Anne Caroline Silva Ribeiro

ANTEPROJETO DE FLIPERAMA IMERSIVO ITINERANTE

UMA EXPERIÊNCIA INSPIRADA EM FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

JOÃO PESSOA, 2025

Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

R482s Ribeiro, Anne.
Somni, Anteprojeto de Fliperama Imersivo Itinerante Uma Experiência Inspirada em Five Nights at Freddy?s / Anne Ribeiro. - João Pessoa, 2025.
120 f. : il.

Orientação: Natália De Queiroz.
TCC (Graduação) - UFPB/CT/DAU.

1. imersão. 2. narrativa. 3. interatividade. 4. arquitetura. I. Queiroz, Natália de. II. Título.

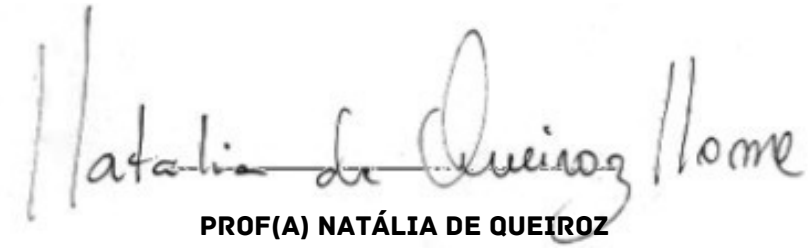
UFPB/CT CDU 72:711(043.2)

Elaborado por ROSANGELA GONCALVES PALMEIRA - CRB-216

SOMNI: ANTEPROJETO DE FLIPERAMA IMERSIVO ITINERANTE

UMA EXPERIÊNCIA INSPIRADA EM FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

ASSINATURA DA BANCA



PROF(A) NATÁLIA DE QUEIROZ
(ORIENTADORA)

gov.br
Documento assinado digitalmente
LUCAS FIGUEIREDO DE MEDEIROS
Data: 16/10/2025 10:05:00-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

PROF LUCAS FIGUEREDO
(AVALIADOR INTERNO)

PROF DIMITRI CASTOR
(AVALIADOR INTERNO)

APROVADO EM: 08/10/2025

DIREITOS AUTORAIS E USO DE CONTEÚDO DE TERCEIROS
A PRESENTE DISSERTAÇÃO (OU MONOGRAFIA/TCC), INCLUINDO SEUS TEXTOS E PROJETOS, É UMA OBRA INTELECTUAL PROTEGIDA NOS TERMOS DO ARTIGO 7º DA LEI Nº 9.610/98 (LEI DE DIREITOS AUTORAIS BRASILEIRA).

USO DE IMAGENS E PERSONAGENS (FIVE NIGHTS AT FREDDY'S):
O USO DE IMAGENS, SPRITES E REPRESENTAÇÕES DOS PERSONAGENS DA FRANQUIA FIVE NIGHTS AT FREDDY'S (FNAF) ESTÁ CONTEMPLADO NESTA OBRA. INFORMA-SE QUE A INCLUSÃO DESTES ELEMENTOS FOI PREVIAMENTE AUTORIZADA PELOS DETENTORES DOS DIREITOS PATRIMONIAIS, SENDO O USO RESTRITO E NÃO COMERCIAL.

PERMISSÃO DE USO DA OBRA (USO ACADÊMICO NÃO COMERCIAL):
É CONCEDIDA A PERMISSÃO PARA A UTILIZAÇÃO DESTA OBRA PARA FINS EXCLUSIVAMENTE ACADÊMICOS, DE PESQUISA, ESTUDOS E CONCURSOS, SOB AS SEGUINTES CONDIÇÕES, CONFORME A LEI DE DIREITOS AUTORAIS:

VEDAÇÃO DE USO COMERCIAL: É EXPRESSAMENTE PROIBIDA A REPRODUÇÃO, ADAPTAÇÃO OU USO TOTAL/PARCIAL DOS CONTEÚDOS (INCLUINDO AS IMAGENS DE TERCEIROS) PARA QUALQUER FINALIDADE QUE VISE LUCRO OU VANTAGEM COMERCIAL, SEM NOVA AUTORIZAÇÃO.

ATRIBUIÇÃO OBRIGATÓRIA: O USUÁRIO DEVE CITAR OBRIGATORIAMENTE O NOME DO AUTOR DESTA OBRA (O ALUNO/VOCÊ) E A FONTE ORIGINAL (A REFERÊNCIA DA FRANQUIA FNAF), RESPEITANDO O DIREITO MORAL DO AUTOR E AS NORMAS DE CITAÇÃO.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO

TRABALHO DE GRADUAÇÃO APRESENTADO AO DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, COMO REQUISITO PARA A CONCLUSÃO DO CURSO.
ORIENTADO PELA PROFESSORA NATÁLIA DE QUEIROZ NOME

SOMNI: ANTEPROJETO DE FLIPERAMA IMERSIVO ITINERANTE
UMA EXPERIÊNCIA INSPIRADA EM FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

ANNE CAROLINE SILVA RIBEIRO

JOÃO PESSOA, 2025

Somni: Arquitetura que Brinca com o Sonho

Toda vez que penso neste projeto, lembro que arquitetura precisa ir além de normas e planilhas. É fácil transformar um edifício em resultado de contas e esquecer por que projetamos. Mas arquitetura é mais do que resolver problemas técnicos: é provocar sensações, criar memórias, despertar emoções que façam valer o tempo de quem entra em um espaço.

Para recuperar esse "porquê", voltei a frequentar lugares em que a emoção é planejada. Parques de diversão, fazem o corpo reagir antes mesmo de entender o que aconteceu. Casas assombradas usam corredores estreitos, luz intermitente e névoa para criar sustos divertidos. Escape rooms, pistas luminosas e portas secretas transformam o espaço em enigma vivo.

Feito pela Autora

O Somni nasce desse desejo de criar um lugar quase como um fliperama sensorial. Aqui, a meta é participar: caminhar entre luzes, sons e formas que convidam a explorar, rir e se perder de propósito.

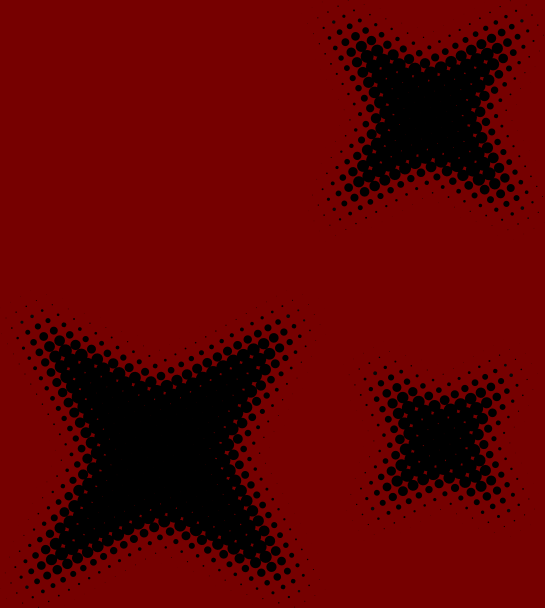
A intenção é permitir ao visitante uma pausa na rotina e uma experiência que fique entre o real e o onírico, como a dreamsphere do Moondrop em FNaF, que por alguns minutos transporta para outro mundo.

Nenhum projeto nasce sozinho. Este também foi feito de esforço, tropeços e boas risadas no caminho. João, meu porto seguro, esteve comigo nas madrugadas em que as lágrimas caíam sobre o teclado até que tudo começasse a fazer sentido outra vez.

As Lulus, que transformam qualquer peso em gargalhada, lembraram que o riso também sustenta. Luccas e Diogo ouviram cada desabafo sem reclamar, e, de alguma forma, mantiveram a rota emocional no prumo. Minha avó ensinou que a coragem de tentar vale tanto quanto qualquer diploma, e Luna, minha gata, me lembrou que pausa e afeto também fazem parte da construção.

À professora Natália de Queiroz, agradeço pela firmeza e paciência em orientar um tema fora do convencional, mostrando que apoio e confiança também fazem parte do processo criativo.

Foi sofrido, mas também foi divertido — assim como a vida. Hoje estou feliz por ter tido pessoas que acreditaram no meu sonho de fazer algo diferente e legal, e espero que quem lê este trabalho consiga tirar dele pelo menos uma gota de inspiração criativa.



"TODA ARQUITETURA É, ANTES DE TUDO, UMA EXPERIÊNCIA." — BERNARD TSCHUMI

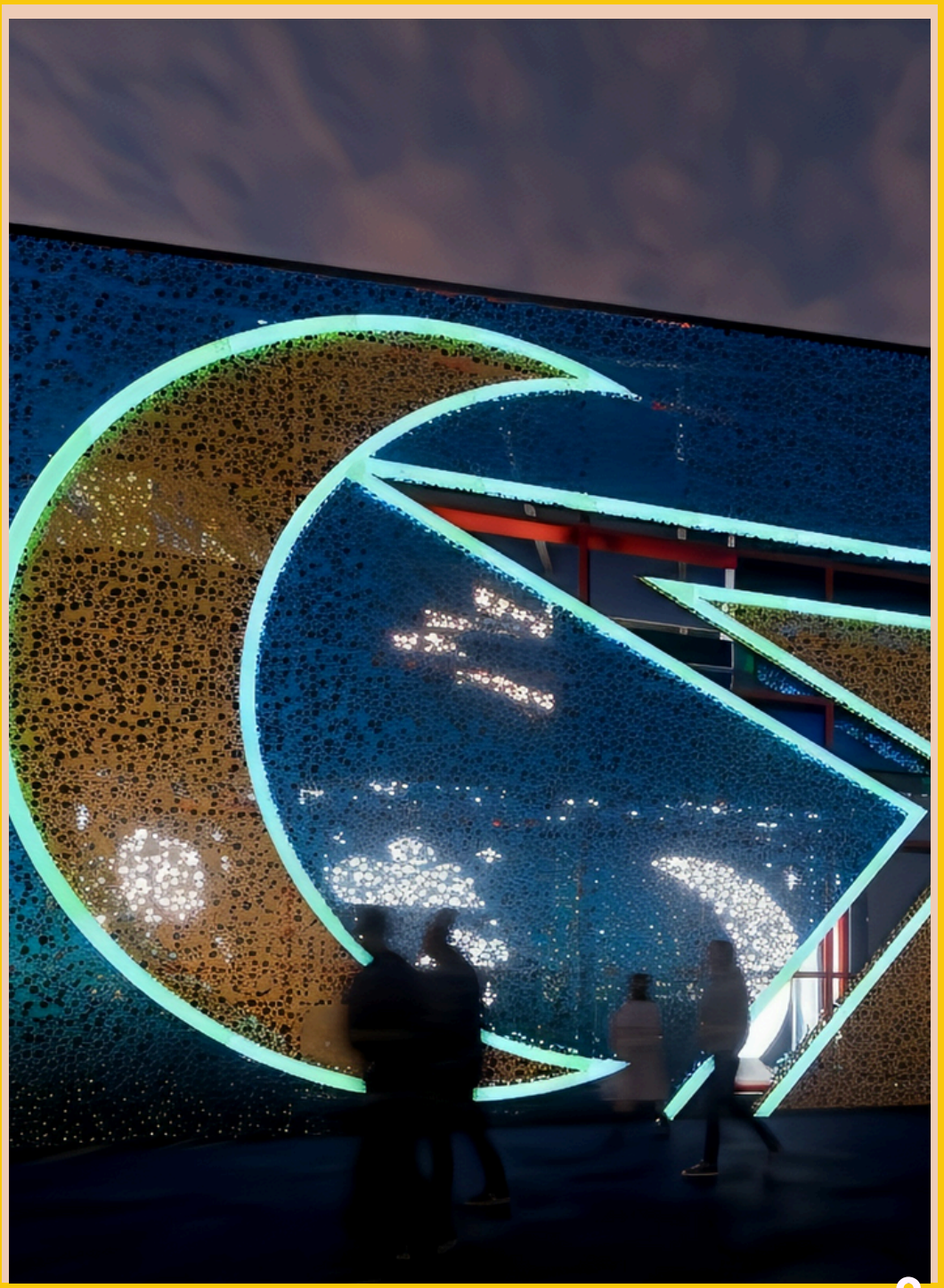
RESUMO

Este trabalho apresenta Somni, um anteprojeto de instalação itinerante e imersiva que explora a convergência entre narrativa espacial, arquitetura responsiva e design para desmontagem. O projeto propõe um espaço lúdico, inspirado na lógica de fliperamas, onde luz, som e percurso são utilizados como ferramentas para provocar emoção e participação ativa do visitante.

A metodologia envolveu revisão bibliográfica e análise de precedentes, seguida da modelagem modular no Revit e simulações de luz e materiais no D5 Render. O estudo priorizou a criação de atmosferas que induzissem surpresa, imersão e sensação de deslocamento temporário da realidade.

Os resultados indicam a viabilidade técnica do sistema modular e a consistência da lógica sensorial aplicada, comprovando que é possível guiar o público de forma controlada e ao mesmo tempo divertida, garantindo conforto e segurança. Conclui-se que o arquiteto pode expandir sua prática para ambientes interativos e temporários, projetando experiências que transcendem os limites convencionais da edificação.

Palavras-chave: imersão; narrativa; interatividade; arquitetura; ludicidade.



ABSTRACT

This work presents Somni, a conceptual design for an itinerant and immersive installation that explores the convergence of spatial narrative, responsive architecture, and design for disassembly. The project proposes a playful space, inspired by arcade logic, where light, sound, and circulation are used as tools to trigger emotions and engage visitors in active participation.

The methodology included a literature review and precedent analysis, followed by modular modeling in Revit and lighting and material simulations in D5 Render. The study focused on creating atmospheres that evoke surprise, immersion, and a temporary disconnection from reality.

The results confirm the technical feasibility of the modular system and the consistency of the sensory logic applied, demonstrating that it is possible to guide visitors in a controlled yet enjoyable way, ensuring both comfort and safety. It concludes that architects can expand their practice into interactive and temporary environments, designing experiences that go beyond conventional building limits.

Keywords: immersion; narrative; interactivity; architecture; playfulness.

TABELA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 01 – Klimt e Gaudí: exposição imersiva
- Figura 02 – Banner de divulgação do Jogo FNAF – Security Breach
- Figura 03 – MiniMod
- Figura 04 – Transporte MiniMod
- Figura 05 – Sistema Construtivo MiniMod
- Figura 06 – Estação da Luz
- Figura 07 – Exposição Palavras
- Figura 08 – Área de projeção imersiva, Museu da Língua Portuguesa
- Figura 09 – Sala Curva – The Messi Experience
- Figura 10 – Sala Interativa Messi Experience
- Figura 11 – Venda de Ingressos + Entrada da exposição
- Figura 12 – Sala das Bandeiras – The Messi Experience
- Figura 13 – Apresentação vídeo do Messi
- Figura 14 – Corredor de transição
- Figura 15 – Quarto de infância do Messi – Vista do corredor
- Figura 16 – Quarto de infância do Messi – Vista da cama
- Figura 17 – Quarto de infância do Messi – Vista do corredor 2
- Figura 18 – Sala de “treino” com puffs
- Figura 19 – Sala do Estádio, 01
- Figura 20 – Corredor de transição – Avião
- Figura 21 – Sala do Estádio, 02
- Figura 22 – Simulação reportagem – The Messi Experience
- Figura 23 – Vestiário – The Messi Experience
- Figura 24 – Sala de Jogos
- Figura 25 – Sala Curva – Final
- Figura 26 – Sala de Fotos – Messi Experience
- Figura 27 – Tela para projeção SHOWTEX
- Figura 28 – Mapas de Projeções Messi Experience
- Figura 29 – Estrutura externa própria, The Messi Experience LA
- Figura 30 – Estrutura externa própria,

TABELA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 31 – Entrada Arcade Haus – Lounge
Figura 32 – Sala de Jogos Arcade Haus
Figura 33 – Sala de Jogos Arcade Haus
Figura 34 – Sala de Jogos Arcade Haus
Figura 35 – ATRIUM FNAF – Security Breach
Figura 36 – Entrada – FNAF – Security Breach
Figura 37 – Daycare FNAF – Security Breach
Figura 38 – DJ Music Man – FNAF – Security Breach
Figura 39 – Fliperama
Figura 40 – Quadriculado
Figura 41 – Montagem de TVs antigas
Figura 42 – Piso Colorido Retroiluminado
Figura 43 – Corredor Colorido
Figura 44 – Estrutura Ropeland
Figura 45 – Escada com cor
Figura 46, 47 e 48 – Mapas de João Pessoa
Figura 49 – Estacionamento Estação das Artes
Figura 50 – Estrutura Galpão
Figura 51 – Estruturas Containers
Figura 52 – Estruturas Containers
Figura 53 e 54 – Encaixe das Estruturas Containers
Figura 55 – Explodida Vermelha – Fachada
Figura 56 – Explodida Colorida – Fachada
Figura 57 – Fachada Frontal
Figura 58 – Fachada Posterior
Figura 59 – Fachada Direita
Figura 60 – Fachada Esquerda
Figura 61 – Elemento Parasita
Figura 62 – Planta Layout – Térreo
Figura 63 – Planta Layout – Mezanino
Figura 64 e 65 – Cortes
Figura 66 e 67 – Corredor Portal de Entrada Figura 68 – Recepção (Câmera)

Figura 68 – Recepção (Câmera)
Figura 69 – Bilheteria (Vista da Entrada)
Figura 70 – Bilheteria (Vista para Lounge)
Figura 71 – Lounge 01 (Vista para Balanço)
Figura 72 – Lounge (Vista para Escada / Balanço)
Figura 73 – Lounge 02
Figura 74 – Fliperama (Câmera)
Figura 75 – Loja
Figura 76 – Fliperama
Figura 77 – Embaixo do Balanço – Fliperama
Figura 78 – Corredor Imersivo (Câmera)
Figura 79 – Corredor Imersivo
Figura 80 – LaserTag – Sala de Jogo 01 (Câmera)
Figura 81 – LaserTag – Sala de Jogo 01
Figura 82 – LaserTag – Sala de Jogo 01
Figura 83 – LaserTag – Sala de Jogo 01
Figura 84 – LaserTag – Sala de Jogo 01 – Vista de Planta
Figura 85 – Ropeland – Câmera
Figura 86 – Ropeland – Dentro da piscina de bolinhas
Figura 87 – Ropeland – Dentro da piscina de bolinhas 02
Figura 88 – Ropeland – Vista de Fora
Figura 89 – Planta baixa – Ropeland
Figura 90 – Catálogo Ropeland
Figura 91 – Carpete Amarelo
Figura 92 - Sala de Monitoramento (Câmera).
Figura 93 - Sala de Monitoramento 01.
Figura 94 - Sala De monitoramento 02.
Figura 95 - Sala de Monitoramento 02.
Figura 96 - Planta - Sala de Monitoramento.
Figura 97 - Diagrama - Sala de Monitoramento.
Figura 98 - Posters - Sala de Monitoramento.
Figura 99 - Dj Music Man (Câmera).
Figura 100 - Dj Music Man Frontal. F
igura 101 - Dj Music Man lateral.
Figura 102 - Dj Music Man (Diagrama).
Figuras 103, 104, 105, 106 e 107 - Texturas.
Figuras 108, 109, 110, 111 e 112 - Texturas.

SUMÁRIO

1. Introdução.....

1.1 Objetivos.....

1.2 Metodologia.....

2. Embasamento Teórico.....

2.1 Espaços que não deixam pegadas.....

2.2 Controle Invisível da Experiência.....

2.3 Arquitetura de Experiência Interativa.....

3. Universo Guia e Premissa Lúdica.....

4. Decisões Preliminares.....

5. O Projeto.....

Somni: Arquitetura que Brinca com o Sonho

Toda vez que penso neste projeto, lembro que arquitetura precisa ir além de normas e planilhas. É fácil transformar um edifício em resultado de contas e esquecer por que projetamos. Mas arquitetura é mais do que resolver problemas técnicos: é provocar sensações, criar memórias, despertar emoções que façam valer o tempo de quem entra em um espaço.

Para recuperar esse "porquê", voltei a frequentar lugares em que a emoção é planejada. Parques de diversão, fazem o corpo reagir antes mesmo de entender o que aconteceu. Casas assombradas usam corredores estreitos, luz intermitente e névoa para criar sustos divertidos. Escape rooms, pistas luminosas e portas secretas transformam o espaço em enigma vivo.

Feito pela Autora

O Somni nasce desse desejo de criar um lugar quase como um fliperama sensorial. Aqui, a meta é participar: caminhar entre luzes, sons e formas que convidam a explorar, rir e se perder de propósito.

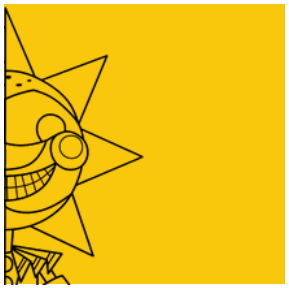
A intenção é permitir ao visitante uma pausa na rotina e uma experiência que fique entre o real e o onírico, como a dreamsphere do Moondrop em FNaF, que por alguns minutos transporta para outro mundo.

Nenhum projeto nasce sozinho. Este também foi feito de esforço, tropeços e boas risadas no caminho. João, meu porto seguro, esteve comigo nas madrugadas em que as lágrimas caíam sobre o teclado até que tudo começasse a fazer sentido outra vez.

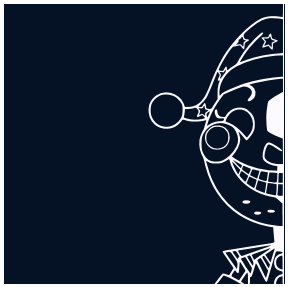
As Lulus, que transformam qualquer peso em gargalhada, lembraram que o riso também sustenta. Luccas e Diogo ouviram cada desabafo sem reclamar, e, de alguma forma, mantiveram a rota emocional no prumo. Minha avó ensinou que a coragem de tentar vale tanto quanto qualquer diploma, e Luna, minha gata, me lembrou que pausa e afeto também fazem parte da construção.

À professora Natália de Queiroz, agradeço pela firmeza e paciência em orientar um tema fora do convencional, mostrando que apoio e confiança também fazem parte do processo criativo.

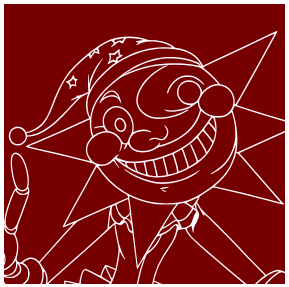
Foi sofrido, mas também foi divertido — assim como a vida. Hoje estou feliz por ter tido pessoas que acreditaram no meu sonho de fazer algo diferente e legal, e espero que quem lê este trabalho consiga tirar dele pelo menos uma gota de inspiração criativa.



O sol
Embasamento

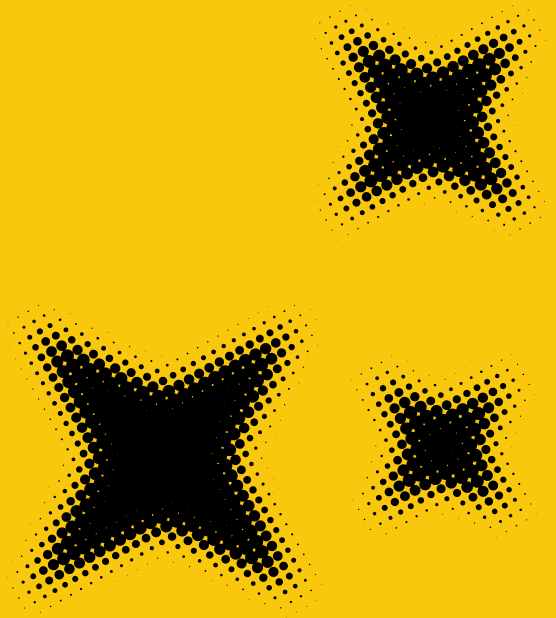


A lua
Concepção



O eclipse
Projeto

INTRODUÇÃO



“Bem-vindo ao Freddy Fazbear Pizza. Um lugar mágico para crianças e adultos igualmente, onde a fantasia e a diversão ganham vida. Entretenimento FazBear não é responsável por danos à propriedade ou pessoa...”
Phone Guy, FNAF 1

Vivemos um cenário em que tecnologia digital, narrativa imersiva e estímulos sensoriais moldam a forma de ocupar os espaços. Este trabalho explora como a arquitetura pode ir além do papel de abrigo físico e transformar-se em uma plataforma narrativa, capaz de provocar emoções e orientar experiências em tempo real. A pergunta que guia o projeto é simples: como integrar narrativa, interatividade e desmontabilidade para criar ambientes itinerantes que comuniquem e reajam ao público, mantendo-se viáveis em termos construtivos e logísticos?

A pesquisa se organiza em três eixos. O primeiro trata da narrativa espacial, que deixa de ser apenas um tema expositivo para se tornar o próprio motor do projeto. A planta e o percurso funcionam como um roteiro jogável, onde compressões, aberturas, luzes e sons atuam como gatilhos dramáticos. O segundo eixo aborda a interatividade como linguagem: mais do que exibir informações, o espaço convida à participação, criando um diálogo entre visitante e arquitetura. O terceiro eixo busca soluções de montagem e desmontagem que garantam circularidade construtiva, com uso de módulos metálicos e sistemas reversíveis que permitam o transporte e o reaproveitamento dos componentes.

Como recorte temático e cliente ficcional, adota-se o universo de Five Nights at Freddy's: Security Breach, em especial a Dreamsphere e os personagens Sun, Moon e Eclipse. Eles são interpretados como guias conceituais, inspirando o contraste entre luz e sombra, o ritmo de tensão e alívio, e a atmosfera pop-neon que atravessa o projeto. Ao unir fantasia e precisão arquitetônica, o trabalho busca mostrar que imaginar, emocionar e construir podem ser partes de um mesmo gesto, resultando em uma instalação desmontável, itinerante e responsiva.

Figura 01 - Klimt e Gaudí: exposição imersiva

Fonte: casa.abril.com

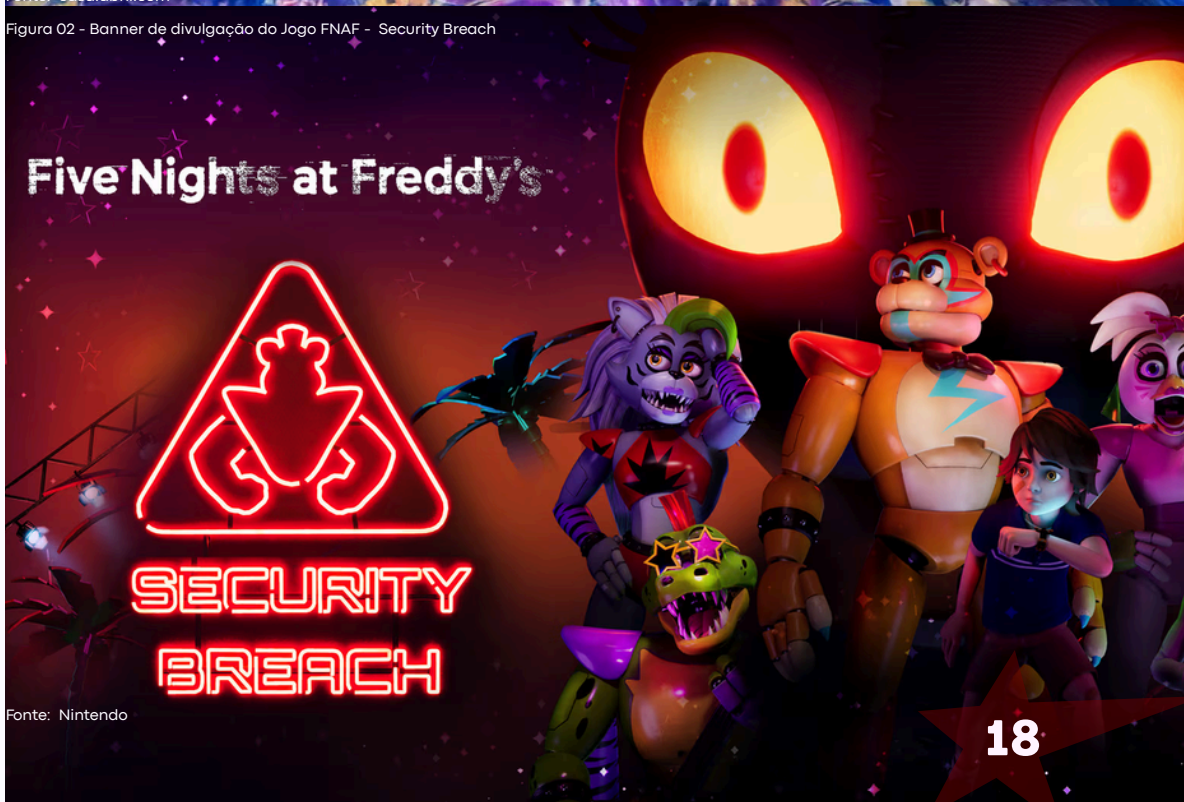


Figura 02 - Banner de divulgação do Jogo FNAF - Security Breach

Fonte: Nintendo

OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Desenvolver o anteprojeto “Somni”, instalação modular itinerante que transforma o percurso expositivo em roteiro narrativo interativo, conciliando rigor técnico, desmontabilidade e arquitetura responsiva.

Objetivos Específicos:

1. Revisar criticamente literatura sobre narrativa espacial (Tschumi; Jenkins), arquitetura responsiva (Negroponte; Oosterhuis) e Design for Disassembly (McDonough & Braungart), construindo quadro teórico-sintético que sustente o projeto.

2. Comparar precedentes (MINIMOD, Museu da Língua Portuguesa, Messi Experience, Arcade Haus) e extrair diretrizes de layout, fluxo e logística aplicáveis ao Somni.

3. Modelar no Revit um “kit” simplificado: plantas, cortes e vistas explodidas demonstrando os módulos-tipo, focando na distribuição interna de luz, som e set-pieces interativos.

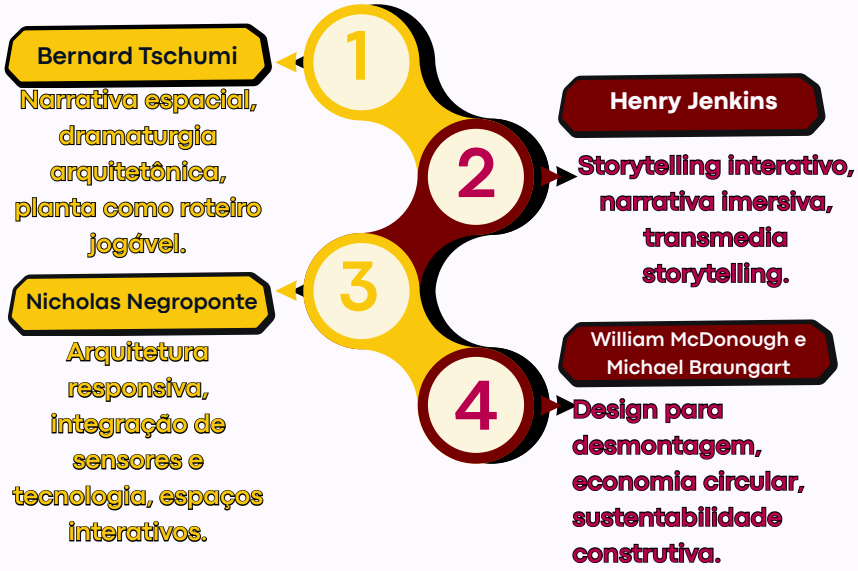
4. Desenvolver um guia de “jogabilidade arquitetônica”: fluxograma de percurso, storyboard e sugestões de interações, validando a coerência espacial do roteiro.

METODOLOGIA

Etapa 1 – Revisão bibliográfica

A primeira etapa reuniu o embasamento teórico que sustenta o anteprojeto Somni. O levantamento foi organizado em dois blocos complementares.

1| Pesquisa temática
Foram selecionados autores capazes de explicar a relação entre cultura, espaço e experiência sensorial. A tabela de referência bibliográfica presente no trabalho com as associações:



Etapa 2 – Método para definir diretrizes de implantação itinerante

Como a exposição está prevista para ocorrer em um galpão modular desmontável, as diretrizes de implantação foram definidas a partir de três procedimentos principais:
Levantamento normativo – análise do Código de Trânsito Brasileiro, da Portaria PRF 80 / 2025 e das instruções de segurança contra incêndio, para determinar dimensões máximas de transporte, acessos e rotas de evacuação.

Especificação do galpão modular – seleção de um sistema de galpão desmontável compatível com o transporte rodoviário, com estrutura metálica leve e fechamento removível, permitindo montagem rápida em diferentes locais sem a necessidade de fundações permanentes.

Regras de redistribuição interna – a partir das restrições de transporte e da modulação do galpão, foram definidas variações possíveis de planta interna (configuração completa, reduzida e linear), determinando quais módulos expositivos podem ser reposicionados ou removidos para adaptar-se a áreas menores, preservando circulação, rotas de fuga e áreas técnicas.

Esses três procedimentos resultaram no conjunto de exigências que qualquer área de implantação deve atender, além de uma lógica clara de redistribuição interna, garantindo que o Somni possa ser montado e desmontado com agilidade, mantendo segurança operacional e sem necessidade de visitas prévias a cada local.

METODOLOGIA

Etapa 3 – Concepção de Projeto
A concepção integra a narrativa, as exigências normativas e a lógica modular em um anteprojeto coeso. O partido arquitetônico define fluxos que conectam recepção, áreas de jogo e loja, garantindo uma experiência contínua. O kit de módulos é modelado no Revit exclusivamente para gerar representação tridimensional fiel e produzir plantas, cortes e vistas consistentes.

A etapa inclui testes de ambientação no D5 Render, software desenvolvido com base no Unreal Engine, explorando efeitos de iluminação, materiais e animações simples para visualizar como o público experimentará o espaço. Esses testes não envolvem cálculos estruturais ou de instalações, mas servem para validar a narrativa espacial e a atmosfera do projeto.

Etapa 4 – Representação Gráfica
A modelagem gera plantas, cortes e diagramas explodidos que indicam a separação de módulos e subpeças, bem como as configurações possíveis em áreas compactas. As imagens de ambientação são produzidas diretamente no D5 Render, permitindo ajustes de luz, sombra e pós-processamento em tempo real. Capturas do modelo animado são utilizadas para ilustrar o percurso do visitante e reforçar o caráter imersivo da proposta.

