

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC ITAQUERA II**

Técnico em Design de Interiores integrado ao Ensino Médio

**Ana Clara Vilela Silva
Helô de Castro Alcântara
Lucas Cerqueira Vieira**

SANDEVISTAN: Uma balada Cyberpunk

**São Paulo
2024**

Ana Clara Vilela Silva
Helô de Castro Alcântara
Lucas Cerqueira Vieira

SANDEVISTAN: Uma balada Cyberpunk

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Design de Interiores Integrado ao Ensino Médio da ETEC Itaquera II, orientado pelo Prof. Talita Souza Coelho da Silva, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Design de Interiores.

São Paulo
2024

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse trabalho a todos que se sentem à margem da sociedade, distantes do padrão e com ânsia de encontrar o impossível. Também aos nossos familiares que se fizeram presentes nesse processo desde o início e aos nossos amigos que suportaram o peso dessa jornada junto a nós.

RESUMO

Mediante ao desejo de trazer o alternativo unificado ao sentimento de inclusão e que ainda representasse a subcultura cyberpunk, o presente trabalho expõe a proposta de criação de um espaço em que fosse possível abranger as determinadas condições e que ainda transmitisse ao seu frequentador a sensação da perda de noção do tempo visando a sua ruptura de uma rotina exaustiva. Dessa forma, coube como resultado a criação de uma balada que detém os aspectos apresentados através de ambientação feita por meio de iluminação vertiginosa e uma composição de layout coesiva com a ideia, contendo bares, pista de dança, lounges e espaços acessíveis voltados para pessoas com necessidades especiais garantindo assim o conforto de todos os visitantes.

Palavras-chaves: Cyberpunk. Balada. Subcultura. Diversidade.

ABSTRACT

With the desire to bring the alternative together with a feeling of inclusion and still represent the cyberpunk subculture, this work sets out the proposal to create a space in which it would be possible to cover certain conditions and which would still convey to its visitors the feeling of losing track of time in order to break away from an exhausting routine. The result was the creation of a nightclub that has all the aspects presented through an ambience made up of vertiginous lighting and a layout that is cohesive with the idea, containing bars, a dance floor, lounges and accessible spaces for people with special needs, thus ensuring the comfort of all visitors.

Keywords: Cyberpunk. Club. Inclusion. Subculture. Diversity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Centro de Night City, Cyberpunk 2077.....	13
Figura 2 - Periferia de Night City, Cyberpunk 2077.....	13
Figura 3 - Pista de dança, Clube Octagon	15
Figura 4 - Visão da pista pela área de socialização, Clube Octagon.....	16
Figura 5 - Teto e parte interior do bar, Bar Instalação	17
Figura 6 - Interior do estabelecimento, Bar instalação.....	17
Figura 7 - Entrada pelo 1º pavimento, D-Edge.	18
Figura 8 - Planta 1º pavimento	18
Figura 9 - Pista de dança no 2º pavimento	19
Figura 10 - Planta 2º pavimento	19
Figura 11 - Lounge localizado no 3º pavimento.....	20
Figura 12 - Planta 3º pavimento	20
Figura 13 - Cobertura	21
Figura 14 - Planta da cobertura.....	21
Figura 15 – Corte: Longitudinal.....	22
Figura 16 - Corte: Transversal.....	22
Figura 17 - Demonstração do primeiro trajeto	24
Figura 18 - Demonstração do segundo trajeto.....	25
Figura 19 - Demonstração do terceiro trajeto.....	25
Figura 20 - Tabela organograma	28
Figura 21 - Planta de reforma: térreo.....	29
Figura 22 - Planta de reforma: 1º andar.....	30
Figura 23 - Planta de reforma: 2º andar.....	30
Figura 24 – Fluxograma: térreo	31
Figura 25 - Fluxograma: 2º andar.....	31
Figura 26 - Fluxograma: 1º andar.....	31
Figura 27 - Fluxograma: cobertura.....	31
Figura 28 - Setorização: térreo	32
Figura 29 - Setorização: 1º andar	32
Figura 30 - Setorização: 2º andar	32
Figura 31 - Setorização: cobertura	32

Figura 32 - Layout: térreo.....	33
Figura 33 – Perspectiva renderizada: recepção	33
Figura 34 - Layout com acabamento: recepção.....	34
Figura 35 - Vista AA com acabamento: recepção	35
Figura 36 - Layout com acabamento: sala de monitoramento.....	35
Figura 37 - Vista AA com acabamento: sala de monitoramento.....	36
Figura 38 - Layout com acabamento: hall	37
Figura 39 - Vista AA com acabamento: hall	37
Figura 40 – Perspectiva renderizada: banheiro PNE.....	38
Figura 41 - Layout de acabamento: banheiro PNE.....	39
Figura 42 - Vista AA com acabamento: banheiro PNE.....	39
Figura 43 - Layout acabamento: guarda-volumes	40
Figura 44 - Vista AA: guarda-volumes	40
Figura 45 - Layout com acabamento: sala dos funcionários	41
Figura 46 - Vista AA com acabamento: sala dos funcionários	41
Figura 47 - Layout: 1º andar.....	42
Figura 48 – Perspectiva renderizada: palco e pista.....	42
Figura 49 - Layout com acabamento: palco e pista.....	43
Figura 50 - Vista AA com acabamento: palco e balada	43
Figura 51 - Layout com acabamento: Bar	44
Figura 52 - Vista AA com acabamento: bar	44
Figura 53 - Layout com acabamento: banheiro sem gênero.....	45
Figura 54 - Vista AA com acabamento: banheiro sem gênero.....	45
Figura 55 - Layout: 2º andar.....	46
Figura 56 - Layout com acabamento: bar.....	46
Figura 57 - Vista AA com acabamento: bar	47
Figura 58 - Perspectiva: lounge	47
Figura 59 - Layout com detalhamento: lounge.....	48
Figura 60 - Vista AA com acabamento: lounge	48
Figura 61 – Perspectiva renderizada: espaço jogatina.....	49
Figura 62 - Layout com acabamento: espaço jogatina	49
Figura 63 - Vista AA com acabamento: espaço jogatina	50
Figura 64 - Layout com acabamento - banheiro feminino	51
Figura 65 - Vista AA com acabamento: banheiro feminino.....	51

Figura 66 - Layout com acabamento: banheiro masculino.....	52
Figura 67 - Vista AA com acabamento: banheiro masculino.....	52
Figura 68 - Layout com acabamento: banheiro PNE	53
Figura 69 - Vista AA com acabamento: banheiro PNE.....	53
Figura 70 - Layout: cobertura.....	54
Figura 71 - Perspectiva: espaço de socialização externo.....	54
Figura 72 - Layout com acabamento: espaço de socialização externo.....	55
Figura 73 - Vista AA com acabamento: espaço de socialização externo	55
Figura 74 – Perspectiva renderizada: bar e banheiro.....	56
Figura 75 - Layout com acabamento: bar e banheiro	56
Figura 76 - Vista AA com acabamento: bar e banheiro	57

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. O QUE SÃO AS SUBCULTURAS?	11
2. CYBERPUNK.....	12
3. SANDEVISTAN	14
4. ESTUDOS DE CASO	15
4.1 Clube Octagon	15
4.2 Instalação	16
5. DIAGNÓSTICO.....	18
6. LOCALIZAÇÃO.....	23
7. CONCEITO DO PROJETO	26
8. ANÁLISE DE NECESSIDADES E CATEGORIZAÇÃO.....	27
9. PLANTAS DE REFORMA	29
10. ANÁLISE DE FLUXOGRAMA E SETORIZAÇÃO DO PROJETO	31
11. LAYOUTS	33
11.1. Térreo.....	33
11.1.1. Recepção.....	33
11.1.2. Sala de monitoramento	35
11.1.3. Hall	37
11.1.4. Banheiro PNE.....	38
11.1.5. Guarda-volumes	40
11.1.6. Sala dos funcionários.....	41
11.2. 1º Andar	42
11.2.1. Palco e pista	42
11.2.2. Bar	44
11.2.3. Banheiro sem gênero	45
11.3. 2º Andar	46

11.3.1.	Bar	46
11.3.2.	Lounge	47
11.3.3.	Espaço jogatina.....	49
11.3.4.	Banheiro feminino, masculino e PNE	50
11.4.	Cobertura	54
11.4.1.	Espaço de socialização externo	54
11.4.2.	Bar e banheiro.....	56
CONCLUSÃO.....		57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS		58

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta como tema desenvolver um projeto de design de interiores onde o foco será um estabelecimento voltado para o entretenimento, a proposta se enquadra no conceito e caracterização de uma balada e a mesma levará em sua bagagem histórica a inspiração no conceito e estética da subcultura *cyberpunk*¹.

A subculturalidade que estará encarregada de ser a principal fonte de inspiração do projeto é constituída por diversos pilares e estes são desconhecidos por uma parcela mínima da população, contudo a criação de um projeto designado a essas pessoas apresenta uma quantidade de representatividade demasiada e indispensável.

O objetivo almejado se manifesta de forma diversificada através de diferentes metodologias, após o processo de reunião de ideias realizada pela abordagem do *design thinking*, estudos de caso de ambientes que seguem a mesma proposta e procura de referências bibliográficas foram essenciais para construção da finalidade do projeto. O mesmo detém o intuito de integrar os interesses e as ideologias do *cyberpunk* abrangendo as partes visuais da subcultura e as partes cogentes da área do design de interiores, assim resultando em um ambiente seguro, inclusivo e repleto de personalidade.

¹ Subcultura focada em um futuro distópico e completamente tecnológico.

1. O QUE SÃO AS SUBCULTURAS?

A subcultura *Cyberpunk* vem ganhando imensa visibilidade através dos principais meios de entretenimento, é possível encontrar com facilidade filmes, músicas e jogos que apresentem como tema uma estética voltada para a subcultura e que mostre as múltiplas facetas existentes dentro da área.

Para que todo conteúdo apresentado seja compreendido de forma descomplicada, é necessária uma breve explicação do que se trata uma subcultura e como o universo *cyberpunk* se criou e se mantém em constante crescimento. Segundo Amaral, (2006, p. 4) “Nos últimos vinte anos, o *cyberpunk* e suas imbricações na cultura contemporânea têm sido objeto de diversas pesquisas norte-americanas e européias...”, assim, esclarecendo como a vivência da comunidade tem sido cada vez mais procurada e estudada por um conjunto significativo de profissionais.

O substantivo e prefixo “sub”, carrega um significado de inferioridade, de algo que se mantém em uma posição abaixo. De forma conotativa ou denotativa, o mundo das subculturas sempre esteve inferior a algo, servindo como vertente de alguma coisa que apresente maior concretização ou maior reconhecimento.

Aqueles que se identificam e as seguem, quando vistos por um olhar social-econômico costumam se enquadrar no espaço de inferiores e vulneráveis, assim reforçando o conceito de que alternatividade se encontra atrelado a menoridade. Contudo, de acordo com Amaral (2005) em seu artigo “Uma breve introdução à subcultura *cyberpunk*. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura”, é possível obter a concepção de que não existe um só conceito de subcultura. A mesma elucida sobre essa diversidade e também sobre como este conceito tem se modificado durante os anos, desse modo, sem a percepção definitiva é possível adquirir diferentes tipos de conclusões sobre o assunto.

2. CYBERPUNK

A forma em como culturas e subculturas permanecem vivas é uma questão encharcada de curiosidade, analisando aquela que serve como conteúdo principal deste trabalho é visto que se leva os conceitos de “*cyber*”, ser tecnológico e existente num futuro distópico futurista, e “*punk*”, rebelde e livre, ideal trazido do movimento punk nascido na Inglaterra. (LEMOS, 2004). E junto a isso é mostrado que a presença de pensamentos filosóficos é essencial para todos os outros pilares existentes. O conceito de extremos se mostra demasiadamente visível, o lado *hightech e low life* andam juntos e mostram como uma sociedade extremamente futurista pode conter um número elevado de patologias, ambos conceitos trazem uma gama de questionamentos de até onde a tecnologia pode ir e como a pobreza extrema de uma parte da população se encontra atrelada a esse avanço exorbitante. Também cabe como reflexão a noção de humanidade, até onde a mesma se expõe evidente e também, o que seria humanidade? Tanto em uma sociedade tecnológica como a atual ou em outra completamente futurista onde são normalizados implantes cibernéticos que modificam a estrutura corporal as vezes por completo. De modo definitivo, tais análises demonstram o que é precisamente uma sociedade que vive o *cyberpunk*.

Além de filosofia e outros pilares, existe o conceito da estética que se baseia em algo que não existe, para que sua aparência seja vista é necessário deglutir aquilo que apresente maior similaridade com o que foi inventado e exposto nos materiais presentes na cibercultura. De acordo com Gelder e Thornton (1997), citado por AMARAL (2005) uma forma potente de aplicar validação a um grupo é mostrando percepções mediante da vestimenta, visual, sons e performances, de certo modo este conceito se aplica a subcultura apresentada no trabalho.

O material audiovisual que se encaixa na subcultura falada, quando analisado expõe exatamente como a aparência *cyberpunk* vive, *Cyberpunk 2077*, é um jogo eletrônico *RPG* de ação que mostra um futuro distópico e extraordinariamente futurista, nele pode ser observado como os lugares habitacionais mais pobres são completamente perigosos, precários e sempre com um aglomerado de elementos posicionados uns sob os outros, no entanto, em regiões demasiadamente favorecidas há existência de arranha-céus tecnológicos, maior segurança, arborização e limpeza urbana, ambas sempre contam com a presença de algum letreiro fortemente iluminado ou conjunto de iluminação neon. Desse modo, uma desigualdade apresentada em uma sociedade como essa expõe uma razão profusamente simples, Lemos comenta em seu texto “FICÇÃO CIENTÍFICA CYBERPUNK: O IMAGINÁRIO DA CIBERCULTURA” de que forma a coletividade futurista se encontra repleta de patologias em um cenário socioeconômico comandado por imensas corporações que detém uma quantidade

de poder maior do que o próprio estado, e que falha horridamente na questão de diminuir o rebaixamento de relações sociais. Sendo assim, entende-se que a concentração de renda nas grandes empresas, mau funcionamento do estado, existência de uma segregação socioeconômica e principalmente o aumento desenfreado da tecnologia, ocasiona essa disparidade de classes e representação física de uma sociedade caótica.

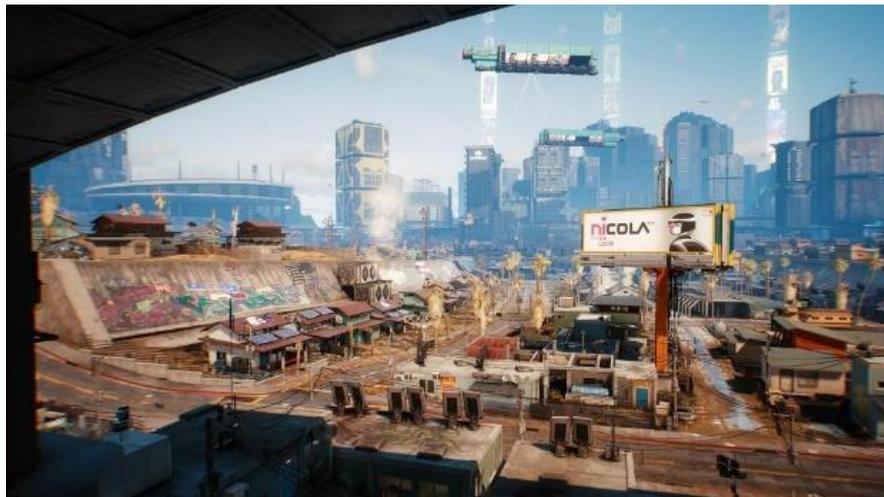
Figura 1 - Centro de Night City, Cyberpunk 2077.



Fonte: Cyberpunk 2077

Disponível em: <https://www.nightcity.love/pt-br/>

Figura 2 - Periferia de Night City, Cyberpunk 2077.



Fonte: Cyberpunk 2077

Disponível em: <https://www.nightcity.love/pt-br/>

3. SANDEVISTAN

Após analisar a maior parte de uma vivência tão excêntrica, é indiscutível a importância da realização de algo que consiga suportar tamanha personalidade e que caiba todas as amplas possibilidades existentes para composição de um projeto de design de interiores. Com isso, foi feita uma análise de alternativas que seriam compatíveis com a imensidão do *cyberpunk* e a decisão final se determinou em uma boate que levará como conteúdo a estética da subcultura apresentada.

No entanto, ainda existem conceitos a serem dissecados e entre eles estão a definição de boate e suas derivações, descrita no Vade Mecum Brasil como “Estabelecimento de vida noturna, com serviços de bar e restaurante, salão de danças e palco para atrações.”

Além da definição técnica, se faz presente a concepção artística e poética da possibilidade aceita, como apontado em “Uma breve história arquitetônica das casas noturnas”:

”Outros artistas e designers - incluindo o pintor Jean- Michel Basquiat, o arquiteto Peter Cook, do Archigram, e o criador da "catedral da rave" de Manchester, Ben Kelly - viam a pista de dança como um ambiente mais subversivo: onde os limites podiam ser confusos e limiares cruzados, onde festas e política podiam ser entrelaçadas no escuro para canalizar uma revolução cultural.” (BUCKNELL, tradução SBEGHEN, 2018)

Sendo assim, foi montado um *brainstorming* para organização de ideias e decisão do conceito de um projeto encharcado de personalidade que definitivamente não conseguiria fugir da arte atrelada com política mais alternatividade.

