

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG
D'CARLO ENRIQUE COSTA ELIZALDE

OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático no Município de Cascavel – PR.

CASCADEL

2018

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG
D'CARLO ENRIQUE COSTA ELIZALDE

OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático no Município de Cascavel – PR.

Trabalho de Conclusão do Curso de
Arquitetura e Urbanismo, da FAG,
apresentado na modalidade Projetual, como
requisito parcial para a aprovação na
disciplina: Trabalho de Curso: Qualificação.

Professor Orientador: Me. Marcelo França dos
Anjos

CASCADEL
2018

D’CARLO ENRIQUE COSTA ELIZALDE

OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático no Município de Cascavel – PR.

DECLARAÇÃO

Declaro que realizei em (mês e ano) a revisão linguístico-textual, ortográfica e gramatical da monografia e artigo científico (se houver) de Trabalho de Curso denominado: **OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático no Município de Cascavel – PR**, de autoria de **D’Carlo Enrique Costa Elizalde**, discente do Curso de Arquitetura e Urbanismo – FAG e orientado por **Marcelo Franca dos Anjos**.

Tal declaração contará das encadernações e arquivo magnético da versão final do TC acima identificado.

Cascavel, xx de xx de 2018.

Assinatura, em tinta preta

Nome completo

Bacharel ou Licenciado em Letras/sigla instituição/ano de graduação

RG nº (inserir nº do RG, e órgão de expedição)

**CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG
D'CARLO ENRIQUE COSTA ELIZALDE**

OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático no Município de Cascavel – PR.

Trabalho apresentado no Curso de Arquitetura e Urbanismo, do Centro Universitário Assis Gurgacz, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo, sob a orientação do Professor Mestre em Metodologia do Projeto, Marcelo França dos Anjos.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Marcelo França dos Anjos
Professor Orientador
Centro Universitário da Fundação Assis Gurgacz – Cascavel/PR
Mestre em Metodologia de Projeto (UEM – UEL)

Arquiteto e Urbanista: Alisson de Souza Dias
Avaliador
Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela FAG – Cascavel/PR
CAU: 202273-7

Cascavel/PR, 29 de Maio de 2018

DEDICATÓRIA

Primeiramente á Deus, aos meus pais e familiares.

AGRADECIMENTOS

Aos meus amigos que estiveram presentes durante toda a jornada percorrida na faculdade. Em especial, aos meus Pais.

Aos docentes que fizeram parte desta minha formação, agradeço especialmente ao meu orientador Marcelo França dos Anjos, por me encaminhar, auxiliar e dar o suporte necessário, acreditando no meu potencial e força de vontade.

Agradeço à professora Sirlei Maria Oldoni, pelo incentivo, pela amizade gerada, e ainda pelo seu auxílio, na qual me instruiu e auxiliou em todo percurso, assim, moldando este profissional que me tornei.

“ Se podemos sonhar, também podemos tornar nossos sonhos realidade. ”

Walt Disney

RESUMO

O presente trabalho parte de uma inquietude proveniente de experiência no ramo arquitetônico e com isso findar a elaboração da proposta de um parque aquático temático no município de Cascavel PR. Como objetivo geral, propõe-se elaborar um projeto arquitetônico que parte de diretrizes para a implantação de um empreendimento no setor de turismo, proporcionando lazer para a população, bem como a interação da mesma com elementos da arquitetura comunicativa atreladas com o ambiente sofisticado, e ainda ter o privilégio do ar puro local, contudo, fornecer, entretenimento e diversão a todas as faixas etárias. Além disso, levar refúgio do cotidiano aos turistas e que possam vivenciar um mundo paralelo de “OBLIVIA” com entretenimento e distração. A problemática da pesquisa se baseia em: Como a adoção de uma arquitetura comunicativa pode colaborar na criação de um Parque Aquático Temático no município de Cascavel – PR, além de garantir na viabilidade econômica e turística do empreendimento? Como hipótese inicial pressupõe-se que a arquitetura comunicativa, possui, a princípio, maior apelo simbólico, pois o projeto irá se fundamentar em normas nacionais e internacionais, para que tenha relevância no cenário nacional, diferentes de vários parques aquáticos brasileiros. Resgatam-se os princípios cenográficos por conter características de um roedor, o Hamster, além disso há ênfase na sua cenografia e estilos arquitetônicos baseada em seus tubos, gaiolas, e objetos de lazer aliando-se na arquitetura comunicativa priorizando como metodologia, referências bibliográficas, por meio da dialética. Neste estudo destacam-se os autores: Renzo Piano, Robert Venturi e Richard Rogers. Com bases nos autores supracitados. Serão ainda, abordados históricos de parques de diversão e a sua contextualização na indústria do ramo, pesquisas acerca de obras que contribuem para o projeto, bem como normas específicas relacionadas ao tema. Serão analisadas como complemento do presente trabalho, normas de segurança que sejam pertinentes ao projeto. Conclui-se dessa forma, que o objetivo geral foi alcançado e as hipóteses confirmadas, obtendo semelhanças quanto ao apelo simbólico das edificações, porém diversidades em sua aplicação.

Palavras chave: Parque Aquático Temático, Lazer, Turismo, Entretenimento, Arquitetura Comunicativa, Robert Venturi

RESUMO EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O Pato E O Abrigo Decorado	34
Figura 2 – Palácio de Cristal, Joseph Paxton, 1851	35
Figura 3 – Vista Aérea. Ody Park Aquático	36
Figura 4 – Vista Tobogã. Ody Park Aquático.....	36
Figura 5 – Circulação. Ody Park Aquático.....	37
Figura 6 – Restaurante. Ody Park Aquático	37
Figura 7 – Vista Aérea. Itaipuland, Hot Park, Resort e Spa Thermal.....	38
Figura 8 – Piscina Infantil. Itaipuland, Hot Park, Resort e Spa Thermal	39
Figura 9 – Centro Georges Pompidou. Paris, França.....	41
Figura 10 – Centro Georges Pompidou e Relação com o entorno.....	41
Figura 11 – Edifício Lloyd’s Of London. Londres. Reino Unido	42
Figura 12 – Edifício Lloyd’s Of London. Foto Lateral	43
Figura 13 – Edifício Lloyd’s Of London. Fachada em Aço	43
Figura 14 – Logotipo – OBLIVIA PARK	45
Figura 15 – Localização do município de Cascavel, Paraná	49
Figura 16 – Foto Aérea do Município de Cascavel	49
Figura 17 – Mapa de Situação do Terreno.....	50
Figura 18 – Características do Terreno	50
Figura 19 – Imagem frontal sul.....	51
Figura 20 – Imagem frontal oeste	51
Figura 21 – Mapa Analise do Entorno	52
Figura 22 – Mapa de Orientação Solar	52
Figura 23 – Mapas Fluxos de Veículos.....	53
Figura 24 – Mapas de Uso e Ocupação do Solo	54

Figura 25 – Mapa Topográfico	54
Figura 26 – Corte esquemático norte e sul - AA	55
Figura 27 – Corte esquemático leste e oeste - BB	55
Figura 28 – Fluxograma.....	59
Figura 29 – Plano de Massas	60
Figura 30 – Gaiola de Hamster	61
Figura 31 – Bola de Exercício + Water Ball.....	62
Figura 32 – Entrada do Parque.....	63
Figura 33 – Perspectiva tobogã.....	64

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Grupo De Prevenção Ao Incêndio	48
Tabela 02 – Setor de Entrada e Administração.....	56
Tabela 03 – Setor de Manutenção e Infraestrutura	56
Tabela 04 – Setor de Comércio.....	57
Tabela 05 – Setor de Atividades	57
Tabela 06 – Setor de Piscinas	57
Tabela 07 – Setor de Alimentação	58

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	15
2. FUNDAMENTACAO TEÓRICA	22
2.1 LAZER E TURISMO	22
2.1.1 Lazer	22
2.1.2 Turismo	23
2.1.3 Espaço De Lazer E Turismo	23
2.2 PARQUES TEMÁTICOS	26
2.2.1 Evoluções Dos Parques Temáticos No Mundo.....	26
2.2.2 Parques Temáticos No Brasil.....	27
2.2.3 Importância Dos Parques Temáticos	28
2.2.4 Atrativos E Atratividades Temáticas	29
2.2.5 Parques De Entretenimento.....	30
2.3 ARQUITETURA	30
2.3.1 Arquitetura Moderna Brasileira	30
2.3.2 Paisagismo Moderno Brasileiro	31
2.3.3 Arquitetura Pós-Moderna: Robert Venturi	32
2.3.4 Arquitetura High Tech	35
3. TRABALHOS DE REFERÊNCIA E CORRELATOS.....	36
3.1 ODY PARK AQUÁTICO	36
3.2 ITAIPULAND – HOT PARK, RESORT E SPA THERMAL	38
3.3 CENTRO GEORGES POMPIDOU	39
3.4 EDIFÍCIO LLOYD’S OF LONDON – RICHARD ROGERS	42
3.5 CONCLUSÃO E CONTRIBUICOES DOS CORRELATOS	44

4. OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático Em Cascavel – PR	45
4.1 LEGISLAÇÃO SOBRE PARQUES AQUÁTICOS	46
4.2 A CIDADE DE CASCAVEL	48
4.3 TERRENO	49
4.3.1 Característica Do Terreno	50
4.3.2 Analise Do Entorno	51
4.3.3 Orientação Solar	52
4.3.4 Fluxos	53
4.3.5 Uso Do Solo	53
4.3.6 Topografia	54
4.4 PROGRAMA FUNCIONAL	56
4.4.1 Programa De Necessidades	56
4.4.2 Fluxograma	59
4.4.3 Plano De Massas	60
5. MEMORIAL JUSTIFICATIVO	61
5.1 PARTIDO ARQUITETÔNICO	61
5.2 LINGUAGEM ARQUITETÔNICA	62
5.3 ESTUDO	63
5.3.1 Estudo Volumétrico	63
CONCLUSÃO	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
APÊNDICE A - FOLDER.....	73
APÊNDICE B - BANNER	74
APÊNDICE C – MAPA DO PARQUE.....	75

1. INTRODUÇÃO

Hodiernamente, os parques aquáticos são de grande importância na formação da cultura mundial, construídos e equipados com atrações e divertimentos a base de água que consistem em complexos de entretenimento, promovem o lazer e bem-estar por meio de atividades principalmente, com cunho interativo, ou seja, brinquedos e tobogãs que promovam emoções sensíveis e estimulantes. A definição de um parque temático, segundo o dicionário MERRIAM – WEBSTER (2017) é tida como, um parque de diversão em que as estruturas e configurações são baseadas em um tema central.

Em diversos países os parques são mantidos por temporadas limitadas, já em território brasileiro, há condições ideais para a instalação de parques com funcionamento contínuo, por se tratar de um país, com paisagens exóticas e deleitosos climas, isto é, sem catástrofes naturais ou inverno rigoroso. Na região oeste do Paraná não sendo diferente, o clima é favorável para esta tipologia de entretenimento, mais precisamente no município de Cascavel-PR, localizado no oeste do estado, onde será proposto o projeto arquitetônico do OBLIVA PARK.

Percebe-se a existência de inúmeras franquias de parques de diversões em quesito mundial, que abrangem diferentes seguimentos, sendo eles desde parques secos á aquáticos, sendo o maior, a famosa franquia de Walt Disney, sediado nos EUA. Segundo o número de Associados da Associação das Empresas de Parques de Diversão do BRASIL (ADIBRA, 2016), 80 empresas filiadas estão cadastradas, isto é, apenas em território brasileiro, na qual representam cerca de 300 parques de diversões e fornecedores de serviços ao setor.

Parques de diversão estão inseridos dentro de uma categoria ampla na arquitetura, pois abrangem quase todas as áreas do meio arquitetônico, como o paisagismo, o urbanismo, projetos de arquitetura, iluminação, temática, entre diversos outros assuntos, segundo ASHTON, MARY SANDRA G. (1999), ao adotar um tema, o parque se apropria de sua simbologia e restringe-se a representa-lo como forma de reviver ou retroceder no tempo e no espaço ou ainda buscar algo no futuro.

O presente trabalho tem como designo o desenvolvimento de um projeto arquitetônico de um Parque Aquático Temático para o município de Cascavel – PR, obtendo um modelo referencial de uma arquitetura comunicativa, mostrando os reais motivos para a implantação e desenvolvimento da indústria do turismo e melhora da economia da cidade.

Dividido em duas partes, a pesquisa dedica-se na organização e elaboração de material, com o objetivo de servir de base teórica para todo e qualquer aspecto abordado com

abrangência o assunto “Parque Aquático”. A pesquisa se fundamentará ainda em análise de projetos de Parques Aquáticos e Temáticos já executados bem como, meios para proporcionar uma multifuncionalidade no projeto, além disso, serão abordados assuntos como turismo, lazer e arquitetura.

A proposta da implantação do OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático no município de Cascavel – PR, deu-se através da carência de parques existentes na região oeste do estado, contendo apenas em Foz do Iguaçu, Itaipulândia e Maringá, fazendo com que turistas façam um grande percurso de deslocamento, tornando inviável o acesso ao lazer por parte população de Cascavel e cidades vizinhas.

O problema indutor desse trabalho pode ser formulado pela seguinte questão: Como a adoção de uma arquitetura comunicativa pode colaborar na criação de um Parque Aquático Temático no município de Cascavel – PR, além de garantir na viabilidade econômica e turística do empreendimento?

Partindo dessa questão tem-se a seguinte hipótese: a inexistência de um parque aquático temático no município de Cascavel – PR, justifica-se pela falta de interesse do município em implantar um empreendimento que traga renda e meios empregatícios, além de turismo e lazer à população. Contudo, é visível o alto crescimento no ramo de turismo e lazer em espaço nacional, além dos benefícios gerados por este fator, muitos turistas são de locais distantes, e ao se deslocarem para o OBLIVIA PARK em busca de entretenimento e diversão, permanecerão na cidade por um período maior, participando de outros tipos de turismo que o município disponibiliza.

A cultura do turismo brasileiro privilegia apenas cidades de grande renome no país, como Rio de Janeiro, Salvador, São Paulo dentre outras, tornando símbolos do Brasil. A escolha da cidade no qual o projeto será inserido é de grande importância, pois ao se escolher Cascavel como local para a implantação do presente projeto, se alcança um público de regiões que não tinham acesso aos parques aquáticos como os de Foz do Iguaçu, Itaipulândia e Maringá. O Parque possuirá acesso fácil e rápido, tanto por automóveis quanto de outros estados, devido ao aeroporto localizado à distância de 6 km do parque.

O projeto leva em consideração aspectos arquitetônicos, visando a qualidade não só funcional da obra, mas que a mesma atinja meios de se tornar um cenário turístico atrativo, se diferenciando de outros parques aquáticos brasileiros. A arquitetura do projeto contará com uma estrutura funcional para que o mesmo se mantenha com a mesma qualidade de uma estrutura nova por pelo menos oito anos, sem necessidades de adaptações e reformas na base do projeto.

Por ser uma obra de grande porte estrutural, o impacto causado por sua construção deverá ser pensado em nível urbanístico, com grande foco nos acessos do público local, assim como a escolha coerente do local de implantação.

