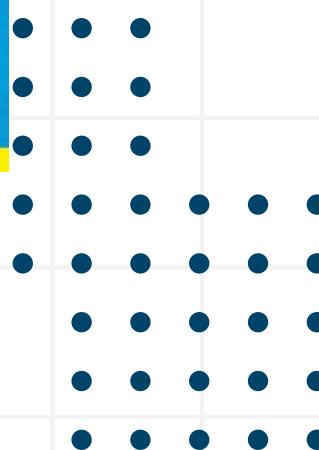
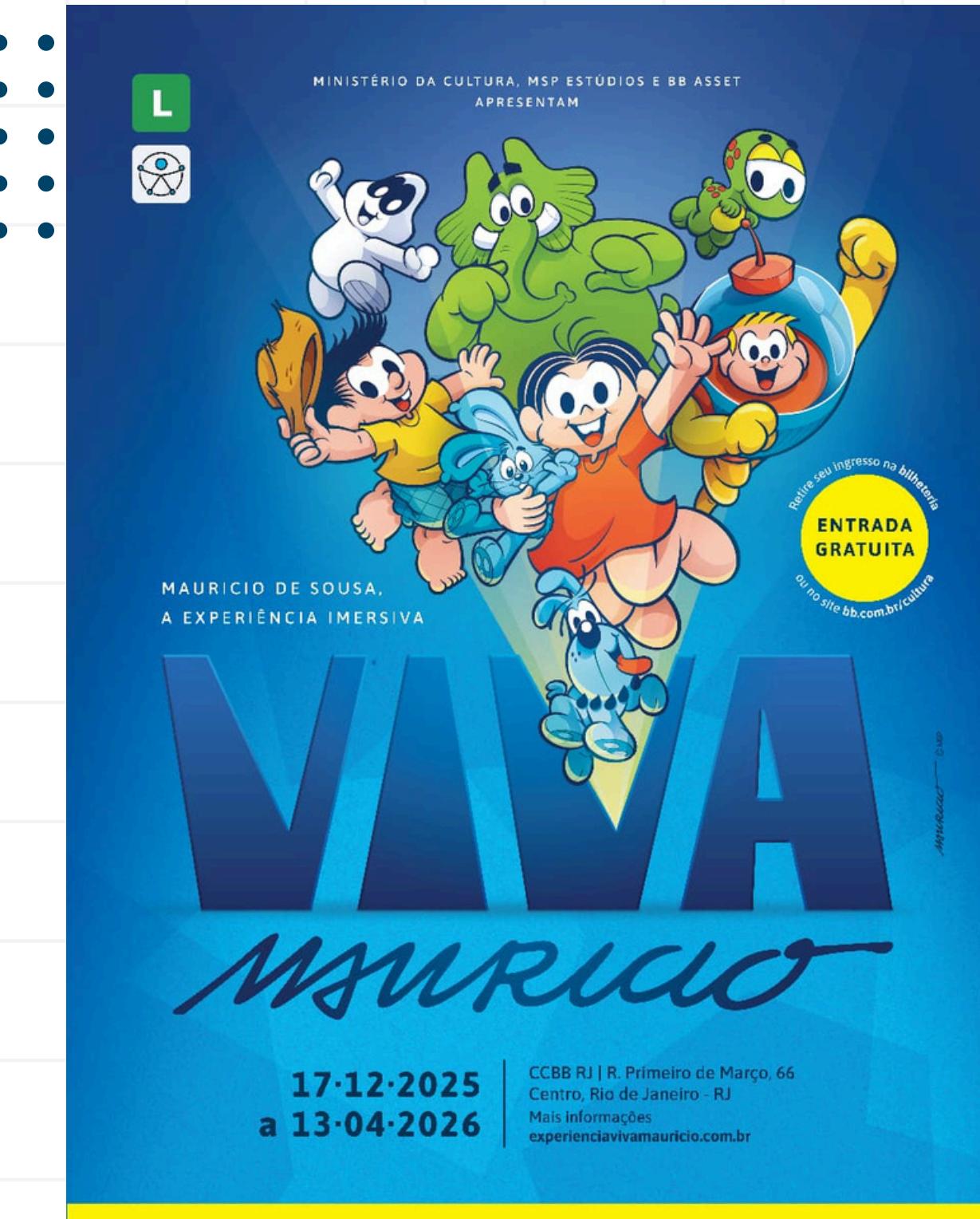
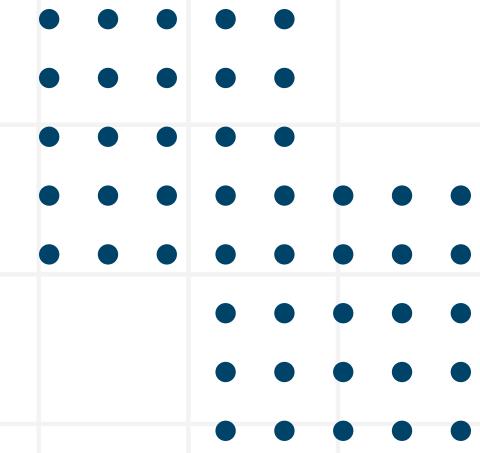


