

FUNDAMENTOS ARQUITETÔNICOS: MUSEU DE ARTE, ARQUITETURA E TECNOLOGIA PARA A CIDADE DE CASCAVEL-PR

GUARNIERI, Débora Natsumi Endo
JUNIOR, Moacir José Dalmina

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo demonstrar a importância dos museus nos aspectos socioculturais, econômicos e turísticos. Partindo dessa ideia, surgiu a necessidade de propor para a cidade de Cascavel- PR uma edificação voltada para o âmbito social, a fim de estimular a interação dos usuários e a disseminação do conhecimento. O problema surge a partir do questionamento: “Como a arquitetura aliada à arte e tecnologia podem influenciar nas experiências dos usuários?”. A intenção é propor um museu moderno, voltado às necessidades da sociedade contemporânea, através da utilização dos espaços de forma que estimulem os sentidos sensoriais, dando ênfase a arte, arquitetura e tecnologia. Tendo como objetivo geral do artigo a elaboração da pesquisa e posteriormente o desenvolvimento de um trabalho projetual que contemple espaços diversificados, a fim de estimular o imaginário dos visitantes através dos três aspectos citados.

PALAVRAS-CHAVE: Museu. Arte, arquitetura e tecnologia. Percepção dos espaços. Turismo.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho discorre sobre a proposta de um Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia para a cidade de Cascavel-PR. Abordando temas específicos que justificam e enfatizam a importância de instituições de caráter sociocultural para os usuários tal qual para a cidade. Teve como premissa o entendimento histórico dos museus e sua evolução, que segue em paralelo com a globalização e o surgimento de novas necessidades em relação a sua função na contemporaneidade. Este trabalho faz parte da linha de pesquisa “Arquitetura e Urbanismo” do grupo “GERDAU: Estudo e discussão de arquitetura e urbanismo”.

A elaboração deste projeto de pesquisa esclarece a necessidade de oferecer à população da cidade e região um espaço a fim de promover e incentivar a troca de experiências através de múltiplas atividades que possibilitam as relações sociais, culturais e de lazer.

A problemática surge em análise da seguinte questão: “Como a arquitetura aliada à arte e tecnologia podem influenciar nas experiências dos usuários?”.

Acreditando que a relação dos três aspectos: Arte, Arquitetura e Tecnologia estão diretamente associadas e refletem a sociedade contemporânea, fica evidente a importância de edificações que promovam novas experiências através de atividades culturais, ambientes sensoriais e exposições artísticas variadas como, artes plásticas, digitais e audiovisuais.

Tendo como objetivo geral a elaboração da pesquisa e posteriormente o desenvolvimento de um trabalho projetual que contemple espaços diversificados, a fim de estimular o imaginário dos visitantes através da arte, arquitetura e tecnologia, dispondo como objetivos específicos:

1. Pesquisa geral sobre a história do museu;
2. A importância como caráter sociocultural;
3. Relação do museu como atrativo turístico;
4. A arquitetura aplicada aos museus e a percepção dos espaços;
5. Expor obras correlatas compatíveis com o tema;

O marco teórico da pesquisa baseia-se na concepção atual dos museus, que nas primeiras décadas do século XX, marcadas pelo pensamento modernista eram concebidos como elemento neutro e por volta dos anos 1980 é possível observar o oposto, através das obras monumentais e com destaque a arquitetura. A partir dessa nova caracterização de museu, o museu tornou-se o principal protagonista das cidades contemporâneas (MEIRA, 2018, p. 19).

Segundo Zevi, a arquitetura se diferencia das demais artes, pois age tridimensionalmente, é possível ser observada de outra perspectiva, sendo ela o espaço interno, capaz de incluir o homem no ambiente. Os vazios, o espaço contido e os caminhos são responsáveis por compor a arquitetura, como cita o autor:

Que o espaço, o vazio, seja protagonista da arquitetura, se pensarmos bem, é natural, porque a arquitetura não é apenas arte nem só imagem de vida histórica ou de vida vivida por nós e por outros; é também, e, sobretudo, o ambiente, a cena onde decorre nossa vida” (ZEVI, 1978, p. 28).

