



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

THAIS SARALEGUI XAVIER COSTA

**EXPERIÊNCIA IMERSIVA EM RESTAURANTE TEMÁTICO -
PIZZARIA**



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

THAIS SARALEGUI XAVIER COSTA

EXPERIÊNCIA IMERSIVA EM RESTAURANTE TEMÁTICO -
PIZZARIA

Trabalho Final de Graduação (TFG) apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Antonio Edevaldo Pampana



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

THAIS SARALEGUI XAVIER COSTA

EXPERIÊNCIA IMERSIVA EM RESTAURANTE TEMÁTICO –
PIZZARIA

BANCA EXAMINADORA

Aprovado em ____/____/2021

Prof. Me. Antonio Edevaldo Pampana
Faculdades Integradas de Bauru

Profa. Dra. Paula Valéria Coiado Chamma
Faculdades Integradas de Bauru

Arquiteta e Urbanista Priscila Priori



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Dedico este trabalho aos meus familiares e a todos que me incentivaram

BAURU
2021



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois minha jornada até aqui não poderia ter sido concluída sem ajuda dEle, que me supriu em todos os momentos, me amparou com sua graça.

Agradeço aos meus avós Milton Xavier e Zeneida Xavier. Por me darem o melhor conhecimento desde criança, me dando a primeira base.

Agradeço também aos meus pais Andrea Xavier e Flavio Spósito, sempre acreditaram em mim, me deram o melhor da vida e forças nos momentos mais difíceis, com todo amparo e amor incondicional.

Agradeço a minha irmã Lais Spósito, pela torcida e incentivo constante ao longo desses anos.

Agradeço ao meu noivo e melhor amigo, Jhonathan Fortuna Dos Reis, por segurar minha mão nos momentos mais difíceis, me ajudar e sempre ter paciência comigo para a realização desse sonho.

Agradeço muito a minha amiga, parceira de trabalho e colega de classe, Larissa Fernanda Forsetto, que compartilhou comigo a experiência da vida acadêmica. Essa jornada não poderia ter sido melhor sem essa amizade.

Agradeço também ao meu orientador Antônio Edevaldo Pampana, pela orientação, passando seu conhecimento para me ajudar a evoluir como profissional.

Agradeço a coordenadora do curso de Arquitetura e Urbanismo, Paula Coiado Chamma, que desde o primeiro dia nunca nos deixou desanimar.

Agradeço também os meus familiares e amigos que de alguma maneira contribuíram para o alcance dessa meta.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

“Não andeis ansiosos por coisa alguma; antes em tudo sejam os vossos pedidos conhecidos diante de Deus pela oração e súplica com ações de graças; e a paz de Deus, que excede todo o entendimento, guardará os vossos corações e os vossos pensamentos em Cristo Jesus.”

(Filipenses 4:6-7)



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Vista Aérea do Local do Projeto.....	3
FIGURA 02 – Topografia do Local do Projeto.....	4
FIGURA 03 – Projetos Correlatos.....	9
FIGURA 04 – Planta Primeiro Pavimento.....	11
FIGURA 05 – Planta Segundo Pavimento.....	11
FIGURA 06 – <i>Hall</i> de Entrada	12
FIGURA 07 – Salão Principal.....	12
FIGURA 08 – <i>Playground</i> da <i>Pizzaria</i>	12
FIGURA 09 – Mesanino.....	12
FIGURA 10 – Espaço ao ar Livre.....	13
FIGURA 11 – Bar do Primeiro Pavimento.....	13
FIGURA 12 – Fachada da <i>Pizzaria</i>	13



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. MATERIAIS E MÉTODOS	2
2.1 Escolha do Local da Implantação do Projeto.....	2
2.2 Uso e Ocupação do Entorno.....	3
2.3 Análise do Terreno.....	3
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	4
3.1 A Percepção.....	4
3.2 Percepção Visual e Leis de Gestalt.....	5
3.3 Gastronomia como Experiência Multissensorial.....	5
3.4 O Design no Ambiente Gastronômico.....	6
3.5 Imersividade na Arquitetura.....	7
3.6 A pizza na Gastronomia e na Arquitetura.....	8
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	9
4.1 Estudo de Correlatos.....	9
4.2 Local Escolhido.....	9
4.3 Diretrizes Projetuais.....	10
4.4 Partido Arquitetônico.....	11
5. CONCLUSÃO	13
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	14

EXPERIÊNCIA IMERSIVA EM RESTAURANTE TEMÁTICO - PIZZARIA

AN IMMERSIVE EXPERIENCE IN A THEMED RESTAURANT

Thais Saralegui Xavier Costa¹

Resumo

A alimentação nos dias atuais está cada vez mais integrada com a experiência que o indivíduo tem ao frequentar determinados lugares. Oferecer experiências imersivas que envolvam a memória afetiva e percepção multissensorial conectadas à cultura e gastronomia são cada vez mais presentes em nossa sociedade. Para o desenvolvimento deste estudo foi necessário realizar pesquisas bibliográficas, uso de *softwares* para desenho e modelagem. O objetivo desse estudo é demonstrar a relação de projeto de arquitetura imersivo e experiência gastronômica para o segmento de *pizzarias* na cidade de Bauru - São Paulo.

Palavras-chave: Arquitetura imersiva, Design gastronômico, Projeto arquitetônico, *Pizzaria*, Experiência

Abstract

Nowadays, food is increasingly more integrated with the experience that an individual will have when attending certain places. Offering immersive experiences that involves affective memory and multisensory perception connected to culture and gastronomy are increasingly present in our society. In order to develop this study, it was necessary to carry out bibliographic research, use of software for design and modeling. The objective of this study is to demonstrate the relationship between an immersive architecture project and a gastronomic experience for the pizzeria segment in the city of Bauru-São Paulo.

Keywords: Immersive architecture, Gastronomic design, Architectural project, Pizzeria, experience.

¹ Faculdades Integradas de Bauru, thaisxavierc@gmail.com

INTRODUÇÃO

No presente artigo descreve-se todo o caminho metodológico para desenvolver o Trabalho Final de Graduação do curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru-FIB.

Este estudo tem como objetivo apresentar um projeto de arquitetura imersiva em uma *pizzaria* na cidade de Bauru, no interior do estado de São Paulo.

Para o desenvolvimento do estudo, foi necessária revisão bibliográfica, sendo possível identificar algumas problemáticas existentes sobre o assunto.

Para projetos imersivos é importante levar em consideração a percepção do ser humano em relação ao seu entorno, que é construída através de seus sentidos. Espera-se com esse projeto, promover experiências e memórias afetivas nos usuários.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para realização do projeto, foi necessário fazer uma compreensão da área de implantação do projeto na cidade de Bauru, pesquisa de público alvo e suas necessidades de novas experiências gastronômicas.

Sendo assim, foi necessário executar uma pesquisa aplicada e os procedimentos técnicos foram pesquisa bibliográfica, que inclui a leitura dos referenciais bibliográficos mais significantes para a compreensão do tema, a partir de artigos, livros e legislações. O estudo de caso, forneceu repertório para compreender o funcionamento, fluxo e dimensionamento dos espaços destinados a produção e consumo de *pizzas*. E para desenvolvimento do projeto foi empregado uso de *softwares* de modelagem e desenho (Autocad e Sketchup).

Escolha do Local da Implantação do Projeto

O projeto foi implantado em um terreno que possui 806.32m² em uma área de expansão da cidade de Bauru, localizado na Avenida Odilon Braga, quarteirão dois, de esquina com a Rua Renê Tacola, no bairro Jardim Europa.

A região escolhida fica na zona ZR2.B onde sua predominância é de comércio e serviços. Nesta área fica localizada uma das principais Avenidas de Bauru, conhecida como Avenida Getúlio Vargas. É uma região movimentada pelo comércio ao seu redor, mas também por ser uma região de fácil acesso para esportes físicos como caminhada, tornando a avenida muito frequentada.

Uso e Ocupação do Entorno

Ao realizarmos o estudo sobre a área através da ferramenta *Google Maps* e fazendo a visita pessoalmente, conseguimos identificar que o entorno do terreno escolhido, sua predominância é de bares, restaurantes e comércios em geral.

Podemos observar que na área possui vários vazios urbanos, uma delegacia da polícia federal, praças e áreas destinadas a convivência. Esta área pertence ao zoneamento ZR2.B, que nos permite implantar a *pizzaria* conforme as exigências conferidas do plano diretor de Bauru. Conforme a figura 1, podemos observar seu entorno.

