



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

BIANCA MISSAE JANINI MIYAZAKI

**GEEK BAR: UMA JORNADA INTERPLANETÁRIA PELO
UNIVERSO DE STAR WARS**



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

BIANCA MISSAE JANINI MIYAZAKI

**GEEK BAR: UMA JORNADA INTERPLANETÁRIA PELO
UNIVERSO DE STAR WARS**

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: Prof. Me. Antonio Edevaldo
Pampana



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Dedico este trabalho a minha família, que
me proporcionou apoio e incentivo ao
longo do processo de pesquisa.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a meus pais, Marcelli e Luis por me apoiarem e acreditarem em meu sonho. Desde o momento em que nasci, vocês têm sido meus guias, meus professores, meus protetores e meus amigos. Obrigado por me ensinarem a importância do trabalho duro e do estudo. Vocês me deram o exemplo de como ser uma pessoa responsável, honesta, compassiva e generosa. E acima de tudo, vocês me ensinaram o valor da família, da união e do amor.

Ao meu orientador, que me auxiliou na elaboração do trabalho com as correções, incentivos. Fornecendo várias ideias e soluções.

Agradeço aos professores que me ajudaram durante essa jornada. Gratidão por todo empenho e dedicação de cada um em ajudar a moldar meu futuro e transmitir seus conhecimentos.

Aos meus amigos que quando eu precisei de alguém para comemorar minhas conquistas, vocês foram os primeiros a me parabenizar. Ou quando precisei de um ombro para chorar e de apoio emocional. Obrigado por estar sempre ao meu lado, por me ouvir, por me encorajar e por me ajudar a crescer.

E, por fim, gostaria de agradecer a todos que participaram e contribuíram de alguma forma para o desenvolvimento deste trabalho.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

“A imersão é um processo de criação de mundos alternativos que podem ser experimentados de maneira sensorial e emocionalmente intensa”

(Alain de Botton)



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Fluxograma cozinha industrial.....	4
FIGURA 02 – Mapa de bares e restaurantes.....	10
FIGURA 03 – Implantação.....	12
FIGURA 04 – Planta.....	12
FIGURA 05 – Corte AA.....	13
FIGURA 06 – Corte BB.....	13
FIGURA 07 – <i>Naboo</i>	13
FIGURA 08 – Perspectiva da fachada.....	14
FIGURA 09 – Entrada.....	14
FIGURA 10 – Área de consumo inspirada no interior do Templo <i>Jedi</i>	15
FIGURA 11 – Área de consumo inspirada no interior da Estrela da Morte.....	15
FIGURA 12 – Área inspirada no interior da nave rebelde <i>Tantive IV</i>	15
FIGURA 13 – Área inspirada nos interiores das bases rebeldes.....	15
FIGURA 14 – Cena da série “O Mandaloriano”	15
FIGURA 15 – Bar central.....	15
FIGURA 16 – <i>Millenium Falcon</i> realizando o salto no hiperespaço.....	16
FIGURA 17 – Hall de entrada do bar.....	16
FIGURA 18 – Playground.....	16
FIGURA 19 – Deck com <i>firepit</i>	16
FIGURA 20 – Réplica <i>Millennium Falcon</i>	16
FIGURA 21 – Logo.....	17
FIGURA 22 – Organograma e fluxograma.....	17



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE TABELAS

TABELA 01 – Projetos correlatos.....	11
TABELA 02 – Programa de necessidades.....	18



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	2
2. MATERIAIS E MÉTODOS	2
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	3
3.1 Bares temáticos	3
3.1.1 Cozinha	4
3.2 Experiência imersiva	5
3.3 Cultura nerd e geek	6
3.4 Temática Star Wars	7
3.5 Cenografia	8
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	9
4.1 Conceito e partido arquitetônico	9
4.2 Localização da área projetual	9
4.3 Projetos correlatos	10
4.4 O projeto	11
4.4.1 Programa de necessidades	17
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
6. REFERÊNCIAS.	18

GEEK BAR: UMA JORNADA INTERPLANETÁRIA PELO UNIVERSO DE STAR WARS

GEEK BAR: AN INTERPLANETARY JOURNEY THROUGH THE STAR WARS UNIVERSE

Bianca Missae Janini Miyazaki¹

Resumo

Os bares temáticos são espaços imersivos que vão além de um simples local para reunir amigos e desfrutar de gastronomia. Com diversas possibilidades de temáticas, eles oferecem uma experiência única e memorável, focando em trazer imersividade dentro do tema escolhido e criando memórias afetivas com o estabelecimento. A experiência imersiva proporciona ao consumidor uma vivência personalizada e única, que pode atrair e fidelizar o público, estabelecendo uma conexão mais profunda com a marca. A imersão é trabalhada através dos 5 sentidos do consumidor, buscando fazê-lo sentir-se parte do que está sendo apresentado, seja por meio de cenários ou experiências que o colocam fora de sua zona de conforto, dessa maneira, o ambiente pode criar laços duradouros, significativos e afetivos com os consumidores. O projeto proposto visa criar um bar temático em Bauru, com a temática do universo de *Star Wars*, para atender à demanda por espaços imersivos na cidade e oferecer uma experiência gastronômica especial para os consumidores, através da criação de ambientes lúdicos e imersivos com cenários presentes nos filmes da franquia.

Palavras-chave: arquitetura imersiva, arquitetura cenográfica, bar temático, cultura *geek*, *Star Wars*.

Abstract

Themed bars are immersive spaces that go beyond a simple place to gather with friends and enjoy gastronomy. With various possibilities of themes, they offer a unique and memorable experience, focusing on bringing immersion within the chosen theme and creating emotional memories with the establishment. The immersive experience provides the consumer with a personalized and unique experience that can attract and retain the audience, establishing a deeper connection with the brand. Immersion is worked through the consumer's five senses, seeking to make them feel part of what is being presented, either through settings or experiences that take them out of their comfort zone, thus creating lasting and meaningful bonds with customers. The proposed project aims to create a *Star Wars*-themed bar in Bauru to meet the demand for immersive spaces in the city and offer a special gastronomic experience to consumers by creating playful and immersive environments with settings present in the franchise's movies.

Keywords: immersive architecture, scenographic architecture, themed bar, geek culture, *Star Wars*.

¹ Faculdades Integradas de Bauru, biamiyazaki99@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os bares são locais para reunir amigos, se divertir e aproveitar a gastronomia do local, porém, na atualidade, um novo conceito de bar tem ocupado várias cidades: Os bares temáticos. São mais do que apenas locais para reunir amigos, são espaços imersivos com várias possibilidades de temáticas, podendo ser do mundo do cinema, jogos ou esportes. O foco deste tipo de empreendimento é trazer imersividade dentro do tema escolhido, tornando a experiência do consumidor mais divertida e memorável, criando memórias afetivas com o estabelecimento.

De acordo com levantamento feito pela autora, na cidade de Bauru, existe apenas 1 bar temático pela cidade. Desta forma, o projeto visa a concepção de um bar com ambientes aconchegantes, acolhedores e imersivos que atraia o público de modo a criar um espaço que crie laços com seus consumidores e faça da experiência gastronômica algo especial.

Camargo (2020) explica que oferecer uma experiência imersiva significa proporcionar ao consumidor uma vivência única e personalizada, que o leva a experimentar algo totalmente novo. Essa abordagem é extremamente eficaz para atrair e fidelizar o público, pois estabelece uma conexão mais profunda com a marca. Quando a imersão é bem planejada e executada, é possível criar laços duradouros e significativos com os consumidores.

A imersividade é trabalhada através dos 5 sentidos do consumidor, o objetivo é fazer com que o mesmo interaja e se sinta parte do que está sendo apresentado, seja por um cenário, ou colocando-o fora de sua zona de conforto, experienciando o que nunca viveu.

Desta forma, este projeto tem por motivação a falta de bares temáticos e imersivos na cidade de Bauru e seu objetivo é a criação de um bar *geek* na temática de *Star Wars*, um dos filmes mais relevantes para a cultura *geek*. Com espaços lúdicos e imersivos, com cenários presentes nos filmes da franquia.

Os objetivos desta pesquisa são: Entender o conceito de imersividade e sua relação com a memória afetiva, caracterizar o universo *geek* e o auxílio da cenografia na construção de ambientes temáticos para este público e desenvolver uma proposta de projeto de bar temático.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Foi realizado uma pesquisa bibliográfica através de artigos acadêmicos, buscas em sites referentes a normas projetuais de uma cozinha industrial e sua aplicação sobre o tema proposto para o bar, além de livros referentes ao tema proposto para a pesquisa. Também foi realizado um levantamento de dados sobre a área escolhida para a implantação do projeto.

No projeto arquitetônico foram realizadas as etapas de projeto executivo, paisagismo, implantação, cortes, elevações e maquete eletrônica com renderização.

Para o desenvolvimento do projeto arquitetônico, foram utilizados softwares de arquitetura como AutoCAD, Sketch Up, Photoshop e V-Ray, bem como pesquisa de espécies de vegetação para o desenvolvimento do projeto paisagístico, pesquisa de materiais e referências para a elaboração do projeto de interiores.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Bares temáticos

Bares são todos os estabelecimentos comerciais onde há a consumação de bebidas alcoólicas, não alcoólicas e alimentos como petiscos, porções, lanches entre outros. Já os bares temáticos são aqueles com temas definidos, de forma a criar uma experiência imersiva dentro do estabelecimento.

A criação de uma casa temática envolve mais que uma culinária específica ou alguns objetos simbólicos na decoração. A tematização engloba uma série de itens que precisam ser pensados, estudados e aprimorados para remeter o local ao tema, como o próprio nome, cardápio, decoração, música, mobília, uniformes, fachada, entre outros, a fim de transportar o cliente para aquela vivência e compor uma correta harmonização (FOOD MAGAZINE, 2014).

Segundo Olivetti et al. (2018), bares temáticos são estabelecimentos gastronômicos que mergulham em universos particulares, como cinema, esporte ou literatura. Eles se sobressaem pela originalidade, rompendo com convenções comuns, e imergem o tema em todos os elementos, desde o estilo arquitetônico e design até o cardápio e o serviço prestado. Esses espaços evocam uma sensação de conexão com o tema, mesmo para indivíduos sem familiaridade prévia.

O conceito de "temático" teve sua origem na *Disneyland*, onde o êxito se fundamenta na oferta de uma experiência temática integral. No *Magic Kingdom* da Disney, cada seção, como *Adventureland* ou *Tomorrowland*, apresenta serviços gastronômicos, atrações, música e arquitetura cuidadosamente alinhados com seu tema específico. Esse enfoque cria uma sensação essencial de escapismo para os visitantes. Os restaurantes temáticos contemporâneos também abraçaram essa ideia da Disney, incorporando um tema que influencia desde os menus até as performances ao vivo. (BECKER, 1987)

Assim, a tematização do espaço torna-o imersivo, de modo que quem interage com ele sinta-se transportado para outra realidade, imerso em um universo diferente.

3.1.1 Cozinha

Um dos ambientes funcionais importantes do bar é a cozinha cuja tipologia utilizada no projeto será a industrial.

[...] essa tipologia de cozinha será conceituada como um sistema de produção de alimentação coletiva, independente de sua origem (indústria, *catering*, hospitalar ou outros). Deste modo será considerado um “processo industrial”, onde houver o recebimento de um material, que será processado e distribuído.

Ou seja, quando citado “cozinha industrial”, referenciar-se-á a este processo contínuo de produção (ZOMPERO, 2014, p. 77).

A cozinha industrial possui normas de funcionamento, desta forma, a figura 1 trata-se do esquema sugerido pela CVS-18 (Centro de Vigilância Sanitária), norma da ANVISA (Agência Nacional de Vigilância Sanitária).

