

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG
LETÍCIA CIMA FERRARINI

**FUNDAMENTOS ARQUITETÔNICOS - CASA NOTURNA: PROVEITO
SENSORIAL NA ARQUITETURA**

CASCADEL

2018

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG
LETÍCIA CIMA FERRARINI

FUNDAMENTOS ARQUITETÔNICOS - CASA NOTURNA: PROVEITO
SENSORIAL NA ARQUITETURA

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

Professor Orientador: Guilherme Ribeiro de Souza Marcon.

CASCADEL
2018

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG
LETÍCIA CIMA FERRARINI

FUNDAMENTOS ARQUITETÔNICOS - CASA NOTURNA: PROVEITO
SENSORIAL NA ARQUITETURA.

Trabalho apresentado no Curso de Arquitetura e Urbanismo, do Centro Universitário Assis Gurgacz, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo, sob a orientação do Professor Guilherme Ribeiro de Souza Marcon.

BANCA EXAMINADORA

Professor Orientador
Guilherme Ribeiro de Souza Marcon
Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz
Arquiteto e Urbanista Especialista

Professor Avaliador
Moacir José Dalmina Júnior
Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz
Arquiteto e Urbanista Mestre

Cascavel/PR, 29 de maio de 2018

RESUMO

O presente trabalho tem como base os fundamentos arquitetônicos do curso de Arquitetura e Urbanismo CAU-FAG, o qual se insere no grupo de pesquisa de projeto de arquitetura no contexto urbano. Trata-se de uma proposta de projeto de uma Casa Noturna na cidade de Cascavel-PR. No qual sua problematização foi: A criação de uma casa noturna com elementos sensoriais poderá influenciar na percepção das pessoas? A hipótese inicial busca ser um projeto funcional e multissensorial, no qual revelará espaços com o intuito de instigar os sentidos humanos, trazendo as pessoas frequentemente, sem se tornar apenas um lugar de passagem. Tendo em vista que, a utilização apenas da música eletrônica, o uso de cores, tipos diferentes de texturas, elementos com água, aromas, rasgos de iluminação e mezanino, são alguns dos vários princípios que irão aflorar os sentidos dos usuários. A partir destas premissas, será desenvolvido um projeto com espaços diferenciados, uma mistura de qualidade e tecnologia, resultando em uma nova opção de lazer e entretenimento moderna e confortável para os cidadãos da cidade de Cascavel e região.

Palavras chave: Arquitetura. Elementos Sensoriais. Casa Noturna. Música Eletrônica.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 01: Vista dos níveis	17
Figura 02: Ambiente interno	17
Figura 03: Ambiente interno pista de dança	18
Figura 04: Túnel de luz	18
Figura 05: Planta baixa térreo	19
Figura 06: Planta baixa subterrâneo	19
Figura 07: Visão do bar	20
Figura 08: Luzes internas	21
Figura 09: Vista externa	21
Figura 10: Jogo de luzes	22
Figura 11: Jogo de luzes juntamente com o bar	23
Figura 12: Ambiente <i>Lounge</i>	24
Figura 13: Planta baixa térreo – entrada	24
Figura 14: Planta baixa 2º pavimento	24
Figura 15: Planta baixa 3º pavimento	25
Figura 16: Planta baixa terraço – cobertura	25
Figura 17: Fachada	26
Figura 18: Circulação (vista do dj)	27
Figura 19: Vista área externa	27
Figura 20: Vista interna área principal	28
Figura 21: Ambiente <i>Lounge</i>	29
Figura 22: Ambiente mezanino	29
Figura 23: Fachada frontal	30
Figura 24: Perspectiva total da casa	31
Figura 25: Vista estrutura	32
Figura 26: Interno ambiente VIP	32
Figura 27: Planta implantação/localização	33
Figura 28: Planta baixa pavimento térreo	34
Figura 29: Planta baixa 1º pavimento	35

Figura 30: Cortes e fachadas	36
Figura 31: Área VIP, com vista para o mar	37
Figura 32: Ambiente de gastronomia	37
Figura 33: Visão noturna da casa	38
Figura 34: Piscina no escritório da editora Spiegel, Alemanha	39
Figura 35: “Cadeira S”, 1960	40
Figura 36: “Cone Chair”	40
Figura 37: Exposição “Visiona 2”	40
Figura 38: “Heart Chair”, 1959	41
Figura 39: “Amoebe Chair”, 1963.....	41
Figura 40: Localização da cidade de Cascavel no mapa do Paraná	42
Figura 41: Localização do terreno e de seu entorno contendo casas noturnas em geral	44
Figura 42: Vista frontal dos dois terrenos na rua Pio XII	45
Figura 43: Vista da esquina do terreno, rua Pio XII com Pernambuco	45
Figura 44: Vista do desnível do terreno	46
Figura 45: Esboço fachada projeto	47
Figura 46: Fluxograma pavimento térreo.....	49
Figura 47: Fluxograma pavimento 1º pavimento	50

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Ambiente e área destinada	48
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS

ABNT: Associação Brasileira de Normas Técnicas

IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

NBR: Norma Brasileira

ONU: Organização das Nações Unidas

PR: Paraná

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	01
1.1 ASSUNTO/TEMA	02
1.2 HIPÓTESE	02
1.3 FUNDAMENTAÇÃO	02
1.4 PROBLEMA	03
1.5 JUSTIFICATIVA	03
1.6 OBJETIVO GERAL	04
1.7 OBJETIVO ESPECÍFICO	04
1.8 METODOLOGIA	05
 2 FUNDAMENTOS ARQUITETONICOS E REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DIRECIONADAS AO TEMA DA PESQUISA	 06
2.1 CASA NOTURNA	06
2.2 A TENDÊNCIA ELETRONICA	07
2.3 MULTISSENSORIALIDADE	09
2.4 FORMA	10
2.5 INTERIOR	11
2.6 PERCEPÇÃO ESPACIAL	12
2.6.1 Iluminação	12
2.6.2 Cores	12
2.6.3 Conforto acústico	13
2.6.4 Conforto térmico	14
2.7 ACESSIBILIDADE	14
2.8 SAÍDAS DE EMERGENCIA	15
2.9 TECNOLOGIA DA CONSTRUÇÃO	15
 3 CORRELATOS OU ABORDAGENS E DIRETRIZES PROJETUAIS	 16

3.1 CLUBE HOT HOT	16
3.1.1 Aspecto Contextual	16
3.1.2 Aspecto Construtivo	17
3.1.3 Aspecto Funcional	19
3.1.4 Aspecto Estético	20
3.2 D-EDGE	20
3.2.1 Aspecto Contextual	21
3.2.2 Aspecto Construtivo	22
3.2.3 Aspecto Funcional	23
3.2.4 Aspecto Estético	25
3.3 ANZUCLUB	26
3.3.1 Aspecto Contextual	26
3.3.2 Aspecto Construtivo	27
3.3.3 Aspecto Funcional	28
3.3.4 Aspecto Estético	29
3.4 HABBITAT	30
3.4 Aspecto Contextual	31
3.3.2 Aspecto Construtivo	31
3.3.3 Aspecto Funcional	33
3.3.4 Aspecto Estético	36
3.5 VERNER PANTON	38
3.5.1 Aspecto Contextual	38
3.5.2 Aspecto Construtivo e Funcional	39
3.5.3 Aspecto Estético	41
4 APLICAÇÃO NO TEMA DELIMITADO	42
4.1 O MUNICÍPIO DE CASCAVEL - PR	42
4.2 ASPECTOS HISTÓRICOS	43
4.3 CARACTERIZAÇÃO DO SÍTIO	43
5 ANÁLISES DA APLICAÇÃO	47

5.1 O PROJETO	47
5.2 PROGRAMA DE NECESSIDADES	48
5.3 FLUXOGRAMA	49
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
 REFERÊNCIAS	52
 ANEXOS	57
ANEXO A – CONSULTA DE VIABILIDADE EDIFICAÇÃO: TERRENO 0001	57
ANEXO B – CONSULTA DE VIABILIDADE EDIFICAÇÃO: TERRENO 0002	59
 APÊNDICES	60
APÊNDICE A – PRANCHA 01	60
APÊNDICE B – PRANCHA 02	61
APÊNDICE C – PRANCHA 03	62

1 INTRODUÇÃO

A presente proposta refere-se à elaboração de uma Casa Noturna, a qual se reúne Bar e Danceteria, e visa propor uma nova opção para o público jovem da cidade de Cascavel-PR e região.

Tal projeto vem atender a necessidade de um novo espaço voltado aos jovens, sendo a cidade de Cascavel-PR em sua maioria universitária, graças a quantidade de faculdades e centro universitários contidos, segundo pesquisas, frequenta-se bares e casas noturnas para relaxar, se divertir, reencontrar os amigos, paquerar ou ainda ver e ser visto (GIMENES, 2004). Com isso nasce a idealização desta proposta, buscando um objetivo em comum que é escapar do stress do dia-a-dia visando à distração e à diversão.

O objetivo geral é de desenvolver um espaço de entretenimento atrativo, propondo a diversidade de estilos tornando do empreendimento um ponto de encontro entre diferentes gerações, estimulando a socialização disponibilizada por espaços diferenciados trazendo qualidade ao público.

O município de Cascavel-PR tem aproximadamente 319.608 habitantes, segundo o IBGE (2017), sendo considerada uma cidade polo e universitária, contendo próximo a 32.501 habitantes entre 18 a 24 anos, de acordo com CASCATEL (2018), o que se faz favorável a implantação de uma casa noturna, que tem como base o público jovem. O espaço proposto se dará a partir de referências que possuem o conceito de espaço aberto, podendo assim ter um visual amplo, que trará aos frequentadores, uma visão ampla dos ambientes. Buscando também o termo multissensorial, o qual procura aflorar os sentidos dos frequentadores. Concedendo assim, um ambiente aconchegante e descontraído aos usuários, podendo levar a uma maior permanência e frequência de quem estiver desfrutando do ambiente.

1.1 ASSUNTO/TEMA

O assunto a ser abordado é o proveito sensorial da arquitetura e o estudo da música eletrônica. O tema é a elaboração de proposta projetual de uma Casa Noturna situada na cidade de Cascavel – PR.

1.2 HIPÓTESE

A casa noturna revelará espaços com o intuito de instigar os sentidos humanos, trazendo as pessoas com mais frequência, sem se tornar apenas um lugar de passagem. A utilização apenas da música eletrônica, o uso de cores, tipos diferentes de texturas, elementos com água, aromas, rasgos de iluminação, mezaninos, são alguns dos vários princípios que irão aflorar os sentidos dos usuários.

1.3 FUNDAMENTAÇÃO

Atualmente, estão surgindo novas abordagens e interpretações da arquitetura, um exemplo disso é a arquitetura multissensorial, em que Pallasmaa (2011) define que toda experiência com a arquitetura é multissensorial. As características de espaço, matéria e escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos.

A arquitetura reforça a nossa sensação de ser parte do mundo. Em vez da mera visão, ou dos cinco sentidos clássicos, a arquitetura envolve inúmeras esferas da experiência sensorial que interagem entre si, os sentidos humanos podem causar grande impacto em questões sensoriais (AMORIM, 2013?).

Tendo em vista arquitetura sensorial, foi pensado na utilização da mesma na questão do lazer. Para Soares Jr e Carneiro (2009), o lazer é o espaço de tempo que as pessoas têm de folga para fazer o que bem lhes agrada, quando já cumpridas suas obrigações e as

necessidades de vida, se caracteriza como livre escolha, não-obrigatoriedade, desinteresse e satisfação pessoal.

Abrangendo a definição do lazer, temos como exemplo o entretenimento noturno, que no Brasil os bares experimentaram um surto na década de 70, com o “milagre brasileiro”, a entrada de capital externo e o crescimento interno dão origem a uma classe média ascendente, que favorece o mercado para a criação de bares e restaurantes mais sofisticados, esse segmento, cada vez mais exigente, pressiona os estabelecimentos, que são obrigados a se aprimorar, surgindo nas grandes cidades bares tão bem montados como os melhores de Nova York, e restaurantes tão bons quanto os europeus (MARICATO, 2001).

Assim, percebe-se que, cada vez mais, as pessoas têm valorizado o lazer, e o consideram um aspecto significável em suas vidas. Logo, o lazer noturno vem sendo considerado uma atividade econômica promissora dentro do mercado de serviços (SOUZA, 2006).

Tendo em vista o lazer noturno, nota-se que bares e restaurantes são considerados locais de reunião, e, conforme o município, a partir de certo número de metros quadrados ou de certa previsão de frequência, as exigências passam a ser cada vez maiores: portas de emergência, refeitórios e vestiário de funcionários, corrimãos, portas corta-fogo e extintores, sinalização de saídas, portas que se abrem para fora, etc (MARICATO, 2001).

1.4 PROBLEMA

A criação de uma casa noturna com elementos sensoriais poderá influenciar na percepção das pessoas?

1.5 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema se dá devido ao fato de que a cidade de Cascavel-PR está em constante desenvolvimento, de acordo com o Portal do Município de Cascavel (2018), a cidade destaca-se como polo universitário, com mais de 21 mil estudantes de ensino superior em sete instituições de ensino. É considerada também como referência em medicina e na

prestação de serviços. Seu comércio e grande infraestrutura industrial e de serviços demonstram a grandiosidade tecnológica da cidade. A grande demanda de casas noturnas de maior qualidade prejudica no descontentamento da população, tendo em vista que possui um público crescente de frequentadores de bares, casas noturnas, restaurantes e casas de shows, resultando na vinda de muitas pessoas da região e de outros estados do país em busca das instituições de ensino existentes na cidade (PORTAL DO MUNICÍPIO, 2018).

A propensão é que cada vez mais o município seja atrativo para a vinda de novos ambientes de entretenimento noturno, neste contexto, justificando a proposta desenvolvida para esse projeto, Casa Noturna – Provento Sensorial da Arquitetura, tem-se por objetivo obter um estabelecimento, além de surpreendente no quesito sensorial, que seja funcional e prático e que atinja o público jovem e adulto, tendo em vista que casas noturnas são lugares necessários ao bem estar do ser humano, para desligar-se do stress e nervosismos do dia a dia, o entretenimento noturno trás o esquecimento da exaustão diária.

Essa pesquisa dará o aprofundamento dos estudos da arquitetura multissensorial, meios em que podem ser ressaltados para futuras pesquisas bibliográficas, tendo em vista os conceitos fenomenológicos, que são inseridos de acordo com os sentidos humanos, a visão utilizando cores e iluminação, o olfato diferentes aromas, levando em conta também elementos com água, características que irão aflorar o lado psicológico dos usuários.

1.6 OBJETIVO GERAL

Desenvolver pesquisa teórica a fim de dar suporte a uma proposta projetual de casa noturna, com o objetivo de atingir o psicológico das pessoas com a utilização da arquitetura sensorial, visando oferecer à cidade de Cascavel e região uma nova opção de lazer e convívio social noturno.

1.7 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Realizar pesquisa bibliográfica visando aproximação do tema.

- Propor um projeto arquitetônico para Casa Noturna.
- Utilizar de estratégias arquitetônicas, que estimulem a permanência do usuário no local.
- Elencar e explicar a arquitetura multissensorial, por meio de referências bibliográficas.
- Apontar soluções arquitetônicas para a construção dos espaços sensoriais, por meio do uso de cores, texturas, aromas e elementos sonoros.
- Esclarecer a origem da música eletrônica e como foi inserida na sociedade com o passar do tempo.

1.8 METODOLOGIA

O trabalho tem como base metodológica a pesquisa bibliográfica, que pode ser entendida de acordo com Gil (2010, p. 29), que se relaciona na elaboração com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos.

2 FUNDAMENTOS ARQUITETONICOS E REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DIRECIONADAS AO TEMA DA PESQUISA

A seguir serão apresentados os principais conceitos estudados no trabalho de pesquisa, que estruturaram a base teórica necessária para o desenvolvimento do projeto arquitetônico proposto, constituindo no suporte para o êxito de temas pertinentes e necessários para a conceituação do projeto.

2.1 CASA NOTURNA

Com o intuito de aliviar o stress causado pela sociedade dos tempos modernos, fazendo com que o indivíduo libere o cansaço e o aborrecimento do dia-a-dia e proporcionando a diversão, as casas noturnas como, pubs¹, discotecas², casas de shows³, foram sendo desenvolvidas e se caracterizando ao longo do tempo.

As danceterias e casas noturnas alcançaram o auge em todo mundo nos anos 70 e 80, onde, as pessoas começaram a sentir a necessidade do prazer e lazer. Durante esse período, houve maior exposição do Disco Music⁴, sendo trilha sonora nos nights clubs⁵, no Brasil, marcado pela novela *Dancin' Days*, apresentada pela rede mexicana Televisa, gerando moda na época. A partir dos anos 70, a necessidade do lazer procurado em casas noturnas aumentou cada vez mais (MEMORIA GLOBO, 1979).

Percebemos assim, a perspectiva hedonista, em que só se deve buscar aquilo que oferece o prazer, em prol de uma vida voltada exclusivamente para satisfazer a própria vontade (CUNHA, 2013). Sendo assim, a mesma nunca esteve tão forte e tão firme dentro da sociedade ao ponto de fazer da mesma uma máquina de necessidade de prazer, assim como, o

¹ Pub resulta do nome formal inglês "public house", sendo um estabelecimento licenciado para servir bebidas alcoólicas, originalmente em países e regiões de influência britânica (BRITANNICA, 2018).

² Discoteca é um local destinado a prática de dança (DICIONÁRIO, 2008).

³ Casa de shows, é a denominação dada a qualquer local utilizado para a realização de apresentações musicais (DICIONÁRIO, 2008).

⁴ Disco Music é um gênero de música de dança muito famoso nas danceterias do mundo durante meados da década de 1970 (TERRA, 2014).

⁵ "Night Clubs": termo em inglês que define clubes noturnos.

desejo de ter e de poder que também entram fortemente no contexto atual da sociedade (SILVA, 2017).

No entanto, é durante o período da noite que as pessoas despejam seus sentimentos de forma mais livre possível, a casa noturna, por exemplo, é um dos primeiros lugares buscados pelo povo em questão, seja por diversão ou para sair da rotina. Segundo Camargo (1989) o lazer interfere completamente nas relações de trabalho, ocorrendo através dos movimentos sindicais, que passaram a solicitar reduções na jornada de trabalho, hoje um trabalhador urbano tem em média, mensais, trinta horas de lazer.