Outro aspecto justificável para a aplicação de conceitos arquitetônicos é o rumo tomado pelo turismo e lazer, os quais cada vez mais se propõem a serem ecologicamente corretos, cenário comunicativo e atraente, fazendo com que os turistas se prendam num mundo totalmente de diversão e encantamento. Assim, o projeto do OBLIVIA PARK, terá como base uma arquitetura comunicativa e sustentável.

Para Vannucci (1999) os parques aquáticos são grupos de atrações e entretenimento que se caracterizam por possuir temas específicos sobre um ou mais assuntos para a concepção de um ambiente imaginário, oferecendo ao visitante ou turista uma experiência única e diferenciada.

Conforme o Ministério do Turismo (2004), os parques temáticos no Brasil, vêm crescendo devido a um grande potencial deste segmento de lazer no país.

Precisamos fortalecer as ações interministeriais com uma agenda conjunta sobre o tema, desenvolvendo estudos sobre a cadeia produtiva em relação aos aspectos legais e construir um modelo para atrair investimentos e potencialidades dos negócios turísticos dos parques (BRASIL, 2014).

A construção do parque aquático temático projetado especialmente para a população do município de Cascavel – PR e região, irá proporcionar uma nova opção de turismo e lazer no estado do Paraná, diversificado em uma arquitetura comunicativa. Além disso, o desenvolvimento do projeto irá se fundamentar em normas nacionais e internacionais, para que tenha visibilidade em cenário nacional, diferentes de vários parques aquáticos brasileiros, que por serem de estruturas antigas ou localizados em regiões distantes, não contam com a infraestrutura necessária ou adequada para os usuários. Haverá uma preocupação em não afetar áreas em preservação no seu entorno, assim como um estudo de fluxo de veículos, evitando congestionamentos em dias e horários de pico, e a degradação do meio ambiente ao longo do tempo.

O aspecto arquitetônico do presente projeto deverá ser funcional em grande escala, requerido para visitação turística. Assim, aspectos como tobogãs e piscinas, deverão receber atenção de caráter único para se tornarem adequados, sem perder a ideia proposta em projeto desejado para a obra e ainda, estudo de materiais e estruturas alternativas deverá ser feito para

o melhor planejamento da obra.

Tendo como local de implantação, uma cidade do interior, o projeto necessitará de uma linguagem arquitetônica diferenciada para atrair o público mesmo em períodos fora de temporada. Com isso em vista, o princípio da linguagem da arquitetura comunicativa de Robert Venturi será referenciado na obra, buscando que a mesma tenha caráter formal diferenciado e que possa atrair público mesmo fora de temporada.

Como objetivo geral, o presente trabalho visa a elaboração do projeto arquitetônico de um Parque Aquático Temático, com base nas diretrizes para implantação de um empreendimento no setor de turismo e lazer na cidade de Cascavel – PR, adotando o estilo de uma arquitetura comunicativa, além disso, suprir a carência de espaços desse ramo na região.

Com base no exposto pretende-se alcançar o objetivo principal partindo dos objetivos específicos, tais como, 1) Estudar a acessibilidade urbana e seus efeitos quando da utilização em massa do Parque Aquático, para assim realizar o projeto da marginal que dará acesso ao OBLIVIA PARK, causando menor impacto possível de futuros congestionamentos; 2) Apresentar o embasamento teórico e fundamentos arquitetônicos sobre o que é um parque aquático, lazer e turismo para empreendimentos que instiguem sua visitação, e que ao mesmo tempo privilegiem a forma e visualização dos itens expostos; 3) Pesquisar legislações referentes à parques aquáticos, para critérios de normas e dimensionamentos; 4) Realizar pesquisas sobre o município no qual será inserido, obtendo informações históricas, locais e permitindo o desenvolvimento de um estudo do entorno; 5) Identificar correlatos, por meio da obra de Renzo Piano e referências de uma arquitetura comunicativa em Robert Venturi; 6) Concluir, em resposta ao problema da pesquisa, validando ou refutando a hipótese inicial.

Pressupõe-se que um novo projeto arquitetônico tornará mais eficaz o setor de turismo e lazer no município de Cascavel- PR, garantindo assim melhores condições de mobilidade, turismo e lazer, bem como fomentará o desenvolvimento do município e região, contribuindo positivamente com a qualidade de espaço urbano.

Os parques aquáticos são grupos de atrações e entretenimento que se caracterizam por possuir temas específicos sobre um ou mais assuntos, para a concepção de um ambiente imaginário, oferecendo ao visitante/turista uma experiência única e diferenciada (VANNUCCI, 1999).

A caracterização do turismo e lazer conforme Taveira e Gonçalves (2012), entende-se que estão interligados, visto que o turismo é uma forma de lazer, possuindo diversas possibilidades de vivência. Assim, se faz necessário compreender os espaços em que estas

junções, que podem ser chamados de espaços de lazer, ocorrem no tema proposto.

Considerando o estudo de uma arquitetura comunicativa, no livro *Complexidade e Contradição* Robert Venturi como eixo principal da pesquisa, elege-se como marco teórico a seguinte citação:

“Agrada-me a complexidade e a contradição na arquitetura. Porém, desagradam-me as incoerências e a arbitrariedade da arquitetura incompetente e as complicações rebuscadas do pitoresco e do expressionismo (VENTURI, 2003).

Para Ghione (2013), em 1966 Robert Venturi editou o livro *Complexidade e Contradição na Arquitetura*, hoje sendo um ícone da cultura pós-moderna. O livro assume uma crítica ao idealismo purista do movimento moderno, sendo reivindicativo ao complexo e contraditório, circunstâncias que determinam a decisão de um projeto de arquitetura no contexto da cultura de massas, do surgimento das megacidades e das demandas programáticas.

Conforme o mesmo autor, quase meio século após o lançamento do livro, os conceitos de complexidade e contradição persistem e ficam mais evidentes com aparências diferentes, em circunstâncias da arquitetura e das cidades contemporâneas brasileiras. A simplificação e redução de análise de uma complexa realidade atual tem evitado o aprimoramento e aprofundamento de conceitos acerca de problemas arquitetônicos e urbanísticos, aliada numa cultura que valoriza o capital em prejuízo das pessoas.

Isso implica que o conceito de complexidade, que é entendido como uma abordagem multidisciplinar e referencialmente para a construção do conhecimento, seja substituído pelo de contrariedade, isto é, a posição entre uma realidade suscetível de ser analisada e avaliada racionalmente, e sensível a um sistema que persiste a um direito “adquirido”, ao custo do desconforto e da exclusão de grande parte da sociedade.

“Venturi se opõe aos arquitetos tecnológicos e homogeneizadores que inundavam o horizonte dos anos 60 e proclama que escreve contra o puritanismo moral dos arquitetos do movimento moderno, que defenderam a separação e exclusão de elementos e funções, e escreve contra a pretensão dos arquitetos modernos de buscar só a diferença e a novidade, assim como se esquecem dos ensinamentos da tradição, contra o ‘menos é mais’ de Mies Van Der Rohe e sua seletividade de conteúdo e linguagem” (MONTANER, 1993).

Segundo Nesbitt (2006) a teoria de Robert Venturi é afirmada pelos princípios da semiótica, pelo valor poético que a ambiguidade atinge, e por meio de significados de uma arquitetura pautada na história da disciplina. Uma das principais críticas de Robert Venturi é

feito ao edifício modernista de esqueleto de aço e revestimento em cortina de vidro, com uma estrutura independente da vedação, que deveria se integrar e fazer uso de paredes portantes.

De acordo com Arantes (2012), a teoria de Robert Venturi contribui para a renovação de uma consciência histórica, ou uma adesão a ela, no qual é uma característica do pós-moderno, em divergência ao moderno, ao estimular a apropriação eclética da história. O livro mostra um caráter híbrido e equivocado das grandes obras do passado, que se diferencia do programa de clareza e homogeneidade do moderno.

Ainda segundo a escritora, Robert Venturi, atento aos procedimentos, materiais e às soluções construtivas da tradição, escreve um manifesto suave contra o que ele chamou de “a língua puritanamente moral” do modernismo tardio, onde afirmam que os modernistas simplificavam e clarificavam a arquitetura ao ponto de a destacar, a partir de uma experiência de vida e das necessidades da sociedade. Como se sabe, o modernismo tinha evitado a referência histórica, afirmando que o passado era irrelevante para as preocupações de sua arquitetura, mas Venturi encontrou lições ricas em todo o leque de arquitetura do mundo, e ilustra teorias usando exemplos de vários períodos e estilos. Assim como seus edifícios, o livro se opõe ao que muitos consideram opiniões instrucionais, no qual o objetivo é visar as condições concretas que deveriam estar na base de projetos arquitetônicos. O arquiteto proporciona a combinação de surpresa com a tradição, levado em relevância ao objetivo do projeto proposto, impactando a obra, sendo um marco histórico no município de Cascavel.

No outro livro de Robert Venturi, aprendendo com Las Vegas, publicado no ano de 1972, considerado um “tratado de uma arquitetura da geração pop”, traz uma pesquisa revolucionária do final dos anos 60, com uma discussão do simbolismo na arquitetura com base em um estudo detalhado da strip de Las Vegas, o corredor comercial com seu horizonte repleto de placas e luminosos. Os autores fazem críticas explícitas à arquitetura moderna, que consideram dogmática e utópica, e procuram aprender com a paisagem existente e a arquitetura comercial, feia e banal da cidade de Las Vegas (VENTURI, 2003).

Para Montaner (1993) há dois caminhos para que um edifício seja comunicativo, uma delas que sua forma se expressa na função, como faz uma catedral gótica ou um edifício com forma de pato, ou que simplesmente seja um galpão decorado. Robert Venturi, desenvolve a ideia de edifício-anúncio, que se situa de fato na posição oposta de Adolf Loos e seu conceito de máquina desnuda por fora, e como obra singular, quente e comunicativa por dentro. Para Venturi, trata-se de um organismo contrário, uma máquina funcional e anônima por dentro, e obra singular, comunicativa e pública por fora (MONTANER, 1993).

Sob estas perspectivas, entende-se que a arquitetura comunicativa como toda e

qualquer outra experiência manifestada através da visão, na qual tal experiência é capaz de reforçar a identidade e existência no mundo de cada pessoa, também, dando ao edifício uma identidade própria e específica sendo pautada nas diferentes interpretações. Assim, conclui-se a proposta projetual com base na fundamentação teórica ao projeto arquitetônico do OBLIVIA PARK.

“Toda pesquisa implica no levantamento de dados de variadas fontes, quaisquer que sejam os métodos ou técnicas empregadas” (LAKATOS e MARCONI, 1992, pg.43). Assim a pesquisa bibliográfica e constituída de livros e artigos retratando o conhecimento científico acumulado em determinados problemas (BOCCATO, 2006).

Iniciou-se o planejamento do projeto com a escolha do tema, e a partir do mesmo, realizou-se pesquisas que visaram discorrer sobre a temática relacionada aos Parques Aquáticos Temáticos, sendo estas de extrema importância para enriquecer o trabalho.

Em seguida foi realizado um estudo da arquitetura comunicativa e a visão de Robert Venturi com o propósito de correlacionar sua tese com o estudo proposto. Sobre o turismo e o lazer buscou-se conhecimento sobre suas definições e se destaca as atividades a serem inseridas ao projeto. Além do estudo, aborda-se também diretrizes básicas que serão aplicadas ao projeto, sendo elas a NBR 15926 – 5 Parques Aquáticos, e a prévia histórica do município de Cascavel – PR.

Para a realização do projeto, será analisado dois parques aquáticos como obras correlatas, sendo eles: o Itaipuland – Hot Park, Resort e Spa Thermal, localizado em Itaipulândia-PR, e o Ody Park, situado no município de Maringá – PR, além de Renzo Piano e Richard Rogers, em seu Centro Georges Pompidou de Paris, França.

A característica de implantação será julgada com base no levantamento in loco, que terá composição fotográfica e análise de todas as características do local escolhido para assim se fazer um julgamento das peculiaridades e melhores escolhas para o projeto.

Foi necessária uma análise histórica do município de Cascavel, incluindo aspectos culturais e socioeconômicos, além do contato com os setores pertinentes na prefeitura municipal para a obtenção de mapas e leis, bem como contato com profissional responsável que poderá fornecer informações nas quais serão relevantes na elaboração do projeto.

Após tal análise dos fatores estudados e compreendidos, será feita escolhas para a elaboração do projeto do OBLIVA PARK – Parque Aquático Temático para a cidade de Cascavel.

2. FUNDAMENTACAO TEÓRICA

Visando apresentar as revisões bibliográficas realizadas no decorrer do processo de pesquisa, assim como a construção conceitual da proposta do projeto, OBLIVIA PARK – parque aquático temático em Cascavel-PR: a fruição da arquitetura comunicativa no presente capítulo é composto, inicialmente, pela conceituação e contextualização das histórias do turismo e lazer, seguido das relações entre a arquitetura comunicativa e arquitetura high tech de forma a evidenciar a contribuição destes estilos arquitetônicos para então tratar a arquitetura como arte.

2.1 LAZER E TURISMO

2.1.1 Lazer

A conceituação do lazer é um tema presente em reflexões e discussões dentre aqueles que se dedicam ao seu estudo. Ao se falar em uma definição do lazer, deve-se inicialmente apresentar o conceito criado pelo sociólogo Frances Joffre Dumazedier na década de 1970. De acordo com Dumazedier (1973, p.34) o lazer pode ser compreendido como:

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

Ao analisar esta concepção, Gomes (2004), faz considerações pertinentes. Ele aponta que ao tratar o lazer como um conjunto de ocupações, Dumazedier, desconsidera o ócio, momento propício para a fruição e contemplação, enquanto uma de suas possibilidades. Além disto, a autora afirma que ao colocar o lazer em contraposição ao trabalho e as demais obrigações, compartimenta-se as dimensões da vida, como se esta possuísse limites claros, rígidos.

Para Marcellino (2004, p.31) o lazer deve ser estudado sob a perspectiva social e ser considerado enquanto:

Cultura – compreendida no seu sentido mais amplo, vivenciada (praticada ou fruída, no tempo disponível. O importante como traço definidor é o caráter desinteressado dessa vivencia. Não se busca, pelos menos fundamentalmente, outra recompensa além da

satisfação provocada pela situação. A disponibilidade de tempo significa possibilidade de opção pela atividade contemplativa.

Outra estudiosa do campo do lazer é Gomes (2004, p.125), que considera o lazer como:

Uma dimensão da cultura construída por meio da vivência lúdica das manifestações culturais em um tempo? Espaço conquistado pelo sujeito ou grupo social, estabelecendo relações dialéticas com as necessidades, os deveres e as obrigações especialmente com o trabalho produtivo.

Ao analisarmos o conceito acima, pode-se perceber que para compreender o lazer é de fundamental importância que este esteja situado em um contexto, contudo, é preciso considerar as tramas culturais que o perpassam, conforme afirmado por Gomes e Faria (2005). O lazer como fenômeno historicamente constituído requer ser pensado a partir de um lado do contexto social, a partir disso a importância passa a ser compreendido enquanto uma dimensão da cultura. Este entendimento focaliza o lazer em toda a sua abrangência e complexidade contemporânea, sendo, pois, o que orientará as proposições que serão feitas neste estudo.

