

CENTRO INTERCULTURAL

O ESPAÇO-ENTRE: COEXISTÊNCIA, INTERAÇÃO E PERCEPÇÃO

LÍDIA MAYUMI SOGAWA

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do Instituto de Arquitetura e Urbanismo
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S682c Sogawa, Lídia Mayumi
Centro Intercultural - O Espaço-Entre:
coexistência, interação e percepção / Lídia Mayumi
Sogawa. -- São Carlos, 2022.
128 p.

Trabalho de Graduação Integrado (Graduação em
Arquitetura e Urbanismo) -- Instituto de Arquitetura
e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2022.

1. Arquitetura. 2. Centro Cultural. 3. Cultura
Nipo-brasileira. 4. MA. I. Título.

Bibliotecária responsável pela estrutura de catalogação da publicação de acordo com a AACR2:

Brianda de Oliveira Ordonho Sígolo - CRB - 8/8229



Atribuição Não Comercial - Compartilhe Igual - CC BY-NC-SA

TRABALHO DE GRADUAÇÃO INTEGRADO II

Universidade de São Paulo
Instituto de Arquitetura e Urbanismo
IAU-USP

CENTRO INTERCULTURAL

O ESPAÇO-ENTRE: COEXISTÊNCIA, INTERAÇÃO E PERCEPÇÃO

Discente

Lídia Mayumi Sogawa

Comissão de Acompanhamento Permanente (CAP)

Luciano Bernardino da Costa

Orientador do Grupo Temático (GT)

Marcelo Cláudio Tramontano

São Carlos, dezembro de 2022

RESUMO

Este trabalho desenvolveu-se a partir de investigações acerca das potencialidades dos espaços contemporâneos de cultura e lazer.

Atualmente, os espaços de intermediários encontram-se expressos em novas esferas, com a intercambialidade entre *online* e *offline*, gerando dinâmicas outras, que trazem novas possibilidades para o acesso à atividades de cultura e lazer, potencializando assim sua variedade e alcance.

Escolhido como local para o projeto o município de Mirandópolis-SP, acendeu-se um outro sentido para o espaço intervalar, decorrente da interação e coexistência de aspectos diversos das culturas brasileira e japonesa, manifesta pela visível incidência da imigração japonesa na região.

Assim, a proposta busca explorar elementos da espacialidade japonesa, em especial na forma como moldam a percepção do usuário. Isso então deu vazão para criação de espaços-entre, de coexistência de diferentes culturas, de interação entre pessoas e de experiências perceptivas.

palavras chave: cultura, lazer, espacialidade japonesa, interação

- 1.1. Motivações
- 1.2. Lazer e Cultura
- 1.2.1 O Lazer e a Cultura em municípios de pequeno porte
- 1.3. MA: O Espaço-Entre

- 2.1. Mirandópolis e o Território

1. INTRODUÇÃO

2. A CULTURA LOCAL

- 2.1. Mirandópolis e a Imigração Japonesa

3. O TERRENO

4. A PROPOSTA

- 4.1. Referências Projetuais
- 4.2. Programa
- 4.3. Estudos Iniciais
- 4.4. O Caminho

BIBLIOGRAFIA

INTRODUÇÃO | 1

1.1 MOTIVAÇÕES

Acredito ser necessário destacar que, ao longo do percurso, este trabalho tomou rumos um pouco diferentes dos planejados. Posto isso, achei importante que este caderno pudesse expor os desdobramentos ocorridos no processo deste TGI.

O presente trabalho teve como ponto de partida investigações e questionamentos acerca do acesso à atividades culturais e de lazer na contemporaneidade, considerando o crescimento dos meios digitais, especialmente frente às condições impostas pela pandemia de Covid-19, enxergando nas ferramentas digitais um potencial para ampliação e diversificação do acesso à essas atividades. Essa temática foi influenciada em boa parte por vivências pessoais, de residir longe de equipamentos culturais e de ter os meios digitais como provedor de novas experiências.

Por conseguinte, a proposta inicial consistia em um centro cultural digital que integraria atividades culturais às mídias digitais

fazendo uso também do espaço físico.

Foi então escolhida a cidade para a proposta: Mirandópolis, um município de pequeno porte, minha cidade de origem e um lugar interessante por suas características culturais, especialmente influenciadas pela presença da imigração japonesa na região, que no início dos anos 1920 deu origem a colônias japonesas rurais, onde passei a maior parte da minha vida. Essa particularidade instigou uma busca por compreender os aspectos que norteiam e conformam a espacialidade japonesa.

Assim, o aspecto da integração de tecnologias digitais, apesar de mantido, perdeu forças, dando espaço para qualidades interessantes da arquitetura japonesa, mais especificamente dos espaços intermediários. O projeto propõe então a criação de um lugar de coexistência, interações e percepções, permitindo a conformação de espaços de diálogo entre lugares, pessoas e culturas.

“A Informação é o fio e a Cultura, o tecido. A coletividade tece. A elaboração dessa tessitura é, enfim, a construção do homem que pensa com a própria cabeça e sabe o que importa para si e para o meio onde vive.”

(MILANESI, 1997, p. 127).

1.2. LAZER E CULTURA

Durante a busca por entender as condições de acesso à cultura e lazer, especialmente no cenário imposto pela pandemia de covid-19, as tecnologias digitais surgiram como elemento importante a ser considerado. Assim, foram formuladas três questões iniciais:

1. O acesso a espaços de cultura e lazer no contexto de crescimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), pensando no papel que essas tecnologias tiveram, em especial no período de isolamento social, de permitir que os equipamentos culturais mantivessem suas atividades, mesmo que de modo adaptado.

2. O papel da arquitetura na percepção em espaços culturais no contexto de popularização das tecnologias digitais, visto o aumento da bidimensionalidade trazida por esses novos meios, em contraste com a necessidade humana de experiências corpóreas do mundo tridimensional.

3. A importância dos espaços de cultura e lazer no acesso à informação e ao conhecimento, enxergando a partir da leitura de textos de Luís Milanese e Joffre Dumazedier, a cultura e o lazer como meios de desenvolvimento pessoal e da sociedade.

Por conseguinte, essas questões, quando associadas às disparidades de oferta cultural e de lazer entre diferentes perfis de município, acabam por trazer novas possibilidades para as cidades pequenas e distantes dos grandes centros, em que há uma perceptível carência tanto de oferecimento de atividades quanto de espaços adequados para abrigá-las.

1.2.1. O LAZER E A CULTURA EM MUNICÍPIOS DE PEQUENO PORTE

De acordo com o Cetic.br (2019), nota-se uma diferença na oferta cultural de diferentes municípios, o que também reflete-se nas práticas culturais da população. Os moradores das capitais tendem a possuir uma maior quantidade e variedade de equipamentos culturais, o que faz com que as cidades de menor porte, próximas das capitais e cidades maiores, tornem-se dependentes também no que diz respeito à atividades culturais.

Dessa forma, os moradores de municípios menores e mais distantes desses centros, de modo geral, possuem uma quantidade e variedade menor de oferta cultural. Em situações desse tipo, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) surgem com o papel de ampliar as alternativas de atividades. Porém percebe-se que com seu uso, a experiência frequentemente ocorre de forma individualizada e no ambiente doméstico e nota-se também que, especialmente entre jovens, têm surgido aquilo que estudiosos do

fenômeno chamam de “cultura do quarto”, possibilitada pela popularização do acesso à equipamentos audiovisuais (CETIC.BR, 2019), que permitem um desenvolvimento individual apartado das relações familiares e que muitas vezes está atrelado a um uso excessivo dos meios digitais em detrimento de outras experiências de convívio mais variadas.

Desse modo, faz-se interessante a existência de um equipamento, em municípios de pequeno porte, que aumente a gama de possibilidades e incentive o acesso à diferentes atividades e bens culturais, também por meio das TIC, propiciando experiências de vivência coletiva e tornando-se um ambiente de lazer para a população.

A partir dessas condições, foi escolhida a cidade para locação do projeto: Mirandópolis, um município de pequeno porte no noroeste do estado de São Paulo, em que a incidência da imigração japonesa proporcionou particularidades culturais interessantes de serem exploradas.

“O lazer é um conjunto de ocupações a que o indivíduo se pode entregar de livre vontade, quer para repousar, quer para se divertir, quer para desenvolver a sua informação ou a sua formação desinteressada, a sua participação social voluntária ou a sua livre capacidade criadora depois de se ter libertado das obrigações profissionais, familiares e sociais.”

(DUMAZEDIER, 1974, p. 9)



1.3. MA: O ESPAÇO-ENTRE

Considerando a influência da cultura japonesa na região da cidade escolhida, pareceu apropriado investigar e fazer uso de princípios presentes na espacialidade japonesa. Como resultado dessa investigação, mostrou-se oportuna a incorporação da ideia do “Ma”, uma espécie de *modus operandi* no Japão e que segundo Michiko Okano (2012, p. 1) “[...] possui muitas semânticas: uma delas é a do espaço de possibilidade e disponibilidade e outra é a de espaços intervalares, que desconstrói o pensamento dual e aposta na possibilidade de um espaço intermediário que pode ser concomitantemente as duas coisas.”

O próprio carácter de “Ma” carrega essas conotações, sendo formado pela junção dos caracteres de portal e sol, remete a ideia da luz do sol que atravessa o vazio potencial existente no portal, que por si só carrega a função de intermédio entre duas dimensões.

É importante ressaltar que o Ma não se restringe à espacialidade física, estando presente em outras esferas, como a cinematográfica. O diretor Hayao Miyazaki, quando questionado em uma entrevista a

Robert Ebert acerca do “movimento gratuito” e momentos de pausa em seus filmes respondeu:

“The time in between my clapping is ma. If you just have non-stop action with no breathing space at all, it’s just busyness, But if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension. If you just have constant tension at 80 degrees all the time you just get numb.”

-Hayao Miyazaki

A partir das explorações do assunto, foi possível apreender que a dualidade - a oposição de dois elementos - não significa necessariamente uma negação de uma das partes. Não há luz sem escuridão, não há som sem silêncio e não há cheio sem vazio.

Desse modo, em um mundo em que as tecnologias digitais trazem a dimensão do online e, por conseguinte, do offline, permitindo estar em diferentes locais ao mesmo tempo, e em um lugar em que as diversas culturas do Brasil e do Japão coexistem, pareceu proveitoso explorar as possibilidades trazidas pelo “espaço-entre” na

construção de uma espacialidade híbrida que, fazendo uso de elementos presentes tanto na arquitetura japonesa tradicional quanto na contemporânea, pudesse estabelecer relações com o local e proporcionar experiências que revelem o potencial sensível atrelado à própria arquitetura.

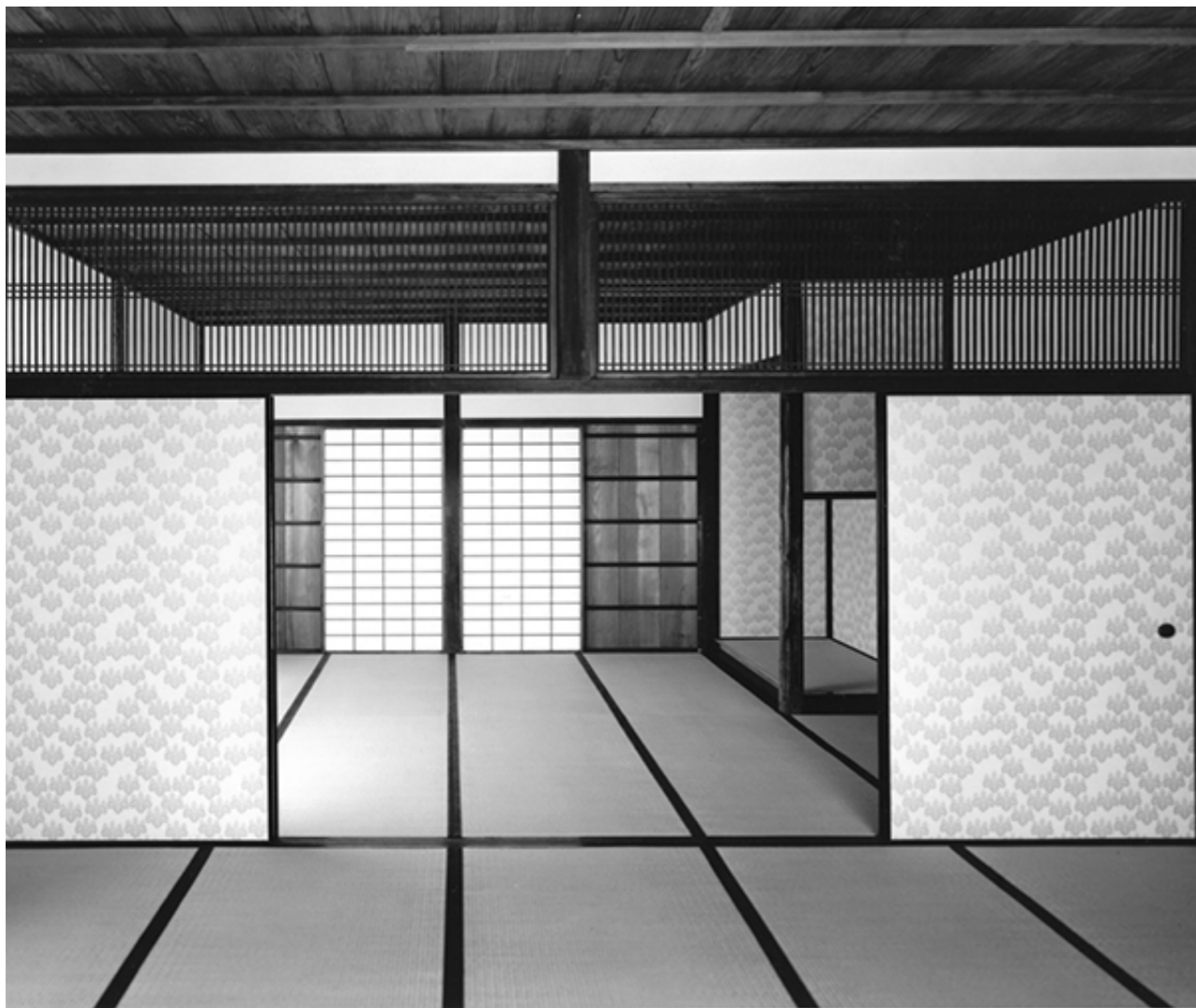
Foram então explorados diversos elementos que teriam um “potencial intervalar”. Na arquitetura tradicional japonesa temos, por exemplo, o engawa, que carrega consigo uma simbiose entre interior e exterior.

“The engawa is a space, a ma, inserted between nature and building, exterior and interior. This type of intermediate zone functions as ma to permit two opposing elements to exist in symbiosis. Intermediate space makes a discontinuous continuum possible, so that a plurality of opposing elements can continue in an ever-changing, dynamic relationship. The nature of intermediate space is its ambiguity and multivalency. It does not force opposing elements into compromise or harmony; it is the key to their living and dynamic symbiosis.”

(KUROKAWA, 2015)



Engawa - Villa Katsura. fonte: hiddenarchitecture.net



Sala de tatami - Villa Katsura. fonte: hiddenarchitecture.net

Nesse meio, tem-se também a ideia de espaços flexíveis, presente em ambientes como a sala de tatami, cujo vazio denota não simplesmente aquilo que nada contém, mas um vazio de possibilidades, permitindo diversos usos e apropriações, podendo adquirir função de quarto pela simples disposição de futons ou de uma sala para recepção de visitas para cerimônia do chá. A sala de tatami é assim um espaço aberto para transformações mediadas por seus usuários.

No MA, os espaços de passagem também adquirem relevância, ligados ao Michiyuki (michi=caminho; yuki=ir), estabelecendo não apenas caminhos funcionais, que levam até as edificações, mas também um trajeto que “[...] salienta uma compreensão do espaço como fluxo temporal, perceptível pela experiência.” (OKANO, 2012, p. 55)

Percebe-se que a experiência sensível é parte essencial da espacialidade japonesa, e adquire um novo grau de importância em um mundo dominado pela bidimensionalidade trazida pelo predomínio da visão.

Assim, uma vez que “A arquitetura é a arte de nos reconciliar com o mundo, e esta mediação se dá por meio dos sentidos” (PALLASMAA, 2009, p. 68), encontram-se na arquitetura mediada pela espacialidade MA potenciais a serem explorados, enxergando os espaços intermediários - flexíveis e polivalentes - como lugares de interações, encontros, trocas, e de coexistência de culturas e vivências diversas.

“No tocante à corporeidade, há, na espacialidade Ma de passagem, o desenvolvimento de uma construtibilidade que se faz em conjunção com a ação humana, por meio da participação não apenas da visualidade, mas de uma percepção polissensível, que inclui o corpo como elemento preponderante para se obter uma experiência fenomenológica.”

(OKANO, 2012, p. 128)



Senbon Toori - Fushimi Inari Shrine. fonte: japan-guide.com

「コーヒーより人を作れ」
永田 稠

*“Cultivemos primeiro as pessoas,
depois o café”*

-Shigueshi Nagata

A CULTURA LOCAL | 2

2.1. MIRANDÓPOLIS E A IMIGRAÇÃO JAPONESA

Mirandópolis, localizada no noroeste do estado de São Paulo, possui uma particularidade cultural que é presente em toda região, mas apresenta-se com especial força em seu território.

O município é, desde 1974, quando foi aberta a empresa Alumínios Nitinan, considerado cidade co-irmã da prefeitura de Takaoka, localizada na província de Toyama no Japão. Além disso, engloba em sua área administrativa o distrito Três Alianças, formado pelos bairros 1ª, 2ª e 3ª Aliança, derivados da Colônia Aliança, cujo nome conota espírito de cooperação e coexistência harmoniosa. A colônia teve sua fundação em 1924, dez anos antes da fundação da própria Mirandópolis, a partir dos esforços de Shigueshi Nagata e Shugo Wako e por meio da Nihon Rikkokai (uma entidade civil cristã do Japão) em conjunto com a Shinano Kaigai Kyokai (Associação Ultramarina de Shinano) da província de Nagano, tendo posteriormente a participação das províncias de Tottori e Toyama.