Ao longo do tempo, o lazer foi apoderando-se de um peso cada vez maior na vida dos indivíduos: há séculos atrás o lazer era praticamente inexistente, já que a luta pela sobrevivência era perene; na sociedade rural, para a classe de trabalhadores, o conceito de lazer ainda não existia, uma vez que a vida e o trabalho se davam simultaneamente em seus lares. Entretanto, com a produção utilizando máquinas, se constatou um aumento no tempo livre. Este processo do crescimento do tempo de lazer se intensificou com a diminuição da jornada de trabalho, o aumento da expectativa de vida, e uma estrutura familiar cada vez menor, possibilitando que as pessoas possam investir cada vez mais tempo ao lazer (SOUZA, 2006).

A importância em refletir, discutir e estudar o lazer é completamente recente no Brasil. Apenas a partir de 1970 que o tema passou a ter valor nos meios acadêmicos e políticos, embora muitos ainda o conceituam como sendo fator secundário, ou insignificante para o estudo e a clareza dos variados setores da realidade e da história do Brasil (GAELZER, 1979).

É vista como principal importância quando falamos sobre conceituação do lazer as variáveis: tempo e espaço. De acordo com Dumazedier (2000),

O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entregar-se ou, ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações, profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 2000, p. 34).

2.2 A TENDÊNCIA ELETRÔNICA

A palavra música deriva do grego *musiké téchne*, que significa a “arte das musas”. Sendo uma produção cultural que se constitui a partir da combinação de sons e silêncios. Levando em conta a contemporaneidade, percebe-se como a música faz parte de nossas vidas, o que se intensificou ainda mais com o desenvolvimento tecnológico e das diversas formas de mídia/meios de comunicação. A música representa uma linguagem local e global, na medida em que se propaga pela sociedade, mostrando sua capacidade de traduzir os sentimentos, atitudes e valores (OLIVEIRA, 2012).

Quando o assunto é música existe uma vasta diversidade de gêneros, trazendo inúmeras opções de escolha do que é preferível ou não a cada ser humano, podendo variar entre idade, sexo e preferencias. Existem imensas opções para escolher qual mais se adeque consigo mesmo. Variedades entre Eletrônico, Música Popular Brasileira (MPB), Samba, Bossa Nova, Frevo, Rock, Maxixe, Sertanejo, Jovem Guarda e tantos outros ritmos que variam entre opções de gêneros e estilos musicais. Porém, essa pesquisa destacará apenas o gênero da Música Eletrônica e como a mesma destacou-se e virou tendência entre os jovens e adultos atualmente.

Em meados da década de 40 do século XX, a Música Eletrônica começou a ser construída envolvendo sons registrados por microfones e, logo após reprocessados através de recursos eletrônicos. Desta maneira, é considerada como um gênero musical que utilizou as sonoridades concretas e os sons eletrônicos puros. Mas conforme os anos foram se passando, introduziu-se também a voz humana, sendo ela real ou virtual. A virtual era produzida por programas de computadores que decodificam textos convertendo-os em arquivos sonoros. Com isso, explorou-se cada vez mais a curiosidade das pessoas, fazendo-as experimentar sons, colagens e cortes, e com o auxílio exclusivo da aparelhagem tecnológica, conseguindo diversos modos de fazer músicas gerando mais de 32 estilos e subestilos musicais (COSTA; SILVA, 2009).

Em consequência dos subestilos musicais, Souza (2001) completa que:

A cultura da música eletrônica é hoje entendida como a concentração de várias segmentações e cenas: a cena rave, a cena clubber, a cena fashion (que tem consolidado a correlação entre eletrônica e moda), a cena gay (também marcada por passeatas e clubes/boites que executam música eletrônica)...Ou

seja, o que se vislumbra hoje é um contexto de uma expressão mais ampla, menos romântica e que aglutina desde os idealismos da paz, amor, unidade e respeito até o oportunismo empresarial em relação à música binária (festa comerciais; eventos de marketing de grifes; música "baba", de consumo, sem qualidade estética), passando pela entrada de novos grupos (tribos) com outras posturas e que buscam seus espaços de socialidade dentro e fora do ciberespaço (SOUZA, 2001, sp⁶).

É seguro dizer que a Música Eletrônica seja proporcional à evolução tecnológica; desse modo Paiva (2002, p. 17) completa que “pode-se afirmar que a música e tecnologia caminham juntas há muito tempo, principalmente ao lembrar que todo instrumento musical encerra em si uma tecnologia específica utilizada para seu desenvolvimento e construção”. Sendo assim, o progresso da tecnologia gerou entre os DJs⁷, recursos favoráveis incluindo as mesas de mixagem que facilitam o executar ao vivo, visto que antes eram apenas criados e gravados em estúdio (COSTA; SILVA, 2009).

2.3 MULTISSENSORIALIDADE

Este projeto terá como ênfase a multissensorialidade, transmitindo que os sentidos do corpo humano sejam explorados e aguçados, revelando um mix de emoções e sentimentos, conquistando seus usuários.

Os sentidos serão aguçados e explorados no projeto de diversas maneiras, na audição com a música própria do ambiente, olfato com aromas diferenciados, tato terá texturas desiguais, e a visão, que será explorada devido ao seu interior, utilizando moveis e ambientes com ideias do arquiteto Verner Panton, e com a observação das luzes do teto e as paredes que se moverão conforme as batidas das músicas como o designer gráfico Muri Randolph utiliza normalmente em seus projetos. Em observação, o paladar não será explorado nesse projeto, pois não possuirá gastronomia no local.

A multissensorialidade refere-se à percepção sensorial a partir de informações obtidas por dois ou mais sentidos de forma conjunta. Segundo Jose Alfonso Ballester-Alvarez

⁶ Sp: Sem paginação, sigla utilizada em citação direta para a ausência de página no documento.

⁷ DJ é quem manobra os discos. Ele é identificado pelo público, nos eventos, pelo seu estilo e seleção musical (SOUZA, 2007).

(2002), quando é utilizada para que o sujeito compreenda o contexto ao seu redor, é fundamental considerar que cada canal sensorial se caracteriza por ter um tipo de percepção. Somos seres multissensoriais por natureza, reconhecemos os estímulos tridimensionalmente.

O termo sensorialidade deriva de sensibilidade, vinculando-se a tudo que diz respeito à percepção pelos sentidos ou conhecimentos sensível-sensorial. Nas ciências humanas, a sensorialidade está diretamente relacionada ao conceito de estética, refere-se a uma noção amplificada do estético, pois se manifesta como experiência, quer das faculdades e disposições humanas pré-reflexivas, quer da percepção dos estímulos obtidos e processados pelos sentidos. Esta experiência estética, ou sensível, nada mais é que a relação primordial do homem com o mundo (SILVA, 2010).

Na visão sensorial existe também a visão fenomenológica, que se preocupa com os fenômenos, qualquer coisa que se apresenta a consciência, indicando-os diretamente como eles aparecem. O seu objetivo é a descrição dos fenômenos conscientemente experimentados, sem teorias sobre a sua casual explicação, preconceitos ou possíveis suposições (AMORIM, 2013).

Entendendo-se assim que, toda a experiência emocionalmente tocante com a arquitetura é multissensorial; as características de espaço, matéria e escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos. A arquitetura consegue reforçar a nossa experiência existencial, a incrível sensação de pertencer ao mundo, e essa é essencialmente uma prática de reforço da identidade pessoal. A arquitetura envolve diversas esferas da experiência sensorial que interagem e fundem entre si, sem ser apenas os cinco sentidos clássicos ou a mera visão, (PALLASMAA, 2011).

2.4 FORMA

Em uma casa noturna, uma das maiores preocupações e exigências para um bom projeto arquitetônico é a forma do edifício. De acordo com Colin (2004), forma é um dos elementos primordiais, constituída por volume, espaço e superfície, admissível desde a visão de fora do edifício, conferindo sua composição, beleza e a relação com o meio ambiente, fazendo a relação entre o edifício e o próprio usuário, agindo diretamente no psicológico de

quem contempla a obra.

Uma das funções da forma é marcar o psicológico de quem frequenta o interno da casa noturna, e por quem a visualiza de fora, dito posto, a mesma necessita estar em harmonia com a casa tornando-a um lugar adequado, transmitindo um amplo espectro de emoções, considerando que, a psicologia é uma ciência de entendimento das funções mentais e motivações comportamentais dos indivíduos (COLIN, 2004).

Em consideração, Pallasmaa (2011) acrescenta que, experiências memoráveis de arquitetura, espaço, matéria e tempo, são sustentados em uma única dimensão a qual permeia em nossas consciências. Identificamo-nos com esse espaço, esse lugar e esse momento, e essas dimensões se tornam ingredientes favoráveis de nossa própria existência. A arquitetura é a arte de nos conciliar com o mundo, e esta mediação se dá por meio dos sentidos.

2.5 INTERIOR

Um ambiente que deseja atrair consumidores em busca do lazer noturno necessita que a qualidade estética do ambiente seja considerada de extrema importância, para que o sucesso seja alcançado. Por exemplo, em um comércio de varejo, o maior desafio do comerciante é convencer o consumidor, através de seu ambiente interno, tendo em vista que, sua loja deve possuir extrema qualidade, modernidade e variedade, condizendo com suas expectativas (VARGAS, 2001). Essa mesma preocupação com a aparência necessita ser idealizada pelos estabelecimentos de lazer noturno, que, através da arquitetura, decoração, luzes, cores e demais atributos visuais fazem das características estéticas, um indicador da qualidade do local.

O projeto do interior é de suma importância, porque é o interno que possui os fatores mais atrativos do ambiente, causando íntimas relações entre seu próprio público frequentador e o local, tornando o lugar impressionante ou não, devido à combinação de tudo que o interior precisa para que se torne funcional e, principalmente, atrativo. A bela arquitetura é aquela que o interno atrai, eleva e subjuga espiritualmente, definindo assim, sua extrema importância (ZEVI, 2000).

2.6 PERCEPÇÃO ESPACIAL

Este subtítulo trará maior percepção do interno do projeto, abordando as principais características que fazem de uma Casa Noturna qualquer ter seu extremo valor. Tópicos como a iluminação do local, e as cores que serão utilizadas para fazer a admiração do público são significantes em um bom projeto de entretenimento noturno. Levando em conta também o conforto térmico e acústico para o aconchego dos frequentadores.

2.6.1 Iluminação

A harmonização da iluminação está relacionada com propósitos diferentes, que reúnem critérios qualificativos, como exemplo, Schmid (2005) diz que,

Uma lanchonete, local onde as pessoas normalmente permanecem bem despertas, pode ser imersa em tensão visual, dada por desproporções (formas agressivas: pontas), intensidade, descontinuidades e contraste. Este, com os efeitos objetivos e subjetivos que vêm associados, poderia ser explorado na iluminação de um bar de uso noturno. E numa danceteria a iluminação se desenvolve na dimensão temporal, seguindo o ritmo da música. Já um ambiente destinado ao sono deve ser quase estático, de maneira tal a não provocar estímulos – comumente se quer admitir a luz do dia, motivo natural para despertar. O conforto visual advém daquilo que a pessoa busca no ambiente (SCHMID, 2005, p. 284).

Além de qualificar funcionalmente e esteticamente o espaço, os efeitos de luz e sombra atuam como elemento de definição espacial. Seu posicionamento, a quantidade, intensidade e cor conseguem fornecer diferentes expressões no ambiente (REIS, 2002).

No projeto da Casa Noturna pensou-se em ter dois ambientes de “pista”, um em área aberta, exibindo o nascer e pôr do sol, reunindo a diversão com a beleza da natureza. E o outro ambiente será fechado, com luzes internas de diversas cores e movimentos.

2.6.2 Cores

As associações das cores estimulam contrastes e complexidades capazes de produzir tensão, e ao mesmo tempo, comodidade, através de seus estímulos. A expressividade da cor está rigorosamente ligada a iluminação do local, em que ambas são capazes de refletir a importância na caracterização física das formas (SCHMID, 2005). O efeito das cores aplicadas nos espaços internos, - pisos, paredes e tetos - pode fazer uma grande diferença na percepção de um local e na conseguinte reação por parte do observador (REIS, 2002).

2.6.3 Conforto Acústico

Neste estudo, o conforto acústico está relacionado à sensação fisiológica de prazer ou desprazer dos usuários no interior de bares, danceterias e restaurantes (SCHMID, 2005).

A acústica arquitetônica em projetos fechados e ruidosos é um princípio básico para o bom funcionamento do ambiente, devendo ser funcional. A aplicação dos conhecimentos fundamentais garante a minimização dos ruídos nocivos à construção e corrige as condições de audibilidade (BOEIRA, 2014). Nas palavras de Silva (2002), lugares confinados, por serem ruidosos sofrem de problemas internos, por esses motivos, o tratamento acústico e o isolamento sonoro são extremamente importantes. Em ambientes fechados, as paredes e divisões geralmente são rígidas, vibrando em toda a parte, tornando-se melhores isolantes do som, e para dissipar o som por completo são necessários o uso de materiais absorventes adequados (SILVA, 2002).

Existem alguns materiais capazes de favorecer no conforto acústico de recintos fechados, neste caso, a casa noturna receberá aplicação de lã de rocha basáltica em seu revestimento.

Ainda citando Silva (2002) o isolamento acústico é um procedimento importantíssimo quando se trata do controle de ruídos nas edificações e a melhor defesa contra ruídos é a execução de um projeto já planejado para boas condições acústicas.

Nos bares e restaurantes e até nas danceterias, a comunicação é um componente importante e as formas e os materiais escolhidos podem facilitar ou dificultar a conversação entre usuários. Num restaurante, os usuários querem conversar entre si, sem ser perturbados

pelas conversas ou ruídos excessivos de outras mesas. Materiais rígidos, de superfícies lisas e duras amplificam o som e muitas vezes, são a causa dos obstáculos de acústica, tornando o som confuso e sem clareza. Ao contrário, superfícies absorvedoras facilitam a clareza e diminuem a amplificação do som (SCHMID, 2005).

2.6.4 Conforto Térmico

Conforto térmico é a adaptação da temperatura do ar no interior da edificação a fim de proporcionar um grau de temperatura do ar adequado para a realização das atividades previstas nos diferentes espaços (REIS, 2002).

A neutralidade térmica é a sensação ideal de comodidade e adequação. A orientação, a forma, o tamanho e os materiais de acabamento de uma edificação afetam tanto a sua capacidade de perder quanto a de ganhar calor. Edificações em que, altamente são utilizadas com muitas pessoas em seu interno, podem vir a gerar tanto calor que, não importa quão frio estiver, elas ainda precisam de esfriamento (SCHMID, 2005).

2.7 ACESSIBILIDADE

Segundo a ONU, a acessibilidade é o processo de interagir e igualar todas as esferas da sociedade. Segundo a comissão permanente de acessibilidade (CPA), promove-la é garantir o direito da independência e autonomia de toda a população.

De acordo com a NBR 9050, as normas de acessibilidades asseguram direitos tanto nas áreas externas quanto nas áreas internas das edificações, destinadas a vagas de estacionamento destinados a portadores de deficiência física, devem se estabelecer próximo aos acessos de circulação de pedestres, e que sejam devidamente sinalizadas.

Seguindo com a NBR 9050, é necessário que pelo menos um acesso interno da edificação permaneça livre de barreiras arquitetônicas ou obstáculos que impeçam ou dificultem a passagem. Assim, o local deverá dispor, pelo menos, de um banheiro acessível, com a distribuição de todos os acessórios e equipamentos de maneira que possam ser

utilizados por pessoas portadoras de deficiências físicas.

2.8 SAÍDAS DE EMERGÊNCIA

Conforme a ABNT (2001), NBR 9077, as saídas de emergências, assim como seus acessos ao edifício, devem ter condições para que caso ocorra algum incêndio e emergência, o usuário que esteja ali presente, tenha possibilidades de deixar o local estando completamente protegido. Para isso é necessário o acesso fácil e total dos bombeiros.

Conforme o Congresso Nacional, o Projeto de Lei nº 4.925, desfruta sobre regras de segurança contra incêndios em recintos fechados com aglomerações de pessoas, o Artigo 1º decreta que os estabelecimentos e recintos fechados com aglomeração acima de duzentas pessoas, incluindo casas noturnas, deverão atender medidas de segurança de incêndio, tais como: placas nas entradas do recinto informando a capacidade do local, portas de emergência com barras anti-pânico com tamanho e quantidade compatíveis à capacidade máxima de lotação e painéis no interior do ambiente sinalizando locais de saída de emergência com iluminação contínua (REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL, 2013).

2.9 TECNOLOGIA DA CONSTRUÇÃO

O elemento estrutural é de extrema importância para a construção de um edifício. A estrutura é o conjunto de elementos que se inter-relacionam - lajes, vigas e pilares - para executar uma função, criar um espaço em que pessoas exercerão atividades.

Existe no mercado alguns materiais de possível utilização no projeto da casa noturna que são: fibra de lã de rocha, carpetes, chapas de madeira, entre outros.

Para o revestimento acústico, em recintos fechados, neste caso, para o conforto acústico, a casa noturna receberá aplicação de lã de rocha basáltica, em que Fibrosom (2018) complementa, a lã de rocha é um produto que possui grande excelência em isolamento térmico e acústico. Tal material ostenta elevada eficácia no que diz respeito à absorção acústica, cumprindo simultaneamente as exigências térmicas mais rigorosas.

3 CORRELATOS OU ABORDAGENS

Neste capítulo serão apresentados projetos como referência, selecionando características relevantes ao projeto que será desenvolvido no decorrer do trabalho, proporcionando embasamento como apoio para o progresso do projeto arquitetônico. Os projetos citados foram analisados no aspecto contextual, construtivo, funcional e estético contribuindo para o enriquecimento da proposta arquitetônica. Foi escolhido como correlato o clube Hot Hot dos arquitetos Guto Requena e Alexandre Nino em Bela Vista-SP, o clube eletrônico D-Edge feito pelos arquitetos Muti Randolph, Marcelo Pontes, Zemel e Chalabi na cidade de Barra Funda-SP, a balada moderna e atemporal Anzuclub, em Itu-SP, projetada pelo arquiteto Washington Fiuza, a casa noturna super recente inaugurada em 2017, com o conceito “All Day Living” das arquitetas Eluize Mendes, Maria Ondina Garcia e Vanessa Larré e os moveis do designer dinamarquês Verner Panton com sua arquitetura e design nada convencionais.

3.1 CLUBE HOT HOT

O clube Hot Hot possui materialidade de grande efeito óptico, incluindo diversos tecidos, metais, túnel de luz e placas de LED possuindo grande influência para o projeto da casa noturna. O projeto foi feito pela dupla Guto Requena e Alexandre Nino. A qual obtiveram de inspiração do designer Verner Panton, que foi um dos responsáveis pelo design inovador, ousado e psicodélico das décadas de 60 e 70, utilizando no clube elementos com o estilo pop e uma arquitetura brutalista.

3.1.1 Aspecto Contextual

Foi inaugurado em 2010, em São Paulo capital. O projeto contou com a ajuda de diversas equipes de trabalho, porem destaca-se a equipe de Guto Requena e Alexandre Nino (HELM, 2011).

