



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO - UFOP

CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO



Talmo Natan Bueno

ARQUITETURA COMO EXPERIÊNCIA SENSORIAL:

ESPAÇOS IMERSIVOS DA MÚSICA ELETRÔNICA

OURO PRETO

Julho, 2026

Talmo Natan Bueno

ARQUITETURA COMO EXPERIÊNCIA SENSORIAL:
ESPAÇOS IMERSIVOS DA MÚSICA ELETRÔNICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal de Ouro Preto como
requisito para conclusão do curso de
Arquitetura e Urbanismo

Orientador: Prof. Rodrigo da Cunha Nogueira

OURO PRETO

2026



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
ESCOLA DE MINAS
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO



FOLHA DE APROVAÇÃO

Talmo Natan Bueno

Arquitetura como experiência sensorial: espaços imersivos da música eletrônica

Monografia apresentada ao Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo

Aprovada em 23 de julho de 2026

Membros da banca

Doutor - Rodrigo da Cunha Nogueira - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto)

Doutor - Clécio Magalhães do Vale - (Universidade Federal de Ouro Preto)

Mestre - Marcela Rosenburg Figueiredo - (Universidade Federal de Minas Gerais)

Rodrigo da Cunha Nogueira, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 09/09/2026



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo da Cunha Nogueira, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 09/09/2026, às 14:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1187696** e o código CRC **D884AC45**.

Referência: Caso responda este documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.011317/2026-14

SEI nº 1187696

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35402-163
Telefone: 3135591594 - www.ufop.br

A Deus, pela minha vida, saúde e paciência para superar mais um obstáculo proposto por essa
aventura chamada vida;
Aos meus pais e irmãos, alicerces da minha trajetória, por todo o apoio e incentivo;
Aos meus amigos, por compartilharem essa jornada e tornarem a minha experiência
ouro-pretana inesquecível;
E ao meu orientador, Rodrigo, por acreditar no potencial desta pesquisa.

RESUMO

O presente trabalho aborda a arquitetura como um elemento fundamental para a criação de experiências sensoriais nos espaços imersivos voltados para a cultura da música eletrônica. O estudo investiga a maneira como o espaço construído, em sua natureza temporária, articula-se com estímulos sonoros, luminosos e físicos para influenciar a percepção e o comportamento dos usuários. A pesquisa explora os conceitos teóricos do urbanismo efêmero e da fenomenologia da percepção para fundamentar a relação entre o ambiente físico e a vivência do indivíduo. O texto analisa as particularidades espaciais, cenográficas e estruturais presentes nos festivais Tomorrowland Brasil, Burning Man e Universo Paralello. A observação descreve a aplicação prática das intenções arquitetônicas nesses eventos e destaca o papel da luz, do som, da materialidade e da escala na conformação das atmosferas. O documento propõe uma reflexão sobre a capacidade do urbanismo efêmero de atuar como um laboratório de experimentação projetual, ressaltando a relevância do planejamento multissensorial na concepção de espaços de conexão coletiva.

Palavras-chave: Arquitetura efêmera; Música eletrônica; Percepção sensorial; Espaços imersivos; Urbanismo temporário.

ABSTRACT

This work addresses architecture as a fundamental element for creating sensory experiences in immersive spaces dedicated to electronic music culture. The study investigates how the built environment, in its temporary nature, articulates with sound, light, and physical stimuli to influence user perception and behavior. The research explores the theoretical concepts of ephemeral urbanism and the phenomenology of perception to support the relationship between the physical environment and individual experience. The text analyzes the spatial, scenographic, and structural particularities present in the Tomorrowland Brasil, Burning Man, and Universo Paralello festivals. The observation describes the practical application of architectural intentions in these events and highlights the role of light, sound, materiality, and scale in shaping atmospheres. The document proposes a reflection on the capacity of ephemeral urbanism to act as a laboratory for design experimentation, emphasizing the relevance of multisensory planning in the conception of collective connection spaces.

Keywords: Ephemeral architecture; Electronic music; Sensory perception; Immersive spaces; Temporary urbanism.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1. ARQUITETURA E URBANISMO EFÊMEROS COMO EXPERIÊNCIA SENSORIAL.....	8
1.1. Arquitetura e Urbanismo Efêmeros: História, Conceitos e Apropriação do Espaço....	8
1.2. Arquitetura e Urbanismo Sensorial: Corpo, Percepção e Experiência.....	11
1.3. A Leitura e a Paisagem da Cidade Efêmera: Orientação e Visão Serial.....	13
2. APRESENTAÇÃO DOS CASOS DE REFERÊNCIA.....	16
2.1. Tomorrowland Brasil.....	16
2.2. Burning Man.....	22
2.3. Universo Paralello.....	30
3. ANÁLISE DOS CASOS.....	36
3.1. Análise Objetiva: O Esqueleto das Cidades Efêmeras.....	36
3.1.1. Setorização e Zoneamento Funcional (Os Distritos de Lynch).....	37
3.2. Análise Subjetiva: A Alma e a Imersão Sensorial.....	54
3.3. Síntese Comparativa.....	63
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	67
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69

INTRODUÇÃO

Historicamente, a arquitetura e o urbanismo sempre foram muito associados à ideia de algo permanente, estável e focado no objeto construído. Porém, cada vez mais, essas áreas passam a ser compreendidas a partir da experiência de quem vive o espaço. O arquiteto dinamarquês Steen Eiler Rasmussen (1998), por exemplo, destaca que a arquitetura só se realiza de verdade quando é vivenciada pelo corpo em movimento, interagindo com a luz, a escala e o som.

Nesse sentido, os sentidos humanos assumem um papel central na forma como entendemos e utilizamos os ambientes. O arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa (2011) reforça isso ao defender uma arquitetura "multissensorial", onde o corpo e a percepção guiam a experiência. Já o suíço Peter Zumthor (2009) destaca a ideia de "atmosfera", que nasce da mistura entre os materiais físicos de uma obra e os elementos imateriais (como som e luz). Essas discussões ganham ainda mais força quando pensamos em contextos efêmeros, ou seja, temporários. Nesses locais, o tempo curto e o uso intenso do espaço aumentam o impacto sensorial nas pessoas.

É dentro desse contexto que se insere o tema deste trabalho: a arquitetura como experiência sensorial a partir dos eventos de música eletrônica.

Festivais de música eletrônica são grandes exemplos de arquitetura efêmera. Nesses eventos, o espaço físico não é apenas um "suporte" para a festa, mas tem um papel central em criar sensações coletivas. A partir disso, surge a problematização que guia esta pesquisa: de que forma a arquitetura efêmera e o urbanismo temporário desses eventos conseguem gerar emoções, memórias e percepções que vão além das próprias estruturas físicas?

A justificativa para investigar esse problema está na necessidade de ampliar a forma como enxergamos a arquitetura contemporânea, entendendo-a não apenas como uma construção, mas como criação de experiências. Eventos desse tipo propõem formas alternativas e rápidas de urbanização, mostrando que é preciso estudar como os espaços temporários podem estimular os sentidos, conectar pessoas e criar significados profundos.

O objetivo geral deste trabalho é estudar como a arquitetura e o urbanismo são utilizados para promover experiências sensoriais em eventos de música eletrônica, focando na análise de espaços e estruturas temporárias de festivais nacionais e internacionais.

Para alcançar esse propósito, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- A. Analisar os aspectos objetivos desses eventos, como urbanização, infraestrutura e organização do espaço;
- B. Examinar as dimensões subjetivas presentes, como o uso da luz, do som, da arte e da imersão sensorial;
- C. Identificar quais estratégias de espaço e tecnologia ajudam a construir essas atmosferas imersivas;
- D. Relacionar os resultados encontrados com os conceitos de arquitetura sensorial e arquitetura efêmera.

Para atingir esses objetivos, a metodologia adotada teve caráter qualitativo, exploratório e teórico-analítico. A pesquisa foi construída através de revisão bibliográfica, análise de documentos e, principalmente, da análise de casos de referência.

Os casos escolhidos foram os festivais Tomorrowland Brasil, Burning Man e Universo Paralello. A escolha se deu por eles possuírem estruturas temporárias grandiosas, forte ligação entre música e espaço, diferentes contextos ambientais e grande relevância no cenário nacional e internacional.

Cabe ressaltar que, ao situar estes eventos no campo do urbanismo efêmero, compreende-se que a ocupação desses territórios e a formação dessas cidades temporárias estão imersas em um contexto político e socioeconômico complexo. Contudo, para fins de delimitação de escopo, este trabalho opta por não aprofundar tais discussões. O interesse e o objetivo central desta pesquisa residem na materialidade e na imersão desses espaços, focando em como a estruturação da paisagem, a cenografia e os estímulos sensoriais configuram a vivência arquitetônica e urbana do público.

A comparação entre os eventos foi guiada pela teoria de Rasmussen (1998), Pallasmaa (2011) e Zumthor (2009). A análise foi dividida em dois eixos:

- 1. Análise objetiva: focada na configuração do espaço (implantação, infraestrutura, acessos);
- 2. Análise subjetiva: focada nos sentidos (luz, som, escala, materiais e arte).

O objetivo não é dizer qual festival é melhor ou pior, mas identificar semelhanças e particularidades na forma como cada um constrói seus ambientes imersivos.

Por fim, com base nesse caminho metodológico, o trabalho está estruturado em três capítulos principais, além desta introdução e das considerações finais.

- O Capítulo 1 estabelece o referencial teórico e histórico. É nele que o conceito de urbanismo efêmero é aprofundado e as bases da fenomenologia na arquitetura são detalhadas, fornecendo o vocabulário conceitual necessário para a pesquisa.
- O Capítulo 2 atua como um mapeamento factual, apresentando os estudos de caso selecionados. Esta etapa descreve objetivamente as implantações, dimensões, infraestruturas e materiais que compõem essas cidades temporárias.
- O Capítulo 3, por fim, promove a análise crítica e o cruzamento dos dados. A investigação divide-se entre a análise objetiva da morfologia e legibilidade do espaço (apoiada em premissas de desenho urbano, como as de Kevin Lynch) e a análise subjetiva. É neste momento que a teoria fenomenológica é aplicada aos casos reais, revelando como as texturas, as escalas e os estímulos sensoriais moldam a experiência daquele que habita a efemeridade.

Dessa forma, o trabalho propõe um olhar integrado entre a objetividade do planejamento temporário e a subjetividade da experiência humana, demonstrando que a arquitetura, mesmo quando projetada para desaparecer em poucos dias, deixa marcas perenes na percepção de quem a vivência.

1. ARQUITETURA E URBANISMO EFÊMEROS COMO EXPERIÊNCIA SENSORIAL

Este capítulo apresenta o referencial teórico que fundamenta a pesquisa, abordando a arquitetura e o urbanismo efêmeros em articulação com a experiência sensorial no espaço. São discutidos conceitos relacionados à efemeridade, à percepção e à vivência corporal, compreendendo o espaço arquitetônico e urbano como construções que se realizam por meio da experiência dos usuários/indivíduos. Essas reflexões constituem a base conceitual que orienta a análise dos espaços temporários investigados neste trabalho.

1.1. Arquitetura e Urbanismo Efêmeros: História, Conceitos e Apropriação do Espaço

A arquitetura e o urbanismo efêmeros podem ser compreendidos como formas de produção espacial concebidas para existir por um período limitado de tempo. Historicamente, formas

espaciais temporárias estão presentes desde os primeiros modos de habitar, especialmente em contextos nômades, nos quais abrigos desmontáveis e arranjos provisórios respondiam diretamente a condições ambientais, sociais e culturais específicas. Amos Rapoport, ao analisar as relações entre forma construída e modo de vida, destaca que a arquitetura do habitar não pode ser compreendida apenas a partir da permanência material, uma vez que diferentes sociedades desenvolveram soluções temporárias e adaptáveis em função de suas práticas culturais, organização social e relação com o território (Rapoport, 2005).

A arquitetura não deve ser julgada meramente por sua aparência externa ou desenhos técnicos, mas sim vivenciada através dos sentidos e da interação com o cotidiano. Nesse sentido, o arquiteto atua como uma espécie de "produtor teatral", cuja tarefa primordial não é a expressão de uma mensagem pessoal, mas sim a organização de cenários integrados que inspira ordem e relação ao meio circundante, permitindo que a vida humana se desenrole em harmonia com o ritmo de sua época (Rasmussen, 1998).

No século XX, a efemeridade passa a ser incorporada de maneira consciente como estratégia projetual tanto na arquitetura quanto no urbanismo. De acordo com Frampton (2008), pavilhões de exposições, instalações artísticas, intervenções urbanas e eventos culturais temporários consolidam-se como campos privilegiados de experimentação formal, espacial e tecnológica, nos quais a temporalidade deixa de ser uma limitação e passa a integrar o próprio conceito do projeto. Nesse contexto, essas produções passam a valorizar não apenas a inovação construtiva, mas também a intensidade da experiência espacial proporcionada ao usuário.

A discussão sobre a efemeridade amplia-se quando considerada na escala urbana. Luis Felipe Vera (2017) discute o urbanismo efêmero como uma prática que possibilita a experimentação de novos usos e formas de apropriação do espaço a partir de ocupações temporárias e estruturas provisórias. Segundo o autor, esse tipo de intervenção permite que os próprios usuários participem ativamente da construção e da reorganização do espaço urbano. Em sua publicação no portal ArchDaily¹, Vera (2017) resgata o legado conceitual da vanguarda arquitetônica da década de 1960, com destaque para as propostas experimentais do grupo

¹ VERA, Luis Felipe. *Urbanismo efêmero*. ArchDaily Brasil, 2017. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/777916/luis-felipe-vera-urbanismo-efemero>. Acesso em: 10 jan. 2026.

britânico Archigram (FIG. 1). O projeto utópico denominado *Instant City* (Cidade Instantânea), elaborado por Peter Cook e seus colaboradores, figura como uma referência central para a compreensão dessa dinâmica. A proposta teórica previa a implantação de infraestruturas nômades que utilizavam balões, tendas, sistemas de som e projeções audiovisuais para intervir de forma efêmera em um território, desaparecendo ao final do evento sem deixar vestígios físicos permanentes.

Figura 1 – O conceito de Cidade Instantânea da Archigram visava proporcionar às pequenas cidades acesso às atrações culturais de uma grande metrópole.



Fonte: Dezeen (2020)

De modo complementar, Vera (2017) apresenta grandes ocupações rituais, a exemplo da *Kumbh Mela* na Índia, demonstrando que a efemeridade estruturada por propostas como as do Archigram ou por tradições culturais é plenamente capaz de organizar sistemas urbanos complexos e de alta intensidade sensorial."

Essas abordagens reforçam a compreensão de que o urbanismo efêmero não deve ser entendido como uma exceção ou solução improvisada, mas como instrumento estratégico do planejamento urbano contemporâneo. Ao incorporar o tempo como variável projetual, a arquitetura e o urbanismo efêmeros possibilitam respostas mais flexíveis às transformações sociais, culturais e econômicas, além de ampliarem as possibilidades de uso e vivência do espaço urbano (Vera, 2017).

1.2. Arquitetura e Urbanismo Sensorial: Corpo, Percepção e Experiência

A partir do referencial teórico exposto, torna-se possível aprofundar a discussão sobre a experiência sensorial como elemento fundamental para a vivência desses ambientes, considerando o corpo e a percepção como mediadores centrais da relação entre espaço e usuário.