第
三
ア
リ
ア
ン
サ
第
二
ア
リ
ア
ン
サ
第
一
ア
リ
ア
ン
サ

PRIMEIRA ALIANÇA (1924) - NAGANO

SEGUNDA ALIANÇA (1926) - TOTTORI

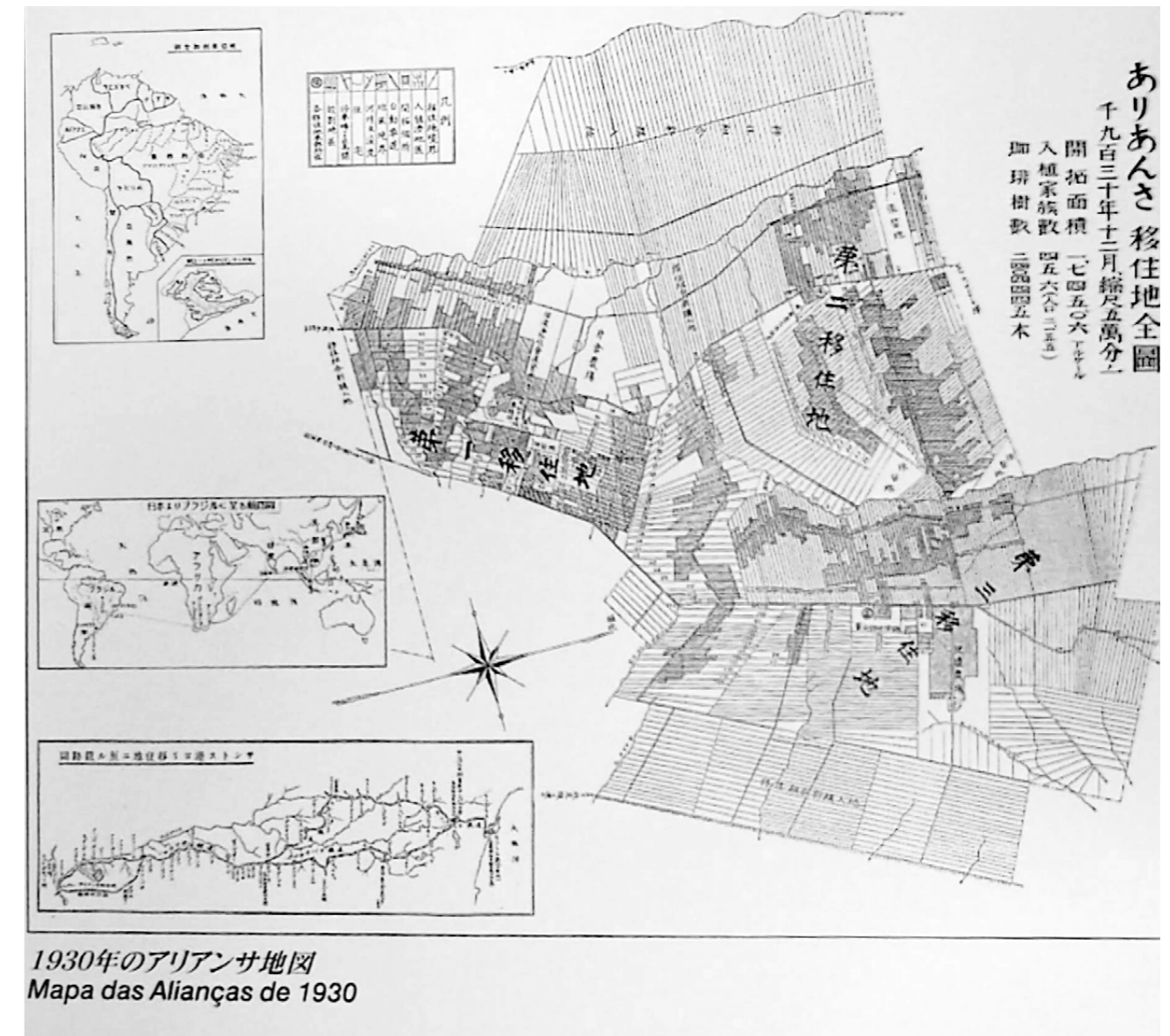
TERCEIRA ALIANÇA (1927) - TOYAMA

No início da imigração japonesa, período de chegada dos pioneiros no navio Kasato Maru (1908), a emigração tinha caráter de movimento temporário. Os imigrantes eram contratados como trabalhadores ou colonos nas fazendas de café e seu objetivo principal era juntar recursos e retornar ao Japão ou adquirir terras para tornar-se independente. Desse modo, o modelo de imigração da Aliança foi revolucionário no contexto da história da imigração japonesa no Brasil, já que muitos de seus moradores vinham do Japão com algum tipo de formação e já com recursos para a compra das terras, o que fez com que fossem chamados de “ginbura” (burgueses / frequentadores do bairro de Ginza) e a colônia fosse, por muito tempo, chamada de “bairro burguês” por seus vizinhos.

Isso se deve à Associação Ultramarina de Shinano, que defendia a importância da aquisição de terras e a execução do empreendimento pelos próprios imigrantes para o sucesso do processo de emigração. Além disso, o plano também previa apoio à infraestrutura, como saneamento básico e

compra de materiais, para o conforto dos moradores após o assentamento. Esses fatores diferenciavam-se do sistema adotado até então, tornando a Aliança um modelo que chamou a atenção do governo japonês e resultou na elaboração de um plano para incentivo à emigração, dando início à Federação das Cooperativas de Emigração Ultramarina (Kaigai Iju Kumiai Rengokai) no Japão, e em paralelo no Brasil, à Sociedade Colonizadora do Brasil Ltda (BRATAC), que resultou nas colônias de Bastos, Tietê e Três Barras, e à qual a Aliança foi então incorporada, voltando a ser independente apenas mais tarde, com a extinção da BRATAC.

Na década de 1950, houve uma tendência dos imigrantes e seus descendentes de migrarem para a capital em busca de melhores condições de vida e educação para os filhos. Concomitantemente, em especial no interior de São Paulo, surgiu o problema do declínio da produção agrícola, decorrente do desgaste das terras, o que levou à migração ao norte do Paraná.



fonte: COLÔNIA ALIANÇA - DE 1924 A 2007. 80 ANOS DE HISTÓRIA.

Na Aliança também ocorreram migrações para a capital e seus arredores, somado ao fato de que nos período de inflação extremamente elevada na década de 1980, começou o movimento de kassegui, de nipo-brasileiros indo ao Japão em busca de trabalho, que também foi impulsionado nos anos 1990, com a reforma da lei de imigração do Japão, que favorecia os nikkeis que já haviam ido para o país.

Atualmente a Aliança mantém a ênfase na produção agrícola, permanecendo como região rural, com os nipo-brasileiros residindo em suas propriedades rurais distantes do núcleo (bairro), mesmo após a incorporação do mesmo ao município de Mirandópolis. Com o enfraquecimento das terras e uma redução populacional, aliada ao envelhecimento da população restante, a Aliança já não possui as mesmas condições de suas primeiras décadas, de modo que mesmo a forma de produção em pequenas propriedades, sucessora das cooperativas agrícolas, têm dado espaço para o cultivo de cana-de-açúcar da indústria de biocombustível.

Quanto às questões culturais, em seus tempos dourados a colônia realizava diversas atividades, como a escrita do haiku, peças de teatro, exibição de filmes, o festival bon-odori e apresentações musicais e de dança. Foram também fundadas escolas de língua japonesa, com professores enviados do Japão e infraestrutura custeada pelas províncias fundadoras de cada bairro.

Hoje em dia pouco restou dessas atividades, permanecendo algumas poucas. Ainda é realizado o bon-odori anualmente, tanto na cidade quanto no campo de basebol da 1ª Aliança, também são realizados eventos para arrecadação de fundos para as associações de cada bairro, com uma mescla de pratos brasileiros e japoneses, e mantém-se ainda as escolas de língua japonesa, algumas custeadas pelas províncias e outras por meio da Agência de Cooperação Internacional do Japão (JICA), sendo também realizadas atividades inter-escolas e gincanas como o undokai.

No quesito arquitetônico, é possível apreender, a partir dos registros encontrados, que as casas e demais edifícios construídos pelos primeiros imigrantes eram fruto da carpintaria japonesa, sendo elevadas do solo e com varandas de transição entre exterior e interior, mas adaptadas para a realidade do local, fazendo uso da madeira encontrada no processo de desbravamento da mata virgem (ipê, aroeira, figueira, paineira, peroba, pau d'alho, cedro e jatobá). Um fato interessante é que por conta das árvores nativas serem mais resistentes e robustas em relação às espécies japonesas e pela própria diferença na constituição física dos imigrantes, foi necessário o desenvolvimento de novas metodologias para seu corte, que levavam em conta cuidados com ferramentas e as condições climáticas.

Atualmente pouco restou das casas de madeira das primeiras gerações de imigrantes, muitas foram desmontadas ou abandonadas e substituídas por casas de alvenaria, mas que ainda mantém alguns elementos específicos da arquitetura japonesa, como a presença

do ofurô (banheira japonesa) e de um espaço destinado ao hotoke-san (altar para culto ao falecidos). Os kaikans (sede das associações) e as escolas de língua japonesa seguiram a mesma tendência no quesito técnico, mantendo também certos aspectos, como o genkan, onde os alunos deixam os sapatos antes de adentrar a sala ou os grandes salões do kaikan, que adquirem formas de organização diferente de acordo com as atividades, alternando entre quadra esportiva, local de reuniões e salão de eventos.

Assim, nota-se a formação de uma cultura que transita entre as raízes japonesas e a realidade brasileira. Posto isso, visto o histórico da comunidade nipo-brasileira na cidade, pareceu importante buscar, de certa forma, lembrar e resgatar um pouco desses elementos culturais, caminhando para a construção de um espaço em que a dimensão multicultural da cidade, em seu amplo sentido, possa se fazer presente.



Observatório Astronômico (Instituto Kurihara de Ciências Naturais)
 fonte: COLÔNIA ALIANÇA - DE 1924 A 2007. 80 ANOS DE HISTÓRIA.



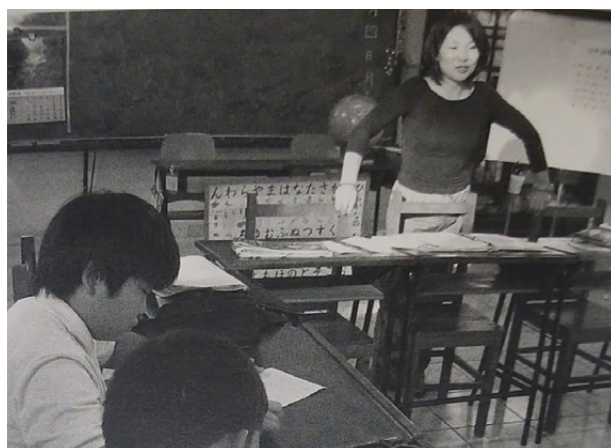
Aspecto das apresentações artísticas da 3ª Aliança em 1934
 fonte: COLÔNIA ALIANÇA - DE 1924 A 2007. 80 ANOS DE HISTÓRIA.



Março de 1931 - Primeira cerimônia de formatura da Escola Primária Seção Cotovelo na Segunda Aliança
 fonte: COLÔNIA ALIANÇA - DE 1924 A 2007. 80 ANOS DE HISTÓRIA.



Sino de 1999 em comemoração ao aniversário de 25 anos de cidade co-irmã Takaoka-Mirandópolis
 fonte: acervo pessoal



Escola de Língua Japonesa da 2ª Aliança
 fonte: RETRATOS ALIANÇA 2008. Os Nikkeis e a Terra de um núcleo de colonização no interior de São Paulo.



Apresentações culturais em comemoração ao 80º aniversário de colonização da 3ª Aliança em 2007.
 fonte: COLÔNIA ALIANÇA - DE 1924 A 2007. 80 ANOS DE HISTÓRIA.



Parque em homenagem à Chikazo Kitahara 1ª Aliança
 fonte: COLÔNIA ALIANÇA - DE 1924 A 2007. 80 ANOS DE HISTÓRIA.



Homenagem de Takaoka à cidade co-irmã Mirandópolis pelo cinquentenário
 fonte: acervo pessoal



Atividades inter-escolas de língua japonesa
 fonte: RETRATOS ALIANÇA 2008. Os Nikkeis e a Terra de um núcleo de colonização no interior de São Paulo



fonte: Yuba, de Lucille Kanzawa

“Fazer uso da terra virgem requer, obrigatoriamente, a criação de uma nova cultura à altura, esta cultura deve começar pelo exercício das artes”

- Issamu Yuba

2.2. YUBA

A Comunidade Yuba foi fundada em 1935 por Issamu Yuba, sob o lema de “Criação de uma nova Cultura”. Estabeleceu-se inicialmente na região do bairro Formosa, no município de Guaraçaí, onde já instalavam-se imigrantes japoneses, mas sem a organização e planejamento da Colônia Aliança. Posteriormente, após uma declaração de falência, a comunidade fixou raízes na região da Primeira Aliança, onde permanece até hoje.

A comunidade destaca-se até os dias atuais por possuir características um tanto distintas do restante da comunidade nipo-brasileira. Pregando os valores do “cultivo, oração e arte”, ela estruturou-se com um sistema de agricultura auto-sustentável e práticas da cultura tradicional japonesa e das artes de forma geral. O idioma falado é o japonês e os membros trabalham em prol da manutenção da comunidade, com atividades artísticas intercaladas com o cultivo da terra. Assim, em 1961, quando a bailarina e coreógrafa Akiko Ohara e seu

marido e escultor Hisao Ohara chegaram ao Brasil e instalaram-se nas terras yubenses, foi construído o Teatro Yuba e formado o Balé Yuba, que tornou-se amplamente reconhecido na região, chegando a realizar apresentações em diversos lugares e ocasiões, tanto no Brasil como no Japão, como o ocorrido em 1978, quando representou o Brasil na comemoração dos 70 anos da Imigração Japonesa.

Atualmente, apesar do declínio no número de moradores, percebe-se que a comunidade segue sendo reconhecida, tendo sido tema da exposição e desfile “YAMA: Fernanda Yamamoto & Comunidade Yuba”, realizada em conjunto pelo São Paulo Fashion Week e o Centro Cultural São Paulo em novembro de 2021, contando também com a participação dos moradores da comunidade.

"A terra não mente. O lavrador não consegue amar a terra sem ter, ao mesmo tempo, a pureza do verdadeiro artista"

- Issamu Yuba



fonte: Centro Cultural São Paulo

“Libertem-se da sua nacionalidade”

- Shigueshi Nagata

O TERRENO | 3



3.1. MIRANDÓPOLIS E O TERRITÓRIO

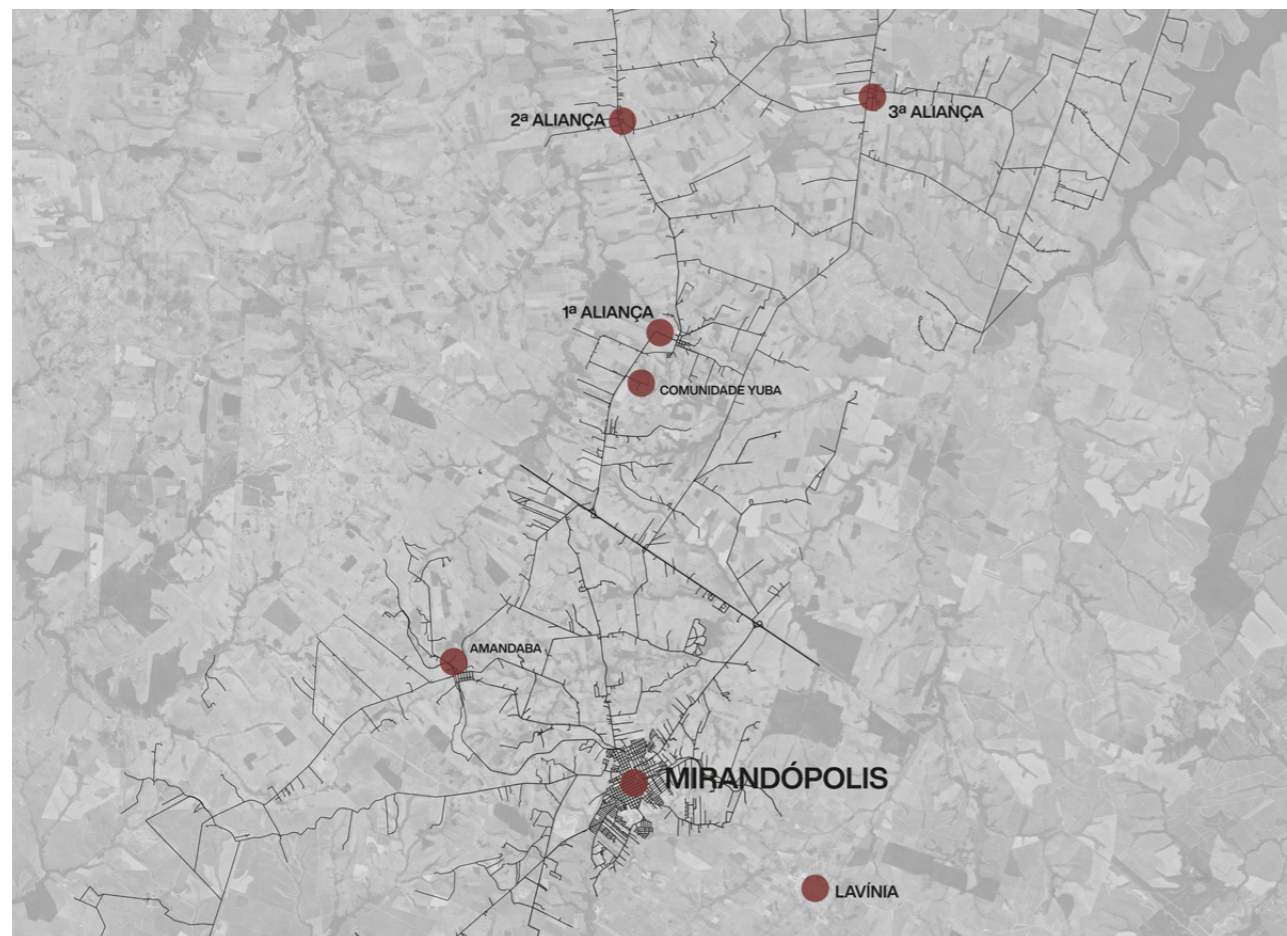
O município de Mirandópolis faz parte da mesorregião de Araçatuba e microrregião de Andradina, estando localizado no noroeste do Estado de São Paulo, distante 595 km da capital. Conta com uma área de 917,694 km² e uma população estimada de 29.844 habitantes (2021).