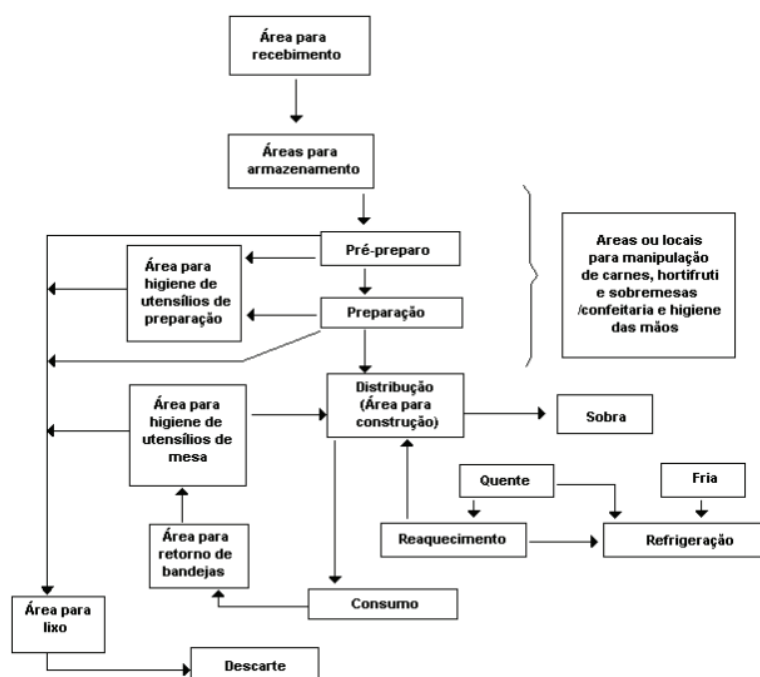


Figura 1. Fluxograma cozinha industrial (fonte: https://cvs.saude.sp.gov.br/zip/e_pt-cvs-06_100399.pdf).

De acordo com a Portaria CVS-6/99 da Anvisa (1999) a área deve estar livre de focos de insalubridade. Deverá ter piso, paredes, forros, tetos e esquadrias laváveis, lisas, impermeáveis, em bom estado de conservação, com cores claras, que seja de fácil higienização, não permitindo o acúmulo de sujeira. Além disso deve ter inclinação suficiente em direção aos ralos. A iluminação deverá ser uniforme em todo o ambiente.

O ambiente deverá ser confortável termicamente, que tenha a renovação do ar para que o ambiente fique livre de fungos, gases, fumaça, gordura e condensação de vapores. A

circulação de ar na cozinha deve ser feita com ar insuflado e controlado através de filtros ou através de exaustores com equipamentos dimensionados de forma adequada. Assim, o projeto estará de acordo com as normas sanitárias para cozinhas industriais apresentadas pela Anvisa.

3.2 Experiência imersiva

A palavra imersão, originada do latim *immersio*, é o ato de imergir; mergulho; submersão. Logo, Camargo (2020) explica que a experiência imersiva é uma estratégia de *marketing* que visa criar um ambiente ilusório e inédito para o público-alvo, com o objetivo de envolvê-lo e fazê-lo sentir parte do que está sendo apresentado. A ideia é explorar os sentidos do participante da ação e criar uma comunicação mais efetiva com os usuários do espaço, especialmente em um contexto em que a experiência do usuário é cada vez mais relevante.

Experiências imersivas e interativas trazem essa impressão de “fluir” e é este estado que os criativos buscam maneiras de cultivar porque é mais uma maneira de criar conexões entre marca e consumidor, gerar engajamento, atrair mais pessoas e fidelizar o público que se envolve com essas ações. Quando uma marca oferece ao seu cliente uma experiência customizada, diferenciada, criada a partir de um estudo profundo de seu comportamento e suas expectativas, ela se firma como um diferencial competitivo entre os seus concorrentes. (LOURES e CASTRO, 2022)

A experiência imersiva busca oferecer algo fora da zona de conforto do cliente, utilizando a métodos para criar algo único e exclusivo que impacte o público. Essa técnica pode proporcionar ao participante uma nova visão sobre a marca, fazendo com que ela seja vista como uma provedora de experiências e não apenas um produto ou serviço. Quando bem executada, a experiência imersiva pode criar conexões afetivas e laços duradouros entre o estabelecimento e o público.

Para que a experiência imersiva ocorra, é necessário estimular de forma direcionada, os 5 sentidos do usuário do espaço. Logo, “Toda experiência comovente 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.” (PALLASMAA, 2011, p. 39).

Para Mariño (2017), ambientes comerciais que proporcionam experiências sensoriais com seus consumidores ocasionam o incentivo do desejo do cliente a possuir ou consumir tal produto e assim a compra será realizada. Portanto, a imersividade para ambientes comerciais é de suma importância para atrair o público, convidando-lhes a uma nova experiência onde o público deixa o mundo real para entrar em um novo universo.

3.3 Cultura *nerd* e *geek*

Anteriormente, o termo "*nerd*" era usado de forma pejorativa, mas hoje em dia deixou de ser associado ao estereótipo de um jovem antissocial e passou a representar jovens familiarizados com o mundo da tecnologia e entretenimento.

Essa transformação da visão da sociedade ainda resultou em outro marco de mudança, agora o termo mais utilizado para designar *nerd* é o *geek*. Segundo dados da pesquisa do engenheiro de software, Burr Settles, que estudou mais de 2 milhões de tuítes em 2013, por meio de palavras mais associadas aos termos, mostra que a diferença entre *nerd* e *geek* é: os *nerds* estão mais relacionados ao conhecimento e estudos, enquanto os *geeks* estão mais ligados na cultura pop e entretenimento (filmes, séries, quadrinhos, entre outras coisas que o leve para o lúdico). Isso mostra que ocorreu uma eufemização do termo que já fora tão carregado de negatividade para um grupo social, comprovando que a sociedade atual está mais "amigável" e receptiva com os sujeitos que fazem parte dessa tribo urbana (MENDES e SILVA, 2021, p. 18)

Na questão do consumo, Silva (2015) aponta que o consumidor *geek* se destaca por sua tendência a colecionar bens de consumo relacionados ao universo *geek*, como filmes, videogames, livros e *action figures*, que são figuras de ação geralmente feitas de plástico que representa um personagem da cultura pop. Muitos desses objetos que representam um filme ou outra referência que faz parte da cultura *geek* criam um espírito de nostalgia e que acabam atraindo este público através da memória afetiva. Segundo Teodoro (2022) o mercado *geek* faturou mundialmente, cerca de 300 bilhões de dólares no ano de 2021. Já no Brasil o valor ficou na casa dos 21,5 bilhões de reais no mesmo ano, segundo dados da ABRAL - Associação Brasileira de Licenciamento de Marcas e Personagens.

Dentre os produtos produzidos dentro da cultura *geek* são bonecos colecionáveis, acessórios, roupas, videogames e mangás. O que movimenta este mercado é a paixão pelo mundo *geek*, muitos dos aficionados pela cultura são colecionadores. Considerando o que foi exposto, pode-se afirmar que o público *geek* busca de diversas maneiras se aproximar do universo de suas séries, filmes, videogames e outros objetos de interesse, movidos por sua memória afetiva.

Dessa forma o *cosplay* é uma prática adotada por este público como forma de se aproximar de seus personagens favoritos de suas séries, filmes e livros favoritos.

Cosplay é uma atividade que consiste em fantasiar de forma correta, com acessórios e outros artigos, representando um determinado personagem. Esta atividade se originou nos Estados Unidos, em 1970, quando uma determinada convenção promoveu a entrada gratuita de pessoas fantasiadas de super-heróis (DANTAS, 2007).

Logo Gomes (2018) afirma que o *cosplay* vai além de simplesmente vestir-se como um personagem; envolve verdadeiramente se tornar esse personagem, incorporando seus gestos e características distintas. Atualmente, à medida que a cultura *geek* continua a se expandir em diferentes formas, como jogos, filmes, séries e livros, o *cosplay* tem conquistado um espaço crescente entre aqueles que têm paixão por mergulhar nas histórias e nos personagens desse universo.

3.4 Temática Star Wars

Star Wars ou Guerra nas Estrelas, como ficou conhecido no Brasil, é uma franquia de grande peso para os *geeks*, sendo esse o motivo da escolha para o bar temático, tendo em vista que o mesmo será destinado ao público *geek* além de que a saga cativa não apenas o público que a acompanha desde 1977, mas também diversas gerações como descreve:

"Existe alguém hoje em dia que ainda não tenha visto a famosa saga?", perguntava um dos muitos jornalistas que participam do evento para homenagear mais uma vez este fenômeno que, desde 1977, ano de estreia de "Guerra nas Estrelas", emocionou pelo menos três gerações (EXAME, 2013).

Star Wars criado por George Lucas, estreou nos cinemas dos Estados Unidos em 25 de maio de 1977 com o primeiro filme *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança*. Além disso, *Star Wars* é reconhecido por ter sido um dos pilares do cinema moderno e dos filmes *Blockbuster*, que são caracterizados pelo grande sucesso global e o lucro gerado (SÁ, 2022).

O filme foi responsável por lançar grandes nomes na indústria cinematográfica, como Harrison Ford (Indiana Jones), Mark Hamill (Kingsman: Serviço Secreto) e Carrie Fisher (Harry e Sally – Feitos Um para o Outro). O primeiro episódio da saga chegou a receber 10 indicações ao Oscar, levando seis estatuetas para casa, entre elas a de melhor filme, melhor trilha sonora e melhor roteiro original (SÁ, 2022).

Foi nesse mesmo período, que surgiram várias comunidades conectadas com a temática *Star Wars*, como o nerdismo atual. Além disso, as pessoas passaram a reassistir os filmes em casa somente após o lançamento de *Star Wars*. Sendo assim, a franquia se tornou uma das pioneiras e grande referência na cultura *geek*, "...a inesquecível frase "Que a Força esteja com você!" foi eleita a 8ª frase mais memorável pelo AFI (*American Film Institute*) e Darth Vader considerado o 3º maior vilão do cinema americano" (SÁ, 2022).

De acordo com Rothman (2021) o dia 4 de maio tem tamanha importância para os fãs de *Star Wars* que chega a ser praticamente um feriado informal na internet. A data 4 de maio em inglês, *May the Fourth* (4th) soa como: *May the Force be with you*, que em português significa "Que a Força esteja com você", como dito anteriormente, é uma das frases mais marcantes da saga. A especulação da origem desta data especial para os fãs, surgiu após a eleição da primeira ministra britânica Margareth Thatcher em 1979. Como celebração, no dia

4 de maio, seus aliados publicaram um anúncio com a manchete: “*May the Fourth Be with You, Maggie. Congratulations*”, o artigo foi publicado no jornal *The London Evening News* como forma de parabenizar Margareth pelo seu cargo, ainda de acordo com Rothman (2021) somente em 2008, nos grupos do Facebook, que a data foi definida para celebrar o legado de *Star Wars* ganhando força em 2013 após a Disney comprar os direitos autorais da saga que anteriormente pertencia a Lucasfilm.

Rothman (2021) aponta que o primeiro filme da nova trilogia da saga produzida pela Disney no ano de 2015 *O Despertar da Força*, bateu recordes nos Estados Unidos e é até hoje a 4ª maior bilheteria da história mundial e foi arrecadado mais de US\$2,06 bilhões de dólares. Além disso, *Star Wars* ocupa o segundo lugar de maior franquia em arrecadação do cinema. Ao todo os 11 filmes da saga arrecadaram mais de 10 bilhões de dólares em bilheterias ao redor do mundo. Só de brinquedos, acessórios, eventos, camisetas, entre outros, *Star Wars* já movimentou mais de 20 bilhões de dólares. Em videogames o valor movimentado foi de 3 bilhões de dólares desde 2013 para a *Electronic Arts*.

De acordo com Talarico (2022), a data oficializada como comemoração do dia de *Star Wars*, foi selecionada para a realização de um evento de *Star Wars* em São Paulo no ano de 2022, devido importância da data para os fãs da saga, onde os fãs fizeram *cosplays* de seus personagens favoritos.

3.5 Cenografia

A arquitetura cenográfica segundo Araújo (2020), se trata da representação de cenários, porém a mesma não é apenas sobre cinema, mas é muito mais amplo, podendo ser de programas de televisão, eventos, bancadas de jornal, jogos, festas entre outros. Há sempre a necessidade de que os cenários tenham uma ligação com a temática.

Quando vamos a um evento *nerd* que é baseado em super-heróis e quadrinhos, o que queremos ver? Queremos que o ambiente passe a sensação de que realmente estamos dentro desse mundo. E não há limites. Um exemplo bem claro disso foi a exposição que rolou ano passado em São Paulo em comemoração aos 25 anos de *Friends*. Foi experiência totalmente imersiva, em um ambiente que trazia referências bem claras aos cenários e as cenas da série, ativando a memória afetiva e trazendo a sensação de estar por ali (ARAÚJO, 2020).

De acordo com Santos (2021), a arquitetura cenográfica pode ser descrita como a habilidade de criar espaços que evocam uma variedade de emoções por meio de sua atmosfera cuidadosamente planejada. Nesse campo, há uma atenção especial dada à iluminação, à sonorização e à decoração em geral. Cada elemento presente no cenário desempenha um papel significativo e contribui de maneira intencional para a experiência global do ambiente.