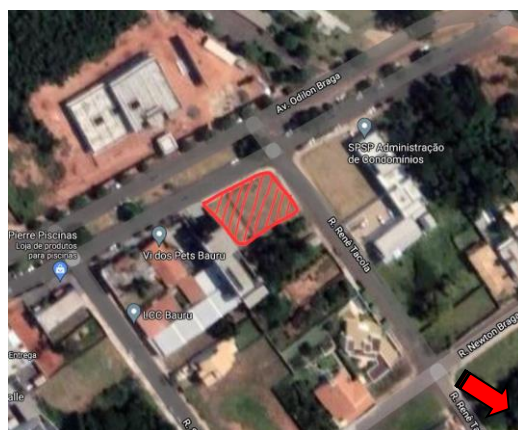


Figura 1. Vista Aérea do Local do Projeto (Fonte: Acervo do autor)

Análise do Terreno

Como se trata de uma região onde está localizada o antigo aeroporto de Bauru, atual Aeroclub que recebe pequenos portes de aviões, o gabarito de altura do entorno é relativamente baixo, os edifícios existentes nas vias paralelas à pista têm no máximo 10 pavimentos, identificados através de visitas técnicas ao local e fotos aérea obtidas pela ferramenta *Google Maps*.

Já o sistema viário da região do projeto conta com grande tráfego e deslocamento da Avenida Getúlio Vargas para a Avenida Odilon Braga, caracterizada como via urbana local com limite de velocidades entre 30km/h a 50km/h.

Em relação a topografia, de acordo com a análise feita através de visita técnica e utilizando *software* Autocad, é possível identificar que existem apenas duas curvas de nível, possibilitando uma implantação plana conforme a figura 2 correspondentes aos terrenos de número 29, 01 e 02.

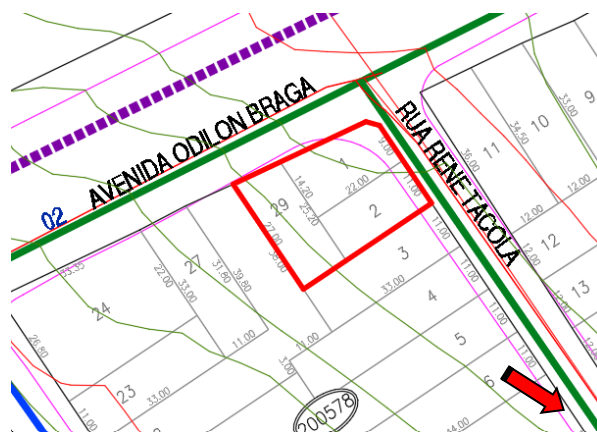


Figura 2. Topografia do Local do Projeto (Fonte: Acervo do autor)

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Percepção

A percepção faz parte de nossa vida desde que nascemos, é a única forma de nos conectarmos com o mundo e corresponde aos cinco sentidos, são eles: olfato; paladar; tato; visão e audição.

Ativar os cinco sentidos durante uma experiência é fundamental para proporcionar sensações, emoções e resgatar memórias afetivas do sujeito. Podemos constatar que a maioria das pessoas quando assistem filmes e séries, acabam entrando no personagem ou se identificando com certos lugares e histórias. De acordo com isso, nos mostra como o ser humano pode ser influenciável pelas suas percepções vinculadas aos estímulos proporcionados pelo espaço. A arquitetura tem importância estratégica em todo experimento multissensorial.

Desta forma, a arquitetura é uma experiência multissensorial direta, envolve todos os sentidos e é capaz de emocionar e gerar relações de afetividade com o lugar.

Porém, ao estudar os sentidos, que não se limita, aos 5 que aprendemos na escola (sim, existem outros, como a propriocepção e a interocepção), os neuroarquitetos devem se treinar a explorar ainda mais elementos que estimulem cada um dos sentidos. Ao imaginar seu projeto com um piso de madeira, por exemplo, não basta visualizar a aparência estética. O neuroarquiteto tem que imaginar o som dos passos naquele piso, a temperatura dele ao se pisar descalço e até mesmo o cheiro que ele vai deixar no ambiente rica em estímulos para todos os sentidos. A arquitetura tem que ser uma extensão disso, não uma quebra, uma interrupção. (PAIVA,2019).

Falar em percepção é relacionar aos estudos da fenomenologia, uma área da psicologia e da filosofia que investigam a forma como é construído o conhecimento através de nossas relações de percepção com os fenômenos do mundo.

Podemos definir fenomenologia como a “descrição daquilo que aparece ou ciência que tem como objetivo ou projeto essa descrição” (ABBAGNANO, 2000, p. 437). Em relação

ao termo fenomenologia, deriva do grego *phainesthai*, que significa "aquilo que se apresenta ou que se mostra" e logos que quer dizer "estudo" ou "explicação", e para explicar é necessário sentir e conhecer.

Segundo Husserl (2008), os olhos humanos conseguem projetar na própria mente as características ou qualidades que definem um objeto ou lugar (fenômeno) e como podem ser absorvidos em sua essência. Diante desse contexto, a experiência da consciência pode ser entendida e ativada conforme os sentidos apresentados pelo espaço e a imersão em cheiros, visão, tato, sabores e audição. Para que isto ocorra é necessário de acordo com Moura (2014) compreender as necessidades de cada usuário contemporâneo, é preciso entender os desejos, atitudes, espaço e até mesmo os objetos que se relaciona.

Percepção Visual e Leis de *Gestalt*

De acordo com Arnheim (2005), a visão é a primeira interação do indivíduo com o redor, pode-se tirar conclusões quanto á formas, cores, objetos, tamanhos, etc. E é dessa maneira que surge a Psicologia *Gestalt*, que é uma tendência teórica com mais coerência. *Gestalt* é um termo em Alemão, mas que sua tradução para o Português não é tão simples, o mais próximo seria configuração e forma.

O *design* utiliza de princípios de *Gestalt* mesmo inconscientemente, pois ela ajuda a similar formas e informações. O *Gestalt* no *design* tem a função de proporcionar aos observadores, o prazer. O jeito que uma figura está distribuída e seus elementos com interação ao todo, é o que é descrito pela "lei" *Gestalt* "qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto às condições dadas permitem" (ARNHEIM, 2005 p.47).

Gastronomia como Experiência Multissensorial

A gastronomia pode ser considerada um elemento cultural, pois a comida realiza uma parte relevante na história da humanidade desde os tempos antigos, através das primeiras imigrações estarem relacionadas a alimentação.

Sendo assim, a alimentação pode ser classificada como uma atividade que vai além da prática de se alimentar, fazendo parte da construção de uma identidade específica, própria de cada grupo social.

A sensibilidade do paladar junta-se ao olfato, ao tato e à visão. Dessa forma, a arrumação dos pratos e seus enfeites despertam também o prazer estético. O que significa que as refeições não são apenas questão de sobrevivência, mas ocasiões de trocas simbólicas para os participantes. Tanto que difícil encontrar pessoas que gostem de comer sozinhas (ALCURE, 1996, p.32).

Podemos observar que cada vez mais as pessoas tem buscado estabelecimentos de maior elaboração gastronômica para se alimentar com o intuito de proporcionar um momento de lazer e integração social.

A gastronomia sempre influenciou o ser humano na forma comportamental. Ela incentiva as relações humanas, une as pessoas, em especial nas comemorações, confraternizações, seja um aniversário, um casamento, uma data marcante, ou simplesmente para reunir a família ou os amigos (MATTOS,2007, p.32).

Diante disso, se tornou necessário a utilização do *design* de interiores pensado para estimular a experiência gastronômica e conecta-las às memórias afetivas dos usuários, com o intuito de proporcionar, formando assim um elo entre o estabelecimento gastronômico e o consumidor, com o objetivo de fideliza-los.

Com a globalização e sua ampla variedade de inovações relacionadas à tecnologia, conectividade e interação cultural, um novo comportamento surgiu no consumidor, sendo mais criterioso e exigente, tanto nas questões estéticas, quanto nas questões relacionadas a conforto, desempenho e identidade do produto com sua marca e o que ela é capaz de oferecer como experiências afetivas.

Sendo assim, a arquitetura se torna instrumento fundamental, com o objetivo proporcionar ambientes que fogem dos padrões tradicionais de estabelecimentos gastronômicos, que promovam novas experiências e sensações, aguçando assim os cinco sentidos dos usuários criando memórias afetivas vinculadas à marca.

Em relação a isso, a motivação deste estudo é dada pela necessidade de proporcionar um ambiente, onde as pessoas que frequentarão se sintam à vontade para interagir, sentir, desfrutar e lembrar do local com uma memória afetiva. Visto com que o autor desse estudo, já teve uma intensa experiência com a área de alimentação e sente como é importante essa imersão para os usuários.

Diante desse contexto, essa proposta arquitetônica se preocupou em proporcionar aos usuários mobiliários confortáveis; ambientes que garantam integração social; cores que atraiam os clientes; ambientes lúdicos que levem os usuários ao mundo da realeza, que é a temática escolhida dessa *pizzaria*. Com a aplicação desses elementos, o edifício se tornará parte de novas experiências vivenciadas pelos usuários.

O *Design* no Ambiente Gastronômico

É possível ver como o *design* e gastronomia, vem ganhando cada vez mais força, quando se trata de experiência imersiva. Se tornando assim, uma ferramenta importante em criar diálogos entre fabricação, produto e o consumo. Podemos constatar, que não se trata de um período conclusivo, ou seja, tudo está em constante mudança. Por isso, a abordagem deve ser adequada a cada momento e sempre se deslocando para melhor se adaptar em cada ocasião.

