



MUSEU

I N T E R A T I V O
D A C U L T U R A



MUSEU

INTERATIVO
DA CULTURA

NATHÁLIA VIEIRA

01
TEMÁTICA

MUSEU INTERATIVO
DA CULTURA - MIC

02

03
REFERÊNCIAS
PROJETUAIS

PROGRAMA DE
NECESSIDADES

06

PROJETO
ARQUITETÔNICO

08

REFERENCIAL
TEÓRICO

09

04
LOCALIZAÇÃO

DIRETRIZES
PROJETUAIS

05

PROPOSTA TEÓRICA

07

SUMÁRIO

*"A cultura é uma necessidade imprescindível de toda uma vida, é uma dimensão constitutiva da existência humana, como as mãos são um atributo do homem."
(GASSET, José Ortega)*

I N T R O D U Ç Ã O

Por meio da proteção dos bens culturais se entende o desenvolvimento das comunidades e traz à tona o sentimento de memória e pertencimento dos espaços.

Propõe-se neste trabalho uma temática cultural, na qual busca discutir a respeito da necessidade de um equipamento destinado à representatividade dos aspectos culturais. Quanto mais alternativas são oferecidas, maior será a expansão da cultura em meio a sociedade.

A Constituição Federal brasileira, em seu artigo 215, prevê que o Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais.

Ao analisar as influências que um museu oferece para sociedade provendo lazer, cultura, entretenimento, foi pensado na construção de um museu interativo da cultura.

De acordo com Conselho Internacional de Museus (ICOM) "Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberto ao público, e que adquire, conserva, estuda, comunica e expõe testemunhos materiais do homem e do seu meio ambiente, tendo em vista o estudo, a educação e a fruição".

O Brasil tem visto uma rápida expansão do setor de museus nos últimos anos, especialmente com a aceleração no aumento de número de novos museus e, se não muito, a recertificação dos museus como uma organização integrada.

A faded, light gray world map is visible in the background, centered behind the text. The map shows the outlines of continents and oceans.

TEMÁTICA

1

TEMÁTICA

CULTURA

O meio em que vivemos encontra-se repleto de elementos próprios do processo de globalização, de modo que nem sempre são visíveis, mas se fazem presentes no espaço. Da mesma forma ocorre com a cultura, diante das bases sólidas do espaço urbano, a cultura compõe os elementos da sociedade assim como economia e política, mas a cultura pode ser marcada como o elemento principal que difere uma nação de outra. "Os valores culturais são passíveis de duas abordagens distintas: a fundamentalista, para a qual existem apenas alguns valores a considerar como guias da produção cultural, evidentes por si só e inquestionáveis (sejam os valores de uma classe social, crença religiosa, etc.), e a relativista, que entende terem, as culturas, diferentes percepções responsáveis por diferentes visões de mundo, não sendo possível defender a ascendência de umas sobre as outras". COELHO (1997, p.360).

Com a globalização, a sociedade está toda interconectada, com espaços mais fluídos do que outras épocas, um nível muito grande de tecnologia, diante dessas afirmações, surgem questionamentos. O que ficou pra trás é realmente um passado a ser esquecido?

A questão da memória individual de um ser, se cruza conectando e se identificando com identidades grupais maiores, tais identidades que fazem parte de uma memória coletiva, entrelaçando a memória individual com a coletiva, sendo assim anular essas memórias prejudicaria simultaneamente a outra. A identidade cultural é basicamente um "sentimento de pertencimento" de um indivíduo, grupo ou cultura.

O antropólogo inglês Edward Tylor (1832-1917) foi responsável por criar a primeira definição de cultura. De acordo com o estudioso "ela representa conjunto de tradições, crenças e costumes de determinado grupo social".

A origem da palavra cultura vem do termo em latim *colere*, que significa cuidar, cultivar e crescer, que assim identificamos uma característica de preservação, e a mesma possui quatro processos que têm participação ativa na influência do indivíduo:

TEMÁTICA

CULTURA

A cultura no Brasil vem passando por dificuldades, uma grande causa por conta do desrespeito a desconsideração ao mundo do conhecimento e da ciência.

