



PROPOSTA PARA IMPLANTAÇÃO DE UM COMPLEXO DE ARTES VISUAIS PARA A CIDADE DE SINOP-MT

JULLY CRISTINA DA FONSECA¹

RESUMO: Este trabalho teve como objetivo apresentar uma proposta um Complexo de Artes Visuais para a cidade de Sinop-MT, também proporcionar um ambiente seguro e inclusivo para todos aqueles que desejam se envolver com a cultura e fortalecer este espaço na comunidade. A pesquisa realizada destacou a importância da cultura para o desenvolvimento pessoal, o impacto da falta de gestão dos espaços públicos, e a falta de disciplinas como artes na educação de forma acessível. Também foi demonstrado grupos vulneráveis, como jovens negros e pessoas de baixa renda que tem dificuldade de acesso a esses locais, enquanto idosos buscam oportunidade de pertencimento. Foi feito pesquisas bibliográficas, um formulário online para levantamento de dados e opiniões da sociedade local, e foi pesquisado estudos de caso como exemplos de espaço artísticos. Conclui-se que os espaços culturais não só oferecem exposições de arte, mas também influenciam o desenvolvimento emocional e psicológico das pessoas, enriquecem a cidade e proporcionam áreas para o turismo, lazer e contemplação de artes locais. Este Complexo de Artes Visuais tem como objetivo oferecer um espaço cultural diversificado e voltado para grupos vulneráveis, proporcionando conforto, terapia e amizade através das artes.

Palavras-chave: Cultura; Inclusão; Lazer.

PROPOSAL FOR THE IMPLEMENTATION OF A VISUAL ARTS COMPLEX FOR THE CITY OF SINOP-MT

ABSTRACT: This work proposes a Visual Arts Complex for the city of Sinop-MT, aiming to provide a safe and inclusive environment for all those who wish to get involved with culture and strengthen this space in the community. The research carried out highlighted the importance of culture for personal development, the impact of the lack of management of public spaces, and the lack of subjects such as arts in education in an accessible way. Vulnerable groups were also demonstrated, such as young black people and low-income people who have difficulty accessing these places, while elderly people seek opportunities to belong. Bibliographical research was carried out, an online form was used to collect data and opinions from local society, and case studies were researched as examples of artistic spaces. It is concluded that cultural spaces not only offer art exhibitions, but also influence people's emotional and psychological development, enrich the city and provide areas for tourism, leisure and contemplation of local arts. This Visual Arts Complex aims to offer a diverse cultural space aimed at vulnerable groups, providing comfort, therapy and friendship through the arts.

KEYWORDS: Culture; Inclusion; Leisure.

¹ Bacharel em Arquitetura e Urbanismo. Curso de Arquitetura e Urbanismo, Centro Universitário Fasipe - UNIFASIFE. Endereço eletrônico: jullyfonseca.arq@gmail.com.



1 INTRODUÇÃO

A arte desempenha um papel importante no entendimento e crescimento social e psicológico de uma pessoa, possibilitando uma mudança de hábitos e gerando economia para uma determinada cidade por meio da expressão cultural. Acredita-se que a arte seja um instrumento essencial de inclusão social, que complemente diversas formas de aprendizado. Um centro cultural, pode ser definido como uma estrutura arquitetônica necessária para a realização de um amplo leque de atividades culturais, com seu principal objetivo de promover a cultura e a arte entre membros da sociedade (Batista, 2020).

Os espaços artísticos não só melhoram a qualidade de vida da população urbana, mas também desempenham um papel fundamental no processo de valorização e preservação do patrimônio histórico, cultural, social, técnico ou afetivo. Contribuindo com uma experiência enriquecedora e agradável para a cidade, além de preservar identidade locais e aumentar o potencial turístico das sociedades (Sala; Junior, 2018).

O termo cultura refere-se à ideia de comunidade, onde as pessoas convivem e demonstram organizações automatizadas de acordo com sua vivência em conjunto, e suas necessidades, e com isso vai formando tipos de organizações concretas evidenciadas na sociedade, com ideais, como a política, a arte e a ciência. Mesmo em áreas distintas, possuem uma compatibilidade comum, a comunicação, são diferentes perspectivas que formam uma atividade social comum e humana. E por meio desta comunicação que é formulada os conceitos pelos quais a sociedade vive e concede um sentido a experiência (Azevedo, 2017).

Espaços culturais, museus e outras instituições acompanham a sociedade há séculos, desempenham um papel importante na preservação da história e cultura, valorizando os valores históricos, artísticos, científicos e culturais. Ajudando na compreensão da educação dos sentidos e suas mudanças e transformações e expressões humanas, estimulando pensamento crítico e criativo do indivíduo (Sarraf, 2022).

A desigualdade social no Brasil é manifestada em diversas atividades que impactam a formação da sociedade, uma delas é a falta de acesso à cultura. Quando uma criança ou adolescente é privado de vivenciar, apreciar ou estudar; não acompanhando momentos históricos e decisivos sobre cultura e artes, com a falta de assuntos importantes e decisivos para sua inclusão em sociedade, influencia negativamente em sua formação e suas escolhas futuras como adulto (Sabra, 2022.).

Além da desigualdade, o Instituto Federal Fluminense, IFF (2019) informa que uma das principais dificuldades que a cultura e arte sofre, os dois grandes impasses são a falta de espaços adequados para lecionar e expor feiras artísticas, e a outra é a falta de materiais para trabalhar com alunos, isso inclui tintas, tecidos, instrumentos musicais, e salas adequadas e seguras para dança e teatro, para poder atender os alunos.

O objetivo desta pesquisa e projeto é apresentar uma proposta de um projeto arquitetônico de um espaço de arte e lazer para a cidade de Sinop-MT, possuindo uma arquitetura com foco em sustentabilidade e espaços sensoriais com inclusão social, que seja envolvente e inspirador para o público diverso da cidade, atendendo uma faixa etária diversa com espaços de ensino específicos na área de artes áudio visuais, espaço de apresentações e cinema ao ar livre.



2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Conceito e contexto das artes audiovisuais

Em 1969 o termo “cultura visual” apareceu pela primeira vez no título do livro do educador Caleb Gattegno, fazendo uma reflexão das séries televisivas quanto suas imagens e seus ideais apresentados, e suas interpretações de seus expectadores na época. Neste mesmo período, a televisão com suas séries televisivas, e cinema com seus filmes chegaram nas casas da população pelo videocassete, a fotografia e as práticas artísticas também tinham se expandido cada vez mais pelas mídias (Meneguello, 2014).

O poder da cultura audiovisual na sociedade é inevitável, o mundo não vive mais sem a comunicação audiovisual, é reconhecido nitidamente a sua importância que proporciona conhecimento de forma que cativa os seus espectadores. E sua transformação é participativa com a sociedade que consome este conteúdo, o indivíduo cultural é também um indivíduo audiovisual (Sabino; Silva; Pádua, 2016).

O termo de cultura visual vai além de histórias de imagens ou fontes imaginárias utópicas, ela identifica o olhar central num pensamento filosófico ocidental, junto com imagens, produções e adequações dos sentidos de um indivíduo. A cultura envolve uma união de práticas e alegações de ações que procuram entender a sociedade (Meneguello, 2014).