Portanto, a arquitetura cenográfica desempenha um papel fundamental na concepção de ambientes imersivos que se encaixam em temáticas específicas, utilizando cenários para a exploração sensorial dos espectadores.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Conceito e Partido Arquitetônico

O conceito do projeto é trabalhar a imersividade em um bar com a temática de *Star Wars*. A criação de um ambiente confortável e lúdico, em que o cliente se sentirá imerso no universo da saga. O projeto terá como inspiração as referências arquitetônicas dos cenários presentes nos filmes e séries da saga, tornando os ambientes fieis aos cenários apresentados. Além da inspiração nas formas de objetos apresentados nos filmes.

Como partido arquitetônico o projeto foi concebido com o uso de concreto armado, painéis cenográficos, utilização de fitas e painéis de led em seu interior de forma a reproduzir cenas icônicas da saga, além do modelo de bar presente nos filmes e séries da saga.

4.2 Localização da área projetual

A proposta de implantação do projeto é no município de Bauru, que de acordo com o IBGE (2022) contém 667.684 m² de área territorial, população estimada de 379.146 pessoas, densidade demográfica de 567,84 hab./km². O terreno conta com 1.763,60 m², localizado na avenida Getúlio Vargas quadra 6, esquina com rua Raffaele Mercadante quadra 3, Jardim América.

Este local foi escolhido devido à facilidade de acesso para os moradores de Bauru e também para os visitantes de outras cidades. Além disso, a Avenida Getúlio Vargas é um ponto gastronômico de destaque em Bauru, com vários restaurantes e bares. Por isso, o local é frequentado por pessoas de diferentes idades, o que é uma vantagem, já que o objetivo do projeto é atender todas as faixas etárias.

A figura 2 representa o mapa de bares e restaurantes nas proximidades da avenida Getúlio Vargas.



Figura 2. Mapa de bares e restaurantes (fonte: Google Maps, modificado pela autora).

O terreno escolhido é classificado como comércio/serviço classificado como ZR2 – Zona estritamente residencial onde, nos termos do art. 1º da Lei Municipal N° 2.407, de 19 de dezembro de 1982, permite comércio vicinal varejista local de porte pequeno, indispensável ao uso residencial e é permissível ao comércio de bairro varejista, de porte pequeno e tolerado pelo uso residencial (BAURU, 1982). Além disso, nos termos do art. 1º da Lei Municipal N° 6.908, de 19 de abril de 2017, a avenida Getúlio Vargas é classificada como corredor comercial em toda sua extensão (BAURU, 2017) que, como descrito no art. 1º da Lei Municipal N° 3.640, de 19 de novembro de 1993, permite uso comercial do tipo vicinal ou de âmbito, como por exemplo, bares, rotisserie, docerias entre outros (BAURU, 1993).

4.3 Projetos Correlatos

Os projetos correlatos abaixo, indicam elementos imersivos, sociais e visuais que foram utilizados de inspiração para o projeto, conforme indicado na tabela 1.

	REFERÊNCIA 01	REFERÊNCIA 02
Obra		
Nome	Jedi's Burger e Grill	Oga's Cantina
Autor	Desconhecido	Desconhecido
Local da obra	São Paulo	Orlando, Disney Hollywood Studios
Data do projeto ou da construção	2015	2019
Referências para o trabalho	Janelas cenográficas	Cenografia Uso de painéis de LED Bar central
Como foi utilizado no trabalho	Janelas cenográficas, imitando as janelas da nave, simulando vista para o espaço	Ambientes <u>cenográficos e imersivos</u> , com uso de LED como parte da composição dos cenários e o bar central cenográfico.

Tabela 1. Projetos correlatos (produção da autora).

4.4 O Projeto

Devido à ênfase na imersão no projeto, foi planejada a construção de muros ao redor do bar, com o objetivo de criar uma separação entre a realidade e o universo temático, proporcionando aos clientes a sensação de estarem adentrando em um novo universo. Essa ideia pode ser visualizada na figura 3. A área externa também conta com uma réplica da nave *Millennium Falcon*, uma das naves icônicas da saga, além de contar com playground, um deck de madeira e uma cisterna para captação e armazenamento de águas pluviais.

O paisagismo é composto de espécies nativas do cerrado, bioma presente na cidade de Bauru, na composição do paisagismo há árvores como Pata-de Vaca, Tataré e Aroeira Vermelha, além de vegetações rasteiras e arbustos para a composição da paisagem.

A estrutura do bar será trabalhada com o uso de concreto armado, incluindo as cúpulas (Figuras 3 e 4).

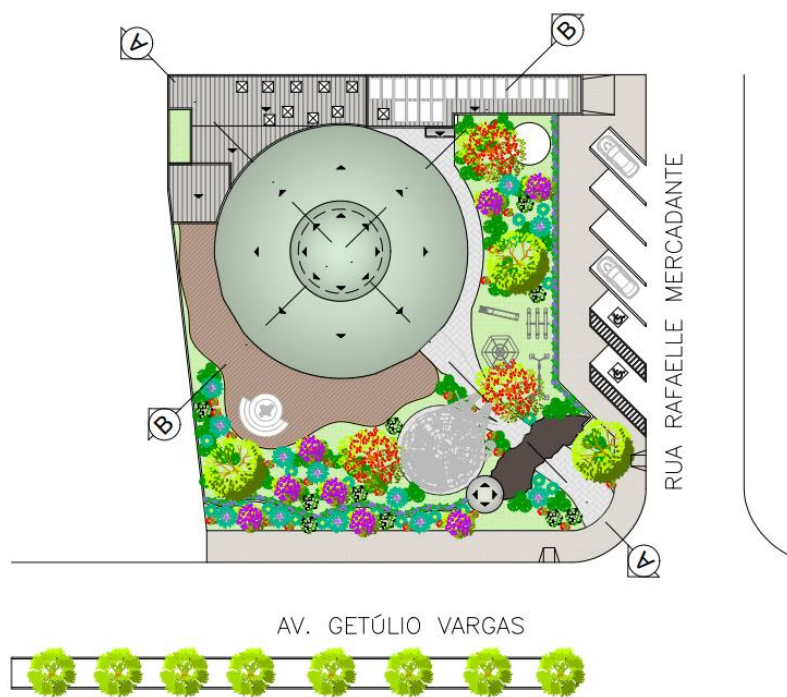


Figura 3. Implantação (produção da autora).



Figura 4. Planta (produção da autora).

A ventilação natural foi trabalhada de forma zenital (Figuras 5 e 6) e a iluminação artificialmente, a fim de proporcionar um espaço mais envolvente. Essa escolha foi feita para evitar que os usuários tenham a vista do exterior, o que poderia entrar em conflito com o tema e atmosfera do espaço.

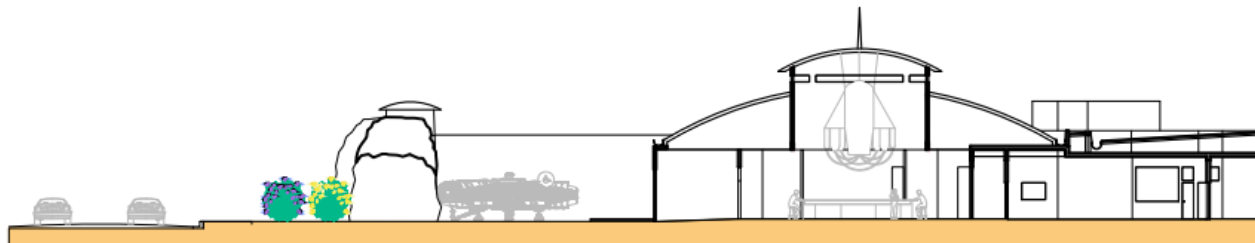


Figura 5. Corte AA (produção da autora).

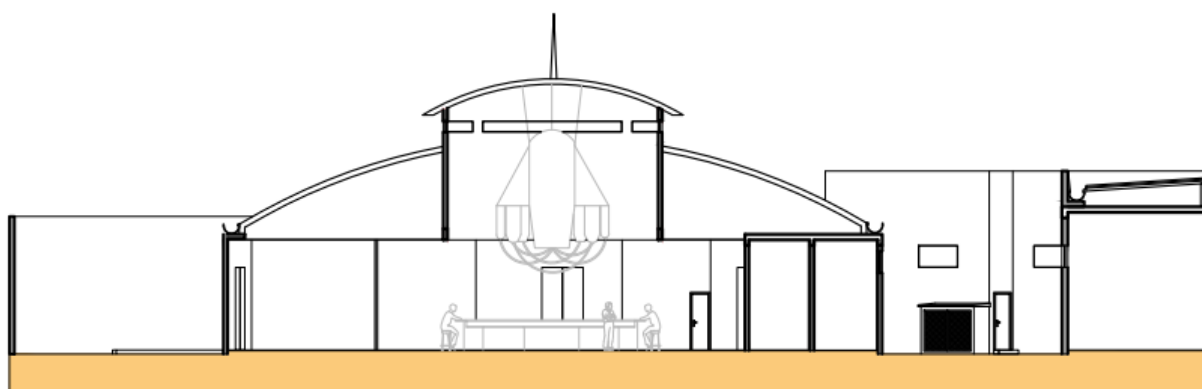


Figura 6. Corte BB (produção da autora).

Considerando a necessidade de criar uma ambientação autêntica baseada nos filmes e séries da saga *Star Wars*, optou-se por retratar o planeta *Naboo*, em particular o palácio presente nesse planeta, como referência para a criação de um ambiente cenográfico no projeto. Dessa forma, o formato circular da planta, conforme ilustrado nas figuras 3 e 4, foi escolhido para reproduzir fielmente a arquitetura do palácio real e das construções circundantes, conforme apresentado na figura 7.

Além da fidelidade arquitetônica, a seleção de *Naboo* também foi motivada pela sua paisagem, que inclui florestas ao redor. Essa característica foi explorada no paisagismo do projeto, buscando recriar a atmosfera natural presente nesse planeta.



Figura 7. *Naboo* (fonte: https://starwars.fandom.com/wiki/Naboo#Invasion_of_Naboo).

Na entrada do bar, uma caverna artificial foi empregada como um divisor entre a rua e o ambiente imersivo, proporcionando uma transição que faz com que os visitantes se sintam imediatamente transportados do mundo real para o universo de *Star Wars*. Essa abordagem cria uma experiência imersiva já no momento em que se adentra a área externa do bar (figuras 8 e 9)



Figura 8. Perspectiva da fachada (produção da autora).



Figura 9. Entrada (produção da autora).

As áreas de consumo do estabelecimento também serão temáticas e ambientadas com elementos icônicos da saga. Por exemplo, uma das áreas será dedicada ao tema do Templo *Jedi*, como ilustrado na figura 10. Nesse espaço, os clientes podem vivenciar a atmosfera e a estética característica desse local sagrado da saga.

Além disso, outra área foi inspirada na Estrela da Morte, como mostrado na figura 11. Nesse ambiente, os elementos e a ambientação remeterão à imponente estação espacial presente nos filmes, proporcionando uma experiência única aos visitantes.



Figura 10. Área de consumo inspirada no interior do Templo *Jedi* (produção da autora).



Figura 11. Área de consumo inspirada no interior da Estrela da Morte (produção da autora).

As demais zonas temáticas tiraram sua inspiração da nave rebelde *Tantive IV*, conforme ilustrado na figura 12, e das características arquitetônicas encontradas nos interiores das bases rebeldes, conforme mostrado na figura 13. Por outro lado, o design do bar central foi baseado na estética dos bares frequentemente representados na saga *Star Wars* (Figura 14), comumente apresentando um formato circular ou semicircular, bem como os ornamentos localizados acima do centro do bar, como exemplificado na figura 15.



Figura 12. Área inspirada no interior da nave rebelde *Tantive IV* (produção da autora).



Figura 13. Área inspirada nos interiores das bases rebeldes (produção da autora).



Figura 14. Cena da série “O Mandaloriano” (fonte: <https://www.starwars.com/databank/mos-eisley-cantina>).



Figura 15. Bar central (produção da autora).

Quanto à entrada, sua concepção foi inspirada na visão das estrelas durante os saltos no espaço, tal como retratado nos filmes da saga (Figura 16). Para alcançar esse efeito, foram empregados painéis de LED nas paredes, como exemplificado na figura 17.

Dessa forma, cada área de consumo foi tematicamente projetada, explorando diferentes elementos icônicos de *Star Wars*, para oferecer aos clientes uma imersão completa e variada nesse universo fictício.