De acordo com Moura (2014), que em relação a contemporaneidade houve mudanças em nosso cotidiano, através da maneira de se comunicar, os espaços, ambientes e objetos, até mesmo o pensamento. Em relação a essas mudanças, é preciso pensar no *design* de interiores, pois essas mudanças interferem na forma de projetar, pois é preciso atender todas as necessidades dos usuários.

As instabilidades do mundo contemporâneo (epidemias, aquecimento global, aumento da pobreza), tem colocado em questão a forma de consumo das pessoas. O consumo está diretamente ligado ao engajamento das marcas e empresas com esses temas que afetam a vida de todos.

A busca de uma conexão mais profunda com o público alvo e suas demandas para um futuro mais sustentável socio ambientalmente, tem se tornado uma forte tendência e vetor de mudança nos hábitos de consumo. Quer seja para socialização ou satisfação pessoal, a busca por experiências “*gourmetizadas*” é a nova forma de abordagem e estratégias das empresas para cativar seu público alvo.

O usuário contemporâneo está exigindo suprir suas necessidades emocionais através da experiência. O usuário quer sentir a textura, o gosto e muitas vezes participar do preparo de sua comida. A gastronomia contemporânea é interativa, criativa, inovadora e envolve o consumidor em várias fases, desde sua chegada no lugar com uma atmosfera acolhedora até a preparação e pôr fim a degustação.

Imersividade na Arquitetura

As emoções são um dos aspectos mais valiosos que definem o ser humano como ser cultural, e uma de suas maiores expressões culturais é a arquitetura. É necessário impactar as pessoas ao frequentarem os ambientes, pois a arquitetura está conectada diretamente criando a atmosfera favorável para qualquer experiência.

A arquitetura tem o papel de oferecer uma experiência nova às pessoas que adentram um ambiente, de provocar nelas um sentimento de reconexão com o “mundo real”. A experiência não precisa ser óbvia ou extravagante. Muitas vezes, um detalhe na iluminação é suficiente para impactar as pessoas. Criar um ambiente com mais essência, sentido e propósito é fundamental para qualquer projeto. (FERENTZ, 2020).

Em relação a isso, a arquitetura precisa ter alma, para que ela gere memórias e afetividades nas pessoas. Frente a estas constatações, podemos compreender que o ambiente influencia completamente na experiência gastronômica.

Diante desse contexto, essa proposta projetual se preocupou em utilizar alguns recursos como iluminação, ludicidade, texturas, cores, cheiros, vegetações, mobiliários diferentes, para promover uma experiência única aos usuários.

A pizza na Gastronomia e na Arquitetura

Quando falamos em *pizza*, já associamos automaticamente com a Itália, mas na verdade ela foi criada pelos Egípcios, que a chamavam de “*piscea*” a cerca de seis mil anos atrás, se tratava de um disco bem fino, usando apenas farinha e água. A massa em si só teria chegado na Itália no século XI, através dos Turcos em uma guerra e a partir dessa massa fina, os italianos aperfeiçoaram com mais trigo e queijo (OLIVEIRA,2019).

A popularidade da *pizza* só aumentou na Itália em decorrência de que alguns membros da realeza, inclusive a Rainha Margherita, durante uma viagem a cidade de Nápolis, se apaixonaram pela *pizza*, feita com molho de tomate, muçarela e manjericão, que se trata de uma homenagem a bandeira da Itália, por esse motivo que este sabor de *pizza* recebe o nome da Rainha Margherita.

Já a primeira *pizzaria* surgiu em 1830, na cidade de Nápoles, a *Antica Pizzeria Port’Alba*. E desde então, a cada ano o consumo de *pizzas* tem aumentado, vem surgindo mais *pizzarias*, presente em praticamente todas as cidades do Brasil (PEREIRA, 2020). No Brasil a *pizza* chegou primeiramente em São Paulo, junto com imigrantes Italianos e a primeira *pizzaria* no Brasil, foi no bairro do Brás na cidade de São Paulo. Ao se popularizar, essa massa ganhou ainda mais opções de sabores em nosso país.

Atualmente a *pizza* se tornou a gastronomia mais consumida no mundo. Estima-se que no Brasil é consumida cerca de 17 milhões de *pizzas*, perdendo apenas para os Estados Unidos que é campeão de *fast-food* em geral. Cerca de 95% da população consomem *pizzas* e a cada ano vem ganhando mais força.

De acordo com Pereira (2020), o Brasil produz mais de um milhão de *pizzas* por dia e metade é produzida somente no estado de São Paulo, sendo o estado que mais consome *pizzas* no Brasil e a segunda cidade no mundo, perdendo apenas para Nova Iorque, que fica localizada no Estados Unidos.

O amor pela *pizza* é tão grande em nosso país, que desde 1985 possui até um dia especial, dia 10 de julho é comemorado o dia da *pizza*, essa data foi escolhida devido a um concurso do estado de São Paulo, realizado para escolher as 10 melhores *pizzas*.

Podemos constatar que hoje podemos encontrar uma diversidade de sabores, formatos e preparos diferentes de *pizzas*, se tornando um alimento que pode variar o modo de preparo de acordo com cada *pizzaria*, que se torna algo atrativo, despertando a curiosidade de todos.

A história da *pizza* teve grande influência através da realeza, então a temática de uma *pizzaria* de reino que é proposta neste estudo, acaba se tornando uma homenagem a história da *pizza*.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Estudo de Correlatos

A Kongo Pizzaria e a Hector Pizzaria Temática, ambas na cidade de Gramado /RS , trouxe informações importantes que contribuiram para o plano de necessidades e inspirações para o desenvolvimento deste estudo, conforme mostra a figura 3:

Obra		
NOME: AUTOR: LOCAL DA OBRA:	- Hector Pizzaria Temática - Thematic Gramado - Gramado/RS - Brasil	- Kongo Pizzaria - Themed Studios - Gramado/ RS - Brasil
DATA DO PROJETO OU DA CONSTRUÇÃO	O projeto Arquitetônico foi realizado em 2019	O projeto Arquitetônico foi realizado em 2017
REFERÊNCIA PARA O MEU TRABALHO	- Design temático; - Atividades imersivas aos clientes; - Objetos de decoração diferenciado.	- Design temático; - Som e iluminação diferenciada; - Espaço e atividades kids.
COMO SERÁ UTILIZADO NO MEU PROJETO	- No meu projeto o design temático é reino; - Alguns materiais utilizados serão parecidos.	- No meu projeto os clientes também vão poder vivenciar diferentes experiências; - Algumas Atividades Imersivas serão parecidas.

Figura 3. Projetos Correlatos (Fonte: Produção do autor)

Local Escolhido

A proposta de implantação do projeto arquitetônico de uma *pizzaria*, acontece no município de Bauru, localizado no interior do Estado de São Paulo, a 330 km da Capital do Estado, compondo a Região Sudeste do Brasil. O município de Bauru está localizado em direção ao noroeste da capital São Paulo em 673.488 km². Desta totalidade, 604,51 km² é de zona rural e 68,976 km² é de zona urbana (IBGE,2020).

O município já foi considerado décimo oitavo com maior população do estado de São Paulo, hoje com 379.297 mil habitantes.

Bauru foi fundada em 1896 quando ocorreu um movimento denominado “marcha para o oeste” o objetivo era fazer a ocupação da área central do Brasil, formando povoados e civilização. A partir dessa ocupação a cidade começa a ganhar infraestrutura e a se desenvolver. O progresso da região também foi motivado pela construção da ferrovia, que

economicamente traria mais força cafeeira ao município. O PIB per capita estima-se em R\$39.121,44 (IBGE,2020).

O município possui outras *pizzarias* na cidade, mas a maioria estão instaladas em lugares adaptados, há poucas *pizzarias* com projetos de arquitetura específico para esse fim.

Para definir a área onde será implantada a *pizzaria*, foi levado em consideração o potencial econômico do bairro Jardim Europa, que possui uma localização de fácil acesso e grande expansão econômica na cidade. A renda dos moradores do bairro e sua região é de classe média alta, caracterizando um público alvo em potencial para o consumo e presença em *pizzarias*.

Em relação a escolha do terreno, levou-se em consideração as dimensões para acomodar o programa e a localização. O terreno está inserido em uma rua importante e de grande visibilidade.

Com a implantação desse projeto de *pizzaria*, será possível oferecer um espaço projetado para ser uma *pizzaria*, com ambiente gastronômico temático conectado às experiências temáticas, sobre o universo da *pizza* como estratégia de captação de público. Espaços projetados não só oferece melhor experiência ao consumidor, mas também contribui para melhorar a qualidade do ambiente de trabalho, mais funcional e otimizado, diferentes dos espaços adaptados.

