

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
Graduação em Design

Julie Sisterolli Ludolf de Mello

**Projetando o design de interiores para 'A Caixa':
um novo espaço para eventos artísticos em Uberlândia**

Uberlândia, 2024

Julie Sisterolli Ludolf de Mello

**Projetando o design de interiores para ‘A Caixa’:
um novo espaço para eventos artísticos em Uberlândia**

Trabalho de Conclusão de Curso como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Bacharel em Design pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUeD) da Universidade Federal de Uberlândia. Sob a orientação do Prof. Dr. Juscelino Humberto Cunha Machado Junior.

Uberlândia, 2024

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste sonho de me graduar em Design.

Primeiramente, agradeço ao meu orientador, Juscelino, por sua orientação, paciência e valiosos conselhos ao longo deste percurso. Seu suporte foi essencial para o desenvolvimento e conclusão deste trabalho.

À minha família, um agradecimento especial por seu amor incondicional e suporte contínuo. Vocês foram minha fonte de motivação em momentos desafiadores e tenho certeza de que eu não conseguiria concluir este curso sem o apoio de vocês.

A todos os professores da FAUED, minha gratidão pelas oportunidades de aprendizado que me foram oferecidas ao longo do curso.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho, mesmo que indiretamente. Cada contribuição foi importante e fez a diferença.

RESUMO

Uberlândia se destaca por sua cena cultural vibrante e diversificada, oferecendo uma ampla gama de eventos para moradores e visitantes. Apesar de seu cenário cultural dinâmico, a cidade ainda enfrenta a limitação de espaços de pequeno porte suficientemente versáteis para acomodar uma variedade de eventos artísticos, como shows, espetáculos e apresentações. Diante disso, o projeto explora a oportunidade de projetar o interior de um espaço de apresentações artísticas, aplicando uma pesquisa para conhecer as necessidades do público-alvo, fazendo uma análise de similares de espaços semelhantes instalados na cidade, desenvolvendo identidade visual e conceito de design para o local, criando personas e empregando o design sensorial para criar experiências que estimulem os sentidos, como visão, audição, tato, olfato e paladar. A ideia é que “A Caixa” seja um ambiente marcante, confortável, acolhedor e funcional para o público e artistas, com uma fachada ao mesmo tempo marcante e contemporânea, que convida os visitantes a entrar e descobrir o que está dentro, refletindo a essência de um espaço que abriga apresentações “fora da caixa”. Além disso, o espaço conta com um diferencial, um bar para tornar a experiência dos usuários ainda mais completa e diferente.

Palavras-chave: Apresentação artística, Design sensorial, Caixa.

ABSTRACT

Uberlândia stands out for its vibrant and diverse cultural scene, offering a wide range of events for residents and visitors. Despite its dynamic cultural landscape, the city still faces a limitation in small, versatile spaces that can accommodate various artistic events, such as concerts, performances, and shows. In light of this, the project explores the opportunity to design the interior of an artistic presentation space by conducting research to understand the needs of the target audience, analyzing similar spaces installed in the city, developing visual identity and concept design for the venue, creating personas, and employing sensory design to create experiences that engage the senses of sight, hearing, touch, smell, and taste. The idea is for "A Caixa" to be a striking, comfortable, cozy, and functional environment for both the audience and artists, featuring a contemporary and eye-catching facade that invites visitors to enter

and discover what lies within, reflecting the essence of a space that hosts "out-of-the-box" presentations. Additionally, the space includes a unique feature a pub to enhance the experience for users, making it even more complete and distinctive.

Palavras-chave: Artistic presentation, Sensory design, Box

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	6
1.1	Objetivo geral.....	6
1.2	Objetivos específicos.....	6
1.3	Justificativa.....	7
2	DESENVOLVIMENTO	8
2.1	Metodologia.....	8
2.2	Design sensorial	10
2.3	Levantamento de requisitos	11
2.3.1	Planejamento do espaço – aspectos técnicos	11
2.4	Análise de similares	12
2.4.1	Palco de Arte.....	13
2.4.2	Ponto de Truões.....	17
2.5	Público-alvo	20
2.6	Personas.....	23
2.7	Etapa de criatividade	25
2.7.1	Mapa mental.....	25
2.7.2	Moodboard	26
2.7.3	Identidade visual.....	27
2.7.4	Conceito do projeto	29
2.8	Programa de necessidades	29
2.8.1	Características fundamentais de cada espaço.....	32
2.9	O local escolhido.....	32
3	Projeto de interiores	35
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
5	REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

Uberlândia se destaca por sua cena cultural vibrante e diversificada, oferecendo uma ampla gama de eventos para moradores e visitantes. A cidade é um ponto de encontro para festivais, apresentações artísticas, peças de teatro, concertos, shows ao vivo, saraus literários, exposições, feiras de artesanato, stand-up e outras manifestações culturais que celebram a música, a dança e as tradições locais.

Além disso, Uberlândia é conhecida por eventos artísticos que combinam a rica culinária mineira, as cervejarias artesanais locais e a arte, criando experiências que refletem a autenticidade das tradições culinárias do estado.

Entre os destaques da cidade estão os muitos artistas locais que oferecem apresentações excepcionais. Um exemplo é Jack Will, um renomado baterista, percussionista e produtor, que lançou seu primeiro álbum autoral, "Black Buddha", em 2022, celebrando a música instrumental. Outro destaque é a Trupe de Truões, um grupo de teatro dedicado a criar programas e projetos culturais para diferentes faixas etárias, com ênfase na pesquisa cênica e na investigação de linguagens, promovendo uma conexão profunda com o público.

Apesar de seu cenário cultural dinâmico e da ampla oferta de bares, cervejarias, pubs e boates, Uberlândia ainda enfrenta a limitação de espaços de pequeno porte suficientemente versáteis para acomodar uma variedade de eventos artísticos.

1.1 Objetivo geral

O objetivo deste trabalho é desenvolver um projeto de interiores versátil de um espaço para eventos artísticos, com capacidade para até 150 pessoas, confortável ao público e que atenda às necessidades dos artistas, bandas e grupos para promover eventos de qualidade, de acordo com suas especificidades.

1.2 Objetivos específicos

Para alcançar o objetivo geral deste trabalho, é fundamental dividir esse propósito em objetivos específicos que orientarão a pesquisa e a análise de forma detalhada. Esses objetivos são:

- Compreender as necessidades específicas dos eventos artísticos;
- Analisar projetos de interiores de espaços artísticos pequenos com capacidade semelhante, destacando aspectos que funcionam bem e áreas que podem ser aprimoradas;
- Entender sobre o design sensorial e a sua aplicação em projetos de interiores;
- Estudar o local e o público-alvo para definir o programa de necessidades do projeto e conceito;
- Desenvolver uma identidade visual que destaque os valores concebidos pela marca, como também aplicá-la aos interiores;
- Desenvolver alternativas de projeto utilizando ferramentas de ideação, criatividade e o conceito de design elaborado;
- Elaborar o design de interiores do espaço, levando em conta aspectos técnicos, estéticos e de acessibilidade.

1.3 Justificativa

Atualmente, Uberlândia conta com espaços para apresentações artísticas que se dividem em duas categorias principais: pequeno e grande porte. Os espaços de pequeno porte, como bares e restaurantes, comportam em média cem pessoas, têm palcos pequenos (até quatro m²) e equipamentos de som adequados apenas para apresentações de duplas ou trios. Esses locais são, em geral, acessíveis para os artistas, mas frequentemente carecem de projetos de interiores, iluminação e acústica adequados. Além disso, esses espaços não têm flexibilidade para a instalação de cenários ou projeções, limitando a realização de eventos como dança, poesia e teatro.

Por outro lado, os espaços de grande porte, como o Teatro Municipal de Uberlândia, o Center Convention do Center Shopping, Castelli Hall e o Centro Municipal de Cultura, são capazes de acomodar grandes grupos (média de mil pessoas) e oferecem maior adaptabilidade. No entanto, o custo elevado de locação e a falta de equipamentos essenciais, como caixas de som, microfones, mesas de som, iluminação de palco, projetores, ar-condicionado e geradores de energia, que precisam ser alugados separadamente, podem tornar esses eventos inviáveis ou excessivamente caros.