A principal sensação que a boate pretende passar é a de embrenhar seus frequentadores, fazer com que os mesmos estejam tão imersos na experiência *cyberpunk* que esqueçam o mundo do lado de fora e os empecilhos que lhe rodeiam. A melhor forma de fazer esse processo de absorção do público e de representar a estética da subcultura é através da música e da iluminação, ambas são possibilidades que conseguem atingir o ápice de um ser humano, levá-lo a sensação de se encontrar em outro mundo e até mesmo de estar hipnotizado.

O nome escolhido para representar o projeto e toda sua identidade visual foi “Sandevistan”, o mesmo faz alusão a um implante cibernético que se encontra presente no jogo *Cyberpunk 2077*, sua principal característica é fazer com que o usuário desacelere o tempo e consiga ter vantagem perante a seus inimigos. O conceito da peça se encaixa de forma sublime na ideia do projeto e além de querer oferecer um ambiente imersivo suficiente para que os frequentadores percam a noção do tempo, também é idealizado a entrega de um espaço preenchido demasiadamente de personalidade e representatividade.

4. ESTUDOS DE CASO

Todo projeto onde se alcançou o sucesso, inegavelmente passou pelo processo criativo de reunir referências, se inspirar em trabalhos parecidos e mergulhar fundo na estética em que desejou entregar. Em relação ao Sandevistan, tal experiência se concretizou na etapa de estudo de caso em que nela foi procurado a essência da subcultura e lugares que suportassem a carga do projeto. Coube como orientação a ideia de procurar dois projetos em que suas características servissem como inspiração ao trabalho desenvolvido e um adicional que seria utilizado como morada das ideias reunidas durante o processo de pesquisa sobre o *Cyberpunk* e outros conceitos paralelos.

4.1 Clube Octagon

Como primeiro estudo de caso, foi selecionado para auxiliar no complemento de ideias um lounge que também se identifica como bar e restaurante, leva-se o nome de Clube Octagon realizado pela empresa Urbantainer e entregue no ano de 2011, o estabelecimento localiza-se em Seul – Coréia do Sul e conta com aproximadamente 2640m².

O escritório responsável pela reforma do estabelecimento, através de sites de arquitetura e design de interiores como a ARCHHELLO (2024), expõe em sua missão reunir a cultura/subcultura da região e transmiti-la em forma física, mas que visasse parâmetros além da estética.

A decisão de incluir tal projeto no leque de referências foi tomada mediante à sua aparência e funcionalidade, o Clube se enquadra em um briefing de reforma e como escolha dos arquitetos, o formato octogonal foi escolhido por conseguir representar de maneira primorosa um ser humano entre o céu e a terra, já que a forma do projeto se equilibra entre um círculo e um quadrado, característica apresentadas através do ARCHDAILY, (2012).

Figura 3 - Pista de dança, Clube Octagon



Fonte: Namgoong Sun

Disponível em: https://www.archdaily.com/206011/club-octagon-urbantainer/50059d9028ba0d0779000d50-club-octagon-urbantainer-photo?next_project=no

A proposta apresentada pelo imóvel promete entregar um ambiente de entretenimento, socialização e representatividade de subcultura, sem se esquecer da segurança daqueles que visitarão o ambiente, cortinas extensas à prova de fogo seriam desenroladas caso houvesse princípio de incêndio, há existência de inúmeras saídas de emergência e ventilação controlada, tudo pensando meticulosamente para proteção e para uma experiência inesquecível.

Figura 4 - Visão da pista pela área de socialização, Clube Octagon



Fonte: Namgoong Sun

Disponível em: https://www.archdaily.com/206011/club-octagon-urbantainer/50059da928ba0d0779000d57-club-octagon-urbantainer-photo?next_project=no

4.2 Instalação

Em relação ao segundo estudo de caso, o mesmo também foi escolhido por conta da funcionalidade, seu nome: Instalação, se faz presente por questões de referência no momento de criação do projeto, instalações de arte foram usadas como fonte de inspiração e contribuíram para formação da estética do ambiente. Mediante as informações presentes na página de apresentação situado em ARCHDAILY (2014), o lugar se localiza em Porto, uma cidade pertencente de Portugal onde apresenta demasiado movimento noturno assim proporcionando reconhecimento e visitas ao lugar.

Como responsável pela proposta tão singular e autêntica, o arquiteto e design de interiores José Carlos Cruz foi o encarregado de realizar a reforma do ambiente que apresentava uma quantidade significativa de comprimento e uma medida desafiadoramente estreita, além da presença de dois arcos estruturais que aumentaram a lista de obstáculos presentes no imóvel.

Um dos principais artistas que beneficiou o projeto com sua obra de arte, foi Olafur Eliasson e apesar do nome da obra não ser divulgada, se sabe que foi uma das instalações do autor que inspirou o teto do estabelecimento. O mesmo tem intenção de transmitir ao seu visitante a ação de flutuar, contudo, há existência de outros ambientes dentro do bar que também fazem alusão a outras obras de diversos criadores. (ARCHDAILY, 2014).

Figura 5 - Teto e parte interior do bar, Bar Instalação



Fonte: Fernando Guerra

Disponível: <https://www.archdaily.com/522391/instalacao-jose-carlos-cruz-arquitecto/53b214b0c07a806b4b0001c2-instalacao-jose-carlos-cruz-arquitecto-photo>

Figura 6 - Interior do estabelecimento, Bar instalação



Fonte: Fernando Guerra

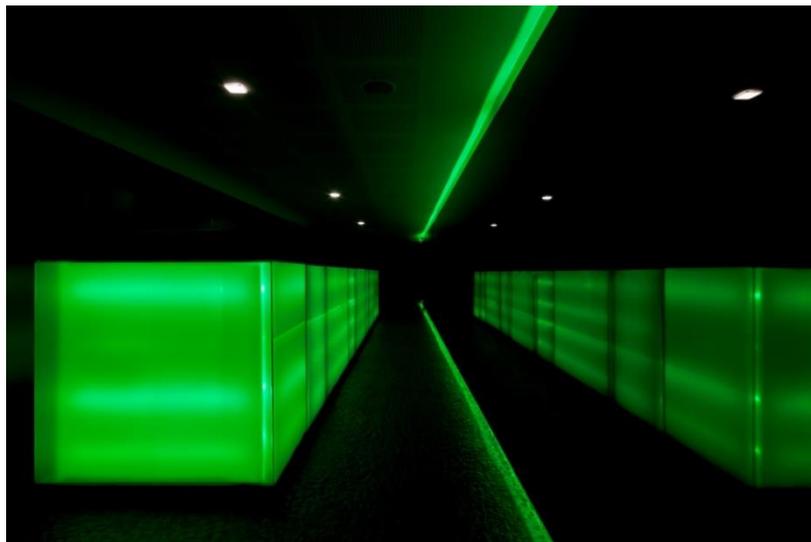
Disponível: https://www.archdaily.com/522391/instalacao-jose-carlos-cruz-arquitecto/53b21557c07a80790f0001d7-instalacao-jose-carlos-cruz-arquitecto-photo?next_project=no

5. DIAGNÓSTICO

O estabelecimento que será responsável por carregar o nome de Sandevistan, atualmente se caracteriza com o nome D-Edge e se considera um clube de música eletrônica altamente conhecido e que entrega uma estética paralela ao estilo de som predominante. O local conta com 4 pavimentos com pé direito variáveis e que prezam por uma circulação agradável ao decorrer da pista de dança, decisão essa que foi escolhida pelos arquitetos Marcelo Pontes, Paula Zemel e Eduardo Chalabi, todos foram responsáveis pela reforma ocorrida no ano de 2011, que é apresentado em ARCHDAILY (2013).

Cada andar obtém um conceito diversificado tornando ambiente completo e repleto de personalidade. Diante do primeiro pavimento, é mostrado que sua função principal é recepcionar aqueles que demonstram interesse em aproveitar uma noite na boate e desfrutar da experiência intensamente singular.

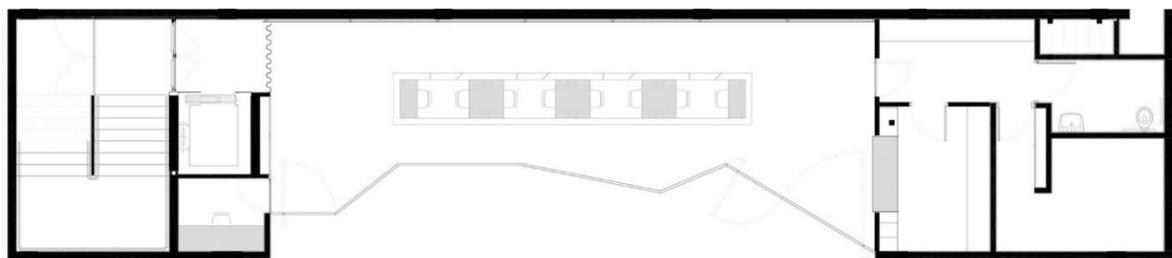
Figura 7 - Entrada pelo 1º pavimento, D-Edge.



Fonte: Maíra Acayaba

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

Figura 8 - Planta 1º pavimento



1 5
PLANTA ENTRADA - TÉRREO

Fonte: Planos

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

No segundo pavimento, encontra-se a primeira pista de dança do estabelecimento, sua aparência se encaixa em uma visão futurista em que a presença da iluminação incomum que acompanha o ritmo da música transforma o lugar em algo completamente imersivo e divertido. Ao final do pavimento ficam os banheiros que acompanham a estética do ambiente através de iluminação e jogo de espelhos.

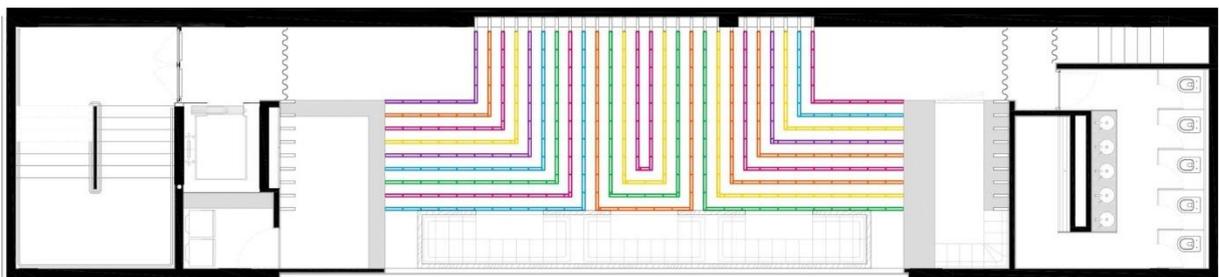
Figura 9 - Pista de dança no 2º pavimento



Fonte: Maíra Acayaba

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

Figura 10 - Planta 2º pavimento



1 5
PLANTA PISTA - 2º PAVIMENTO

Fonte: Planos

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

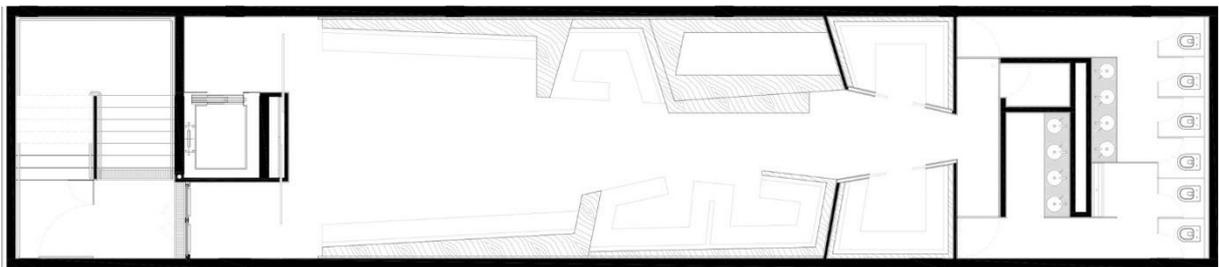
Mais acima é possível deparar-se com o 3º pavimento que leva uma concepção levemente dispersa do restante, suas estruturas geométricas de madeira e a quantidade de assentos define o ambiente em um lounge, algo que tem como intenção ser mais tranquilo e usado para um leve descanso durante a noite agitada, sua estruturação no teto compactua com a comodidade do ambiente, possibilitando conforto acústico e a entrega de uma estética completamente fascinante. Há existência de bancos privativos que cabem até 12 pessoas e ao fundo do local se apresenta dois banheiros coletivos com entradas individuais. (assim como no 2º pavimento).



Fonte: Maíra Acayaba

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

Figura 12 - Planta 3º pavimento



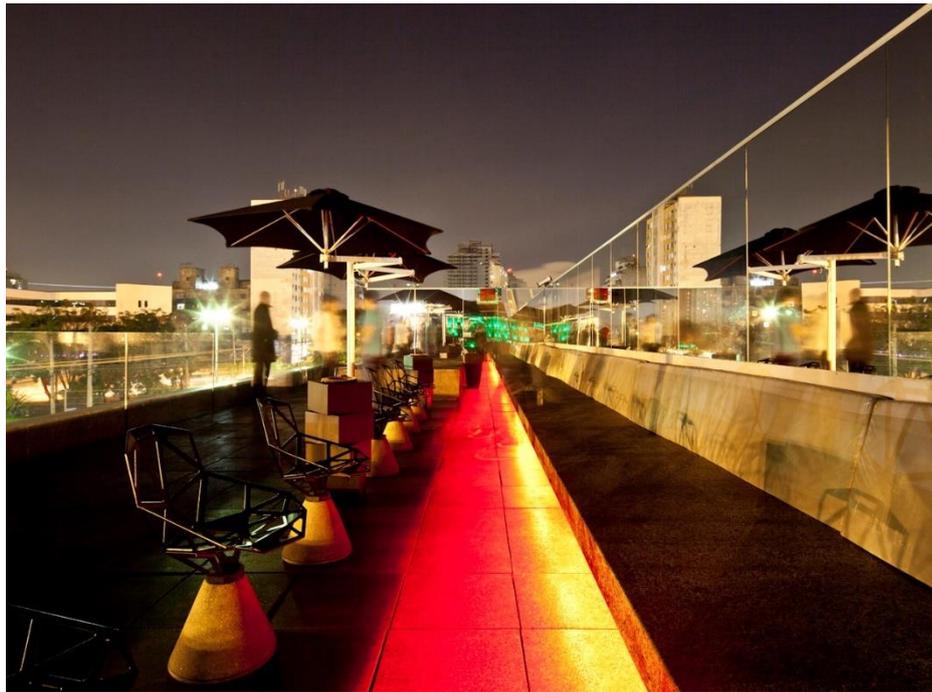
1 5
PLANTA LOUNGE - 3º PAVIMENTO

Fonte: Planos

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

No último pavimento se apresenta uma cobertura com um amplo espaço com vista para o Memorial da América Latina, e no mesmo ambiente há presença de um bar e assentos para que ali possam degustar a bebida sem ter que se locomover de um andar para o outro. Além do bar, situa-se da mesma forma que nos outros andares um banheiro no final do ambiente, este em específico retrata uma estética desigual dos outros, sua apresentação acontece dentro de um local que se disfarça de tonel.

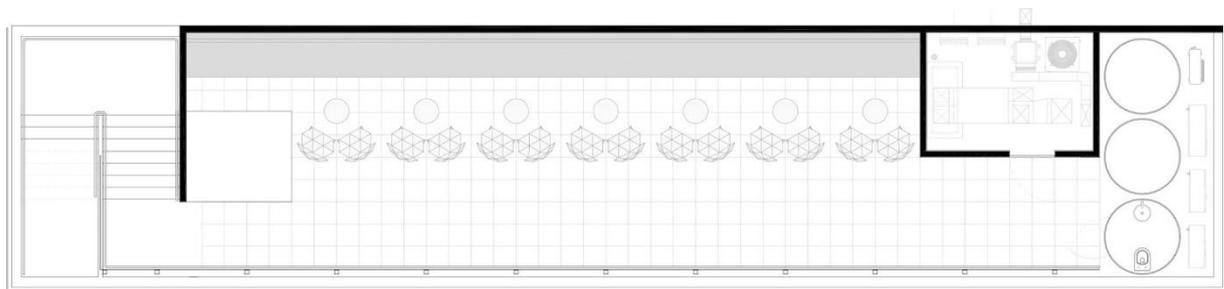
Figura 13 - Cobertura



Fonte: Maíra Acayaba

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

Figura 14 - Planta da cobertura



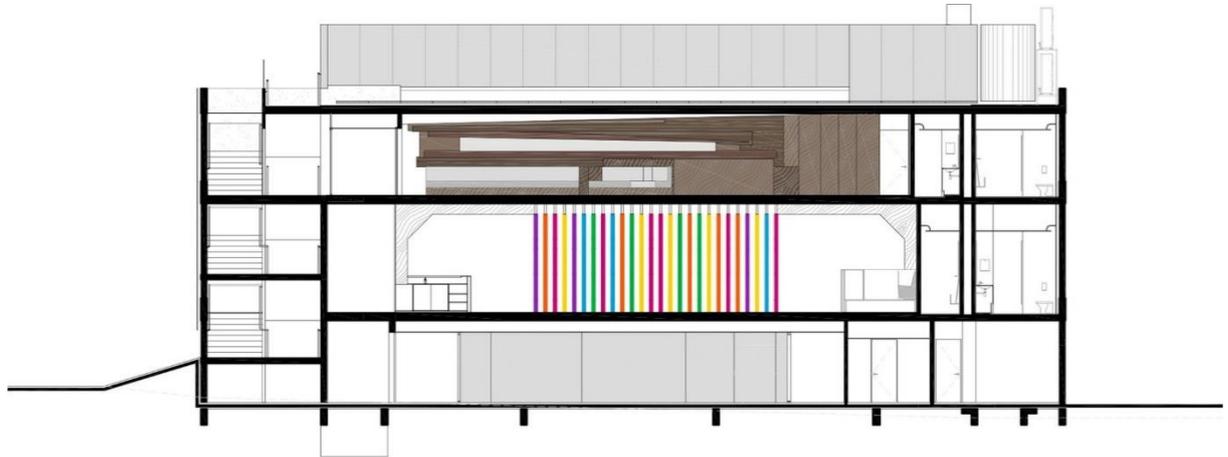
1 5
PLANTA TERRAÇO - COBERTURA

Fonte: Planos

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

Com isso, obteve-se a percepção de que este já é um ambiente dentro do nicho onde o projeto está inserido e naturalmente ocorrerá o aproveitamento de alguns aspectos apresentados.

