



CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS – UNIS/MG
GESTÃO DE ENGENHARIA, ARQUITETURA E TECNOLOGIA

CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

ALEX GOMES DE CARVALHO

COMPLEXO DE ARTES AUDIOVISUAIS DE TRÊS PONTAS:

O cinema como indutor de lazer e cultura.

VARGINHA - MG

2020

ALEX GOMES DE CARVALHO

COMPLEXO DE ARTES AUDIOVISUAIS DE TRÊS PONTAS:

O cinema como indutor de lazer e cultura.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo, do Centro Universitário do Sul de Minas como pré-requisitos para obtenção de grau de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo, sob orientação do professor Christian Deni Rocha e Silva.

VARGINHA /MG

2020

RESUMO

O cinema contemporâneo vem buscando tornar-se mais do que um entretenimento ou uma atividade para o tempo livre. As exibições cinematográficas oferecem também possibilidades de interação social entre os usuários. Diante desse contexto analisaremos como a sétima arte possui a capacidade de reproduzir as diferentes realidades culturais e sociais e nos transmitir valores e ideais para se viver em sociedade.

A arquitetura possui a capacidade de gerar espaços planejados para favorecer o convívio harmonioso, o bem-estar dos cidadãos e a democratização cultural. No contexto da realidade urbana de pequenas cidades interioranas, ao idealizarmos um cinema de rua que atenda à população de forma eficiente, a arquitetura possui papel fundamental para a concepção de uma edificação que se integre à cidade e seja convidativa aos munícipes, gerando uma sensação de identificação dos usuários com o edifício.

Desse modo, o presente trabalho visa desenvolver um ensaio projetual a partir das noções arquitetônicas do cinema de rua como equipamento urbano voltado para a comunidade local. O projeto a ser desenvolvido possuirá como premissas básicas conceitos teóricos e práticos sobre o tema, tendo como objetivo a concepção de um complexo de artes visuais para a cidade de Três Pontas no estado de Minas Gerais. Embasando-se em referências projetuais que dialoguem com o contexto do município, pretende-se elaborar um projeto que resgate o cinema para as ruas do centro urbano e possua linguagem atrativa e contemporânea.

Palavras-chave: Cinema. Cultura. Entretenimento.

ABSTRACT

Contemporary cinema has sought to become more than an entertainment or activity for free time. Cinematographic exhibitions also offer possibilities for social interaction between users. In this context, we will analyze how the seventh art has the capacity to reproduce the different cultural and social realities and to transmit values and ideals to us to live in society. Architecture has the capacity to generate spaces designed to favor harmonious interaction, the well-being of citizens and cultural democratization. In the context of the urban reality of small towns in the countryside, when idealizing a street cinema that serves the population efficiently, architecture plays a fundamental role in the design of a building that integrates with the city and is inviting to residents, generating a sense of identification of users with the building. In this way, the present work aims to develop a design essay based on the architectural notions of street cinema as urban equipment aimed at the local community. The project to be developed will have as basic premises theoretical and practical concepts on the theme, aiming at the conception of a visual arts complex for the city of Três Pontas in the state of Minas Gerais. Based on projectual references that dialogue with the context of the municipality, we intend to develop a project that rescues cinema to the streets of the urban center and has an attractive and contemporary language.

Keywords: *Movie theater. Culture. Entertainment.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Primeiro nickelodeon em Chicago, (1906)	15
Figura 02 - Planta baixa típica de um nickelodeon.....	15
Figura 03 - Palácio cine Avenida em Curitiba (1920)	16
Figura 04 - Planta baixa e corte Longitudinal UFA PALACE.....	16
Figura 05 - Cena do curta metragem Holdup of the Rocky.....	17
Figura 06 - Exibição de filmes no antigo Cine Magestic Palace, em Fortaleza.....	19
Figura 07 - Fans da saga Star Wars	21
Figura 08 - Exibição de longa metragem nacional ao ar livre.....	24
Figura 09 - Imagens projetadas no Cristo Redentor.....	25
Figura 10 - Acesso principal a unidade de Varginha da franquia Cinemark.....	26
Figura 11 - Planta baixa da unidade de Varginha da franquia Cinemark.....	27
Figura 12 - Interior de uma das salas de exibição da unidade Cinemark.....	28
Figura 13 - Vista externa da Cinemateca Nacional do Século XXI	30
Figura 14 - Vista interna da praça coberta.....	30
Figura 15 - Sala de cinema interna.....	31
Figura 16 - Cinema ao ar livre.....	32
Figura 17 - Fachada com vista para a sala de exposições e cafeteria.	33
Figura 18 - Planta Baixa.....	33
Figura 19 - Fachada com placas de Led's.....	34
Figura 20 - Arquibancadas Lobby.....	35
Figura 21 - Planta Baixa Pavimento Térreo e Pav. Subsolo.....	36
Figura 22 - Planta Baixa 1º Pavimento e 2º pavimento.....	36

Figura 23- Localização do município e área de estudo.....	37
Figura 24 - Entorno imediato da área de estudo.....	38
Figura 25 - Entorno imediato da área de estudo.....	39
Figura 26 - (01- Romaria dos Cavaleiros rumo à Capela do Padre Victor)	40
Figura 27 - Fachada do memorial à Padre Victor, Três Pontas, MG.....	41
Figura 28 - Fachada da Casa da Cultura, Três Pontas, MG.....	42
Figura 29 - Centro Cultural Milton Nascimento, Três Pontas.....	43
Figura 30 - Ocupação do solo na área de estudo.....	43
Figura 31 - Uso do solo na área de estudo.....	44
Figura 32 - Adensamento do solo.....	45
Figura 33 - Fluxo Viário.....	46
Figura 34 - Insolação e topografia da área em estudo	47
Figura 35 - Terreno em estudo	48
Figura 36 - Volumetria / Setorização	53
Figura 37 - Fluxograma	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Resumo Lei nº 1.289/88	49
Tabela 02 – Impactos urbanísticos e ambientais	51
Tabela 03 – Programa de necessidades	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Problema da pesquisa	11
1.2 Justificativa	11
1.3 Objetivos	12
1.3.1 Geral	12
1.3.2 Específicos	12
1.4 Procedimentos Metodológicos	12
2 PESQUISA TEÓRICA SOBRE O TEMA	13
2.1 Breve histórico do cinema de rua	13
2.2 O cinema no Brasil	18
2.3 Cinema e cultura	19
2.4 Cinema e o espaço urbano	22
3 VISITA TÉCNICA (CINEMARK)	26
4 REFERÊNCIAS PROJETUAIS	28
4.1 Cinemateca Nacional do Século XXI	29
4.2 Cinema Zoetrope	32
4.3 Cinemas Gaumont-Pathé Alésia	34
5 ÁREA DE INTERVENÇÃO	
5.1 Três Pontas: Aspectos gerais	37
5.1.1 Turismo e cultural	39
5.2 Análise e diagnóstico do entorno e área de influência	43
5.3 Sítio, topografia e microclima	46
5.4 Aspectos Legais	48
5.5 Impactos Socio Ambientais	51
6 PROPOSTA (PRÉ-PROJETO)	51
6.1 Programa de Necessidades	51
6.2 Fluxograma	53
6.3 Conceito	53

6.4 Partido arquitetônico	54
7 CONCLUSÃO	55
CRONOGRAMA PARA TCC 2	56
REFERÊNCIAS	57
ANEXOS	59

1 INTRODUÇÃO

A sétima arte¹ vem ganhando forças no cenário nacional, devido à quantidade de filmes estreados ao longo dos anos. Esse fato nos leva a questionar o lugar dos cinemas de ruas em cidades pequenas.

A importância do cinema de rua para a formação cidadã dos usuários é notável, não somente pelo entretenimento, mas também pelo conhecimento e possibilidade de ampliar a formação da identidade cultural e social, despertando o senso crítico das pessoas.

Gradativamente o cinema de rua vem perdendo espaço no cotidiano das cidades, sendo transferido para shoppings e conseqüentemente tendo seu público elitizado, excluindo do seu acesso os cidadãos de baixa renda. A migração se deve principalmente à infraestrutura mais eficiente que tais complexos comerciais oferecem aos usuários como vagas de estacionamento, praças de alimentação e segurança.

Tal constatação leva-nos à análise da relação da sétima arte com a figura arquitetônica dos cinemas de rua. O tema proposto busca entender o valor da edificação como equipamento público, fonte de entretenimento e cultura para a sociedade, originando um espaço independente aliado a uma arquitetura contemporânea e convidativa.

A ligação entre o tema apresentado e a tipologia da edificação que abrigará o equipamento nos conduz na formulação do presente trabalho de conclusão de curso (TCC) que consiste na proposta de um cinema de rua para a cidade de Três Pontas em Minas Gerais, Brasil. O objetivo desse projeto se dá na busca da ampliação de acesso à cultura e a socialização na cidade.

A realidade urbana de cidades pequenas que não possuem cinemas de rua origina a migração para municípios próximos em busca de acesso aos serviços ausentes na cidade de origem. Desse modo, o trabalho visa a desenvolver um ensaio projetual para suprir a demanda existente a partir das noções arquitetônicas deste equipamento.

¹ O termo “sétima arte”, usado para designar o cinema, foi estabelecido por Ricciotto Canudo no “Manifesto das Setes Artes”, em 1912 (publicado apenas em 1923)

1.1 Problema de pesquisa

Qual seria a conformação de partido, forma e estrutura física ideal para um cinema de rua na cidade de Três pontas, objetivando uma relação colaborativa da edificação com o espaço público?

Como tornar o cinema de rua atrativo para os transeuntes e incentivá-los a utilizarem frequentemente o local?

De que maneira a arquitetura a ser produzida como resultado desse projeto pode influenciar na socialização democrática entre os cidadãos, promovendo entretenimento para todas as classes sociais?

1.2 Justificativa

A escolha do tema se originou na demanda popular existente na cidade de Três Pontas. O município atualmente não possui cinemas, tendo seu único exemplar desse setor, o Cine Ouro Verde, considerado um dos maiores da região, sido fechado a muitos anos e sua sede transformada em complexo hoteleiro e comercial. O centro cultural existente na cidade não dispõe de estrutura adequada para a exibição de filmes, como a tecnologia de som e vídeo necessárias para uma experiência audiovisual de qualidade similar às dos cinemas contemporâneos. A edificação não possui bilheterias, foyer e outros ambientes necessários ao funcionamento de um cinema com tecnologia avançada.

Devido à falta de tal equipamento urbano, os cidadãos buscam o serviço em cidades vizinhas, sendo o município de Varginha - localizado a 31 quilômetros de Três Pontas - o principal destino devido à proximidade. Buscando minimizar as consequências da falta de cinemas na cidade, a Secretaria Municipal de Cultura promove esporadicamente exibições de filmes em praças e espaços públicos.

O equipamento a ser projetado irá atuar como centro de eventos culturais para o município, atendendo a demanda por salas de projeção para filmes e também de espaços de encontro para a população através da criação praças interligadas ao meio urbano e demais espaços de convivência. A edificação contará com amplos espaços internos, podendo as salas

de exibição ser utilizadas também como auditórios e a praça e espaços externos para a realização de atividades dos tradicionais eventos que ocorrem anualmente no município como a celebração da morte do beato Padre Victor, a Romaria dos Cavaleiros, a Trolada das Virtudes, a Corrida Ciclística e a Expo Café.

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral

Desenvolver o projeto arquitetônico de um cinema de rua para a cidade de Três Pontas.

1.3.2 Específicos

a) Elaborar um estudo do desenvolvimento histórico e cultural dos cinemas de rua no país para completo entendimento do contexto atual dessa tipologia de edificação.

b) Estudar de forma aprofundada os aspectos teórico-conceituais que possuem relevância para o desenvolvimento de um projeto bem-conceituado e coerente com as necessidades do tema proposto.

c) Requalificar um lote não utilizado em uma área residencial de classe média no município, criando um equipamento urbano que possua grande influência em seu entorno imediato e contribua para a valorização das edificações na região.

d) Desenvolver um projeto que atenda às necessidades funcionais, ambientais e técnicas para o desenvolvimento de todas as atividades que serão realizadas no edifício.

e) Planejar espaços que possam ser utilizados pela população durante o dia e também à noite com diversas atividades comerciais e culturais, criando um local que promova integração da sociedade com o bem público / privado.

1.4 Procedimentos Metodológicos

Os objetivos apontados serão alcançados, com a metodologia a partir das seguintes etapas:

Etapa 1: Definição do projeto de pesquisa; essa etapa consiste na definição do tema, objeto, problema, objetivos, e metodologia da pesquisa.

Etapa. 2: Desenvolvimento do referencial teórico; a segunda consiste na fundamentação do tema abordado, partir de consultas e análises em trabalhos científicos identificados em bases de acesso aberto na internet.

Etapa 3: Estudos de casos: dando continuidade nas referências, esse item aborda projetos concluídos cujas definições conceituais e práticas revelassem experiências importantes para este trabalho.

Etapa 4: Identificação e análise do terreno: esse momento consiste na leitura e análise do terreno e de seu entorno, observando aspectos condicionantes ao desenvolvimento arquitetônico.

Etapa 5: desenvolvimento do estudo preliminar - TCC I. Etapa 6: desenvolvimento do anteprojeto - TCC II.

2 PESQUISA TEÓRICA SOBRE O TEMA

2.1 Breve histórico do cinema de rua

As primeiras exibições de películas de vídeo ocorreram em 1893 nos EUA com a utilização do equipamento conhecido como Quinetoscópio, criado por Thomas A. Edison. A invenção do equipamento foi inspirada na câmera fotográfica criada por Etienne-Jules Marey, inventor francês. O objetivo para o equipamento era a possibilitar a exibição de fotografias em movimento, criando uma animação.

O equipamento possuía um pequeno visor através do qual era exibida a animação e o sistema era acionado a partir da inserção de uma moeda. As imagens exibidas no quinetoscópio eram produzidas por um equipamento denominado de quinetógrafo, que consistia em uma pequena câmera que produzia curta metragens.

O primeiro estúdio de cinema foi criado por Thomas A. Edison em sua própria residência e consistia em um ambiente com as paredes pintadas de preto e um teto retrátil utilizado para a iluminação das cenas a serem gravadas.

Paralelamente à invenção de Edison, outro equipamento similar estava sendo produzido na França pelos irmãos Lumière. Esse equipamento foi então patenteado e começou a ser exportado a partir de 1894, ganhando grande visibilidade no cenário tecnológico da época. A invenção patenteada funcionava simultaneamente como câmera e também projetor, além de fazer cópias a partir dos negativos gerados pelas fotografias. O acionamento do sistema não utilizava energia elétrica, sendo feito somente por manivelas.