Abandonar a cultura é um abandono a si próprio, partindo da ideia de que não dar atenção a cultura é não dar atenção ao meio social, a população em que vive, A cultura e a identidade nacional é um esforço da sociedade juntamente com aqueles que tem responsabilidade pela sociedade (poder público).

De acordo com o site de notícias "Brasil de Fato" Atualmente no país houve ataques à cultura com cortes milionários de verbas e avanço da censura.

O Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) está incluído nos ataques e cortes realizados por instituições e ministros do Governo Brasileiro.



Figura 1: Artigo de Jornal "Brasil de fato"
Fonte: BRASIL DE FATO

Em 1º de janeiro de 2019, o Ministério da Cultura - MinC foi oficialmente extinto por intermédio do decreto 9.674/19 que o transformou na Secretaria de Cultura (SeCult), fundindo assim os antigos ministérios da cultura, do esporte e do desenvolvimento, transformando-os em uma só pasta denominada de Ministério da Cidadania.

Porém, poucos meses depois, a Secretaria de Cultura foi retirada da pasta da Cidadania e é transferida para o Ministério do Turismo, através do decreto 10.107/19. A missão da pasta era: "Promover o crescimento cultural, ampliar o acesso à cultura e fortalecer a economia criativa em todas as regiões do país, contribuindo para o desenvolvimento do Brasil".

Essas medidas iniciais acabaram rebaixando a cultura do status de ministério a um mero secretariado, e até mesmo perderam sua autoridade simbólica na arena internacional. A dissolução do Ministério da Cultura foi um grande marco, desde a Proclamação da República, no qual a política pública foi reconhecida como um direito e reconhecia também o papel do Estado no desenvolvimento cultural e na democratização cultural. Este é um atentado à dignidade dos brasileiros e à qualidade de suas expressões e se afirmar no mundo.

TEMÁTICA

CULTURA

(...) Esvaziamento da pasta de Cultura, extinção do Ministério da Cultura, desmonte da Agência Nacional do Cinema (Ancine), acusações de censura, citações nazistas, alusão à ditadura militar, troca de gestores, moral religiosa para escolha de projetos a serem financiados são algumas marcas da gestão da Cultura do poder público nos últimos anos, de acordo com artistas ouvidos pelo Brasil de Fato Paraná.

De acordo com o site de notícias da rádio Senado o descaso do poder público com a cultura brasileira está gerando graves consequências para o País, mostrando tamanha urgência para preservação de instituições culturais principalmente.

Nos últimos anos além da extinção do Ministério da Cultura, houve um incêndio e um alagamento que atingiu a Cinemateca, que possui o maior acervo de audiovisual da América do Sul. O fato chamou atenção para o estado de preservação dos museus brasileiros, já que esse não foi um caso isolado: em 2018 o Museu Nacional pegou fogo e; em 2015, o Museu da Língua Portuguesa também sofreu perdas após um incêndio. Todos perdendo centenas de obras e imagens, além da memória de identidade e cultura nacional.

Incêndio na Cinemateca é resultado de descaso do governo, apontam senadores

Figura 2: Artigo de Jornal
Fonte: SENADO NOTÍCIAS

- **Incêndio em 2016:** Em fevereiro de 2016, um **incêndio afetou um galpão** da instituição na Vila Mariana e destruiu cerca de 500 obras, mil rolos de filmes da década de 1940, incluindo originais das produções audiovisuais.
- **Alagamento em 2020:** Em fevereiro de 2020, uma **enchente alagou um galpão** da Cinemateca Brasileira na Vila Leopoldina e atingiu principalmente materiais como mobiliário, fotografias, livros e folhetos.