2.2 História do cinema, cinema urbano e cinema de rua

O cinema iniciou sendo uma arte totalmente visual, ainda sem som, sua primeira exibição foi graças aos irmãos Louis e Auguste Limière em 1895, fizeram sua primeira exibição para um pequeno grupo no Grand Café, em Paris, um filme chamado La Sortie des Usine Lumière à Lyon (A saída da fábrica da Lumière em Lyon), produzido pelo próprio Louis, exibindo uma única cena dos trabalhadores, incluindo mulheres no final de um dia de trabalho, sendo também o pioneiro entre os filmes com o tema de retratar o trabalho na época (Cox, 2019).

Crescendo e se evoluindo aos poucos conforme evolução das tecnologias no final da década de 1920, os estúdios americanos conquistaram a sincronia entre imagem e som, utilizando a invenção Vitaphone, pela empresa Western Electric. Em seus primeiros 20 anos o cinema passou por enormes desenvolvimentos, e aperfeiçoando cada vez mais, com materiais e técnicas buscando a melhor forma de uma narrativa. Apenas em 1927, surgiu o filme, O Cantor de Jazz nos Estados Unidos, sendo o pioneiro dos filmes que possuía áudio (Melo, 2020). E no Brasil após 3 anos, houve a primeira produção cinematográfica com som, do diretor Humberto Mauro, com o nome de Lábios sem Beijos em 1930 (Castro; Junior; Nunes, 2018).

A indústria cinematográfica continuou crescendo cada vez mais, aprimorando suas técnicas e ampliando as salas de cinemas ao redor do mundo, se tornou a arte audiovisual mais utilizada e pioneira neste ramo por anos, se destacando nos meios de expressões artísticas, sociais e psicológicas e técnicas em seu tempo (Castro; Junior; Nunes, 2018). Os primeiros espaços destinados a exibição de filmes eram enormes espaços, devido à grande demanda da sociedade, que na época o cinema estava no auge da popularização. Os espaços eram diretos na rua, e ficaram conhecidos como cine palácios, com uma arquitetura única, buscavam referências em edifícios como teatros, usando ornamentos em suas fachadas juntos com os chamativos letreiros divulgando os filmes, e um estilo clássico, sempre mesclando diversos estilos (Borges, 2018).

O cinema de rua, é literalmente um cinema exibido em ruas, praças, e muitas vezes



ele não consegue competir com a variedade de salas de cinema em shoppings. Assim, os filmes exibidos em ruas e espaços públicos, se tornam minoria com produções para menor público. Porém o cinema de rua possui um papel fundamental na democratização da cultura e no acesso à cinematografia, possibilita fácil acesso a todos os públicos (Carvalho, 2020).

2.3 Arquitetura no cinema e em espaços de lazer ao ar livre

Quando se pensa em arquitetura logo vem à mente projetos de espaços de uso coletivo e cotidiano. Porém para se desenvolver um projeto arquitetônico de qualidade se abre um leque de pesquisa que envolve fatores como tecnologia, história, sociedade, criação e organização, um conjunto de perspectivas para se criar um espaço adequado. A arquitetura é uma incrível arte expressiva e comunicativa que envolve um olhar crítico, com um cuidado no entendimento visual, sonoro e sentimentalista, envolvendo todos os sentidos de quem utilizará o espaço projetado (Gazana; Ramos, 2023).

Arquitetura e cinema são artes expressivamente semelhantes, ambas buscam concretizar conceitos, buscando criar e produzir espaços, lugares e com foco em exposições artísticas. A ideia de tornar realidade um sonho imaginário de um cliente ou de um próprio cineasta com suas criações utópicas fazem a arquitetura e o cinema andarem lado a lado nesta concepção de criar espaços reais para as pessoas (Figueiredo; Souza, 2021)

A arquitetura define seu papel no cinema com a criação de imagens e espaços arquitetônicos que ajudam a traçar a maneira das ações e o que a natureza vai tomar. A arquitetura eleva a simples cenografia, buscando caminhar entre a imaginação do cinema, e a construção de espaços que trazem a maior realidade possível, a ideia que o cineasta quer que o público sinta e veja, buscando uma ligação entre espaço e o homem. A arquitetura cenográfica desempenha um papel significativo para o cinema (Freitas, 2015).

2.4 Espaços de exposições artísticas

Conforme a autora Celestino (2022) se conclui que desde os anos de 1964 e 1965 o público-alvo que frequenta exposições de artes e museus são pessoas que possuem a educação básica concluída e com condições de efetuar a prática do turismo e visitas, que exercem a prática cultural naquela época, que eram espaços destinado a pessoas com um porte financeiro maior, não sendo acessível a toda a população.

As exposições estão sendo cada vez mais vistas como objetos culturais, com importância histórica e artística desde a década de 90. Com as exposições é possível estudar, e entender cada vez mais o desenvolvimento, as mudanças em tendências artísticas de acordo com a época em que ela é produzida, e é possível ser analisada com as Exposições Universais e Feiras Internacionais e até Bienais que englobam diversas formas de expressões artísticas (Oliveira; Baiao, 2015).

No Brasil, A Semana de Arte Moderna realizada em 1922, na cidade de São Paulo foi um importante marco na história cultural e artística no país. Este evento trouxe inovações e quebra de padrões estéticos que eram impostos na época, e que são importantes até os dias de hoje. Esta exposição ocorreu pós Segunda Guerra Mundial, onde os artistas e jovens buscavam novos ideais e uma nova maneira de pensar, com debates, exposições e encontros, pensando no futuro (Ajzenberg, 2022).

Além de exposições artísticas, o cinema de rua é uma enorme representação artística, que aprimora a performance com criação de imagens, em sintonia com sons, criando incríveis espetáculos que prendem a atenção de seus telespectadores, e valorizando os pequenos produtores cinematográficos, além que acompanha a tecnologia e o acesso a arte e cultura para a população explorando sentimentos, emoções e surpresas



(Carvalho, 2020). E com toda a modernidade e tecnologia as exposições imersivas ganham cada vez mais espaço nas cidades, com uma alta tecnologia ela estimula diversos sentidos, onde a realidade virtual junto com as artes, cria incríveis espaços que deixam a população encantada, além de ser uma exposição moderna que consegue interagir com diversos públicos amantes da arte (Celestino, 2022).

2.5 Benefícios de um espaço cultural na cidade

O meio cultural tem como objetivo promover uma imagem da cidade e com isso o poder público previu a necessidade de investir em profissionais, para criar espaços, centros culturais que promove e melhora a visão que a cidade pode proporcionar, e com isso aumentou a atenção para o investimento ao turismo, não deixando de lado a inclusão da sociedade onde é inserido este espaço cultural, podendo atender as duas demandas ao mesmo tempo (Batista, 2020).

Os autores Sala; Júnior (2018), destaca a importância do urbanismo moderno que definiu o lazer como uma grande importância e que o espaço urbano, como um parque define uma variedade de atividades de lazer esportivas ou culturais. Além disso, esses parques urbanos devem incluir áreas especiais destinadas a eventos, feiras e exposições para a cidade. Os projetos paisagísticos com foco na arte, criam incríveis espaços com novos significados para a paisagem local, valorizando e gerando ainda mais perspectivas para a cidade.