Figura 15 – Corte: Longitudinal



1 5
CORTE LONGITUDINAL

Fonte: Planos

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

Figura 16 - Corte: Transversal



1 5
CORTE TRANSVERSAL

Fonte: Planos

Disponível em: https://www.archdaily.com/466242/d-edge-muti-randolph-marcelo-pontes-zemel-chalabi-arquitetos?ad_medium=gallery

6. LOCALIZAÇÃO

O clube de música eletrônica que servirá como casa do Sandevistan, se encontra localizado no estado de São Paulo e pontualmente na cidade de São Paulo, na Av. Mário de Andrade, 141 - Barra Funda. Tal endereço detém uma particularidade altamente conivente para o projeto apresentado neste trabalho, o bairro da Barra Funda pode ser considerado como um ambiente demasiadamente popular, com uma bagagem histórica extensa e mesmo que de forma especial, tais fatores contribuem para o enriquecimento historial do imóvel.

O estado de São Paulo conta com uma quantidade populacional extraordinariamente numerosa, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a população absoluta do estado apresentada no CENSO 2022 constitui-se em 44.411.238 de pessoas, abrigando 645 cidades em 248.219,485 km², se enquadrando no estado mais populoso do Brasil. Em relação a cidade de São Paulo, seus números exorbitantes não são totalmente discrepantes, se encontram como moradores deste município a quantia de 11.451.999 de pessoas e se encaixa como a cidade mais habitada do Brasil, com esses resultados é reconhecido e justificável como e porque tudo acontece em São Paulo, festivais de música, diversos tipos de feiras, eventos gastronômicos, exposições de arte e outros que abrangem uma escala global de fama e reconhecimento.

Contudo, considerando especificamente a região da Barra Funda localizado na zona oeste de São Paulo, o mesmo de acordo com BRUNELLI e outros (2006), nasceu através da Chácara do Carvalho, que pertencia ao Barão de Iguape. Os autores também comentam sobre o nome do bairro que faz alusão a diversas origens, uma delas expõe que em tempos passados havia a existência de variados portos de areia na região do Tietê que obtinham um acesso trabalhoso por conta da profundidade e a população da época denominava a ida até a borda do rio, de “barra funda”. Ainda na dissertação dos mesmos autores, o desenvolvimento fabril do bairro começou no ano de 1900 e caracterizou-se como uma área mista, abrigando moradores operários e imóveis industriais, tal etiqueta perdurou-se por muitos anos fazendo com que o lugar crescesse gradativamente mais.

Na crise de 1929, a mesma que afetou praticamente o mundo inteiro também conseguiu abalar a Barra Funda, grandes empresas habitantes da região tiveram que ser fechadas e o bairro sofreu uma desvalorização considerável. Atualmente o local conta com diversos imóveis fechados ou “abandonados”, contudo, há vários aspectos que valorizam a região e dão motivos para sua popularidade, além da principal estação de metrô da região (estação Palmeiras-Barra Funda) aos arredores é perceptível a existência de variados pontos culturais que mostram um pouco da história do ambiente e da cidade onde é localizado.

Como dito anteriormente, diversos eventos que apresentam uma importância significativa acontecem na cidade de São Paulo e por meio disso a diversidade existente nesta região é extremamente alta, um projeto como o Sandevistan ou a boate agora comentada são encharcados de personalidade e alternatividade, portanto não são cabíveis em qualquer lugar, é necessário que haja uma compatibilidade do ambiente com o projeto. Em vista disso, a Barra Funda se encaixa comodamente em ambas propostas, é inegável o fato de que através de suas proximidades sua localização se torna excepcionalmente bem colocada.

Considerando o modo de acesso ao local, a maneira mais viável é que o usuário se desloque até a estação Palmeiras-Barra Funda do metrô e em seguida escolha o melhor trajeto até a casa noturna, através do aplicativo Google Maps é possível visualizar as possibilidades existentes e entre elas há três que ganham destaque por conta da rapidez de chegada até o ambiente.

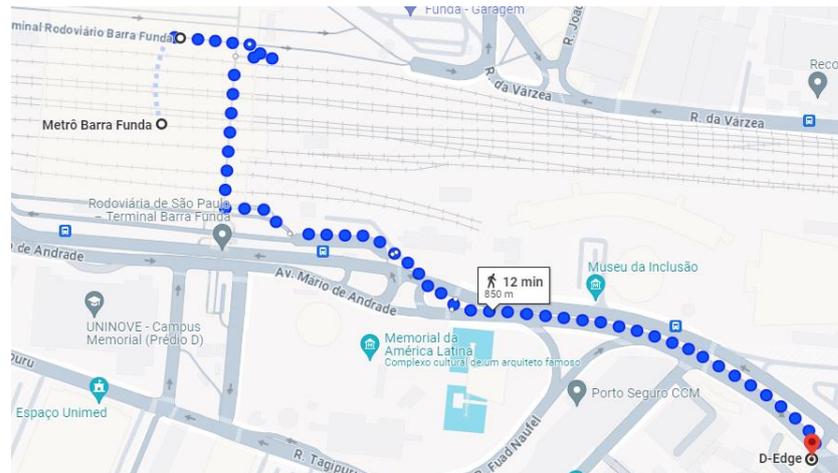
O primeiro trajeto consiste em: Se retirar da estação e caminhar até a Av. Mário de Andrade, Nº 500 (caminho que consiste em 350m, aproximadamente 5 minutos) e aguardar até que o ônibus 175P-10 (Metrô Santana) ou 208M-10 (Terminal Pinheiros) chegue e percorra duas paradas até a Av. Mário de Andrade, Nº401 (percurso com tempo estimado de 3 minutos) e em seguida ande 180m (cerca de 2 minutos) e enfim adentrar a casa noturna, a rota ao todo conta com 10 minutos de duração.



Fonte: próprio autor, 2024.

O segundo trajeto constitui-se em: Uma caminhada de aproximadamente 12 minutos (850m) até o estabelecimento, o ponto inicial localiza-se na estação de referência e segue em um caminho predominantemente plano. O percurso contém 12 minutos de duração.

Figura 18 - Demonstração do segundo trajeto



Fonte: próprio autor, 2024.

O terceiro e último melhor trajeto para aqueles que dependem do transporte público trata-se de um caminho parecido com o primeiro apresentado, o cliente deve: Estabelecer-se na área sul da estação e encontrar o ônibus que dentro das possibilidades existentes seja mais favorável para o momento (719R-10, 148P-10, 179X-10 e 875P-10) e percorrer o total de 2 paradas até a Av. Mário de Andrade, N°401 e seguir a pé por 180m (3 minutos) até a D-Edge.

Figura 19 - Demonstração do terceiro trajeto



Fonte: Ana Clara Vilela Silva, 2024

Mediante as rotas apresentadas, é indiscutível a concepção de que a boate conta com um acesso demasiadamente privilegiado e acessível para o público que é integralmente vinculado ao transporte público ou para aqueles que optam ocasionalmente pelo deslocamento coletivo.

7. CONCEITO DO PROJETO

O estabelecimento cuja função é entregue através de música alta, pistas de dança e um cardápio de drinks quase que interminável, merece receber um conceito estético desigual daquilo que é considerado padrão, é digno de carregar em sua história o anseio daqueles que necessitam de um espaço para chamar de seu e frequentá-lo com a sensação de pertencimento ou até mesmo de acolhimento. O Sandevistan fora projetado no ideal de representatividade e alternatividade, na intenção de reunir aqueles que são excluídos da sociedade convencional para que os mesmos possam desfrutar de um ambiente programado diretamente para eles, considerando até mesmo suas rotinas. Um dos principais deveres trazidos por este trabalho é a transmissão de diversificadas sensações no usuário durante sua permanência na balada, contudo, o sentimento da perda de noção do tempo se encontra atrelado ao perfil do cliente devido ao seu cotidiano exaustivo e repetitivo, a intenção é que o público oblitere toda eventualidade negativa ocorrida na parte externa da boate e no momento em que se introduzir no estabelecimento, a sensação de lazer e euforia tome de conta daquele corpo sedento por desenfadamento.

A pretensão de público-alvo se enquadra em pessoas maiores de idade e que fazem parte da subcultura *cyberpunk* ou exclusivamente do mundo alternativo, não é cabível uma exigência em relação a renda financeira dos frequentadores, porém, é imaginável que de acordo com o bairro, com a estética e o fácil modo de deslocação a maioria dos usuários sejam de renda média-baixa.

8. ANÁLISE DE NECESSIDADES E CATEGORIZAÇÃO

Para que a balada funcionasse de maneira primorosa, foi realizado um estudo de necessidades onde foi verificado quais seriam as demandas que o estabelecimento deveria cumprir e qual seria o melhor caminho para que essas atividades fossem realizadas de modo que agradasse os funcionários e os visitantes.

Entre 4 pavimentos, as divisões de ambientes são simples e até mesmo repetitivas, como por exemplos os banheiros e bares, ambos estão presentes em todos os andares. Contudo, há outros cômodos que também são essenciais e os mesmos serão listados abaixo de acordo com seu respectivo andar:

- **TÉRREO**
 - Recepção;
 - Sala de seguranças;
 - Guarda volumes;
 - Área de funcionários;
 - Banheiro para pessoa com necessidade especial.

- **1º ANDAR**
 - Bar;
 - Pista de dança;
 - Palco;
 - Banheiro sem gênero.

- **2º ANDAR**
 - Bar;
 - Lounge;
 - Espaço de jogatina;
 - Banheiro feminino, masculino e PNE.

- **Cobertura**
 - Bar;
 - Espaço para socialização;
 - Banheiro sem gênero.

Além averiguar as necessidades de espaço que o projeto possuía, para que existisse uma organização e controle foi realizado a categorização desses ambientes com o método de análise conhecido como organograma. O mesmo foi responsável em ajudar a classificar os lugares em relação ao seu nível de visitação e de tarefas realizadas naquele espaço, com isso, a distribuição se fez através de 4 categorias onde cada uma apresenta uma cor distinta: a categoria serviço leva a cor azul e representa as áreas onde apenas funcionários ou atividades contratadas terão acesso; categoria lazer detém a cor roxa escura e mostra as áreas onde os visitantes terão acesso irrestrito; a categoria íntimo retrata áreas onde os usuários terão acesso parcial e ocasionalmente, a mesma leva a tonalidade roxa; já à última categoria demonstra as formas de acesso dentro do estabelecimento onde todos tem passagem completa e sua cor é a rosa.

Figura 20 - Tabela organograma

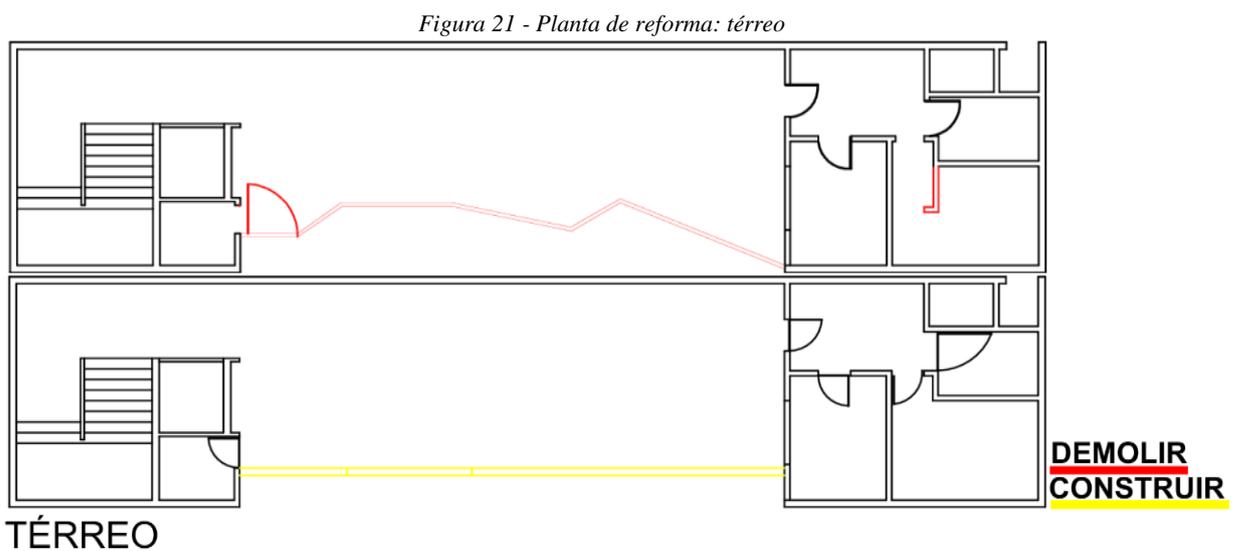
SERVIÇO	LAZER	ÍNTIMO	ACESSOS
Guarda Volumes	Pista	Banheiros	Escadas
Bares	Lounge	Área funcionários	Elevador
Recepção	Espaço para socialização externo	Sala Segurança	Escada emergência
Palco	Espaço jogatina		Corredores

Fonte: próprio autor, 2024.

9. PLANTAS DE REFORMA

Mediante ao diagnóstico realizado e apresentado em capítulos anteriores, é perceptível que o prédio que será utilizado como lar do Sandevistan segue de maneira semelhante as necessidades existentes, com isso, as mudanças feitas durante o processo de reforma foram relativamente mínimas e alteradas de acordo com as preferências particulares do grupo que atendessem as exigências presentes no trabalho.

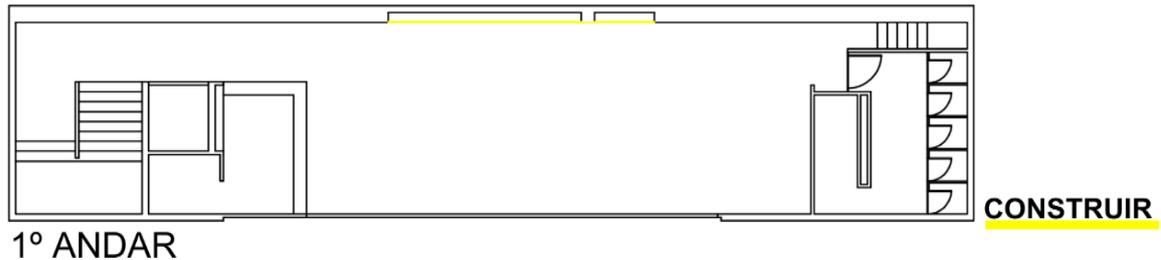
No que concerne as alterações realizadas no térreo, é a demolição de uma parede de vidro que apresentava uma forma irregular e que não compactuava com a identidade de fachada que o grupo gostaria de entregar, conseqüentemente, a construção de uma parede reta foi realizada para que assim o objetivo de oferecer uma fachada mais simplista fosse alcançado. Juntamente a isso ocorreu o processo de demolição de uma parede em um dos cômodos que futuramente serviria como sala dos funcionários em função da amplitude do espaço e melhor disposição dos móveis que ali seriam alocados.



Fonte: próprio autor, 2024.

Em relação ao 1º andar as mudanças se mostram ainda mais singelas, a construção de uma parede em frente aos vãos representa toda modificação existente no pavimento. Sua função se deu através da criação de um palco que teria essa parte como fundo e os espaços presentes poderiam atrapalhar nas futuras dinâmicas que aconteceriam neste ambiente.

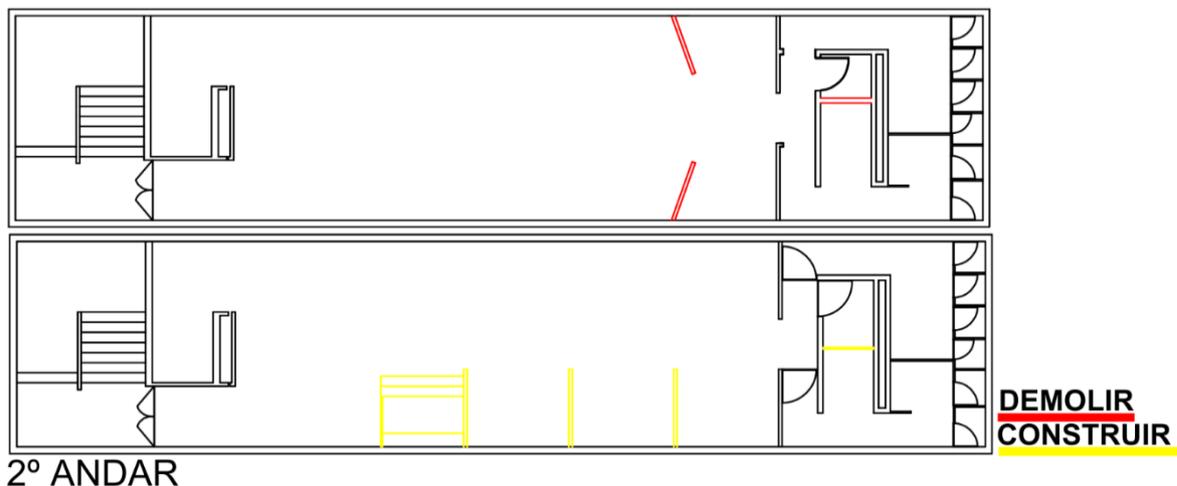
Figura 22 - Planta de reforma: 1º andar



Fonte: próprio autor,2024.

