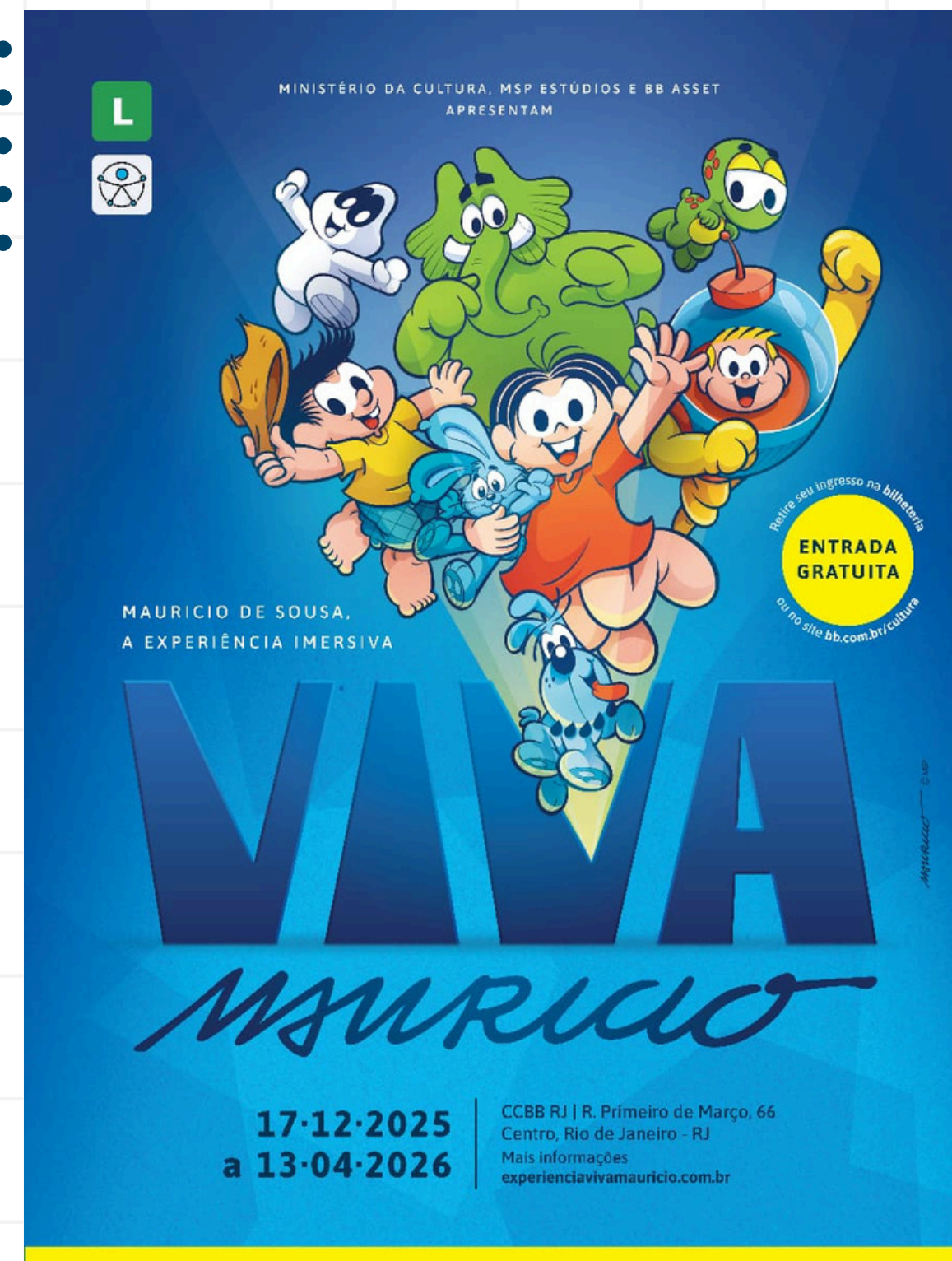


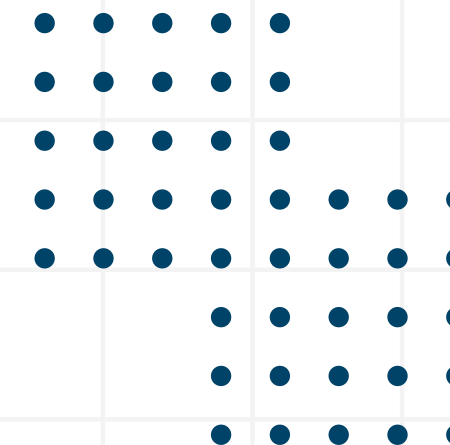
# MAPA SENSORIAL

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.

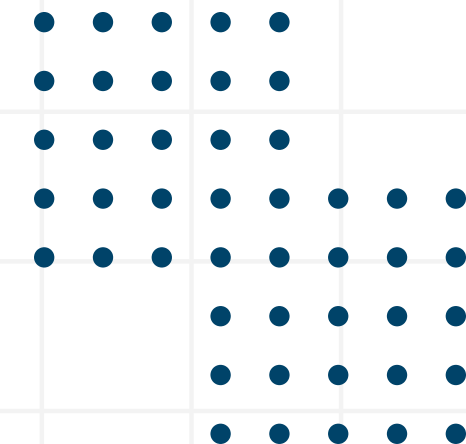
## Antes de visitar

- 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.



## 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

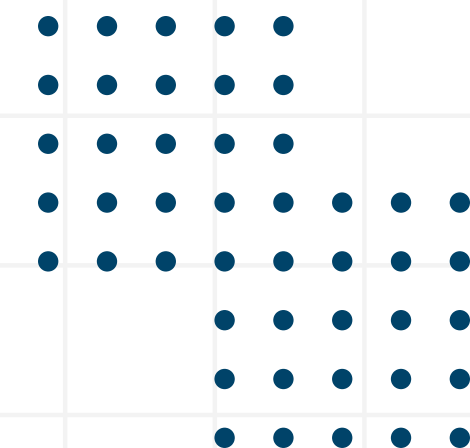