Os primeiros filmes tinham herdado a característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações desses teatros de variedades. Eram em sua ampla maioria compostos por uma única tomada e pouco integrados a uma eventual cadeia narrativa. Os irmãos Lumière ofereciam um esquema de marketing muito interessante para os vaudevilles, seu alvo predileto no mercado. Eles forneciam os projetores, o suprimento de filmes e os operadores das máquinas, e se encaixavam nas programações locais. (MASCARELLO, 2006).

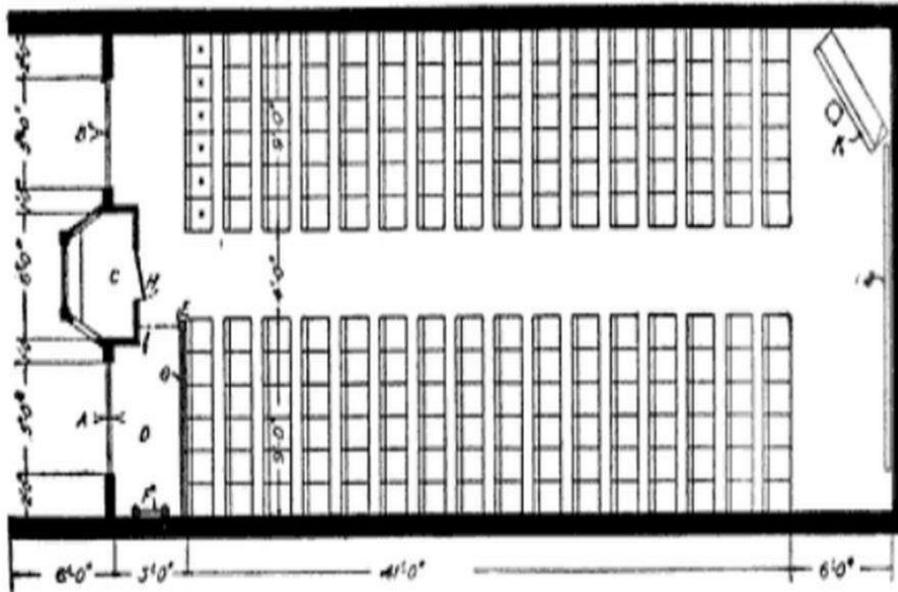
Com o passar dos anos, novas tecnologias foram sendo criadas para a gravação e a reprodução das imagens cinematográficas. Nos primeiros vinte anos de existência, o cinema se fundiu a outras formas culturais, como o teatro, atrações de feira e os circos, sendo utilizado apenas como um componente das apresentações. Por tal motivo, historiadores como Georges Sadoul, Lewis Jacobs e Jean Mitry consideraram esse período de tempo como uma época de experimentações desajeitadas e desprovidas de estruturação, possuindo maior teor empírico do que científico. Somente em 1905 que começaram a ser criados espaços exclusivos para exibição cinematográfica sendo chamados no começo de “nickelodeons” pois custava 1 nickel para entrar e se parecia com um teatro conforme ilustram as figuras 01 e 02. Nesse período a maioria das saletas eram insalubres, desconfortáveis e improvisadas, fase que acabou afastando toda a classe nobre. Durante a primeira guerra mundial, grandes produtoras decretaram falência deixando os nickelodeons de bairro sem meios de produção e distribuição, sendo apagados da paisagem urbana.

Figura 01 - Primeiro nickelodeon em Chicago, (1906) .



Fonte: <http://www.naoentendemascomenta.com.br/qual-foi-a-primeira-sala-de-cinema-do-mundo/>

Figura 02 - Planta baixa típica de um nickelodeon.



Fonte: <http://pabook2.libraries.psu.edu/palitmap/nickelodeon.html>

Em 1915 surge a nova era dos “Palácios de cinema”, voltados para classe média com grandes salas que comportavam até 3.500 lugares, com pianistas tocando ao lado de grandes cortinas e carpetes luxuosos criando uma atmosfera envolvente e de muita elegância, se

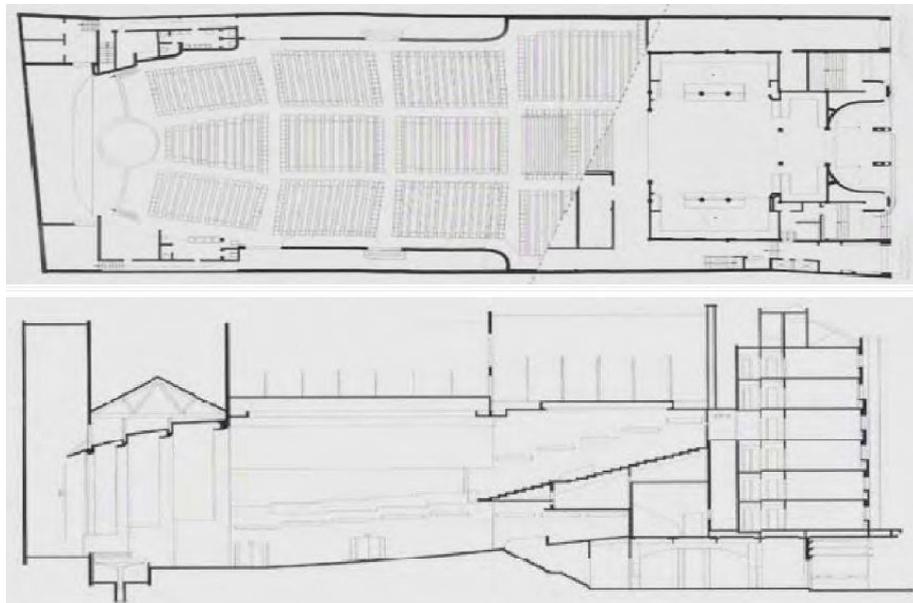
tornando ponto de lazer e de cultura popular como mostra a figura 03. O período foi marcado também pela separação entre sala de projeção e área social ilustradas na figura 04.

Figura 03 - Palácio cine Avenida em Curitiba (1920).



Fonte: <http://www.revistaideias.com.br/2017/12/01/cine-avenida>

Figura 04 - Planta baixa e corte Longitudinal UFA PALACE



Fonte: TAMANINI, 2011

O fascínio do público por imagens fotográficas, ainda que reconstituições baratas, reproduzia-se na atração pelos meios de transporte velozes, como automóveis e trens. Única mídia capaz de replicar a sensação de movimento de engrenagens mecânicas, o cinema desde o início encarnou esse interesse do público. Filmes tomados de trens, tais como *Départ de Jérusalem en chemin de fer*, se multiplicaram e constituíram um gênero, incluídos nos travelogues, associados a paisagens exóticas ou familiares, reproduzindo imagens já largamente difundidas em placas estereográficas, cartões-postais e revistas ilustradas. Ficções incorporavam cenas tomadas de trens como em *Holdup of the Rocky Mountain Express*. (BITZER, 1996).

Figura 05 - Cena do curta metragem *Holdup of the Rocky Mountain Express* sendo exibida.



Fonte: BITZER, 1996

O cinema atual busca simular a realidade com os filmes produzidos. O conhecido sistema hollywoodiano de produção se tornou um dos responsáveis pela disseminação de tal tipo produto. Com a introdução de novas ferramentas tecnológicas para gravação e edição das imagens, a sensação de realidade é reforçada, mesmo quando as cenas exibidas são de mera ficção. Tal resultado tem sido atingido através da gravação em cenários totalmente digitais, onde os atores interagem com objetos cênicos que são posteriormente transformados em personagens ou outros elementos através da computação gráfica. De acordo com o crítico de cinema Gene Youngblood, a sensação produzida no espectador do filme pode ser definida como uma “artificialidade realista” (GENE YOUNGBLOOD, 1970).

Como forma de divulgação da produção cinematográfica contemporânea, a Internet tem sido utilizada também extensamente pelas grandes produtoras. Muitas experiências cinemáticas contemporâneas explodem o espaço da tela para desdobrar-se em múltiplas mídias, em um

desejo de totalidade e de tornar nebulosos os limites entre arte e vida ou ficção e realidade. Pode-se perceber, assim, o gosto contemporâneo pela sensação de presença (liveness), pela "imediatez" e pela possibilidade de intervenção do corpo e da consciência do fruidor na experiência estética. (MASCARELLO, 2006).

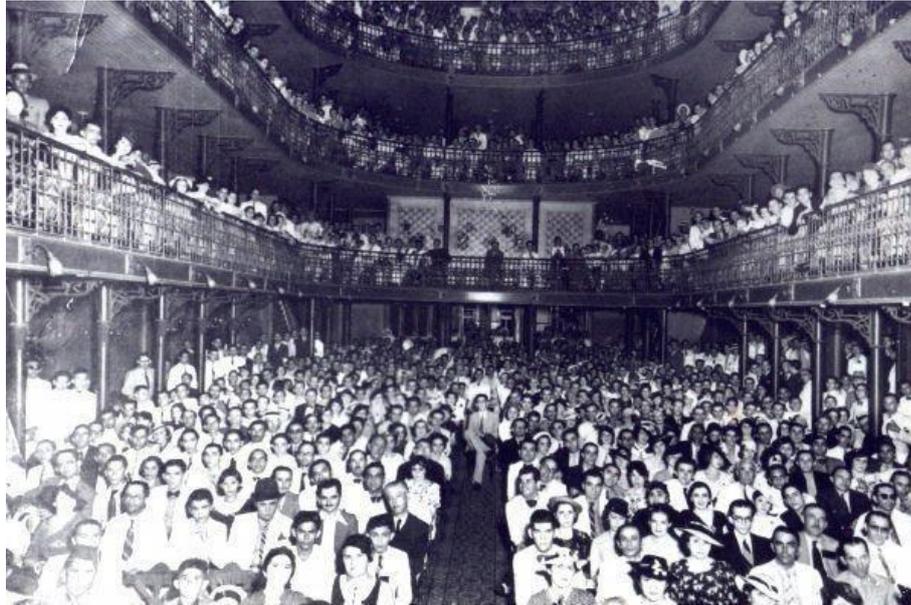
Com a inserção de novas tecnologias de exibição, o cinema tem se tornado cada vez mais atrativo para a sociedade. A exibição de imagens tridimensionais e a criação de poltronas equipadas com ferramentas interativas proporcionam uma experiência sensorial ao espectador do filme em exibição. O cinema em quatro dimensões surge com a proposta de unir visão, audição, tato e controle interativo ao espectador, através de óculos especiais e poltronas que emitem odores e jatos de água, além de possuírem alto-falantes com alta qualidade de som individuais.

2.2 O cinema no Brasil

O primeiro curta metragem exibido no país foi apresentado em 8 de julho de 1896 em uma sala alugada no edifício do Jornal do Comércio no Rio de Janeiro após seis meses da primeira apresentação dos irmãos Lumière na Europa. Contudo o primeiro cinema foi inaugurado somente no ano de 1909 e possuía o nome de Cine Soberano. O cinema ainda funciona atualmente, tendo sido seu nome mudado para Cine Iris.

Os primeiros filmes exibidos no país não possuíam som de dublagem na voz dos atores, sendo acompanhados por orquestras que tocavam uma trilha sonora para as imagens em exibição. Somente na década de 1920 foi inserido áudio aos filmes e o público passou a ouvir a voz dos próprios atores. De acordo com a ANCINE (1994), em 1975 o Brasil possuía 3276 salas de exibição, concentradas principalmente em edifícios de uso exclusivo como ilustrada na figura 06 (os chamados cinemas de rua) e frequentadas por todas as classes sociais como resultado do valor acessível dos ingressos e à popularização desse modo de entretenimento.

Figura 06 - Exibição de filmes no antigo Cine Magestic Palace, em Fortaleza.



Fonte: Jornal Fortaleza Nobre, 1918.

Entretanto duas décadas depois esse número se reduziu a 1033 salas. O motivo para essa diminuição se deve a influência de diversos fatores sendo um dos principais o avanço da tecnologia como o surgimento da televisão e do VHS que desencadeou um processo de reclusão das pessoas em suas residências, criando uma intensa disputa entre o entretenimento público e o entretenimento doméstico.

Após esse processo a especulação imobiliária teve forte influência para a redução dos cinemas de rua. As edificações destinadas aos cinemas eram geralmente de grande porte e se localizavam na região central das cidades de médio e grande porte, ocupando um espaço que se mostrava atrativo para comércio imobiliário. Com o início desse processo de especulação imobiliária os cinemas migraram para as galerias comerciais e posteriormente para os shoppings.

2.3 O cinema e cultura

O papel de entretenimento do cinema está diretamente ligado às interações cotidianas, sendo assim ele assume caráter significativo frente às relações existentes na sociedade. A

reflexão sobre essa tipologia de arte nas vivências sociais revela seu grande poder de inscrição da experiência cinematográfica nos saberes, pensamentos e condutas de muitos indivíduos.

Muito além da função de entreter o espectador, o cinema também contribui para a difusão da cultura, dos saberes, das práticas sociais de determinado povo, da formação de hábitos e comportamentos e, ainda, contribui para o surgimento, manutenção ou a transformação de discursos, condutas e afetos.

De acordo com Morin (1997), “o cinema é expressão da unidade complexa e da complementaridade do real e do imaginário. As imagens em movimento certamente são organizadas pelos estímulos exteriores, concretos, daquilo a que nos acostumamos chamar de realidade, mas na sua formação também entram ideologias, símbolos, sentimentos, enfim, modos da cultura, que, em um processo dialógico e relacional, também informa ideologias, símbolos e sentimentos.”

Desde as primeiras exibições cinematográficas já se tornou perceptível o impacto do cinema nas maneiras de percepção e reação às situações cotidianas pelo público, sendo considerado por muitos estudiosos da sociologia como uma maneira de controle das massas. Dessa forma fica evidente o seu papel na construção de opiniões e sentidos, influenciando os espectadores através do conteúdo exibido. O cinema possui o poder de ser parte integrante do processo pessoal de constituição das formas de enxergar, reconhecer e entender o mundo.

A possibilidade da difusão de diversas tipologias de informação e entretenimento favorece a criação de grupos sociais como o exibido na figura 07 que possuem em comum a preferência por determinados assuntos, costumes e práticas sociais, criando assim, por exemplo, os grupos que admiram os filmes de ação, aventura, suspense, terror, animação, documentários médicos, dentre outros. Sendo assim o cinema contribui para a criação de “micromundos sociais” formando um importante processo de significação social.

Figura 07 - Fans da saga Star Wars fantasiados de personagens para assistir ao filme em Macapá, AM.



Fonte: G1 Globo, 2015.