Portanto, é evidente que há uma necessidade na cidade de um espaço pequeno para eventos artísticos, projetado com foco no uso, conforto e estética. No entanto, não foram encontradas muitas pesquisas ou projetos relacionados a essa necessidade em Uberlândia. Este trabalho também tem um caráter pessoal, já que a autora é uma artista local¹ e percebe uma carência de espaços planejados para eventos artísticos na cidade.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Metodologia

A metodologia aplicada no desenvolvimento desse projeto foi o Double Diamond. De acordo o Conselho Britânico de Design (2024, minha tradução), o Double Diamond é uma representação visual do processo de design e inovação, que ilustra de maneira simples as etapas seguidas em qualquer projeto, proporcionando uma visão clara das fases envolvidas. Ainda segundo o SEBRAE (2024), “o objetivo desse método é mapear os estágios divergentes e convergentes dentro de um processo de design, com a intenção de encontrar uma solução real e assertiva em relação ao problema”.

O método é dividido em quatro etapas: Descobrir e Definir no primeiro diamante e Desenvolver e Entregar no segundo diamante. Na etapa Descobrir, será realizada a pesquisa exploratória e análise de similares de espaços para apresentações artísticas, com o objetivo de levantar as reais necessidades dos eventos artísticos e conhecer o contexto de mercado, ou seja, analisar pontos positivos e negativos de espaços existentes na cidade de Uberlândia.

¹ Cantora, instrumentista e produtora, teve seu primeiro contato com as artes através do ballet clássico, dançando dos quatro aos quatorze anos de idade. Iniciou sua trajetória na música em 2001, como guitarrista e vocalista da Banda Voo Livre. Desde então, participou de diversos eventos e apresentações na cidade de Uberlândia e teve a oportunidade de gravar propagandas para rádio, TV e músicas em vários estúdios da cidade. Por 10 anos, participou como coralista e violonista do grupo Cantadores do Vento, dirigido nos primeiros anos pela Cia Cultural Emcantar. Em 2010, concluiu o curso Técnico em Música – instrumento Acordeon no Conservatório Estadual de Música Cora Pavan Capparelli. Em 2013, participou como cantora na gravação do DVD do projeto “Um cantinho, um violão”, interpretando músicas do Clube da Esquina. Em 2015 e 2016 atuou como proponente, produtora e artista no espetáculo musical infantil Superfantástico, realizado através do Programa Municipal de Incentivo à Cultura de Uberlândia, promovendo musicais de qualidade para crianças de 5 a 10 anos, inclusive de escolas públicas da cidade.

Na etapa Definir, um questionário será aplicado para delimitar o público-alvo e suas necessidades. Além disso, será criado um mapa mental para registrar o processo criativo de geração de ideias, para posterior elaboração de identidade visual, moodboard e personas.

Na etapa Desenvolver, serão geradas propostas de soluções para o projeto de interiores do espaço de apresentações artísticas, através de estudos de *layout* e modelagem 3D. Por fim, na etapa Entregar, será apresentada a proposta finalizada, com imagens renderizadas, detalhamentos através de desenhos técnicos e a apresentação final do projeto.

Os objetivos propostos e ferramentas necessárias em cada etapa foram sintetizadas na Figura 1.

Figura 1: Metodologia Double Diamond aplicada ao projeto.



Fonte. Elaboração própria, 2024.

2.2 Design sensorial

Nos últimos anos, o design experimentou um crescimento notável. A ascensão das tecnologias digitais, o desenvolvimento de novos materiais, a preocupação com o meio ambiente e com a experiência do usuário vem transformando a maneira como os designers projetam. Essa evolução não apenas ampliou as fronteiras do design, mas também promoveu uma abordagem multidisciplinar que enriquece o setor.

Uma das abordagens do design que vem sendo aplicadas nos projetos de interiores é o design sensorial, que propõe a criação de experiências que estimulam os sentidos, como visão, audição, tato, olfato e paladar. Esse tipo de design busca evocar emoções e reações sensoriais, muitas vezes em ambientes físicos, como lojas, exposições ou eventos.

Entre os sentidos humanos, a visão é o mais explorado. Segundo Mariño (2017), a luz e a cor são os estímulos externos mais importantes para o caso da percepção visual aplicados ao design.

Em espaços comerciais a iluminação é mais um recurso que coadjuva a uma marca a se comunicar, a luz como elemento tem um impacto sobre a aparência da arquitetura ressaltando atributos que fazem parte de uma mensagem e que foram planejados para ser percebidos (Mariño, 2017, p.36).

Para Granero (2024), além dos pontos de iluminação e da potência das lâmpadas, a temperatura de cor da luz é um aspecto muito importante quando se trata sobre a percepção do espaço, pois cada temperatura efetua uma sensação distinta, ora estimulante ou relaxante.

As cores desempenham um papel fundamental na compreensão do ambiente pelo ser humano, permitindo que o mundo se comunique com ele através delas. Pesquisas sobre a psicologia das cores mostram a relação entre o comprimento de onda e as emoções que elas podem evocar nas pessoas (Mariño, 2017).

As texturas também desempenham um papel importante na percepção visual, influenciando a maneira como os indivíduos experimentam e interpretam o ambiente ao seu redor. No design sensorial, a incorporação de diferentes texturas não apenas enriquece a estética, mas também provoca reações emocionais e sensoriais, criando

uma experiência mais envolvente. Ao combinar elementos visuais e táteis, os designers podem estimular os sentidos de forma harmoniosa, proporcionando interações que vão além da simples observação. Essa abordagem integrada permite que as texturas se tornem um meio poderoso para comunicar mensagens, evocar sentimentos e estabelecer conexões memoráveis com o público.

Em relação à audição, o som desempenha um papel crucial no design sensorial, atuando como um elemento que enriquece a experiência do usuário e intensifica a imersão em um ambiente. Sons cuidadosamente selecionados podem evocar emoções, criar atmosferas e guiar comportamentos, influenciando a percepção de espaços e produtos. Assim, ao integrar o som de forma estratégica, os designers sensoriais conseguem criar experiências que dialogam não apenas com a visão e o tato, mas também com a audição, oferecendo uma vivência mais completa e envolvente.

2.3 Levantamento de requisitos

2.3.1 Planejamento do espaço – aspectos técnicos

Os espaços para apresentações artísticas precisam de uma estrutura semelhante à dos teatros. Neste caso, para esse projeto, além dessa estrutura para as apresentações, a ideia é que o espaço também possua uma infraestrutura de bar, para elaboração e comercialização de bebidas e lanches.

De acordo com Strong (2010), existem três áreas principais de atividade que constituem um edifício típico de teatro: auditório e palco, frente da casa e bastidores e suas características básicas e as relações são semelhantes. A Tabela 1 apresenta uma síntese com as principais características de auditórios e palcos.

Tabela 1: Características de auditório e palco do teatro.

Auditório	Palco
• Os assentos devem ser disposto para permitir que o público veja e ouça a apresentação. • Seu formato pode ser fixo ou flexível, permitindo que os assentos e o cenário sejam reorganizados para criar diferentes relações ator/público.	• Existem os seguintes tipos: • plataforma simples, • área designada dentro do mesmo espaço que o público, • palco com flytower (a área de atuação fica dentro de um espaço separado, que é visto do auditório através de uma abertura de proscênio.

Fonte: Strong, 2010 (adaptado).

Em projetos de interiores de teatros, o conforto dos espectadores é uma prioridade. Assim, para desenvolver esse tipo de projeto é fundamental levar em consideração a ergonomia dos assentos, a visibilidade do público em relação ao palco e a acessibilidade. Outro ponto fundamental é a acústica, pois o *layout* do auditório e a escolha dos materiais influenciam na qualidade acústica do espaço.

A frente da casa em um teatro é crucial para acomodar o público, que chega em massa antes do espetáculo. O foyer (salão onde os espectadores aguardam o início da apresentação) necessita de sinalização clara para permitir que o público encontre seus assentos e outras instalações ao redor do edifício (Strong, 2010).