Figura 16. *Millenium Falcon* realizando o salto no hiperespaço (fonte: <https://www.starwarsaddicted.it/2022/10/quando-una-nave-puo-eseguire-il-salto-nelliperspazio-guida-al-canon/>).



Figura 17. Hall de entrada do bar (produção da autora).

A área externa possui uma área de playground, um deck de madeira com *firepit* e uma réplica da *Millenium Falcon* (Figuras 18, 19 e 20).



Figura 18. Playground (produção da autora).

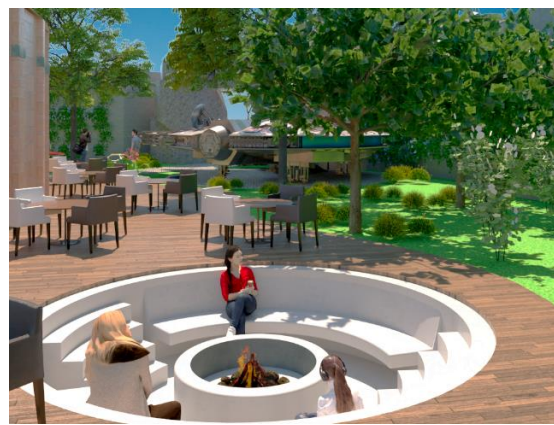


Figura 19. Deck de madeira com *firepit* (produção da autora).



Figura 20. Réplica *Millennium Falcon* (produção da autora).

O nome "*Naboo's Bar*" foi escolhido para o estabelecimento em virtude de sua inspiração no planeta *Naboo*, cujas características arquitetônicas desempenharam um papel central no design do edifício. Além disso, o logotipo do bar incorpora elementos icônicos da saga *Star Wars* e adota a paleta de cores característica da franquia. (Figura 21).



Figura 21. Logo (produção da autora).

4.4.1 Programa de necessidades

Para o desenvolvimento do projeto, foi desenvolvido o fluxograma e organograma indicado na figura 22.

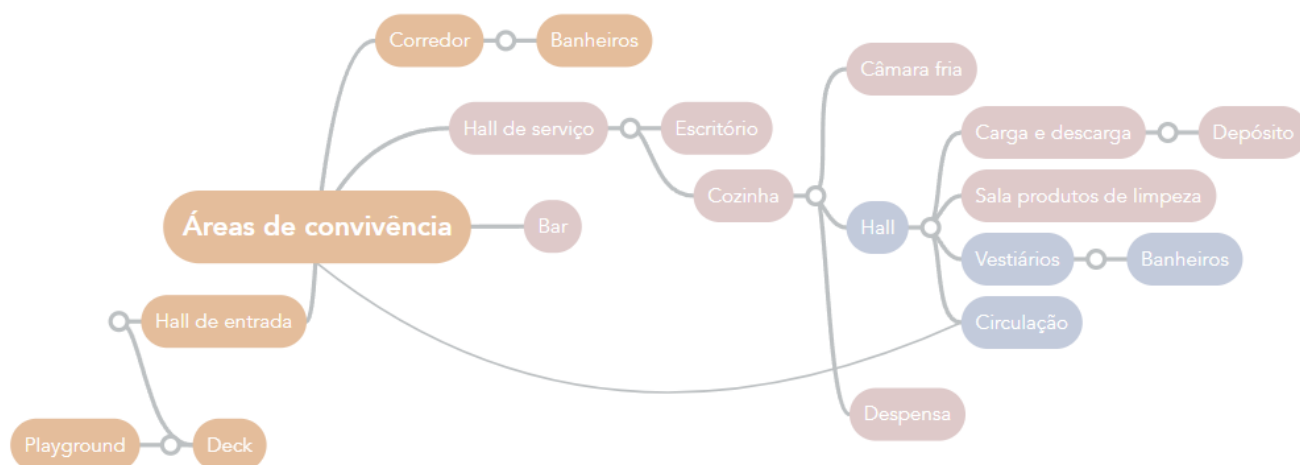


Figura 22 Organograma e fluxograma (produção da autora).

De acordo com a análise dos projetos correlatos, do fluxograma e organograma, foram estabelecidas metragens mínimas dos ambientes e foi definido um programa de necessidades para o desenvolvimento do projeto (tabela 2).

AMBIENTE	QUANT.	AMBIENTE	QUANT.
COZINHA	1	ESTACIONAMENTO	1
DESPENSA	1	VESTIÁRIO FEMININO	1
CÂMARA FRIA	1	VESTIÁRIO MASCULINO	1
ÁREA DE COMUM	1	HALL	1
BANHEIRO MASC.	1	SALA LIMPEZA	1
BANHEIRO FEM.	1	ESCRITÓRIO	1
BANHEIRO PNE	3	CARGA E DESCARGA	1
DEPÓSITO	1	CIRCULAÇÃO	1
DECK	1	CORREDOR	1
HALL DE SERVIÇO	1	ÁREA EXTERNA (PLAYGROUND)	1

Tabela 2. Programa de necessidades (produção da autora).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A imersão é uma ferramenta de marketing essencial para que os clientes construam memórias afetivas com o estabelecimento. É por meio dessas memórias que o espaço se torna inesquecível para os visitantes. Esse envolvimento pode ser alcançado explorando os cinco sentidos e criando ambientes lúdicos nos quais os visitantes se sintam como protagonistas da experiência.

Desse modo, o estudo foi elaborado de maneira a alcançar o objetivo de criar um bar temático de *Star Wars* que proporciona uma experiência imersiva, concretizando a cenografia de maneira a transportar o visitante para o universo cinematográfico, harmonizando com as preferências do público *geek*, que valoriza experiências imersivas devido à sua cultura de colecionar itens relacionados a filmes, séries, quadrinhos e jogos favoritos, bem como à prática do *cosplay*.

Espera-se que este trabalho sirva como um ponto de partida e fonte de inspiração para futuros projetos arquitetônicos com temáticas similares.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Karla. Conheça mais sobre a Arquitetura Cenográfica. **Minha Casa Minha Cara**, 03 jun. 2020. Disponível em: <<https://minhacasaminhacara.com.br/conheca-mais-sobre-a-arquitetura-cenografica/>>. Acesso em: 16 abr. 2023.

BAURU. **Lei nº 2407, de 19 de dezembro de 1982**. Projeto de lei que altera disposições da lei nº 2339, de 15 de fevereiro de 1982, que dispõe sobre o uso e ocupação do solo no município (lei de zoneamento). Bauru, p. 23,

19 dez. 1982. Disponível em:

https://www2.bauru.sp.gov.br/arquivos/sist_juridico/documentos/leis/lei2407.pdf. Acesso em: 30 ago. 2023.

BAURU. **Lei nº 3640, de 19 de novembro de 1993**. Altera a Lei nº 2339, de 15 de fevereiro de 1982, institui os Corredores de Comércio-COC e os Corredores de Serviços-COS e dispõe sobre Postos de Abastecimentos e Serviços. Bauru, p. 3, 19 nov. 1993. Disponível em:

https://www2.bauru.sp.gov.br/arquivos/sist_juridico/documentos/leis/lei3640.pdf. Acesso em: 30 ago. 2023.

BAURU. **Lei nº 6908, de 19 de abril de 2017**. Altera a redação da Lei Municipal nº 6.681, de 01 de junho de 2.015, que transformou vias públicas que especificou em corredores comerciais. Bauru, p. 3, 19 abr. 2017.

Disponível em: https://www2.bauru.sp.gov.br/arquivos/sist_juridico/documentos/leis/lei6908.pdf. Acesso em: 30 ago. 2023.

BECKER, William. Theme restaurants, a unique dining experience. **Visions of Leisure and Business**, v. 6, n. 3, p. 51-55, 1987. Disponível em:

<https://scholarworks.bgsu.edu/visions/vol6/iss3/5/?utm_source=scholarworks.bgsu.edu/visions/vol6/iss3/5&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages>. Acesso em: 24 ago. 2023.

BRASIL. Portaria CVS N°6, de 10 de março de 1999. Aprova o “Regulamento Técnico, que estabelece os Parâmetros e Critérios para o Controle Higiênico-Sanitário em Estabelecimentos de Alimentos”. Órgão emissor:

ANVISA – Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Disponível em: <<https://cvs.saude.sp.gov.br/legislacao.asp>>. Acesso em: 29 ago. 2023.

CAMARGO, Gabriel. Experiência imersiva: o que é, como funciona, tecnologias e exemplos de aplicações no marketing. **Rockcontent**, 06 out. 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/experiencia-imersiva/>>. Acesso em 16 de abr. 2023.

DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. Cosplay. **Brasil Escola**, 27 ago. 2007. Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/artes/cosplay.htm>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

EXAME, **Star Wars: Um Legado de Três Gerações**. 03 set. 2013. Disponível em:

<<https://exame.com/tecnologia/star-wars-um-legado-de-tres-geracoes/>>. Acesso em: 16 abr. 2023.

FOOD MAGAZINE, **Bares temáticos**. 19 set. 2014. Disponível em: <<https://foodmagazine.com.br/food-service-noticia/bares-tematicos>>. Acesso em: 03 abr. 2023.

GODOY, Yan. Jedi's Burguer & Grill, a hamburgueria temática do Star Wars. **Sampa & CO**, 28 jul. 2015.

Disponível em: <<https://sampaandco.wordpress.com/2015/07/28/jedis-burguer-grill-a-hamburgueria-tematica-do-star-wars/>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

GOMES, Gabriela. Cosplay: como funciona a prática de se transformar em um personagem na realidade. Social

Bauru, 11 set. 2018. Disponível em: <<https://www.socialbauru.com.br/2018/09/11/cosplay-personagem-realidade-bauru/>>. Acesso em: 28 ago. 2023.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sp/bauru.html>>. Acesso em: 16 abr. 2023.

LOURES, Alexandre; CASTRO, Flávio. Bússola Trends: experiência importa e quanto mais imersiva, melhor.

Exame, 04 maio 2022. Disponível em: <<https://exame.com/bussola/bussola-trends-experiencia-importa-e-quanto-mais-imersiva-melhor/>>. Acesso em: 16 abr. 2023.

MARIÑO, Gustavo Adolfo Gomez. Design para os sentidos: experiências sensoriais em espaços comerciais.

Unesp, Bauru, 2017.

MENDES, Felipe Barros da Silva; SILVA, Lucas Melo Ferreira. Do Nerd ao Geek: Uma Análise dos Simbolismos de Representatividade e Práticas de Consumo. **Revista Crises**, Caruaru, v. 1, n. 1, p. 15-27, abr. 2021.

Oga's Cantina no Walt Disney World Resort. Disponível em: <<https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/dining/hollywood-studios/ogas-cantina/>>. Acesso em: 12 maio 2023.

OLIVETTI, Beatriz. et al. Bares temáticos: muito além de uma experiência gastronômica. **Medium**, 20 nov. 2018. Disponível em: <<https://medium.com/@labdejo2018/bares-tem%C3%A1ticos-muito-al%C3%A9m-de-uma-experi%C3%Aancia-gastron%C3%B4mica-638d4e6af81a>>. Acesso em: 13 ago. 2023.

PALLASMAA, Juhani. **Os Olhos da Pele: a arquitetura e os sentidos**. Porto Alegre, Bookman, 2011. Título original: The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses.

PANTOJA FILHO, Luiz Carlos. Oga's Cantina ser[á] inaugurada em 2019 na Star Wars: Galaxy's Edge. **Viajando para Orlando**, 30 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.viajandoparaorlando.com/ogas-cantina-sera-inaugurada-em-2019-na-star-wars-galaxys-edge/>>. Acesso em: 12 maio 2023.

ROTHMAN, Paula. 4 de Maio: os números bilionários do Star Wars Day. **Nubank**, 04 maio 2021. Disponível em: <<https://blog.nubank.com.br/4-de-maio-os-numeros-bilionarios-do-star-wars-day/>>. Acesso em: 22 abr. 2023.

SÁ, Geovana de. Qual a Importância Histórica de Star Wars. **Fala Universidades**, 08 ago. 2022. Disponível em: <<https://falauniversidades.com.br/qual-a-importancia-historica-de-star-wars/>>. Acesso em: 2 abr. 2023.

SANTOS, Abel. Saiba o que é Arquitetura cenográfica. Loja ABB, 27 jan. 2021. Disponível em: <<https://loja.br.abb.com/blog/post/arquitetura-cenografica>>. Acesso em: 28 ago. 2023.

