



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

RANIELLE AUGUSTO DA MATTA PINTO

CINEMA DE RUA: RETROFIT PALÁCIO DA CULTURA
“UMBERTO MAGNANI NETTO” EM SANTA CRUZ DO RIO
PARDO/SP



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

RANIELLE AUGUSTO DA MATTA PINTO

CINEMA DE RUA: RETROFIT PALÁCIO DA CULTURA
“UMBERTO MAGNANI NETTO” EM SANTA CRUZ DO RIO
PARDO/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. Me. Wilton Dias da Silva



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Dedico este trabalho à minha família, mesmo que de longe, está torcendo por mim.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família que eu carrego comigo sempre.

Agradeço aos meus professores que me ajudaram nesta jornada para alcançar o meu sonho.

Agradeço ao meu orientador Wilton dias da Silva por me apoiar e me guiar neste processo tão importante.

Agradeço também a todos que me ajudaram de alguma forma direta ou indiretamente para que esse projeto pudesse ser desenvolvido.

Por fim agradeço a Deus!



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Se a reta é o caminho mais curto entre dois pontos, a curva é o que faz o concreto buscar o infinito

Oscar Niemeyer.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Projetos correlatos.....	07
FIGURA 02 – Localização.....	08
FIGURA 03 – Localização próxima.....	08
FIGURA 04 – Ficha técnica do projeto.....	09
FIGURA 05 – Fachada principal com infiltração sem manutenção.....	09
FIGURA 06 – Calçada.....	09
FIGURA 07 – Hall foyer em manutenção.....	09
FIGURA 08 – Banheiro pavimento térreo.....	10
FIGURA 09 – Escada e rampa saída de emergência.....	10
FIGURA 10 – Acesso ao segundo pavimento.....	10
FIGURA 11 – Palco principal.....	10
FIGURA 12 – Arquibancada plataforma.....	10
FIGURA 13 – Foyer e entrada.....	11
FIGURA 14 – Planta de reforma do térreo.....	12
FIGURA 15 – Planta de reforma do mezanino.....	12
FIGURA 16 – Planta térreo.....	13
FIGURA 17 – Planta mezanino.....	13
FIGURA 18 – Nova sala de cinema.....	14
FIGURA 19 – Cafeteria.....	14
FIGURA 20 – Vista para o palco principal.....	15
FIGURA 21 – Lavatório.....	15
FIGURA 22 – Foyer e hall da fama.....	16
FIGURA 23 – Banheiro térreo.....	16
FIGURA 24 – Vista do palco sala de teatro.....	16



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

FIGURA 25 – Fachada principal.....	17
FIGURA 26 – Fachada lateral.....	17



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	02
2. MATERIAIS E MÉTODOS	03
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	04
3.1 Ambientes de lazer e entretenimento: qualidade de vida para a população.....	04
3.2 A inserção do patrimônio cultural para a ampliação dos ambientes.....	04
3.3 Os cinemas: Evolução e perspectivas.....	05
3.4 O retrofit nos projetos de entretenimento.....	06
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	07
4.1 Estudos Correlatos.....	07
4.2 Localização e análise do entorno.....	07
4.3 Breve relato sobre o “Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto”.....	08
4.4 Conceito projetual e partido arquitetônico.....	10
4.5 Diretrizes do projeto arquitetônico.....	11
4.6 O projeto.....	10
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	12
REFERÊNCIAS.....	12

CINEMA DE RUA: RETROFIT PALÁCIO DA CULTURA UMBERTO MAGNANI NETTO EM SANTA CRUZ DO RIO PARDO/SP

STREET CINEMA: RETROFIT OF PALÁCIO DA CULTURA UMBERTO MAGNANI NETTO IN SANTA CRUZ DO RIO PARDO/SP

Ranielle Augusto da Matta Pinto¹

Resumo

Os momentos de lazer e entretenimento são essenciais para alcançar a qualidade de vida. Participar de encontros sociais, ir ao cinema, desfrutar de uma performance teatral ou até mesmo se encontrar com amigos promovem às pessoas a sensação de bem-estar física e mental. Os espaços de entretenimento podem oferecer suporte social para seus usuários e estimular uma maior integração entre a comunidade e o ambiente. Em Santa Cruz do Rio Pardo/SP existem poucas opções de lazer e entretenimento, entretanto vários prédios antigos se encontram subutilizados pelo poder público, podendo ser melhor aproveitados. É o caso do Cine São Pedro, atualmente denominado “Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto” o qual encontra-se pouco aproveitado devido à falta de investimentos do município. Este trabalho visa elaborar um projeto de *retrofit* do Cine São Pedro, proporcionando mais opções de lazer e cultura na cidade. O termo *retrofit* surgiu na Europa com o conceito de reformar construções antigas e agregar novas tecnologias e materiais contemporâneos à edificação, além da estética, também renova aspectos como segurança, conforto e acessibilidade. Através do cinema é possível chamar a atenção para diversas questões, além de possibilitar a transmissão de valores essenciais para a garantia e promoção de direitos humanos.

Palavras-chave: Arquitetura; Cinema; Entretenimento; Projeto; Retrofit.

Abstract

The moments of leisure and entertainment are essential to achieve quality of life. Participating in social gatherings, going to the cinema, enjoying a theatrical performance or even meeting your friends promotes a feeling of physical and mental well-being. Entertainment spaces can offer social support to their users and encourage greater integration between the community and the environment. In Santa Cruz do Rio Pardo/SP there are few options for leisure and entertainment, however several old buildings are underutilized by the government and can be better used. This is the case of Cine São Pedro, currently called “Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto”, which is underutilized due to lack of investment by the municipality. This work aims to elaborate a retrofit project for Cine São Pedro, providing more options for leisure and culture in the city. The term retrofit emerged in Europe with the concept of renovating old buildings and adding new technologies and contemporary materials to the building, in addition to aesthetics, it also renews aspects such as safety, comfort and accessibility. Through cinema it is possible to draw attention to various issues, in addition to enabling the transmission of essential values for the guarantee and promotion of human rights.

Keywords: Adaptation; Architecture; Entertainment; Movie theater; Project.

¹ Faculdades Integradas de Bauru, ranigusto95@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os ambientes de entretenimento são importantes para a promoção da qualidade de vida das pessoas, uma vez que nestes locais podemos interagir com outros indivíduos, trocar experiências, aprender algo novo, distrair a mente entre outras vivências sociais.

Dentre os locais de lazer mais popularmente conhecidos, podemos destacar o cinema, o qual apresenta uma linguagem múltipla de expressões de sentimentos, de possibilidades e de ideias, no qual pode-se conhecer, entender e vivenciar realidades apresentadas ao espectador, além de proporcionar o acesso cultural, como também a expressão de dignidade humana e dos direitos culturais (GOMES; PEREIRA, 2020).

Segundo Barros (2007), desde os primeiros filmes surgidos no início do século XX, o Cinema e a História desenvolveram uma relação estreita e significativa. Ao longo do tempo, essas duas áreas da atividade humana têm ampliado suas possibilidades de interação, tendo como resultado o Cinema se estabelecendo como a grande forma de arte contemporânea. O Cinema, como uma expressão artística que combina diversas outras artes, como música, teatro, literatura, fotografia e artes visuais, acabou por criar sua própria linguagem e indústria. Além disso, Barros (2007) acrescenta que o cinema tem interferido de forma contínua na história contemporânea, se adaptando e evoluindo ao longo do tempo. Isso resulta em um complexo jogo de inter-relações, em que o cinema se revela como fonte, tecnologia, sujeito e meio de representação da História.

Nas cidades do interior brasileiras é muito comum observar o abandono ou subutilização de vários prédios antigos, que no passado serviram como locais de entretenimento. Tais edificações carecem de cuidados para permanecer em pé e poder ter uma utilização adequada. Em Santa Cruz do Rio Pardo esta realidade não é diferente, podendo ser destacado o prédio objeto de estudo deste trabalho. O edifício em questão, que não é tombado, carregava “Cine São Pedro” como nome original em 1946. Funcionou com este nome até o ano de 1987, quando o prédio foi adquirido pela prefeitura da cidade de Santa Cruz do Rio pardo e passou por uma reforma. O até então “Cine São Pedro” passou a se chamar “Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto”, a fim de homenagear o santacruzense homônimo, que foi um grande ator de novelas, filmes e teatro e também secretário da cultura e do turismo de Santa Cruz do Rio Pardo entre os anos de 2001 e 2002. Atualmente o prédio pertence à Prefeitura municipal e não é mais utilizado pela população por falta de manutenção e incentivo público.

Nos estudos de Da Costa (2021), entende-se que a compreensão das experiências, comportamentos, identidades, subjetividades e práticas culturais que aderiram à modernidade e continuaram a receber um papel importante na chamada pós-modernidade depende das representações culturais do espaço urbano e do cotidiano dos indivíduos e grupos sociais. Essas representações são fundamentais para entender como nossas vivências são construídas, elaboradas e reinterpretadas no contexto espacial. Pesquisadores de

diferentes áreas do conhecimento, como artes, comunicação, geografia, educação, literatura e ciências sociais, têm se dedicado a refletir e debater sobre as práticas e representações culturais das artes nas culturas urbanas modernas e pós-modernas, que estão repletas de imagens.

Este estudo tem como objetivo propor um projeto de *retrofit* para o edifício “Palácio da Cultura Humberto Magnani Netto”, contemplando as necessidades dos usuários da atualidade e levando em consideração suas faixas etárias, mobilidade e acessibilidade, sem tirar a essência do lugar. Trata-se de um edifício público, não tombado, mas considerado patrimônio histórico na cidade de Santa Cruz do Rio Pardo/SP pelos seus moradores devido a sua carga histórica, que se encontra fechado desde 2011 sem uso.

Desta forma, pretende-se revitalizar o edifício buscando devolver o lazer do cinema e teatro de rua com uma nova proposta de projeto, uma mistura do antigo com o contemporâneo, sem deixar de lado sua história e as memórias que o edifício possui.

A proposta para o local visa transformar os ambientes internos e tornar a atual sala de cinema um espaço único para teatro, desenvolvendo um novo ambiente para os filmes em uma nova sala de forma mais confortável e com equipamentos de alta qualidade de som e imagem, pensando no conforto acústico e visual das pessoas, utilizando tecnologias 2D e 3D de imagens de cinema. Os novos espaços irão abranger ainda um novo lobby contemporâneo e o projeto receberá uma cafeteria com bebidas típicas da cidade e demais tipos de comida.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Para este trabalho foi utilizada a pesquisa aplicada tendo em vista que foram pesquisados novos materiais e sistemas construtivos e ao final foi elaborado um projeto de *retrofit* para o prédio.

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica para levantamento da fundamentação teórica e aprofundamento na temática do Cinema de Rua, tendo como base alguns conceitos de reabilitação em centros e edifícios históricos e reabilitação de edifícios de múltiplos usos. Além disso, a pesquisa e a análise documental serviram para compilação de informações de aplicabilidade da proposta projetual, como levantamento de dados no processo de edifícios públicos a serem reabilitados.

A Pesquisa de campo foi aderida para o levantamento de dados como dimensionamento dos ambientes internos e fotografias para conferência do desenho original do edifício e compilação de informações para preservação do edifício. Além disso, foram utilizadas ferramentas específicas de desenho em arquitetura e urbanismo como *AutoCad* e *Sketchup*.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a fundamentação deste trabalho, alguns tópicos foram desenvolvidos para enfatizar a importância deste estudo como:

3.1 Ambientes de lazer e entretenimento: qualidade de vida para a população

De acordo com Santos e Manolescu (2018), entende-se que o principal intuito do lazer é proporcionar e satisfazer as necessidades sociais, considerando principalmente descanso e hobbies. Com isso, compreende-se que a qualidade de vida acaba sendo um dos pontos mais importantes do lazer, principalmente porque as pessoas com rotinas trabalhistas acabam tentando fugir dessa realidade, buscando espaços como parques, eventos e ambientes que propaguem cultura e entretenimento.

Para Gonçalves *et al.* (2003), a qualidade de vida possui diversos significados, remetendo conhecimentos, práticas, valores e sentidos coletivos, os quais podem variar conforme a época. Com base nos autores Besteti (2014), compreende-se que a qualidade de vida pode ser comparada em conceitos de expectativas de realidade:

Os espaços, em geral, possuem influência no comportamento e sensação de seus usuários. A relação existente entre o homem e o ambiente é fundamental para sua evolução, dessa forma, a maneira que os espaços são pensados e organizados, é de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo. No entanto, essa ciência não funciona como uma receita pronta a ser seguida (BESTETI, 2014, p. 602).

Camargo (1989) destaca que lazer é um conjunto de atividades gratuitas, prazerosas, voluntárias e liberatórias, centradas em interesses culturais, físicos, manuais, intelectuais, artísticos e associativos, porém, ao mesmo tempo, é interessante que as atividades de lazer sejam realizadas após um extensivo período de trabalho, principalmente se o objetivo for proporcionar momentos únicos a cada um dos indivíduos.

Pode-se destacar também a definição de Cavallari e Zacharias (1994) que diz que o lazer é o estado do espírito em que as pessoas se encontram durante o tempo livre, sempre em busca de atividades lúdicas, divertidas e que proporcionam alegria e entretenimento.