Para este espaço o projeto de interiores deve facilitar o fluxo de pessoas, especialmente para aqueles que chegam em cima da hora, evitando congestionamentos nas bilheteiras e bares.

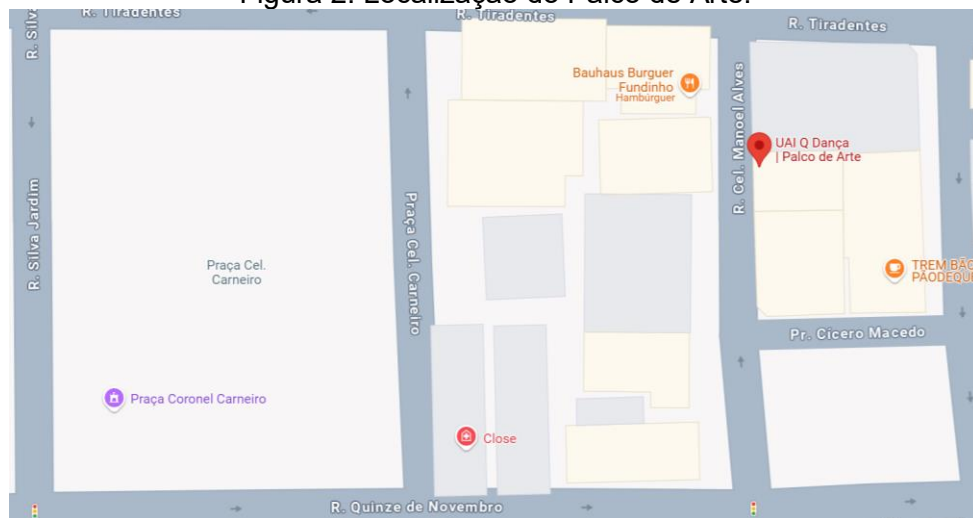
Os bastidores de um teatro devem atender às necessidades dos artistas (vestir, maquiar, trocar de figurino) e da produção e equipe técnica, que irá preparar os cenários, figurinos e equipamentos técnicos. Estas atividades precisam ocorrer sem que o público perceba, para que a mística da performance seja mantida. Por isso, as vias de acesso ao palco, áreas técnicas e camarins devem existir, mas não devem ser acessíveis ao público.

2.4 Análise de similares

2.4.1 Palco de Arte

O Palco de Arte é um espaço cênico de Uberlândia localizado no bairro Fundinho, conforme Figura 2 e pertencente ao estúdio Uai Q Dança. Foi inaugurado em março de 1998 e por ele já passaram muitos artistas locais, assim como grupos nacionais e internacionais.

Figura 2: Localização do Palco de Arte.



Fonte: Google Maps, 2024.

Durante a semana, o palco funciona como sala de aula do Uai Q Dança. Aos finais de semana, o espaço fica disponível para locação e realização de eventos artísticos.

O palco possui arquibancada com 75 assentos distribuídos em níveis, permitindo uma boa visibilidade para todos os espectadores, conforme apresentado da Figura 3.

Figura 3: Plateia do Palco de Arte.



Fonte: Uai Q Dança, [s.d].

A Figura 4 apresenta detalhes do palco, que mede 7,5m x 7,5m e a caixa branca (as paredes do fundo e das laterais do palco). Além disso, o espaço dispõe de uma cortina, uma rotunda preta e linóleo preto, branco e cinza para o piso.

Figura 4: Palco.



Fonte: Uai Q Dança, [s.d].

Em relação aos quesitos técnicos de som e iluminação, o espaço oferece mesa de som com doze canais, doze refletores frente e doze contra, seis elipsoidais e quatro PCs, conforme Figuras 5 e 6.

Figura 5: Estrutura de iluminação.



Fonte: Uai Q Dança, [s.d].

Figura 6: Espaço técnico – operação de luz e som.



Fonte: Uai Q Dança, [s.d].

Além do espaço cênico e da técnica, o palco conta com vestiário, área vivência, banheiros, uma pequena recepção com cadeiras e uma mini copa, conforme Figura 7, 8 e 9. Nestes locais, é possível observar que os pontos de cores estão nos objetos de decoração como mantas, almofadas e quadros, remetendo as cores do logo do espaço: azul, vermelho e amarelo.

Figura 7: Área de vivência.



Fonte: Prime2B, 2023.

Figura 8: Recepção.



Fonte: Prime2B, 2024.

Figura 9: Vestiário.



Fonte: Uai Q Dança, 2022.

O acesso ao espaço é feito pela Rua Coronel Manoel Alves, 22. Na Figura 10, é possível observar que a fachada não possui nenhum grande elemento de destaque, possui cor cinza azulada, grades pintadas da mesma cor protegem as aberturas, a porta de acesso possui uma arte aplicada em vinil e é protegida contra a chuva por um toldo. A identificação do local se dá através de uma pequena placa, com o logo da academia.

Figura 10: Fachada.



Fonte: Prime2B, 2023.

O estilo de decoração predominante é o industrial, devido ao uso intenso de materiais aparentes como tijolos, concreto, metal e madeira, cores neutras e mobiliário com design simples e funcional, como estantes abertas e mesas rústicas de madeira ou metal. Elementos estruturais como vigas de aço, tubos expostos e pilares foram incorporados como parte da estética do ambiente.

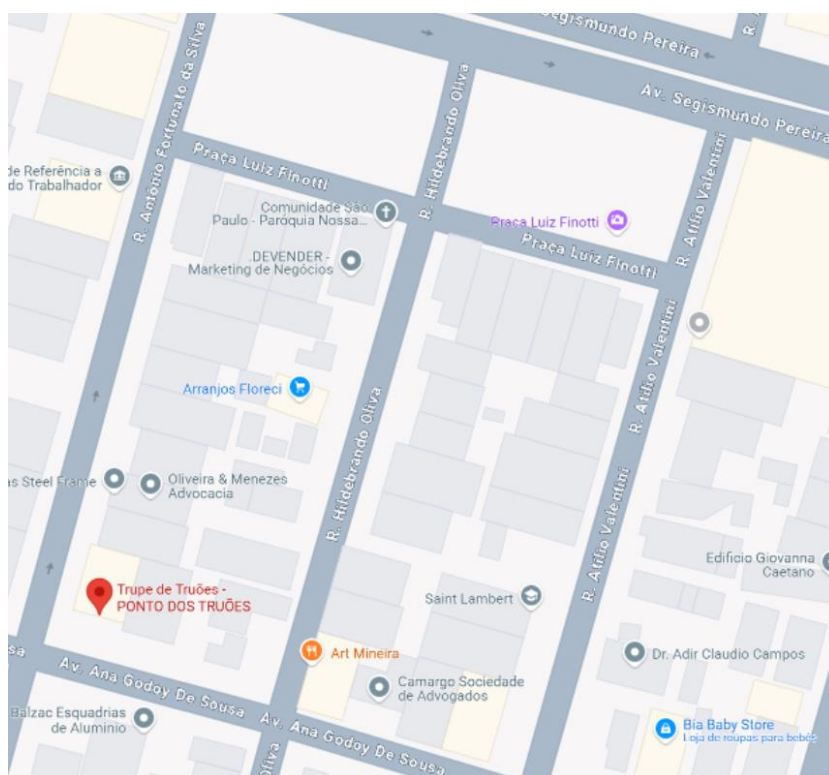
Um aspecto positivo do espaço é a acessibilidade. O acesso ao palco é facilitado por uma rampa, e, embora a plateia seja acessada por escadas, há um espaço na frente que permite que cadeirantes ou pessoas com mobilidade reduzida assistam às apresentações na primeira fileira.

Por outro lado, um aspecto negativo é a pequena recepção, que não comporta todos os visitantes. Em dias de chuva, a falta de marquise impede que as pessoas aguardem a entrada na calçada do prédio. Além disso, o espaço não conta com uma área para um café ou bar, onde poderiam ser comercializados alimentos e bebidas e não há bilheteria para a venda antecipada de ingressos.