RECORTE DA REGIÃO



fonte: Google Earth

ÁREA DE INFLUÊNCIA



O Município conta com os distritos de Amandaba e Três Alianças (formado pelos bairros 1ª, 2ª e 3ª Aliança, oriundos da Colônia Aliança). Nota-se que o município de Lavínia, por sua dimensão (12.285 hab.) e proximidade (8min de carro), também acaba por ter uma relação de dependência com Mirandópolis.

PRINCIPAIS VIAS



As principais formas de acesso à cidade são a Via de Acesso Dr. Neiff Mustafa, que leva à Rodovia Marechal Rondon, dando acesso às Três Alianças; a via que leva em direção ao distrito Amandaba, a Rodovia Vicinal SPV-063, que sai da cidade no sentido sudoeste e a Estrada Vicinal Lavínia-Mirandópolis, que dá acesso ao município vizinho.

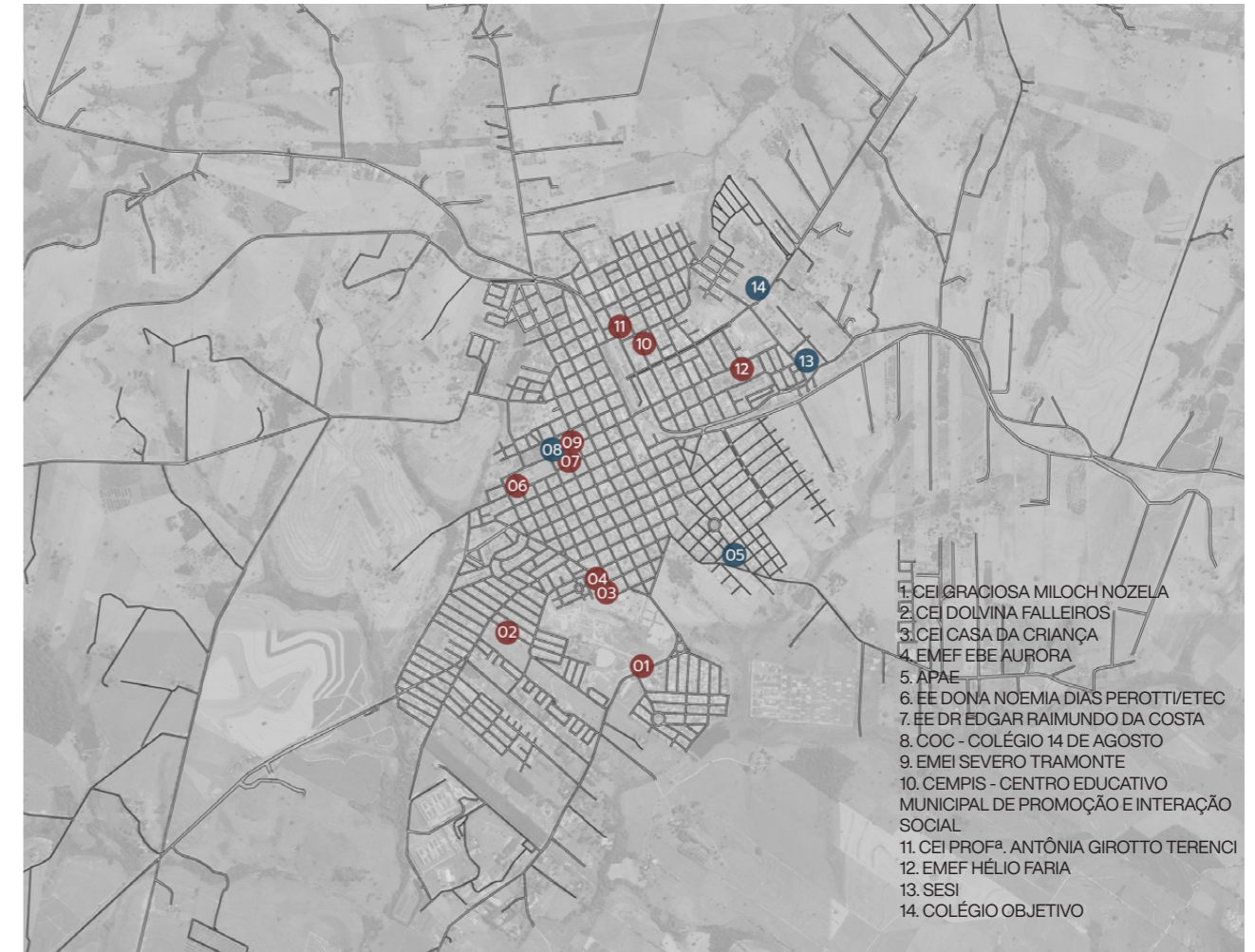
ESPAÇOS DE LAZER



- ESPAÇO EDIFICADO
- ESPAÇO ABERTO

Considerando que o projeto tem como um de seus objetivos consolidar-se como local de lazer, verificou-se onde e em que quantidade esses espaços estão localizados. Consta-se que os poucos locais de lazer do município encontram-se na região central.

INSTITUIÇÕES DE ENSINO



- PÚBLICA
- PRIVADA

Buscando integrar o equipamento ao sistema existente e dado o caráter informativo que teria o equipamento, foi realizado um levantamento das instituições de ensino. Nota-se que as instituições públicas de maior porte (escolas estaduais) encontram-se próximas à área central.

TERRENO



Área: 5.638m²
Dimensões do terreno: ~ 139m x 39.50m

A partir das leituras realizadas, constatou-se que o centro da cidade, caracterizado pela ocupação mista em que residências, comércio e equipamentos públicos dividem o espaço, é o local mais acessível e onde localizam-se os poucos equipamentos de cultura e lazer. Desse modo, escolheu-se o terreno destacado pelos seguintes motivos:

1. Acessibilidade: terreno próximo à rodoviária (acesso aos distritos e cidades vizinhas).
2. Proximidade com escolas: papel informativo do equipamento.
3. Proximidade com o centro: concentração dos principais espaços públicos da cidade.
4. Existência de um edifício cujo espaço tem sido apropriado para uma atividade cultural.



fonte: acervo pessoal

LEITURA DO ENTORNO



- ESPAÇO EDIFICADO
- ESPAÇO ABERTO

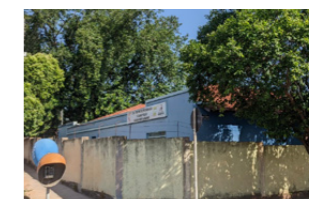
3.1. MIRANDÓPOLIS E O TERRITÓRIO



1. E.E. NOEMIA D. PEROTI



5. BOSQUE MUNICIPAL



9. ANTIGA PATRULHA MIRIM



13. 14. PRAÇA E IGREJA



2. LAR DE IDOSOS (AMAI)



6. COC (14 DE AGOSTO)



10. RODOVIÁRIA



15. BIBLIOTECA MUNICIPAL



3. GINÁSIO MUNICIPAL



7. E.E. DR. EDGAR R. DA COSTA



11. PREFEITURA



16. NIPO



4. ESTÁDIO MUNICIPAL



8. EMEI DR. SEVERO TRAMONTE



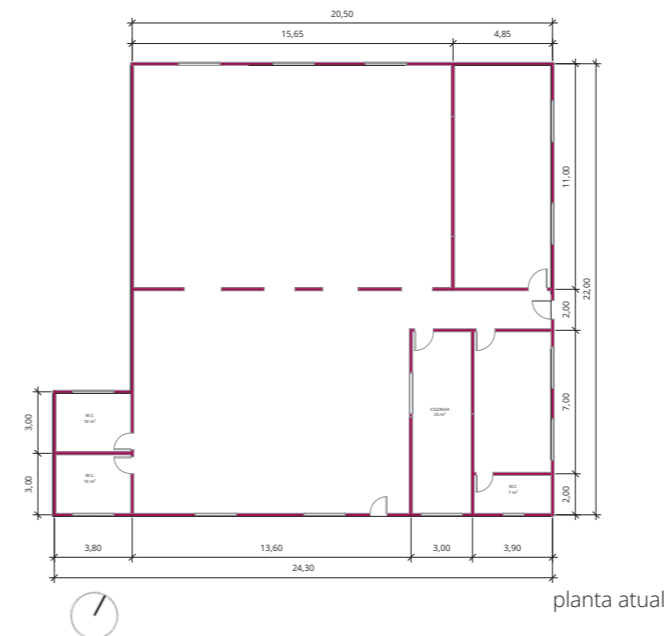
12. CLUBE ATLÉTICO (CAM)



17. ESCOLA DE JAPONÊS

fonte: Google Earth / acervo pessoal

EDIFÍCIO EXISTENTE: ANTIGO INSTITUTO DA PATRULHA MIRIM



No terreno escolhido encontra-se o edifício que no passado abrigou o Instituto Educacional da Patrulha Mirim. Posteriormente, findadas as atividades do instituto no município, o edifício chegou a abrigar as atividades do Centro de Integração e Capacitação (CIC) até 2019. Atualmente o espaço tem sido utilizado para atividades de corte e costura da prefeitura e também como local de treino para a Associação Batucando Mirandópolis, o grupo da banda marcial da cidade. Esse último fator é interessante para o projeto, pois mostra que o local já vêm sendo apropriado para atividades de cunho cultural.



fonte: acervo pessoal

“Architecture is how people meet in space.”

- Kazuyo Sejima

A PROPOSTA | 4

4.1. REFERÊNCIAS PROJETUAIS



fonte: post notes on art in a global context.

Moriyama House

Ryue Nishizawa

Ano : 2002 - 2005

A Moriyama House compreende dez volumes prismáticos dispostos pelo terreno e busca romper com a ideia típica de residência contida em uma única unidade, propondo um modo de vida semi-comunitário, em que os espaços entre as unidades conformam lugar de sociabilidade entre os moradores.

O projeto tornou-se uma referência de implantação, em especial pela criação de espaços intermediários para convivência e possibilidade de maior contato entre interior e exterior. Entende-se que essa forma de implantação gera novas interfaces para o projeto, possibilitando explorar diversas formas de interação entre espaços e pessoas.

Substrate Factory Ayase

Aki Hamada Architects

Ano : 2017 Área : 290 m²

O edifício é a extensão de uma fábrica de circuitos no Japão. Seu térreo foi pensado como um espaço multiuso para a comunidade. A ideia foi conceber uma extensão que permitisse múltiplas utilizações, proporcionando espaços e programas ajustáveis de acordo com o envolvimento ativo dos usuários.

Essa referência é interessante por fazer uma releitura dos painéis móveis (shoji/fusuma) da arquitetura tradicional japonesa na criação de espaços flexíveis e realizando também o uso da madeira, tão presente na arquitetura japonesa tradicional, mas com soluções estruturais contemporâneas.



fonte: Archdaily

4.2. PROGRAMA

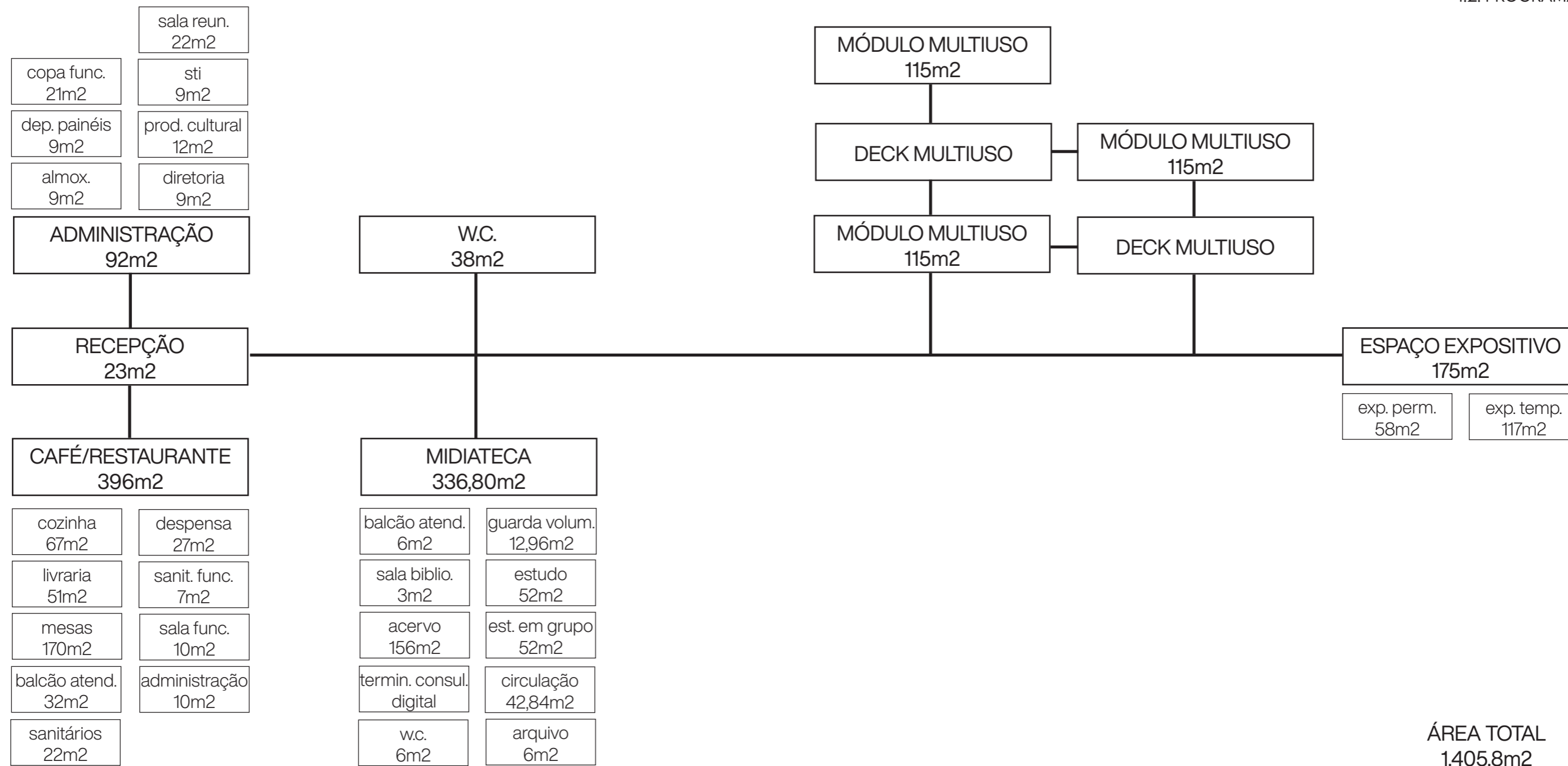
Para a composição do programa, além das referências, foram identificadas as carências do município e definidas as atividades que o centro, de modo geral, deveria buscar proporcionar.

CARÊNCIAS DO MUNICÍPIO

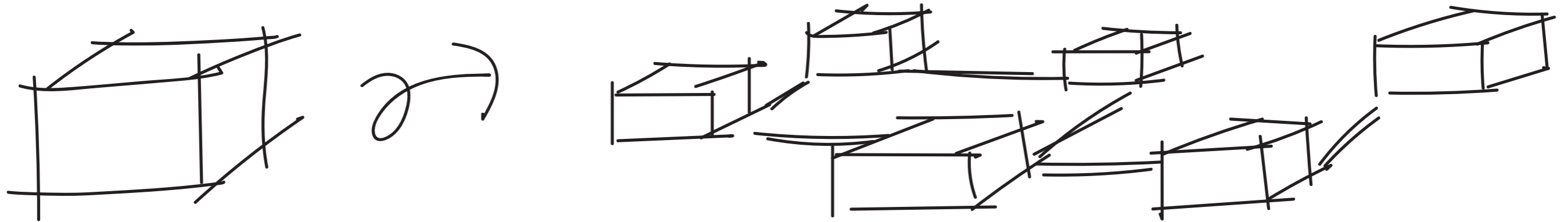
- Espaço para exposições.
- Espaço para apresentações.
- Espaço para realização de oficinas.
- Espaço para estudo.
- Espaço com computadores para acesso à internet.
- Biblioteca com espaço e acervo atrativos.

OBJETIVOS DO EQUIPAMENTO

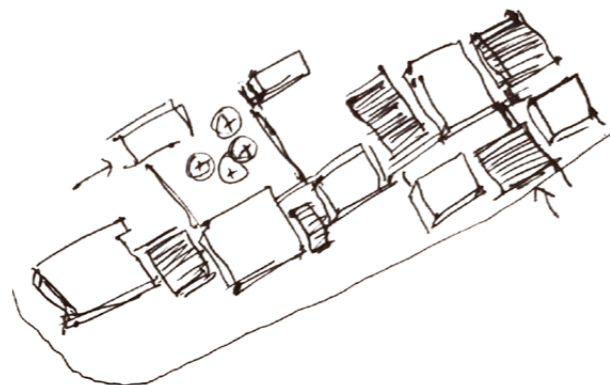
- Local de encontros e trocas, para convivência da comunidade.
- Contato com a Comunidade Yuba para o oferecimento de atividades artísticas como dança e teatro.
- Oferecimento de cursos que promovam a produção cultural por meio do uso das tecnologias digitais (produção multimídia), que poderiam resultar em exposições no próprio centro
- Atividades com suporte das mídias digitais, mediante contato com as províncias japonesas que possuem relação com o município.
- Atividades culturais com estudantes, mediante contato com as escolas.
- Propiciar maior contato da população com a história e cultura nipo-brasileira.