Quando tomamos aqui a noção de formação cultural estamos pensando no tipo de formação realizada nas atividades cotidianas, que tecem sentidos e significados àquilo que as pessoas fazem e dizem; seus gostos e comportamentos. Podemos supor, a partir desta consideração, que aquilo que se aprende no âmbito da cultura também é incorporado aos modos de ser e estar no mundo. Trata-se, então, de privilegiar certa perspectiva, que considera o cinema um “estilo cognitivo” com papel fundamental na formação de possibilidades específicas de conhecer e viver no mundo. (BARBOSA, 2009)

A sétima arte influencia nos planos afetivos e valorativos dos componentes da sociedade tornando-se muito relevante para sua constituição. Porém, em uma sociedade cada vez mais globalizada, muito se fala na característica alienante do cinema. Alguns teóricos como Adorno e Horkheimer consideravam o cinema como um produto da indústria cultural que molda comportamentos e “distrain” os indivíduos do foco real, que consiste na observação da sociedade e sua importância como agentes de transformações sociais.

De acordo com Thompson (2000), os bens culturais como os ilustrados na figura 07 produzidos pelo cinema contemporâneo são concebidos para o consumo de massas não possuindo como principal objetivo a difusão do caráter artístico da obra, mas sim com a intenção de vender um conteúdo superficial e padronizado que priva o indivíduo de pensar de maneira crítica e autônoma. Faz-se necessária então a análise pessoal, influenciada pelos valores sociais e estéticos de cada indivíduo, do conteúdo cultural produzido pela mídia com o

objetivo de selecionar as obras a serem assistidas visando uma experiência estética, social e cultural abrangente e livre de preceitos generalizados.

2.4 O cinema e o espaço urbano

A qualidade da vida urbana virou uma mercadoria. Há uma aura de liberdade de escolha de serviços, lazer e cultura – desde que se tenha dinheiro para pagar. David Harvey

O espaço físico dos cinemas passa por expressivas transformações há aproximadamente uma década. Os antigos cinemas de rua vêm perdendo espaço para as novas instalações em grandes centros comerciais e shopping centers. O ato de assistir a um filme, antes tão democrático e acessível, agora passa a ser privilégio de classes mais abastadas. A elitização do cinema se opõe ao conceito de democratização dos espaços públicos e exclui do acesso à cultura a população de baixa renda. A Fundação Padre Anchieta afirma que 54% dos brasileiros nunca foram ao cinema.

Os shoppings possuem como principal estratégia de marketing a concentração da oferta de serviços, mercadorias, entretenimento e cultura. Ao agrupar vários setores em uma mesma galeria comercial conquista-se o aumento na circulação de consumidores e do lucro. A tática usada para atrair os clientes se resume na criação de uma atmosfera de segurança e qualidade de vida, contrária àquele presente nos espaços públicos comuns, apresentados como impróprios, inseguros e desfavoráveis para o convívio social.

Diante desse contexto o público dos tradicionais cinemas de rua migrou para os modernos e atrativos cinemas localizados em shopping centers, onde os valores cobrados por sessão de exibição de filmes chegam a ser o triplo do valor cobrado pelo cinema tradicional. Resultante dessa elitização, a exclusão social se faz cada vez mais presente no acesso à cultura, lazer e entretenimento. O cineasta Peter Greenaway, concebeu um prognóstico pessimista do futuro desse modo de entretenimento, contudo enfatizou a possibilidade de ampliação dos horizontes tecnológicos pós-cinema.

Uma das razões pelas quais digo que o cinema está morto é a enorme transformação tecnológica. [...] Esta definição de como apreciar um

espetáculo audiovisual chegou ao fim. Deve haver um futuro para o cinema, algum tipo de metacinema, devemos encontrar um nome novo para ele. Devemos considerar duas idéias. Uma é interatividade, e a outra é multimídia. [...] Não precisamos mais de teatros, salas de concerto, festivais de cinema ou salas de cinema, porque estamos agora nos movendo para uma era de atividade ambiental (GREENAWAY 2009: 85-86).

A crise pela qual passa a exibição cinematográfica possui como resultado um eminente colapso da instituição cinema, seu declínio e remanejamento. A visão contemporânea do cinema deve ser de reestruturação e inovação com o objetivo de incentivar o público a voltar para as salas, proporcionando interatividade, além de intensas experiências estéticas e sensoriais.

Segundo Tarkovski, novas possibilidades surgem para o futuro do cinema através da inserção da tecnologia. O cinema contemporâneo passa a habitar as cidades e vai muito além das salas, utilizando-se de jogadas de marketing como modo de atrair novos clientes. A imersão dos espectadores na impressão de realidade fílmica é ocasionada pelas especificidades do cinema como híbrido de arte e tecnologia, criando assim a era pós cinema. (TARKOVSKI, 1990).

Podemos pensar os conceitos contemporâneos de pós cinemas, a partir das tecnologias desenvolvidas já na década de 1950, como possibilidades de extensão das próprias potencialidades técnicas do cinema. Estender o termo experimentalismo em sua radicalização no momento contemporâneo – de intensa transformação tecnológica a partir das imagens e sons digitais – a fim de investigar como esses avanços alteraram o conceito tradicional de cinema e, conseqüentemente, o estatuto autoral e espectral; criando e fundindo noções anteriormente mais fixas e rígidas, para redefinir novos perfis espectraliais que cruzam processos interativos e intermediais, diferentes suportes e plataformas em novos cenários pós-cinema (VIEIRA, 2013)

Como um grande diferencial em inovação, surge o pós cinema contemporâneo que não é preso somente às salas ou edifícios exclusivos para as exibições. Essa tipologia de entretenimento percorre a cidade e interage com o público, assim é criado o live cinema ou cinema ao ar livre como é popularmente conhecido e ilustrado na figura 08. Esse novo tipo de exibição é composto por diversas manifestações audiovisuais e possui recursos como a criação e reprodução de sons e imagens em tempo real na presença do público.

Figura 08 - Exibição de longa metragem nacional ao ar livre em Belo Horizonte, MG.



Fonte: Jornal Gourmet Virtual BH, 2016.

O live cinema reinventa o cinema de poesia e a memória do cinema, faz poesia das imagens em movimento e mapeia memórias. A rua torna-se o locus de um cinema que é pensado e praticado em tempo real. Cinemas em fachadas. Novas telas surgem nas cidades que assistem o processo de extinção dos cinemas de rua. A partir desse ponto surge um cinema que aposta no poder dos arquivos e na sua imperfeição que se dá com o trabalho dos Vj's. O cinema ao vivo – em suas modalidades diversas: o vjing, o aving e as projeções mapeadas – parece se fundamentar em uma frase que McLuhan frisava em seu método exploratório. “Eu quero mapear novos terrenos no lugar de mapear pontos de referência”. Os artistas live são exploradores de novas possibilidades para a linguagem do audiovisual percebendo na cidade um laboratório da sociedade. (MASCARELLO, 2006)

As novas apresentações do live cinema compõem experiências plurisensoriais, criando um novo relacionamento da arte com o público. As imagens são projetadas em grandes edifícios, monumentos históricos, nas fachadas de antigos cinemas de rua agora abandonados e oferecem aos transeuntes uma rica experiência estética e cultural. Tal tecnologia também tem sido utilizada em eventos públicos como as manifestações a favor do Impeachment da presidente da república Dilma Rousseff no ano de 2016 e em comemorações festivas como o aniversário da cidade do Rio de Janeiro, em que imagens foram projetadas no Cristo Redentor com retrata a figura 09.

Figura 09 - Imagens projetadas no Cristo Redentor, Rio de Janeiro como um protesto contra o desmatamento das florestas brasileiras.



Fonte: Sebastião Salgado, 2013.

A tendência que se apresenta é de que o live cinema possui um futuro promissor no país, pois sua existência performatiza, atualiza e rememora o próprio cinema. Com a constante evolução tecnológica a performance artística tende a se aprimorar, permitindo a criação de imagens mais impactantes em sintonia com sons em alta definição criando relações audiovisuais eloquentes que objetivam quadros conflitantes e prendem a atenção dos espectadores. A comunhão de tais informações direcionadas ao observador explora sentimentos, emoções, surpresas e estranhamentos que operam em um nível subjetivo da percepção mental.

Nas apresentações do live cinema, o foco da produção artística se direciona para somente um profissional ou uma pequena equipe, contrária as produções cinematográficas tradicionais em que são necessários um grande exército de pessoas para a realização das atividades. O processo de criação de cada artista desse cenário ocorre de forma experimental e possui diferentes níveis de performatividade, que são diretamente ligados às subjetividades do momento da composição, à tipologia de produção e as experiências cinematográficas de cada produtor.

A futura evolução do live cinema como representação artística certamente acompanhará o progresso das tecnologias, auxiliando na expressão cada vez mais intensa dos potenciais criativos dos artistas e produtores. O futuro provável trará o surgimento de novas categorias e

tipologias de representação, que irá auxiliar cada vez mais na democratização da cultura, na interação urbana com a arte e facilitar o acesso das classes menos favorecidas ao lazer, conhecimento e entretenimento.

3 Visita Técnica a unidade da franquia Cinemark em Varginha

Devido à ciência após pesquisa realizada pelo autor de que um expressivo número de moradores das cidades de Três Pontas e Santana da Vargem em Minas Gerais frequentam constantemente a franquia do cinema CineMark localizada em Varginha, percebeu-se a necessidade da realização de uma visita técnica ao local cuja entrada principal está ilustrada na figura 10 para conhecer a dinâmica e o funcionamento de um cinema multiplex que já oferta serviços ao público-alvo da edificação a ser projetada.

Figura 10 - Acesso principal a unidade de Varginha da franquia Cinemark

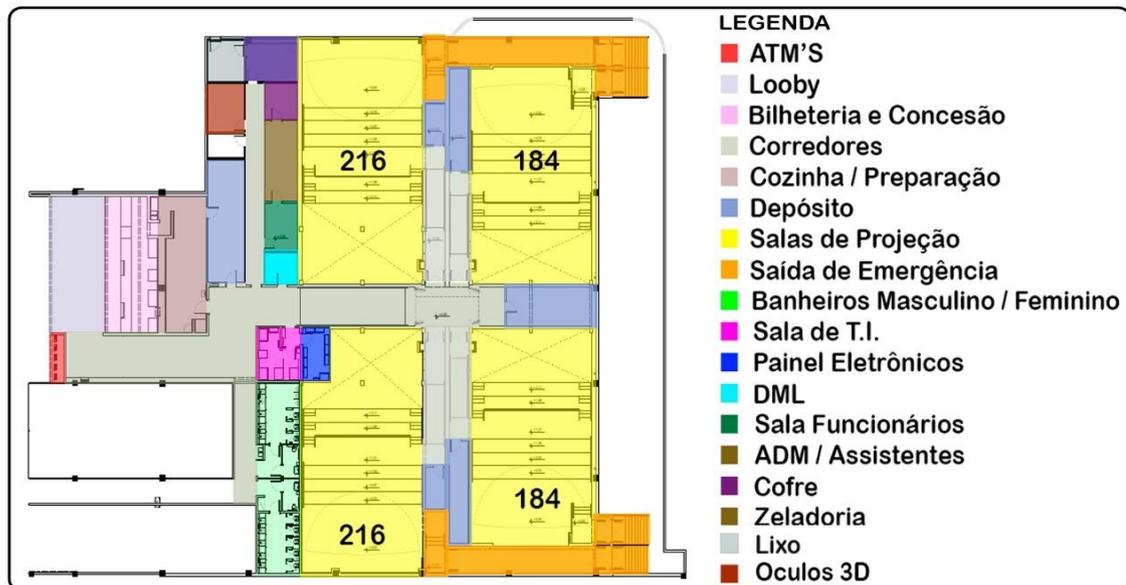


Fonte: O autor, 2020.

A visita na unidade foi conduzida por um funcionário do local que apresentou as salas de projeções, assim como alguns ambientes internos do cinema. Atualmente o Cinemark Varginha possui um total de 1.800 metros quadrados de área construída na unidade no shopping Via Café Gardem e conta com 04 salas de exibição, sendo duas com capacidade para acomodar

216 expectadores e as outras duas com capacidade para 184 expectadores, além das áreas administrativas e de tecnologia conforme ilustra a planta baixa contida na figura 11.

Figura 11 - Planta baixa da unidade de Varginha da franquia Cinemark.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

Todas as salas possuem assentos destinados a pessoas com necessidades especiais e seus acompanhantes situadas na região central da área destinada aos assentos. As demais poltronas no modelo Lose Seat são fixadas em arquibancadas para que todos os usuários possam usufruir de uma boa visualização da tela conforme ilustra a figura 12. Devido a localização no interior de um shopping center, as salas são projetadas com isolamento acústico e equipamentos de combate à incêndio, além de dispor de saídas laterais de emergência que direcionam todos os usuários para área externa em caso de incêndio ou pânico.

Todas as salas de exibição estão preparadas com tecnologia de imagem 3D e som surround, além de terminais de atendimentos eletrônicos na entrada onde os usuários podem comprar e imprimir seus bilhetes, sem necessidade de se dirigirem ao balcão.

A visita à unidade de cinema contribuiu para o conhecimento dos elementos necessários à criação de um cinema de rua que possua características semelhantes ao cinema localizado no interior de um shopping como conforto, elaborada e organizada distribuição dos ambientes e elementos essenciais ao funcionamento correto do cinema. A idealização do projeto

arquitetônico decorrente desse trabalho terá como uma de suas premissas atender ao público de Três Pontas e região com qualidade superior ou similar ao cinema já utilizado atualmente por esses cidadãos, atraindo essa demanda para a cidade de Três Pontas.

Figura 12 - Interior de uma das salas de exibição da unidade de Varginha da franquia Cinemark



Fonte: O autor, 2020.

4 REFERÊNCIAS PROJETAIS

As análises efetuadas nesta parte da pesquisa servem de subsídios para fundamentar o projeto de arquitetura e urbanismo desenvolvido após a conclusão teórico da pesquisa, ainda na disciplina de TCC I. Foram selecionados três projetos que abordam e tecem ideias e argumentos relevantes ao programa arquitetônico desenvolvido e atribuem conceitos sociais e culturais pertinentes ao projeto em desenvolvimento.

A análise projetual se divide em duas partes, porém ambas são feitas com o mesmo objetivo: compreender como a volumetria desenvolvida nesses projetos interliga espaços distintos, através de uma praça coberta e áreas de convivência, que possibilita trocas culturais e sociais, em diversos momentos e a implantação de um cinema ao ar livre, com infraestrutura adequada.

Como forma de ilustrar os conceitos assinalados acima e compor o referencial projetual deste trabalho, serão apresentadas as seguintes obras: Cinemateca Nacional Século XXI, no México, Cinema Zoetrope e o Cinema Gaumont-Pathé Alésia na França.

