



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AMANDA ARAUJO LIMA

**ARCADE-HOUSE: REABILITAÇÃO E NOVO USO PARA A
ESTAÇÃO FERROVIÁRIA DE PIRAJUÍ – SP**



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AMANDA ARAUJO LIMA

ARCADE-HOUSE: REABILITAÇÃO E NOVO USO PARA A
ESTAÇÃO FERROVIÁRIA DE PIRAJUÍ – SP

Trabalho Final de Graduação (TFG) apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador(a): Prof.^a Dra. Kelly Cristina Magalhães



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Dedico este trabalho a todos os jogadores que amam dedicar seu tempo no mundo dos games.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha família pelo apoio e paciência durante essa trajetória;

Agradeço aos meus amigos próximos por se disporem a me ajudar nos momentos difíceis;

Agradeço aos meus professores que estiveram presente e me ajudaram nesta trajetória;

Agradeço a minha orientadora Kelly por me acompanhar desde o início.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

“Os videogames estimulam a criatividade e ainda trazem horas incríveis de diversão.”

(Marianna Moreno)



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Reabilitação de edifícios no setor da construção civil e suas atividades	06
FIGURA 02 – Cabine Vertical	08
FIGURA 03 – Cocktail	08
FIGURA 04 – Cabine Cockpit	08
FIGURA 05 – Mapa de Localização	10
FIGURA 06 – Mapa de uso e ocupação	11
FIGURA 07 – Plano de Massas.....	11
FIGURA 08 – Implantação	12
FIGURA 09 – Corte de Implantação.....	12
FIGURA 10 – Planta de Reforma	12
FIGURA 11 – Planta Restaurante	13
FIGURA 12 – Corte do Restaurante	13
FIGURA 13 – Planta Cafeteria	13
FIGURA 14 – Corte da Cafeteria	14
FIGURA 15 – Planta Viveiro de Café	14
FIGURA 16 – Corte do Viveiro de Café	14

TABELAS

Tabela 01 – Correlatos	11
------------------------------	----



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	02
2. MATERIAIS E MÉTODOS	03
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	03
3.1 Questões acerca do Patrimônio.....	03
3.1.1 Patrimônio Industrial	04
3.1.2 Patrimônio Ferroviário	04
3.2 Conceito de Reabilitação.....	05
3.3 O Jogo na Sociedade	07
3.3.1 Arcade	08
3.4 Gastronomia	09
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	10
4.1 Localização do Projeto de Reabilitação	10
4.2 Correlatos	11
4.3 Conceito e Partido	11
4.4 Projeto	12
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	15
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	15



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

ARCADE-HOUSE: REABILITAÇÃO E NOVO USO PARA A ESTAÇÃO FERROVIÁRIA DE PIRAJUÍ

ARCADE-HOUSE: REHABILITATION AND NEW USE FOR PIRAJUÍ RAILWAY STATION

Amanda Araujo Lima¹

Resumo

O presente trabalho de conclusão de curso propõe a reabilitação da antiga Estação Ferroviária de Pirajuí, partindo da reflexão sobre o significado de patrimônio material e imaterial, visando a proposta de novos usos para o conjunto arquitetônico composto pela Estação, galpões e áreas livres adjacentes. Entende-se que reabilitar é conservar o edifício abandonado, mantendo sua integridade e dando um uso, para que não fique perdido no meio do desenvolvimento urbano. Deste ponto a proposta une o projeto de reabilitação dos edifícios em questão e o uso da gastronomia como fomento do patrimônio imaterial ligado à cultura do café. Através da pesquisa de cunho bibliográfico, foram analisados artigos e documentos referentes ao patrimônio e de que maneira o IPHAN categoriza os edifícios, sejam eles conservados e não demolidos e as pesquisas descritiva, e qualitativa serviram para conhecer e descrever o objeto de estudo.

Palavras-chave: Estação Ferroviária, Gastronomia, Jogos, Reabilitação, Restauo.

Abstract

The final assignment course proposes the rehabilitation of the old Railway Station of Pirajuí. Starts with the reflection on the meaning of material and immaterial heritage, aiming at the proposal of new uses for the architectural set composed by the Station, sheds and adjacent free areas. It's a consensus that rehabilitate is to conserve the abandoned building, maintaining its integrity and giving a use, thus the building doesn't get lost in the middle of the urban development. From this point, the proposal joins the rehabilitation project of the buildings in question and the use of gastronomy as a promotion of the intangible heritage linked to the coffee culture. Through bibliographic research, articles and documents referring to heritage were analyzed and how IPHAN categorizes buildings, whether preserved or not demolished, and descriptive and qualitative research served to know and describe the object of study.

Keywords: Train Station, Gastronomy, Gamer, Restoration, Rehabilitation.

¹ Faculdade Integradas de Bauru 1, aaaraujo594@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende solucionar a seguinte questão: existe uma forma de restaurar e reabilitar a Estação Ferroviária de Pirajuí para que ela seja proveitosa e útil para os munícipes? A partir desse questionamento, a pesquisa tem o objetivo de levantar estudo, análises e técnicas sobre a importância de patrimônios e reabilitação de edifícios, que é definida como “... uma intervenção em um bem ou conjunto patrimonial protegido total ou parcialmente. Caso não seja possível nem conveniente seu restauro, inclui um conjunto de intervenções específicas de adequação e renovação com o objetivo de recuperar as características arquitetônicas globais e suas condições de estabilidade, uso e habitabilidade”. (KUTTER, 1999 apud D’Elia, 2008).