3.2 A inserção do patrimônio cultural para a ampliação dos ambientes de entretenimento

Com base nos estudos de Souza (2008), por muito tempo, o patrimônio cultural foi predominantemente valorizado em sua forma material, como exemplificado por monumentos, igrejas, centros históricos, obras de arte, objetos antigos e outros bens tangíveis que possuem importância histórica, artística, paisagística, arqueológica e/ou arquitetônica. Enquanto isso, o patrimônio cultural em sua dimensão imaterial, composto

por manifestações culturais, tradições e costumes de um povo, culinária, métodos de criação, práticas e estilos de vida, foi amplamente negligenciado e não recebeu a devida proteção do Estado.

A Constituição Federal de 1988 inovou ao prever a proteção do patrimônio cultural em suas diversas dimensões, inclusive a imaterial, de modo que fossem utilizados instrumentos como o inventário, o registro, a vigilância, o tombamento e a desapropriação, dentre outros. A Carta Maior trouxe uma visão ampliada do patrimônio cultural, e com ela a necessidade de entendê-lo a partir dos processos culturais que regem as relações sociais humanas e que são constantemente recriados, baseados nas ideias de dinamicidade e fluidez, iniciando um novo processo no tratamento do patrimônio cultural (SOUZA, 2008, p. 2).

A evolução do conceito de patrimônio ao longo da história não se limita apenas às dimensões mencionadas. Um aspecto interessante está relacionado à conexão entre patrimônio, nação e cultura. Essa ligação surgiu quando a noção de herança nacional começou a ser discutida na sociedade brasileira por volta de 1937, quando a Lei Brasileira de Preservação do Patrimônio Histórico e Cultural foi decretada, à medida que os grupos sociais e políticos se organizavam. Transmitir os produtos e práticas culturais às gerações futuras tornou-se essencial para a ideia de nação, pois a continuidade de um grupo social dependia da transmissão de bens e práticas considerados heranças desse grupo (CANANI, s/d, p. 03).

Desejava-se, portanto, através de uma identificação cultural tradicional baseada na valorização de certos elementos, o surgimento de um sentimento de nacionalismo que pudesse fazer com que as pessoas se sentissem unidas em torno de um objetivo comum: ser parte de uma nação. Isso conferiu ao Estado a legitimidade essencial para sua estruturação e organização como autoridade suprema, responsável pela gestão dos interesses e recursos da nação (SOUZA, 2008).

3.3 Os cinemas: Evolução e perspectivas

No século XX, as primeiras salas de cinema fixas do Brasil surgiram no Rio de Janeiro. Esse avanço cultural na arte atraiu para a antiga capital do país muitos estrangeiros, que trouxeram consigo novidades e um novo impulso ao mundo da arte. De acordo com Barreto (2014), o cinema aborda os limites da percepção humana, pois cria uma dimensão da realidade através da modulação do tempo em imagens que são tanto realistas quanto artificiais. No início do século XX, a ciência alterou nossa percepção do mundo por meio do uso de microscópios e das teorias da física moderna. O cinema e a ciência compartilham uma conexão particular na exploração do que vai além do campo perceptivo. Este trabalho final de graduação examina essa relação para demonstrar como a tensão entre a natureza estática da fotografia e a fugacidade fluida do tempo revelam a ciência sem os estereótipos comuns associados a ela.

A experiência de ver uma imagem projetada na tela e como ela afeta os espectadores revelou algo novo chamado de "imagem-movimento", conforme descrito por Gilles Deleuze. Um exemplo disso é quando as pessoas correm instintivamente para o fundo da sala ao verem a imagem de um trem chegando à estação. Infelizmente, muitos roteiros contemporâneos de sucesso comercial utilizam fórmulas prontas que visam capturar o espectador através de emoções superficiais, proporcionando apenas entretenimento vazio. Isso reflete a visão inicial dos Lumière e outros pioneiros do cinema, que viam a sétima arte como um mero entretenimento. No entanto, o fato de as pessoas correrem com medo diante da imagem do trem (embora nunca tenha sido comprovado, tornou-se um arquétipo na história do cinema) revela a fragilidade da fronteira entre esses dois territórios mencionados e a capacidade de transição de um para o outro (BARRETO, 2014, p.3).

O Cinema não é apenas uma forma de expressão cultural, mas também um meio de representação. Através de um filme representa-se algo, seja uma realidade percebida e interpretada, ou seja, um mundo imaginário livremente criado pelos autores de um filme.

3.4 O Retrofit nos projetos de entretenimento

No contexto dos espaços de entretenimento, o conceito de *retrofit* está emergindo como uma estratégia crucial para a revitalização e aprimoramento do antigo para o moderno. O *retrofit*, em sua essência, refere-se à renovação e atualização de edifícios ou espaços semideteriorados para atender às demandas atuais de funcionalidade, segurança e eficiência, como asseguram Moraes e Quelhas (2012). É prática do *retrofit* a customização, adaptação, análise, e modificação de características para tornar o edifício mais funcional e valorizar sua estética. No contexto dos espaços de entretenimento, isso pode envolver a modernização de sistemas técnicos, a preservação de elementos arquitetônicos históricos e a incorporação de tecnologias sustentáveis. Assim como a inserção do patrimônio cultural tem um papel crucial na expansão dos ambientes de entretenimento, o *retrofit* desempenha um papel significativo na preservação desses locais históricos.

Um edifício "retrofitado", em sua readequação deve propiciar mais conforto e qualidade de vida para os seus usuários, incorporando conceitos e atendendo a todo e qualquer usuário em qualquer fase de sua vida, de forma eficaz. Se bem articulados e interligados entre entidades do setor da construção civil, públicos ou privados podem trazer benefícios ao espaço arquitetônico construído em prol do desenvolvimento, não só econômico e social, mas principalmente ao ambiental (MORAES E QUELHAS, 2012, p.451).

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto de *retrofit* do antigo Cine São Pedro buscou combinar elementos antigos e novos de uma forma multifuncional, utilizando materiais que pudessem ser removidos posteriormente para criar um ambiente de alta qualidade tanto para a nova sala de cinema quanto para o espaço do teatro. O objetivo foi garantir um excelente conforto em ambas as salas, proporcionando espaços agradáveis que fossem habitáveis em todos os momentos

além de criar novos espaços de permanência mais agradáveis como o lobby e uma cafeteria no segundo pavimento.

4.1 Estudo de correlatos

A proposta de *retrofit* no edifício do artigo Cinema de rua em Santa Cruz do Rio Pardo, visou manter as características construtivas do patrimônio histórico da cidade, de maneira que o projeto servirá como exemplo na realização de *retrofit* nos patrimônios públicos assim como o edifício Kino Intimes (figura 1) que fica localizado em Berlim. Sendo um edifício antigo, que passou pelo processo de *retrofit* e acabou se tornando um ponto turístico na cidade devido a sua fachada atraente feito por grafiteiros locais. Outro exemplo também é o edifício Cinema da Praça, que fica localizado no centro histórico de Paraty, Rio de Janeiro. O edifício passou por reformas e a maior dificuldade foi não comprometer a identidade e a memória afetiva que o prédio traz para os moradores do local.

DESCRIÇÃO	REFERÊNCIA 1	REFERÊNCIA 2	REFERÊNCIA 3
OBRA			
NOM: AUTOR: LOCAL DA OBR:	- Kino Intimes - Tilsiter - Lichtspiele, Berlim/ Alemanha	- Cinema da Praça - Luís Tavares, Marinho Velloso - Centro Histórico de Paraty, RJ	- Cine Teatro São Joaquim - Alexandre Pisco e Nivaldo Andrade - Goiás, Brasil
Data do projeto ou da construção	Fechado 2019, Inaugurado em 2021	Revitalização início em 2016 Inaugurado em 2018	2015 início da reforma 2017 Inaugurado
Referência para seu o trabalho	- Localização - Estética Fachada - Graffiti Wall Of Fame	- Patrimônio Histórico - Respeito a Memória afetiva do lugar - Sem descaracterizar	-Homenagem ao Fundador do Cinema
Como será utilizado no seu trabalho	-Sem Descaracterizar a memória da Fachada. - Contara com um espaço instagramavel feito por artistas de rua da cidade.	- Preservar a Cultura do Local. - Usar o que já existe e fazer o retrofit com o novo.	Não só um cinema mais também um espaço de permanência para antes e depois do filme, um espaço Gourmet

Figura 1. Projetos correlatos. (Fonte: Elaborado pelo autor).

Após a revitalização o edifício ficou ainda mais famoso pois funciona como cinema de rua e uma sala de leitura com amplo acervo, devolvendo a cultura e o lazer que possui um grande significado para os paratienses. Por fim, o edifício Cine Teatro São Joaquim (figura 1) é o teatro mais antigo do estado de Goiás e passou por várias intervenções devido a má qualidade dos equipamentos e necessida de adequação de conforto para as pessoas.

4.2 Localização e análise do entorno

Com aproximadamente 47.943 habitantes, a cidade de Santa Cruz do Rio Pardo possui uma identidade de cultura muito forte, sendo palco de várias atividades gratuitas que são apoiadas pela Prefeitura Municipal, incentivando a produção de cultura para seus habitantes disponibilizando lugares para que a arte aconteça. Localizado na Rua Conselheiro Antônio Prado, número 220 esquina com a Rua Conselheiro Dantas (figuras 2 e 3), o edifício denominado “Palacio da Cultura Umberto Magnani Netto” se encontra no centro da cidade, dentro da Zona consolidada (Z1) de acordo com o Plano Diretor. O edifício toma destaque por ser o único de dois pavimentos no seu quarteirão. De estilo eclético, o edifício de área de 1159,00m² (figura 4) se impõe pela sua arquitetura diferenciada principalmente para a época da sua construção. O prédio se situa em uma parte central da cidade, assim temos rápido acesso a praças, restaurantes, igrejas e edifícios comerciais ao seu entorno. Também nessa região encontram-se diversos estilos de construções antigas datadas do séc. XX.

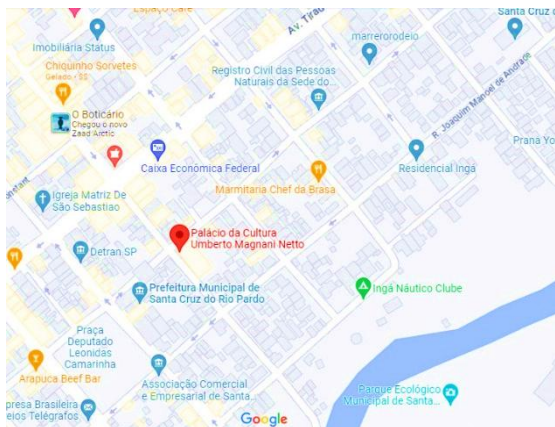


Figura 2. Localização. (Fonte: Produção do Autor a partir do Google Maps).

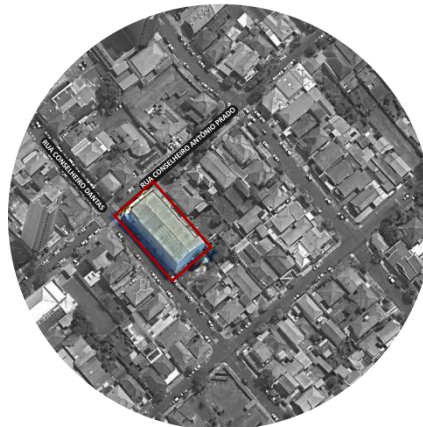


Figura 3. Localização próxima. (Fonte: Produção do Autor a partir do Google Earth).

Ficha Técnica	M	M²
Área do Terreno:		903.00
Frente:	21.00	
Lateral:	43.00	
Área Construída:		1.159,00

Figura 4. Ficha técnica do terreno. (Fonte: Elaborado pelo autor).

4.3 Breve relato sobre o “Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto”

O Cine São Pedro da Empresa Teatral Peduti foi estabelecido em 1946. Em 1987, a municipalidade adquiriu o prédio, que foi inaugurado em 20 de janeiro de 1988 como "Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto", em homenagem ao artista santa-cruzeiro de mesmo nome. O objetivo do edifício é proporcionar um espaço dedicado à cultura, com exposições de filmes, peças de teatro e eventos musicais e artísticos. Na parte externa do Palácio da Cultura, encontra-se a "Calçada da Fama", onde hoje são homenageadas personalidades que levaram o nome de Santa Cruz do Rio para o mundo. O edifício Palácio da Cultura virou uma grande casa cultural, abrindo espaço para o cinema de rua e um grande palco para apresentações teatrais e danças do balé municipal. Porém, infelizmente, devido à falta de verbas o edifício se encontra em estado precário de utilização. Já em 2011, o Palácio da cultura deixou de exercer suas funções culturais, pois o lugar não tinha mais condições de prosseguir sem passar por uma reforma. Atualmente o prédio está passando por uma reforma desenvolvida pela secretaria da cultura do município para que em breve possa voltar com as atividades culturais e as sessões de filmes (figuras 5 à 12).