Tratando-se do 2º andar as transformações se mostram em uma demasiada quantidade, à princípio é perceptível a demolição de três paredes, duas delas formavam um pequeno espaço designado a interação particular de visitantes e a terceira concebe um espaço vago que aparentemente era usado como depósito. A respeito da etapa de construção, foi elaborado um bar que complementasse o espaço de forma que a funcionalidade do ambiente fosse usufruída ao máximo, visando que o usuário não precisasse se deslocar de pavimento para adquirir uma bebida. Além disso, reutilizando a ideia vinda no projeto original, a criação de duas paredes paralelas foi essencial para composição dos novos locais de interação entre visitantes e consequentemente, houve uma ampliação na quantidade de espaços e no tamanho dos mesmos.

Figura 23 - Planta de reforma: 2º andar



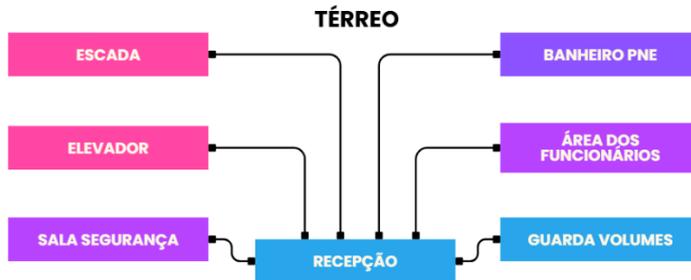
Fonte: próprio autor,2024.

Por fim, na cobertura foi concluído que não haveria necessidade de mudanças por conta do ambiente ser compatível com as ideias imaginadas pelo grupo, e por meio disso não é inteiramente conveniente a apresentação das plantas sem modificação alguma.

10. ANÁLISE DE FLUXOGRAMA E SETORIZAÇÃO DO PROJETO

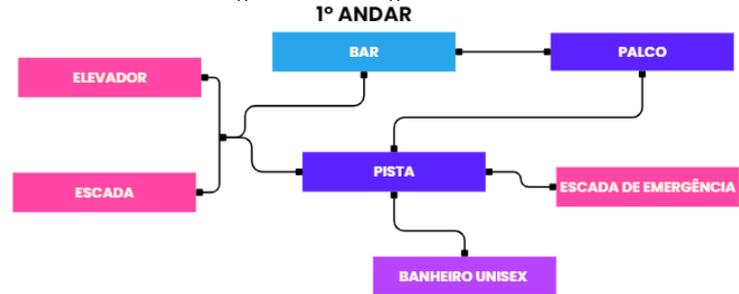
Mediante aos capítulos anteriores, é possível perceber a imensidão que o projeto apresenta e a existência das suas subdivisões criadas a partir da reforma realizada dentro dos pavimentos, e para que exista uma harmonia no interior do estabelecimento foi realizado um estudo de fluxograma de cada andar com a finalidade de analisar minuciosamente os acessos entre cômodos e o fluxo que pode ser seguido. Tal diagrama é correspondente com o organograma (imagem 20) na qual ambos apresentam as mesmas cores no processo de categorização de ambientes, assim facilitando a compreensão durante a observação.

Figura 24 – Fluxograma: térreo



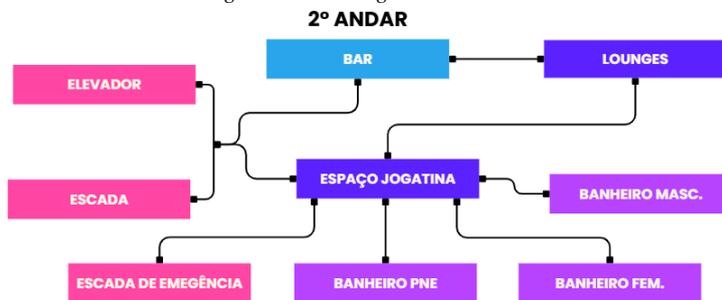
Fonte: próprio autor, 2024.

Figura 26 - Fluxograma: 1º andar



Fonte: próprio autor, 2024.

Figura 25 - Fluxograma: 2º andar



Fonte: próprio autor, 2024.

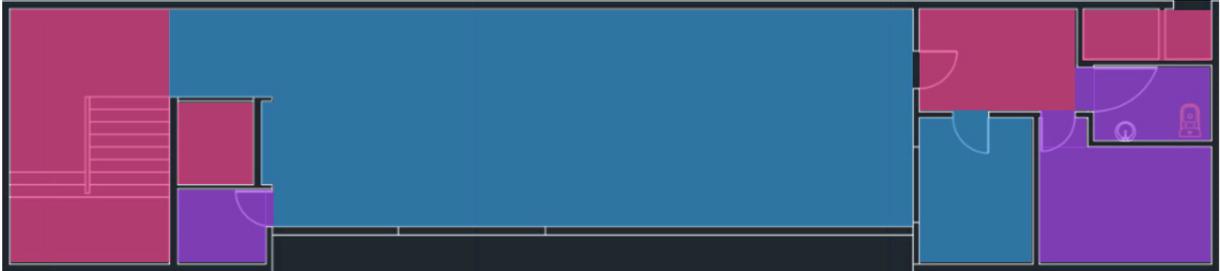
Figura 27 - Fluxograma: cobertura



Fonte: próprio autor, 2024.

Juntamente com os outros estudos mostrados anteriormente, a etapa de setorização os acompanha em relação as tonalidades presentes, desse modo as informações são relacionadas entre si e garantem uma percepção clara e objetiva do projeto.

Figura 28 - Setorização: térreo



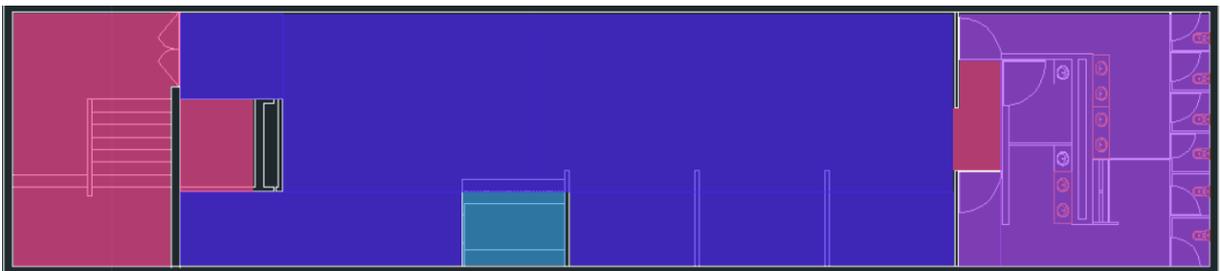
Fonte: próprio autor,2024.

Figura 29 - Setorização: 1º andar



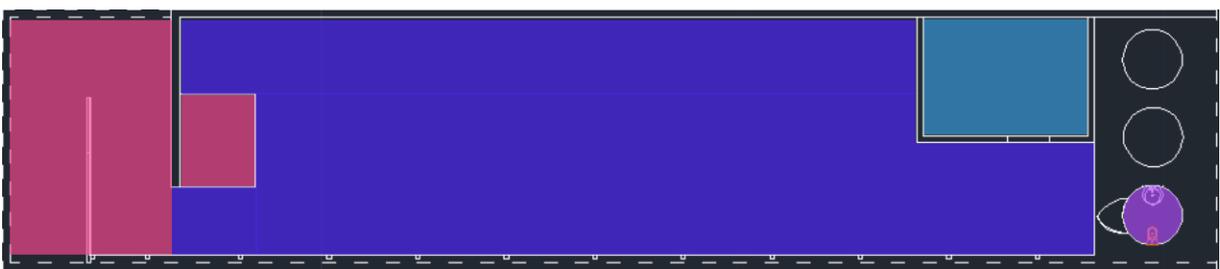
Fonte: próprio autor,2024.

Figura 30 - Setorização: 2º andar



Fonte: próprio autor,2024.

Figura 31 - Setorização: cobertura



1. Fonte: próprio autor,2024.

11. LAYOUTS

A etapa de definição de layout resulta na união da estética escolhida, das indispensabilidades que o ambiente apresenta e do espaço disponível para realização do conceito, no mesmo é retratado o posicionamento de móveis e toda ambientação existente.

Tratando-se da quantidade de pavimentos, foi possível organizar o estabelecimento de forma que agradasse a maior parte dos visitantes, de modo que todos se sentissem confortáveis independente do desejo predominante e que atendesse a análise de necessidades mostrada anteriormente em um capítulo específico.

11.1. Térreo

Através disso, percebe-se que no 1º pavimento a principal função visualizada é a de recepcionar os usuários e servir como apoio à equipe profissional, ocasionando em um andar de curta permanência, visitado habitualmente apenas na entrada e saída da balada.

Figura 32 - Layout: térreo

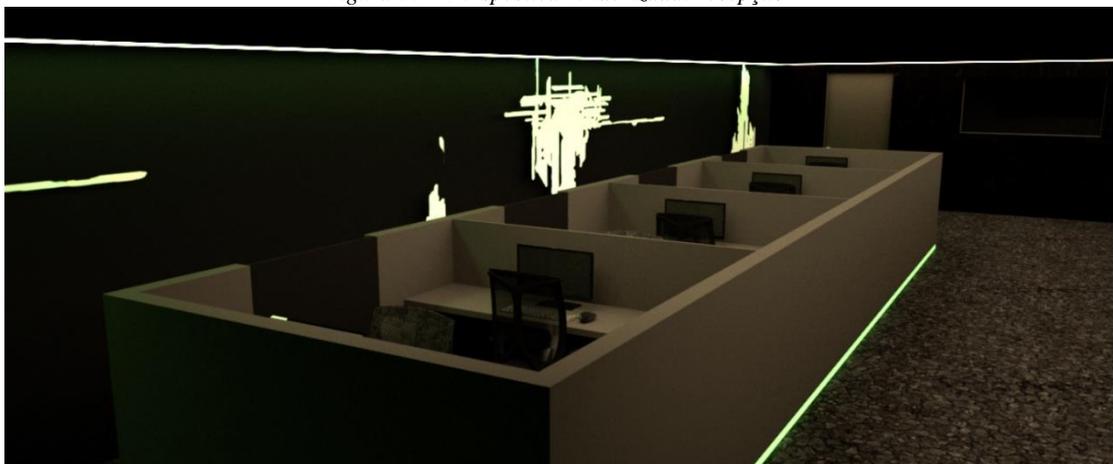


Fonte: próprio autor, 2024.

11.1.1. Recepção

Ao adentrar na balada pelo pavimento térreo, a primeira visão a ser observada é a da recepção, onde na mesma é possível comprar e validar os ingressos adquiridos para as programações que serão realizadas no estabelecimento.

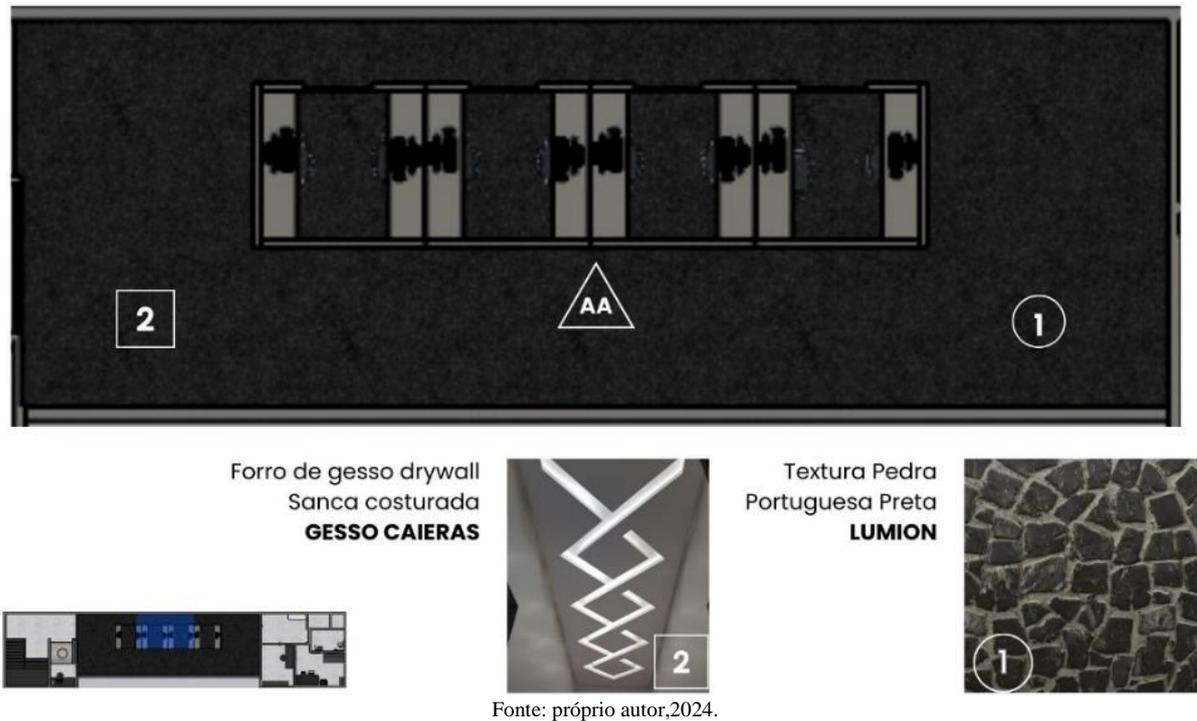
Figura 33 – Perspectiva renderizada: recepção



Fonte: próprio autor, 2024.

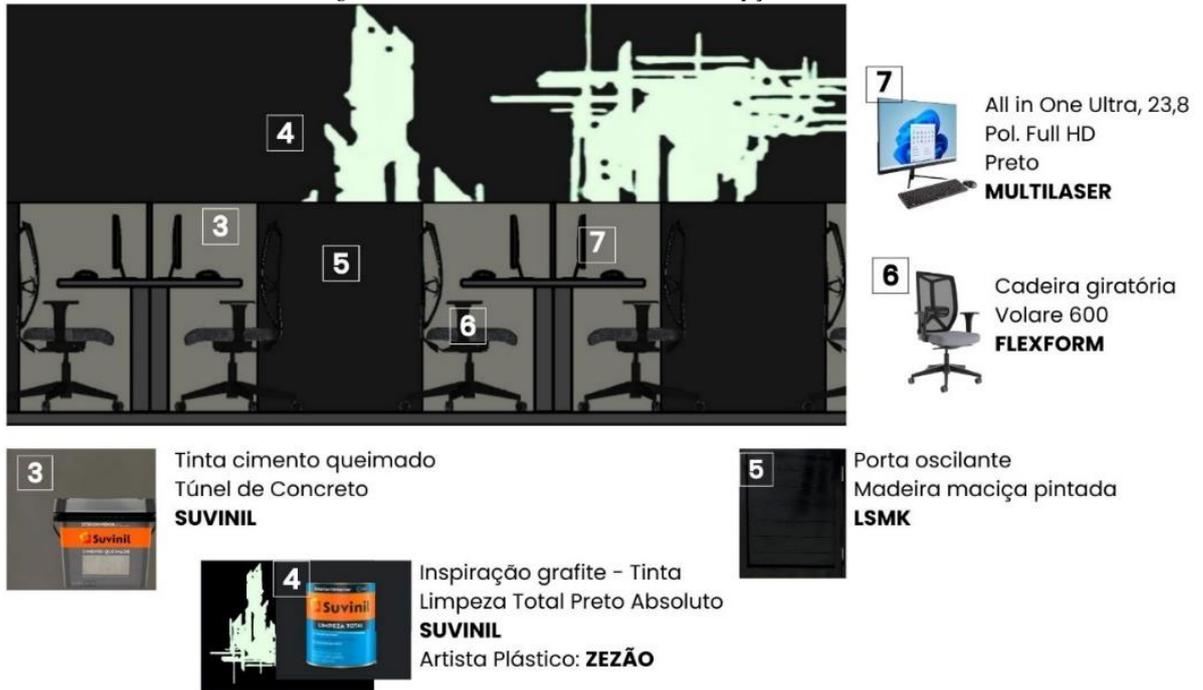
Esta área em específico já estava projetada de modo que sua estrutura combinasse com a proposta a ser entregue no Sandevistan, mediante a isso, pelos autores foi modificado apenas os revestimentos que envolviam a construção. Em relação aos materiais e técnicas presentes, a pedra portuguesa revestida no chão era algo já existente e característico do ambiente, com isso foi optado pela sua permanência no local e como mudança foi adicionado no teto um forro de gesso com uma sanca no aspecto “costurada”, de forma que agregasse à modernidade futurista do estabelecimento.

Figura 34 - Layout com acabamento: recepção



Na vista AA é possível ver com uma riqueza extensa de detalhes os móveis e materiais presentes, de maneira que é perceptível o uso da tinta na técnica de cimento queimado nas paredes que fazem a estrutura do balcão e tinta na parede ao fundo do ambiente que é apresentada com uma arte urbana de um artista optado pelos autores, já a porta oscilante demonstra função indispensável em questão de divisão e privacidade do espaço. A cadeira e computador complementam o lugar, trazendo conforto para o funcionário e praticidade juntamente de organização ao serviço que deve ser prestado pela balada.