Rasmussen, em **Arquitetura Vivenciada** (1998), afirma que o espaço arquitetônico e urbano não se limita àquilo que é visto, mas é apreendido por meio do movimento, da escala, da luz, da sombra, do som e da textura. Para o autor, a arquitetura só se concretiza plenamente quando é vivida pelo corpo humano, em sua dimensão cotidiana e sensível. Essa abordagem permite compreender que ruas, praças, edificações e estruturas temporárias são percebidas de maneira integrada, compondo uma experiência espacial contínua entre arquitetura e urbanismo. Nesse sentido, a relação entre a percepção espacial e a sonoridade é um dos pilares da teoria de Rasmussen. Ao comparar a arquitetura à música, o autor destaca que o ritmo – seja ele visual, na repetição de elementos arquitetônicos, ou auditivo – é o agente condutor da experiência sensorial. No contexto de espaços associados à música eletrônica, essa premissa mostra-se particularmente relevante, pois a arquitetura passa a atuar como o corpo físico que abriga e reverbera a estrutura rítmica sonora. Como sintetiza o autor: “Compreender arquitetura, portanto, não é o mesmo que estar apto a determinar o estilo de um edifício através de certas características externas. Não é suficiente ver arquitetura; devemos vivenciá-la” (Rasmussen, 1998, p. 32).

Pallasmaa aprofunda essa discussão ao defender que a experiência arquitetônica e urbana envolve todos os sentidos. Em **Os olhos da pele: a arquitetura e os sentidos**, o autor critica a predominância da visão na arquitetura contemporânea e propõe uma abordagem multissensorial, na qual tato, audição, olfato e percepção térmica desempenham papéis fundamentais na apreensão do espaço (Pallasmaa, 2011). Para o autor, arquitetura e

urbanismo devem ser compreendidos como extensões do corpo humano, capazes de provocar sensações, memórias e vínculos emocionais com o ambiente.

Essa abordagem é especialmente relevante quando se analisam espaços urbanos e arquitetônicos temporários, nos quais a materialidade muitas vezes é simples ou provisória, mas a experiência sensorial é cuidadosamente construída. A música, os sons ambientes, a iluminação, os fluxos de pessoas e a organização espacial contribuem para a criação de atmosferas específicas, que influenciam diretamente a forma como o espaço é vivido, mesmo que por um curto período.

Peter Zumthor, contribui para essa reflexão ao introduzir o conceito de atmosfera como elemento central da experiência espacial. Em **Atmosferas**, o autor descreve a arquitetura como a capacidade de criar ambientes que afetam emocionalmente os indivíduos por meio da combinação de materiais, luz, som, escala e proporção, para ele, todo espaço funciona como um instrumento (Zumthor, 2009). Embora Zumthor não trate especificamente da arquitetura efêmera, seus conceitos permitem compreender por que espaços temporários e eventos urbanos frequentemente priorizam a criação de atmosferas intensas e envolventes, capazes de marcar a experiência do usuário.

Na escala urbana, a noção de sensorialidade amplia-se ao considerar a cidade como um campo de estímulos contínuos. O urbanismo sensorial compreende ruas, praças, percursos e espaços coletivos como ambientes que moldam comportamentos, percepções e interações sociais. Nesse sentido, intervenções temporárias e eventos efêmeros podem reconfigurar momentaneamente a experiência urbana, alterando fluxos, ritmos e formas de apropriação do espaço, sem necessariamente modificar sua estrutura permanente. Ao discutir o 'grau de intimidade', Zumthor ressalta que a escala e as proporções de um recinto moldam a percepção subjetiva do indivíduo, por exemplo, a altura do pé direito na pista de dança define se a experiência é de “libertação” (teto alto) ou “introspecção” (teto baixo).

A partir dessas contribuições teóricas, este trabalho adota a arquitetura e o urbanismo sensoriais como chaves conceituais para a leitura de espaços temporários. Não se trata de afirmar previamente os efeitos desses ambientes, mas de reconhecer que a dimensão sensorial constitui um campo relevante de análise para compreender como o espaço é vivido, percebido e apropriado. Assim, a sensorialidade é entendida como componente fundamental da

experiência espacial, especialmente em contextos efêmeros, nos quais a intensidade da vivência assume papel central.

1.3. A Leitura e a Paisagem da Cidade Efêmera: Orientação e Visão Serial

A apreensão de uma cidade efêmera não se dá apenas pelos sentidos corporais e pelas atmosferas, mas também pela forma como o indivíduo lê, decodifica e se movimenta por esse espaço provisório. Para compreender essa dinâmica na escala urbana, as contribuições de Kevin Lynch (1977) e Gordon Cullen (1983) tornam-se essenciais, pois transportam a percepção espacial para o campo da legibilidade e da paisagem em movimento.

Em **A Imagem da Cidade**, Kevin Lynch (1997) investiga, em seus capítulos iniciais, a "legibilidade" do ambiente urbano, ou seja, a facilidade com que as partes de uma cidade podem ser reconhecidas e organizadas em um padrão coerente na mente do observador. Em contextos efêmeros, onde o usuário é inserido repentinamente em uma malha urbana desconhecida, a "imageabilidade", ou seja, a qualidade física que confere a um objeto uma alta probabilidade de evocar uma imagem forte, torna-se crucial para a sobrevivência e orientação no evento. Lynch categoriza essa leitura urbana através de cinco elementos estruturadores: vias (canais de movimento), limites (barreiras ou bordas), bairros (regiões com características próprias), nós (pontos focais de convergência) e marcos visuais (pontos de referência físicos). Em festivais, esses elementos são propositalmente forjados: as vias guiam os fluxos, as zonas de camping funcionam como bairros, e grandes instalações cenográficas atuam como marcos visuais absolutos.

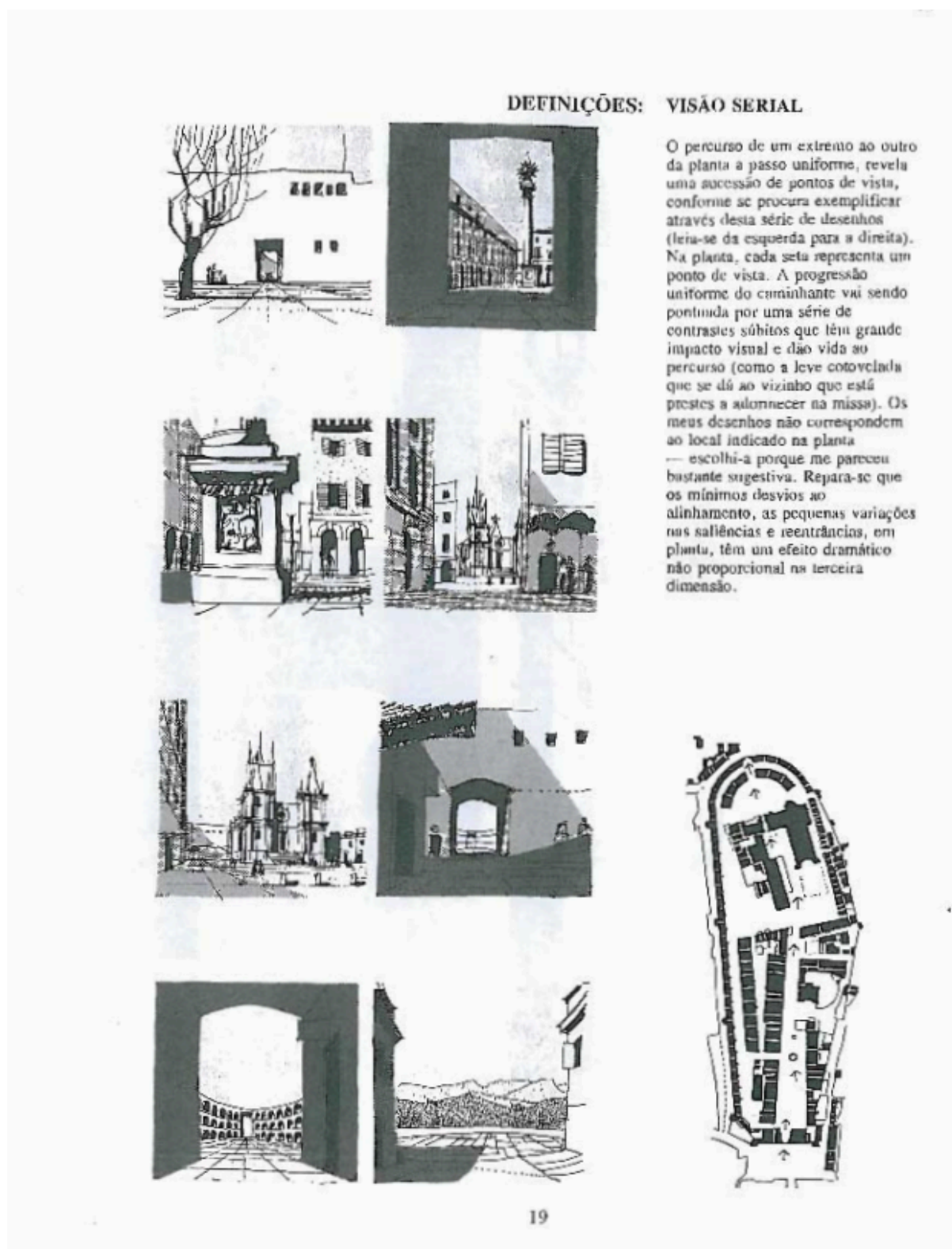
Complementar a essa leitura estrutural de Lynch, Gordon Cullen (1983), na introdução de **Paisagem Urbana**, aborda a cidade não como um mapa estático, mas como um evento visual e dramático experienciado ao longo do tempo. O autor introduz o conceito de "visão serial" para explicar que a paisagem urbana é apreendida através de uma sucessão de revelações espaciais geradas pelo movimento do pedestre. Caminhar por uma cidade é experienciar a constante interação entre a "visão existente" (o espaço onde se está) e a "visão emergente" (o espaço que se revela à frente).

No contexto dos festivais, seja de música eletrônica ou outros, a visão serial (FIG. 2) é uma ferramenta de projeto intensamente explorada. A transição de um corredor apertado de barracas para a vastidão de um palco principal, ou a revelação gradual de uma escultura

iluminada no deserto, são exemplos de como o espaço efêmero é desenhado para manipular a expectativa e a surpresa. Dessa forma, a união entre os mapas mentais de Lynch e a visão serial de Cullen fornece o embasamento necessário para analisar como o esqueleto objetivo dessas cidades temporárias se converte em uma experiência subjetiva, rítmica e visualmente envolvente para o público.

A partir do referencial teórico construído, torna-se possível delinear os eixos conceituais que orientam a leitura da arquitetura e do urbanismo efêmeros. Tais eixos articulam, de um lado, os aspectos objetivos da configuração espacial, como infraestrutura, legibilidade urbana e organização provisória, e, de outro, as dimensões subjetivas da experiência, relacionadas à imersão sensorial, à construção de atmosferas temporárias e à percepção do espaço em movimento (visão serial). É com base nessa fundamentação que se torna pertinente avançar para situações concretas. Assim, o capítulo seguinte dedica-se à apresentação dos casos de referência associados à música eletrônica, visando contextualizar suas dinâmicas arquitetônicas e urbanísticas para estabelecer a base necessária à análise comparativa a ser desenvolvida posteriormente.

Figura 2 – Definição e exemplo de Visão Serial, Gordon Cullen



Fonte: CULLEN (1983, p. 19).

2. APRESENTAÇÃO DOS CASOS DE REFERÊNCIA

Este capítulo apresenta os casos de referência selecionados para o desenvolvimento da pesquisa: os festivais Tomorrowland Brasil, Burning Man e Universo Paralello. A escolha desses eventos baseia-se em sua relevância no cenário contemporâneo da música eletrônica e na forma como articulam arquitetura, urbanismo e experiência sensorial em contextos temporários. A apresentação tem caráter introdutório e contextual, buscando situar cada caso quanto à sua organização espacial, estrutura urbana provisória e dimensões sensoriais, sem antecipar as análises que serão aprofundadas no capítulo seguinte.

Os três festivais podem ser compreendidos como exemplos de ocupações efêmeras do território, nas quais se configuram verdadeiras microcidades temporárias. Nesses contextos, aspectos objetivos, como implantação, infraestrutura, circulação e organização espacial, coexistem com dimensões subjetivas relacionadas à luz, ao som, à cenografia, à arte e às formas de vivência coletiva, elementos centrais para a experiência proposta por cada evento.

2.1. Tomorrowland Brasil

O Tomorrowland é um festival internacional de música eletrônica realizado anualmente na cidade de Boom, na Bélgica, onde ocorre sua edição principal. Além dessa edição central, o evento expandiu-se ao longo dos anos para outros contextos territoriais, com edições internacionais realizadas em países como Brasil e Tailândia, além de desdobramentos como o Tomorrowland Winter, realizado nos Alpes franceses. Essa expansão evidencia a capacidade do festival de adaptar sua organização arquitetônica e urbanística temporária a diferentes ambientes geográficos, climáticos e culturais. No contexto deste trabalho, o recorte de análise concentra-se na edição brasileira do Tomorrowland², que acontece no Parque Maeda - Itu, São Paulo, em razão da maior disponibilidade de registros, documentos e materiais em língua portuguesa, o que possibilita uma leitura mais consistente de sua organização espacial e urbana temporária.

Do ponto de vista arquitetônico e urbanístico, a organização espacial do festival pode ser descrita a partir dos registros visuais e materiais documentais disponíveis. Observa-se a presença de áreas destinadas às apresentações musicais, setores de circulação, espaços de

² TOMORROWLAND BRASIL. **Welcome.** 2026. Disponível em: <https://brasil.tomorrowland.com/pt/welcome/>. Acesso em: 11 jul. 2026.

convivência, serviços e infraestrutura técnica temporária, distribuídos de forma a atender à realização do evento. As imagens indicam o uso recorrente de cenografias monumentais, palcos temáticos e sistemas provisórios de infraestrutura, que compõem o ambiente do festival e estabelecem referências espaciais para o deslocamento dos participantes.

Figura 3 – Vista geral do Tomorrowland Brasil 2025, evidenciando a ocupação temporária do território e a organização espacial do evento.