Um espaço cultural adequado e bem estruturado pode ser utilizado como meio de promoção e divulgação da cidade, onde turistas buscam espaços e locais pacatos, com socialização e entretenimento urbano ao mesmo tempo. Essa paisagem do turismo cultural se torna um suporte turístico com a união entre natureza e economia, proporcionando uma melhoria no setor socioeconômico da cidade (Machado, 2020).

2.6 Espaços inclusivos no meio da arte, educação e cultura

A educação é considerada um direito humano fundamental e é essencial para o desenvolvimento de um indivíduo, e o acesso à educação está totalmente interligado aos outros direitos, como civis, políticos, sociais, econômicos e culturais. Desta forma é importante garantir que as faixas etárias tenham direito e acesso à educação, sendo ela uma base essencial para uma vida ativa, e imprescindível ao longo da vida para uma sociedade saudável (Barbosa; Araújo, 2019).

A discussão da presença da arte na educação vem desde os dias de Platão, a educação estética contribui para o desenvolvimento integral do indivíduo. Os estudantes têm a oportunidade de expressar suas emoções, pensamentos e ideias de maneiras diferentes, abordando com a educação visual, literária, poética, musical e cênica. A autora Neves, descreve o pensamento de Read, apresentando que a arte é uma educação libertadora, onde ela pode ser usada para fins terapêuticos, curativos e educativos (Neves, 2017).

A autora Neves (2017), traz a definição entre Arteterapia, Arte como Terapia e Arte-Educação. A técnica da Arteterapia envolve conhecimentos da psicologia, onde busca assuntos, traumas guardados, reprimidos a serem tratados, desenvolvidos, buscando tratamentos. Enquanto a Arte como Terapia busca o próprio uso da arte como fins terapêuticos, que desenvolve a parte criativa e ajuda o indivíduo a se expressar, se tornando uma técnica de tratamento. Já a Arte-Educação é focada diretamente a parte do ensino, conhecimento, onde pode ser desenvolvido no período escolar regular, ou buscado em cursos e escolas específicas (Neves, 2017).



2.7 Arquitetura sensorial em espaços artísticos

A arquitetura sensorial retrata o resultado do espaço projetado, construído com os sentidos dos seres humanos, que envolve: visão, tato, olfato, paladar e a audição, e desenvolve a percepção de formas, texturas e cores do espaço que a pessoa está utilizando ou visitando. E isso interfere nas ações das pessoas nesses lugares. É nítido que os lugares influenciam as pessoas, mas a arquitetura sensorial se torna um desafio, pois cada indivíduo tem suas preferências individuais (Oliveira, 2020).

Com estes cinco sentidos que o ser humano possui, pode ser classificado em dois tipos, os que detectam estímulos sensoriais a distância, que são, os olhos, os ouvidos e o nariz, e os sensoriais imediatos, que se refere ao tato e suas sensações. A junção dos sentidos com a arquitetura se forma o conceito de experiência multissensorial, a autora Almeida, esclarece que toda experiência que pode comover um indivíduo com a arquitetura se torna uma experiência multissensorial (Almeida, 2019).

De acordo com Franco (2023) os elementos iluminação, cores, texturas e outros detalhes de um ambiente, causam sensações e reações que afetam a concentração, produtividade e criatividade das pessoas que estão utilizando, inclusive quando elas passam longas horas neste ambiente, como por exemplo num local de trabalho, afetando seu psicológico. Por isso a arquitetura sensorial é uma das características principais da neuro arquitetura, que estimula o ser humano ampliando os sentidos com cores e texturas.

Em espaços artísticos como museus, se destacam pelo seu poder de gerar transformações, significados e emoções, com sua capacidade de se adaptar as condições históricas e sociais e por suas vocações para a mediação cultural. São espaços que formam uma ponte entre tempos, espaços, indivíduos, grupos sociais e culturas diferentes, que são construídas por meio de imagens e que ocupam um lugar de destaque no imaginário, um imaginário social por linguagens verbais e não verbais (Melo; Guedes, 2017).

2.8 Conforto térmico, acústico e sustentabilidade em espaços artísticos

Para a utilização de fontes de energias renováveis e limpas, é crucial que os edifícios estejam localizados e construídos de forma a otimizar a orientação solar junto com os materiais utilizados, cumprir estas premissas garante uma eficiência energética adequada, impactando diretamente no consumo necessário de energia oferecendo conforto aos acervos e aos usuários desses espaços. Outro método eficaz é o uso de tecnologia de materiais de isolamento e revestimento atuais, de acordo com a necessidade, são soluções ideais que podem resolver problemas de deterioração de revestimentos e questões estruturais, resolvendo problemas de envelhecimento resolvendo problemas de envelhecimento dos edifícios e proporcionando melhores condições possíveis (Mendes, 2019).

Em espaços artísticos a acústica é essencial, uma boa sonorização não apenas envolve o público, mas também potencializa o espetáculo. Cada ambiente possui suas próprias características, incluindo a necessidade de privacidade. A sonorização é uma onda transmitida pelo ar por meio de fenômenos físicos como reflexão, difração, reverberação, eco, ressonância e absorção. Portanto cabe ao arquiteto conhecer e realizar um estudo profundo do local que será implementado o projeto (Santana, 2021).

O poder do profissional arquiteto é criar e transformar ambientes e espaços, com a arquitetura sensorial ele tem características para seguir, que são utilizar elementos combináveis com os cinco sentidos do corpo humano em seus projetos. Podendo optar com sobreposições de texturas, objetos e cores que possuem inúmeras opções sensoriais, como por exemplo mármore e madeira, que no mercado pode ser encontrado diversas



cores e tons, e texturas, que influenciam cada indivíduo de uma forma diferente (Oliveira, 2020).

3 METODOLOGIA

Este trabalho foi baseado em pesquisas bibliográficas e qualitativas, com o intuito de obter respostas e definições para a solução da problematização apresentada. Foi utilizado sites de revistas científicas, artigos e trabalhos de conclusão de cursos voltados à psicologia, cultura, cinema e espaços artísticos, onde forneceram informações fundamentadas, e sites governamentais como do IBGE, ONU e o CAU. Pesquisados temas no Google, e Google Acadêmico com palavras-chave, como definições e contexto histórico do cinema, cultura e espaços artísticos, buscando conteúdo para análise final deste trabalho.

Além desta pesquisa bibliográfica, foi feito uma visita no Centro de Eventos Dante Martins de Oliveira, localizado na cidade de Sinop-MT onde foi feito uma breve entrevista com a Zeneide Pereira da Silva, uma das organizadoras da Diretoria Cultural, buscando sua opinião e informações sobre a cultura de Sinop- MT.

Outra abordagem foi utilizada para o desenvolvimento deste trabalho, foi uma pesquisa feita com um questionário online através da plataforma Google Forms, com 9 questões relevantes para obter ideias e temas sobre a proposta do novo projeto, disponibilizado para a população de Sinop- MT de forma online, durante o período de 26 de outubro a 10 de novembro de 2023, onde foi obtido 108 respostas.