2.4.2 Ponto dos Truões

O Ponto dos Truões é um Espaço Cultural Independente na cidade de Uberlândia, criado em 2010 e que comporta um público de 100 pessoas. O local surgiu da vontade e necessidade do grupo Trupe de Truões em ter uma sede onde pudesse realizar ensaios, espetáculos e oficinas, além de acolher outros artistas, grupos e produções culturais de diversas linguagens artísticas. A Figura 11 situa o Ponto de Truões no bairro Santa Mônica.

Figura 11: Localização do Ponto dos Truões.



Fonte: Google Maps, 2024.

Para se tornar uma casa de espetáculos, o espaço precisou passar por grandes mudanças em sua estrutura física. O prédio (galpão) passou por reformas em sua estrutura: parte hidráulica e elétrica, adaptação para acessibilidade do público e pintura para que pudesse receber com segurança e conforto o público e os artistas.

A Figura 12 apresenta as fachadas frontal e lateral esquerda do prédio, trabalhadas nas cores azul, amarelo, verde e laranja e com a aplicação do logo em branco e preto na fachada frontal.

Figura 12 – Fachadas do Ponto dos Truões.



Fonte: Trupe de Truões, 2024.

De acordo com a Trupe de Truões (2024) “o espaço já acolheu mais de 800 artistas entre ensaios, debates, oficinas e apresentações, 60 grupos e companhias, 95 espetáculos, 170 apresentações, além de aproximadamente 17.000 espectadores”.

Em relação às informações técnicas, o espaço conta com o espaço cênico de 4 metros de altura por 10 de profundidade e 10 de largura, com a caixa preta, rotunda e linóleo preto no piso, conforme Figura 13.

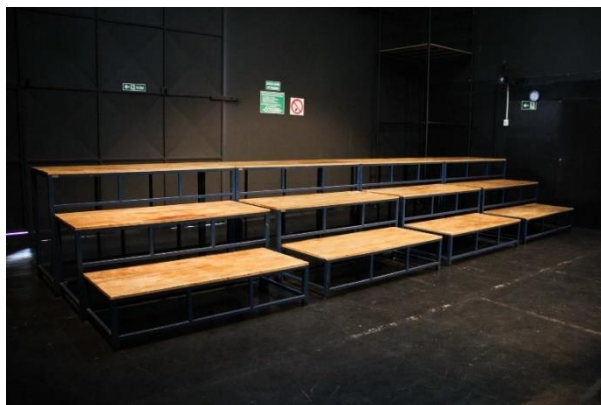
Figura 13 – Espaço cênico.



Fonte: Trupe de Truões, 2024.

Além do espaço cênico, o Ponto de Truões também conta com um camarim para maquiagem e troca de figurino, com dois chuveiros e um sanitário exclusivo para atores. A Figura 14 apresenta a versatilidade das arquibancadas móveis, que podem ser dispostas no espaço de acordo com a necessidade do espetáculo, além de serem escamoteáveis (facilmente removidas ou empilhadas), assim como a iluminação, que pode ser adaptada em toda área disponível.

Figura 14 – Arquibancadas escamoteáveis.



Fonte: Trupe de Truões, 2024.

Em relação aos equipamentos de som, o espaço possui mesa de som de oito canais, duas caixas de som com cabos e pedestais. Já o rider² de luz conta com mesa de iluminação, máquina de fumaça, equipamentos de iluminação como Elipsos, iluminadores Fresnel, refletores Par, dentro outros equipamentos.

Em relação ao design de interiores, observa-se que o espaço possui o interior preto, para destacar os elementos propostos nas produções e não o ambiente em si. As arquibancadas foram confeccionadas com perfis retangulares de aço carbono pintados de preto e os tampos foram feitos de chapas de compensado cru, para que fiquem facilmente visíveis e o público possa se sentar com segurança e agilidade.

Em contraponto com o interior, as fachadas se destacam pela combinação tetraédrica de cores, que proporcionam uma paleta alegre, chamativa e dinâmica, transmitindo energia e criatividade. O uso das cores na fachada também serve de sinalização, uma vez que fez com que o espaço ficasse visível e fácil de encontrar dentre a vizinhança.

Como pontos positivos deste local tem-se a flexibilidade do palco (tamanho, posicionamento e estrutura de iluminação) e das arquibancadas, que podem ser dispostas em diversas posições, além de ser escamoteáveis.

Alguns aspectos negativos são semelhantes aos do Palco de Arte: não há bilheteria para a venda de ingressos nem um espaço de recepção para os visitantes. Em dias de chuva, a falta de cobertura externa dificulta a entrada do público no prédio. Além disso, o espaço carece de uma área adequada para um café ou bar, e não existe

² Nome do documento que fornece todas as características técnicas (de iluminação ou som) de um espetáculo ou de uma sala.

uma área técnica exclusiva para os profissionais de som e iluminação. Outro ponto importante é que a área do palco não possui elevação, o que, caso as arquibancadas sejam substituídas por cadeiras, pode comprometer a visibilidade das pessoas que se sentarem mais ao fundo.

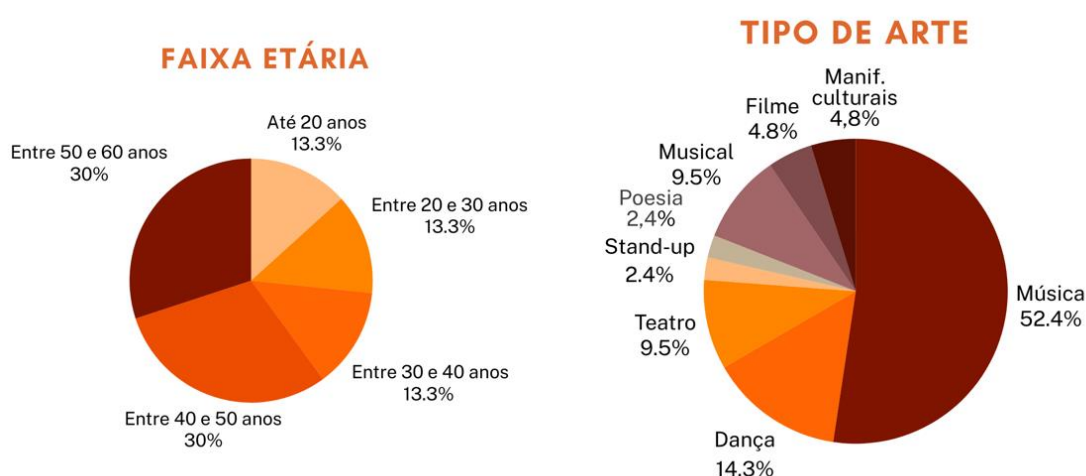
2.5 Público-alvo

Para que o projeto de interiores esteja em conformidade com as necessidades dos seus usuários, foi realizada através de um formulário do Google uma pesquisa com 30 artistas, que atuam com as mais diversas expressões artísticas, como a música, dança, teatro e musicais.

A pesquisa abordou pontos relacionados ao tamanho da equipe/grupo que se apresenta, aspectos importantes relacionados ao palco e a plateia, necessidades nos camarins, tipos de iluminação que valorizam as apresentações, estilos de design de interiores que mais se adequam a esse tipo de espaço e necessidades e expectativas em relação a um local de apresentação para até 150 pessoas.

A partir dos dados obtidos, foram gerados gráficos para análise das informações. A Figura 15 apresenta a faixa etária e o tipo de expressão artística dos participantes da pesquisa.

Figura 15 – Informações básicas dos participantes.

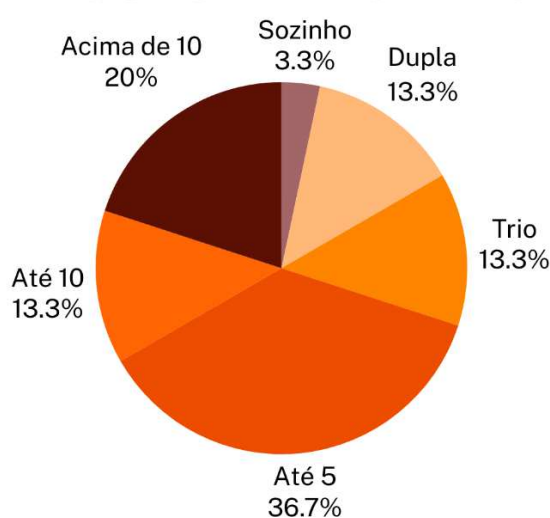


Fonte: Elaboração própria, 2024.