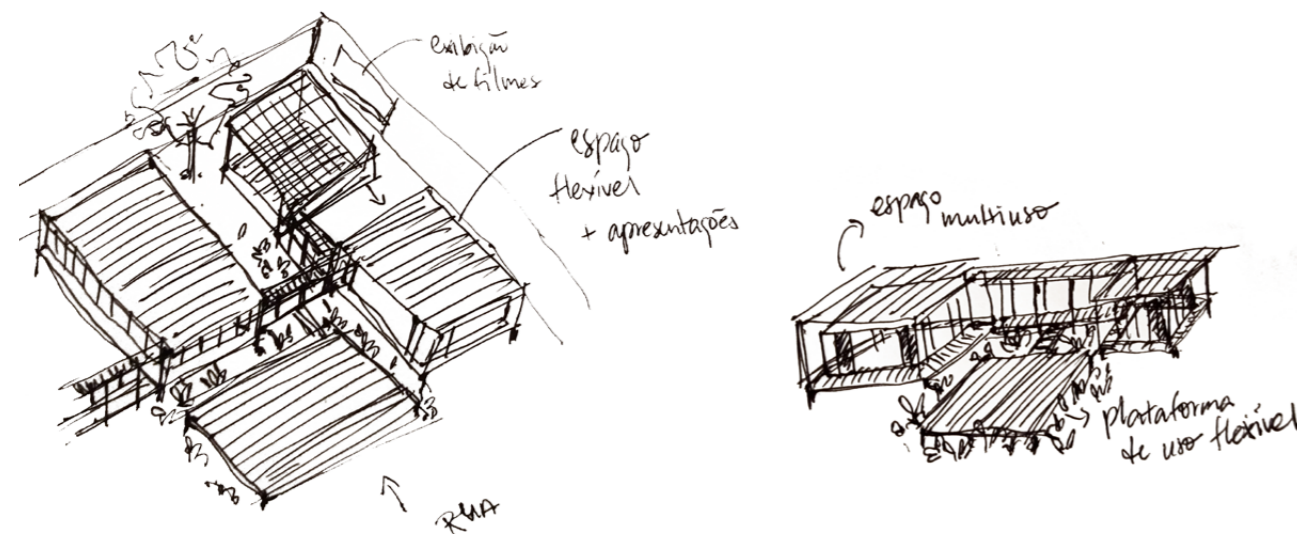
4.3. ESTUDOS INICIAIS



Para a concepção da implantação buscou-se fragmentar o edifício, que tipicamente seria concentrado em um único bloco, em unidades com funções distintas, permitindo assim a formação de espaços de transição entre diferentes atividades e também possibilidades de encontros e trocas, tal como na Moriyama House de Nishizawa. Essa ação também acaba por proporcionar uma variedade maior de interação com os espaços externos, tanto internamente ao terreno quanto com o entorno.



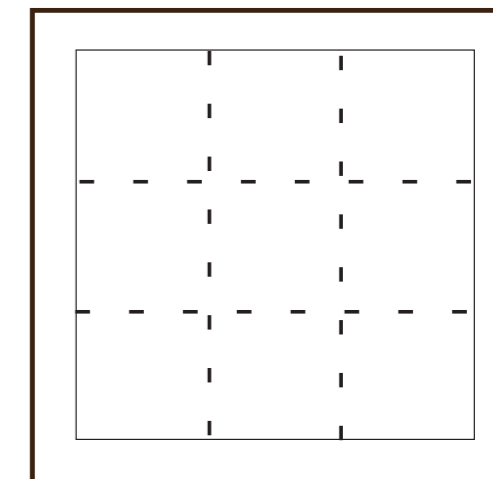
Croqui implantação



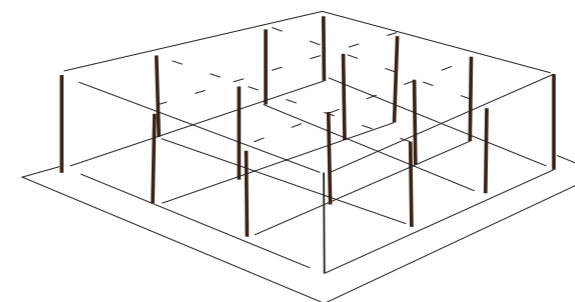
Croquis de estudo

Além disso, considerando o porte da cidade e, portanto, do equipamento a ser projetado, entende-se que a possibilidade de um único espaço abrigar diferentes atividades traz grandes vantagens. Assim, tornou-se importante que as paredes não fossem barreiras fixas, permitindo maior flexibilidade no uso do espaço. Tendo como referência a Substrate Factory Ayase, as unidades flexíveis foram pensadas com painéis modulares, que podem ser movimentados, removidos ou trocados de acordo com as necessidades dos usuários, de modo que o espaço não seja estático e possa estar constante interação e transformação.

Todo o projeto foi realizado com base em uma modulação de 0,90x0,90m, referenciada na modulação de tatami (0,90x1,80m), conformando então nos módulos multiuso uma composição de 9 quadrados de 3,60x3,60m.



modulação 3,6x3,6m

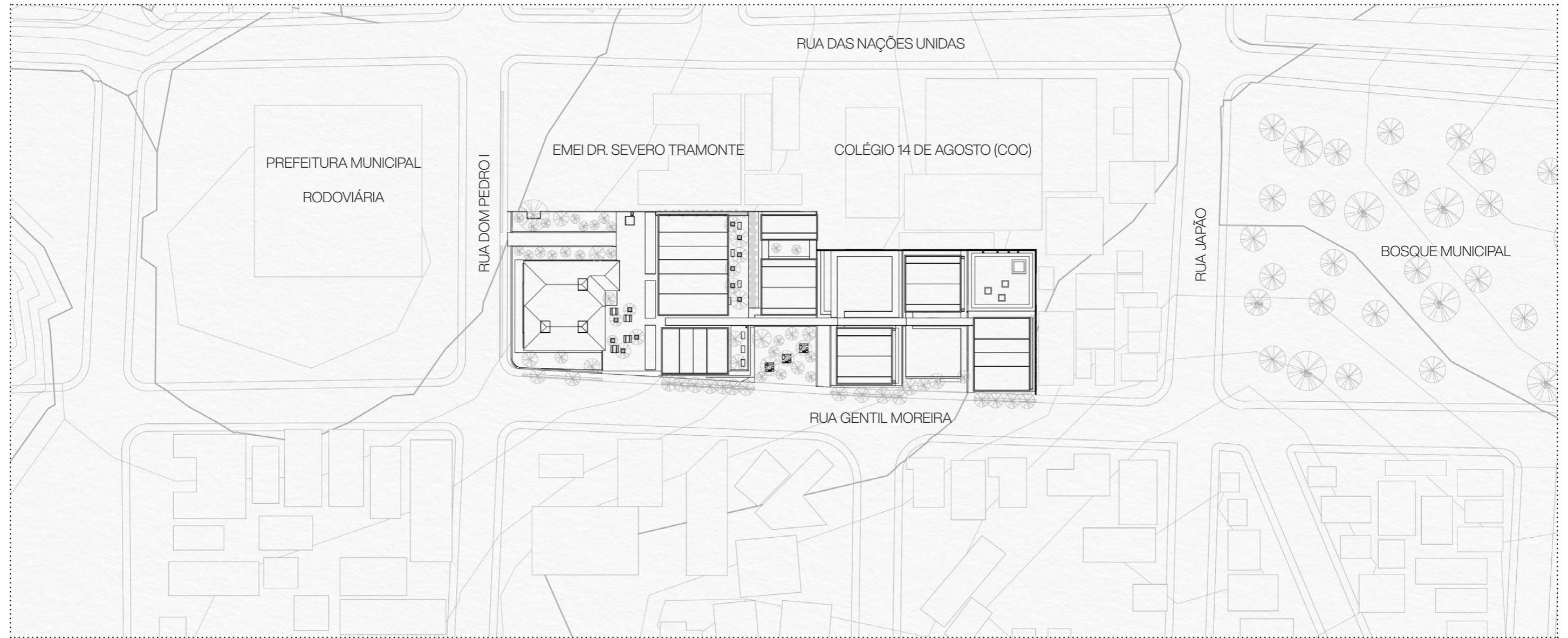


Primeiros estudos da modulação

“Parece-nos que a relação entre o homem e os objetos se processa de um modo distinto no Japão, pois esta incorpora sempre o “processo interativo” e não apenas o seu “resultado”. O percurso, mais que o discurso, mostra-se essencial no modo de cognição japonês.”

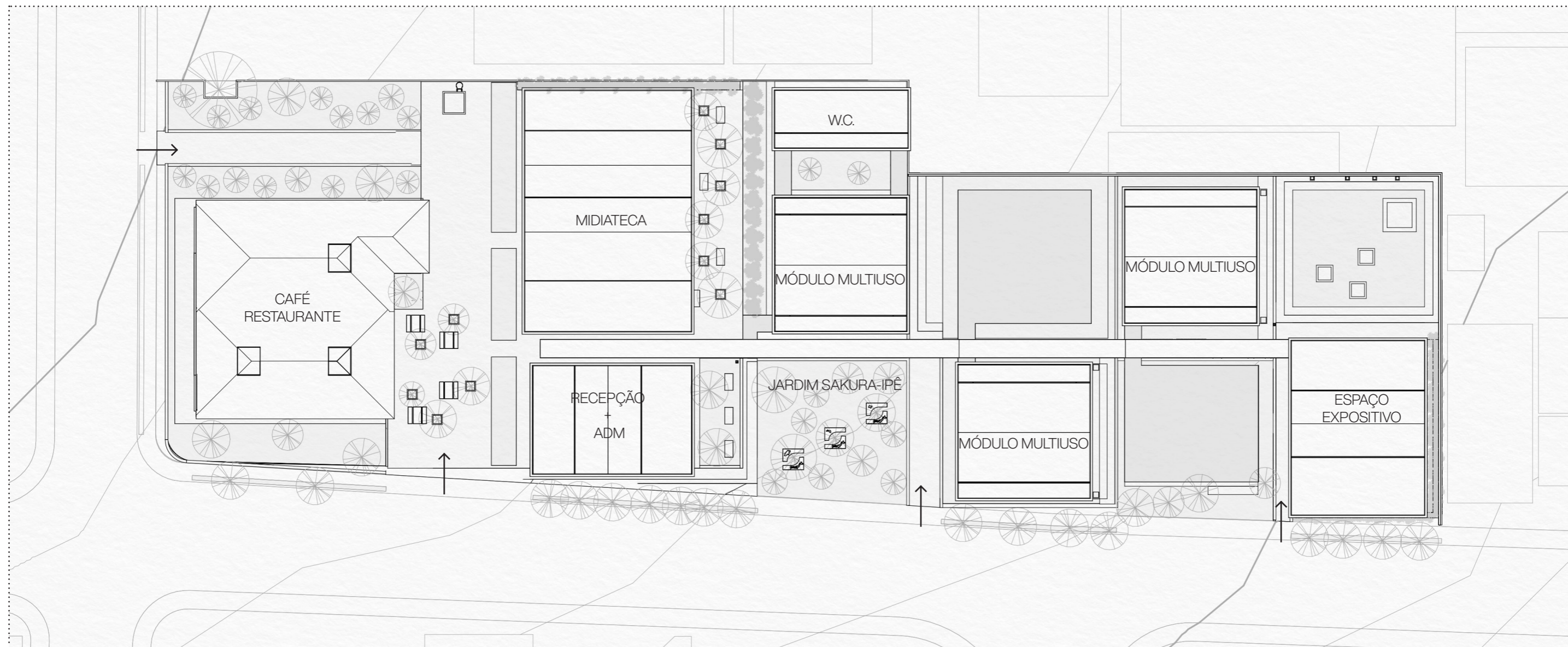
(OKANO, 2012, p. 126.)