E foi realizado um estudo de caso, sendo um internacional, nacional e um regional, com obras do tema envolvendo um espaço de artes, onde foi analisado, localizações, espaços arquitetônicos, utilização de materiais, conforto térmico, e acústico, e suas funcionalidades e necessidades, e foi utilizado o manual de normas da instituição Unifasipe para a realização deste trabalho.

Na parte de elaboração do projeto e seu detalhamento necessário foi utilizado o software Revit 2023 da Autodesk, onde nele é possível fazer as partes projetuais, e as partes tridimensional que demonstram a volumetria, detalhamento de fachada e todo o complemento arquitetônico. E para a realização de imagens renderizadas realistas será utilizado o Lumion 2023.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Análise e Interpretação de Dados

4.1.1 Questionário

Foi realizado uma pesquisa de campo por meio de um questionário online formulado no Google Forms, com 9 questões, realizadas entre o período de 26 de outubro até 10 de novembro de 2023, foi efetuado de forma clara e direta para que todos os entrevistados conseguissem responder da melhor forma, e foi direcionado a uma população diversa, entre universitários, familiares, grupos de amigos.

Após o encerramento do questionário foram obtidas 108 respostas, sendo maioria do sexo feminino, que totalizou 66,7 %, do sexo masculino foram 32,4% e 0,9% preferiram não informar. Na faixa etária 33,3% das respostas foram de pessoas entre 18 a 24 anos,

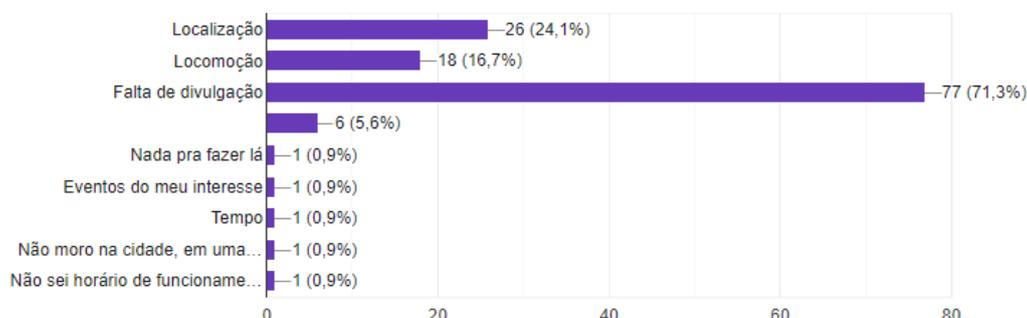


em seguida 40,7% de 25 a 39 anos, depois 22,2% entre 40 a 59 anos, e apenas 3,7% possuem idade acima de 60 anos.

A respeito da pergunta onde foi questionado se o entrevistado conhece ou já visitou o Centro de Eventos Dante Martins de Oliveira, onde o Museu Histórico de Sinop -MT está exposto, conforme gráfico 01, em torno de 61,1% dos entrevistados responderam que conhecem e frequentaram o espaço, logo após 26,9% sabe da existência, mas nunca visitou, e 12% não sabe que existe este espaço na cidade, mas tem interesse de visitar.

No gráfico 01, podemos notar os resultados, sendo 71,3% responderam que é por falta de divulgação do centro de eventos, depois 24,1% são pela localização do local, e 16,7% é pela falta de locomoção, com a opção, outros, responderam 5,6%, sendo 0,9% para cada resposta sendo elas, nada para fazer no local, não possui eventos de interesse, falta de tempo, não reside na cidade, e a falta de informação do horário de funcionamento.

Gráfico 01: De acordo com a pergunta acima, qual dificuldade você sente em visitar este espaço?



Fonte: Própria (2023).

Com as 7 opções de escolhas, 38% dos entrevistados acharam importante ter uma praça ou bosque arborizado no local, 32,4% optaram pela cafeteria, e com 23,1% tem preferência por espaços de cursos ao ar livre e lojas de artigos voltados a arte, como lojas souvenirs, outros 20,4% e 19,4% tiveram interesses em blocos separados focado em cursos específicos e num espaço voltado para eventos escolares públicos. E por fim, 59,3% dos entrevistados marcaram a opção que escolhia todos os espaços sugeridos.

4.1.2 Entrevista

Com o objetivo de entender melhor o tema, e as necessidades que um espaço cultural precisa ter, foi feita uma visita na Diretoria Cultural anexada no Centro de Eventos Dante Martins de Oliveira, onde foi tirado fotos, desenvolvida uma conversa informal com algumas perguntas para Zeneide Pereira da Silva, que faz parte da Diretoria de Cultura da cidade de Sinop, sendo uma das suplentes dos titulares, que dispôs de seu tempo para ouvir a proposta do Complexo de Artes Visuais.

Nesta conversa foram pontuadas as dificuldades do acesso a cultura para crianças em situação de vulnerabilidade, no período que não estão em sala de aula, ficam ociosas, quando suas mães estão trabalhando, e muitas vezes não possuem um espaço adequado para a criança ficar neste período. Zeneide, pontuou uma boa proposta que poderia haver um local de ensino para essas crianças e jovens, e que combinado e ofertado pela Prefeitura de Sinop, um transporte público seguro que levassem e buscassem estas crianças e jovens.



Zeneide que trabalha há anos no setor cultural, informou que sente falta de espaços artísticos em praças, com artes locais, estatuas esculpidas em madeira destacando nossa fauna e flora da região, junto com muita arborização, com plantas e árvores com cores vivas, onde poderia ser um lugar de contemplação da cultura local, e um ponto turístico na cidade.

4.2 Projeto

4.2.1 Cidade

Sinop é localizada no médio norte do Mato Grosso, a 500 km da capital, Cuiabá, as margens da rodovia BR-163, com suas coordenadas geográficas com latitude: 120 07' 53" – Sul e longitude: 550 35' 57" – Oeste. Além disso com bacia hidrográfica do rio Teles Pires e lado direito da grande bacia Amazônica, numa área entre a transição dos biomas amazônico e cerrado (Bampi; Simão, 2020).

Sinop possui um Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) de 0,807. Além disso, o município de Sinop abriga a sede da Embrapa Agrossilvipastoril, grande empresa que realiza pesquisas no ramo da agricultura e pecuária, e em 2019 é inaugurada a primeira unidade da Inpasa no Brasil nesse município, sendo a maior produtora de etanol de milho da América Latina. Sinop oferece espaços de lazer e cultura com um grande Centro de Eventos da Prefeitura (Dante Martins de Olivera), um Parque Florestal com um amplo espaço de área verde, aberto para visitaç o e preservaç o ambiental. Campeonatos de pesca, e atualmente o evento Norte Show que é um dos maiores eventos do estado (Prefeitura de Sinop, 2024).

A cidade de Sinop e seus empreendimentos crescem cada vez mais e junto com sua populaç o onde é necess rios novos espaços de lazer e cultura para toda a populaç o, visando isto é necess rio um novo espaçso destinado a arte e estudos, envolvendo lazer, conforto e novidade para a cidade.