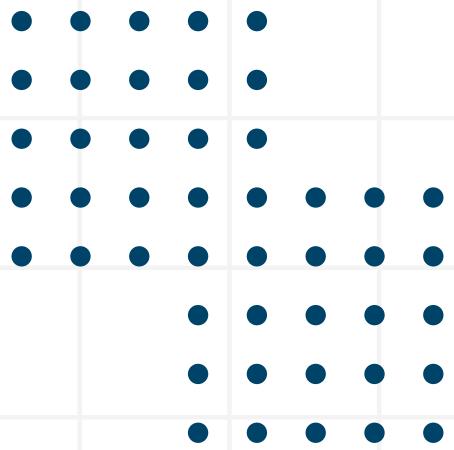
MAPA SENSORIAL

Exposição Maurício de Sousa

Ajudar o visitante a:

- antecipar estímulos
- escolher o próprio percurso
- evitar sobrecarga sensorial
- ter autonomia na visita





Guia de Previsibilidade Sensorial

VIVA MAURICIO

Este guia foi criado para apoiar pessoas neurodivergentes — incluindo autistas, pessoas com TDAH, dislexia, altas habilidades, entre outros perfis — assim como seus familiares e acompanhantes.

O objetivo é oferecer informações claras sobre sons, luzes, movimentos e ritmo, ajudando a reduzir surpresas e tornar a experiência mais confortável e acolhedora.

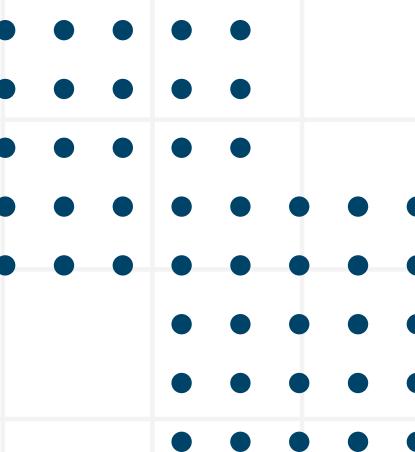


Antes de visitar

- Chegue com antecedência para se ambientar ao espaço com calma.
- Leve seus recursos de autorregulação (fones abafadores, óculos escuros, objetos de conforto, timer visual, etc.).
- Combine sinais de comunicação com quem estiver acompanhando você, caso precise pedir ajuda.
- Identifique as saídas e áreas de descanso ao chegar, para poder fazer pausas se necessário.
- É permitido tirar fotos sem flash e sair a qualquer momento.
- É proibido fumar, comer ou beber dentro da exposição, usar flash ou retirar objetos do local.

