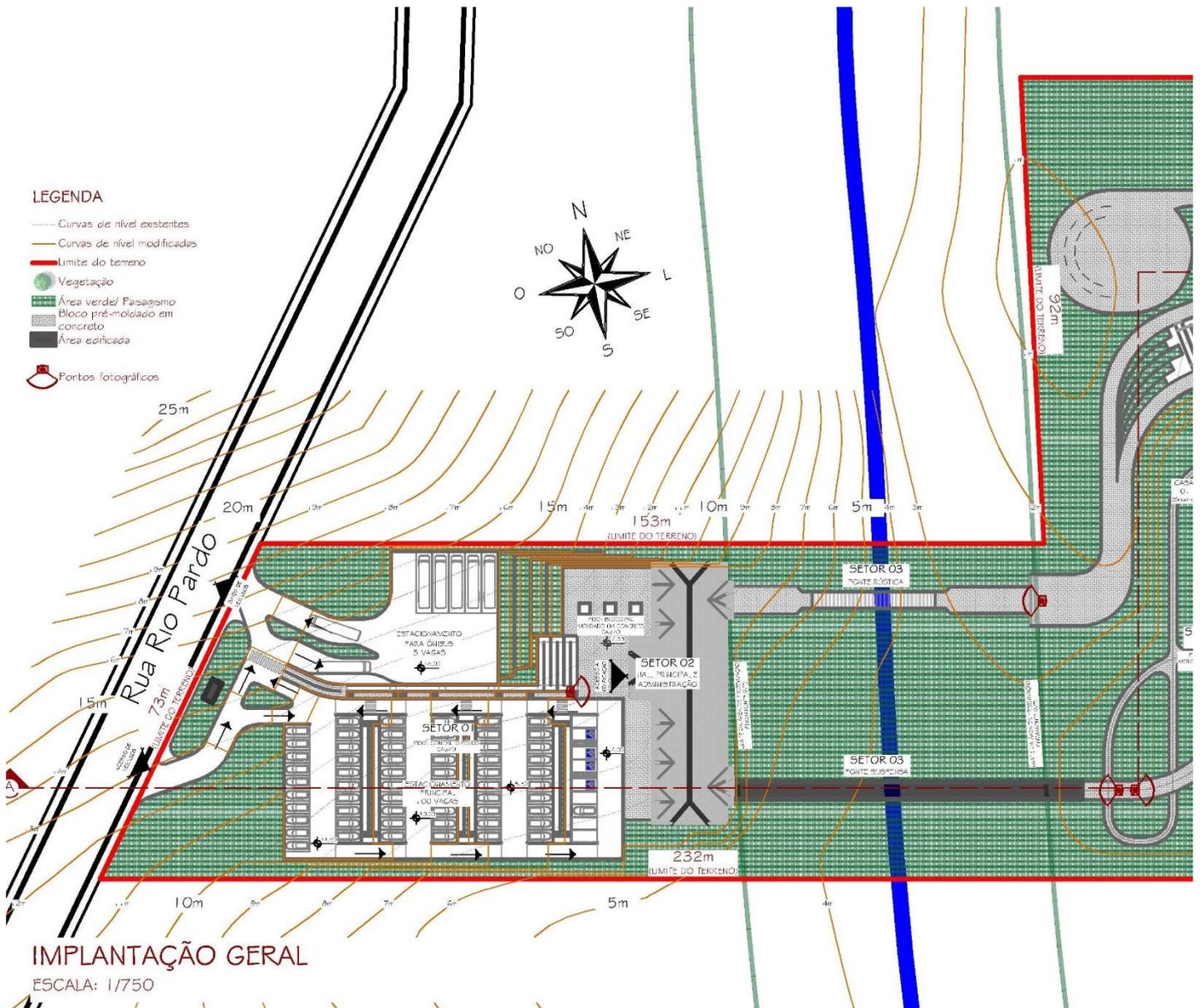
O parque será **dividido** em duas partes principais: A **parte 01**, que se encontra **antes** da travessia do Rio Fortaleza será dedicada a receber e acolher os visitantes, oferecendo a eles uma breve explicação de como o passeio irá funcionar. A **parte 02**, que se encontra **após** a travessia do Rio Fortaleza buscará retratar simbolicamente como era a vida dos primeiros colonizadores aqui na região, começando por um passeio em meio a uma floresta e chegando nas construções das primeiras vilas, mostrará também a evolução com o passar dos anos para os dias atuais com o uso de materiais e formas diferentes na arquitetura, mas sempre levando consigo a cultura através de comidas típicas alemãs e shows culturais como a Deutche Woche.

-  LIMITES DO TERRENO
-  SETOR 01
Estacionamento principal
-  SETOR 02
Setor destinado a administração e recepção do parque
-  SETOR 03
Setor destinado a travessia, e a ideia de descobrir o desconhecido
-  SETOR 04
Setor destinado a sensação de incerteza, que retrata a passagem pela mata dos primeiros residentes da região
-  SETOR 05
Museu interativo, com representação de uma pequena vila, com construções principais que eram necessárias para o desenvolvimento da comunidade local.
-  SETOR 06
Ponto de transição para tempos modernos, também um ponto de descanso com disponibilidade de refeições típicas da culinária
-  SETOR 07
Setor destinado a apresentações culturais e eventos municipais, como teatros, danças e apresentações em geral
-  SETOR 08
Setor também destinado a apresentações, mas a céu aberto
-  ÁREA DE PRESERVAÇÃO PERMANENTE

7. PROJETO TÉCNICO

7.1 Implantação geral

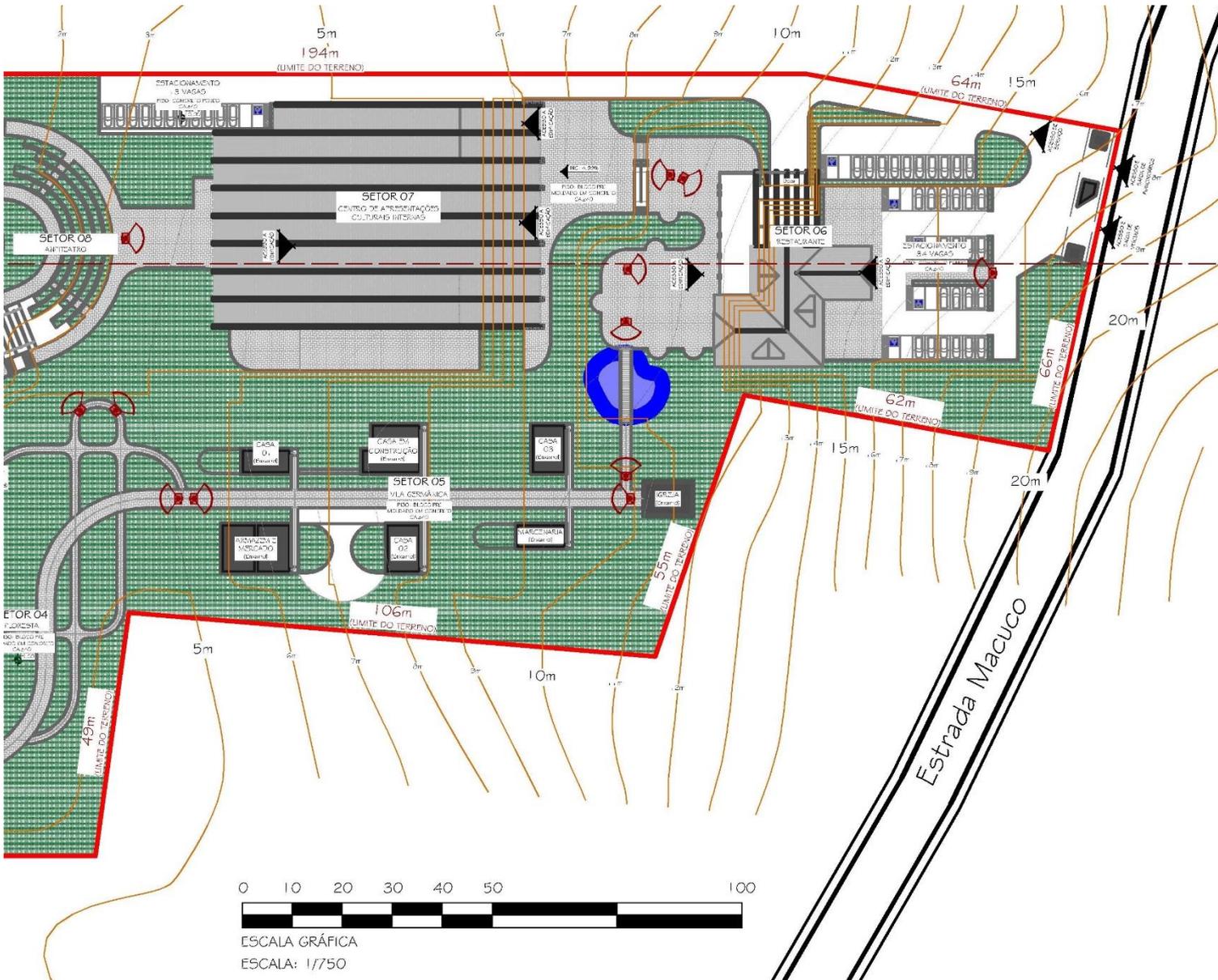




O parque possui o acesso principal conectado com a Rua Rio Pardo, a qual conecta também o parque termal, além de ser uma via arterial, permite aos visitantes uma



O rio fortaleza atua como um ponto de transição, como uma passagem para um mundo imaginário, ou até mesmo para uma desconexão com o presente, partindo para uma viagem ao passado.