4.2.2 Terreno

O local escolhido para o projeto de implantaç o do complexo de artes visuais na cidade de Sinop, Mato Grosso, est  localizado no bairro Jardim Paraíso I, na avenida dos Tarum s, com avenida dos Ing s e esquina com rua das Tamareiras, onde foi utilizado 13 terrenos na quadra 33 do bairro, totalizando 9806,77m² de terreno com o norte localizado aproximadamente na esquina da avenida dos Tarum s e conforme o mapa disponibilizado pela Prefeitura de Sinop, é necess rio ao redor do terreno um total de 5 metros de calç ada para pedestres conforme c digo de obras da cidade.

Este terreno possui uma topografia plana onde possui vantagens na hora da construç o da edificaç o, possui tamb m acessos pelos 3 lados do terreno facilitando entrada e sa da de equipamentos e ve culos necess rios para a execuç o da obra, trazendo funcionalidade e seguranç a para a conclus o da obra. Ao redor n o possui vegetaç o nas calç adas e nem obras ao fundo do terreno, outro ponto da escolha deste terreno foi pelo fato de n o haver nenhuma proposta de edificaç o ou interesses futuros, que est  se tornando um terreno parado naquele bairro, propondo uma proposta de empreendimento.

4.2.3 Clima

O munic pio de Sinop apresenta um clima tropical, a quantidade de chuva é maior durante os ver es do que na  poca do inverno. Sinop possui uma temperatura m dia anual

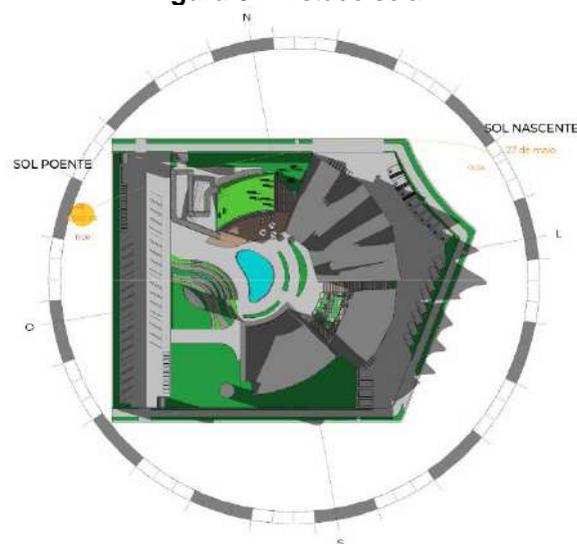


de 25.4 °C, e sua média de pluviosidade é de 1801 mm. O mês que ocorre mais chuvas é em janeiro com uma média de 311 mm e sua temperatura de 24.4 °C, sendo o mês com maior umidade também em torno de 42.41%— e o mês mais seco do ano geralmente é julho com apenas 2mm de chuva, com temperaturas em média de 31 °C (Climate Data, 2019).

Pela análise da carta solar feita por (Da Luz, 2018) foi notado que a estratégia mais adequada para o desconforto da incidência solar é o sombreamento, visto que a porcentagem de 72,8% de horas se encontra em áreas com temperaturas acima de 20 °C, por isso é indicado proteções solares nos projetos arquitetônicos. É orientado o uso de brises horizontais para o N (norte) e S (sul) e brises verticais para as orientações Leste e Oeste para proteção. Para verificar a ventilação cruzada foi utilizada a rosa dos ventos, notando que a maior frequência dos ventos vem nas orientações do Norte, Noroeste e Leste no verão úmido sendo na primavera e verão. A ventilação e sombreamento são necessários para garantir um melhor conforto térmico para as construções e para os usuários dos espaços.

Para isso foi feito uma análise solar do projeto desenvolvido conforme figura 01 abaixo, onde é possível notar que a mais quente e maior incidência solar é ao fundo da edificação que é voltado para o lado Oeste, para a solução deste problema foi implantado vegetações e árvores de grande porte aos fundos da edificação para auxiliar no conforto térmico e promover sombras necessárias para a área ao céu aberto e ao estacionamento ao fundo.

Figura 01: Estudo solar.



Fonte: Própria.

Após estas análises, foi possível notar que a escolha das fachadas principais que são onde o sol é nascente e recebe uma ventilação mais confortável, e também a localização dos demais blocos neste projeto, buscando um planejamento adequado e confortável. É importante analisar a ventilação natural e os espaços ideais para a vegetação neste terreno para uma eficiência funcional e confortável aos visitantes.

4.2.4 Corrente arquitetônica e arquiteto correlato

Para a elaboração deste projeto foi utilizado como referência a arquitetura modernista, que possui como características ideias inovadoras em formas, uso de materiais



misturando ideias originais com o da vanguarda. Neste estilo arquitetônico é utilizado como principais materiais o aço, vidro e o concreto reforçado, que é utilizado armações de ferro junto com concreto, formando o concreto armado. E entre suas principais características são os elementos lineares, formas simples, e o uso de figuras geométricas (Laart, 2019).

Voltado para este estilo modernista e pós-moderno e desconstrutivismo, a escolha do arquiteto correlato foi a arquiteta e matemática Zaha Hadid (1950-2016) que ficou conhecida pela sua busca por uma nova arquitetura com uma geometria complexa, caracterizada por suas formas fluidas, escalonadas e dinâmicas, voltadas com uma grande base do construtivismo junto com a arquitetura pós-moderna (Kunzler, 2017).

Figura 02: Centro Cultural Heydar Aliyev.



Fonte: WEG (2019).

É possível notar pela sua estética que Zaha é admiradora do Oscar Niemeyer, conforme figura 02, inspirada pelas formas e pelas formas líquidas de Oscar, Zaha usava de novas tecnologias para seus projetos, sendo o desconstrutivismo sua vertente mais próxima (Roca Brasil, 2023). Por essas formas e uso de materiais como o vidro ela foi a escolha como arquiteta correlata para este projeto do complexo de artes visuais para a cidade de Sinop.

4.2.5 Programa de necessidades

O programa de necessidades de um projeto tem como função auxiliar e determinar o desenvolvimento de um projeto arquitetônico, nele deve conter informações de cada ambiente, dividido em setores ou blocos dependendo da edificação, junto com áreas pré-dimensionadas e quantidade necessárias para a elaboração do projeto em forma de tabelas.

O dimensionamento foi feito por blocos, sendo o bloco 01 do complexo de artes visuais, onde estão as salas de exposições a fixa e itinerante, e suas salas de apoio, e também onde possuem banheiros femininos e masculinos e PCD's e um DML. O bloco 02, onde possui a parte interna administrativa do complexo de artes visuais, possuem as salas da parte financeira, diretoria, sala dos professores, copa e sala de descanso, sala de arquivos e os vestiários, este bloco irá possuir acesso aos funcionários, e convidados.



O bloco 03 onde fica a parte estudantil com os acessos aos alunos e pais possui um espaço amplo com bancos e cadeiras na circulação do bloco, com as salas de desenho, cerâmica, música e de pintura, sala de materiais, e os banheiros feminino e masculino e os PCD's, e um DML. E o bloco de lazer, onde possui a cafeteria e lanchonete, com sua cozinha e estoque, e também um PCD, e a loja de artesanato e decoração com sua sala de estoque também.