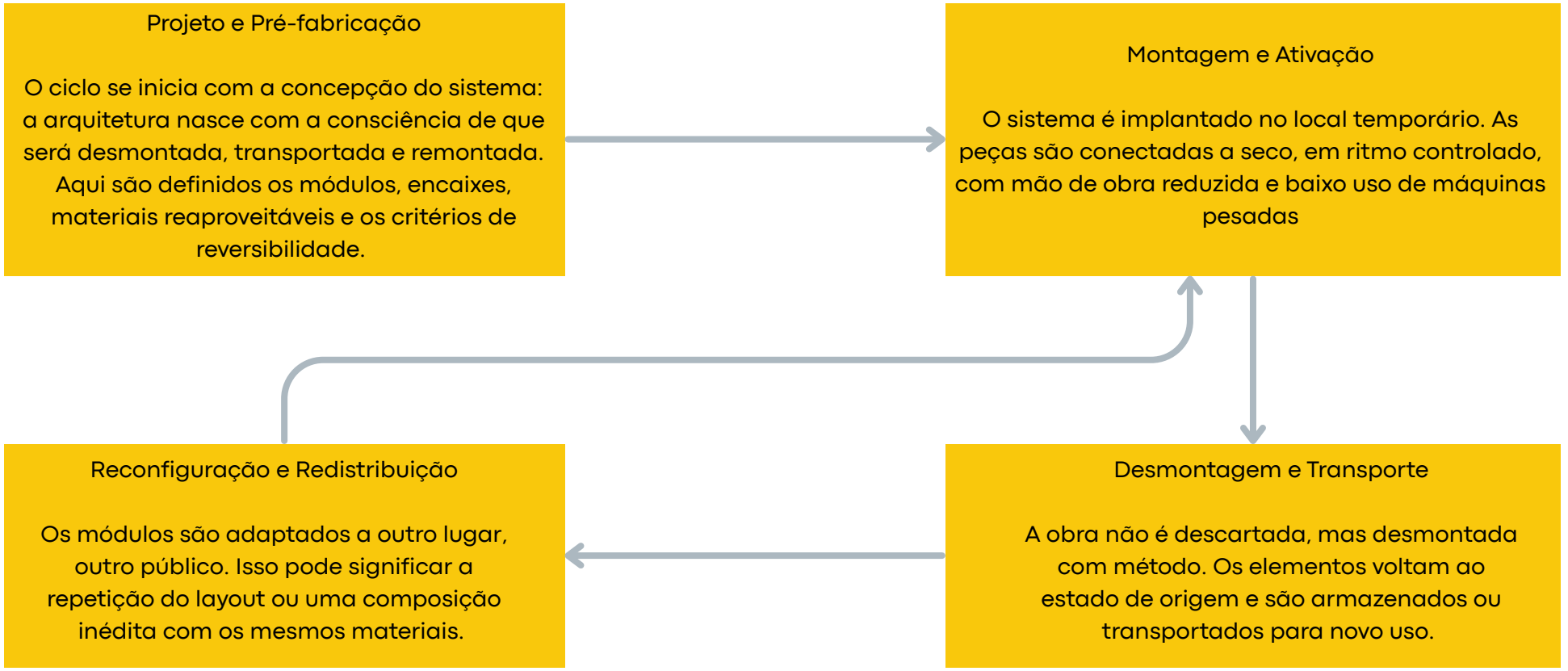
Etapa 5 – Diagramação e Revisão
Na fase final, o conjunto de textos e imagens é revisado segundo as normas da ABNT, com padronização de legendas, referências e escala gráfica. O conteúdo é diagramado em páginas com contraste adequado e hierarquia visual clara, garantindo boa legibilidade para impressão e apresentação em banca.

EMBASAMENTO TEÓRICO

ESPAÇOS QUE NÃO DEIXAM PEGADAS

”Eu sempre volto.”
William Afton

A adoção do Design for Disassembly (DfD) desloca o foco da arquitetura da permanência para a transformação. Em vez de se concentrar apenas na construção, esse princípio propõe que a desmontagem, o reuso e a reinserção de componentes também sejam considerados parte essencial do projeto. Trata-se de uma abordagem que responde diretamente a questões urgentes do presente, como a escassez de recursos, a gestão de resíduos e a necessidade de sistemas construtivos mais adaptáveis, circulares e conscientes de seu impacto material e temporal.



Um exemplo notável que incorpora esses princípios é o MINIMOD, desenvolvido pelo escritório binacional MAPA Arquitetos. Trata-se de um sistema modular habitacional pré-fabricado, concebido para ser transportável, montado e desmontado com facilidade, minimizando o impacto ambiental e maximizando a eficiência construtiva.

O MINIMOD é composto por módulos fabricados integralmente em ambiente industrial. A estrutura principal utiliza o sistema steel frame, que consiste em perfis de aço galvanizado leves e de alta resistência, proporcionando agilidade na montagem e precisão dimensional. As paredes, pisos e tetos são formados por painéis de Cross Laminated Timber (CLT), uma madeira engenheirada composta por lâminas coladas em camadas cruzadas, conferindo estabilidade dimensional, resistência estrutural e sustentabilidade ao conjunto.

A fabricação dos módulos ocorre em ambiente industrial, onde são totalmente equipados com instalações elétricas, hidráulicas e acabamentos internos. Após a produção, os módulos são transportados por caminhões até o local de implantação, onde são posicionados sobre fundações leves, geralmente sapatas ou estacas metálicas, evitando escavações e reduzindo o impacto no terreno. A montagem no local é rápida, podendo ser concluída em poucas horas, e não requer canteiro de obras tradicional, promovendo uma construção limpa e eficiente

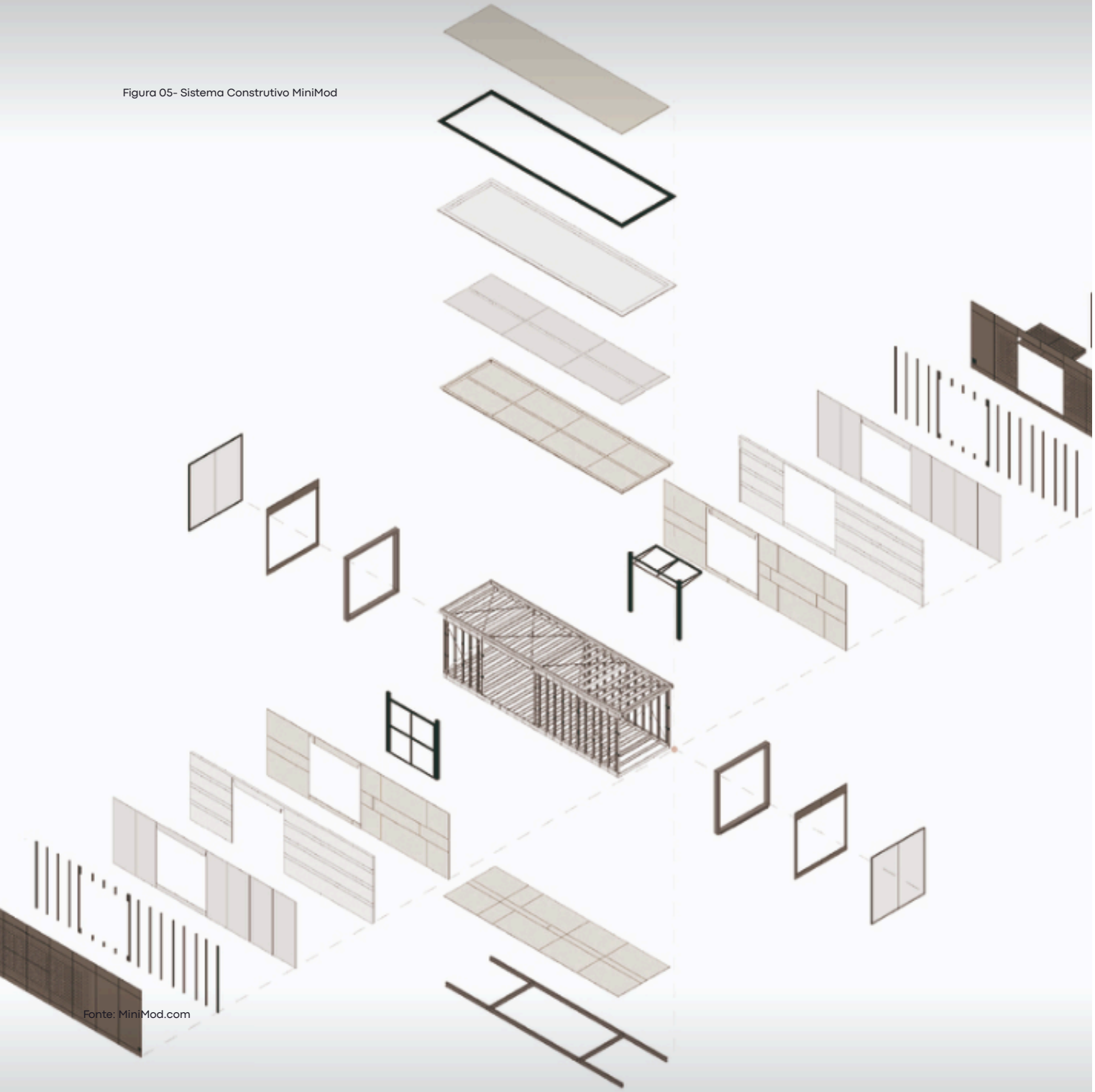
Figura 03- MiniMod

Fonte: MiniMod.com

Figura 04 - Transporte MiniMod

Fonte: MiniMod.com

Figura 05- Sistema Construtivo MiniMod



Fonte: MiniMod.com

A desmontabilidade, nesse caso, não é um recurso eventual, mas uma estratégia operacional integrada ao conceito e à execução do sistema. Permite que a instalação seja transportada entre diferentes contextos, com flexibilidade de montagem, adaptação programática e controle de impacto ambiental. Ao basear-se em um modelo previamente testado e validado, o projeto assegura viabilidade técnica, coerência construtiva e compatibilidade com parâmetros contemporâneos de sustentabilidade e circularidade em arquitetura.

EMBASAMENTO TEÓRICO

O CONTROLE INVISÍVEL DA EXPERIÊNCIA

“O primeiro guarda reclamou que certos personagens pareciam se mover sozinhos à noite e até tentavam entrar no escritório dele.” Phone Guy, FNAF 2

A Estação da Luz (1901) abriga, desde 2006, o Museu da Língua Portuguesa, cujo projeto foi conduzido por Paulo e Pedro Mendes da Rocha (ARCHDAILY, 2021).

A expografia, descrita pelo próprio museu como recurso "para tratar um patrimônio imaterial e dinâmico" (MLP, 2023), baseia-se em mídias digitais. Seu destaque é a Rua da Língua, tela linear de 106 metros que atravessa o edifício de ponta a ponta (GOOGLE Arts & Culture, 2022). Totens interativos, instalações sonoras e projeções de 180° estruturam uma experiência que se reinicia a cada grupo de visitantes (INFOESCOLA). Como já previsto por Nicholas Negroponte em Soft Architecture Machines, ambientes inteligentes devem ir além do "termostato", combinando sensores, algoritmos de controle e mecanismos de mudança com um modelo do próprio usuário — o "you-sensor" — para ajustar luzes, ventilação e set points de forma contextual e, quando necessário, invisível ao visitante (NEGROPONTE, 1975).

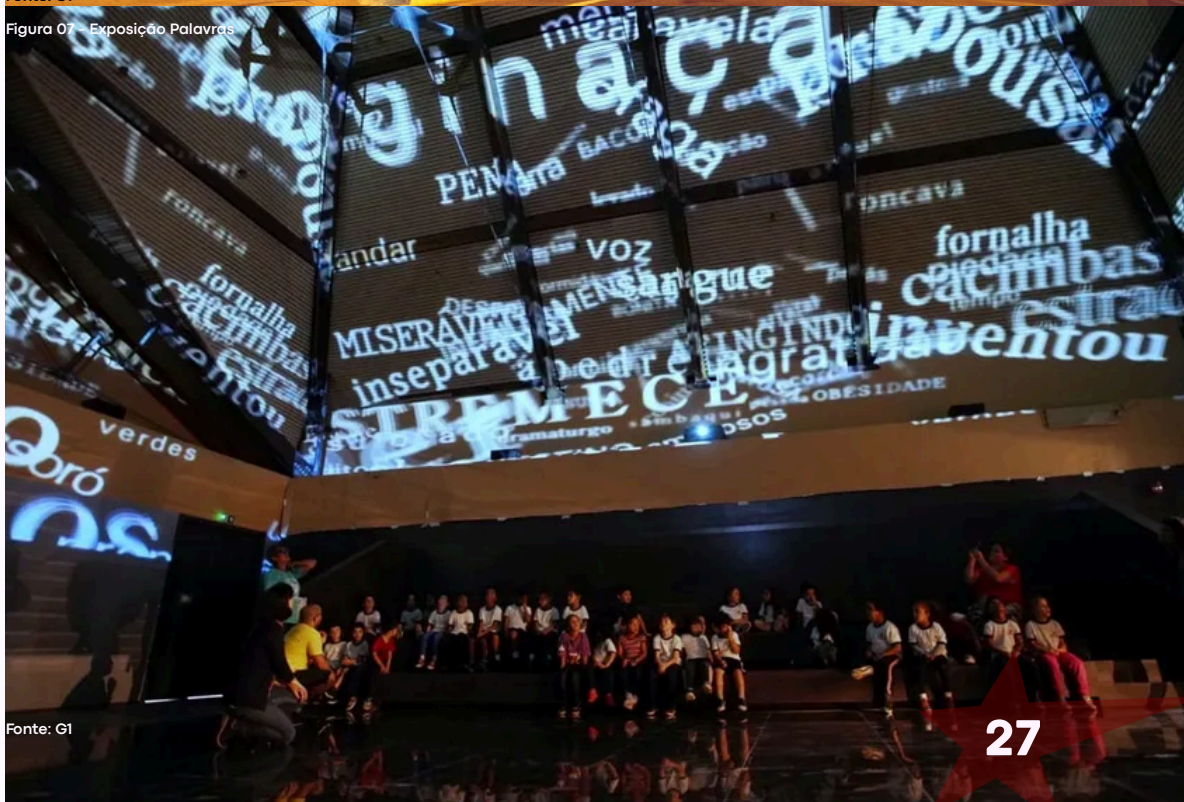
Essa lógica digital reforça a observação de Paulo Mendes da Rocha: a estação "continua a receber trens; o museu apenas estende o movimento da cidade para dentro da arquitetura" (MENDES DA ROCHA, 2006).

Projeções de 180 graus, um telão linear de 106 metros e totens interativos apresentam conteúdos sobre história, etimologia e variedades do português. O museu descreve esses recursos como fundamentais para tratar um patrimônio imaterial e dinâmico como a língua (Museu da Língua Portuguesa, 2021a). Quando a lotação atinge o limite operacional, parâmetros são reforçados para manter legibilidade; em horários de público reduzido, luminância, som e frequência de loops audiovisuais diminuem, prolongando a vida útil dos equipamentos (Museu da Língua Portuguesa, 2021b).

Figura 06 - Estação da Luz

Fonte: G1

Figura 07 - Exposição Palavras



Fonte: G1

Figura 08 - Área de projeção imersiva, Museu da Língua Portuguesa

Fonte: ABCD real

O percurso permanente organiza-se em três núcleos: “A Origem das Palavras”, “O Português pelo Mundo” e “Nós da Língua”. Cada núcleo é anunciado por portais cenográficos em madeira certificada e malha metálica perfurada que integram os sensores de presença utilizados pelo sistema de gestão ambiental (Fundação Roberto Marinho, 2021). Esses dados alimentam o BMS do edifício, que regula vazão de ar e temperatura sob o piso elevado, estratégia que contribuiu para a certificação PROCEL nível A.

Durante a cerimônia de entrega do projeto original, Mendes da Rocha observou que a estação “continua a receber trens; o museu apenas prolonga o movimento da cidade para dentro da arquitetura” (Mendes da Rocha, 2006). A operacionalidade responsiva da nova expografia confirma essa afirmação, pois cada sessão reinicia o ambiente em estado neutro, adapta-se ao ritmo do grupo e retorna às condições iniciais sem intervenção manual. O edifício histórico, portanto, acomoda uma narrativa dinâmica que preserva clareza sensorial, eficiência energética e continuidade urbana.

EMBASAMENTO TEÓRICO

ARQUITETURA DE EXPERIÊNCIA INTERATIVA

“Quando eu estou aqui, você joga pelas minhas regras!” Dj Music Man

THE MESSI EXPERIENCE

NARRATIVA EM INSTALAÇÃO IMERSIVA ITINERANTE

O The Messi Experience é uma exposição imersiva itinerante criada pela Moment Factory em parceria com a Leo Messi Management. A exposição teve sua estreia em Barcelona no ano de 2023 e tem como objetivo circular pelas principais capitais da Europa e das Américas. Instalada em pavilhões temporários que variam em torno de quatro mil metros quadrados. O público é organizado em pequenos grupos, que percorrem uma sequência de doze salas temáticas, cada uma dedicada a diferentes momentos e aspectos da carreira do atleta Lionel Messi.

O percurso imersivo utiliza tecnologias de última geração, incluindo holografia, painéis LED curvos e projeções 4K em escala humana. O trajeto completo tem duração média de cinquenta minutos, com breves intervalos entre sessões que permitem ajustes técnicos automatizados.

A etapa brasileira ocorreu no Shopping Eldorado, em São Paulo, espaço originalmente utilizado para feiras e exposições. Foram realizadas adaptações específicas para comportar a exposição, e todos os elementos estruturais e técnicos foram ocultados para reforçar a imersão e preservar o impacto visual.

Figura 09 - Sala Curva - The Messi Experience

Fonte: WORLDREDEYE

Figura 10 - Sala Interativa Messi Experience

Fonte: WORLDREDEYE

PERCURSO, CAPACIDADE E FLUXO

O planejamento operacional inclui intervalos fixos de trinta minutos entre grupos para evitar superlotação e garantir a qualidade do ciclo técnico do ambiente. Esse sistema permite uma experiência parcialmente autoguiada, com tempo variável de visitação que depende do interesse e ritmo do público. Tal flexibilidade ajuda a oferecer uma experiência personalizada e confortável.

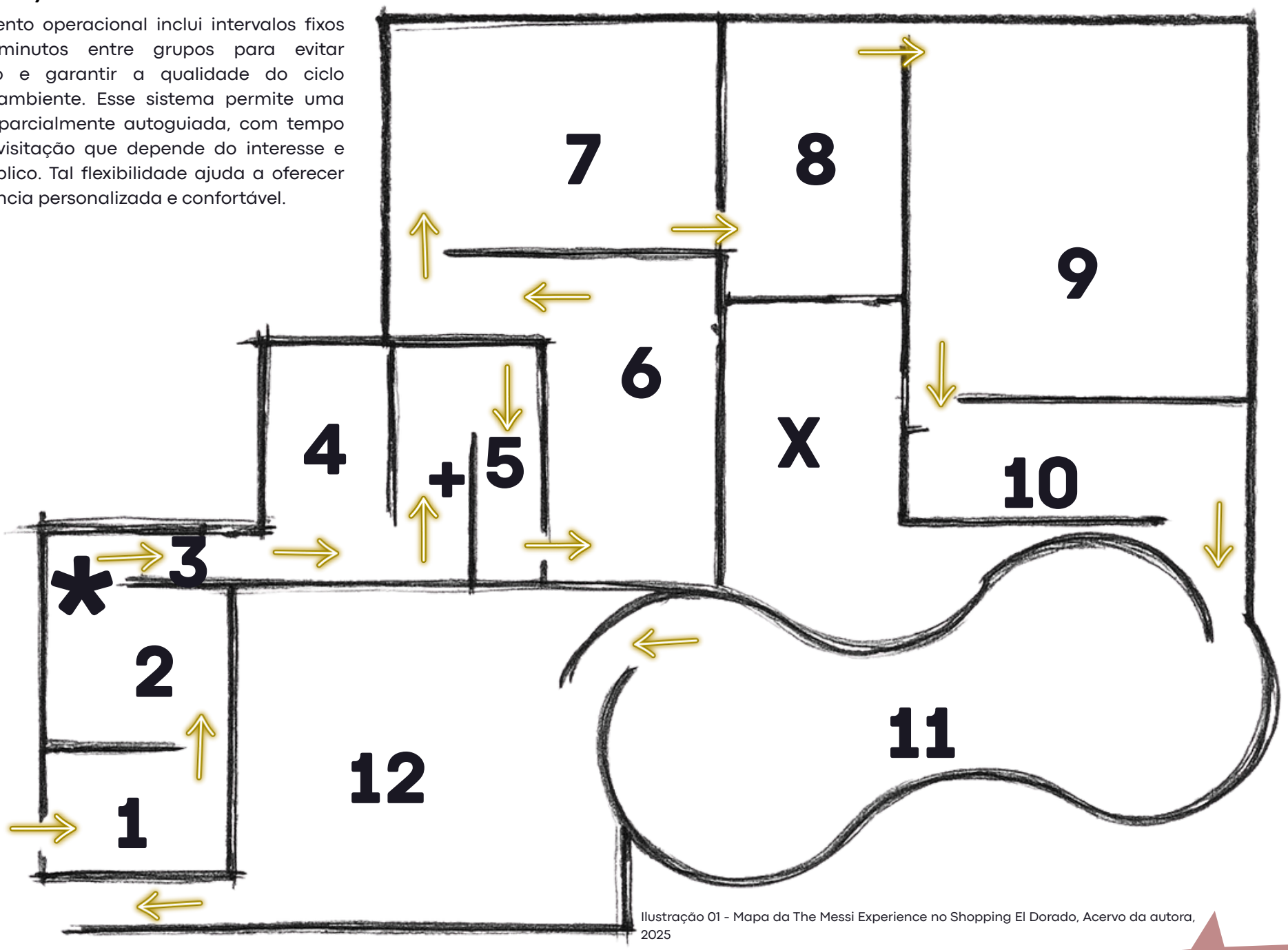


Ilustração 01 - Mapa da The Messi Experience no Shopping El Dorado, Acervo da autora, 2025

Figura 11 - Venda de Ingressos + Entrada da exposição - Brasil

Fonte: PROPMARK, 2025

Figura 12 - Sala das Bandeiras, 1 sala do percurso The Messi Experience

Fonte: PROPMARK, 2025

Figura 13 - Apresentação vídeo do Messi

Fonte: Acervo próprio, 2025

Figura 14 - Corredor de transição

Fonte: World RedEye, 2024

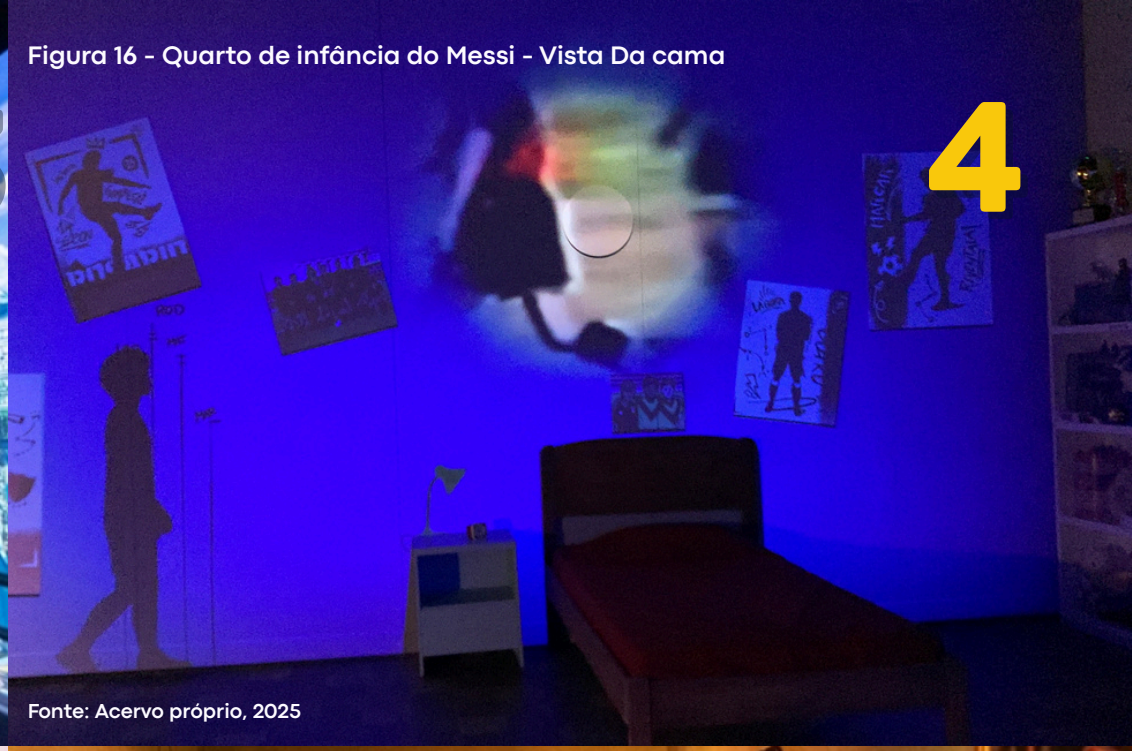


Figura 16 - Quarto de infância do Messi - Vista Da cama

Fonte: Acervo próprio, 2025

Figura 15 - Quarto de infância do Messi - Vista Do corredor

Fonte: Acervo próprio, 2025

Figura 17 - Quarto de infância do Messi - Vista Do corredor 2

Fonte: World RedEye, 2024

Figura 18 - Sala de "treino" Com puffs

5

Fonte: World RedEye, 2024

Figura 20 - Corredor de transição - Avião

6

Fonte: World RedEye, 2024

Figura 19 - Sala do Estádio, 01

7

Fonte: World RedEye, 2024

Figura 21 - Sala do Estádio, 02

7

Fonte: Acervo próprio, 2025

Figura 22 - Simulação reportagem - The Messi Experience

Fonte: World RedEye, 2024

Figura 24 - Sala de Jogos

Fonte: Propmark, 2025

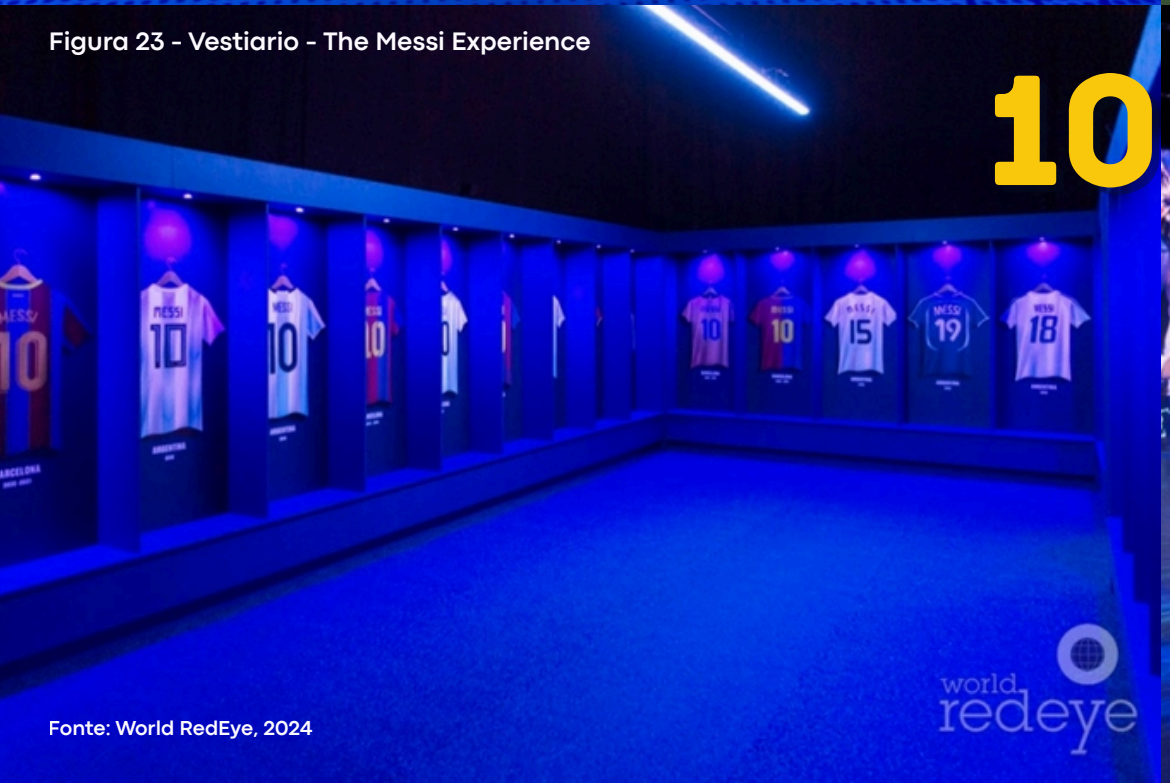


Figura 23 - Vestiario - The Messi Experience

Fonte: World RedEye, 2024

Figura 25 - Sala Curva - Final

Fonte: World RedEye, 2024

MATERIAIS E SOLUÇÕES CONSTRUTIVAS

As paredes internas dispensam materiais tradicionais como gesso, OSB ou MDF, optando por estruturas metálicas leves revestidas com tecidos tensionados específicos, fornecidos pela ShowTex. Dentre os principais materiais destacam-se:*

- Blackout Double Print: tecido poliéster IFR de dupla face com 250 g/m² e 99% de opacidade, ideal para gráficos impressos diretamente no tecido. Este material é resistente a vincos e fácil de transportar e instalar, permitindo imagens de alta resolução.
- BellaVista: lona em PVC translúcida e extra-larga, com costura soldada que possibilita projeções visuais contínuas em 360°, sem emendas perceptíveis, garantindo uniformidade e qualidade da imagem.
- Molton CS: tecido misto algodão/poly FR com peso de 320 g/m², permanentemente resistente ao fogo e acabamento flocado, ideal para controle acústico eficaz entre ambientes, reduzindo reverberações.
- ScreenFrame (estimativa técnica) — perfis modulares de alumínio preto que tensionam as telas sem solda; solução coerente com a montagem rápida mostrada nas fotos, embora o fabricante não tenha listado explicitamente o produto no portfólio do projeto.

Figura 26 - Sala De Fotos - Messi Experience

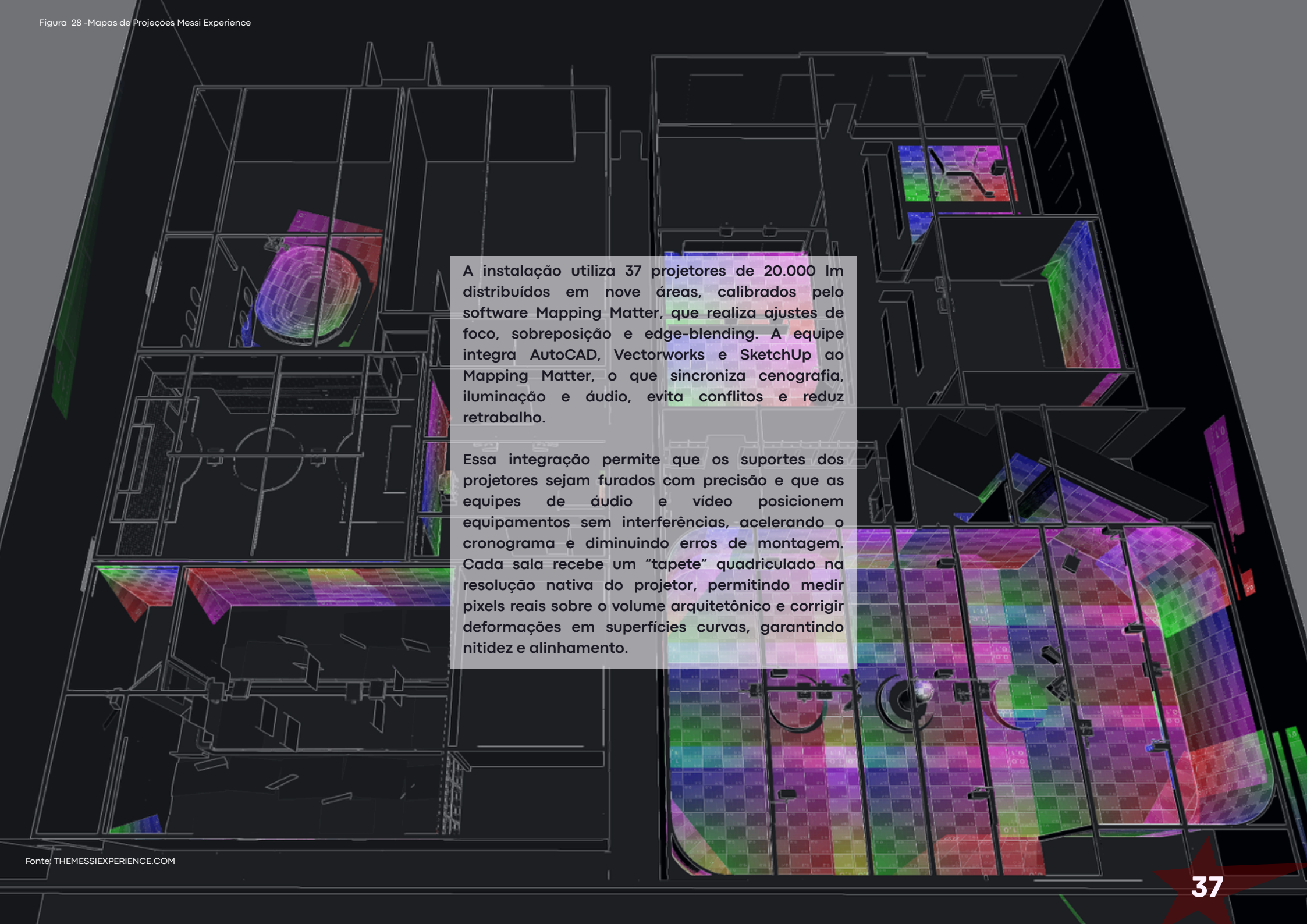
Fonte: WORLDREDEYE

Figura 27 - Tela para projeção SHOWTEX

Fonte: SHOWTEX

*Nota: a ShowTex confirmou participação na instalação, mas não divulgou a lista completa de materiais. A inclusão dos matériais baseia-se nas dimensões das telas e no sistema de encaixe descrito pela própria empresa, sendo apresentada aqui como hipótese plausível.

Figura 28 -Mapas de Projeções Messi Experience



A instalação utiliza 37 projetores de 20.000 lm distribuídos em nove áreas, calibrados pelo software Mapping Matter, que realiza ajustes de foco, sobreposição e edge-blending. A equipe integra AutoCAD, Vectorworks e SketchUp ao Mapping Matter, o que sincroniza cenografia, iluminação e áudio, evita conflitos e reduz retrabalho.

Essa integração permite que os suportes dos projetores sejam furados com precisão e que as equipes de áudio e vídeo posicionem equipamentos sem interferências, acelerando o cronograma e diminuindo erros de montagem. Cada sala recebe um "tapete" quadriculado na resolução nativa do projetor, permitindo medir pixels reais sobre o volume arquitetônico e corrigir deformações em superfícies curvas, garantindo nitidez e alinhamento.