O lado Sul do parque recebe menos iluminação solar, como o sol nasce no lado leste e se põem no Oeste e em grande parte do ano possui uma leve inclinação ao norte, permite que essa região seja um pouco mais escura, valorizando assim a sensação de insegurança por falta da luz. Muitos colonizadores não sabiam o que esperar ao chegar nessa região, dessa forma tinha-se um pouco de medo do que seria descoberto, mas não desistiram por causa disso.

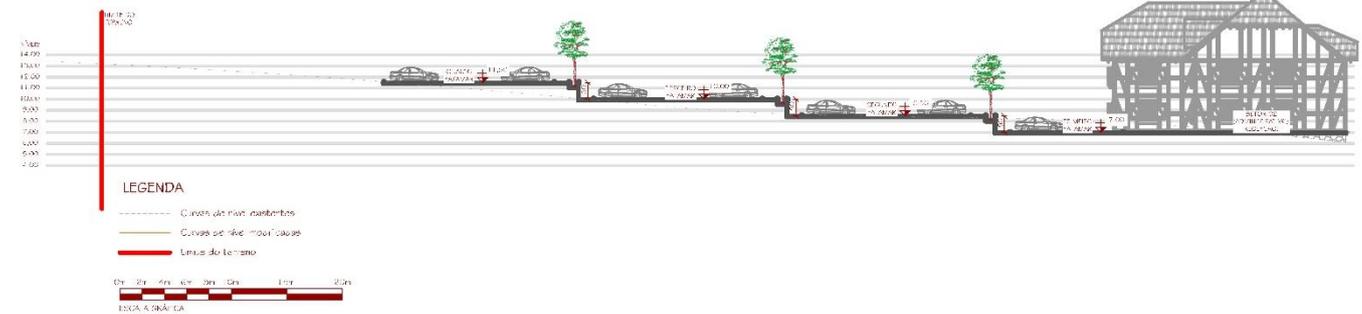
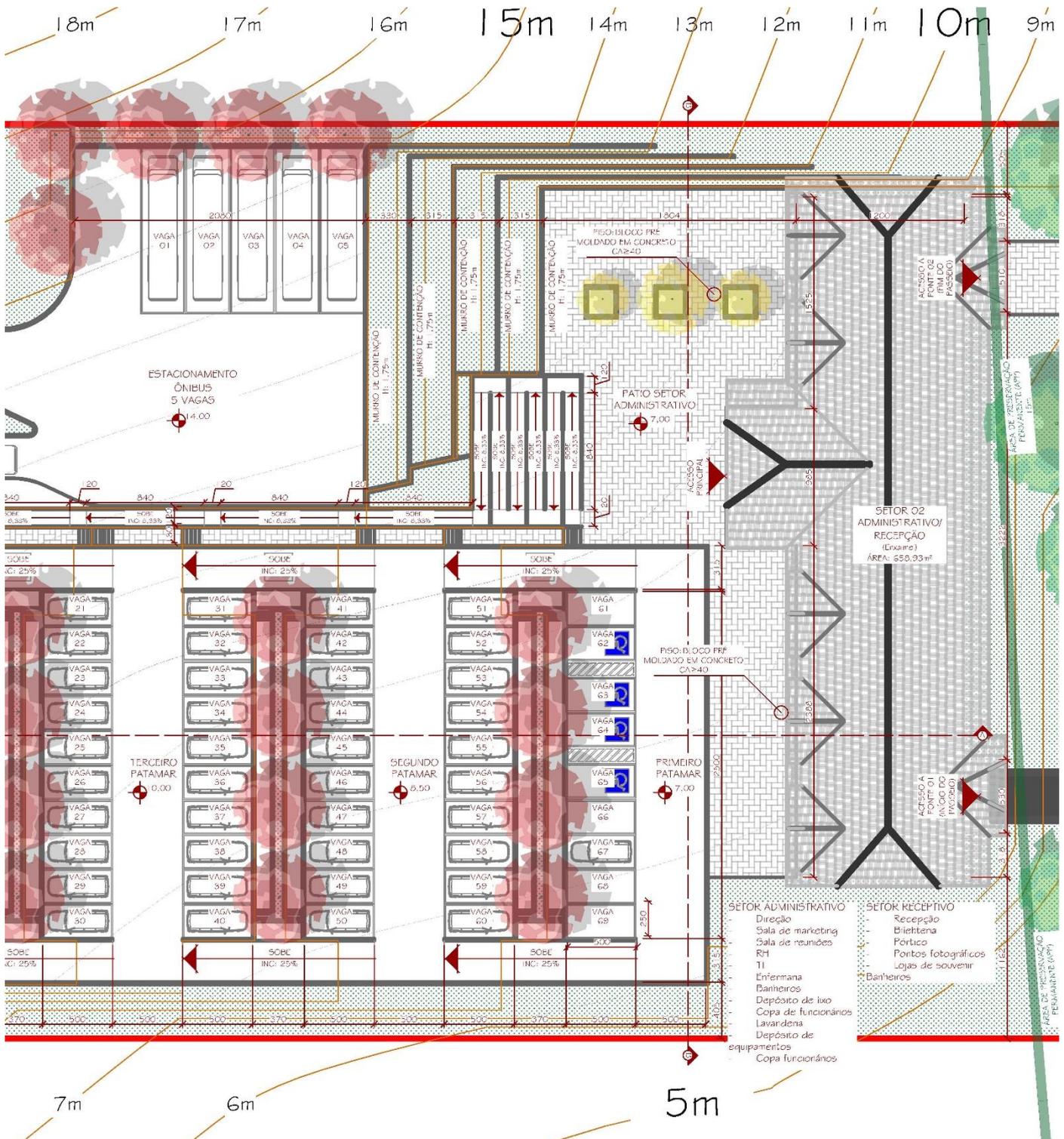


O acesso secundário do parque funciona como uma alternativa para aqueles que querem apenas usufruir das refeições e apresentações típicas sem precisar realizar o percurso inteiro do parque. O acesso atua também como um acesso de serviço, já que a rio no centro do lote dificulta a transição para este lado.

7.2 Planta baixa Setor 01 e Setor 02

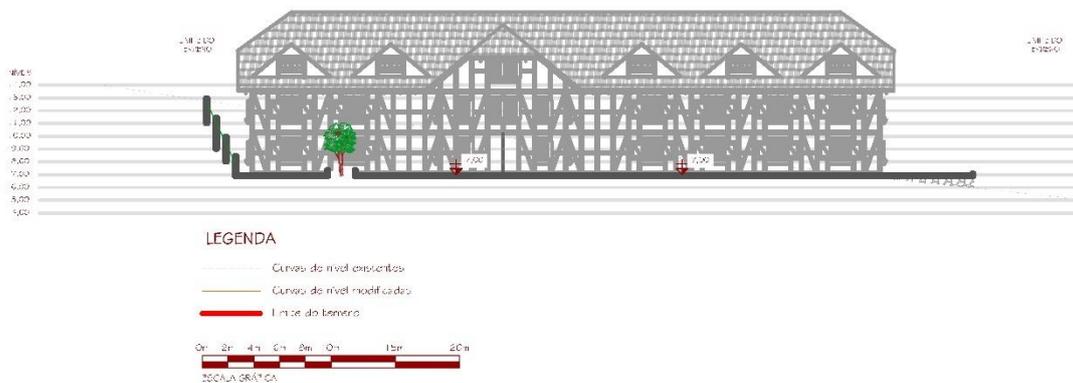


Segundo o plano municipal de turismo de São João do Oeste (2020), a cidade recebeu cerca de 70 mil visitantes ao longo do ano de 2019. Usando esses dados como partido tem-se cerca de 200 visitantes por dia, como a cidade possui outro parque, o cálculo de número de vagas usou apenas 50% de 200, considerando assim, um número de mais ou menos 100 pessoas por dia. Esse dimensionamento ficou como base para a elaboração de todos os outros setores.