Seguindo a metodologia de Gil (2002), a pesquisa será baseada com o objetivo de propor respostas e soluções aos problemas abordados. Para a elaboração da pesquisa foram utilizados livros, teses, monografias, artigos, além de materiais disponíveis na internet.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. CONTEXTO E HISTÓRIA DOS MUSEUS

A palavra museu é de origem grega “*Museion*”, cujo significado diz respeito aos santuários e templos dedicados às musas. São construções centenárias, que surgiram com a necessidade do ser humano de colecionar objetos de valor e de protegê-los dos danos causados pelo tempo, eram construções particulares de pessoas de grande poder aquisitivo e ao longo da história sofreram grandes mudanças que refletem diretamente a sociedade, havendo a necessidade um processo de remodelação (KIEFER, 2001, p. 12; FERREIRA, 2020, p.19).

Durante a Idade Média o termo foi pouco utilizado, retomando força aproximadamente no século XV, a partir da ascendência do colecionismo na Europa. As coleções principescas do século XIV foram complementadas ao longo do século XV e XVI por objetos, obras de arte e tesouros de origem da América e Ásia (JULIÃO, 2006).

A tipologia atual de museus surgiu durante a Revolução Francesa, com intenção de proteger o patrimônio francês, formaram-se equipes de aparato jurídico e técnico. Foram idealizadas formas de suprir as novas demandas, onde o acervo deveria ser transferido para locais abertos ao público, denominados como museus (JULIÃO, 2006).

No Brasil, o museu teve origem em 1818 com a criação do Museu Real, atualmente conhecido como Museu Nacional, ordenado por Dom João VI, a fim de propagar os conhecimentos e estudos das ciências naturais, inicialmente aberta somente para estudiosos e autoridades, tornando-se livre ao público somente em 1822 (DALCANALE, 2019 *apud* KOPTCKE; PEREIRA, 2008).

2.2. A IMPORTÂNCIA COMO CARÁTER SOCIAL E CULTURAL

Os museus são importantes instituições humanizadoras, transmitem noções de pertencimento e promovem espaços de inclusão social. Abrem espaço para repertórios de referências culturais que são transmitidas através das atividades abrigadas no edifício (BRUNO, 2008).

Ao longo dos séculos, tornou-se uma premissa a conceituação dos museus como um espaço onde o objetivo é promover a educação e as trocas culturais. Segundo o ICOM (Conselho Internacional de Museus), o museu deve atuar como uma instituição sem fins lucrativos e de acesso livre ao público, para servir a sociedade e seu respectivo desenvolvimento (MEDEIROS, 2011).

O museu dispõe em sua totalidade diversas formas de manifestações artísticas, seja representando uma cultura ou a demonstração de ideais e pensamentos através das exposições por exemplo. Todas as atividades que estão presentes nessas instituições seguem um mesmo caminho, o conhecimento e o despertar da reflexão individual de cada usuário. (MEDEIROS, 2011).

2.3. MUSEU E O TURISMO

Após a Segunda Guerra Mundial, os museus tiveram um grande desenvolvimento no setor cultural e turístico, consequência do surgimento de suas novas tipologias, como os museus de arte moderna, associado ao fato da evolução dos meios de transportes e comunicações que favorecem o turismo cultural (VIANNA, 2020).

A partir do século XX, as instituições museais contribuíram fortemente para o desenvolvimento econômico e turístico, pois, influenciam diretamente no comércio, oferta de empregos, e a circulação monetária promovida pelos visitantes e turistas, resultando impactos econômicos positivos para o local (VIANNA, 2020).

Segundo o IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus), os museus tornaram-se objetos de atração para o turismo, pois demonstram a cultura de cada localidade e sua história, sendo imprescindível para a educação, organização social e o desenvolvimento econômico do local (IBRAM, 2014).

Atualmente os museus atuam como espaços de lazer e aprendizado, facilitam o acesso os equipamentos culturais e abrem novos olhares para os diferentes tipos de linguagens (IBRAM, 2014).

2.4. MUSEU NA CONTEMPORANEIDADE

Hoje em dia os museus não buscam somente narrar uma história ou limitam-se exclusivamente a exposições, mas sim em proporcionar aos visitantes experiências sensoriais, promover a reflexão e troca de experiências de diversos grupos sociais com diferentes identidades e manifestações culturais. Os museus contemporâneos seguem um novo caminho, sendo um equipamento urbano para a realização de múltiplas atividades que possibilitam as relações sociais, culturais e de lazer (FERREIRA, 2020, p. 22 e 23).