Fonte: THEMESSIEXPERIENCE.COM

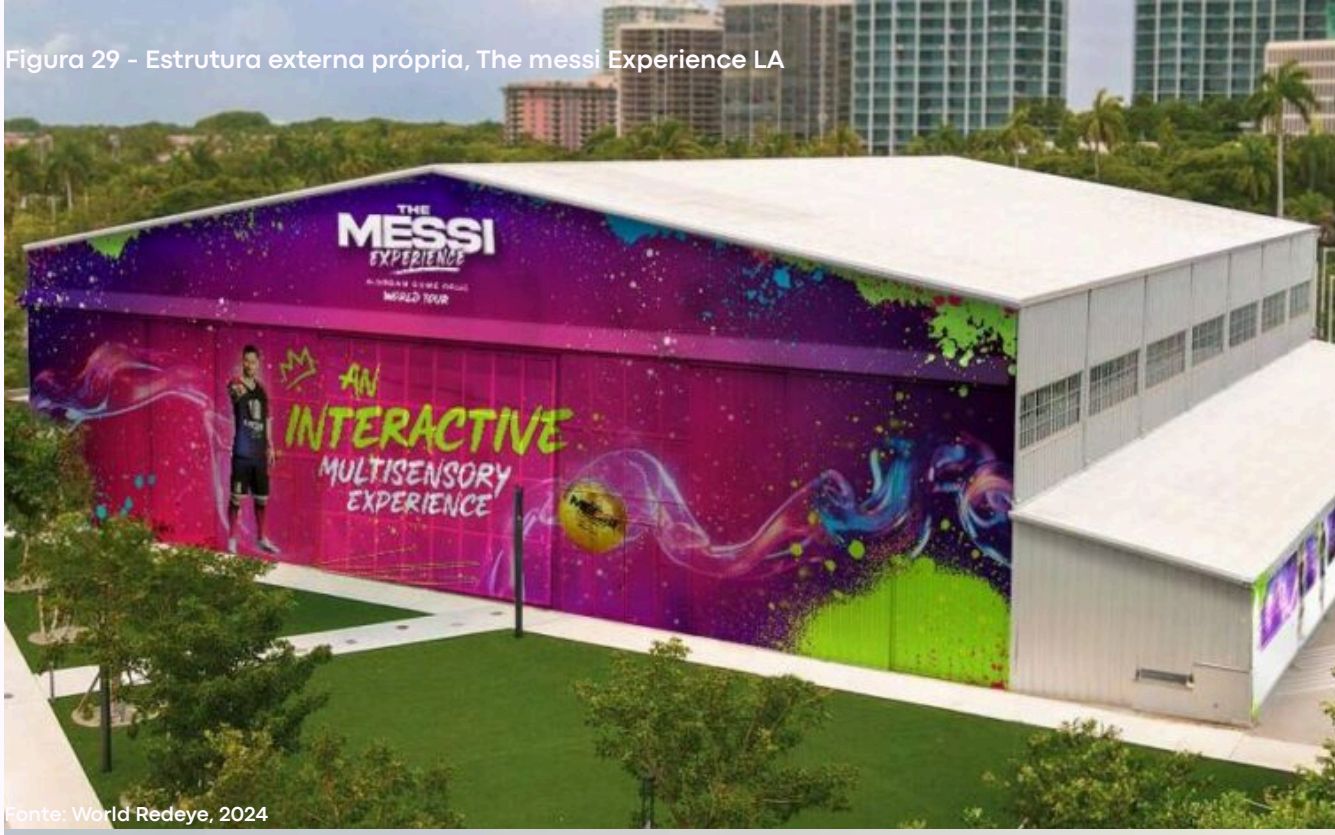
INFRAESTRUTURA TÉCNICA

O Messi Experience mostra como uma exposição pode variar sua forma de implantação mantendo a identidade. Em várias cidades do mundo, como Los Angeles e Dubai, o projeto foi apresentado em galpões próprios, cuidadosamente personalizados para a experiência, com cenografia, iluminação e percurso do público totalmente controlados. Em outros locais, como no Brasil, foi adaptado para o interior de shoppings, aproveitando as estruturas existentes sem perder a força narrativa.

Essa lógica de adaptação também guia o desenvolvimento deste anteprojeto. A estrutura foi pensada para ser modular e transportável, capaz de se ajustar a terrenos diferentes ou ser inserida em edificações já construídas. A possibilidade de remontagem e reconfiguração garante que o espaço ofereça a mesma narrativa imersiva em cada novo destino, independentemente das restrições do local.

Essa abordagem dialoga com princípios de circularidade e sustentabilidade: ao utilizar módulos desmontáveis e reaproveitáveis, reduz-se o impacto ambiental, minimiza-se a geração de resíduos e prolonga-se a vida útil do sistema. Mais do que um objeto fixo, a proposta se torna um dispositivo cultural itinerante, pronto para ser levado a públicos diversos sem perder sua essência.

Figura 29 - Estrutura externa própria, The messi Experience LA



Fonte: World Redeye, 2024

Figura 30 - Estrutura externa própria, The messi Experience Dubai

Fonte: FEVERUP, 2025

ARCADE HAUS

FLIPERAMA IMERSIVO

Figura 31 – Entrada Arcade Haus - Lounge

Fonte: ArcadeHaus - Facebook, 2023

Em funcionamento desde 2024, o Arcade Haus ocupa três contêineres marítimos adaptados em São Paulo, projetados pelo Grupo PopHaus como “o primeiro fliperama imersivo da América Latina”. Cada uma das duas salas de jogo mede cerca de 36 m² e recebe grupos de quatro a doze visitantes por sessão; a dinâmica interna estabelece rodízios que limitam a quatro jogadores simultâneos em cada partida, evitando aglomeração e garantindo leitura clara dos estímulos visuais e sonoros.

Diferentemente de um fliperama tradicional em que a interação se concentra em máquinas avulsas, todo o espaço se converte em interface: o piso abriga botões táteis que acendem sob os pés dos participantes, as paredes laterais integram sensores capacitivos dispostos atrás de painéis perfurados.

Ao pisar, tocar ou inclinar o corpo, o usuário envia comandos diretos ao sistema; o software responde em milissegundos com cores, sons e contagem de pontos que tomam a sala inteira, transformando o contêiner numa “caixa cênica responsiva”. A estratégia de distribuir grande parte da tecnologia sob o piso elevado e atrás dos painéis garante manutenção rápida, cabos fora do campo de visão e uma estética limpa para o público, ao mesmo tempo em que possibilita reposicionamento dos módulos em futuras itinerâncias.

Além da imersão sensorial, o Arcade Haus se destaca por soluções de engenharia que favorecem montagem rápida e manutenção simplificada. O conjunto adota três contêineres plug and play: o módulo central funciona como recepção e hub de distribuição de visitantes, liberando as salas laterais exclusivamente para o jogo,. Cada sala reúne mais de 500 botões interativos distribuídos entre piso e paredes. (ADIBRA, 2023; GUIA DA SEMANA, 2023).

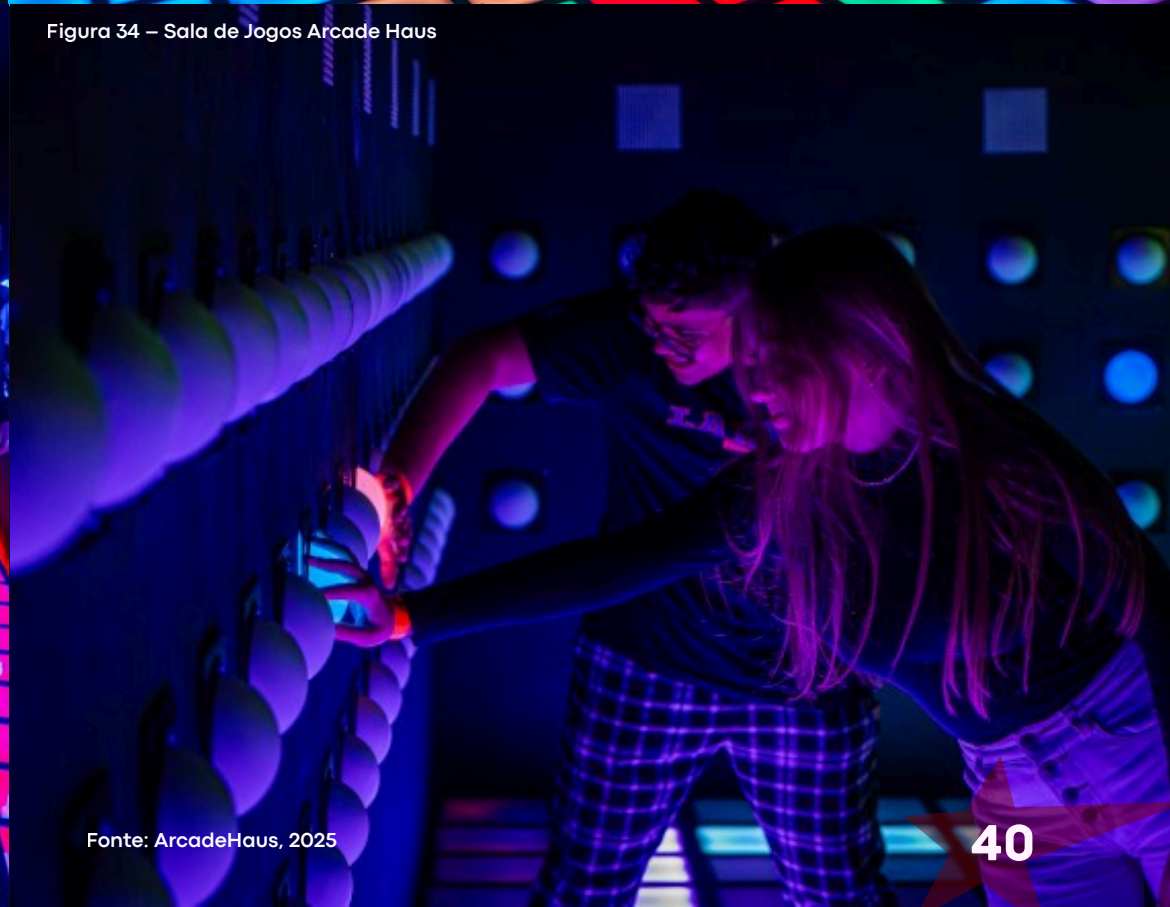
Figura 33 – Sala de Jogos Arcade Haus

Fonte: ArcadeHaus, 2025

Figura 32 – Sala de Jogos Arcade Haus

Fonte: Adibra, 2023

Figura 34 – Sala de Jogos Arcade Haus



Fonte: ArcadeHaus, 2025

APROVEITAMENTO PARA SOMNI

MINIMOD

Estruturas modulares pré-fabricadas com painéis leves e empilháveis, permitindo diferentes combinações de planta e expansão progressiva do conjunto. A modularidade facilita transporte, montagem rápida e redução de impacto no terreno.

MUSEU DA LINGUA PORTUGUESA

Integração de recursos digitais como realidade aumentada, projeções interativas e painéis de mídia, mostrando como interfaces tecnológicas podem dialogar com a arquitetura existente sem descaracterizar o espaço. Demonstra viabilidade técnica, aceitação do público e potencial educativo dessas soluções, inspirando a incorporação de camadas digitais no percurso expositivo.

THE MESSI EXPERIENCE

Uso de galpões próprios e altamente customizados, projetados para criar ambientes controlados de luz e som, com liberdade cenográfica total. Emprega dezenas de projetores de alta potência calibrados para projeção mapeada, sensores de movimento e softwares de sincronização, criando experiências interativas e imersivas de padrão internacional. A lógica de montagem itinerante, que se repete em diferentes cidades, inspira a concepção de um sistema modular que mantém a qualidade da narrativa sensorial e a eficiência de transporte, montagem e desmontagem em cada novo local.

ARCADE HAUS

Estruturas internas que abrigam múltiplos jogos em um mesmo espaço, com pisos táteis e circuitos eletrônicos que reagem ao toque. Essa referência incentiva a criação de superfícies sensíveis e módulos reconfiguráveis, capazes de variar a experiência entre partidas, estimulando o retorno do público e aumentando o engajamento por meio da ludicidade.

DESENVOLVIMENTO

UNIVERSO-GUIA E PREMISSA LÚDICA

“Bem, parece que sua jornada terminou. não fosse por mim, teria sido por alguma outra coisa, você sabe, terrível, só que você não pode imaginar o quão terrível seria.”

Inspirados pela lógica de interatividade imediata e reconfiguração espacial, retornamos ao universo de Five Nights at Freddy's (FNaF). Lançado em 2014 como jogo independente de terror em primeira pessoa criado por Scott Cawthon, o título coloca o jogador no papel de vigia noturno em uma pizzaria fictícia. O desafio consiste em monitorar câmeras de segurança enquanto mascotes animatrônicos — desligados durante o dia — passam a circular livremente após o expediente. A mecânica central aposta na tensão prolongada: observar, esperar e reagir no instante limite, criando picos de suspense sem recorrer a longas sequências de ação (CAWTHON, 2014).

O sucesso do jogo inicial transformou FNaF em uma franquia multimídia. Até 2025 são dez jogos principais para PC e consoles, além de spin-offs em realidade virtual e mobile (STEAM, 2025). O universo expandiu-se para a literatura, com as séries Fazbear Frights (2019–2021) e Tales from the Pizzaplex (2022–2024), que aprofundam personagens e cronologia (CAWTHON; WAGGENER; PARRA, 2022). Em 2023, a Blumhouse Productions levou a história aos cinemas com o longa-metragem Five Nights at Freddy's (UNIVERSAL PICTURES, 2023).

Entre os títulos, destaca-se Security Breach (2021, Figura XX), ambientado no Mega Pizzaplex — um complexo de entretenimento que mistura shopping e parque temático retrofuturista. A estética vibrante contrasta com o perigo dos animatrônicos, subvertendo a ideia de um local infantil seguro. A coletânea Tales from the Pizzaplex aprofunda esse cenário, revelando falhas de segurança e incidentes com visitantes, oferecendo material rico para experimentar espacialmente conceitos de tensão, surpresa e imersão, como explorado neste trabalho.

Figura 35 – ATRIUM FNAF - Security Breach

Fonte: FFPW, 2024

Figura 36 – Entrada - FNAF - Security Breach

Fonte: FFPW, 2024

A lógica de Five Nights at Freddy's: Security Breach orienta duas frentes conceituais no projeto. A primeira é a construção de um clima de vigilância participativa: assim como no jogo o usuário monitora câmeras e portas, o espaço utiliza sensores, luzes e sons para criar tensão e fazer o visitante sentir que influencia o sistema.

A segunda frente explora uma estética vintage-moderna, inspirada nos fliperamas e shoppings dos anos 1980, mas reinterpretada de forma atual. Carpetes com padrões redesenhados, paleta de vermelho, amarelo e azul e letreiros de neon criam uma ambientação que é ao mesmo tempo nostálgica e contemporânea. Superfícies brilhantes e pisos tipo grid refletem a luz e guiam o percurso, reforçando o contraste entre cores vibrantes e áreas de sombra.

Essa mistura de saudosismo e acabamento contemporâneo dá identidade ao espaço: as salas temáticas reinterpretam cenários do jogo, mas sem replicá-los literalmente, e o fliperama físico amplia a interação, transformando a visita em uma experiência lúdica, sensorial e imersiva.

Figura 37 – Daycare FNAF - Security Breach

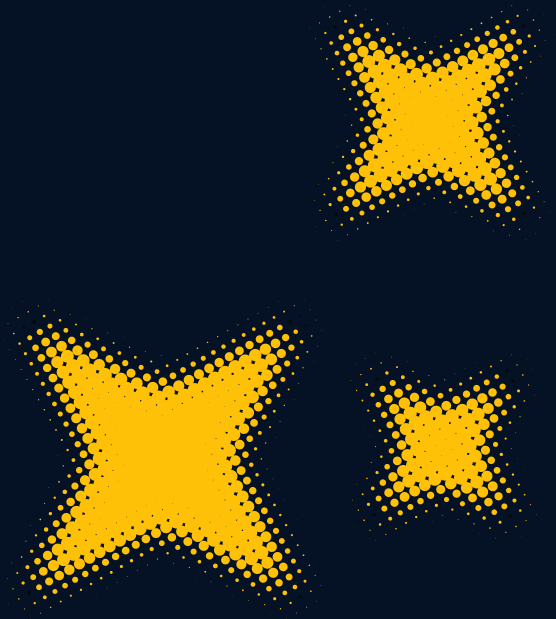
Fonte: FFPW, 2024

Figura 38 – DJ MUSIC MAN - FNAF - Security Breach

Fonte: FFPW, 2024

DESENVOLVIMENTO

DECISÕES PRELIMINARES



”Se você tenta interpretar cada coisinha, e encontrar significado em tudo o que alguém diz, você só vai enlouquecer.” - Sr. Hipopótamo

DECLARAÇÃO DE CONCEITO

O projeto é concebido como uma instalação itinerante que coloca o visitante no centro de uma narrativa espacial composta por um labirinto modular e quatro salas temáticas que podem ser exploradas de forma independente ou como um percurso contínuo. O traçado do labirinto é montado em painéis desmontáveis, permitindo reconfigurações a cada cidade e mantendo a lógica de reuso contínuo. A experiência é organizada em sessões, o que garante que cada grupo vivencie a sequência completa sem interferência de outros visitantes.

Cada sala explora uma dinâmica distinta, inspirada no universo de Five Nights at Freddy's, mas reinterpretada para criar uma experiência própria:

- Laser Tag – FazzTag: inspirado na arena de combate do jogo, o espaço utiliza barreiras modulares e iluminação cenográfica para criar um ambiente de perseguição com pontuação em tempo real.
- DJ Music Man: sala equipada com piso tátil e som imersivo, onde os passos dos visitantes acionam batidas e efeitos, transformando a interação em uma coreografia coletiva.
- Sala de Monitoramento: reúne monitores de vídeo e telas de projeção em referência ao gameplay clássico de FNaF, simulando o ato de vigiar câmeras e responder a alertas, reforçando a tensão participativa.
- Daycare – Caça ao Tesouro: ambiente lúdico construído com estrutura da Ropeland, onde o visitante deve encontrar pistas e objetos escondidos, promovendo exploração física e resolução de enigmas.

Ao final de cada sessão, os sistemas de som e projeção retornam ao estado inicial, permitindo que o próximo grupo viva a experiência do zero. Essa organização por módulos e sessões garante que o projeto seja reconfigurável, escalável e inclusivo, mantendo o rigor técnico e as normas de acessibilidade. Mais do que um conjunto de salas de jogo, a instalação transforma arquitetura em plataforma narrativa, mesclando desafio, diversão e reflexão sobre novas formas de ocupar o espaço.

DIRETRIZES TÉCNICAS

Estrutura itinerante

A instalação é pensada para ocupar o interior de um galpão desmontável, projetado para transporte rodoviário e remontagem em diferentes cidades. As quatro salas temáticas — arena de laser tag, sala do DJ Music Man, sala de monitoramento e daycare — são compostas por painéis modulares e elementos de cenografia reposicionáveis. Essa lógica permite reorganizar os ambientes conforme o tamanho do lote ou galpão disponível, sem comprometer a narrativa ou a experiência do visitante.

Interatividade responsiva

Cada sala possui mecânicas próprias de interação: a arena de laser tag utiliza sensores e luzes dinâmicas, a sala do DJ Music Man reage aos passos sobre piso tátil, a sala de monitoramento responde aos visitantes com imagens e alertas sonoros, e a daycare apresenta uma experiência de "caça ao tesouro". Após cada sessão, os sistemas reiniciam automaticamente para garantir que o próximo grupo vivencie o percurso de forma íntegra.

Desmontagem e transporte

Todas as divisórias e equipamentos de jogo são dimensionados para desmontagem rápida e transporte eficiente. O sistema de conexão, ainda em estudo, poderá utilizar parafusos, pinos ou travas rápidas, garantindo estabilidade sem exigir mão de obra altamente especializada. O processo de montagem deve ser repetível e seguro, possibilitando a reinstalação em novos locais com o menor tempo de inatividade possível.

Acessibilidade

Os acessos, corredores e rotas de fuga respeitam as dimensões da NBR para eventos temporários, garantindo segurança e evacuação rápida. Algumas atividades exigem mobilidade plena ou reflexos rápidos; por isso, o público é informado de forma clara e positiva sobre quais salas envolvem passagens estreitas ou movimentos mais intensos, em linguagem semelhante aos avisos de atrações de parques temáticos.

LOCAÇÃO ITINERANTE

TERRENOS-PADRÃO PARA MONTAGEM

A experiência foi concebida para ocupar galpões desmontáveis do tipo fornecido pela Frisomat, projetados para montagem rápida, mas que exigem a presença de radier de concreto previamente executado no terreno. Essa base garante nivelamento, estabilidade estrutural e precisão no encaixe dos painéis, sendo indispensável para a segurança e o desempenho do conjunto. Assim, o terreno destinado ao evento precisa oferecer espaço pavimentado ou receber a execução desse radier antes da montagem.

Com essa solução, a instalação se beneficia de vantagens operacionais:

- Licenciamento simplificado – o enquadramento como edificação provisória permite tramitação rápida junto ao Corpo de Bombeiros, atendendo à Instrução Técnica 33/2024 – Eventos Temporários (CBM-MG).
- Controle ambiental – o fechamento completo do galpão assegura isolamento acústico, conforto térmico e controle de iluminação, fundamentais para experiências imersivas.
- Eficiência de montagem – a estrutura metálica é instalada de forma precisa sobre o radier, reduzindo riscos e acelerando cronogramas, sem interferir no entorno urbano.
- Flexibilidade de implantação – as quatro salas temáticas e áreas técnicas podem ser destacadas do invólucro e remontadas de forma independente, em estacionamentos cobertos, pavilhões ou shoppings, de forma semelhante ao modelo do Messi Experience. Também é possível instalar apenas uma sala isolada para ativações promocionais ou eventos menores.

Dessa forma, o projeto alia segurança, desmontabilidade e reuso contínuo, garantindo que o mesmo conjunto possa circular entre cidades e se adaptar a diferentes contextos, desde que o local disponha de radier ou área pavimentada compatível para a instalação do galpão.

PÚBLICO ALVO

O Somni destina-se a pessoas a partir dos 16 anos que procuram experiências imersivas e inovadoras.

- Fãs de FNaF e de terror: entusiastas de jogos de sustos, histórias sombrias e atmosfera de suspense.
- Amantes da nostalgia retrô: quem valoriza estética, fliperamas clássicos e referências aos anos 80/90.
- Entusiastas de tecnologia: interessados em instalações sensoriais, sensores interativos, projeções mapeadas e realidade aumentada.
- Buscadores de interatividade: pessoas que apreciam participar ativamente do ambiente, sejam gamificações, trilhas sonoras reativas ou cenários que respondem ao movimento.

A experiência Somni envolve movimento intenso, sustos, projeções visuais e sons altos. Não é recomendada para:

Menores de 16 anos (sem acompanhante responsável)

Gestantes

Pessoas com histórico de epilepsia ou sensibilidade a luzes intermitentes

Pessoas com problemas cardíacos, hipertensão não controlada ou marcapasso

Quem sofre de claustrofobia, vertigem intensa ou enjoo por movimento

Pessoas com limitações severas de mobilidade, coluna ou articulações

Figura 39 – Fliperama

Fonte: PINTEREST.COM

Figura 41 – Montagem de TVS antigas

Fonte: PINTEREST.COM

Figura 44 – Estrutura ROPELAND

Fonte: PINTEREST.COM

Figura 42 – Piso Colorido Retroiluminado

Fonte: PINTEREST.COM

MOOD BOARD

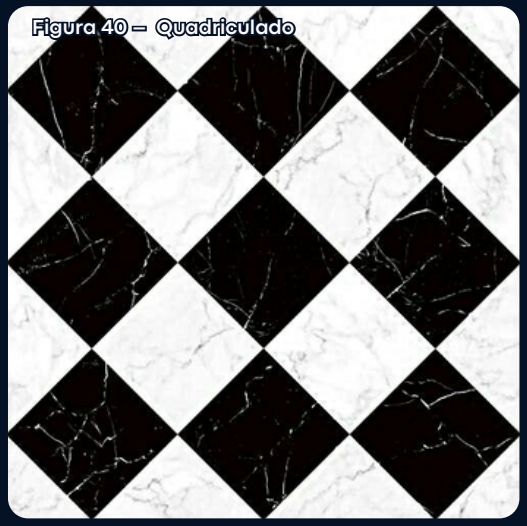


Figura 40 – Quadriculado

Figura 43 – Corredor Colorido

Fonte: PINTEREST.COM

Figura 45 – Escada com cor

Fonte: PINTEREST.COM

PROGRAMA DE NECESSIDADES E PRÉ DIMENSIONAMENTO

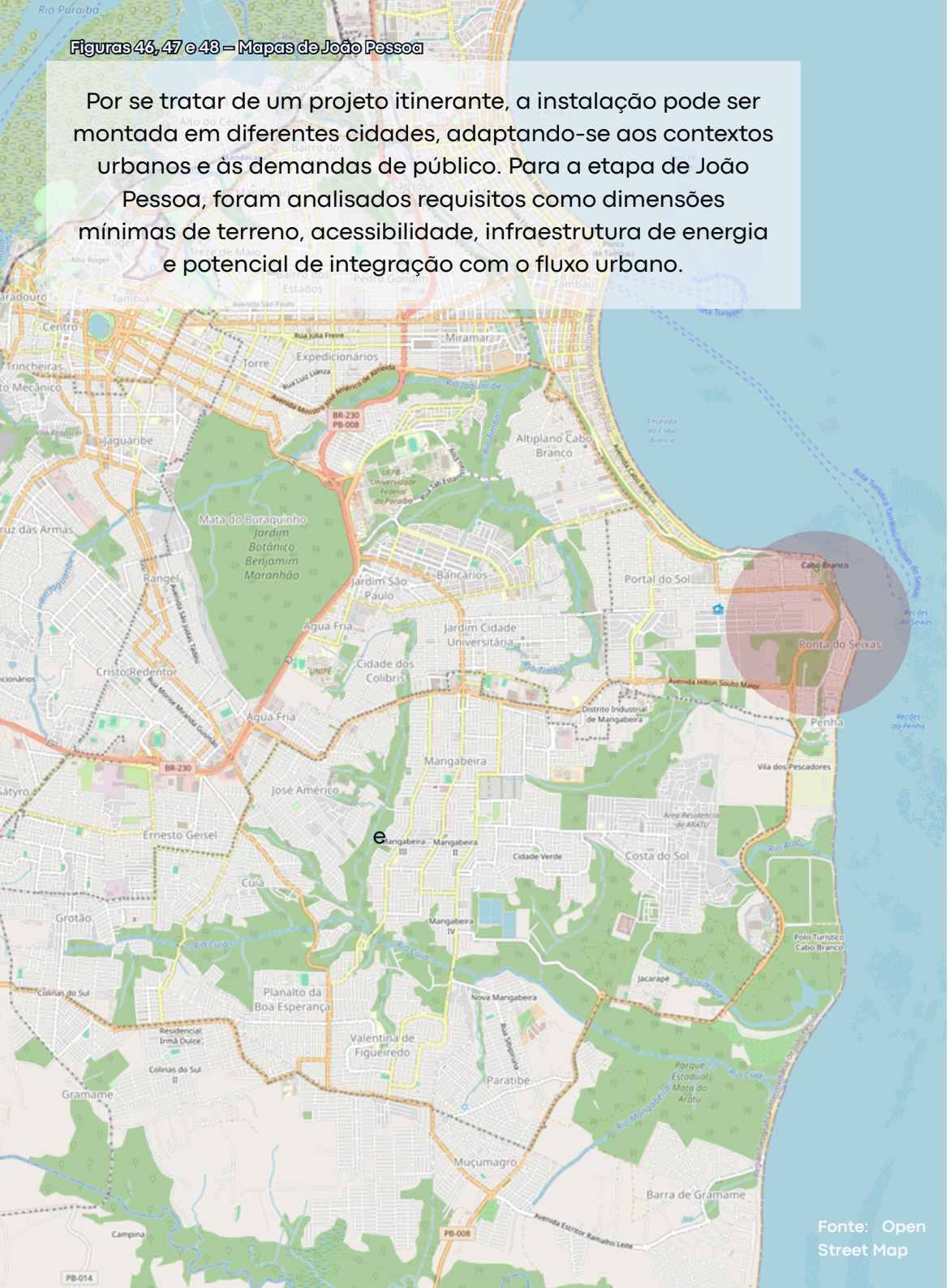
Ambiente (Nome Final)	Atividade Principal	Área Estimada[1]	Área Final (m²)	Capacidade Simultânea	Intensidade Sensorial[2]
Térreo					
Corredor de Acesso	Venda de ingressos, triagem	40-45 m²	22,72 m²	12 vist. + 2 staff	Baixa
Fliperama + Loja	Venda de itens merchandising	20-25 m²	69,38 m²	6 visitantes	Alta
Lounge 01	Espaço de Espera	30-35 m²	92,48 m²	12 visitantes	Média
Sala de Jogo 01	LazerTag	35-40 m²	54,09 m²	Unlimited	Alta
Sala de Jogo 02	Ropeland Playground	25-30 m²	52,73 m²	6 visitantes	Alta
Sala de Jogo 03	Interação com Telas	20-25 m²	32,22 m²	6 visitantes	Alta
Sala de Jogo 04	Tela curva + Piso tátil	-	38,72 m²	-	Alta
WC	Banheiro	-	5,36 m²	-	-
Á. Técnica	Área Técnica	-	38,5 m²	-	-
Mezanino					
Lounge 02	Espaço de Espera	30-35 m²	41,62 m²	12 visitantes	Média
Sala de Controle	Rack de show-control, projetores	70-75 m²	52,61 m²	13-15 Funcionários	N/D
Descanso Funcionários	-	-	33.96 m²		
TOTAIS		300-345 m²	534,32 m²		

SOMNI

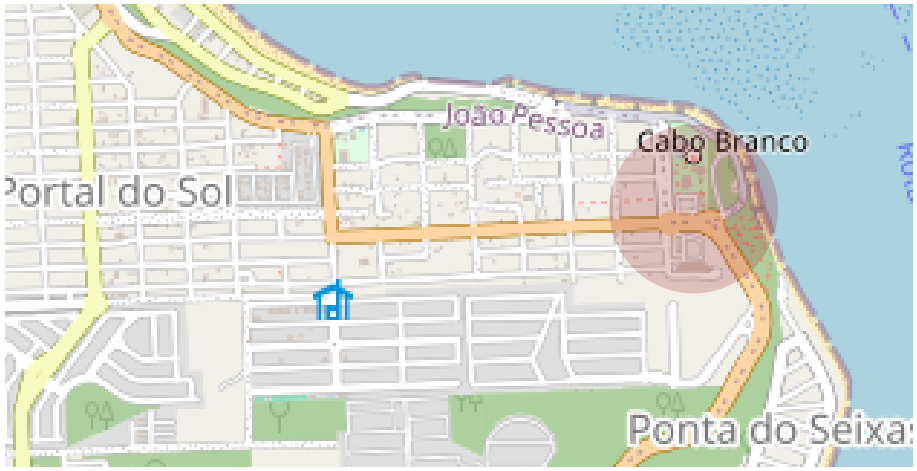
“E para você, meu bravo voluntário, que de alguma forma encontrou este anúncio de emprego não destinado a você, embora houvesse uma saída planejada, tenho a sensação de que não é isso que você quer. Tenho a sensação de que você está exatamente onde quer estar.”
FNAF SISTER LOCATION

Figuras 46, 47 e 48 – Mapas de João Pessoa

Por se tratar de um projeto itinerante, a instalação pode ser montada em diferentes cidades, adaptando-se aos contextos urbanos e às demandas de público. Para a etapa de João Pessoa, foram analisados requisitos como dimensões mínimas de terreno, acessibilidade, infraestrutura de energia e potencial de integração com o fluxo urbano.



Fonte: Open Street Map



A escolha recaiu sobre o polo turístico do Cabo Branco, área em constante desenvolvimento, que concentra equipamentos culturais relevantes e recebe grande volume de visitantes. Dentro desse contexto, o estacionamento da Estação das Artes foi selecionado como ponto ideal, por oferecer ampla área livre para montagem, boa visibilidade, facilidade de acesso para pedestres e veículos, e integração com o circuito turístico e cultural da cidade.

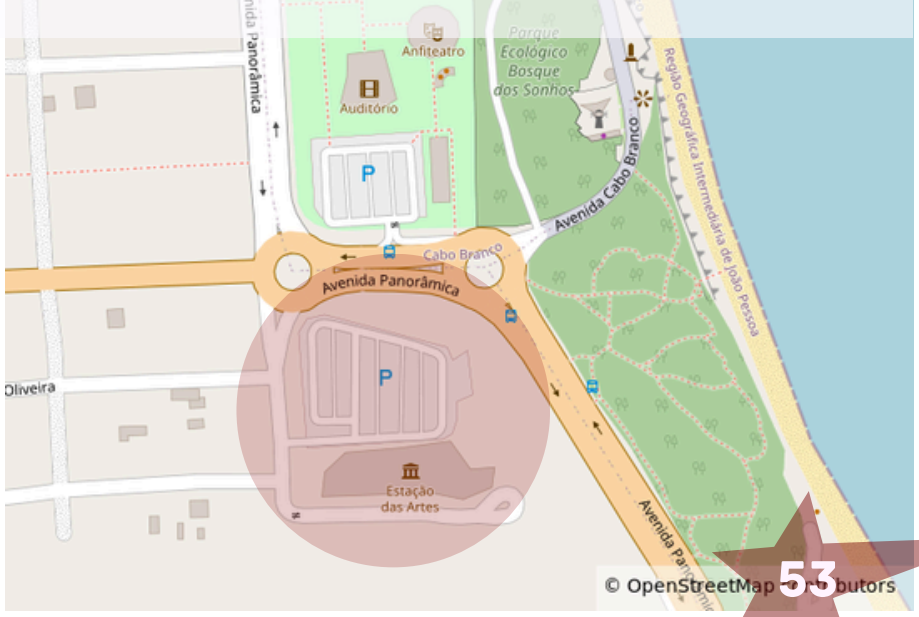


Figura 49 - Estacionamento Estação das Artes

Fonte: GOOGLE MAPS

A Estação das Artes atualmente permanece fechada para reformas estruturais, o que a torna um espaço subutilizado em pleno polo cultural da cidade. Segundo anúncio municipal, o processo de reestruturação envolverá recuperação de fachada, pisos, coberturas, instalações elétricas, rede hidrossanitária e climatização, com investimento estimado em R$ 2,7 milhões para revitalização.