Diretrizes Projetuais

Esta proposta se refere a elaboração de um projeto arquitetônico para uma *Pizzaria*, abordando como principal eixo temático a experiência de consumo em ambientes imersivos. Para a elaboração do programa de necessidades e o dimensionamento dos espaços, utilizou-se os critérios básicos estudados e previstos em leis, códigos sanitários e estudos de correlatos como referência.

Diretrizes Projetuais que devem guiar o desenvolvimento do projeto a fim de promover qualidade nos ambientes:

- **Espaços Temáticos:** Propõe espaços atrativos que estimulem a curiosidade dos usuários.
- **Integração Social:** Criar um local de convivência, onde possa ocorrer contato entre todos os usuários do local.

O Programa de Necessidades da *Pizzaria* conta com *hall* de entrada, salão principal, banheiro feminino e masculino para os clientes, *playground*, cozinha, copa, dispensa, banheiro feminino e masculino para os funcionários, área destina a manutenção e sala de descanso para os funcionários. Já no segundo pavimento conta com *hall* de entrada, mais uma opção de salão e escritório. Já a capacidade de clientes recomenda-se que seja de até 150 pessoas.

Em relação a essas diretrizes, foi possível propor um projeto no qual houvesse ambientes temáticos e também promovesse a integração dos ambientes. Podemos observar através da figura 4 e da figura 5 o projeto arquitetônico.



Figura 4. Planta Primeiro Pavimento (Fonte: Produção do autor)

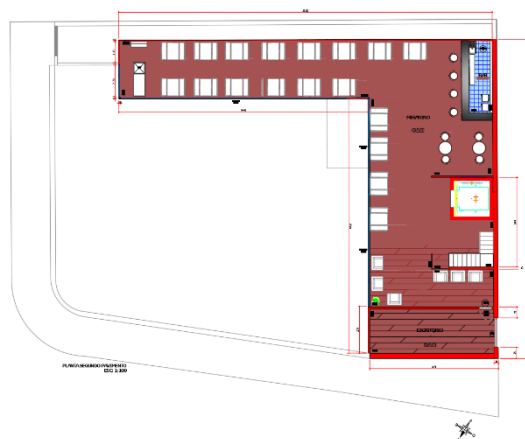


Figura 5. Planta Segundo Pavimento (Fonte: Produção do autor)

Partido Arquitetônico

Essa proposta de projeto tem como partido arquitetônico uma *pizzaria* que busque maior integração afetiva entre a empresa e seu público consumidor, conectando o usuário a todo o processo de produção da *pizza* até chegar à mesa. A oferta de vários lugares é importante para não entediar o consumidor e estimula-lo frequentar outros lugares da *pizzaria*, um grande pátio aberto com vista para a cidade é a praça que convida aos encontros, além de espaços para as crianças e etc.

Sobre o projeto de *design* de interiores, o intuito é que os usuários façam parte da proposta temática do nome da *pizzaria* (o Reino da *Pizza*), onde o cliente é o soberano durante a experiência.

Essa proposta arquitetônica, se trata de um edifício contemporâneo, onde a luz natural é prioridade, por isso a utilização de área aberta será um diferencial.

Outro recurso utilizado, foi proporcionar os ambientes integrados, com pouca divisória, com o objetivo de melhorar a integração entre os usuários.

Os materiais de acabamento escolhidos remetem ao estilo urbano, remetendo a cidade, lugar que consagra o consumo da *pizza*.

A utilização das cores, vermelho, preto, verde, amarelo e vários tons de madeira, foi um fator determinante no projeto, com o intuito de promover uma conexão com a identidade visual do estabelecimento.

Essa proposta também se preocupou em inserir a natureza e a sustentabilidade na experiência, com o objetivo de proporcionar um ambiente agradável e coerente com as demandas socioambientais do meio urbano.

Diante desse contexto, podemos observar através da figura 6 e da figura 7, a importância das cores que são característica da identidade visual da *pizzaria*.



Figura 6. Hall de Entrada (Fonte: Produção do autor)

Figura 7. Salão Principal (Fonte: Produção do autor)

Podemos constatar através da figura 8 e da figura 9, que essa proposta projetual se preocupou em demonstrar a importância dos ambientes externos, com *playgrounds* e vegetações, dentro dos ambientes gastronômicos.



Figura 8. Playground da Pizzaria (Fonte: Produção do autor)

Figura 9. Mesanino (Fonte: Produção do autor)

Podemos observar através da figura 10 e da figura 11, que há bastante espaço para integração social e convivência aos usuários na *pizzaria*, onde poderá também ser realizado eventos.



Figura 10. Espaço ao ar livre (Fonte: Produção do autor)

Figura 11. Bar do primeiro pavimento

(Fonte:Produção do autor)

Já em relação a fachada da *pizzaria*, podemos observar através da figura 12, que foi realizado um projeto onde a população se sinta atraída para entrar dentro do estabelecimento, onde desde sua fachada já demonstre ser uma *pizzaria* diferente dos padrões tradicionais.



Figura 12. Fachada da Pizzaria (Fonte: Produção do autor)

CONCLUSÃO

O presente estudo, teve como objetivo demonstrar e ampliar conhecimento sobre a importância da arquitetura temática imersiva vinculada à experiência gastronômica. Por meio da fundamentação teórica e resultados modernos, foi capaz de comprovar como esses recursos são fundamentais para melhorar a qualidade de vida das pessoas, promovendo diferentes experiências aos usuários e consequentemente aumentando o fluxo de clientes. Em relação a isso, esse estudo trouxe diretrizes para o desenvolvimento de uma nova proposta de *pizzaria* na cidade de Bauru.

Mediante o que foi planejado para este estudo, entende-se que o principal objetivo foi alcançado, pois foi possível projetar ambientes diferentes dos padrões tradicionais de

pizzarias, promovendo ambientes multissensoriais aos usuários. Portanto, este estudo desempenha o papel de promover um novo critério para ambientes gastronômicos e que seja referência para futuros projetos arquitetônicos e estudos sobre essa temática.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, N. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ALCURE, Lenira, FERRAZ, Maria N. S., CARNEIRO, Rosane. **Comunicação verbal e não-verbal**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 1996.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

CAFÉ VIAGEM. **Hector Pizzaria temática em Gramado com escola de magia e diversão**. 2019. Disponível em <<https://cafeviagem.com/hector-pizzaria-tematica-gramado/>>. Acesso em: 11 mai. 2021.

CAFÉ VIAGEM. **Kongo Pizzaria Temática, um restaurante estilo Disney em Gramado**. 2019. Disponível em <<https://cafeviagem.com/kongo-pizzaria-em-gramado/>>. Acesso em: 11 mai. 2021.

DARTIGUES, A. **O que é a fenomenologia?** Trad.de Maria Jose J.G. de Almeida. São Paulo: Ed.Centauro, 2008.

GOOGLE MAPS. **Rua Odilon Braga**. 2021. Disponível em. Acesso em: 10 de mai. 2021.

FERENTZ, Givago. **Arquitetura: os segredos por trás dos projetos de Givago Ferentz**. Viver Curitiba que inspira. 2020. Disponível em <<https://vivercuritiba.com.br/arquitetura-ossegredos-por-tras-dos-projetos-de-givago-ferentz/>>. Acesso em: 11 mai. 2021.

HUSSERL, E. **A crise da humanidade europeia e a filosofia**. Porto Alegre; EDIPUCRS, 2008.

IBGE. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**. Disponível em <<https://www.ibge.gov.br/>> Acesso em: 10 mai. 2021.

MATTOS, Ana Carolina Paulino. **Ensaio sobre a Gastronomia**. Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, p.1-51, 2007.

MOURA, M. (Org). **Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões**. São Paulo: Estação das Letras, 2014.

OLIVEIRA, Rebeca. **A história da pizza. Folha de São Paulo**. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/webstories/comida/2020/07/a-historia-da-pizza/>>. Acesso em 11. mai. 2021.

PAIVA, Andréa de. **Os olhos do Corpo: percepção, sensorialidade e a NeuroArquitetura**. 2019. Disponível em: <<https://www.neuroau.com/post/os-olhos-do-corpo-percep%C3%A7%C3%A3o-sensorialidade-e-a-neuroarquitetura>>. Acesso em: 11 mai. 2021.

PEREIRA, Renata Gonçalves. **Origem da pizza- Como surgiu, primeira pizzaria e sua história no Brasil**. 2020. Disponível em <<https://segredosdomundo.r7.com/origem-da-pizza/>>. Acesso em 11 mai. 2021.