4.1 Cinemateca Nacional do Século XXI, no México.

Cinemateca Nacional do Século XXI			
Arquitetos	Rojkind Arquitectos	Ano	2012
Área construída	20188m ²	Localização	Cidade do México, México
Materialidade	Concreto	Estrutura:	Aço e Concreto

O projeto da Cinemateca Nacional do Século XXI, no México, é resultado de um concurso efetuado pela Conselho Nacional da Cultura e das Artes onde o vencedor foi o escritório Rojkind Arquitectos, também do México. O edifício projetado pelo escritório vencedor faz parte de um projeto maior que inclui o Museu do Cinema e uma Videoteca Digital.

A Cinemateca Nacional é parte de um projeto de uma renovação completa do complexo onde a mesma está implantada que, em decorrência de um incêndio, teve a maior parte de seus arquivos devastada.

O novo projeto foi anunciado em 2012 e conta com uma área construída de 29.000m². De acordo com os responsáveis, para que o projeto tivesse sucesso em sua execução se fez necessário e importante compreender as mudanças substanciais que aconteceram no cinema e, principalmente, a forma como o mesmo deixou de ser um espaço ou ambiente isolado de encontro para estar onde em qualquer lugar. O projeto da nova Cinemateca deveria ser dinâmico e flexível, capaz de estar atento ao acervo nacional e internacional, de modo que atendesse a população geral e sua estrutura foi projetado em concreto e aço.

Além de um espaço para reprodução de filmes, o projeto inclui também um ambiente com espaços de interação e entretenimento que envolvem a mais alta tecnologia. O projeto da Cinemateca traz um conceito diferente de cinema, onde a sua forma de exibição não se limita somente às salas, expandindo-se em vários ambientes do edifício, como café, parque e praça. Desse modo, a Cinemateca passa a ser um espaço de ligações físicas e virtuais entre a mídia e os usuários.

Figura 13 - Vista externa da Cinemateca Nacional do Século XXI.



Fonte: ArchDaily, 2014.

O projeto apresenta uma interface composta por dois elementos chaves e únicos: o piso contínuo responsável por ligar os elementos que compõe a Cinemateca e a cobertura interligada ao piso de maneira única conforme mostram as figuras 13 e 14. Essa ligação é feita através de elementos triangulares vazados na cobertura que permitem a passagem de luz natural e vista do pavimento inferior.

Figura 14 - Vista interna da praça coberta.



Fonte: ArchDaily, 2014.

Além das quatro salas de cinema agregadas, com capacidade para 2.540 lugares como exemplifica a figura 15, o complexo prevê cinco galerias de arquivo, onde quatro delas abrigará a extensa coleção de mais 15.000 filmes.

Figura 15 - Sala de cinema interna.



Fonte: ArchDaily, 2014.

O projeto conta com uma praça pública central de 80m x 40m e um anfiteatro externo com capacidade para 750 pessoas que recebeu cobertura que protege contra as intempéries e conecta o completo preexistente às salas de projeção e conta com cuidadoso tratamento paisagístico e espaços comerciais que garantem as trocas culturais e sociais, proporcionando ao projeto espaços acolhedores. O projeto ainda prevê que os transeuntes possam usufruir dos espaços no decorrer do dia todo, transformando os espaços em um local de conexões e encontros: um exemplo disso é o cinema externo que a noite atende aos cinéfilos e durante o dia serve como um parque como ilustra a figura 16.

Figura 16 - Cinema ao ar livre.



Fonte: ArchDaily, 2014.

4.2 Cinema Zoetrope

Cinema Zoetrope			
Arquitetos	ADH	Ano	2013
Área construída	1100 m ²	Localização	Cidade do Blaye, França
Materialidade	Concreto	Estrutura:	Concreto Armado

Baseado em um estilo de 1930 a 1950 o cinema Zoetropole, traz aos usuários uma experiência que poucos cinemas trazem de criar espaços flexíveis onde os usuários podem se interagir antes e após as sessões pois possuem um espaço acolhedor e confortável e podem usufruir de uma cafeteria no qual atrai visitantes durante todo o dia.

Os arquitetos que projetaram o cinema tiveram como partido arquitetônico a inspiração de um equipamento utilizado na década de 80 chamado Zoetrope, uma máquina composta por um tambor circular com pequenas janelas onde era possível visualizar imagens individuais através de um eixo rotativo como ilustra a figura 17.

O cinema possui uma área de aproximadamente 1100 metros quadrados de área construída e conta com duas salas de projeção para 280 e 120 lugares. As salas de projeção

estão cobertas por placas micro perfuradas de metal. As imagens representadas são as do "Man ascending stairs", de Earwards Muybridge (ADH,2013).

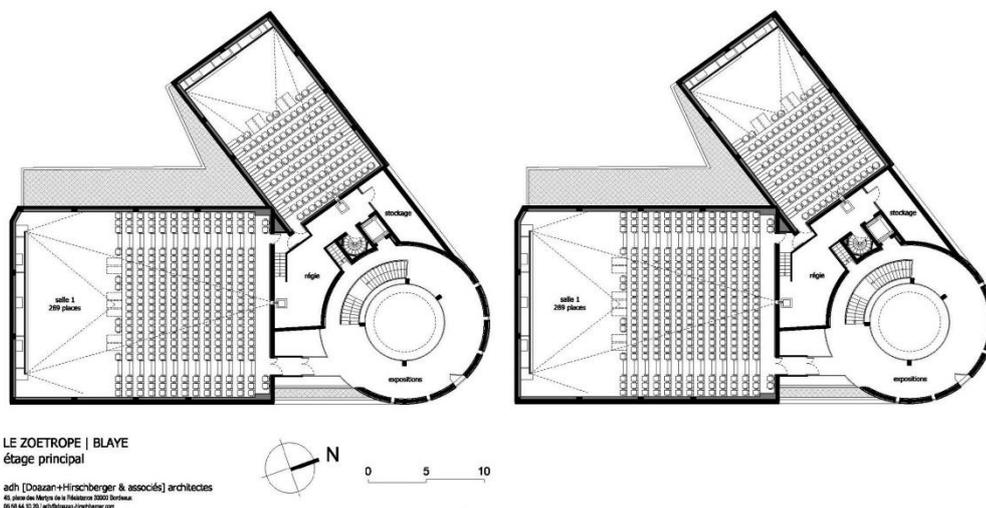
A recepção em formato circular lembra o Zoetrope e é o espaço destinado a exposições onde também se integra com a cafeteria e as salas de projeção, as paredes laterais são revestidas em cortinas de vidro convidando os usuários que passam na rua a entrar e desfrutar dos espaço como demonstrado na planta baixa contida na figura 18.

Figura 17 - Fachada com vista para a sala de exposições e cafeteria.



Fonte: Architizer, 2019.

Figura 18 - Planta Baixa



Fonte: Architizer, 2019.

4.3 Cinemas Gaumont-Pathé Alésia

Cinemas Gaumont-Pathé Alésia			
Arquitetos	Manuelle Gautrand Architecture	Ano	2016
Área construída	3.600 m ²	Localização	Cidade Paris, França
Materialidade	Concreto	Estrutura:	Concreto Armado

O principal objetivo do projeto dos Cinemas Gaumont-Pathé Alésia consiste mostrar que o cinema pode ter espaços culturais flexíveis que são utilizados durante o dia e a noite trazendo assim um programa diversificado, como exibição de filmes e outros eventos culturais, incluindo a arquitetura do cinema no centro urbano.

Buscando atrair as pessoas para dentro do cinema as fachadas foram cobertas com cortinas de vidro e painéis de LED's dobradas de forma aleatória que reproduzem uma variedade de animações (trailers, fotos e desenhos) fazendo com que a fachada se renove a cada dia como mostrado na figura 19. A seção inferior desse painel chega a se projetar por 3 metros para que ao entrarem na edificação os usuários tenham a ilusão de estarem entrando na cena. Durante a noite a luminosidade das placas de led's geram luz para iluminar os vestíbulos e áreas de circulação do prédio.

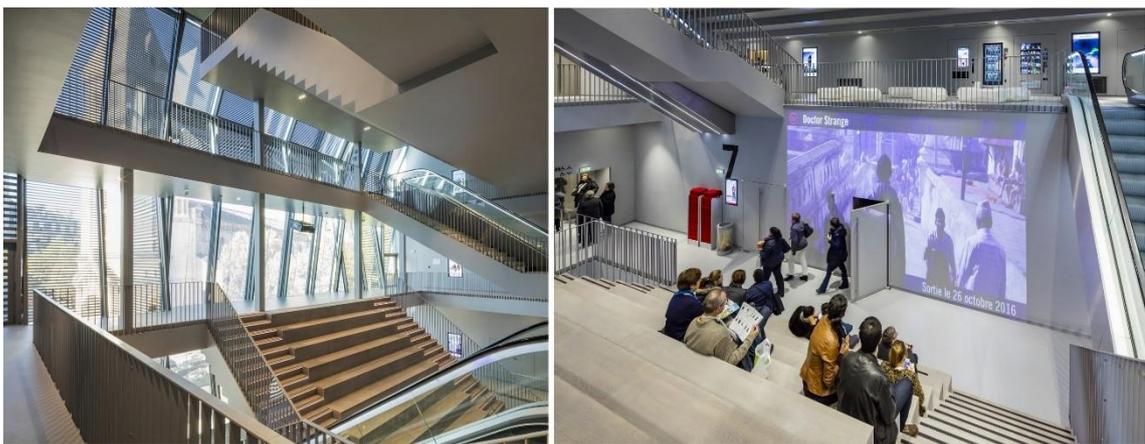
Figura 19 - Fachada com placas de Led's.



Fonte: ArchDaily, 2016.

A área interna foi setorizada de forma que ao entrar no prédio seja possível identificar todas as salas que foram organizadas verticalmente e se encaixam como um quebra-cabeça. A laje se destaca por sua volumetria que possui elementos escalonados propositalmente devido às diferenças de níveis entre as filas de poltronas do nível superior e as escadarias como se faz perceber na figura 20. Foram criados espaços com arquibancadas nos lobbys que funcionam como um anfiteatro para projeções informais e apresentações de teatro.

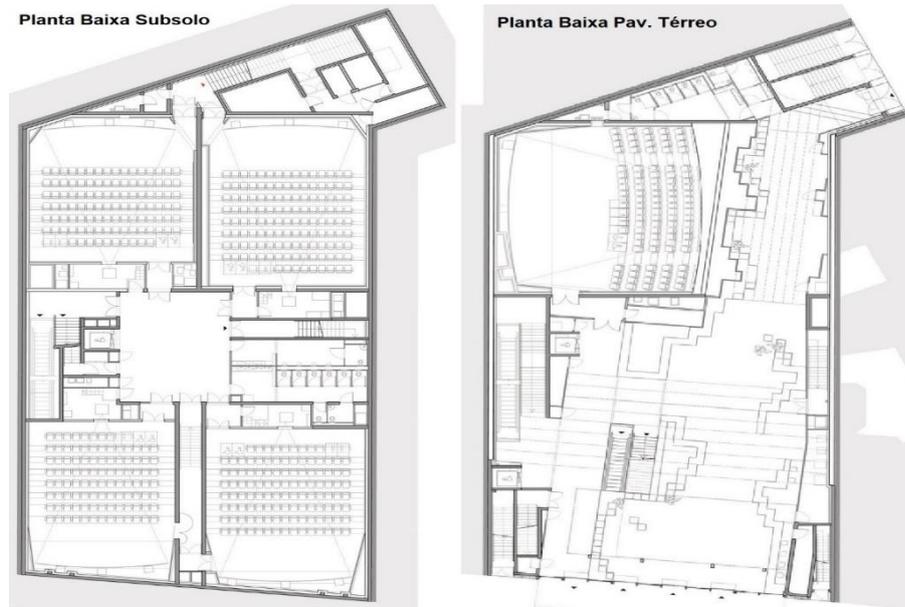
Figura 20 - Arquibancadas Lobby.



Fonte: ArchDaily, 2016.

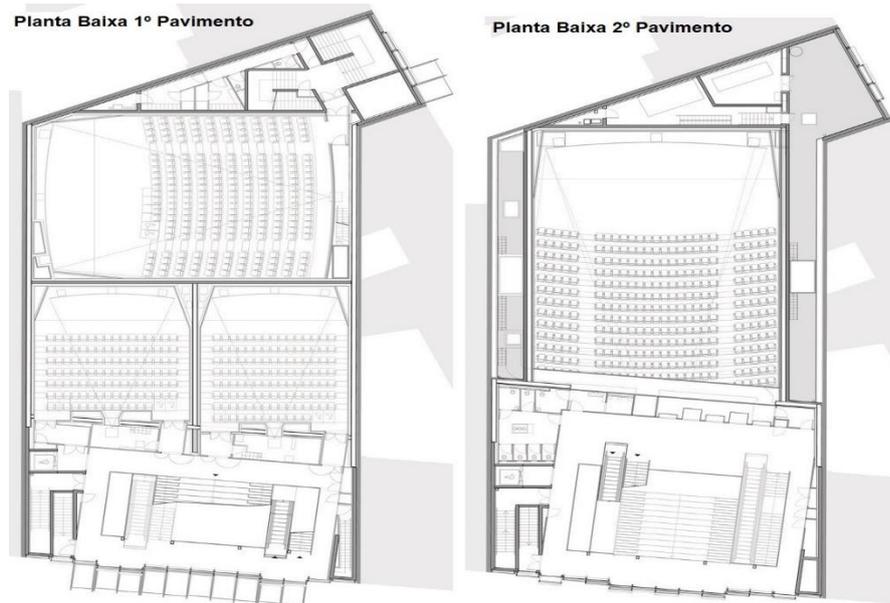
O cinema possui atualmente 08 salas de projeção com capacidades de 100, 150 e 520 lugares. A edificação conta ainda com espaços de conveniência localizados na área de circulação do átrio principal como cafeteria, lanchonete, pontos de informações, bilheteria e área de lazer. Uma série de escadas rolantes e passarelas direcionam os usuários a mezaninos e passarelas do nível superior como ilustrado na planta baixa contida nas figuras 21 e 22. A fachada envidraçada totalmente virada para o oeste também consiste em um elemento importante para o prédio, pois faz com que o prédio se torne mais visível e acolhedor.

Figura 21 - Planta Baixa Pavimento Térreo e Pav. Subsolo.



Fonte: ArchDaily, 2016.

Figura 22 - Planta Baixa 1º Pavimento e 2º pavimento.



Fonte: ArchDaily, 2016.