Como parte do programa de necessidades, propõe-se os jogos de Arcade, máquinas de jogos utilizadas em locais específicos para a prática, como estímulos para a visita à cafeteria e do restaurante. Entre outros aspectos, busca-se articular a proposta geral ao destaque para a culinária local, pois esta revela uma cultura através do comportamento do consumo do café. Como se sabe, os restaurantes são ambientes bem atrativos e confortáveis para uma longa permanência, assim também as cafeterias como casa de consumo do café, podem ser objetos de valorização do consumo como hábito comum entre as famílias das cidades em que a cultura cafeeira se tornou importante.

Por meio dos estudos referente ao Patrimônio, é perceptível a grande quantidade de locais e objetos os quais são importantes para humanidade, mas não valorizados como deveriam. Dentro desse termo é possível considerar os patrimônios imateriais e materiais. Através disso, foi analisado a importância dos edifícios industriais de época, que estão perdendo seus valores e sendo destruídos para ser tornarem novos lugares e como a reabilitação pode agregar para que se possa introduzir novamente esses edifícios ao meio urbano.

Diante disso, o projeto propõe a reabilitação do edifício da estação ferroviária, transformando-a em um restaurante com integração ao paisagismo, para entretenimento futuro aos munícipes. O intuito da reabilitação é trazer uma nova identidade para o local, levando em consideração toda sua carga histórica que compõe a construção da cidade de Pirajuí. O motivo de interesse é para preservar a história do edifício da antiga estação ferroviária e cessar o processo de degradação do lugar, revitalizando o ambiente e recuperando a identidade do local, os habitantes e também visitantes da cidade serão instigados a frequentar e apreciar a comida e o entretenimento, a arquitetura e a vista para a cidade que o local proporciona.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho foi fruto de uma pesquisa aplicada, que produziu um projeto de restauro e reabilitação.

Pesquisa descritiva, qualitativa que apresentou e analisou o objeto de estudo.

Pesquisa bibliográfica, com consulta em artigos e livros, buscando dados referentes aos edifícios patrimoniais, reabilitação e uso nos espaços.

Visita técnica para levantamento de dados da área de estudo e fotografias.

Desenho técnico através dos programas de AutoCad, SketchUP e Lumion.

Pesquisa documental realizada através do site do IPHAN e a planta original da estação ferroviária disponibilizada pela prefeitura.

Estudo de projetos correlatos ao objeto de estudo.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Questões acerca do Patrimônio

Com o desenvolvimento das cidades, os edifícios de valor histórico acabam sendo ameaçados e demolidos para que assim se possa construir novas estruturas. Mas o que é um Patrimônio? Segundo Choay (2017 pg.1) a expressão sempre esteve ligada a “estruturas familiares, econômicas e jurídicas de uma sociedade estável, enraizada no espaço tempo” e a partir do momento que começaram a demolir e a esquecer os históricos edifícios surgiu o conceito de Patrimônio Histórico que tem a função de proteger esses monumentos materiais e imateriais.

Em 1988, foi criada a Constituição Federal, em que no Artigo 126 ampliou a ideia de patrimônio assim adotando o Patrimônio Cultural Brasileiro que é definido como:

São os modos de expressão, formas de criar, criações científicas e tecnológicas, obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artísticas ou culturais, além de conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, ecológico e científico (CONSTITUIÇÃO FEDERAL DO BRASIL, 1988).

O artigo foi dividido em dois tipos de patrimônio: o Natural que é voltado a ciência e a geografia; e o Cultural que pode ser classificado como Material que segundo o IPHAN “podem ser imóveis como as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos.” Onde será trabalhado com a reabilitação da estação de Pirajuí e o Imaterial que segundo também o

IPHAN “dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas).” que trabalhou com a gastronomia, trazendo uso ao edifício.

3.1.1 Patrimônio Industrial

Kuhl (2009), a importância do patrimônio industrial é algo recente que deve ser compreendido no contexto de ampliação que é considerado bem cultural. O termo enriqueceu e atraiu atenção do público, em 1960, quando grandes testemunhos da arquitetura industrial foram demolidos.

Ao que se refere a patrimônio industrial, não é apenas voltado a edifícios de produção, mas sim a um grupo industrial como: fábricas, residências, enfermarias, escolas; além de englobar unidades de produção de energias e transportes. Interesses significativos surgiram para a definição e conhecimento sobre patrimônio, os quais determinaram o porquê e o que preservar.

Na Grã Bretanha houve enfoque nas construções restantes da Revolução Industrial. Como definiu um membro da Inspeção de Monumentos Antigos do Ministério de Obras: “Um monumento industrial é qualquer edifício ou outra estrutura, em especial do período da Revolução Industrial, que sozinho ou associado a equipamentos, ilustra o início e desenvolvimento de processos industriais e técnicos, incluindo meios de comunicação.” (RAISTRICK, 1973 apud KUHL, 2009).

Conforme passou o tempo, os estudos relacionados ao tema se abrangeram. A discussão referente ao tema que se expandiu nos anos 1950, na Inglaterra, época em que surgiu a expressão “arqueologia industrial” em alguns países é predominante (voltado ao estudo; análise e registros das formas de industrialização do passado). Outras nações também utilizam “patrimônio industrial” (relativo a identificação dos bens que possuem interesse em preservar) e essas duas expressões, na prática, são utilizadas como sinônimos. Para que se possa fazer a preservação de um edifício é necessário fazer uma análise minuciosa, principalmente ao seu redor, e como se comportará. Portanto, o ato de preservar se tornou seletivo, são escolhidos apenas os edifícios que passaram pelo processo de preservação.