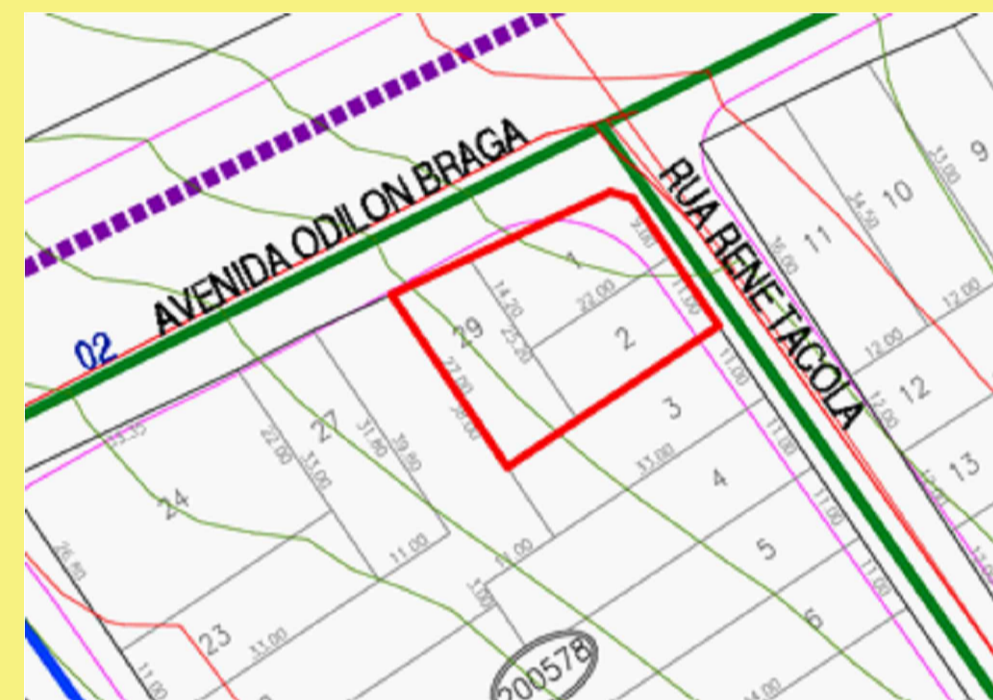
KRUSTKING - PIZZARIA TEMÁTICA



BAURU NO MAPA- FONTE: WIKIPEDIA



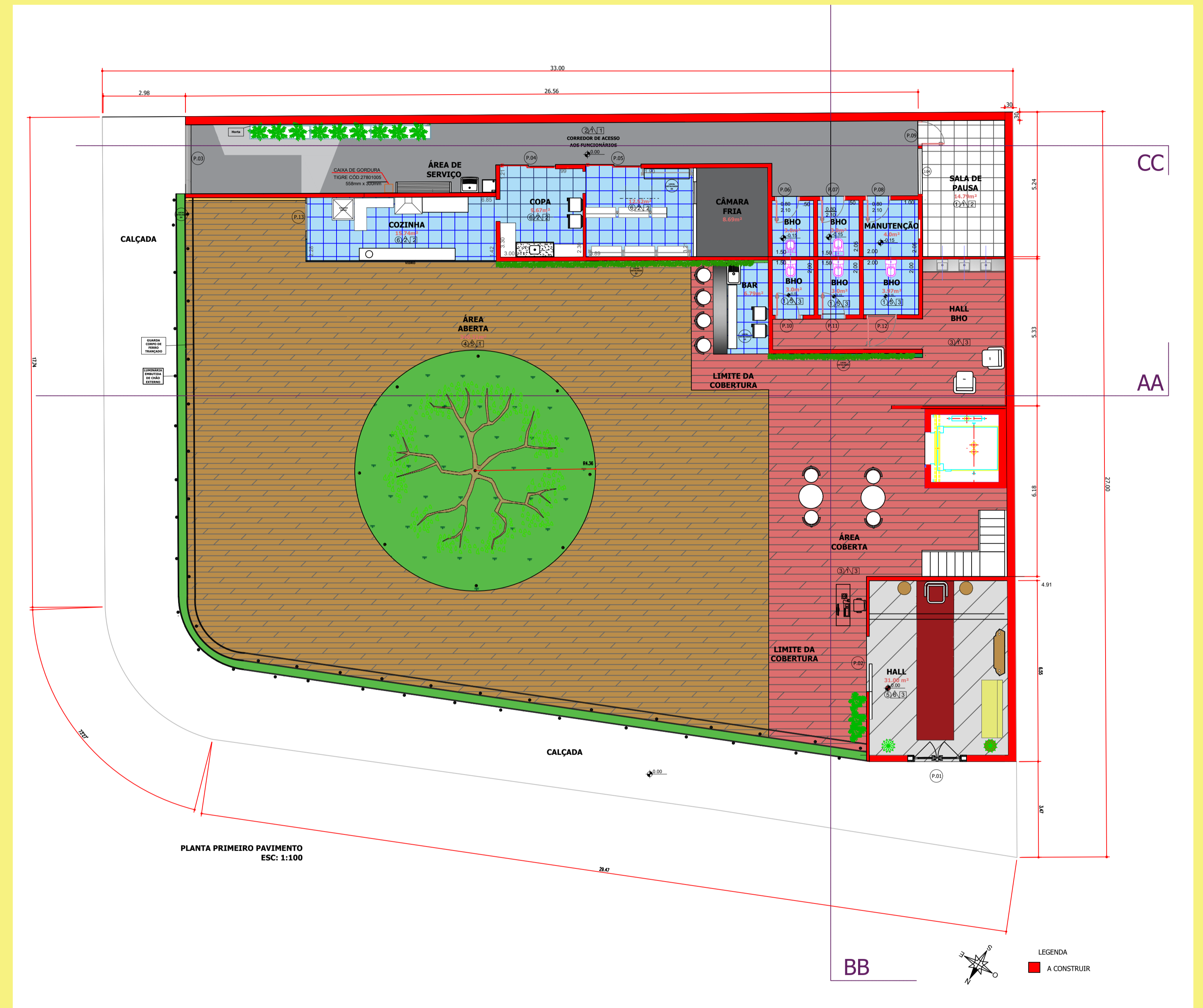
ÁREA DE IMPLANTAÇÃO- FONTE: GOOGLE MAPS



CURVAS DE NÍVEIS - FONTE: PREFEITURA



FACHADA DO EDIFÍCIO- ACERVO DO AUTOR



R E V E S T I M E N T O S					
○	PISO	△	PAREDE	□	TETO
1	CERÂMICO	1	REVESTIDA C/ ARGAMASSA MISTA P/ PINTURA DE LÁTEX	1	ABERTO
2	CONCRETO	2	AZULEJO ATÉ O TETO	2	PVC
3	PISO TRIUNFO IMBUIA	3	ABERTAMENTO ÁREA MOLHADA	3	FORRO DE GESSO
4	DECK DE MADEIRA EM CUMARU	4	REVESTIMENTO ÁREA MOLHADA	4	
5	PORCELANATO PLACE BRANCO	5	ABERTO	5	
6	PISO EPOXI P/ COZ. INDUST.	6	Revestimento Plaqueta Tijolo Natural	6	