4.4. O CAMINHO



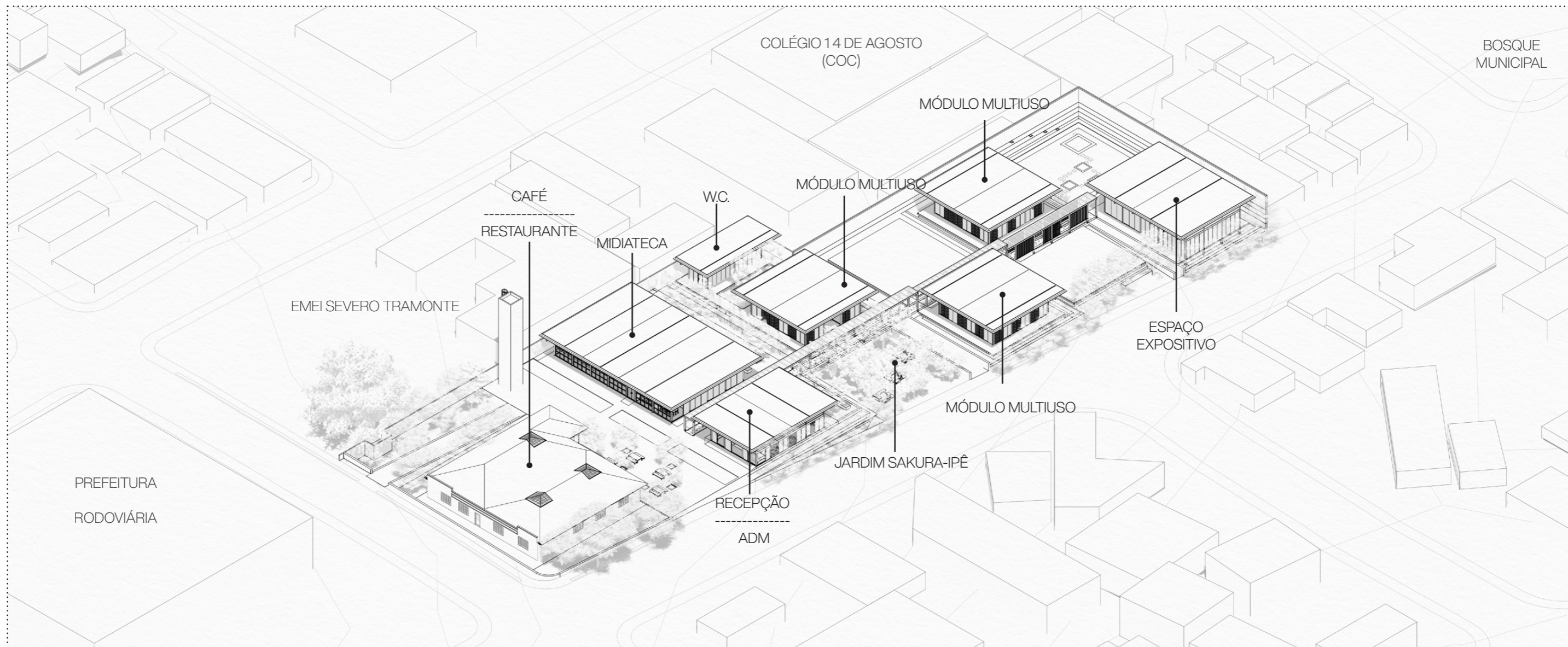
 SITUAÇÃO

0 10 m 50 m 100 m

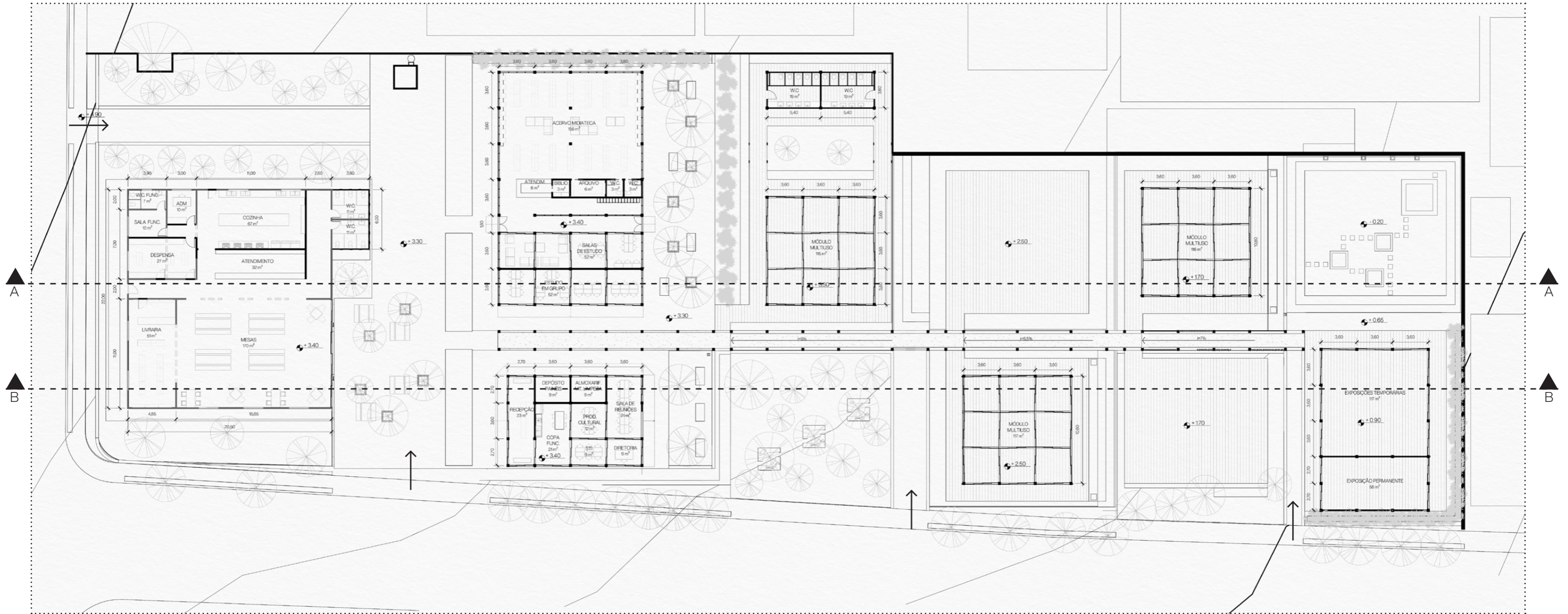


IMPLANTAÇÃO

0 5 m 10 m 50 m



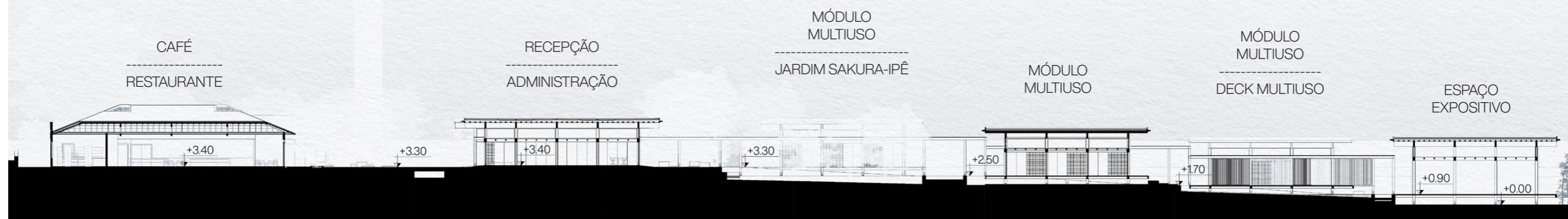
ISOMÉTRICA GERAL



PLANTA GERAL

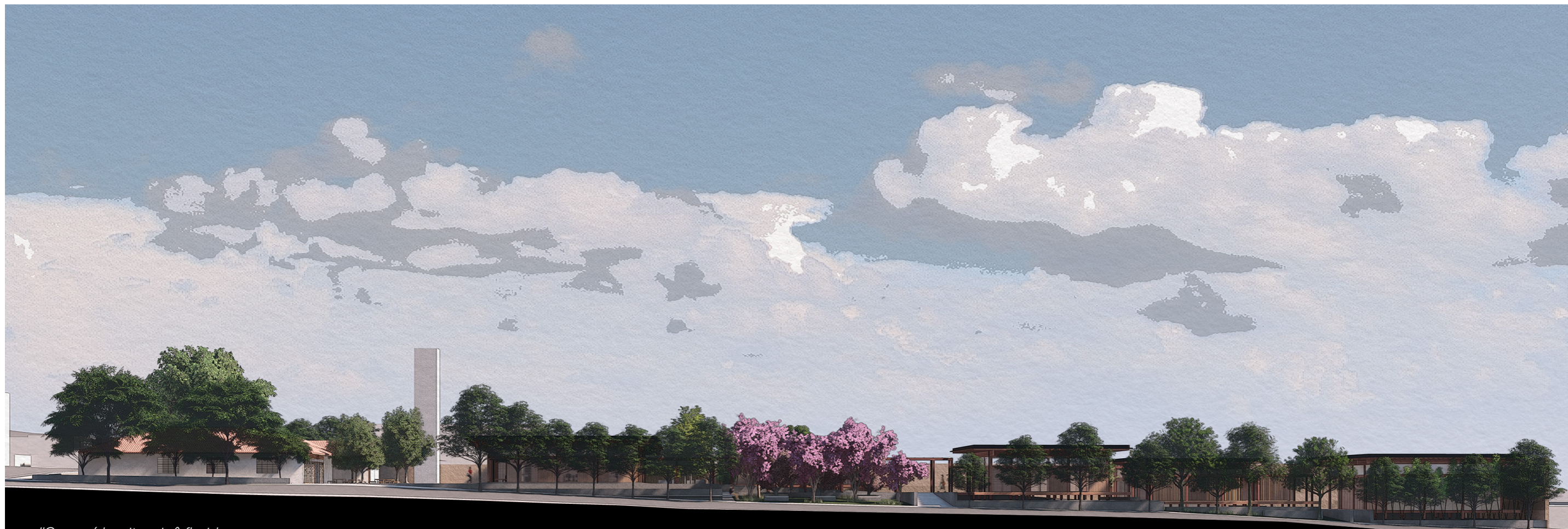


CORTE AA



CORTE BB

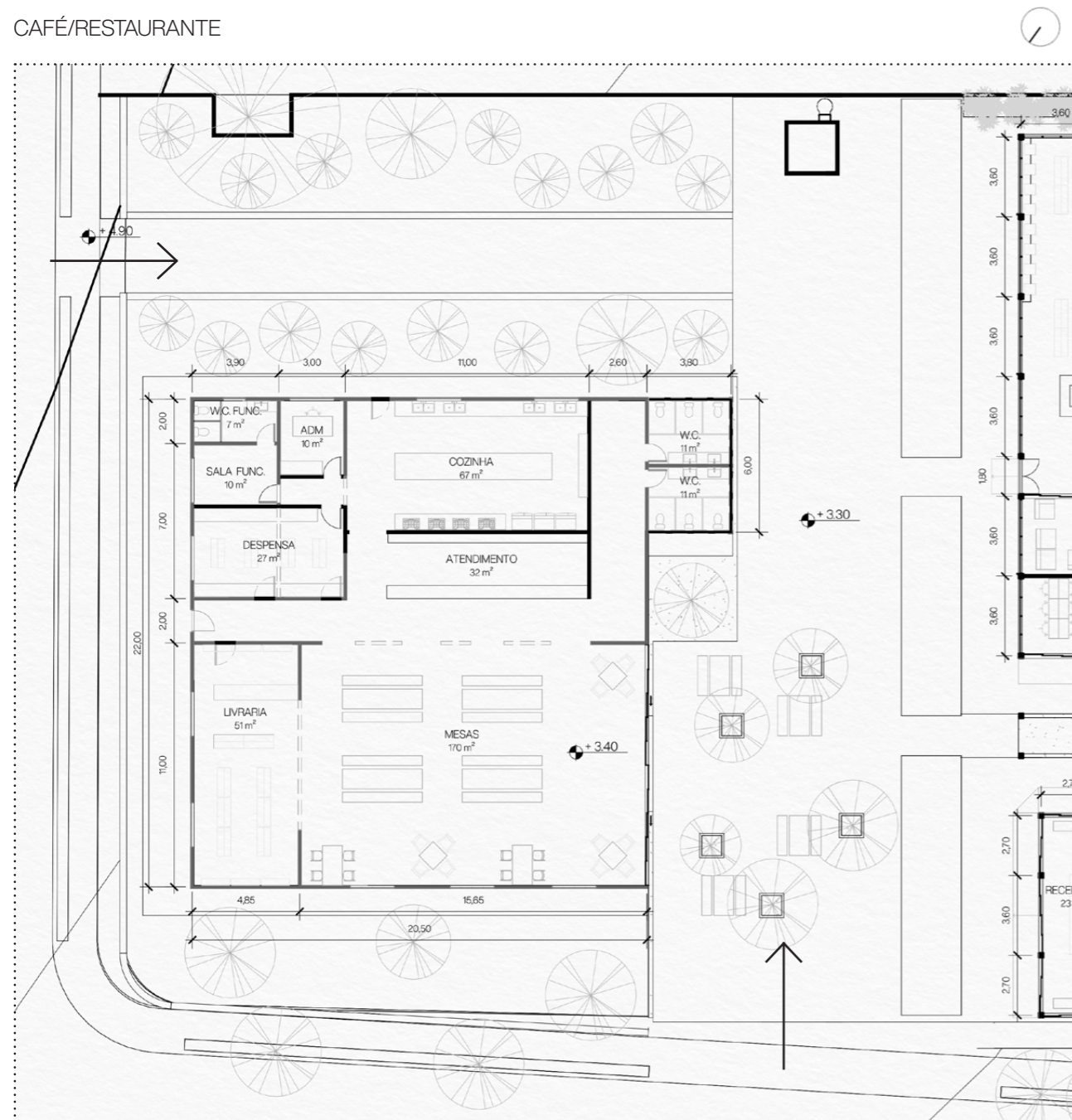
0 5 m 10 m



*"Como é bonito o ipê florido.
No Japão é o sakura. Essas duas flores nascem em
seus respectivos países, mas a beleza ultrapassa
os limites das fronteiras..."*

H. Nakamura

CAFÉ/RESTAURANTE



Tendo como ponto de partida a edificação existente, devido à sua proximidade com a rodoviária e fluxo de pessoas vindas do centro, optou-se por alojar um café, que funcionaria também como restaurante, ficando aberto durante todo o período de funcionamento do Centro Intercultural.

As principais formas de adentrar o equipamento se dão no entorno dessa edificação, sendo uma delas na interface direta com a Rodoviária Municipal e a outra no eixo do pátio entre o edifício existente e as novas construções, consolidando um trecho de transição entre o antigo e o novo. Neste local também foram alocados a caixa d'água, pensada como um marco visual, e o mobiliário externo de apoio ao café/restaurante.



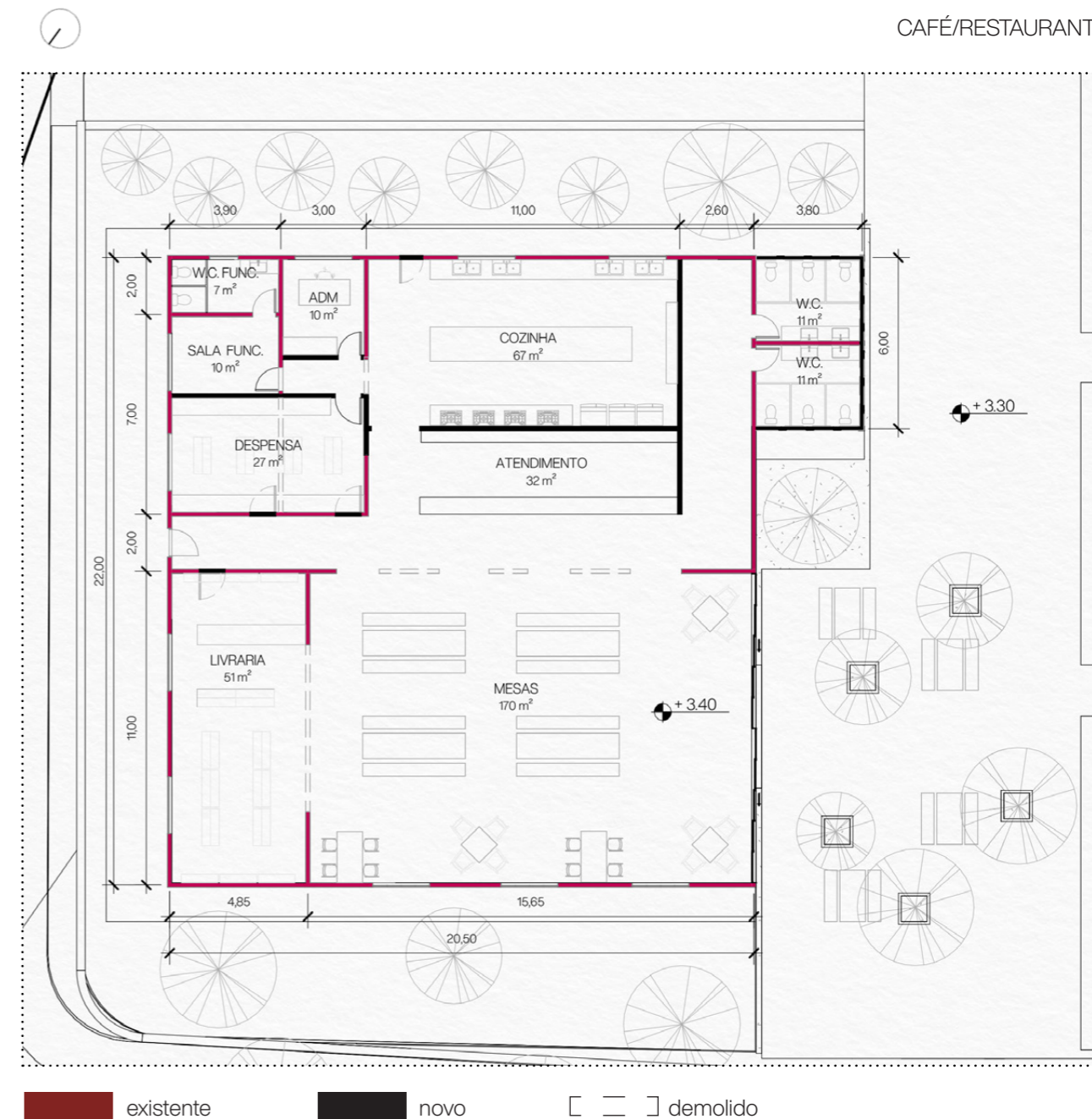
conexão: interface com rodoviária



conexão: café/restaurante x midiateca x recepção

Na planta ao lado estão indicadas as modificações realizadas na edificação existente. Originalmente a entrada principal dava-se pela fachada nordeste. Porém, esse acesso era realizado em um patamar abaixo do nível da calçada, optou-se então por realizar uma abertura na fachada noroeste, com portas de correr com vidro serigrafado, trazendo a entrada principal do café/restaurante para a interface com o pátio.

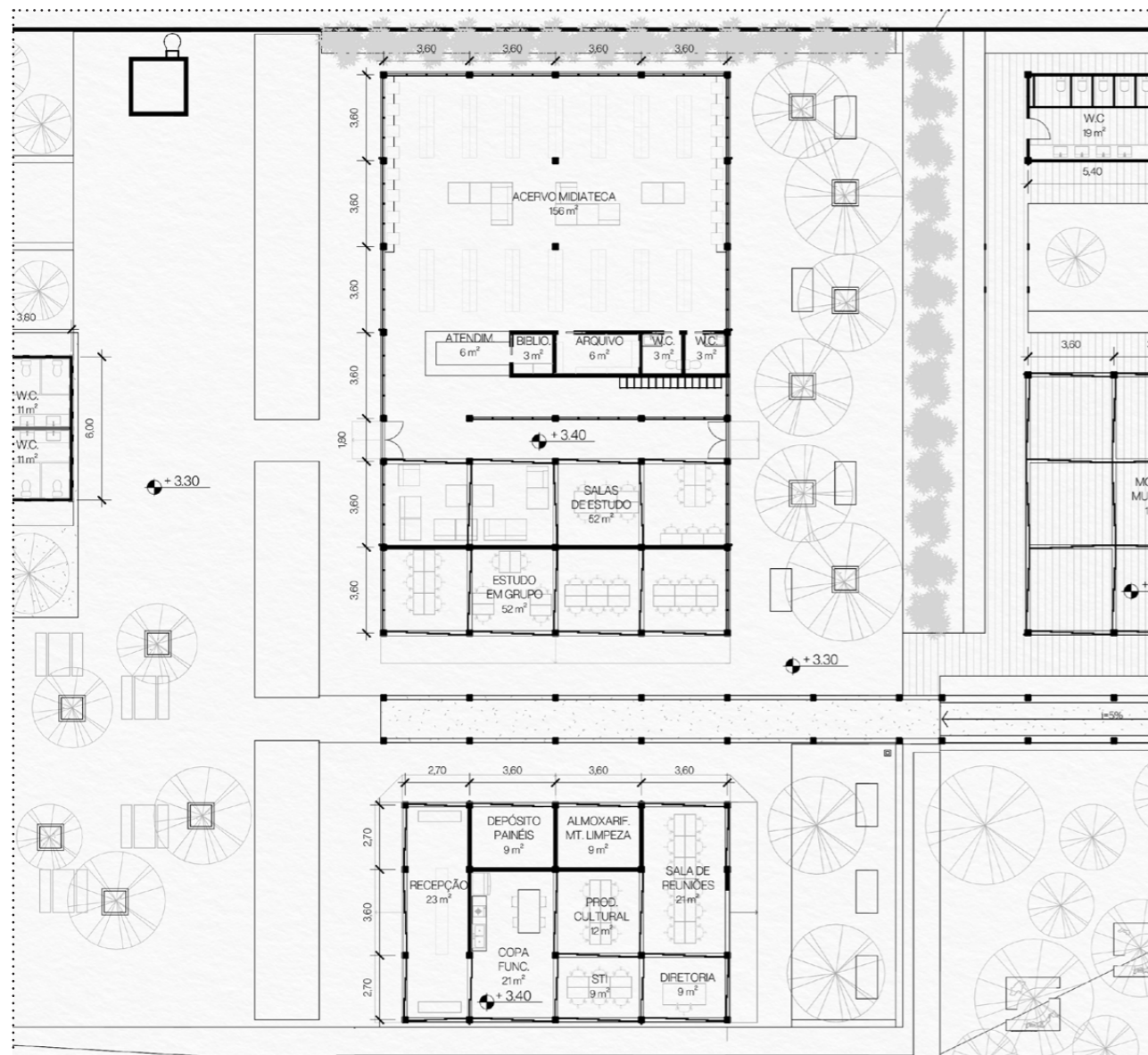
No edifício está alojada também uma livraria, que teria o papel de loja do Centro Intercultural. Além disso, foram criadas claraboias de policarbonato para iluminação natural, e para o mobiliário optou-se por mesas de uso coletivo, semelhantes às presentes nos espaços livres japoneses e frequentemente vistas nos kaikans (associações) da região.





café/restaurante

MIDIATECA, RECEPÇÃO E ADMINISTRAÇÃO



Passando para as novas edificações, logo na interface do pátio, encontra-se a recepção e, anexa à ela, também a administração, o almoxarifado e o depósito de painéis (edificações multiuso).

Anexa à midiateca encontram-se salas de estudo, divididas em duas categorias: salas de estudo com ruído controlado, de acesso interno à midiateca, e salas de estudo em grupo, que abrem-se para o eixo de circulação.

Este trecho marca o início do caminho, que materializa-se em um eixo linear e possui pontos de parada definidos pelas edificações dispostas nas laterais de sua extensão.