Esse cenário abre uma oportunidade única: destinar temporariamente sua área de estacionamento para sediar a “Etapa João Pessoa” do projeto. Mesmo em meio às obras, o entorno da Estação das Artes mantém atratividade cultural e visibilidade urbana, permitindo que o evento se aproprie desse espaço enquanto a edificação principal aguarda completo restauro.

Utilizar o estacionamento da Estação das Artes como base operacional permite dar novo uso funcional ao local durante o período de reforma e, ao mesmo tempo, gerar fluxo e legitimidade no espaço cultural. É uma estratégia que associa utilidade pública à visibilidade urbana, transformando um terreno subaproveitado em palco de experiências tecnológicas e interativas para a cidade.

O edifício-base adota um galpão autoportante no padrão Frisomat, cuja cobertura curva dispensa o uso de treliças. Esse arranjo libera o vão interno, simplifica a montagem e reduz interferências sobre as áreas expositivas e de circulação. Embora seja uma tipologia amplamente utilizada em contextos industriais, ainda é pouco explorada no Brasil para usos culturais. O projeto a reinterpreta de forma a compatibilizar desempenho estrutural, rapidez de implantação e qualidade espacial.

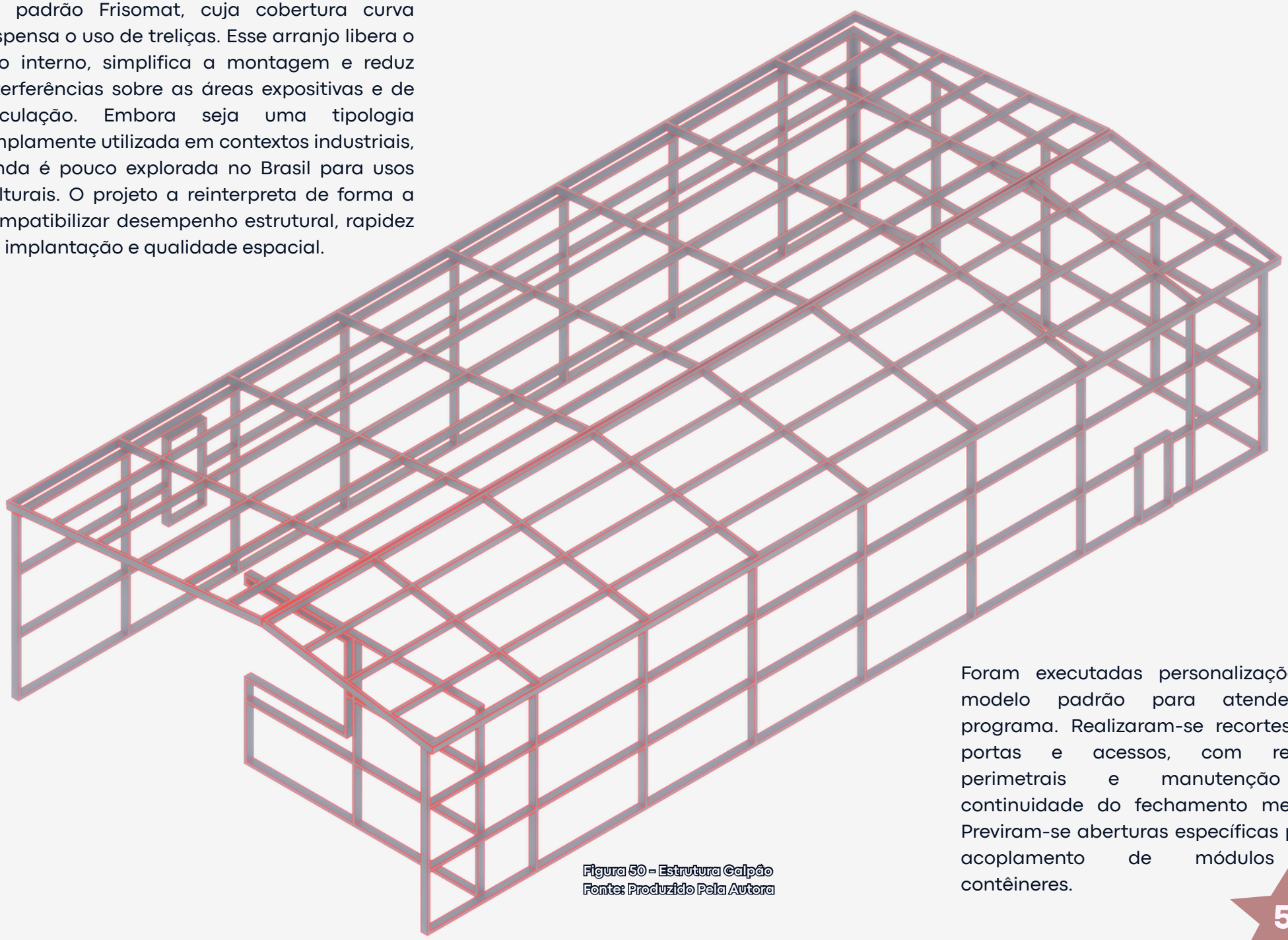


Figura 50 - Estrutura Galpão
Fonte: Produzido Pela Autora

Foram executadas personalizações no modelo padrão para atender ao programa. Realizaram-se recortes para portas e acessos, com reforços perimetrais e manutenção da continuidade do fechamento metálico. Previram-se aberturas específicas para o acoplamento de módulos em contêineres.

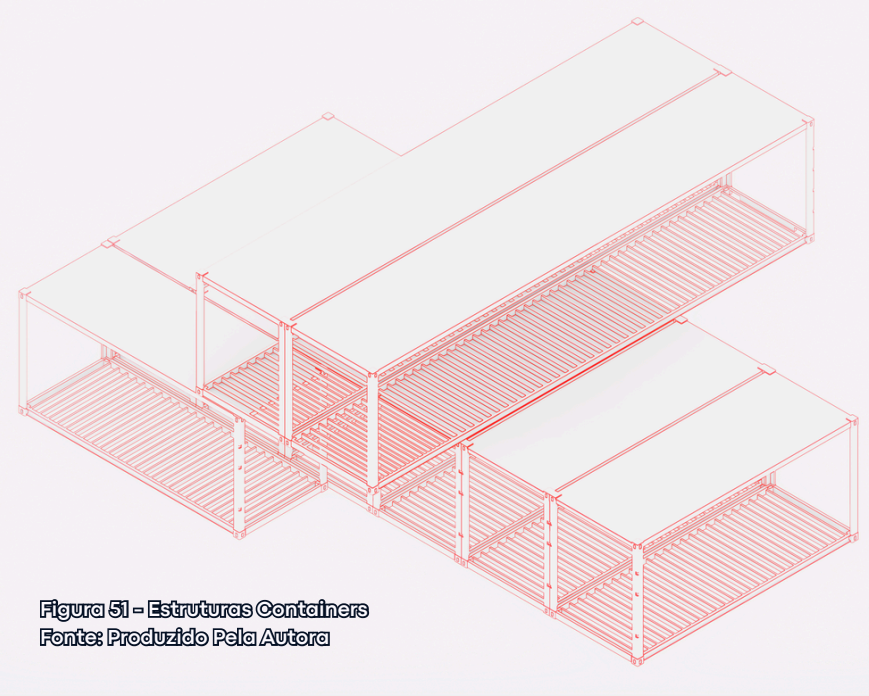


Figura 51 – Estruturas Containers
Fonte: Produzido Pela Autora

O conjunto utiliza nove módulos marítimos high cube, sendo sete de 6 m e dois de 12 m. A adoção de contêineres favorece o transporte e a montagem: são unidades padronizadas, empilháveis e facilmente movimentadas por guindaste ou empilhadeira. Isso reduz o número de viagens, simplifica o carregamento e permite planejar a obra como um kit.

Além de funcionarem como parte da própria edificação, os contêineres podem transportar elementos desmontados do projeto, como painéis, perfis, esquadrias e componentes de cenografia. Na chegada ao local, o conteúdo é descarregado e os módulos passam a integrar a arquitetura, encurtando prazos e evitando embalagens e pallets extras. No desmonte, o fluxo se inverte com o mesmo nível de controle, favorecendo reuso e manutenção.

Os dois contêineres de 12 m somam 60 m². Desse total, 36 m² ficam em contato direto com os contêineres inferiores, garantindo apoio contínuo. Na fachada, foi incluído um pilar em uma das extremidades, elevando a área efetivamente apoiada para 42 m². Permanecem 18 m² em balanço voltados ao interior, com avanço de 3,65 m.

A solução funciona porque o caminho de cargas é claro: a maior parte do peso desce pelos apoios diretos alinhados e pelo pilar, que reduz os esforços no trecho em balanço. O balanço é atendido pela continuidade estrutural dos módulos e pela rigidez longitudinal típica dos contêineres, mantendo deslocamentos dentro do desempenho previsto para o uso interno.

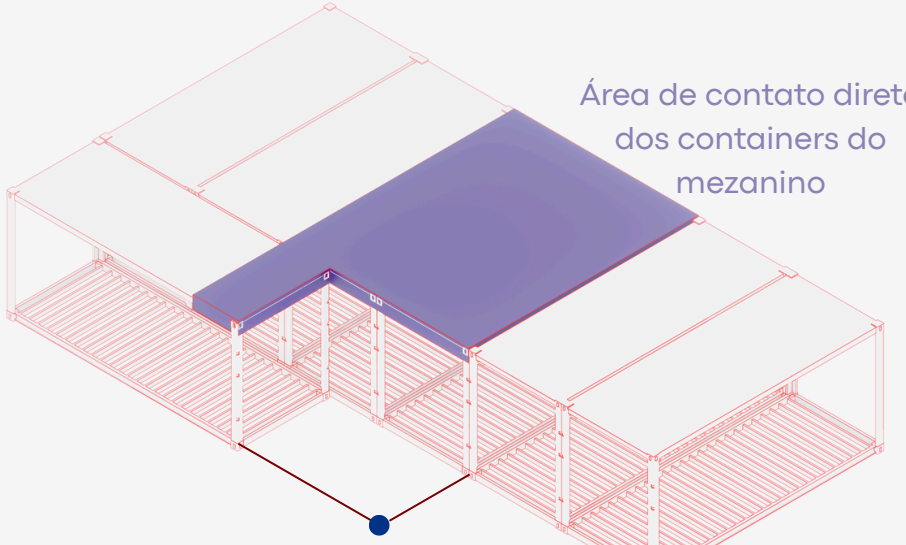
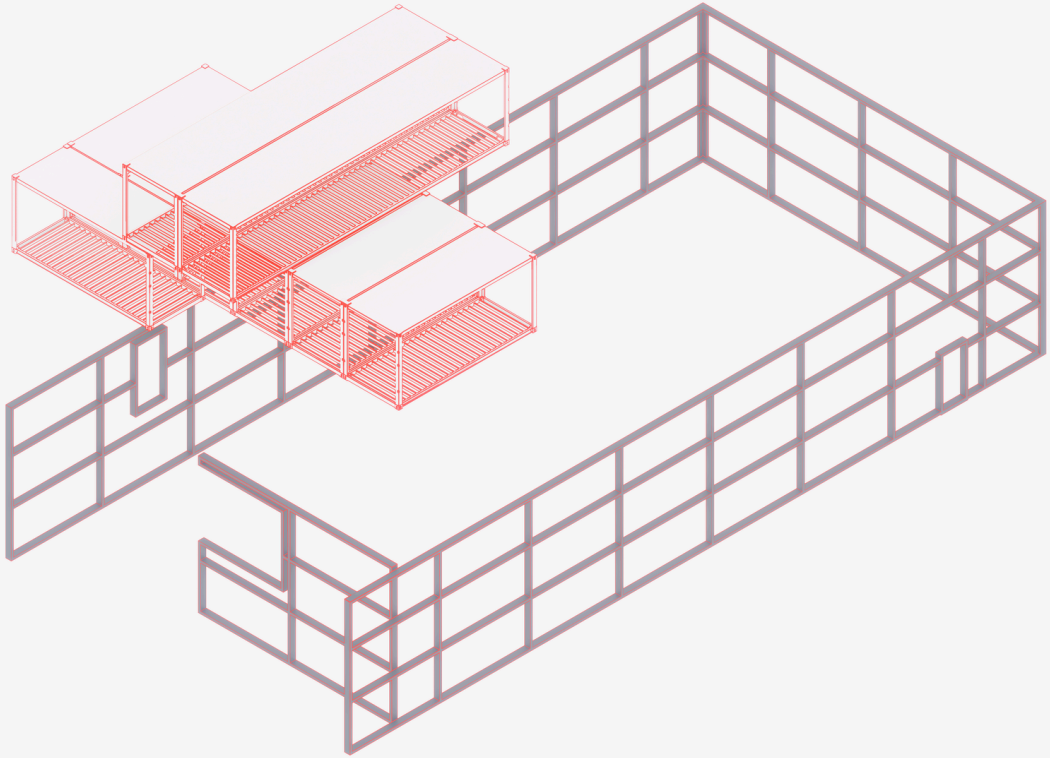
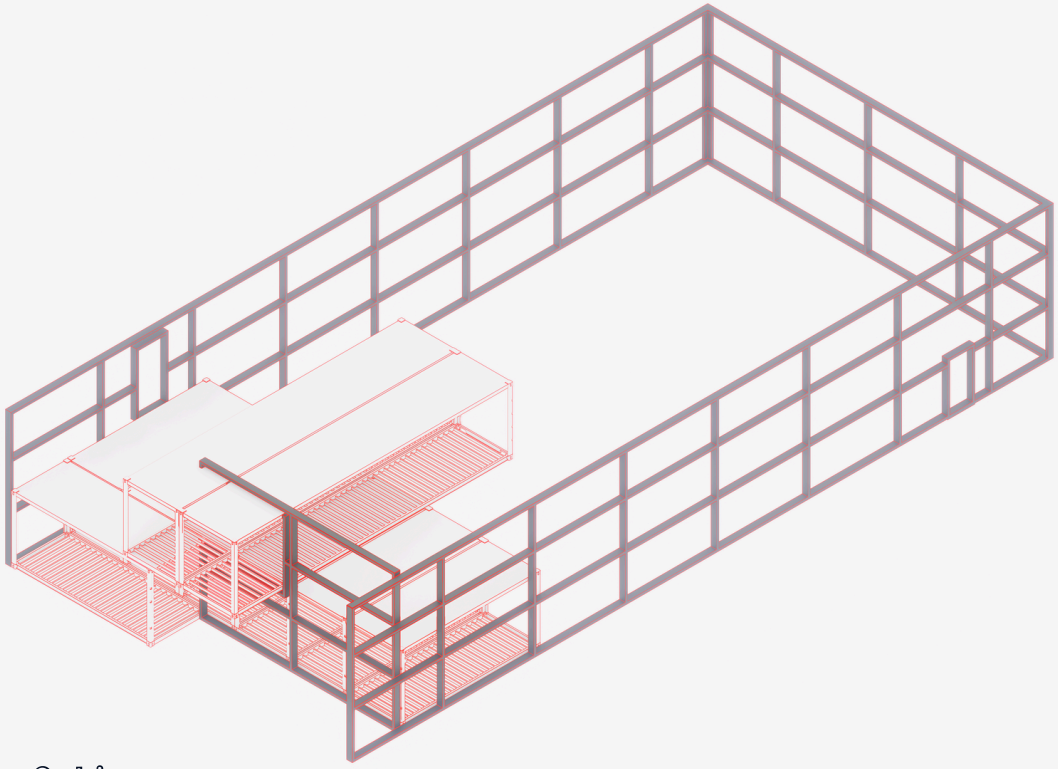


Figura 52 – Estruturas Containers
Fonte: Produzido Pela Autora

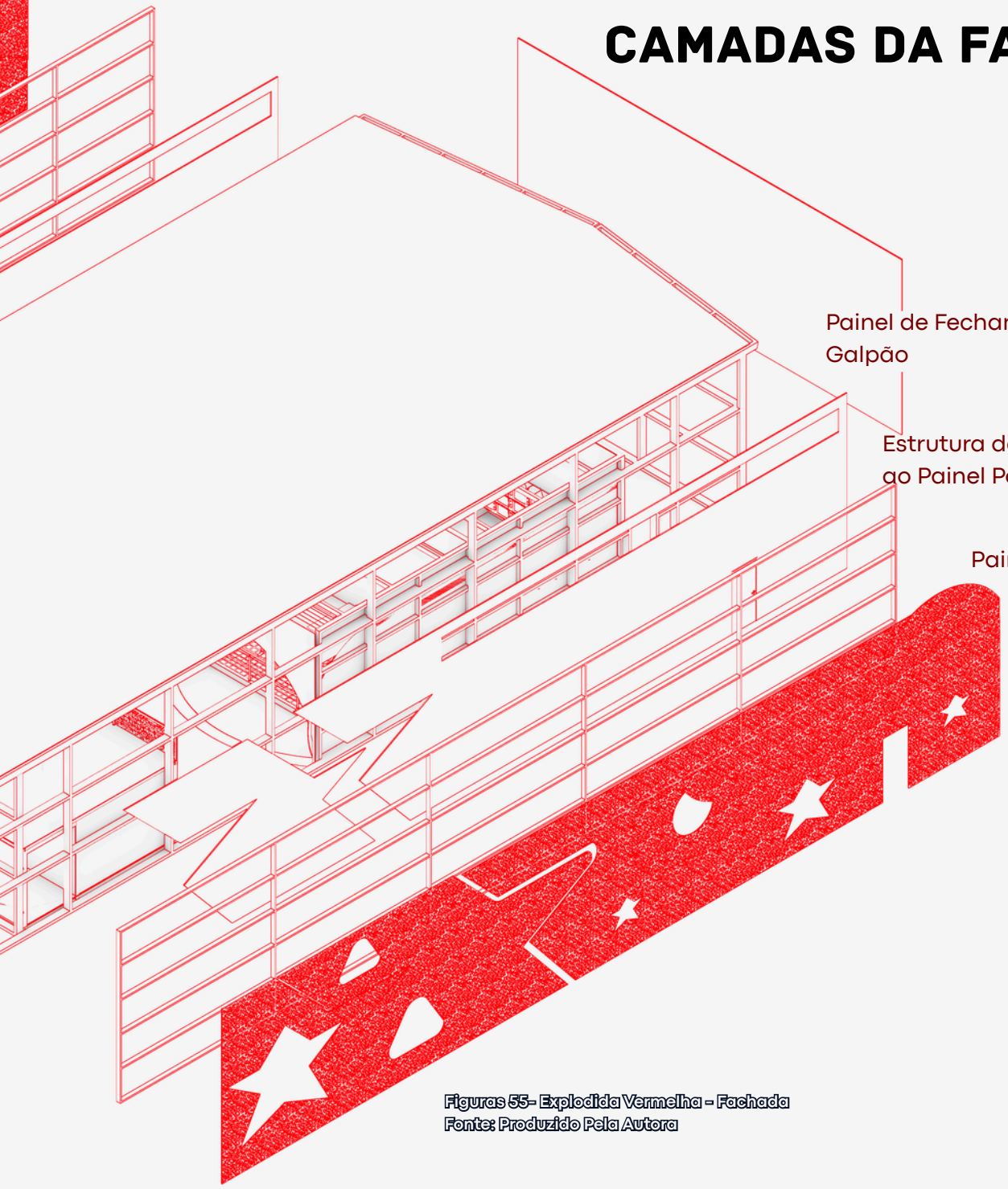
IMPLANTAÇÃO DOS CONTÊINERES NO GALPÃO AUTOPORTANTE



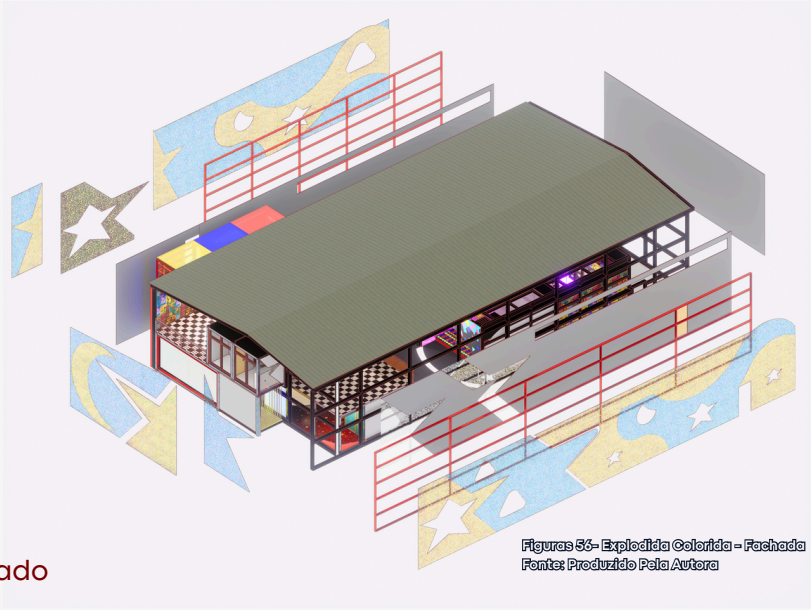


Figuras 53 e 54 - Encaixe das Estruturas Containers
Fonte: Produzido Pela Autora

CAMADAS DA FACHADA



Figuras 55- Explodida Vermelha - Fachada
Fonte: Produzido Pela Autora



Figuras 56- Explodida Colorida - Fachada
Fonte: Produzido Pela Autora

A envoltória foi concebida em três níveis. Primeiro, a estrutura do galpão autoportante define o vão livre e recebe os pontos de fixação. Em seguida, um fechamento contínuo garante estanqueidade ao vento e à chuva, servindo como barreira primária. Por fim, instala-se uma fachada ventilada composta por subestrutura leve e painéis perfurados.

A solução busca estabilidade térmica mesmo sem um local definitivo de implantação. A câmara de ar entre o fechamento e os painéis cria efeito chaminé, removendo calor por convecção e reduzindo o ganho solar direto. Os painéis perfurados trabalham como sombreamento externo, filtram a radiação, diminuem ofuscamento e preservam a ventilação da cavidade. O resultado é menor carga térmica interna e maior conforto sem depender exclusivamente de sistemas ativos.

FACHADA FRONTAL

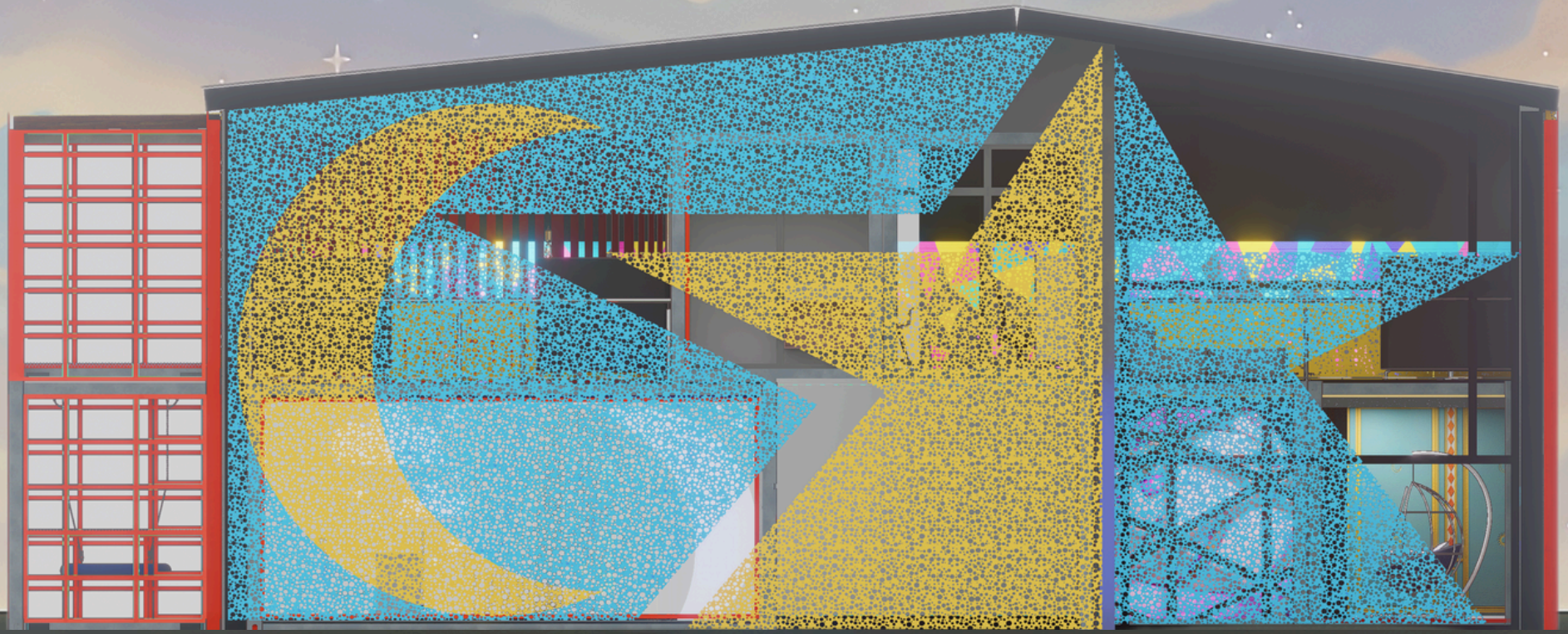


Figura 57- Fachada Frontal
Fonte: Produzido Pela Autora

FACHADA POSTERIOR

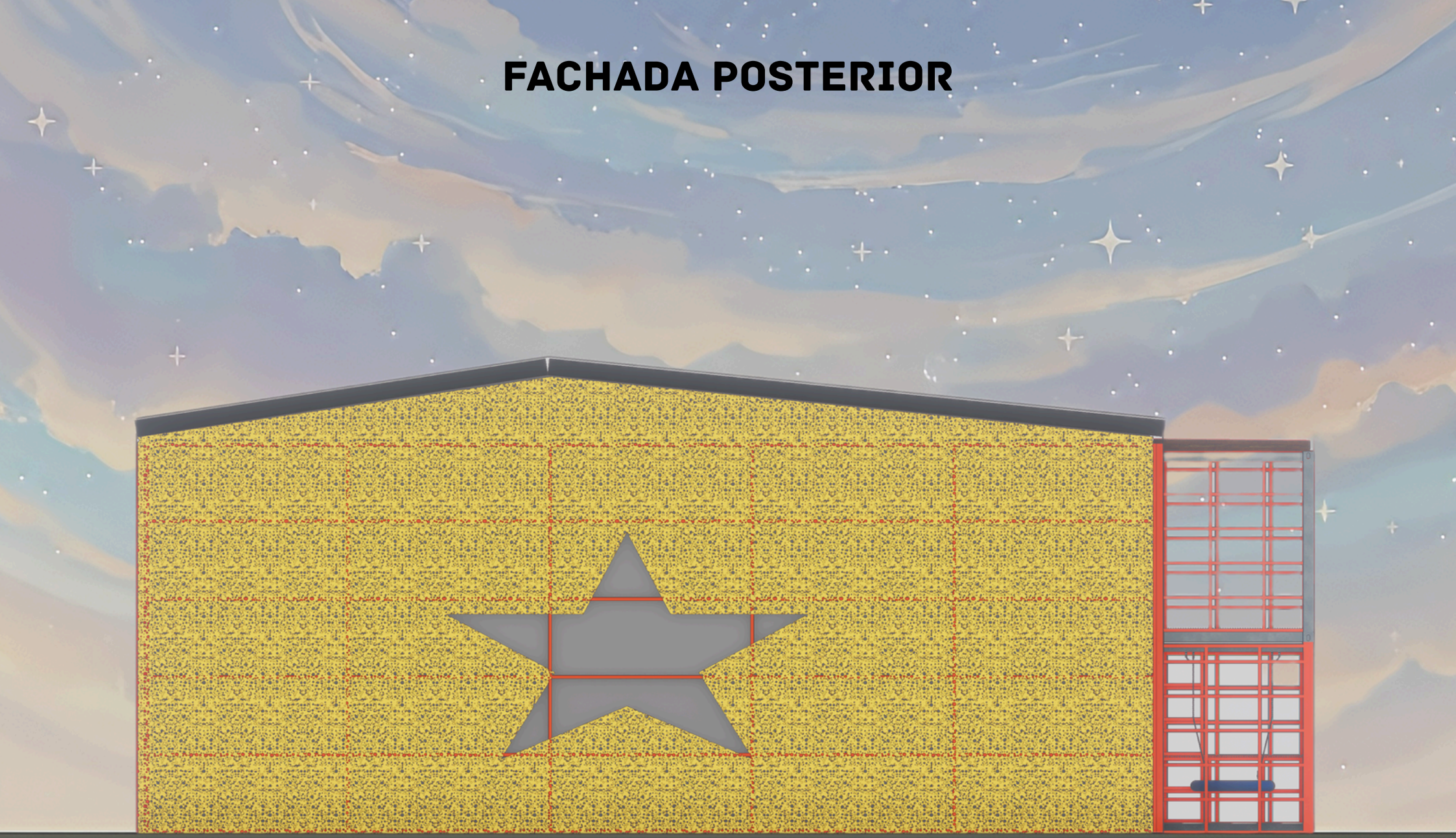


Figura 58- Fachada Posterior
Fonte: Produzido Pela Autora

FACHADA DIREITA

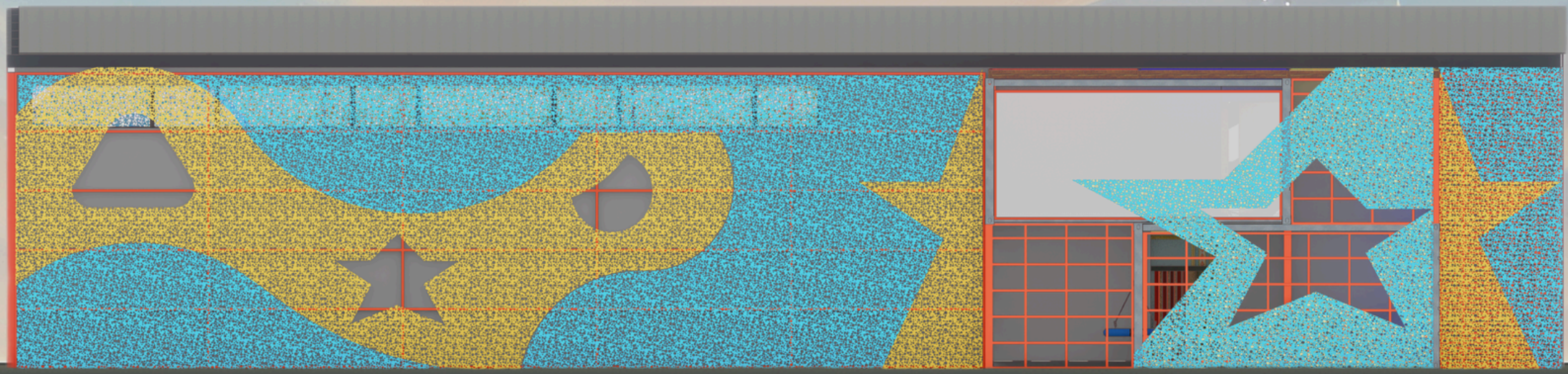


Figura 59 - Fachada Direita
Fonte: Produzido Pela Autora

FACHADA ESQUERDA

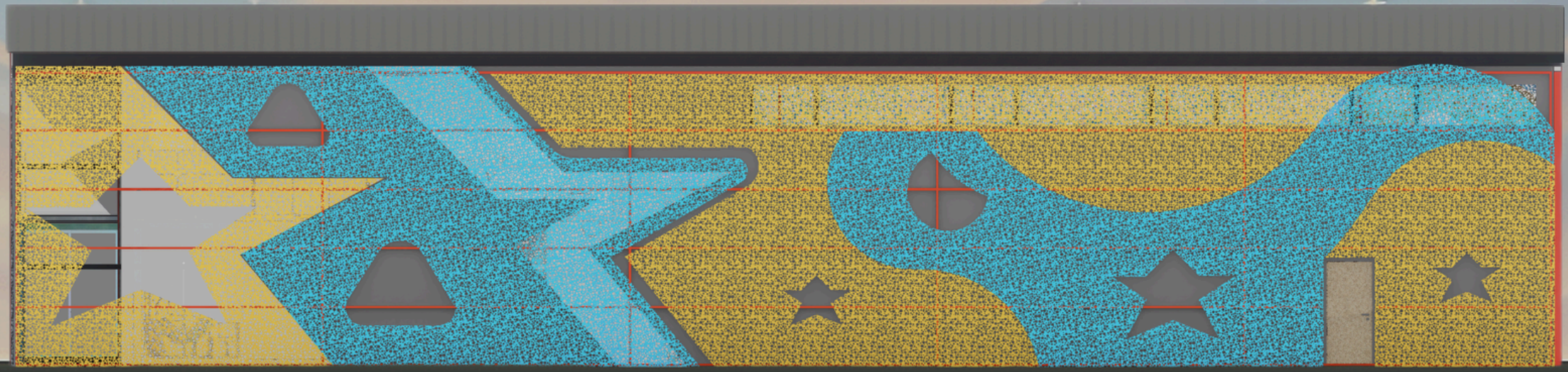


Figura 60 - Fachada Esquerda
Fonte: Produzido Pela Autora

ELEMENTO PARASITA

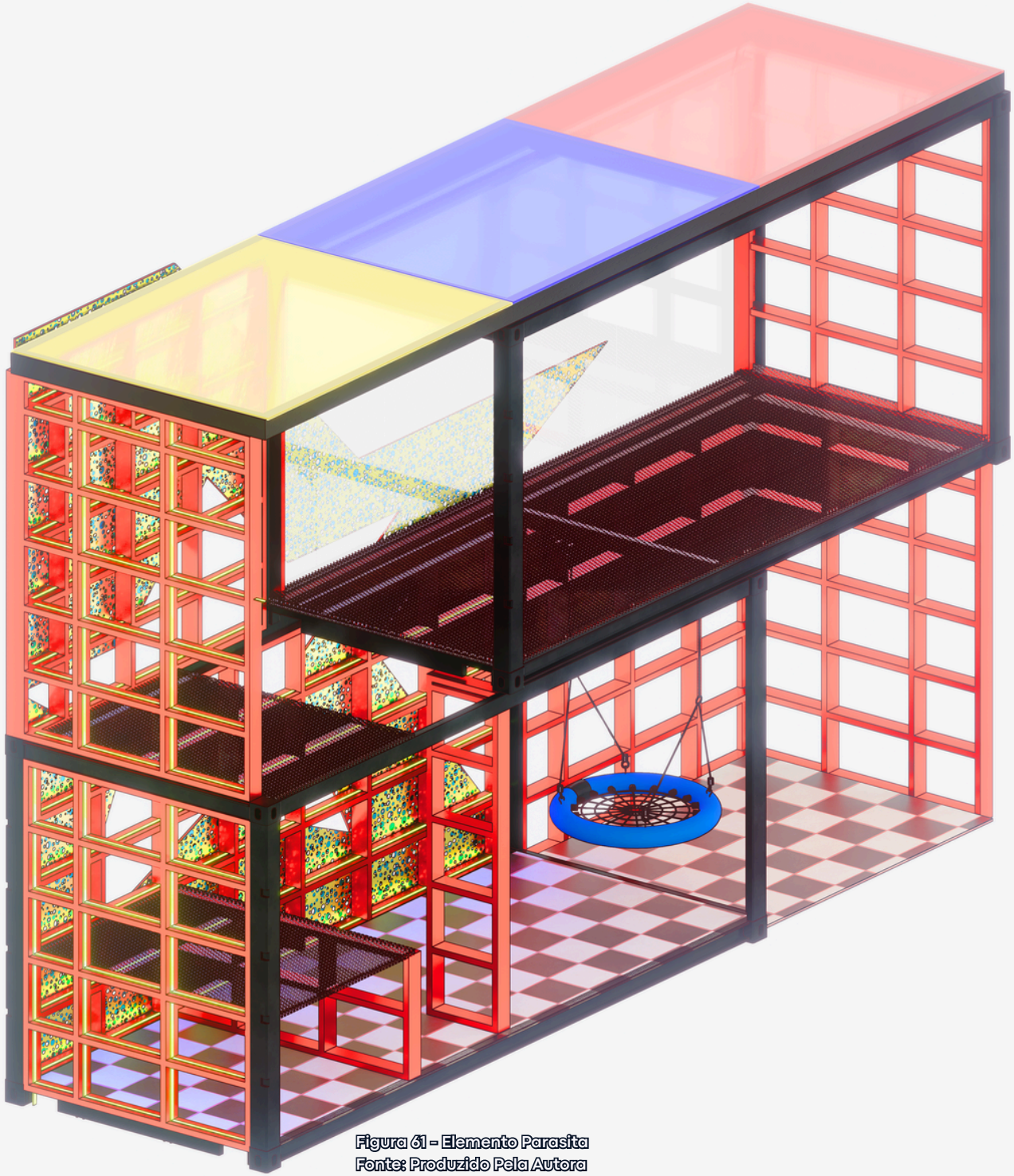


Figura 61 – Elemento Parasita
Fonte: Produzido Pela Autora

O elemento parasita foi concebido como um volume lúdico de permanência. Consiste em dois contêineres sobrepostos e propositalmente desalinhados, envoltos por estrutura metálica leve que garante estabilidade, guarda-corpo e fechamento pontual. No interior, plataformas e redes oferecem áreas de descanso, leitura e observação do conjunto.