Um quesito importante para dimensionamento do palco é a quantidade de artistas por apresentação. Na Figura 16 é possível observar que a maioria dos participantes se apresentam em grupos de até 5 pessoas. Porém, não se pode descartar a quantidade expressiva de participantes que se apresentam em grupos maiores (acima de 10 pessoas), que totalizaram 20% do público da pesquisa.

Figura 16 – Quantidade de artistas por apresentação.

COM QUANTAS PESSOAS VOCÊ SE APRESENTA?

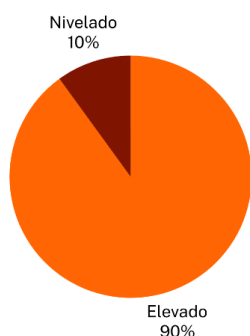


Fonte: Elaboração própria, 2024.

Em relação a disposição do palco, foi perguntado se havia preferência pela posição elevada em relação à plateia ou no mesmo nível. A maioria dos participantes apresentou a preferência por um palco elevado, com o total de 90% (Figura 17).

Figura 17 – Quantidade de artistas por apresentação.

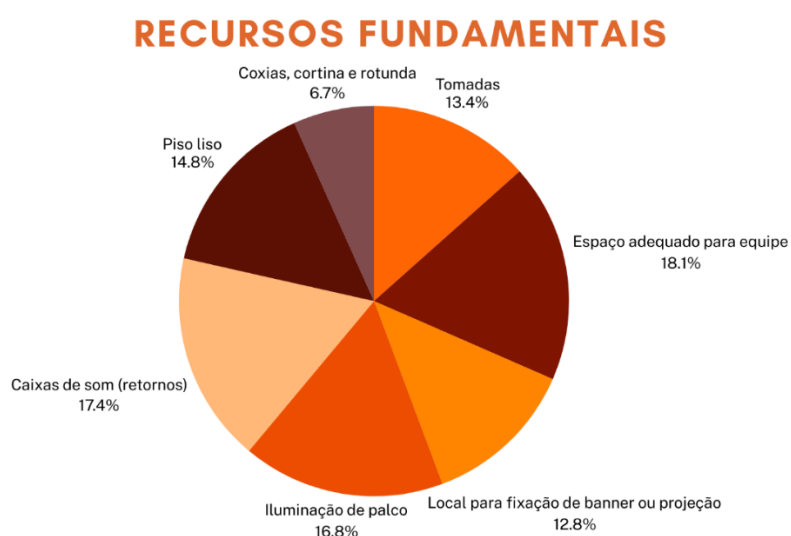
PREFERÊNCIA SOBRE NÍVEL DO PALCO



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Outro dado relevante levantado sobre o palco, foram os recursos essenciais para apresentação (Figura 18). Os três dados mais votados foram: espaço adequado para acomodar o grupo, quantidade de caixas de som (retornos) suficientes para a equipe e a iluminação de palco.

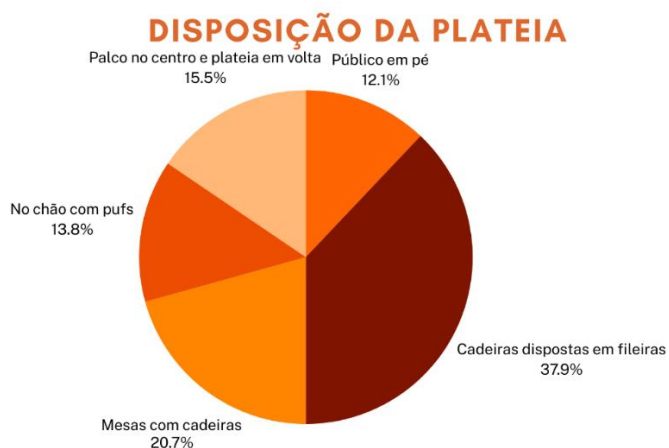
Figura 18 – Recursos técnicos.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

A disposição da plateia também foi analisada na pesquisa, e a quantidade de opiniões favoráveis à disposição de cadeiras em fileiras para melhorar a visualização do palco foi significativa, refletindo a perspectiva de 22 participantes, de acordo com a Figura 19.

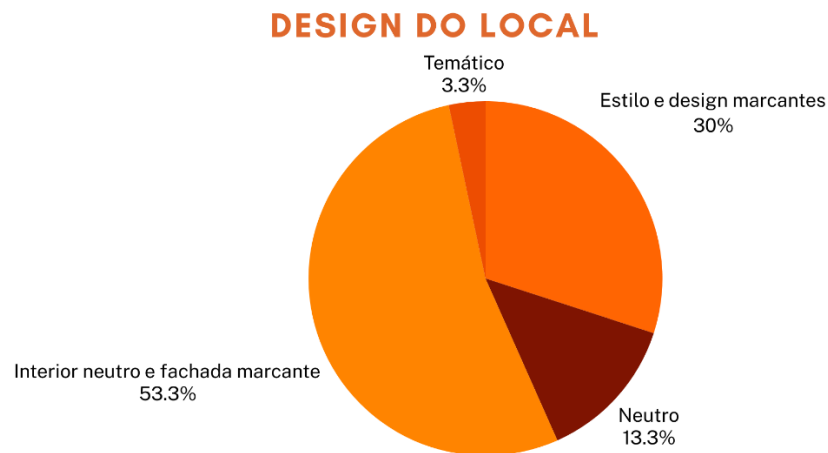
Figura 19 – Disposição da plateia.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Por fim, os participantes foram questionados sobre o design do espaço. Na Figura 20, observa-se que a maioria acredita que um interior neutro é interessante para se adaptar às apresentações, enquanto um exterior marcante ajudaria na localização e venda de ingressos.

Figura 20 – Design do local.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

A análise dos resultados obtidos foram cruciais para entender o público-alvo e auxiliar na criação das três personas.

2.6 Personas

A partir da análise das informações obtidas na pesquisa aplica (Google Forms), foram criadas três personas para este projeto, apresentadas a seguir nas Figuras 21, 22 e 23.

Figura 21 – Persona 1.

PERSONA 1 - LUCAS SILVA

DADOS PESSOAIS:

- **Idade:** 42 anos
- **Gênero:** Masculino
- **Origem:** São Paulo, SP
- **Profissão:** Produtor de Teatro Independente
- **Experiência:** 15 anos de atuação no cenário teatral de Uberlândia e região, com diversos projetos autorais e colaborações em produções de outros grupos.

DESAFIOS:

- **Falta de Espaço:** Enfrenta a dificuldade de encontrar locais pequenos e versáteis que atendam às necessidades de suas produções, que muitas vezes exigem uma configuração específica.
- **Orçamento Limitado:** Como produtor independente, ele lida com restrições financeiras, o que torna ainda mais desafiador alugar espaços adequados.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Figura 22 – Persona 2.

PERSONA 2 - MARIANA ALMEIDA

DADOS PESSOAIS:

- **Idade:** 33 anos
- **Gênero:** Feminino
- **Origem:** Uberlândia, MG
- **Profissão:** Professora de dança e coreógrafa
- **Experiência:** 10 anos de experiência no ensino de dança, com especialização em danças contemporâneas e populares.

DESAFIOS:

- **Cenário e iluminação:** Enfrenta dificuldades para encontrar um local pequeno que atenda a todas as suas necessidades, como a possibilidade de fixar cenários, utilizar iluminação profissional e ter coxias para facilitar a entrada e saída dos bailarinos no palco.
- **Camarim Insuficiente:** O local disponível muitas vezes não possui um camarim adequado para sua equipe, dificultando a troca de figurinos e a preparação antes das apresentações.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Figura 23 – Persona 3.