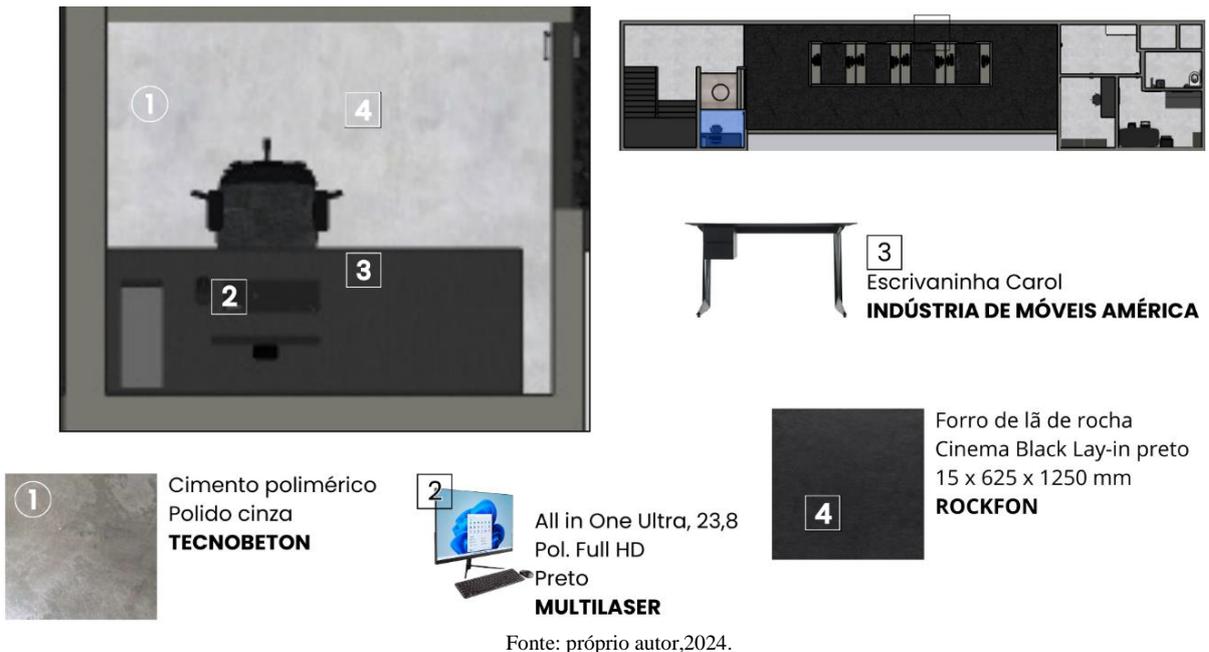
Figura 35 - Vista AA com acabamento: recepção



11.1.2. Sala de monitoramento

Apresentando função indispensável e localizada praticamente ao lado da recepção, a sala de monitoramento foi pensada atendendo a necessidade de garantir a segurança dos visitantes, manter o ambiente confortável e também protegido para os mesmos.

Figura 36 - Layout com acabamento: sala de monitoramento



Sua estrutura é composta por elementos fundamentais e relativamente simples, direcionando foco completo nas telas e na estadia prolongada do funcionário que ali trabalhará durante a noite. Na intenção de manter um padrão, os revestimentos são os mesmos que compõe o restante do andar, o teto é revestido com o forro de lã de rocha, onde se trata da melhor opção para lugares com pouca ventilação e com risco de incêndio acidental, sua aparição será recorrente em toda extensão da balada a fim de evitar a propagação do fogo em uma suposta eventualidade, a presença assídua também alcança o revestimento usado no chão, o mesmo se enquadra no estilo de material sem juntas, resultando na possibilidade mais indicada para um ambiente com tráfego moderado e que exige limpeza constantemente. Para que não destoem do restante, as paredes são pintadas com a tinta indicada pelo número 7, garantindo que o ambiente se encontre coeso e agradável para o funcionário.

Figura 37 - Vista AA com acabamento: sala de monitoramento

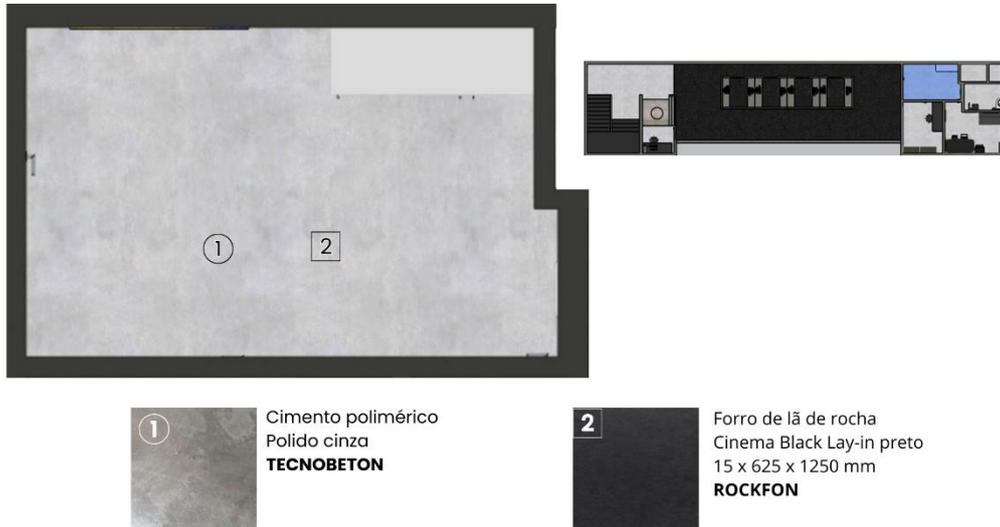


Fonte: próprio autor,2024.

11.1.3. Hall

Permitindo acesso ao banheiro PNE, guarda-volumes e sala de funcionários o hall se encontra do lado contrário da sala de monitoramento e também abriga o armário dos colaboradores, sendo essa sua principal função.

Figura 38 - Layout com acabamento: hall



Fonte: próprio autor,2024.

Esta área serve como um divisor de ambientes, segregando espaço de serviço entre espaço íntimo, seus revestimentos contribuem para a formação homogênea do pavimento, sendo análoga ao ambiente de monitoração. Além de servir como recorte de ambientes, tal cômodo também abriga o móvel onde os empregados deixarão seus pertences, o mesmo evidentemente apresentará um cadeado, sendo cada repartição exclusiva de determinado funcionário,

Figura 39 - Vista AA com acabamento: hall



Fonte: próprio autor,2024.

11.1.4. Banheiro PNE

Ao lado da recepção, localiza-se o banheiro para pessoas com necessidades especiais (PNE), ambiente imprescindível em qualquer estabelecimento comercial que detenha a intenção de ser minimamente inclusivo para todos os públicos.

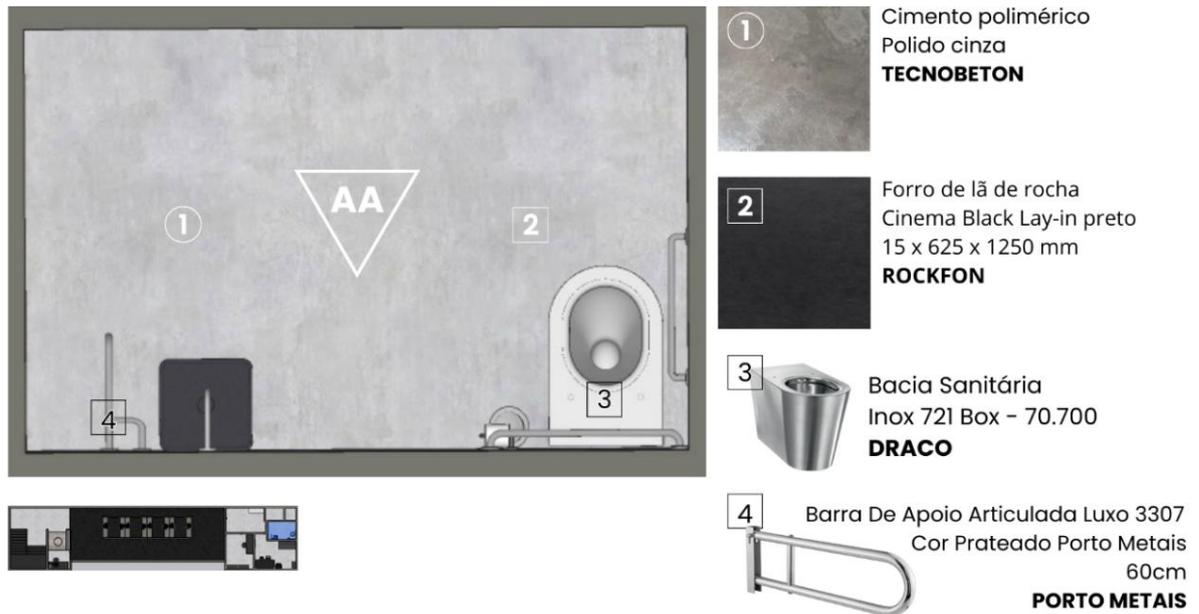
Figura 40 – Perspectiva renderizada: banheiro PNE



Fonte: próprio autor, 2024.

Com a visão do layout fica explícito os materiais escolhidos para o teto e chão do cômodo, ambos se tornaram opções viáveis por integrarem o ambiente de modo que suas características combinem com a estética e necessidades existentes, os revestimentos definidos para teto e chão do cômodo são semelhantes aos aplicados na sala de monitoramento, trazendo uniformidade e eficiência ao projeto, Através desta visão também é possível reparar na existência e onde estão localizadas as barras de apoio, objetos primordiais na composição de um banheiro acessível.

Figura 41 - Layout de acabamento: banheiro PNE



Fonte: próprio autor,2024.

Com a vista AA retirada do banheiro PNE, há possibilidade de visualizar o revestimento optado para as quatro paredes que compõe o cômodo, sua permanência agrega a estética do ambiente e também inclui o visitante a se sentir parte vivida do Sandevistan, já que o mesmo pode participar da arte presente fazendo uma assinatura ou desenho de sua preferência.

Figura 42 - Vista AA com acabamento: banheiro PNE



Fonte: próprio autor,2024.

11.1.5. Guarda-volumes

Para os funcionários seu acesso se dá pelo hall e para os visitantes pela recepção, este espaço é designado para acomodar os pertences dos frequentadores da balada, dessa maneira os mesmos podem ter seu momento de lazer sem a presença de objetos que poderiam atrapalhar sua estadia no estabelecimento.

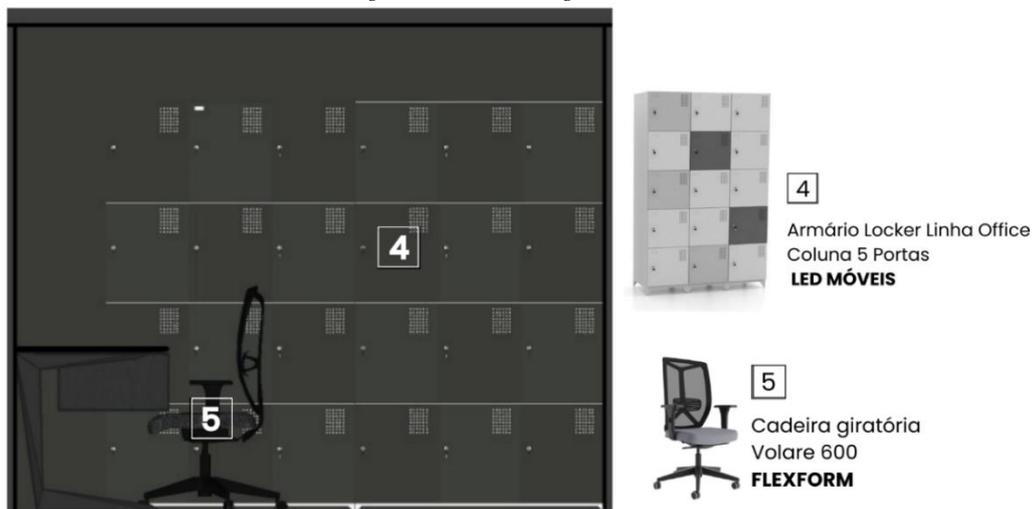
Figura 43 - Layout acabamento: guarda-volumes



Fonte: próprio autor,2024.

Sua estruturação é regada pelo mesmo conceito que perdura as outras salas do andar, seu propósito é de ser algo padronizado e enfatizado apenas em sua funcionalidade, com isso os revestimentos são similares aos optados para sala de monitoramento e hall, com ênfase em seu mobiliário que se adapta ao serviço que ali será ofertado, dessa forma, é indispensável a presença de armários para arrumação dos bens que ali serão confiados e conjunto de escrivaninha com cadeira para o funcionário que se manterá ali.

Figura 44 - Vista AA: guarda-volumes

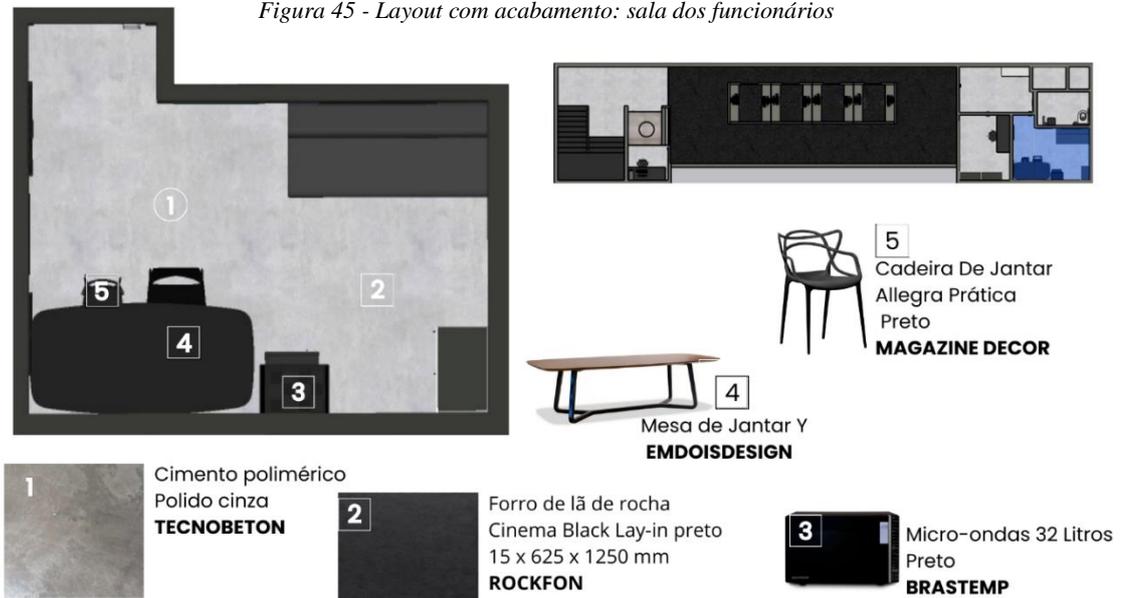


Fonte: próprio autor,2024.

11.1.6. Sala dos funcionários

Ao lado do guarda-volumes existe a sala dos funcionários que leva o propósito de acomodar os trabalhadores em seus períodos de pausa, para que os mesmos se sintam confortáveis e possam descansar de maneira satisfatória, foi escolhido um mobiliário que fosse compatível ao foco do cômodo. Sua composição que pode ser vista no layout e vista abaixo, apresenta um sofá e um conjunto de mesa com duas cadeiras, além de todo equipamento necessário para o momento de refeição, como frigobar e micro-ondas. Conforme visto, seus revestimentos seguem a padronização presente nas salas deste pavimento.

Figura 45 - Layout com acabamento: sala dos funcionários



Fonte: próprio autor,2024.

Figura 46 - Vista AA com acabamento: sala dos funcionários



Fonte: próprio autor,2024.

11.2. 1º Andar

Os dois pavimentos subsequentes detêm intuítos demasiadamente parecidos, porém com atividades distintas, ambos constam com a pretensão de lazer, contudo, de formas diferentes. O 1º andar proporciona um entretenimento voltado a dança frenética e música em uma altura fragorosa, esporadicamente com a presença de bandas ao vivo e *DJ'S* fornecendo a sonoridade que compactua com o ambiente.

Figura 47 - Layout: 1º andar

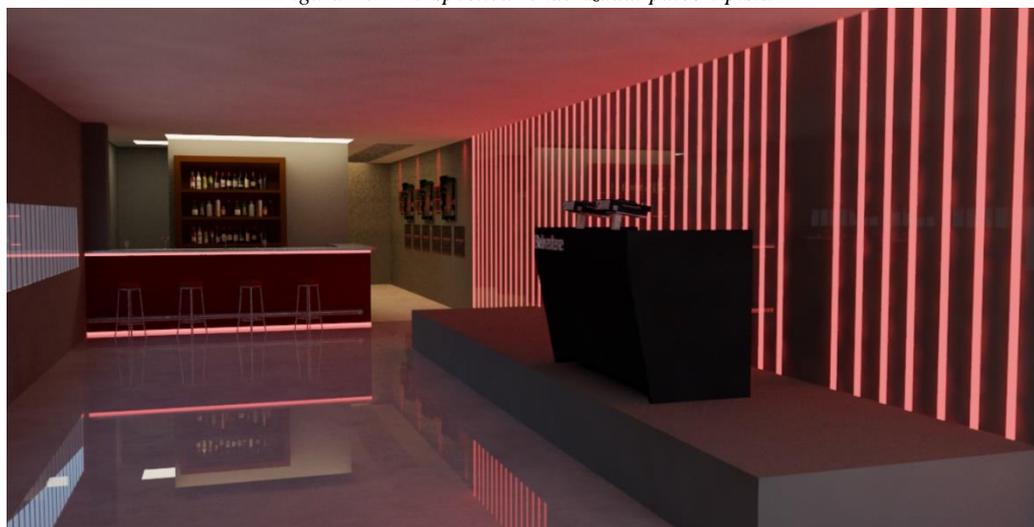


Fonte: próprio autor, 2024.