2.5. ARQUITETURA DE MUSEUS

A Arquitetura de museus é definida através do conjunto de necessidades funcionais e sociais de um museu em determinado espaço, devendo contemplar trabalhos relacionados à conservação, pesquisa, educação e comunicação. A arquitetura dessas instituições é definida como a arte de construir um espaço para suprir as atividades específicas de cada museu e conectar os visitantes com a obra e suas exposições (IBRAM, 2020).

É necessário projetar espaços e instalações adequadas para o cumprimento de sua função, como fatores de conforto ambiental, ergonômico e identidade visual, sempre priorizando o bem-estar e o acesso universal dos visitantes e colaboradores (IBRAM, 2020).

O Programa arquitetônico e urbanístico de um museu deve-se basear nos aspectos externos e internos da localidade, através da análise das condicionantes serão planejadas as ações necessárias para o museu (IBRAM, 2020).

A arquitetura dos museus contribui para movimentação e visibilidade da região, despertando o interesse dos indivíduos e atraindo visitantes. Tais

consequências geram e incentivam as transformações urbanas e o processo de desenvolvimento econômico (IBRAM, 2020).

3. CORRELATOS

O capítulo a seguir, tem por objetivo demonstrar obras correlatas referentes à temática dos museus, que servem de referência nos parâmetros volumétricos, conceituais, formais e tecnologias construtivas para a elaboração da proposta projetual para um museu na Cidade de Cascavel-PR.

3.1. MUSEU DE ARTE, ARQUITETURA E TECNOLOGIA: LISBOA, PORTUGAL.

O Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia – MAAT foi inaugurado em 2016 e fica localizado em uma área histórica de Belém às margens do Rio Tejo, em Lisboa, Portugal. Implantada em uma área composta por 38.000m², constituídos por dois grandes prédios (MANIAMUSEU, 2021).

A edificação existente nomeada como Central Tejo é uma edificação histórica de 1908, antiga central termoelétrica, atualmente possui exposições permanentes, com todos os equipamentos utilizados na época. Em contraste surge o novo edifício de arquitetura monumental, de autoria do escritório de arquitetura AL_A (Amanda Levete Architects). A obra explora a relação contemporânea da arte, arquitetura e tecnologia, que possui como intenção a promoção do debate, troca de conhecimentos e experiências (MANIAMUSEU, 2021).

Imagem 01: Vista aérea do Museu às margens do Rio Tejo.



Fonte: Mania Museu, 2021.

Ao entrar no edifício novo, é possível visualizar a Galeria Oval (Imagem 02) como um cartão de visita que serve como núcleo de distribuição para as demais galerias e caminhos internos. Incluem ao programa a Galeria Principal, destinada a exposições coletivas, ambiente extremamente flexível podendo ser adaptado para cada exposição. Adjacente à Galeria Principal localiza-se a Video Room, onde as exposições são feitas através de vídeo ou filme. Possui uma sala destinada a exposições de projetos de artistas nacionais para o espaço nomeado como Project Room (ANTUNES, 2020).

Imagem 02: Galeria Oval.



Fonte: Antonio Bracons, 2016.

Os espaços destinados às exposições são compostos por ambientes interligados, conectando os usuários através de espaços interativos que provem experiências nas temáticas voltadas a arquitetura e design; Tecnologia, ambiente e ecologia; Identidade e autorreferência; Projeto, pesquisa ou experiência (ANTUNES, 2020).

O Museu foi projetado de forma em que a edificação complementa a paisagem local e suas potencialidades, proporcionando a caminhabilidade dos visitantes através de sua estrutura expressa pelo arco que se enquadra suavemente no cenário.

Imagem 03: Cobertura do Museu.



Fonte: Mania Museu, 2021.

3.1.1. Análise Projetual

A partir do correlato, é possível verificar o impacto da obra para a região, que possibilita um impulso cultural e paisagístico para a cidade. O ponto alto da obra é expresso pela sua forma, que além de exuberante serve como meio de percepção pelos visitantes através dos fluxos interligados da edificação que conectam o ambiente externo e interno, valorizando e emoldurando a paisagem local.

O correlato serve de inspiração para a temática das exposições, trazendo para o museu abordagens como a arte contemporânea, arquitetura, design, sustentabilidade e tecnologia, as quais refletem a sociedade contemporânea e suas novas expectativas e necessidades.