Figura 01: Vista dos níveis



Fonte: (HELM, 2011).

3.1.2 Aspecto Construtivo

A execução da obra ocorreu a partir da reforma de um edifício de dois andares que se encontrava em completo abandono há cerca de duas décadas, mas perfeitamente cumprindo as inúmeras exigências para abrigar o então projeto do Clube Hot Hot (HELM, 2011).

Figura 02: Ambiente interno



Fonte: (HELM, 2011).

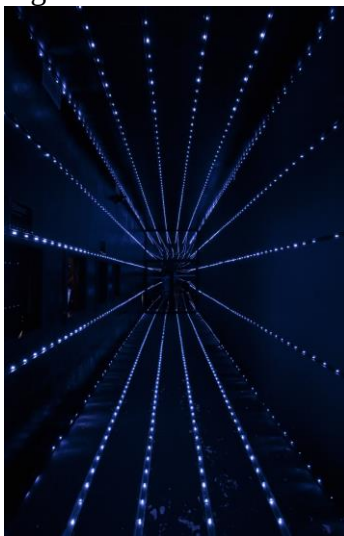
Sua materialidade, causando grande efeito óptico, utilizando tecidos dos mais variados, metais que remetem a décadas de uso, apresentando de forma impactante a cartela cromática do clube, que varia entre o azul royal, laranja, cereja, amarelo ouro e verde. Um túnel de luz de 20 metros de comprimento faz a ligação entre o mundo exterior e o universo Hot Hot, possuindo imensas placas de LED, cujos desenhos desdobram-se por todo o teto do *Lounge* (HELM, 2011).

Figura 03: Ambiente interno pista de dança



Fonte: (HELM, 2011).

Figura 04: Túnel de luz

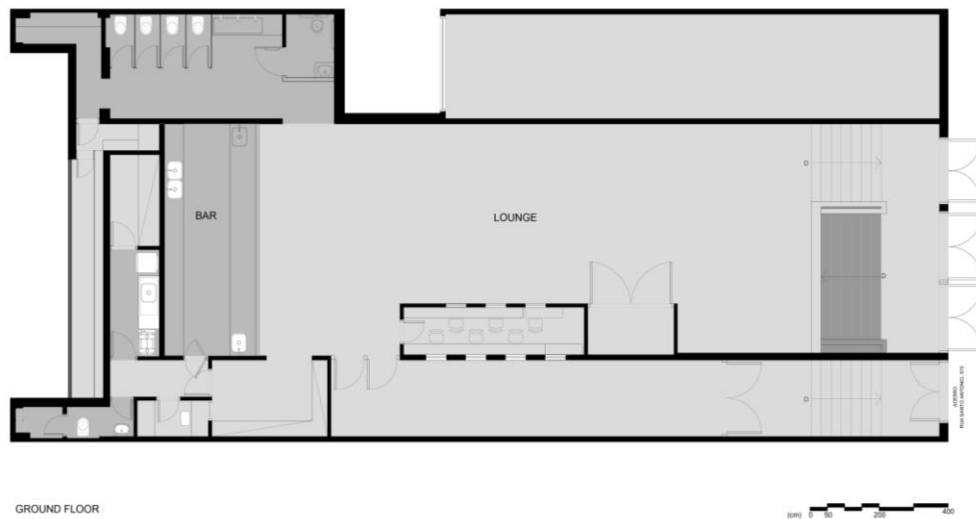


Fonte: (HELM, 2011).

3.1.3 Aspecto Funcional

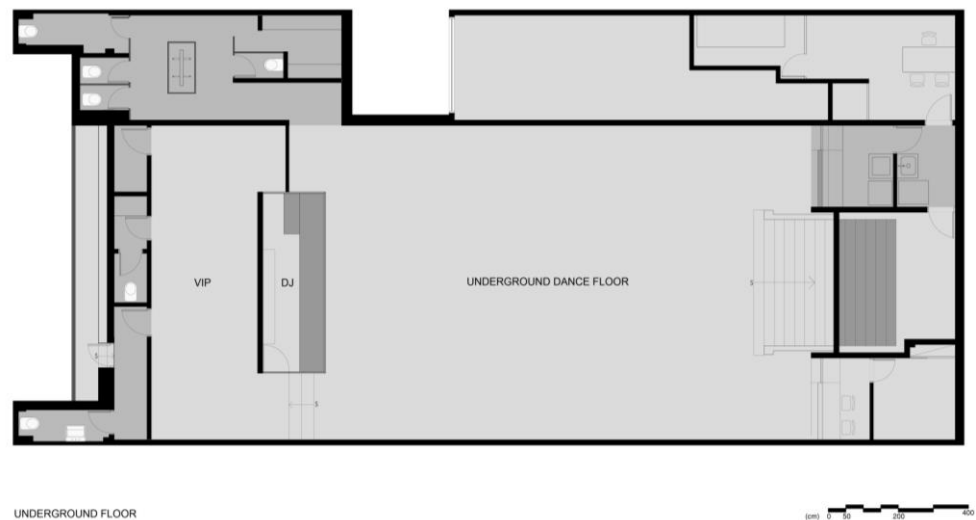
A espacialidade da obra se dá de maneira limpa, decorrente a ser um ambiente *Lounge*, tendo muito espaço vazio nos ambientes, mas também contando com ambientes seletos, onde se encontram diversos sofás, remetendo ao conforto do usuário (HELM, 2011). Como se vê nas seguintes plantas:

Figura 05: Planta baixa térreo



Fonte: (HELM, 2011).

Figura 06: Planta baixa subterrâneo



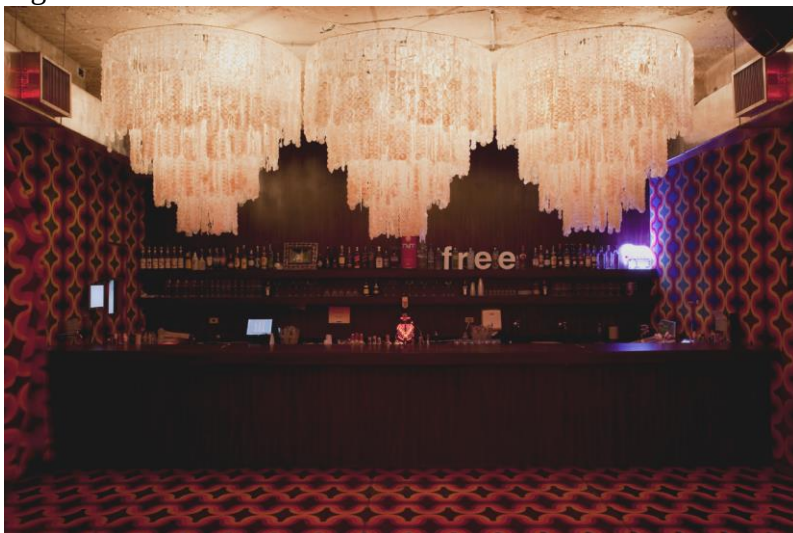
Fonte: (HELM, 2011).

3.1.4 Aspecto Estético

O projeto do clube HOT HOT possui materialidade de grande efeito óptico, com tecidos variados, metais e placas de LED distribuídas pela casa, movimentando-se conforme o ritmo da música tocada pelo dj. Um comprido túnel de luz faz a conexão entre o externo e o interno do clube.

A fachada do clube não recebeu intervenção, prevaleceu a própria ação do tempo no edifício, com seu aspecto deteriorado e grafites (HELM, 2011).

Figura 07: Visão do bar



Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

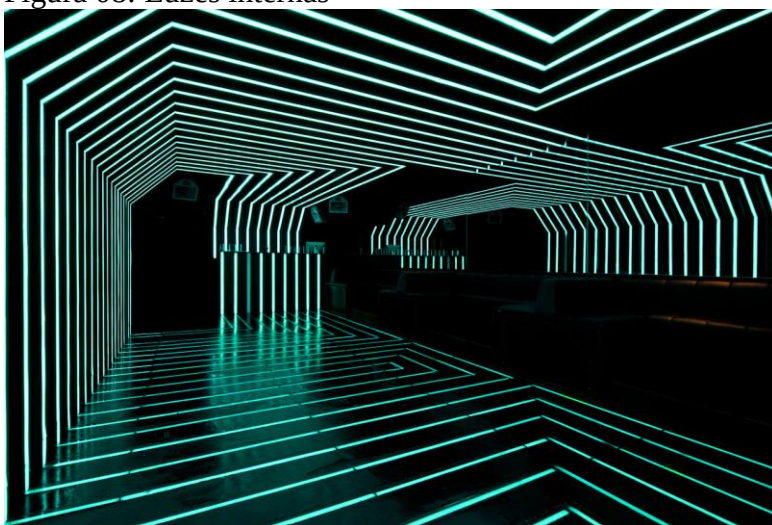
3.2 D-EDGE

O correlato a seguir é o clube de música eletrônica D-Edge, que serve como inspiração para a projeção da casa noturna, as características funcionais da obra e seus jogos com a iluminação servem como referência. Foi inaugurado em 2003, e teve que passar por uma reforma pois era necessário a ampliação da casa devido a quantidade de pessoas interessadas em desfrutar de um ambiente que fosse capaz de entreter seus usuários somente pela grandiosidade de sua obra arquitetônica (ARCHDAILY, 2013).

3.2.1 Aspecto Contextual

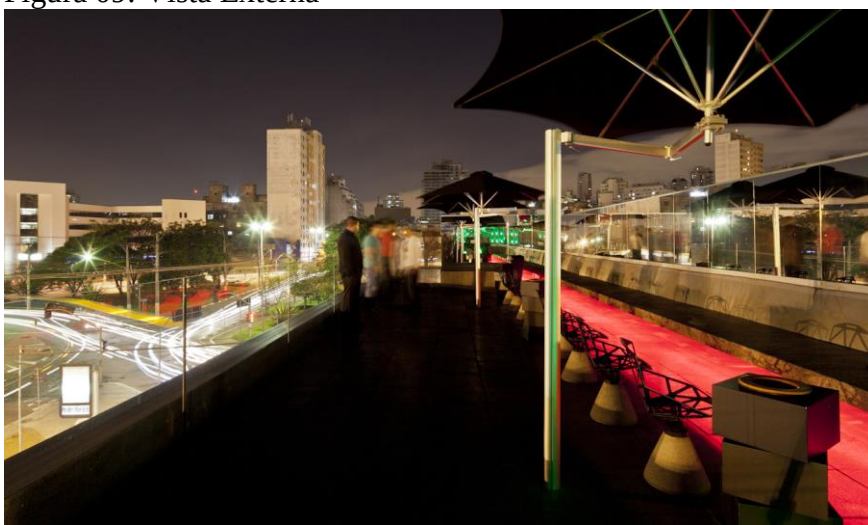
Foi feita intensificação máxima da casa pelo cenógrafo Muti Randolph e os arquitetos Marcelo Pontes, Paula Zemel e Eduardo Chalabi. O clube se localiza no bairro da Barra Funda, na região central de São Paulo. Seu projeto original, dividia o espaço em pista de dança e bar (ARCHDAILY, 2013).

Figura 08: Luzes internas



Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

Figura 09: Vista Externa

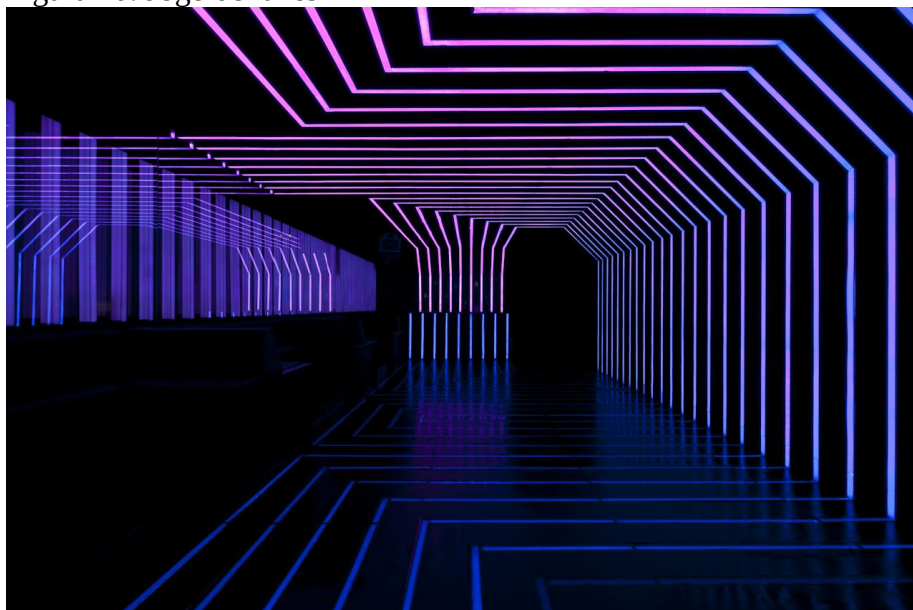


Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

3.2.2 Aspecto Construtivo

A solução encontrada pelo arquiteto para o aumento do clube foi de utilizar a área do terreno vizinho, distribuindo os ambientes em quatro pavimentos. Para que essa possibilidade fosse concretizada, foram criados 4 pisos com pés direitos variáveis, feitos com uma estrutura em concreto armado, a qual permitia grandes vãos facilitando os espaços cenográficos existentes. A ideia foi de organizar a casa, tendo a circulação em um dos lados do prédio e os banheiros do lado oposto, criando um grande espaço central livre para que Muti Randolph juntamente com Paula Zemel e Eduardo Chalabi pudessem criar o quanto quisessem (ARCHDAILY, 2013).

Figura 10: Jogo de luzes



Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

Figura 11: Jogo de luzes juntamente com o bar



Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

3.2.3 Aspecto Funcional

A entrada da casa de acordo com o novo projeto permite um maior aconchego para os clientes, pois existe a projeção da cobertura do pavimento superior, que evita que os frequentadores não fiquem na fila esperando para entrar a céu aberto. O lugar do check out se dá por uma grande caixa de vidro que muda de cor, o que interage harmoniosamente com o resto do clube. A nova pista de dança e o *Lounge* ocupam, respectivamente, o primeiro e segundo andares. Já a cobertura deu lugar a um amplo terraço que oferece vista para o Memorial da América Latina. Neste terraço, disfarçado de caixa d'água, está mais um banheiro, aproveitando a prumada de cima abaixo (ARCHDAILY, 2013).

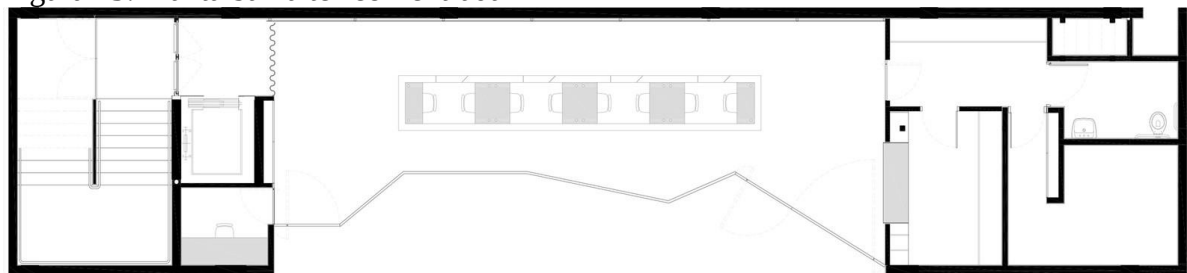
Nesse novo projeto, foi disponibilizado na pista de dança, a criação de volumes em madeira, abrigando o bar e do outro lado os djs. Apresentando formas geométricas assimétricas, a fim de favorecer as condições acústicas da casa. A iluminação é controlada por um software, que é capaz de sincronizar o ritmo da música com as luzes e as animações projetadas nas paredes, trazendo forma e cor aos espaços internos (ARCHDAILY, 2013).

Figura 12: Ambiente *Lounge*



Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

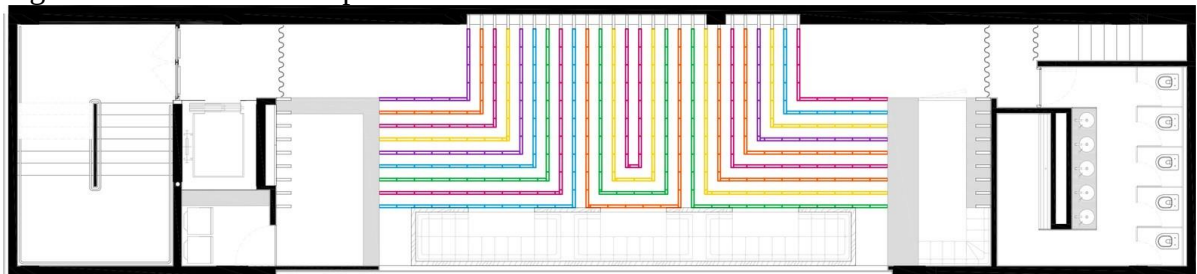
Figura 13: Planta baixa térreo - entrada



1 5
PLANTA ENTRADA - TÉRREO

Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

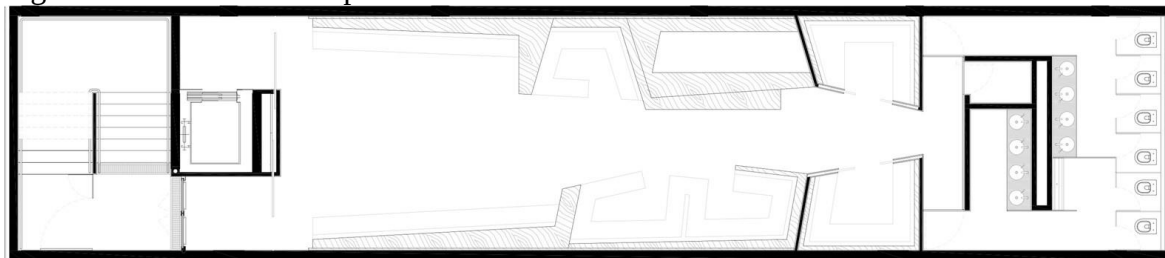
Figura 14: Planta baixa 2º pavimento



1 5
PLANTA PISTA - 2º PAVIMENTO

Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

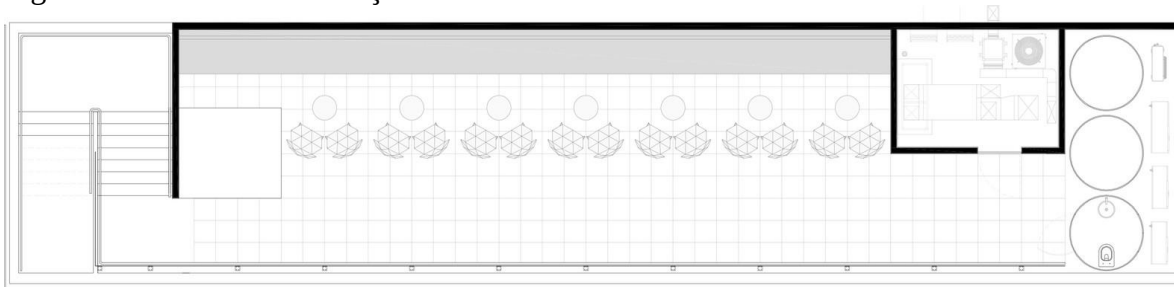
Figura 15: Planta baixa 3º pavimento



1 5
PLANTA LOUNGE - 3º PAVIMENTO

Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

Figura 16: Planta baixa terraço - cobertura



1 5
PLANTA TERRAÇO - COBERTURA

Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

3.2.4 Aspecto Estético

A fachada do clube se dá na unificação de dois volumes, que é revestida por chapas metálicas onduladas. Em sua face principal, contém um caixilho protegido por persianas automáticas que revelam ao exterior o jogo de luzes de seu interior. Refere-se a um sanduiche de vidro onde é possível abrir e fazer a manutenção das fitas de LED, em que, as mesmas mudam de cor conforme o ritmo da música que toca dentro do clube permitindo que alguém que estará na espera para entrar já participe do que está acontecendo lá dentro (ARCHDAILY, 2013).