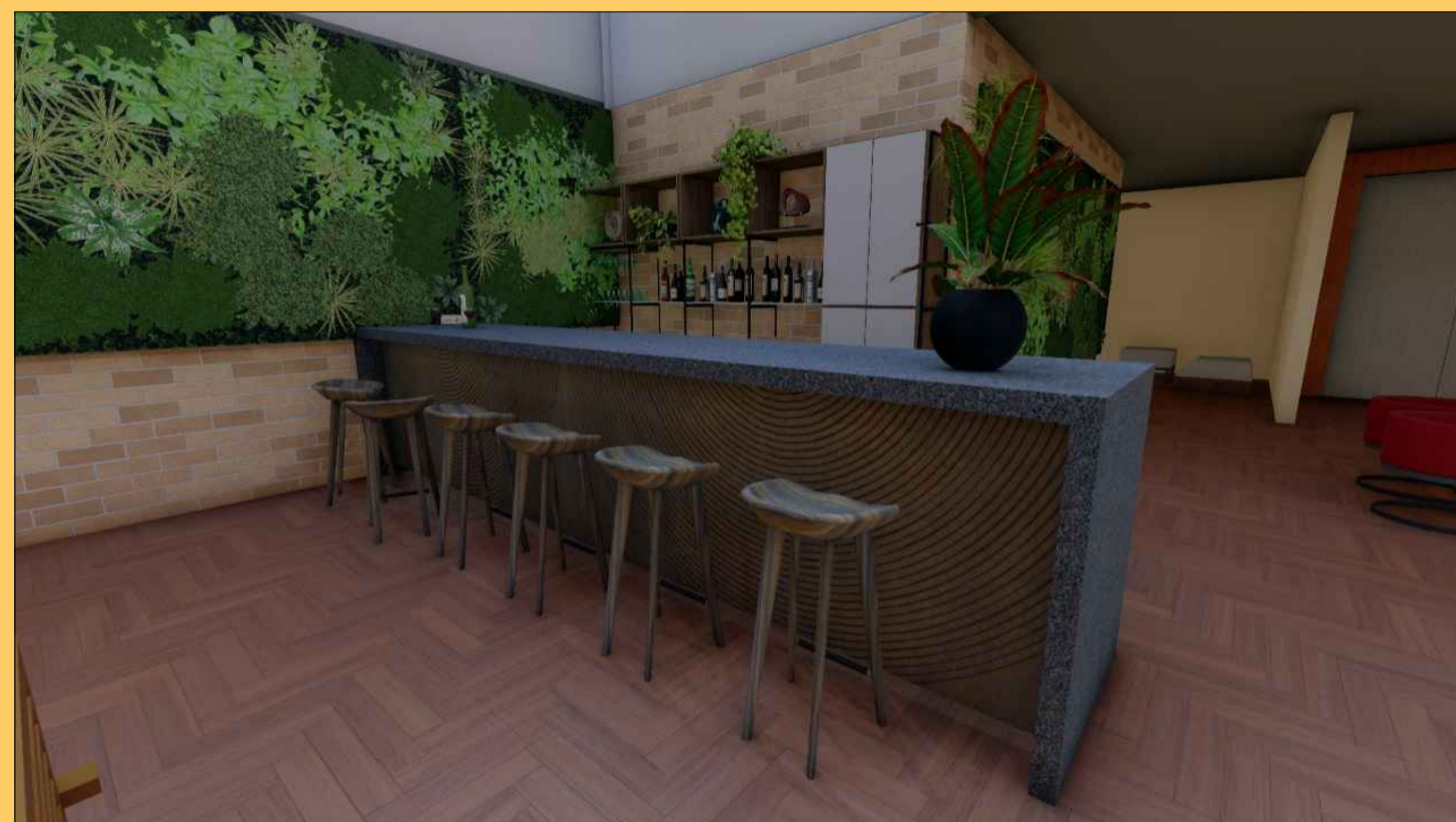
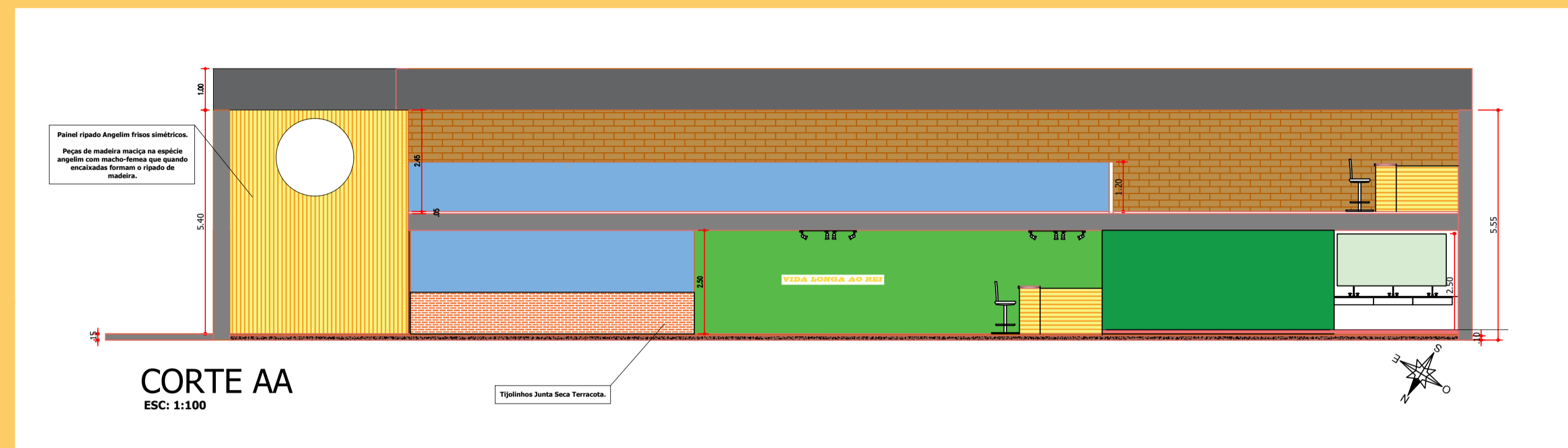
ESQUADRIAS					
JANELAS	LARGURA	ALTURA	PEITORIL	TIPO/ MATERIAL	
3.01	0,60	0,40	2,24	Janela Madeira Alumínio Branco	
3.02	0,60	0,40	2,24	Janela Madeira Alumínio Branco	
3.03	0,60	0,40	2,24	Janela Madeira Alumínio Branco	
3.04	2,05	0,60	1,35	Janela De Correr Alumínio Branco	
3.04	1,66	0,60	1,35	Janela De Correr Alumínio Branco	

ESQUADRIAS				
PORTAS	LARGURA	ALTURA	TIPO/ MATERIAL	
P.01	1,70	2,15	Porta Duplo de Alvenaria Madeira Castelo Alumínio Alumínio Com Grade 015	
P.02	2,00	2,15	Porta De Vitrô De Correr	
P.03	1,70	2,00	Porta Bancada	
P.04	2,00	2,00	Porta De Alumínio	
P.05	2,00	2,00	Porta De Alumínio	
P.06	0,80	2,15	Porta De Alumínio Painéis Verticais	
P.07	0,80	2,15	Porta De Alumínio Painéis Verticais	
P.08	0,80	2,15	Porta De Alumínio Painéis Verticais	
P.09	0,80	2,15	Porta De Alumínio Painéis Verticais	
P.10	0,80	2,15	Porta De Madeira Compósita Line Semi Sólida Falsa	
P.11	0,80	2,15	Porta De Madeira Compósita Line Semi Sólida Falsa	
P.12	0,80	2,15	Porta De Madeira Compósita Line Semi Sólida Falsa	
P.13	1,00	2,15	Porta Vitrô a Vitrô	
P.14	0,80	2,15	Porta De Madeira Compósita Line Semi Sólida Falsa	