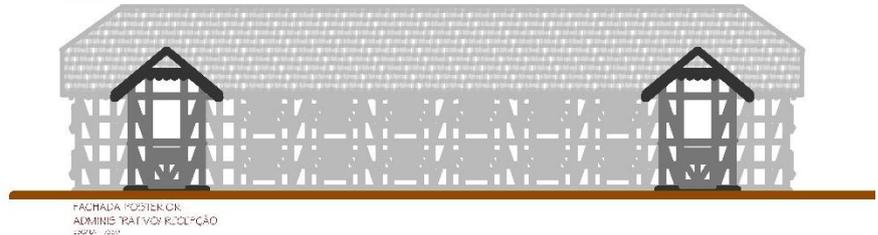
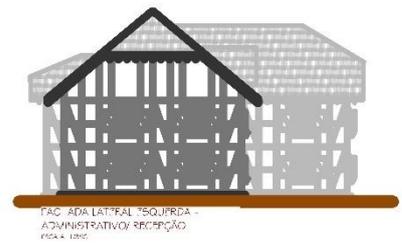
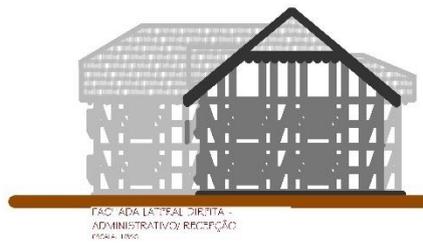
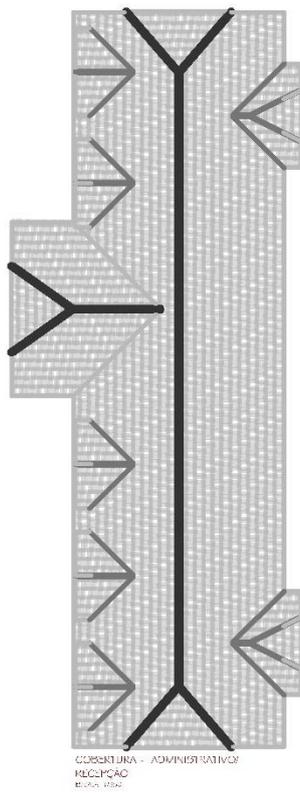


CORTE A-A
 ESCALA: 1/350

Como o terreno possui uma inclinação demasiadamente elevada, as vagas PNE para veículos foram locadas próximo ao acesso do Setor 02, podendo assim estar no mesmo nível que a mesma. Já a locomoção para os passageiros dos ônibus, acessam o Setor 02 por uma rampa. Todas as medidas respeitam as recomendações