4.2.6 Fluxograma

O fluxograma teve como função demonstrar como será o fluxo do projeto em relação aos acessos e caminhos percorridos na edificação em cada ambiente proposto no projeto, podendo ser divididos em setores e blocos.

É possível notar os acessos das entradas e saídas principais, e foi separado a parte de exposições da galeria com as salas fixas e a itinerantes com suas salas de apoio em um lado e do outro lado ficou a parte de banheiros e DML, ao meio onde possui circulação foi locado um espaço de convívio e a recepção.

4.2.7 Setorização

O projeto desse complexo de artes será composto por quatro blocos, onde permite uma melhor qualidade e desenvolvimento do fluxo para os visitantes e estudantes do local, esses blocos serão divididos ficando distribuídos da seguinte forma:

Bloco 01: Setor onde ficará as duas salas de exposições, a itinerante e a fixa, com suas salas de apoio cada uma, recepção, uma loja de souvenirs, e os banheiros, feminino, masculino e PCD separado por sexo também, e um DML com acesso interno e externo, possuirá 5 acessos de entrada e saída onde ligará os demais blocos.

Bloco 02: Onde será o setor interno do complexo de artes, com salas da direção, coordenação, financeiro, administrativo, sala dos professores, sala de arquivos, copa e sala de descanso para funcionários, sala de reunião, e banheiros e vestiários separados por sexo, e um banheiro PCD unissex, terá 3 acessos de entrada e saída.

Bloco 03: Parte educacional do complexo, onde contará com as salas de aula de: pintura, desenho, cerâmica e música, possui uma sala de apoio com os materiais, banheiros feminino e masculino, e PCD separado por sexo também, e um DML para apoio, possui 2 acessos de entrada e saída.

Bloco 04: Área de lazer onde conta com uma lanchonete e cafeteria, com uma cozinha e estoque interno, e um banheiro unissex acessível, local possui espaço interno e externo para os clientes, e com 3 acessos, dois deles mais internos. Possui uma loja de artesanato e decoração, com um estoque interno, com dois acessos e um deles é interno, neste local possui um telhado verde, que contará com acesso aos visitantes e uma horta para a lanchonete também.

4.2.8 Partido arquitetônico

O partido arquitetônico teve como função guiar e auxiliar de forma inspiradora na elaboração de uma ideia e conceito de uma edificação inovadora no mundo da arquitetura, onde se pode elaborar um projeto arquitetônico usando como partido elementos do dia a dia ou forma de objetos, ou elementos da natureza.

Nesse projeto arquitetônico foi pensado e escolhido um elemento que fez e ainda faz parte do mundo das artes visuais, o objeto escolhido como partido arquitetônico foi um rolo de filmes retrô conforme figura 03, onde envolve diretamente o tema da proposta da edificação que é um complexo de artes visuais.



Figura 03: Partido: Rolo de filme.



Fonte: Google imagens.

No projeto arquitetônico foi adotado em planta baixa esta forma arredondada nos blocos remetendo a estrutura do rolo de fita, e a leveza e curvatura do filme foi levada para a cobertura ondulada dos dois principais blocos da edificação.

4.2.9 Sustentabilidade

Analisando a proposta do projeto e as ferramentas disponíveis na região, foi adotada três principais técnicas de sustentabilidade nesse projeto arquitetônico. A arquitetura solar que surgiu na década de 70, consiste em captar e armazenar a energia solar através de placas ou painéis solares sendo uma fonte de energia benéfica e de menor impacto ao meio ambiente (Souza, 2016).

Uso da ventilação cruzada onde a movimentação do ar dentro das edificações possua entrada e saídas adequadas, melhorando o conforto térmico do local, e dispensando o uso de outros meios de ventilações elétricos no local (Scherer, 2019). E o uso do telhado verde que auxilia na diminuição da temperatura do local e neste espaço foi locado como terraço de acesso aos visitantes com uma horta para a edificação. Foi adotado o uso de jardim e vegetação ao redor de todo o projeto para melhorar ainda mais o conforto térmico do local.

4.2.10 Projeto arquitetônico

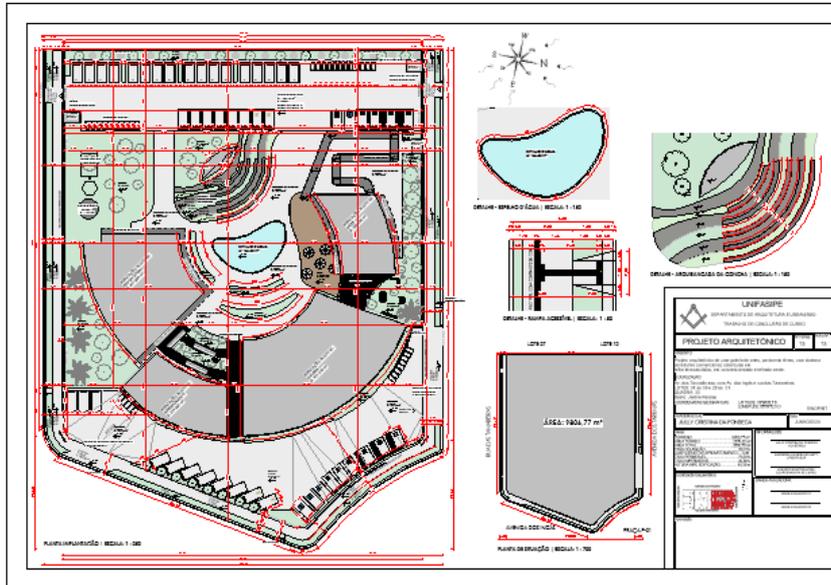
O projeto arquitetônico do complexo de artes visuais foi projetado e elaborado para atender um público diverso e toda a cidade de Sinop-MT, abaixo constam as plantas de implantação, plantas baixas e layout de cada bloco, e também imagens da proposta do projeto.

Nele foi pensado e projetado os quatro blocos, com todo o detalhamento necessário, dos espaços em cada bloco, e seus acessos, possuindo plantas de layout com o mobiliário, planta de cobertura com todo o detalhamento, pergolados, rampa e telhado verde também com seu detalhamento necessário.

Abaixo na figura 04, encontra-se a prancha com o projeto de implantação, onde possui toda a edificação junto com a calçada ao redor do terreno e alguns detalhamentos necessários para a elaboração do projeto.