2.1.2 Turismo

Assim como se ocorre no lazer, muitas definições têm sido dadas ao turismo desde os primeiros estudos científicos feitos sobre este sem que, se tenha chegado a um consenso. Segundo Barreto (1995, p.9) a primeira conceituação datada do turismo remete-se ao ano de 1911 e foi feita pelo economista austríaco Hermann Von Schullern que o concebeu como “o conceito que compreende todos os processos, especialmente os econômicos, que se manifestam na chegada, na permanência e na saída do turista de um determinado município, país ou estado”.

O turismo foi visto como sendo uma mercadoria a ser consumida, pensando-se na manutenção de um mercado turístico.

2.1.3 Espaços De Lazer E Parques Temáticos

Considera-se parques temáticos como espaços de lazer, sendo o objeto principal desta pesquisa. Segundo Pellegrin (2004, p. 73), o espaço de lazer é um termo genérico que diz respeito aos lugares em que desenvolvem ações, atividades, programas e projetos de lazer de modo geral. Carmello (2002), afirma que os parques temáticos surgiram na Europa medieval,

chamados de jardins de prazer, onde haviam shows, danças e jogos. Contudo, as atividades foram encerradas com o tempo, por questões políticas. Em 1583, na Dinamarca, foi inaugurado o parque mais antigo do mundo, Bakken, visto como herança do período, na qual permanece aberto até atualidade.

Ainda segundo o autor, o principal objetivo dos parques de diversões é proporcionar diversão para os usuários, sejam eles crianças, jovens ou adultos, para que isso ocorra, são utilizados inúmeros ambientes, explorando recursos arquitetônicos, imaginários e criativos, permitindo ao visitante momentos de lazer e fantasia.

Segundo Vannucci (1999), desde a segunda guerra mundial ocorreu grandes alterações em diversos países, em relação aos aspectos culturais, do lazer e turismo. Os parques agregam o que há de mais contemporâneo em opções de lazer e entretenimento, tendo a finalidade de conduzir o visitante para um mundo encantado para vivência de experiências.

Walt Disney, foi o primeiro a idealizar um parque temático no mundo, a Disneylândia, inaugurada na Califórnia – EUA em 1955, na qual se tornou o maior fenômeno de diversão infanto-juvenil do mundo. O pioneirismo da Disney, trouxe uma nova concepção de parques, contando com o maior número de visitação diárias, abrangendo todas as idades e gêneros (ASHTON, 2009).

A autora ainda evidencia que em contexto de parques temáticos há territórios específicos, para pessoas de procedências, faixas etárias, gostos e costumes diversificados, na qual se unem para um único objetivo comum, a interação. Ao se unirem, esses territórios se transformam em um espaço de convívio social, onde a interação é o principal fator que contribui na vivência dos visitantes. Essa teia social chamada de interação está presente em todo ambiente em que o ser humano se insere, porém é em ambiente como o de parques de diversões, onde o indivíduo se extravasa e pratica o ato. Contudo, se dá a importância de lugares turísticos, contando ainda, com temáticas diferenciadas e arquitetura de pós modernidade.

Ao se dizer que a linguagem transmitida em parques de diversões é simbólica, Ashton (2009, p.261) se baseia em Mafessoli (2002) e Barthes (1987, 1996, 1997), pois, é nessa linguagem social que estão ancorados os imaginários socioculturais. Pacotes promocionais para visitantes tem sido a maior atração dos últimos tempos, pois, desse modo, o visitante se vê seduzido pela necessidade do aqui e agora, se envolvendo assim, em um mundo de fantasia do consumo e satisfação. São momentos gloriosos, que os visitantes passam nesse mundo, onde o cotidiano parece ficar fácil e leve, na qual se deixam levar pela sedução da arquitetura dos pós modernidade. Dessa forma, Ashton (2009), relata que os parques aquáticos temáticos

se retratam de forma simbólica, uma vez que se comunica com o visitante de forma verbal e não verbal, redefinindo práticas de consumo.

No Brasil, houve uma confusão conceitual em torno do termo “parque aquático”, sendo que a forma mais clara e objetiva de trabalhar esta conceituação é destacar que no setor de parques, se trabalha com o termo parque de diversões ou de entretenimento e este se divide em três categorias, segundo Vannucci (1999), tais como:

- Parque aquático: atrações voltadas para as atividades a base de água. Como por exemplo, os tobogãs, que são fechados onde as pessoas escorregam e caem em piscinas naturais ou artificiais.
- Parques Temáticos: criam locais com cenários distintos, baseado em um ou mais temas para levar os seus visitantes, de idades diferentes a vivenciar em uma nova sensação através de uma fantasia. Normalmente em empreendimentos que ocupam grandes áreas com muitos espaços para a livre circulação do visitante, com jardins, áreas arborizadas e as áreas temáticas construídas.
- Parques de diversão tradicionais ou específicos: tem como atração mais importante os equipamentos de diversão. Estes foram os primeiros parques que existiram dando o começo a indústria de parques.

Consoante a autora, o parque temático é uma das categorias dentre os parques de diversões, e ainda ressalta com clareza que a essência de um parque temático é a diversão dos usuários, tornando-o inválido, caso o contrário aconteça. Para que esse propósito seja alcançado deve-se seguir algumas condições, tais como: a) estar composto por atrações externas e cada uma deve ser peça independente; b) ter um custo de entrada e não por atração; c) ser construído com base nas necessidades dos visitantes; d) proporcionar mais sensação física do que simulação; e) ser um destino em si mesmo. Estas condições mínimas, apontadas por Ashton (2009), demonstram as necessidades principais para a estruturação de um parque temático, ou seja, o que os parques deveriam se preocupar, ao proporcionar aos visitantes o propósito pretendido. No Brasil, conforme a Lei Geral do Turismo, em seu Artigo 31, subseção IV:

Consideram-se parques temáticos os empreendimentos ou estabelecimentos que tenham por objeto social a prestação de serviços e atividades, implantados em local fixo e de forma

permanente, ambientados tematicamente, considerados de interesse turístico pelo Ministério do Turismo (BRASIL, 2007).

Com base nesta conceituação, os parques temáticos evidenciaram um potencial de crescimento elevado com uma media de faturamento de 1,5 bilhão. Este estudo “visa propor estratégia para torna-los mais competitivos no cenário global” (BRASIL, 2014 s.p). Desta forma, conforme declaração do então Ministro do Turismo, Vinicius Lages:

Precisamos fortalecer as ações interministeriais com uma agenda conjunta sobre o tema, desenvolver estudos sobre a cadeia produtiva em relação aos aspectos legais e construir um modelo para atrair investimento e potencializar os negócios turísticos dos parques (BRASIL, 2014, s/p).

Com base no exposto, evidencia-se a necessidade de um maior investimento na área de cultura e lazer, sobretudo aproveitar o sucesso dos parques temáticos e o grande faturamento que estes vem proporcionando para aumentar os investimentos na área, porém, conforme o presidente do Sistema Integrado de Parques e Atrações Turísticas do Brasil – SINDEPAT, Alain Baldacc, o custo operacional é elevado, o que em sua avaliação, pode deixar o pais em situação de desvantagem no processo de desenvolvimento do setor de parques temáticos, em relação a outros países do mundo (BRASIL, 2014).

O ministério do turismo destaca que os países asiáticos foram os que conseguiram o maior crescimento de até 7,5% enquanto o crescimento geral global foi de 5,4%. Sendo o parque temático mais visitado do mundo em 2013, o Magic Kingdom, da Walt Disney World, na florida, com 18,5 milhões de visitas (BRASIL, 2014).

2.2 PARQUES TEMÁTICOS

2.2.1 Evoluções Dos Parques Temáticos No Mundo

Napha (2018) discorre que é na Europa medieval que as raízes históricas de um parque aquático são encontradas, em áreas específicas de entretenimento como o outdoor, que são denominadas como “jardins de prazer”. Grandes áreas se tornaram populares com atração do tipo: danças, shows e fogos de artifícios, porém, início do século XVIII, muitos ambientes desse tipo se obrigaram a fechar com as mudanças políticas.

Com a chagada da modernidade em parques temáticos, é possível fazer uma correlação da urbanização e dos transportes na américa Latina. Ainda é possível dizer que com alta tecnologia elétrica, as companhias cobravam taxas elevadas pelo uso da tal novidade, então

para compensar o alto valor, procuravam formas de estimular o uso dos transportes também nos finais de semana, uma vez que as taxas eram fixas. Desse modo, foram constituídas pequenas áreas de lazer ao final das linhas Trolley Buses, com áreas para piqueniques, danças, restaurantes e jogos. O sucesso destas áreas fez com que o número de estabelecimentos destes ramos aumentasse rapidamente.

No ano de 1893 durante a World's Colombian Exposition em Chicago, foi apresentado um novo e revolucionário conceito de parque, o Midway Plaisance, que seria um modelo durante os 60 anos seguintes, com profusão de decoração e luzes coloridas. Durante a exposição, foi apresentada a primeira roda gigante, que na época, causou grande alvoroço. No ano seguinte, em Chicago, foi inaugurado o primeiro parque de diversões moderno no mundo, o Water Chutes. O seu sucesso motivou a inauguração de um parque similar em Coney Island em Nova Iorque no ano seguinte. Os 30 anos seguintes foram anos de explosão para a indústria nos Estados Unidos e no mundo, motivados também pelo grande progresso técnico alcançado, que representava novas atrações, motivando o público, como será visto posteriormente inovações que são fundamentais e importantes neste ramo industrial (NAPHA, 2018).

Em 1919, haviam aproximadamente 1.500 parques em funcionamento nos Estados Unidos, porém, a grande depressão representou um enorme baque para a indústria do ramo e em 1935 restou-se apenas 400 parques e no período da segunda Guerra mundial, mais destes parques foram fechados. Este não foi tampouco período de grande progresso técnico para o setor de parques temáticos (NAPHA, 2018).

2.2.2 Parques Temáticos no Brasil

Hoje no Brasil há estimativas de aproximadamente mil empresas turísticas por todo país, a grande maioria sendo parques móveis, segundo ADIBRA, estas empresas conseguem atender somente 10% do potencial estimado no mercado, havendo bastante espaço para novos investimentos. Segundo informações da EMBRATUR, existem, hoje, 5 milhões de projetos para o ramo turístico, sendo 1,27 parques construções. Tal ramo, tem tido grande apoio de cooperativas como BNDES, dado o grande potencial de gerar empregos e divisas para o país.

Em 1998 a EMBRATUR realizou um estudo sobre o ramo turístico no Brasil, classificando os parques em temáticos, aquáticos e de diversão. Com demanda prevista, observou-se que parques específicos como os temáticos e aquáticos possuem maior

sazonalidade que os parques de diversão, tendo temporadas de pico em meses de férias. Já os parques de diversões, observa-se que seu pico se encontra em finais de semana.

Neste estudo alguns dados foram relatos, tais como números de visitantes por dia nos parques. Eles se resultam em: Parques aquáticos, 8,500; Parques temáticos, 17,000 e Parques de diversões, 3,500. Visando que nesta categoria de numerologia, estão enquadrados diversos parques sejam eles de grande ou pequena estrutura e até os que se classificam como parques móveis. A permanência nos parques também foi objeto de estudo, contudo verificou-se que há variação na estadia nestes locais, o que pode ser explicado não só pela área em que o parque se encontra, mas também, pela atração que cada um oferece, e ainda pela cobrança de um ticket de entrada, na qual, o visitante tem acesso ilimitado ao parque referente a um valor pago.

Portanto, com base no exposto, é possível concluir que parque do tipo aquáticos e de diversões não estão no topo da rede de marketing necessária para atender a população em quesito lazer e entretenimento, uma vez que todo público usuário toma conta de tais estabelecimentos devido às recomendações de terceiros EMBRATUR (2018).

2.2.3 Importância Dos Parques Temáticos

Além do lazer, os parques temáticos têm uma grande importância para a indústria de entretenimento Norte Americana, bem como no ramo econômico, ou seja, afetam toda a área de desenvolvimento mundial, pois, um turista ao pagar seu ticket de entrada está contribuindo com o giro de capital, e ao usar o ambiente proporcionado, auxilia na interação humana (VANNUCCI, 1999).

Torna-se impossível a comparação desse ramo turístico entre território brasileiro e norte americano, uma vez que o maior número de parques ainda se redistribui dentre aqueles que são caracterizados como obsoletos pela população, ou ainda são do tipo móveis, sem nenhuma atração diferenciada para atrair o público, ou ainda sem condições de atendimento.

Em 1994, o mercado de parques no Brasil começa a melhorar. No ano de 1995 o BNDES (Banco Nacional do Desenvolvimento), Segundo Vannucci (1999) libera crédito de 1 bilhão para ser feitos projetos turísticos, incluindo Parques Temáticos, deste modo desenvolvendo a indústria do turismo e melhorando a economia do país.

2.2.4 Atrativos e Atratividades Temáticas

O maior estímulo para uma viagem acontecer ainda é o espaço a ser utilizado nesse período, chamado também de atrativo turístico, é considerado o fator de maior importância para muitos. Para um local ser escolhido, muitos fatores são analisados no momento da escolha, sendo assim a qualidade de um ponto turístico é motivador, contando ainda com atrações diferenciadas. Essas atrações são divididas em dois aspectos, sendo eles naturais e culturais.

Atração natural se define por todo ambiente natural, ou seja, contendo elementos da natureza; já os atrativos culturais são aqueles que tiverem intervenção da mão humana. (TRIGO, 2007)

Para Ruschmann (2005, p.25) atrativos turísticos são elementos de utilização turística efetiva, com potencial de atração já aproveitado de estruturas receptivas tais como acesso, serviços de alimentação entre outros. A autora ainda destaca os recursos turísticos sendo elementos com potencial de atração turística, porém, não aproveitados ou em fase de desenvolvimento.

No Brasil, o Ministério do Turismo, adotou uma classificação dos atrativos turísticos sendo considerados os atrativos naturais; os culturais; atividades econômicas produtivas; realizações técnicas, científicas, artísticas e eventos programas (BRASIL, 2007).

Essa classificação permite explicar os tipos de atrativos e suas características, contudo, é possível identificar os elementos que podem condicionar o aproveitamento turístico de cada um deles, de forma a definir a escolha de uma viagem.

Conforme o ministério do turismo (BRASIL, 2007, p. 27) a atratividade de um local é o que motivará o turista a escolhê-lo como seu destino de viagem, levando em conta o valor cultural, histórico, beleza natural, particularidades, além de outros motivos particulares de cada turista, como vemos no conceito, trabalho pelo MTUR, que considera “atrativos turísticos são locais, objetos, equipamentos, pessoas, fenômenos, eventos ou manifestação, capazes de motivar o deslocamento de pessoas para conhecê-los”. Partindo desta breve consideração sobre atrativos e atratividade turística, passamos a tratar da atratividade de parques temáticos, visto sua total relevância na realização do presente estudo.

2.2.5 Parques de Entretenimento

Ao se definir parques de entretenimento, deve-se primeiramente pensar em seus usuários, pois sem turistas não há parques, contudo estes pode-se subdividir em três aspectos, sendo eles parques temáticos, aquáticos e de diversões, porém, todos com o mesmo intuito aflorar a fantasia, proporcionar momentos de lazer e diversão a todos (VANNUCCI, 2018).

Os parques temáticos têm como características despertar o imaginário do indivíduo com momentos de lucidez, tendo como exemplo o primeiro e maior parque temático, Disneylândia na Califórnia (VANNUCCI, 1999).