SILVA, Alexandre Souza da. Aspectos da relação entre o consumo e identidades na cultura nerd. **UFBA**, Salvador, jan. 2015.

TALARICO, Fernanda. De cosplay a folga no trabalho: fãs celebram o dia de 'Star Wars' em SP. **Splash UOL**, São Paulo, 04 maio 2022. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2022/05/04/de-cosplay-a-falta-no-trabalho-fas-se-reunem-em-celebracao-de-star-wars.htm>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

TEODORO, Marina. De olho no mercado geek: faturamento com produtos licenciados cresce e chega a R\$ 21,5 bi no Brasil. **Isto É Dinheiro**, 16 ago. 2022. Disponível em: <<https://www.istoedinheiro.com.br/mercado-geek-faturamento-com-produtos-licenciados-cresce-e-chega-a-r-215-bi-no-brasil/>>. Acesso em: 22 abr. 2023.

ZOMPERO, Eric Fernando Teixeira. Produção industrial de refeições em cozinhas profissionais: um estudo dos equipamentos tradicionais e digitais sob o ponto de vista da ergonomia cognitiva. **FAU**, São Paulo, 02 jun. 2014.



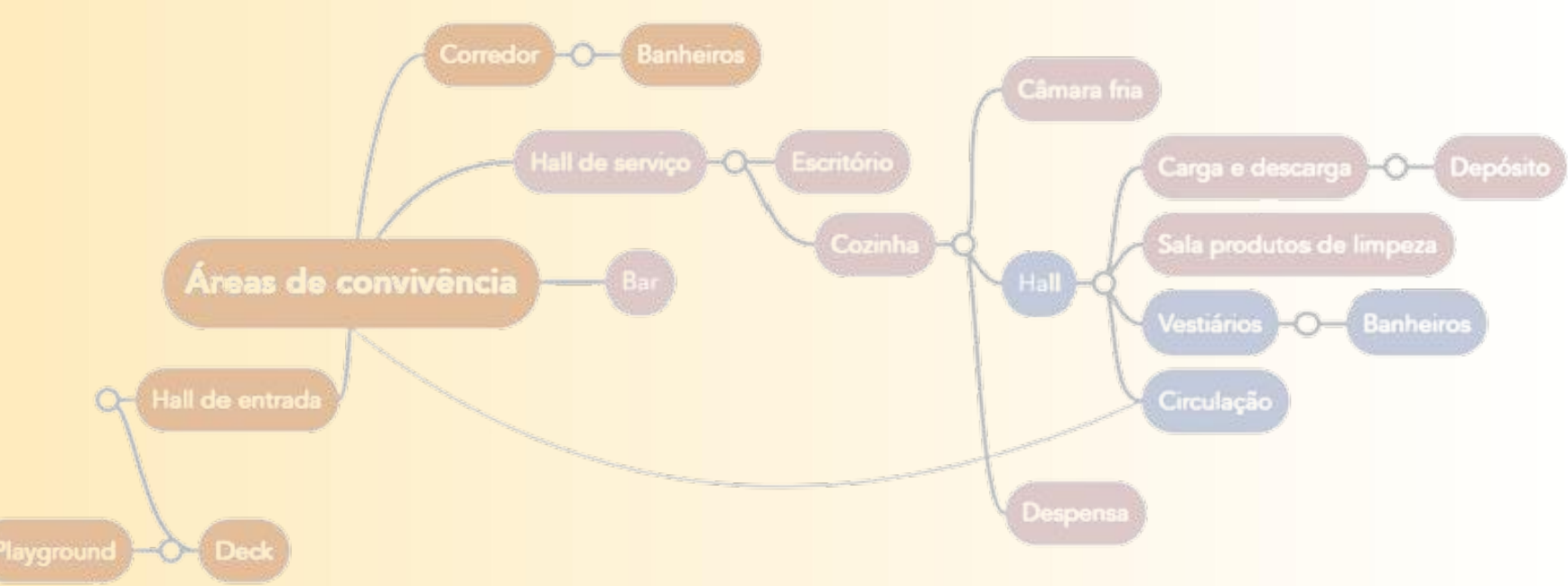
PROBLEMÁTICA:

Este projeto tem por motivação a falta de bares temáticos e imersivos na cidade de Bauru.

OBJETIVOS:

Proposta de criação de um bar temático geek com a temática de Star Wars, um dos filmes mais relevantes para a cultura geek. Entender do conceito de imersão e sua conexão com a memória afetiva, caracterização do universo geek e o papel da cenografia na construção de ambientes temáticos para esse público.

FLUXOGRAMA E ORGANOGRAMA:



PROGRAMA DE NECESSIDADES:

AMBIENTE	QUANT.	AMBIENTE	QUANT.
COZINHA	1	ESTACIONAMENTO	1
DESPENSA	1	VESTIÁRIO FEMININO	1
CÂMARA FRIA	1	VESTIÁRIO MASCULINO	1
ÁREA DE COMUM	1	HALL	1
BANHEIRO MASC.	1	SALA LIMPEZA	1
BANHEIRO FEM.	1	ESCRITÓRIO	1
BANHEIRO PNE	3	CARGA E DESCARGA	1
DEPÓSITO	1	CIRCULAÇÃO	1
DECK	1	CORREDOR	1
HALL DE SERVIÇO	1	PLAYGROUND	1

CONCEITO E PARTIDO:

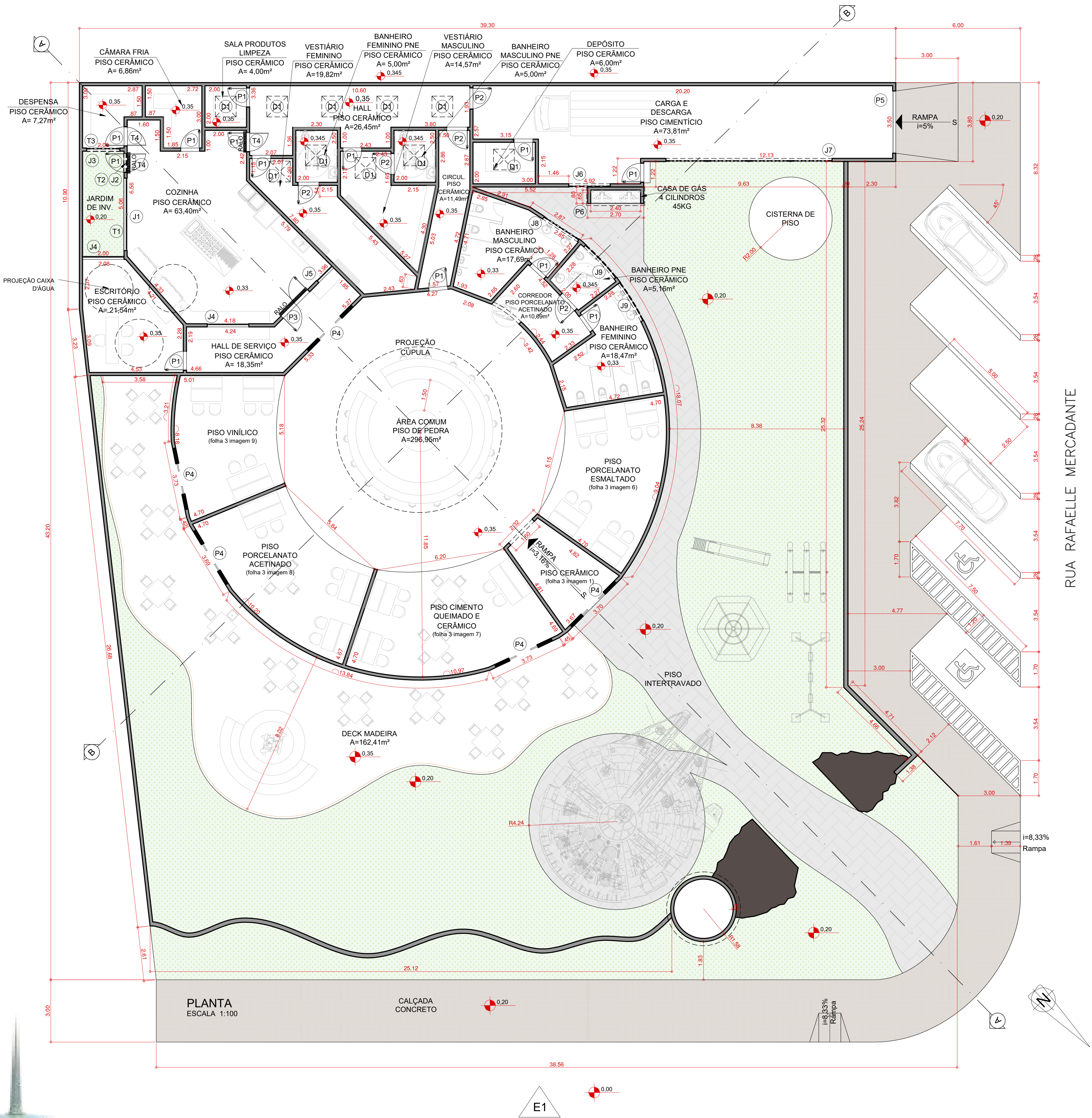
O conceito do projeto é trabalhar a imersividade em um bar com a temática de Star Wars. A criação de um ambiente confortável e lúdico, em que o cliente se sentirá imerso no universo da saga. O projeto terá como inspiração as referências arquitetônicas dos cenários presentes nos filmes e séries da saga, tornando os ambientes fieis aos cenários apresentados. Além da inspiração nas formas de objetos apresentados nos filmes. Estruturas metálicas serão utilizadas como partido arquitetônico. As estruturas metálicas facilitarão a modelagem cenográfica do edifício além do uso de concreto armado, o uso de tecnologia interativa e utilização de fitas e painéis de led em seu interior de forma a reproduzir uma cantina, uma espécie de bar presente nos filmes e séries da saga.

O LOCAL:

Endereço: Av. Getúlio Vargas Q6 esquina com Rua Raffaele Mercadante Q3 (Vila Guedes de Azevedo)
Área do terreno: 1763,60 m²

CONTEXTOS DIALÓGICOS:

- Comércio e serviços;
- Ponto gastronômico de Bauru;
- Edifícios predominantemente comerciais;
- Uma das vias principais da cidade.



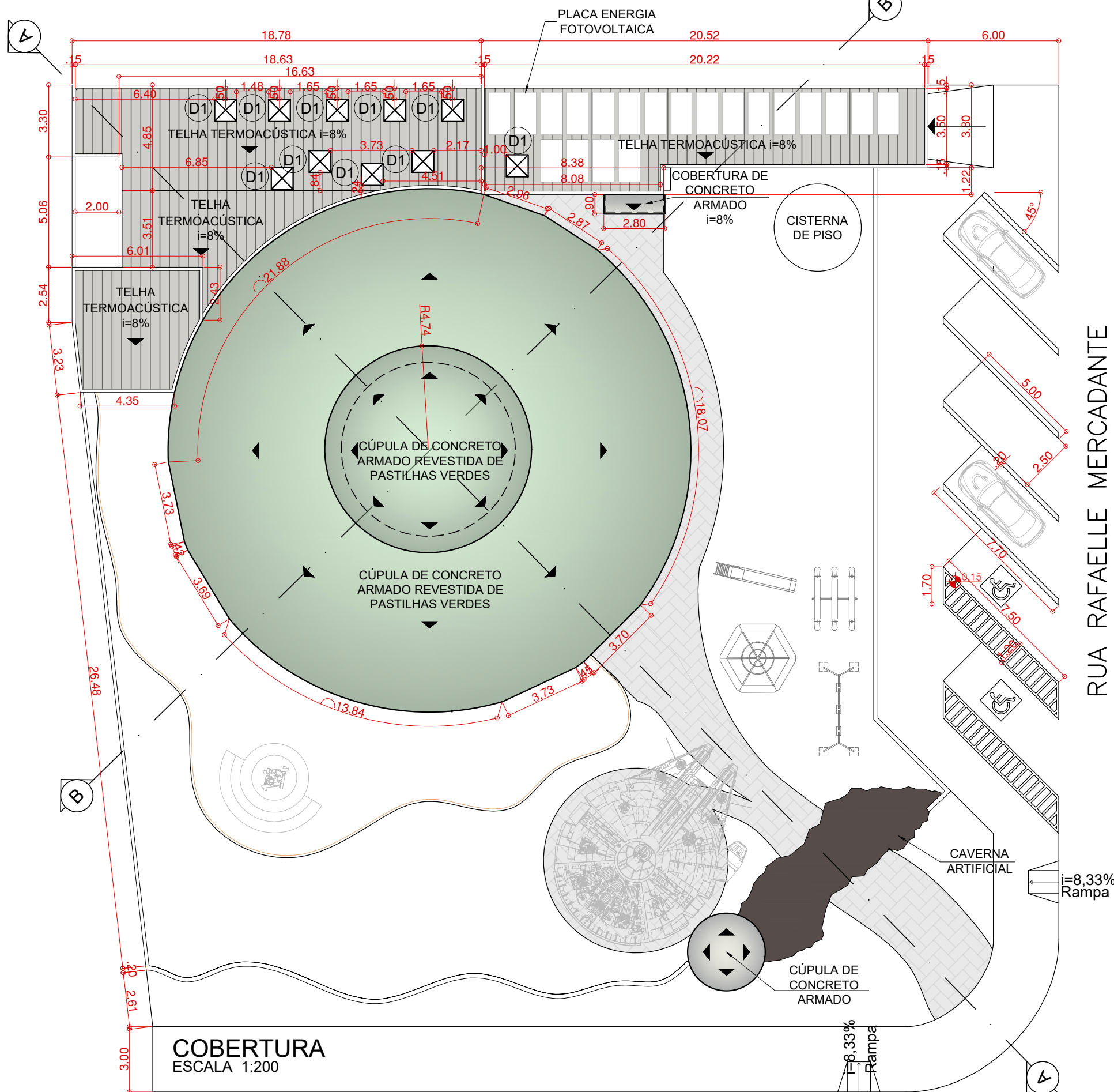
ESQUADRIAS					
PORTAS					
CÓDIGO	MATERIAL	TIPO	ALTURA (m)	LARGURA (m)	QUANTIDADE
P1	MADEIRA	ABRIR	2,10	0,90	13
P2	MADEIRA	ABRIR	2,10	1,00	5
P3	PVC COM VISOR	VAI E VEM	2,10	1,80	1
P4	AÇO	CORRER DUPLA INTERNA AUTOMATIZADA	3,00	1,50	5
P5	AÇO	PORTÃO DE GARAGEM MOTORIZADO	4,50	3,00	1
P6	ALUMÍNIO	ABRIR DUPLA	1,50	2,40	1
P7	ALUMÍNIO	ABRIR	0,90	0,90	1