Fonte: Tomorrowland Brasil (2024)

A mobilidade para o festival é um grande desafio que exige investimento, dedicação e também participação do público. Fizemos um grande esforço em infraestrutura para garantir que a circulação flua da melhor forma possível. Seja pelo Shuttle Oficial, veículo próprio, ônibus circular, excursão ou aplicativo, este plano foi pensado para aprimorar a experiência do público, ressaltou Mário Sérgio, Diretor Geral do Tomorrowland Brasil.³

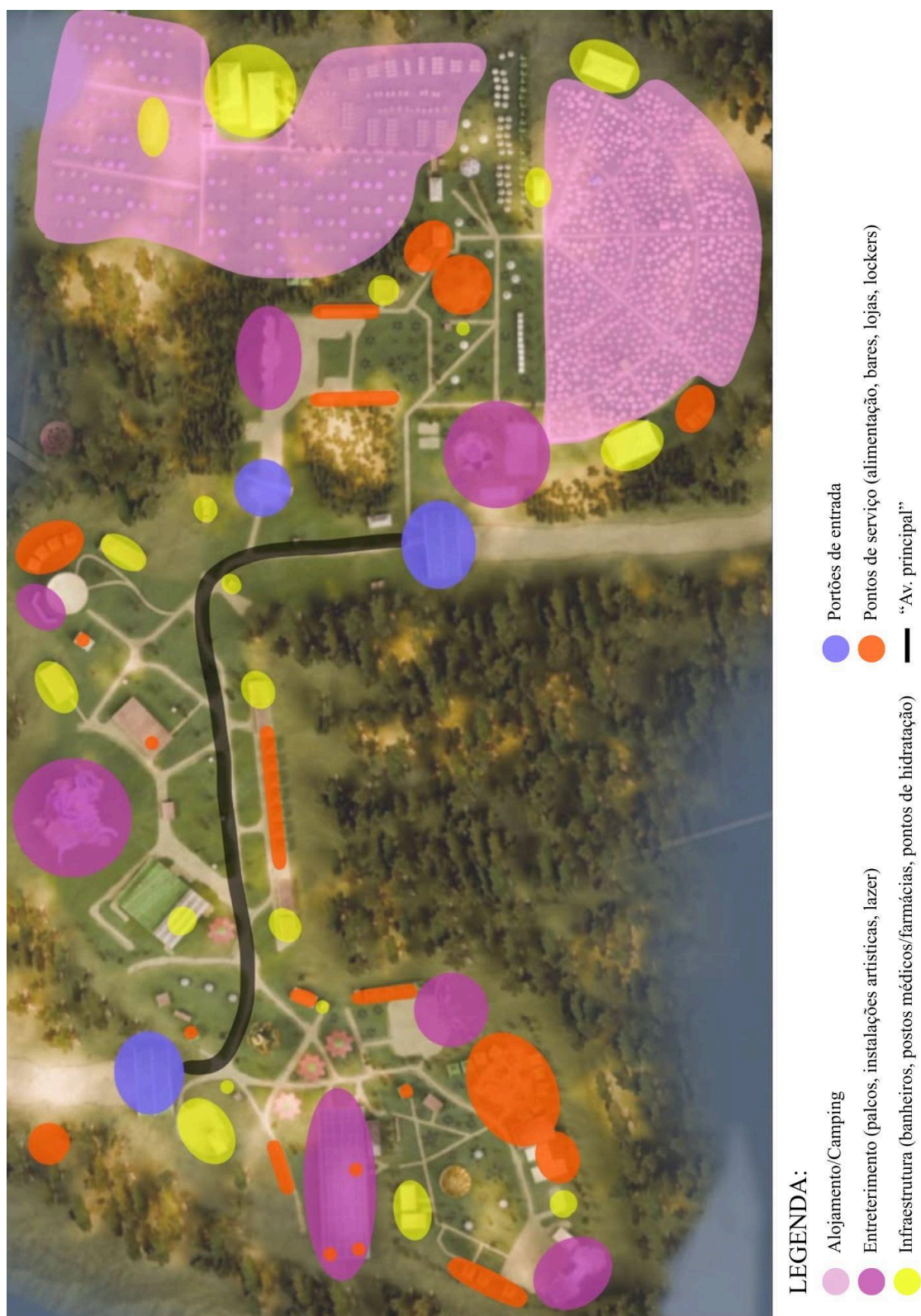
3

Disponível em: <https://press.tomorrowlandbrasil.com/tomorrowland-brasil-apresenta-plano-de-mobilidade-para-o-festival-e-melhorias-nas-instalacoes-do-parque-maeda>. Acesso em: 31 jan. 2026

Fonte: Fãs - Tomorrowland Brasil (2025)



Figura 5 – Mapa da organização espacial do Tomorrowland Brasil



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

A organização espacial do festival evidencia uma estrutura urbana provisória claramente hierarquizada, conforme indicado no mapa da organização espacial do evento (FIG. 5). O palco principal configura-se como elemento central do espaço, funcionando como polo de atração e referência visual e sonora, a partir do qual se organizam os principais eixos de circulação. Esses percursos orientam o deslocamento dos participantes e estruturam a experiência sensorial do evento. A partir da perspectiva da análise objetiva e das imagens disponíveis, nota-se que o deslocamento entre os setores constitui parte fundamental da vivência do festival. Essa dinâmica dialoga diretamente com Rasmussen (1998), que defende a apreensão da arquitetura não apenas como um objeto estático, mas através da vivência corporal contínua e do movimento pelos espaços.

Figura 6 – Mainstage do Tomorrowland Brasil 2025, evidenciando o uso de cenografia monumental como elemento estruturador do espaço efêmero.



Fonte: Tomorrowland Brasil (2025).

A imagem referente ao Mainstage (FIG. 6) indica o uso de cenografia monumental como elemento estruturador do espaço efêmero. Para além de sua função técnica, essas estruturas de grande escala atuam para orientar a ocupação do entorno, concentrando fluxos e definindo áreas de maior intensidade sensorial. No campo da análise subjetiva, essa articulação

arquitetônica pode ser relacionada ao conceito de atmosfera proposto por Zumthor (2009). A combinação observada entre os elementos materiais da cenografia e os estímulos imateriais, como a iluminação e os sistemas de som, cria um ambiente imersivo. De acordo com a teoria do autor, os registros visuais sugerem que o espaço é organizado com o intuito de envolver o indivíduo coletivamente, configurando uma atmosfera que ultrapassa a percepção estritamente visual.

Figura 7 – Espaços de convivência e infraestrutura temporária no Tomorrowland Brasil 2025, *DreamVille - Easy*

Tent



Fonte: Billboard Brasil (2025)

Em relação aos espaços de convivência e infraestrutura temporária, os registros evidenciam o setor denominado *DreamVille* (FIG. 7), onde dentro dele temos três categorias: *Magnificent Greens*, *Easy Tent* e *Mística*. Esse espaço funciona como uma extensão do evento, estruturando-se como uma microcidade efêmera composta por áreas de permanência, serviços e atividades coletivas, o que prolonga a duração do festival de algumas horas para dias. Nessa configuração provisória, o participante deixa de ser apenas visitante e passa a residir temporariamente no espaço. Sob a ótica teórica de Pallasmaa (2011) e Rasmussen (1998), essa habitabilidade contínua intensifica profundamente o impacto sensorial. Ao integrar alojamento e vivências cotidianas, a organização espacial permite que a experiência arquitetônica seja sentida e assimilada pelo corpo de forma integral ao longo de todo o tempo de permanência.

2.2. Burning Man

O Burning Man é um evento cultural realizado anualmente no deserto de Black Rock, no estado do Nevada, Estados Unidos, caracterizado pela criação de uma cidade temporária denominada *Black Rock City*. De acordo com informações institucionais, o evento está vinculado ao Burning Man Project, uma organização que atua na promoção de um movimento artístico e cultural originado a partir das experiências desenvolvidas no contexto do evento.

Conforme o documento oficial da organização⁴, a vivência coletiva e a ocupação desse território são orientadas por dez princípios⁵ fundamentais que ditam a dinâmica espacial e social. A Inclusão Radical assegura que o espaço seja aberto à participação de qualquer indivíduo, enquanto a Desmercantilização e a prática de Presentear estruturam um ambiente livre de patrocínios e transações financeiras. A Autossuficiência Radical e o Esforço Comunitário funcionam como pilares logísticos, exigindo que o indivíduo confie nos seus próprios recursos ao mesmo tempo que colabora na construção das redes e espaços públicos. A Autoexpressão Radical permite a livre manifestação da identidade, equilibrada pela Responsabilidade Cívica, que garante o respeito pelo bem-estar coletivo e pelas normativas legais. O princípio de Não Deixar Rastros (*Leave no Trace*) impõe o compromisso estrito com a preservação ambiental. Por fim, a Participação e o Imediatismo atuam como motores da vivência plena, defendendo que a transformação ocorre apenas através do envolvimento direto e autêntico com o momento e com o espaço.

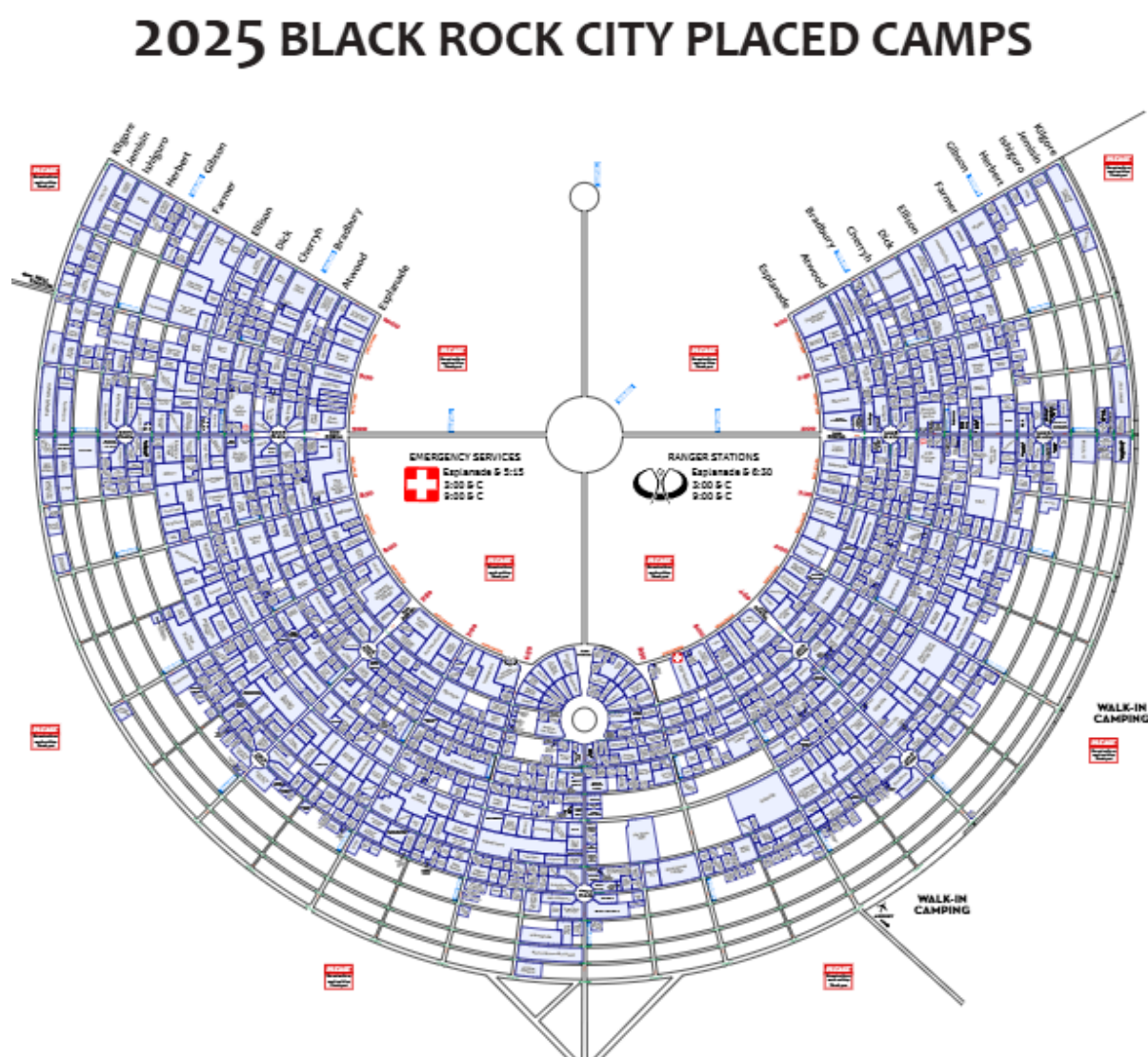
Do ponto de vista arquitetônico e urbanístico, o Burning Man configura-se como uma ocupação urbana efêmera, planejada para existir por um período limitado e desaparecer completamente, em alinhamento com os seus princípios norteadores. Essa dinâmica dialoga com a perspectiva de Vera (2017), que compreende o urbanismo efêmero como um campo válido de organização espacial, flexível e propício à experimentação coletiva em diferentes escalas territoriais.

⁴ BURNING MAN PROJECT. *About Black Rock City*. Disponível em: <https://burningman.org/event/brc/black-rock-city/>. Acesso em: 31 jan. 2026.

⁵ BURNING MAN PROJECT. **The 10 Principles**. São Francisco, [s.d.]. Disponível em: <https://burningman.org/about-us/10-principles/>. Acesso em: 28 maio 2026.

A organização espacial de *Black Rock City* reflete diretamente a aplicação prática dos seus princípios fundadores. O "Esforço Comunitário", por exemplo, materializa-se na própria distribuição dos assentamentos e na colaboração necessária para erguer a cidade do zero. Como pode ser observado no mapa (FIG. 7 e 8), a malha urbana é estrategicamente zoneada para integrar áreas residenciais a uma rede complexa de acampamentos temáticos, infraestrutura e suporte. A cidade não é construída apenas pela organização do evento, mas ativamente moldada pelos participantes, que assumem a responsabilidade de criar espaços interativos e de vivência coletiva.