Figura 17: Fachada



Fonte: (ARCHDAILY, 2013).

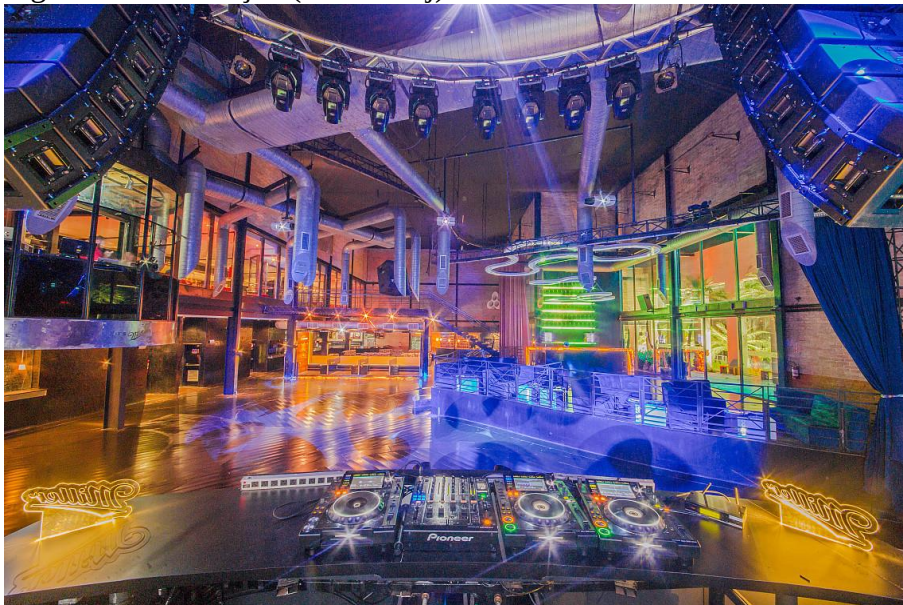
3.3 ANZUCLUB

O correlato a ser apresentado é uma casa noturna que serve como inspiração para o projeto tendo como referência sua circulação central, mantendo os demais setores nos cantos da casa. Inaugurado em 1997, em Itu, a 90 quilômetros de São Paulo, o clube recebeu grandes nomes do eletrônico internacional, sendo referência na música eletrônica no Brasil, somando um público aproximado de 5 milhões de pessoas em mais de 2.500 festas nas duas décadas de funcionamento. Infelizmente houve o fechamento da casa graças ao mercado, que foi influenciado com grandes festivais e festas informais, diminuindo o público nas baladas desse segmento (BOTTA, 2017).

3.3.1 Aspecto Contextual

Projetada pelo renomado arquiteto Washington Fiuza, a casa com 3000 m² possui três ambientes: piso térreo, piso mezanino e área externa, comportando eventos sociais e corporativos de diversos tamanhos, que vão de 300 a 3000 pessoas (ANZUCLUB, 2018).

Figura 18: Circulação (vista do dj)

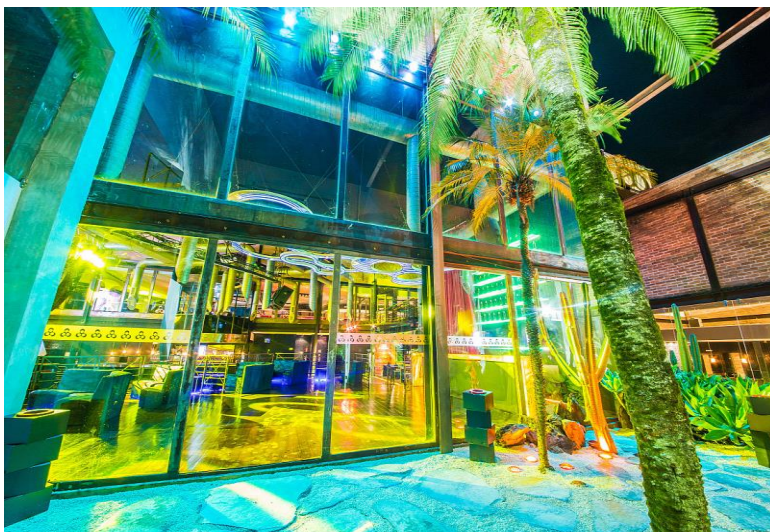


Fonte: (ANZUCLUB, 2018).

3.3.2 Aspecto Construtivo

O arquiteto Washington Fiuza distribuiu os ambientes em três: piso térreo, piso mezanino e área externa, comportando diversos eventos. Uma estrutura completa com pé direito de 12 metros todo revestido em tijolo a vista, palco para shows e palestras, ar condicionado central, iluminação, som, cozinha industrial, camarim, chapelaria, enfermaria, área para fumante, estacionamento próprio, entre outros itens de aconchego para os clientes.

Figura 19: Vista área externa

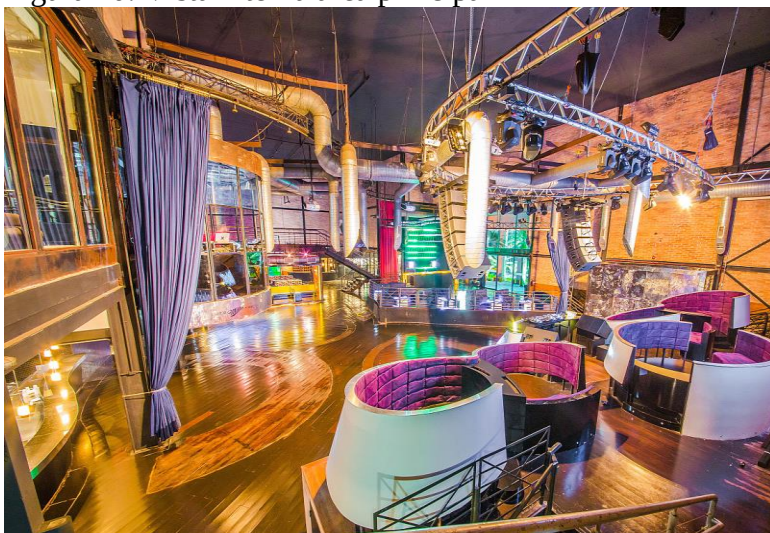


Fonte: (ANZUCLUB, 2018).

3.3.3 Aspecto Funcional

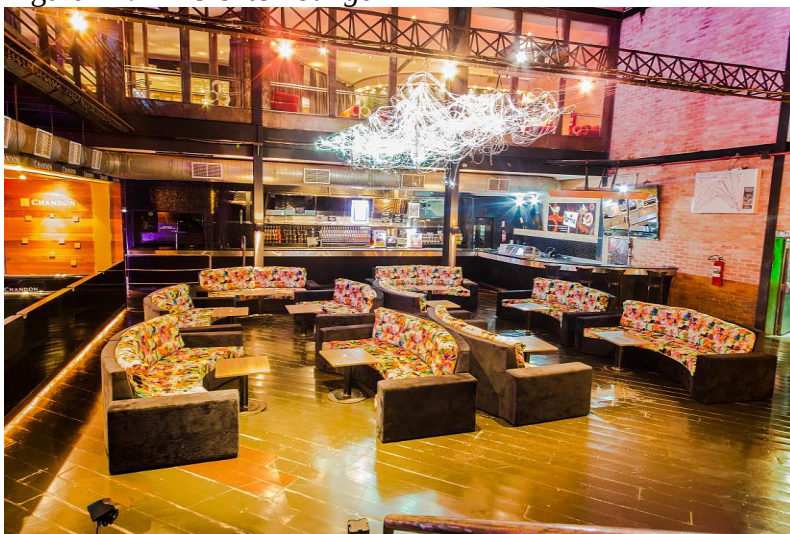
A entrada traz a sensação de conforto aos clientes, possuindo uma cobertura em estrutura metálica facilitando nos dias de maior fluxo na casa, evitando do público de esperar a céu aberto. A pista de dança é ampla e livre, tendo o bar de sushi e bancos no mezanino do ambiente, e possuindo o bar, os camarotes e a cabine do dj sendo no canto da casa.

Figura 20: Vista interna área principal



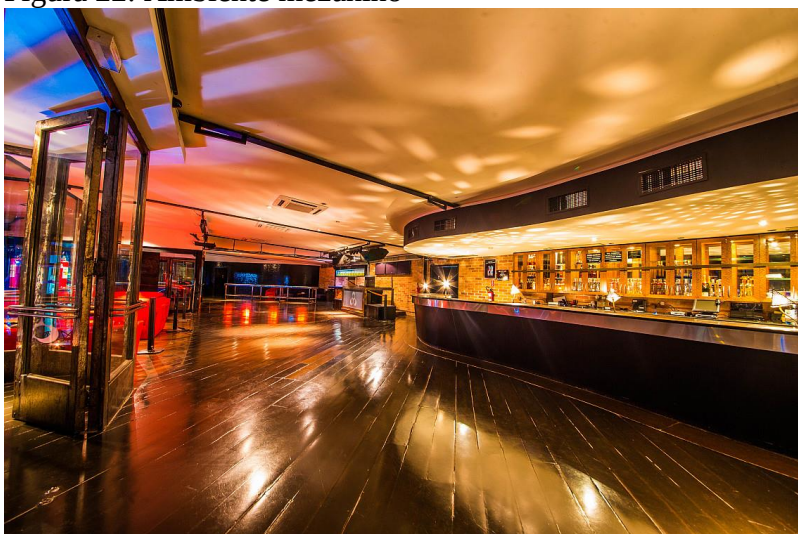
Fonte: (ANZUCLUB, 2018).

Figura 21: Ambiente *Lounge*



Fonte: (ANZUCLUB, 2018).

Figura 22: Ambiente mezanino



Fonte: (ANZUCLUB, 2018).

3.3.4 Aspecto Estético

A fachada é composta por jogos de volume com blocos de concreto em estrutura metálica, tendo vasta vegetação frontal com coqueiros e arbustos. Para o maior aconchego dos clientes, possui na entrada uma “cobertura” em estrutura metálica servindo como apoio evitando filas a céu aberto e ao mesmo tempo colaborando com a estética do clube. Na face

principal existe também vidros gigantescos trazendo a ideia de que o público externo se aproxime do público interno, com a visão dos jogos de luzes que irão transparecer pelos rasgos em vidro.

Figura 23: Fachada frontal



Fonte: (ANZUCLUB, 2018).

3.4 HABBITAT

Este é o correlato de maior inspiração, pois além de ser uma casa noturna admirável, possui diferentes ambientes que atijam o sentido humano. Adere ao conceito “All day living”, sendo aberta a partir das 9h da manhã até as 00h, é uma obra completamente recente, inaugurada em dezembro de 2017, na Praia Brava – Santa Catarina, a 5km de Balneário Camboriú. A casa possui completa relação entre os 4 elementos da natureza, tendo como referência a música eletrônica, e já recebeu grandes nomes do eletrônico internacional e nacional. Os sócios desse empreendimento são Ricardo Flores e Roberto Castanharo, ambos principais donos do entretenimento, sócios já de casas noturnas de extrema significância como Green Valley, Dream Valley, Ibiza, Warung e Shed.

3.4.1 Aspecto Contextual

O conceito “All Day Living” é extremamente popular em praia como Ibiza, Mikonos e Miami, que significa atender ao público desde as primeiras horas da manhã, levando experiências diversas. E o Habbitat é um dos primeiros Day Clubs do Brasil a aderir totalmente esse conceito, sendo dividido em quatro ambientes temáticos de inspiração nos elementos da natureza: fogo, terra, ar e água, em que farão questão de abranger as necessidades de cada frequentador. O qual influenciara preciosamente na Casa Noturna a ser construída. Além dos shows de níveis nacional e internacional, conta com o melhor da gastronomia sensorial, exposições de arte e culturais renomadas, entre outros. (CAMILO; FRANK, 2017).

Figura 24: Perspectiva total da casa



Fonte: (CAMBORIU, 2017).

3.4.2 Aspecto Construtivo

Complexo arquitetônico com 1.890m² e capacidade de 1.560 pessoas, o projeto arquitetônico foi assinado por Eluize Mendes e Maria Ondina Garcia, e o projeto de interior por Vanessa Larré, ambas pensaram cuidadosamente para que todos os ambientes possam funcionar e interagir harmoniosamente, dentro da proposta multidisciplinar do local,

entregando com excelência todos os serviços disponíveis no Habbitat (TEAM, 2017).

De acordo com Portobello (2017, sp.⁸), a arquiteta da casa Vanessa Larré complementa que “O diferencial deste empreendimento são estruturas metálicas ecológicas, que remetem às árvores de Singapura, com diferentes tamanhos de copa, que vão captar as águas da chuva para a sua reutilização. [...]”.

Figura 25: Vista estrutura



Fonte: (JORNALPAGINA3, 2017).

Figura 26: Interno Ambiente VIP



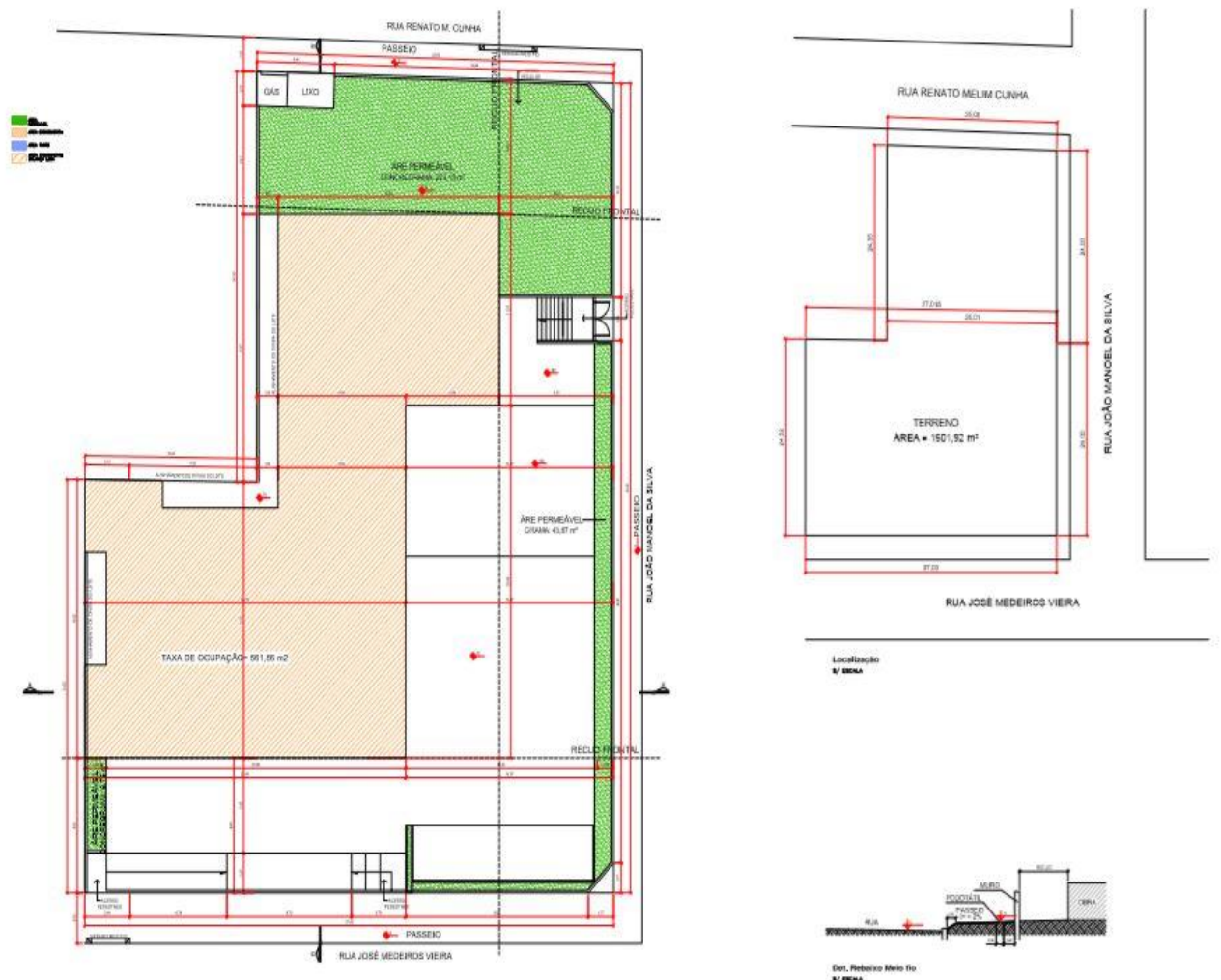
Fonte: (COUTINHO, 2017).

⁸ Sp: Sem paginação, sigla utilizada em citação direta para a ausência de página no documento.

3.4.3 Aspecto Funcional

Aberto das 7h às 4h, o Habbitat terá entre seus serviços atendimento à praia com cardápio e equipe exclusivos para esta área, um restaurante para o dia com área externa, vista para o mar e cozinha contemporânea, três pistas para festas no período diurno ou noturno, um rooftop⁹ para sunsets e intervenções artísticas variadas, e uma área com o melhor da gastronomia pós-contemporânea (TEAM, 2017).