Seguindo a legislação da cidade o gabarito da edificação possui a altura máxima autorizada de 21 metros e a fachada tem 25 metros de largura. A maior dificuldade encontrada pela arquiteta idealizadora do projeto foi com relação ao isolamento acústico já que no entorno da edificação existem prédios residenciais e o cinema possui equipamentos surround (som 3D)

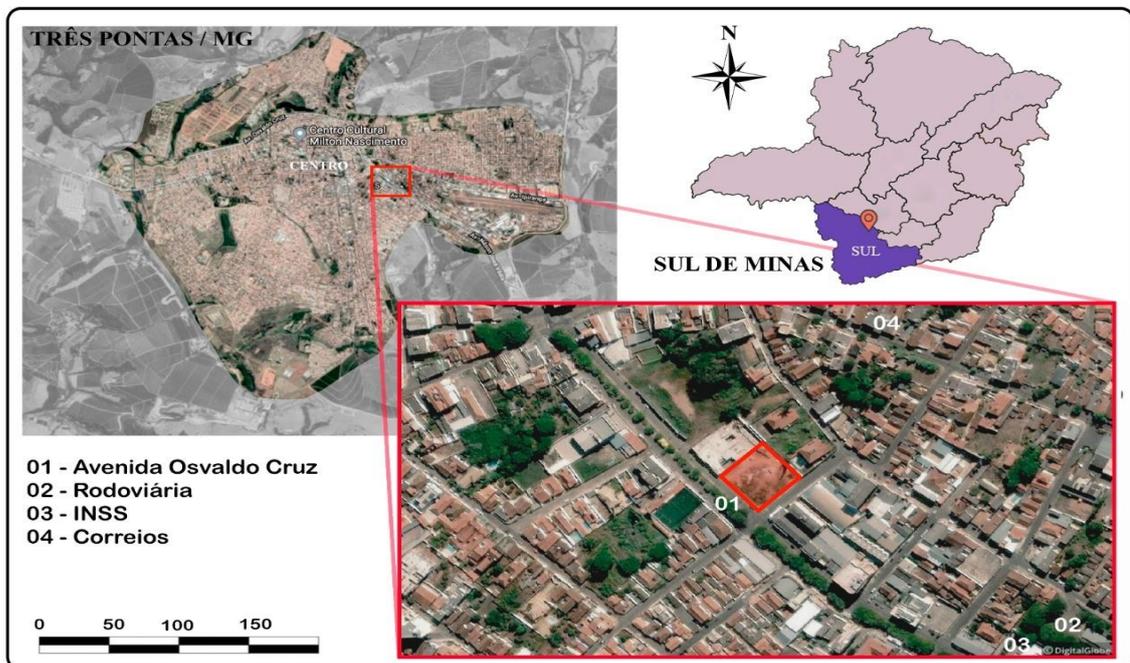
que geram vibrações que poderiam ser incômodas aos vizinhos. A solução adotada foi reduzir ao mínimo possível os pontos de apoio estrutural e implantar revestimentos isolantes e autoportantes nas paredes. Para os tetos foram utilizadas molas com isolamento acústico, e no chão uma espécie de piso flutuante, além dos assentos receberem suportes antivibração.

5 ÁREA DE INTERVENÇÃO

5.1 Três Pontas: Aspectos gerais

A cidade de Três Pontas se localiza no sul de Minas Gerais e possui área de 689.794 Km². A população do município consiste em aproximadamente 56.546 habitantes (IBGE,2019). Uma de suas principais características consiste em sua localização privilegiada na rota entre as principais cidades do Sudeste, tendo como cidades vizinhas Varginha, Santana da Vargem, Pontalete, Nepomuceno e Córrego do Ouro. O café é considerado um importante propulsor da economia local, bem como a agropecuária, leite, e produção de cereais.

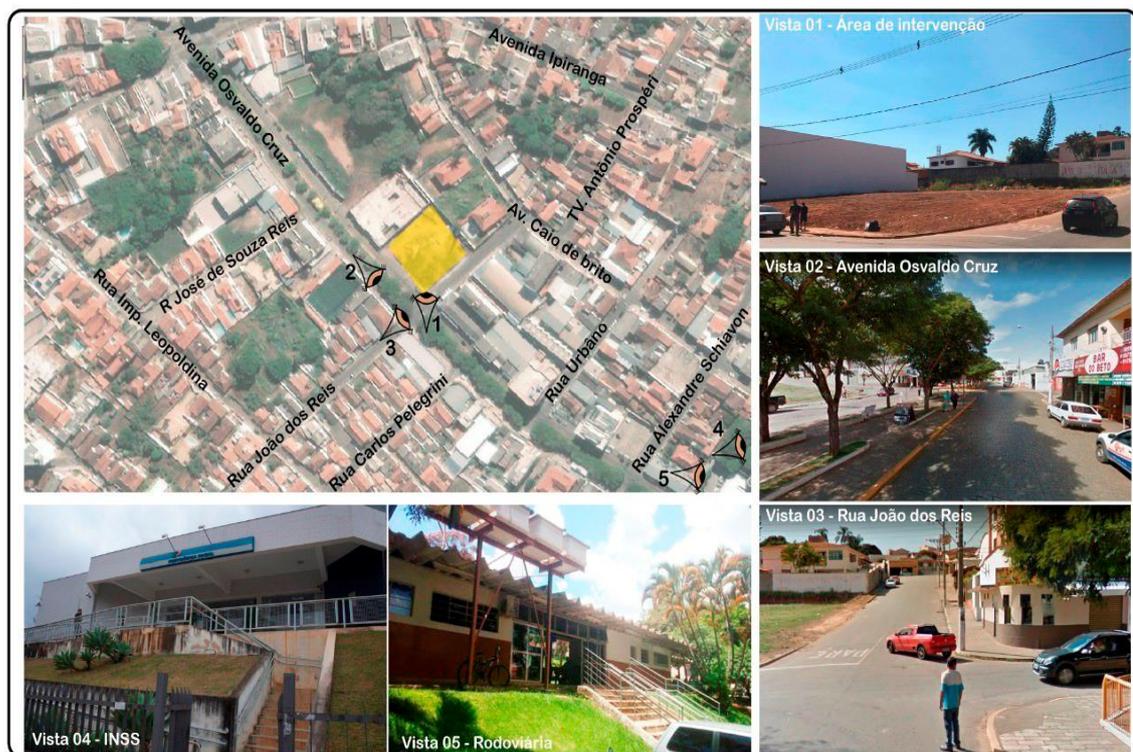
Figura 23- Localização do município e área de estudo.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

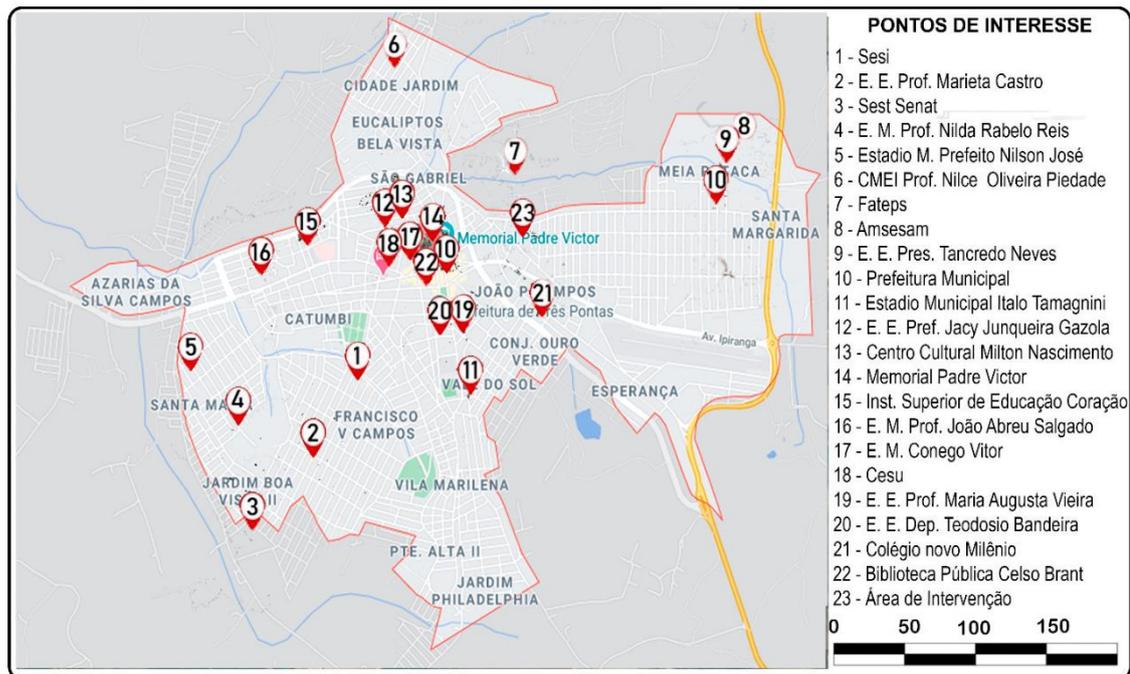
O terreno escolhido para o projeto resultante desse trabalho está situado entre a Rua João dos Reis e a Avenida Osvaldo Cruz, que se caracteriza como uma das principais avenidas do município de Três Pontas em Minas Gerais e oferece acesso direto a Rodovia MG167. O lote está localizado no bairro Botafogo, próximo à área central da cidade e possui adjacência a equipamentos urbanos de referência como o terminal rodoviário e a agência dos Correios, como mostram as figuras 24 e 25.

Figura 24 - Entorno imediato da área de estudo.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

Figura 25 - Entorno imediato da área de estudo.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

A principal motivação para a escolha do terreno se deve ao fato dele estar localizado em uma das principais avenidas de ligação a área central do município, tornando fácil o acesso ao equipamento urbano a ser projetado. O local dispõe de direta mobilidade urbana, oferta de transporte coletivo e alto fluxo de pessoas e veículos durante o dia e a noite, colaborando para a divulgação da tipologia de serviços a ser ofertada pelo cinema. Devido a estar na rota de passagem dos principais eventos culturais da cidade a edificação poderá também servir de apoio para realização desses eventos.

5.1.1 Turismo Cultural

O município de Três Pontas recebe anualmente cerca de cinquenta mil visitantes para as comemorações do aniversário de morte do beato Padre Victor, segundo a associação cultural da cidade. Os festejos religiosos ocorrem durante os oito dias que antecedem o aniversário há aproximadamente vinte anos, quando foi fundada a Associação Padre Victor. O padre foi um ex escravo que serviu a população do município por cinquenta e três anos e ao qual se atribuem milagres ocorridos após o seu falecimento.

A prefeitura do município decretou feriado municipal no dia 23 de setembro devido às comemorações, ficando os serviços públicos e o comércio impedidos de funcionar nessa data. As missas, procissões e novenas em homenagem ao beato se intensificaram após sua consagração pela Igreja Católica e a movimentação na cidade durante o festejo aumentou significativamente.

Além das missas realizadas no município durante os festejos, também ocorrem outras atividades culturais com o apoio da população. Na semana da comemoração ocorre o passeio ciclístico denominado Trilha das Virtudes, que reúne ciclistas de várias faixas etárias e possui percurso de 25 quilômetros com premiações para os primeiros colocados. Também ocorrem a bênção de veículos na sexta feira que antecede as comemorações, o concerto de corais das paróquias do município no primeiro dia da novena, a romaria dos cavaleiros e a corrida de carrinhos de rolimã conhecida como Trolada conforme ilustra a figura 26. Um dos principais eventos que acontece na cidade é a Expo café, uma das maiores feiras de cafeicultura do Brasil que atrai milhares de pessoas e cafeicultores todos os anos.

Figura 26 - (01- Romaria dos Cavaleiros rumo à Capela do Padre Victor, 02 - Trolada das Virtudes, 03 - Corrida Ciclística Trilha das Virtudes, 04 – Procissão ao Peato Padre Victor)



Fonte: Arlene Brito, 2019.

A prefeitura do município e a Associação Padre Victor criaram em 1996 um memorial que funciona como um museu histórico e abriga obras e pertences do beato conforme ilustra a

figura 27. O local possui sala de milagres, onde os visitantes podem depositar seus agradecimentos por graças alcançadas e um bazar onde são comercializados objetos ligados à vida e ministério do padre. O objetivo da manutenção do memorial é desenvolver o conhecimento da vida e da obra de Padre Victor e colaborar para o seu processo de beatificação e canonização pela Igreja Católica.

Figura 27 - Fachada do memorial à Padre Victor, Três Pontas, MG.



Fonte: Associação Padre Victor, 2020.

Além da tradição que envolve Padre Victor, o município de Três Pontas também possui edificações que apoiam e incentivam a cultura no município, além de homenagear ilustres personagens da cidade. A Casa da Cultura Alfredo Benassi ilustrada na figura 28 atualmente funciona em um casarão construído no século dezenove e é considerada pelos moradores como uma das edificações mais significativas do contexto urbano de Três Pontas. A edificação abriga um acervo com objetos pessoais do ex-vice presidente do país Aureliano Chaves que conta com artigos como livros, troféus, fotografias, relíquias e objetos pessoais do político trespontano.

Além do acervo, no piso inferior da casa funciona atualmente uma loja de artesanato com produtos de artesãos trespontanos com o intuito de divulgar e valorizar a produção do município.

Figura 28 - Fachada da Casa da Cultura, Três Pontas, MG.



Fonte: Prefeitura Municipal de Três Pontas, 2017.

O Centro Cultural Milton Nascimento também possui um papel relevante no incentivo à cultura do município de Três Pontas. O prédio foi construído entre os anos de 1969 e 1970 pelo empresário carioca, Carlos José, para abrigar o Cine Rio, porém o empreendimento não obteve sucesso. A edificação foi adquirida pela prefeitura em 1988 e ganhou o nome do ilustre cantor trespontano Milton Nascimento. A arquitetura do local é predominantemente funcional e seu partido arquitetônico foi originado no uso de linhas geométricas retas, simplicidade das formas e pela forte presença do minimalismo, tanto na fachada quanto na distribuição dos espaços como ilustra a figura 29. A edificação foi restaurada em 2006 e o local ganhou novo piso, pintura, cortinas eletrônicas e estofado para as poltronas. Atualmente o edifício recebe diversos eventos culturais do município.