Figura 8 – Mapa de acampamentos montados de *Black Rock City*



Fonte: Burning Man Project (2025)

Figura 9 – Mapa de acampamento livre de *Black Rock City*



Fonte: Burning Man Project (2025)

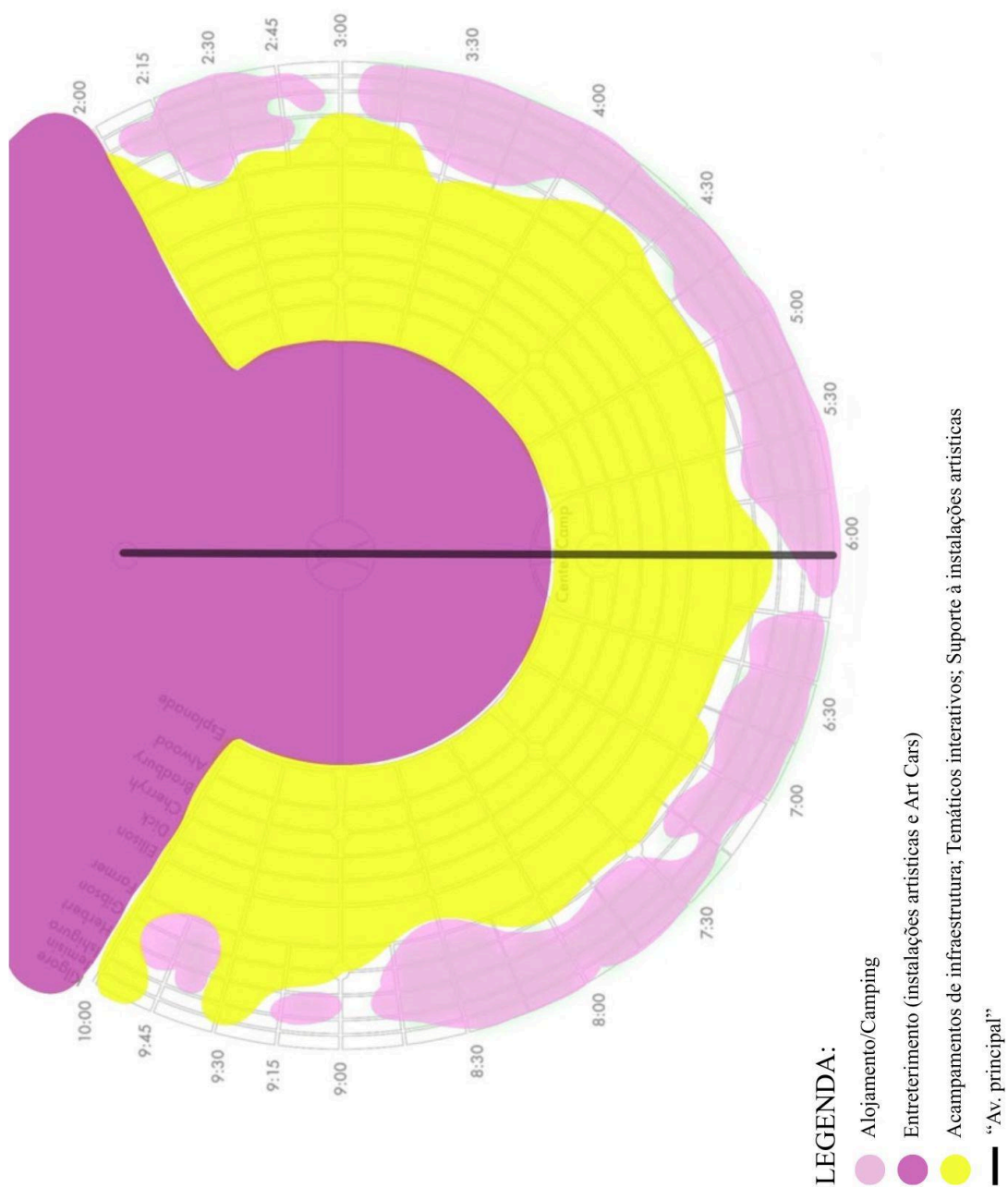
Em verde (FIG. 9), indica o camping aberto aos “Burners”. A área sombreada em azul (FIG. 8) não especifica, mas indica aproximadamente, onde encontrará os acampamentos com vagas reservadas:

Acampamentos de infraestrutura: Constituem a base logística e operacional da cidade efêmera (serviços médicos, banheiros, oficinas para bicicletas e centrais de energia).

Acampamentos Temáticos Interativos: Espaços concebidos para o engajamento público, constituindo o tecido social e cultural da cidade efêmera (oferecem experiências sensoriais, abrigos climáticos, música, performances e espaços de convivência).

Acampamentos de Suporte a Instalações Artísticas: Destinados aos artistas, arquitetos, engenheiros e construtores voluntários. Funcionam como oficinas provisórias e zonas de descanso necessárias para a montagem, manutenção e desmontagem das obras monumentais no deserto.

Figura 10 – Organização espacial do Burning Man



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

Essa dinâmica colaborativa também é essencial para viabilizar a "Autossuficiência Radical". Sobreviver e se locomover na vasta escala do deserto de Nevada exige preparação rigorosa, sendo a bicicleta o principal modal de transporte urbano no festival. As condições extremas do ambiente, contudo, tornam o desgaste desses veículos inevitável. Nesse cenário, a infraestrutura da cidade se adapta a essa necessidade por meio de uma rede descentralizada de acampamentos dedicados voluntariamente ao conserto de bicicletas. Essa dinâmica demonstra como a autossuficiência individual dos participantes é, paradoxalmente, sustentada por uma forte rede de apoio e cuidado coletivo, garantindo a manutenção da mobilidade e o nomadismo urbano ao longo do evento.

Figura 11 – Vista aérea de Black Rock City, cidade temporária construída para o evento Burning Man, no deserto de Black Rock, Nevada.



Fonte: Reddit (2026)

A imagem de vista aérea de *Black Rock City* (FIG. 11) evidencia a dimensão estrutural dessa cidade temporária implantada no deserto. Observa-se que a configuração espacial adota uma lógica radial, estruturada a partir de um núcleo central do qual se desenvolvem vias concêntricas e eixos que organizam os setores de ocupação e circulação. Essa hierarquização das ruas e a disposição dos acampamentos definem os percursos de deslocamento logístico. A partir da análise objetiva, nota-se que essa organização facilita a orientação territorial, o que corrobora a leitura de Rasmussen (1998) sobre como a clareza dos fluxos permite que a arquitetura seja compreendida através do movimento ordenado do corpo pelo espaço.

Figura 12 – Instalações artísticas e estruturas arquitetônicas efêmeras no Burning Man, evidenciando o caráter experimental e sensorial do espaço construído.



Fonte: Vera (2025)

A imagem de instalação artísticas (FIG. 12) indica a presença de estruturas efêmeras que atuam como marcos visuais na paisagem desértica. Inseridas na malha urbana provisória, essas peças influenciam os percursos e os modos de ocupação do espaço imediato e materializam o princípio da "Autoexpressão Radical". No campo da análise subjetiva, os registros visuais sugerem que essas arquiteturas temporárias integram estímulos visuais, táteis e sonoros, frequentemente ampliados pela luz natural e artificial do deserto. Essa articulação entre materialidade e elementos imateriais remete ao conceito de atmosfera de Zumthor (2009), indicando que o ambiente construído atua ativamente na percepção sensorial do indivíduo.

Figura 13 – Acampamentos e espaços de convivência em Black Rock City, evidenciando a ocupação habitacional temporária e a vivência cotidiana no Burning Man.



Fonte: Post (2018)

Em relação à habitabilidade, os registros fotográficos dos acampamentos (FIG. 13) demonstram a estruturação de áreas de permanência e uso compartilhado. Os espaços de convivência funcionam como unidades habitacionais efêmeras, compondo a base da vivência cotidiana na cidade temporária, incentivados pelos princípios de "Participação" e "Inclusão Radical". A disposição dessas estruturas revela um ambiente voltado para a interação

continua entre os participantes. Sob a ótica de Pallasmaa (2011), essa vivência prolongada faz com que a apreensão do espaço deixe de ser puramente estético-visual e torne-se integral, conectando o corpo de forma imersiva ao ambiente efêmero ao longo dos dias.

2.3. Universo Paralello

O Universo Paralello é um festival de música eletrônica realizado periodicamente na Praia de Pratigi, localizada no município de Ituberá, no litoral sul da Bahia, caracterizando-se pela implantação de uma ocupação urbana inteiramente temporária em área natural. Embora o festival ocorra recorrentemente no mesmo território, os registros apontam que a sua infraestrutura é desmontada ao final de cada edição e reconfigurada nos eventos seguintes, sem a consolidação de edificações permanentes.

A organização espacial do festival, conforme indicam os mapas e documentos disponíveis, envolve a disposição provisória de palcos, áreas de convivência, vias de circulação, serviços e acampamentos. Nesse contexto, a arquitetura e o urbanismo efêmeros atuam de forma articulada para construir um ambiente destinado à permanência dos participantes em meio à paisagem litorânea. As informações apresentadas baseiam-se em dados institucionais e registros documentais disponibilizados pela organização do evento.⁶

⁶ UNIVERSO PARALELLO. **Universo Paralello**. 2026. Disponível em: <https://universoparalello.org/>. Acesso em: 11 jul. 2026.

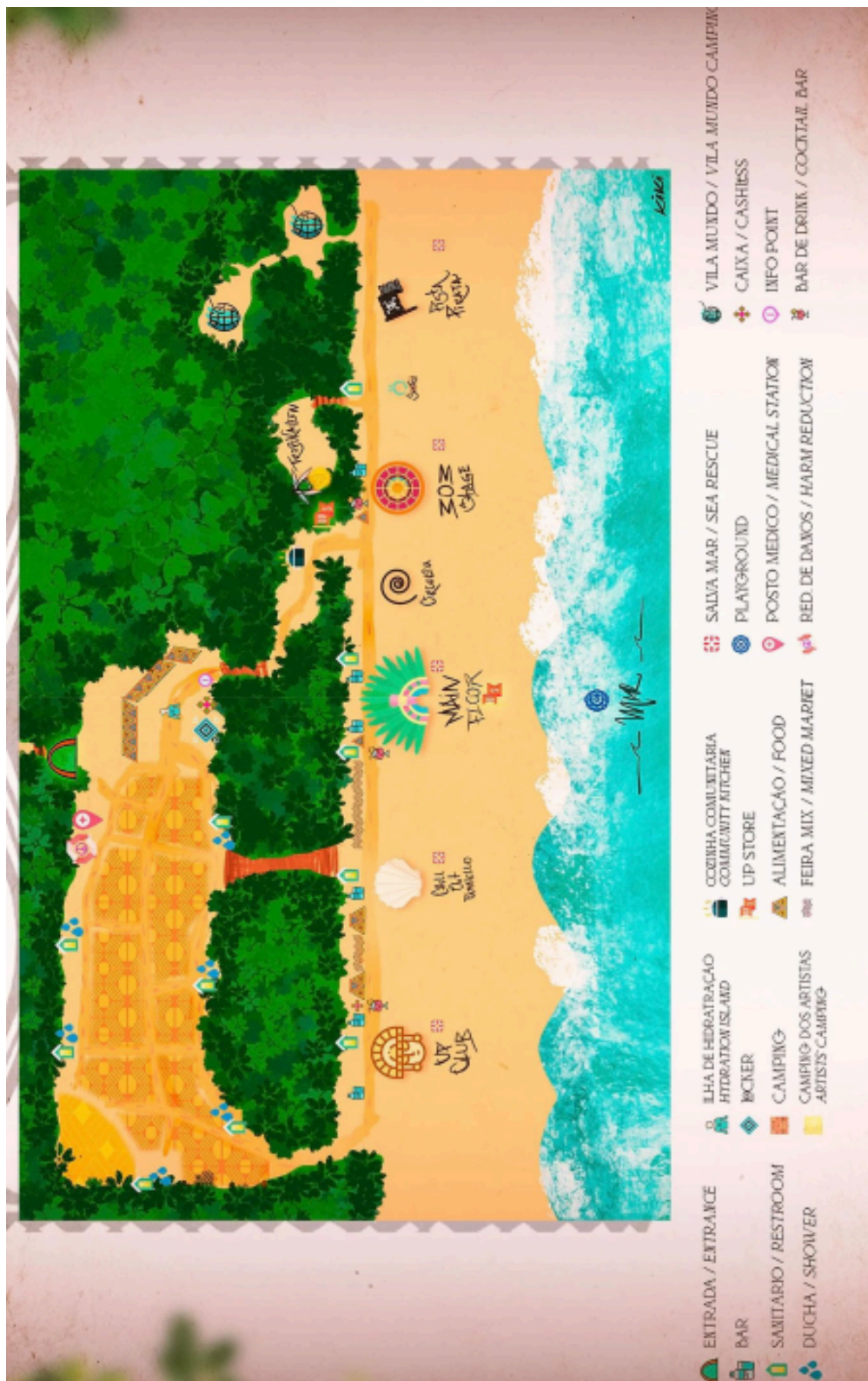
Figura 14 – Vista geral do Universo Paralello na Praia de Pratigi, evidenciando a implantação territorial da ocupação urbana temporária.



Fonte: Bahia Terra - Turismo e Eventos (2026)

A vista geral do Universo Paralello (FIG. 14) evidencia a inserção do festival em um território caracterizado pela proximidade entre a faixa de areia, a vegetação nativa e as áreas litorâneas abertas. Diferentemente de eventos localizados em tecidos urbanos consolidados ou espaços áridos, a análise objetiva das imagens revela uma ocupação temporária que distribui suas funções respeitando a topografia e a disposição da natureza existente. Esse modelo de implantação ilustra as reflexões de Vera (2017) acerca da capacidade de adaptação do urbanismo efêmero, o qual se molda às condicionantes ambientais para estabelecer zonas de uso adequadas ao local.

Figura 15 – Mapa do Universo Paralello 17ª edição, 2023/2024



Fonte: Universo Paralello (2024)

Figura 16 – Organização espacial do Universo Paralello



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

A organização urbana temporária do Universo Paralello (FIG. 16) estrutura-se a partir da definição clara de setores funcionais, como áreas de shows, circulação, serviços, alimentação, acampamentos e espaços de convivência. O caminhar por esses percursos de terra e areia constitui parte fundamental da dinâmica física e da orientação espacial dentro do festival. Esse deslocamento contínuo dialoga diretamente com as premissas de Rasmussen (1998), que defende que a experiência arquitetônica é ativamente construída pelo movimento do corpo, permitindo que a estrutura urbana provisória seja apreendida através do trajeto realizado.

Figura 17 – Instalações artísticas/palcos e estruturas efêmeras no Universo Paralello, integradas à paisagem natural.



Fonte: Mixmag Brasil (2025)

As imagens dos palcos e das pistas de dança (FIG. 17) demonstram o uso de coberturas tensionadas, técnicas de bioconstrução e elementos cenográficos integrados à vegetação litorânea. Sob a perspectiva da análise subjetiva, observa-se que a combinação de formas geométricas e materiais naturais gera sombreamentos dinâmicos sob a ação da luz solar. Essa articulação entre os artefatos construídos provisórios e a ambiência natural configura o que Zumthor (2009) define como atmosfera. Os registros sugerem que a imersão sensorial é

resultante da junção indissociável entre a arquitetura efêmera integrada à natureza, os estímulos sonoros e a iluminação, gerando uma vivência coletiva.

Figura 18 – Espaços de convivência e acampamentos no Universo Paralello, compondo a vivência cotidiana da cidade temporária.



Fonte: We Go Out (2025)

Por fim, as fotos das áreas de convivência e do *camping* (FIG. 18) demonstram a estruturação de uma infraestrutura temporária voltada para o suporte à vida cotidiana dos participantes. Do ponto de vista sensorial, a convivência nesses ambientes é marcada pela sobreposição de encontros espontâneos e relação direta com o ambiente natural, reforçando a compreensão do festival como uma cidade efêmera habitada e experienciada ao longo do tempo. Mais uma vez, o participante deixa de ser um mero visitante e passa a residir temporariamente no espaço. Essa transição dialoga com as abordagens de Pallasmaa (2011) e Rasmussen (1998), as quais permitem inferir que a habitabilidade contínua intensifica o impacto sensorial, fazendo com que o ambiente construído efêmero seja vivenciado em sua totalidade ao longo de toda a permanência.

Ao apresentar esses três casos de referência, buscou-se estabelecer uma base comum para a análise comparativa a ser desenvolvida no capítulo seguinte (análise dos casos). A partir da

leitura dos aspectos objetivos e subjetivos de cada evento, o trabalho propõe investigar de que maneira a arquitetura e o urbanismo efêmeros contribuem para a construção da experiência sensorial em contextos associados à música eletrônica, sem antecipar interpretações ou conclusões analíticas.

3. ANÁLISE DOS CASOS

O presente capítulo propõe uma análise comparativa dos três festivais estudados, estruturada a partir dos dois eixos metodológicos previamente estabelecidos. O primeiro eixo, de caráter objetivo, investiga o "esqueleto" dessas cidades temporárias, englobando a implantação, os fluxos e a organização urbana efêmera. O segundo eixo, de caráter subjetivo, analisa a "alma" desses espaços, investigando como a luz, a escala, a materialidade e as instalações geram atmosferas imersivas e experiências corporais integrais.