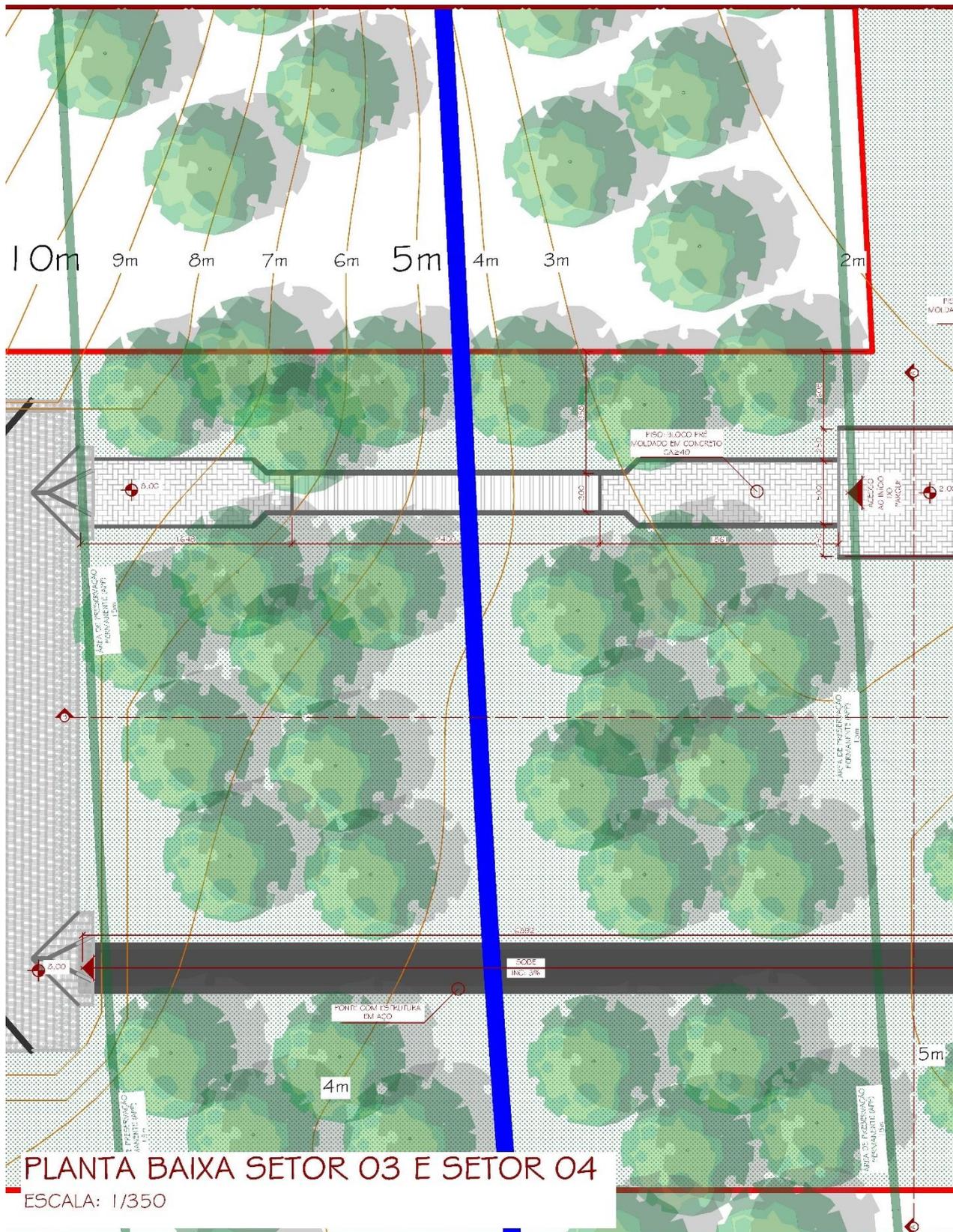
CORTE B-B
 ESCALA: 1/350

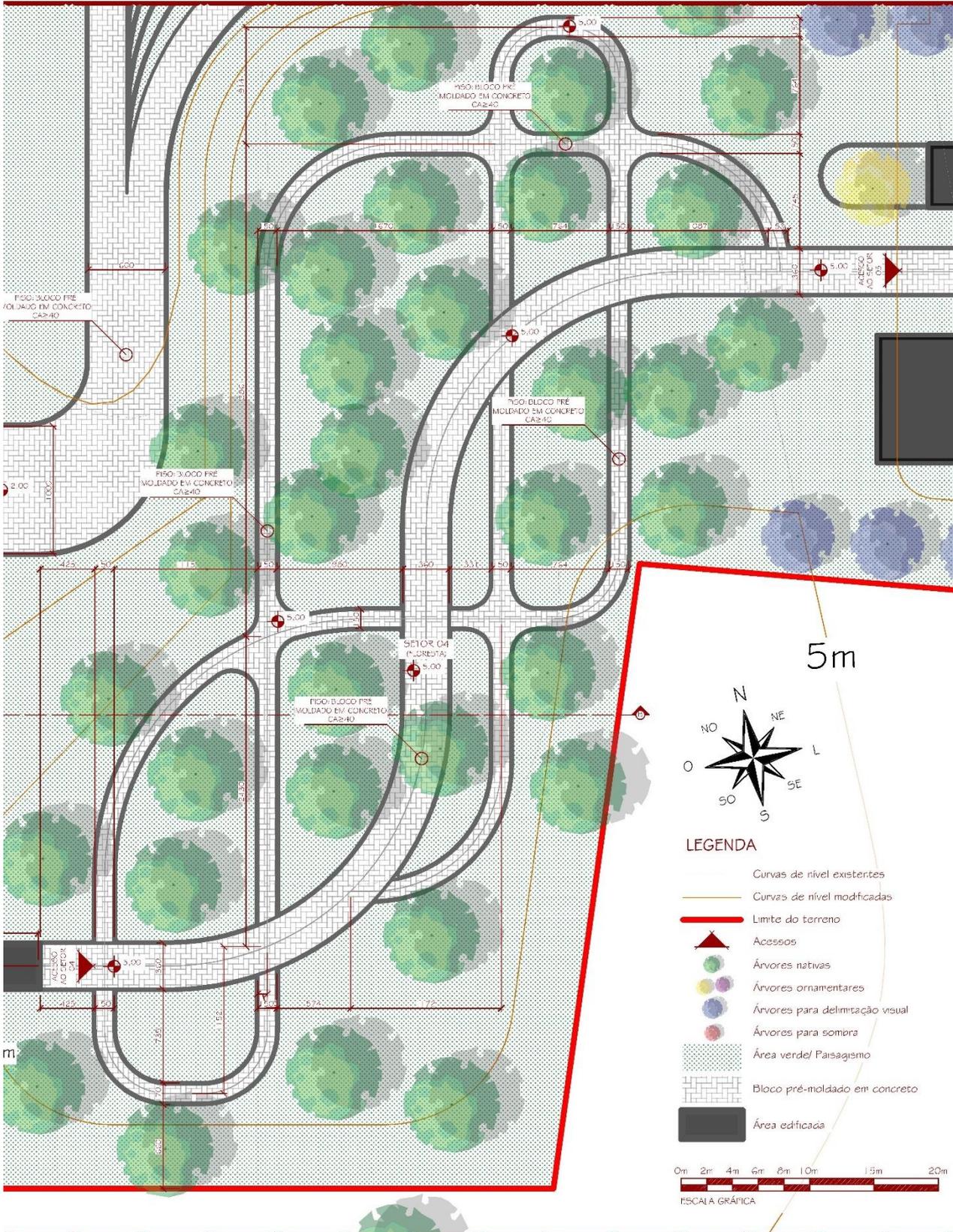


Facadas Setor 02 – administração e recepção

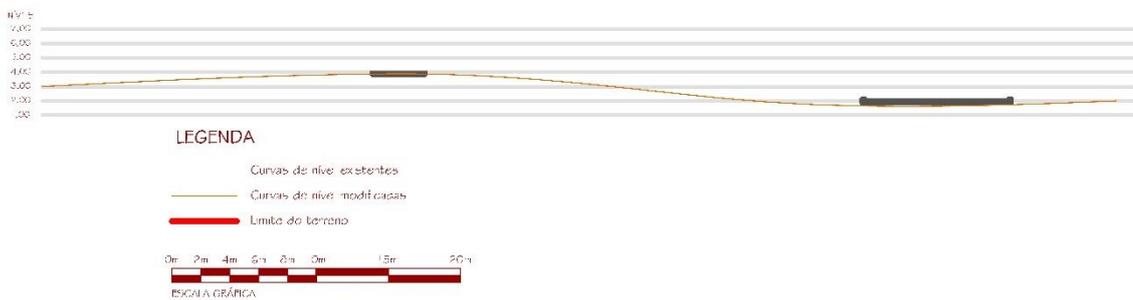