Figura 5. Fachada principal com infiltração e sem manutenção. (Acervo pessoal 2023)



Figura 6. Calçada sem manutenção. (Acervo pessoal 2023)



Figura 7. Hall foyer sem manutenção. (Acervo pessoal 2023)



Figura 8. Banheiro pavimento térreo. (Acervo pessoal 2023)

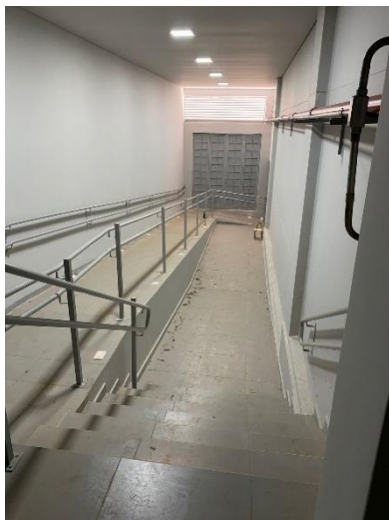


Figura 9. Escada e rampa de saída de emergência. (Acervo pessoal 2023)

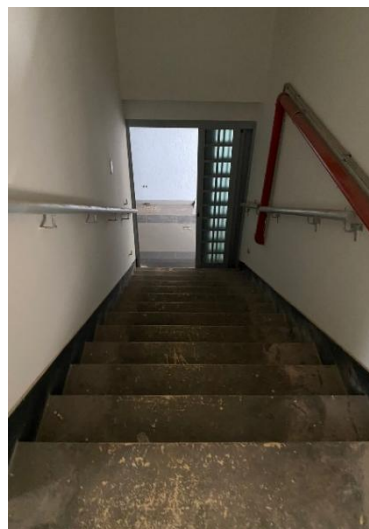


Figura 10. Escada com acesso para o segundo pavimento. (Acervo pessoal 2023)



Figura 11. Palco principal. (Acervo pessoal 2023)



Figura 12. Arquibancada plataforma. (Acervo pessoal 2023)

4.4 Conceito projetual e partido arquitetônico

Trata-se da utilização do retrofit para desenvolver um projeto que contemple a quebra entre antigo e novo, mantendo as suas características históricas ao mesmo tempo em que traz o edifício para a contemporaneidade.

De mesmo modo, a utilização do retrofit foi considerada para desenvolver o partido arquitetônico, tendo como foco os materiais e elementos naturais como pedra e madeira em formas mais orgânicas, criando novas sensações nos ambientes que já existem.

4.5 Diretrizes do projeto arquitetônico

Toda a elaboração projetual levou em consideração a carga histórica imposta pelo edifício devido a sua importância cultural, desta forma entendemos que é de suma importância o resgate de sua história para podermos então entender o seu histórico de uso, uma vez que o edifício passou de espaço teatral para dar lugar às telas de cinema. Tendo isso em mente, o foco deste projeto foi trabalhar e recriar os ambientes do interno para o externo, pensando primeiro nas salas culturais de teatro e cinema, e então nas salas adjacentes que complementaríamos de forma adjacente a elas. Toda a organização do edifício foi reconfigurada para atender o público de forma geral, desde crianças até idosos sem distinção, trazendo ainda mais acessibilidade para o edifício e integrando ambientes com mais espaço.

O programa de necessidades trabalhou para desenvolver a sequência de salas pensando nos processos de passagem para se chegar até as salas principais de teatro e de cinema, desta forma temos salas como foyer, bilheteria e lavabos para atender ao público imediatamente a sua entrada, na sequência temos o teatro e suas salas adjacentes como camarins e banheiros. O segundo andar sustenta um espaço de café e comedoria para atender ao cinema, juntamente com um hall com vista para o teatro.

4.6 O projeto

O projeto de retrofit do Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto implementa novas tecnologias e materiais a um edifício histórico e importante para o legado da cultura da cidade de Santa Cruz do Rio Pardo. Os principais elementos do projeto foram pensados em madeira, pedra e vidro que trazem uma sofisticação e elegância ao projeto valorizando ainda mais a sua beleza (figura 13).



Figura 13. Foyer e entrada. (Fonte: produção do autor)

Em comparação entre existente e construído, fica evidente o ganho de espaço nas áreas de permanência da entrada e do café (figura 16 e figura 17).

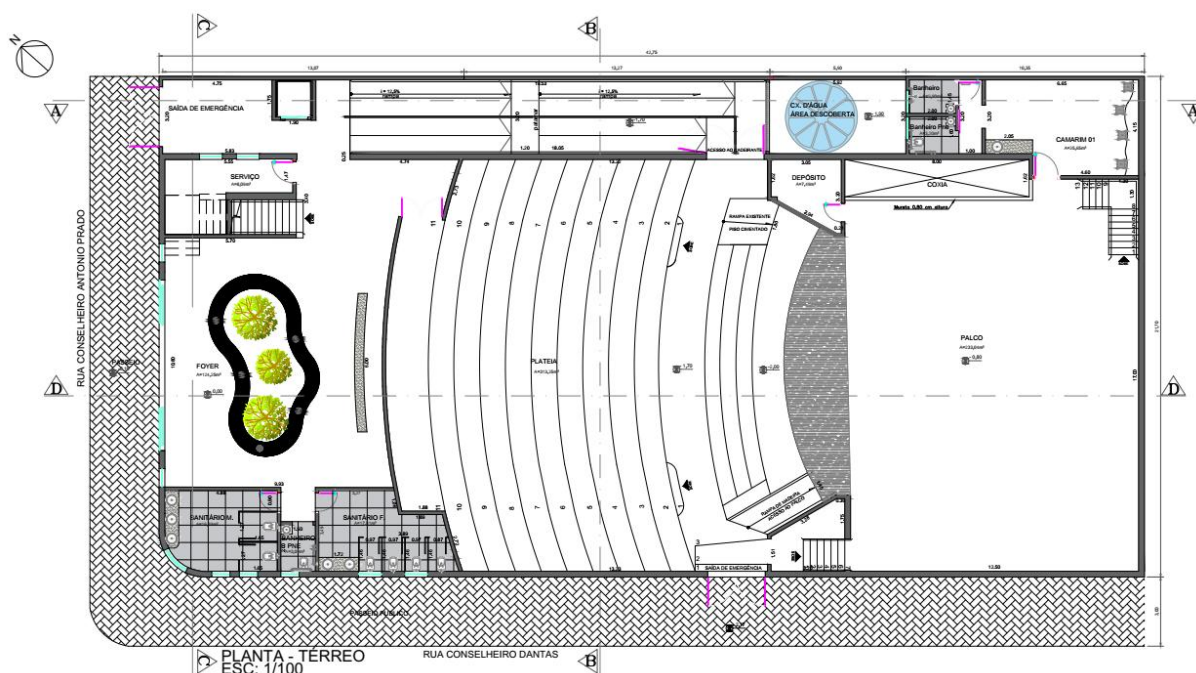


Figura 16. Planta térreo. (Fonte: produção do autor)

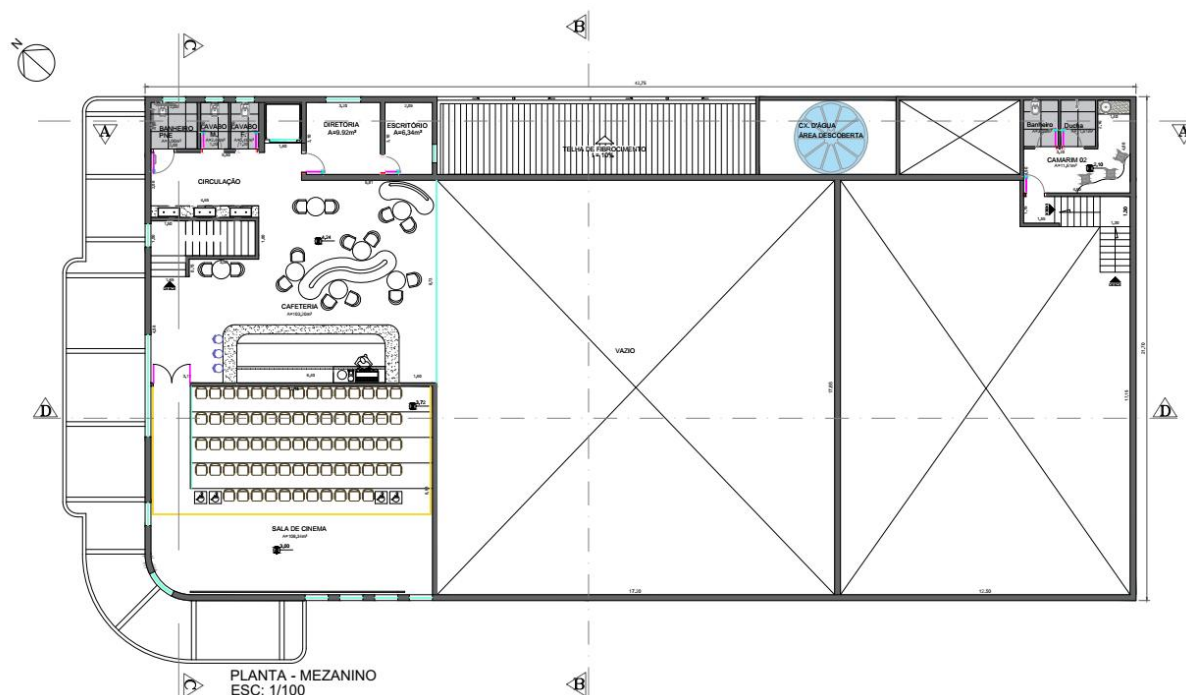


Figura 17. Planta mezanino. (Fonte: produção do autor)

O segundo pavimento conta com a nova sala de cinema (figura 18), agora com um espaço um pouco mais compacto com capacidade de 64 lugares, servindo tanto para apresentações de filmes e lançamentos do cinema, quanto para casos especiais como excursões de escola para sessões de cinema e aulas de cultura.

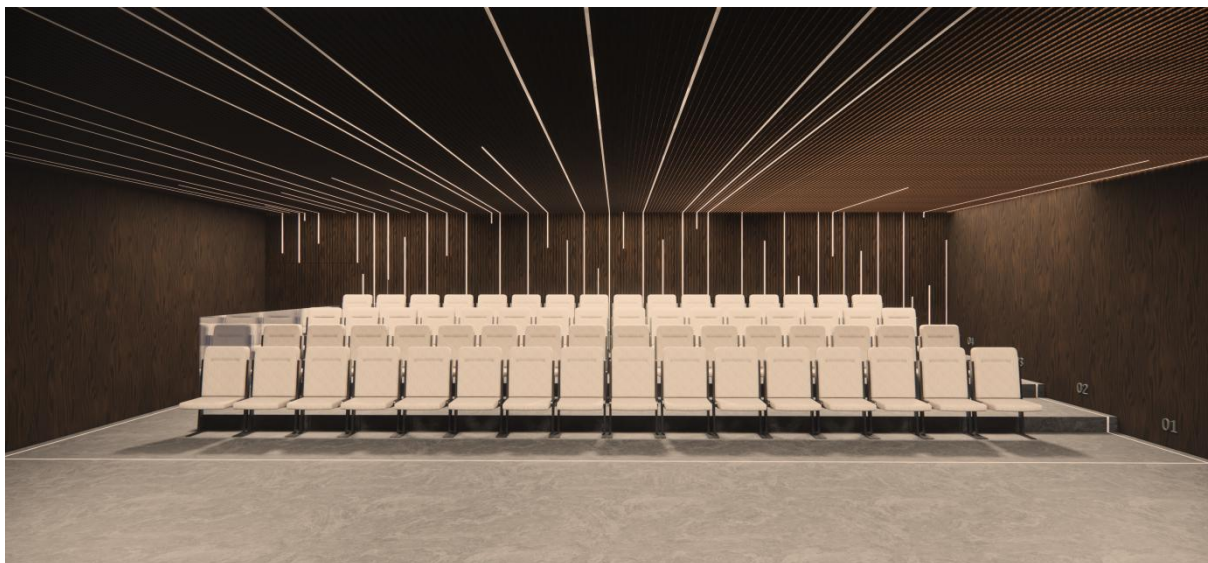


Figura 18. Nova sala de cinema. (Fonte: produção do autor)

Ja a cafeteria gourmet no segundo pavimento (figura 19) funciona como uma boa opção para que as pessoas possam usufruir do espaço de formas diferenciadas, podendo ser usado como espaço de reunião ou encontros para conversar com amigos.



Figura 19. Cafeteria. (Fonte: produção do autor)

A cafeteria possui também uma pele de vidro, possibilitando um ponto interessante com uma vista para o palco principal do teatro no pavimento inferior (figura 20). O objetivo aqui é poder levar o público até a cafeteria sem que este perca por completo a apresentação do palco principal.



Figura 20. Vista para o palco principal. (Fonte: produção do autor)

Por fim, com acesso direto pelo pavimento superior temos os lavabos com o lavatório para a parte externa (figura 21) e as salas de apoio como diretoria e escritório.



Figura 21. Lavatório. (Fonte: produção do autor)

Ja para a parte inferior, ainda no foyer de entrada teremos a nova exibição do hall da fama que antes se encontrava na calçada e agora será exibido com mais imponência na parede logo à esquerda da entrada principal, trazendo maior visibilidade e melhor facilidade de manutenção (figura 22).



Figura 22. Foyer e hall da fama. (Fonte: produção do autor)

O foyer distribui os demais ambientes adjacentes como o banheiro (figura 23) e sala de teatro principal (figura 24).



Figura 23. Banheiro térreo. (Fonte: produção do autor)



Figura 24. Vista do palco sala de teatro. (Fonte: produção do autor)

Ja para a parte externa e fachadas do edifício, optou-se por se preservar o estilo principal com algumas cores neutras para não descaracterizar o construído e manter, de forma minimalista uma fachada ainda imponente em tons de branco e preto (figura 25). Todas as esquadrias foram reformadas e pintadas.



Figura 25. Fachada principal. (Fonte: produção do autor)

A fachada da lateral do edifício possui uma parede grande devido o declive do terreno. Este espaço foi utilizado para a execução de pintura em grafite, disponibilizado para os grandes artistas urbanos da cidade demonstrarem seus talentos com o uso da técnica (figura 26).