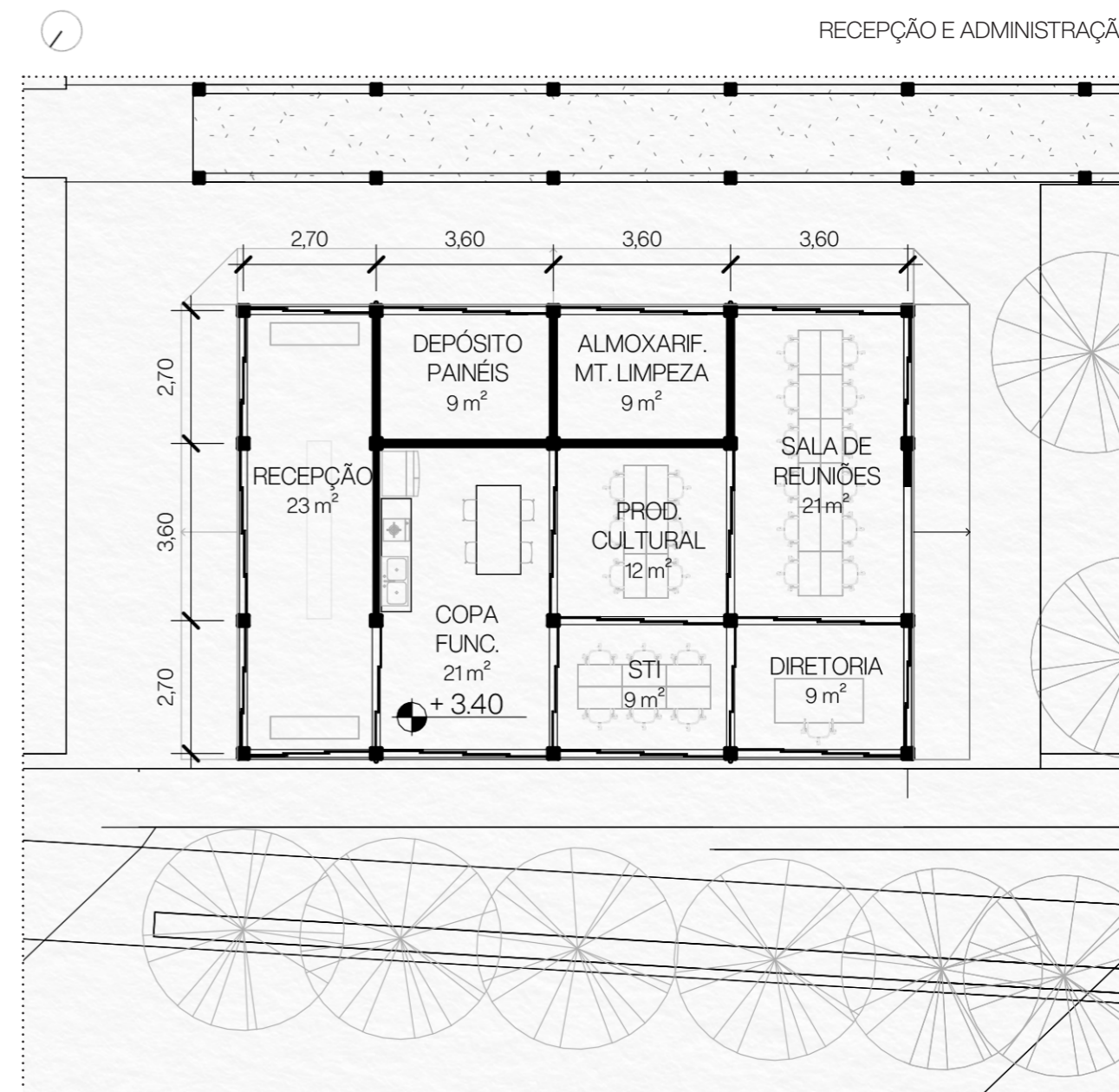


midiateca x caminho x recepção/administração

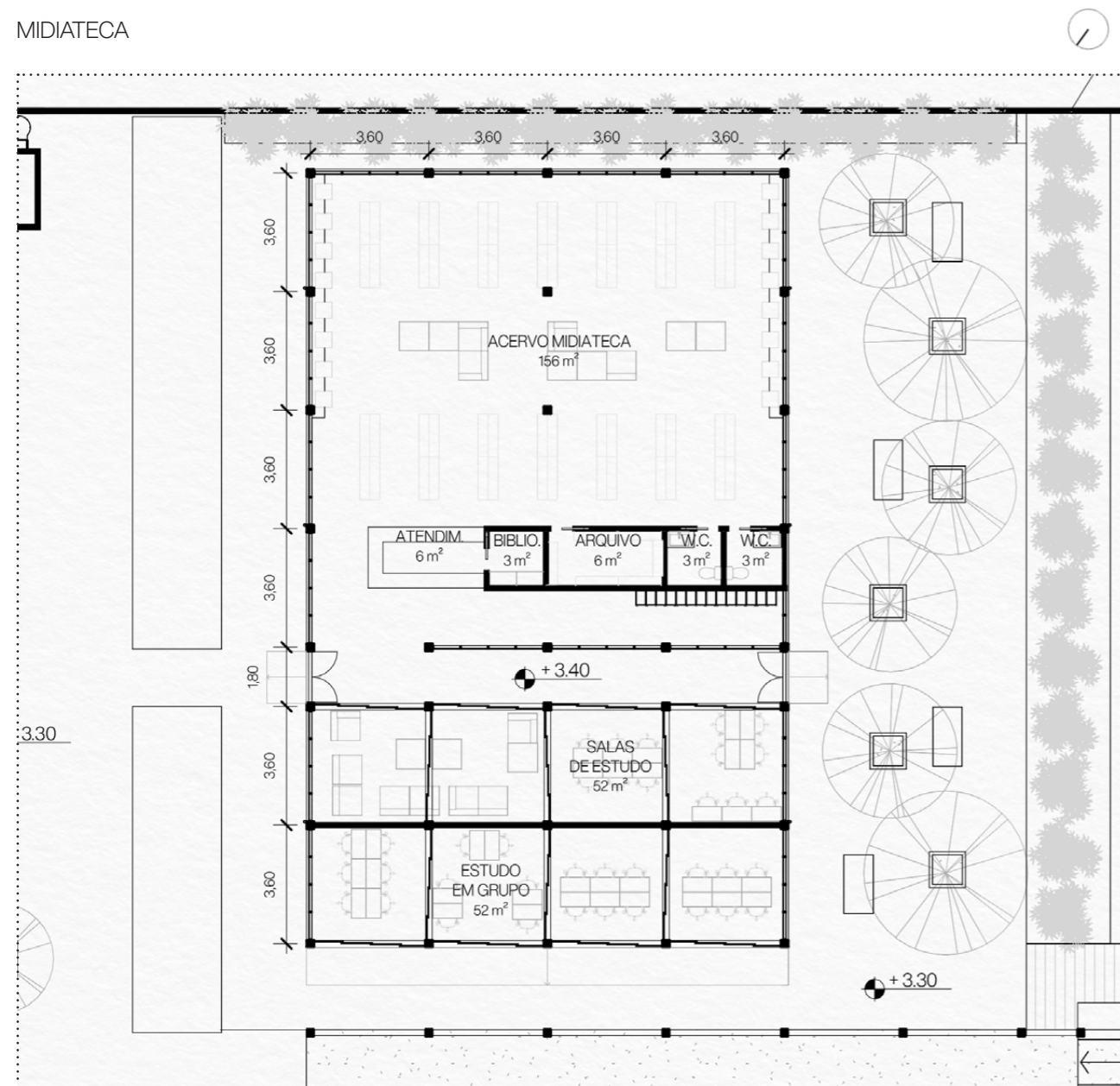


vista da sala de reuniões

Na área administrativa, fez-se o uso do sistema de painéis móveis, utilizados também nos módulos multiuso, permitindo maior flexibilidade em sua ocupação. A ideia é que os ambientes sejam passíveis de integração, e sempre tenham a possibilidade de estar em contato com as áreas externas.



MIDIATECA



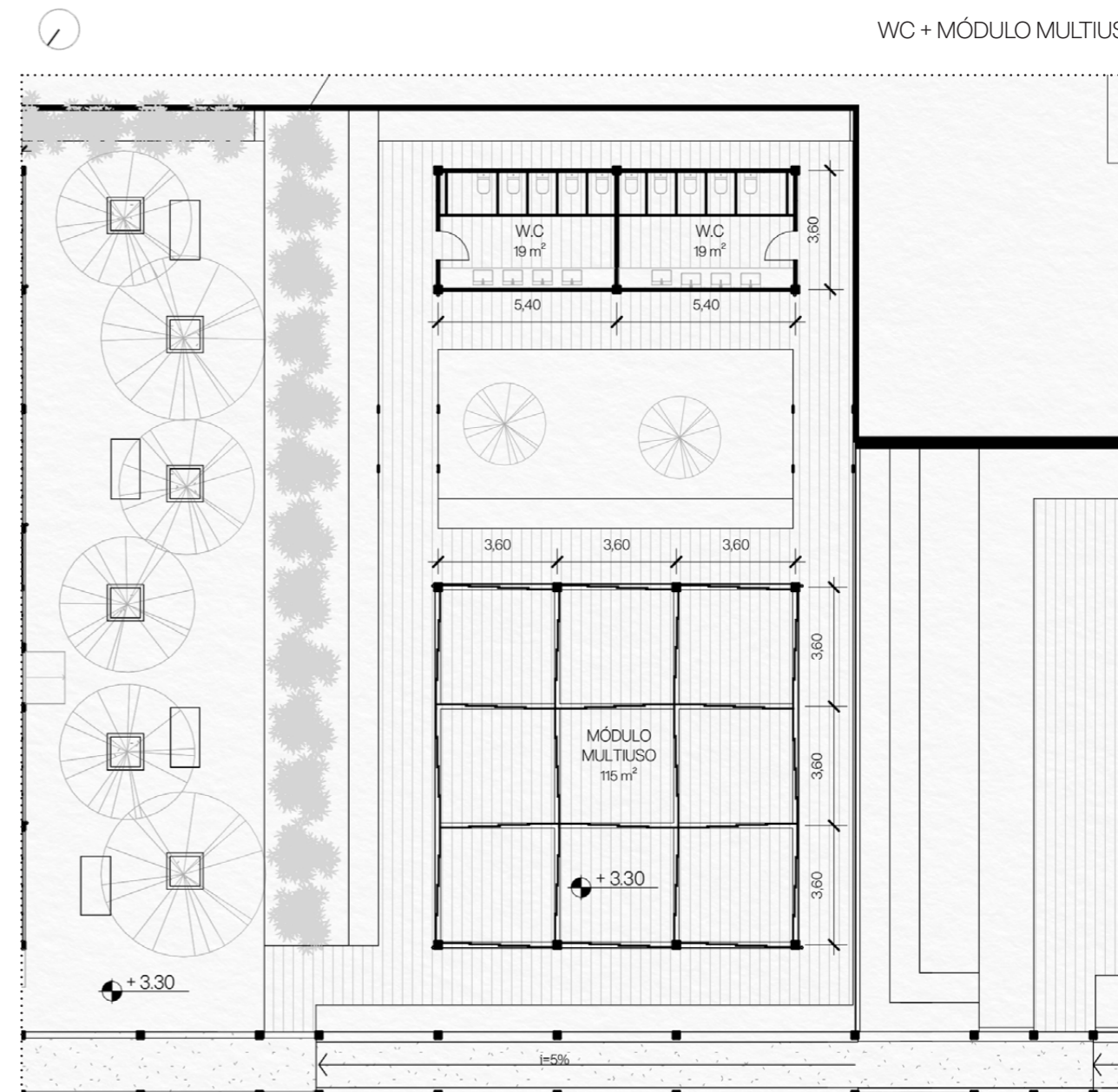
miateca x jardim

A miateca foi pensada como sendo um espaço onde a população teria acesso à informação tanto fisicamente, por meio de livros, quanto digitalmente, por meio de notebooks e leitores digitais. A ideia é que ela possa ser um lugar informativo e de formação, com a possibilidade de integração das salas de estudo para oferecimento de cursos.

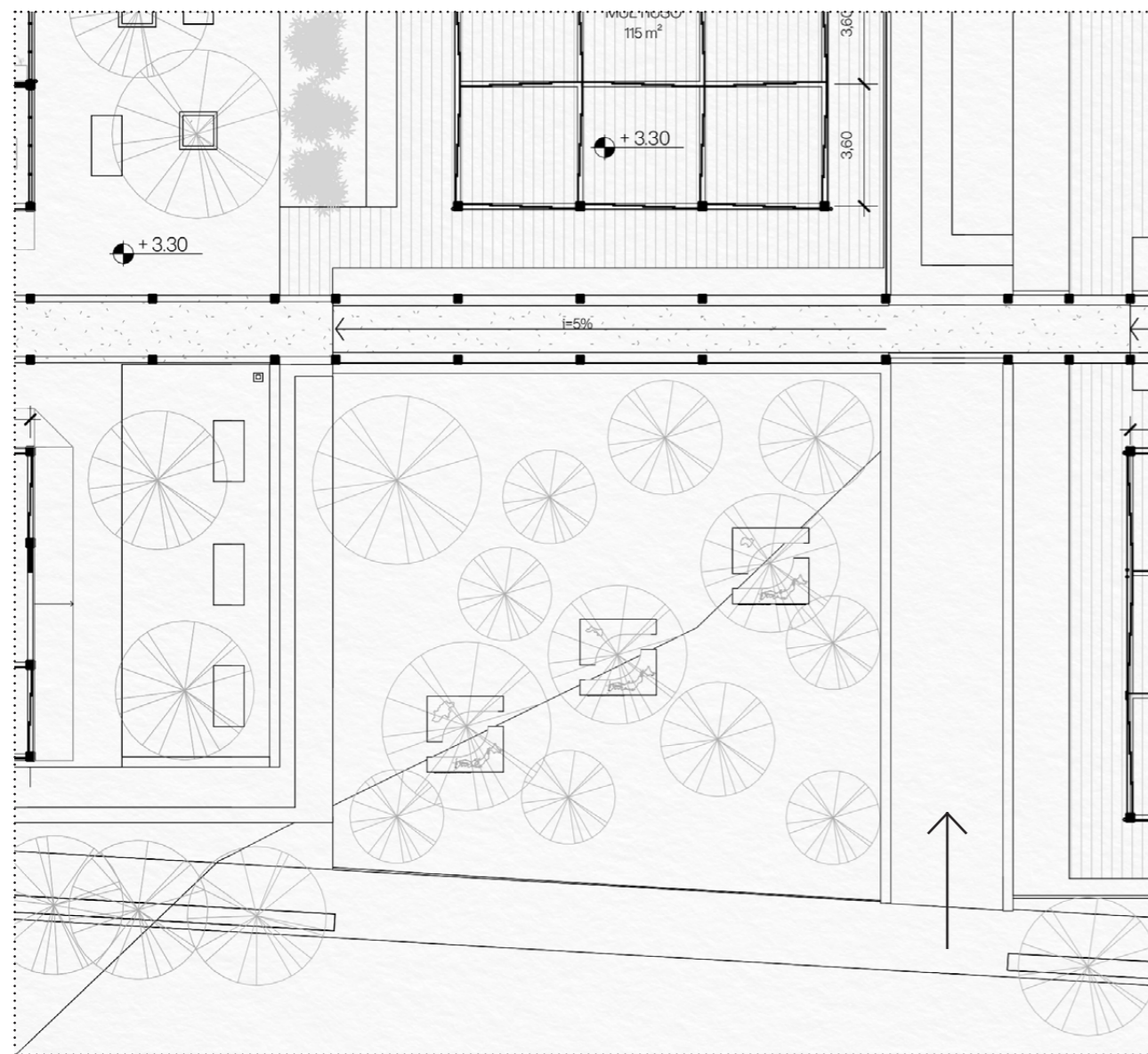
Na planta ao lado estão apresentados os sanitários, com fechamento em wood frame, e um dos três módulos multiuso do projeto. Estes módulos foram pensados como espaços flexíveis, para que possam abrigar diversas atividades. Em relação ao conforto térmico dos ambientes, para além do uso da madeira, em função da variedade de aberturas do espaço, propõe-se a utilização de climatizadores evaporativos como forma de atenuar o desconforto advindo das altas temperaturas atingidas no verão.



módulo multiuso x sanitários



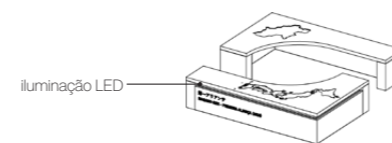
JARDIM SAKURA-IPÊ



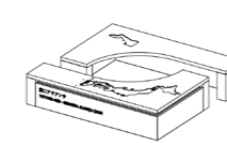
Este trecho, além de ser um dos momentos de conexão com o entorno, com o acesso direto pela calçada, também explora a beleza efêmera advinda dos ipês e das flores de cerejeira (sakuras), características da flora brasileira e japonesa, respectivamente.

Como forma de trazer a este espaço elementos simbólicos da imigração japonesa,

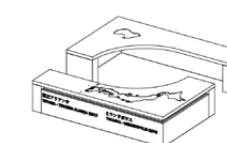
semelhante aos pequenos monumentos existentes em diferentes espaços livres da região, foram criados bancos de concreto representantes das províncias que contribuíram para a colonização japonesa no município, com mapas de localização de cada uma delas gravados em seus assentos.