Figura 27: Planta implantação/localização

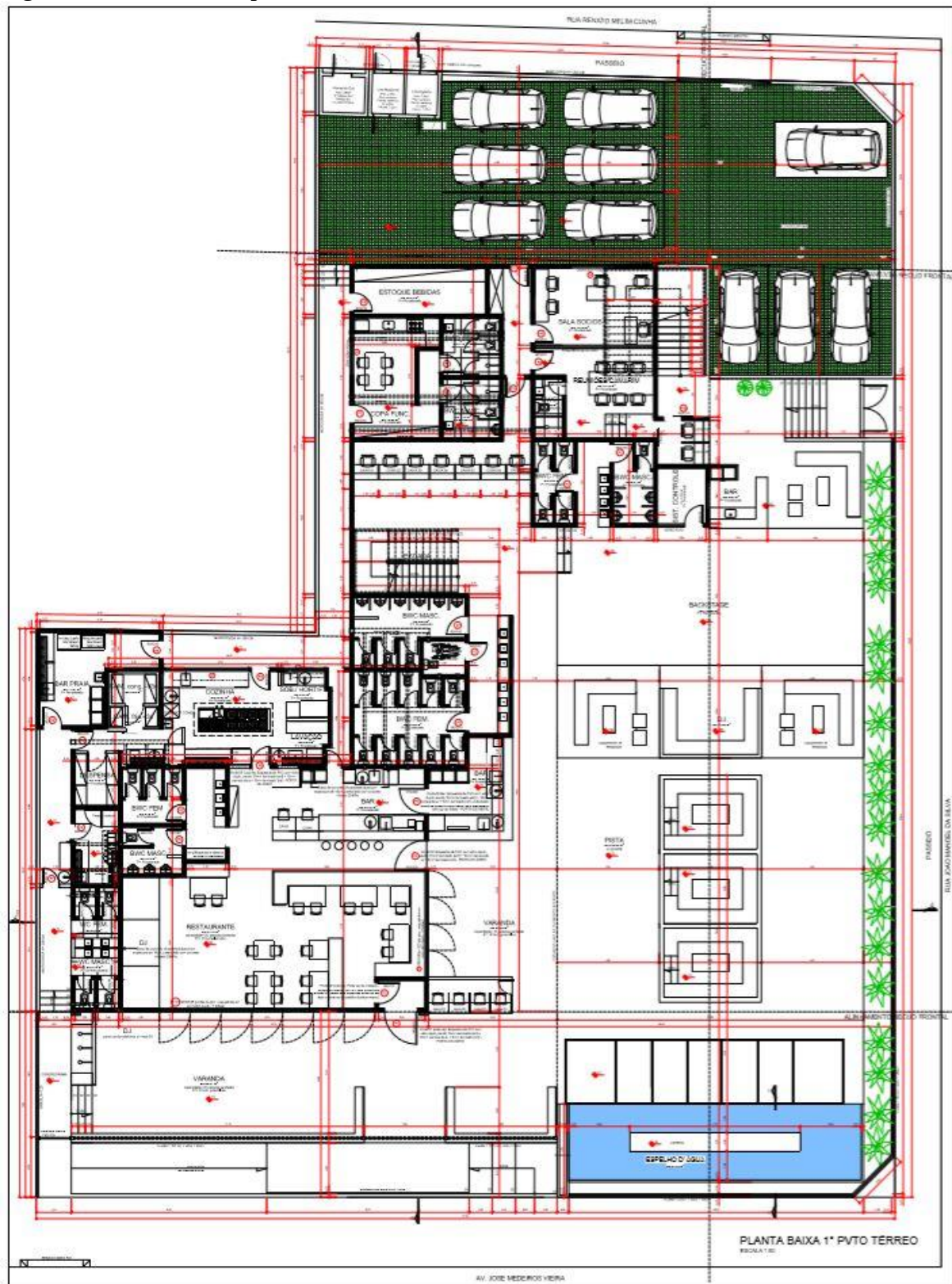


Fonte: Eluize Mendes e Maria Ondina Garcia, arquitetas próprias da casa

Nota: Adaptado pelo autor.

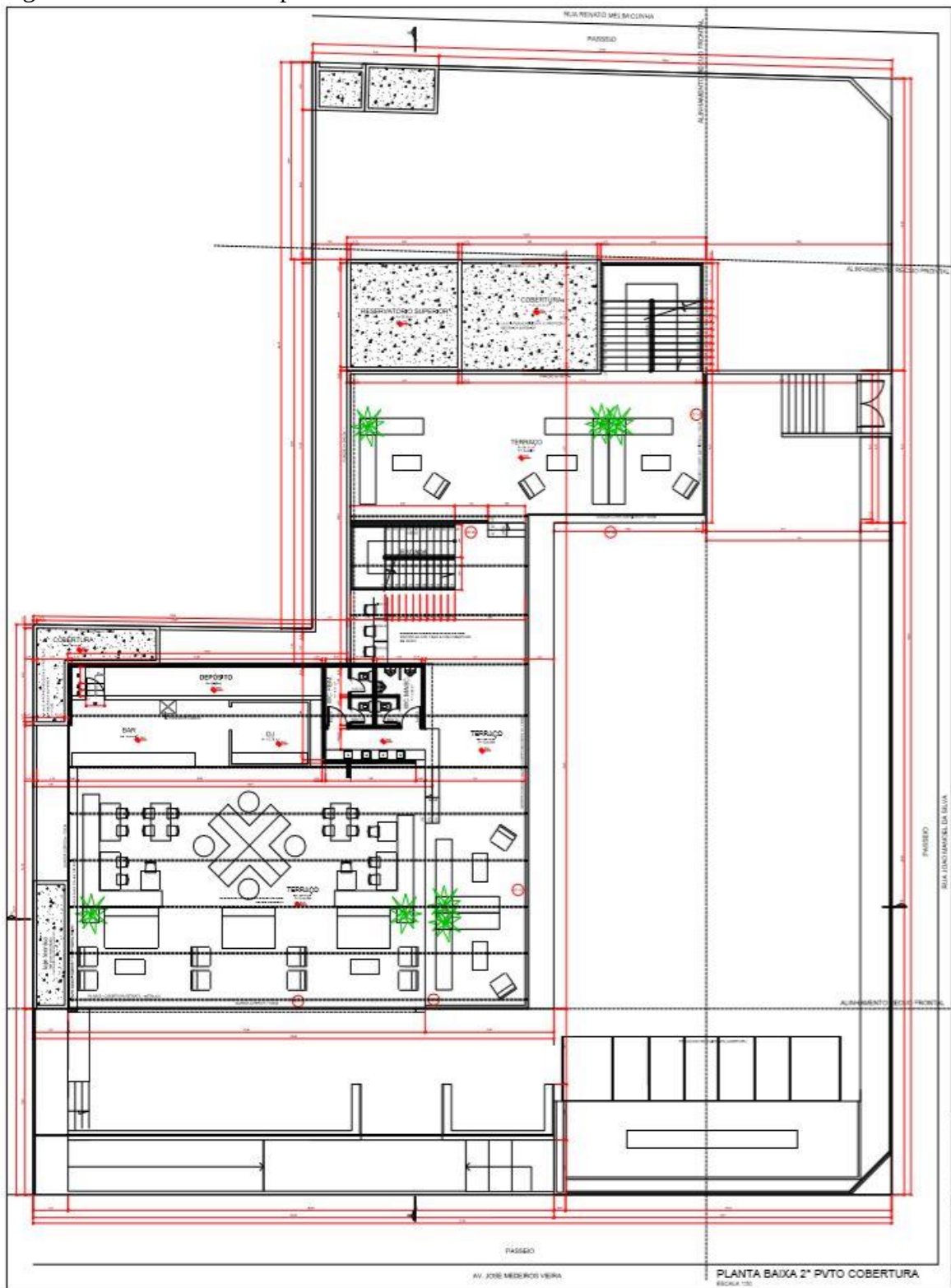
⁹ Rooftop: palavra em inglês que define o termo terraço.

Figura 28: Planta baixa pavimento térreo



Fonte: Eluize Mendes e Maria Ondina Garcia, arquitetas próprias da casa
 Nota: Adaptado pelo autor.

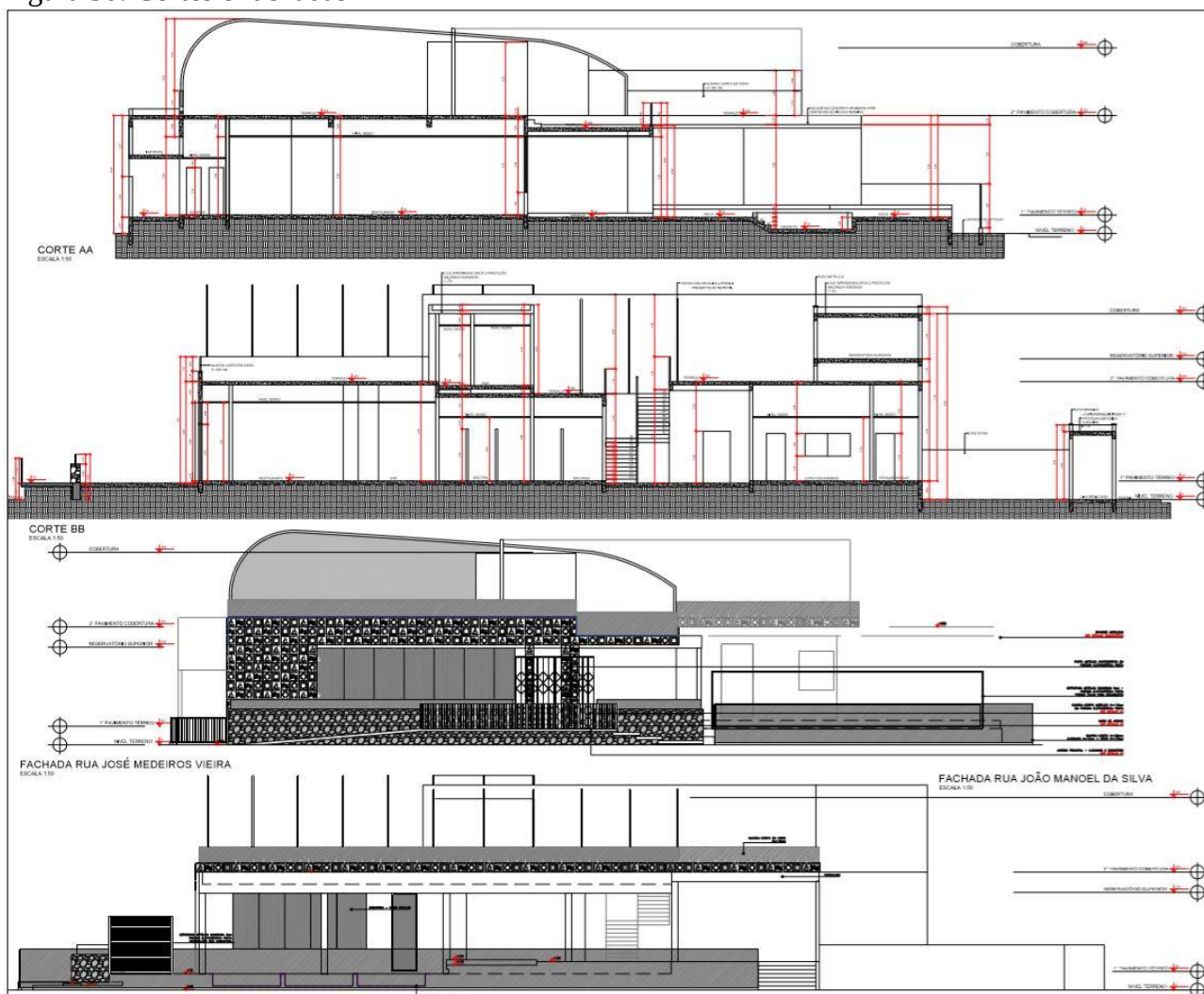
Figura 29: Planta baixa 1º pavimento



Fonte: Eluize Mendes e Maria Ondina Garcia, arquitetas próprias da casa

Nota: Adaptado pelo autor.

Figura 30: Cortes e fachadas



Fonte: Eluize Mendes e Maria Ondina Garcia, arquitetas próprias da casa

Nota: Adaptado pelo autor.

3.4.4 Aspecto Estético

A fachada é composta em tijolinhos à vista, trazendo um destaque maior a estrutura metálica em formato de árvores, rematando as árvores de Singapura, trazendo um efeito de integração com a natureza. Seu interior é dividido em áreas com temáticas diferenciadas.

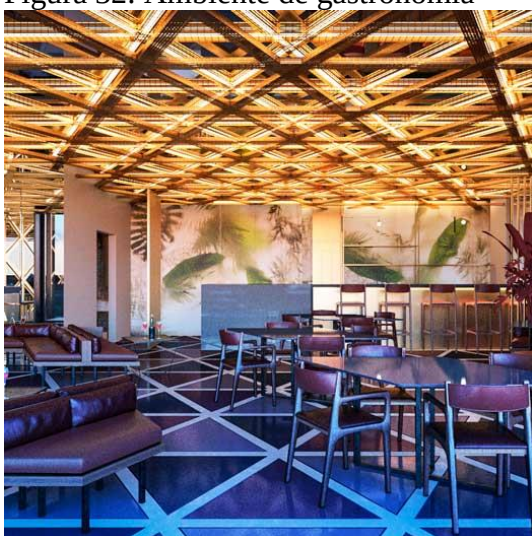
Na entrevista em Portobello (2017, sp¹⁰), a arquiteta de interiores Vanessa Larré complementa [...] Usamos também lindos revestimentos da Portobello neste projeto, que vão proporcionar ainda mais charme ao ambiente”, declara, abrindo um parêntese para ressaltar a importância dos produtos da empresa em seu processo criativo: “customizamos as peças da Portobello e fazemos nossa própria marchetaria. Esse processo de criarmos uma paginação diferente é a essência do nosso trabalho. ”

Figura 31: Área VIP, com vista para o mar.



Fonte: (L!thoral News, 2018).

Figura 32: Ambiente de gastronomia



Fonte: (HABBITAT, 2017).

¹⁰ Sp: Sem paginação, sigla utilizada em citação direta para a ausência de página no documento.

Figura 33: Visão noturna da casa



Fonte: (HOUSE MAG, 2018).

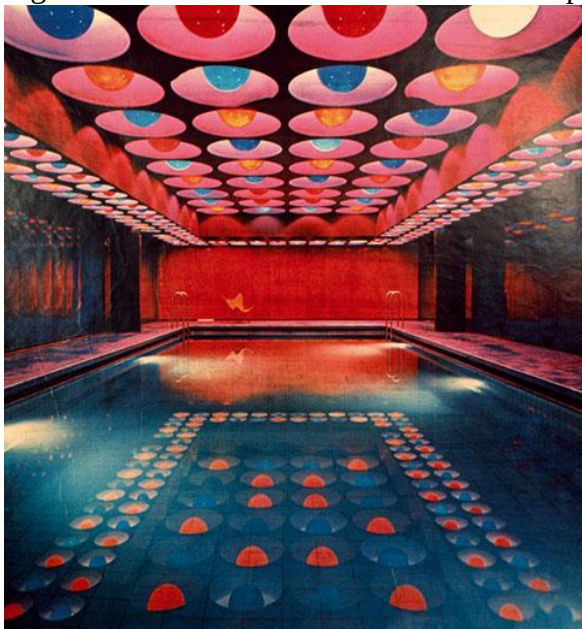
3.5 VERNER PANTON

A concepção de suas obras é considerada excepcional, foi um dos maiores talentos inovadores do século 20, em design e arquitetura. Este designer dinamarquês imaginou um futuro colorido e brilhante, fazendo as pessoas utilizarem a imaginação, sendo pioneiro na criação de móveis que contrariam a gravidade (LOURENÇO, 2011).

3.5.1 Aspecto Contextual

Verner Panton tem como objetivo levar as pessoas a usarem a imaginação, pois a maioria passa a vida em casas tristes, cinzas, com medo de ousar nas cores. Para Panton, é fundamental encorajar-se na utilização de iluminação, cores, tecidos e móveis de diversos modos, tornando assim, seus ambientes mais excitantes (LOURENÇO, 2011).

Figura 34: Piscina no escritório da editora Spiegel, Alemanha.



Fonte: (LOURENÇO, 2011).

3.5.2 Aspecto Construtivo e Funcional

Criou a “Cadeira S” para a produção em massa - com um desenho simples e extremamente funcional capaz de ser empilhada e manuseada para utilização com muita facilidade (LOPRETO, 2010).

Originalmente projetada para um restaurante dinamarquês, “Cone Chair” possui forma da figura geométrica clássica na qual é nomeada. O assento em forma de cone é formado em uma base giratória de aço inoxidável. Uma concha semicircular acolchoada se estende formando as costas e braços, criando assim uma poltrona muito confortável (VITRA, 2018).

Verner Panton projetou a exposição “Visiona 2” de 1970, a instalação da sala consistindo de cores vibrantes e formas orgânicas é um dos principais destaques do trabalho do arquiteto em termos de história do design, esta exposição é considerada como um dos principais projetos espaciais da segunda metade do século XX (ARCHITONIC, 1970).

Figura 35: “Cadeira S”, 1960.



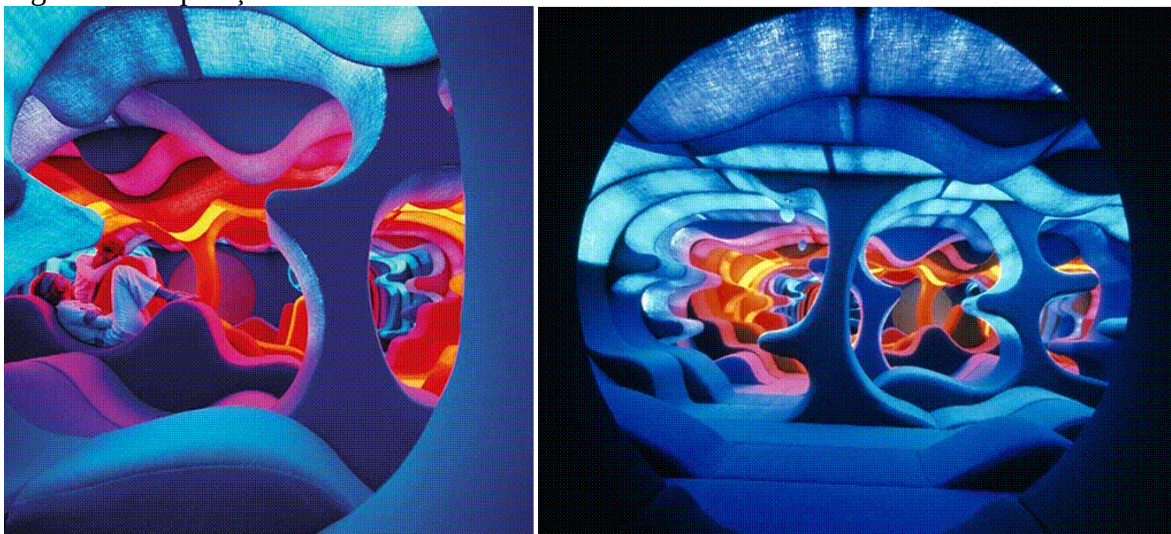
Fonte: (LOPRETO, 2010).