3.1. Análise Objetiva: O Esqueleto das Cidades Efêmeras

Nesta seção, será analisada a estrutura urbana das três cidades efêmeras, detalhando a sua organização física a partir de suas macroáreas fundamentais: Habitação (alojamento e *camping*), Entretenimento (palcos e instalações artísticas), Suporte (serviços e infraestrutura) e o seu sistema viário (transporte e fluxos de pedestres). Compreender essa organização exige realizar uma "leitura estruturalista", isto é, deixar de lado a aparência estética e temporária dos materiais para analisar, de forma técnica, o esqueleto logístico e o zoneamento de base que sustentam o funcionamento real dessa ocupação.

Para fundamentar essa leitura, utiliza-se o aporte teórico de Luis Felipe Vera (2017) sobre o urbanismo efêmero. O autor defende que a arquitetura dos grandes festivais não deve ser reduzida à mera cenografia ou à logística de eventos, pois ela configura assentamentos humanos de alta densidade que operam como verdadeiros sistemas urbanos complexos. Segundo Vera, essas cidades provisórias compartilham das mesmas demandas de uma metrópole permanente, como a gestão de resíduos, a distribuição hídrica e elétrica, a segurança pública e a mobilidade de massas, mas operam sob uma dinâmica de alta intensidade e curta duração. Portanto, analisar a infraestrutura básica dessas ocupações significa investigar como o planejamento urbano resolve, em um intervalo de tempo muito pequeno, a sustentação da vida e o fluxo de dezenas de milhares de habitantes temporários.

A fim de mapear como essa dinâmica se materializa no território, adota-se a matriz conceitual de Kevin Lynch (1960), desenvolvida em sua obra clássica **A Imagem da Cidade**. Lynch estabelece que a legibilidade e a orientação humana no espaço urbano dependem de elementos físicos estruturantes. Para decodificar a paisagem complexa dos festivais, a análise foca em quatro categorias lynchianas essenciais:

- Os Distritos (Setores): São as macrozonas de características homogêneas (como as vastas áreas de *camping* ou as praças de alimentação), onde o usuário reconhece estar inserido em um setor específico da cidade efêmera;
- As Vias (Fluxos): São os canais de movimento e circulação. No urbanismo de festivais, o dimensionamento técnico dessas vias é vital para organizar os fluxos de multidões e evitar estrangulamentos ou pisoteamentos;
- Os Nós (Articulações): Pontos estratégicos de convergência e intensa interação social, como os grandes cruzamentos e os centros de serviços (postos médicos e sanitários), que funcionam como os polos logísticos e de suporte do evento;
- Os Marcos (Referências): Elementos visuais de grande escala e singularidade estética, como os palcos principais e instalações artísticas monumentais, que se destacam na paisagem e servem como referências visuais para a orientação espacial do pedestre.
- Os Limites: Eles definem onde termina uma experiência e começa outra, funcionando como "costuras" que unem diferentes zonas do evento. Por exemplo, as grades externas do festival, os limites, como lagos ou áreas de preservação, e a separação física entre a área de shows e a área de *camping*.

A articulação do pensamento de Vera e Lynch permite, assim, uma leitura objetiva precisa: entender como a legibilidade espacial (a capacidade que o desenho do festival tem de fazer com que o pedestre "leia" e entenda o espaço à sua volta, permitindo que ele se oriente e navegue pelo terreno de forma eficiente, sem ficar desorientado) e o desenho das vias e marcos (Lynch) são utilizados como ferramentas técnicas de planejamento para garantir a funcionalidade e a operação (Vera) dessas três cidades efêmeras.

3.1.1. Setorização e Zoneamento Funcional (Os Distritos de Lynch)

A macro-organização espacial das três cidades efêmeras fundamenta-se na delimitação clara de distritos funcionais autônomos, categorizados essencialmente em três macrozonas: Habitação (alojamento/*camping*), Entretenimento (palcos e instalações Artísticas) e Suporte

(serviços e infraestrutura). A decisão de colocar o setor X ao lado do setor Y (ou de afastá-los) foi planejada estrategicamente, obedecendo a diretrizes de zoneamento estratégico, visando mitigar o impacto ambiental, controlar a interferência sonora entre as áreas de repouso e os palcos, e garantir a segurança nas rotas de circulação de massas.

A principal diretriz de projeto nestes eventos é criar uma transição gradual entre as áreas mais agitadas e as mais calmas, o que podemos chamar de "gradiente de intensidade". A zona de habitação (área de repouso ou *camping*) precisa de estar isolada do barulho dos palcos. No entanto, esta separação não pode deixar as pessoas muito longe das áreas de suporte básico (serviços sanitários, alimentação e postos médicos). A forma como o projeto equilibra estas duas necessidades (estar perto da festa, mas precisar de silêncio e de serviços próximos) é o que define o desenho de cada cidade efêmera.

Para compreender como esta transição se materializa, é essencial observar as estratégias adotadas nos três casos de estudo:

Tomorrowland Brasil: A análise do mapa síntese do Tomorrowland Brasil (FIG. 19) mostra que o espaço do evento é dividido claramente entre uma área de grande agitação e outra de descanso. O desenho do festival possui dois centros principais, que são fisicamente separados por densas massas de vegetação. Essas árvores funcionam como uma barreira natural essencial para garantir o isolamento acústico entre os setores.

De um lado, fica a zona de "compressão sensorial", um espaço lotado e intenso que concentra os Marcos (palcos principais e portões) e os Nós (centros de serviço, banheiros e grandes cruzamentos). Do outro lado, totalmente protegidos pelo bloqueio da vegetação, estão os vastos Distritos de *camping*, que funcionam como áreas de descompressão e alojamento, oferecendo mais tranquilidade e espaço livre.

A ligação entre esses dois ambientes é feita por longos corredores de acesso, classificados como Vias. O tamanho e a largura desses caminhos são fundamentais não apenas para organizar o fluxo e garantir a segurança da multidão, mas também para fazer com que o barulho dos shows vá diminuindo aos poucos durante a caminhada. Por fim, todo o terreno é cercado por Limites claros, que funcionam como fronteiras visuais e físicas, marcando exatamente onde termina a festa e onde começa a área de repouso.

Figura 19 – Mapa síntese da estrutura urbana do Tomorrowland Brasil



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

Burning Man: A análise do mapa síntese do Burning Man (FIG. 20) mostra que a cidade temporária é organizada em um formato de semicírculo, onde tudo aponta para um único centro magnético: a escultura "*The Man*". Diferente da separação por blocos isolados, a divisão dos espaços em *Black Rock City* acontece em camadas circulares, criando uma transição gradual entre a agitação e o descanso.

Na grande área aberta central e superior, concentra-se a zona de "alta densidade e estímulo sensorial" (compressão). Este é um espaço de forte impacto visual, sonoro e imersivo, dominado inteiramente por grandes Marcos, como as instalações artísticas monumentais e os *Art Cars*, que atraem a atenção e o fluxo de todo o público.

Ao redor dessa grande praça, organizam-se os Distritos, que formam as quadras de acampamento e convivência. O mapa evidencia uma transição cuidadosa: as quadras mais próximas do centro funcionam como uma "zona moderada de descompressão", enquanto os anéis mais externos da cidade atuam como a verdadeira "zona de descompressão e repouso". É importante destacar que, diferente de outros festivais, o Burning Man não conta com nenhuma barreira natural (como massas de vegetação) para bloquear o som. O isolamento acústico e o silêncio dependem exclusivamente da escala do deserto e do distanciamento físico entre as bordas da cidade e o centro do evento.

Para organizar o movimento das multidões e bicicletas, as Vias formam uma grelha de ruas radiais (que levam diretamente ao centro) e ruas concêntricas (que cruzam os acampamentos). Ao longo desse trajeto, o mapa destaca os Nós, que são estrategicamente posicionados nos cruzamentos para oferecer os serviços de suporte essenciais, como o Center Camp, postos médicos e oficinas de bicicletas. Por fim, o espaço é contido por Limites bem definidos: tanto a fronteira interna que separa a área habitacional do espaço de arte, quanto a barreira externa de contenção, conhecida como "Cerca de lixo", que marca o fim absoluto da cidade efêmera no deserto.

[illegible]

41

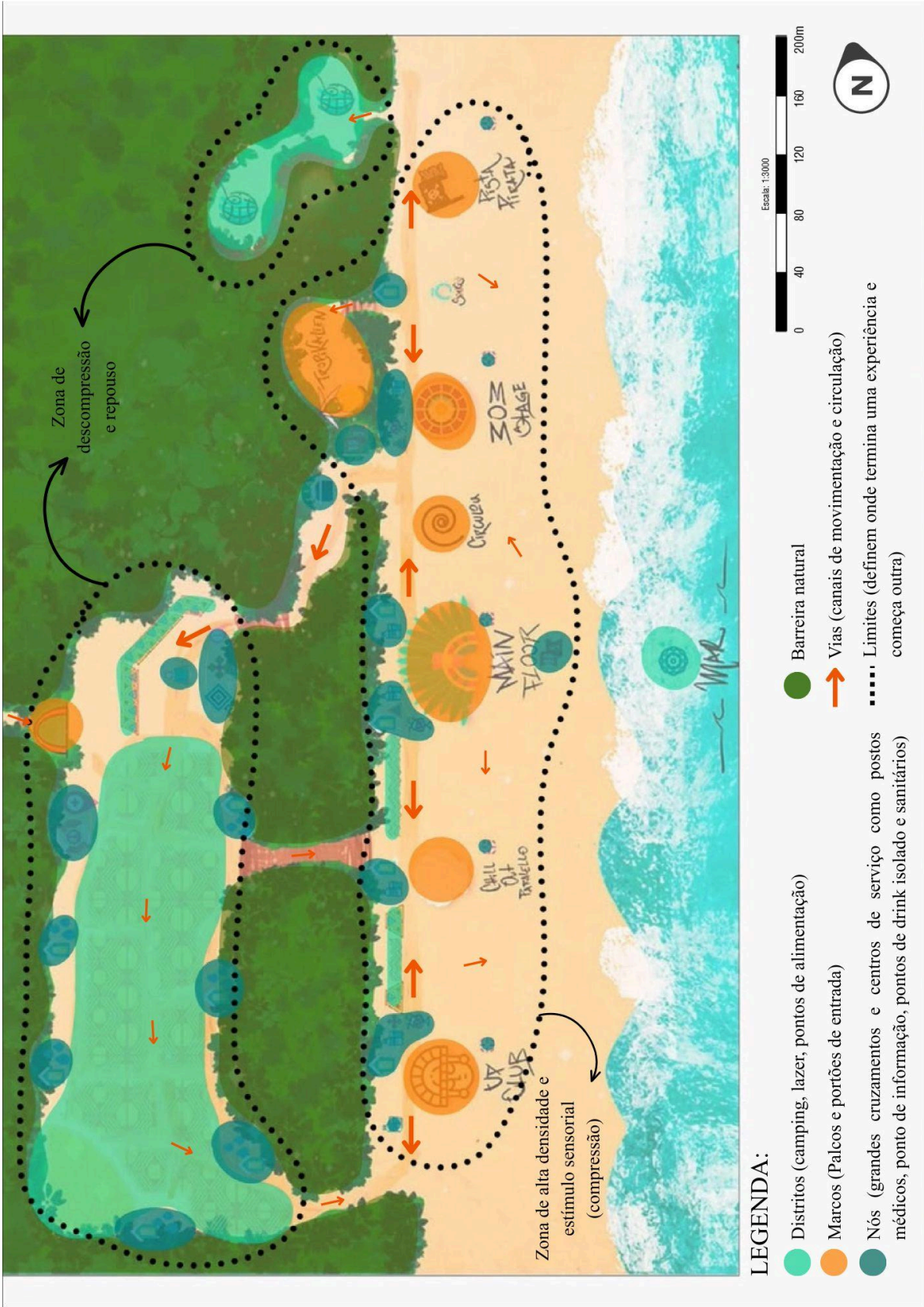
Universo Paralello: A análise do mapa síntese do Universo Paralello (FIG. 21) mostra que o festival possui uma organização espacial linear, estendendo-se ao longo da faixa de areia da praia. Assim como no Tomorrowland, o evento tira grande proveito de uma extensa barreira natural de vegetação para dividir o espaço em duas realidades muito diferentes, garantindo o isolamento acústico necessário entre a festa e o descanso.

Na parte inferior do mapa, na beira da praia, fica a zona de "alta densidade e estímulo sensorial" (compressão). Ao invés de um formato circular, aqui a área de shows acontece em uma longa faixa contínua. É nessa área que estão enfileirados os principais Marcos do evento, como o *Main Floor* e o *UP Club*. Um detalhe muito importante do projeto é que esses palcos são posicionados voltados para o oceano. Essa é uma estratégia acústica fundamental: ao direcionar as caixas de som para a água, o barulho viaja em sentido ao mar aberto, ajudando a não invadir a área de acampamento e criando um corredor vibrante por onde o público circula intensamente.

Logo atrás dessa densa massa de árvores, totalmente protegidos do volume das pistas, encontram-se os grandes Distritos. Estas são as áreas destinadas ao *camping* e às praças de alimentação, que funcionam como a verdadeira "zona de descompressão e repouso". O uso da barreira verde central, somado à tática de jogar o som para o mar, é o que garante que essa área habitacional ofereça a tranquilidade necessária aos participantes.

O movimento entre esses dois mundos é organizado por Vias que cortam a floresta em pontos estratégicos, conectando a praia ao acampamento. Ao longo desses caminhos e nas extremidades dos palcos, estão distribuídos os Nós, que servem como pontos de apoio, grandes cruzamentos e centros de serviço (como postos médicos). Por fim, o espaço é contornado por Limites bem marcados pelas linhas pontilhadas, que separam fisicamente as zonas de experiência, sendo a própria linha do mar o maior limite natural e visual dessa cidade efêmera.

Figura 21 – Mapa síntese da estrutura urbana do Universo Paralello



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

A partir da análise dos mapas sínteses elaborados (FIG. 19,20 e 21), fica evidente como as três cidades efêmeras adotam estratégias de urbanismo temporário substancialmente distintas para responder aos seus contextos territoriais. Enquanto o Tomorrowland se estrutura em um formato bipolar (isolando setores através da vegetação nativa), o Burning Man adota um modelo radial em camadas (dependendo exclusivamente da escala do deserto e do distanciamento físico), e o Universo Paralello assume uma configuração linear (combinando a barreira vegetal com a estratégia acústica de direcionar o som para o oceano).

Essa capacidade de adaptação reforça a leitura de Vera (2017) sobre o urbanismo efêmero como uma prática de planejamento válida e flexível. Esse modelo é válido porque resolve de maneira inteligente problemas práticos de infraestrutura, acústica e circulação para milhares de pessoas, mostrando-se como uma forma legítima de construir cidades. Além disso, comprova-se flexível porque a implantação das estruturas, seja em vales, desertos ou praias, adapta-se ao relevo e às condições naturais de cada local, permitindo montar e desmontar uma malha urbana completa em poucos dias, com o objetivo de minimizar impactos permanentes no meio ambiente.