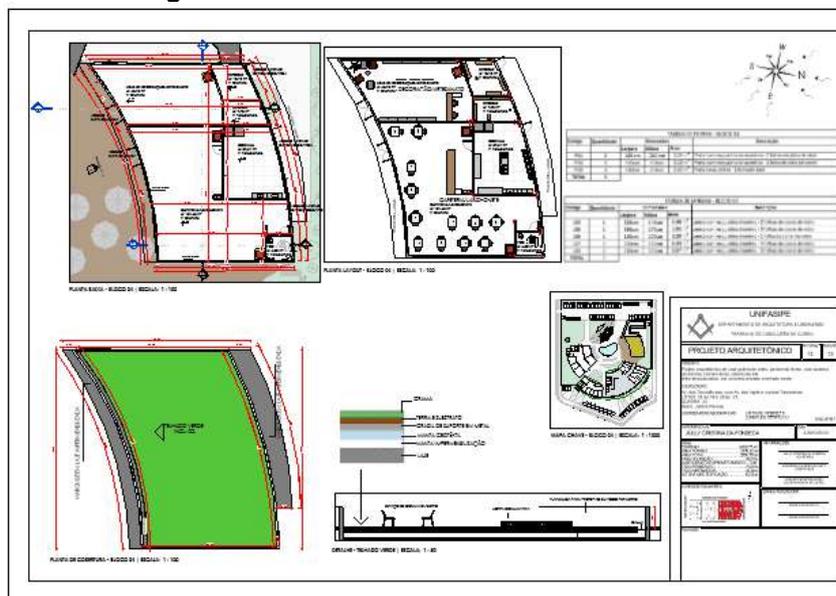
Figura 04: Prancha 01 – Implantação.



Fonte: Própria.

Na figura 05 possui a planta baixa técnica, layout, cobertura do telhado verde e seu detalhamento e tabelas de portas e janelas do bloco 04, com todas as informações necessárias, com as salas, cotas, linhas de cortes e o detalhamento necessário.

Figura 05: Prancha 05 – Planta baixa bloco 04.



Fonte: Própria.

Abaixo na figura 06, segue as imagens realistas do projeto com fachada e perspectivas para melhor percepção da ideia do projeto arquitetônico.



cultural da população, proporcionando convivência, aprendizado e oportunidades de expressão criativa. Esses ambientes não oferecem apenas momentos de relaxamento e entretenimento, mas também promovem a inclusão social e fortalecem os vínculos comunitários, contribuindo para a construção de uma sociedade mais coesa e equilibrada. Ao considerar a arte e o lazer como instrumentos de transformação, esses espaços assumem um papel central na

REFERÊNCIAS

AJZENBERG, E. A Semana de Arte Moderna de 1922 – cem anos depois. Revista USP, São Paulo. n.132 p.214-230. 2022. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/download/196280/180961>. Acessado em: 01 de novembro de 2023.

ALMEIDA, S. F. P. Arquitetura sensorial e memória: reabilitação de um equipamento hoteleiro e spa em Porto de Mós, Vila Forte. Orientadoras: Barbara Lhansol da Costa Massapina Vaz e Maria Manuela Ferreira Mendes. Mestrado (Especialização em Arquitetura de Interiores e Reabilitação do Edificado) Universidade de Lisboa, 2019. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/f09b0ccb060f45dc6e4a52eea777ab/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>. Acessado em: 03 de novembro de 2023.

AZEVEDO, F. P. O conceito de cultura em Raymond Williams. Revista Interdisciplinar Em Cultura e Sociedade. UFMA Maranhão: V.3 N. Especial, 2017. 210p. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/view/7755>. Acessado em: 16 setembro 2023.

BARBOSA, A. P.; ARAÚJO, L. A. O direito à educação ao longo da vida no Art. 25 do Estatuto do Idoso. REI – Revista Estudos Internacionais, v.5, n.1, p.147–170, 2019. Disponível em: <https://www.estudosinstitucionais.com/REI/article/view/289>. Acessado em: 4 de novembro 2023.

BATISTA, L. F. S. A influência da Arquitetura na criação de um centro cultural, na cidade de Bom Jesus do Galho – MG. Orientadores: Leonardo de Souza Caetano e Rogério Francisco Werly Costa. Projeto pesquisa TCC (Arquitetura e Urbanismo) Faculdade Doctum de Caratinga, 2020 Caratinga -MG. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/3514/1/TCC%20LUIZ%20FELIPE.pdf>. Acessado em: 08 de novembro de 2023.

CARVALHO, A. G. Complexo de artes audiovisuais de Três Pontas: o cinema como indutor de lazer e cultura. Orientador: Christian Deni Rocha e Silva. Trabalho de Conclusão de Curso (Arquitetura e Urbanismo) Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS/MG. Varginha – MG, 2020. Disponível: <http://repositorio.unis.edu.br/handle/prefix/1454>. Acessado em 15 de outubro de 2023.

CASTRO, D. T.; JUNIOR, F. G.; NUNES, G. C. Uma invenção e três soluções: Uma breve história do audiovisual. Revista Humanidades e Inovações, v.5, n.7, 2018. Disponível em:



<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/811/698>. Acessado em: 15 outubro 2023.

CELESTINO, T. B. S. Exposições imersivas nas cidades e o futuro dos museus. Anais do IV Seminário Nacional de Sociologia da UFS: Desafios contemporâneos da sociedade brasileira e o futuro da sociologia, Artigo, Universidade Federal de Sergipe – UFS, 2022. Disponível em:
<https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16970/2/ExposicoesCidadesFuturoMuseus.pdf>. Acessado em: 05 de novembro de 2023.

CLIMATE DATA. Clima Sinop. Disponível em: <https://pt.climate-data.org/america-do-sul/brasil/mato-grosso/sinop-4077/>. Acessado em: 10 de maio de 2024.

CELESTINO, T. B. S. Exposições imersivas nas cidades e o futuro dos museus. Anais do IV Seminário Nacional de Sociologia da UFS: Desafios contemporâneos da sociedade brasileira e o futuro da sociologia, Artigo, Universidade Federal de Sergipe – UFS, 2022. Disponível em:
<https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16970/2/ExposicoesCidadesFuturoMuseus.pdf>. Acessado em: 05 de novembro de 2023.

CLIMATE DATA. Clima Sinop. Disponível em: <https://pt.climate-data.org/america-do-sul/brasil/mato-grosso/sinop-4077/>. Acessado em: 10 de maio de 2024.

COX, P. Os usos de filme e fontes visuais na história do trabalho. Revista Mundos do Trabalho. Florianópolis, vol. 11, 2019. Acessado em: 15 outubro 2023.

DA LUZ, Emília Garcez et al. Aplicação de metodologias de tratamento de dados do clima local para avaliação de diretrizes bioclimáticas em Sinop-MT. Encontro Nacional de Tecnologia do Ambiente Construído, v. 1, pág. 1017-1026, 2018. Disponível em:
<https://eventos.antac.org.br/index.php/entac/article/view/1442>. Acessado em: 12 de maio de 2024.

FIGUEIREDO, I. L. V.; SOUZA, M. A. Arquitetura e Cinema: Relações, interseções e aplicações no universo fílmico. Pesquisa (Arquitetura e Urbanismo) Centro Universitário Academia – UniAcademia, Juiz de Fora – MG. 2021. Disponível em:
<https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/ATR/article/view/3673>. Acessado em 24 de outubro de 2023.

FRANCO, P. R. Arquitetura sensorial: a aplicação do conceito em projeto de um lar para idosos na cidade de Sorriso – MT. Orientador: Fábio Reginaldo de Matos. TCC (Arquitetura e Urbanismo) Centro Universitário Unifasipe. 2023. Disponível em:
<http://104.207.146.252:8080/xmlui/handle/123456789/669>. Acessado em: 03 de novembro de 2023.