3.2. MUSEU DE ARTE DIGITAL: MORI BUILDING, TEAMLAB BORDERLESS: TÓQUIO, JAPÃO.

A obra fica localizada no Japão na cidade de Tóquio, foi inaugurado em 2018 sendo o primeiro museu de arte digital do mundo. O museu se destaca pelas das novas formas de expressão artística, transformando a tecnologia em arte através de espaços imersivos que geram grande impacto no espectador. (TORRES, 2019).

Sua criação originou-se através do grupo multidisciplinar teamLab, formado por engenheiros, programadores, especialistas em computação gráfica e arquitetos.

O objetivo da temática do museu é conectar a arte de forma direta com o usuário, através de atividades sensoriais, tecnológicas e interativas.

O trabalho do museu envolve a criação de campanhas e ações de caráter comercial, utilizando espaços dinâmicos através das ferramentas de multimídia, crossmedia, transmedia, realidade aumentada e realidade virtual (TORRES, 2019).

O diferencial das artes digitais se expressa pela possibilidade de experimentar e modificar constantemente o trabalho artístico, devido a sua imaterialidade, não possui estrutura linear, são interativos com diversas mídias e linguagens (TORRES, 2019).

3.2.1. Análise projetual

O correlato apresentado demonstra as transformações em escala global sobre as novas formas de consumo, difusão cultural e criação artística. A intenção é utilizar a tecnologia para expressar a arte e despertar o imaginário dos visitantes através das percepções sensoriais, imergindo o usuário no ambiente que a cada instante é surpreendido com novas possibilidades de interações e percepção dos espaços.

A fim de expressar a essência das exposições disponíveis no museu, podemos analisar a obra *Borderless World* (Mundo Sem Fronteiras), composta por um ambiente escuro com vários planos abertos e volumes que são atingidos pelos efeitos de luzes, cores, formas e projeções em movimento (Imagem 04) (TORRES, 2019).

Imagem 04: Exposição de Arte Digital.



Fonte: Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless, 2022.

3.3. MUSEU DO AMANHÃ: RIO DE JANEIRO, BRASIL.

A obra fica localizada no Pier de Mauá, área portuária da cidade do Rio de Janeiro. O projeto de autoria do renomado arquiteto espanhol Santiago Calatrava foi inaugurado em dezembro de 2015. Sua forma longilínea, inspirada nas bromélias do Jardim Botânico faz composição com a paisagem natural exuberante. O paisagismo presente é de autoria do escritório Burle Marx, contendo 26 espécies diferentes em uma área total de 5.500 m² (MUSEU DO AMANHÃ, 2022).

Imagem 05: Vista externa do Museu do Amanhã.



Fonte: Gustavo Xavier, 2016.

3.3.1 Análise projetual

O Museu do Amanhã possui uma área total de 15.000 m², sendo 5.000 m² destinado para exposições permanentes e temporárias, uma praça com 7.600 m², envolvendo grandes estruturas de 75 e 45 metros em balanço.

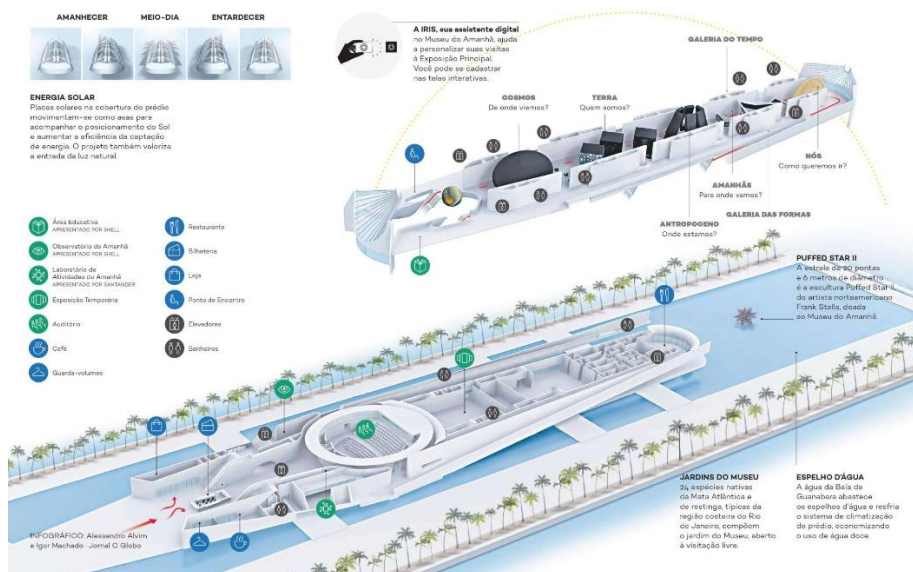
O interior do edifício é assimétrico e composto por curvas que são iluminadas pela luz natural através das aberturas (Imagem 06). No nível inferior ficam destinadas as salas funcionais e técnicas, como os escritórios administrativos, instalações educacionais, espaços de pesquisa, auditório, loja, restaurante, arquivos, armazenamento e área de entrega. Já no pavimento superior, encontra-se a área destinada à exposição permanente (Imagem 07) (ARCHDAILY, 2016).