PERSONA 3 - FELIPE COSTA

DADOS PESSOAIS:

- **Idade:** 28 anos
- **Gênero:** Masculino
- **Origem:** Araguari, MG
- **Profissão:** Cantor, violonista e compositor
- **Experiência:** 8 anos se apresentando em bares e eventos locais, com um repertório de músicas autorais e influências de MPB, rock e folk.

DESAFIOS:

- **Qualidade do som:** Enfrenta dificuldades em encontrar um local que ofereça uma boa acústica e qualidade de som para gravar seu DVD.
- **Atmosfera intimista:** Para criar uma atmosfera intimista, Felipe precisa de um local flexível, onde seja possível acomodar a plateia próxima ao palco.



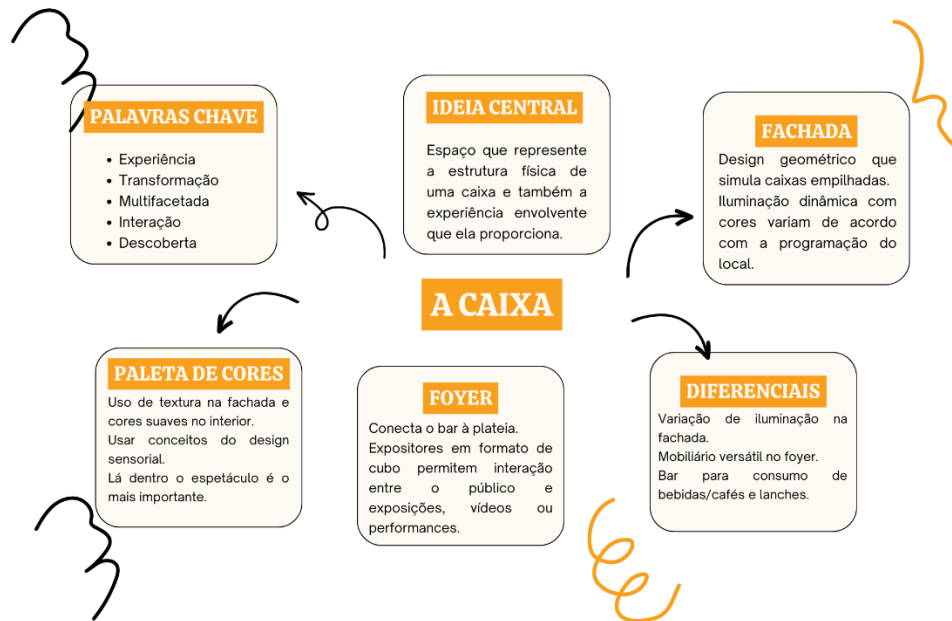
Fonte: Elaboração própria, 2024.

2.7 Etapa de criatividade

2.7.1 Mapa mental

Para gerar ideias para o projeto de interiores do local, foi realizado um brainstorming. Essa ferramenta criativa resultou no conceito da “caixa”, um edifício em formato cúbico, com uma fachada marcante, projetado para abrigar apresentações “fora da caixa”. A partir dessa ideia central, outras propostas começaram a emergir, abrangendo aspectos como a paleta de cores, a fachada e os diferenciais do espaço, que foram organizadas em um mapa mental, conforme ilustrado na Figura 24.

Figura 24: Mapa mental.

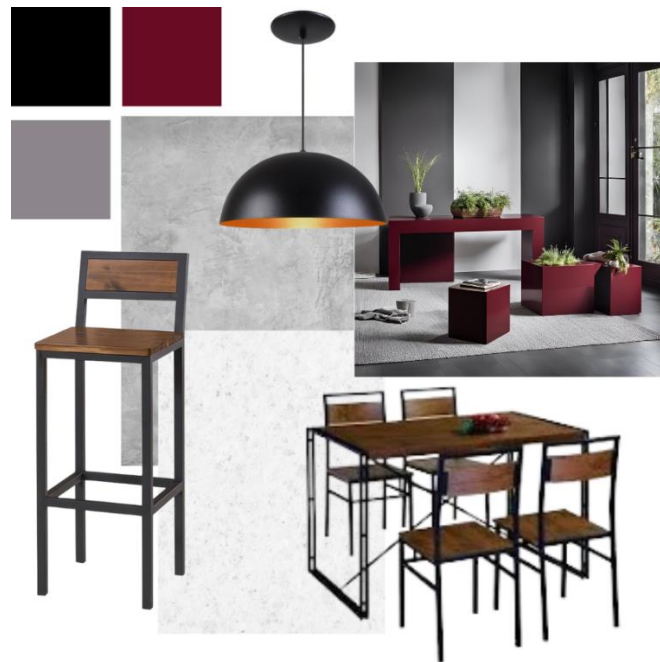


Fonte: Elaboração própria, 2024.

2.7.2 Moodboard

O moodboard é uma ferramenta essencial que consiste na montagem de um mural com imagens, objetos e inspirações que capturam a essência do projeto. Ele abrange materiais, texturas, mobiliário, paletas de cores e outros elementos que traduzem a ideia central. Em essência, é um "resumo" estético que revela como o projeto se manifestará, evocando sensações, sentimentos e valores desejados. A Figura 25 apresenta o moodboard do projeto.

Figura 25: Moodboard.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

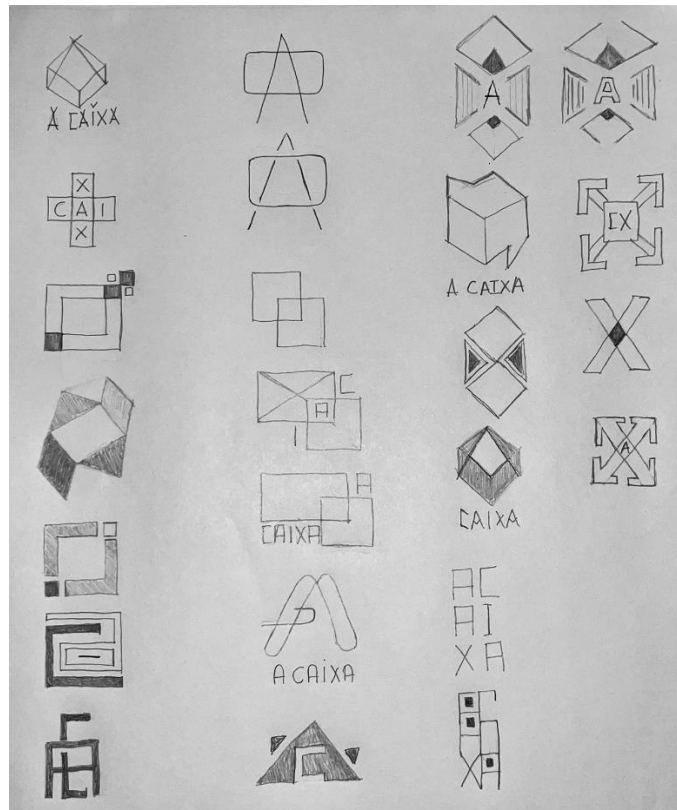
2.7.3 Identidade visual

A Caixa foi o nome escolhido para o espaço de apresentações. A escolha do nome reflete a essência do que se busca criar: um ambiente que estimula a criatividade. Assim como uma caixa, que abriga diversas possibilidades, este espaço foi projetado para acolher uma variedade de eventos e expressões artísticas, incentivando apresentações "fora da caixa".

Esse nome instiga curiosidade e convida o público a descobrir o que está dentro, refletindo a missão do espaço: ser um local de descobertas e inovações que desafiam as convenções.

A partir dessas considerações, foram geradas inúmeras possibilidades de logo, que podem ser visualizados na Figura 26.

Figura 26: Esboços de identidade visual.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

O logo foi criado a partir das letras c, a e i, de maneira que elas se encaixam e formam um cubo, mas ao mesmo tempo as letras não se tocam, simbolizando a versatilidade do espaço, que pode se adaptar as diferentes configurações e necessidades.

As cores escolhidas para a identidade visual foram o cinza e preto, porque facilita a aplicação da marca em diferentes fundos e superfícies, cria um impacto visual forte, facilitando a fixação da marca na mente do público, além de torná-la atemporal, uma vez que essa combinação de cores é clássica e não parecerá datada ao longo do tempo, conforme pode ser observado na Figura 27.