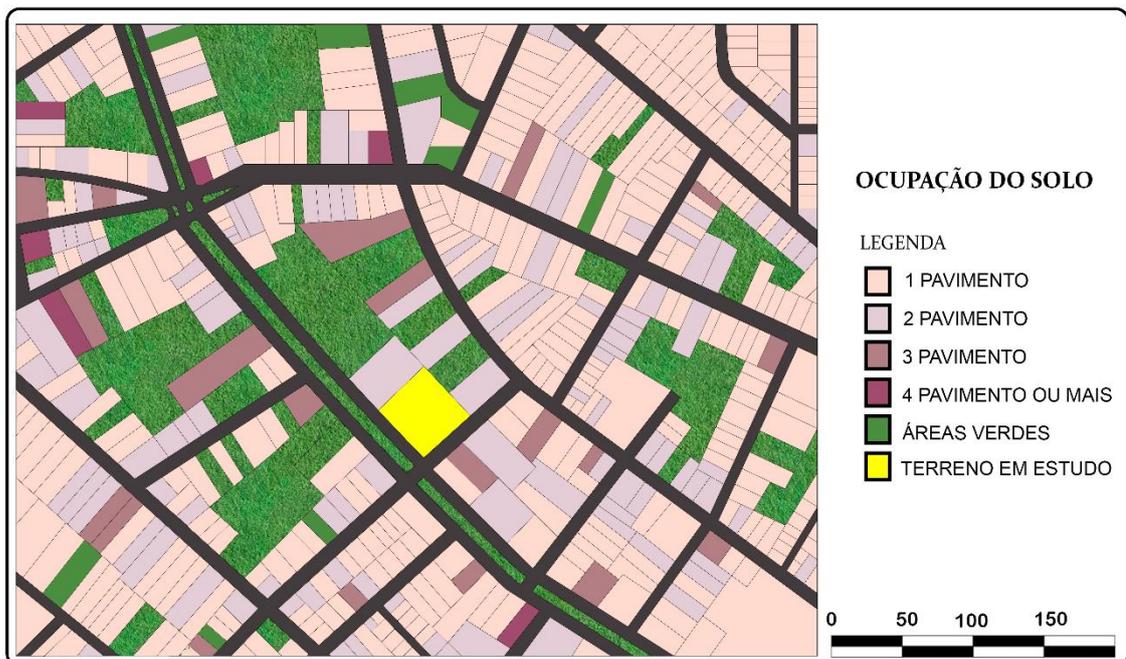
Figura 29 - Centro Cultural Milton Nascimento, Três Pontas



Fonte: Prefeitura Municipal de Três Pontas, 2015.

5.2 Análise e diagnóstico do entorno e área de influência

Figura 30 - Ocupação do solo na área de estudo.

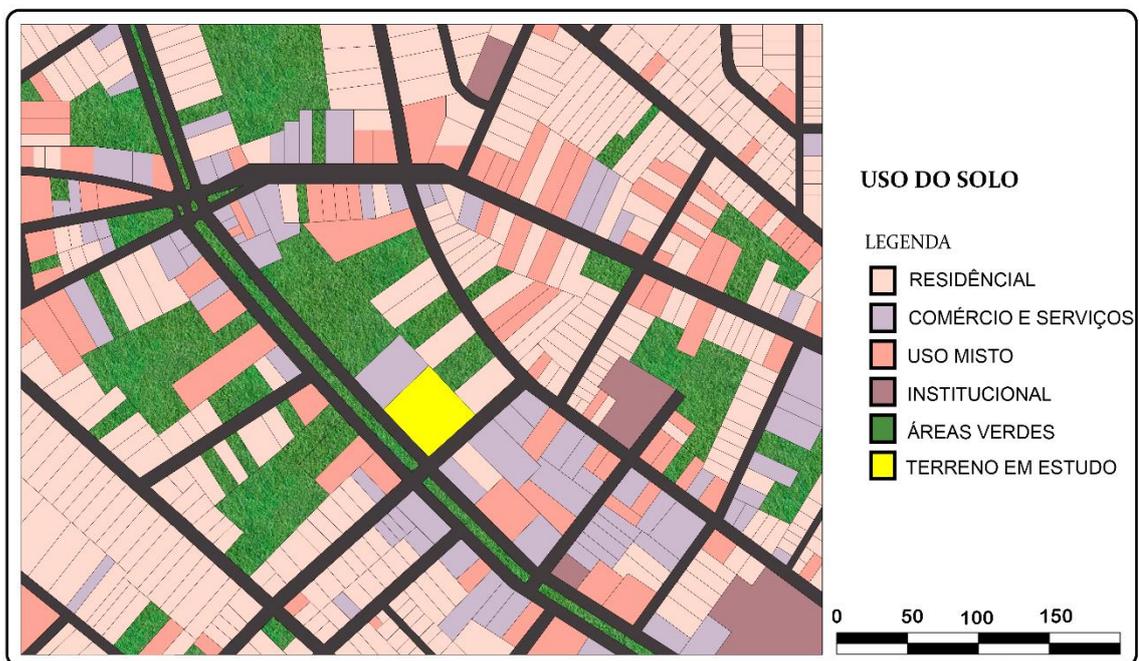


Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

A área de entorno delimitada é predominantemente residencial e possui edificações de 1 a 3 pavimentos com ilustra a figura 30. A preponderância de edificações térreas na área de entorno imediato do terreno estabelece um precedente a ser considerado na elaboração do partido arquitetônico do projeto a ser desenvolvido. A edificação a ser projetada terá como uma de suas premissas o estabelecimento de uma composição estética e formal que se adeque ao entorno edificado, não causando estranheza ou repúdio na população residente no local.

Devido ao predomínio de edificações residenciais no entorno, a inclusão de elementos que criem barreiras sonoras e garantam conforto acústico se faz necessária ao projeto para resguardar o bem estar dos moradores da região. Ao se caracterizar como equipamento público a edificação possui como uma de suas metas o relacionamento democrático e amistoso com o ambiente em que se insere.

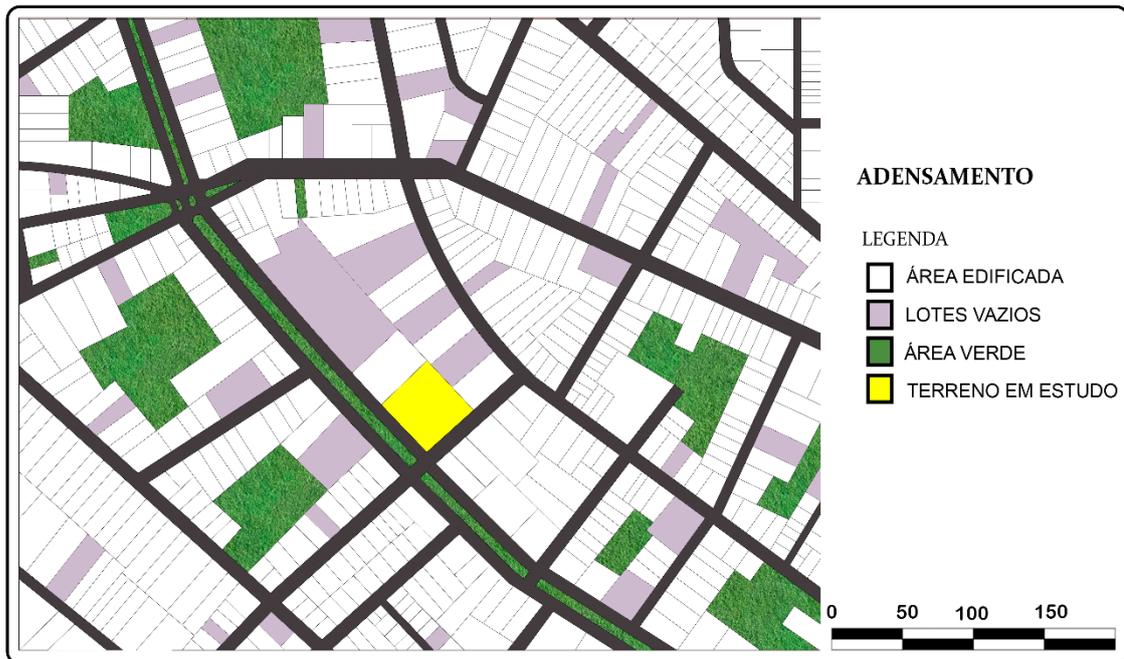
Figura 31- Uso do solo na área de estudo.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

A paisagem urbana é composta por edificações de uso residencial, comercial, institucional e misto, sendo predominantes as edificações residenciais. Os comércios constituem uma parcela mínima das edificações como mostra a figura 31, sendo eles de seguimentos variados. A face frontal do lote situada à Avenida Osvaldo Cruz possui maior destaque por estar localizada em uma avenida com tráfego intenso que tem como um de seus principais fomentadores os estabelecimentos comerciais.

Figura 32 - Adensamento do solo.

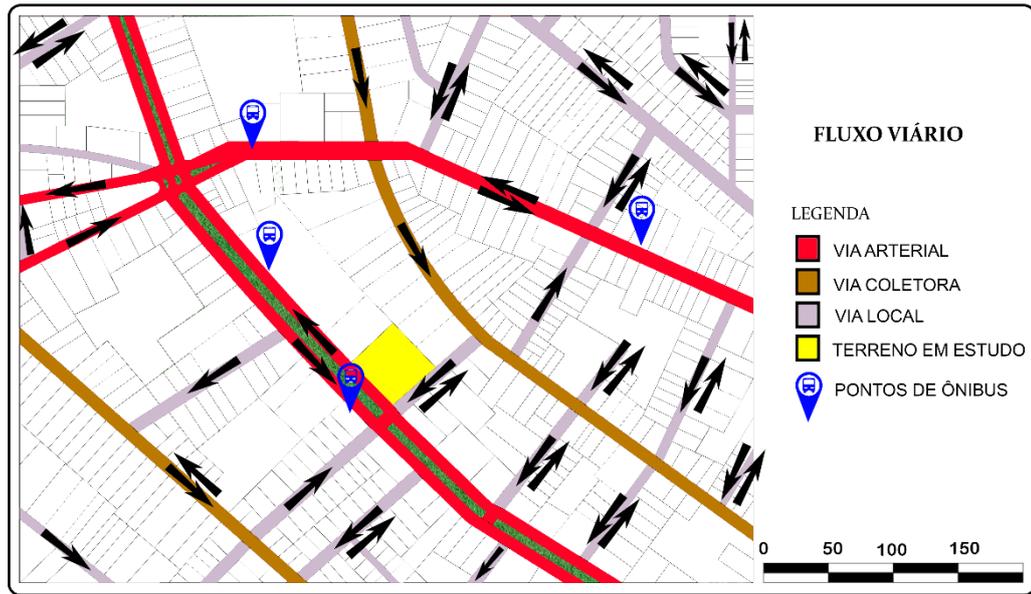


Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

A região em estudo apresenta-se densamente edificada, com poucos lotes vazios que estão cobertos de vegetação de pequeno porte como ilustra a figura 32 e são oriundos da especulação imobiliária presente no local por se tratar de uma área próxima a região central do município. Também existem algumas áreas verdes no entorno imediato do terreno em estudo. O local possui ainda um ribeirão canalizado em alguns pontos que são utilizados como praças e que atua como divisa natural entre as vias.

O entorno possui iluminação razoável e boa sinalização de trânsito. Os equipamentos urbanos existentes como bancos, lixeiras, postes e telefone público localizado em frente à área de intervenção se encontram em bom estado de conservação. Um dos problemas identificados consiste na infraestrutura precária do transporte público, tendo como causa o número insuficiente de ônibus coletivos na cidade, fazendo com que os usuários de bairros mais afastados tenham dificuldades para chegar ao local. Na Avenida Osvaldo Cruz existem pontos de ônibus dos dois lados da via, sendo um deles em frente à área de intervenção e o outro a menos de 200 metros conforme Figura 33. O fluxo viário na avenida em horários de pico é intenso, pois a via é uma das principais rotas de saída e entrada para o centro da cidade. Com base nesse contexto se faz necessária a criação de passarelas elevadas para facilitar a travessia de pedestres.

Figura 33 - Fluxo Viário.

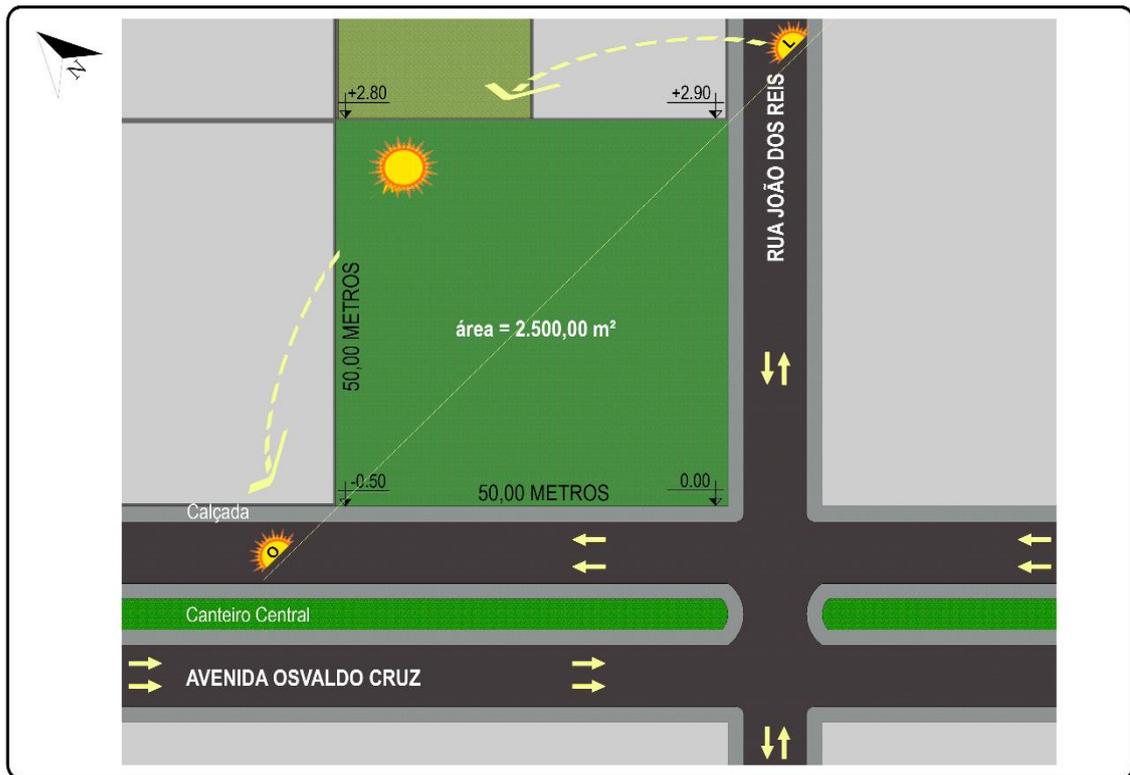


Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

5.3 Sítio, topografia e microclima

A cidade de Três Pontas possui clima tropical úmido, com temperatura média anual de 20°C e média pluviométrica de 1440 milímetros. As direções predominantes dos ventos na cidade são oriundas do Noroeste (NE) e o terreno possui uma localização favorável, pois não existem grandes barreiras para o vento na direção sudeste, seu sentido predominante, possibilitando assim uma boa ventilação.