Figura 26. Fachada lateral. (Fonte: produção do autor)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto apresentou o percurso criativo e fundamental para o desenvolvimento de uma requalificação com o objetivo de manter a história e a memória santa-cruzense através do edifício do Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto.

Ao concluir este estudo e projeto, pode-se entender que todos os objetivos propostos foram atingidos e concluídos, além de poder compreender também a importância de mantermos viva a memória da cidade através de seus edifícios históricos, pois só assim podemos manter viva a história de quem ali viveu.

Por fim, entende-se que a utilização de técnicas e métodos adequados são fundamentais para justificar o processo e atingir com mais facilidade o objetivo final, desta forma conclui-se que este estudo possa servir também como base para estudos futuros que utilizem da técnica de retrofit como meio de reabilitar o urbano.

REFERÊNCIAS

BARRETO, M. **Cinema, ciência e percepção**. ARS (São Paulo), 12(24). 2014. 99-115. <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2014.96741>

BARROS, J. A. **Cinema e história – as funções do cinema como agente, fonte e representação da história**. Artigo. p. 127.159. 2007. Disponível em: <https://journals.openedition.org/lerhistoria/2547>.

CAMARGO, L. O. de L. **O que é lazer**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CANANI, A. S. K. B. **A Herança, sacralidade e poder: sobre as diferentes categorias do patrimônio histórico e cultural no Brasil**. Horizontes Antropológicos, v. 11, n. 23, p. 163–175, 1 jun. 2005.

CAVALLARI, V, R; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com lazer**. São Paulo: Icone, 2007.

DA COSTA, M. H. B. e VAZ. **Cinema e Arquitetura: Percepção e experiência do Espaço**. UFRGN. Artigo. 2021.

GOMES, D. I. N; PEREIRA, R. F. **O cinema de rua como um elemento de afirmação dos direitos culturais e humanos**. Artigo. Revista Manus Iuris. Mossoró: Universidade Federal Rural Do Semi-Árido. 2020.

GONÇALVES, J. R. S. **O patrimônio como categoria de pensamento**. In: Memória e patrimônio. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

BESTETI, M. L. T. **Ambiência: espaço físico e comportamento**. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, v. 17, n. 3, p. 601–610, 1 set. 2014.

MORAES, V.; QUELHAS, O. O Desenvolvimento da Metodologia e os Processos de um “Retrofit” Arquitetônico. **Sistemas & Gestão**, v. 7, n. 3, p. 448–461, 2012.

SANTOS, A. C. M. F; MANOLESCU, F. K. **A importância do espaço para o lazer em uma cidade**. UNIVAP. Artigo. 2018. Disponível em: < https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2008/anais/arquivosEPG/EPG01058_01_O.pdf>.

SOUZA, C. G. G. **Patrimônio Cultural: o processo de ampliação de sua concepção e suas repercussões**. Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília, n. 7, p. 37-66, 2008.

ZUBEN, J. A. V. **Arquitetura e cinema: Espaço, cenário, projeto.** Artigo. USP. 2018. Disponível em: <
https://repositorio.usp.br/directbitstream/425e501c-c98a-4a5d-9fce-7c30bfeb72cf/2018_julianaavilavonzuben.pdf>.

CINEMA DE RUA: RETROFIT PALÁCIO DA CULTURA "UMBERTO MAGNANI NETTO" EM SANTA CRUZ DO RIO PARDO/SP

OBJETIVO

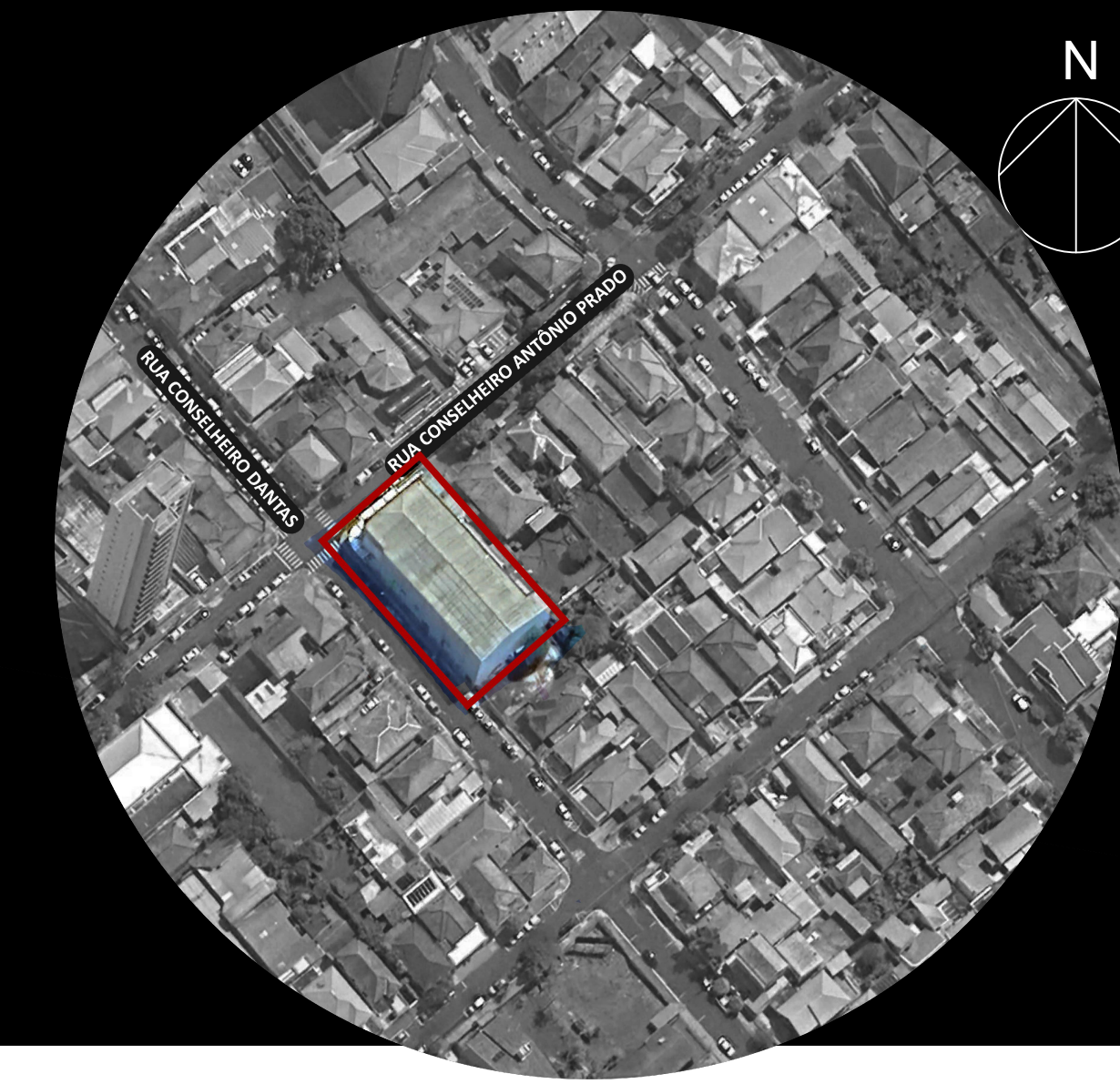
Restaurar e reabilitar o edifício que é considerado patrimônio histórico da cultura na cidade devolvendo o espaço apropriado para que as pessoas possam usar novamente para prática de balé municipal, dança de rua, teatro e outras atividades. Retomar as atividades do edifício que ficou fechado por muito tempo criando novos espaços internos como cafeteria no segundo pavimento com uma vista privilegiada para o palco principal para que assim as pessoas possam apreciar os espetáculos em diferentes ambientes.

CONCEITO

Utilizar das técnicas de retrofit, desenvolvendo um projeto que mantenha suas características históricas trazendo o edifício para a contemporaneidade sem descaracterizar sua identidade.

PARTIDO

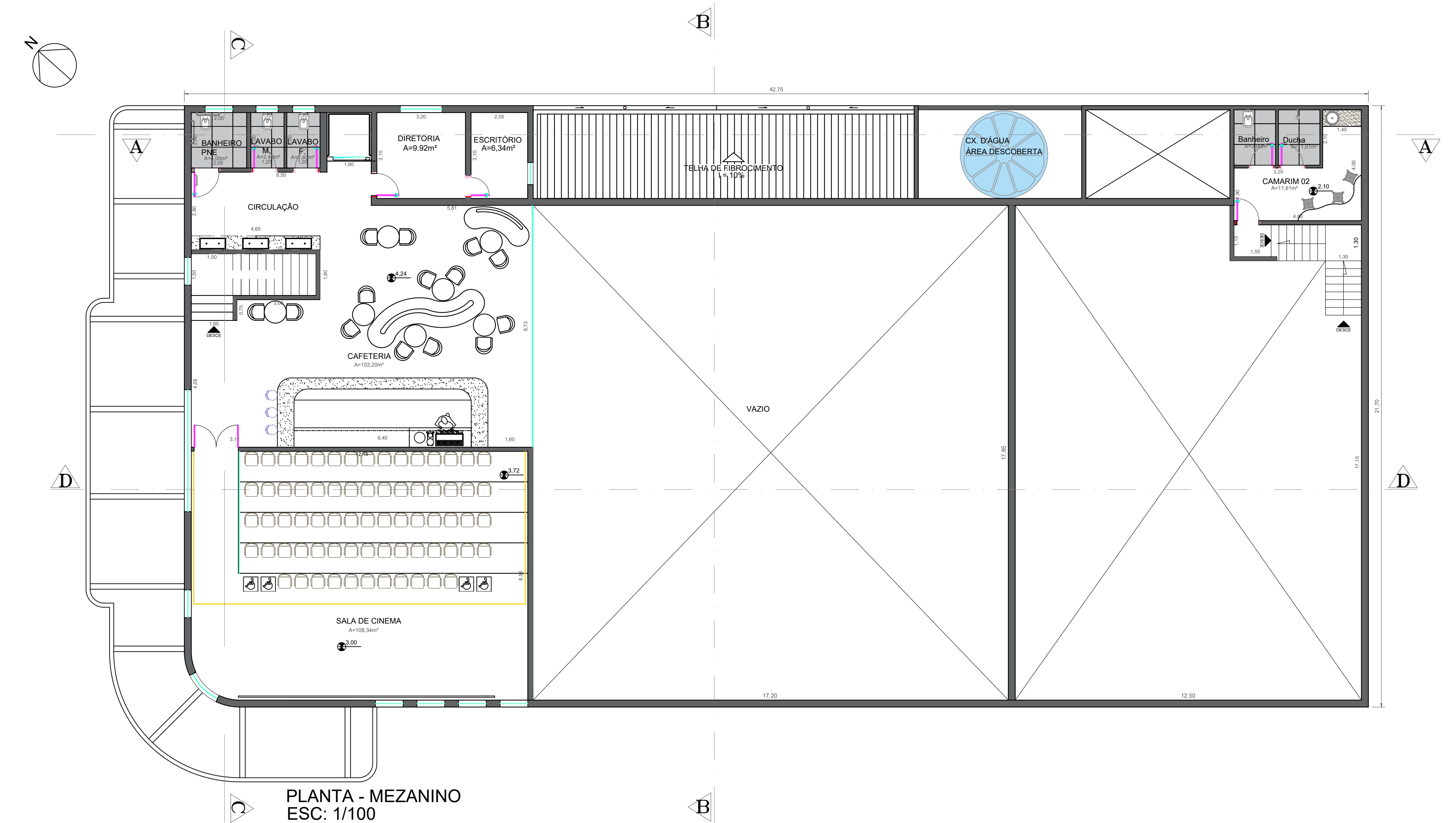
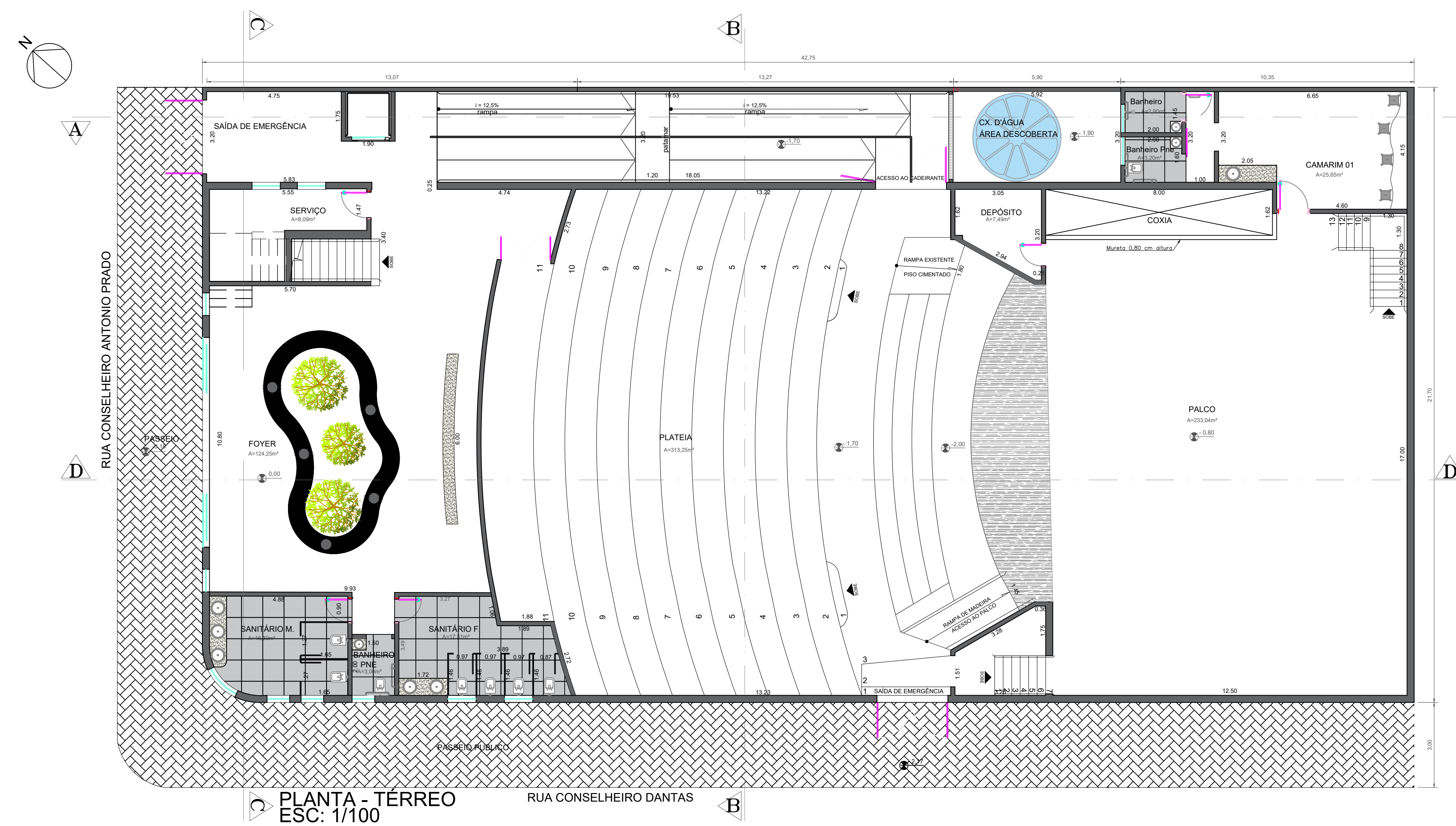
Usar elementos naturais como pedra e madeira em formas orgânicas e elementos naturais de vegetação para os ambientes, reutilizando o existente.