Imagem 06: Interior do Museu do Amanhã.



Fonte: Amanda Marton Ramaciotti, 2016.

Imagem 07: Mapa oficial do Museu do Amanhã.



Fonte: Gaziela Bastos, 2017.

O edifício destaca-se pela sua forte identidade sustentável, utilizando placas solares em sua cobertura, fixas em aletas que se movimentam de acordo com a direção do sol, gerando energia para alimentar parte do consumo do museu. Também se utiliza da água do mar que é armazenada e tratada para ser utilizada na manutenção do ar condicionado e espelho d'água (CRUZ, 2022).

Sobre os aspectos construtivos, a obra é composta por materiais como concreto armado, aço, concreto e vidro. Segundo José Renato Ponte, presidente do consórcio Porto Novo, responsável pela obra “O museu é um bloco de concreto recoberto por estrutura metálica” (SANTOS, 2016).

3.4. INSTITUTO DE INHOTIM: BRUMADINHO (MG), BRASIL.

O Instituto é um museu de arte contemporânea e também Jardim Botânico. Localiza-se na cidade de Brumadinho, estado de Minas Gerais, entre os biomas da Mata Atlântica e Cerrado, possuindo 140 hectares de visitação entre belas paisagens. O instituto é uma entidade privada, sem fins lucrativos, o museu surgiu no ano de 2006 e é considerado um dos maiores museus a céu aberto do mundo (INHOTIM, 2022).

Imagem 08: Vista do terraço jardim do edifício.



Fonte: Marcelo Coelho, 2012.

3.4.1 Análise Projetual

O Instituto Inhotim é composto por uma série de pavilhões e galerias com obras de arte expostas ao ar livre, possui mais de 700 trabalhos de aproximadamente 200 artistas de diferentes países do mundo (MARTINS, 2016).

Destaca-se por fugir do contexto urbano dos museus, sua experiência está associada a conexão espacial entre arte e natureza, resultando em uma composição harmoniosa entre os elementos construídos e paisagem natural (INSTITUTO INHOTIM, 2022).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das informações e argumentos apresentados, a atual pesquisa tem como objetivo nortear o desenvolvimento de um projeto arquitetônico para um museu de arte, arquitetura e tecnologia na cidade de Cascavel-PR.

Através das pesquisas é possível constatar que as instituições museais permitem a movimentação e divulgação dos acontecimentos da cidade, impulsionam o setor turístico e a economia do local. Nas cidades contemporâneas é possível observar a necessidade de construções que envolvam os usuários, possibilitem trocas, movimentem o conhecimento de uma forma atrativa e informal. Os museus possibilitam exatamente isso, pois, despertam o interesse das pessoas, movimentam a economia e traz visibilidade a cidade.

A partir das análises, torna-se possível a elaboração da proposta projetual para um Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia para a cidade de Cascavel-PR. Levando em consideração todos os impactos positivos que a edificação beneficiaria a cidade e região.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANTUNES, Marta Castelhana Coelho Neves. **“Ama como a estrada começa”**: Os Três Primeiros Anos do MAAT – Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia. 2020. Dissertação (Mestrado em Crítica, Curadoria e Teorias da Arte) – Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2020

ARCHDAILY. **MAAT/ AL_A**. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/797290/maat-al-a>> Acesso em: 18 mar. 2022.