Figura 3: Reportagem G1
Fonte: G1 NOTÍCIAS

Página Inicial · Programas · Notícias

Incêndios mostram urgência na melhoria da preservação de museus

Figura 4: Artigo de Jornal
Fonte: SENADO NOTÍCIAS

(...) Ora, é notório que a cultura é um dos principais fatores de desenvolvimento da sociedade. Nesse mesmo sentido, a Convenção sobre a Proteção e a Promoção da Diversidade das Expressões Culturais, aprovada pela UNESCO em 2005 e ratificada pelo Brasil no ano de 2007, ressalta que a diversidade cultural constitui patrimônio comum da humanidade, a ser valorizado e cultivado em benefício de todos, haja vista que a diversidade cultural cria um mundo rico e variado que aumenta a gama de possibilidades, nutrindo as capacidades e valores humanos, constituindo, assim, um dos principais motores do desenvolvimento sustentável das comunidades, povos e nações. (JUNIOR, Magno).



TEMÁTICA

MUSEU

Frisa-se que a o direito à cultura está essencialmente atrelado ao Estado Social (Welfare State), o qual é responsável por clamar pela intervenção dos poderes públicos permitindo a realização de novas funções no domínio da vida econômica, social e cultural.

Conclui-se que essas ações contra a cultura apenas mostram que o próprio Estado se enfrenta de forma contraditória, pois não utilizou um elemento estratégico importante para promover o desenvolvimento nacional e difundir a cultura brasileira no mundo.

Conforme citado por Montaner, em seu livro, é importante ressaltar que embora a instituição museológica esteja em crise desde seu início, agravada pelas críticas à arte de vanguarda e à destruição provocada pela Segunda Guerra Mundial, ela vem ampliando seu papel fundamental na sociedade contemporânea. Contraditoriamente, estas crises reafirmaram finalmente o poder dos museus como referência e instituições integradoras para desenvolver e fornecer modelos alternativos particularmente adequados para marcar, caracterizar e divulgar os valores e símbolos da época.

TEMÁTICA

MUSEU

O significado original da palavra "museu" vem do grego mouseion: "templo ou morada das musas". As musas eram nove deusas das artes e ciências na mitologia grega. Protetoras das Artes e História.

A concepção de museu que se tem nos dias atuais passa pela Revolução francesa, no século XVIII. Nesse século também surge os primeiros museus como o Museu do Louvre, na França; o Museu Britânico, na Inglaterra; o Museu Nacional de Nápoles, na Itália; o Museu Nacional de Ciência de Madrid, na Espanha; o Museu Charleston, nos Estados Unidos da América, entre outros. Designando um espaço de preservação científica, embora de caráter elitista.

Foi no século XIX, que os museus ganharam novos papéis de cunho social e educacional, valorizaram também objetos como provas do passado da sociedade e criando estratégias que facilitariam a comunicação com o público.

O crescente avanço na tecnologia "tem afetado profundamente a organização social dos países [...]" no modo de interagir, principalmente as instituições museológicas (CHAVES, 2001).

Os museus podem ser compreendidos como emissores de conhecimento, e evidentemente, necessitam de comunicar com o público

A combinação entre informação e tecnologia nos dias atuais geram um novo aspecto sobre como o público recebe uma informação e a interpreta.

Com a "cultura de massa", ideia trazida pela globalização, tem-se o processo de homogeneização cultural, a sociedade começa a produzir e padronizar a cultura dos países hegemônicos, como exemplo os países Europeus e os Estados Unidos, com isso a cultura não-hegemônica, periférica e popular, tende a se perder. Nessa perspectiva, o patrimônio histórico cultural é totalmente importante para proteger a identidade nacional.

Partindo deste fato, museus e instituições com acervos fixos necessitam de uma conectividade maior com seu telespectador, usando da tecnologia para esse contato museográfico.

Para tanto, novas formas de apresentações e exposições são redefinidas, possibilitando atingir novos limites, tais quais, conteúdos digitalizados, interatividade sensorial com o público recebido, exposições itinerantes transitórias, maximizando o conhecimento informacional e crítico, atingindo diversas faixas etárias, possibilitando uma compreensão de maior qualidade entre museu e público.