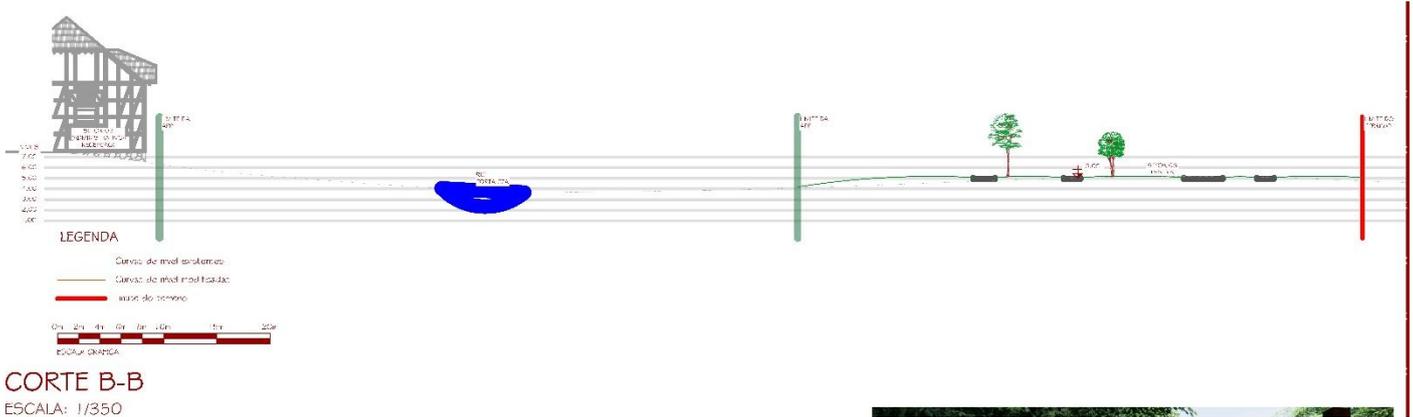


7.3 Planta baixa Setor 03 e Setor 04





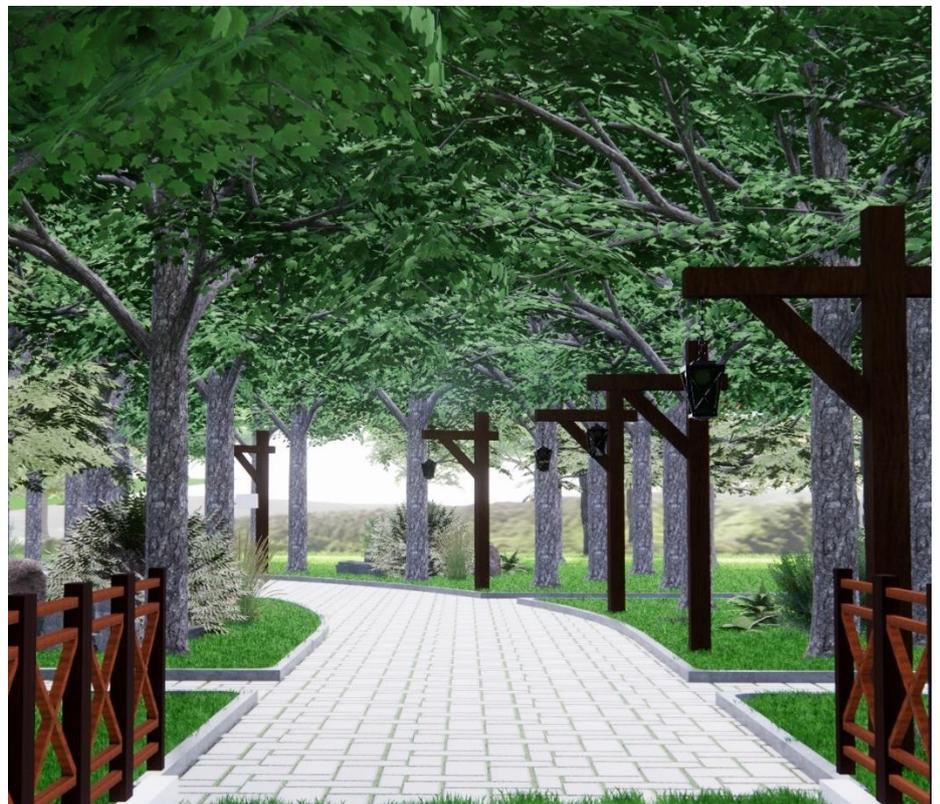




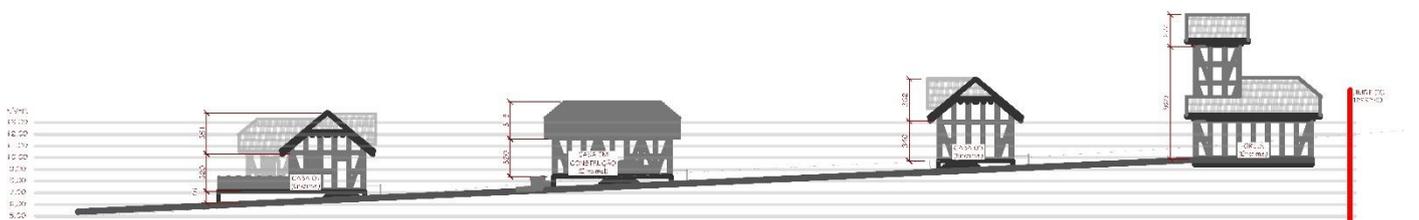
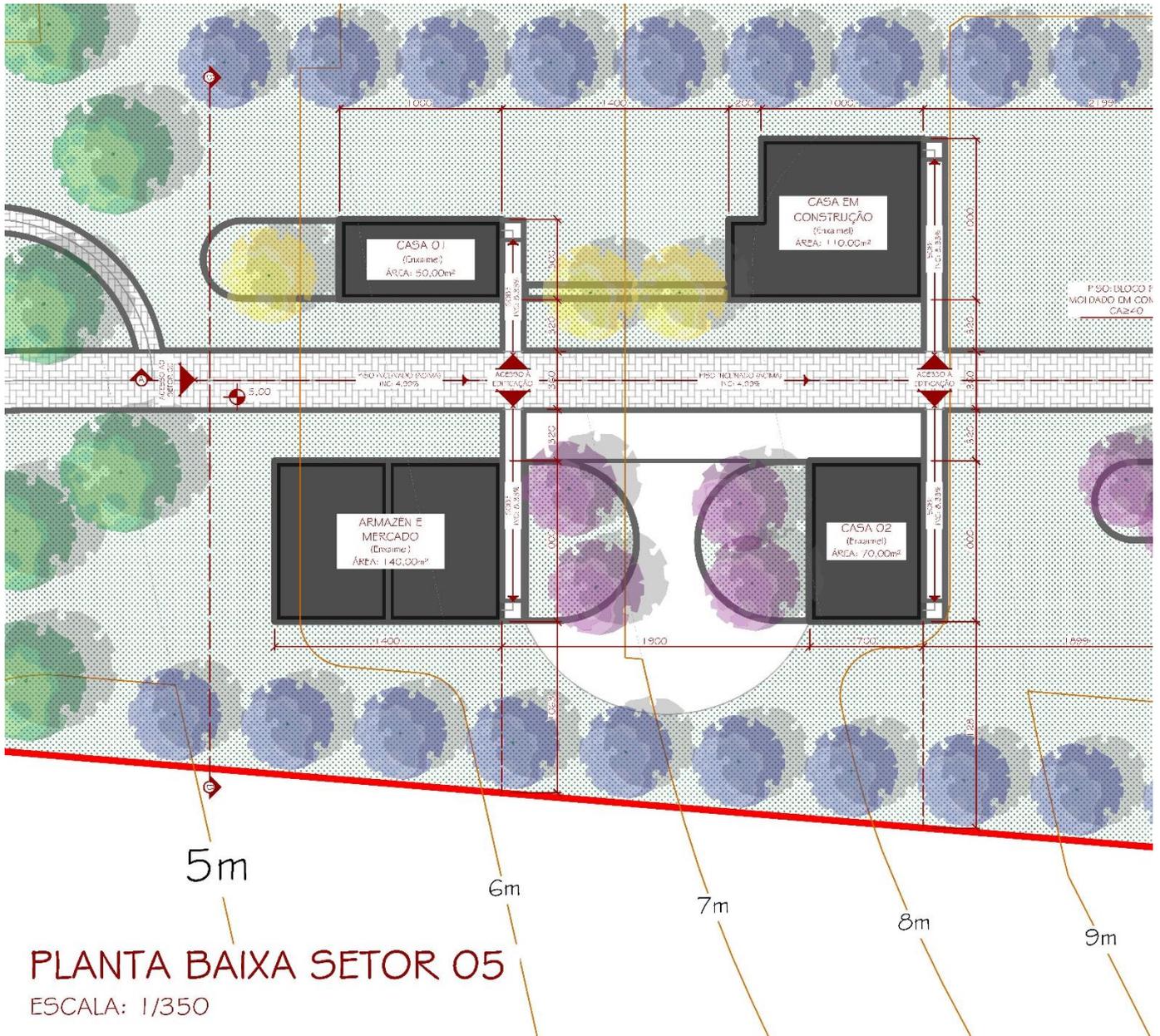
CORTE A-A