Figura 27: Logo aplicado sobre fundo cinza.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

2.7.4 Conceito do projeto

“Na caixa das possibilidades, cada espetáculo é uma nova descoberta que transforma o comum em extraordinário.” (Mello, 2024).

O conceito do projeto de interiores terá como referência: a Caixa. A ideia central é criar um espaço que represente tanto a estrutura física de uma caixa quanto a experiência envolvente que ela proporciona, simbolizando a transformação e a surpresa que cada apresentação pode trazer.

Este design busca criar uma experiência envolvente e multifacetada, onde cada apresentação é uma nova descoberta dentro da "caixa". A ideia é que o espaço não seja apenas um local para assistir a espetáculos, mas um ambiente que estimule a interação e a reflexão sobre a arte em suas diversas formas, através da aplicação do design sensorial.

2.8 Programa de necessidades

Em um projeto de interiores, o programa de necessidades é um documento que reúne todas as informações e requisitos necessários para o desenvolvimento dos ambientes, servindo como uma diretriz para o designer.

Este projeto foi desenvolvido respeitando os parâmetros de acessibilidade (NBR9050) e considerando os espaços e equipamentos necessários minimamente para o conforto e plena utilização do espaço pelo público e por artistas.

Para melhor organização, os ambientes foram separados de acordo com os seguintes setores: administrativo, artístico, técnico e público. Nas tabelas 2, 3, 4 e 5 foram apresentadas as necessidades de cada ambiente e a sua área.

Tabela 2: Necessidades do setor administrativo.

Setor administrativo		
Ambiente	Necessidades	Área
Copa	Bancada com pia, filtro de água e geladeira.	5,6m ²
Administração	3 postos de trabalho compostos de mesa com pontos de tomada, cadeiras com rodízios, cadeiras e sofá para receber público. Ar-condicionado.	49,2m ²
Direção geral	Mesa e cadeira com rodízio para diretor, poltronas para visitantes, mesa de reuniões com televisão, armário para arquivar documentos. Ar-condicionado	25,9m ²
Sanitário	Bacia sanitária, bancada com lavatório e espelho.	4m ²
Arquivo	Armários para armazenamento de documentação.	8,2m ²

Fonte: Elaboração própria, 2024.

Tabela 3: Necessidades do setor artístico.

Setor artístico		
Ambiente	Necessidades	Área
Palco	Piso elevado em relação ao piso da plateia, com diversos pontos de tomadas disponíveis. Caixa de palco pintada de preto. Estruturas no teto para fixação de fundo de palco, coxias e iluminação de cena. Dimensões totais do palco 14,5m x 9,30m, sendo a largura e altura da boca de cena 10m e 7,7m.	134,1m ²
Plateia	150 poltronas dobráveis, revestimentos em materiais refletores no forro e nas paredes laterais e absorventes na parede dos fundos. Ar-condicionado. Rampa de acesso ao Foyer.	171,2m ²
Camarins feminino e masculino	Bancada grande de apoio, iluminação, tomadas em quantidade adequada para produção, espelho, cadeiras, ganchos para armazenamento dos figurinos e ar-condicionado.	11m ² cada (2 unid.)

Concentração	Banco e ar-condicionado.	20,3m ²
Sanitários	Um em cada camarim e um para a concentração. Cada sanitário: bacia sanitária, chuveiro, bancada com lavatório e espelho.	3,4m ² cada (3 unid.)
DML	Tanque para limpeza.	1,8m ²

Fonte: Elaboração própria, 2024.

Tabela 4: Necessidades do setor técnico.

Setor técnico		
Ambiente	Necessidades	Área
Cabine de controle	Bancada grande com vários pontos de tomada para instalação de computador, mesa de som, caixas de som e mesa de iluminação e cadeiras com rodízio. Mesa de reunião e cadeiras com rodízio. Ar-condicionado.	34,4m ²
Sanitário	Bacia sanitária, bancada com lavatório e espelho.	3,6m ²

Fonte: Elaboração própria, 2024.

Tabela 5: Necessidades do setor público.

Setor público		
Ambiente	Necessidades	Área
Bilheteria	Balcão com tomadas e banqueta. Ar-condicionado	3,6m ²
Foyer	Bases (cubos) expositores móveis de diferentes alturas, dois painéis de LED. Bancada de apoio para recepcionista com cadeira.	88m ²
Sanitários	Cada sanitário: 2 bacias sanitárias (1 acessível), uma bancada com lavatório, lavatório acessível e espelho.	9,5m ² cada (2 unid.)
Bar	Bancada para preparo das bebidas, espaço para armazenamento dos utensílios, refrigerador, chapa e pia para higienização de utensílios e louças. Cadeiras, mesas, espaço para circulação.	55,2m ²

Fonte: Elaboração própria, 2024.

2.8.1 Características fundamentais de cada espaço

A fachada externa contará com um design geométrico, composta por grandes painéis que se assemelham a caixas empilhadas, feitas em concreto leve, refletindo a modernidade. Luzes em LED na fachada, que mudam de cor e intensidade, criarão uma atmosfera diferente conforme o evento, quase como se a caixa estivesse "respirando".

A entrada será realizada por grandes portas que se abrem como uma caixa, convidando o público a entrar em um novo mundo de experiências.

O Foyer contará com um espaço amplo, com diversos cubos ou "caixas" funcionais, feitas em MDF laqueado. Eles serão soltos e poderão ser movimentados no espaço para que o público possa utilizá-los livremente e interagir com cada evento.

A paleta de cores que variará de tons neutros na fachada a vibrantes no foyer e bar, simbolizando a diversidade das apresentações. Texturas variadas serão aplicadas neste espaço, para criar um convidativo, preconizado no design sensorial.

O auditório contará com poltronas dispostas em fileiras, para facilitar a visibilidade de todo o público. O acesso a cada fileira se dá a partir de rampas centrais.

O palco contará com um sistema de luzes permitirá a adaptação de acordo com a apresentação, criando uma sensação de transformação. Além disso, o espaço ainda prevê o sistema de sonorização 3D, que envolverá o público, fazendo com que se sintam dentro da "caixa" da performance.

Por fim, o espaço contará com um café, proporcionando um local para socialização e reflexão sobre as experiências artísticas.

2.9 O local escolhido

O local escolhido para a implantação do projeto é o prédio que abriga o Teatro Grande Otelo, localizado na cidade de Uberlândia (MG) na Avenida João Pinheiro, 1789, conforme apresentado na Figura 28. A escolha deste local se deu por questões afetivas, pois foi o palco das primeiras apresentações da autora.

Figura 29: Entorno - Praça Nossa Sra. Aparecida.



Fonte: G1Triângulo Mineiro, 2018.

Figura 30: Entorno – Padaria Babuska.



Fonte: Google Maps, 2014.

Na Figura 31, é possível observar o local, que apresenta as seguintes dimensões do terreno: 19,78m para a Av. João Pinheiro e 31,50m para a Rua Monte Alegre, totalizando 623m².

Figura 31: Fachada do local.



Fonte: O Globo, 2024.

O projeto de interiores não seguiu integralmente o projeto arquitetônico original por dois motivos: a limitação de tempo, dada a complexidade e a quantidade de detalhes do projeto original, e a necessidade de adaptar o espaço à proposta funcional desejada. Como resultado, a capacidade da plateia foi reduzida de 250 para 150 lugares, o que permitiu ampliar o foyer, melhorando a circulação e criando um espaço flexível para abrigar outros tipos de eventos, como exposições, lançamentos de livros e pequenos shows.

3 Projeto de interiores

Considerando que se trata de um projeto de grande escala (com área superior a 600 m²) e que o prazo de execução é reduzido (menos de três meses), parte do desenvolvimento será tratada como estudo preliminar. O detalhamento do bar será apresentado de forma completa. Todos os desenhos técnicos e renderizações estarão anexados a este trabalho, devido ao formato dos papéis utilizados. Os desenhos incluem: o leiaute humanizado e o técnico, com especificação de acabamentos e mobiliário, planta de gesso, iluminação, pontos elétricos, vistas e o detalhamento do bar.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das pesquisas e estudos realizados ao longo deste trabalho revelou a importância de criar espaços que promovam a arte, contribuindo para a disseminação e ampliação do acesso à cultura. Observou-se que o design de interiores vai além da estética, englobando funcionalidade, conforto e acessibilidade. Foi intrigante perceber como o ambiente pode evocar sensações por meio do design sensorial.