A proposta cria um “mirante” confortável, funcionando como espaço de espera e pausa entre atividades. A solução reforça o caráter interativo do projeto, ativa o vazio interno do galpão e adiciona uma camada de experiência sem interferir na operação principal.

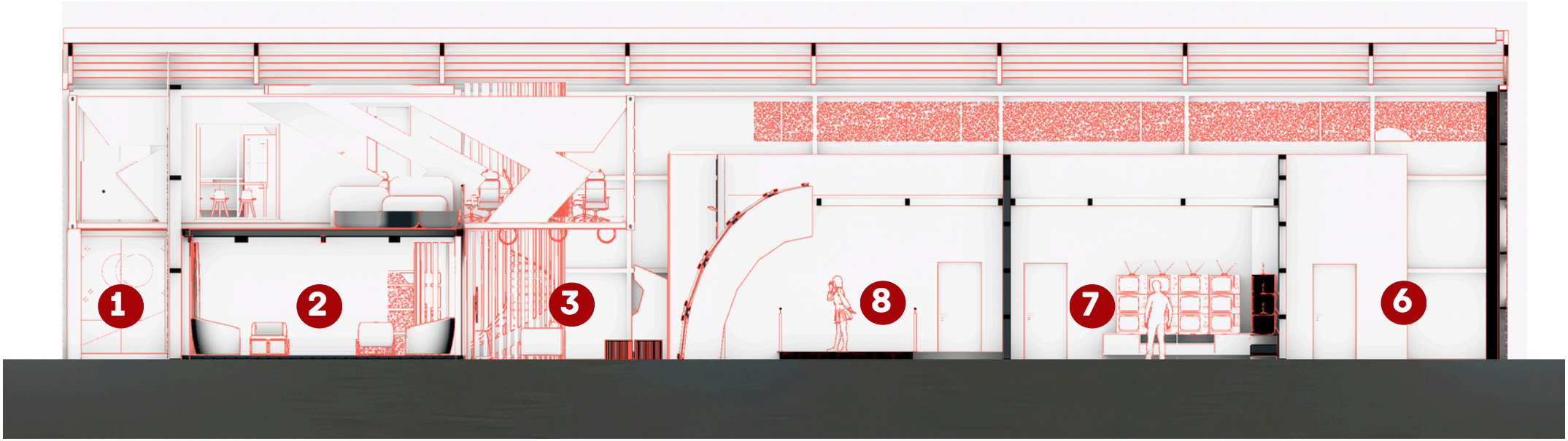
A cobertura em policarbonato colorido filtra a luz e projeta sombras cromáticas ao longo do dia, criando variações de ambiência. À noite, fitas de LED embutidas na estrutura assumem a iluminação cênica e mantêm a leitura do volume.

Figura 62 – Planta Layout – Térreo
Fonte: Produzido Pela Autora

1.RECEPÇÃO
2.ÁREA DE ESPERA
3.FLIPERAMA
4.SALA DE JOGO 01
5.SALA DE JOGO 02
6.Á. TÉCNICA
7.SALA DE JOGO 03
8.SALA DE JOGO 04
9.CORREDOR DE IMERSÃO

Figura 63 - Planta Layout - Mezanino
Fonte: Produzido Pela Autora

1.RECEPÇÃO
2.ÁREA DE ESPERA
3.FLIPERAMA
4.SALA DE JOGO 01
5.SALA DE JOGO 02
6.Á. TÉCNICA
7.SALA DE JOGO 03
8.SALA DE JOGO 04
9.CORREDOR DE IMERSÃO
10. LOUNGE 2
11. SALA DOS FUNCIONÁRIOS
12. ÁREA DE DESCANSO FUNCIONÁRIOS



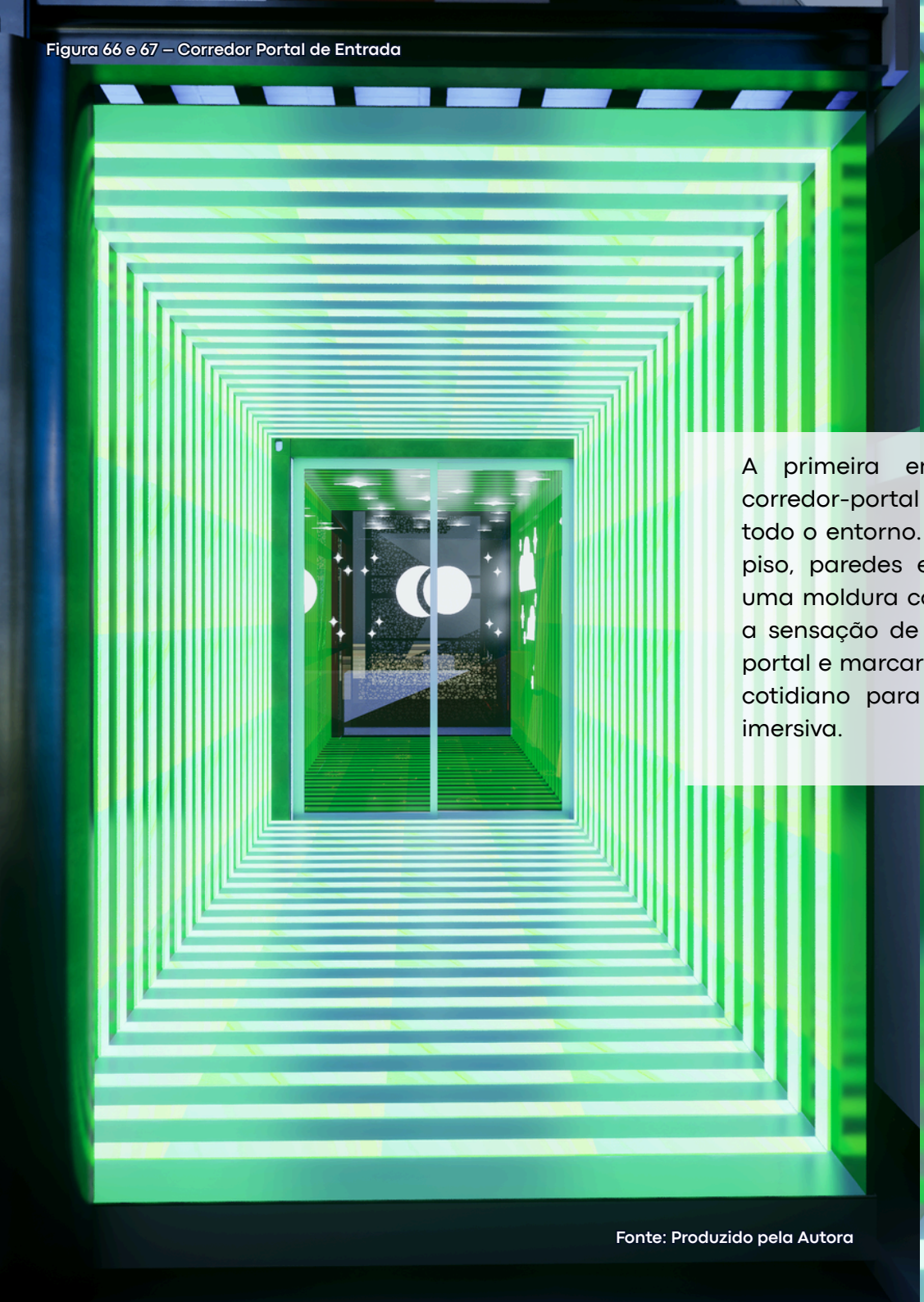
1.RECEPÇÃO
2.ÁREA DE ESPERA
3.FLIPERAMA
4.SALA DE JOGO 01
5.SALA DE JOGO 02
6.Á. TÉCNICA
7.SALA DE JOGO 03
8.SALA DE JOGO 04
9.CORREDOR DE IMERSÃO

Figuras 64 e 65 - Cortes
Fonte: Produzido Pela Autora

VÍDEOS AMBIENTES

HTTPS://QR.CODES/RARFWT

Figura 66 e 67 – Corredor Portal de Entrada



A primeira entrada é um corredor-portal com LEDs em todo o entorno. A luz contorna piso, paredes e teto, criando uma moldura contínua que dá a sensação de atravessar um portal e marcar a transição do cotidiano para a experiência imersiva.

Fonte: Produzido pela Autora

Fonte: Produzido pela Autora

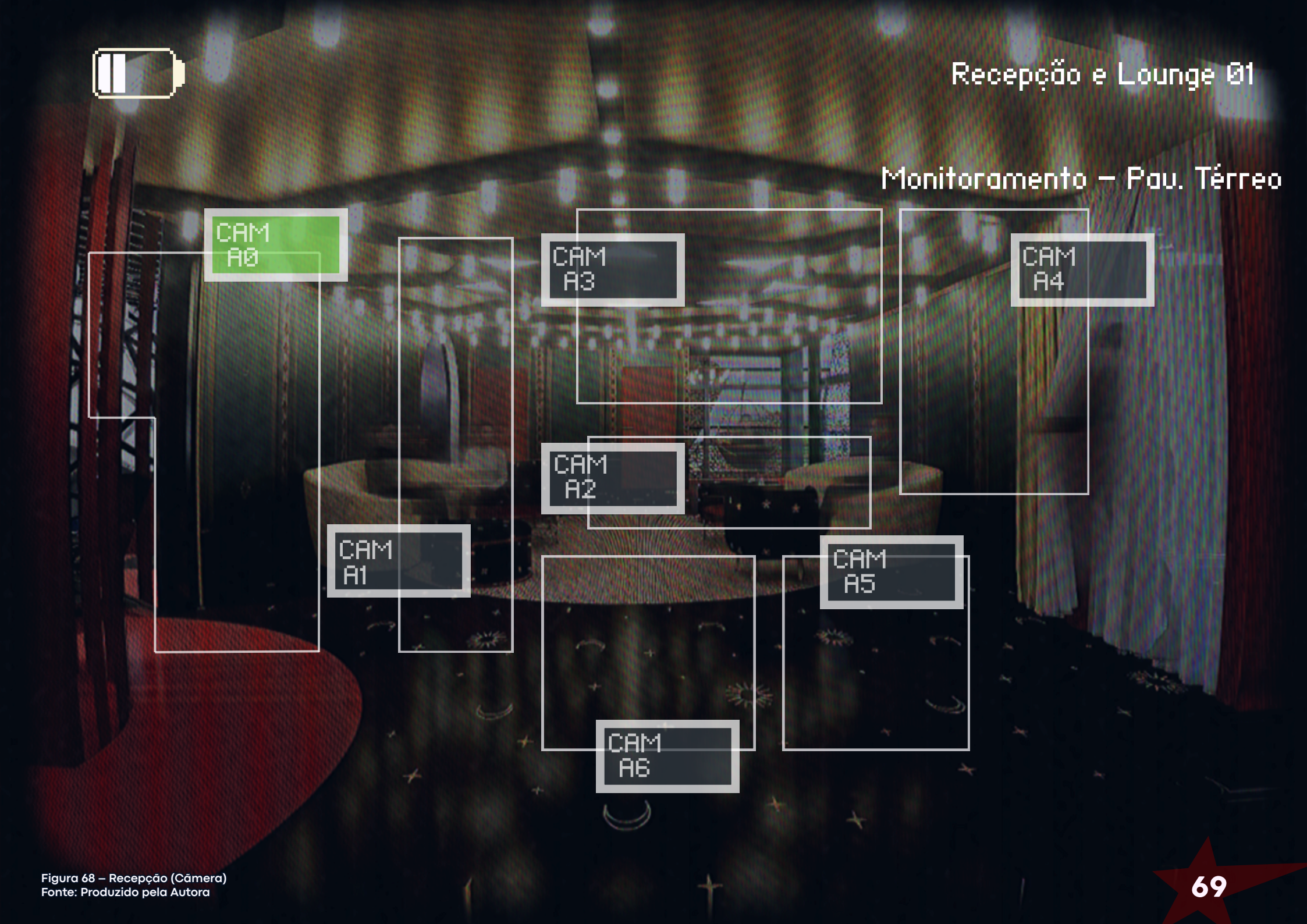
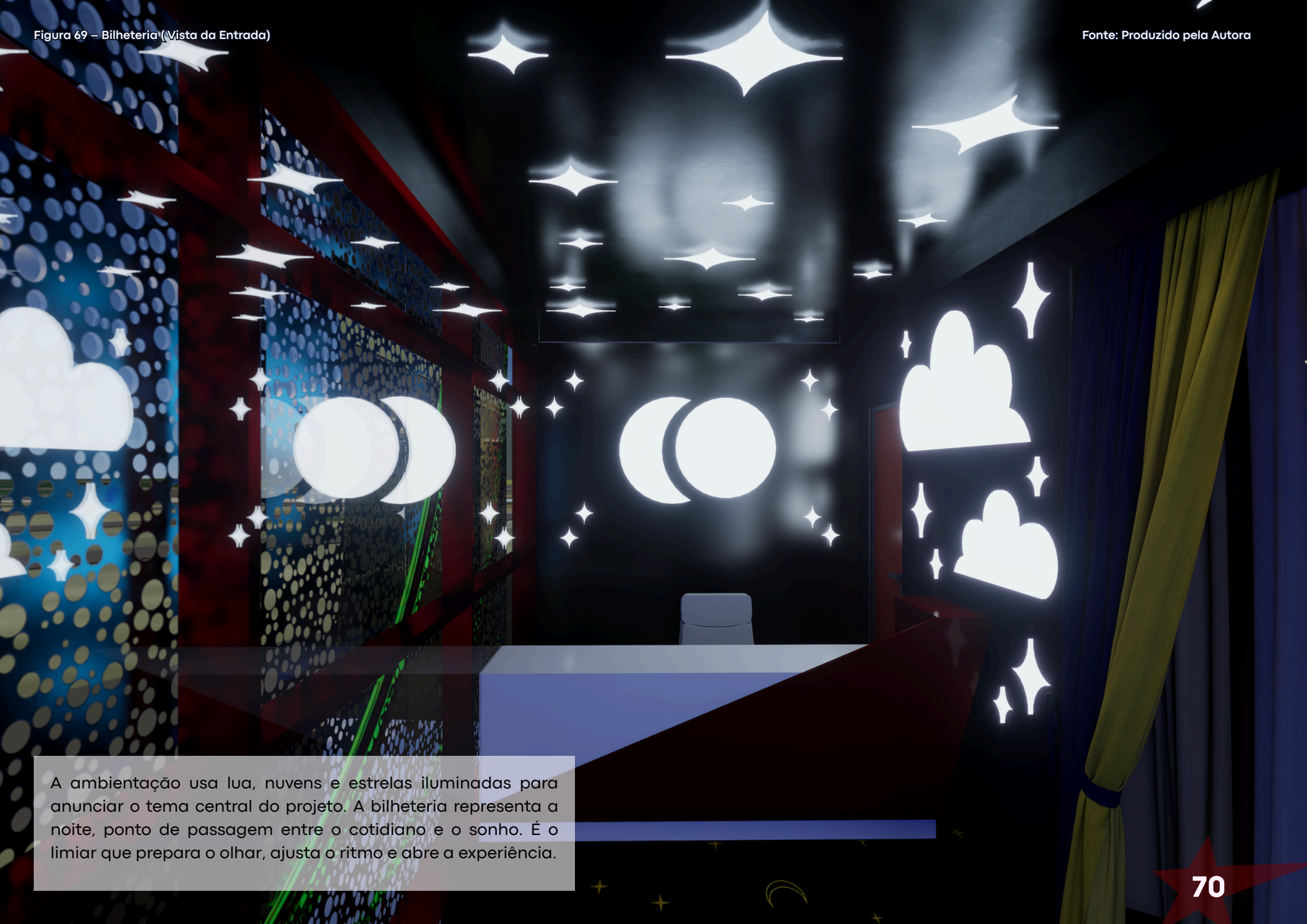


Figura 68 – Recepção (Câmera)
Fonte: Produzido pela Autora

Figura 69 – Bilheteria (Vista da Entrada)

Fonte: Produzido pela Autora



A ambientação usa lua, nuvens e estrelas iluminadas para anunciar o tema central do projeto. A bilheteria representa a noite, ponto de passagem entre o cotidiano e o sonho. É o limiar que prepara o olhar, ajusta o ritmo e abre a experiência.

Figura 70– Bilheteria (Vista para Lounge)

Fonte: Produzido pela Autora

A bilheteria é um espaço compacto. Os ingressos são obtidos antecipadamente e as salas funcionam por reserva. Aqui o visitante apenas confirma o bilhete, recebe orientações rápidas e segue para a entrada com fluidez.

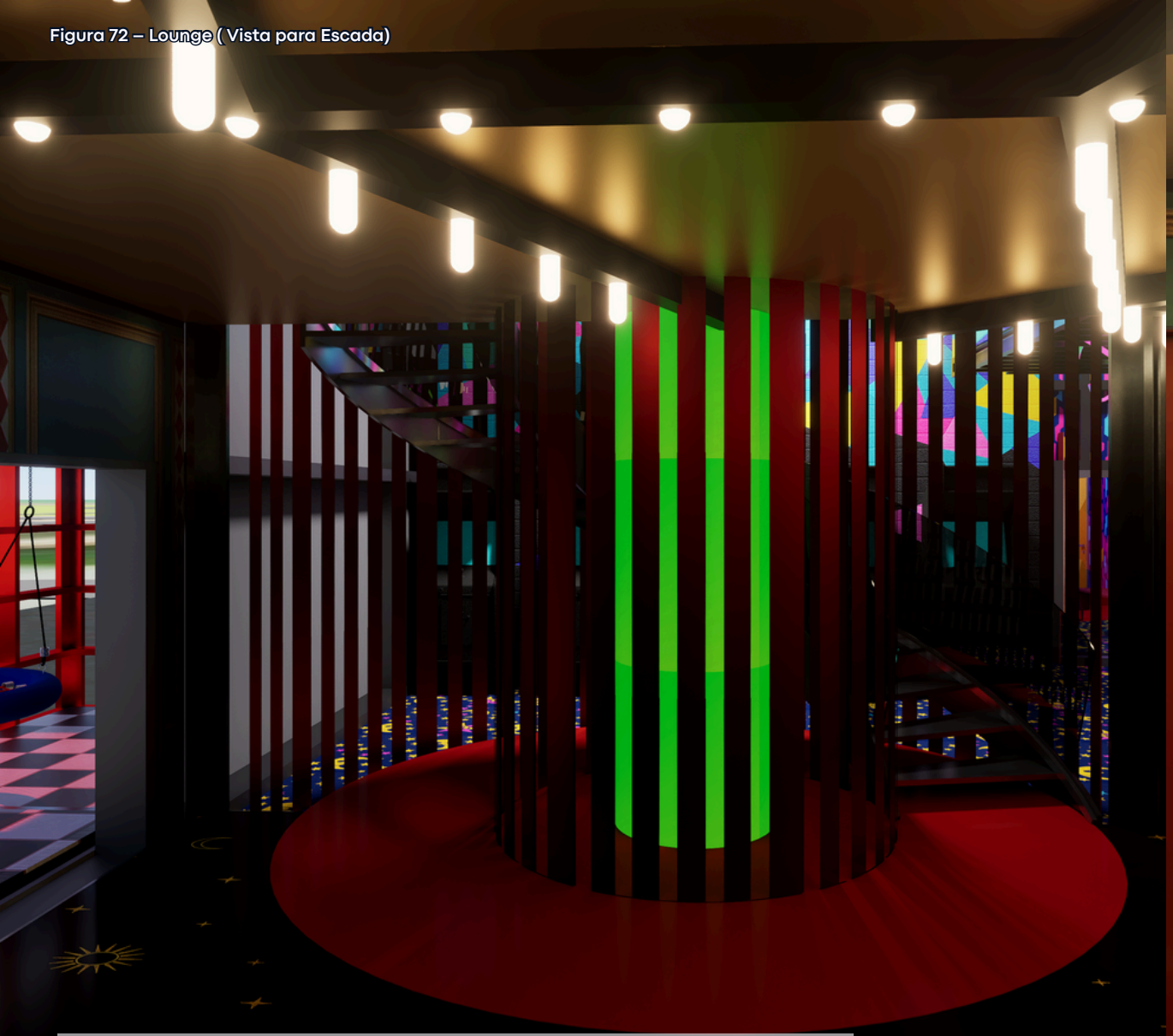
Figura 71 – Lounge 01 (Vista Para Balanço

Fonte: Produzido pela Autora

O primeiro ambiente após a recepção é um lounge de espera com atmosfera lúdica, inspirado na mecânica e na cenografia de um carrossel. O forro organiza a composição: um sol central atua como núcleo e dele partem linhas radiais com lâmpadas, lembrando a coroa luminosa dos pavilhões de carrossel.

O piso tem tom mais escuro e leve reflexo para valorizar o brilho pontual da iluminação. As paredes recebem papel de-parede de autoria da autora, e o mobiliário combina dourado e azul escuro com estrelas, simbolizando os dois personagens que norteiam a narrativa.

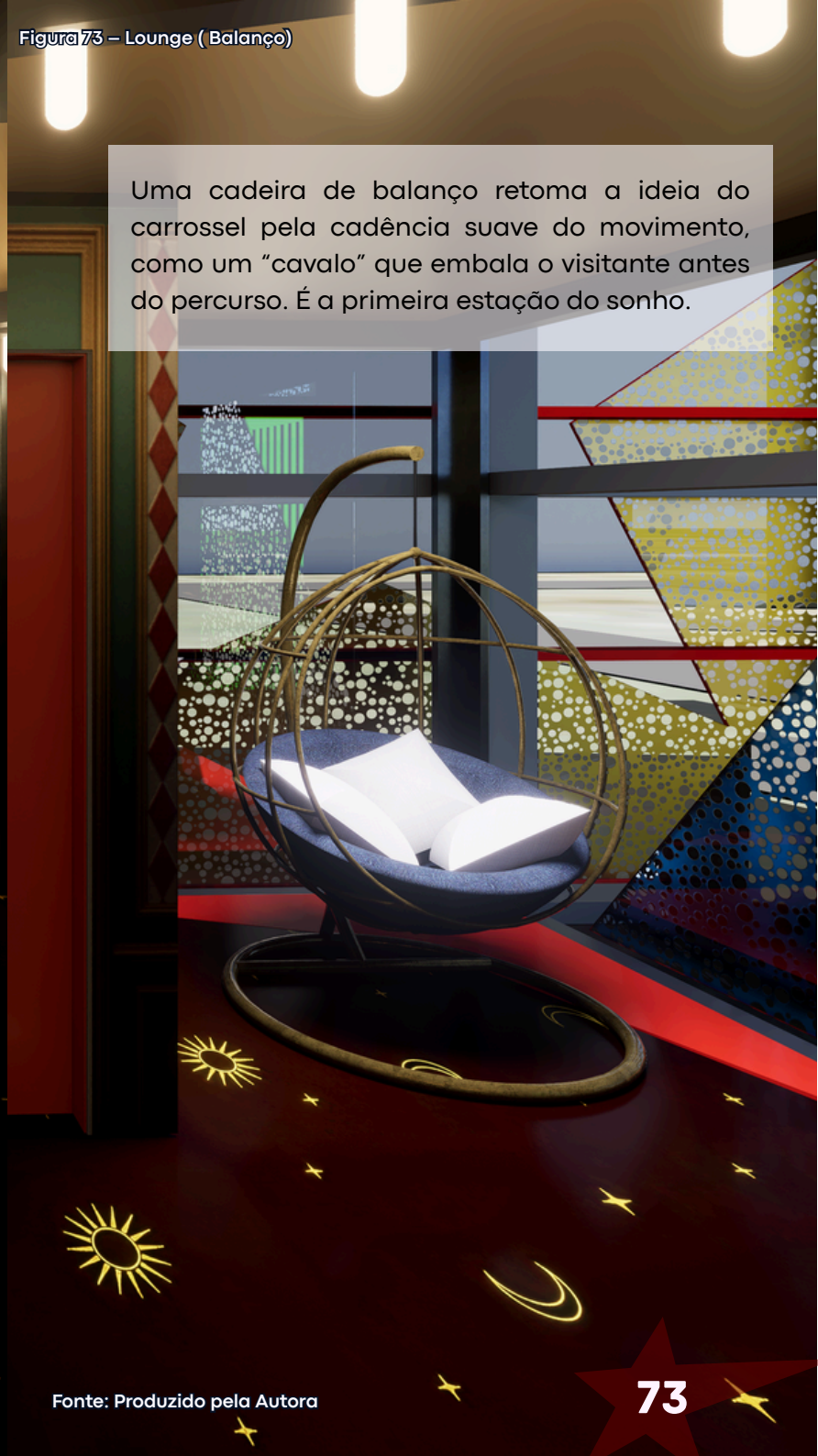
Figura 72 – Lounge (Vista para Escada)



As escadas são envoltas por uma estrutura metálica vazada em vermelho, semelhante a um ripado, com painel retroiluminado ao centro para gerar vibração de luz entre os perfis. Ao lado delas existe um pequeno “segredo”, um acesso térreo discretamente sinalizado que leva à estrutura parasita. O percurso é intencionalmente mais baixo e protegido, como um easter egg espacial que convida a uma descoberta fora do fluxo principal.

Fonte: Produzido pela Autora

Figura 73 – Lounge (Balanço)



Uma cadeira de balanço retoma a ideia do carrossel pela cadência suave do movimento, como um “cavalo” que embala o visitante antes do percurso. É a primeira estação do sonho.

Fonte: Produzido pela Autora

Figura 74 – Lounge 02

Fonte: Produzido pela Autora

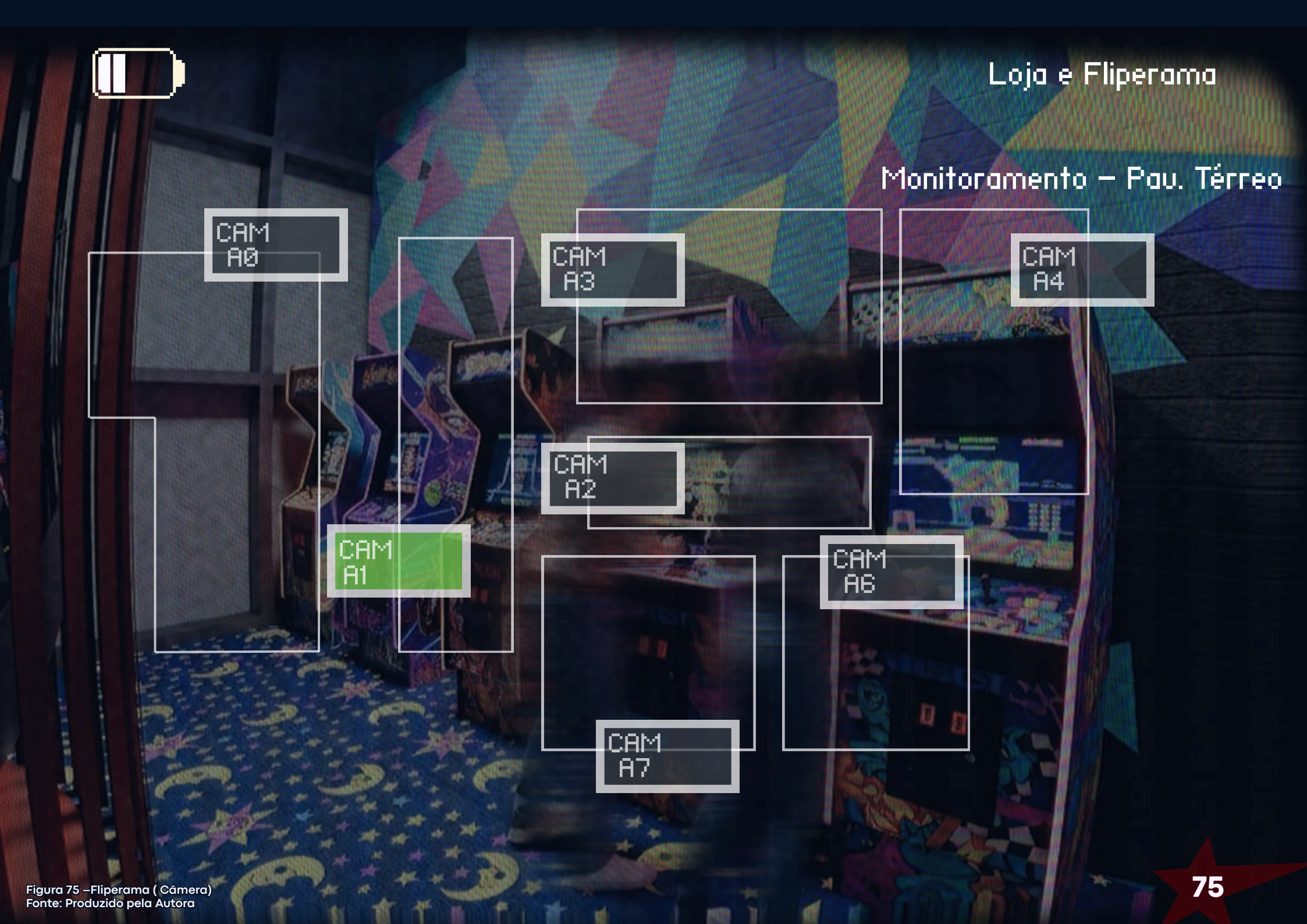
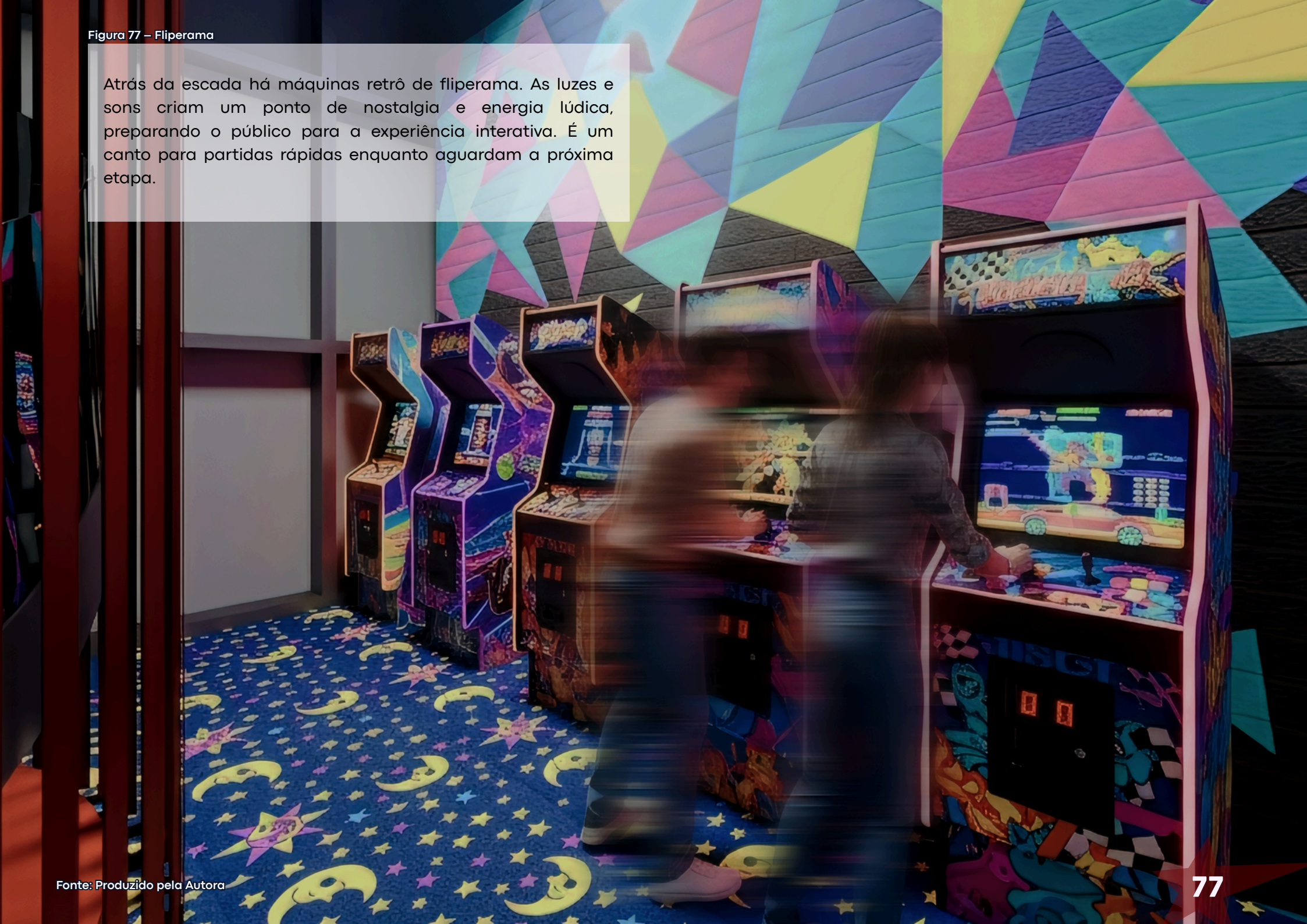


Figura 75 –Fliperama (Câmera)
Fonte: Produzido pela Autora

Após o primeiro lounge, entre a recepção e a área de fliperama, há uma pequena lojinha de lembranças e merchandising da marca dos jogos. O espaço apresenta itens colecionáveis, estampas exclusivas e acessórios temáticos.É um ponto rápido de passagem para quem deseja levar um fragmento do sonho para casa.