Estrutura do passeio

Queremos que tenha uma excelente visitação.



VIVA
MAURICIO

Qalldub
Group

MAPA SENSORIAL COMPLETO

Exposição Maurício de Sousa

● = Alta previsibilidade

◆ = Média previsibilidade

● = Baixa previsibilidade

●● = Previsibilidade crítica

Sala 1 – Entrada / Cinema

Estímulos:

- Vídeos espalhados
- Iluminação baixa
- LED na fachada
- Catraca com fala do bilheteiro

Sensações predominantes: visual + sonoro inesperado

Previsibilidade: ◆ Médio

Atenção: som inesperado ao girar a catraca

Sala 2 – Vitrines Interativas | Evolução dos Personagens

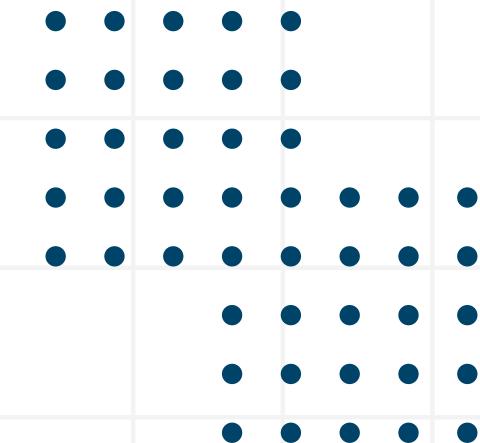
Estímulos:

- Vitrines interativas
- Mudanças visuais acionadas pelo público
- Sons simultâneos
- Spots de luz no chão

Sensações predominantes: visual + sonoro interativo

Previsibilidade: ● Baixo-Médio

Atenção: sobreposição de sons



Sala 3 – Balões de Fala

Estímulos:

- Sala meia-escura
- Projeções de balões em todas as paredes
- TV com desenhos
- Sons simultâneos (TV + balões)

Sensações predominantes: visual imersivo + sonoro

Previsibilidade: ● Baixo

Atenção: sobrecarga visual e auditiva



Sala 4 – Vídeos Circulares e Piano

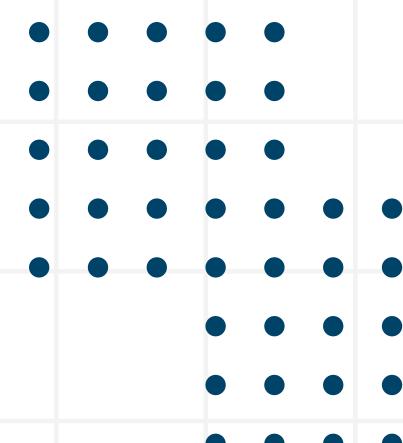
Estímulos:

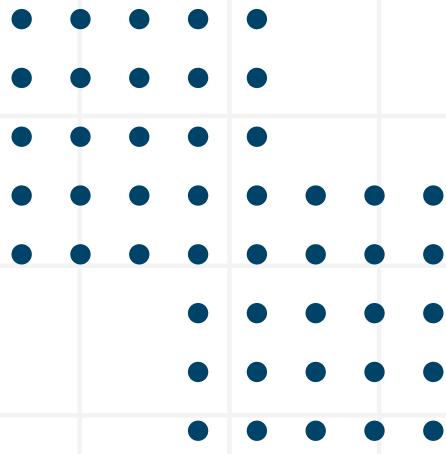
- Penumbra
- Paredes rosa e verde
- Vídeos redondos interativos
- Piano que emite sons de buzina, alarme e celular

Sensações predominantes: visual intenso + sons abruptos

Previsibilidade: ● Baixo

Atenção: sons inesperados associados a emergência





Sala 5 – Janelas com Personagens

Estímulos:

- Projeções em janelas
- Grandes telas
- Personagens com falas
- Luzes no chão

Sensações predominantes: visual + sonoro contínuo

Previsibilidade: Médio–Baixo

Atenção: falas simultâneas e múltiplos focos



Sala 7 – Penadinho | Cemitério

Estímulos:

- Sala escura
- Fumaça na entrada
- Velas em LED
- Monstros, lápides, múmias, caixões
- Múmia com movimento no sarcófago
- Vídeos

Sensações predominantes: medo + surpresa + visual intenso

Previsibilidade: CRÍTICA

Atenção: fumaça, movimento inesperado, terror lúdico



Sala 6 – Capitão Feio | Esgoto

Estímulos:

- Sala escura
- Canos, dutos, sujeira
- Água cenográfica
- Odor proposital de esgoto

Sensações predominantes: visual + olfativo + emocional

Previsibilidade: CRÍTICA

Atenção: odor, escuro e sensação de insalubridade

Sala 8 – Astronauta | Domo Vermelho

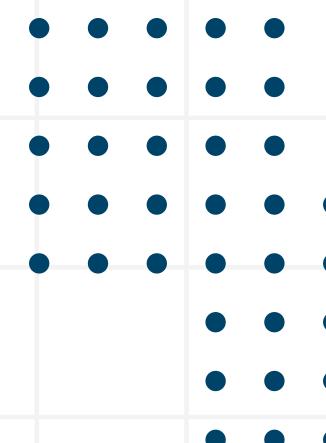
Estímulos:

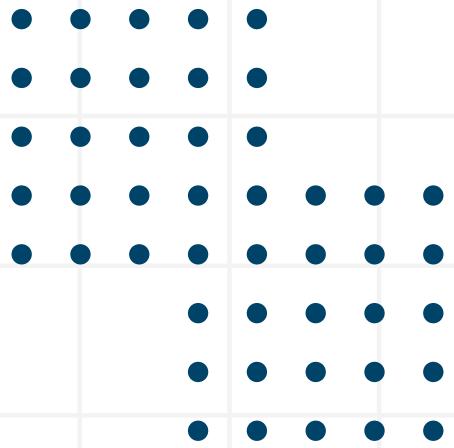
- Domo vermelho
- Projeções imersivas
- Monitores e totens
- Botões ativados pelo público
- Narrativas de buraco negro e viagem no tempo

Sensações predominantes: visual imersivo + interação

Previsibilidade: Baixo

Atenção: cor vermelha intensa e sensação de deslocamento





Sala 9 – Horácio | Vulcões e Lava

Estímulos:

- Tons de fogo
- Vulcões pulsantes
- Sons quadrifônicos
- Chão vira lava
- Interação corporal obrigatória (pisar nas pegadas)
- Vídeos com olhos

Sensações predominantes: imersão total + urgência

Previsibilidade: CRÍTICA

Atenção: interação física + som envolvente + tensão

Sala 10 – Piteco | Pinturas Rupestres

Estímulos:

- Penumbra
- Projeções interativas nas paredes
- Pinturas rupestres ganham vida
- Folhagens no chão

Sensações predominantes: visual + tátil leve

Previsibilidade: Médio-Baixo

Atenção: piso irregular e baixa luz

Sala 11 – Turma da Mata

Estímulos:

- Sons da mata
- Paredes de espelho (profundidade)
- LEDs no chão
- Monitores no chão (toca do coelho e formigueiro)

Sensações predominantes: visual + sonoro orgânico

Previsibilidade: Médio

Atenção: reflexos e olhar direcionado ao chão



Sala 12 – Papa-Capim | Oca

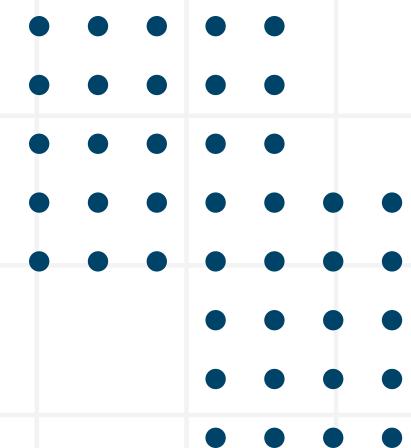
Estímulos:

- Domo em forma de oca
- Projeções e vídeos no teto
- Paredes com textura de palha

Sensações predominantes: contemplação + acolhimento

Previsibilidade: Alto-Médio

Atenção: ambiente fechado (leve)





Sala 13 – Chico Bento | Rio

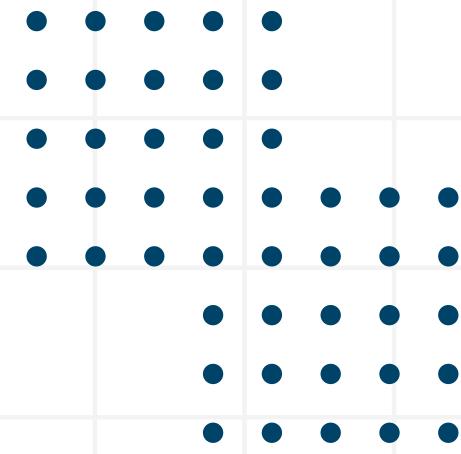
Estímulos:

- Projeção de rio no chão
- LEDs no piso

Sensações predominantes: visual suave + afetivo

Previsibilidade: ●◆ Alto–Médio

Atenção: projeção no chão simulando água



Sala 14 – Chico Bento | Goiabeira

Estímulos:

- Goiabeira falante (monitor embutido na janela)
- Sons localizados
- LEDs no chão

Sensações predominantes: sonoro leve + lúdico

Previsibilidade: ●◆ Alto–Médio

Atenção: fala localizada

📊 LEITURA GLOBAL DO MAPA SENSORIAL

- Salas críticas: 6, 7 e 9
- Salas de alta intensidade: 3, 4, 8 e 15
- Salas de regulação/acolhimento: 11, 12, 13 e 14



👉 Recomendação técnica geral:

- ✓ Aviso sensorial logo no início
- ✓ Mapa visual com cores
- ✓ Rota alternativa para salas críticas
- ✓ Guia Sensorial entregue ao público

Sala 15 – Maurício de Sousa | White Box

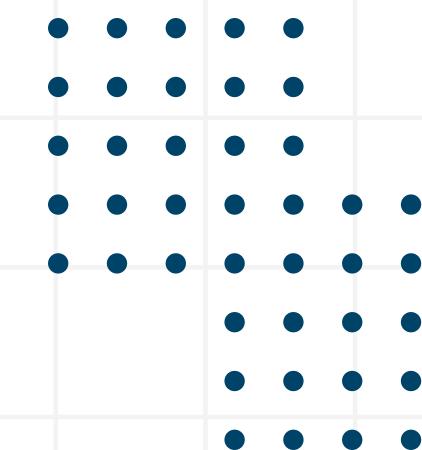
Estímulos:

- Muitas telas no chão e no teto
- Vídeos e histórias simultâneas
- Iluminação LED azul
- Imagem realista do Maurício em caixa White Box