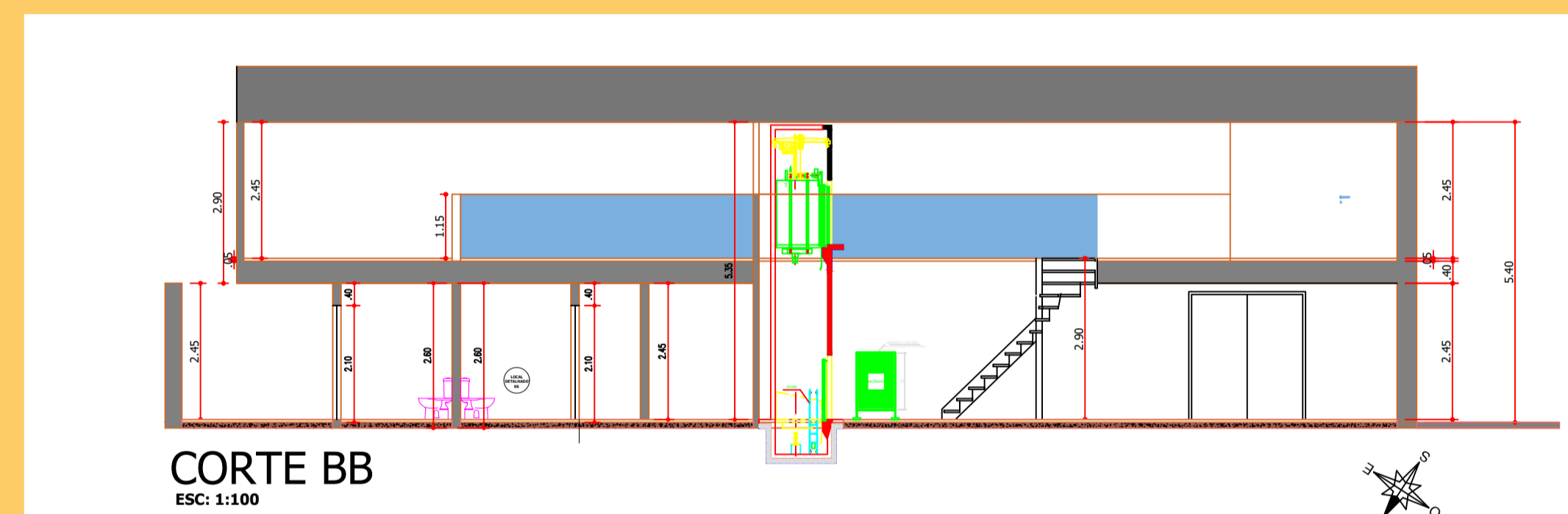
CORTES



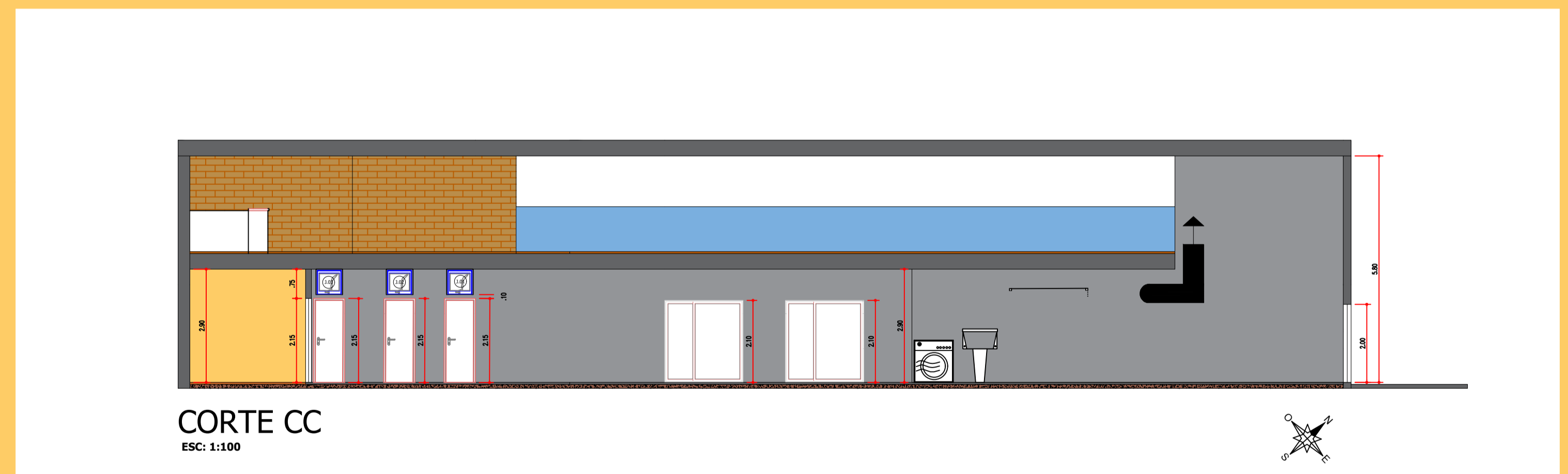
PRIMEIRO PAVIMENTO: ACERVO DO AUTOR



BAR PRIMEIRO PAVIMENTO: ACERVO DO AUTOR



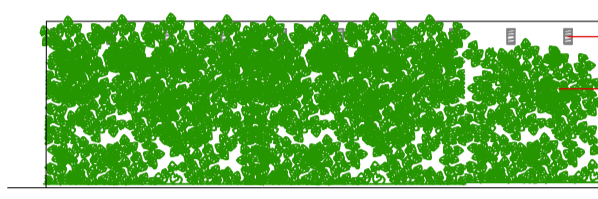
PRIMEIRO PAVIMENTO: ACERVO DO AUTOR



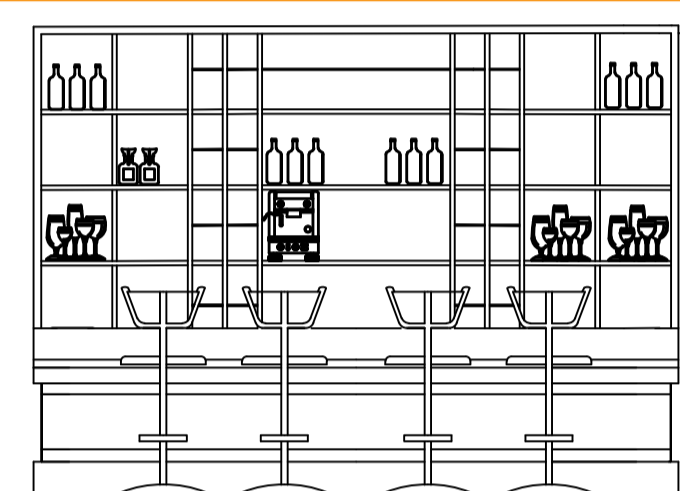
DETALHAMENTOS



DETALHAMENTO 01 - HALL - EXEMPLO DE MOBILIÁRIO
ESC: 1:50



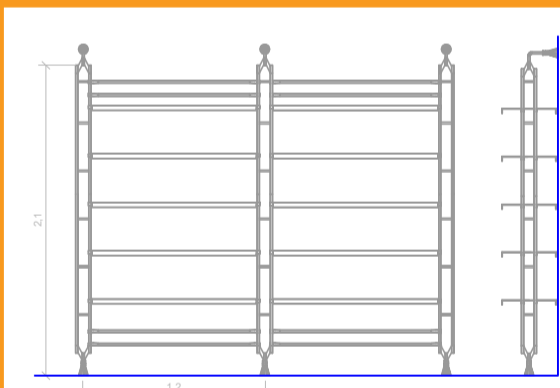
DETALHAMENTO 02 - JARDIM VERTICAL
ESC: 1:50



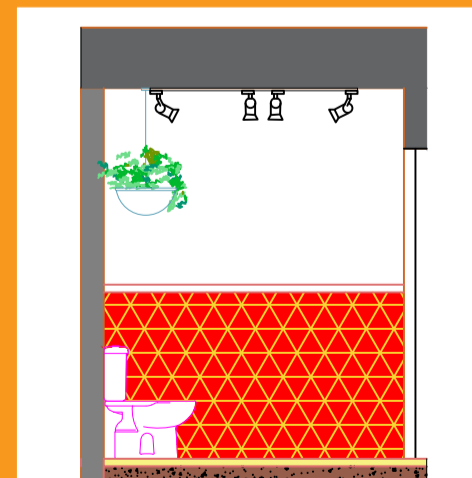
DETALHAMENTO 03 - BAR
ESC: 1:50



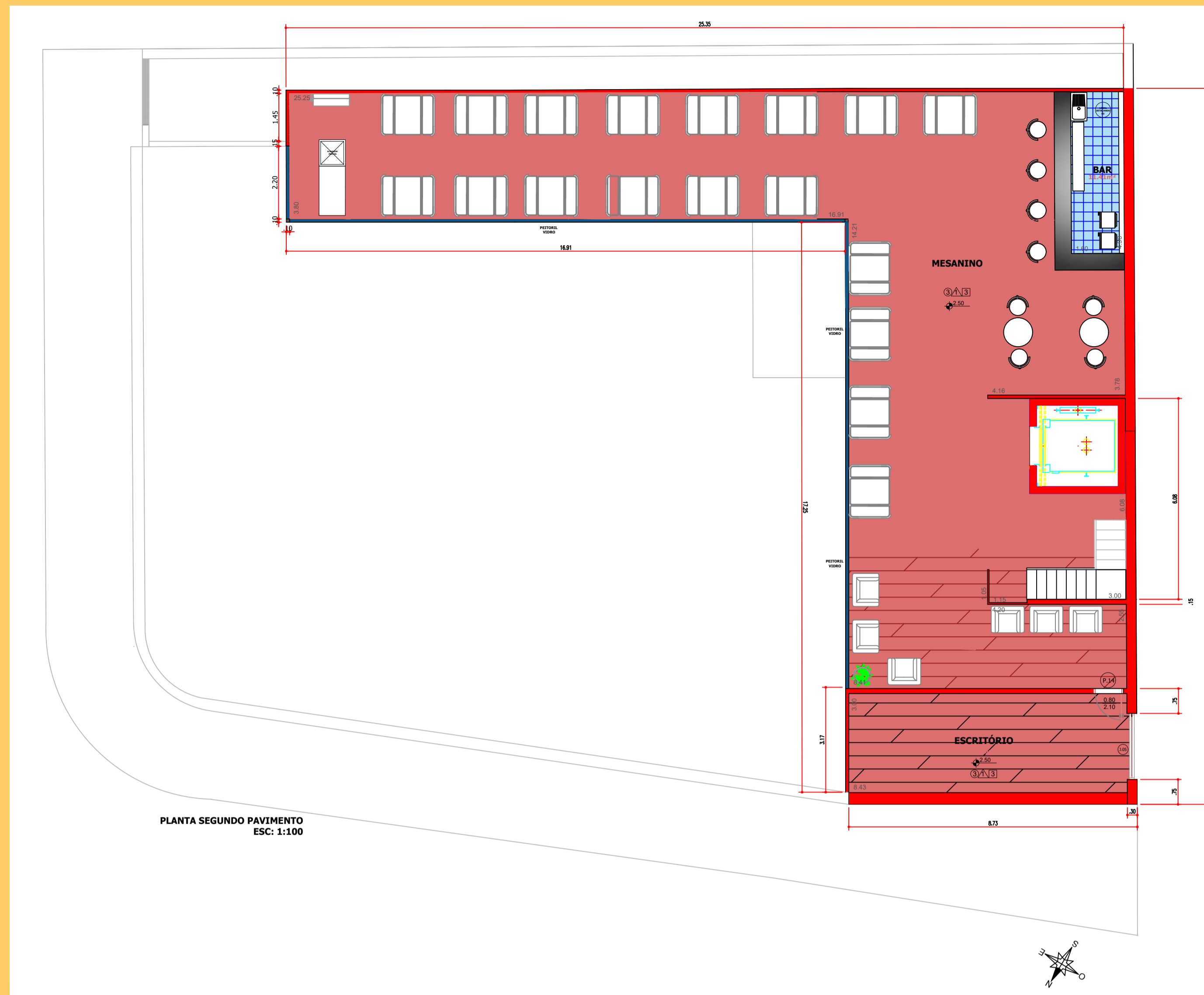
DETALHAMENTO 04 - CANTEIRO FACHADA
ESC: 1:50