Figura 36: “Cone Chair”



Fonte: (VITRA, 2018).

Figura 37: Exposição “Visiona 2”



Fonte: (ARCHITONIC, 1970).

3.5.3 Aspecto Estético

Verner Panton projetou espaços psicodélicos, utilizando formas curvas em repetições, estofados em paredes, iluminação e objetos e moveis cilíndricos criando uma das marcas desta década (LOPRETO, 2010). Como exemplo, em suas inúmeras obras, todas trazendo aspectos estéticos intrigantes.

Figura 38: “Heart Chair”, 1959.



Fonte: (LOPRETO, 2010).

Figura 39: “Amoebe Chair”, 1963.



Fonte: (LOPRETO, 2010).

4 APLICAÇÃO NO TEMA DELIMITADO

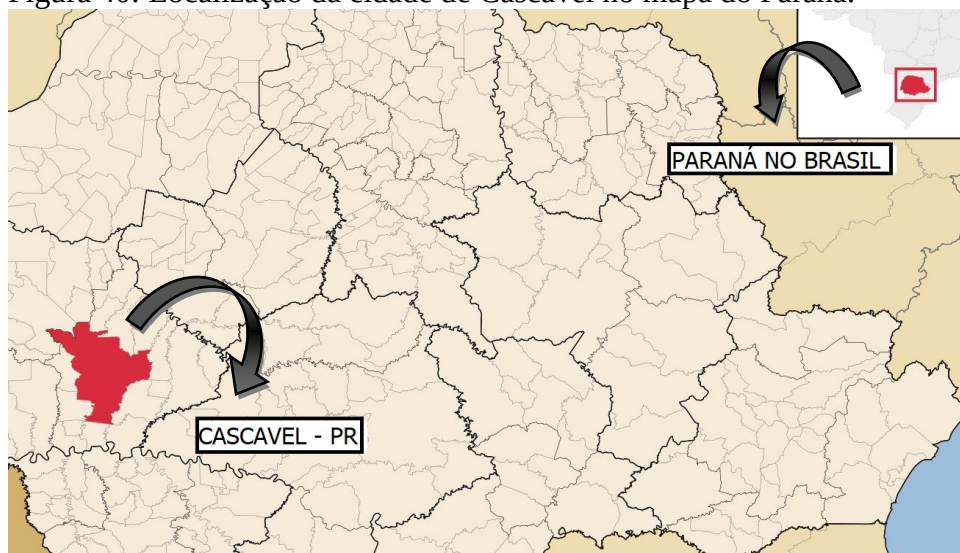
O presente tópico é de suma importância, possuindo informações e análises importantes para a elaboração do projeto que será desenvolvido no decorrer do trabalho. A escolha do terreno, análise do entorno e a verificação da topografia são de grande relevância para um projeto de qualidade. Analisar o terreno e prevenir seus possíveis incômodos é a parte primordial para a iniciação projetual.

4.1 O MUNICÍPIO DE CASCAVEL – PR

Cascavel está localizada na região Oeste do Paraná. O desenvolvimento da cidade ocorreu de forma acelerada, possuindo hoje, segundo o IBGE (2017) uma população estimada de 319.608 habitantes, segundo o IBGE (2017), distribuídos em um território de 2.100,831 km².

Analisando no mapa a seguir sua localização:

Figura 40: Localização da cidade de Cascavel no mapa do Paraná.



Fonte: (ABREU, 2006).

Nota: Adaptado pelo autor.

4.2 ASPECTOS HISTÓRICOS

Sua história se inicia com a ocupação indígena das tribos caingangues, e seguidamente, pelos espanhóis. Os colonos descendentes de escravos foram os responsáveis pelo povoamento do município, que ocorreu no período de auge da erva mate. Já com o ciclo finalizado da erva mate, iniciou-se o ciclo da madeira, em um período que atraiu inúmeras famílias do Rio Grande do Sul, Santa Catarina e também alemães, italianos e poloneses, responsáveis pela formação da base populacional da cidade (PORTAL DO MUNICÍPIO DE CASCAVEL, 2018)

Segundo o Portal do Município de Cascavel (2018), as forças que fizeram de Cascavel um polo regional estão ligadas ao agronegócio, incluindo também a presença de culturas agroindustriais, se passando pela comercialização até o aperfeiçoamento de serviços cada vez mais especializados.

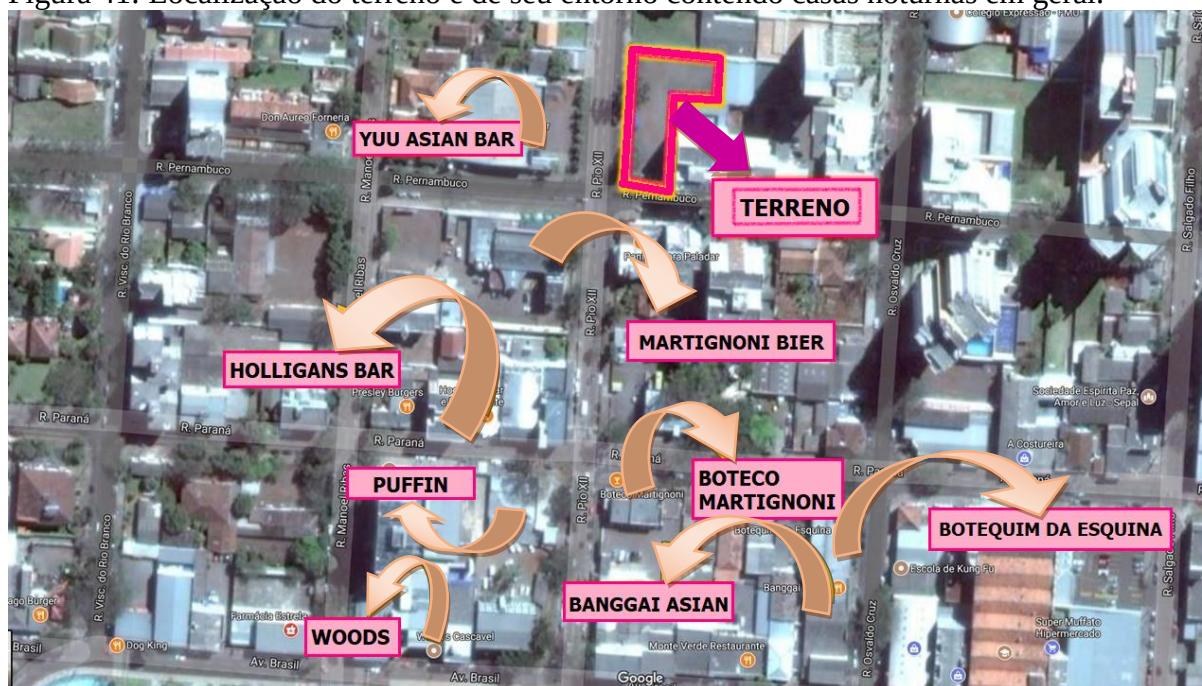
A cidade de Cascavel promove inúmeros eventos que atraem o público externo, por exemplo, o Show Rural Coopavel que contribui com o aprendizado de produtores rurais do agronegócio nacional e internacional, a Stock Car que é uma corrida automobilística muito popular no mundo todo e que é realizada também no município de Cascavel e outros eventos de suma importância. A cidade é considerada jovem e promissora, motivo este que se consolidou com seus mais de 300 mil habitantes, sua posição de polo econômico regional e de epicentro do MERCOSUL (Mercado Comum do Sul), sendo também polo universitário, referência em medicina e na prestação de serviços na área da saúde, demonstrando grandiosidade tecnológica na cidade (PORTAL DO MUNICÍPIO DE CASCAVEL, 2018).

A implantação da Casa Noturna no município de Cascavel surgiu pelo fato de que a cidade está em constante crescimento, tendo também um vasto público frequentadores de bares, casas noturnas, restaurantes e casas de shows, graças a variedade de instituições de ensino que a cidade oferece, ocasionando uma gigantesca vinda de pessoas de regiões vizinhas.

4.3 CARACTERIZAÇÃO DO SÍTIO

Como requisitos para a escolha do terreno foram listadas diversas especificações como, que o terreno tivesse uma localização favorável e de acesso facilitado, possuindo em seu entorno a zona de aglomeração de bares e casas noturnas em geral da cidade.

Figura 41: Localização do terreno e de seu entorno contendo casas noturnas em geral.



Fonte: (GOOGLE MAPS, 2018).

Nota: Adaptado pelo autor.

Foi feita a escolha de juntar dois terrenos pois os mesmos já possuem unificação própria, dispondo de uma área maior e ideal para se projetar a Casa Noturna, apresentando também, área de estacionamento privado aberto. Um terreno localiza-se na Rua Pernambuco esquina com a Rua Pio XII, nº 2810, contendo área total de 775m² e testada principal de 22m, já o outro fica na Rua Pio XII nº 2830, com testada principal de 20m e área total de 800m², no bairro Centro, na cidade de Cascavel – PR. Ambos estão de acordo com o Cadastro Imobiliário do GeoPortal de Cascavel, sem ocupação, sem uso e aptos para edificar (PORTAL DO MUNICÍPIO DE CASCAVEL, 2018).

Os índices urbanísticos apontam que a área total da soma dos dois terrenos totaliza em 1575 m², sendo sua taxa de ocupação máxima de 70% e de permeabilidade mínima de 20%, o recuo frontal mínimo é de 3m e seu coeficiente de aproveitamento é no máximo de 7.

Para a conferencia dos dados e de outras suposições, fazer a verificação em anexo A (do terreno lote 0001), e em anexo B (do terreno lote 0002). Ambos tratam da consulta prévia da viabilidade da edificação, segundo o GeoPortal de Cascavel –PR.

Para que o projeto tenha ótima execução, é necessário além do estudo da técnica, o estudo da sua quadra pertencente, pois é fundamental conhecer o terreno para que o projeto e sua execução sejam adequadas, sem futuros problemas tanto com seus vizinhos quanto com a própria edificação.

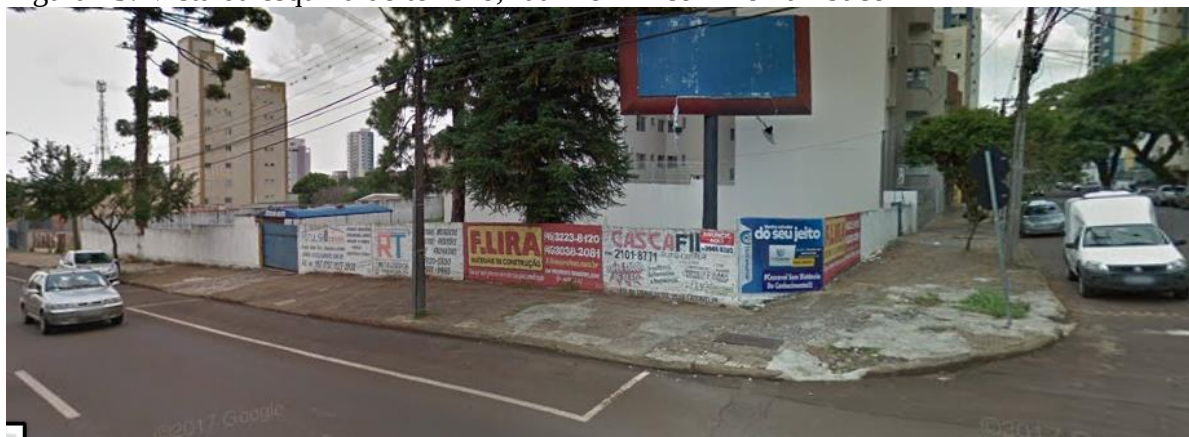
A topografia do terreno também deve ser levada em conta, segundo Veiga (2007), topografia deriva da palavra *toposgraphen*, em que “TOPOS”, em grego significa lugar e “GRAPHEN” descrição, significando descrição do lugar. Sendo seu principal objetivo efetuar o levantamento de medidas, distancias e desníveis, representando uma porção da superfície terrestre em uma escala adequada.

Figura 42: Vista frontal dos dois terrenos na rua Pio XII



Fonte: (GOOGLE MAPS, 2018).

Figura 43: Vista da esquina do terreno, rua Pio XII com Pernambuco



Fonte: (GOOGLE MAPS, 2018).

Com a ferramenta de medição do desnível do terreno, oferecida pelo site GeoPortal de Cascavel, foi constatado um terreno acidentado com desnível de 03 metros em relação ao nível da rua, e por esse motivo há necessidade de movimentação de terra e aterro, para chegar a proposta de nivelção do terreno desejada (PORTAL DO MUNICÍPIO DE CASCAVEL, 2018).

Figura 44: Vista do desnível do terreno



Fonte: Autor (2018).

5 ANÁLISES DA APLICAÇÃO

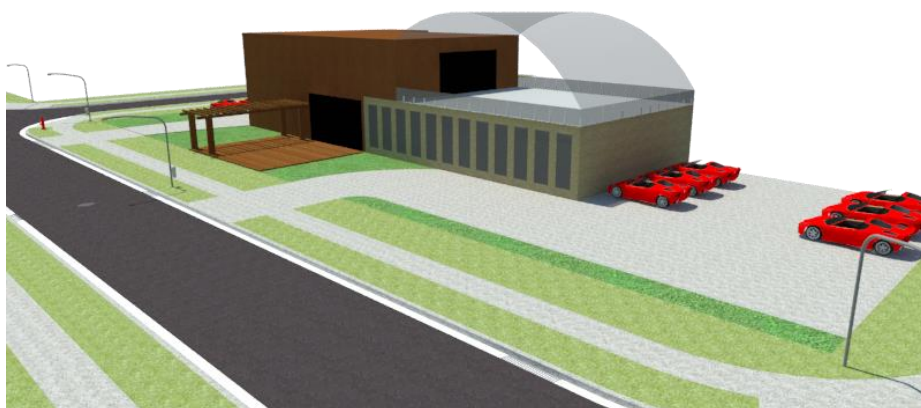
Este tópico será utilizado como referência para a elaboração projetual, contendo os dados necessários para um entendimento geral do sistema do terreno e de seu entorno, caracterização da área, seu aspecto interior, e apresentando também o fluxograma e o programa de necessidades da Casa Noturna.

5.1 O PROJETO

Este projeto tem como objetivo obter espaços funcionais e estéticos adequando-se as atividades em um ambiente de convívio noturno, que visa entreter seus frequentadores, levando em conta conceitos tecnológicos, sensoriais e arquitetônicos.

O bloco onde será a Casa Noturna terá sua construção feita em estrutura metálica revestida em concreto, permitindo grandes vãos em seu interno, para que os espaços cenográficos tenham liberdade. Será criado volumes em madeira abrigando o bar e a cabine do dj. Apresentando formas geométricas assimétricas, favorecendo a acústica da casa. A iluminação será controlada através de um software que sincroniza o ritmo da música com as luzes e animações projetadas nas paredes, trazendo formas e cores às paredes de acordo com a música. Tendo também, lugares reservados possuindo aromas e texturas diferentes, aflorando assim, os sentidos dos frequentadores.

Figura 45: Esboço fachada projeto



Fonte: Autor (2018).

O acesso será pela rua Pio XII, contendo estacionamentos privados para facilitar em dias de lotação máxima. Aberto das 16h às 6h, sendo efetuadas as trocas dos djs, a casa terá entretenimento garantido durante 14h.

O projeto tem como principal utilidade, proporcionar conforto, aconchego e diferencial aos usuários, tornando do empreendimento um ponto de encontro entre diferentes gerações, não sendo uma proposta repetitiva, e sim, que seus usuários não se cansem de afluí-la.

5.2 O PROGRAMA DE NECESSIDADES

Tabela 01: Ambiente e área destinada

CASA NOTURNA

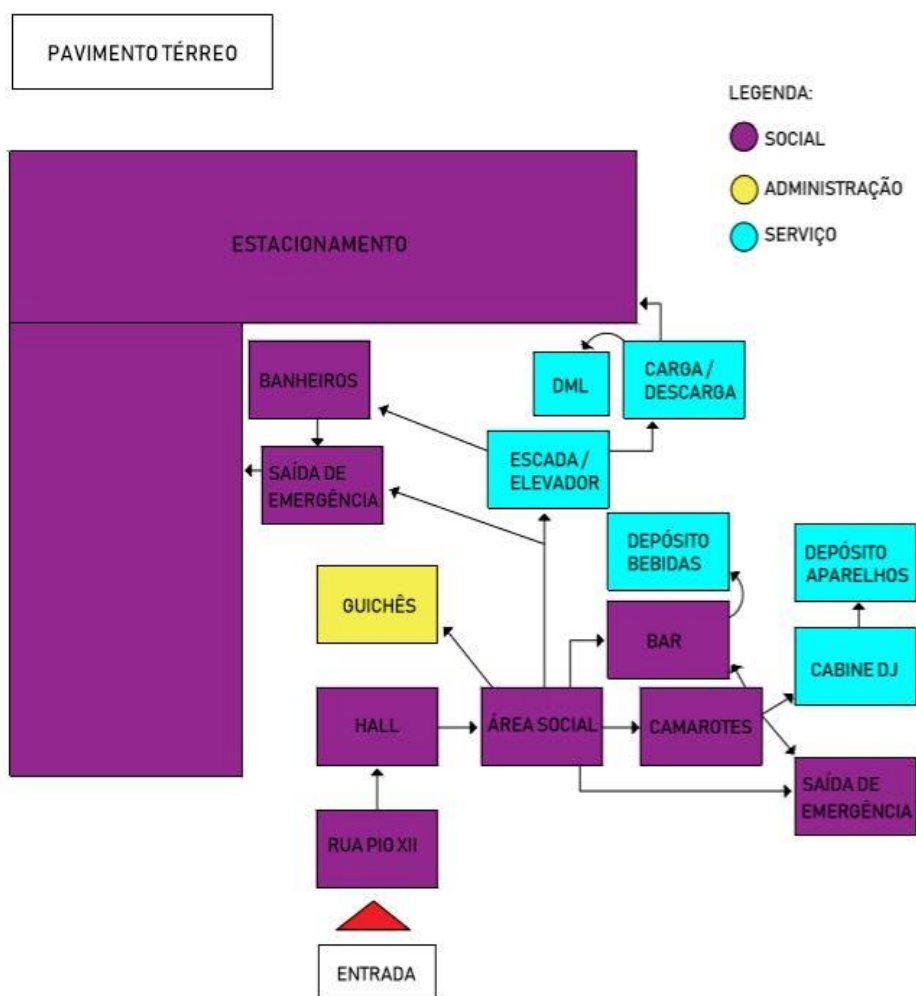
Ambiente	Área estimada
• Hall de entrada / Guichês	20 m ²
• Área social	250 m ²
• Escritório ADM / Lavabo	50 m ²
• Cabine dj	16 m ²
• Bar	80 m ²
• Área externa para fumantes	x m ²
• Depósito para bebidas	10 m ²
• Depósito para aparelhagem	10 m ²
• DML	6 m ²
• 2 banheiros para o público	50 m ²
• 2 saídas de emergência	20 m ²
• Escada / elevador	20 m ²
• Área camarotes	80 m ²
• Total	612 m ²

ÁREA TÉCNICA

Ambiente	Área estimada
• Estacionamento geral	300 m ²
• Central de gás	5 m ²
• Lixo externo / interno	6 m ²
• Área reservada para carga e descarga	15 m ²
• Total	326 m ²

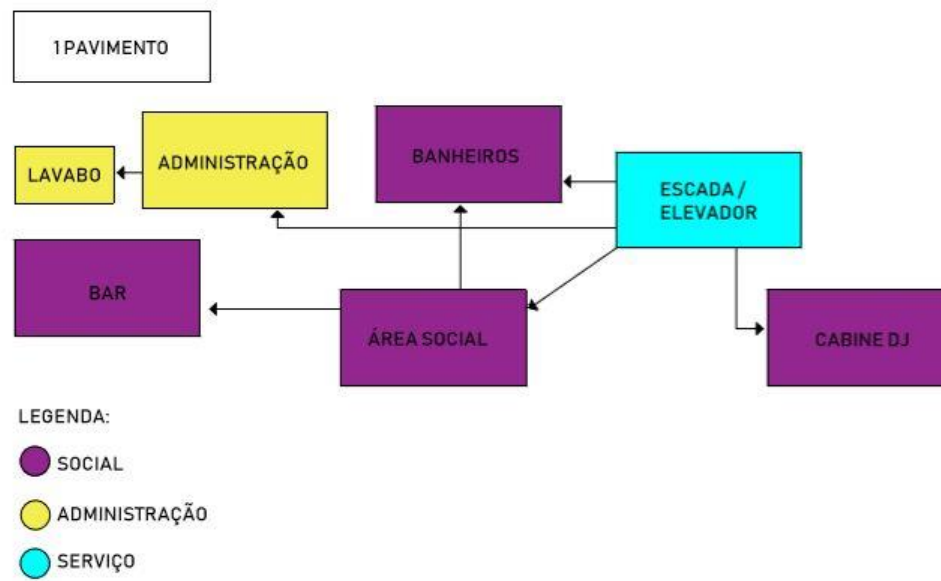
5.3 FLUXOGRAMA

Figura 46: Fluxograma pavimento térreo



Fonte: Autor (2018).