ESCALA: 1/350

Quando os primeiros moradores decidiram iniciar suas construções na região onde futuramente seria conhecida como São João do Oeste, se depararam com um local cheio de desafios, mas também cheio de vida. Nesse sentido, será possível trabalhar com arquitetura sensorial com som dos pássaros e outros animais que poderão permanecer nessa área e trazer uma ambientação com iluminação menor com o uso de árvores nativas, para assim trazer a oportunidade de experienciar um pouco da sensação que os primeiros moradores sentiram

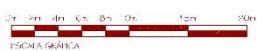


7.4 Planta baixa Setor 05

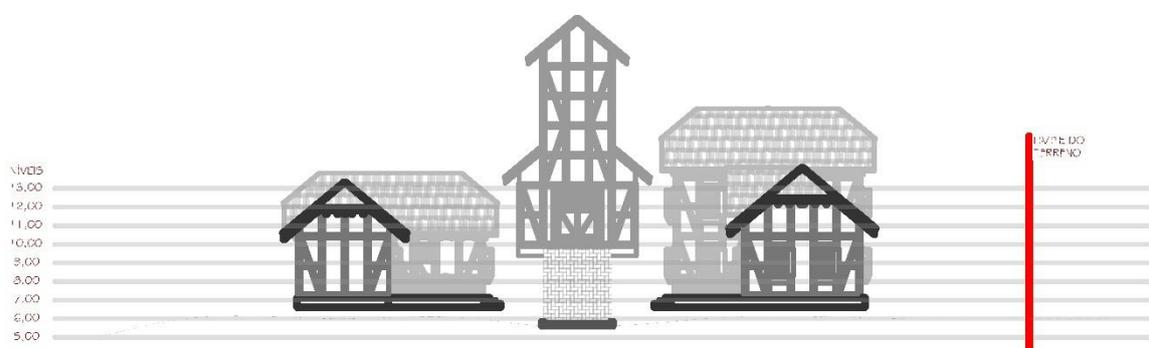
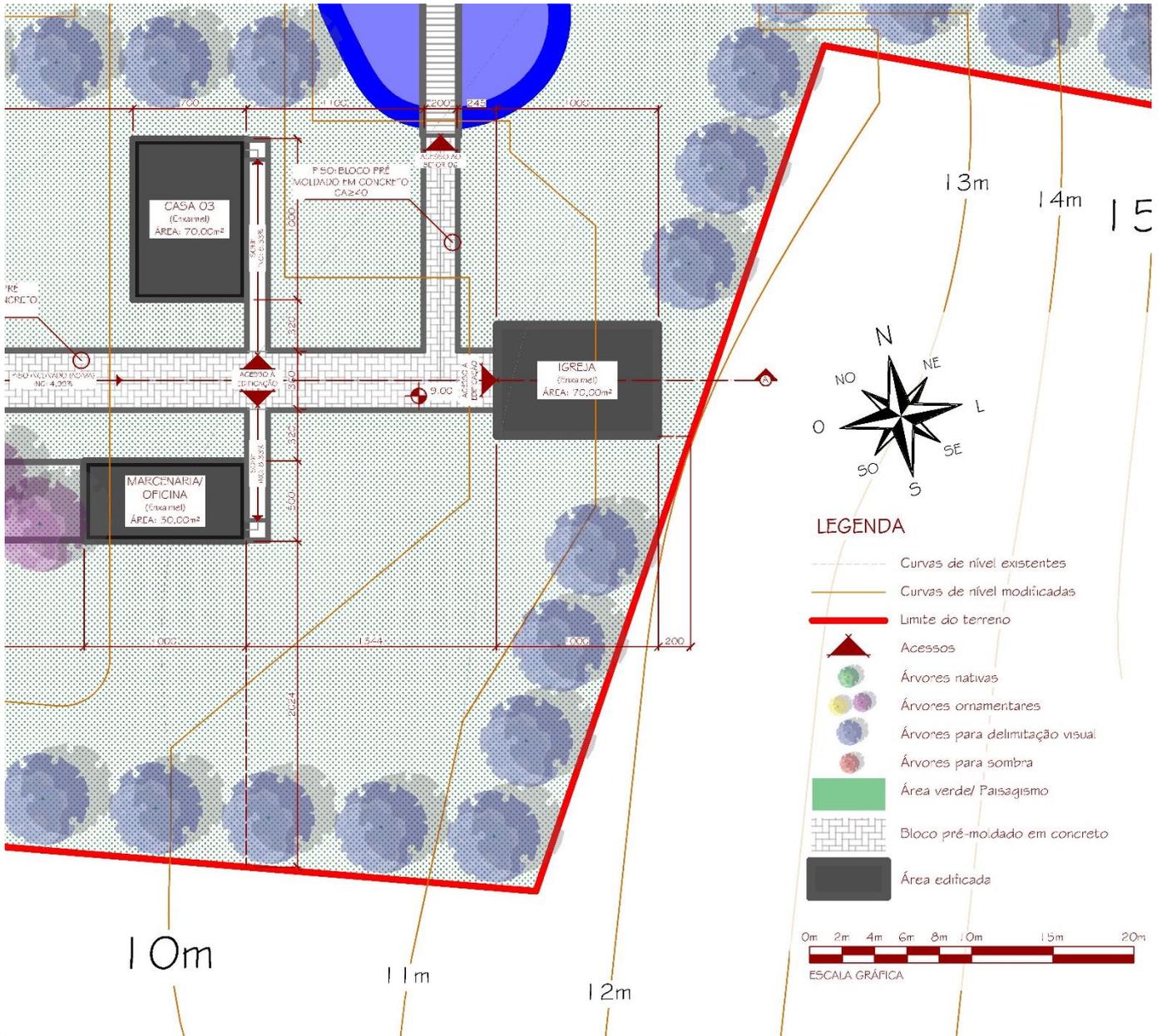


LEGENDA

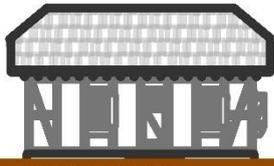
- Curvas de nível existentes
- Curvas de nível modificadas
- Linha do terreno



CORTE A-A
 ESCALA: 1/350



CORTE B-B
 ESCALA: 1/350



FACHADA FRONTAL -
 ARMAZÉM E MERCADO
 ESCALA: 1/200



FACHADA FRONTAL -
 CASA 02
 ESCALA: 1/200



FACHADA FRONTAL -
 MARCENARIA/OFICINA
 ESCALA: 1/200



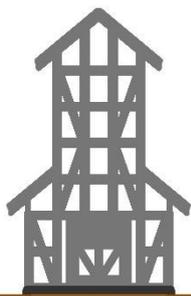
FACHADA FRONTAL -
 CASA 01
 ESCALA: 1/200