11.2.1. Palco e pista

Neste ambiente é apresentado o início do lazer dos frequentadores, onde os mesmos poderão desfrutar das programações contratadas e dançar livremente pelo amplo espaço destinado a eles.

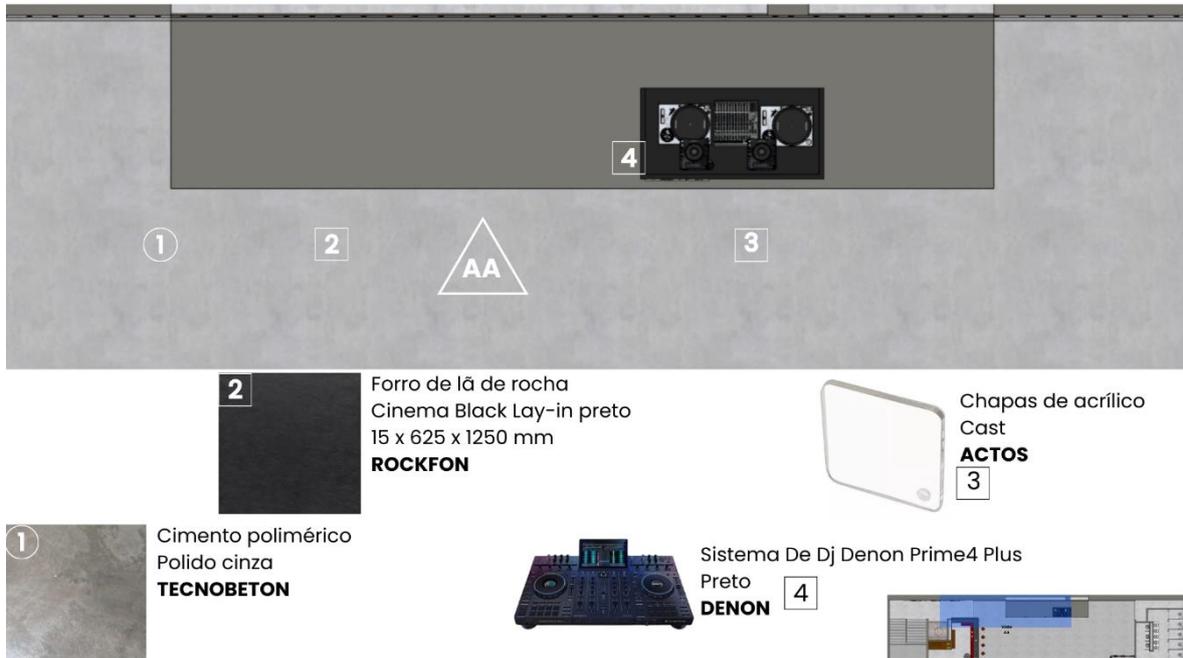
Figura 48 – Perspectiva renderizada: palco e pista



Fonte: próprio autor, 2024.

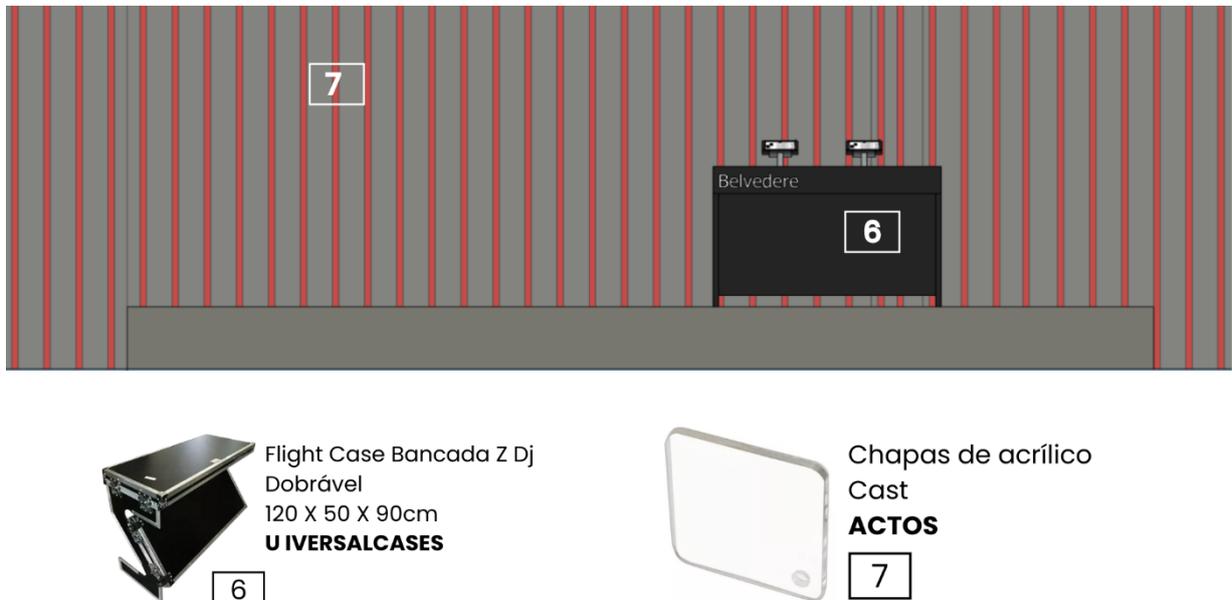
Neste layout é perceptível a repetição dos materiais considerados “principais” do projeto e seus lugares de aplicação continuam os mesmos, sendo eles: teto e chão. Além desses, há presença da chapa de acrílico no piso e na parede que será mostrada na vista AA, sua função se apresenta através da existência de faixas de led debaixo dessas placas, sendo assim essencial sua aplicação.

Figura 49 - Layout com acabamento: palco e pista



Nesta vista AA, se vê com maior precisão a utilização das chapas de acrílico na parede ao fundo do palco e a mesa dobrável de DJ.

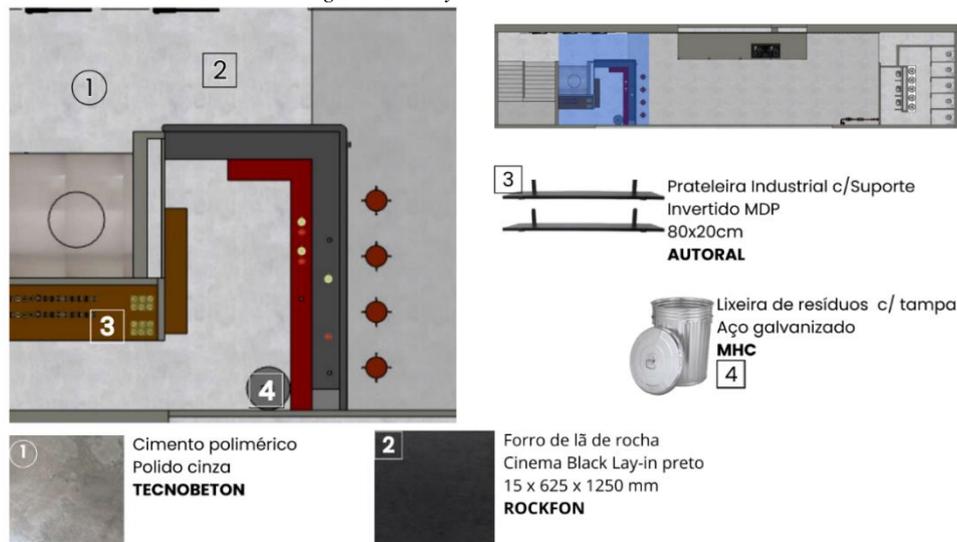
Figura 50 - Vista AA com acabamento: palco e balada



11.2.2. Bar

Sua presença é encontrada em todos os pavimentos subsequentes e suas estruturas são parecidas, alterando-se algumas mínimas características em relação ao tamanho e diagramação de utensílios. O bar deste andar é o que compõe maior metragem por ser algo que já pertencia ao prédio e que não foi modificado na etapa de reforma, a fim de aproveitar sua funcionalidade foi optado por persistir em sua permanência estrutural e transformar apenas sua estética.

Figura 51 - Layout com acabamento: Bar



Fonte: próprio autor,2024.

Sua composição consiste em um formato em “L”, garantindo um espaço amplo para preparação e armazenamento de bebidas, nesta área também é possível que o visitante se sente e aproveite seu drinque à beira do balcão, e para que a experiência seja inteiramente agradável o espaço conta com todos os equipamentos necessários para que a atividade ofertada seja entregue com as melhores condições possíveis.

Figura 52 - Vista AA com acabamento: bar

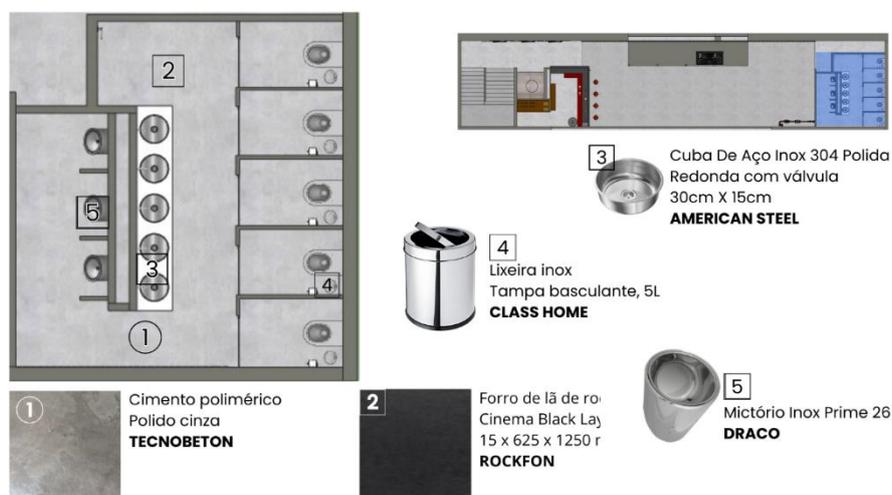


Fonte: próprio autor,2024.

11.2.3. Banheiro sem gênero

Assim como mostrado no primeiro pavimento, em todos os outros há existência de banheiros sejam eles coletivos ou individuais, de maneira que o frequentador não precise se deslocar de andar apenas para realizar suas necessidades. Da mesma forma que o banheiro PNE presente no térreo é individual e sem gênero, este do 2º pavimento traz a mesma proposta do conceito unissex, visando a inclusão do público que não se identifica com um determinado gênero ou aqueles que não acham conveniente o uso de banheiros binários, e desse modo é garantido o conforto dos mesmos.

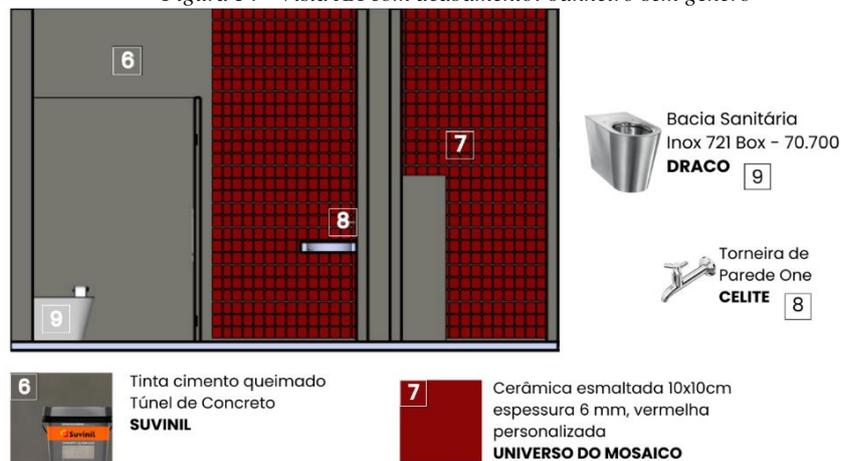
Figura 53 - Layout com acabamento: banheiro sem gênero



Fonte: próprio autor,2024.

Ao observar as indicações de material, é possível ver uma variação entre repetições e novidades, elementos como o teto, chão e algumas paredes são revestidas com materiais já usados em outros pontos do pavimento, contudo há existência de um diferencial em uma das paredes, uma cerâmica esmaltada na tonalidade verde musgo foi escolhida a fim de garantir praticidade na limpeza retratar a cor principal do projeto.

Figura 54 - Vista AA com acabamento: banheiro sem gênero

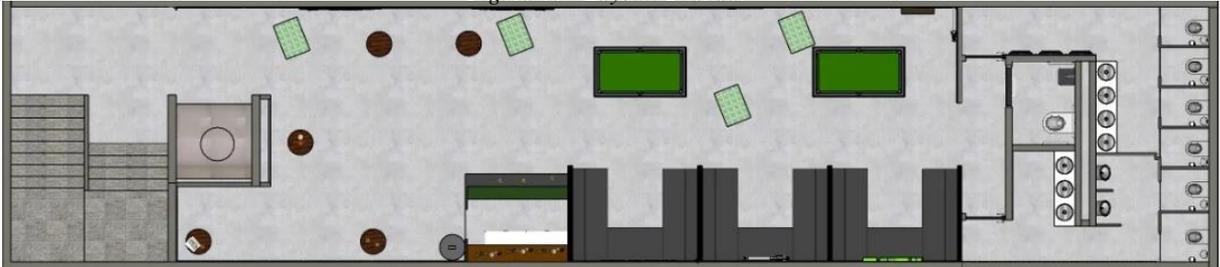


Fonte: próprio autor,2024.

11.3. 2º Andar

Já o 2º andar dispõe de um lugar mais calmo, com assentos e espaços destinados à conversa entre amigos ou então uma estadia individual, também há uma área voltada a diversão através de jogos.

Figura 55 - Layout: 2º andar

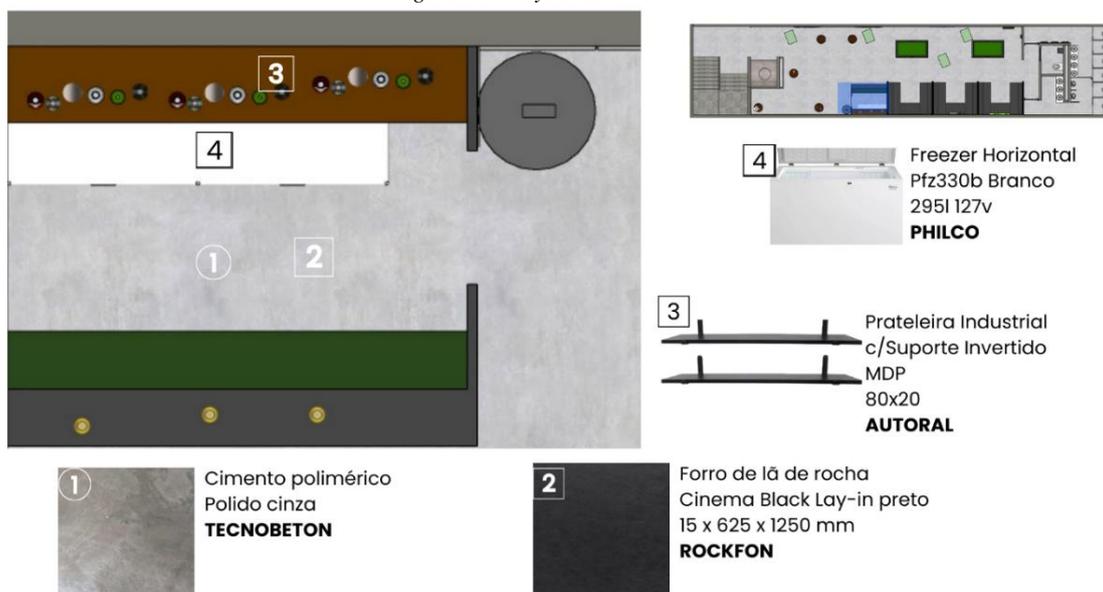


Fonte: próprio autor, 2024.

11.3.1. Bar

Nos direcionando ao andar seguinte, uma das primeiras visões que o visitante poderá observar é a do espaço onde serão servidas as bebidas e assim como dito em capítulos anteriores os bares presentes no estabelecimento oferecem estaturas diferentes umas das outras, com isso neste andar é perceptível que este bar apresenta um tamanho reduzido se comparado ao mostrado anteriormente, apesar disso o mesmo ainda possui todos os equipamentos necessários para que o serviço ofertado seja realizado da maneira mais satisfatória possível, assim como mostrado no layout abaixo.