LOCALIZAÇÃO

R. Conselheiro Antonio Prado esquina com R. Conselheiro Dantas - Centro

Santa Cruz do Rio Pardo, CEP 18900000



FIB FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU-FIB

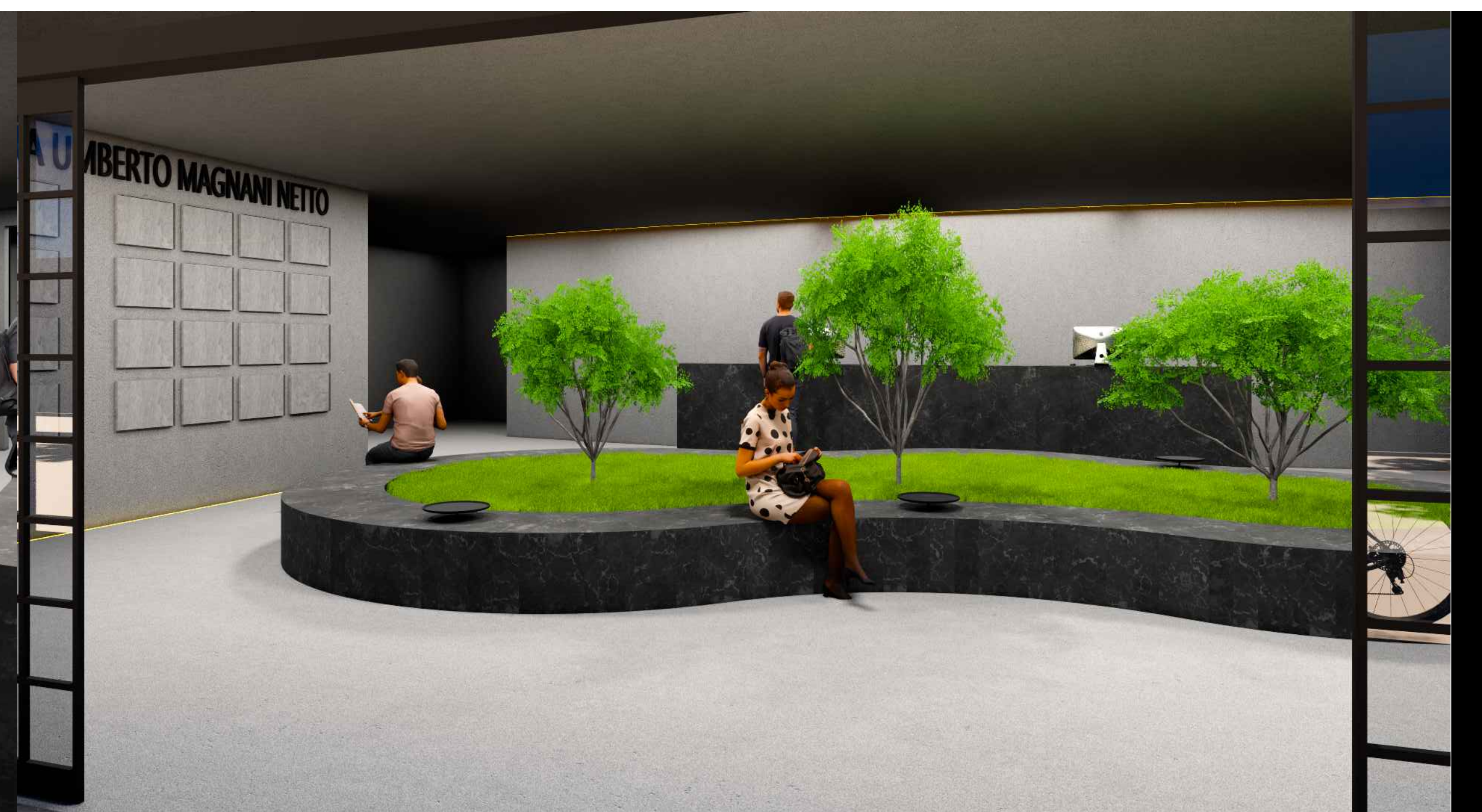
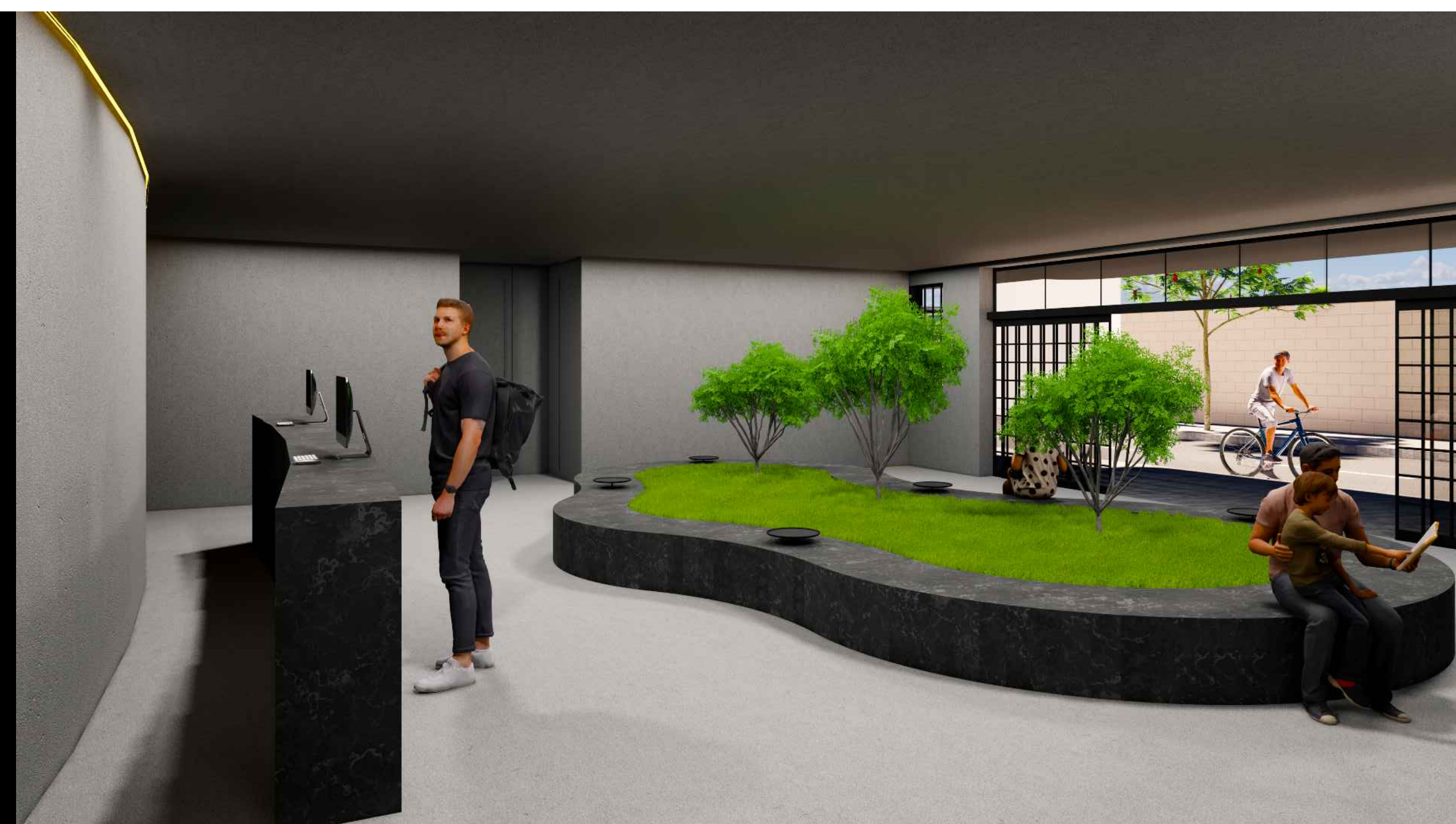
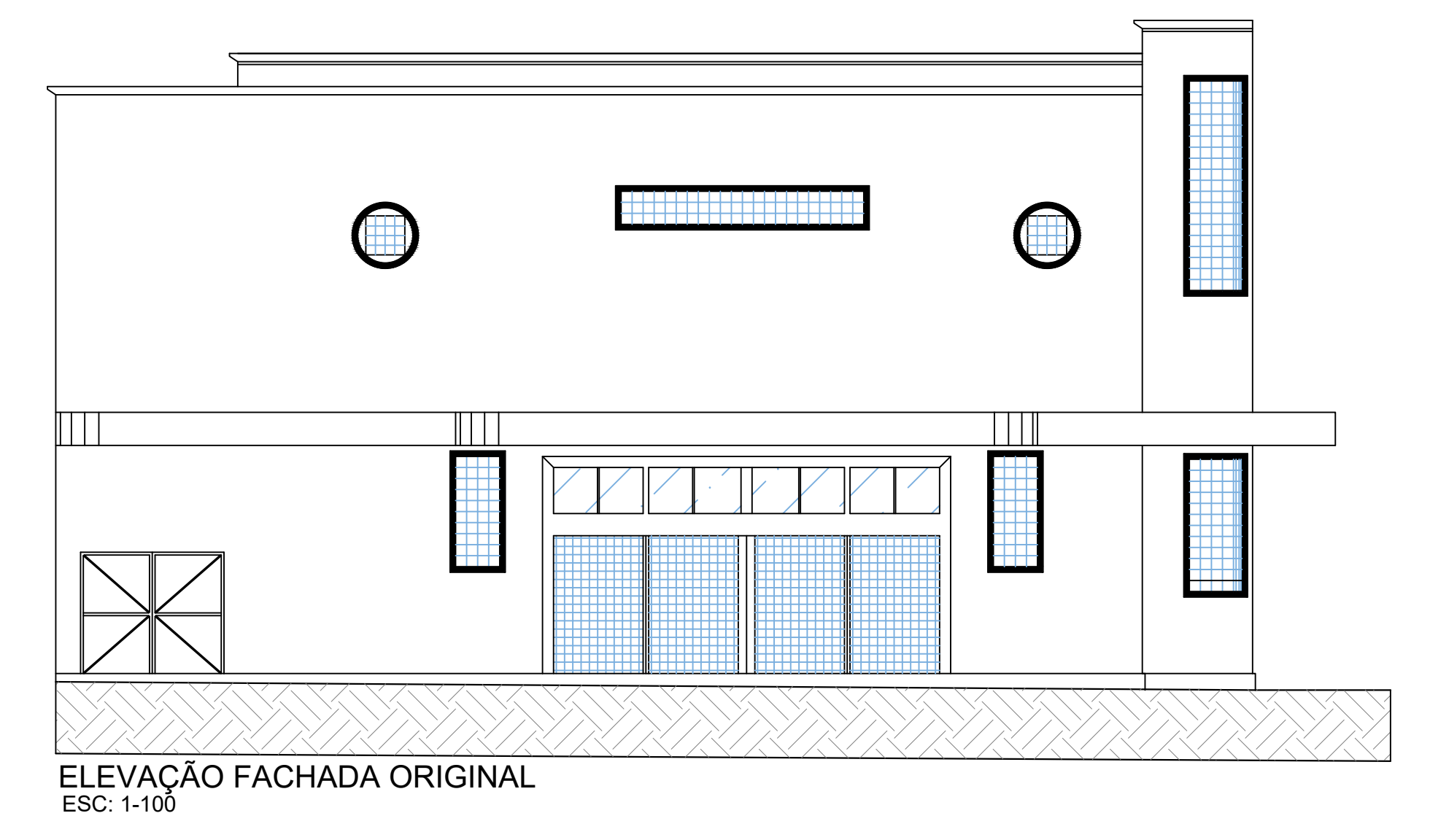