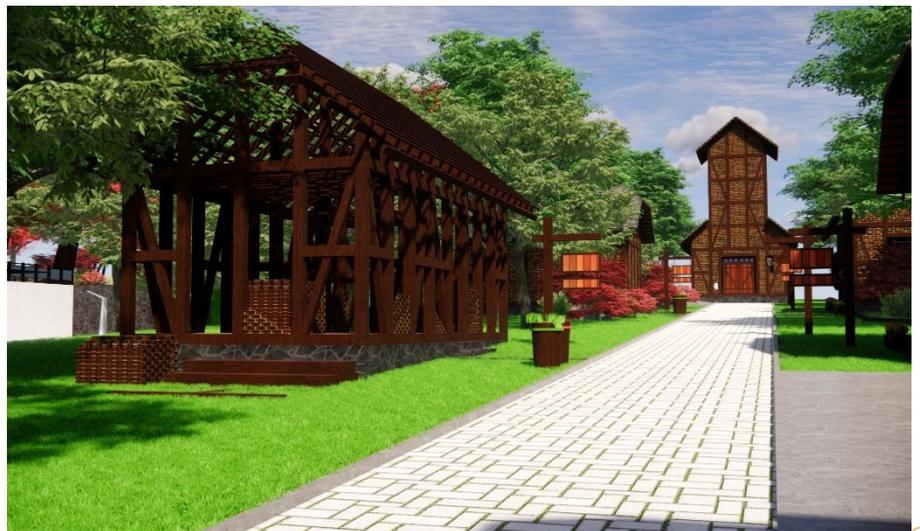
FACHADA FRONTAL -
 CASA EM CONSTRUÇÃO
 ESCALA: 1/200



FACHADA FRONTAL -
 CASA 03
 ESCALA: 1/200



FACHADA FRONTAL -
 IGREJA
 ESCALA: 1/200



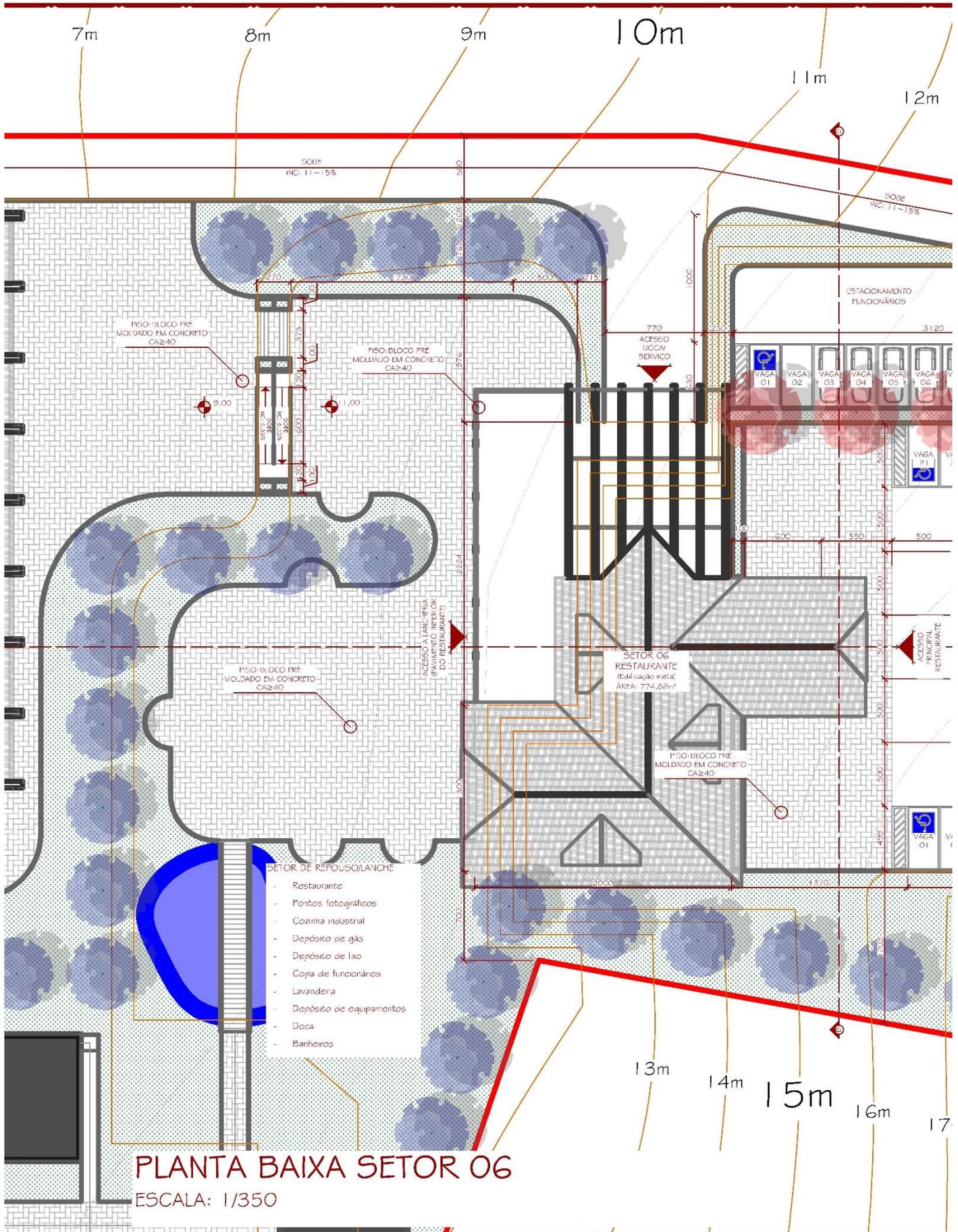


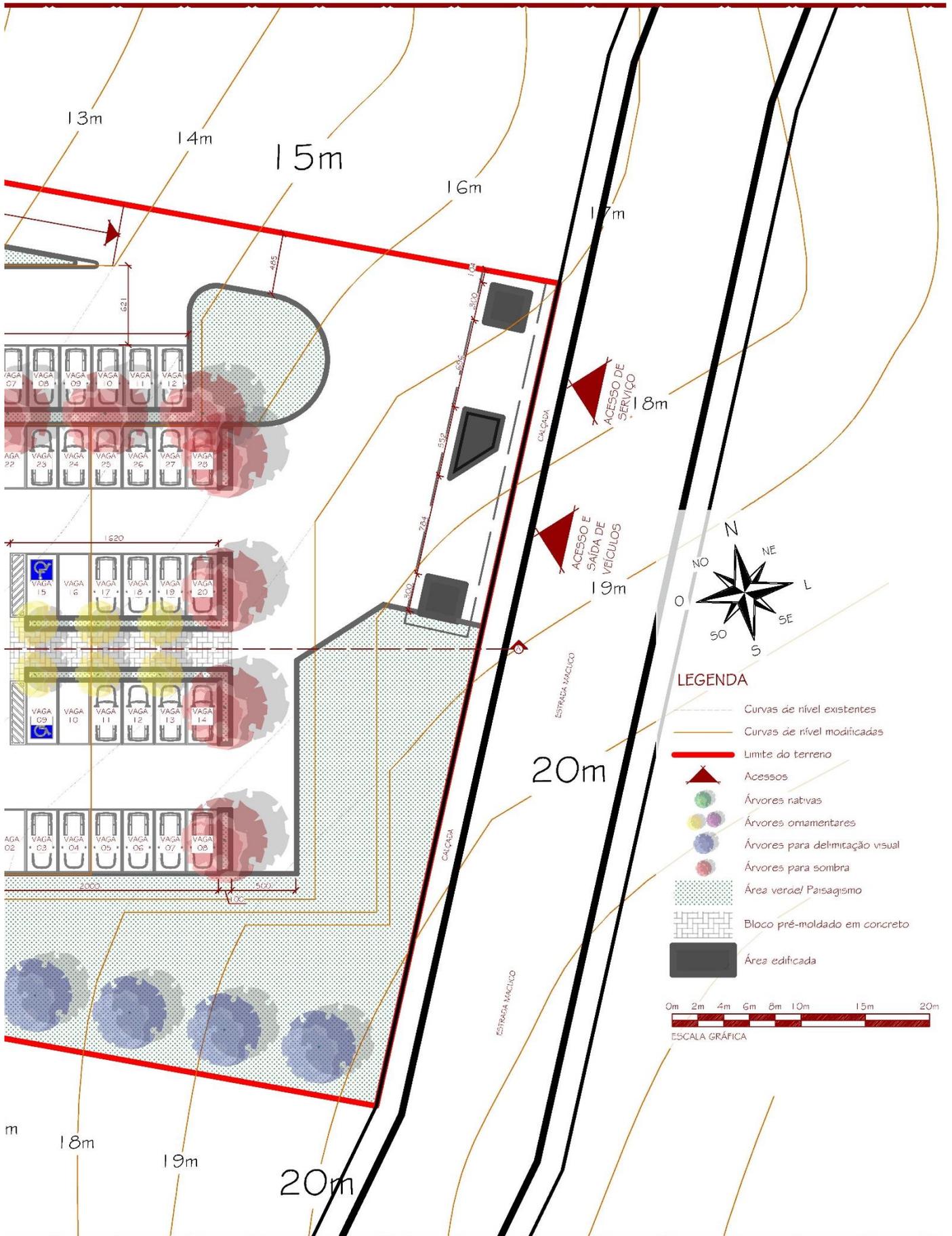
As primeiras edificações foram construídas usando uma técnica chamada de Enxaimel, onde consiste no encaixe entre peças de madeiras para assim formar uma estrutura robusta que poderia ser preenchida com tijolos ou revestida por tábuas de madeira.