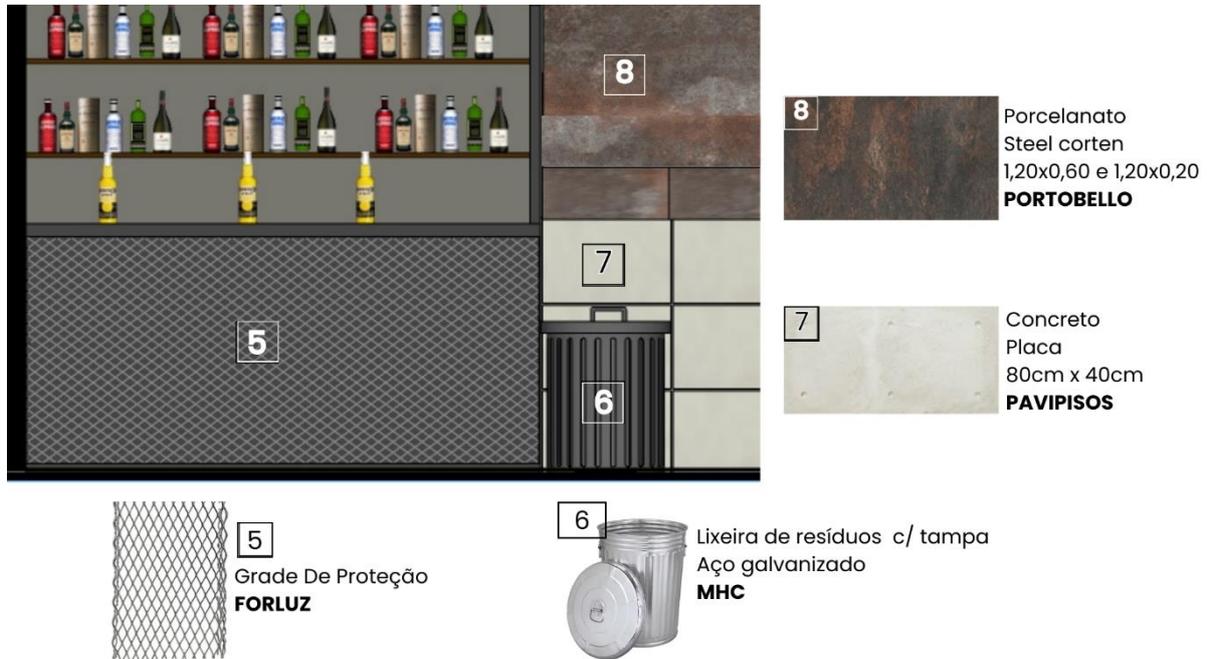
Figura 56 - Layout com acabamento: bar



Fonte: próprio autor, 2024.

Na vista é mostrado a escolha dos revestimentos aplicados na parede deste andar, os mesmos foram optados na intenção de se desvincular dos pavimentos anteriores e trazer a este ambiente um conceito mais industrial, algo que se vê de maneira recorrente em espaços que apresentam a mesma estética apontada neste trabalho.

Figura 57 - Vista AA com acabamento: bar



Fonte: próprio autor,2024.

11.3.2. Lounge

Na continuidade do conceito de recreação, é presente os lounges destinados à troca de diálogos entre os visitantes e uma oportunidade de descanso para aqueles que já aproveitaram o pavimento anterior.

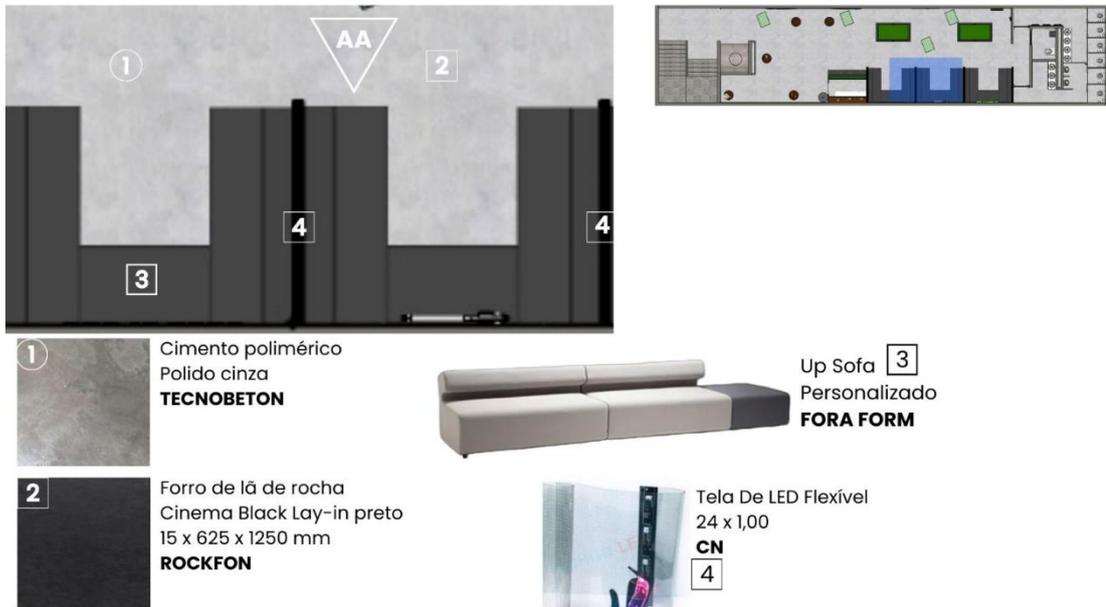
Figura 58 - Perspectiva: lounge



Fonte: próprio autor,2024.

No layout desta área do pavimento o foco se enquadra nos espaços designados a comunicação entre os frequentadores e relaxamento dos mesmos, os revestimentos principais também estão presentes neste andar.

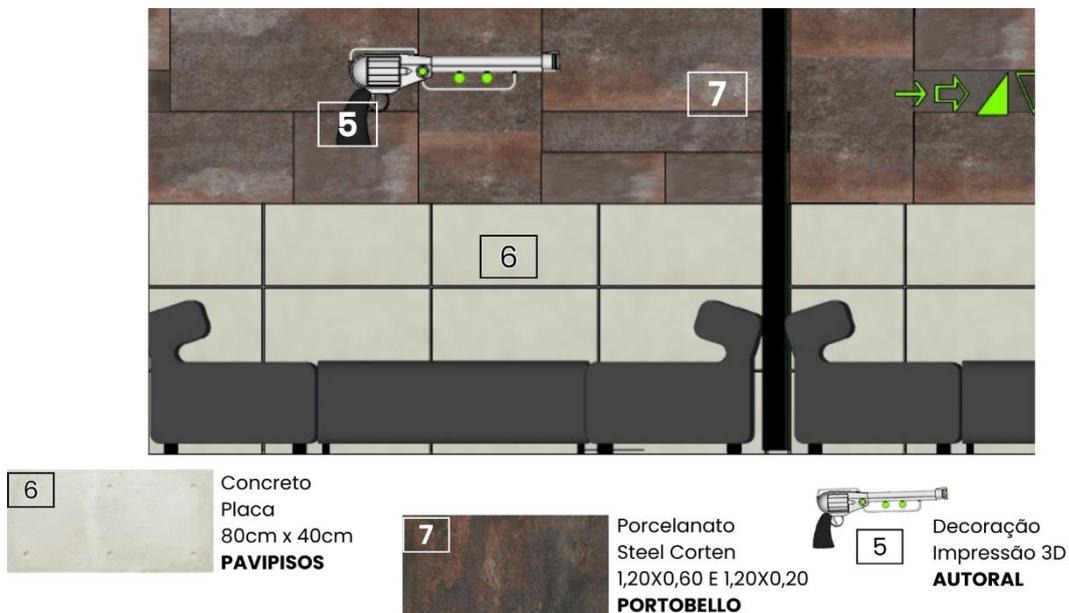
Figura 59 - Layout com detalhamento: lounge



Fonte: próprio autor,2024.

Nesta vista AA, é mostrado os espaços e também é possível observar os revestimentos usados na parede, os materiais optados como um todo são dois, que apesar de divergentes se completam de forma demasiadamente criativa e coerente com o conceito. A princípio a ideia era de trazer o aspecto de ambiente desgastado e algo que lembrasse uma estética parecida com o estilo industrial, através disso foi selecionado e combinado os dois elementos apresentados.

Figura 60 - Vista AA com acabamento: lounge



Fonte: próprio autor,2024.

11.3.3. Espaço jogatina

Ainda no mesmo pavimento e no lado contrário do lounge, localiza-se a área destinada ao momento de entretenimento perante jogos, ambiente que contribui para o estabelecimento na missão de integrar seus visitantes.

Figura 61 – Perspectiva renderizada: espaço jogatina



Fonte: próprio autor,2024.

De acordo com o layout presente, é visto que os revestimentos principais estão aplicados nesta área e também há existência de mesas de bilhar personalizadas, de maneira que concretizam a motivação principal do espaço.

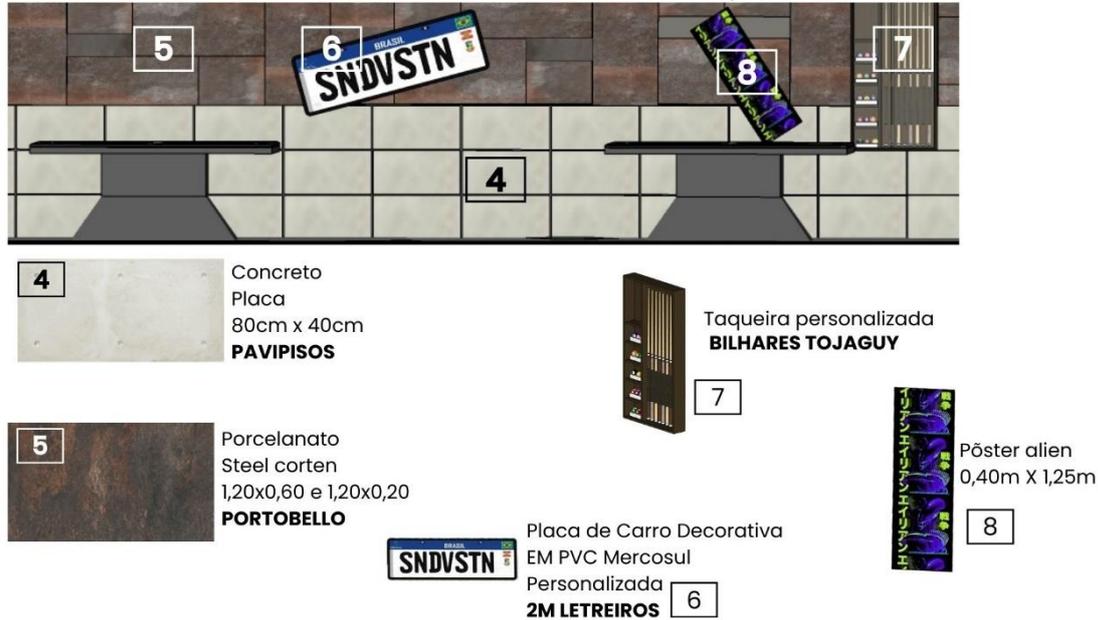
Figura 62 - Layout com acabamento: espaço jogatina



Fonte: próprio autor,2024.

Mediante a vista presente, é visto que os revestimentos escolhidos para esta área condizem com os mesmos usados no lounge, de modo que o conceito optado estivesse exposto por todo o andar.

Figura 63 - Vista AA com acabamento: espaço jogatina



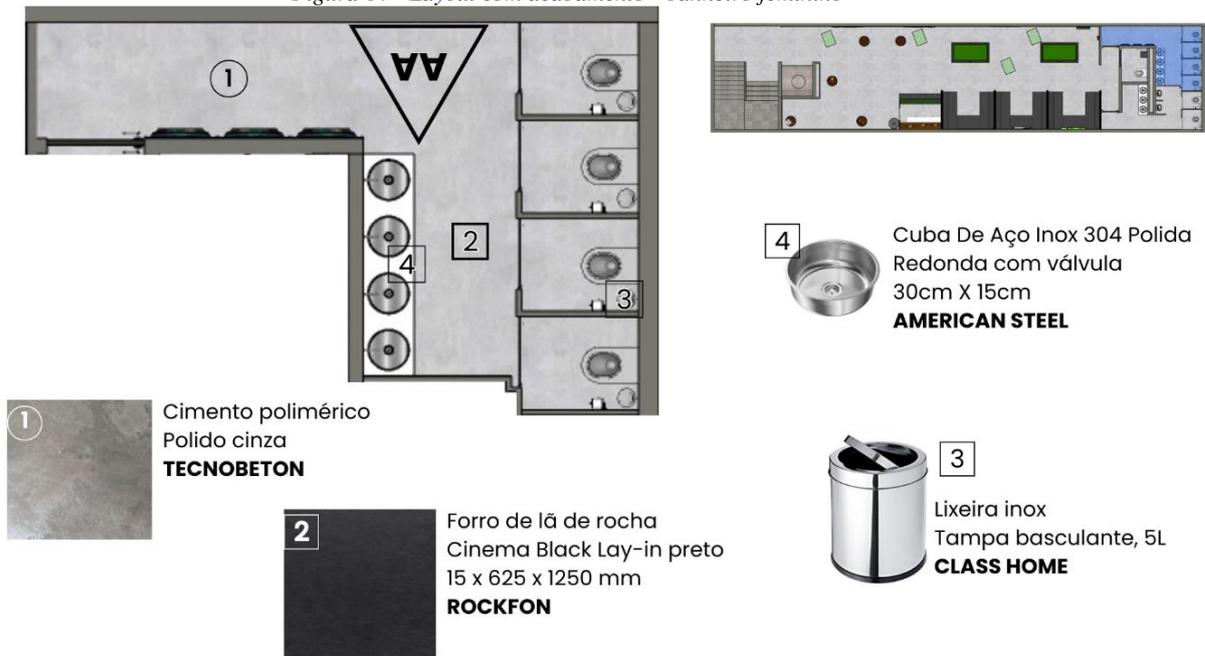
Fonte: próprio autor,2024.

11.3.4. Banheiro feminino, masculino e PNE

Os banheiros deste pavimento como mostrado anteriormente são divididos por gênero e/ou necessidade, todos apresentam um conceito demasiadamente parecido e até mesmo seus layouts foram pensados na intenção de obter compatibilidade entre si. Tal fato é evidenciado durante a observação dos banheiros feminino e masculino, a quantidade de cabines/mictórios são coincidentes e assim comportam a mesma quantidade de pessoas, já o banheiro PNE mostra uma disposição parecida com o outro presente no térreo. Esta divisão de ambientes foi projetada com o propósito de incluir ainda mais o visitante, garantindo que pessoas binárias também teriam seu designado sanitário.

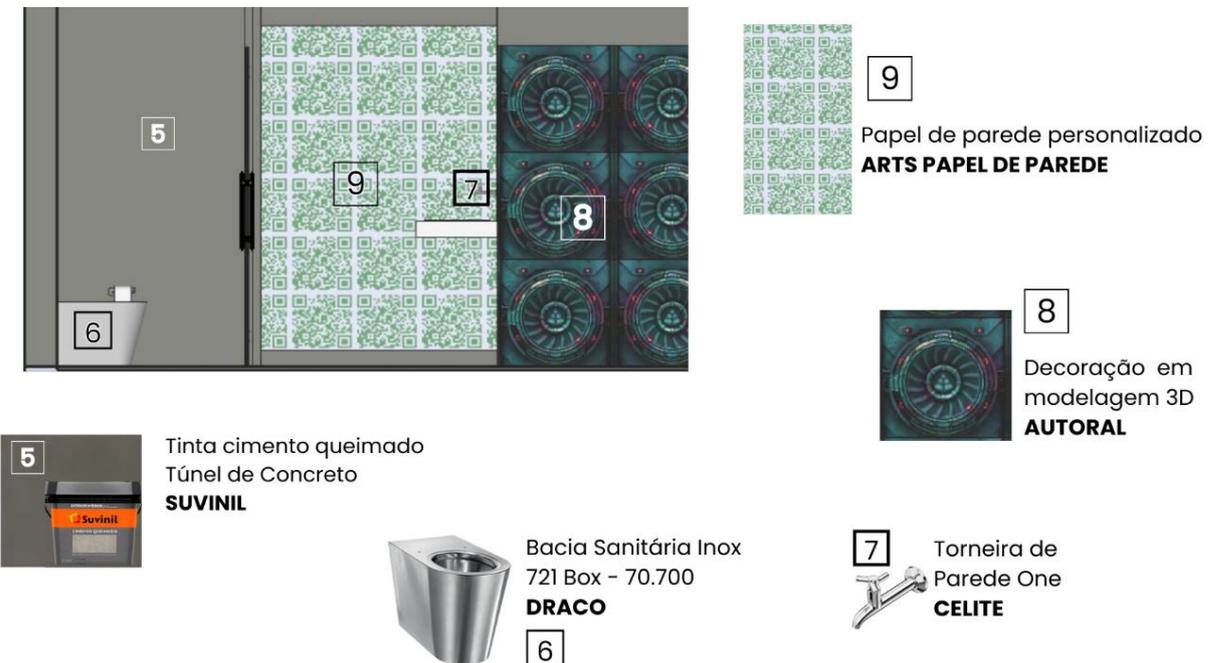
Mediante as imagens mostradas abaixo, é possível perceber a semelhança existente entre os banheiros e com o restante do estabelecimento, desse modo é proposto uma harmonia perante os espaços projetados.

Figura 64 - Layout com acabamento - banheiro feminino



Fonte: próprio autor,2024.

Figura 65 - Vista AA com acabamento: banheiro feminino



Fonte: próprio autor,2024.