De acordo com Alcobia (2004), um parque temático é um empreendimento baseado na magia e na fantasia. Para Walt Disney o Parque Temático deveria ser “uma experiência teatral, onde os visitantes fizessem parte do show, e tivessem seus cinco sentidos (tato, visão, audição, olfato e paladar) estimulados”.

Para Zuchi e Barleto (2002)

O parque temático tem que ser um empreendimento que utiliza temas diferenciados e tem como o objetivo mercadológico o estímulo da atividade turística, além de um conceito de fantasia, de um novo mundo interativo. Quanto aos parques temáticos específicos, possuem áreas extensas e delimitadas, com inúmeros atributos naturais e objetos de preservação ambiental, submetidos as condições de inalienabilidade e indisponibilidade. A realidade deve parecer um sonho e o sonho realidade. É a maravilha do homem interagindo com a natureza (ZUCHI; BARLETO, 2002).

Os parques aquáticos segundo Alcobia (2004) e Vannucci (1999), possuem como atração principal a água, havendo tobogãs e piscinas em sua estrutura.

Os parques de diversão possuem como atração principal equipamentos de diversão, não havendo vegetação e água em sua composição, sendo considerados parques secos (VANNUCCI, 1999).

2.3 ARQUITETURA

2.3.1 Arquitetura Moderna Brasileira

De acordo com Cavalcanti (2001), a modernidade na arquitetura se deu conta por meio da migração de brasileiros com ideias e culturas totalmente tropicais, com isso novos projetos

arquitetônicos eram produzidos a cada nova tentativa de abrigar novos migrantes, juntamente com as condições que o país oferecia para tal ato em determinado momento.

Castriota (2009) faz ressalvas ao movimento moderno brasileiro, pois o posicionamento do profissional arquiteto em relação ao modernismo engessado europeu, é a desmaterialização e adequado a tradição arquitetônica do país.

A arquitetura moderna procurava enaltecer os aspectos naturais brasileiros. A força exigiu que a tecnologia aplicada a obra fosse adaptada ao clima tropical do país. Seus intensos períodos de calor favoreceram a adequação do brise em fachadas de construções modernas. Já as tradicionais marquises usadas até hoje preveem o abrigo à pedestres em períodos frequentes de chuvas. A abundância de madeira, tem seu emprego em lugares secundários a construção, como portas, janelas, revestimentos e entre outros. Mas ainda sim contendo um papel de destaque na obra (BRUAND,2010).

O movimento moderno brasileiro se enquadra como um movimento inspirador exaltando as características do Brasil. Com a intenção de colaborar com a natureza existente e a ansiedade de demonstrar a evolução da sociedade brasileira em vários aspectos. Para o OBLIVA PARK - Parque Aquático Temático, exaltar a identidade arquitetônica brasileira é também enaltecer a contribuição destas características com linhas ao futuro.

2.3.2 Paisagismo Moderno Brasileiro

As paisagens urbanas estão cada vez mais sendo modificadas pelos novos profissionais, estes que projetam jardins ou qualquer outro ambiente, devem saber que é necessário que este esteja inserido em um contexto, seja ele social, cultural ambiental ou até mesmo histórico. Segundo Waterman (2010), o paisagismo está em todo e qualquer espaço externo.

Segundo Marcondes (1999) surgiu nos tempos do iluminismo a evocação do ideal da cidade natureza, amplamente difundido nesse período. Essas noções de natureza em meio a cidade podem ser observadas até os dias atuais, esse naturalismo urbano prioriza a restauração de uma natureza perdida. Proporcionar uma identidade cultural a uma região, é incorporar em projetos modernos a vegetação nativa do ambiente, de ecossistema como cerrados e florestas de encostas gerando a projeção de composição associadas a vegetações advindas de tais ecossistemas (FERAH et al. 2010).

2.3.3 Arquitetura Pós-Moderna: Robert Venturi

Arquiteto, norte americano, nascido em 1925, Robert Venturi se formou na universidade de Princeton em 1950, momento pós-guerra de críticas iniciadas contra o movimento moderno. Voltado para um discurso complexo e contraditório, a teoria desse grande mestre apresentou, em contraposição a racionalidade simplista e linear moderna, uma série de defesas em prol do indivíduo e o meio no qual esta inserido, por meio da utilização de elementos populares, simbólicos, comunicativos, e contextualizados (CARVALHO E MESTRANDA, 2012).

Em 1966, Robert Venturi publicou o livro “Complexidade e Contradição na Arquitetura” que pode ser considerado hoje um ícone do pós-modernismo e tido como princípio para várias transformações que ocorreram na arquitetura entre 1970 e 1980, sendo um dos livros mais influentes, bem como um dos menos entendidos da segunda metade do século XX (GRESPLAN, 2012).

De acordo com Montaner (1993), Venturi se definiu como pós-moderno para se diferenciar dos modernos tardios e dos anti-modernos. Escrevendo contra a pretensão dos arquitetos modernistas de buscar somente a diferença e a novidade, assim como de esquecer os ensinamentos da tradição. Baseado nisso, Venturi contrapõe-se ao “menos é mais” de Mies Van Der Rohe e alega que o “Menos é uma chance”.

Segundo Nesbitt (2006) em “Uma nova agenda para a arquitetura”, citada por Montaner, o problema da arquitetura e do urbanismo modernista era serem enfaticamente reducionistas, resolvendo os problemas de maneira a limita-los, por meio de soluções puras e tediosas.

Para Venturi (2004), a doutrina “menos é mais” deplora a complexidade e justifica a exclusão para fins expressivos, permitindo que o arquiteto selecione qual problema ele quer resolver, uma vez que o profissional deve estar comprometido com o seu modo de ver o mundo, o que determina como os problemas são resolvidos.

Montaner (2002), relata que de fato Robert Venturi está defendendo uma atitude contrária a tendência da simplificação desenvolvida pela modernidade. Venturi (2004) em seu livro, diz que o reconhecimento da complexidade em arquitetura não nega o que Louis Kahn chamou “o desejo da simplicidade”. Que uma arquitetura válida evoca muitos níveis de significados e combinações de enfoque, mas, uma arquitetura de complexidade e contradição tem uma obrigação especial em relação ao todo.

De acordo com Arantes (2012), a teoria de Robert Venturi contribuí para a renovação de uma consciência histórica, ou uma adesão a ela, na qual é uma característica do pós-moderno, em divergência ao moderno, contudo, estimular a apropriação eclética da história. O livro mostra um caráter híbrido e equivocado das grandes obras do passado, que se diferencia do programa de clareza e homogeneidade do moderno.

Ainda segundo a escritora, Robert Venturi atento aos procedimentos, materiais e as soluções construtivas da tradição, escreve um manifesto suave contra o que ele chamou de “a língua puritanamente moral” do modernismo tardio, no qual afirmam que os modernistas simplificavam e clarificavam a arquitetura ao ponto de destacá-la a partir de uma experiência de vida e as necessidades da sociedade. Como se sabe, o modernismo tinha evitado referência histórica, afirmando que no passado era irrelevante para as preocupações de sua arquitetura, mas Venturi, encontrou lições ricas em todo o leque de arquitetura do mundo, e ilustra teorias usando exemplos de vários períodos e estilos. Assim como seus edifícios, o livro se opõe ao que muitos consideram opiniões instrucionais no qual o objetivo é visar as condições concretas que deveriam estar na base de projetos arquitetônicos.

Na análise de Montaner (2002), Venturi ao longo desse livro referiu-se ao mecanismo exemplar ativado pela art pop, que demonstrou que os elementos vulgares, a principal fonte de variedade e vitalidade de nossas cidades, quando sofrem uma mudança de escala e estabelecem novas conexões no contexto se convertem em obras de arte.

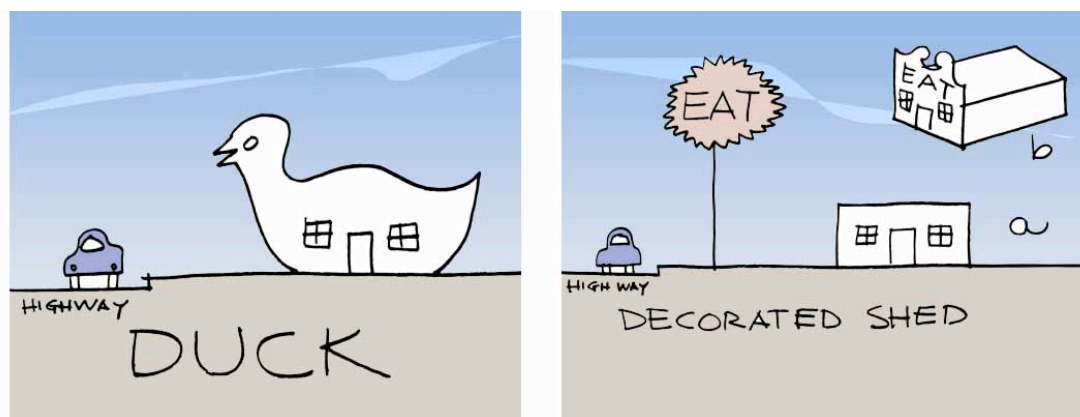
Em 1972 Venturi publica “Aprendendo com Las Vegas” juntamente com sua esposa Denise Scott Brown e seu colaborador Izenour. Este livro é apresentado como um tratado sobre o simbolismo na arquitetura que definem a evolução das ideias de Venturi. Para Rubino (2003), aprendendo com Las Vegas, foi pura provocação. O argumento central era que arquitetos poderiam aprender muito com o estudo das paisagens populares e comerciais. O ornamento não deveria constituir um crime, como havia preconizado Adolf Loos em 1911. Na visão do autor não havia nada de errado em dar as pessoas aquilo que elas desejavam em termos estéticos.

Para Moreira (2005), é uma lucida interpretação de uma nova situação urbana, ótimo exemplo de como os arquitetos podem ser sensíveis ao ver o ambiente em que os rodeiam. Para ele o grande problema do livro emerge quando Venturi e seus colegas procuram implantar esse tipo de arquitetura. Além do caráter anti espacial, Venturi e seus colegas reduziram o processo projetual a um simples processo de organização interna, dentro de um volume retangular predefinido, seguido da aplicação de uma imagem na superfície desse volume.

Como exprime Montaner (2002), o mais importante da arquitetura é a sua capacidade comunicativa, ou seja, sua fachada, a imagem que o edifício oferece. Isso será sempre uma capacidade definitiva da arquitetura pós-moderna que está estritamente ligada a comunicação e que carrega o perigo de cair na era da mercadoria, trivialidade e superficialidade. A arquitetura perde seus atributos básicos e se converte em pura mensagem de imagens, por cima dos espaços, processos, funções, tipologias, estruturas, técnicas ou formas.

Já em seu livro aprendendo com Las Vegas, Venturi (1972) relata a existência de dois caminhos para que um edifício seja comunicativo: que sua forma se expresse a função, como faz uma catedral gótica ou um edifício com forma de PATO, ou que simplesmente seja um galpão decorado, um edifício funcional com rotulo gigante, consistindo no tratamento epidérmico de objetos e espaços funcionais, racionais, convencionais para insistir em seus efeitos óticos.

Figura 01: O Pato E O Abrigo Decorado.



Fonte: Coisas da arquitetura, 2012.

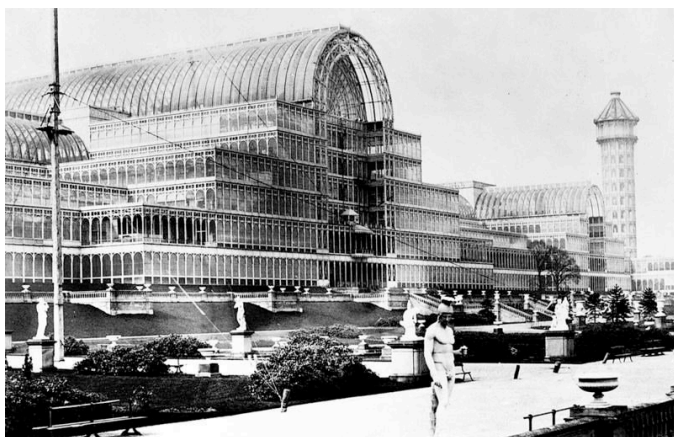
Quando Venturi desenvolve a ideia de edifício anúncio, se refere na posição oposta á de Adolf Loos e seu conceito de máquina desnuda por fora e como uma obra singular, quente e comunicativa por dentro. Para Venturi, trata-se do organismo contrário: máquina funcional e anônima por dentro e obra singular, comunicativa e pública por fora, sendo este o enfoque que busca trazer ao OBLIVIA PARK, gigantes objetos de um Hamster assemelhando na vida real trazendo a sensação de vivência do animal ao ser humano, num mundo imaginário, comunicando a função da obra.

2.3.4 Arquitetura High Tech

O sistema High Tech foi uma tendência arquitetônica ocorrida a partir dos anos 70, e se compõem em uma utilização de tecnologia de materiais, métodos e figuras. Tem características pela apresentação de sistemas técnicos (circulação, hidráulicos, climatização, elétrico). Faz o uso intenso de acabamentos metálicos, vidro, grandes vãos, estruturas tensionadas, cores vivas, vedações com painéis industrializados. Sendo assim o movimento oferece na arquitetura, espaços de máxima eficiência (COLIN, 2002).

A arquitetura como expressão da sociedade da era das comunicações, desenvolvendo-se o conceito da casa como obra de arte tecnicamente organizada. A arquitetura High Tech tem suas ascendências no Palácio de Cristal de Joseph Paxton, 1851, figura 02. Esse movimento foi seguido por arquitetos depois da Segunda Guerra Mundial como, Richard Rogers, Renzo Piano, Santiago Calatrava, Norman Foster, etc. (GYMPEL, 2000).

Figura 02: Palácio de Cristal, Joseph Paxton, 1851.



Fonte: PÚBLICO, Comunicação Social AS, 2013

Para Dias (2002) “High Tech como poética arquitetônica, saliente-se que o que diferencia um edifício High Tech não é a “alta tecnologia”, que também é utilizada pelos outros edifícios, mas o fato de ostentar essa tecnologia, e de fazer dela seu discurso principal”.

O espírito de uma arquitetura high tech requer o engajamento de uma tecnologia, cujos mais prezados artefatos tem referencia na indústria, a comunicação, a guerras, viagens espaciais. O high tech não pode ter uma arquitetura de feições diferentes. Não pode utilizar imprecisos tijolos e concretos artesanais, quando pode lançar mão da perfeição do vidro e da precisão do aço, este é o objetivo a ser trazido ao OBLIVIA PARK, um complexo funcional e

eficiente. No caso do high tech, ela simboliza este mundo de negócios em cultura pré-fabricada que abriga e o que faz ostensivamente, e não discretamente.

3. TRABALHOS DE REFERÊNCIAS E CORRELATOS

3.1 ODY PARK AQUÁTICO

Situado em Iguaçu, á 20km de Maringá, o Ody Park Aquático Resort Hotel conta com uma estrutura de aproximadamente 200.000m², um dos maiores parques aquáticos e complexos turísticos do sul do Brasil, segundo o site oficial do Parque (ODY PARK AQUÁTICO, 2018).

Figura 03: Vista Aérea. Ody Park Aquático.