Nesse sentido, o setor em questão busca retratar como seria viver naquela época.



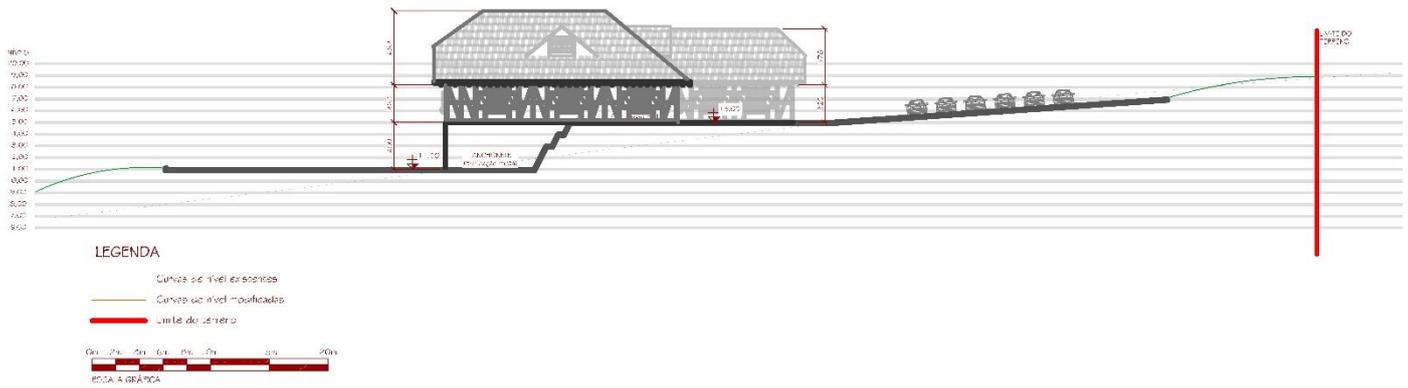
7.5 Planta baixa Setor 06





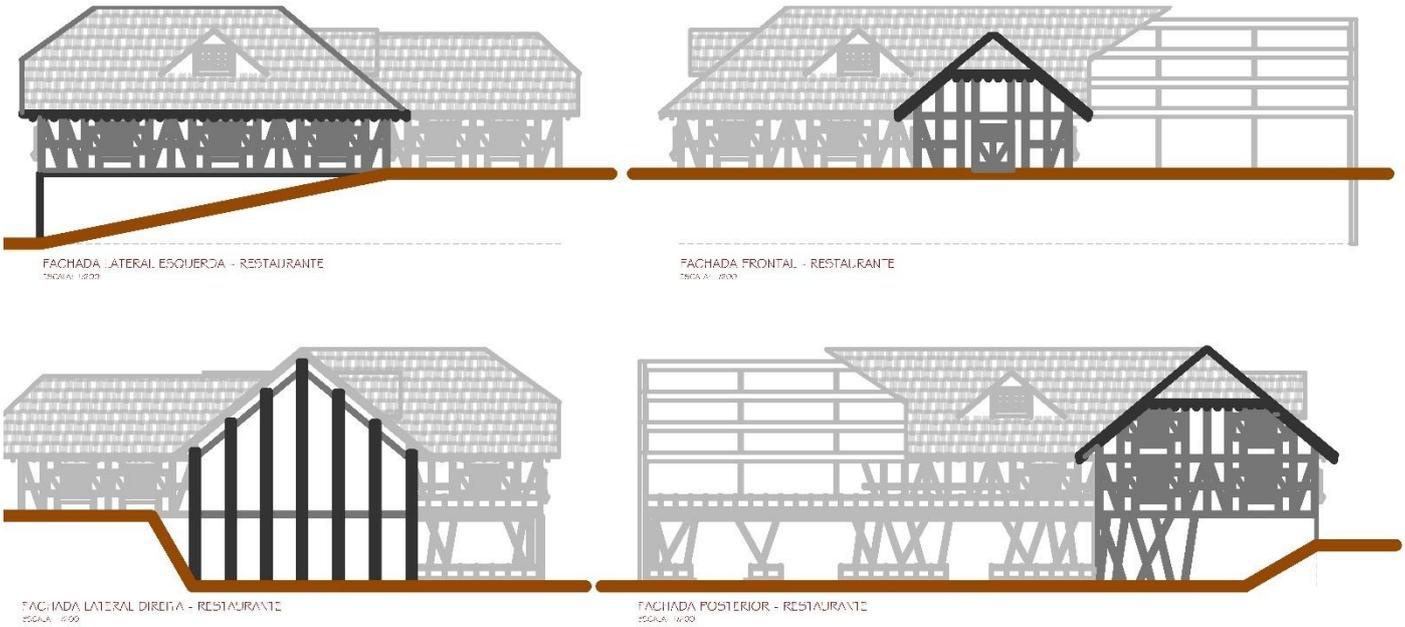


CORTE B-B
 ESCALA: 1/350

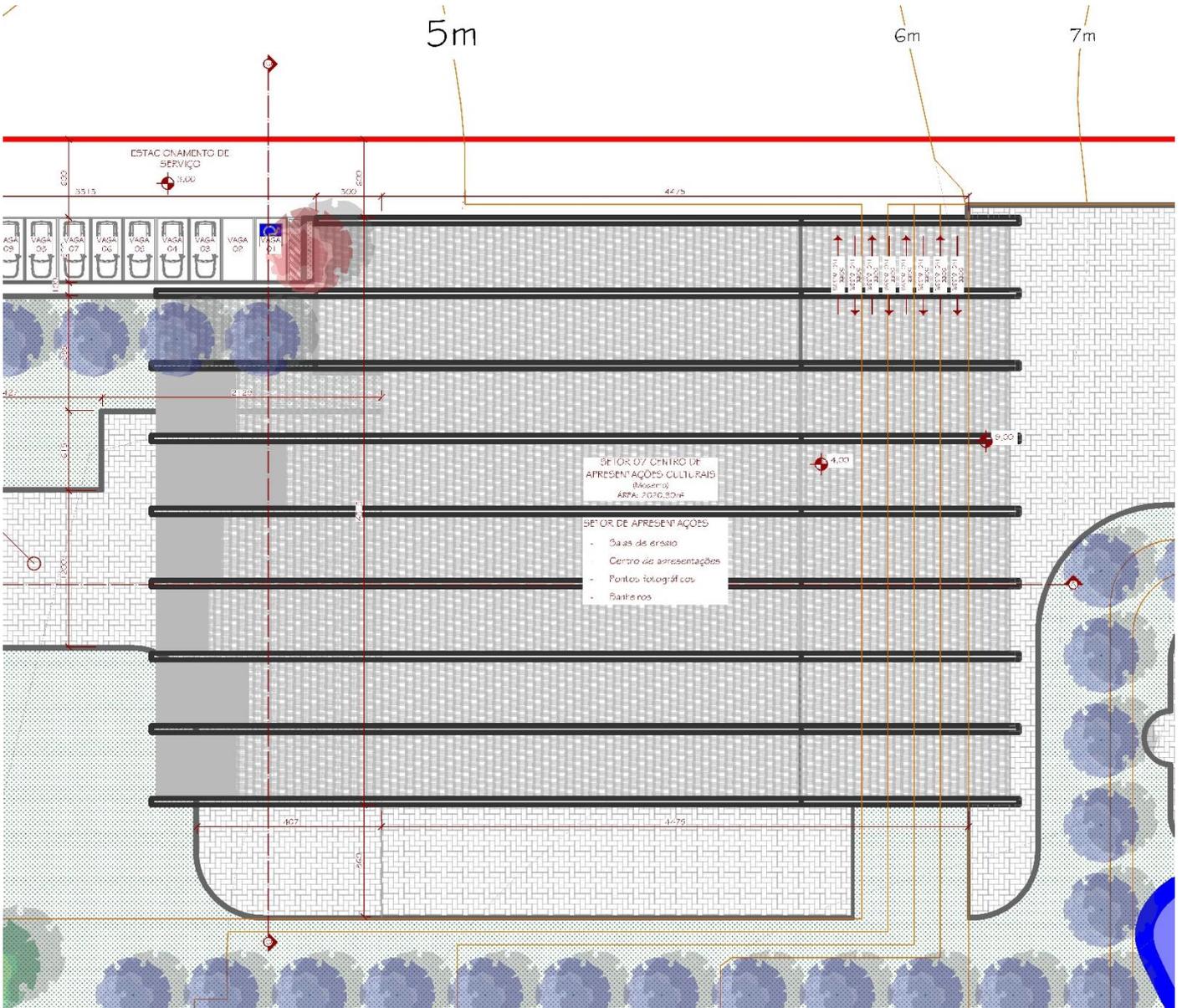


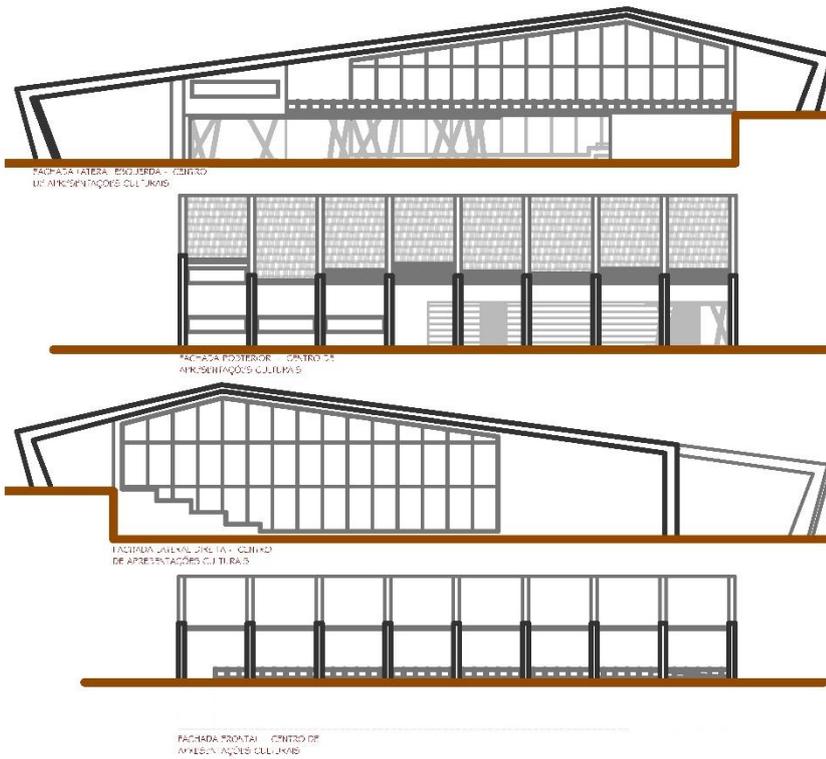
CORTE A-A
 ESCALA: 1/350





Com o objetivo de representar uma transição no tempo, optou-se por adicionar novos materiais e formas no estilo construtivo. A passagem do tempo no parque se dá principalmente na evolução arquitetônica e também através de totens informativos que descrevem a passagem do tempo, com anos marcantes para a história. Como havia uma topografia muito acentuada, o restaurante ficou com dois pavimentos: sendo o primeiro uma lanchonete para os visitantes que fazem o percurso histórico; e o segundo um restaurante completo. Para a facilidade de locomoção foi utilizado um elevador como transporte vertical entre os pavimentos

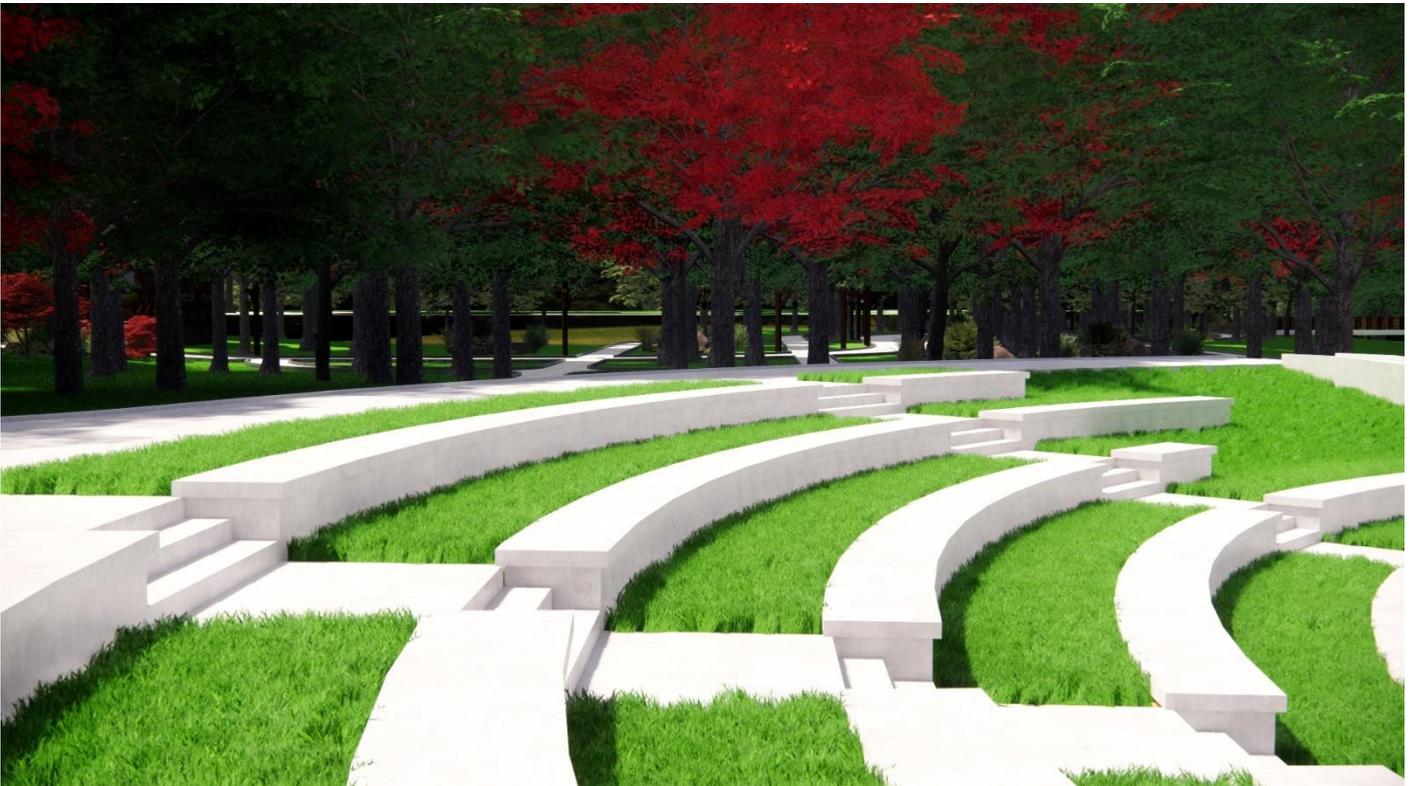




Como a fôrma arquitetônica foje um pouco dos padrões alemães antigos, uma forma de continuar representando a identidade da cidade são as apresentações culturais.

O fim do passeio leva os visitantes para uma segunda ponte sobre o rio, a qual leva-os de volta para o Setor 02, formando assim um percurso linear, o qual qualquer turista poderá fazer sem se sentir perdido.





8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas análises realizadas ao longo desta proposta, é possível concluir que a ideia de implantação de um parque temático para São João do Oeste pode proporcionar um melhor desenvolvimento econômico e social para o município. Como atualmente a cidade conta como título de capital da língua alemã, essa seria uma excelente oportunidade para se começar a pensar no reconhecimento dessa cultura.

Assim como foi abordado nos estudos de caso, cada deles, por mais que trabalhassem com áreas completamente diferentes, ambos procuravam oferecer aos visitantes uma forma de experienciar uma história ou contexto específico. Levando em conta esse, como um dos objetivos no desenvolvimento do ante projeto irá agregar muito a cultura alemã que é vista no município para turistas que nunca tiveram um contato direto com isso.

Dessa forma, justifica-se a implantação de um Parque Temático na cidade de São João do Oeste, visando valorizar e oferecer aos visitantes uma forma de experienciar a cultura e costumes dessa pequena região, ao mesmo tempo em que proporciona um melhor desenvolvimento da economia e rotatividade de turistas ao longo de um ano inteiro para o município.

9. REFÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASHTON, Mary Sandra G. **Parques Temáticos**. 1999. 11 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Revista FAMECOS, PUCRS, Porto Alegre, 1999.

CUNHA, Aline Moraes; STAUDT, Vanessa Fortini. **Parques temáticos como espaços de lazer e turismo: o caso do Alpen Park em Canela - RS**. 2016. 21 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Publicidade e Turismo, Fólio - Revista Científica Digital, Canela, 2016. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ipa/index.php/folio/article/viewFile/371/311>. Acesso em: 10 abr. 2021.

DIAS, Alisson de Souza; ANJOS, Marcelo França dos. **Projetar sentidos: a arquitetura e a manifestação sensorial**. 2017. 18 f. Monografia (Especialização) - Curso de Ciências Sociais, Centro Universitário FAG, Toledo, 2017.

JUNGBLUT, Roque. **Porto Novo: um documentário histórico**. 3. ed. Porto Alegre: Suliani, 2011. 486 p.

MOREIRA, Giovanni C. Bergamaschine. **Experiência Turística em parques temáticos: uma análise dos visitantes do parque temático da série Westworld**. 2018. 13 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018.

MOTA, Danielle Eveline Dantas. **Arquitetura sensorial para espaços comerciais**. 2018. 165 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília - UnB, Bra, 2018.

STAUB, Euclides; STAUB, Raul. **Povoamento & Colonização: posse e conflitos das terras fronteiriças da república argentina com o oeste de Santa Catarina, sudoeste do Paraná e noroeste do Rio Grande do Sul**. 3. ed. São Miguel do Oeste: Gráfica e Editora São Miguel, 2019. 326 p.