3.1.2 Patrimônio Ferroviário

O Brasil buscava interligar as ferroviárias de todo o país desde o século XIX. Entretanto, no século XX, apenas uma malha com poucas interligações é efetivada. Mas a transferência da malha ferroviária para o controle do Governo Federal fez com que aumentasse a necessidade de coesão as diversas linhas ferroviárias. Em 1957, foi criada a RFFSA (Rede Ferroviária Federal Sociedade Anônima) tendo a finalidade de administrar, explorar,

conservar, reequipar, ampliar e melhorar o transporte ferroviário das ferrovias a ela incorporadas (NETO et al., 2011).

No entanto o governo brasileiro, na década de 1960, passou a dar mais importância ao transporte rodoviário devido ao interesse de distribuição de produtos agrícolas e que exigia menos investimentos. E em algumas cidades Brasileiras, as ferrovias acabaram sendo desativadas com as mudanças no cenário econômico no século XX e das ruínas dos antigos sistemas produtivos, que entraram em ruína, assim deixando as linhas férreas abandonadas. (FINGER, 2009, p. 12)

A partir dessa mudança o IPHAN passou a ter responsabilidade para a preservação do Patrimônio Ferroviário, a partir da Lei nº 11.483/2007 que estabelece em seu artigo 9º:

Caberá ao instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN receber e administrar os bens móveis e imóveis de valor artístico, histórico e cultural, oriundos da extinta RFFSA, bem como zelar pela sua guarda a manutenção.

A Carta Magna de 1988, no artigo 23, determina que a preservação do patrimônio cultural “... é competência comum da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios ...”, e acrescenta no artigo 30, que dispõe: “ ... compete aos municípios promover a proteção do patrimônio histórico cultural local, observada a legislação e a ação fiscalizadora federal e estadual ...”, função que deverá ser realizada com a colaboração da comunidade. O IPHAN tem buscado incluir as prefeituras, os governos e a sociedade civil para que os mesmos preservem os bens que possuem o valor cultural, já que em algumas regiões foram desenvolvidas a partir da instalação de ferroviárias e estações (NETO et al., 2011).

3.2 O conceito de Reabilitação

Segundo Kutter (1999, apud D’Elia, 2008), o processo de reabilitação arquitetônica e urbana que promove a conservação do patrimônio histórico tem existido em diferentes países da América Latina nos últimos 30 anos, como uma importante tomada de consciência.

A partir dessa fala, podemos entender que a tomada de consciência citada é o entendimento da necessidade de traduzir em construções o peso histórico que o local carrega. Quando pensamos em reabilitar um espaço, ao invés de simplesmente demoli-lo e construir algo novo no lugar, nos propomos aproveitar a estrutura existente e dar um novo sentido de uso, não deixando de lado a importância do que aquele edifício já representou.

Neste sentido, a característica de proteger todo aquele edifício que é qualificado como notável, excepcional, cronologicamente mais antigo ou mais interessante do ponto de vista, começou a se modificar a partir de 1964, data em que é lavrada a Carta homônima do Segundo Congresso Internacional de Arquitetos e Técnicos de Monumentos Históricos, reunidos em Veneza. Com isso, cria-se o ICOSMOS - Conselho Internacional de Monumentos

e Sítios. Este fato reforça a necessidade de proteger também o meio no qual o monumento está inserido (KUTTER, 1999 apud D’Elia, 2008).

Com isso, entende-se a necessidade de reabilitar não apenas o edifício em si, mas todo o entorno no qual ele está inserido. Não seria de bom tom projetar a reabilitação de um edifício específico em uma área totalmente degradada, sem analisar as possibilidades de reabilitar todo o local, trazendo a valorização para o ambiente em geral.

No mesmo contexto da reabilitação, o *retrofitting* ou *retrofit*, palavra de origem inglesa, significa “fazer algo ou alguém voltar à boa forma, readequar, readaptar”, traduzido para o português como requalificação arquitetônica (RIGHI *et. Al.*, 2002). Visto que quando falamos em reabilitação, falamos de igual para requalificação. Originalmente da palavra, significa trazer qualidade para o ambiente. Pensar em reabilitar não é apenas deixar o ambiente visualmente agradável e retratar a história apenas na aparência, mas sim qualificar o uso do local.

A reabilitação de edifícios tem sido uma alternativa utilizada em diversos meios. Devido à movimentação urbana da cidade, alguns edifícios centrais acabam perdendo seu uso e ficam abandonados. Com isso, a reabilitação se faz necessária devido a quantidade de problemas sociais que um edifício abandonado em um grande centro pode causar para a sociedade. Considera-se uma reabilitação consciente do ciclo de uso do edifício, quando se respeita, em projeto, três tempos: o passado, o presente e o futuro (PATORREB, 2006 apud D’Elia, 2008). Compreender que da mesma forma que o entorno de um edifício se movimenta, a forma de uso do mesmo também é alterada. Quando se trata de reabilitação, precisamos sempre entender e respeitar todos os usos anteriores do edifício, analisar como ele se encontra atualmente e daí projetar para o uso futuro.