Figura 47: Fluxograma 1º pavimento



Fonte: Autor (2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Feito o estudo bibliográfico realizado no capítulo de fundamentos arquitetônicos, foi possível constatar como é importante a busca metodológica que atinge o grau de conhecimento através das variadas fontes de pesquisa. No intuito de buscar referências visando um projeto arquitetônico satisfatório, foram utilizadas diversas obras correlatas tendo em vista até um designer plástico para a modelagem dos futuros móveis, em que, juntos, auxiliam na elaboração projetual da Casa Noturna para a cidade de Cascavel.

A cidade possui grande público ativo no lazer noturno que, em sua maioria são jovens que buscam relaxar, se divertir, reencontrar os amigos, paquerar, etc. Com isso nasce a idealização desta proposta, buscando elaborar um projeto atraente e aconchegante.

A utilização das obras correlatas ajudou na elaboração do projeto, surgindo a ideia uma Casa Noturna diferenciada, na qual seu principal objetivo seja despertar os sentidos de seus frequentadores. Revelando espaços com o intuito de instigar os sentidos humanos, trazendo as pessoas com mais frequência, sem se tornar apenas um lugar de passagem. A utilização apenas da música eletrônica, e dos elementos multissensoriais como o uso de cores, tipos diferentes de texturas, elementos com água, aromas, rasgos de iluminação, mezaninos, são alguns dos vários princípios que irão aflorar os sentidos dos usuários.

O fluxograma do projeto foi focado em possuir uma pista de dança livre, para que possam ser feitos trabalhos de design em seu interno. Levando em consideração os elementos multissensoriais obtidos por toda a casa, possui também, duas pistas de dança, a maior, sendo na parte térrea, tendo direito a camarotes exclusivos. E a outra, na parte superior, mais reservada, a qual terá, além das características citadas anteriormente, aromas de diferentes tipos, e contendo uma abertura zenital retrátil em vidro, no qual terá a possibilidade de utilizar em festas com ela fechada ou aberta.

Por fim, a proposta que foi elaborada com o decorrer do trabalho é de “All Day Living”, ou seja, a casa abrirá as 16h e fechará apenas as 6h, tendo 14h de festa para quem quiser desfrutar. O projeto foi feito levando muito em conta os correlatos apresentados e suas principais características, para que assim, seja elaborada uma Casa Noturna com características variadas e se torne algo único, despertando o interesse de seus frequentadores, com intenção de singularidade disposta.

REFERÊNCIAS

ABREU, Raphael Lorenzeto de. **Localização de Cascavel**. 2006. Acesso em: 21 mai. 2018.

ANZUCLUB. **A Casa**. Itu-SP, 2018. Disponível em: <<https://www.anzuclub.com/a-casa>>. Acesso em: 01 mai. 2018.

ARCHDAILY. **D-Edge**: Muti Randolph + Marcelo Pontes + Zemel + Chalabi Arquitetos. 2013. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-118597/d-edge-slash-muti-randolph-plus-marcelo-pontes-plus-zemel-plus-chalabi-arquitetos>>. Acesso em: 01 mai. 2018.

ARCHITONIC. **Verner Panton - Spaces in archive**: Visiona 2. 1970. Disponível em: <<http://www.verner-panton.com/spaces/archive/121/>>. Acesso em: 04 mai. 2018.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9077**: Saídas de emergência em edifícios. Rio de Janeiro, 2001. Disponível em: <http://www.cnmp.mp.br/portal/images/Comissoes/DireitosFundamentais/Acessibilidade/NBR_9077_Saídas_de_emergência_em_edifícios-2001.pdf>. Acesso em: 31 fev. 2018.

AMORIM, Paula. **Fenomenologia do espaço arquitetônico: Projeto de requalificação do Museu Nogueira da Silva**. 2013. 209 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2013. Acesso em: 01 mai. 2018.

BALLESTERO-ALVAREZ, J. A. **Multissensorialidade no ensino de desenho a cegos**. Dissertação de Mestrado apresentada à Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo/São Paulo, 2002. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27131/tde-21032005-213811/pt-br.php>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

BOEIRA, Ana Paula. **CASA NOTURNA PARA O MUNICÍPIO DE LARANJEIRAS DO SUL**. 45 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Centro Universitário Fag, Cascavel, 2014. Acesso em: 06 mai. 2018.

BOTTA, Emílio. APÓS 20 ANOS DE BALADAS, ANZU CLUB FECHA AS PORTAS COM FESTA LOTADA, CHORO E CLIMA DE SAUDOSISMO. **G1 Sorocaba e Jundiá**. 15 out. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sao-paulo/sorocaba-jundiai/noticia/apos-20-anos-de-baladas-anzu-club-fecha-as-portas-com-festa-lotada-choro-e-clima-de-saudosismo.ghtml>>. Acesso em: 01 mai. 2018.

BRAGA, G. MEMÓRIA GLOBO. 1979. Disponível em: <<http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/dancindays/curiosidades.htm>>. Acesso em: 29 mar. 2018.

BRITANNICA, The Editors Of Encyclopaedia. **Public house: DRINKING ESTABLISHMENT**. 2018. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/public-house>>. Acesso em: 21 mai. 2018.

CAMARGO, L. O. L. **O que é lazer**. Tatuapé - Sp: Editora Brasiliense S. A., 1986. 101 p. Acesso em: 12 abr. 2018.

CAMBORIU, Click. **Habbitat adia inauguração**. 2017. Disponível em: <<https://www.clickcamboriu.com.br/blogs/blog-de-balada/2017/11/habbitat-adia-inauguracao-178292.html>>. Acesso em: 16 mai. 2018

CAMILO, Albertina.; FRANK, Loreni. Habbitat Day Club agita a Praia Brava até final de janeiro. **Fazer Aqui**. 24 dez. 2017. Disponível em: <<http://www.fazeraqui.com.br/habbitat-day-club-agita-a-praia-brava-ate-final-de-janeiro/>>. Acesso em: 14 mai. 2018.

Casa de shows. In: **Míni Aurélio**. Curitiba, 7. ed., p. 01-895.

CASCAVEL, Município de. **CADERNO ESTATÍSTICO**. IPARDES - Instituto Paranaense de Desenvolvimento Econômico e Social. Cascavel, 2018. Disponível em: <<http://www.ipardes.gov.br/cadernos/MontaCadPdf1.php?Municipio=85800>>. Acesso em: 27 abr. 2018.

COLIN, Silvio. **Pós-Modernismo: repensando a arquitetura**. Rio de Janeiro: UAPÊ, 2004. Acesso em: 12 abr. 2018.

COSTA, Juliana Cunha; SILVA, Maria Auxiliadora da. **MÚSICA ELETRÔNICA (ME): SIMBIOSE ENTRE A TECNOLOGIA E A ARTE**. Universidade Federal da Bahia - UFBa, Salvador, BA, 2009. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2009/19273.pdf>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

COUTINHO, Laura. **RESTAURANTE, BALADA E DAY CLUB: HABBITAT INAUGURA NESTE SÁBADO NA BRAVA DE ITAJAÍ**. 2017. Disponível em: <<http://lauracoutinho.com.br/restaurante-balada-e-day-club-habbitat-inaugura-prometendo-mais-agito-na-brava-de-itajai/>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

CUNHA, Flávio. **Hedonismo: O prazer acima de tudo?**. 2013. Disponível em: <<https://analisebiblicaebt.wordpress.com/2013/12/08/hedonismo-o-prazer-acima-de-tudo/>>. Acesso em: 05 mai. 2018.

Discoteca. In: **Míni Aurélio**. Curitiba, 7. ed., p. 01-895.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. Série Debates. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2000. Acesso em: 12 abr. 2018.

FIBROSOM (Famalicão - Portugal) (Org.). **ISOLAMENTOS: LÃ DE ROCHA**. Disponível em: <<http://www.fibrosom.com/Produtos.aspx?id=2&f=La de Rocha>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

GAELZER, Lenea. **Lazer: benção ou maldição?**. Porto Alegre: Sulina, 1979. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12349/8950>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo, Editora Atlas S.A., 2010. Acesso em: 12 abr. 2018.

GIMENES, Maria Henriqueta Sperandio Garcia. **Bares e Casas Noturnas: um estudo exploratório sobre consumo e sociabilidade**. 2004. Dissertação (Mestrado) - Curso de Turismo, Universidade Federal do Paraná - Ufpr, Curitiba-pr, 2004. Acesso em: 21 abr. 2018.

HABBITAT. **FIREPLACE**. Itajaí, Santa Catarina, 2017. Disponível em: <<http://www.habbitat.com.br/fireplace>>. Acesso em: 15 maio 2018.

HABBITAT VAI INAUGURAR DIA 23 DE DEZEMBRO, NA PRAIA BRAVA. **JornalPágina3**. Balneário Camboriú, 01 dez. 2017. Disponível em: <<https://pagina3.com.br/guialegal/2017/dez/1/2/habbitat-vai-inaugurar-dia-23-de-dezembro-na-praia-brava>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

HELM, J. **Clube Hot Hot**. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-9483/clube-hot-hot-estudio-guto-requena>> Acesso em: 01 mai. 2018.

House Mag. Florianópolis, Santa Catarina, 05 abr. 2018. Disponível em: <<http://www.housemag.com.br/www/noticia/5405-habbitat-tera-sandy-rivera-e-colby-lee-neste-final-de-semana.html>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

L!thoral News. Balneário Camboriú. 01 mar. 2018. Disponível em: <<http://lithoralnews.com.br/policial/habbitat-apresenta-norman-doray>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

LOPRETO, Luis Roberto. **ARTE – DESIGN – VERNER PANTON – 1926 – 1998**. 2010. Disponível em: <<http://www.cursodehistoriadaarte.com.br/lopreto/index.php/arte-design-verner-panton-1926-1998/>>. Acesso em: 04 mai. 2018.

LOURENÇO, Bruna. **Sexta Inspirada! O lúdico Verner Pantón**. 2011. Disponível em: <<http://colunas.revistaglamour.globo.com/referans/2011/05/20/sexta-inspirada-o-ludico-verner-panton/>>. Acesso em: 04 mai. 2018.

MARICATO, P. **Como montar e administrar bares e restaurantes**. 3.ed. São Paulo: SENAC, 2001. Acesso em: 05 abr. 2018.

OLIVEIRA, Vilmar Pereira de. **A INFLUÊNCIA DO GOSTO MUSICAL NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE NA JUVENTUDE**. Curso de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - Puc, Minas Gerais, 2012. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0661.pdf>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

PALLASMAA, J. **Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos**. Porto Alegre, Bookma, 2011. Acesso em: 02 abr. 2018.

PAIVA, Jose Eduardo Ribeiro de. **SONORIZAÇÃO EM MULTIMÍDIA: TÉCNICAS ESPECÍFICAS PARA A MÚSICA DIGITAL**. 203 f. Tese (Doutorado) - Curso de Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/284119/1/Paiva_JoseEduardoRibeirode_D.pdf>. Acesso em: 14 mai. 2018.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CASCAVEL. **História da cidade**. Cascavel, 2018. Disponível em: <<http://www.cascavel.pr.gov.br/historia.php>>. Acesso em: 25 de mar. 2018.

PORTOBELLO, Archtrends. **Vanessa Larré divulga seus mais novos projetos de arquitetura sensorial**. 2017. Disponível em: <<https://archtrends.com/blog/vanessa-larre-divulga-seus-mais-novos-projetos-voltados-arquitetura-sensorial/>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

REIS, Antônio T. **Repertório, análise e síntese: uma introdução ao projeto arquitetônico**. Porto Alegre: Editoria da UFRGS, 2002. Acesso em: 05 abr. 2018.

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. Constituição (2013). Lei nº N.º 4.925, de 2013. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/sileg/integras/1061369.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

SCHMID, Aloísio. **A ideia de conforto**. Reflexões sobre o ambiente construído. Curitiba: Pacto Ambiental, 2005. Acesso em: 12 abr. 2018.

SILVA, C. V. **O sensível da imagem: sensorialidade, corpo e narrativa no cinema contemporâneo da Ásia**. Fortaleza-CE, 2010. 113 f. (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Fortaleza-CE, 2010. Acesso em: 05 abr. 2018.

SILVA, Péricles. **Acústica Arquitetônica e Condicionamento de Ar**. 4ª Ed. Belo Horizonte: Empresa termo acústica Ltda, 2002. Acesso em: 12 abr. 2018.

SILVA, Raul Cardoso Gomes da. **A CORRUPÇÃO POLÍTICA E O HEDONISMO MODERNO**. Curso de Filosofia, Faculdade Católica de Fortaleza, Fortaleza, 2017. Disponível em: <<http://www.catolicadefortaleza.edu.br/wp-content/uploads/2017/05/Raul-Cardoso-Hedonismo.pdf>>. Acesso em: 05 mai. 2018.

SOUZA, Cláudio Manoel Duarte de. **A cibermúsica, djing, tribos e cibercultura**. Mestrado do Curso de Comunicação e Cibercultura. 1 ed. Porto Alegre: Editora Sulina, UFBa, Bahia,

2001. Disponível em: <<http://www.pragatecno.com.br/ensaio2.html>>. Acesso em: 14 mai. 2018.

SOUZA, Flávia Carvalho de. **DETERMINANTES DE ESCOLHA DE LOCALIDADE E DE MODO NOS DESLOCAMENTOS A LAZER**. 2006. 166 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Acesso em: 12 abr. 2018.

TEAM, Mixmag. **CONHEÇA O HABBITAT: NOVO POINT DO VERÃO 2018 EM SANTA CATARINA**. 2017. Disponível em: <<http://mixmag.com.br/read/conheca-o-habbitat-novo-point-do-veraeo-2018-em-santa-catarina-news>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

TERRA. **Música disco: a história do ritmo que embala 'Boogie Oogie'**. 2014. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/diversao/musica/musica-disco-a-historia-do-ritmo-que-embala-boogie-oogie,e319476ccf2a7410VgnVCM3000009af154d0RCRD.html>>. Acesso em: 21 mai. 2018.

VARGAS, Heliana C. **Espaço Terciário: o lugar, a arquitetura e a imagem do comercio**. São Paulo: Senac, 2001. Acesso em: 01 mai. 2018.

VEIGA, Luis Augusto Koenig; ZANETTI, Maria Aparecida Z.; FAGGION, Pedro Luis. **FUNDAMENTOS DE TOPOGRAFIA**. Curso de Engenharia Cartográfica, UP - Unicamp, 2007. Disponível em: <<http://www.gpeas.ufc.br/disc/topo/apost04.pdf>>. Acesso em: 09 mai. 2018.

VITRA. **Cone Chair**: Verner Panton, 1958. 2018. Disponível em: <<https://www.vitra.com/en-br/product/cone-chair>>. Acesso em: 06 mai. 2018.

ZEVI, Bruno. **Saber Ver a Arquitetura**. 5ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996. Acesso em: 02 abr. 2018.