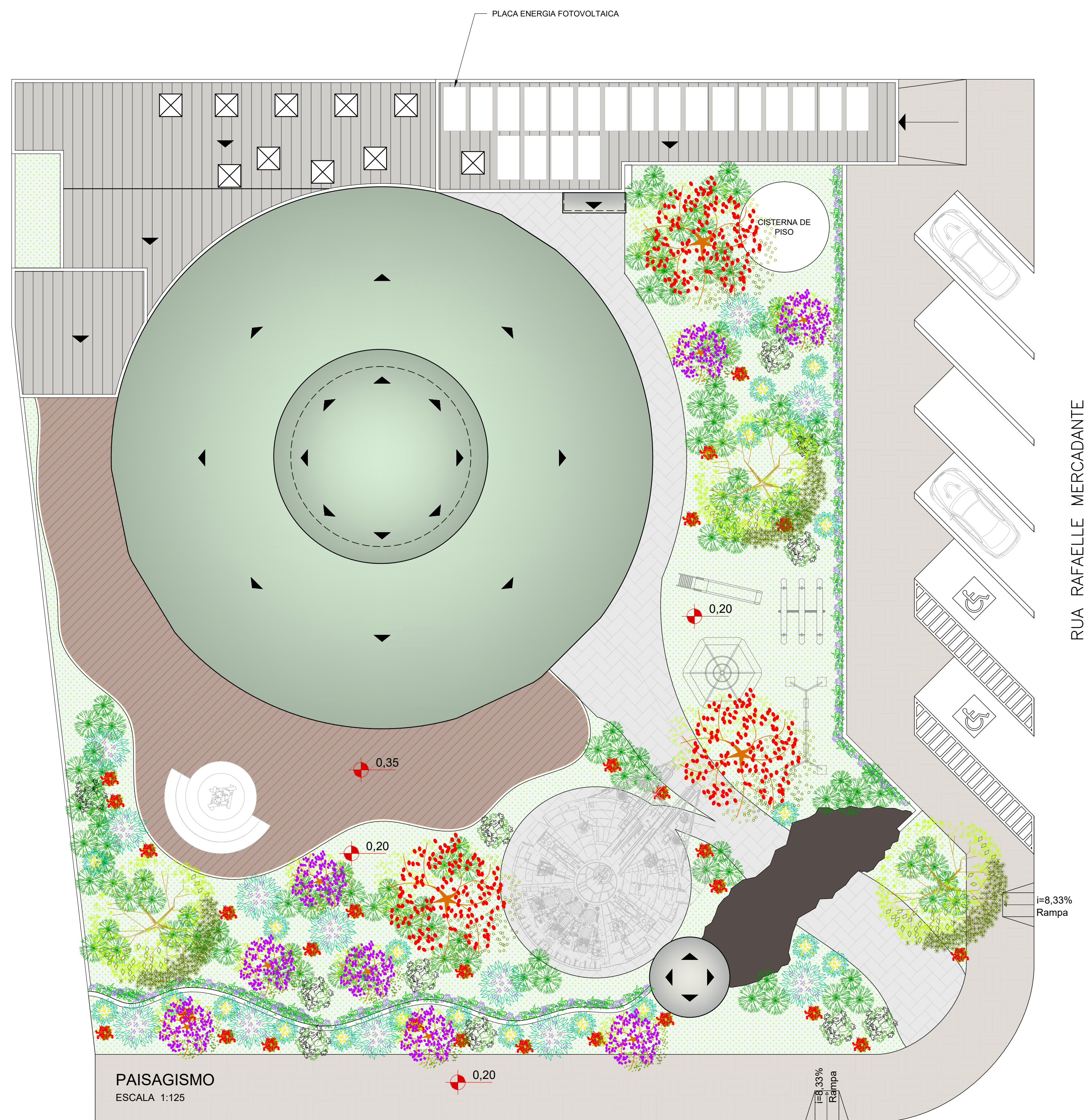
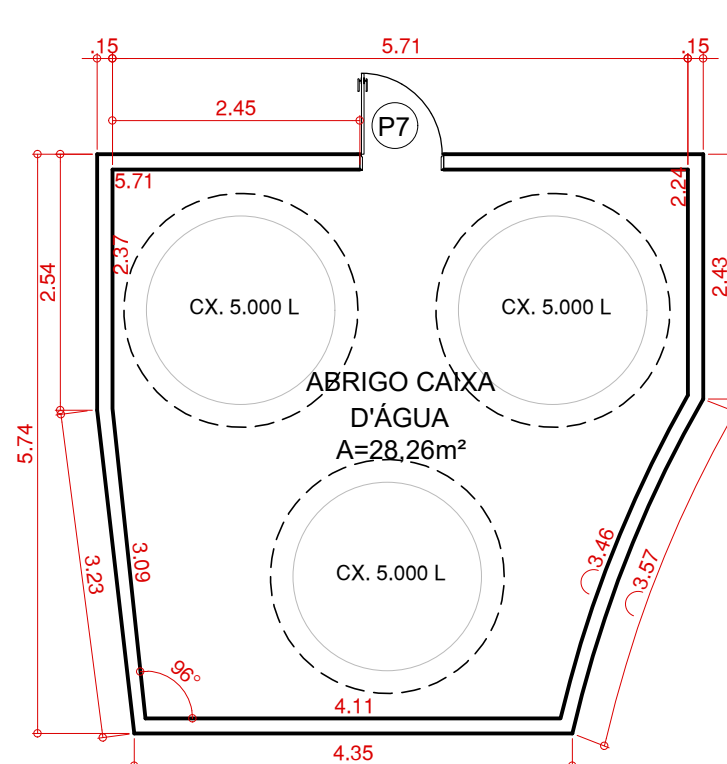
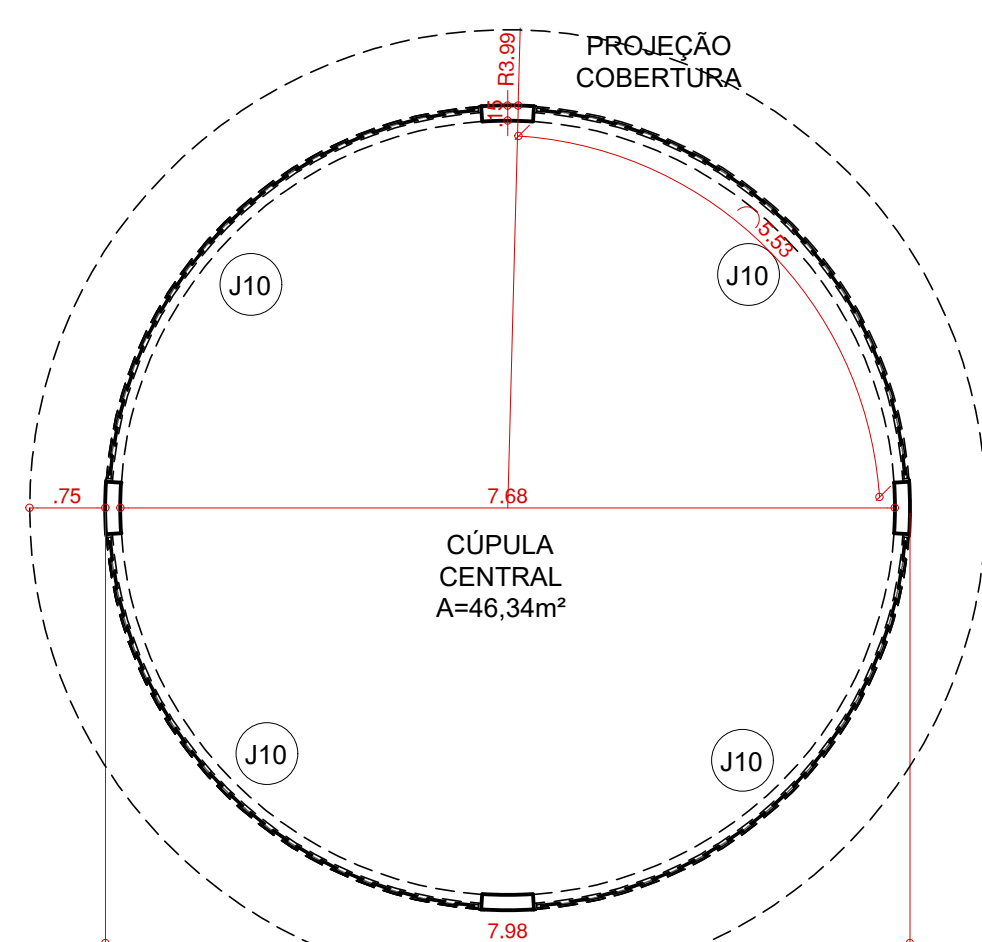
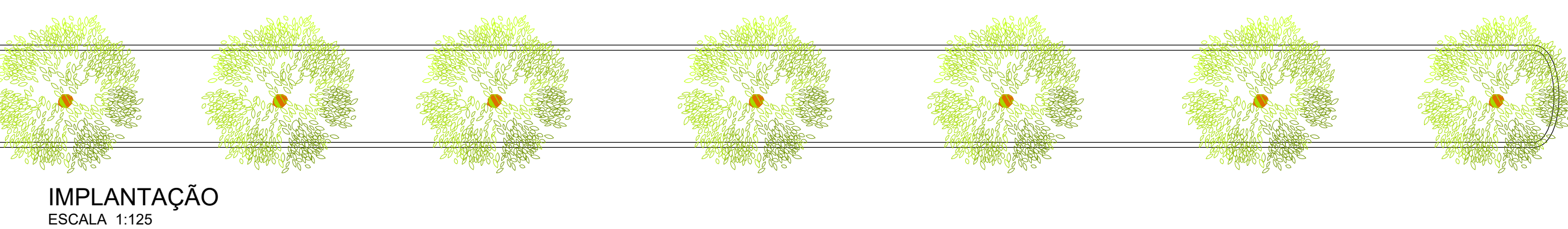
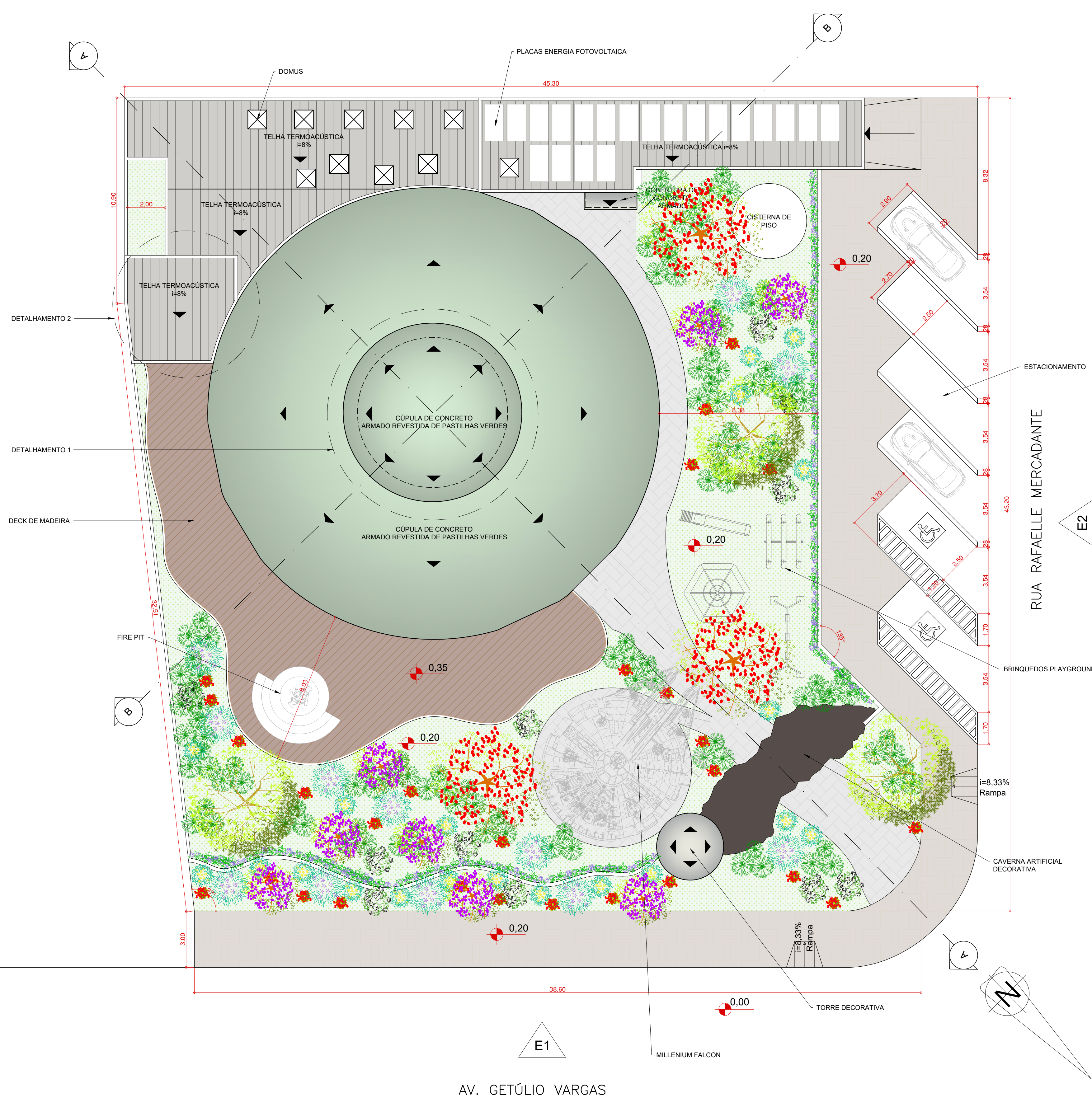
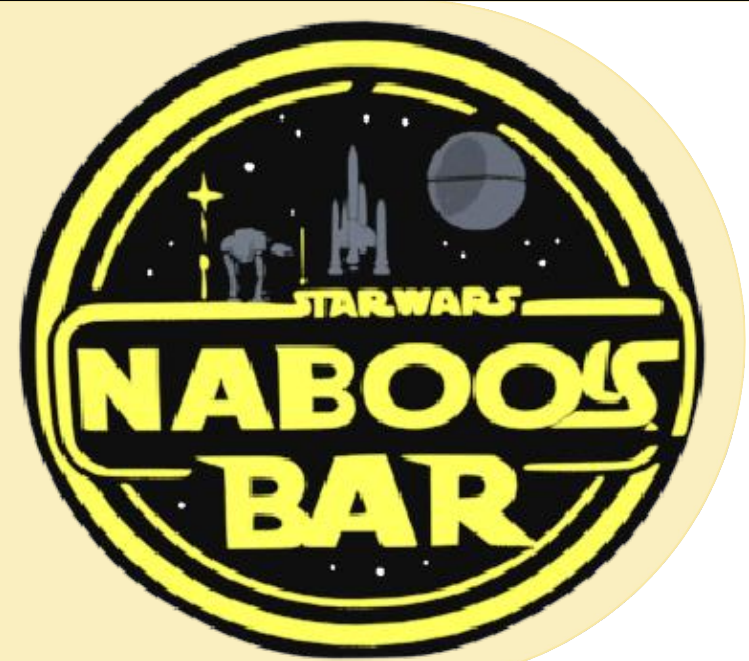
JANELAS					
CÓDIGO	TIPO	ALTURA (m)	LARGURA (m)	PEITORIL (m)	QUANTIDADE
J1	MAXIM-AR	2,00	3,50	1,00	1
J2	MAXIM-AR	0,80	0,90	2,20	1
J3	MAXIM-AR	0,80	1,60	2,20	1
J4	CORRER DUAS FOLHAS	1,00	2,00	1,10	2
J5	GUILHOTINA	1,00	1,00	1,00	1
J6	VENEZIANA TOMADA DE AR	0,80	2,00	3,00	1
J7	VENEZIANA TOMADA DE AR	0,80	10,00	3,00	1
J8	MAXIM-AR	0,80	2,00	2,80	1
J9	MAXIM-AR	0,80	2,13	2,80	2
J10	VENEZIANA TOMADA DE AR	0,40	5,53* (Janela curva)	3,91	4