Quando as construções se tornam obsoletas, a tendência é que passem a ser subutilizadas ou simplesmente abandonadas, ficando entregues ao tempo e sujeitas ao vandalismo depredatório (CIANCIARDI *et. Al.*, 2004 apud SILVA, 2017). A reabilitação vem para exercer o papel de reativar e reusar de forma atual o edifício.

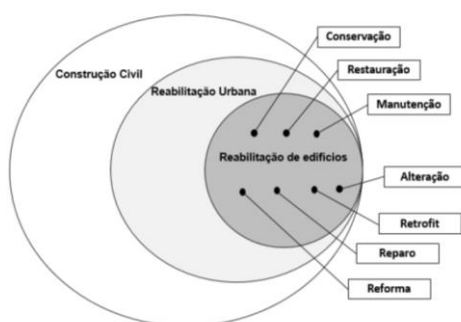


Figura 1. Reabilitação de edifícios no setor da construção civil e suas atividades.

(Fonte: Adaptado de Marques de Jesus, 2008)

Resumidamente, conforme esquematizado na figura , pode-se afirmar que reabilitação urbana está inserida no contexto da construção civil e que a reabilitação de edifícios se refere a um leque amplo de ações que buscam recuperar a capacidade de uso de uma benfeitoria (MARQUES DE JESUS, 2008 apud SILVA, 2017).

É de suma importância destacar que a prática de reabilitação de edifícios é recente no Brasil quando comparada a Europa (REABILITA, 2007 apud CROITOR et al., 2009). Isso se deve principalmente pelo tempo de evolução do país. Visto que o Brasil é um país novo, agora que está passando pelo processo das edificações se tornarem obsoletas.

Alguns projetos de revitalização urbana se destacaram em nosso país, como por exemplo o Projeto de Revitalização de Centros Históricos, em Olinda, o Corredor Cultural, no Rio de Janeiro, a Revitalização do Pelourinho em Salvador, entre outros.

3.3 O Jogo na Sociedade

A palavra jogo remete aos chamados consoles de videogames como: PlayStation, Xbox, VR (realidade virtual), PSP e incluindo também os computadores. Mas, na realidade. o jogo está presente em nossa sociedade desde os primórdios na atividade lúdica. Como diz HUIZINGA (2014), “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”. Sendo assim, o jogo não foi definido pelos humanos, pois os animais já usavam variados jogos para se divertirem ou se comunicarem ou até mesmo para definirem territórios.

Antes mesmo do jogo ser considerado arte, o filósofo Hans Gadamer já definia o jogo como “A primeira evidência que precisamos levar em conta é que o jogo é um elementar da vida do homem, de tal sorte que a cultura humana sem um elemento de jogo é impensável”(WITT, 2013 p.21 apud GADAMER, 1985 p.33).

Em 1950, foram criados os jogos eletrônicos, atraindo, atenção das pessoas e assim percutiu o mundo todo, começaram de formas sem narrativas e com gráficos baixos e com o passar do tempo foi evoluindo, no qual os jogos passaram a ter histórias e gráficos bons. Arthur Bohany cita em seu livro que os games eram baseados em jogos de tabuleiros e agilidade, foram considerados artes pelas formas minimalistas apresentadas nos “games”. Bohany acrescenta que a interação do jogo com o público é um puro passatempo de aprendizado, além de que os jogos desafiam os jogadores a uma maior absorção, assimilação, interpretação e acomodação dos seus significados. Os jogos possuem uma grande interatividade, onde exige que o jogador pense, rapidez ao estímulo e resposta (SANTOS, 2012 p. 15).

O crescimento do acesso à internet permitiu que o mundo dos jogos evoluísse, assim surgindo variados tipos de jogos como: RPG, MMORPG, MOBA, FPS e entre outros. Os

jogadores podem criar seus personagens, mergulharem no universo criado os quais muitas vezes refletem os desejos desses *gamers*. Segundo Arthur Bobany os jogos “são, hoje, o passaporte mais rápido e direto para acessar, conscientemente, outros mundos, outras realidades, e interagir com eles.” Games são, talvez, a maneira mais imediata de *sonhar* acordado.

3.3.1 Arcade

Os jogos Arcade, conhecidos também como Fliperama, são encontrados em lugares públicos como, shoppings, restaurantes e os salões de jogos. Dependendo do tipo de máquina. Esses aparelhos, para funcionar, dependem da inserção de fichas e, normalmente, possuem gabinetes. Na década de 80, os fliperamas eram divididos em três tipos: os *verticais* (figura 2) onde os usuários jogam em pé; o *cocktail* (figura 3) cuja intenção é sentar ou montar e o *cockpit* (figura 4) que é elaborado para a melhor imersão do jogador criando um cenário semelhante ao do jogo, onde pode sentar ou montar e contam com controles diferentes como réplicas de armas ou volantes. (OKUHARA, 2022 p. 30)



Figura 2. Cabine Vertical
(Fonte: Proibido Ler, 2020)



Figura 3. Cocktail
(Fonte: Monyes Net, 2021)



Figura 4. Cabine Cockpit
(Fonte: Proibido Ler, 2020)

3.4 Gastronomia

A alimentação sempre esteve presente na vida humana, associada ao estilo de vida e a cultura dos povos. Pode ser considerada uma grande fonte de informações de um determinado grupo humano ou até mesmo de um período histórico. Não apenas no contexto do que era consumido ou preparado, mas também como reflexo nos fluxos migratórios, representações ligadas ao alimento e à própria estruturação da economia, no que se refere a produção e trocas de produtos (GANDARA, 2009 p.189).