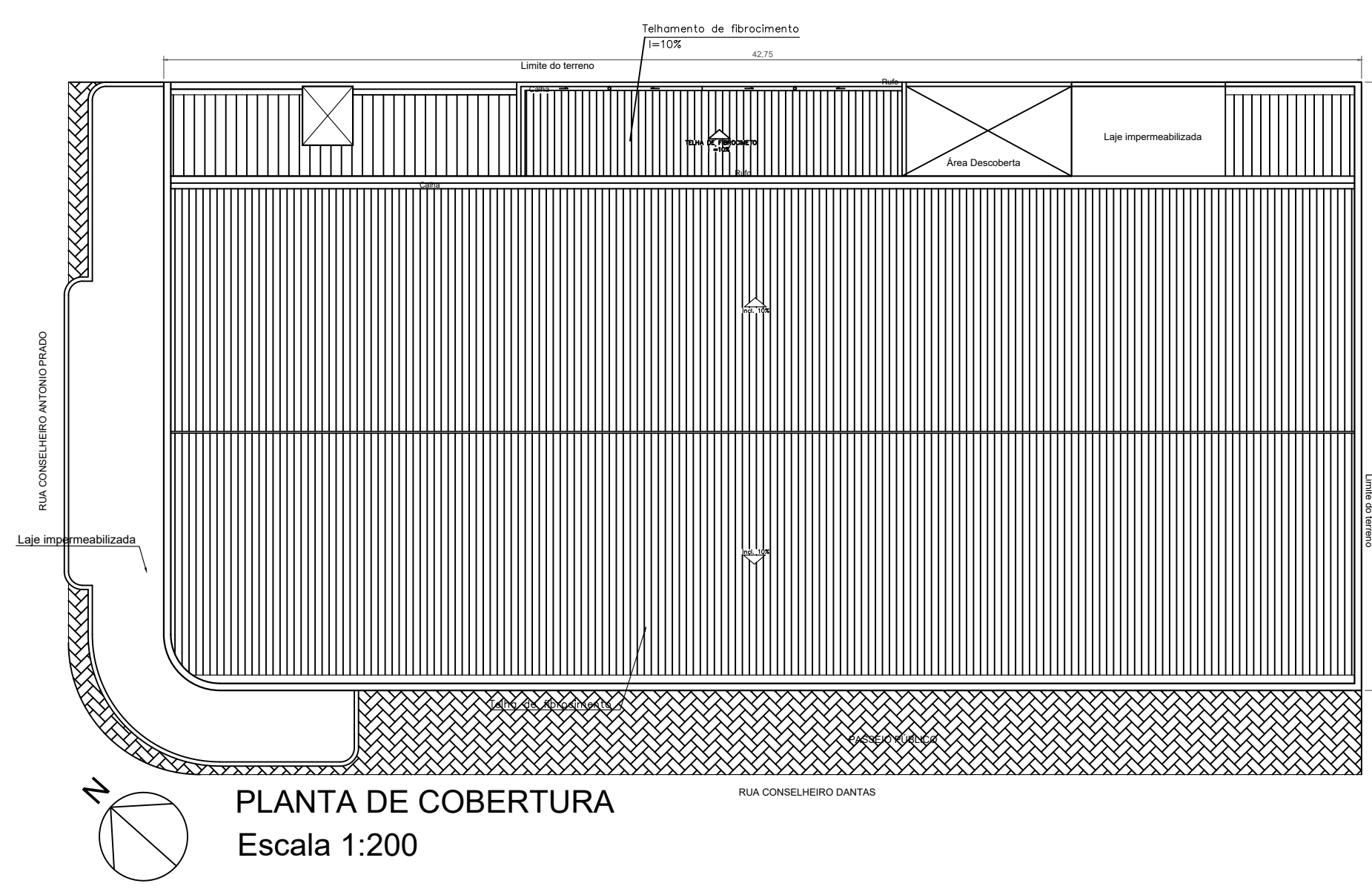
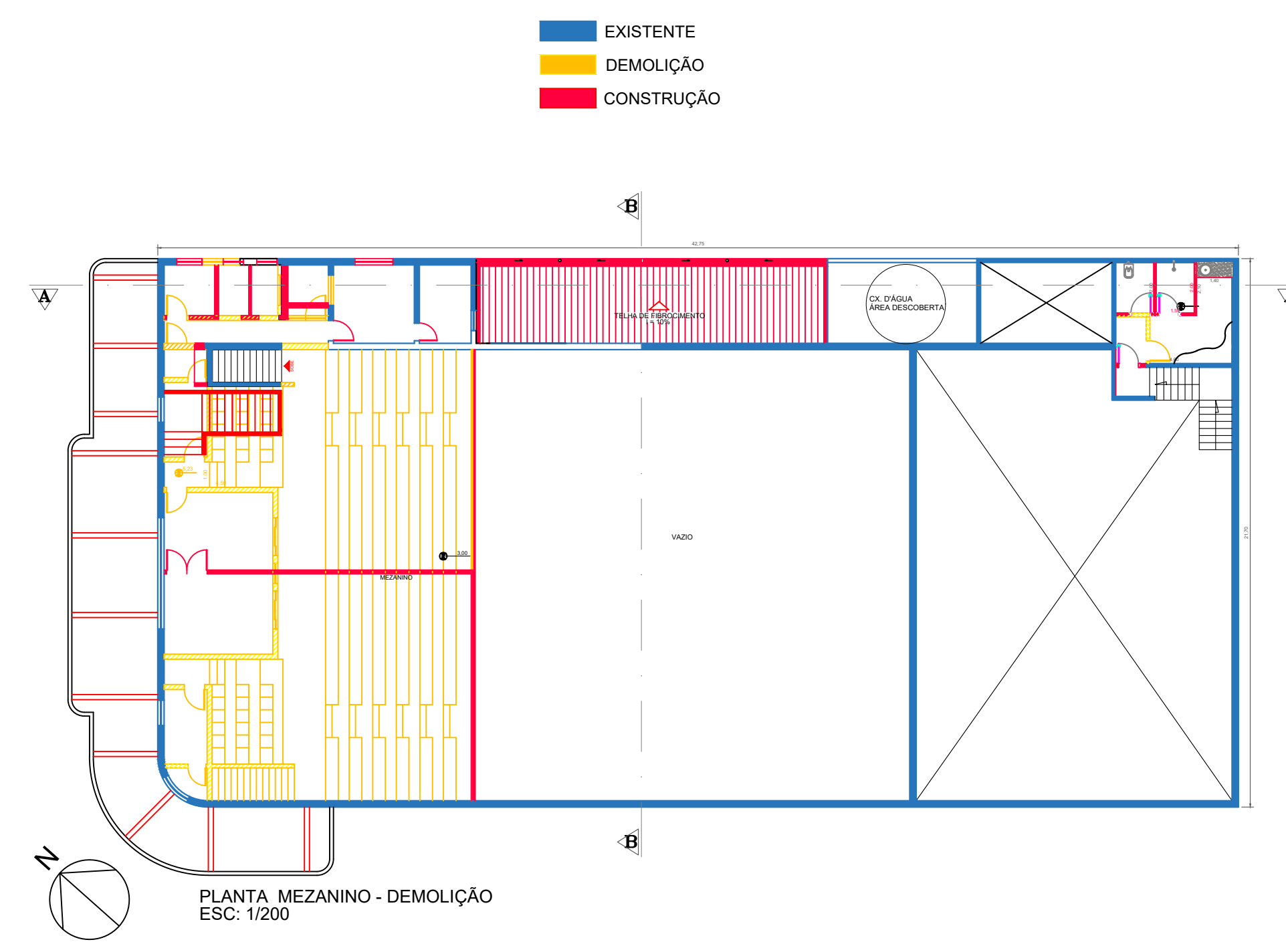
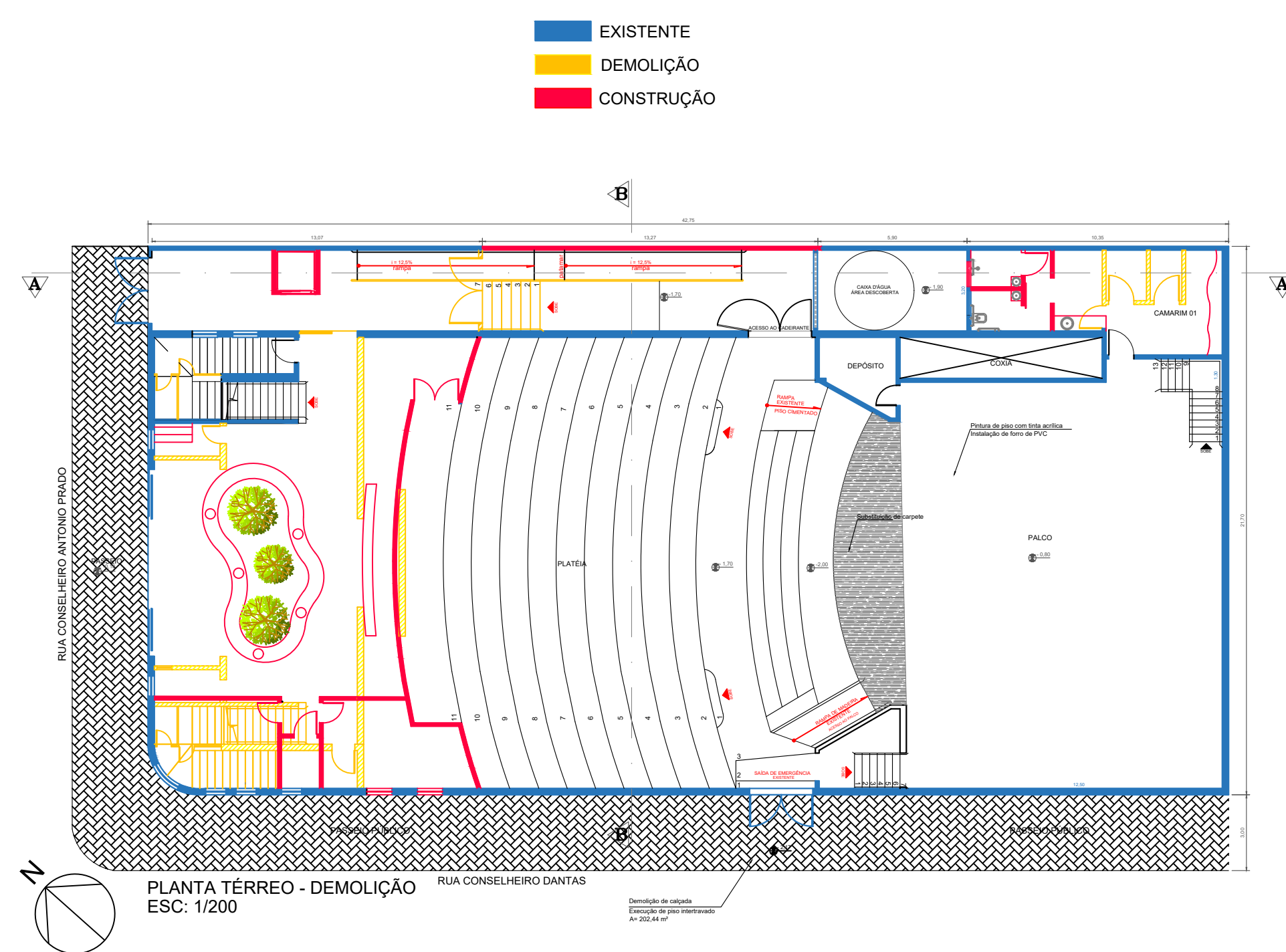
Arquitetura e Urbanismo
Trabalho Final - TFG II

Autores

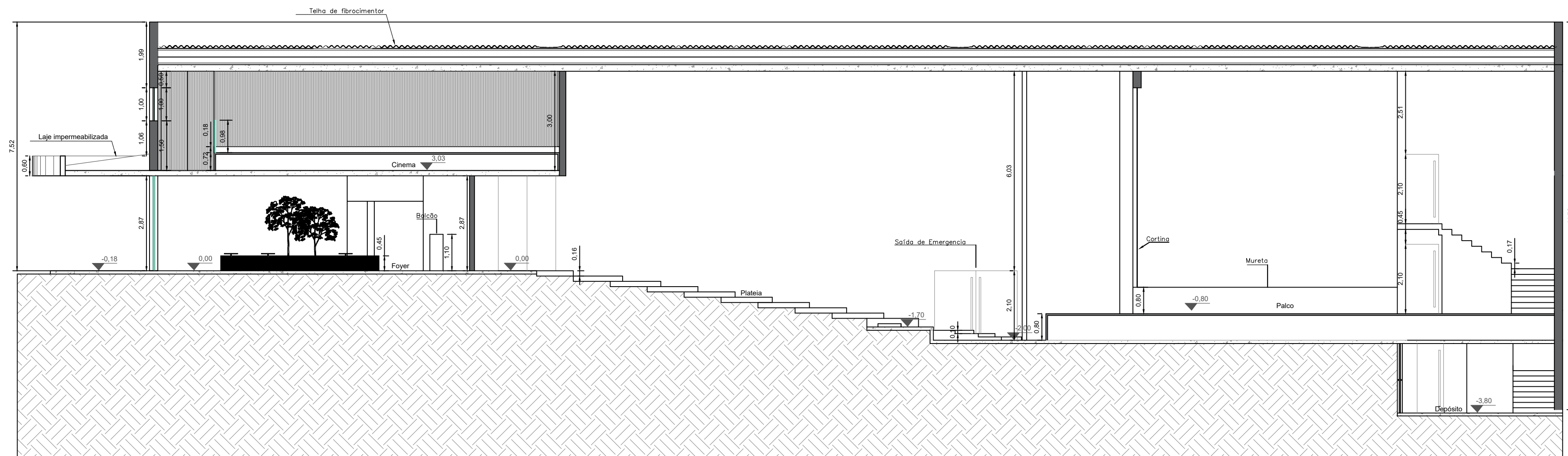
Aluno: Ranielle Augusto da Matta Pinto
Orientador: Prof. Me. Wilton Dias da Silva