Figura 66 - Layout com acabamento: banheiro masculino



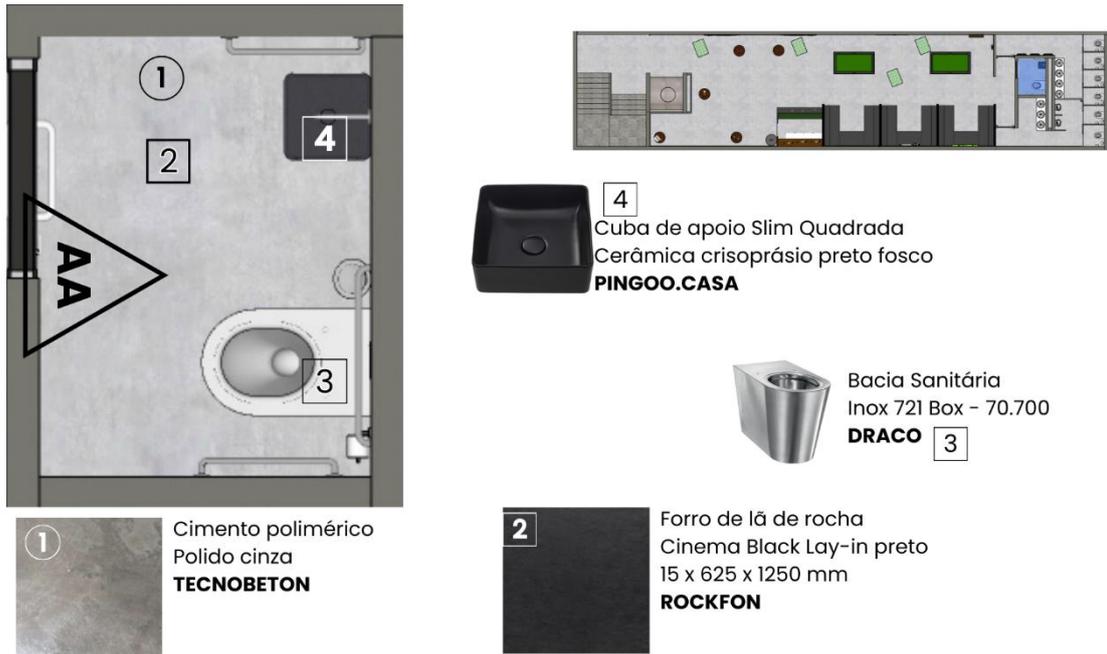
Fonte: próprio autor,2024.

Figura 67 - Vista AA com acabamento: banheiro masculino



Fonte: próprio autor,2024.

Figura 68 - Layout com acabamento: banheiro PNE



Fonte: próprio autor,2024.

Figura 69 - Vista AA com acabamento: banheiro PNE

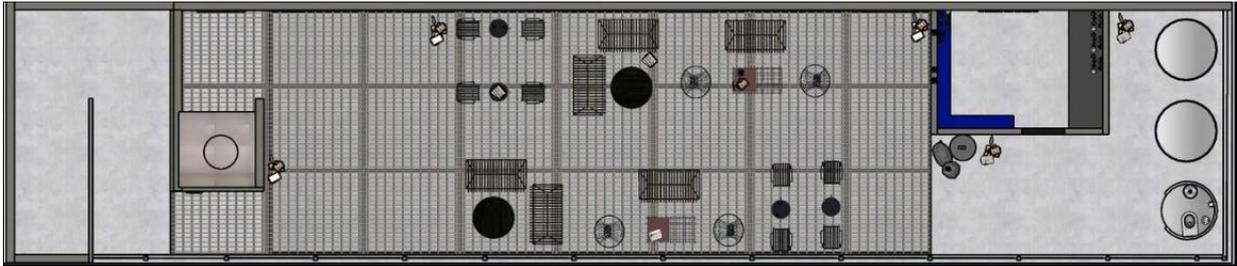


Fonte: próprio autor,2024.

11.4. Cobertura

E no último pavimento, suas características não se destoam de modo extraordinário, sua funcionalidade é muito parecida com a do andar anterior destacando o fato deste ser uma cobertura, sendo assim cabível o papel de fumódromo neste espaço. Portanto, também há assentos reservados para diálogo entre visitantes ou apenas descanso desacompanhado.

Figura 70 - Layout: cobertura



Fonte: próprio autor, 2024.

11.4.1. Espaço de socialização externo

Esta área leva a mesma concepção abordada no 2º andar, apresenta a função de ser um ambiente com menor intensidade de festividade e uma área arejada dentre tantos espaços fechados e com uma iluminação relativamente baixa.

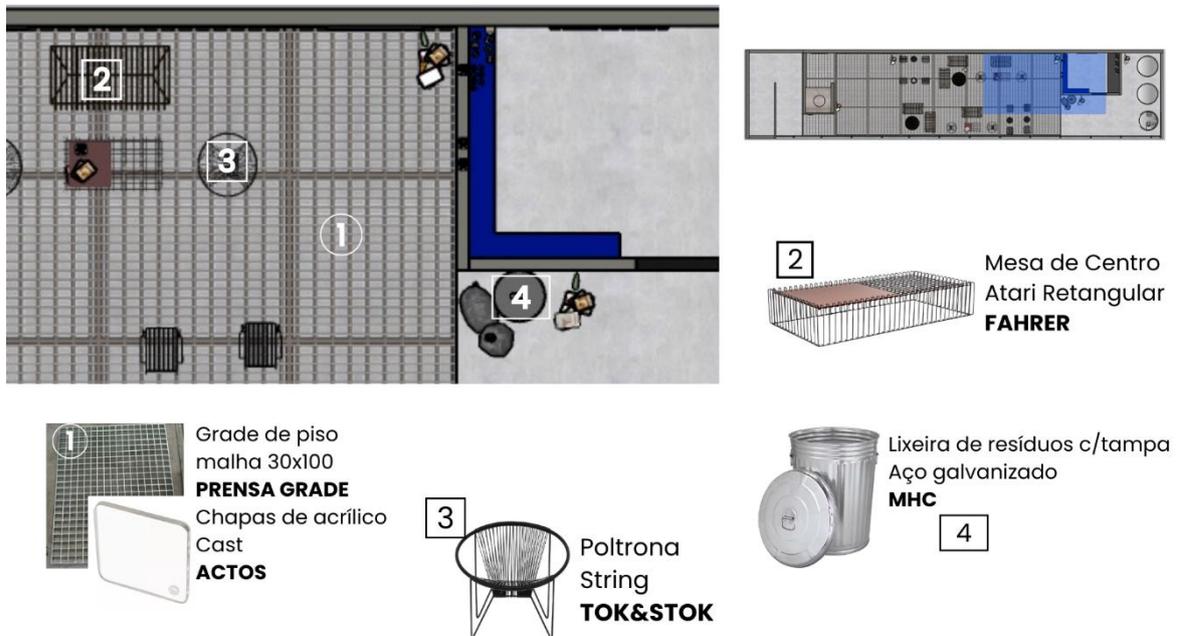
Figura 71 - Perspectiva: espaço de socialização externo



Fonte: próprio autor, 2024.

Como mostrado na imagem abaixo, o piso consiste em uma junção de chapas de acrílico com grade de piso malha, e tais escolhas foram feitas mediante à vontade de aplicação de luzes de led embaixo destes materiais, garantindo ao frequentador uma iluminação reforçada no espaço, que ainda fosse esteticamente agradável e que combinasse com o conceito do projeto.

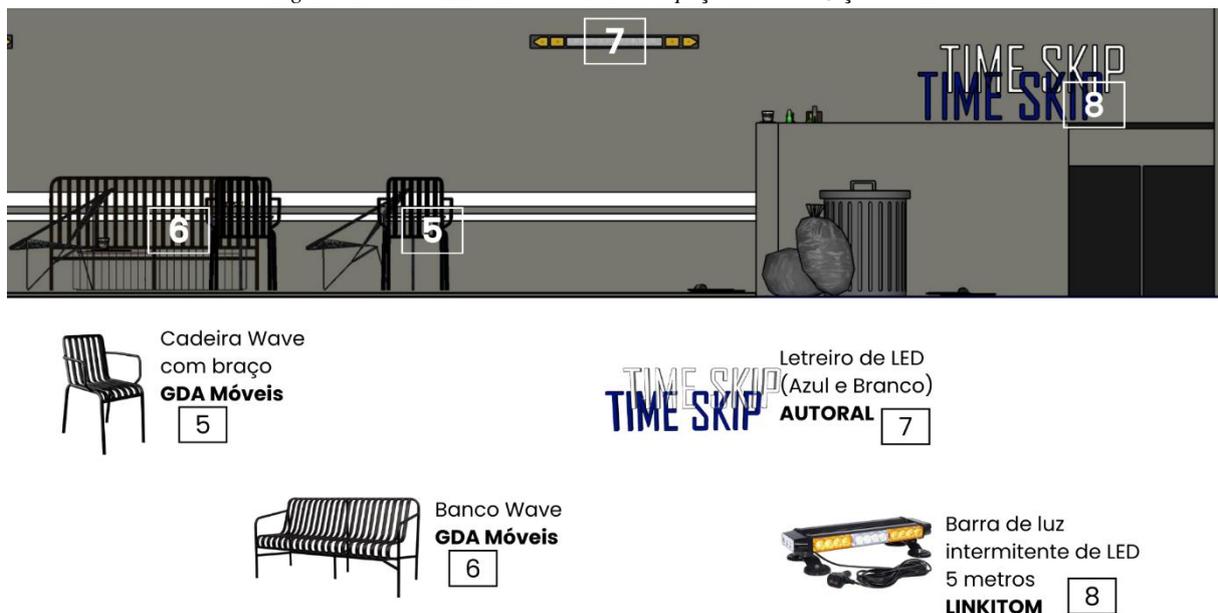
Figura 72 - Layout com acabamento: espaço de socialização externo



Fonte: próprio autor,2024.

Além disso, todos os móveis presentes nesta área são próprios para ambientes externos e garantem que seu aproveitamento seja completamente satisfatório.

Figura 73 - Vista AA com acabamento: espaço de socialização externo

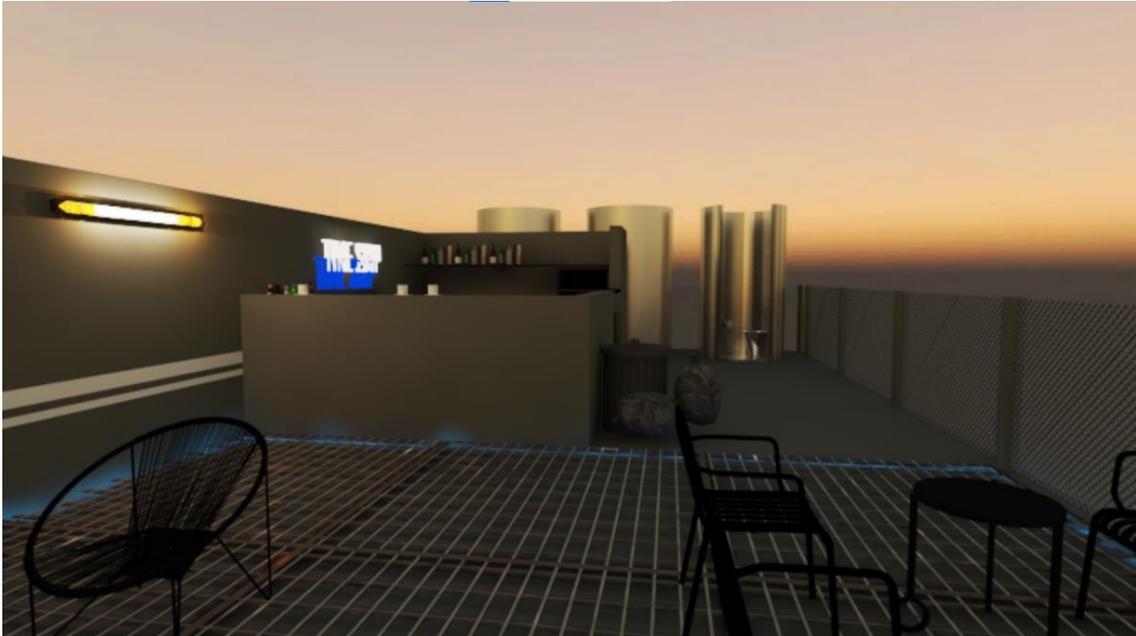


Fonte: próprio autor,2024.

11.4.2. Bar e banheiro

Juntamente ao espaço de socialização, o bar e o banheiro são ambientes presentes neste pavimento e condizem com a intenção de garantir o conforto do frequentador.

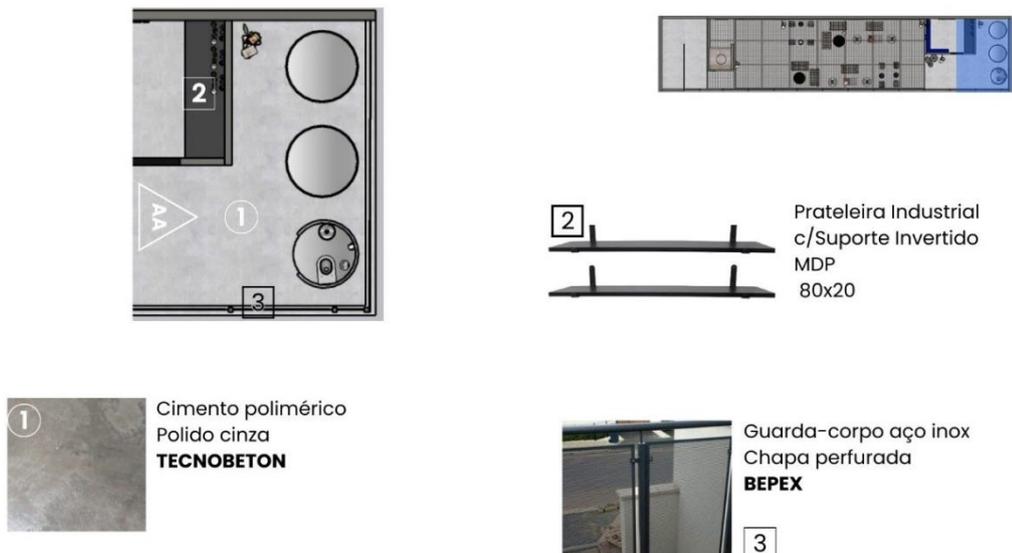
Figura 74 – Perspectiva renderizada: bar e banheiro



Fonte: próprio autor,2024.

No layout deste espaço existe a possibilidade de enxergar tanto o bar quanto o banheiro, desse modo a compreensão da área se torna mais rápida e eficaz. O chão é revestido com um dos materiais mais usuais do projeto e o entorno da cobertura é por sua grande maioria de chapas de grade, em uma altura indicada para guarda-corpo, de maneira que sua funcionalidade garanta a segurança dos visitantes.

Figura 75 - Layout com acabamento: bar e banheiro



Fonte: próprio autor,2024.

Com a vista AA, percebe-se o material e vaso sanitário que foram usados no banheiro de tonel e também os móveis que compõem o bar.

Figura 76 - Vista AA com acabamento: bar e banheiro



Fonte: próprio autor,2024.

CONCLUSÃO

O nicho da alternatividade é um âmbito que pode ser explorado de forma profunda e divertida. Através da vontade de apresentar uma ideia entusiasmante, que ressaltasse o mundo alternativo e a junção da subcultura *cyberpunk* com todas as suas particularidades, se atrelou de maneira impecável sua moradia em um estabelecimento comercial onde propagasse um sentimento de euforia contagiante a todos que ali visitassem. Ideais como imersão, inclusão e diversão são pontos cruciais deste projeto e percorrem por cada canto existente dentro do estabelecimento, a Sandevistan visa acolher seu frequentador antes mesmo de alcançar a porta de entrada e garante que sua estadia naquele espaço seja inteiramente agradável de modo onde a segurança, ambientação e programação estejam responsáveis por isso. Tanto para os curiosos quanto para pertencentes da subcultura, a balada apresentada detém intenção de acomodar a todos com o mesmo propósito de perda de noção do tempo e conseqüentemente desatrelamento de suas rotinas exaustivas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Adriana. **Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura**, 2005. Disponível em: <https://e-compos.emnuvens.com.br/e-compos/article/view/36/36> Acesso em: 13 mar. 2024.

ARCHDAILY. **D-Edge/Muti Randolph + Marcelo Pontes + Zemel + Chalabi Arquitetos**. 2013. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-118597/d-edge-slash-muti-randolph-plus-marcelo-pontes-plus-zemel-plus-chalabi-arquitetos>. Acesso em: 03 out. 2024.

ARCHDAILY. **Club Octagon / Urbantainer**. ArchDaily, 2012. Disponível em: <https://www.archdaily.com/206011/club-octagon-urbantainer> Acesso em: 05 out. 2024.

ARCHDAILY. **Instalação Bar/José Carlos Cruz – Arquitecto**. 2014. Disponível em: https://www.archdaily.com/522391/instalacao-jose-carlos-cruz-arquitecto?ad_source=search&ad_medium=projects_tab. Acesso em: 12 out. 2024.

ARCHHELLO. **Urbantainer**. Archello, 2024. Disponível em: <https://archello.com/brand/urbantainer>. Acesso em: 09 out. 2024.

BRUNELLI, Aideli et al. **Barra Funda**. São Paulo: DPH, 2006. 108 p. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/upload/hb_barra_funda_1285344976.pdf Acesso em: 13 ago. 2024.

BUCKNELL, Alice. **Uma breve história arquitetônica das casas noturnas**, 2018. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/896449/uma-breve-historia-arquitetonica-das-casas-noturnas?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_all Acesso em: 15 mar. 2024.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Panorama do estado de São Paulo**. São Paulo: SP, 2022. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/panorama> Acesso em: 13 ago. 2024.

LEMOS, André. **Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura**, 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Andre-Lemos/publication/49591107_Ficcao_cientifica_cyberpunk_o_imaginario_da_cibercultura/links/53f9faf60cf20a45496ab555/Ficcao-cientifica-cyberpunk-o-imaginario-da-cibercultura.pdf Acesso em: 18 mar. 2024 .

VADE MECUM BRASIL. **Boates**, [20-], Disponível em: <https://vademecumbrasil.com.br/palavra/boates> Acesso em: 22 abril. 2024.