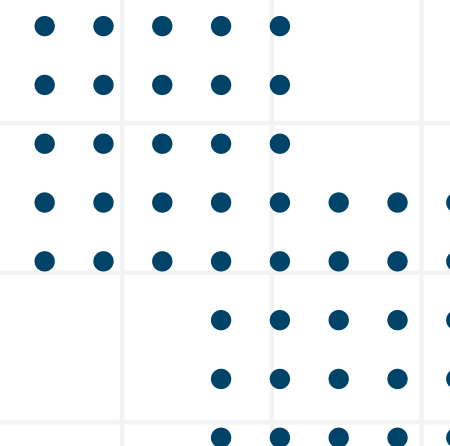
Estímulos:

- 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 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 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 8 – Astronauta | Domo Vermelho

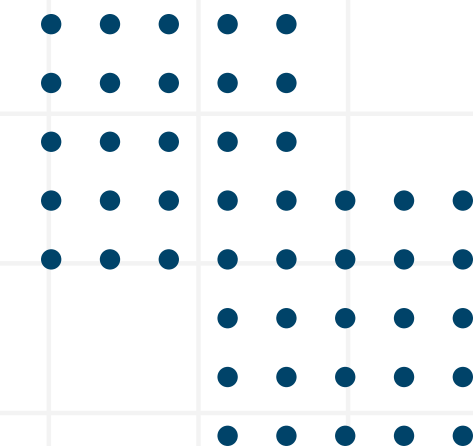
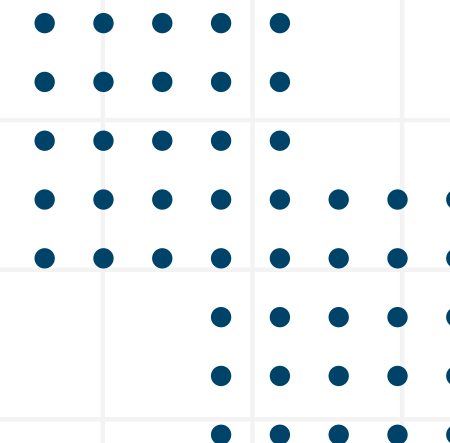
Estímulos:

- 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

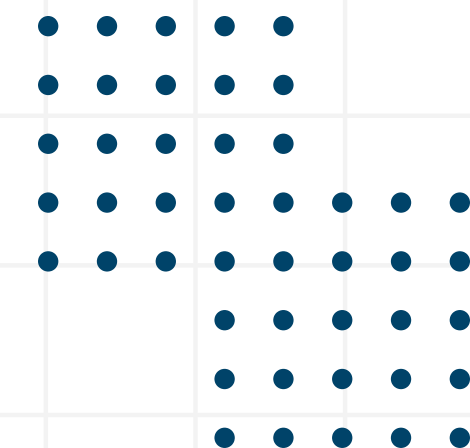
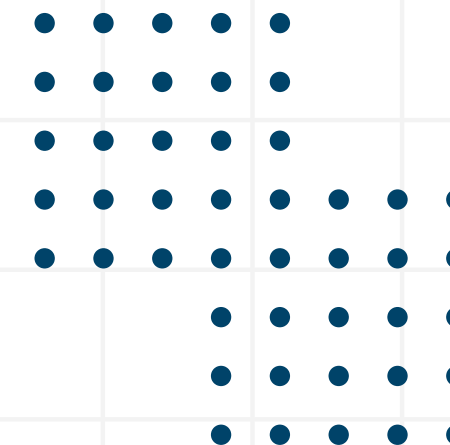
Estímulos:

- 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

### 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



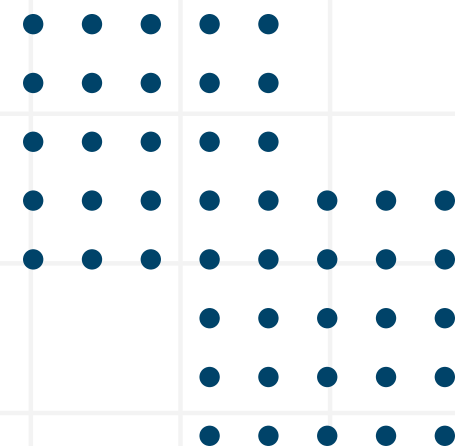
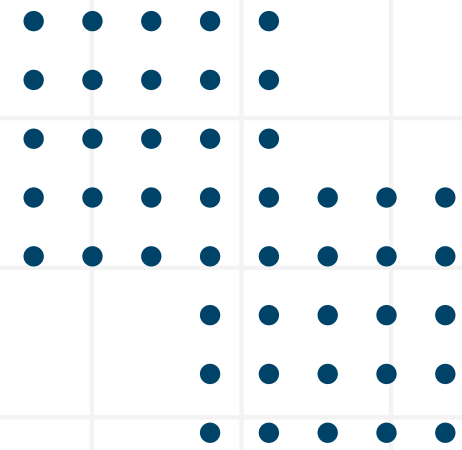
### LEITURA GLOBAL DO MAPA SENSORIAL