Folha 01/03
DATA 30/10/2023

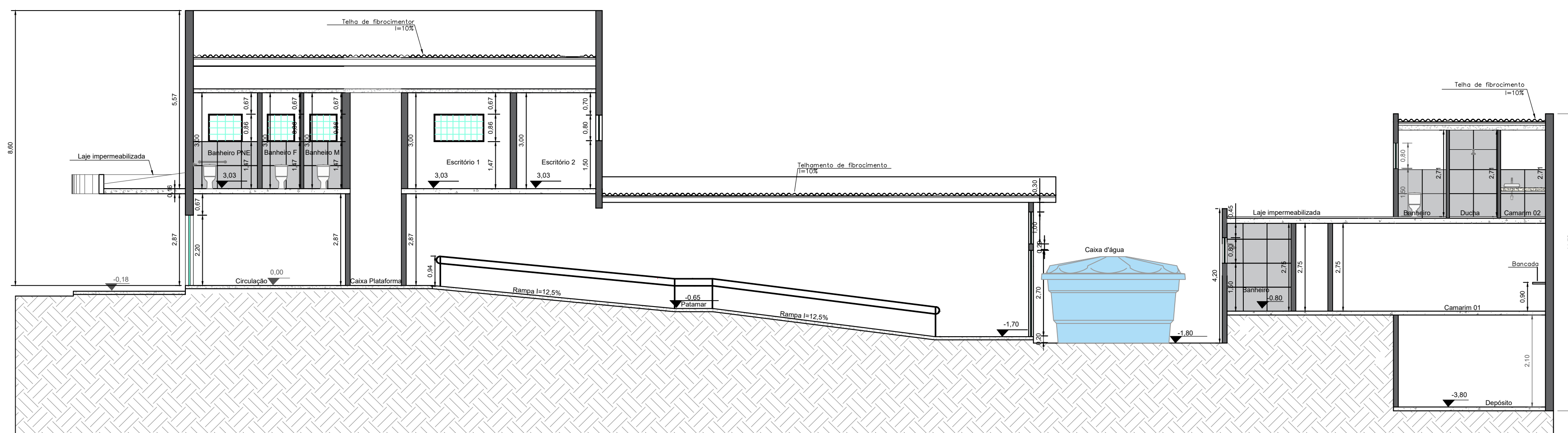
CINEMA DE RUA: RETROFIT PALÁCIO DA CULTURA "UMBERTO MAGNANI NETTO" EM SANTA CRUZ DO RIO PARDO/SP



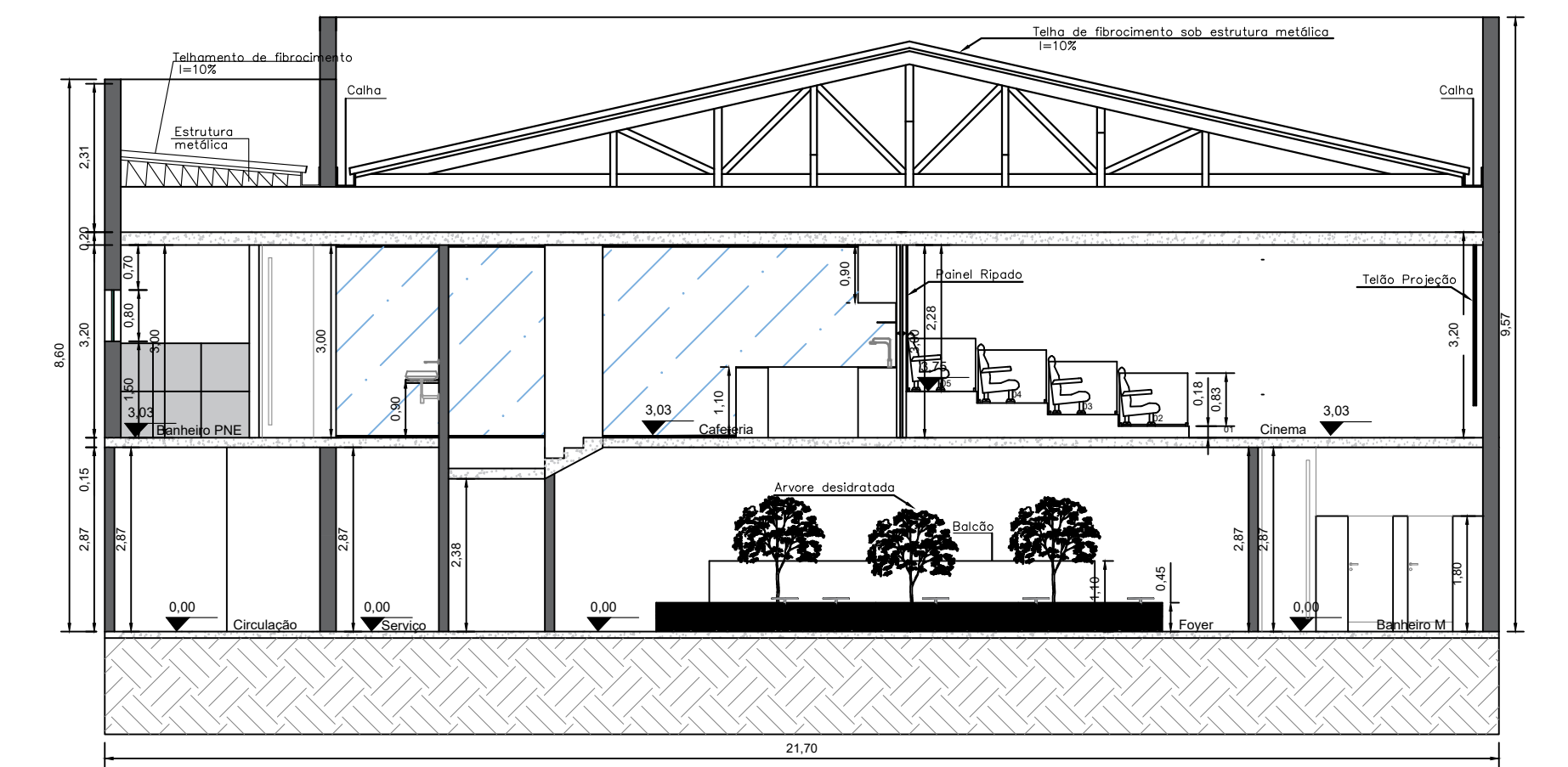
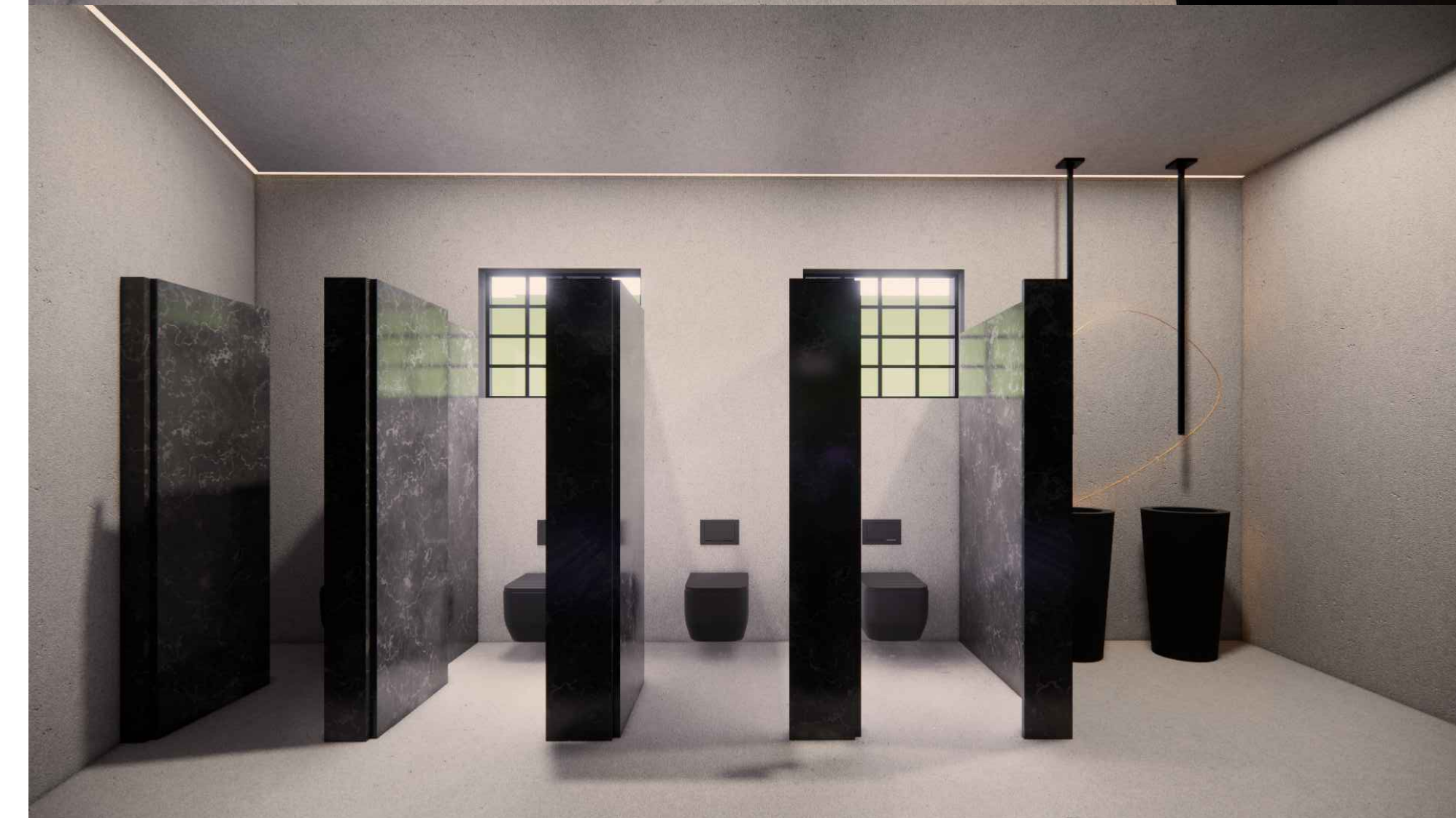
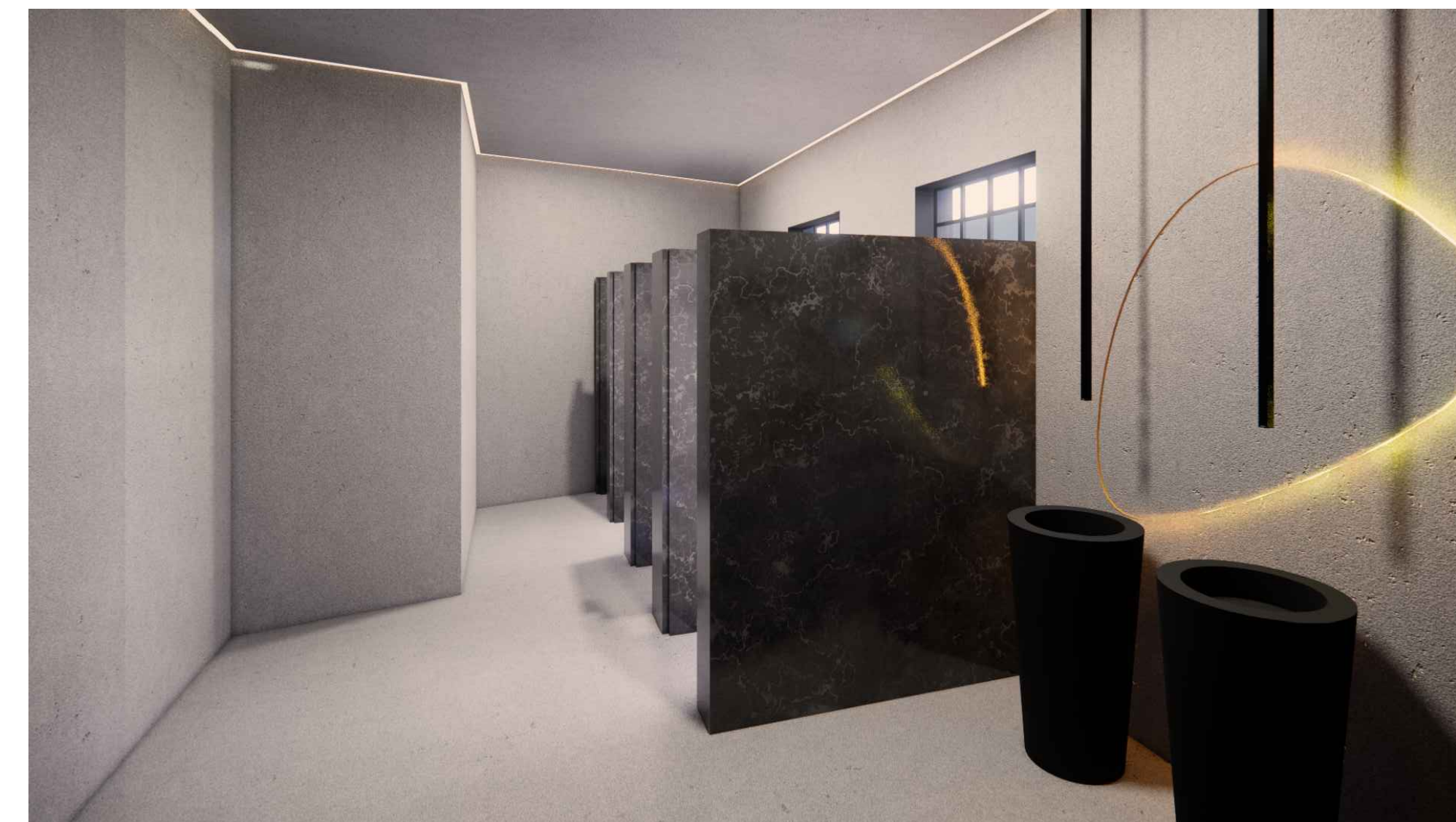
CINEMA DE RUA: RETROFIT PALACIO DA CULTURA "UMBERTO MAGNANI NETTO" EM SANTA CRUZ DO RIO PARDO/SP