FREITAS, A. C. B. Uma relação entre arquitetura e cinema. Orientador: Fernando Manuel Domingues Hipólito. Dissertação de Mestrado (Faculdade de Arquitetura e Artes) Universidade Lusíada de Lisboa. 2015 Disponível em: <http://hdl.handle.net/11067/2255>. Acessado em: 23 de outubro de 2023.



GAZANA, C.; VÁZQUEZ RAMOS, F. G. Arquitetura Aural: do espaço visual ao espaço auditivo. Revista Projetar - Projeto e Percepção do Ambiente, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 84–94, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/revprojetar/article/view/31295>. Acessado em: 24 de outubro de 2023.

IFF, Instituto Federal Fluminense. Pesquisa aponta que falta estrutura e espaços para o ensino da Arte nas escolas. II Semana de Ensino da Arte, 2019. Disponível em: <https://portal1.iff.edu.br/nossos-campi/campos-centro/noticias/pesquisa-aponta-que-falta-de-estrutura-e-espacos-sao-barreiras-para-ensinar-arte-nas-escolas>. Acessado em: 08 de novembro de 2023.

KUNZLER, Délis Tainã. A Arquitetura Pós-moderna de Zaha Hadid: A influência de Kazimir Malevich na sua linguagem arquitetônica. Disponível em: <https://www.fag.edu.br/mvc/assets/pdfs/anais-2017/DOUGLAS%20DE%20ALMEIDA-do.almeida80@gmail.com-1.pdf> . Acessado em: 03 de junho de 2024.

LAART. Arquitetura Moderna: Conheça sua importância e características. Disponível em: <https://laart.art.br/blog/arquitetura-moderna/>. Acessado em: 20 de maio de 2024.

MACHADO, B. R. N. F. Parque Urbano e Anfiteatro ao ar livre: Reinventar S. Pedro do Moel como lugar de cultura em ambiente natural. Orientador: João Paulo Vergueiro Monteiro de Sá Cardielos. Dissertação no âmbito do Mestrado Integrado em Arquitetura (Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra) 2020. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/94023>. Acessado em: 05 de novembro de 2023.

MELO, A. C. Desdobramentos das linguagens artísticas: Diálogos interartes na contemporaneidade. Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES-UFPA). Belém, 2020, p. 41. Disponível em: https://www.livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/878/1/Livro_DesdobramentosLinguagensArtisticas.pdf. Acessado em: 15 outubro 2023.

MELO, M. O.; GUEDES, S. P. L. Museu: espaço sensorial. Museologia e Patrimônio, Artigo v. 11, n. 1, 2017. Disponível em: <http://200.156.20.26/index.php/ppgpmus/article/viewPDFInterstitial/622/643>. Acessado em: 02 de novembro de 2023.

MENDES, M. F. Museus e sustentabilidade ambiental. Cadernos de Sociomuseologia, v.57, n.13, p. 41-20. 2019. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/6621>. Acessado em: 12 de novembro de 2023.

MENEGUELLO, C. Cultura Visual: um campo estabelecido. Revista Eletrônica Cadernos de História, ano 8, n.2, 2014. Acessado em: 14 outubro 2023.

NEVES, L. R. Contribuições da Arte ao Atendimento Educacional Especializado e à Inclusão Escolar. 1. Revista brasileira de educação especial vol.23, n.4. 2017. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S141365382017000400489&script=sciabstract>.



Acessado em: 02 de novembro de 2023.

OLIVEIRA, L.; BAIÃO, J. Exposições como património. Preservar e divulgar a memória expositiva da Fundação Calouste Gulbenkian. Revista Memória em Rede v.7 n.13 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/Memoria/article/view/6316>. Acessado em: 01 de novembro de 2023.

OLIVEIRA, A. C. Arquitetura Sensorial no ambiente museográfico. Orientador: Filipe Leonardo Oliveira Ribeiro. TCC (Arquitetura e Urbanismo) Instituto Ensinar Brasil Faculdade Doctum de Juiz de Fora. 2020. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/handle/123456789/3452>. Acessado em 02 de novembro de 2023.

ROCA CERÂMICA. Zaha Hadid: A rainha das curvas na arquitetura. Disponível em: <https://www.rocaceramica.com.br/blog/zaha-hadid/>. Acessado em: 03 de junho de 2024.

SABINO, J. L. M. F.; SILVA, G. D.; PÁDUA, F. L. C. O potencial da imagem televisiva na sociedade da cultura audiovisual. Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/intercom/a/86VPPkQxHZcxxmHTbxfHY4f/>. Acessado em: 15 outubro 2023.

SABRA, Sociedade Artística Brasileira (org.) A desigualdade do acesso a cultura no Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.sabra.org.br/site/desigualdade-cultura/>. Acessado em: 10 de novembro de 2023.

SALA, L. E. O.; JUNIOR, M. J. D. Espaço urbano e arquitetura: áreas de lazer. Anais do 16º Encontro Científico Cultural Interinstitucional, 2018. Artigo online, disponível em: https://www2.fag.edu.br/coopex/inscricao/arquivos/ecci_2018/09-10-2018--18-34-56.pdf. Acessado em: 09 de novembro de 2023.

SANTANA, N. B. Arquitetura cenográfica no Vale do Mucuri. Orientadora: Juliane Guimarães Baldow. TCC (Arquitetura e Urbanismo) Universidade Presidente Antônio Carlos. Teófilo Otono, 2021. Disponível em: https://repositorio.alfaunipac.com.br/publicacoes/2021/593_arquitetura_cenografica_no_vale_do_mucuri.pdf. Acessado em: 12 de novembro de 2023.

SARRAF, V. P. Acessibilidade em Espaços Culturais: mediação e comunicação sensorial. EDUC – Editora da PUC-SP, 2022. Acessado em: 09 novembro de 2023.

SCHERER, Paula; MASUTTI, Mariela Camargo. A eficiência da ventilação cruzada na arquitetura. GUILHERME, WD A Produção do Conhecimento nas Ciências Sociais Aplicadas, v. 5, p. 1-4, 2019. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/7096/2/Marcus_Vin%c3%adcius_Matos_Souza.pdf. Acessado em: 25 de maio de 2024.

SIMÃO, Pollyana Aparecida; BAMPI, Aumeri Carlos. Gênese e desenvolvimento da cidade de Sinop e a relação com as atividades econômicas. Revista Equador, v. 9, n. 1, p.



230-245, 2020. Disponível em:

<https://comunicata.ufpi.br/index.php/equador/article/view/9407>. Acessado em: 15 de maio de 2024.

SINOP, Prefeitura de, gov. Norte Show, 2024. Disponível em:

<https://www.sinop.mt.gov.br/portal/noticias/0/3/11475/prefeitura-de-sinop-esta-presente-na-norte-show-com-exposicao-de-pimentas-e-cunicultura>. Acessado em: 24 de Abril de 2024.

SOUZA, Marcus Vinícius de Matos. Sustentabilidade aplicada ao projeto arquitetônico: diretrizes para uma escola de nível fundamental em Tobias Barreto-SE. 2016. 59 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Campus de Laranjeiras, Universidade Federal de Sergipe, Laranjeiras, 2016. Disponível em:

https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/7096/2/Marcus_Vin%c3%adcius_Matos_Souza.pdf.

Acessado em: 25 de maio de 2024.