Fonte: Ody Park Aquático, 2018.

Com tobogãs, tobobóias, bares aquáticos, rio lento, piscina de ondas de até 3 metros de altura, considerada a maior do Brasil, o Ody Park aquático oferece também, tranquilidade, diversão e muita emoção a turistas de todas as idades (ODY PARK AQUÁTICO, 2018).

Figura 04: Vista tobogã. Ody Park Aquático.



Fonte: Ody Park Aquático, 2018.

A infraestrutura do Resort hotel é composta por 65 apartamentos em forma de chalé com capacidade para até 5 pessoas. Com projeto de ampliação para mais apartamentos no ano de 2018. Os chalés buscam harmonia com a fauna e flora da região, utilizando em sua decoração elementos rústicos que simulam um ambiente campestre, porém, com todo o conforto dos melhores hotéis (ODY PARK AQUÁTICO, 2018).

Figura 05: Circulação chalé. Ody Park Aquático.



Fonte: Booking.com, 2018.

Seu restaurante rústico, é cuidadosamente decorado em muito estilo e de alto padrão, além de possuir uma comida caseira comum, dando água na boca atendendo os mais diversificados paladares. Servindo almoço, e jantar com bebidas inclusas e café da manhã, o restaurante se destaca pela grande variedade, além do excelente atendimento (ODY PARK AQUÁTICO, 2018).

Figura 06: Restaurante. Ody Park Aquático.



Fonte: Ody Park Aquático, 2017.

Quem está hospedado no chalé, pode desfrutar de uma área exclusiva com piscina aquecida, ofurô, lanchonete, sushi bar, sala de jogos, brinquedoteca e shows. Para a comodidade dos pais, o resort possui uma equipe de recreação que promove durante o dia

todo, atividades para os baixinhos se divertirem ao máximo (ODY PARK AQUÁTICO, 2018).

3.1 ITAIPULAND – HOT PARK, RESORT E SPA THERMAL

Localizado no Oeste do Paraná a cerca de 55km de Foz do Iguaçu, o Itaipuland – Hot Park, Resort e Spa Thermal, busca levar para as famílias entretenimento e muita diversão. Com várias opções de lazer, o parque é considerado o maior Parque Aquático Termal da América Latina e conta com um amplo espaço proporcionando maior comodidade aos turistas (ITAIPULAND, 2018).

Figura 07: Vista aérea do Itaipuland – Hot Park, Resort e Spa Thermal.



Fonte: Cultura, 2017.

Conta também com um hotel, quadras poliesportivas e uma academia completa. A infraestrutura conta ainda com restaurantes, lanchonetes, bares molhados, segurança, posto médico e salva vidas (ITAIPULAND, 2018).

São inúmeras atrações em águas termais, como:

- Piscinas de ondas;
- Tobogã de 4 pistas;
- Tobogã em queda livre;
- Tobogã caracol
- Lagoons;
- Área infantil;
- Montanha russa aquática;
- Castelinho das águas;
- Rio lento;

- Rio selvagem

E muito mais, tudo isso em uma área total de 260mil metros quadrados.

Figura 08: Piscina infantil. Itaipuland - Hot Park, Resort e Spa Thermal.



Fonte: Itaipuland, 2018.

Estudos científicos feitos recentemente pelo próprio parque, comprovam os poderes das águas termais no alívio de uma série de doenças, entre elas, sinusite e doenças reumáticas, passando ainda pelos problemas respiratórios no geral. O banho com água termal não é prejudicial a nenhuma espécie pois, as águas termais são ricas em minerais, refrescam, hidratam, renovam e protegem a pele. O aquífero do parque, tem uma vazão de 100.000 litros/hora com água termal a 42c. com excelentes qualidades minerais extremamente benéficas a saúde (ITAIPULAND, 2018).

Além da disponibilidade do entretenimento e lazer, o Itaipuland – Hot Park, Resort e Spa Thermal, disponibiliza conforto e tranquilidade com o seu Resort, possuindo 85 apartamentos para até 10 pessoas.

Saúde e qualidade de vida é ainda melhor quando se pratica esporte. O Itaipuland – Hot Park, Resort e Spa Thermal, oferece aos hóspedes um complexo esportivo com quadras de classificação e reconhecimento internacional (ITAIPULAND, 2018).

3.3 CENTRO GEORGES POMPIDOU – RENZO PIANO

Inserido em um momento de crise na arquitetura moderna, na década de 70, surgiu apesar das críticas, um dos marcos do início da pós modernidade das artes. Seu governo realizou grandes ações de reequilíbrios econômico, como o aumento do salário mínimo, o reembolso da previdência social e entre outros com isso, a qualidade de vida melhorou,

programas culturais coletivos foram estimulados em nome de uma velha “arte de viver juntos”, que procurava harmonia com a atual modernidade. O presidente estava decidido a empreender todos os esforços pela modernização da França. Era considerado um intelectual autêntico, audacioso, pragmático, flexível, pouco ideológico e destacava-se pela paixão e conhecimento da arte (DAMÁSIO, 2004).

No ano de 1970, o presidente elaborou junto com Sebastian Loste um concurso internacional de arquitetura para a construção do centro cultural. De acordo com o regulamento do concurso, o projeto arquitetônico devia satisfazer as exigências de multidisciplinaridade, a livre circulação e abertura de espaços de exposição. O júri, presidido pelo arquiteto Jean Prouvé, escolheu os Vencedores Renzo Piano e Richard Rogers, que apresentaram uma proposta que se fundamentava em dois princípios, um deles era a sofisticação tecnológica e a flexibilidade espacial (GRESPLAN, 2012).

Os jovens arquitetos vencedores ofereceram um edifício no espírito livre da arquitetura dos anos 60. O prédio pode ser identificado como uma atitude estética chamada High Tech. Segundo Ferreira e Braga (2009), o estilo convencional dos caixotes modernistas dos anos 1950 e princípios dos anos 1960 não deixou de ser aplicado, mas passou a uma combinação com cubos de vidros refletivos, caixotes de concretos, apresentação deliberada da inocência estrutural e arranjos complexos de formas.

As qualidades modernistas foram progressivamente exageradas, os edifícios ou se tornaram menos ornamentados do que nunca ou se transformaram em demonstrações cada vez mais ostensivas de estruturas caracterizadas pelo emprego exagerado de materiais da tecnologia avançada com formas complexas, conhecida como arquitetura de alta tecnologia (FERREIRA E BRAGA, 2009).

Este projeto constituiu-se como um divisor de águas na evolução do conceito de projetos para museus. O Centro George Pompidou marcou a transição entre a tradição moderna dos museus neutros e a tendência que norteou sua construção a partir da década de 1980 (FACCENDA, 2003).

Os arquitetos projetaram um edifício com padrão de evolução espacial dividido em duas partes. A primeira parte se constitui em uma infraestrutura de três níveis agrupados em tecnologia e serviços locais e na segunda parte, uma vasta superestrutura de aço e vidro de sete níveis, incluindo o terraço e mezanino, no qual concentra a maioria dos setores do centro (GRESPLAN, 2012).

Figura 09: Centro George Pompidou. Paris, Franca.



Fonte: Paris, Tourist office, 2018.

Figura 10: Relacao com entorno.



Fonte: Paris, Tourist office, 2018.

Para criar espaços amplos e adaptáveis no interior, os arquitetos colocaram um entretecamento colorido de armacoes metalicas, canos, corredores e escadas rolantes por fora do revestimento externo de vidro do edificio, como um exoesqueleto (STRICKLAND, 2003, p. 149).

A arquitetura do museu, proporciona uma boa circulação dos seus sistemas de ventilação, arrefecimento e redes elétricas. Entretanto, o sistema de circulação dos usuários por meio de rampas recebem algumas críticas, por ser arcaica em relação a tecnologia do museu (BAUDRILLARD, 1981 p.82).

Segundo Sitte (1992), os projetistas desejavam utilizar-se de uma larga praça localizada a oeste do edificio como um lugar de continuidade entre a cidade e o centro, para isso localizaram ali a fachada principal do prédio transparente como fomra de poder ser vizualidade desse ponto toda a vitalidade do Centro da praça. Este segue os princípios de Sitte (1992), no qual um local aberto na frente do edificio faz com que ele seja exaltado. No caso do Centro Georges Pompidou, foi utilizada uma “praça de largura”, para que os usuarios pudessem ter uma visao completa do edificio.

Baudrillard (2002, p.53) critica a estrutura do museu e a forma como foi concebido:

Com seus tubos entrelaçados e seu ar de ser espaço para uma composição universal, com sua (calculada) fragilidade tão distante da mentalidade ou da monumentalidade tradicional, ele abertamente proclama que nada é permanente em nossos dias e em nossa época, e que nossa própria temporalidade é a do ciclo que aceleradamente se recicla. O único conteúdo de Beaubourg é seu próprio volume, como um conversor, como uma câmera escura ou, exatamente como uma refinaria de petróleo, demonstrando o êxito dos arquitetos na criação de um museu a semelhança das embalagens de produtos Simulacro (BAUDRILLARD, 2002 p. 53).

O Centro Georges Pompidou, foi inaugurado em 1977 e está localizado no bairro de Beaubourg, em Paris. Atingiu um sucesso inesperado o que resultou em um envelhecimento prematuro de suas instalações, sendo reformado entre 1997 e 1999 e reaberto no ano 2000, com seus espaços museológicos expandidos. Portanto, revelou-se com o uso que a flexibilidade era excessiva e respondia de forma difícil a especificidade funcional que era a de conter obras de arte. Outro aspecto criticado nos seus primeiros anos de vida foi a sua indiferença em relação à envolvente próxima. Apesar disso, o Centro Pompidou, foi rapidamente adotado como local de visita pela população parisiense e pelos inúmeros turistas que passam pela capital, transformando-se num centro difusor da cultura contemporânea. Um dos segredos só seu sucesso foi sem dúvida o caráter sensacionalista e apelativo da sua arquitetura (GRESPLAN, 2012).

3.4 EDIFÍCIO LLOYD'S OF LONDON – RICHARD ROGERS

Após a conclusão do Centro Georges Pompidou em 1977 com Renzo Piano, Richard Rogers foi contratado para projetar um novo edifício para substituir o edifício de seguro original do Lloyd em Londres. Concluído em 1986 o edifício Lloyd's trouxe uma estética arquitetônica de alta tecnologia para o distrito financeiro medieval de Londres, no qual foi implementado anteriormente no projeto do Centro Georges Pompidou, em Paris (KROLL, 2010)

Figura 11: Edifício Lloyd's Of London, Londres, Reino Unido.



Fonte: Andrew Kroll, 2010.

Semelhante ao Centro Georges Pompidou, o edifício do Lloyd's é projetado de “dentro para fora”. Todas as funções de serviços são removidas do interior e colocadas ao exterior do

prédio. Isso não só permite fácil substituição e manutenção de elevadores, encanamentos ou instalações elétricas, mas libera o interior para criar um plano aberto e flexível que permite atividades ininterruptas em casa nível (KROLL, 2010)

Figura 12: Edifício Lloyd's Of London, Foto lateral.



Fonte: Andrew Kroll, 2010.

Com o planejamento espacial aberto, o interior é capaz de ser reconfigurado a cada momento, com paredes e divisórias que podem subdividir cada andar e criar espaços novos e interessantes. Além dos sistemas mecânicos e circulatórios sendo colocados no exterior, a fachada não é contígua, no sentido em que parece ser um kit de peças. A sua fachada aparentemente compartimentada reforça sua modularidade no plano, mas é visualmente mais aparente na elevação (KROLL, 2010).

Figura 13: Edifício Lloyd's Of London, Fachada em aço.



Fonte: Andrew Kroll, 2010.

Todo o edifício é envolvido em aço inoxidável, dando ao edifício uma estética de alta tecnologia, quase pós-moderna. A fachada aerodinâmica justaposta as funções mecânicas e de

serviço no exterior evoca os avanços tecnológicos de sua construção, além de expressar o foco principal do edifício que é a sua funcionalidade (KROLL, 2010)

3.5 CONCLUSÃO E CONTRIBUIÇÕES DOS CORRELATOS

O estudo dos correlatos aqui apresentados propiciou a observação de vários pontos que auxiliaram na elaboração da resolução projetual deste trabalho, afirmando que cada referencial teórico e correlatos analisados contribuiu para a proposta arquitetônica apresentada.

O Ody Park Aquático, localizado em Maringá – PR, influenciou nos programas de necessidades do OBLIVIA PARK. Ao utilizar tal referencial, priorizou-se pela ideia de que o edifício aqui proposto tenha conexões entre arte e arquitetura e principalmente, relações entre os ambientes internos e externos, tornando-se um símbolo monumental para o município de Cascavel – PR.

O Itaipuland, parque aquático da cidade de Itaipulândia – PR, localizado no interior, chama atenção pela cenografia do parque e soluções arquitetônicas que colocam o homem como principal desbravador de sua temática, preocupando-se desde a escolha do terreno de implantação até os materiais a serem utilizados. O parque orientou a criação do OBLIVIA PARK, pautando-se os conceitos e soluções arquitetônicas que foi utilizado ao parque para tocar os sentidos humanos, como exemplo, a cenografia disponibilizada pelo parque, por mais simples que seja, ela faz com que o turista se sinta num mundo diferenciado. Assim busca-se criar um complexo que seja um grande marco em quesito monumental e cenográfico do estado.

Renzo piano e Richard Rogers também foram fontes inspiradoras deste projeto, pelos conceitos de propagação que apresentaram no Centro Georges Pompidou em Paris, França. Eles fundamentaram em dois princípios, um deles a sofisticação tecnológica e a flexibilidade espacial. O edifício pode ser identificado como uma atitude estética chamada High Tech, uma combinação de caixotes com cubos de vidros refletivos, caixotes em concretos, além de apresentação deliberada da inocência estrutural e arranjos complexos de formas.

O Edifício Lloyd's Of London, por fim, trouxe uma estética arquitetônica de alta tecnologia, das mesmas implantadas no projeto do Centro Georges Pompidou, em Paris, França. No referido edifício, a elaboração de cascas em aço inoxidável, dando ao edifício uma estética de alta tecnologia se torna um elemento emblemático, semelhante a ideia aqui apresentada. Fachadas justapostas e funções mecânicas evoca os avanços tecnológicos de sua

construção. Contudo, o acabamento do OBLIVIA PARK, propõe-se efeito de transparência em seus tobogãs, acrílicos que será obtido por meio da arquitetura high tech.

4. OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático em Cascavel – PR

O título do trabalho, OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático, se dá devido à grande influência, sobre a temática do parque de diversão e ainda com a origem do entretenimento.

Oblivia traduzindo do Latim em Português, significa: esquecimento. O objetivo do Parque Aquático Temático é fazer com que a população cascavelense e região, tenham momentos de “fuga” ao utilizarem o espaço, ou seja, vivenciar e ter momentos lúdicos num mundo paralelo da imaginação.

Figura 14: Logotipo – OBLIVIA PARK



Fonte: Adobe Illustrator, criado pelo autor, 2018.

“Você precisa de um escape. Está preparado para esquecer de seus problemas? Bem-vindo ao OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático. De uma volta no rio lento, arrisque-se nos tobogãs ou apenas tome sol com uma limonada, mas explore o mundo e liberte sua imaginação”.