Sensações predominantes: visual intenso + contemplativo

Previsibilidade: ◆● Médio–Baixo

Atenção: excesso visual e figura hiper-realista

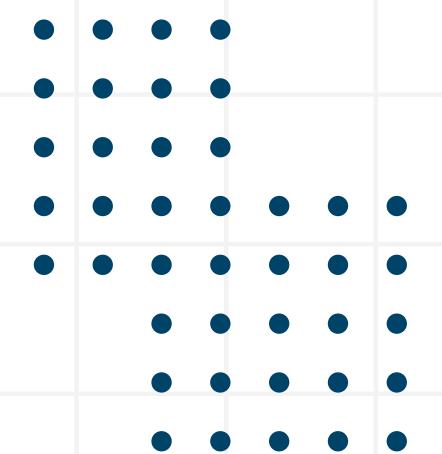
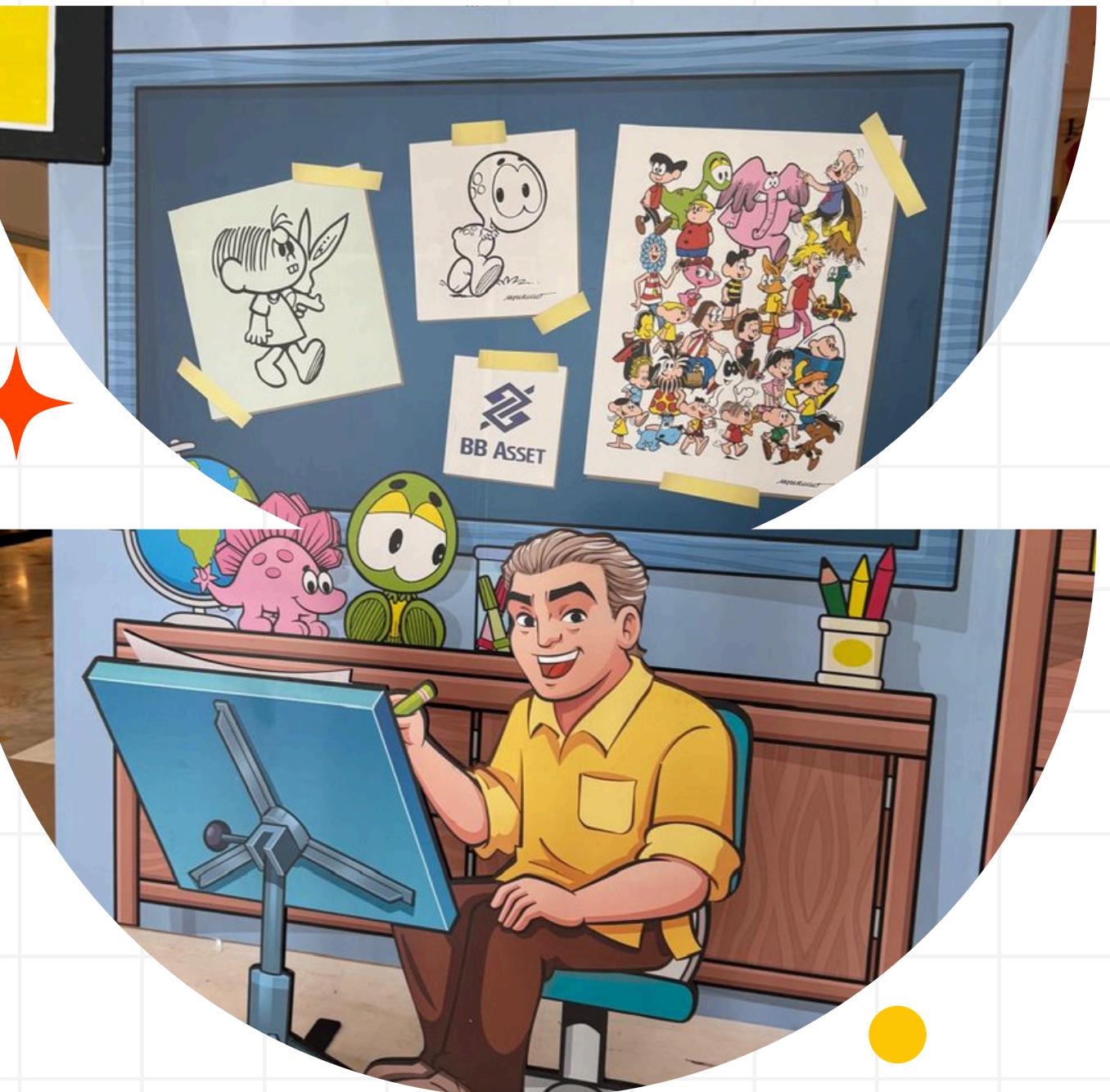
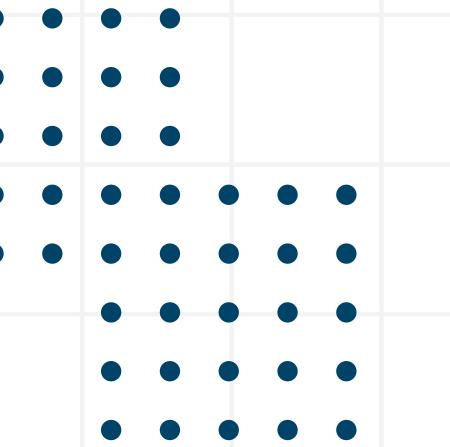