OBS: Todas as janelas são de alumínio e vidro com excesso das venezianas tomada de ar que serão somente em alumínio

DOMUS				
CÓDIGO	MATERIAL	COMPRIMENTO (m)	LARGURA (m)	QUANTIDADE
D1	VIDRO E	1,00	1,00	10

ACESSÓRIOS					
TELAS MOSQUITEIRAS - PORTAS					
CÓDIGO	MATERIAL	TIPO	ALTURA (m)	LARGURA (m)	QUANTIDADE
T4	MOLDURA DE ALUMÍNIO	ABRIR	2,10	0,90	3
JANELAS					
CÓDIGO	TIPO	ALTURA (m)	LARGURA (m)	PEITORIL (m)	QUANTIDADE
T1	MOLDURA DE ALUMÍNIO	2,00	3,50	1,00	1
T2	MOLDURA DE ALUMÍNIO	0,80	0,90	2,20	1
T3	MOLDURA DE ALUMÍNIO	0,80	1,60	2,20	1
SOLEIRAS					
OBS: Todas as soleiras são de mármore, conferir comprimento da soleira de acordo com o vão da porta					





VEGETAÇÃO					
ÁRVORES					
REPRESENTAÇÃO	NOME CIENTÍFICO	NOME POPULAR	ALTURA	DIÂMETRO	TIPO DE SOL
	SCHINUS TEREBINTHIFOLIUS	AROEIRA VERMELHA	DE 5 A 9 M	ATÉ 8 M	SOL PLENO
	CHLOROLEUCON TORTUM	TATARÉ	DE 6 A 12 M	ATÉ 8 M	SOL PLENO
	BAUHINIA FARGICATA	PATA DE VACA	DE 4 A 10 M	ATÉ 3 M	SOL PLENO
ARBUSTOS					
REPRESENTAÇÃO	NOME CIENTÍFICO	NOME POPULAR	ALTURA	DIÂMETRO	TIPO DE SOL
	TREMBLEYA PARVIFLORA	TREMBLEIA	ATÉ 2,5M	----	SOL PLENO
	PAEPALANTHUS CHIQUITENSIS	CHUVEIRINHO	DE 1 A 2,5M	----	SOL PLENO
VEGETAÇÃO RASTEIRA					
REPRESENTAÇÃO	NOME CIENTÍFICO	NOME POPULAR	ALTURA	DIÂMETRO	TIPO DE SOL
	ASPILIA POLIACEA	MARGARIDA-DO-CAMPO	ATÉ 50CM	----	SOL PLENO
	HIPPEASTRUM GLAUDESCENS	LÍRIO	ATÉ 50CM	----	SOL PLENO
	POLYGALA POA YAI	BARBA-DE-BODE	DE 20 A 40 CM	----	SOL PLENO E/OU MEIA SOMBRA
	ZOYSIA JAPONICA	GRAMA ESMERALDA	MENOS DE 15CM	----	SOL PLENO
TREPadeira					
REPRESENTAÇÃO	NOME CIENTÍFICO	NOME POPULAR	ALTURA	DIÂMETRO	TIPO DE SOL
	THUNBERGIA GRANDIFLORA	TUMBERGIA TREPadeira	----	----	SOL PLENO



Caverna artificial na entrada do espaço do bar para realizar o descompressão, e a passagem do mundo real para o imersão em outro espaço.

A inspiração para o projeto foram as características arquitetônicas de Naboo, um planeta presente na história da saga.

Elemento cenográfico: réplica da Millennium Falcon.

Paisagismo será inspirado nas florestas e vegetações presentes em Naboo.

Torre decorativa ao lado da caverna para ambientação na terra Star Wars. Dessa forma, quem vê o bar do lado de fora dos muros, compreende o tipo de arquitetura que será acontecendo do lado de dentro.

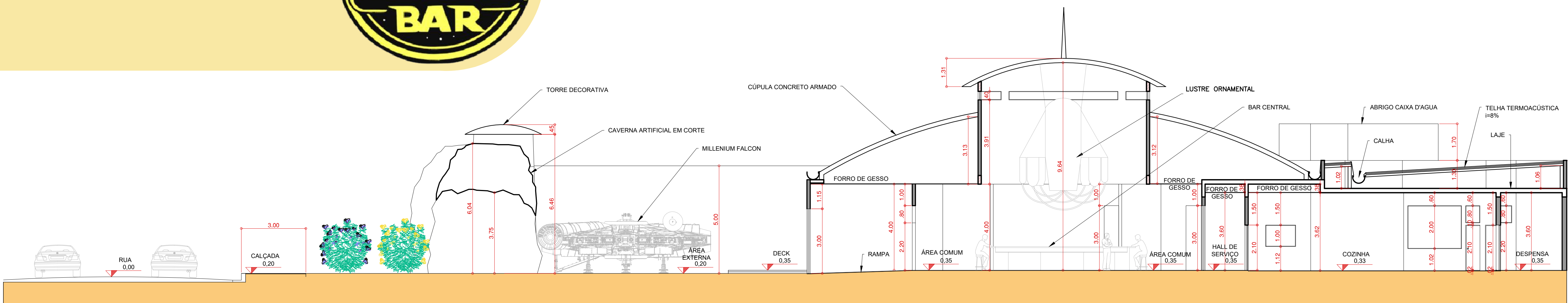
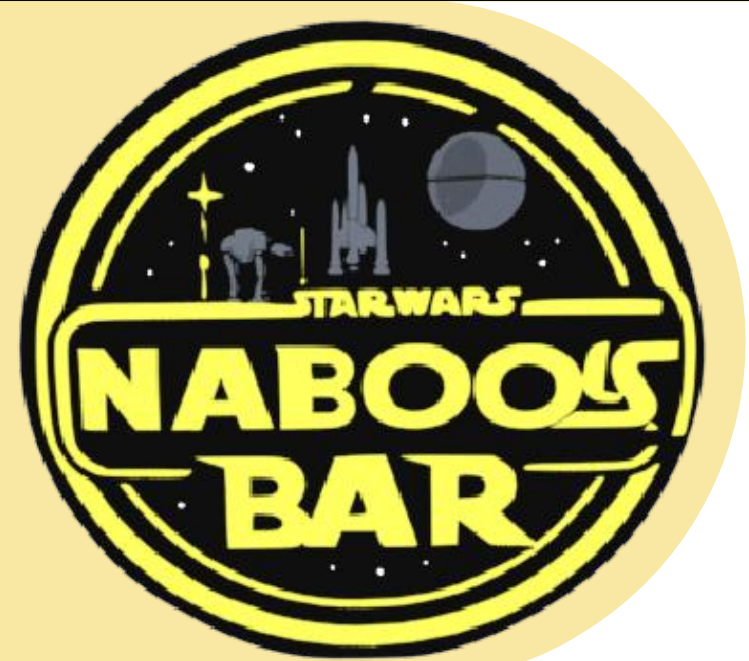
Uma das áreas de consumo foi inspirada no interior da estrela da morte.