4.1 LEGISLAÇÃO SOBRE PARQUES AQUÁTICOS

Para a aplicação prática do projeto deve se analisar diversas normas para garantir o melhor aproveitamento e padrão regularizadores de segurança. Em relação à parques de diversões a Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT, em parceria com a Associação das Empresas de Parques de Diversões do Brasil – ADIBRA, que, têm como objetivo estabelecer requisitos de segurança para projeto, fabricação, instalação, montagem e operação dos equipamentos de parques de diversões, e estão divididas em cinco partes:

- ABNT NBR 15926-1 - *Equipamentos de parques de diversão – Parte 1: Terminologia*;
- ABNT NBR 15926-2 - *Equipamentos de parques de diversão – Parte 2: Requisitos de segurança do projeto e de instalação*;
- ABNT NBR 15926-3 - *Equipamentos de parques de diversão – Parte 3: Inspeção e manutenção*;
- ABNT NBR 15926-4 - *Equipamentos de parques de diversão – Parte 4: Operação*;
- ABNT NBR 15926-5 - *Equipamentos de parques de diversão – Parte 5: Parques aquáticos*.

A Comissão de Estudo Especial de Parques de Diversão (ABNT/CEE-117), responsável pelas normas, estudou itens de segurança contemplando as diversas modalidades dos equipamentos como os aquáticos, indoor, itinerantes e temáticos que entrou em vigor desde 25 de março de 2011.

A parte 1 da norma traz as definições de termos a serem utilizados nas demais normas, para que ocorra o seu devido entendimento. Contudo, a segunda parte da ABNT NBR 15926 especifica todos os requisitos em relação ao projeto e com relação direta com a arquitetura, e ainda abrange a segurança do projeto e de instalação de equipamento em parques de diversões. A terceira parte está especificando os requisitos de inspeção e a manutenção dos equipamentos que podem existir em parques de diversões. A parte 4 complementa como ocorrerá a operação destes equipamentos dos parques. Por fim, a quinta parte da norma esclarece os requisitos específicos de segurança do projeto e de instalação de equipamentos em parques de diversão aquáticos.

Pretende-se abranger, com o projeto em questão, todos os públicos, incluindo pessoas com mobilidade reduzida, para que possam se envolver com as atividades do parque, então será disposto de acessibilidade nas principais áreas do parque como um todo. Portanto, segundo Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) será utilizada da norma de acessibilidade NBR 9050.

Se faz também, indispensável o código de segurança contra incêndio e pânico – CSCIP e as normativas do Corpo de Bombeiros do Paraná (2014), atualizado em 2016.

- NPT 005 - Segurança contra Incêndio - Urbanística;
- NPT 006 - Acesso de viatura na edificação e áreas de risco;
- NPT 007 - Separação entre edificações (Isolamento de riscos);
- NPT 008 - Resistência ao fogo dos elementos de construção;
- NPT 010 - Controle de materiais de acabamento e de revestimento;
- NPT 011 - Saídas de Emergência;
- NPT 016 - Plano de emergência contra incêndio;
- NPT 017 - Brigada de Incêndio;
- NPT 018 - Iluminação de Emergência;
- NPT 041 - Regularização de eventos;

Após averiguação no código de segurança contra incêndio e pânico, constata-se que este projeto se encaixa no grupo F, que consiste em abranger o uso de locais de reuniões de público, o grupo é subdividido em 11 partes, destas, o projeto se encaixa em 8 delas, sendo as F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10 e F11, conforme definidas no quadro a seguir.

Após a identificação do seu grupo, levando em consideração a altura da edificação, deve-se tomar como medidas de segurança contra incêndio, o quadro a seguir mostra que em relação ao projeto arquitetônico deve-se considerar acesso de viatura até o local, estrutura contra incêndio, saídas de emergências, controle de materiais de acabamento, entre outros itens listados a seguir que variam conforme a sua subdivisão dos grupos.

Tabela 01: Grupo De Prevenção Ao Incêndio

Grupo	Ocupação/Uso	Divisão	Descrição	Exemplos
F	Local de Reunião de Público	F-1	Local onde há objeto de valor inestimável	Museus, centro de documentos históricos, galerias de arte, bibliotecas e assemelhados
		F-2	Local religioso e velório	Igrejas, capelas, sinagogas, mesquitas, templos, cemitérios, crematórios, necrotérios, salas de funerais e assemelhados
		F-3	Centro esportivo e de exibição	Arenas em geral, estádios, ginásios, piscinas, rodeios, autódromos, sambódromos, pista de patinação e assemelhados. Todos com arquibancadas
		F-4	Estação e terminal de passageiro	Estações rodoferrviárias e marítimas, portos, metrô, aeroportos, heliponto, estações de transbordo em geral e assemelhados
		F-5	Arte cênica e auditório	Teatros em geral, cinemas, óperas, auditórios de estúdios de rádio e televisão, auditórios em geral e assemelhados
		F-6	Casas de shows	Casas de shows, casas noturnas, boates e assemelhados
		F-7	Construção provisória e eventos temporários	Eventos temporários, circos e assemelhados
		F-8	Local para refeição	Restaurantes, lanchonetes, bares, cafês, refeitórios, cantinas e assemelhados
		F-9	Recreação pública	Jardim zoológico, parques recreativos e assemelhados
		F-10	Exposição de objetos ou animais	Salões e salas para exposição de objetos ou animais. Edificações permanentes
		F-11	Clubes sociais e diversão (Inserido pela Portaria do CCB nº 06/2014)	Clubes em geral, restaurantes dançantes, clubes sociais, bingo, bilhares, clube de tiro, centro de eventos, boliche e assemelhados

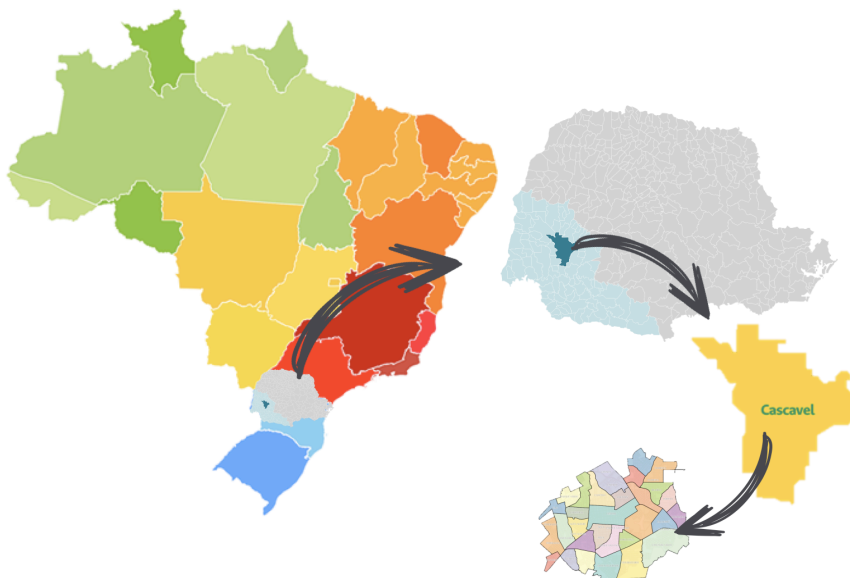
Fonte: Corpo de bombeiros do Paraná, 2015.

4.2 A CIDADE DE CASCAVEL

Cascavel, segundo o Portal do Município (2018) é uma cidade jovem e promissora possuindo seus 300 mil habitantes, na qual consolidou a posição de polo econômico região e o epicentro do Mercosul. A cidade tem destaque no quesito universitário, com mais de 21 mil estudantes de ensino superior em 7 instituições de ensino. Também referência na medicina e nas prestações de serviços. Seu comércio e grande infraestrutura industrial e de serviços demonstram toda a grandiosidade tecnológica da cidade (PORTAL DO MUNICÍPIO, 2018).

Cascavel é destaque nacional e internacionalmente nos esportes individuais e coletivos além de propiciar espaços culturais que propiciam e estimulam o saber, preservando assim a cultura da população cascavelense (PORTAL DO MUNICÍPIO, 2018).

Figura 15: Localização do município de Cascavel, Paraná



Fonte: Adaptado pelo autor, 2018

Figura 16: Foto Aérea do Município de Cascavel



Fonte: VGCOM – Vanessa Giannellini Comunicação, adaptado pelo autor, 2018.

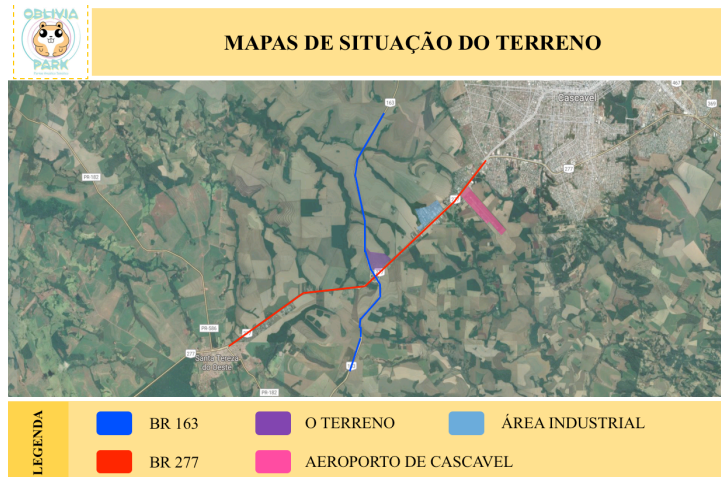
4.3 O TERRENO

A proposta do OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático de Cascavel – PR tem como ponto de partida a escolha do terreno para implantação do complexo. A escolha do terreno foi baseada na proximidade do mesmo com o aeroporto municipal de Cascavel – PR.

O terreno fica aproximadamente 6km de distância do aeroporto municipal, relevando o fato da acessibilidade ao mesmo não ser privilegiada pois, para ter acesso, deve-se fazer o

contorno no viaduto ao lado. O fluxo é bem distribuído a partir da BR 277, como pode ser observado na figura 17.

Figura 17: Mapa de situação do Terreno

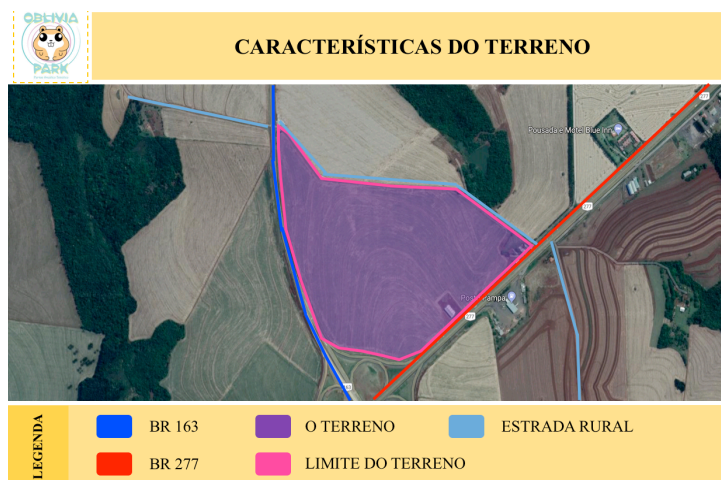


Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

4.3.1 Característica Do Terreno

O terreno se dispõe de uma área aproximadamente de 620.718,75m². O limite leste do terreno tem uma extensão de 418,71 metros, e faz divisa apenas com áreas verdes. O limite oeste tem como delimitante a rodovia 163 metros e uma extensão de 915,93 metros. Já o limite norte tem como delimitante áreas verdes e propriedades rurais com extensão de 891,46m². Por fim, ao limite sul apenas propriedades rurais, com extensão de 693,94 metros.

Figura 18: Características do Terreno



Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

Atualmente, o mesmo possui em seu interior apenas áreas de plantação e pastagem de gado, como pode ser observado nas figuras 19 e 20. Conforme análise, também é observada a grande quantidade de focos de pastagem no terreno. A maior parte deles são na beira das rodovias 163 e 277 metros, mas também há grande quantidade no meio do terreno.

Figura 19: Imagem frontal sul



Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

Figura 20: Imagem frontal oeste



Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

4.3.2 Análise do Entorno

Como observa-se na figura 21, o entorno do terreno escolhido para a implantação do OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático em Cascavel – PR. A pavimentação da rodovia BR277, encontra-se em ótimo estado, porém, não possui acostamento, por ser uma via duplicada, será necessária uma adequação de normas e a instalação de uma marginal que dê acesso ao Parque Aquático.

Para o abastecimento de água e esgoto será necessária a extensão da rede existente, afim de atender as necessidades do Parque. A rede elétrica não contempla o terreno, assim, propondo uma nova instalação. Não há possibilidade de alagamento, o terreno é semi plano e será necessário a rearborização do local de acordo com o código ambiental.

Figura 21: Mapa Análise do Entorno

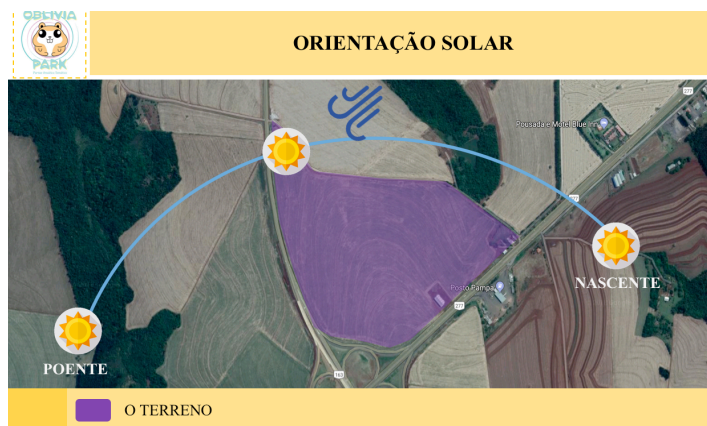


Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

4.3.3 Orientação Solar

Observando a figura 22, pode se fazer a análise de que a vegetação que o terreno possui, não será utilizada para ajudar no conforto ambiental do mesmo, assim, sendo adaptado conforme o projeto, plantação de gramas.

Figura 22: Mapa De Orientação Solar

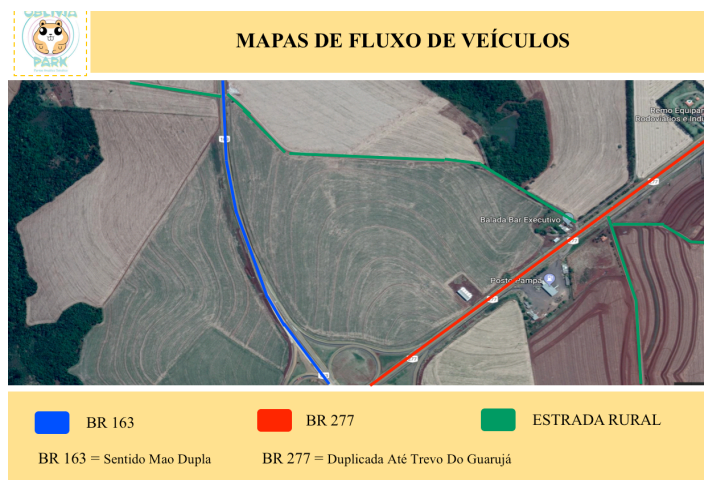


Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

4.3.4 Fluxos

As vias que circundam ou fazem parte do terreno, figura 23, é a BR 163 e BR 277, rodovias nas quais se dá o acesso de cidades da região ao OBLIVIA PARK. Assim um estudo será necessário, visto que, devido ao novo uso do terreno, tais vias serão insuficientes para atender a nova demanda viária, além de não haver marginais nas rodovias para desafoamentos de veículos em caso de congestionamentos.