Além disso, a consideração de soluções de design de forma holística ressaltou a relevância da identidade visual e do conceito do projeto, que orientam o processo de criação. Também ficou claro que a inclusão de um bar no espaço de apresentações é viável, desde que sejam observadas questões acústicas e que a estética do local esteja em harmonia com o restante do ambiente.

Em suma, pode-se afirmar que o objetivo deste trabalho foi alcançado, pois atendeu às necessidades de todos os envolvidos nas apresentações artísticas: artistas, público e equipe administrativa.

5 REFERÊNCIAS

DANÇA, Uai Q. **Palco de Arte**. 2024. Disponível em:
<https://www.uaiqdanca.com/palco-de-arte>. Acesso em: 19 set. 2024.

DESIGN COUNCIL. **The Double Diamond**: A universally accepted depiction of the design process. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 19 set 2024.

G1 Triângulo Mineiro. **Dia de Corpus Christi terá missas em comunidades católicas do Triângulo Mineiro**. Disponível em :<https://g1.globo.com/mg/triangulo-mineiro/noticia/dia-de-corpus-christi-tera-missas-em-comunidades-catolicas-do-triangulo-mineiro.ghtml>. Acesso em: 04 nov 2024.

Google. Babuska Pães e Doces. Google Maps. Disponível em:
<https://maps.app.goo.gl/TpnEbFEpYW3N8Cmy6>. Acesso em: 04 nov. 2024.

_____. Palco de Arte. Google Maps. Disponível em:
<https://maps.app.goo.gl/QWkmrSyGktqxjDeg7>. Acesso em: 23 set. 2024.

_____. Ponto dos Truões. Google Maps. Disponível em:
<https://maps.app.goo.gl/qBFkp8towyospXgF9>. Acesso em: 23 set 2024

_____. Teatro Grande Otelo. Google Maps. Disponível em:
<https://maps.app.goo.gl/RUwEj57Y8UimrXAP6>. Acesso em: 23 set 2024

GRANERO, Ana Clara. **Do Expresso à Arte**: Projeto de Interiores de uma Cafeteria Multifuncional. 2024. 102 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2024. Disponível em:
<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/43680>. Acesso em: 23 out. 2024.

MARINO, Gomez. **Design para os sentidos**: experiências sensoriais em espaços comerciais. 2017. Disponível em:

https://repositorio.unesp.br/bitstream/11449/151301/3/marino_gag_me_bauru.pdf.

Acesso em: 23 out. 2024.

PRIME2B. Uai Q Dança / Palco de Arte. *Prime2B*. Disponível em:

[https://www.google.com/maps/place/UAI+Q+Dan%C3%A7a+%7C+Palco+de+Arte/](https://www.google.com/maps/place/UAI+Q+Dan%C3%A7a+%7C+Palco+de+Arte/@-18.923738,-)
[@-18.923738,-](https://www.google.com/maps/place/UAI+Q+Dan%C3%A7a+%7C+Palco+de+Arte/@-18.923738,-)

48.284134,3a,75y,320h,100t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipPkffZZZLca2SO4TojbHkTx22M1I3YVCR5Z-

zf8!2e10!3e11!6s%2F%2Fh5.ggpht.com%2Fp%2FAF1QipPkffZZZLca2SO4TojbHkTx22M1I3YVCR5Z-zf8%3Dw900-h600-k-no-pi-10-ya320-ro0-

fo100!7i6080!8i3040!4m9!3m8!1s0x94a444ff2dd21d8d:0xf1d2298e025ccf9a!8m2!3d-18.9237414!4d-

48.2841007!10e5!14m1!1BCglgARICCAI!16s%2Fg%2F11b6nvwd0?coh=205410&entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MTAyMy4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D. Acesso em: 19 set 2024.

PROJETO, Revista. Roteiro para iniciar um projeto de teatro. **Revista Projeto**, [s. /], v. 195, p. 104-104, abr. 1996. Disponível em: <http://www.dpa.fau.ufrj.br/wp-content/uploads/2018/08/5-Roteiro-para-se-iniciar-um-projeto-de-teatro.pdf>. Acesso em: 20 out. 2024.

SEBRAE, Inovação. **Metodologia Double Diamond**: o que é e como colocá-la em prática. o que é e como colocá-la em prática. 2024. Disponível em:

[https://inovacaoosebraeminas.com.br/artigo/metodologia-double-diamond-o-que-e-e-como-coloca-la-em-](https://inovacaoosebraeminas.com.br/artigo/metodologia-double-diamond-o-que-e-e-como-coloca-la-em-pratica#:~:text=O%20Double%20Diamond%20%C3%A9%20um,assertiva%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20ao%20problema)

[pratica#:~:text=O%20Double%20Diamond%20%C3%A9%20um,assertiva%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20ao%20problema](https://inovacaoosebraeminas.com.br/artigo/metodologia-double-diamond-o-que-e-e-como-coloca-la-em-pratica#:~:text=O%20Double%20Diamond%20%C3%A9%20um,assertiva%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20ao%20problema). Acesso em: 19 set. 2024.

STRONG, Judith. **Theatre Buildings**: a design guide. London: Routledge, 2010. 294 p.

TRUÕES, Trupe de. **Ponto dos Truões**. 2024. Disponível em:

<https://trupedetruoes.com.br/ponto-dos-truoes/>. Acesso em: 19 set. 2024.

TV Integração. Após 12 anos fechado, Teatro Grande Otelo será reformado em Uberlândia. Jornal G1, Uberlândia, 08 out. 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mg/triangulo-mineiro/noticia/2023/10/08/apos-12-anos-fechado-teatro-grande-otelo-sera-reformado-em-uberlandia.ghtml>>. Acesso em: 27 out. 2024.

PRIME2B. Uai Q Dança / Palco de Arte. *Prime2B*. Disponível em: [https://www.google.com/maps/place/UAI+Q+Dan%C3%A7a+%7C+Palco+de+Arte/@-18.923738,-48.284134,3a,75y,320h,100t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipPkffZZZLCa2SO4TojbHkTx22M1I3YVCR5Z-zf8!2e10!3e11!6s%2F%2FIh5.ggpht.com%2Fp%2FAF1QipPkffZZZLCa2SO4TojbHkTx22M1I3YVCR5Z-zf8!2e10!3e11!6s%2F%2FIh5.ggpht.com%2Fp%2FAF1QipPkffZZZLCa2SO4TojbHkTx22M1I3YVCR5Z-zf8%3Dw900-h600-k-no-pi-10-ya320-ro0-fo100!7i6080!8i3040!4m9!3m8!1s0x94a444ff2dd21d8d:0xf1d2298e025ccf9a!8m2!3d-18.9237414!4d-48.2841007!10e5!14m1!1BCglgARICCAI!16s%2Fg%2F11b6nvwd0?coh=205410&entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MTAyMy4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D](https://www.google.com/maps/place/UAI+Q+Dan%C3%A7a+%7C+Palco+de+Arte/@-18.923738,-48.284134,3a,75y,320h,100t/data=!3m8!1e1!3m6!1sAF1QipPkffZZZLCa2SO4TojbHkTx22M1I3YVCR5Z-zf8!2e10!3e11!6s%2F%2FIh5.ggpht.com%2Fp%2FAF1QipPkffZZZLCa2SO4TojbHkTx22M1I3YVCR5Z-zf8%3Dw900-h600-k-no-pi-10-ya320-ro0-fo100!7i6080!8i3040!4m9!3m8!1s0x94a444ff2dd21d8d:0xf1d2298e025ccf9a!8m2!3d-18.9237414!4d-48.2841007!10e5!14m1!1BCglgARICCAI!16s%2Fg%2F11b6nvwd0?coh=205410&entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MTAyMy4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D). Acesso em: 19 set 2024.