DETALHAMENTO 05 - ESTANTES
ESC: 1:50



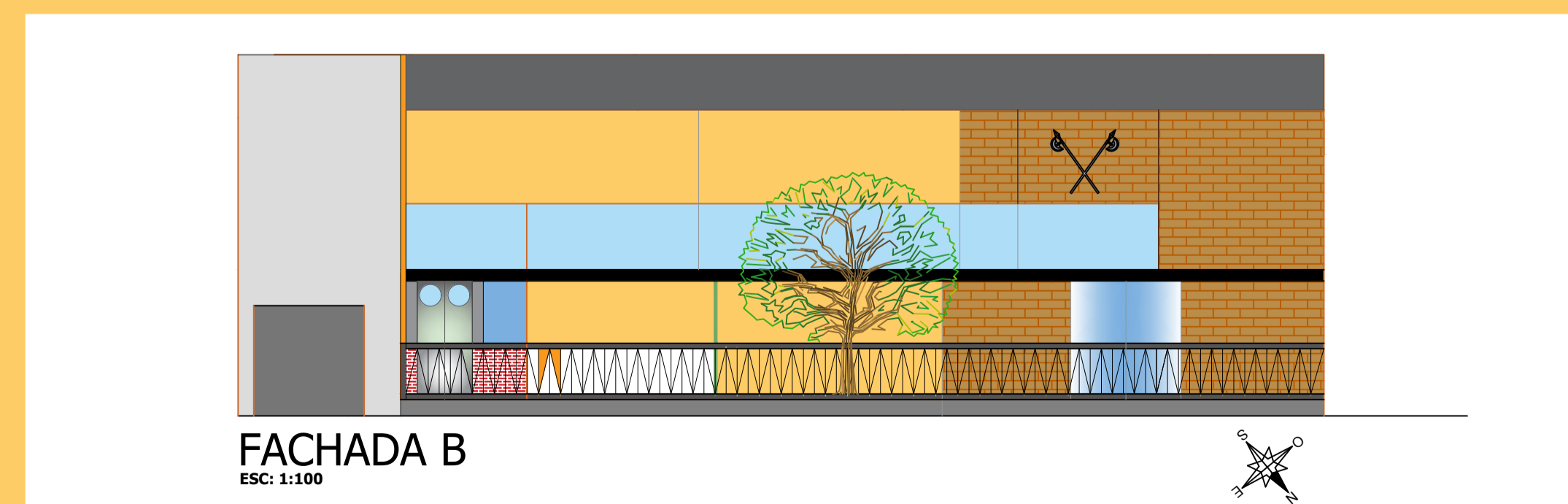
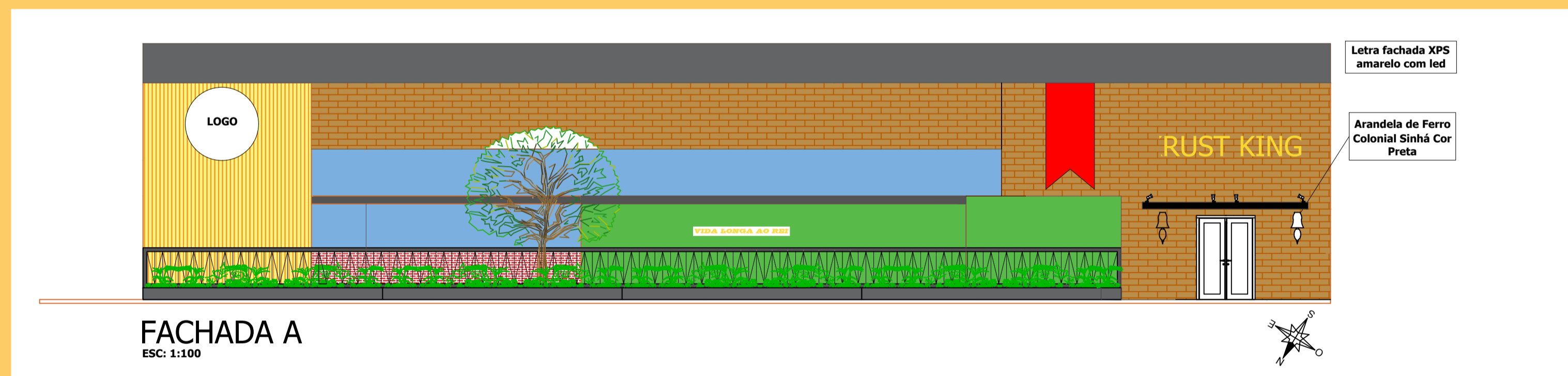
DETALHAMENTO 06 - BANHEIRO
ESC: 1:50



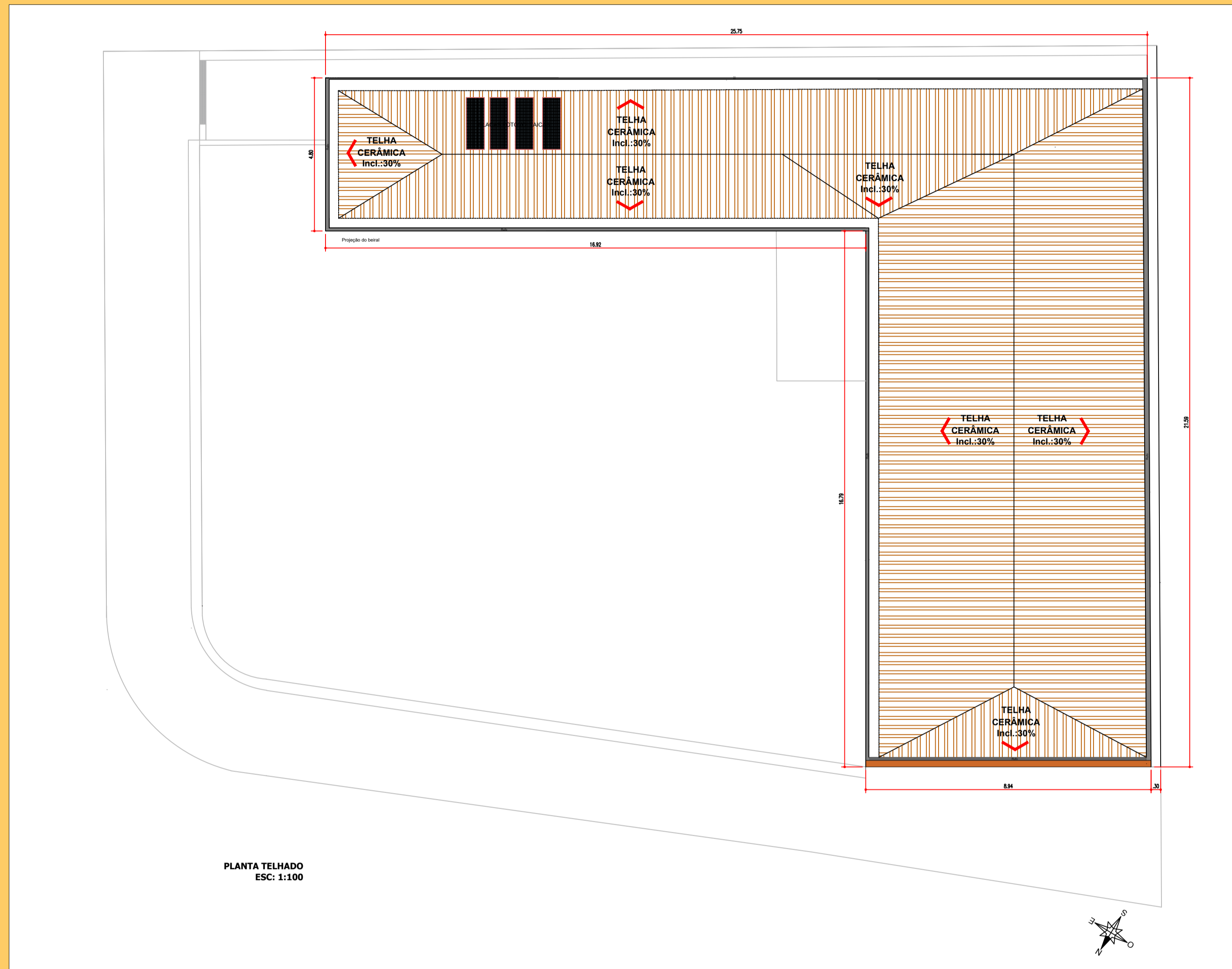
SEGUNDO PAVIMENTO, ELEVAÇÕES E DETALHAMENTOS.



VISTA MESANINO - ACERVO DO AUTOR



COBERTURA



SALÃO PRINCIPAL. FONTE : ACERVO DO AUTOR



ÁREA INFANTIL. FONTE : ACERVO DO AUTOR



HALL DE ENTRADA FONTE : ACERVO DO AUTOR