Figura 23: Mapas De Fluxo De Veículo

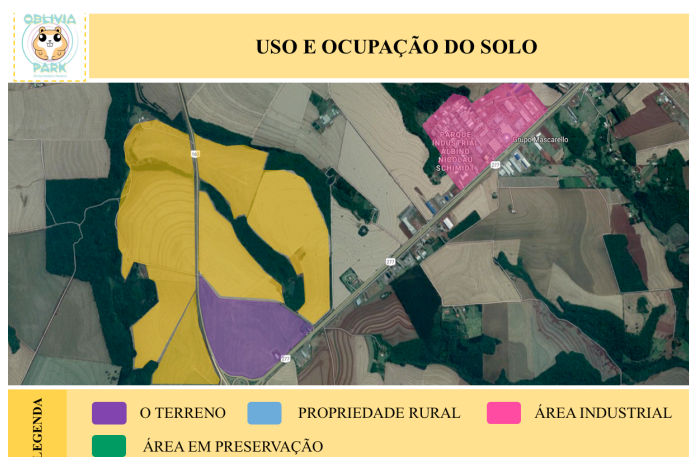


Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

4.3.5 Uso do Solo

No mapa do uso do solo, figura 24, observa-se que o terreno escolhido é composto de propriedades rurais. Mas o entorno local também é caracterizado pelo uso de várias categorias como: a área industrial da cidade, tendo possibilidade de expansão de novos empreendimentos principalmente de hotelaria e de bairros vizinhos.

Figura 24: Mapa de Uso e Ocupação do solo



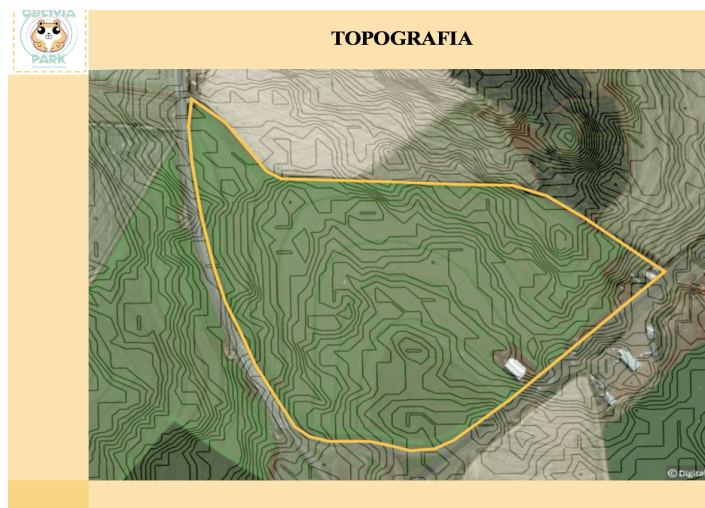
Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

Quanto ao terreno em si, localizado em uma zona rural, foi exigida a junção de vários terrenos para ser criado o tamanho necessário para o complexo. Para ser utilizado terá de ser feito a regulamentação do mesmo para zona especial. Este tipo de zoneamento cria parâmetros únicos que são criados para sua ocupação.

4.3.6 Topografia

O terreno não possui um levantamento topográfico realizado, assim, foi necessária a análise e geração de um, a partir de ferramentas como Google Earth, tal resultado é demonstrado na figura 25, e com levantamento in loco, foi possível observar que tal mapa tornou-se coerente com a geografia local.

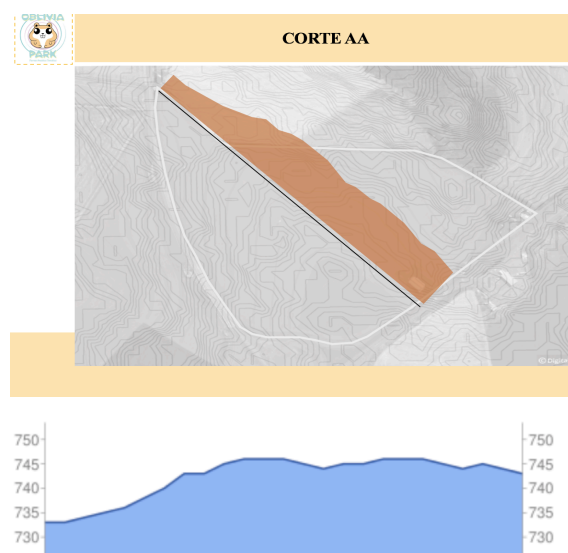
Figura 25: Mapa topográfico



Fonte: Google mapas, adaptado pelo autor, 2018.

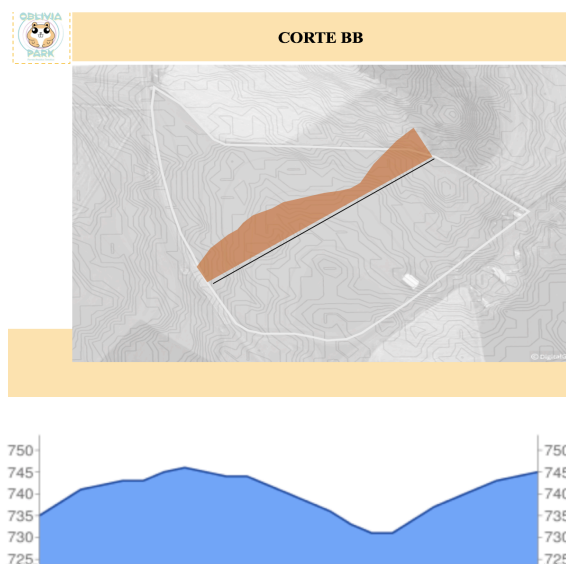
Na figura 26, que contém o corte do terreno do sentido norte e sul, observa-se que o mesmo, ao chegar entre a BR 163 à BR 277, ocorre pouco desnível. Já na figura 27, que contém o corte do terreno no sentido leste e oeste, pode ser observado que o terreno possui um grande desnível, ao contrário do corte norte/sul.

Figura 26: Corte esquemático norte e sul - AA



Fonte: Geo Portal, adaptado pelo autor, 2018.

Figura 27: Corte esquemático leste e oeste - BB



Fonte: Geo Portal, adaptado pelo autor, 2018.

4.4 PROGRAMA FUNCIONAL

4.4.1 Programa de Necessidades

Tabela 02: Setor de Entrada e Administração

Setor de Entrada e Administração		
Ambiente	Metragem Quadrada	Capacidade (Pessoas)
Guarita	15m ²	3
Estacionamento	5000m ²	-
Hall - Lobby	200m ²	100
I.S. Social	20m ²	8
Bilheteria	20m ²	5
Embarque - Desembarque	60m ²	50
Área de Serviço	10m ²	5
Copa	25m ²	10
Vestiário	15m ²	5
DML	6m ²	1
I.S. de Serviço	15m ²	5
Sala de Reuniões	40m ²	20
RH	12m ²	3
Arquivo Morto	15m ²	1
Sala de ADM	12m ²	3
Gerência	15m ²	1

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018.

Tabela 03: Setor de Manutenção e Infraestrutura

Setor De Manutencao e Infraestrutura		
Ambiente	Metragem Quadrada	Capacidade (Pessoas)
Praça Central	2500m ²	1000
Reservatório	40m ²	-
Gerador	15m ²	-
Caldeira	20m ²	-
Transformador	15m ²	-
GLP	15m ²	-
Lixo	15m ²	-

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018.

Tabela 04: Setor de Comércio

Setor De Comércio		
Ambiente	Metragem Quadrada	Capacidade (Pessoas)
Embarque - Desembarque	60m ²	50
I.S. Social	20m ²	8
Mirante	40m ²	30
Loja	30m ²	20
I.S. Serviço	8m ²	1

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018.

Tabela 05: Setor de Atividades

Setor De Atividades		
Ambiente	Metragem Quadrada	Capacidade (Pessoas)
Praça	50m ²	30
Loja	30m ²	15
Vestiários – I.S.	30m ²	10
Praia Artificial	5000m ²	150
Gazebos	15m ²	4
Academia	80m ²	40
Hall	8m ²	-
Recepção	10m ²	2
Guarda Volumes	15m ²	1
Sala de Massagem	20m ²	10
Sala de Acupuntura	20m ²	10
Hidromassagem	40m ²	15
Sauna	40m ²	20
Sala de ADM	12m ²	2
Sala de Funcionários	20m ²	5

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018.

Tabela 06: Setor de Piscinas

Setor De Piscinas		
Ambiente	Metragem Quadrada	Capacidade (Pessoas)
Guarita	20m ²	10
Vestiário - I.S.	30m ²	10
Guarda Volumes	30m ²	-
DML	8m ²	1
I.S. Serviço	8m ²	1
Sala de	15m ²	5

Funcionários		
Sala de ADM	12m ²	1
Copa	20m ²	8
Pronto Socorro	12m ²	2
Piscina Infantil	150m ²	30
Piscina Adulto	150m ²	40
Piscina Cascata	80m ²	30
Piscina de Ondas	100m ²	30
Piscina Bar	150m ²	40
Piscinas Bolha Water Ball	200m ²	25
Aquário	40m ²	30
Tobogã Alto	-	1
Tobogã Médio	-	1
Tobogã Baixo	-	1
Rio Lento	2000m lineares	4 (por boia)

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018.

Tabela 07: Setor de Alimentação

Setor De Alimentação		
Ambiente	Metragem Quadrada	Capacidade (Pessoas)
Praça de Alimentação	500m ²	200
Fast Food	30m ²	5
I.S. Social	20m ²	8
I.S. Serviço	8m ²	1
Restaurante	60m ²	30
Cozinha	30m ²	10
Central de Lixo	15m ²	-

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2018.

4.4.3 Plano de Massas

O projeto do OBLIVIA PARK, tem seu plano massa definido após avaliação de varias possibilidades de implantação tanto de piscinas, como os tobogãs. Inicialmente, o estudo para findar o local do atrativo, foi o ponto de partida, o qual foi concebido para ser o mais desafiador possível, seguindo as normas da ABNT NBR 15926-5 – Equipamentos de parques de diversão, parte 5: parques aquáticos.

Figura 29: Plano de Massas



Fonte: Elaborado pelo autor, 2018.

Foi definido primeiramente a topografia do terreno, sendo a parte mais alta perto do trevo, sentido à cidade Foz do Iguaçu, e por conseguinte no fim do terreno a parte mais baixa, sentido á cidade de Toledo, na qual, deixou-se como proposta uma área verde, pois o terreno não disponibiliza vegetação necessária, e com a implantação destas, traz aconchego e conforto aos turistas, fazendo com que esta vegetação abrace o projeto, valorizando a área verde em torno do mesmo, contudo, o ponto focal se localiza na BR 277, onde está direcionada a visão dos tobogãs, sendo um marco referencial do parque.

A partir do exposto iniciou-se o projeto, onde o rio foi dividido em dois, sendo mil metros lineares de rio com velocidade, e outro denominado lento, com trajeto de ZIG ZAG no meio do parque, para criança e famílias.

O estacionamento será colocado em um determinado canto do parque, esse foi escolhido pelo fácil acesso dos turistas ao parque, podendo ser utilizado ainda para placas de anúncios com futuras parcerias de outras empresas do ramo.

Empresas do ramo alimentício como “fast foods” e restaurantes serão as maiores parcerias do projeto, pois, tanto turistas do parque quanto, a sociedade como um todo poderão utilizar destes espaços, uma vez que esses se encontrarão em um perímetro a parte do parque. Além disso, parcerias com lojas turísticas e moda praia, poderão fazer parte deste grande projeto arquitetônico e urbanístico, com espaços totalmente amplos e inovadores para atender o turista da melhor forma possível.

5. MEMORIAL JUSTIFICATIVO

5.1 PARTIDO ARQUITETÔNICO

O partido arquitetônico utilizado para o projeto do OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático de Cascavel – PR, faz uso de uma referência delicada, o Hamster. Animalzinho conhecido principalmente pelos dentes grandes, bochechas inchadas e por serem comilões, atacando qualquer comida que veem pela frente.

A gaiola é foco referência do projeto. Por ser grande o suficiente e garantindo espaço independentes, como de dormir, de alimentação e da necessidade do lazer. Tal técnica visa buscar os tubos, bebedouro e globo acrílico, objetos de entretenimento do animalzinho transformando isso em “vida real” sendo que tal efeito pode ser facilmente observado. Como mostra a Figura 30.

Figura 30: Gaiola de Hamster



Fonte: AZpetshop, editado pelo Autor, 2018.

Na figura 31, a Water Ball é uma grande esfera inflável que permite ao usuário caminhar pela superfície de um corpo de água. Esta “bola”, geralmente possui 2 metros de diâmetro, com zíper para facilitar a entrada e saída. Esta esfera de água, é semelhante as bolas de entretenimento de um Hamster.

Figura 31: Bola de Exercício + Water Ball



Fonte: Bounce Time Inflatables, 2018.

5.2 LINGUAGEM ARQUITETÔNICA

A linguagem pode ser qualificada como Arquitetura Comunicativa, no qual o sentido do desenho usado no projeto é explicado pela simbologia do partido arquitetônico, tentando se passar como um marco único e sem igual dentro do mundo da arquitetura.

A obra tem referência variada, e por meio delas, busca-se a sua identidade própria. Assim, as referências foram buscadas em obras como o Centro Georges Pompidou e no Edifício Lloyd's of London.

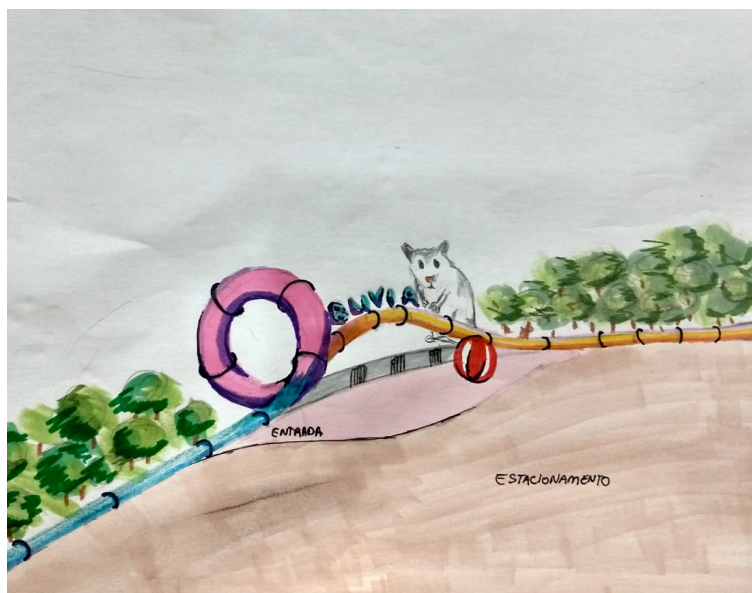
Para o usuário comum, o OBLIVIA PARK – Parque Aquático Temático, pode causar um impacto espantoso, mas de ótima qualidade, na qual, o turista saia da realidade e entra num mundo do esquecimento, se entretendo com os ambientes e vivendo uma arquitetura por trás da obra com outros olhos.