ARCHDAILY. **Museu do Amanhã / Santiago Calatrava**. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/785756/museu-do-amanha-santiago-calatrava>> Acesso em: 03 de mai. 2022.

BASTOS, Graziela. **Rio**: Museu do Amanhã e Zona Portuária. Disponível em: <<https://soulviajero.com/rio-de-janeiro-museu-do-amanha-e-zona-portuaria/>> Acesso em: 03 de mai. 2022.

CRUZ, Thalita. **Museu do Amanhã**: História, Arquitetura, Atrações + 5 curiosidades. Disponível em: <<https://www.vivadecora.com.br/pro/museu-do-amanha/>> Acesso em: 03 de mai. 2022.

DIAS, Caio Smolarek. *et al.* **Cascavel**: um espaço no tempo. A história do Planejamento Urbano de Cascavel. Sintagma Editores, 2005.

FERREIRA, Leonardo Gonçalves. **Museu de Cidade**: um estudo comparado entre o Museu de Belo Horizonte e o Museu de Amsterdã. Leonardo Gonçalves Ferreira. - 1. ed. – Curitiba: Appris, 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas. 2002.

IBRAM. **Museu e Turismo**: Estratégias de cooperação . Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2013/12/Museus_e_Turismo.pdf> Acesso em: 31 de mar. 2022.

IBRAM – INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Guia para projetos de arquitetura de museus**. Coordenação de Espaços Museais e Arquitetura. Brasília, DF: Ibram, 2020.

JULIÃO, Letícia. **Caderno de diretrizes museológicas**: Apontamentos sobre a história do museu. 2.ed. Brasília: Ministério da Cultura / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/ Departamento de Museus e Centros Culturais, Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/ Superintendência de Museus, 2006.

KIEFER, Flávio. Arquitetura de Museus. **Arqtexto**, Porto Alegre, v. 1, ed. ISSN 1518-238X, p. 12-25, 2001

MANIAMUSEU. **Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia.** Disponível em: <<https://maniamuseu.com.br/museu-de-arte-arquitetura-e-tecnologia/>> Acesso em 03 mai. 2022.

MARTINS, Simone. Instituto Inhotim. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/instituto-inhotim/>> Acesso em: 03 de mai. 2022.

MEDEIROS, Maria do Carmo Vieira. **Museu e Sociabilidade:** O papel do museu na educação patrimonial e incentivo à cultura. Disponível em: <<http://www.unicap.br/coloquiodehistoria/wp-content/uploads/2013/11/5Col-p.785-794.pdf>> Acesso em: 31 de mar. 2022.

MEIRA, Marcel Ronaldo Morelli de. **A cultura dos novos museus:** arquitetura e estética na contemporaneidade. Marcel Ronaldo Morelli de Meira. – Londrina: Eduel, 2018. 1 Livro digital.

MIGLIANI, Audrey. **Clássicos da Arquitetura:** Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro/ Affonso Eduardo Reidy. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/758700/classicos-da-arquitetura-museu-de-arte-moderna-do-rio-de-janeiro-affonso-eduardo-reidy?ad_source=search&ad_medium=projects_tab> Acesso em: 4 abr. 2022.

MUSEU DO AMANHÃ. **A arquitetura de Santiago Calatrava.** Disponível em: <<https://museudoamanha.org.br/pt-br/content/arquitetura-de-santiago-calatrava>> Acesso em: 03 de mai. 2022.

SANTOS, Altair. **Museu do Amanhã assenta ciência sobre o concreto.** Disponível em: <<https://www.cimentoitambe.com.br/massa-cinzenta/museu-do-amanha/>> Acesso em: 03 de maio 2022.

TEAMLAB BORDERLESS. **Mori Building Digital Art Museum:** Teamlab Borderless. Disponível em: <<https://borderless.teamlab.art/pt/>> Acesso em: 18 mar. 2022.

TORRES, Diana María Espada. Um Museo para Um Arte Sin Límites: Mori Building Digital Art Museum. **Diferents:** Revista de Museus, Vilafamés, n.4, p.74-83, 2019. Disponível em: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186594/4199-17076-2-PB.pdf?sequence=1>. Acesso em: 03 de mai. 2022.

VIANNA, Miguel Boeira. **Museu e Turismo:** A importância das instituições museais no desenvolvimento turístico. 2020. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Museologia, Porto Alegre, BR-RS, 2020.