A descoberta do fogo, fez com que fosse possível o desenvolvimento da civilização. O Homem desfrutar do aquecimento gerado por ele, iluminação, proteção contra ameaças e, também, cozinhar os alimentos crus. Tem-se, então, uma grande mudança no desenvolvimento (PINTO, 2018 p. 17).

O francês Brillat Savarin ficou conhecido como o criador do termo Gastronomia após publicar seu livro *A Fisiologia do Gosto* (1826) mostrando seu enorme gosto pela comida, assim aperfeiçoando o valor gastronômico e trazendo para a cultura. Entre os séculos XV e XVIII, na França, o interesse pela gastronomia surgiu após os incentivos de reis aos seus chefes de cozinhas. Mesmo com a queda da nobreza da Revolução Francesa em 1789 o termo continuou sendo usado por muitos chefes, principalmente por Auguste Escoffier e Antonin Carême, que foram considerados os pioneiros na introdução de gastronomia no meio culinário, criando técnicas de culinárias usadas até hoje.

A prática comercial de restaurantes, hotéis e pousadas se intensificaram no século XVII devido à Revolução Industrial. Passam a receber uma grande quantidade de trabalhadores que migravam do campo e não tinham tempo para preparar suas comidas. Conforme SPANG, a palavra restaurante vem de *restauro* onde pessoas iam no local para terem uma alimentação equilibrada e dietética para que pessoas doentes e debilitadas pudessem se recuperar (JACOB, 2013 p. 41). Quando passamos a comer comidas diferentes do que estamos habituados a comer, estamos experimentando a cultura e a tradição culinária de outras regiões ou até mesmo de outros países, assim, passando a ser considerado um Patrimônio Cultural Imaterial.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Localização do Projeto de Reabilitação

A Estação Ferroviária está localizada no Município de Pirajuí, na Rua José Mascetra no bairro Vila Santa Guilhermina que é acessada por apenas uma via: a Rua Treze de Maio. O terreno escolhido para a implantação do projeto é de 10.546,20 m².



Figura 5. Mapa de Localização (Produção da Autora através do Google Earth)

Com base na análise feita no mapa de uso e ocupação do solo, o bairro é majoritariamente residencial, tendo áreas em expansão. Logo atrás da ferrovia, encontram-se as casas de turma que eram destinadas aos funcionários da ferrovia e logo à frente da Estação está localizado a empresa Inovarte. Ao do terreno é visível a predominância de área verde.

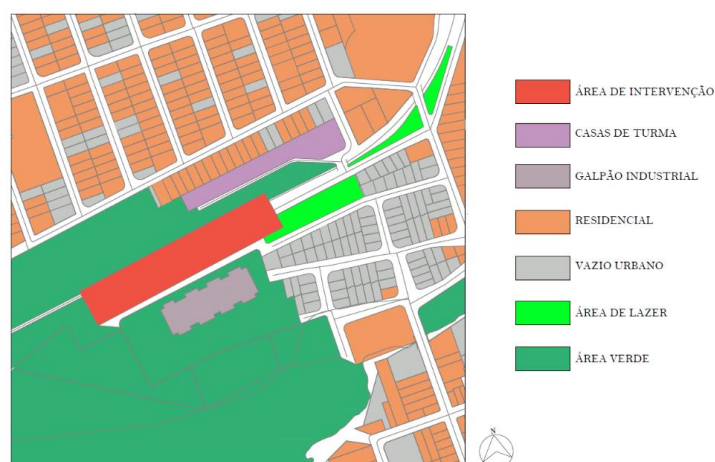


Figura 6. Mapa de Uso e Ocupação do Solo (Produção da Autora)

4.2 Correlatos

Tendo como objetivo reabilitar a estação, foram feitos estudos correlatos de edifícios históricos que passaram por reformas, mas mantiveram sua integridade, e assim dando valor a elas.




DESCRIÇÃO	REFERÊNCIA 1	REFERÊNCIA 2	REFERÊNCIA 3
OBRA			
NOME	Museu de Arte Chiayi	Casarão da Inovação Cassina	Restauração da Estação Ferroviária de Campo Grande na Vila de Paranapiacaba
AUTOR	M.H.Wang Architects and Associates, Studiobase Architects	Laurent Troost Architectures	Contemporanea Paulista
LOCAL DA OBRA	West District /Taiwan	Manaus/Brasil	Paranapiacaba/Santo André-SP
DATA PROJETO OU CONSTRUÇÃO	2020	2020	2020
REFÊRENCIA PARA O PROJETO	Revitalização; Restauração; Design Contemporâneo; Vidro; Madeira; Trelças e Paisagismo.	Preservação da Fachada; Conforto Térmico; Paisagismo; Vidro.	Recuperação de Elementos Históricos; Grandes Janelas;
COMO SERÁ UTILIZADO NO PROJETO	Meu projeto terá o foco em ter design contemporâneo interno, utilização de vidros nas janelas e estrutura em madeira.	Manter a fachada original com o foco de trazer junto um conforto térmico, paisagismo incluso no projeto	Recuperação dos elementos históricos da ferrovia, janelas grandes para conforto térmico e luminotécnico

Tabela 1. Correlatos (Produção da Autora)

4.3 Conceito e Partido

O projeto teve como objetivo reabilitação da estação ferroviária de Pirajuí-SP, tendo como partido um restauro completo de suas dependências, que consistem em dois edifícios, sendo eles: o prédio principal da estação com dois anexos nas laterais e o galpão. Partindo da ideia de uma reabilitação desse conjunto de edifícios, em que o conceito escolhido tem início em um restaurante integrado com o paisagismo, onde, as dependências do edifício principal são responsáveis por acomodar esse programa. O projeto, também, prevê a implementação de um viveiro de café imersivo, onde, além de consumir essa iguaria brasileira os clientes também poderão vivenciar a experiência do plantio de café enquanto aprendem sobre a história do grão e os processos agrários que fazem parte do plantio. Ainda girando em torno do café e em tudo aquilo que ele já representou na história da cidade e do edifício, foi criada uma terceira edificação com o estilo moderno, que restabeleceu a conexão entre os dois edifícios históricos.