5.3 ESTUDO

5.3.1 Estudo Volumétrico

Ao adentrar na primeira imagem, é lançada a ideia principal, que se trata da mescla de estilo high tech com o conceito de um Hamster, seguindo linguagens dos canos até o piso, podendo ser coloridos, para maior atração do público. A fachada com a logo OBLIVIA, poderá conter uma estátua de ângulos maiores no formato de um Hamster, para maior atenção dos visitantes, conforme a figura 32.

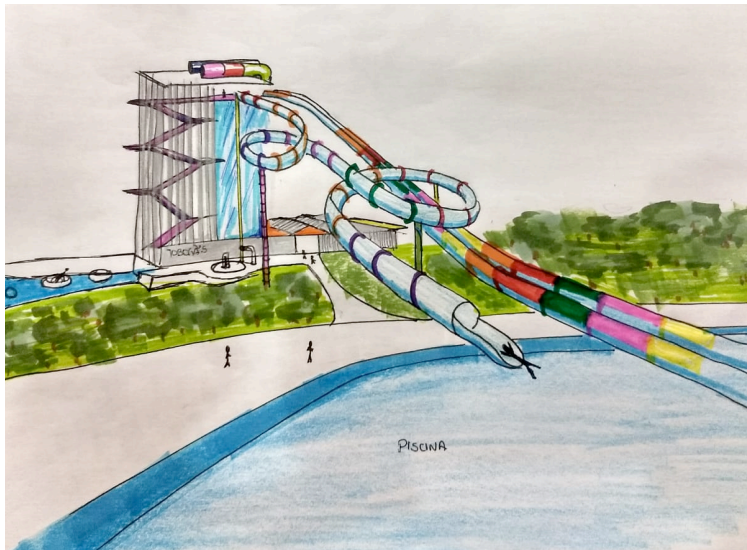
Figura 32: Entrada do Parque



Fonte: Elaborado pelo autor, 2018.

Na segunda perspectiva, figura 33, é possível observar a mescla do high tech, na primeira torre aos tobogãs, com tubos coloridos, tentando elevar as cores dos elementos, como escadas, tubulações e tobogãs, deixando a parte técnica exposta. Além de trabalhar em tiras verticais deixando transparecer a ideia de uma gaiola de Hamster, mostra-se, também, a simbologia e temática do projeto, e ainda no mesmo módulo do tobogã, terá a entrada dos rios.

Figura 33: Perspectiva Tobogã



Fonte: Elaborado pelo autor, 2018.

CONCLUSÃO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema escolhido para o projeto enriquecido com conteúdo e história, agrega percepções de sentidos transmitido por arquitetura comunicativa, além disso, é variável para cada indivíduo pois, um parque temático frequentado por pessoas que precisam de uma “fuga da realidade”, seu significado vai além de teorias já expostas, afinal é com diversão e entretenimento que se esquece dos conflitos rotineiros.

Para chegar a tal resposta, imponha-se o objetivo geral e a justificativa, dando concepção a um Parque Aquático Temático no município de Cascavel – PR.

Se tratando da arquitetura, o nível funcional dos atuais parques aquáticos da região, geram dificuldade de deslocamento, por se encontrar numa região distante, contudo, a frequência desses usuários se destina apenas em períodos como feriados e férias, diferente do objetivo do OBLIVIA PARK, onde os turistas, principalmente os de cascavel, podem fazer uso diariamente.

Após a construção deste trabalho, o autor conclui que os benefícios para advindos do mesmo serão de grande importância para o crescimento econômico, principalmente ao município de Cascavel – PR e ainda, para as cidades que fazem parte da região, atraindo um público diversificado.

A abordagem adotada no projeto tem cunho moderno e preocupa-se com várias questões funcionais, visuais e ambientais. Como boa parte dos objetivos do projeto foram alcançados, como o entendimento histórico do tema, a importância do lazer no nosso cotidiano como ferramenta de alívio psicológico e as aplicações de um projeto em uma área com manejo ambiental, assim como o estudo para a temática do parque, mesmo sendo algo fora do nosso cotidiano e histórico, é levado como um diferencial muito forte e atrativo, pois traz informações de maneira inusitada e interativa, além da qualificação para a realização de etapas de categorias do turismo e lazer de alto nível internacional.

Portanto, baseando-se neste testudo conclui-se que o ganho para a sociedade, no âmbito econômico, social e cultural é imensurável, bem como aos visitantes, que ao sair do OBLIVIA PARK, estará renovado com uma nova bagagem de conhecimentos que levará de um lugar completo e repleto de sonhos.

O estudo para este trabalho contribuiu para o aprendizado sobre a complexidade que envolver um empreendimento voltado ao lazer, e como a arquitetura é capaz de ser ampla, de abranger áreas tão diversificadas, além de ser essencial para o êxito de funcionalidade logística do projeto. Assim, o tema tem como objetivo a realização de um desafio pessoal

idealizado por um amante de uma arquitetura comunicativa e sua cultura, aliado ao desejo de fazer um projeto de conclusão de curso, que envolva a multidisciplinaridade que foi estudada no curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário da Fundação Assis Gurgacz.

REFERÊNCIAS

ALCOBIA, Rodrigo Araújo. **Dimensões Da Hospitalidade Nos Parques Temáticos**. 2004. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Hospitalidade, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2004. Disponível em: <http://portal.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacoes_mestrado/dissertacao_rodrigo-araujo-alcobia.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2018. AS: 21:07H.

ASHTON, MARY. **Parques Temáticos: fenômeno da pós modernidade**. In NETTO, A, P ANSARAH, M.G.R. (Edit.) **Segmentação do Mercado Turístico**. Barueri – SP: Manole, 2009).

ARANTES, Otilia Beatriz Fiori. Berlim e Barcelona. **Duas imagens estratégicas**. São Paulo, Annablume, 2012.

BARRETTO, Margarita. Manual de iniciação ao estudo do turismo. Campinas: Papyrus, 1995. (Coleção Turismo).

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.

BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2002

BOCCATO, Vera Regina Casari. **METODOLOGIA DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA NA ÁREA ODONTOLÓGICA E O ARTIGO CIENTÍFICO COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO**. Revista de Odontologia da Universidade Cidade de São Paulo, 2006. Disponível em: http://arquivos.cruzeirodosuleducacional.edu.br/principal/old/revista_odontologia/pdf/setembro_dezembro_2006/metodologia_pesquisa_bibliografica.pdf. Acessado em: 13/03/2018 as 17h03min.

BRASIL. **Constituição: República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/ConstituicaoCompilado.htm>. Acesso em: 22 de marco de 2018, as: 18:45h.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Módulo Operacional 7: Roteirização Turística**. 2007. Disponível em: <http://www.turismo.gov.br/export/sites/default/turismo/o_ministerio/publicacoes/downloads>

_publicacoes/ modulos20operacional_7_roteirizacao_turistica.pdf>. Acesso em: 22 de março de 2018, as: 19:03h.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Turismo de Aventura: orientações básicas**. Brasília: Ministério do Turismo, 2010.

BRASIL, Ministério do Turismo. **Rio de Janeiro: primeira cidade em turismo de lazer**. Brasília: Ministério do Turismo, 2013. Disponível em: <http://www.turismo.gov.br/turismo/noticias/todas_noticias/20130902.html>. Acesso em: 24 de março de 2018, as: 14:13h.

BRASIL, Ministério do Turismo. **Parques temáticos são prioridade para ampliar o turismo**. Brasília: Ministério do Turismo, 2014. Disponível em: <http://www.turismo.gov.br/turismo/noticias/todas_noticias/20140901.html>. Acesso em: 25 de março de 2018, as: 17:49h.

BRUAND, Y. **Arquitetura contemporânea no Brasil**. 5a edição, São Paulo: Perspectiva, 2005.

CARMELLO, M. **Marketing Mix De Parques Temáticos: O Caso Do Parque Da Mônica De São Paulo**. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/4877/1200200503.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 25 de março de 2018, as: 13:07h.

CASTRIOTA, L. B. **Patrimônio Cultural: conceitos, políticas, instrumentos**. São Paulo: Annablume, 2009.

CAVALCANTI, L. **Quando o Brasil era moderno**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

CARVALHO E MESTRANDA. Nathalia Moreira; Cristiane Rose Duarte. **Arquitetura E Luz na Complexidade Contemporânea: Estudo De Projeções Recentes Sob A Teoria De Robert Venturi**. Universidade Federal Do Rio De Janeiro. Programa De Pós-Graduação Em Arquitetura. Disponível em: <Http://Periodicos.PucCampinas.Edu.Br/Seer/Index.Php/Ocolum/Article/Viewfile/881/859>. Acesso. Em: 4 De Abril De 2018.

COLIN, Silvio. **Uma Introdução à Arquitetura**. 2.ed. Rio de Janeiro: Uapê, 2002.

DAMÁSIO, C.R.H. Georges Pompidou e a pós-modernidade. Espaço Acadêmico, n.35, 2004. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/035/35damasio.html>>. Acesso em: 02 de abril 2018.

DIAS, Solange Irene Smolarek. **Introdução ao Pensamento Arquitetônico Contemporâneo**. Cascavel: 2006.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FACCENDA, M.B. **Entre Davis e Golias: as ações (boas e más) dos museus na dinâmica urbana**. Vitruvius, 034.03, ano 3, 2003. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br>>. Acesso em: 4 de abril de 2018.

FERREIRA, V.R.; BRAGA, G.B. J. **Baudrillard e o efeito Baeuborg: centro nacional de arte e cultura Georges-Pompidou e sua carcaça**. In: SEMANA DE FILOSOFIA: FILOSOFIA FRANCESA CONTEMPORÂNEA, 12., 2009, São João Del Rey. Anais... São João Del Rey: UFSJ, 2009.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. UFRGS, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acessado em: 13/03/2018 as 16h47min.

GHIONE, Roberto. **Contrariedade e complicação**. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/12.141/4885>. Acesso em: 25 de marco de 2018. As: 11:12h.

GRESPLAN, Gabriela. **A Arquitetura Industrial do Centro Cultural Georges Pompidou de Paris, 2012**. Disponível em: <http://www.laparola.com.br/centro-cultural-georges-pompidou>. Acesso em: 27 de marco de 2018.

GOMES, Christianne Luce. Lazer-Concepções. In: GOMES, C. L. (org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 19-125.

GYMPEL, Jan. **História da Arquitectura: da Antiguidade aos nossos dias**. China: Köneman, 2000.

ITAIPULAND – HOT PARK, RESORT E SPA THERMAL. Site oficial. 2018. Disponível

em: <http://www.lagodeitaipu.com.br/v2/page/index.php>. Acesso em: 4 de abril de 2018.

KROLL, Andrew, 2010. **Clássicos da arquitetura: Edifício Lloyd's Of London / Richard Rogers**. Disponível em: <https://www.archdaily.com/90668/ad-classics-lloyds-of-london-building-richard-rogers>. Acesso em: 13 de maio de 2018.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1992.

MARCELLINO, N. **Lazer e educação**. 11a ed. Campinas, Papirus, 2004.

MARCONDES, M. J. A. **Cidade e natureza: proteção dos mananciais e exclusão social**. São Paulo: USP, 1999.

MONTANER, Joseph Maria. Depois do Movimento Moderno. Barcelona: Editorial Gustavo gili. 2002.

MOREIRA, Fernando Diniz. As Caixas Decoradas: Ornamento e representação em Venturi e Scoot Brown e Herzog e de Meuron. 2005. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.056/509>. Acesso em: 4 de abril de 2018.

NAPHA (National Amusement Park Historical Association) 1995 – 2018 **associação nacional de Parques de Diversões**. Disponível em: <http://napha.org/LibraryResources/OurPublications/tabid/80/Default.aspx>. Acesso em 26 de marco de 2018.

NESBITT, Kate. **Uma nova agenda para a arquitetura antologia teórica (1965 – 1995)**. Coleção face norte. São Paulo; 1 edição, 2006.

ODY PARK AQUATICO. Site oficial. 2018. Disponível em: <https://odypark.com.br/>. Acesso em: 4 de abril de 2018.

PELLEGRIN, A. De. **Equipamento de lazer**. In: GOMES, Cristiane Luce (org). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte, Autêntica 2004.

PORTAL DO MUNICÍPIO DE CASCAVEL. Disponível em: <http://www.cascavel.pr.gov.br/historia.php>. Acesso em 28 de marco de 2018. As: 19:38h.

RUSCHMANN, D. **Produtos e atrativos turísticos**. 2005. Disponível em: https://www.bnb.gov.br/content/aplicacao/prodetur/downloads/docs/pi_3_15_produtos_atrativos_parte_1_100708.pdf.

Acesso em: 21 de março de 2018, às: 23:45h.

RUBINO, Silvana. Quando o pós modernismo era uma provocação. 2003. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/02.020/3207>. Acesso em: 4 de abril de 2018.

SILVA, D. A.M. Et al. **Cadernos interativos: elementos para o desenvolvimento de políticas, programas e projetos intersetoriais, enfatizando a relação lazer, escola e processo educativo**. Brasília: Gráfica e Editora Ideal, 2011. Disponível em: <http://vitormarinho.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/370/CADERNO%20INTERATIVO%204.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 26 de março de 2018 às: 19:47h.

SITTE, C. **A construção das cidades segundo seus princípios artísticos**. São Paulo: Ática, 1992. STRICKLAND, C. **Arquitetura comentada: uma breve viagem pela história da arquitetura**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003

TAVEIRA, M. GONÇALVES, S. **Lazer e turismo: análise teórico-conceitual**. In: Anais do 5o Congresso Latino-Americano de Investigação Turística, 2012.

TRIGO, L. G. G. **Aprendiz de Lazer e Turismo**. Editora Rev. Ampl. São Paulo, 2007. Disponível em: http://www.turismo.gov.br/export/sites/default/turismo/o_ministerio/publicacoes/downloads_publicacoes/Aprendiz_de_Lazer_e_Turismo.pdf. Acesso em: 20 de fevereiro de 2018 às: 18:39h.

VANNUCCI, P. **Parques Temáticos No Brasil: Um Setor Particular Da Moderna Indústria Do Turismo**. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=000295695>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2018, às 21:07h.

VENTURI, Robert; BROWN, Denise Scott; IZENOUR, Steven. **Aprendendo com Las Vegas**. Coleção Face Norte, volume 03. São Paulo, Cosac Naify, 2003.

VENTURI, Robert. **Complexidade e Contradição em Arquitetura**. São Paulo; 2 edição, 2004.

WATERMAN, Tim. **Fundamentos de paisagismo**. Tradução técnica: Alexandre Salvaterra. – Porto Alegre: Bookman, 2010.

ZUCHI, Paula; BARLETO, Juliana. **Opções de lazer, entretenimento e desenvolvimento: parques temáticos**. Revista Turismo, Foz do Iguaçu, v. -, n. -, p.3-4, out. 2002. Disponível em: <<http://www.revistaturismo.com.br/artigos/parquestematicos.html>>. Acesso em: 15 mar. 2016.

APÊNDICE A – FOLDER

APÊNDICE B – BANNER

APÊNDICE C – MAPA DO PARQUE