- 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

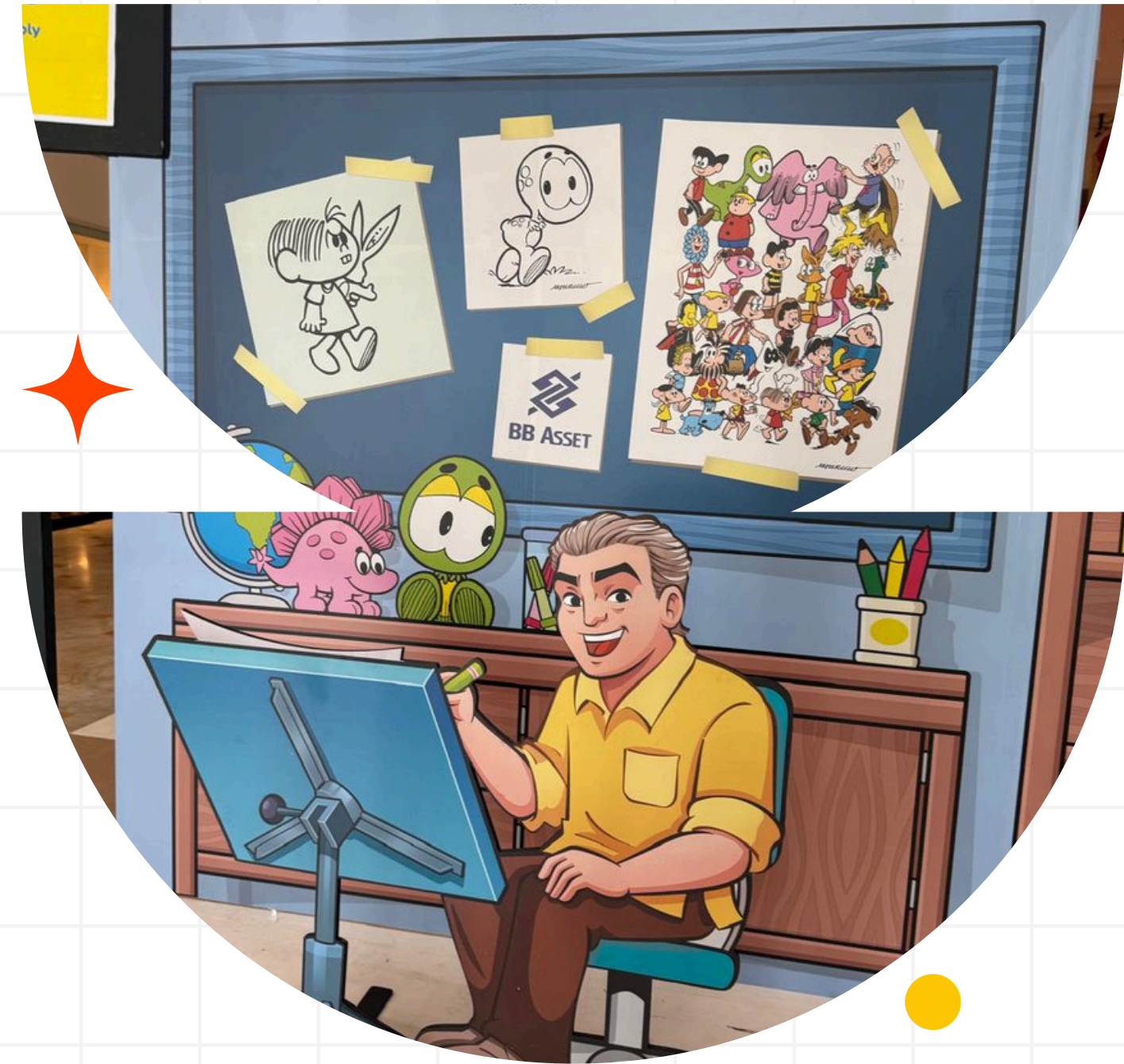


## 1. LEGENDA SENSORIAL (fixa no mapa)

### Cores de previsibilidade

- ● Alta previsibilidade – ambiente calmo
- ◆ Média previsibilidade – estímulos moderados
- ● Baixa previsibilidade – estímulos intensos
- ● Previsibilidade crítica – estímulos muito intensos
- 👁 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 ●◆

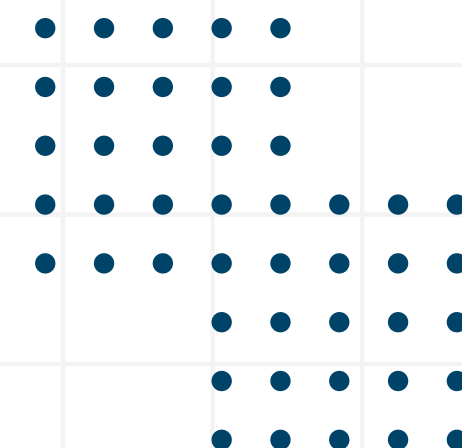


Goiabeira falante em janela cenográfica.

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.