Figura 34 - Insolação e topografia da área em estudo.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

Com base na figura 34 podemos observar também que a face lateral esquerda é voltada para o Nordeste (NE), recebendo dessa forma o sol da manhã. Sua face direita é voltada para o Sudoeste (SO) recebendo o sol da tarde, frontal e posterior, localizadas em partes respectivamente pelo Norte (N) e Sul (S).

O terreno utilizado para a implantação do projeto possui área de 2500 m² e dois acessos sendo o acesso principal pela Avenida Osvaldo Cruz e o outro lateral pela Rua João dos Reis. Atualmente o lote está vago e não possui fechamentos com mostram a figura 35. O aclave natural do terreno é de 2,90 metros, considerando como nível zero a Avenida Osvaldo Cruz.

Figura 35 - Terreno em estudo.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

Devido ao fato do terreno estar voltado para uma das avenidas mais movimentadas da cidade, torna-se uma área com alto nível de ruído durante algumas horas do dia, sendo essa característica primordial para a inserção de barreiras sonoras que confirmam conforto acústico à edificação a ser projetada.

5.4 Aspectos Legais

Tendo em vista que todo projeto de arquitetura deve-se atender as legislações locais, federais, estaduais e as suas complementares, se faz necessário para elaboração deste trabalho o estudo das seguintes normas e leis pertinentes:

O Plano Diretor de Três Pontas norteia as diretrizes onde dispõe sobre o zoneamento do município delimitando as áreas que podem ser ocupadas e quais os tipos de edificações que serão permitidas em cada zona. Ele também dispõe sobre qual é a taxa de ocupação (T. O.), coeficiente de aproveitamento (C.A.), número de unidades que podem ser construídas em um lote, área de impermeabilização do terreno, número de pavimentos permitidos e número de vagas de estacionamento para cada tipo de edificação.

A Lei n.º 1. 288 / 88 – Que institui o uso e ocupação do solo urbano do município de Três Pontas. Segundo o Art. 2º constituem normas de uso e ocupação do solo urbano;

I – o zoneamento do território do Município;

II – a disciplina do parcelamento do solo;

III – a fixação de categoria de uso;

IV – a delimitação de áreas reservadas às vias públicas e as destinadas à execução de projetos especiais.

De acordo com a Lei n.º 1. 289 /88 — Que institui o código de obras do município de Três pontas, estabelece diretrizes que disciplina a elaboração de projetos e execução de obras e instalações provendo condições mínimas de segurança, conforto ambiental, higiene, salubridade, harmonia estética e acessibilidade.

O presente trabalho é enquadrado na zona de uso definido segundo a Lei Municipal Nº 1.288 (1988) como “ II – Zona Comercial Central (ZCC)” classificado como Comercial e de serviço na qual estabelece as seguintes diretrizes.

Tabela 01 – Resumo Lei nº 1.289/88

Quadro Resumo Lei n.º 1. 289 /88 e Lei n.º 1. 288 /88	
Zona	ZCC – Zona de comércio central
Especificação de Uso	Comércio e Serviço central
Coefficiente de aproveitamento	3,2
Taxa de ocupação	80%
Vagas de estacionamento	1 vaga para cada 100 m ² de área construída
Recuos Obrigatórios:	<p>Frente: 5m (afastamento frontal mínimo fica dispensada no caso de construção no alinhamento da via pública.)</p> <p>Lateral: 1,5m (afastamento lateral poderá ser ressalvada para construção até a divisa, com extensão máxima de 10 m (dez metros), em cada lado do lote.)</p> <p>Fundos: 20% (vinte por cento) da profundidade do lote (A exigência do afastamento de fundo poderá ser dispensada para construção em pavimento térreo, respeitado o afastamento mínimo de 2,50 metros.)</p>

Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

A NBR 9050, institui especificações técnicas, em correspondência com o desenho universal, propiciando acessibilidade que é trazido na norma como: Possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privado de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou mobilidade reduzida. (NBR9050, 2015, p.2)

São diversos critérios dos quais o presente projeto necessita estabelecer, dentre estes estão a rotação mínima nas circulações de 180° a cada 15 metros, rampas com inclinação máxima de 8,33%, com patamares no início, no decorrer e ao final da rampa, nas escadas os pisos e espelho devem ser constantes, respeitando a ‘Fórmula de Blondel’, e tanto as rampas quanto as escadas necessitam de guias de balizamentos, e guarda corpos.

É necessário ainda, que cada pavimento possua banheiros para portadores de necessidades especiais (PNE), sendo um destinado ao sexo masculino e outro ao sexo feminino, atendendo aos padrões descritos na norma, além disso os sanitários coletivos com cabines que atendam também a orientação da mesma.

A NBR 9077/2001, saídas de emergência em edifícios, norma que regulamenta as medidas e obrigações a serem seguidas em saídas de emergência com o objetivo que os usuários possam abandonar a edificação em caso de incêndio, completamente protegidas em sua integridade física e o fácil acesso ao auxílio externo (Bombeiros) para o combate as chamas e a retirada da população. Principais assuntos de importância para o projeto:

- Largura das saídas e dimensionamento de Rampas, escadas e corredores de emergência.
- Distâncias máximas a serem percorridas
- População (lotação)
- Rotas de saída, rotas de fuga
- Circulação de uso comum
- Elevador de emergência
- Número de saídas (número de escadas)

Para o Desenvolvimento do projeto foi consultado também o ISO 9568:1993 que determina os parâmetros de nível de ruídos para salas de exibição e a NBR 12237:1988 - Projetos e instalações de salas de projeção cinematográfica - Esta norma fixa padrões técnicos para a execução de cálculos, projetos e instalações para o funcionamento de sala de projeção cinematográfica e seus equipamentos, visando atingir um nível de qualidade de projeção de imagem, reprodução de som e conforto para o espectador. Principais Assuntos de importância para o projeto:

- Aspectos físicos da sala de projeção
- Perda de transmissão sonora entre salas adjacentes:
- Dimensões da tela
- Tempo de reverberação
- Implantação das poltronas:
- Iluminação da sala
- Implantação da cabine de projeção:
- Condições de conforto térmico
- Acústica da sala

5.5 Análise dos impactos urbanísticos e ambientais do projeto

A implantação do projeto fruto desse trabalho no sítio escolhido na cidade de Três Pontas em Minas Gerais implicará em impactos sociais, culturais, ambientais, viários e urbanísticos que se configuram em positivos e negativos, para os impactos negativos foi sugerido ações mitigadoras para solucionar tais problemas.

Tabela 02 – Impactos urbanísticos e ambientais

Impactos Negativos	Ação Mitigadora	Pontos Positivos
Aumento da demanda viária	Desvios de fluxos, como rotas alternativas	Fácil acesso a edificação
Poluição sonora	Uso de componentes naturais, como vegetação. Utilização de materiais acusticamente absorventes nas fachadas	Topografia
Transporte coletivo deficiente	Adição de mais linhas de ônibus coletivo	Localização privilegiada
Trânsito intenso	Mudanças no sentido viário e criação de passarelas para pedestres	Potencial sócio cultural (Apoio para eventos culturais)
Índice de impermeabilização do solo	Adição de áreas permeáveis como jardins, praças e recuos obrigatórios não pavimentados.	Segurança
		Infla estrutura
		Áreas verdes.

Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

6 PROPOSTA (PRÉ-PROJETO)

6.1 Programa de Necessidades

O programa de necessidades e organograma (Tabela 03) para a edificação resultante desse trabalho foi estabelecido a partir de coleta de informações, análise e pesquisa de plantas de projetos similares. O intuito de tal pesquisa consiste em suprir todas as necessidades dos usuários e de funcionamento de modo a proporcionar ambientes adequados para cada função.

Tabela 03 – Programa de necessidades

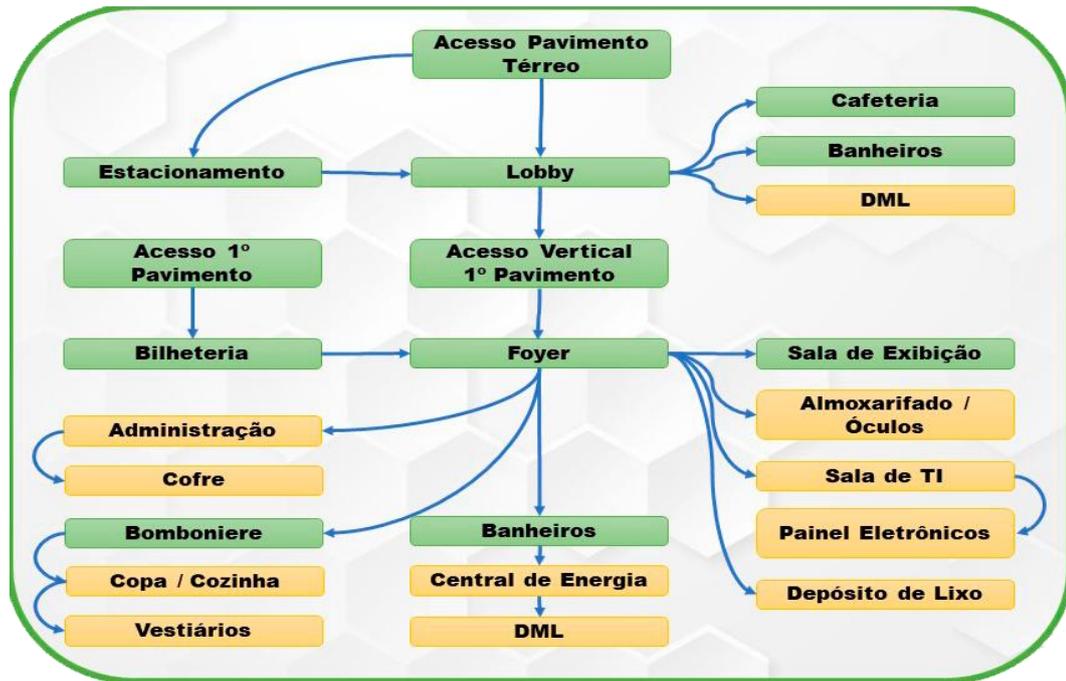
ZONEAMENTO	AMBIENTE	QUANT.	ATIVIDADE	PRÉ-DIMENSIONAMENTO
USO PÚBLICO	Estacionamento	100	Vagas de Estacionamento	1200 m ²
	Foyer	01	Recepção / Distribuição	250 m ²
	Pontos de Alimentação	03	Alimentação / Convivência	300 m ²
	WC. Acessível (Público)	02	Higiene pessoal	10 m ²
	WC. Masculino (Público)	02	Higiene pessoal	50 m ²
	WC. Feminino Público	02	Higiene pessoal	50 m ²
	Sala de Exibição (360 pessoas)	03	Exibição de filmes	660 m ²
	Praça / área de Convivência	02	Área de Convivência	900 M ²
SERVIÇOS GERAIS / APOIO	Administração	01	Setor administrativo	30 m ²
	Cofre	01	Guardar Dinheiro	6 m ²
	Copa	01	Área de alimentação para funcionários	20 m ²
	Vestiário / WC.	03	Higiene pessoal	70 m ²
	Sala de Projeção / TI	02	Destinado a maquinário de projeções	40 m ²
	Almoxarifado	02	Material de apoio a exposições	25 m ²
	DML	04	Depósito de material de limpeza	35 m ²
	Depósito de Lixo	01	Lixo	12 m ²
	Central de Energia	01	Geradores de energia	10 m ²
ÁREA TOTAL				2788 M²
TOTAL COM 30% DE CIRCULAÇÃO				3624 M²

Fonte: Produzido pelo autor, 2020.●

OBS: Programa de necessidades atualizado consultar anexo 004.

6.2 Fluxograma

Figura 36- Fluxograma.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

6.3 Conceito

O presente trabalho e as referências projetuais vistas anteriormente apresentam um questionamento a respeito da tendência de migração dos cinemas para os interiores de shoppings centers e buscam resgatar tal equipamento para os centros urbanos e o cotidiano da população, mostrando a eficiente interação entre o meio ambiente natural e edificado da cidade. Pretende-se com o projeto trazer para o município de Três Pontas um conceito de cinema em que as exhibições não se limitem somente ao interior da edificação, expandindo-se para a praça e tornando-se parte integrante do dia a dia de quem transita pelo local.

Desse modo, a edificação a passa a ser um espaço de ligações físicas e virtuais entre a mídia e os usuários, assim como a Cinemateca Nacional do México, citada nas referências projetuais. A proposta busca humanizar o projeto, criando uma edificação que os visitantes possam utilizar em diversos horários do dia através de espaços agradáveis, arborizados, seguros, flexíveis e que possam também atuar como um cenário para as atividades culturais e sociais do município.

6.4 Partido arquitetônico

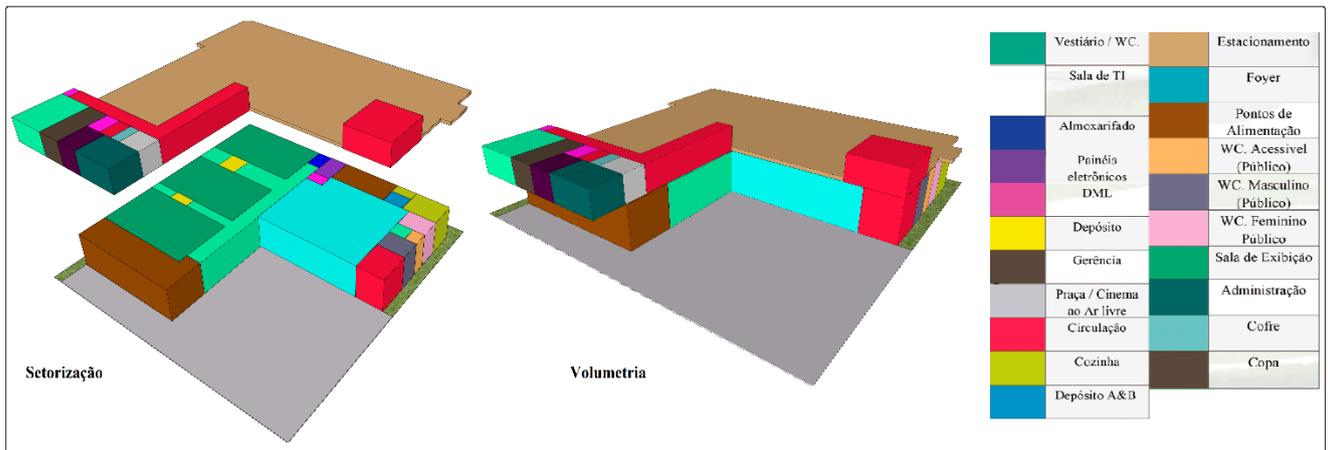
A atual urbanidade das cidades brasileiras, ou falta dela, possibilita o desencontro e a homogeneidade, resultando em espaços estéreis e segregados. Com o intuito de ir em contrapartida a essa realidade, pretende-se com o partido adotado promover espaços livres onde seja possível o encontro de pessoas e atividades diversificadas.