NAGANO - 1ª ALIANÇA



TOTTORI - 2ª ALIANÇA

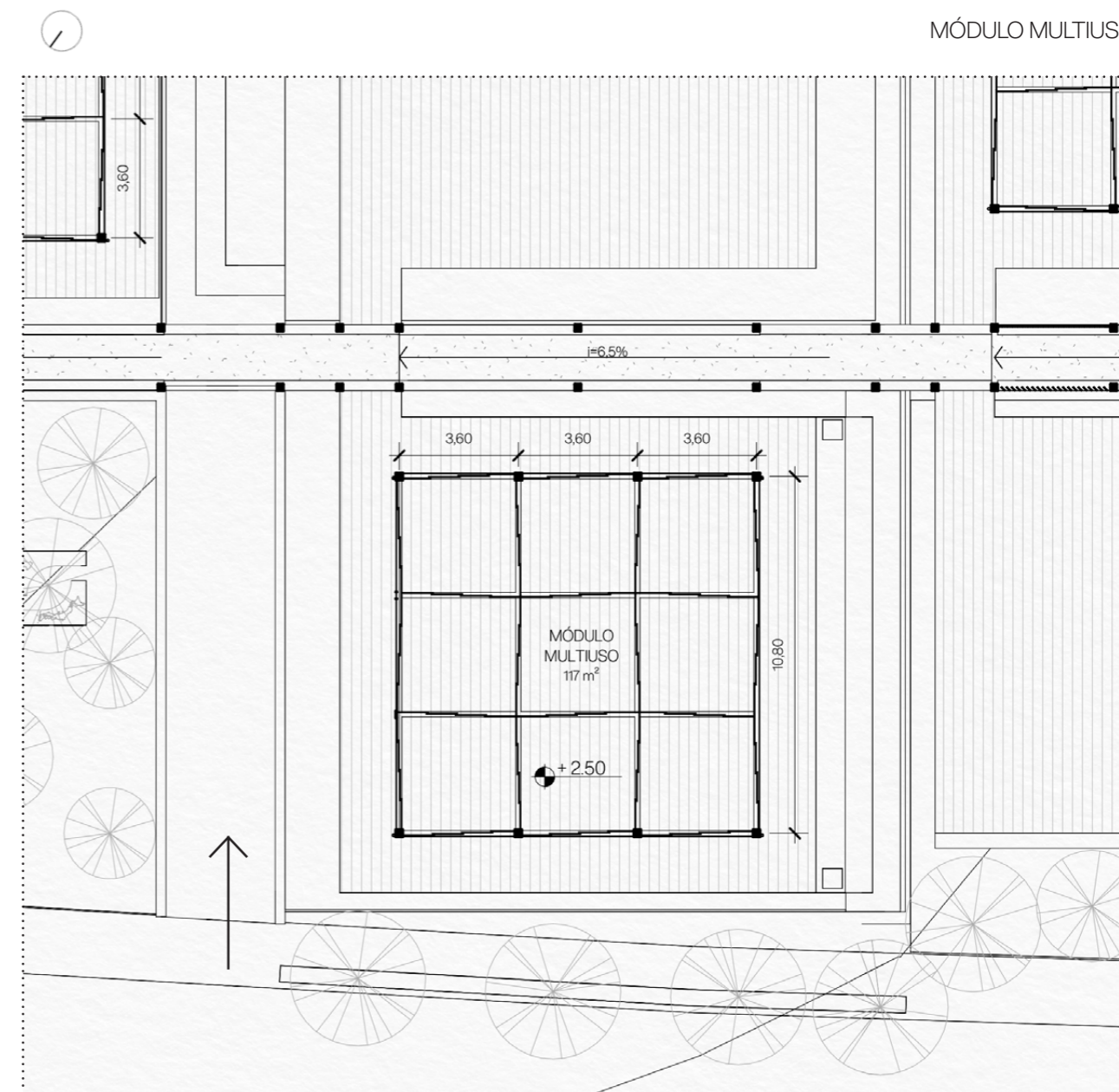
TOYAMA - 3ª ALIANÇA
TAKAOKA - MIRANDÓPOLIS

jardim sakura-ipê



módulo multiuso

Um dos motivos para a criação deste conjunto de módulos multiuso relaciona-se com o porte da cidade que abriga o projeto. Por ser um município pequeno, entendeu-se que seria mais proveitoso que os espaços pudessem ter múltiplas formas de ocupação. Para tal, foram previstas também venezianas automatizadas nas janelas superiores, permitindo o escurecimento do ambiente para projeções e outras atividades mediadas por mídias digitais.





módulo multiuso

Como exemplo das possibilidades de ocupação do módulo, alguns painéis poderiam ser removidos e outros substituídos por painéis com chapas de alumínio de alta refletância, transformando o espaço em uma sala de dança, ou então adicionados assentos para eventos como palestras e apresentações.

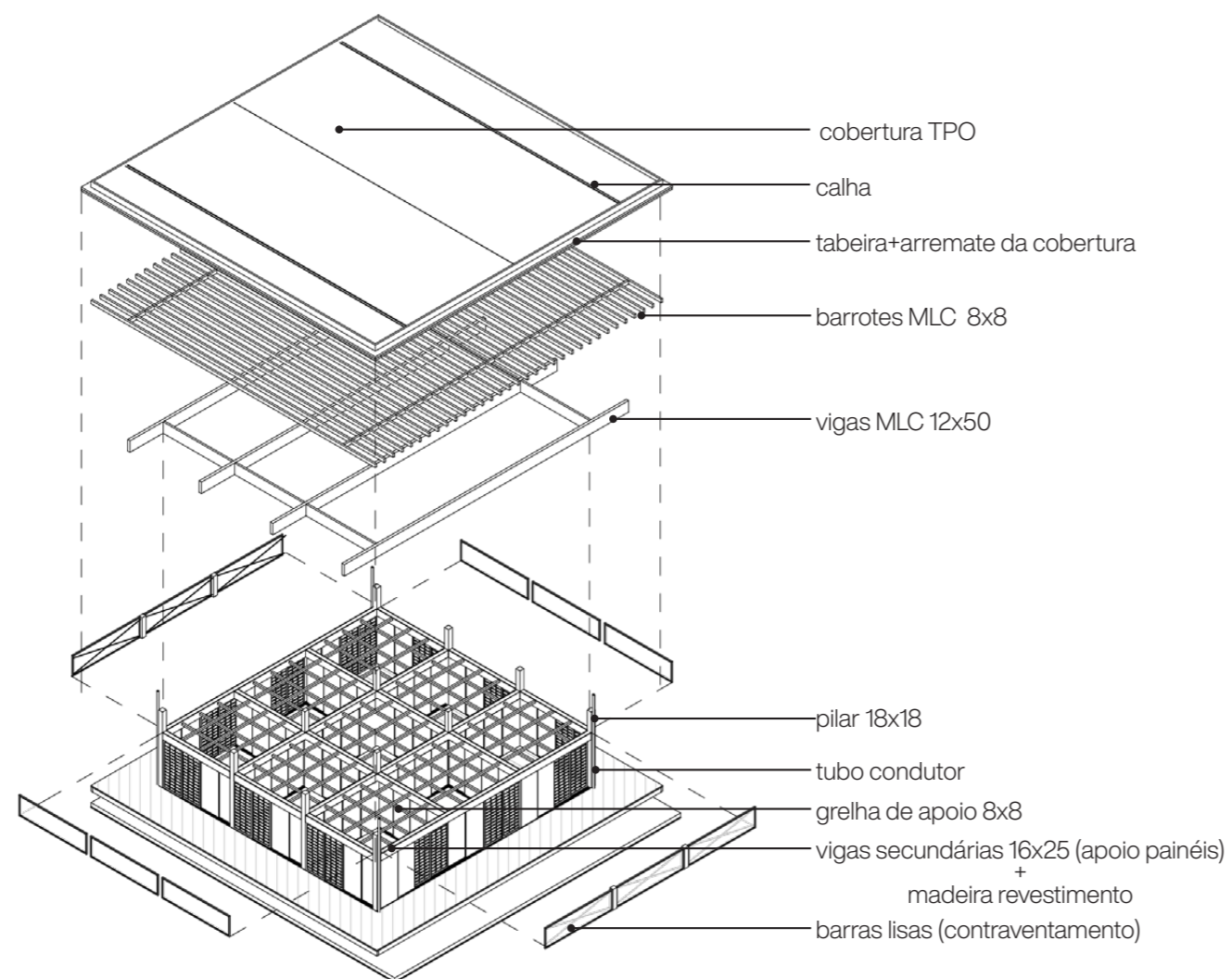


módulo multiuso

Na relação com o deck multiuso, foi planejado que um eixo externo de painéis poderia ser totalmente removido, criando novas relações com o entorno, conformando, por exemplo, uma espécie de palco, com o espaço da plateia no deck, ou vice versa.

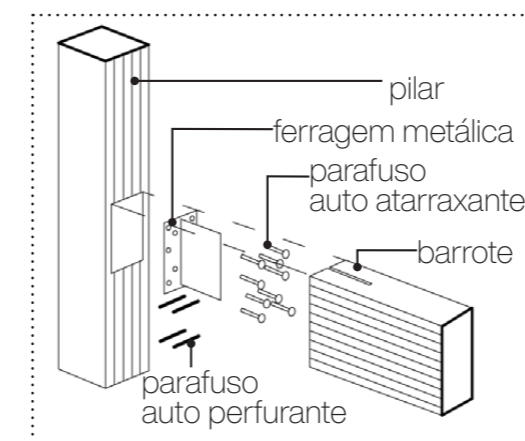


módulo multiuso

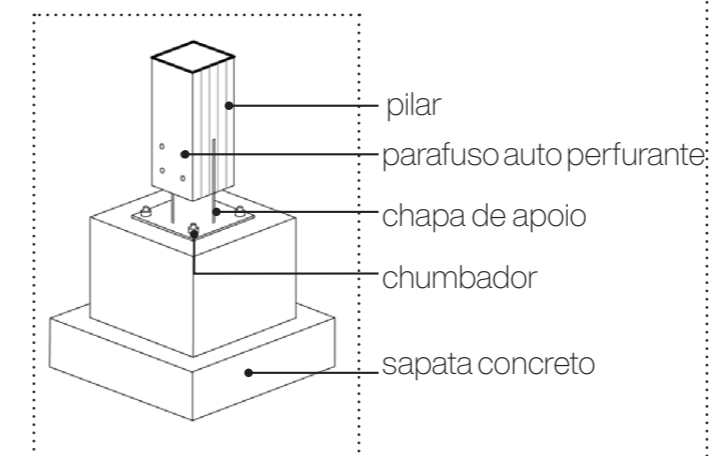


ISOMÉTRICA EXPLODIDA MÓDULO MULTIUSO

Para todos os edifícios do projeto foi escolhido o sistema de vigas e pilares em Madeira Laminada Colada (MLC), sendo realizado um detalhamento mais específico do módulo multiuso.

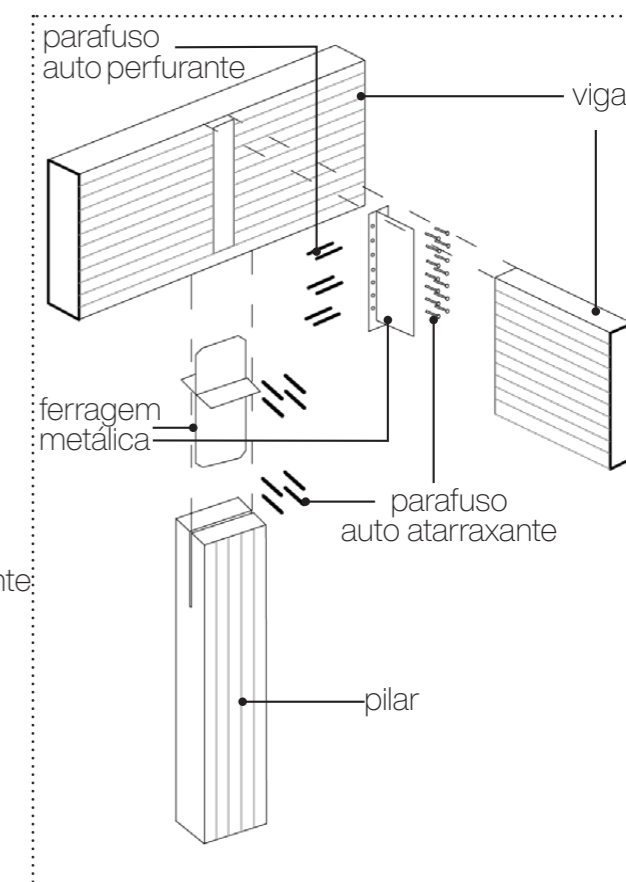


DET pilar x barrote esc 1:25

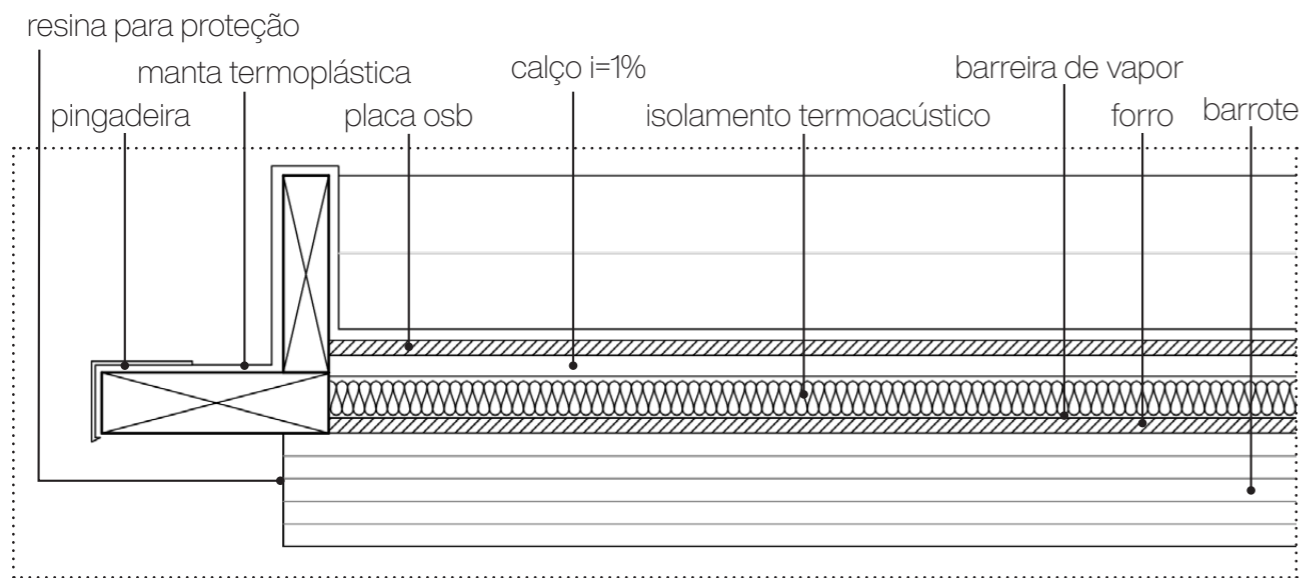


DET pilar x fundação esc 1:25

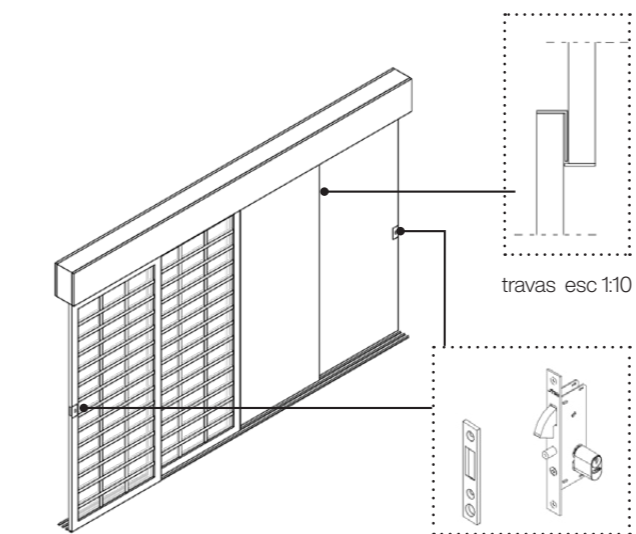
Para pré-dimensionamento das peças foi utilizado o caderno de detalhes construtivos da Rewood e também realizada uma consulta com o Prof^o Antônio Dias do Departamento de Engenharia de Estruturas.