Bar central circular inspirado nas bores presentes nas séries e filmes da saga Star Wars.

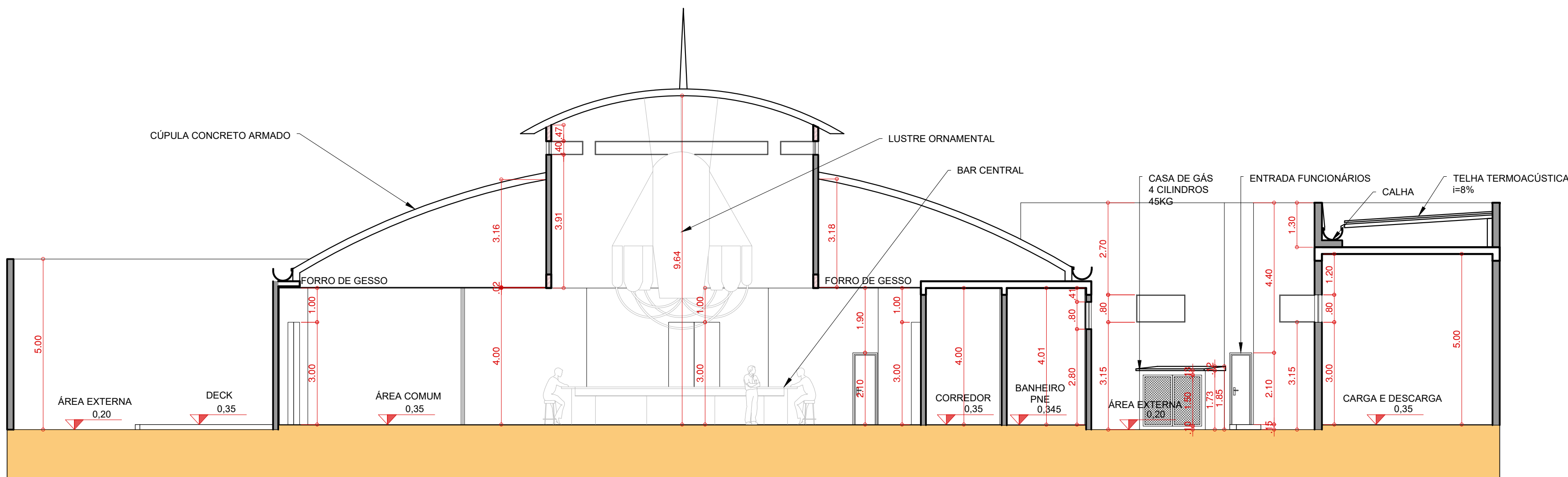
Outra inspiração para uma das áreas de consumo é o templo jedi.

Outra área foi inspirada na arquitetura das bases rebeldes de Star Wars.

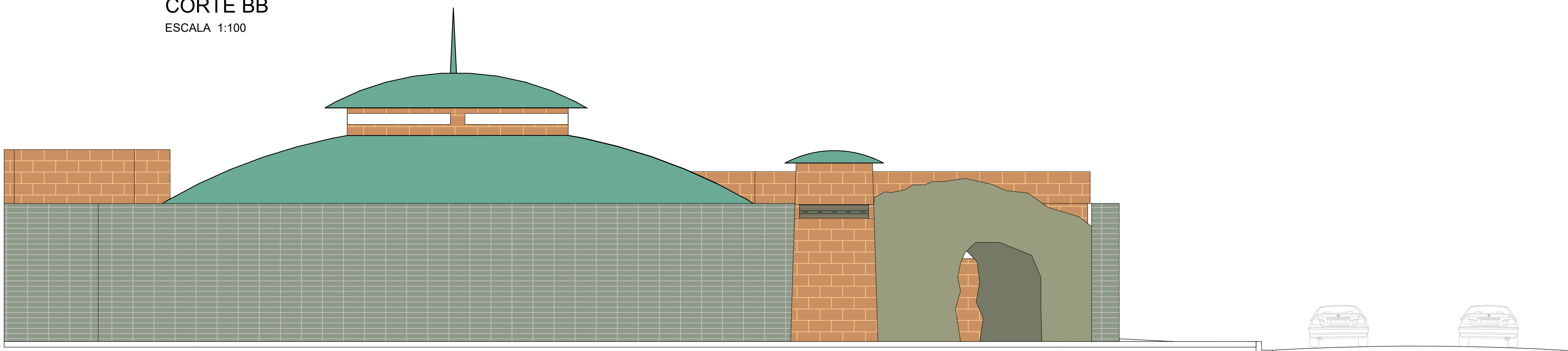
Uma das áreas de consumo foi inspirada na nave rebelde Tantive IV.



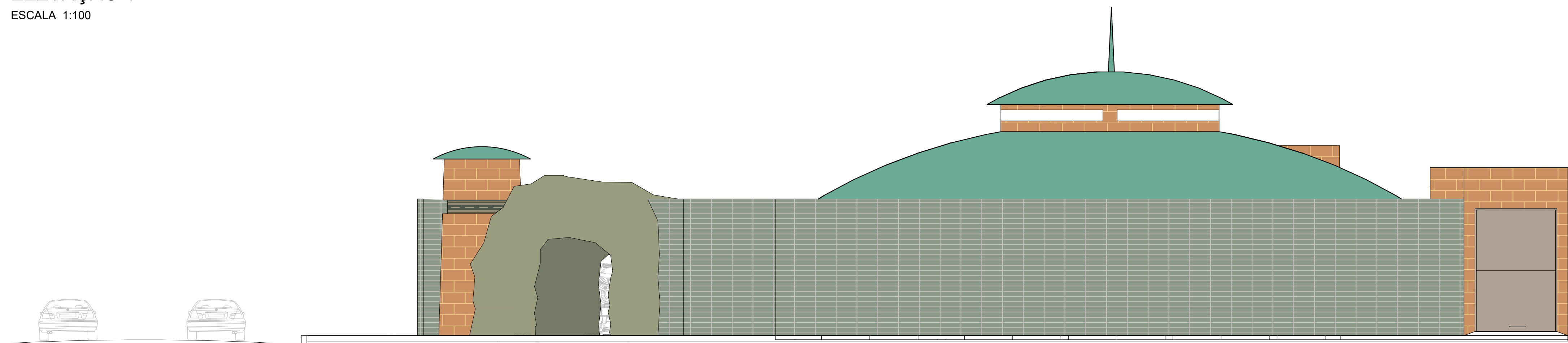
CORTE AA
ESCALA 1:100



CORTE BB
ESCALA 1:100



ELEVAÇÃO 1
ESCALA 1:100



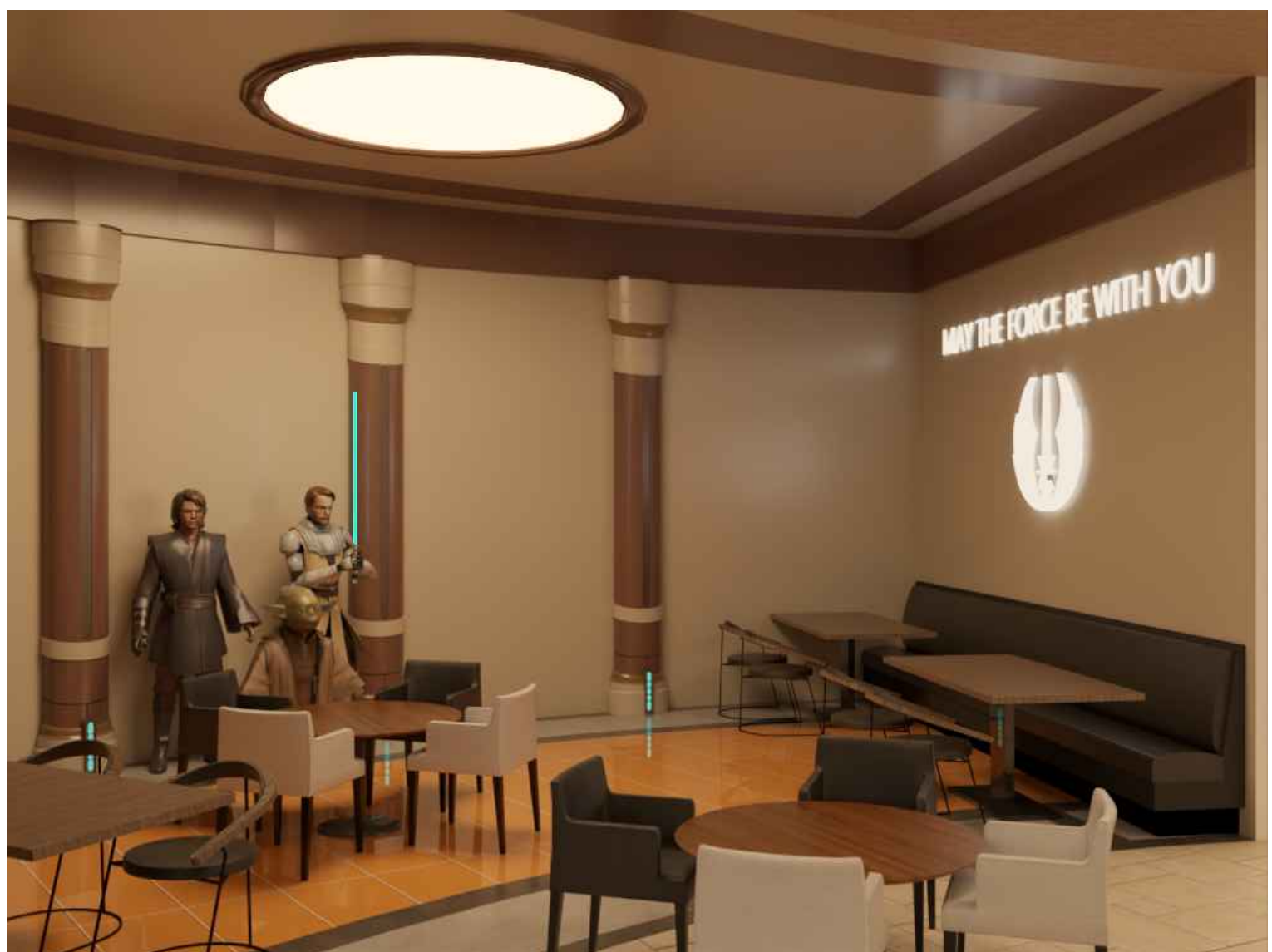
ELEVAÇÃO 2
ESCALA 1:100



1. Hall de entrada do bar



5. Bar central e entrada



7. Área de consumo inspirada no interior do templo Jedi



9. Área inspirada no interior da nave rebelde Tantive IV



2. Perspectiva da fachada



3. Réplica Millennium Falcon



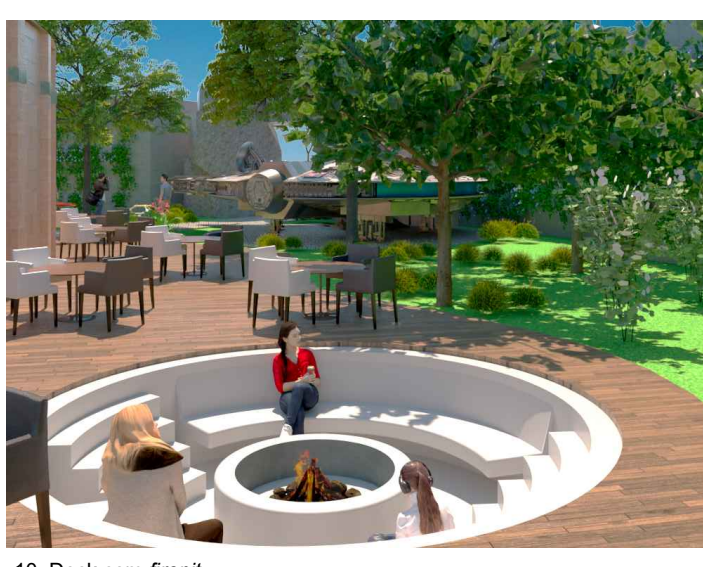
4. Bar central



6. Área de consumo inspirada no interior da Estrela da Morte



8. Área inspirada no interior das bases rebeldes



10. Deck com frest



11. Playground