"AS SIGNIFICAÇÕES QUE CONSTITUEM NOSSO MUNDO SÃO SIMPLEMENTE UMA ESTRUTURA HISTORICAMENTE DETERMINADA E EM CONTÍNUO DESENVOLVIMENTO, E NA QUAL O HOMEM SE DESENVOLVE, E ESSAS SIGNIFICAÇÕES DE NENHUMA MANEIRA SÃO ABSOLUTAS."
(MANNHEIM, 1976)

TEMÁTICA

MUSEU

Como tendência do século XXI, surgem os museus interativos. As inovações tecnológicas podem ser entendidas como ações para que os museus se tornem cada vez mais atrativos (MESQUITA, 2013). Eles usam recursos de tecnologia para transmitir conteúdo de maneira envolvente, democratizar a informação, envolver e interagir com o público. O termo é usado na mídia tanto para museus digitais exclusivos, acessíveis por meio de sites, quanto para museus naturais que fazem uso extensivo de tecnologia para dar suporte a conteúdo digital.

Os mesmos, transmitem experiências essenciais para patrimônios de cunho material e imaterial, difundindo conteúdos pedagógicos, sensoriais, maior acesso às tecnologias e democratização cultural.

Museu interativo é a denominação adotada pelos meios de comunicação que caracteriza uma tendência atual de museus que utilizam amplamente aparatos tecnológicos para transmitir informação e proporcionar experiências (ISRAEL, 2011).

A Revista Galileu, da Editora Globo, em sua edição de fevereiro de 2013, realizou uma reportagem com a seguinte chamada: "Museus interativos atraem mais público. Alta tecnologia e criatividade transformam a experiência do público e atraem cada vez mais gente aos centros de exposição" - afirma a revista.



Figura 5: Primeiro museu do mundo a ser completamente digital
Fonte: Mori Building Digital Art Museum



Figura 6: Eletricidade estática Van de Graaff
Fonte: Museu Interativo Mirador



Figura 7: museu totalmente interativo dedicado à emigração irlandesa
Fonte: EPIC Museum em Dublin



Figura 8: Experiência Cósmica
Fonte: Museu Interativo Mirador

MUSEU

Um artigo publicado pela Revista Museologia e Patrimônio destacou, em 2014, que "a interatividade é tida como uma das características promissoras dos museus contemporâneos, apregoada como marca da modernidade e futuro dos museus". O artigo ainda destaca um esquema do espanhol, professor, pesquisador e escritor Jorge Wagensberg, que define três tipos de modalidades de interação, auxiliando no modo de envolver os visitantes nas exposições.

Interatividade cultural (Heart On)



Estabelecer uma "interatividade cultural", que cria conexões e identidade entre a exposição ou objeto museal, o visitante e a sociedade em que se insere. Afirma o artigo da Revista Museologia e Patrimônio. Sendo assim, conectando o visitante as questões emocionais de sua vivencia.

Interatividade manual (Hands On)



Uma modalidade quase que obrigatória nos museus científicos, envolvendo o visitante em interações e experiências. De acordo com Wagensberg, nessa modalidade "o visitante é um elemento ativo da exposição, usa as mãos para provocar a natureza e contempla com emoção como ela responde".

Interatividade mental (Minds On)

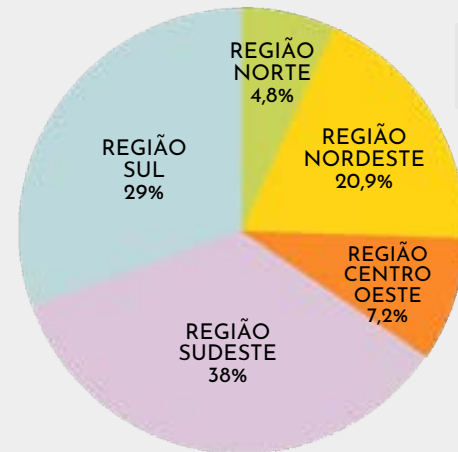


Como o próprio nome diz, envolve um exercício mental, as vezes criando questões e gerando soluções internas, observando as contradições. "Esse tipo de interatividade nem sempre se produz pelo intermédio de recursos digitais, podendo a experiência ser 'desencadeada' em momentos de interação entre visitantes ou por um processo de mediação ou visita guiada", acrescentou o texto.