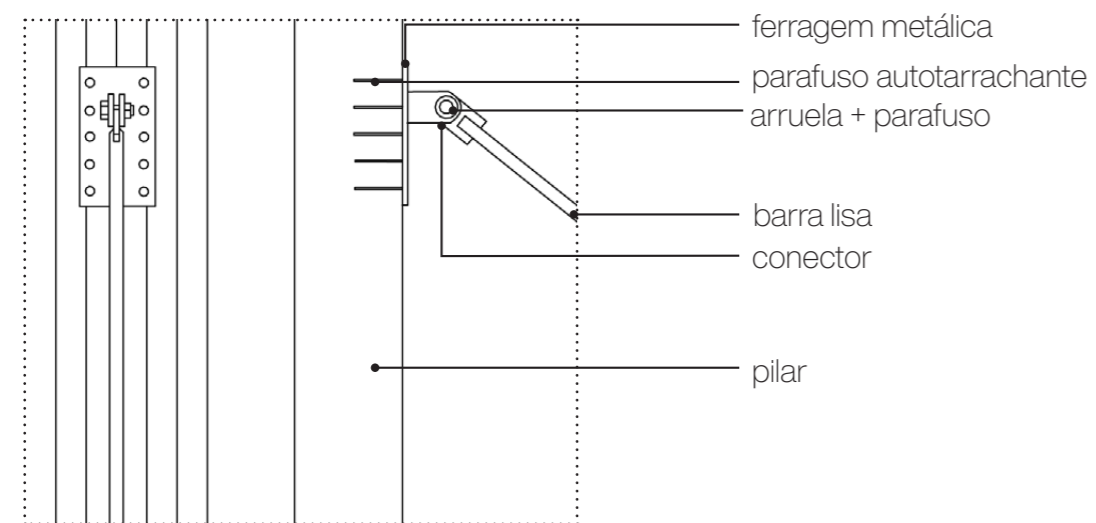
DET pilar x viga esc 1:25



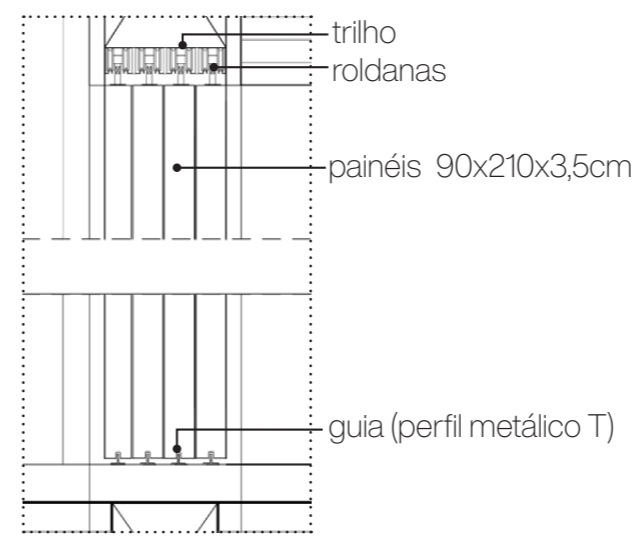
DET 1 - Cobertura de TPO esc 1:25



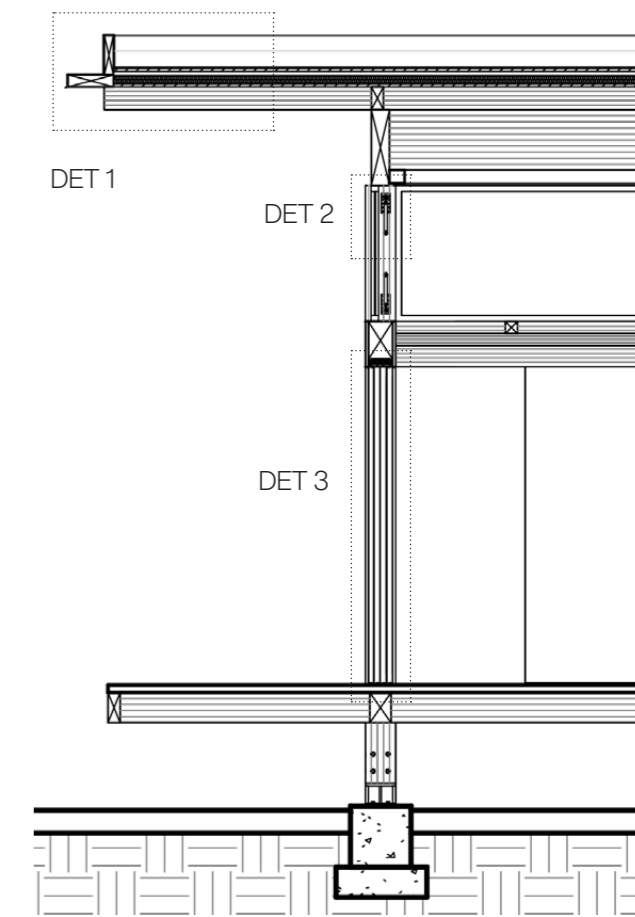
ISO - Paineis de correr esc 1:25



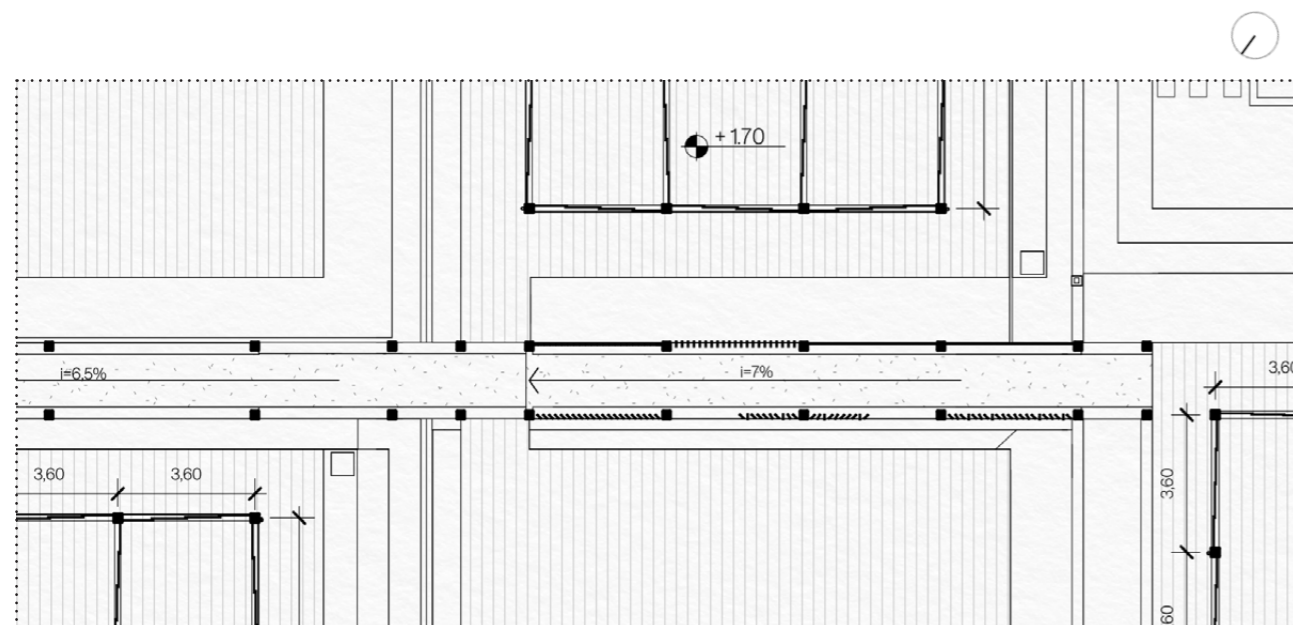
DET 2 - Contraventamento esc 1:10



DET 3 - Paineis de correr esc 1:25



Seção Módulo Multiuso



Neste trecho “final” foram adicionadas lâminas de madeira com um sistema pivotante, de modo que seja possível interagir com esse elemento gerando sombras resultantes tanto da interação humana quanto da própria natureza, pela posição do sol em diferentes horários e estações do ano.

O caminho então proporciona em sua extensão diferentes experiências perceptivas, passando inicialmente por um espaço mais fechado, entre duas edificações, e depois por alternâncias entre edificações e espaços abertos.

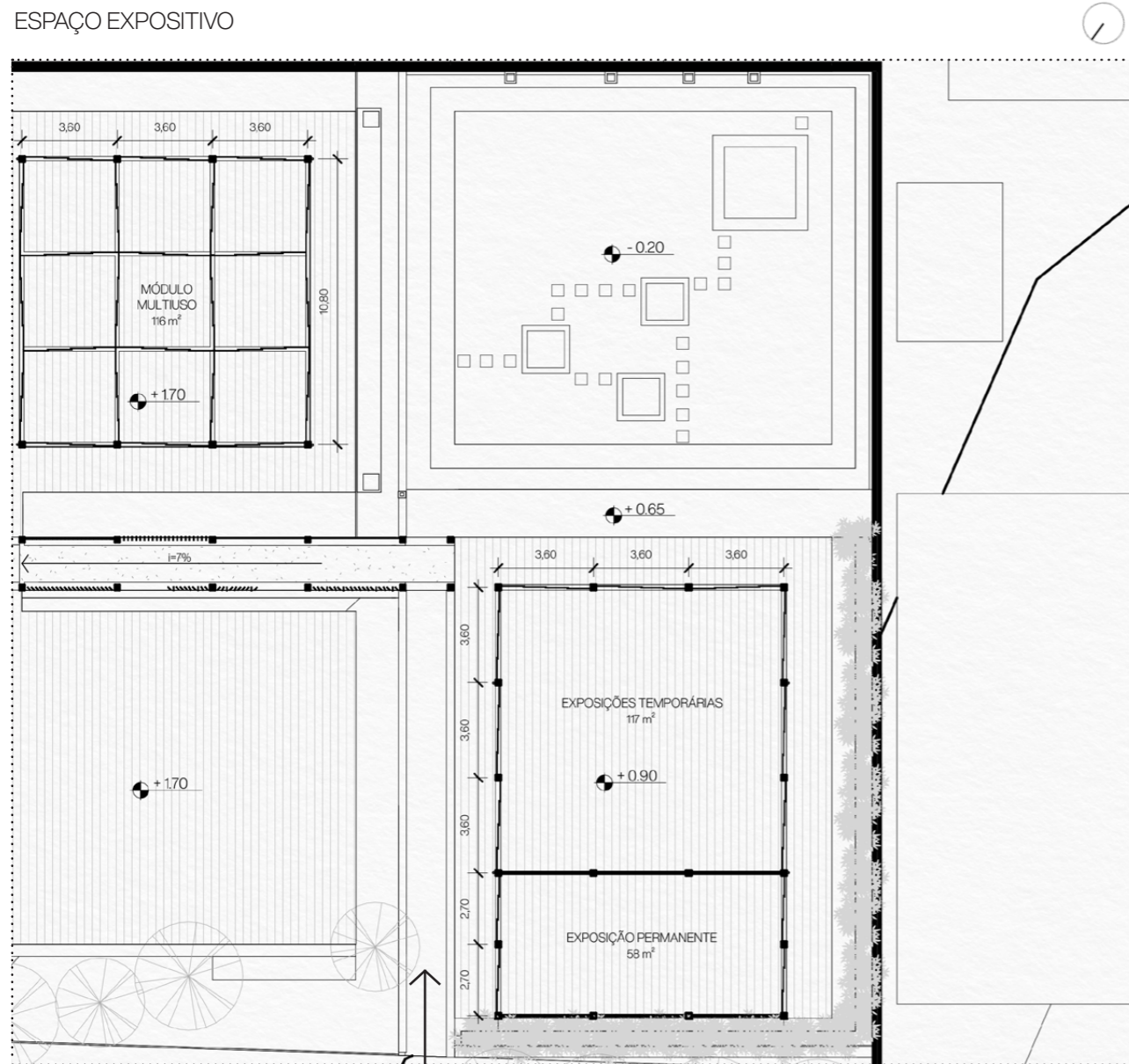


caminho



caminho

ESPAÇO EXPOSITIVO



Para o espaço expositivo foi realizada uma divisão em duas partes, uma delas destinada à exposições temporárias e a outra à uma exposição permanente sobre a história da imigração japonesa na região, com plataformas digitais e/ou físicas para sua composição, de modo que possa estar sempre recebendo novas contribuições. Assim, o tema seria permanente, mas a exposição seria fruto de interações e estaria em constante transformação.



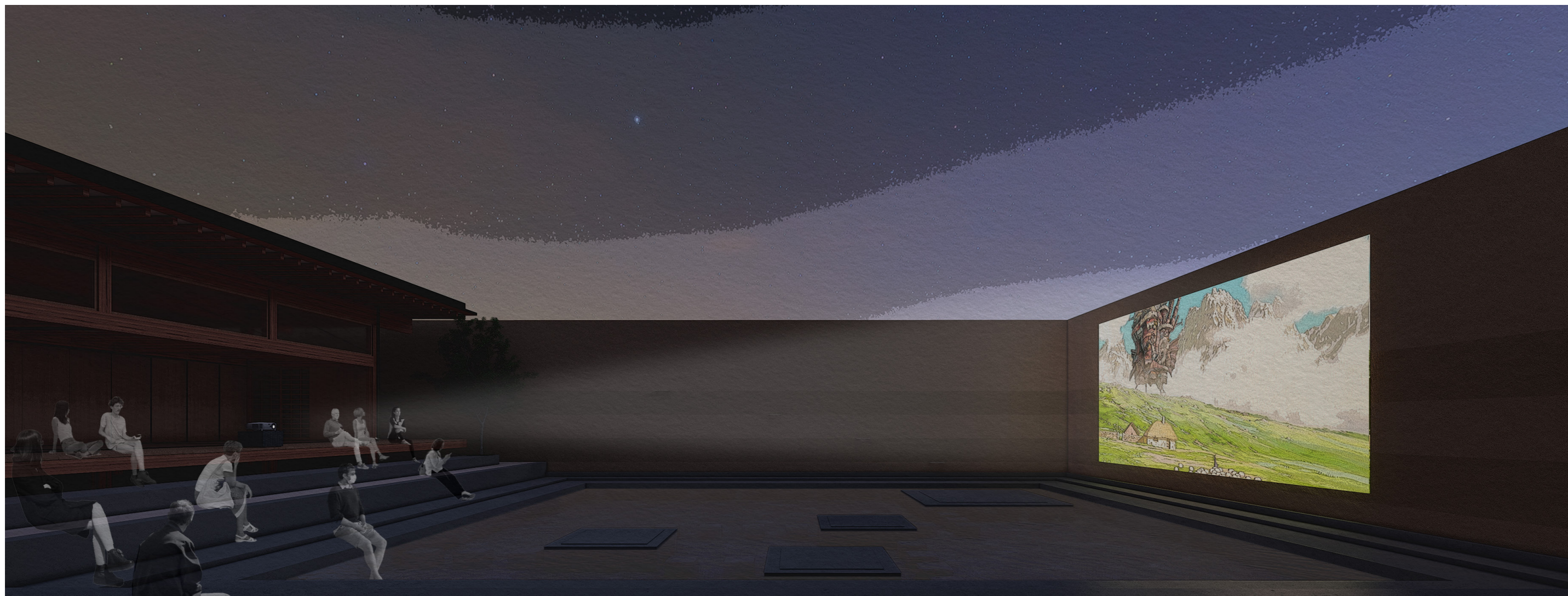
exposição permanente

No exterior foi pensado um lago, que teria seu uso variado de acordo com o nível da água, possibilitando ou não o acesso aos quadrados dispostos em seu interior. Em relação aos muros do projeto, foi escolhida a taipa de pilão, como forma de trazer uma técnica que tem relações tanto com a arquitetura vernacular brasileira quanto a japonesa.



espaço expositivo
esculturas de Hisao Ohara

Assim como as edificações do projeto, foi considerado que os muros desempenhariam papéis diferenciados, sendo passíveis de serem suporte para projeções, que poderiam configurar uma extensão de exposições realizadas no módulo expositivo, ou uma superfície para exibição de filmes.

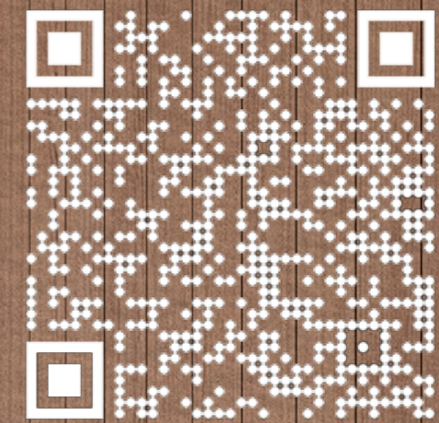


lago x projeção x módulo multiusos

A ideia é que estes muros pudessem trazer um sentimento de pertencimento ao serem construídos pelos próprios moradores do município. E sua gradação de cores, que assim como os quadrados vazados, que com suas sombras trazem uma marca temporal, retomassem os níveis do projeto, pelos quais o observador percorreu ao longo do caminho.



lago x caminho x módulo multiuso



*“Entendi que a arquitetura se move
e somente nessa hora é capaz de dar vida
ao ser humano que a experiencia”*

-Tadao Ando

BIBLIOGRAFIA

CENTRO Digital, José Augusto Aly - São Caetano do Sul/SP, 2008. Nelson Kon. Disponível em: <<https://www.nelsonkon.com.br/centro-digital-2/>>. Acesso em: 15 mai. 2022.

CETIC.BR. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros - TIC Cultura 2020. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020.

CETIC.BR. Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros - TIC Domicílios 2019. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019.

CETIC.BR. Cultura e Tecnologias no Brasil: um estudo sobre as práticas culturais da população e o uso das tecnologias de informação e comunicação. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017.

COMISSÃO DE EDIÇÃO DO LIVRO COMEMORATIVO DOS 80 ANOS DA IMIGRAÇÃO JAPONESA DAS ALIANÇAS. Retratos Aliança 2008. Os Nikkeis e a Terra de um núcleo de colonização no interior de São Paulo. São Paulo: Nipapak Graphics, 2009.

COMISSÃO DE EDIÇÃO DO LIVRO COMEMORATIVO DOS 80 ANOS DA IMIGRAÇÃO JAPONESA DAS ALIANÇAS. Colônia Aliança - De 1924 a 2007. 80 anos de História. São Paulo: Gráfica Paulo's, 2014.

DUMAZEDIER, J. O lazer como realidade social; suas origens. In DUMAZEDIER, J.; ISRAEL, J. Lazer-Problema Social. Cultura e Desporto. 1974.

EBERT, Robert. Hayao Miyazaki interview. 12 set. 2002. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>> Acesso em: 23 nov. 2022.

ITAÚ CULTURAL; DATAFOLHA. HÁBITOS CULTURAIS II Junho 2021 PM 5240. Disponível em: <<https://www.publishnews.com.br/estaticos/uploads/2021/07/QmugDvo9i3wJgrAirmRWIAmo7MeckDtUT3dvBD4X4mmG-4CBPb70PIPKr8RkDjgdBW5wRGvbmqrqtJSXx.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2021.

KANZAWA, Lucille; MOURA, Diógenes; BARTABURU, Xavier. Yuba. Terra Virgem, 2010.

KISHŌ, Kurokawa. Each one a hero-The Philosophy of Symbiosis. Kisho Kurokawa Architect & Associates. 2015. Disponível em: <<https://www.kisho.co.jp/page/292.html>> Acesso em: 16 jun. 2022.

KOTSIORIS, Evangelos. The Life In Between: Ryue Nishizawa's Moriyama House, Tokyo, 2002-2005. *post notes on art in a global context*. 2019. Disponível em: < <https://post.moma.org/the-life-in-between-ryue-nishizawas-moriyama-house-tokyo-2002-2005/>>. Acesso em: 15 mai. 2022.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MILANESI, Luís. *A casa da invenção: biblioteca centro de cultura*. Ateliê Editorial, 1997.

OKANO, Michiko. *Ma-a estética do "entre"*. Revista USP, n. 100, p. 150-164, 2014.

OKANO, Michiko. *Ma: entre-espço da arte e comunicação no Japão*. São Paulo: Annablume, 2012.

PALLASMAA, Juhani. *Os olhos da pele: a arquitetura e os sentidos*. Artmed Editora, 2009.

REWOOD. *Caderno de Detalhes Construtivos - Madeira Laminada Colada (MLC) - R07*. 2020.

SUBSTRATE Factory Ayase / Aki Hamada Architects. *ArchDaily*. 24 de mai. 2017. Disponível em: <<https://www.archdaily.com/872046/substrate-factory-ayase-aki-hamada-architects>> Acesso em: 15 mai. 2022.

VILLA Katsura. *Hidden Architecture*. 2015. Disponível em: <<https://hiddenarchitecture.net/villa-katsura/>>. Acesso em: 15 mai. 2022.

歴史 - História. *Comunidade Yuba*. 2011. Disponível em: <https://brasil-ya.com/yuba/historia/rekisho_por.html>. Acesso em: 15 mai. 2022.

Dedico este trabalho a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a conclusão deste ciclo.

À minha família, por todo incentivo e apoio, aos professores, do IAU e da vida, pelos ensinamentos, e aos meus amigos, pela companhia nesses anos da graduação.