Figura 7. Plano de Massas (Produção da Autora)

4.4 Projeto

O projeto tem como foco a integração de dois edifícios restaurados com o edifício projeto para a integração do mesmo ao ambiente.

Na entrada do terreno é visto os estacionamentos junto do deck de madeira (1) como área de lazer, tendo vista para a cidade e logo em seguida é possível ver os edifícios propostos, o restaurante (2), a cafeteria (3) e junto o viveiro de café (4).

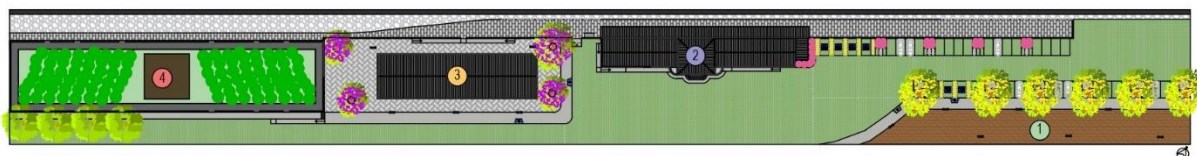


Figura 8. Implantação (Produção da Autora)



Figura 9. Corte da Implantação (Produção da Autora)

Através do acesso a planta original da Estação Ferroviária foi possível fazer o estudo da planta de reforma, assim analisando as paredes a serem erguidas e demolidas.

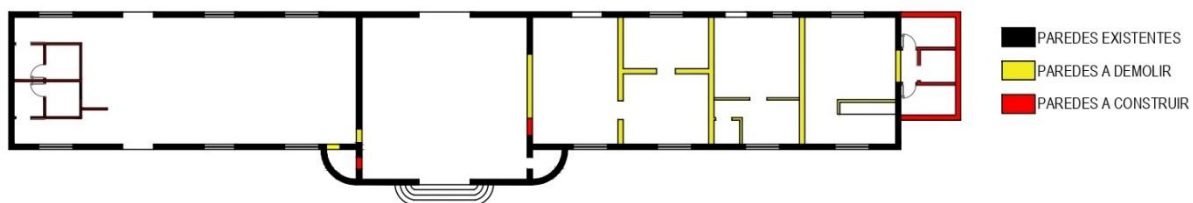


Figura 10. Planta de Reforma (Produção da Autora)

Green Moss é o nome atribuído ao restaurante, tendo como referência ao tipo de musgo acrescentado no jardim vertical. O Musgo Moss (Bryophyta), é uma espécie de planta independente que não necessita de manutenção periódica. O local contém um hall de entrada com um sofá ilha para o conforto dos clientes, do lado esquerdo é visto a cozinha através de um balcão com uma abertura ampla para visão da cozinha, do lado direito é acesso ao salão para refeições.

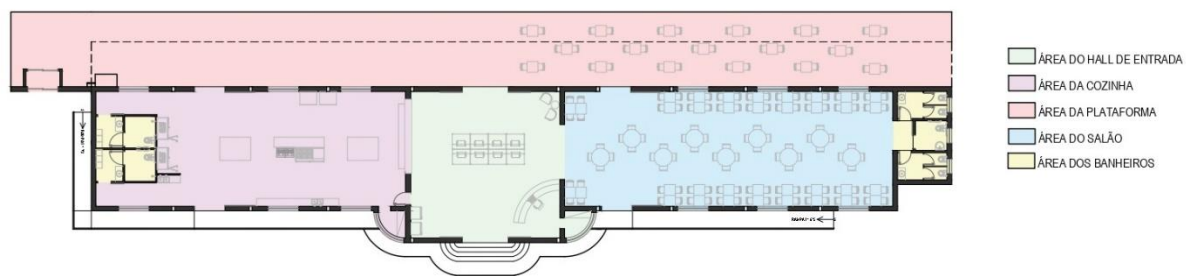


Figura 11. Planta Restaurante (Produção da Autora)

A estrutura original da estação foi mantida para a execução do projeto, enquanto o telhado foi refeito com estrutura metálica com telhas sanduíches para a melhor qualidade acústica e térmica.

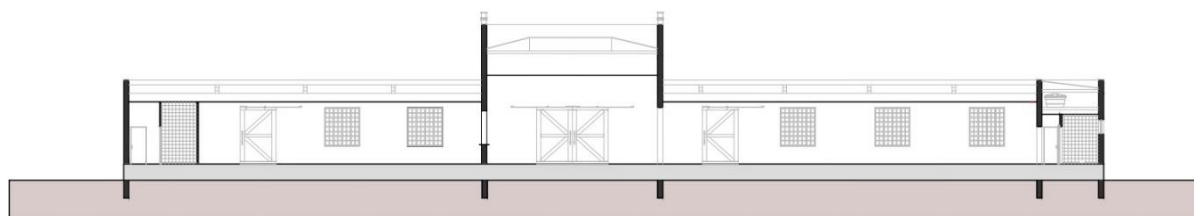


Figura 12. Corte do Restaurante (Produção da Autora)

O Arcade-House é uma cafeteria lúdica projetada para a imersividade do cliente com os jogos, o objetivo principal é trazer de volta os jogos de fliperama (conhecido, também, como arcade). Além do edifício contar com a cafeteria, foi projetado um salão de jogos com as máquinas originais de fliperama.