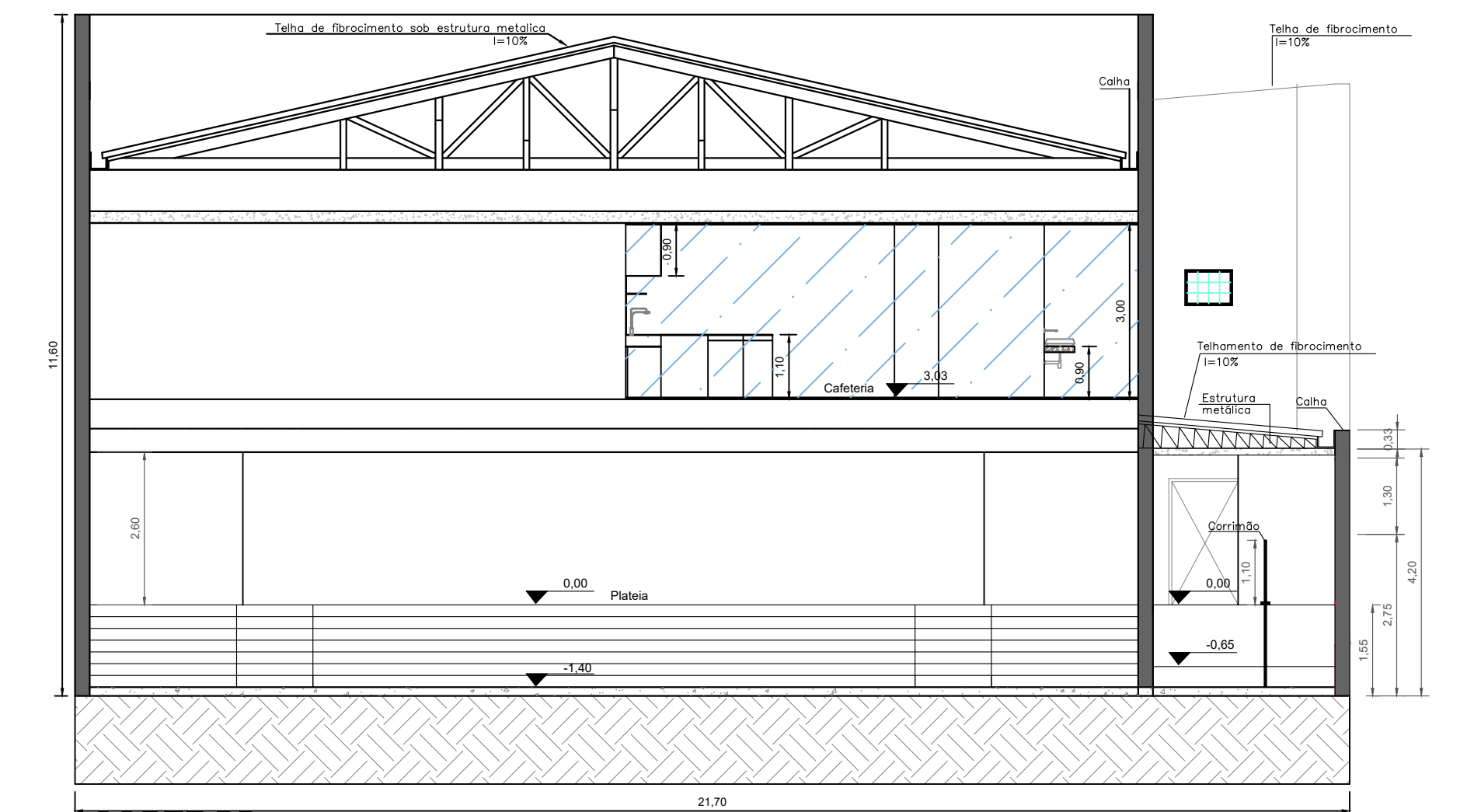
CORTE DD
ESC: 1/100



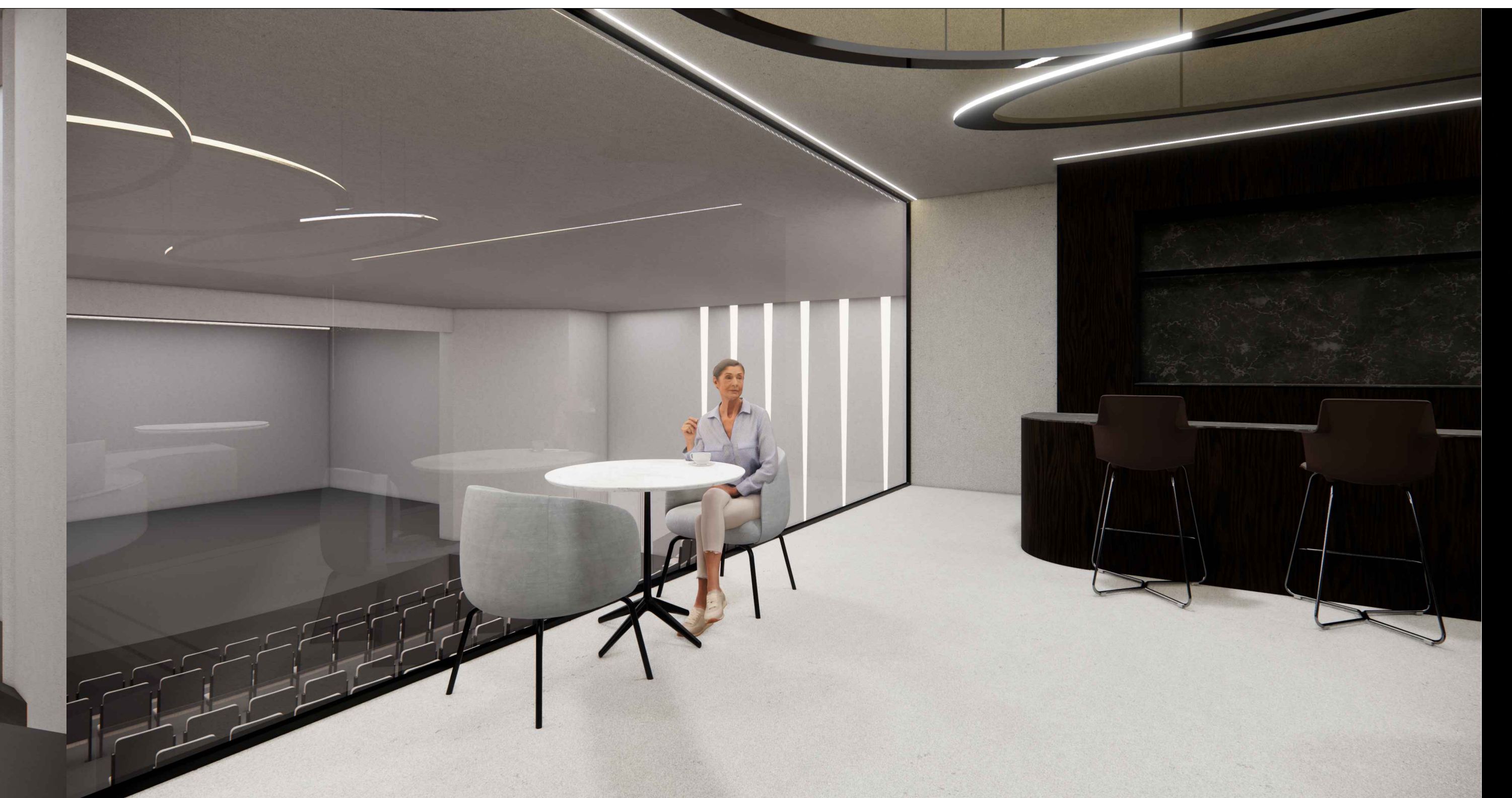
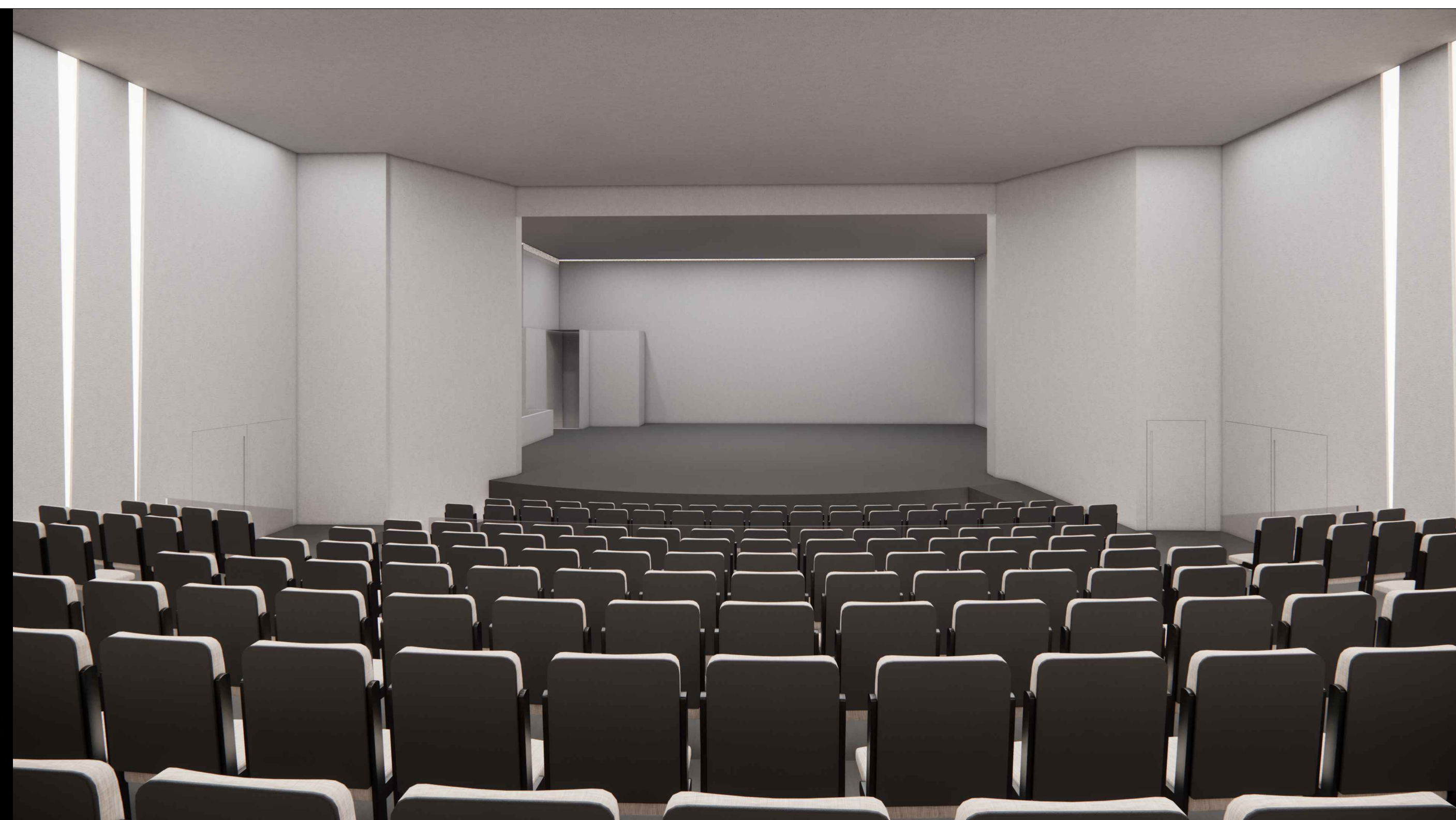
CORTE AA
ESC: 1/100



CORTE CC
ESC: 1/100



CORTE BB
ESC: 1/100



FIB FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU-FIB

Arquitetura e Urbanismo
Trabalho Final - TFG II

Autores

Aluno: Ranielle Augusto da Matta Pinto
Orientador: Prof. Me. Wilton Dias da Silva

Folha 03/03

DATA 30/10/2023