ANEXO A - CONSULTA DE VIABILIDADE EDIFICAÇÃO: TERRENO 0001



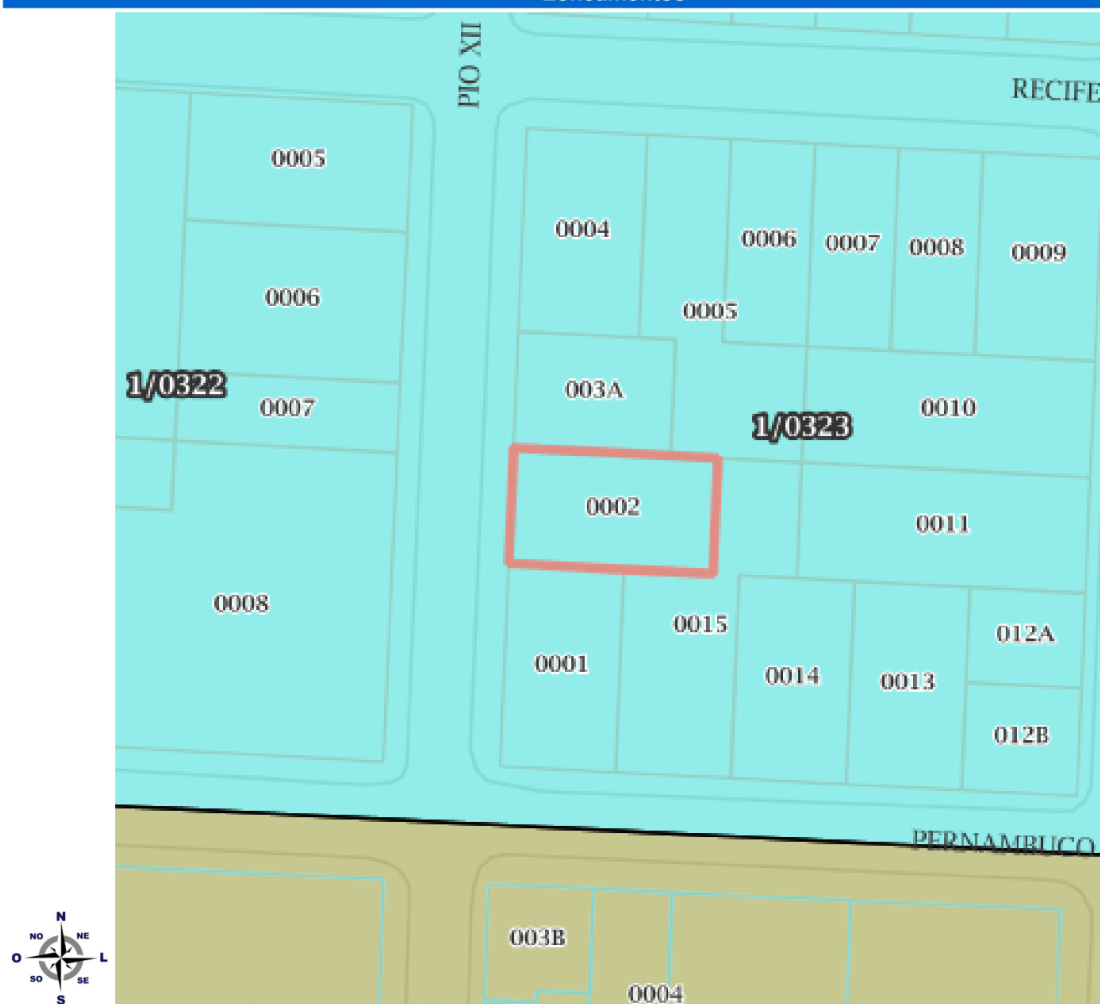
Município de Cascavel
Instituto de Planejamento de Cascavel - IPC
Consulta de Viabilidade de Edificação



Dados Cadastrais

Cadastro: 105295000	Inscrição: 0001.0323.0002	Nr consulta: 19656/2018	Data: 22/05/2018
Loteamento: LOTEAMENTO CENTRO	Quadra: 0323	Lote: 0002	
Logradouro: PIO XII	Número: 2830	Bairro: CENTRO	
Área Lote (m²): 800.0	Área Unidade (m²): 0.0	Testada Princ. 20.0	Testada Sec. (m): 0.0

Zoneamentos



Cor	Nome	Descrição
	ZEA 1 - Centro 2	Zona de Estruturação e Adensamento 1 - Subzona Centro 2

Parâmetros de Uso e Ocupação do Solo					
Zona	Área (%)	Área (m²)	TO Máx. (%)	TP Mín. (%)	
ZEA 1 - Centro 2	100.00	800.0000	70 (*11) (*22)	20 (*10)	
Zona	R. Fron. Mín. (m)	CA Min	CA Bas	CA Max	Atividades Permitidas
ZEA 1 - Centro 2	3 (*4)	0,3 (*1)	5	7 (*2) (*23)	(II) - [R2, NR5, R3, NR6, NR1, NR3, R1, NR2]
Zona	Altura Max.	R. Lat/Fun.Min.	Quota Min./Eco. (m²)	Quota Mín./Res. (m²)	
ZEA 1 - Centro 2	- (*3)	h/20 (*5)	-	- (*7) (*18)	

Observações

(II) - Conforme Tabela 2 do Anexo II da Lei de Uso do Solo

(*1) - Não será exigido o atendimento ao Coeficiente de Aproveitamento Mínimo para fins de licenciamento de edificações junto ao Município, sendo sua aplicação relacionada ao Art. 12 do Plano Diretor e à lei municipal específica que trata dos Instrumentos da Política Urbana.

(*2) - O Coeficiente de Aproveitamento Máximo é aplicável mediante a utilização do instrumento da Outorga Onerosa do Direito de Construir, exceto nos casos regulamentados nesta e na lei específica.

(*3) - Respeitado o disposto no Art. 36, parágrafo único desta lei. "Art. 36: A altura das edificações não constitui característica homogênea de determinada Zona e varia segundo a ocorrência dos Parâmetros de ocupação do lote, especialmente para controle das condições de salubridade no meio urbano, respeitada a relação entre afastamento das divisas e a altura da edificação." Parágrafo Único: A altura máxima da edificação deverá obedecer a legislação pertinente referente ao plano da zona de proteção dos Aeródromos.

(*4) - Poderá ser exigido Recuo Frontal Mínimo diferenciado quando necessário para ajustar as dimensões das vias marginais, arteriais e coletoras em conformidade com o Plano Municipal Viário e de Transportes. Em todos os casos atender limite de áreas não edificáveis definidos na lei de Parcelamento do Solo.

(*5) - Independentemente da existência de aberturas para iluminação e ventilação nas paredes externas da edificação, é obrigatório o recuo lateral estabelecido, o qual respeitará o limite mínimo de 1,5 metros e não será exigido até a altura de 7,5 metros contados a partir do nível do terreno circundante, ressalvadas as disposições do Código de Obras do Município.

(*6) - Havendo ponto de estrangulamento no lote, deverá permitir passagem com largura mínima igual ou superior a 2/3 da Testada Mínima.

(*7) - A fração obtida no cálculo do número de economias em função da Quota Mínima será arredondada para maior quando o resultado for igual ou superior a 0,6.

(*10) - Serão admitidas soluções alternativas para garantir a Taxa de Permeabilidade Mínima exigida até a metade da área prevista, devendo, neste caso, a outra metade constituir área permeável de terreno, salvo na ZEA 1 Centro 1 onde poderá a totalidade da área permeável ser em soluções alternativas.

(*11) - A Taxa de Ocupação poderá chegar a 80% considerada a observação: (Serão admitidas soluções alternativas para garantir a Taxa de Permeabilidade Mínima exigida até a metade da área prevista, devendo, neste caso, a outra metade constituir área permeável de terreno, salvo na ZEA 1 - Centro 1 onde poderá a totalidade da área permeável ser em soluções alternativas). Exceto nas áreas dentro da Bacia do Rio Cascavel

(*18) - Nas edificações residenciais em série a Quota Mínima de terreno será de 125 m² por unidade.

(*22) - Nas áreas de ZEA -1, quando na Bacia do Rio Cascavel, deverão utilizar mecanismos para retenção hídrica na metade da área da taxa de ocupação utilizada, com o objetivo de recarga no lençol freático.

(*23) - Para ZEA - 1 na Bacia de abastecimento manter o coeficiente de aproveitamento básico 3 e possibilidade de atingir 7 com outorga onerosa.

Atenção

Formulário informativo para elaboração de projeto. Não dá direito de construir. A manifestação do IPC restringe-se a análise da Lei Municipal de Uso do Solo nº 6.696/2017, havendo alteração desta, a presente consulta estará automaticamente cancelada. Em caso de dúvidas ou divergência nas informações impressas, valem as informações atualizadas do Lote, bem como a Legislação vigente.

Nos lotes atingidos parcialmente pela Zona de Fragilidade Ambiental Urbana - Subzona de Proteção, poderá ser computado para o cálculo do C.A. Bás. a área total do imóvel, devendo a edificação ser implantada totalmente dentro da zona edificável do lote.

Início da obra somente após a expedição do Alvará de Construção. O estabelecimento deve atender as normas de acessibilidade, conforme disposto no art. 11, do Decreto Federal 5.296/2004 em conformidade com a NBR 9050/2015.

O deferimento da consulta não concede o uso da propriedade e o direito de iniciar as atividades sem o devido alvará de estabelecimento.

Em caso de Condomínio Edifício acima de 20 unidades, o interessado deverá protocolar solicitação de diretrizes básicas.

As calçadas devem atender o disposto na Lei Municipal nº 5774/2011 - Programa: 'CALÇADAS DE CASCABEL'.

As vagas de estacionamento deverão ser atendidas conforme anexo IV da Lei Municipal de Uso do Solo nº 6.696/2017. Para Consulta de Edificação de lotes que não constam no GeoCascavel, entrar em contato com a Instituto de Planejamento de Cascavel.

ANEXO B - CONSULTA DE VIABILIDADE EDIFICAÇÃO: TERRENO 0002



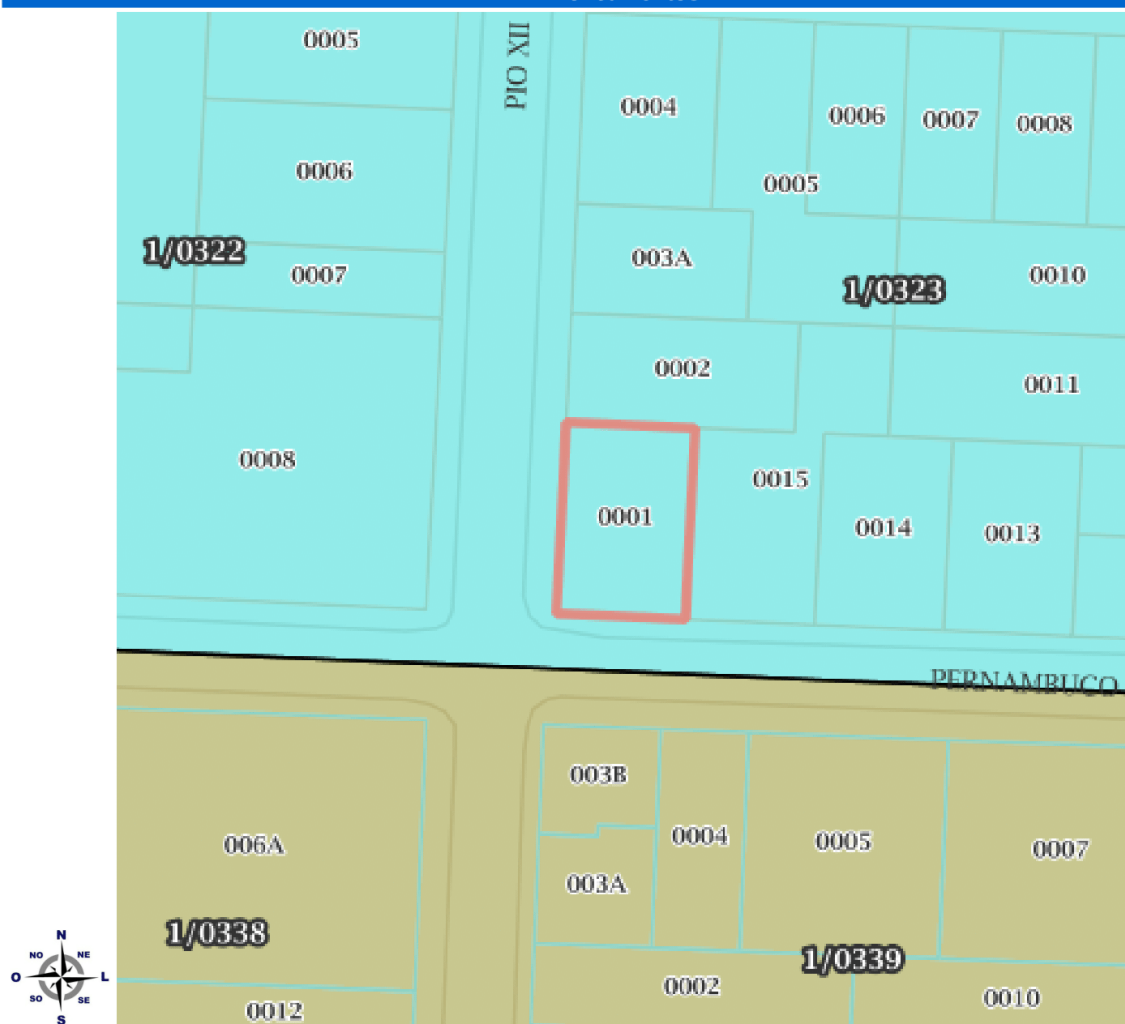
Município de Cascavel
Instituto de Planejamento de Cascavel - IPC
Consulta de Viabilidade de Edificação



Dados Cadastrais

Cadastro: 105294000	Inscrição: 0001.0323.0001	Nr consulta: 19657/2018	Data: 22/05/2018
Loteamento: LOTEAMENTO CENTRO	Quadra: 0323	Lote: 0001	
Logradouro: PIO XII	Número: 2810	Bairro: CENTRO	
Área Lote (m²): 770.0	Área Unidade (m²): 0.0	Testada Princ. 22.0	Testada Sec. (m): 0.0

Zoneamentos



Cor **Nome**
ZEA 1 - Centro 2

Descrição
Zona de Estruturação e Adensamento 1 - Subzona Centro 2

Parâmetros de Uso e Ocupação do Solo					
Zona	Área (%)	Área (m²)	TO Máx. (%)	TP Mín. (%)	
ZEA 1 - Centro 2	100.00	770.0000	70 (*11) (*22)	20 (*10)	
Zona	R. Fron. Mín. (m)	CA Min	CA Bas	CA Max	Atividades Permitidas
ZEA 1 - Centro 2	3 (*4)	0,3 (*1)	5	7 (*2) (*23)	(II) - [R2, NR5, R3, NR6, NR1, NR3, R1, NR2]
Zona	Altura Max.	R. Lat/Fun.Min.	Quota Min./Eco. (m²)	Quota Min./Res. (m²)	
ZEA 1 - Centro 2	- (*3)	h/20 (*5)	-	- (*7) (*18)	

Observações

(II) - Conforme Tabela 2 do Anexo II da Lei de Uso do Solo

(*1) - Não será exigido o atendimento ao Coeficiente de Aproveitamento Mínimo para fins de licenciamento de edificações junto ao Município, sendo sua aplicação relacionada ao Art. 12 do Plano Diretor e à lei municipal específica que trata dos Instrumentos da Política Urbana.

(*2) - O Coeficiente de Aproveitamento Máximo é aplicável mediante a utilização do instrumento da Outorga Onerosa do Direito de Construir, exceto nos casos regulamentados nesta e na lei específica.

(*3) - Respeitado o disposto no Art. 36, parágrafo único desta lei. "Art. 36: A altura das edificações não constitui característica homogênea de determinada Zona e varia segundo a ocorrência dos Parâmetros de ocupação do lote, especialmente para controle das condições de salubridade no meio urbano, respeitada a relação entre afastamento das divisas e a altura da edificação." Parágrafo Único: A altura máxima da edificação deverá obedecer a legislação pertinente referente ao plano da zona de proteção dos Aeródromos.

(*4) - Poderá ser exigido Recuo Frontal Mínimo diferenciado quando necessário para ajustar as dimensões das vias marginais, arteriais e coletoras em conformidade com o Plano Municipal Viário e de Transportes. Em todos os casos atender limite de áreas não edificáveis definidos na lei de Parcelamento do Solo.

(*5) - Independentemente da existência de aberturas para iluminação e ventilação nas paredes externas da edificação, é obrigatório o recuo lateral estabelecido, o qual respeitará o limite mínimo de 1,5 metros e não será exigido até a altura de 7,5 metros contados a partir do nível do terreno circundante, ressalvadas as disposições do Código de Obras do Município.

(*6) - Havendo ponto de estrangulamento no lote, deverá permitir passagem com largura mínima igual ou superior a 2/3 da Testada Mínima.

(*7) - A fração obtida no cálculo do número de economias em função da Quota Mínima será arredondada para maior quando o resultado for igual ou superior a 0,6.

(*10) - Serão admitidas soluções alternativas para garantir a Taxa de Permeabilidade Mínima exigida até a metade da área prevista, devendo, neste caso, a outra metade constituir área permeável de terreno, salvo na ZEA 1 Centro 1 onde poderá a totalidade da área permeável ser em soluções alternativas.

(*11) - A Taxa de Ocupação poderá chegar a 80% considerada a observação: (Serão admitidas soluções alternativas para garantir a Taxa de Permeabilidade Mínima exigida até a metade da área prevista, devendo, neste caso, a outra metade constituir área permeável de terreno, salvo na ZEA 1 - Centro 1 onde poderá a totalidade da área permeável ser em soluções alternativas). Exceto nas áreas dentro da Bacia do Rio Cascavel

(*18) - Nas edificações residenciais em série a Quota Mínima de terreno será de 125 m² por unidade.

(*22) - Nas áreas de ZEA -1, quando na Bacia do Rio Cascavel, deverão utilizar mecanismos para retenção hídrica na metade da área da taxa de ocupação utilizada, com o objetivo de recarga no lençol freático.

(*23) - Para ZEA - 1 na Bacia de abastecimento manter o coeficiente de aproveitamento básico 3 e possibilidade de atingir 7 com outorga onerosa.

Atenção

Formulário informativo para elaboração de projeto. Não dá direito de construir. A manifestação do IPC restringe-se a análise da Lei Municipal de Uso do Solo nº 6.696/2017, havendo alteração desta, a presente consulta estará automaticamente cancelada. Em caso de dúvidas ou divergência nas informações impressas, valem as informações atualizadas do Lote, bem como a Legislação vigente.

Nos lotes atingidos parcialmente pela Zona de Fragilidade Ambiental Urbana - Subzona de Proteção, poderá ser computado para o cálculo do C.A. Bás. a área total do imóvel, devendo a edificação ser implantada totalmente dentro da zona edificável do lote.

Início da obra somente após a expedição do Alvará de Construção. O estabelecimento deve atender as normas de acessibilidade, conforme disposto no art. 11, do Decreto Federal 5.296/2004 em conformidade com a NBR 9050/2015.

O deferimento da consulta não concede o uso da propriedade e o direito de iniciar as atividades sem o devido alvará de estabelecimento.

Em caso de Condomínio Edilício acima de 20 unidades, o interessado deverá protocolar solicitação de diretrizes básicas.

As calçadas devem atender o disposto na Lei Municipal nº 5774/2011 - Programa: 'CALÇADAS DE CASCAVEL'.

As vagas de estacionamento deverão ser atendidas conforme anexo IV da Lei Municipal de Uso do Solo nº 6.696/2017. Para Consulta de Edificação de lotes que não constam no GeoCascavel, entrar em contato com a Instituto de Planejamento de Cascavel.