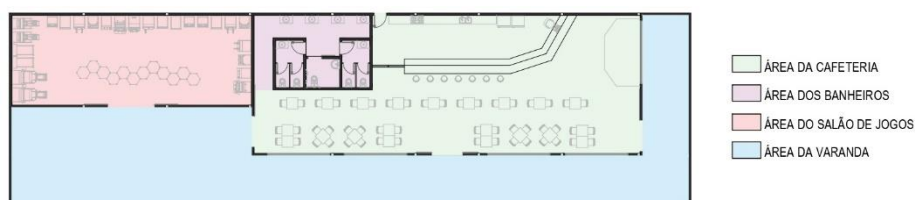


Figura 13. Planta Cafeteria (Produção da Autora)

A estrutura do edifício foi planejada em concreto armado, para melhor sustentação da estrutura da fachada e para a estrutura metálica do telhado, que possui telhas sanduíches.

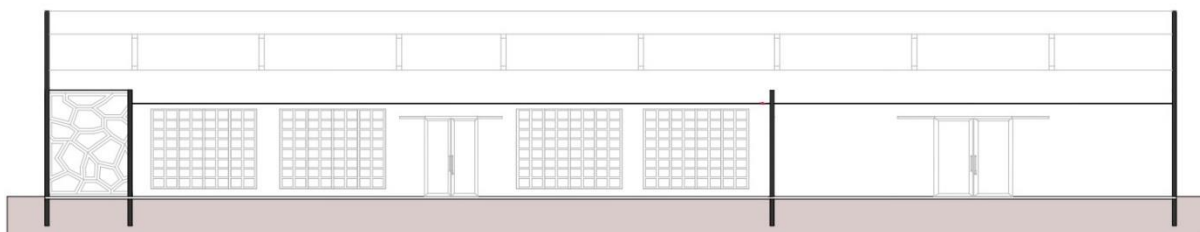


Figura 14. Corte da Cafeteria (Produção da Autora)

O Viveiro Moca é a implementação de um pequeno cafezal, tendo como ligação a cafeteria. O local será aberto ao público para a interação com o café, tendo caminhos ao redor e espaços para andar no meio do cafezal. Além da área criada para demonstração de aração, do processo de plantio do café.

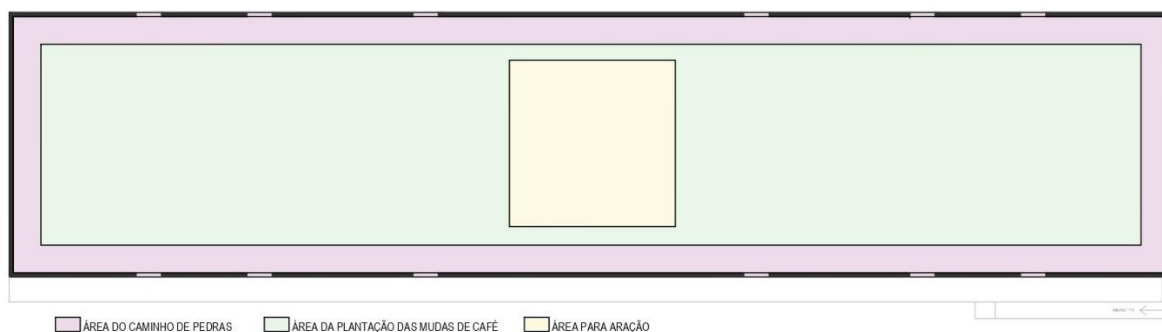


Figura 15. Planta Viveiro de Café (Produção da Autora)

A estrutura atual do galpão foi mantida, sem a presença de telhado. A fachada foi reformada para que pudesse ser restaurada sua imagem original.



Figura 16. Corte do Viveiro de Café (Produção da Autora)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do projeto realizado, foi possível perceber o quão importante é uma restauração e reabilitação de um edifício histórico abandonado que contribuiu para o desenvolvimento da cidade. Além de trazer a estação de volta à ativa, foi possível incluir um edifício moderno para que pudesse haver a conexão entre esses locais.

Trazer o tema de jogos, a integração do paisagismo interno e o café faz com que o projeto se torne único e atrativo para visitas e atração turística.