Figura 76 – Loja
Fonte: Produzido pela Autora

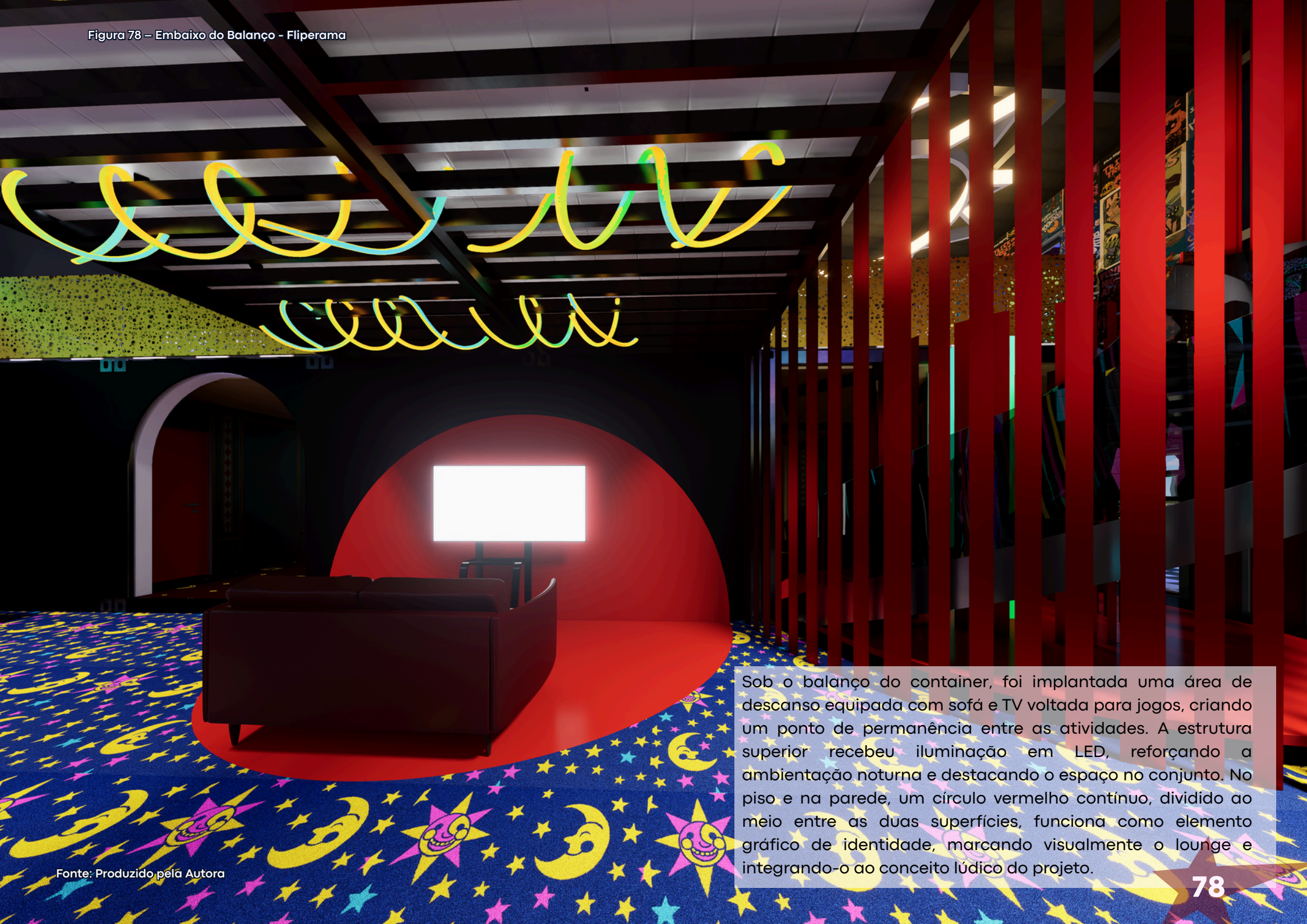
Figura 77 – Fliperama



Atrás da escada há máquinas retrô de fliperama. As luzes e sons criam um ponto de nostalgia e energia lúdica, preparando o público para a experiência interativa. É um canto para partidas rápidas enquanto aguardam a próxima etapa.

Fonte: Produzido pela Autora

Figura 78 – Embaixo do Balanço - Fliperama



Fonte: Produzido pela Autora

Sob o balanço do container, foi implantada uma área de descanso equipada com sofá e TV voltada para jogos, criando um ponto de permanência entre as atividades. A estrutura superior recebeu iluminação em LED, reforçando a ambientação noturna e destacando o espaço no conjunto. No piso e na parede, um círculo vermelho contínuo, dividido ao meio entre as duas superfícies, funciona como elemento gráfico de identidade, marcando visualmente o lounge e integrando-o ao conceito lúdico do projeto.

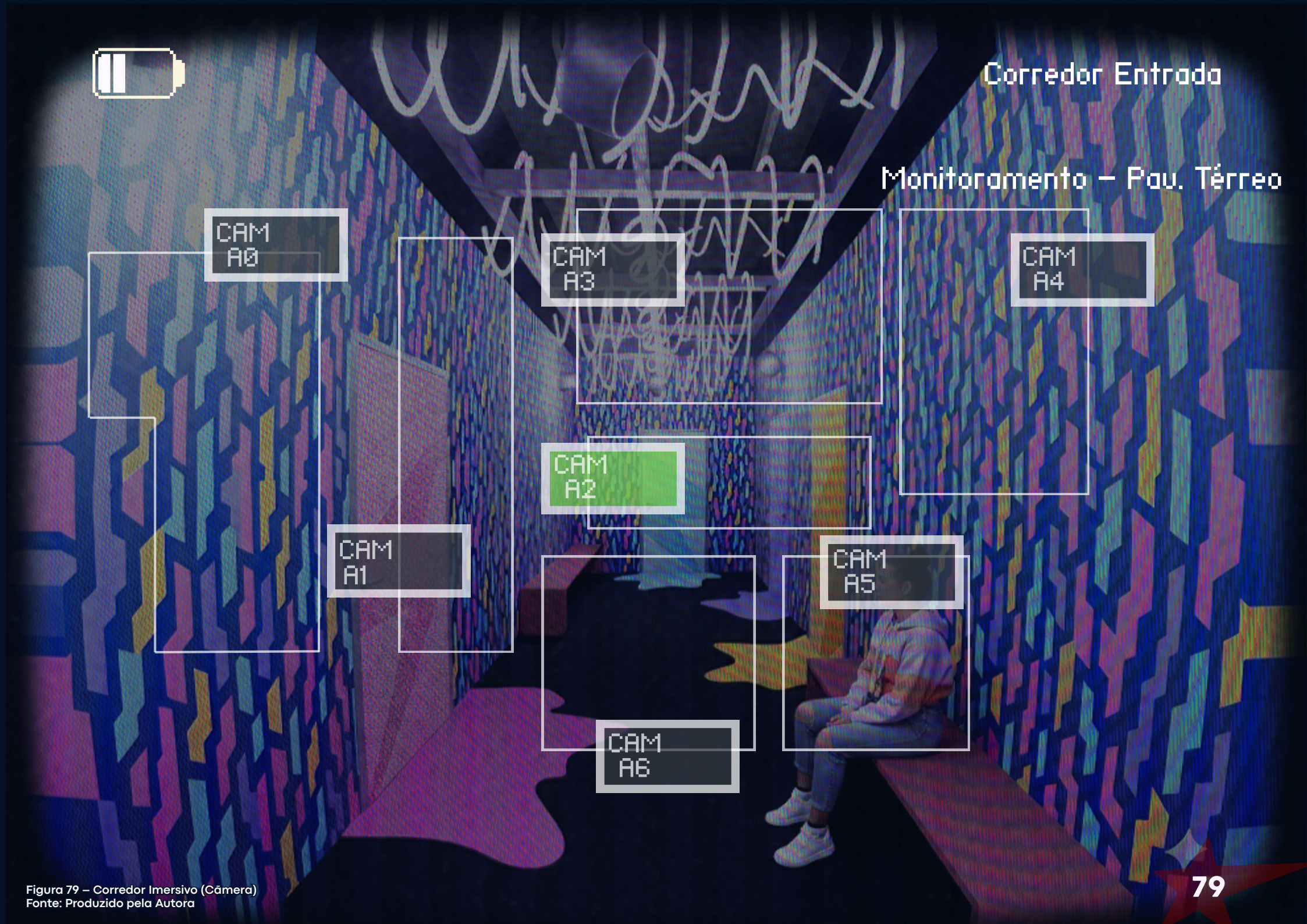


Figura 79 – Corredor Imersivo (Câmera)
Fonte: Produzido pela Autora

O corredor que leva às salas de jogos é um eixo colorido e estilizado. Elementos de neon percorrem o teto sob a estrutura, criando ritmo e orientação visual. As portas recebem cores distintas e parecem "derreter" no piso, reforçando o caráter lúdico e a sensação de passagem para outro universo. O papel de parede é autoral, com grafismos que dialogam com a paleta e ampliam o efeito imersivo ao longo do percurso.

Figura 80 – Corredor Imersivo
Fonte: Produzido pela Autora

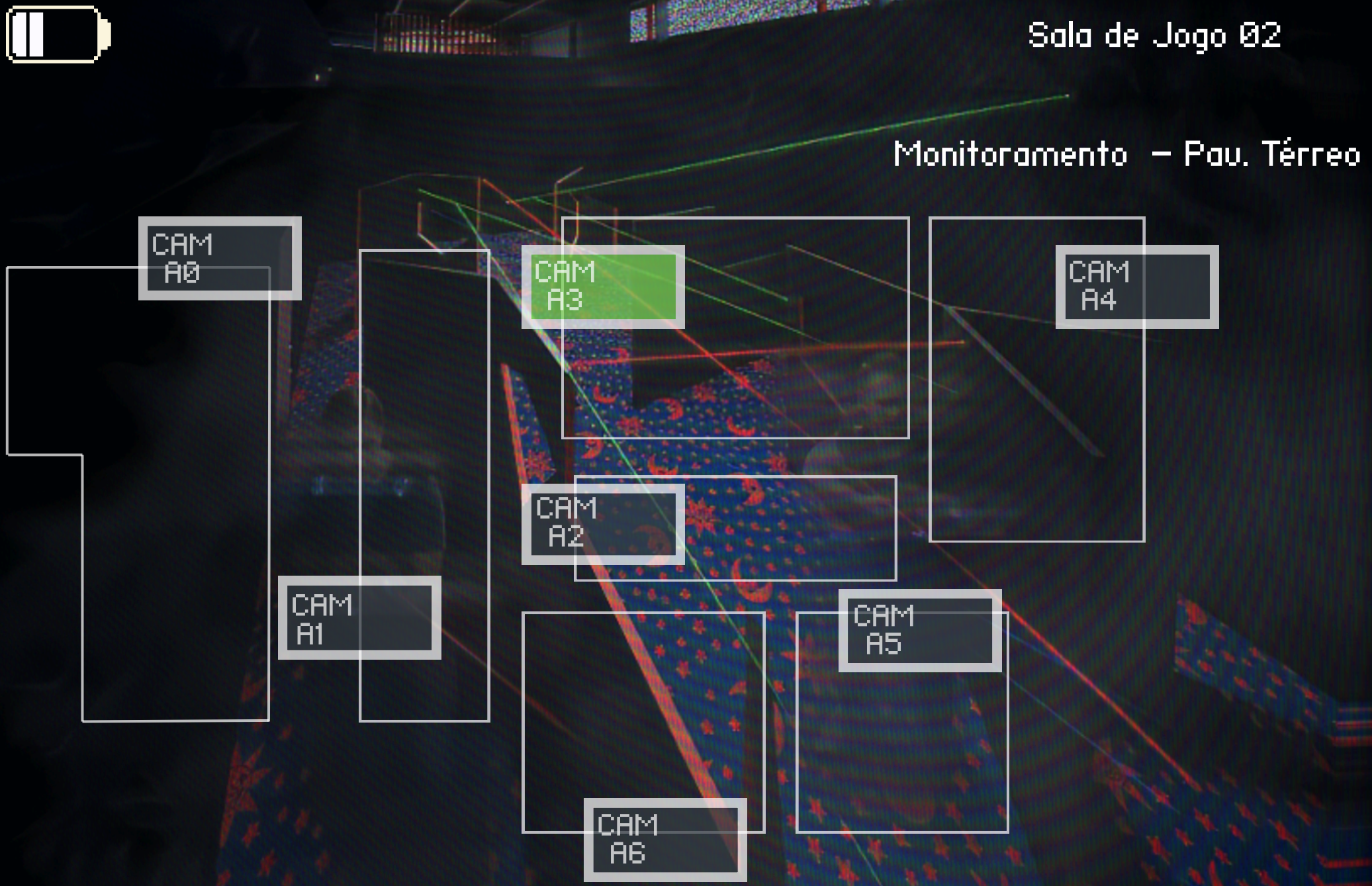
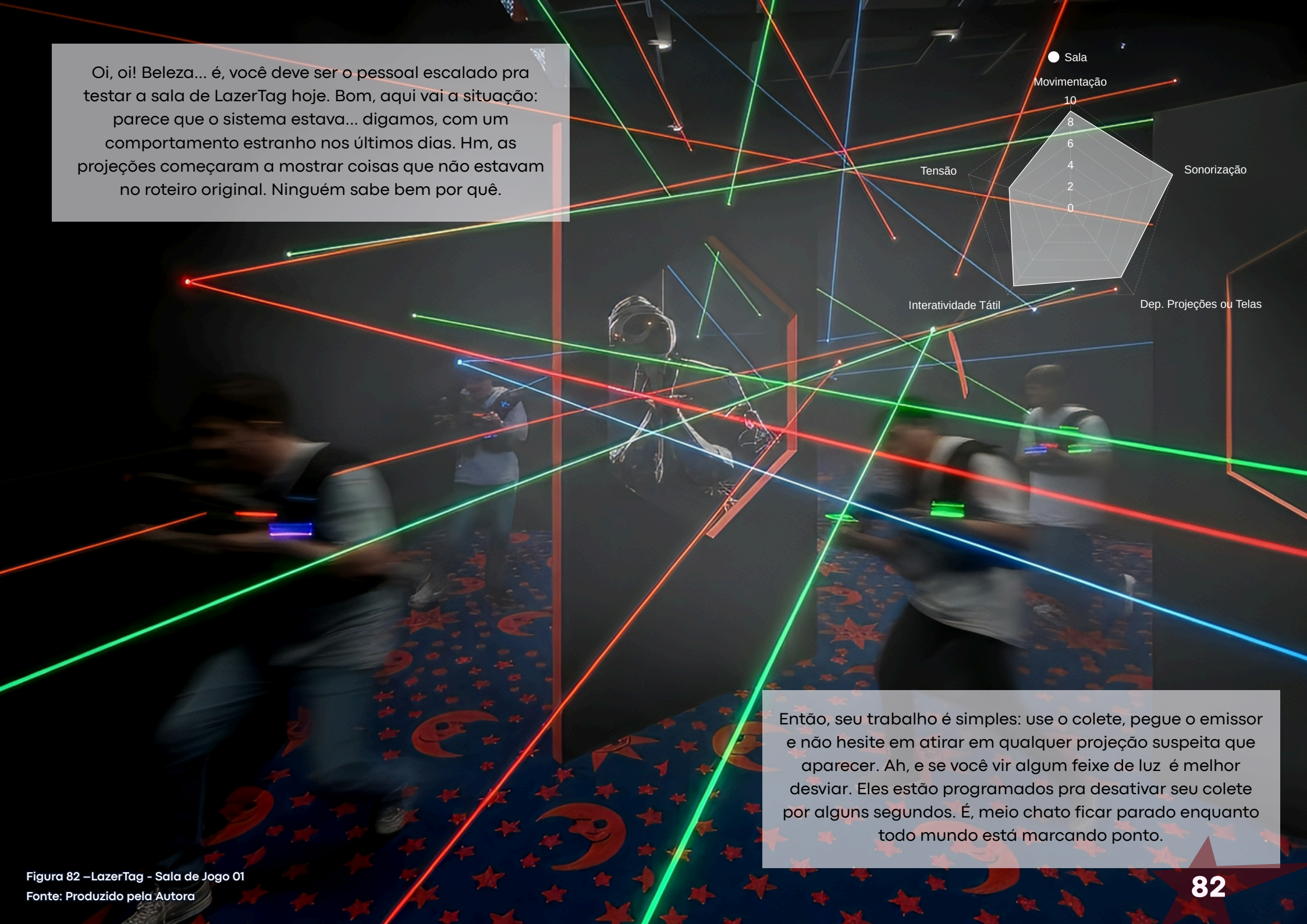


Figura 81 –LazerTag - Sala de Jogo 01 (Câmera)
Fonte: Produzido pela Autora

Oi, oi! Beleza... é, você deve ser o pessoal escalado pra testar a sala de LazerTag hoje. Bom, aqui vai a situação: parece que o sistema estava... digamos, com um comportamento estranho nos últimos dias. Hm, as projeções começaram a mostrar coisas que não estavam no roteiro original. Ninguém sabe bem por quê.



Então, seu trabalho é simples: use o colete, pegue o emissor e não hesite em atirar em qualquer projeção suspeita que aparecer. Ah, e se você vir algum feixe de luz é melhor desviar. Eles estão programados pra desativar seu colete por alguns segundos. É, meio chato ficar parado enquanto todo mundo está marcando ponto.

Figura 82 –LazerTag - Sala de Jogo 01
Fonte: Produzido pela Autora

Figura 83 –LazerTag - Sala de Jogo 01
Fonte: Produzido pela Autora

A sala de LaserTag, inspirada no Faztag, foi concebida como ambiente imersivo de jogo competitivo e colaborativo. O participante veste um colete com sensores ativos e utiliza um emissor infravermelho homologado para entretenimento indoor. A dinâmica combina duas modalidades: confronto entre equipes e acerto de alvos dinâmicos projetados em superfícies do cenário. Durante a partida o usuário deve atingir os oponentes ou os alvos e, simultaneamente, desviar dos feixes luminosos do ambiente, que funcionam como zonas de penalidade temporal.

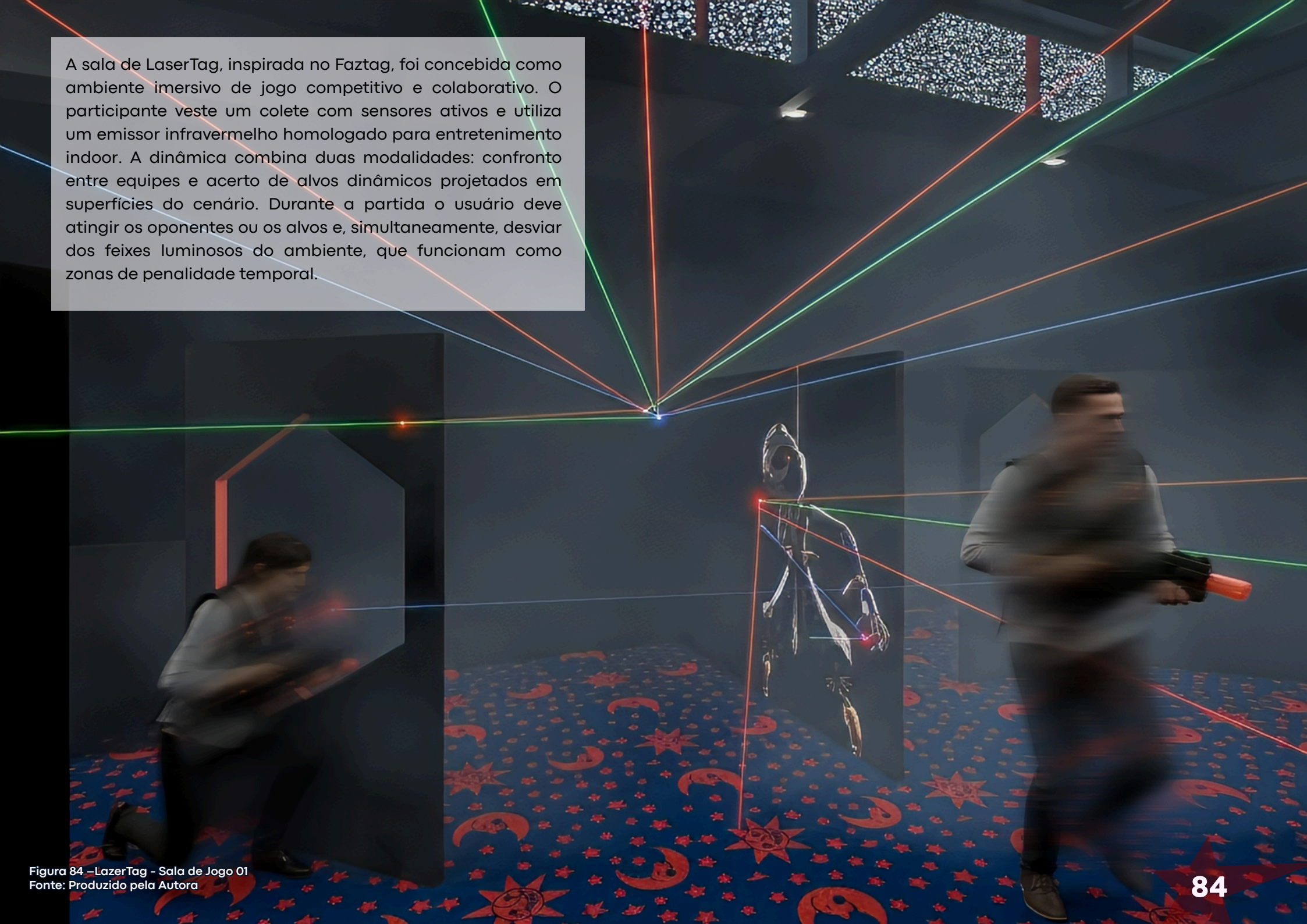


Figura 84 –LazerTag - Sala de Jogo 01
Fonte: Produzido pela Autora

O sistema integra projeções mapeadas, sensores de impacto nos coletes, controle central de pontuação em tempo real e iluminação cênica programável. A cenografia utiliza barreiras macias, marcações de percurso e elementos reflexivos para leitura clara do espaço. O piso recebe um carpete estampado antiderrapante e as circulações respeitam largura mínima para manobras seguras.

O layout admite ajustes de dificuldade por zonas, permitindo calibrar tempo de jogo, número de alvos projetados e roteiro de iluminação conforme faixa etária e lotação. O resultado é uma atividade de alta rotatividade, fácil manutenção e forte valor de experiência, alinhada à proposta imersiva do projeto.

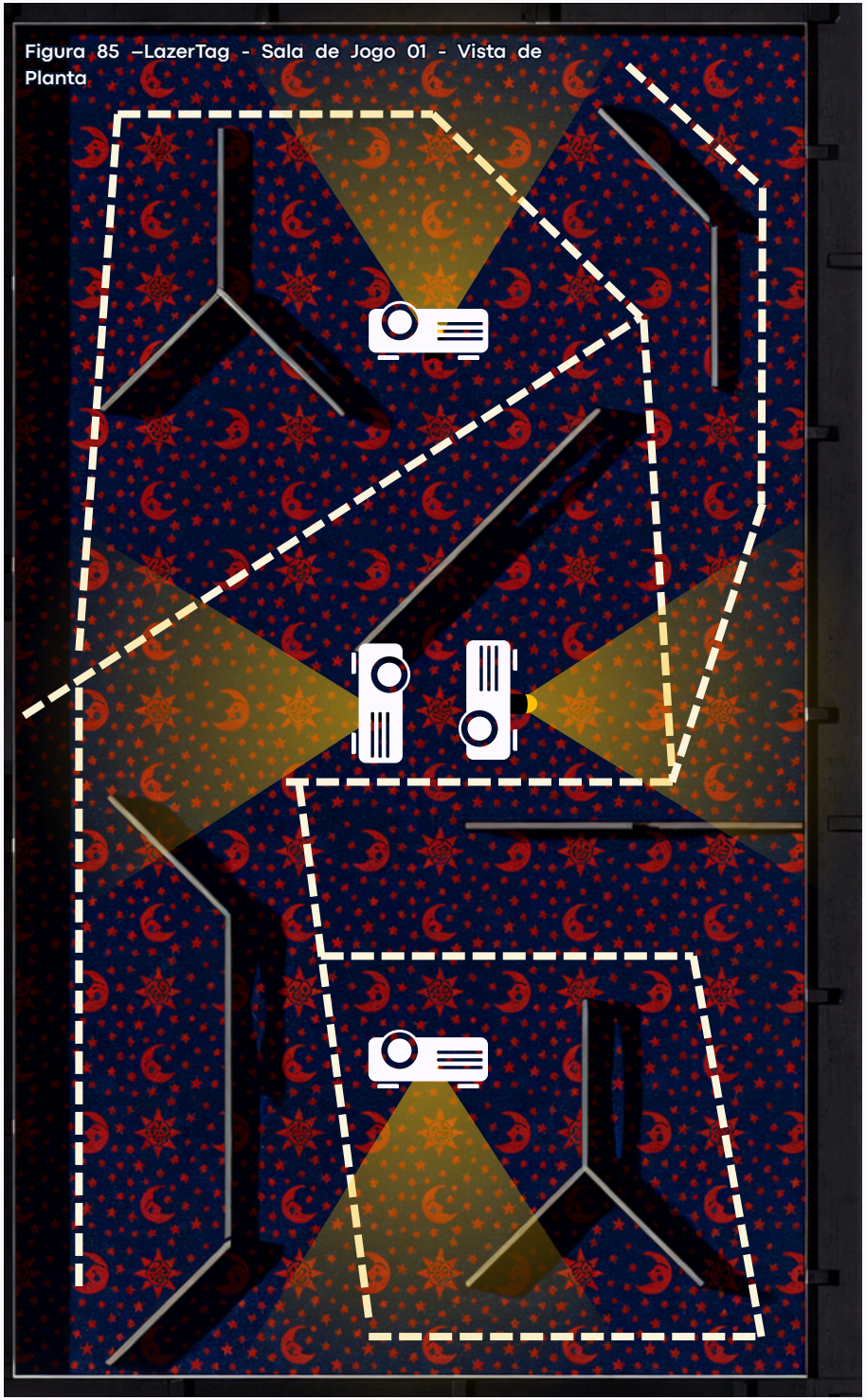


Figura 85 –LazerTag - Sala de Jogo 01 - Vista de Planta

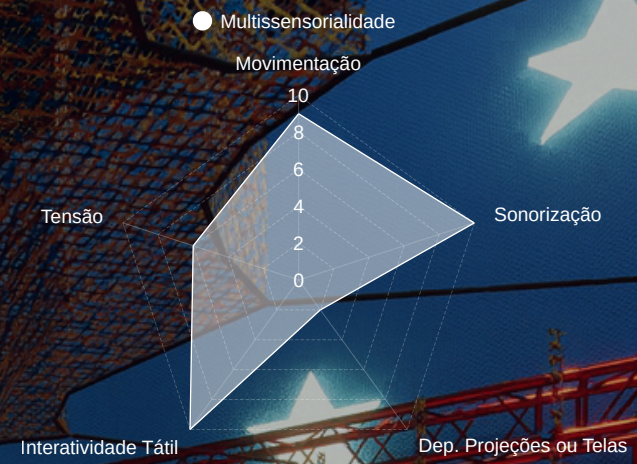
O layout da sala foi projetado como uma "ilha de obstáculos", favorecendo diferentes possibilidades de percurso e estratégias de jogo. A cenografia é composta por painéis de diferentes tipologias — inteiros, meia-altura e com recortes — permitindo múltiplas linhas de visão e zonas de cobertura. Essa variedade garante maior dinamismo nas partidas e incentiva a movimentação dos participantes em todas as direções.

Todos os painéis são modulares e reconfiguráveis, podendo ser rearranjados de acordo com o local de instalação e o espaço disponível. Isso permite calibrar a densidade dos obstáculos, criar corredores mais amplos ou estreitos e adaptar o nível de dificuldade para públicos de diferentes idades. A modularidade também facilita o transporte e a manutenção, já que cada peça pode ser substituída ou reposicionada individualmente.

Figura 86 – Ropeland - Câmera

Fonte: Produzido pela Autora

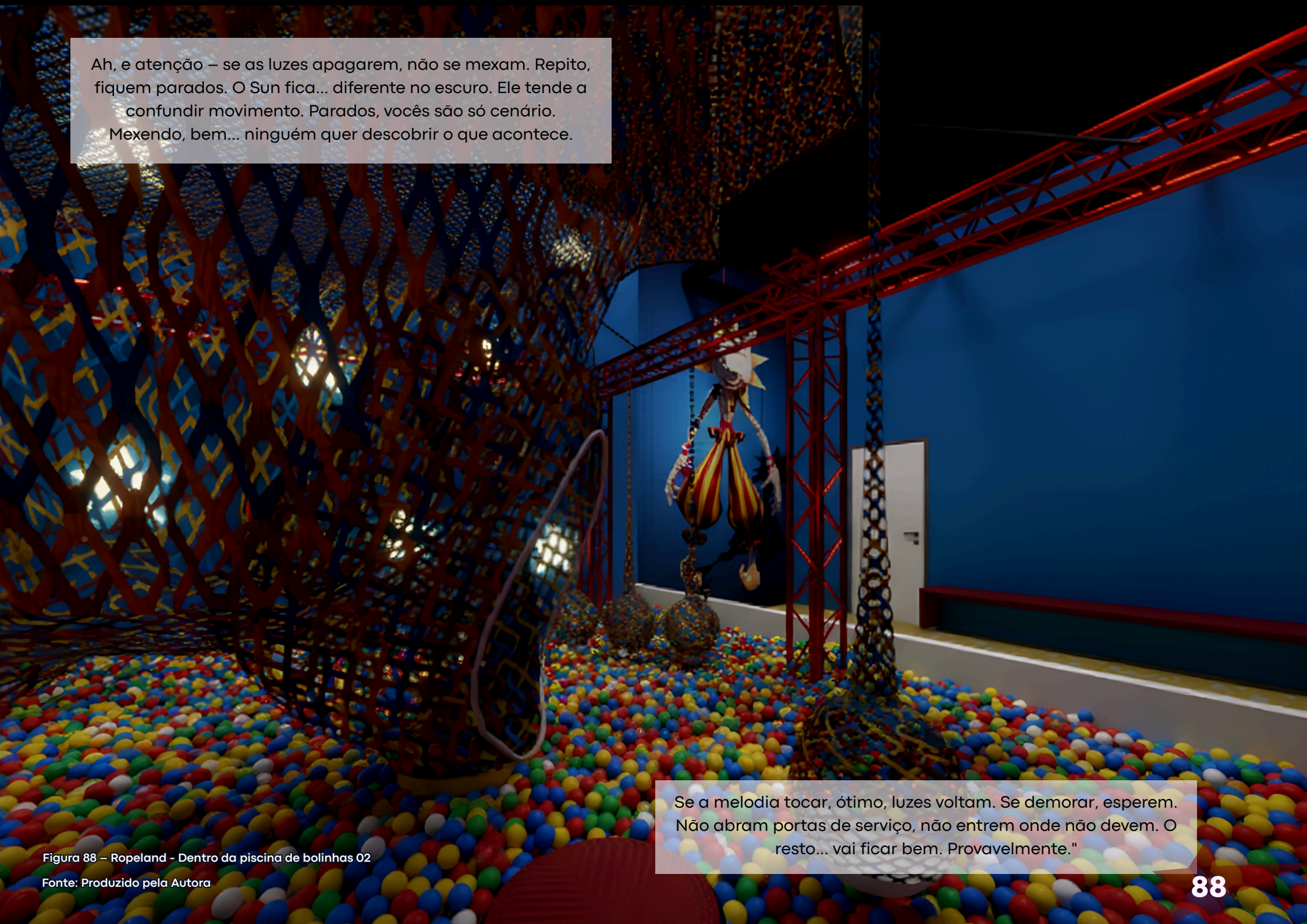
Ah, olá! Bem-vindos ao turno de vocês. É, essa sala é um pouco... diferente. Sem câmeras, sem mapas. O jogo aqui é tudo de uma vez. Quando vocês entrarem, o Sun vai aparecer. Ele vai dizer que a sala está uma bagunça e que precisa da ajuda de vocês para achar as informações nas estrelas das paredes. Por protocolo, ele não pode se mover.