1. LEGENDA SENSORIAL (fixa no mapa)

Cores de previsibilidade

- Alta previsibilidade – ambiente calmo
- ◆ Média previsibilidade – estímulos moderados
- Baixa previsibilidade – estímulos intensos
- Previsibilidade crítica – estímulos muito intensos ícones de estímulos
- Visual intenso
- Som
- Interação no chão
- Fumaça / odor
- Vídeos / projeções
- Imersão emocional

(Esses ícones aparecem ao lado do número da sala)



✿ 2. MAPA SENSORIAL – LEITURA SALA A SALA (versão resumida para o público)

1. Entrada / Cinema ◆



Vídeos, luz baixa e fala automática na catraca.

2. Evolução dos Personagens ●



Vitrines interativas com sons e luzes no chão.

3. Balões de Fala ●



Sala escura com projeções em todas as paredes e sons simultâneos.

4. Piano Sonoro ●



Vídeos interativos e piano com sons inesperados (buzina, alarme).

5. Janelas Falantes ◆●



Personagens com falas em janelas e telas grandes.



6. Capitão Feio – Esgoto ●●



Sala escura com cheiro, água e ambientação de esgoto.

⚠ Sala opcional

7. Penadinho – Cemitério ●●



Sala escura com fumaça, monstros e movimento inesperado.

⚠ Sala opcional

8. Astronauta – Domo ●



Espaço imersivo vermelho com botões e narrativa de movimento.

9. Horácio – Lava ●●



Vulcões, sons envolventes e piso interativo de lava.

⚠ Sala opcional

10. Piteco – Pinturas Rupestres ◆●



Penumbra, projeções nas paredes e folhagens no chão.

11. Turma da Mata ◆



Sons da mata, espelhos e animações no chão.



12. Papa-Capim – Oca



Domo acolhedor com projeções no teto e paredes de palh

13. Chico Bento – Rio



Rio projetado no chão com iluminação suave.

14. Chico Bento – Goiabeira

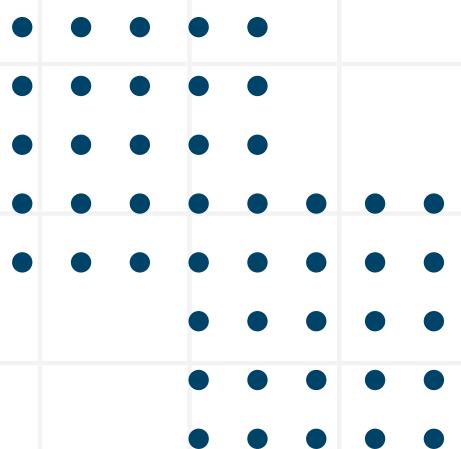


Goiabeira falante em janela cenográfica.

15. Maurício de Sousa – White Box



Muitas telas no chão e no teto, luz azul e imagem realista do autor.



 3. AVISO GERAL (no rodapé do mapa)

Este mapa ajuda você a escolher como vivenciar a exposição.

Algumas salas possuem estímulos intensos de luz, som, movimento ou imersão.

Todas as salas críticas são opcionais.

Você pode pular etapas e seguir seu próprio ritmo.