REFERÊNCIAS

- CARVALHO, Antonio Carlos de. Preservação do patrimônio histórico no Brasil: estratégias. **Museologia e Patrimônio**, Revista Museologia e Patrimônio, p. 1 - 10, 2017. Disponível em: logiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus. Acesso em: 16 mar. 2022.
- CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. 6. ed. aum. [S. l.]: Unesp, 2017. 283 p.
- CROITOR, E. P. N.; MELHADO, S. B. A gestão de projetos aplicada à reabilitação de edifícios: estudo da interface entre projeto e obra. **Interface**, n. São Paulo, SP, p. 1–26, 2009.
- ELIA, A. D.; ELIA, A. D. Edifício Do Antigo Lanifício Santista (Estudo De Caso) Edifício Do Antigo Lanifício Santista. 2008.
- GÂNDARA, José Manoel Gonçalves. Reflexões sobre o Turismo Gastronômico na Perspectiva da Sociedade dos Sonhos. In: REFLEXÕES sobre o Turismo Gastronômico na Perspectiva da Sociedade dos Sonhos. ACADEMIA: [s. n.], 2008. cap. 10, p. 179 - 191. Disponível em: https://www.academia.edu/489722/Reflexões_sobre_o_turismo_gastronômico_na_perspectiva_da_sociedade_dos_sonhos. Acesso em: 16 mar. 2022.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 4. ed. [S. l.]: Perspectiva, 2000. 225 p. Disponível em: <https://elivros.love/livro/baixar-livro-homo-ludens-johan-huizinga-em-epub-pdf-mobi-ou-ler-online>. Acesso em: 30 mar. 2022.
- JACOB, Helena Maria Afonso. **Gastronomia, culinária e mídia**: Estudo dos ambientes midiáticos e das linguagens da comida e da cozinha. 2013. 207 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC, [S. l.], 2013.
- KUHL, Beatriz Mugayar. **Preservação do Patrimônio Arquitetônico da Industrialização**: Problemas Teóricos de Restauro. [S. l.]: Ateliê Editorial, 2009. 283 p.
- NETO, José Rodrigues Cavalcanti; CARNEIRO, Fernanda Gibertoni; GIANNECCHINI, Ana Clara. **Avanços e Desafios na Preservação do Patrimônio Ferroviário Pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. IPHAN: [s. n.], 2011. 18 p. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/1208/>. Acesso em: 3 mar. 2022.
- OKUHARA, Henrique Yoshiaki. **Desenvolvimento de um fliperama para jogos educativos do programa de extensão CEGI**. 2022. 71 p. Trabalho de Graduação (Graduação) - Universidade Federal de São Paulo, UNIFESP, 2022. Disponível em: https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/63478_sobre_o_turismo_gastronômico_na_perspectiva_da_sociedade_dos_sonhos. Acesso em: 6 abr. 2022.

OLIVEIRA, J. D. NOVOS USOS DO PATRIMÔNIO CULTURAL EDIFICADO: ANÁLISE DA REQUALIFICAÇÃO PARA USO CULTURAL DO MERCADO PÚBLICO MUNICIPAL DE JAGUARÃO/RS. p. 45, [s.d.].

PINTO, Ana Sofia de Matos. **Da Gastronomia e da Arquitetura**: uma aproximação à Pastelaria. 2018. 418 p. Dissertação (Mestrado integrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo do Porto, [S. l.], 2018. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/118221>. Acesso em: 23 mar. 2022.

RAMOS, M. Reabilitação de edifícios e sustentabilidade no contexto das obras do Museu de Arte do Rio (MAR). 2017.

REGINA, L. et al. A RECUPERAÇÃO DO PATRIMÔNIO INDUSTRIAL FERROVIÁRIO E AS PERCEPÇÕES DA COMUNIDADE : UM ESTUDO SOBRE O TREM DA VALE x MORADORES DE OURO PRETO (MG). p. 1–16, 2010.

SANTOS, Thais Conde Dias. **Museu Interativo de VideoJogos**. 2012. 86 p. Projeto de Pesquisa (Bacharelado) - Universidade do Estado de Minas Gerais, [S. l.], 2012.

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. Breves Reflexões Sobre a Situação dos Fliperamas, Lan Houses e Luderias Durante a Pandemia do Covid19. **Textos Completos do III Congresso Internacional e Interdisciplinar em Patrimônio Cultural**: Experiências de Gestão e Educação em Patrimônio, [s. l.], p. 1 - 11, 2021. Disponível em: <https://www.ciipc2020.rj.anpuh.org/site/anais>. Acesso em: 24 mar. 2022.

WITT, Anelise. **Gamearte**: Subversão e diversão na arte contemporânea. 2013. 112 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de São Paulo, [S. l.], 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/5215>. Acesso em: 11 abr. 2022.

D'ALIA, Alexandre. **ANÁLISE DO PROCESSO DE REABILITAÇÃO DO EDIFÍCIO DO ANTIGO LANIFÍCIO SANTISTA**. 2008. 128 p. Trabalho de Monografia (Especialista em Tecnologia e Gestão na Produção de Edifícios.) - Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, [S. l.], 2008.

FINGER, Anna Eliza. **UM SÉCULO DE ESTRADAS DE FERRO**: ARQUITETURAS DAS FERROVIAS NO BRASIL ENTRE 1852 E 1957. Orientador: ANDREY ROSENTHAL SCHLEE. 2013. 465 p. Tese (Doutorado) - Universidade de Brasília, [S. l.], 2013.

SILVA, Mariane Ramos Da. **Reabilitação de edifícios e sustentabilidade no contexto das obras do Museu de Arte do Rio (MAR)**. 2017. 71 p. Projeto de Graduação (Bacharelado) - UFRJ, [S. l.], 2017.

CROITOR, EDUARDO PESSOAS NOCETTI; MELHADO, SÍLVIO BURRATTINO. **A gestão de projetos aplicada à reabilitação de edifícios**:: estudo da interface entre projeto e obra.. 2009. 19 p. DISSERTAÇÃO (MESTRADO) - USP, [S. l.], 2009.