. É, sério. Não tentem forçar nada.
Vocês só precisam andar, achar as estrelas certas e falar os símbolos em voz alta. A projeção confirma quando está certo.
Se ouvirem um som grave... bom, corrijam antes que piore

Figura 87 – Ropeland - Dentro da piscina de bolinhas

Fonte: Produzido pela Autora

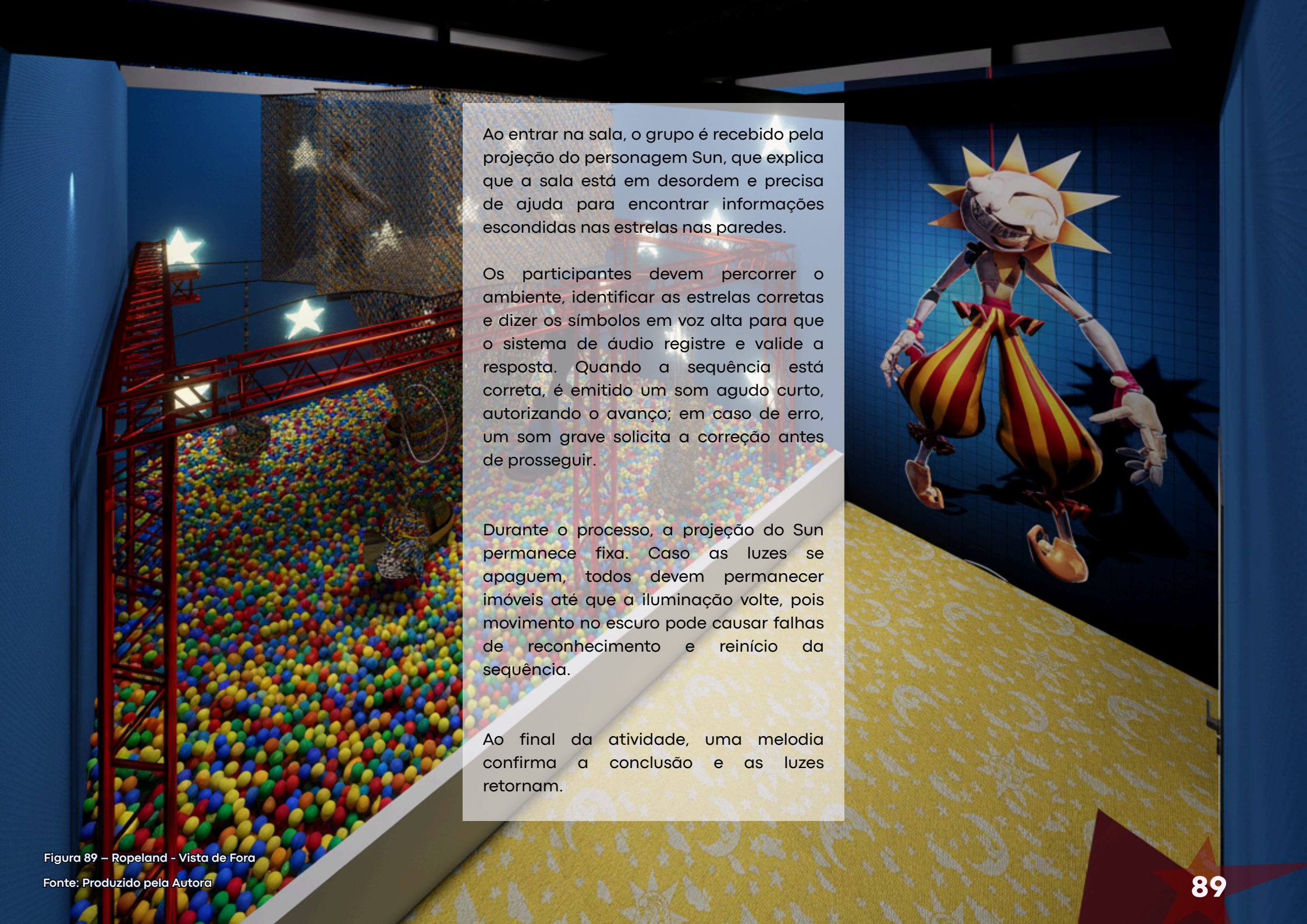


Ah, e atenção – se as luzes apagarem, não se mexam. Repito, fiquem parados. O Sun fica... diferente no escuro. Ele tende a confundir movimento. Parados, vocês são só cenário. Mexendo, bem... ninguém quer descobrir o que acontece.

Se a melodia tocar, ótimo, luzes voltam. Se demorar, esperem. Não abram portas de serviço, não entrem onde não devem. O resto... vai ficar bem. Provavelmente."

Figura 88 – Ropeland - Dentro da piscina de bolinhas 02

Fonte: Produzido pela Autora



Ao entrar na sala, o grupo é recebido pela projeção do personagem Sun, que explica que a sala está em desordem e precisa de ajuda para encontrar informações escondidas nas estrelas nas paredes.

Os participantes devem percorrer o ambiente, identificar as estrelas corretas e dizer os símbolos em voz alta para que o sistema de áudio registre e valide a resposta. Quando a sequência está correta, é emitido um som agudo curto, autorizando o avanço; em caso de erro, um som grave solicita a correção antes de prosseguir.

Durante o processo, a projeção do Sun permanece fixa. Caso as luzes se apaguem, todos devem permanecer imóveis até que a iluminação volte, pois movimento no escuro pode causar falhas de reconhecimento e reinício da sequência.

Ao final da atividade, uma melodia confirma a conclusão e as luzes retornam.

Figura 89 – Ropeland - Vista de Fora

Fonte: Produzido pela Autora

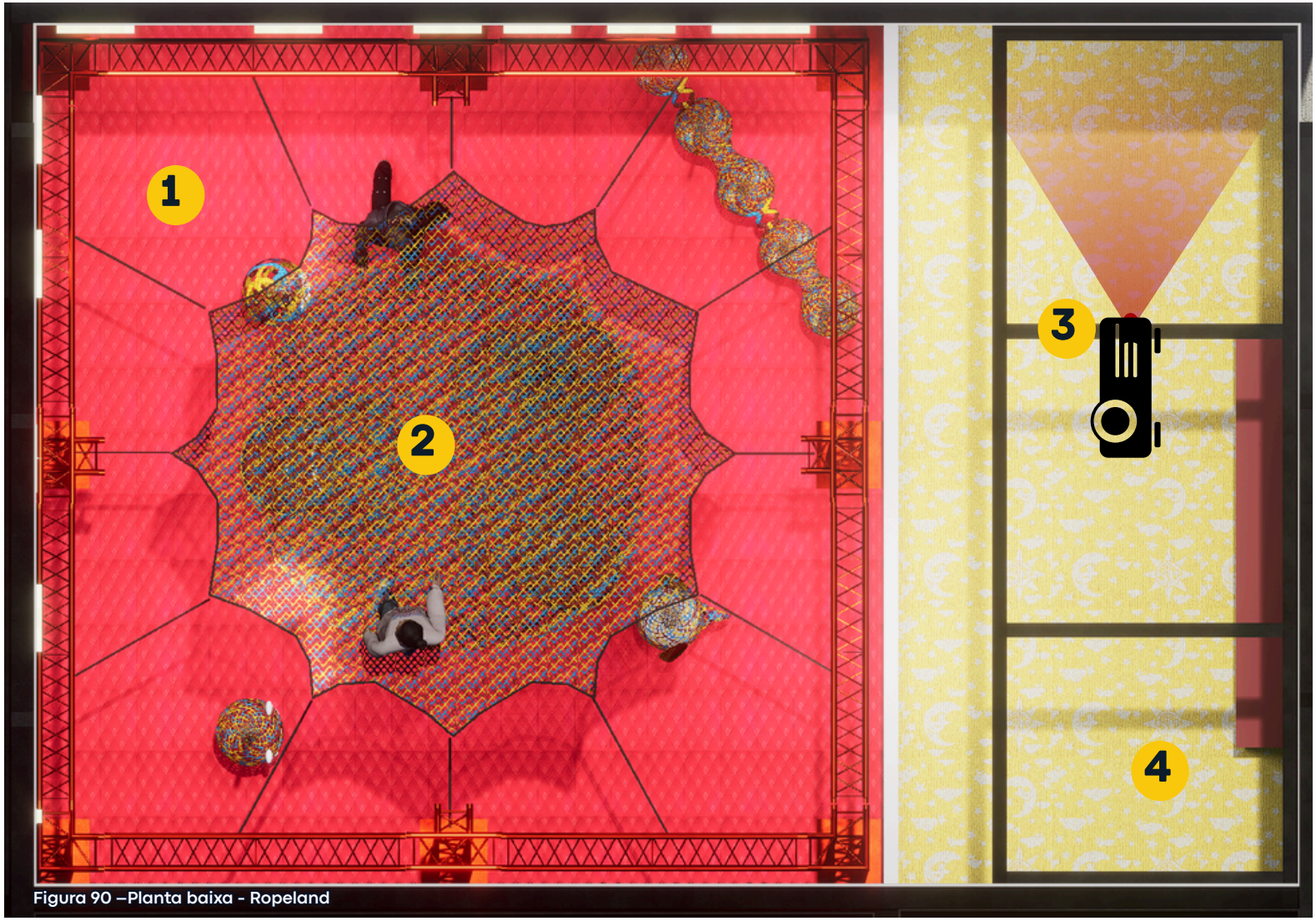


Figura 90 –Planta baixa - Ropeland

1. Piso Base e Área Interativa – Superfície revestida onde é instalada a piscina de bolinhas coloridas, garantindo amortecimento e segurança para o público.
2. Estrutura Suspensa Ropeland Factory – Módulo principal de crochê técnico (versão reduzida do Model RL505 – 75 SQM), detalhado na página seguinte, com camadas para escalada, labirinto e bolsões de acesso.
3. Área de Acesso Controlado – Zona destinada à retirada de calçados, com banco de apoio para visitantes e possibilidade de segmentação do grupo antes da entrada.
4. Sistema de Projeção e Controle – Localização e suporte do único projetor da sala, responsável pela projeção do personagem Sun e pela sincronização com o áudio e o restante do sistema.

O principal elemento da sala é uma estrutura modular produzida pela Ropeland Factory, baseada em uma versão reduzida do Model: RL505 – 75 SQM. O modelo 3D foi gentilmente disponibilizado pela empresa para integração no projeto, e as informações abaixo foram extraídas diretamente do catálogo oficial.

Material e Resistência

- Poliéster técnico de alta tenacidade
- Adequado para instalações internas e externas
- Resistente a raios UV e à água

Composição em 3 Níveis

- Camada Superior: superfície plana para saltos, com duas aberturas para acesso
- Camada Intermediária: labirinto com paredes divisórias e colunas de crochê
- Bolsões de Acesso: três entradas/saídas estrategicamente posicionadas

Elementos de Segurança

- Rede de segurança em poliamida sem nó, malha 6–40 mm, altura de 2 m
- Rede de teto para fechamento superior
- Sistema de fixação com 12 guinchos

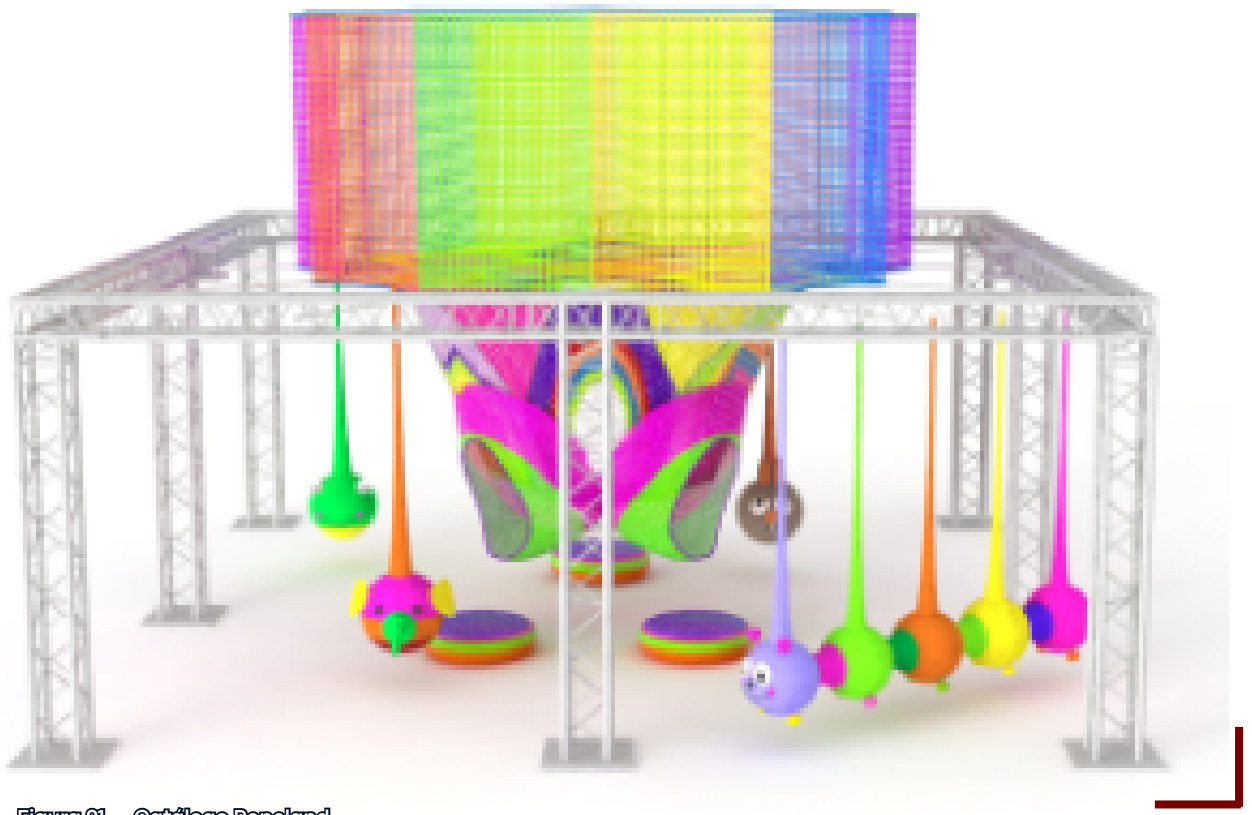


Figura 91 – Catálogo Ropeland

Observação Técnica:
O uso do modelo RL505 em escala reduzida garante compatibilidade com o espaço arquitetônico, mantendo o desempenho estrutural e a resistência ao uso intenso. A configuração modular permite desmontagem e remontagem sem perda de integridade, atendendo aos princípios de design para desmontagem (DfD).

Nesta sala, o design do carpete foi elaborado pela autora com o intuito de potencializar a ambientação proposta. O padrão gráfico aplicado ao piso foi desenvolvido para intensificar a ambiência espacial e ampliar a imersão narrativa do ambiente.

A concepção desse elemento reforça o comprometimento da autora com o projeto, assegurando que cada detalhe da sala contribua para a construção da experiência desejada e para a coerência estética do conjunto.

Figura 92 – Carpete Amarelo

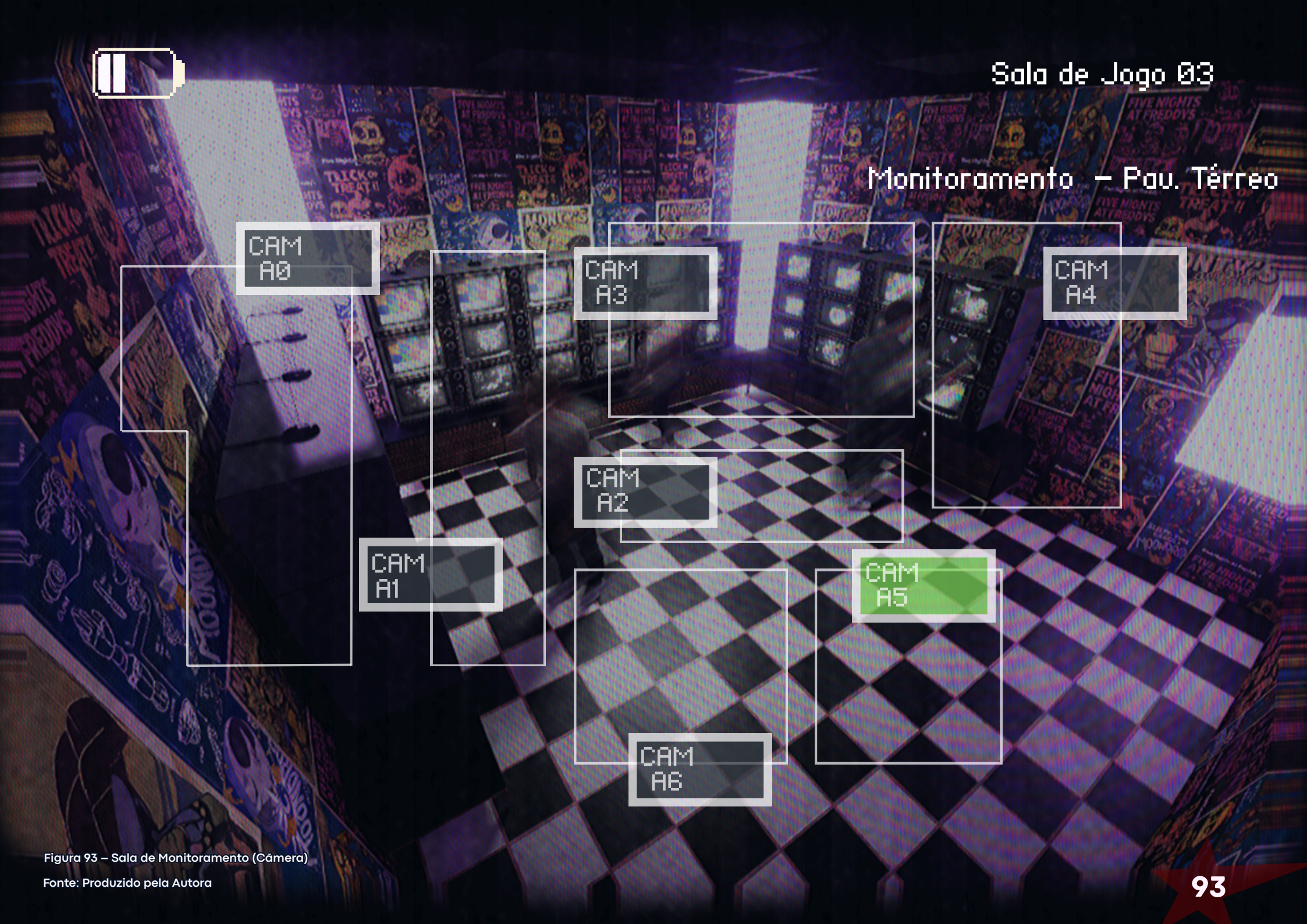


Figura 93 – Sala de Monitoramento (Câmera)

Fonte: Produzido pela Autora

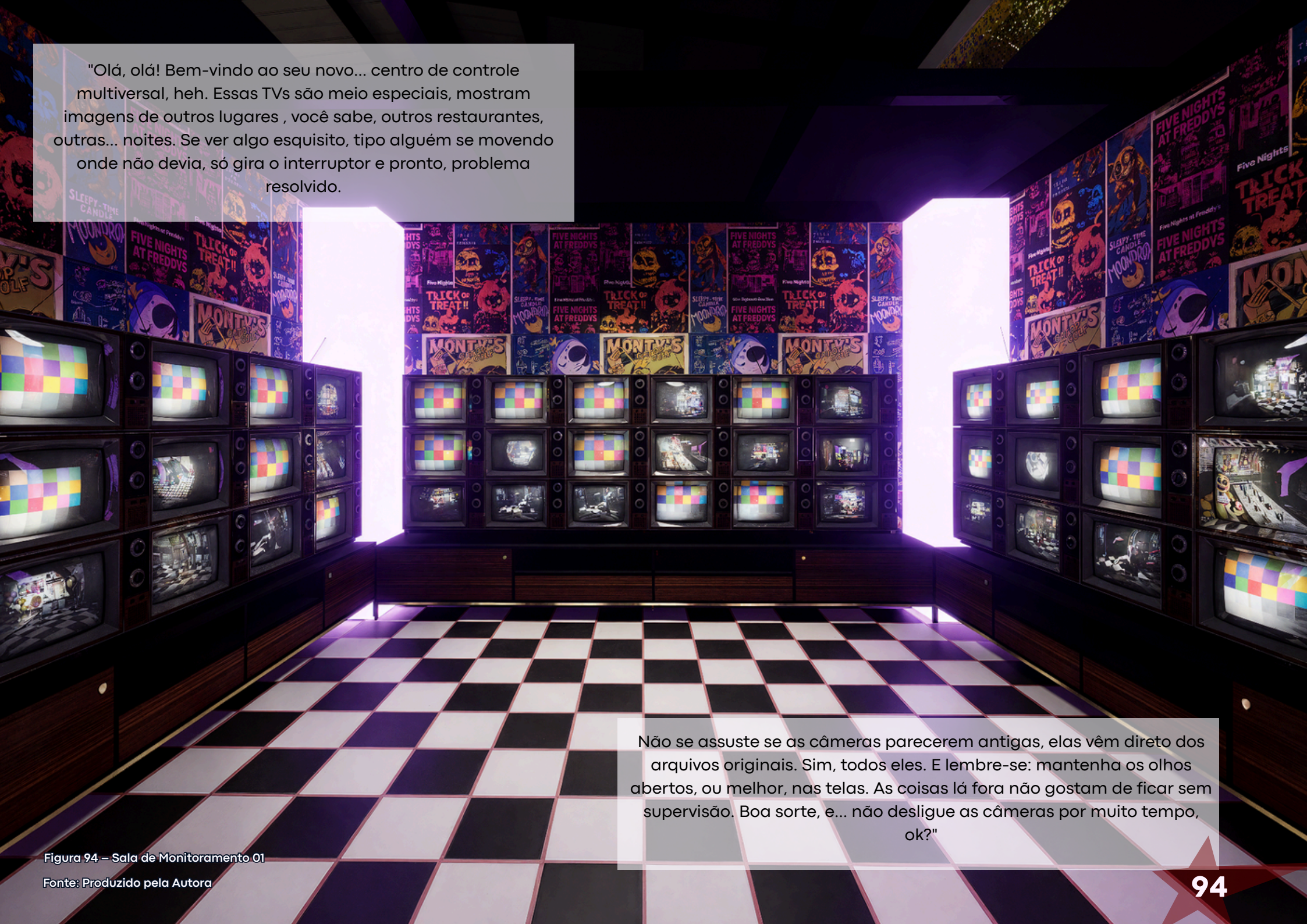


Figura 94 – Sala de Monitoramento 01

Fonte: Produzido pela Autora

Na sala de monitoramento, o visitante assume o papel de observador do universo FNaF. As televisões exibem imagens de câmeras de segurança extraídas e remixadas dos jogos originais, simulando a experiência de acompanhar múltiplas localizações icônicas da franquia. O visitante deve identificar eventos incomuns)movimentos de animatrônicos, mudanças de iluminação ou objetos que "desaparecem")e acionar manualmente o interruptor correspondente para "corrigir" o sistema.

Cada acerto desencadeia respostas visuais ou sonoras na própria sala, reforçando a imersão e criando a sensação de interagir com diferentes linhas do tempo do jogo.

Figura 95 – Sala de Monitoramento (Câmera 02)

Fonte: Produzido pela Autora

A iluminação nasce de painéis de lona tensionada retroiluminados, criando um brilho uniforme que colore o espaço sem ofuscar. O chão adota o piso quadriculado característico dos jogos, com rejunte rosa como no Security Breach, reforçando a identidade lúdica e noturna. As paredes são cobertas por banners com artes de fãs da franquia, formando uma galeria vibrante que envolve o visitante e celebra a comunidade que inspira o projeto.

Figura 96 – Sala de Monitoramento 02

Fonte: Produzido pela Autora

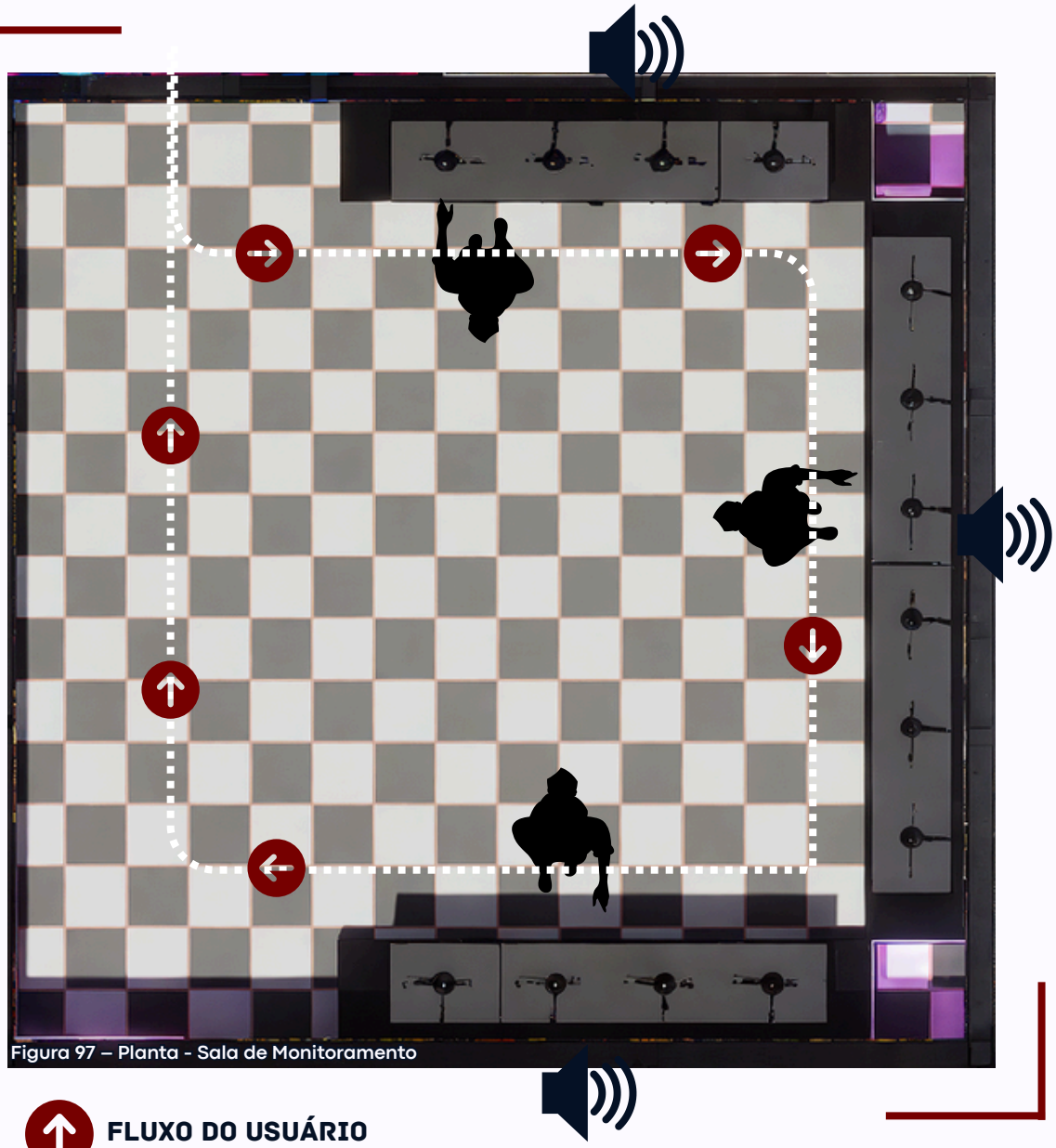


Figura 97 – Planta - Sala de Monitoramento

FLUXO DO USUÁRIO

FONTES DE GATILHOS SONOROS

Todas as pessoas observam todas as TVs ao mesmo tempo; quem identificar uma inconsistência gira o próprio interruptor daquela TV e anuncia em voz curta para o grupo, permitindo que os demais verifiquem nas suas telas se o elemento complementar migrou para elas. A rede é um circuito fechado em que cada acionamento faz a próxima TV piscar como referência, e o ciclo se repete algumas vezes conforme o tamanho da equipe. O objetivo é completar a cadeia na ordem correta antes do tempo acabar, minimizando falsos alarmes.

Fonte: Produzido pela Autora

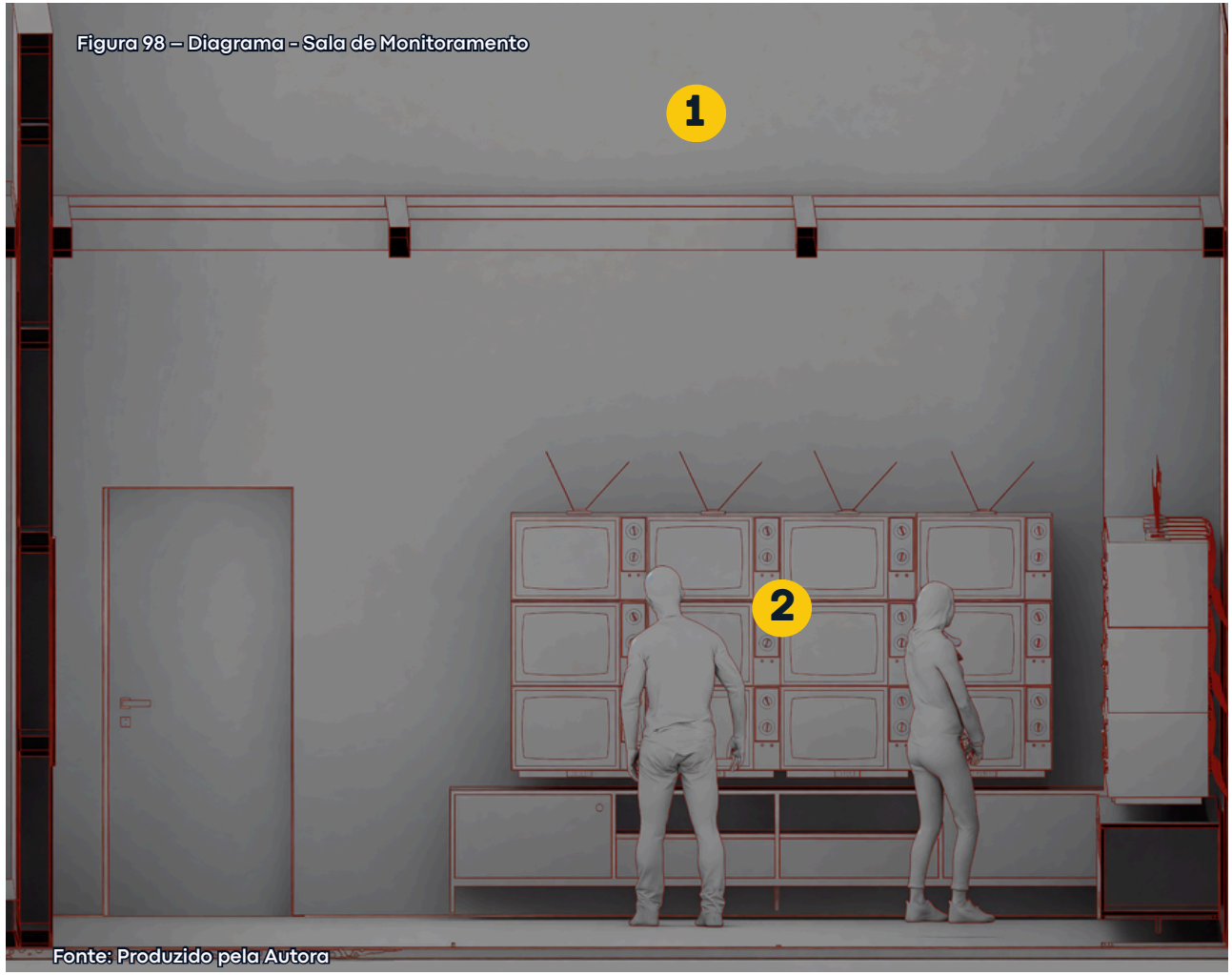


Figura 98 – Diagrama - Sala de Monitoramento

Fonte: Produzido pela Autora

1 A infraestrutura da sala se concentra no vazio técnico acima do grid, como nas demais salas. Nesse plenum ficam condensadoras compactas de ar-condicionado, dutos e grelhas, bandejas de cabos, caixas de som e pontos de inspeção.

A opção por TVs CRT elimina a necessidade de projetores simplificando a manutenção e reduzindo alinhamento e recalibração ótica.
O plenum recebe também a distribuição elétrica e de dados que alimenta o rack sob o mobiliário das TVs, garantindo alimentação estabilizada e sincronismo entre os sinais de vídeo.

2 As TVs permanecem visualmente “apenas empilhadas”, porém cada unidade é travada por cintas de nylon com catraca ou por tirantes metálicos reguláveis, conectando a carcaça ao painel rígido atrás do conjunto. A fixação posterior impede tombamento e deslocamentos sem acrescentar elementos aparentes na frente.

Figura 99 – Posters - Sala de Monitoramento

Fonte: Produzido pela Autora

Os pôsteres apresentados nesta seção foram selecionados como parte da ambientação visual do projeto, atuando como wallpapers e elementos gráficos de apoio. As imagens têm origem em diferentes repositórios digitais, como Pinterest e DeviantArt, além de materiais oficiais do jogo.

Entre os autores identificados encontram-se artistas independentes como Desi.0, katiebug, entre outros, cujas produções dialogam com a estética proposta. Também foram incorporados pôsteres provenientes de artes promocionais e conteúdos oficiais, a fim de garantir fidelidade visual à linguagem original.

Todas as imagens passaram por processos de edição e recomposição realizados pela autora, resultando em uma montagem que remete a uma coleção de pôsteres sobrepostos. Essa estratégia visual reforça a atmosfera lúdica e imersiva pretendida pelo projeto, ao mesmo tempo em que confere unidade estética à apresentação.

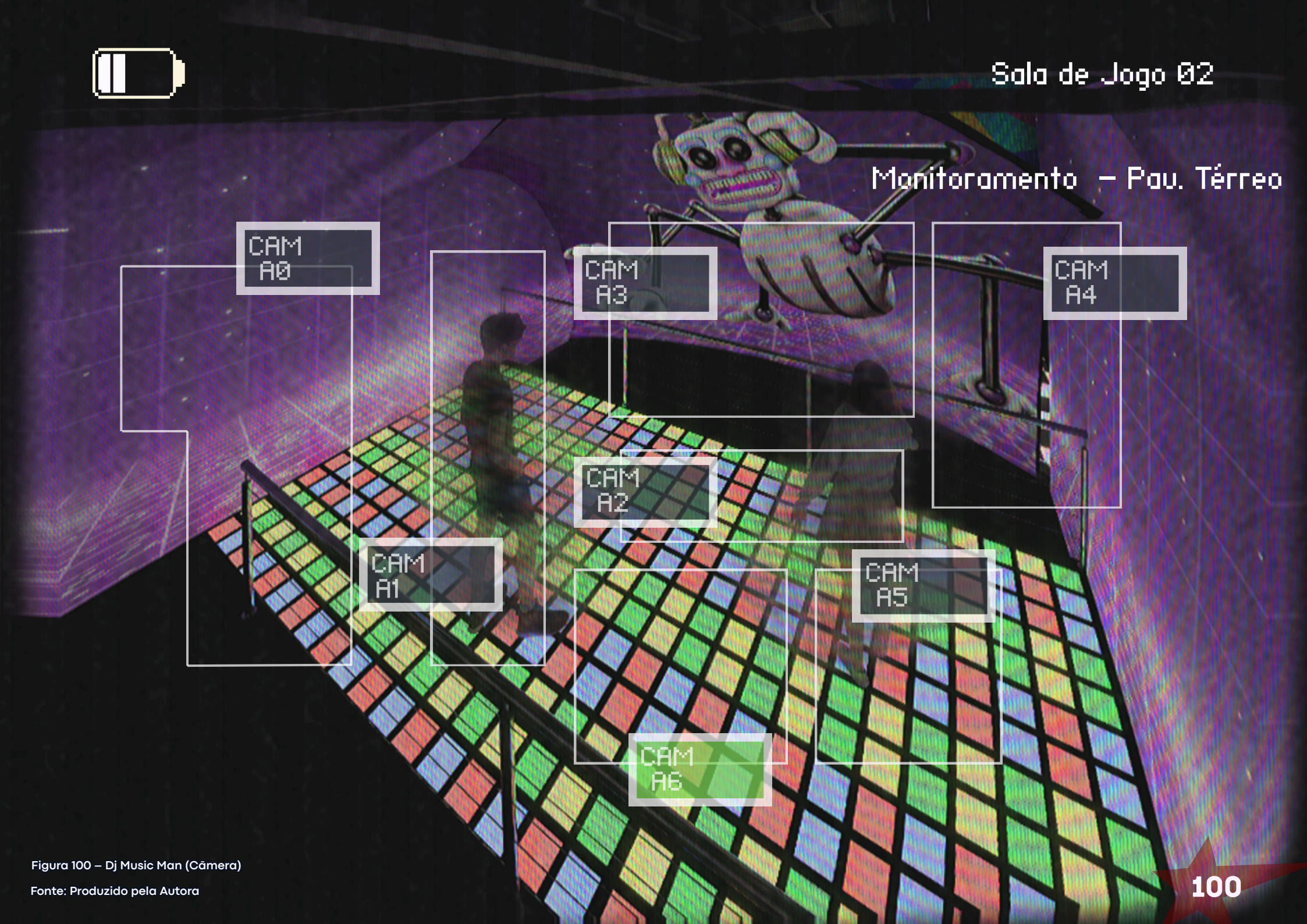


Figura 100 – Dj Music Man (Câmera)

Fonte: Produzido pela Autora

Oi, oi! É, então... parece que o DJ Music está... hm, meio inquieto hoje. O sistema de som não está respondendo como deveria, e as projeções estão... digamos, tocando o que querem. É, ninguém da equipe técnica quis entrar sozinho depois do último teste, então parabéns, esse trabalho agora é seu.