Apesar das diferenças em seus formatos espaciais (bipolar, radial e linear), os três casos compartilham a premissa central de Rasmussen (1998), na qual a arquitetura é apreendida de forma plena por meio da vivência corporal e do trajeto contínuo. Para aprofundar a análise da organização espacial, faz-se necessário compreender como a disposição dos elementos construídos e naturais orienta o deslocamento do público em cada contexto.

No Tomorrowland Brasil, a organização do espaço ocorre de maneira rígida e controlada. Ao cruzar as informações do mapa síntese (FIG. 19) com os registros visuais, nota-se que os caminhos para o público, mapeados como Vias, são claramente demarcados e planejados para funções específicas. Na escala do pedestre, essa dinâmica se manifesta de duas formas complementares. Por um lado, as Vias principais formam amplas esplanadas abertas (FIG. 22), nas quais a atenção do participante é capturada pela monumentalidade dos grandes portais decorativos (Marcos) posicionados no fim do trajeto. Por outro lado, as estruturas de serviço, como farmácias e comércios (FIG. 23), são organizadas de forma linear e demarcada ao longo do percurso. Essa configuração cria um trajeto altamente direcionado que oferece infraestrutura sem obstruir o fluxo de pessoas. Assim, a cidade temporária funciona como um

guia para a circulação, garantindo que a vivência do local seja uma experiência conduzida, na qual as próprias construções orientam os passos e o foco visual do participante.

Figura 22 – Caminho para o público com grande portal decorativo como marco visual (portal entre a zona de compressão e descompressão)



Fonte: Capelo Vlog (2025)

Figura 23 – Serviços dentro do Tomorrowland Brasil



Fonte: Caio no Mundo (2026)

No Burning Man, a organização do espaço funciona de maneira oposta ao controle rígido do caso anterior. A cidade temporária é estruturada ao redor de uma imensa área central aberta, caracterizada pela ausência de barreiras arquitetônicas tradicionais. Ao cruzar as informações do mapa síntese (FIG. 20) com os registros da superfície local, percebe-se que a própria textura do solo, marcada pela argila seca e rachada do deserto (FIG. 24), desempenha um papel ativo na percepção do espaço. A vivência corporal proposta por Rasmussen ocorre aqui em sua forma mais bruta, visto que o movimento pelas Vias concêntricas e radiais não acontece em pavimentos lisos, mas sim sobre uma superfície irregular que transmite a sensação de aridez diretamente ao corpo do participante. Sem corredores construídos para guiar os passos, o deslocamento nesse vazio é orientado inteiramente pela linha de visão direcionada a grandes instalações artísticas isoladas que funcionam como Marcos na paisagem, exigindo uma atenção sensorial constante para a localização no território.

Essa dinâmica de navegação ganha uma escala ainda mais complexa durante a noite, quando a escuridão do deserto apaga os limites visuais da topografia e altera a percepção do espaço. Conforme ilustrado no registro visual (FIG. 25), os participantes customizam suas bicicletas com fitas e circuitos de LED coloridos. Na escala da experiência do pedestre e do ciclista, esse recurso funciona muito além da estética, atuando como uma ferramenta vital de sinalização urbana efêmera. A iluminação própria gera orientação visual mútua e garante a segurança coletiva na escuridão, transformando os corpos em movimento em pontos luminosos necessários para evitar colisões com outras bicicletas ou com os massivos *Art Cars* que cruzam a grande praça central.

Figura 24 – Solo árido e rachado do deserto de Black Rock Desert durante o festival Burning Man.



Fonte: As Viagens de Antonio (2022)

Figura 25 – Bicicletas iluminadas para orientação visual noturna



Fonte: Walter (2024)

No Universo Paralello, a organização espacial é definida de forma direta pelas características geográficas e ecológicas do litoral baiano. Ao cruzar as informações do mapa síntese elaborado (FIG. 21) com os registros visuais da circulação interna, fica evidente como as Vias, planejadas como canais de movimentação, aproveitam as clareiras existentes na barreira natural da mata de coqueiros. Na escala do pedestre (FIG. 26), nota-se que essas linhas de fluxo moldam caminhos fluidos e sinuosos que evitam o desmatamento, nos quais as estruturas da feira artesanal alinham-se de maneira orgânica ao longo do percurso. Sob a ótica de Rasmussen (1998), esse percurso exige uma percepção corporal contínua e adaptativa, pois caminhar sobre o solo arenoso e desviar dos obstáculos naturais quebra a regularidade dos passos, vinculando o esforço físico do deslocamento diretamente às condições táteis da natureza.

Essa simbiose entre o desenho urbano e o ambiente natural se estende até a faixa de areia, onde estão localizados os principais Marcos do evento. Relacionando o mapa síntese (FIG. 21) com a perspectiva da área de shows (FIG. 27), observa-se que as grandes coberturas tensionadas e as pistas são implantadas de forma contínua, delimitadas pelo Limite visual e natural da linha da costa, comprovando como a arquitetura temporária incorpora os próprios coqueiros na sua estrutura, viabilizando a tática acústica de direcionar o som para o mar aberto, enquanto a vegetação protege os Distritos de acampamento e lazer situados logo atrás. A apreensão do espaço ocorre de forma livre e imersiva, na qual o público desfruta do festival sentando-se ou caminhando na areia, consolidando um modelo de planejamento efêmero que se apropria do território sem anulá-lo.

Figura 26 – Trajeto dentro do Universo Paralello (feira de artesanato), respeitando a vegetação local



Fonte: Conexão Trance (2024)

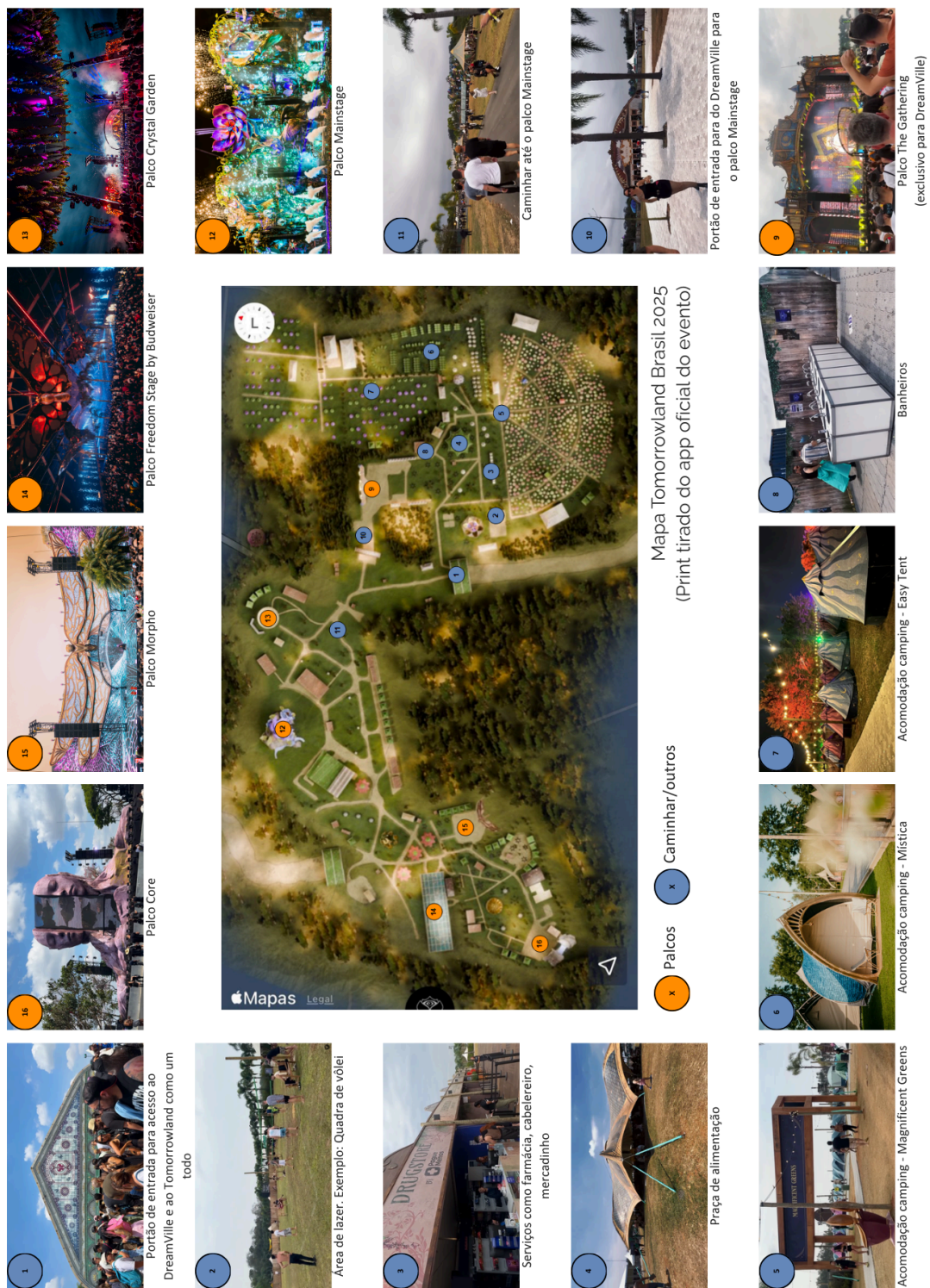
Figura 27 – Espaço/área do Palco UP Club (está de frente para o público) instalado em meio a vegetação local



Fonte: Conexão Trance (2024)

Para mostrar na prática como funciona essa organização e o movimento do público, o mapa serial permite observar as mudanças de tamanho dos espaços, os momentos de maior ou menor aperto e a sequência de cenários e estruturas que a pessoa vê enquanto caminha por essas três diferentes cidades temporárias.

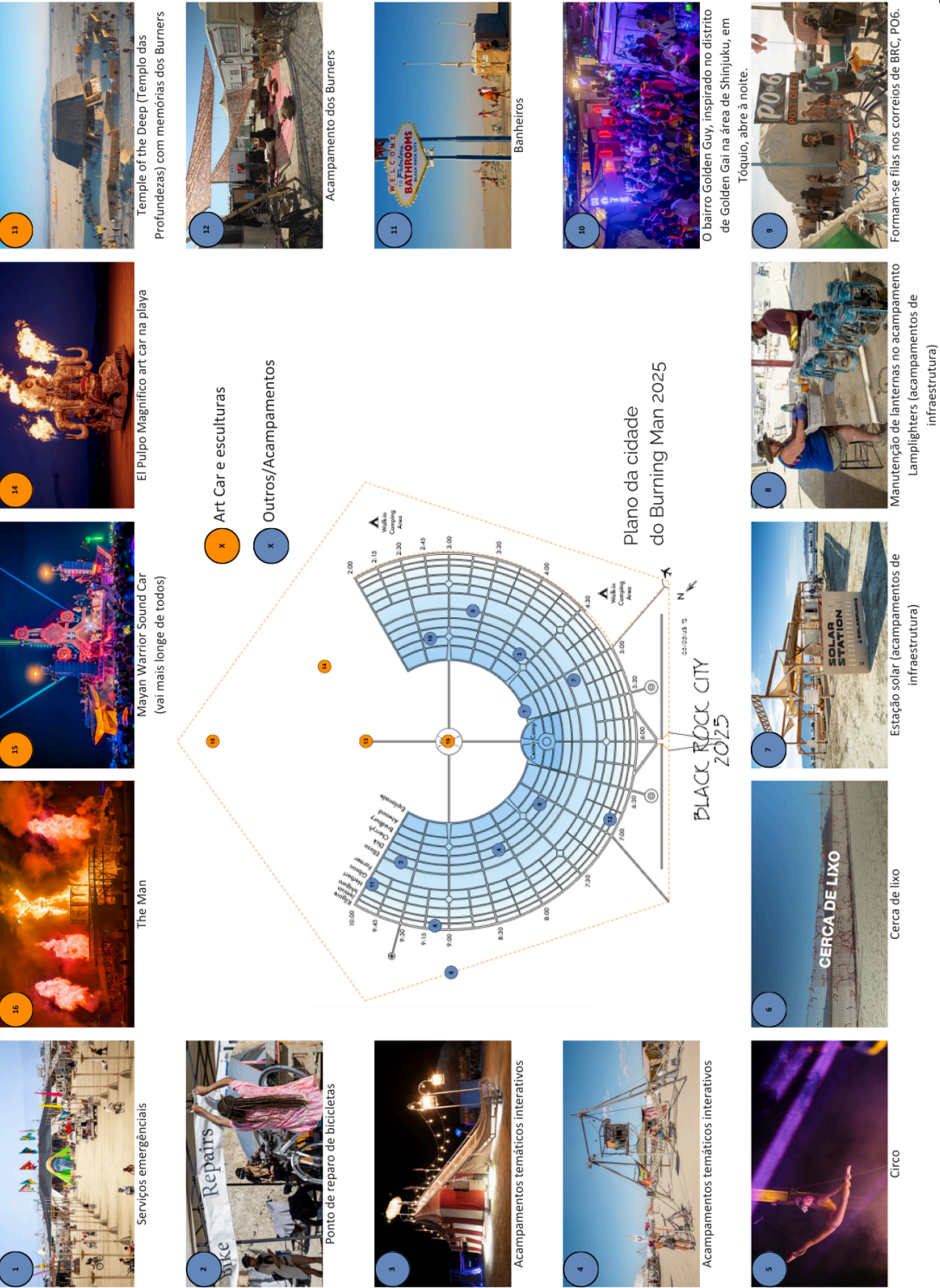
Figura 28 – Mapa Serial do Tomorrowland Brasil ilustrando os percursos e a sequência visual nos festivais



Fonte:

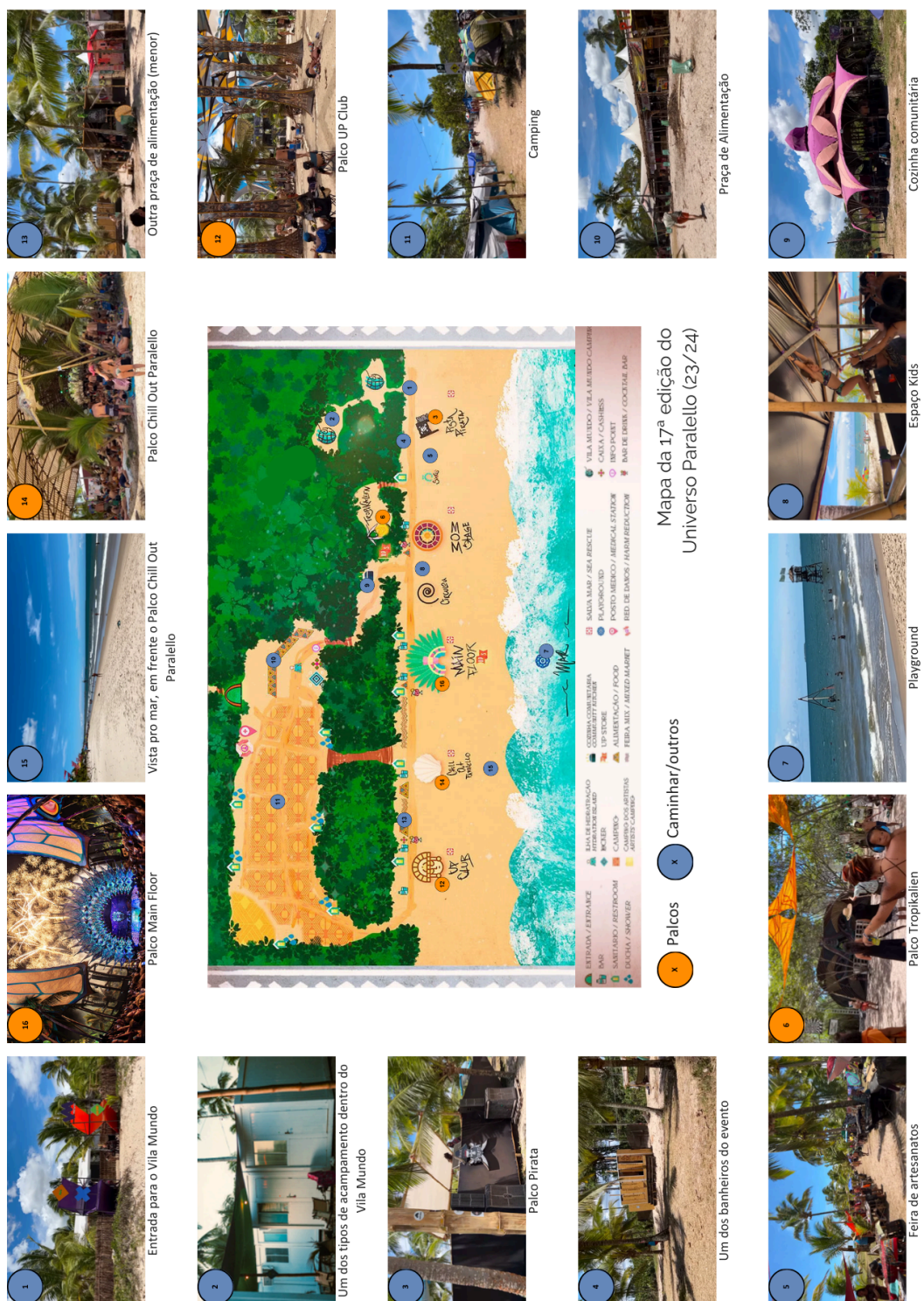
Elaborado pelo autor (2026)

Figura 29 – Mapa Serial do Burning Man ilustrando os percursos e a sequência visual nos festivais



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

Figura 30 – Mapa Serial do Universo Paralello ilustrando os percursos e a sequência visual nos festivais



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

3.2. Análise Subjetiva: A Alma e a Imersão Sensorial

A análise subjetiva debruça-se sobre a fenomenologia do espaço, investigando como a manipulação intencional da escala, da luz, do som e das texturas converte o ambiente provisório em uma experiência multissensorial profunda. Para decodificar essa imersão, o referencial teórico de Peter Zumthor (2009), Juhani Pallasmaa (2011) e Steen Eiler Rasmussen (1998) atua como lente analítica sobre os três casos de estudo.

Tomorrowland Brasil: Partindo do conceito de atmosfera de Zumthor (2009), observa-se que, no Tomorrowland, ela é construída através da monumentalidade cenográfica e do controle dos estímulos visuais e auditivos. Neste contexto, a arquitetura não é concebida para ser sutil, mas sim para arrebatar o indivíduo.

O indivíduo não se depara apenas com uma estrutura de espetáculo, mas com fachadas esculpidas com temas fantásticos, simulando castelos, florestas mágicas ou criaturas gigantes, combinadas com painéis de LED monumentais, jatos de fogo e lasers sincronizados (FIG. 31, 32 e 33). Diante desse excesso de estímulos visuais, pirotecnia e pressão sonora massiva, o espectador perde a sua referência de escala humana cotidiana. De acordo com Pallasmaa (2011), essa sobrecarga multissensorial faz com que o corpo seja totalmente absorvido pelo ambiente, alterando a percepção comum de espaço e distorcendo a proporção natural entre o indivíduo e a arquitetura construída à sua volta.

Figura 31 – A construção da atmosfera através das luzes e escala monumental no Mainstage, Tomorrowland Brasil 2025



Fonte: Tomorrowland Brasil (2025)

Figura 32 – Pirotecnia no palco Freedom Stage by Budweiser, Tomorrowland Brasil 2025



Fonte: Tomorrowland Brasil (2025)

Figura 33 – Pirotecnia no palco CORE, Tomorrowland Brasil 2025



Fonte: Tomorrowland Brasil (2025)

Burning Man: O deserto de *Black Rock City* eleva a experiência sensorial ao limite do contraste através do vazio, da poeira e do som distribuído pelo espaço. A imensidão da *Playa*, nome dado à grande esplanada central de terra batida e sem construções fixas onde o festival se estabelece, anula os limites espaciais tradicionais. Nas cidades comuns, a percepção do espaço é delimitada por barreiras físicas e visuais, como prédios, quadras e fachadas. No deserto, a ausência dessas referências arquitetônicas gera uma perda da noção de escala e distância, onde o horizonte aberto se estende indefinidamente. Essa vastidão causa um sentimento de liberdade misturado à desorientação espacial, conforme descreve Tuan (1983) ao analisar a psicologia dos espaços abertos e infinitos.

Esse cenário torna-se ainda mais radical com a ocorrência frequente das tempestades de areia, conhecidas como *whiteouts* (FIG. 34). Nesses momentos, a poeira suspensa anula temporariamente a visão do participante, apagando completamente a paisagem ao redor. Sob a ótica de Pallasmaa (2011), essa supressão temporária do olhar força o indivíduo a interagir com o ambiente por meio dos outros sentidos; sem a visão, a orientação passa a depender estritamente da percepção do vento no corpo, do tato dos pés no chão e dos sons distantes que

ecoam pelo deserto, transformando a caminhada em uma experiência puramente tátil e auditiva.

No Burning Man, na ausência de paredes e tetos físicos, o som dos *Art Cars* (veículos mutantes com sistemas de som) atua como uma arquitetura invisível, criando "salas acústicas" móveis no meio do deserto⁷. Além disso, à noite, a escuridão absoluta do ambiente natural contrasta violentamente com a iluminação neon e os lançadores de chamas das obras de arte (FIG. 35), criando marcos visuais temporários (marcos de Lynch) que surgem e desaparecem, tornando a cidade um organismo mutante que pulsa ritmicamente através do som e do fogo.

Figura 34 – O apagamento visual pelas tempestades de areia.



Fonte: @lulejt (2025)

⁷AS VIAGENS DE ANTONIO. **Black Rock City. A cidade mais incomum da Terra.** YouTube, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aXpR80QCnRU>. Acesso em: 25 jun. 2026.

Figura 35 – O icônico El Pulpo Mecânico, com seus lança chamas



Fonte: Jon Bookout (2024)

Universo Paralelo: Em contrapartida ao excesso de estímulos visuais dos outros casos, o Universo Paralelo confirma a teoria de Juhani Pallasmaa (2011) ao tirar o foco principal da visão. Embora o festival utilize telas de LED, projeções e iluminação artificial nos seus palcos, esses elementos ocorrem em uma escala muito menor e mais pontual se comparados aos cenários monumentais do Tomorrowland ou do Burning Man. Em Pratigi, a verdadeira imersão do participante não depende da superposição eletrônica, mas sim do contato físico e direto do corpo com a natureza e com as texturas dos materiais orgânicos, como a areia, por exemplo.

A escolha do local e o uso de materiais naturais são determinantes para garantir o conforto ambiental dos participantes. A densa sombra dos coqueirais, juntamente com tecidos tensionados (FIG. 27), combinada com a brisa marítima constante, funciona como um regulador térmico natural, controlando a temperatura e a umidade do ambiente de forma passiva. Além disso, a escolha por estruturas de bioconstrução, utilizando bambu e coberturas de palha (FIG. 36), evita a retenção e a propagação de calor na atmosfera do festival, ao

contrário do que ocorreria com materiais urbanos convencionais, como o asfalto ou o concreto.

Figura 36 – Estruturas de bambu do Palco Paralelo e contato com o território.



Fonte: Conexão Trance (2024)

Esse contato direto com a natureza estende-se à experiência tátil, representada principalmente pelo piso de areia fofa. Dialogando com as perspectivas de Rasmussen (1998) sobre o caminhar, nota-se que, no festival, o ato de andar descalço altera a velocidade dos passos, exigindo maior esforço físico e consciência corporal (FIG 26 e 27). Assim, o participante percebe o espaço não apenas através da visão, mas por meio do contato físico direto com o terreno e das condições climáticas locais.

Figura 37 – Uso de luzes no Palco *Main Floor* durante a noite



Fonte: Mixmag Brasil (2025)

É natural que algumas áreas de acampamento ofereçam muito mais conforto do que outras (por exemplo o *DreamVille* no Tomorrowland), e isso muda completamente a experiência e a sensação de quem está no festival. Existem opções de hospedagem, dentro do *DreamVille*, onde o participante apenas chega e já encontra a sua tenda montada e pronta para dormir, sem precisar fazer nenhum esforço extra, é o caso da área Mística (FIG. 38). Por outro lado, em áreas como o acampamento *Magnificent Greens* (FIG. 39), também no Tomorrowland, a pessoa precisa levar todo o seu próprio material. Ela tem que carregar o peso da barraca até o local, fazer a montagem com as próprias mãos e se preocupar em conseguir acesso a itens básicos, como tomadas de energia. Essa grande diferença no esforço físico e no nível de comodidade altera de forma direta o jeito como o corpo consegue descansar. Consequentemente, isso muda o humor e a maneira como o visitante percebe a sua moradia e vivência no local.

Figura 38 – Acampamento Mística



Fonte: Tomorrowland Brasil (2025)

Figura 39 – Acampamento *Magnificent Greens*



Fonte: Tomorrowland Brasil (2025)

Como explica o autor Pallasmaa (2011), passar vários dias seguidos nesses espaços faz com que o corpo inteiro sinta a arquitetura. Essa sensação, que muitas vezes é difícil de explicar apenas com palavras, é vivida de forma muito clara na prática. Ela acontece através do peso e do cansaço nas pernas depois de horas de caminhada, das mudanças de temperatura na pele, da vibração constante das caixas de som que bate no peito e do contato físico direto com o chão. O pé descalço ou calçado percebe exatamente a diferença entre bater no piso plástico e firme do *easydeck*, afundar na poeira fina do deserto ou pisar na areia fofa da praia. É essa soma de sentimentos físicos reais que faz com que a pessoa entenda completamente o que é viver dentro de uma cidade efêmera.

3.3. Síntese Comparativa

Para organizar e consolidar o que foi analisado até aqui, esta etapa final apresenta uma síntese comparativa dos três festivais. Para abranger a complexidade dessas cidades temporárias, o presente subcapítulo cruza dois eixos fundamentais: a organização do espaço físico, evidenciada pelas lógicas de implantação territorial, e a linha do tempo, dividindo a vivência nos momentos de antes, durante e depois da ocupação.

Ao analisar conjuntamente os mapas síntese do Tomorrowland Brasil (FIG. 19), do Burning Man (FIG. 20) e do Universo Paralello (FIG. 21), fica evidente como cada evento adota estratégias próprias para dialogar com o território. O Tomorrowland impõe uma malha bipolar e rígida, focada no controle total dos fluxos e na supressão das irregularidades do terreno. Em contrapartida, o Burning Man adota uma matriz radial que abraça o vazio do deserto, na qual a própria imensidão dita a circulação. Já o Universo Paralello utiliza uma implantação linear e orgânica, adaptando as suas Vias às clareiras da vegetação e transformando a topografia natural em parte ativa da sua arquitetura.

Na escala do pedestre, essas escolhas espaciais geram vivências sensoriais distintas. Enquanto o Tomorrowland conduz o público por trajetos pavimentados ou com *easy deck* (FIG. 22) e altamente direcionados até os seus monumentos, os outros dois modelos exigem maior autonomia corporal. No deserto, a orientação depende de marcos visuais isolados e da sinalização luminosa efêmera criada pelos próprios usuários (FIG. 25). No litoral, o desvio de obstáculos naturais e a caminhada na areia tornam a experiência visceralmente conectada ao ambiente (FIG. 26).

Essa relação intensa com o espaço ganha ainda mais profundidade quando analisada através da linha do tempo da arquitetura efêmera.

Quadro 1 – Síntese da estrutura urbana e da experiência sensorial do Tomorrowland Brasil

TOMORROWLAND BRASIL		
TEMPORALIDADE	ESTRUTURA URBANA (OBJETIVO)	ARQUITETURA, CENOGRAFIA E SENSORIALIDADE (SUBJETIVO)
ANTES	Planejamento focado no controle de fluxos, com pavimentação e drenagem prévias, criando uma infraestrutura robusta para a cidade efêmera (Vera, 2017).	Cenografia monumental. A escala imponente das estruturas, desde a sua montagem, configura a atmosfera do local (Zumthor, 2009).
DURANTE	Uso de piso plástico modular (easydeck) sobre o solo natural. Essa infraestrutura estabiliza e orienta o deslocamento do público de forma segura (Rasmussen, 1998).	Cenografia unida a estímulos visuais e luminosos. O piso estabilizado altera a percepção tátil e o acampamento (DreamVille) promove uma imersão sensorial contínua (Pallasmaa, 2011).
DEPOIS	Desmobilização total dos pisos modulares, apagando o traçado interno. Mantêm-se apenas as melhorias de acesso permanente no perímetro do evento (Vera, 2017).	A materialidade monumental desaparece. A atmosfera intensa encerra o seu ciclo, permanecendo apenas na memória corporal e perceptiva dos participantes (Pallasmaa, 2011).

Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

Conforme sistematizado no caso do Tomorrowland Brasil (Quadro 1), o ciclo de vida do evento foca na estabilidade artificial. A infraestrutura prévia e o uso de pisos modulares mascararam o terreno original para sustentar uma imersão cenográfica de grande escala. Após o evento, a desmobilização apaga o traçado, deixando a monumentalidade restrita à memória dos participantes.

Quadro 2 – Síntese da estrutura urbana e da experiência sensorial do Burning Man

BURNING MAN		
TEMPORALIDADE	ESTRUTURA URBANA (OBJETIVO)	ARQUITETURA, CENOGRAFIA E SENSORIALIDADE (SUBJETIVO)
ANTES	O planejamento logístico, executado pelo Department of Public Works (DPW), cria uma rigorosa malha concêntrica e radial, impondo ordem no vazio do deserto antes da chegada do público (Vera, 2017).	A efigie central (The Man) atua como principal marco visual e de escala, servindo como referencial fixo para a apropriação do espaço (Zumthor, 2009).
DURANTE	Mobilidade restrita a pedestres, bicicletas e mutant vehicles (art car). A falta de pavimentação exige adaptação contínua e leitura do terreno natural (Rasmussen, 1998).	A poeira do deserto e a iluminação noturna alteram drasticamente a atmosfera. A experiência é altamente tátil, imersiva e exige proteção (Pallasmaa, 2011).
DEPOIS	Guiada pelo princípio Leave No Trace (Não Deixe Rastros), as equipes de varredura anulam o traçado urbano e remove resíduos, provando a total reversibilidade do espaço (Vera, 2017).	A queima das estruturas encerra o festival de forma ritualística, transformando a materialidade física e a atmosfera do espaço em memória coletiva (Zumthor, 2009).

Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

No deserto do Burning Man (Quadro 2), o planejamento impõe uma ordem rigorosa no nada absoluto. Durante o festival, a total ausência de pavimentação exige uma leitura constante do terreno inóspito. O encerramento do ciclo ocorre de forma ritualística com a queima das estruturas e a aplicação da regra de não deixar rastros (*leave no trace*), transformando a materialidade física em um vazio novamente limpo.

Quadro 3 – Síntese da estrutura urbana e da experiência sensorial do Universo Paralello

UNIVERSO PARALELLO		
TEMPORALIDADE	ESTRUTURA URBANA (OBJETIVO)	ARQUITETURA, CENOGRAFIA E SENSORIALIDADE (SUBJETIVO)
ANTES	Adaptação à topografia e à vegetação natural organizando o espaço sem intervenções rígidas no terreno (Vera, 2017).	Uso de bioconstrução (bambu e tecidos). A arquitetura busca dialogar com o ambiente sem se impor à paisagem (Zumthor, 2009).
DURANTE	A circulação na areia e o esforço físico exigido pelo solo ditam o ritmo e a relação do corpo com a vivência urbana (Rasmussen, 1998).	Experiência sensorial ditada pelo caminhar descalço, som, luz e contato com a natureza. Cenografia integrada à vegetação local (Pallasmaa, 2011).
DEPOIS	Tem a desmontagem completa do assentamento. A areia retorna à sua configuração nativa, confirmando a reversibilidade da ocupação (Vera, 2017).	Com a retirada das estruturas de bambu e lonas tensionadas, se desfaz a imersão cenográfica. O ambiente retorna à sua escala acústica e climática original.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

No Universo Paralello (Quadro 3), a lógica temporal é de simbiose com a natureza. A bioconstrução molda-se ao ambiente existente, e o ritmo do festival é ditado pelas condições climáticas e pela areia. Ao final, a retirada dessas estruturas leves garante a reversibilidade da ocupação, devolvendo a praia à sua escala e acústica nativas.

A partir dessa comparação, conclui-se que o urbanismo efêmero vai muito além da simples montagem de cenários. A análise cruzada prova que a maneira como o espaço é geometricamente planejado altera a forma como o corpo humano se movimenta e sente aquele ambiente, seja através da imposição tecnológica ou da adaptação orgânica.

Por fim, este estudo referenda a visão de teóricos como Pallasmaa (2011) e Zumthor (2009). Mesmo sendo temporária e desaparecendo sem deixar rastros físicos, a arquitetura efêmera constrói atmosferas tão potentes que se tornam definitivas para quem as habita. O verdadeiro valor dessas cidades passageiras não reside na durabilidade do seu concreto, mas na intensidade das experiências coletivas que conseguem abrigar enquanto existem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo central investigar a arquitetura como um elemento catalisador de experiências sensoriais dentro dos espaços imersivos da cultura da música eletrônica. Para atingir esse propósito, buscou-se compreender como o espaço construído, em sua condição temporária, interage com estímulos sonoros, luminosos e físicos para alterar a percepção, a imersão e o comportamento dos usuários.

Para responder a essas questões, o desenvolvimento da pesquisa pautou-se na revisão teórica dos conceitos de urbanismo efêmero e fenomenologia da percepção, aplicando-os diretamente na análise de três estudos de caso paradigmáticos: Tomorrowland Brasil, Burning Man e Universo Paralello. Ao longo do estudo, foram dissecadas as particularidades espaciais, cenográficas e estruturais de cada um destes eventos, mapeando como as intenções arquitetônicas se materializam na prática para moldar a vivência do público.

A partir das análises realizadas, foi possível constatar que a arquitetura e urbanismo, no contexto dos festivais de música eletrônica, transcende a sua função utilitária de abrigo ou infraestrutura. Ela atua como uma interface ativa e indissociável da jornada sensorial. No Tomorrowland Brasil, observou-se que a cenografia hiper-realista e o controle rigoroso da narrativa espacial criam uma imersão direta e pautada na fantasia. No Burning Man, a pesquisa evidenciou o urbanismo efêmero como uma plataforma para a arquitetura participativa e a experimentação radical, onde o planejamento da *Black Rock City* dita a dinâmica de sobrevivência e interação em um ambiente inóspito. Já no Universo Paralello, identificou-se a simbiose entre as estruturas efêmeras e o ambiente natural, utilizando a organicidade do terreno e a materialidade vernacular como partes fundamentais da experiência imersiva.

As descobertas confirmam que, nestes ambientes, o domínio da luz, de som, da materialidade e da escala são componentes arquitetônicos com o mesmo peso que o próprio espaço construído. O urbanismo efêmero demonstrou ser um laboratório de extrema liberdade projetual, permitindo a criação de utopias temporárias que subvertem a lógica espacial da cidade permanente e testam novas formas de ocupação coletiva.

Considera-se, portanto, que a concepção de espaços para a música eletrônica vai muito além da construção de estruturas físicas, exigindo o planejamento integrado de estímulos sensoriais

como o som, a iluminação e a atmosfera. O trabalho atinge o seu objetivo ao evidenciar que não se projetam apenas palcos ou tendas, mas sim ambientes que afetam diretamente o estado de espírito do público. A experiência espacial nestes festivais comprova que a arquitetura e urbanismo, quando pensados de forma multissensorial, atingem seu potencial máximo como vetor de conexão coletiva e imersão.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

@LULEJT. *Ascension to Infinity by Ron Shafer and the L'Atitude Collective*. 2025.

Disponível em:

https://gallery.burningman.org/asset/acd56a58-0106-43cb-8575-30c5cae294bc?i=1&collection_slug=everything. Acesso em: 25 jun. 2026.

AS VIAGENS DE ANTONIO. *Black Rock City. A cidade mais incomum da Terra*.

YouTube, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aXpR80QCnRU>. Acesso em: 25 jun. 2026.

BAHIA TERRA - TURISMO E EVENTOS. *Universo Paralelo*. 2026. Disponível em:

<https://www.bahiaterra.com/posts/universo-paralelo>. Acesso em: 27 jan. 2026.

BIANCA VLOGS. *LEVAMOS NOSSO AMIGO PRA CONHECER A*

TOMORROWLAND BRASIL 2025 - Vlog. YouTube, 2025. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ebXQz-mLv0o>. Acesso em: 25 jun. 2026.

BILLBOARD BRASIL. *Tomorrowland Brasil: acampamentos DreamVille*. 2025.

Disponível em: <https://billboard.com.br/tomorrowland-brasil-acampamentos-dreamville/>.

Acesso em: 31 jan. 2026.

BOOKOUT, Jon. *El Pulpo Mecânico*. 2024. Disponível em:

<https://gallery.burningman.org/asset/3ae67efd-a1ef-4a74-8e42-737fa4e2e161?i=17&q=pulpo>.

Acesso em: 6 jul. 2026.

BURNING MAN. *Burning Man Image Gallery. Black Rock Desert, Nevada*, 2026.

Disponível em: <https://gallery.burningman.org/collections/everything/?p=20>. Acesso em: 27 jan. 2026.

BURNING MAN PROJECT. *2025 Black Rock City Plan*. 2025. Disponível em:

<https://history.burningman.org/brc-history/event-archives/2025-event-archive/2025-black-rock-city-plan/>. Acesso em: 16 jun. 2026.

BURNING MAN PROJECT. *About Black Rock City*. 2026. Disponível em:

<https://burningman.org/event/brc/black-rock-city/>. Acesso em: 31 jan. 2026.

BURNING MAN PROJECT. *About the Burning Man Project*. 2026. Disponível em:

<https://burningman.org/about/about-us/>. Acesso em: 31 jan. 2026.

BURNING MAN PROJECT. *Cleanup and Restoration*. *Burning Man*, 2026. Disponível em:

<https://burningman.org/black-rock-city/volunteering/playa-restoration/>. Acesso em: 29 abr. 2026.

BURNING MAN PROJECT. *Department of Public Works*. *Burning Man*, 2026. Disponível

em: <https://burningman.org/black-rock-city/volunteering/dept-of-public-works/>. Acesso em: 29 abr. 2026.

BURNING MAN PROJECT. *The 10 Principles*. São Francisco, 2026. Disponível em:

<https://burningman.org/about-us/10-principles/>. Acesso em: 28 maio 2026.

CAIO NO MUNDÃO. **LEVEI MINHA MÃE NO TOMORROWLAND BRASIL 2025.** *YouTube*, 2026. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MmjuWChH9HQ>. Acesso em: 25 jun. 2026.

CAPELO VLOG. **VLOG Tomorrowland 2025: Backstage com VINTAGE CULTURE | Pista Insana com DIMITRI VEGAS! | DIA 3.** *YouTube*, 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T3zxMKyGLaQ>. Acesso em: 25 jun. 2026.

CAPELO VLOG. **VLOG Tomorrowland 2025: MAINSTAGE é Tudo Isso Mesmo? + DAVID GUETTA! | DIA 2.** *YouTube*, 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjkD7Neoyh0>. Acesso em: 25 jun. 2026.

CONEXÃO TRANCE. **DESBRAVANDO O UNIVERSO PARALELLO 17ª Edição.** *YouTube*, 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YV8dUadWSWY&t=1796s>. Acesso em: 25 jun. 2026.

COOK, Peter *et al.* **Archigram**. Nova York: Princeton Architectural Press, 1999.

CULLEN, Gordon. **Paisagem Urbana**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

DEZEEN. **Archigram's Instant City concept enables "a village to become a kind of city for a week" says Peter Cook.** 2020. Disponível em: <https://www.dezeen.com/2020/05/13/archigram-instant-city-peter-cook-video-interview-vdf/>. Acesso em: 29 mai. 2026.

ELETRO VIBEZ. **COMO FUNCIONA O DREAMVILLE DO TOMORROWLAND BRASIL? INGRESSOS E TIPOS CAMPING.** *YouTube*, 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1huf-_yxqXc. Acesso em: 25 jun. 2026.

ELETRO VIBEZ. **TOMORROWLAND BRASIL 2024 - COMO FOI A EXPERIÊNCIA? VALEU A PENA? VLOG 4 DIAS ACAMPADO!.** *YouTube*, 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dA1tQuYLKwE>. Acesso em: 25 jun. 2026.

FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da arquitetura moderna**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

MIXMAG BRASIL. **Dinamismo e inovação: 18ª edição do festival Universo Paralello traz novidades nos palcos e sonoridades.** 2025. Disponível em: <https://mixmag.com.br/read/dinamismo-e-inovacao-18-edicao-do-festival-universo-paralello-traz-novidades-nos-palcos-e-sonoridades-news/>. Acesso em: 6 jul. 2026.

PALLASMAA, Juhani. **Os olhos da pele: a arquitetura e os sentidos**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

POST, George P. **View of Black Rock City**. 2018. Disponível em: <https://gallery.burningman.org/asset/c049827f-0e92-4c8c-a1ca-1d80b36b49e4?i=6&q=campsites>. Acesso em: 31 jan. 2026.

RAPOPORT, Amos. **Casa, forma e cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005. (Edição brasileira do original *House Form and Culture*, 1969).

RASMUSSEN, Steen Eiler. **Arquitetura vivenciada**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

REDDIT. **Vista aérea de Black Rock City**. 2026. Disponível em: https://www.reddit.com/r/AlternateAngles/comments/x95qfa/aerial_view_of_burning_man_festival/?tl=pt-br. Acesso em: 31 jan. 2026.

TOMORROWLAND BRASIL. **Descubra todos os palcos do Tomorrowland Brasil 2025**. 2025. Disponível em: <https://press.tomorrowlandbrasil.com/descubra-todos-os-palcos-do-tomorrowland-brasil-2025>. Acesso em: 25 jun. 2026.

TOMORROWLAND BRASIL. **Down Memory Lane**. 2025. Disponível em: <https://brasil.tomorrowland.com/pt/down-memory-lane/>. Acesso em: 31 jan. 2026.

TOMORROWLAND BRASIL. **Imagens oficiais do evento**. *Press Tomorrowland Brasil*, 2026. Disponível em: <https://press.tomorrowlandbrasil.com/pt/media/album/48371>. Acesso em: 31 jan. 2026.

TOMORROWLAND BRASIL. **Pacotes DreamVille**. 2025. Disponível em: <https://brasil.tomorrowland.com/pt/ingressos-pacotes/ingressos-festival-e-acomodacao/pacote-s-dreamville/>. Acesso em: 25 jun. 2026.

TOMORROWLAND BRASIL. **Tomorrowland Brasil apresenta plano de mobilidade para o festival e melhorias nas instalações do Parque Maeda**. *Press Tomorrowland Brasil*, 2024. Disponível em: <https://press.tomorrowlandbrasil.com/tomorrowland-brasil-apresenta-plano-de-mobilidade-para-o-festival-e-melhorias-nas-instalacoes-do-parque-maeda>. Acesso em: 29 abr. 2026.

TOMORROWLAND BRASIL. **Welcome**. 2026. Disponível em: <https://brasil.tomorrowland.com/pt/welcome/>. Acesso em: 11 jul. 2026.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: DIFEL, 1983.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO. Sistema de Bibliotecas e Informação. **Guia para normalização de trabalhos acadêmicos**. 3. ed. Ouro Preto, 2023. Disponível em: <http://www.sisbin.ufop.br/servicos/normalizacao>. Acesso em: 12 jul. 2026.

UNIVERSO PARALELLO. **Mapa do evento**. 2024. Disponível em: <https://www.baixosulemalt.com/single-post/up17-ituber%C3%A1-celeiro-de-artistas-que-brilham-nas-pistas-do-universo-paralello-veja-quem-s%C3%A3o-eles>. Acesso em: 1 fev. 2026.

UNIVERSO PARALELLO. **Universo Paralello**. 2026. Disponível em: <https://universoparalello.org/>. Acesso em: 11 jul. 2026.

VERA, Luis Felipe. **Urbanismo efêmero**. *ArchDaily Brasil*, 2017. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/777916/luis-felipe-vera-urbanismo-efemero>. Acesso em: 31 jan. 2026.

VERA, Tulio. *Mother in Black and White*. 2025. Disponível em:
https://gallery.burningman.org/asset/f0fc499e-d501-484a-b35c-5abec6dcc7d6?i=2&collection_slug=everything. Acesso em: 11 jul. 2026.

VICTOR SOUZ. *BURNING MAN 2022 - A CIDADE MAIS INCOMUM DA TERRA / MINHA EXPERIENCIA COM 22 ANOS*. *YouTube*, 2022. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=yFxDzjOg8D4>. Acesso em: 25 jun. 2026.

WALTER, Julian. *Heart Shaped Bike*. 2024. Disponível em:
<https://gallery.burningman.org/asset/22509567-8e11-4a4d-9649-45001323f190?i=21&q=bike>. Acesso em: 25 jun. 2026.

WE GO OUT. *Vila Mundo: como funciona o camping oficial Universo Paralello*. 2025. Disponível em:
<https://wegoout.com.br/noticias/vila-mundo-como-funciona-camping-oficial-universo-paralello>. Acesso em: 1 fev. 2026.

ZUMTHOR, Peter. *Atmosferas: ambientes arquitetônicos, objetos circundantes*. Tradução de Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Gustavo Gili, 2009.