No pavimento térreo a edificação se abre para a cidade facilitando a interação com o meio urbano através de uma grande praça que se conecta a calçada, possibilitando trocas culturais e sociais, conforme Figura 37 e anexo 01. Com o intuito de atrair a população para o local, o edifício contará com 2 pontos de alimentação que podem ser utilizados de forma independente das demais atividades oferecidas. A praça frontal do edifício abrigará um espaço para exposições de live cinema e as salas de exibição de filmes também estarão localizadas no nível térreo favorecendo a acessibilidade e tornando a edificação inclusiva a todos.

Grandes vãos em cortinas de vidro foram utilizados nas fachadas frontal e laterais como solução de projeto para promover a entrada de luz natural à edificação, integrá-la com o entorno e atrair os usuários que passam na rua, assim como nos cinemas Zoetrope e Gaumont-Pathé Alésia, na França citados nas referências projetuais.

A edificação possuirá um sistema construtivo misto com estrutura metálica com lajes Steel Deck – para gerar maiores vãos e facilitar futuras alterações – e fechamentos em alvenaria de blocos de concreto e Drywall. No projeto serão incorporados tecnologias e equipamentos de eficiência energética e sustentabilidade, cuidados com a acústica dos ambientes internos e melhor aproveitamento de iluminação e ventilação natural.

Figura 37 - Volumetria / Setorização.



Fonte: Produzido pelo autor, 2020.

6 CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como objetivo propor um complexo de artes visuais para suprir a demanda de cultura da cidade de Três Pontas. Assim, nesse estudo de conclusão curso foram seguidas etapas de levantamento de dados e estudo teórico sobre o cinema como instrumento artístico e urbano, assim como as legislações nacional e municipal vigentes, fundamentais para nortear a concepção do projeto.

As análises e os estudos de casos realizados durante o processo de embasamento teórico permitiram a compreensão de como criar um equipamento urbano que colabore positivamente para o incentivo e democratização da cultura no município de Três Pontas em Minas Gerais. O acesso aos bens culturais é peça chave na redução das desigualdades, colaborando para o acréscimo nos repertórios das pessoas no enfrentamento de seus vários dilemas pessoais e sociais.

O cinema de rua se apresenta como relevante campo de estudo para discussões arquitetônicas e urbanísticas. A edificação a ser projetada representará um ponto de encontro para a população do município, tendo como objetivo não somente projeções de filmes, mas também atuando como uma área de eventos para a programação cultural pertencente ao contexto do município como a celebração da morte do Beato Padre Victor e outros festejos comuns ao calendário da comunidade.

CRONOGRAMA PARA TCC 2

ETAPA		AGO.	SET.	OUT.	NOV.	DEZ.
01	Revisão TCC1					
02	Pesquisa de materiais e tecnologias					
03	Estudo preliminar					
04	Anteprojeto					
05	Defesa Pública					
06	Revisão TCC2					

REFERÊNCIAS

ABCINE. Associação Brasileira de Cinematografia. **Recomendação técnica para salas de exibição parte 01**. Disponível em: <http://www.abcine.org.br/artigos/?id=90&/recomendacao-tecnica-para-salas-de-exibicao-cinematografica-parte-1> Acesso em: 01 Abril. 2020.

ABCINE. Associação Brasileira de Cinematografia. **Recomendação técnica para salas de exibição parte 02**. Disponível em: <http://www.abcine.org.br/artigos/?id=108>. Acesso em: 01 Abril 2017.

ABCINE. Associação Brasileira de Cinematografia. **Recomendação técnica para salas de exibição parte 03**. Disponível em: <http://www.abcine.org.br/artigos/?id=110&/recomendacao-tecnica-para-salas-de-exibicao-cinematografica>. Acesso em: 01 abril 2017.

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALMEIDA, Milton José de. **Cinema Arte da Memória**. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

ARCHIDAILY. **Cinema Zoetrope/ADH**. Disponível em: http://www.archdaily.com.br/br/765121/cinema-zoetrope-adh#_=_. Acesso em: 02 Abril 2020.

ARCHIDAILY. **Cinamateca Nacional do Século XXI**. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-66102/em-construcao-cinamateca-nacional-do-seculo-xxi-rojkind-arquitectos>>. Acesso em: 02 Abril. 2020.

ARCHIDAILY. **Gaumont-Pathé Alésia Cinemas**. Disponível em: <https://www.archdaily.com/803906/gaumont-pathe-alesia-cinemas-manuelle-gautrand-architecture>>. Acesso em: 02 Abril. 2020.

BARBOSA, Andréa. **Significados e sentidos em textos e imagens**. In.: _____. [et alli]. **Imagem-conhecimento: Antropologia, cinema e outros diálogos**. Campinas, SP: Papius, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BITZER, George **Holdup of the Rocky Mountain Express**, 1996, Hollywood.

CANCLINE, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos, conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

COSTA, Selda Vale. **Eldorado das Ilusões- cinema e sociedade**. Manaus, 1989.

DECRETOS. **Decretos relacionados ao Serviço de Segurança Contra Incêndio e Pânico**. Disponível em: < <http://www.bombeiros.mg.gov.br/component/content/article/490-decretos.html> >. Acesso em: 24 Maio 2020.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002

GREENAWAY, Peter. O cinema morreu. Jornal The Times, 2009: 85-86

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. **Censo 2010**. Disponível em: < <http://censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em 20 Abril 2020.

MASCARELO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 1997

PREFEITURA MUNICIPAL DE TRÊS PONTAS. **Legislação**.

Disponível em: <<https://www.trespontas.mg.gov.br/>> Acesso em 20 Maio. 2020.

TARKOVSKI, Andrei. **O cinema poético**, Rússia, 1990

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna**. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

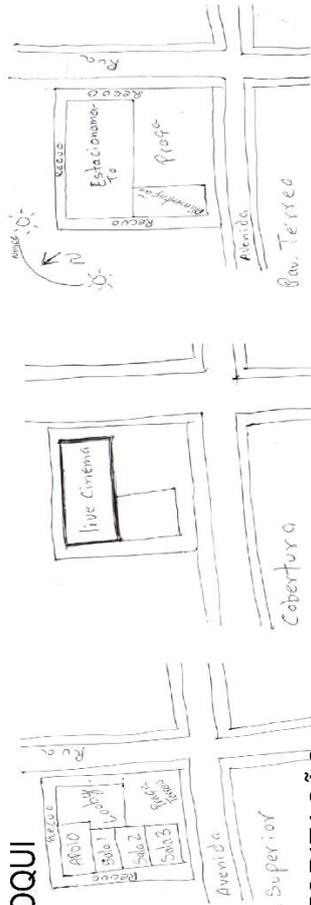
ANEXOS

Anexo 01

ESTUDO DE
VOLUMETRIA
E
SETORIZAÇÃO

- Estacionamento
- Cafeteria
- Banheiros
- Lobby
- Acesso Vertical
- Serviços de Apoio / Administração
- Cozinha / Bombonière
- Foyer
- DML
- Salas de Cinema
- Live Cinema
- Bilheteria
- Jardim Suspenso / Praça

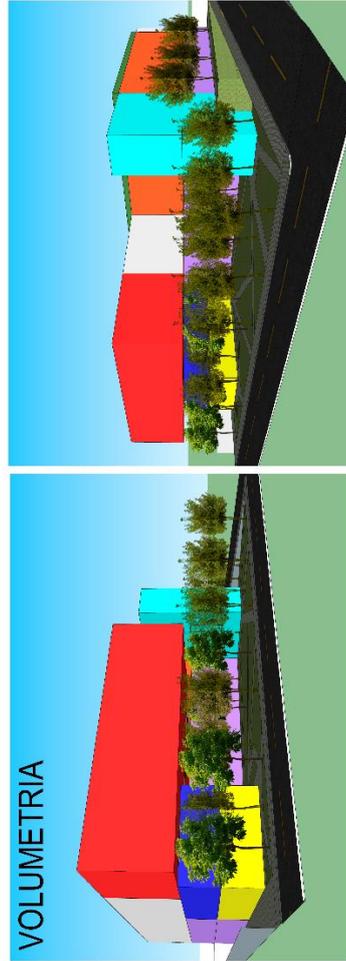
CROQUI



SETORIZAÇÃO

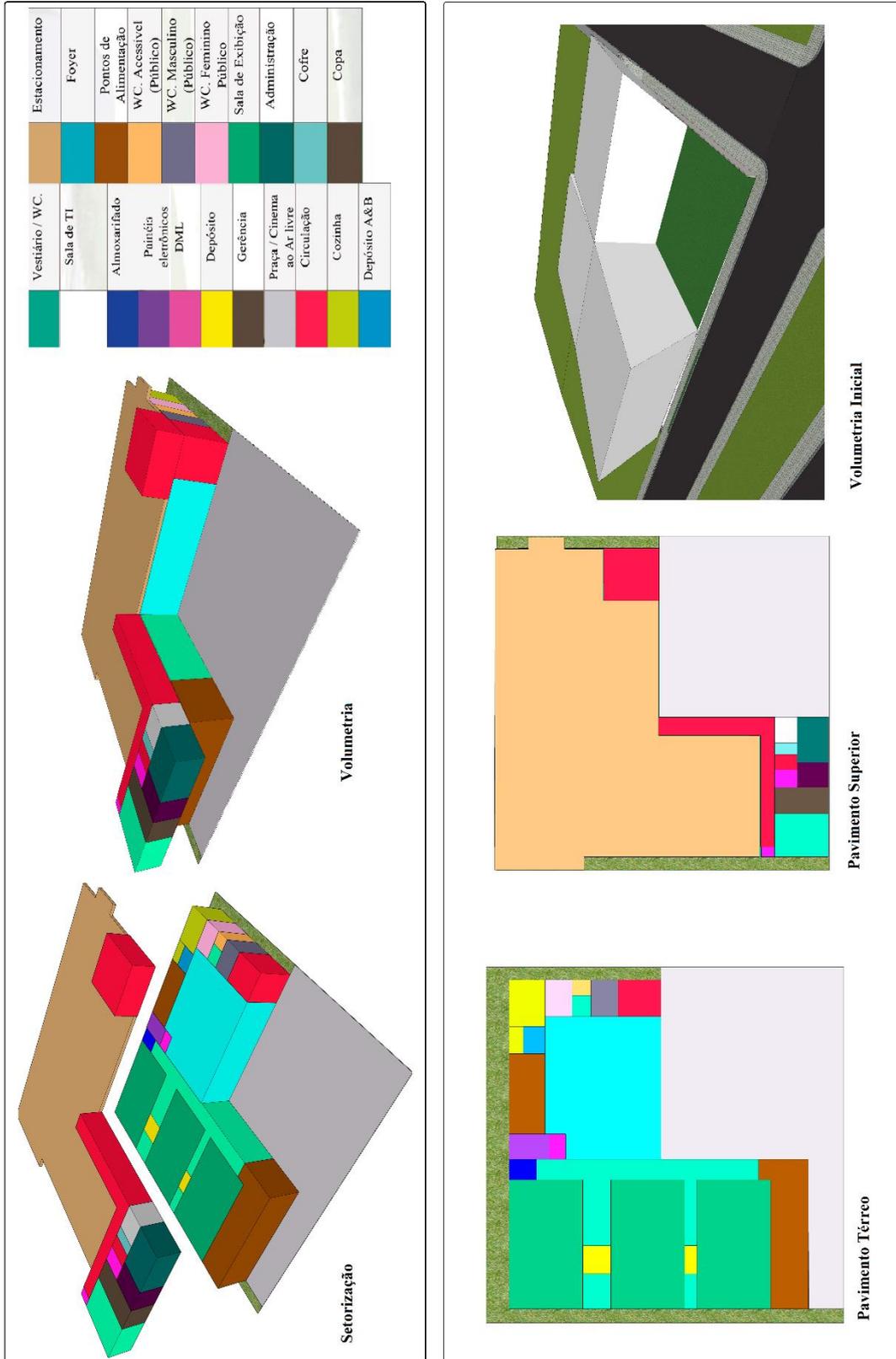


VOLUMETRIA



Anexo 02

Estudo de Volumetria e Setorização TCC-2 (Atualizado)



Anexo 04

Programa de necessidades TCC-2 (Atualizado)

PROGRAMA DE NECESSIDADES					
ZONEAMENTO		AMBIENTE	QUANT.	ATIVIDADE	ÁREA
USO PÚBLICO	1	Estacionamento	57 V	Vagas de Estacionamento	1.357 m ²
	2	Foyer	01	Recepção / Distribuição	309,30 m ²
	3	Pontos de Alimentação	03	Alimentação / Convivência	157,95 m ²
	4	WC. Acessível (Público)	02	Higiene pessoal	4,80 m ² (Total)
	5	WC. Masculino (Público)	02	Higiene pessoal	18,00 m ² (Total)
	6	WC. Feminino Público	02	Higiene pessoal	18,00 m ² (Total)
	7	Sala de Exibição	03	Exibição de filmes	540 m ² (Total)
SERVIÇOS GERAIS / APOIO	8	Administração	01	Setor administrativo	28,92 m ²
	9	Cofre	01	Guardar Dinheiro	4,50 m ²
	10	Copa	01	Área de alimentação para funcionários	29,45 m ²
	11	Vestiário / WC.	03	Higiene pessoal	45,00 m ² (Total)
	12	Sala de TI	02	Destinado ao controle de projeções	10,80 m ² (Total)
	13	Almoxarifado	01	Material de apoio a exposições	9,00 m ² (Total)
	14	Painéis eletrônicos	01	Sala de instalação HD	18,90 m ²
	15	DML	03	Depósito de material de limpeza	17,35 m ²
	16	Depósito	03	Lixo	20,00 m ²
	17	Gerência	01	Gerência	15,80 m ²
	18	Praça / Cinema ao Ar livre	01	Exibição e Lazer	781,70 m ²
	19	Circulação	01	Circulação e Acessos	272,10 m ²
	20	Cozinha	01	Preparação de Alimentos	30,72 m ²
	21	Depósito A&B	01	Estoque de alimentos	9,80 m ²