Você vai ver uma tela curva enorme logo na entrada. Se ela começar a piscar ou mostrar imagens estranhas, não se preocupe — ou, bem, se preocupe um pouco, mas continue o teste. O piso está configurado para registrar cada passo que você der, então siga o ritmo, ative as notas e veja se o sistema reage corretamente.

Figura 101 – Dj Music Man Frontal

Fonte: Produzido pela Autora

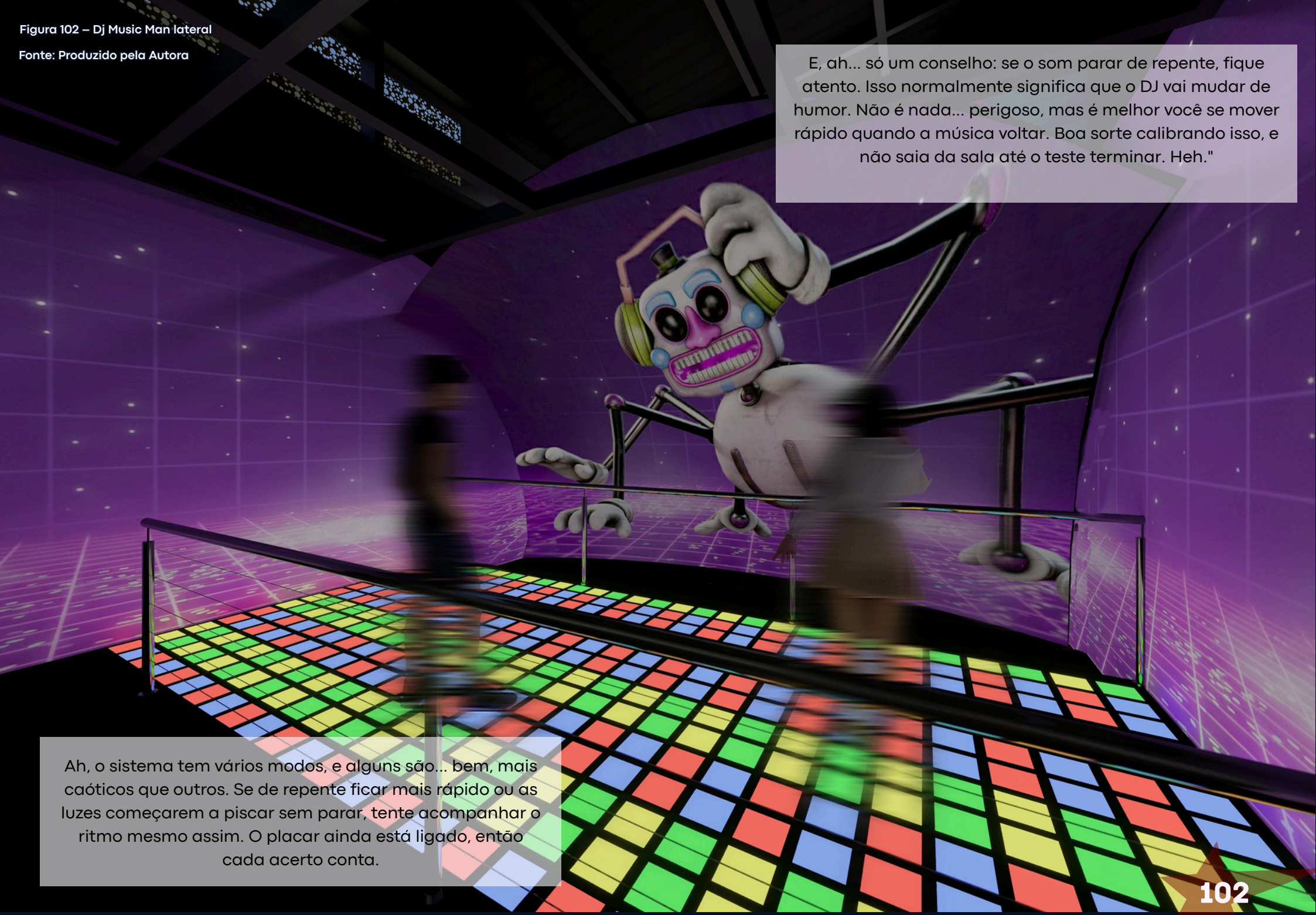


Figura 102 – Dj Music Man lateral

Fonte: Produzido pela Autora

E, ah... só um conselho: se o som parar de repente, fique atento. Isso normalmente significa que o DJ vai mudar de humor. Não é nada... perigoso, mas é melhor você se mover rápido quando a música voltar. Boa sorte calibrando isso, e não saia da sala até o teste terminar. Heh."

Ah, o sistema tem vários modos, e alguns são... bem, mais caóticos que outros. Se de repente ficar mais rápido ou as luzes começarem a piscar sem parar, tente acompanhar o ritmo mesmo assim. O placar ainda está ligado, então cada acerto conta.

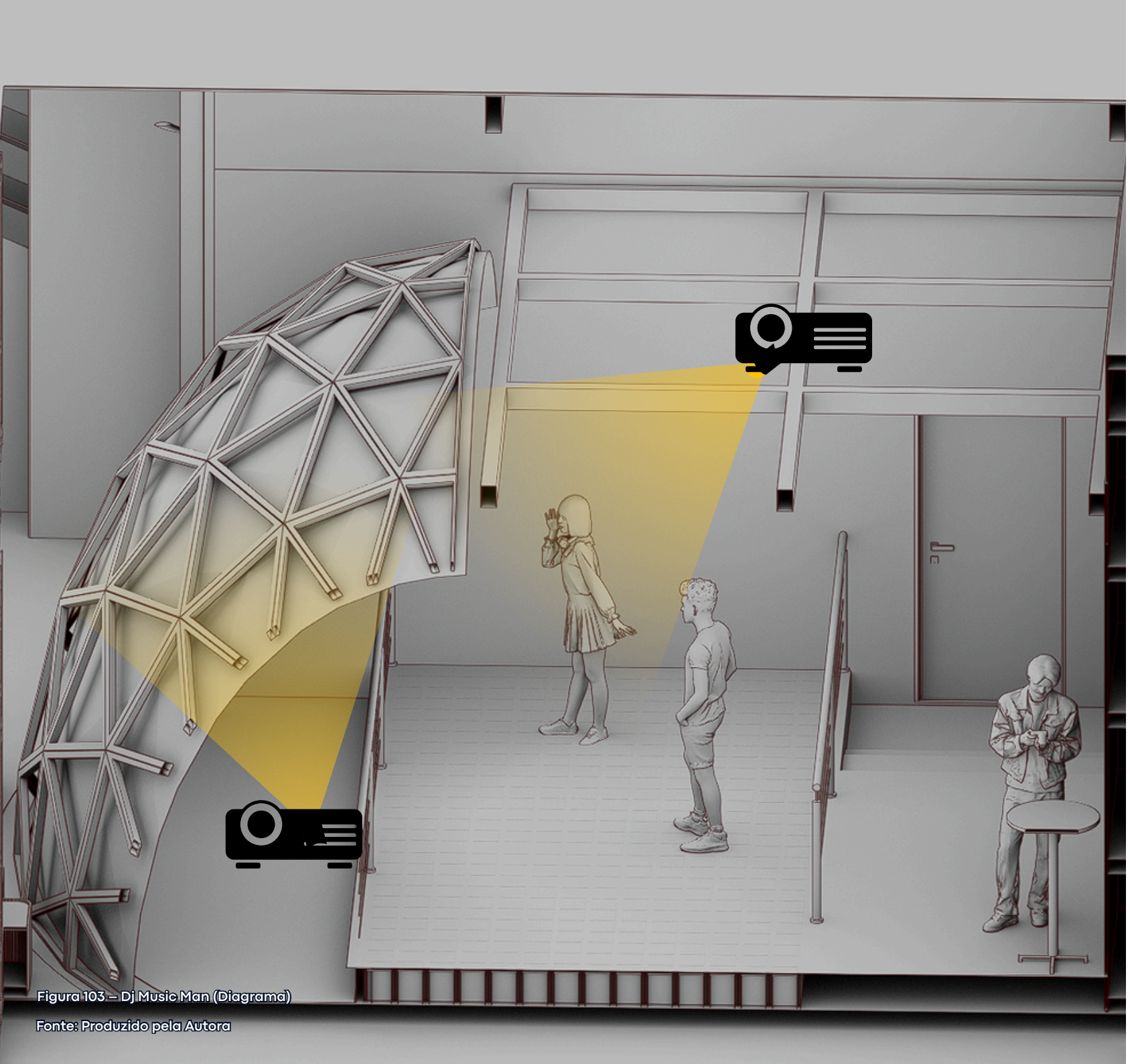


Figura 103 – Dj Music Man (Diagrama)

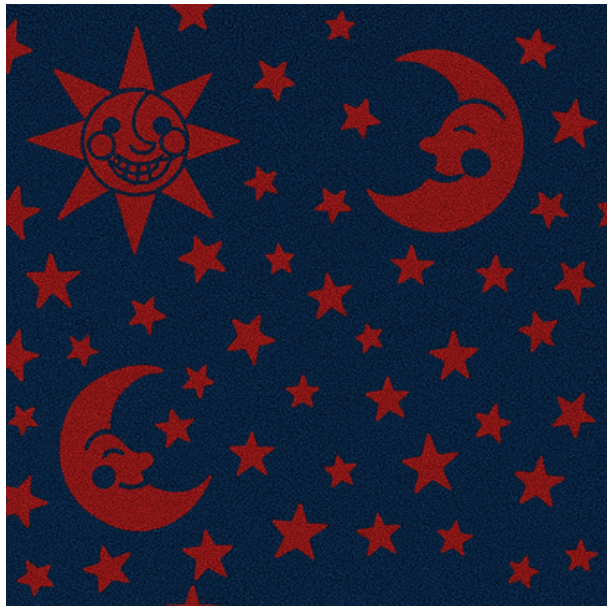
Fonte: Produzido pela Autora

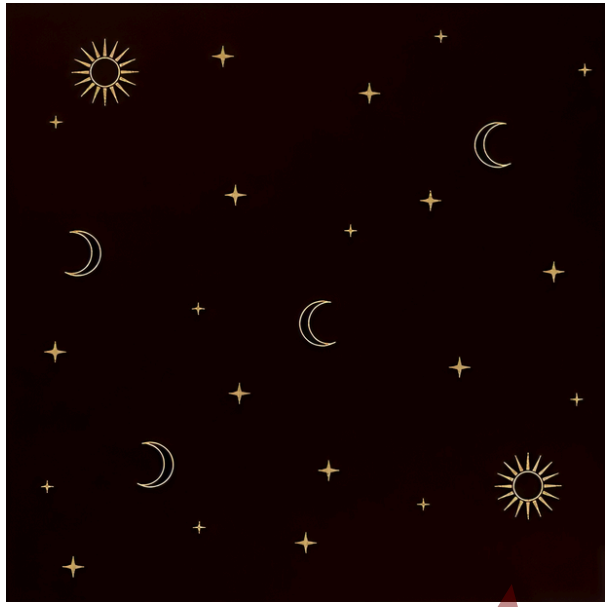
O elemento paramétrico é uma tela de dupla curvatura feita como lona tensionada sobre uma estrutura triangular. Foi modelada no Rhinoceros para ajustar os pontos de ancoragem e garantir a forma contínua. A geometria avança visualmente sobre o visitante, como se viesse “pra cima”, aumentando a imersão da sala.

Para manter a imagem contínua na superfície curva serão usados dois projetores. Um fica no piso, abaixo da tela, cobrindo a porção frontal. Outro fica no gradil superior, mais ao fundo, cobrindo a porção posterior. O ajuste final ocorre por mapeamento e edge blending para eliminar sobreposições visíveis.

MATERIAIS AUTORAIS

Figura 104, 105, 106, 107 e 108 – Texturas

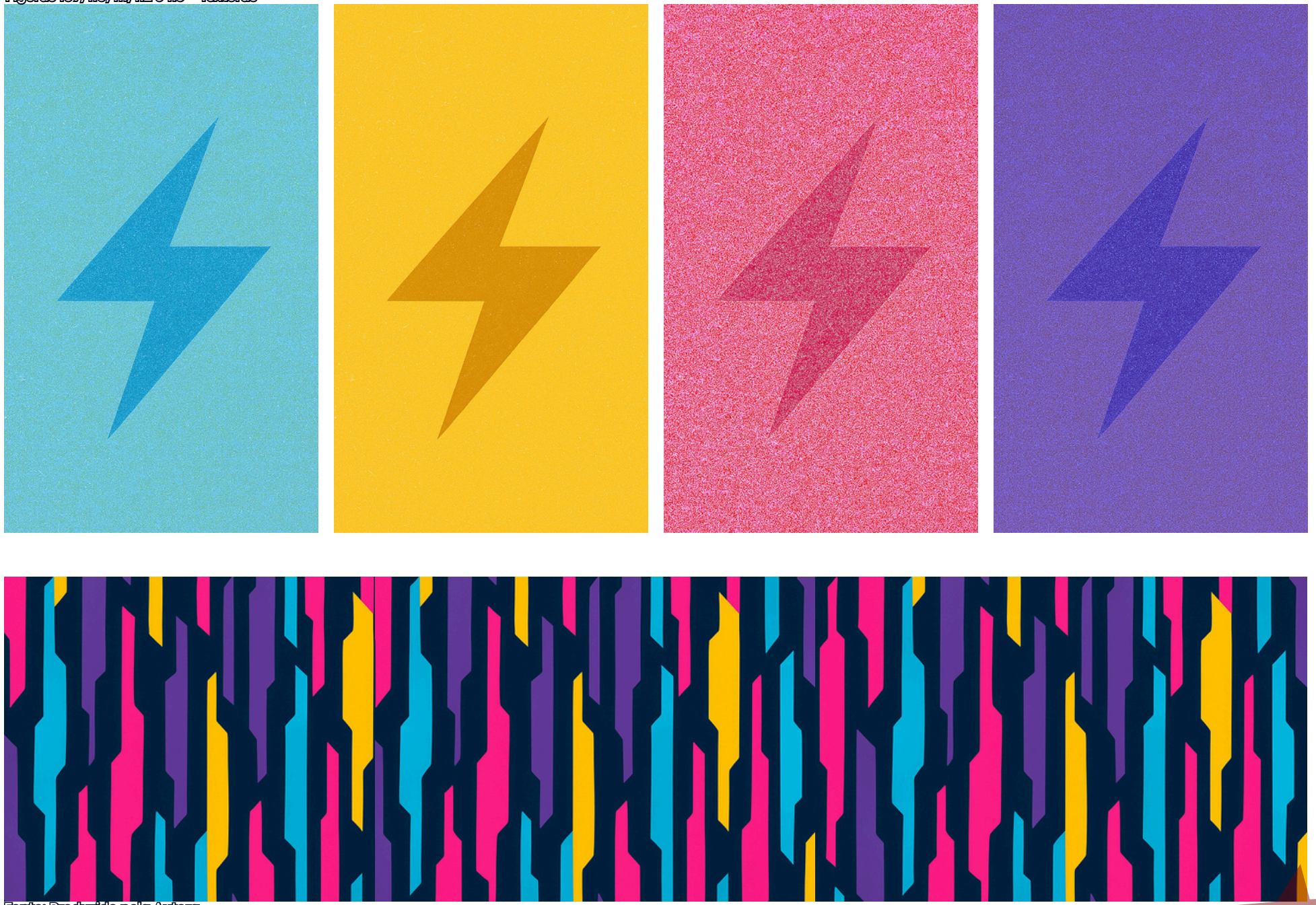




Fonte: Produzido pela Autora

MATERIAIS AUTORAIS

Figuras 109, 110, 111, 112 e 113 – Texturas



Fonte: Produzido pela Autora

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste trabalho permitiu compreender que a arquitetura pode expandir-se para além dos campos convencionais, abraçando também a cenografia, a tecnologia e a narrativa como instrumentos legítimos de projeto. Ao longo do processo, ficou evidente que a disciplina tem potencial não apenas para construir edifícios estáticos, mas para criar experiências imersivas, onde o espaço se transforma em palco interativo e comunicativo.

A investigação sobre estruturas temporárias e itinerantes revelou um universo de soluções técnicas voltadas à desmontabilidade, transporte e montagem rápida, sem abrir mão da qualidade espacial. Foi possível reconhecer a importância de sistemas modulares, da lógica construtiva com containers e galpões desmontáveis, bem como da incorporação de materiais leves, flexíveis e adaptáveis. Essa perspectiva amplia o entendimento da arquitetura como infraestrutura em movimento, capaz de se moldar às necessidades de cada contexto urbano e cultural.

Do ponto de vista metodológico, a integração de ferramentas digitais como Revit, D5 Render e Unreal Engine mostrou-se essencial. Mais do que recursos de representação, esses programas tornaram-se laboratórios de simulação, nos quais se testaram iluminação, materialidade, interatividade e até rotinas de circulação de público. O projeto, portanto, consolidou-se como uma prática interdisciplinar, em que o arquiteto dialoga com áreas como design de jogos, audiovisual e engenharia de eventos.

Foi igualmente enriquecedor perceber o impacto da narrativa no processo projetual. Ao adotar referências lúdicas e culturais contemporâneas, a proposta mostrou que o espaço pode funcionar como plataforma narrativa e como meio de engajamento coletivo. Esse caminho reafirma a relevância da arquitetura em provocar emoções, estimular a imaginação e propor experiências que ultrapassem o simples abrigo físico.

Por fim, este percurso (entre rigor técnico e liberdade criativa) demonstrou que a arquitetura não precisa estar limitada às fronteiras tradicionais. Ao contrário: quando se abre ao diálogo com outros campos, ela se torna ainda mais potente.

REFERÊNCIAS

CASA VOGUE. Klimt + Gaudí: exposição imersiva no Brasil ocupa área de 2.400 m². Disponível em: https://casa.abril.com.br/arte/klimt-gaudi-exposicao-imersiva-brasil-area-2400-m2. Acesso em: 22 jul. 2025.

NINTENDO. Five Nights at Freddy's: Security Breach – Nintendo Switch. Disponível em: https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/five-nights-at-freddys-security-breach-switch/?srsltid=AfmBOooqlS20LwUfG_t8so866_2h90_v7EV5GOsgvN3LUmdJ7FOI2olW. Acesso em: 22 jul. 2025.

Minimod / MAPA" 13 Fev 2014. ArchDaily Brasil. Acessado 18 Jun 2025. <https://www.archdaily.com.br/br/01-176781/minimod-slash-mapa> ISSN 0719-8906

SOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. ABNT NBR 16970-1 : 2022. Light Steel Framing – Sistemas construtivos estruturados em perfis leves de aço formados a frio – Parte 1: Desempenho. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: https://pdfcoffee.com/norma-brasileira-abnt-nbr-16970-1-pdf-free-pdf-free.html. Acesso em: 18 jun. 2025.

DISGUISE. Case Study: The Messi Experience – Immersive Exhibition Powered by Disguise. Londres: Disguise Systems, 2023. Disponível em: https://www.disguise.one/en/case-studies/the-messi-experience/. Acesso em: 8 jul. 2025.

WORLD REDEYE. Q&A: The Messi Experience – A Dream Come True World Tour. Disponível em: https://worldredeye.com/2024/04/qa-the-messi-experience-a-dream-come-true-world-tour. Acesso em: 10 mai. 2025.

ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DE PARQUES E ATRAÇÕES DO BRASIL. Arcade Haus, o primeiro fliperama imersivo da América Latina, foi inaugurado em São Paulo. São Paulo, 20 out. 2024. Disponível em: https://www.adibra.com.br/2811/canal-adibra/arcade-haus-o-primeiro-fliperama-imersivo-da-america-latina-foi-inaugurado-em-sao-paulo.html. Acesso em: 8 jul. 2025.

ARCADE HAUS. Facebook. Disponível em: https://www.facebook.com/arcadehaus. Acesso em: 22 jul. 2025.

HERTZ, J. Totally Radical: The Rise of Neon in 1980s Design. The Design Journal, v. 22, n. 5, p. 563-578, 2019.

KENT, S. L. The Ultimate History of Video Games. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2001.

RADICE, B. Memphis: Research, Experiences, Results, Failures and Successes of New Design. Milão: Rizzoli, 1984.

BRASIL. Polícia Rodoviária Federal. Portaria nº 80, de 3 abr. 2025. Dispõe sobre o trânsito de veículos com peso ou dimensões excedentes. Diário Oficial da União, Brasília, 5 abr. 2025.

CONSELHO NACIONAL DE TRÂNSITO. Resolução n.º 882, de 13 dez. 2021. Estabelece requisitos para circulação de veículos com dimensões excedentes e institui a AET. Diário Oficial da União, Brasília, 15 dez. 2021

REFERÊNCIAS

ARCADE HAUS. Página oficial. Disponível em: https://www.arcadehaus.com.br. Acesso em: 22 jun. 2025.

SHOWTEX. Blackout Double Print. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/printed-painted-laser-cut/printed-fabrIcs/blackout-double-print. Acesso em: 23 jul. 2025.

SHOWTEX. BellaVista. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/flame-retardant-textiles/muslin-canvas-cyclorama-cloths/bellavista. Acesso em: 23 jul. 2025.

SHOWTEX. Molton CS. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/flame-retardant-textiles/masking-blackout/molton-cs. Acesso em: 23 jul. 2025.

THERIO INNOVATION. Scenic Solutions. Disponível em: https://therioinnovation.com/scenic/. Acesso em: 23 jul. 2025.

BIZBASH. See inside this massive immersive experience about soccer star Lionel Messi. 2024. Disponível em: https://www.bizbash.com/sports/media-gallery/22911263/see-inside-this-massive-immersive-experience-about-soccer-star-lionel-messi. Acesso em: 23 jul. 2025.

RUEL, Patricia. Thanks to BizBash for this interview about The Messi Experience! LinkedIn, 2024. Disponível em: https://www.linkedin.com/posts/patricia-ruel-6b020b92_see-inside-this-massive-immersive-experience-activity-7203435002993270785-bEHc. Acesso em: 23 jul. 2025.

SHOWTEX. ScreenFrame. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/projection-screens/screen-suspension-systems/screenframe. Acesso em: 23 jul. 2025.

VISPRONET. Keder Frame Flex. Disponível em: https://www.vispronet.eu/point-of-sale-products/tension-frames/keder-frame-flex/keder-display-flex/. Acesso em: 23 jul. 2025.

SHOWTEX US. ShowTex is your go-to specialist for museum and exhibition installations! [postagem em LinkedIn]. LinkedIn, 2025. Disponível em: https://www.linkedin.com/posts/showtexus_messiexperience-showtex-museums-activity-7280938639335821312-S7TQ. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. Blackout Double Print: technical data sheet. 04 abr. 2024. Disponível em: https://www.showtex.com/sites/default/files/attachments/3808-blackout-double-print-tds-showtex.pdf. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. Blackout Double Print: technical data sheet. 04 abr. 2024. Disponível em: https://www.showtex.com/sites/default/files/attachments/3808-blackout-double-print-tds-showtex.pdf. Acesso em: 24 jul. 2025.

REFERÊNCIAS

FREDDY FAZBEAR'S PIZZA WIKI (FFPW). Atrium. Disponível em: https://freddy-fazbears-pizza.fandom.com/wiki/Atrium?file=PartyRoom.png. Acesso em: 22 jul. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Trânsito. Resolução n.º 882, de 13 de dezembro de 2021. Disponível em: https://www.gov.br/transportes/pt-br/assuntos/transito/conteudo-contran/resolucoes/Resolucao8822021.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

NICHIHA USA. Horizontal Installation Guide – Architectural Wall Panels. Outubro 2020. Disponível em: https://www.nichiha.com/docs/Nichiha-Install-Guide-AWP-Horizontal-October%202020-English.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

STARRCO. Starrmax Tall Wall System. [S. l.], s.d. Disponível em: https://www.starrco.com/starrmax-tall-wall-system/. Acesso em: 25 jul. 2025.

CLARKDIETRICH. TrakLoc® Product Catalog. 2020. Disponível em: https://www.clarkdietrich.com/sites/default/files/media/documents/CD_TRAKLOC_Catalog.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Trânsito. Resolução n.º 882, de 13 de dezembro de 2021. Disponível em: https://www.gov.br/transportes/pt-br/assuntos/transito/conteudo-contran/resolucoes/Resolucao8822021.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

CLARKDIETRICH. Limiting Heights and Spans for Structural Studs. 2023. Disponível em: https://www.clarkdietrich.com/products/structural-studs. Acesso em: 25 jul. 2025.

HOWTEX. Blackout Double Print: technical data sheet. 04 abr. 2024. Disponível em: https://www.showtex.com/sites/default/files/attachments/3808-blackout-double-print-tds-showtex.pdf. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. BellaVista: technical data sheet. 09 set. 2024. Disponível em: https://www.showtex.com/sites/default/files/attachments/4722-bellavista-tds-showtex.pdf. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. Molton CS: permanently flame-retardant masking fabric. s.d. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/flame-retardant-textiles/masking-blackout/molton-cs. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. ScreenFrame: large projection screen on aluminium frame. s.d. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/projection-screens/screen-suspension-systems/screenframe. Acesso em: 24 jul. 2025.

FREDDY FAZBEAR'S PIZZA WIKI (FFPW). Atrium.
Acesso em: 22 jul. 2025.

REFERÊNCIAS

FREDDY FAZBEAR'S PIZZA WIKI (FFPW). Atrium. Disponível em: https://freddy-fazbears-pizza.fandom.com/wiki/Atrium?file=PartyRoom.png. Acesso em: 22 jul. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Trânsito. Resolução n.º 882, de 13 de dezembro de 2021. Disponível em: https://www.gov.br/transportes/pt-br/assuntos/transito/conteudo-contran/resolucoes/Resolucao8822021.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

NICHIHA USA. Horizontal Installation Guide – Architectural Wall Panels. Outubro 2020. Disponível em: https://www.nichiha.com/docs/Nichiha-Install-Guide-AWP-Horizontal-October%202020-English.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

STARRCO. Starrmax Tall Wall System. [S. l.], s.d. Disponível em: https://www.starrco.com/starrmax-tall-wall-system/. Acesso em: 25 jul. 2025.

CLARKDIETRICH. TrakLoc® Product Catalog. 2020. Disponível em: https://www.clarkdietrich.com/sites/default/files/media/documents/CD_TRAKLOC_Catalog.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Trânsito. Resolução n.º 882, de 13 de dezembro de 2021. Disponível em: https://www.gov.br/transportes/pt-br/assuntos/transito/conteudo-contran/resolucoes/Resolucao8822021.pdf. Acesso em: 25 jul. 2025.

CLARKDIETRICH. Limiting Heights and Spans for Structural Studs. 2023. Disponível em: https://www.clarkdietrich.com/products/structural-studs. Acesso em: 25 jul. 2025.

HOWTEX. Blackout Double Print: technical data sheet. 04 abr. 2024. Disponível em: https://www.showtex.com/sites/default/files/attachments/3808-blackout-double-print-tds-showtex.pdf. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. BellaVista: technical data sheet. 09 set. 2024. Disponível em: https://www.showtex.com/sites/default/files/attachments/4722-bellavista-tds-showtex.pdf. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. Molton CS: permanently flame-retardant masking fabric. s.d. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/flame-retardant-textiles/masking-blackout/molton-cs. Acesso em: 24 jul. 2025.

SHOWTEX. ScreenFrame: large projection screen on aluminium frame. s.d. Disponível em: https://www.showtex.com/en/products/projection-screens/screen-suspension-systems/screenframe. Acesso em: 24 jul. 2025.

FREDDY FAZBEAR'S PIZZA WIKI (FFPW). Atrium.
Acesso em: 22 jul. 2025.

APÊNDICE

PROCESSO PROJETUAL - REVIT + D5 + UNREAL ENGINE

O desenvolvimento visual do projeto contou com o uso do D5 Render, software de renderização em tempo real que opera sobre a base do Unreal Engine. Essa plataforma permitiu explorar não apenas a produção de imagens estáticas em alta qualidade, mas também a criação de vídeos, simulações de movimento de câmera e interações dinâmicas dentro dos ambientes projetados.

Durante o processo, o D5 Render foi fundamental para testar condições de iluminação, materiais PBR e atmosferas imersivas, possibilitando avaliar diferentes cenários de uso antes da consolidação da proposta final. A integração com o Unreal Engine ofereceu um fluxo ampliado de trabalho: parte dos materiais, texturas e bibliotecas de objetos foi extraída diretamente do ecossistema do Unreal, permitindo maior variedade e realismo na ambientação.

Essa metodologia de representação foi essencial para aproximar o projeto da experiência interativa pretendida, simulando desde a percepção espacial até os efeitos narrativos de cada sala temática, reforçando a dimensão imersiva da proposta arquitetônica.

O processo de modelagem e visualização do projeto foi conduzido no Autodesk Revit, plataforma BIM utilizada para estruturar o edifício, organizar layouts e detalhar elementos construtivos. Paralelamente, foi realizado o vínculo em tempo real com o D5 Render, recurso que permitiu testar a materialidade, iluminação e ambientação de maneira ágil durante o avanço da modelagem arquitetônica.

Essa integração garantiu um fluxo eficiente: enquanto o Revit fornecia precisão técnica para a definição espacial, o D5 Render oferecia uma resposta visual imediata, acelerando a tomada de decisões quanto a acabamentos e atmosfera.

Ao mesmo tempo, parte do layout e da cenografia foi construída a partir da FAB Library, biblioteca disponibilizada pelo Unreal Engine, integrando mobiliário e elementos de composição cenográfica já otimizados para ambientes imersivos.

O resultado consolidado foi então exportado em formatos .OBJ ou .FBX, de acordo com a necessidade de compatibilidade de cada etapa do processo, permitindo tanto renderizações finais quanto a incorporação em outras plataformas de simulação interativa.

Os vídeos finais do projeto foram produzidos no D5 Render, aproveitando sua velocidade de processamento e a capacidade de gerar animações fluidas em tempo real. Essa escolha permitiu entregar simulações rápidas e consistentes, alinhadas à necessidade de comunicar a proposta em prazos reduzidos.

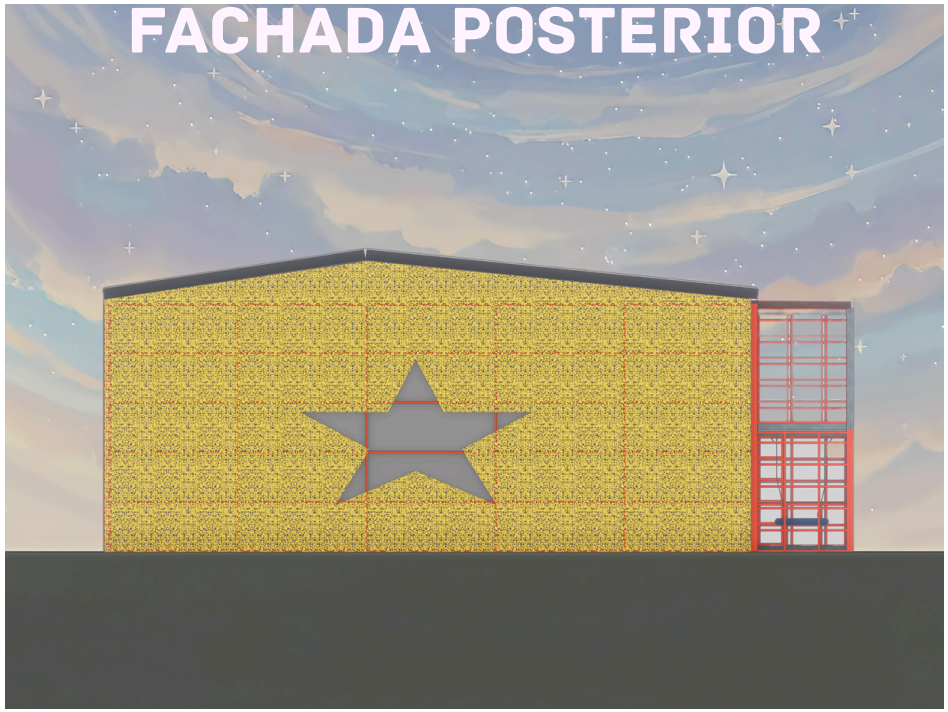
Entretanto, algumas etapas específicas — como troca de imagens nas telas, alterações em pisos e simulações de interações (exemplo: movimentação de objetos) — contaram com o suporte do Unreal Engine.

Essa plataforma, por ser mais robusta, oferece maior nível de realismo e controle fino sobre o ambiente, sendo especialmente vantajosa em situações em que havia tempo disponível para ajustes detalhados.

Assim, a estratégia combinou a agilidade do D5 Render com o realismo avançado do Unreal Engine, garantindo tanto a eficiência da produção quanto a fidelidade das simulações interativas, fundamentais para a experiência imersiva proposta pelo projeto.

FACHADA FRONTAL

FACHADA POSTERIOR



FACHADA DIREITA

FACHADA ESQUERDA

VISTA INTERNA - ELEMENTO PARASITA

FACHADAS - OUTRAS PERSPECTIVAS

FACHADAS - OUTRAS PERSPECTIVAS