MUSEU

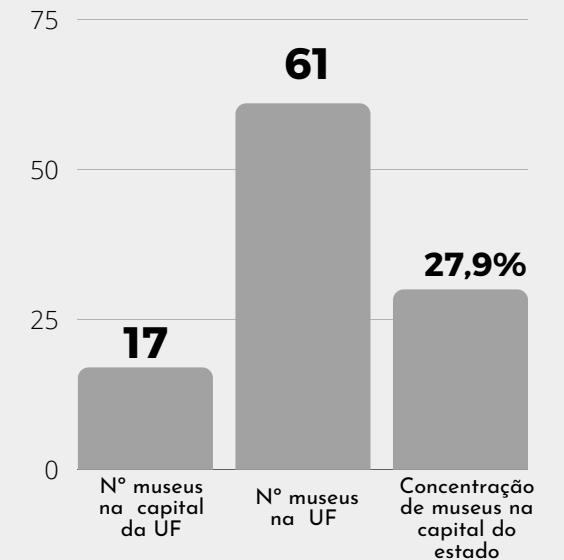
De acordo com o Cadastro Nacional de Museus - CNM, foram mapeados 3,025 instituições museológicas no país.

Nota-se uma distribuição desigual de museus pelas regiões brasileiras. A região Centro-Oeste fica em 4º lugar (penúltimo), concentrando cerca 7,2%, o estado de Goiás concentra 61 unidades



Número de museus na capital e na UF e porcentagem (%) de concentração de museus na capital, Goiás, 2010

De acordo com dados presentes Cadastro Nacional de Museus - Ibram / MinC, *Goiânia registra o número de 17 museus, até 2010, ano da pesquisa.*



LOCAL	POPULAÇÃO	Nº DE MUSEUS	POP/Nº DE MUSEUS
Brasil	183.987.291	3.025	60.822
Centro-Oeste	13.222.854	218	60.655
Goiás	5.647,035	61	92.574



Como visão geral foi analisado e registrado a *relação entre população e número de museus* em Goiás, região Centro-Oeste e Brasil



MUSEU

INTERATIVO
DA CULTURA

2



MUSEU

INTERATIVO DA CULTURA - MIC

Os museus na contemporaneidade são instituições caracterizadas pela ambivalência, pela fragmentação e pela multivocalidade (Hooper-Greenhill 2000; Anico 2008). Museus Interativos é um nome adotado pela mídia que caracteriza a tendência atual dos museus no uso generalizado de dispositivos tecnológicos para transmitir informações e proporcionar experiências.

A presente pesquisa, tem como o tema proposto abordar a ideia sobre a fenomenologia multissensorial e sua apropriação no cenário cultural, revelando a importância da mesma no meio social, estabelecendo funções que possibilitam nosso relacionamento com o ambiente projetado, propiciando uma imersão sensorial sobre a cultura e arte, como também acervos e grandes obras de midiateca.

Tendo em vista todas as análises já apresentadas a respeito da expressão e identidade cultural e o quanto elas são importantes de fato para sociedade, buscou-se um espaço no qual houvesse uma carência maior em meios culturais para a população ao redor.

Isso porque a grande intenção do Museu Interativo é não haver uma delimitação para o público alvo e seus possíveis frequentadores. Ao contrário, tendo como uma das diretrizes de projeto, aproximação e inserção da comunidade como um todo, proporcionando para o entorno uma maior integração, não só com a arte, a cultura mas com toda arquitetura sensorial com um maior raio de acesso possível.

O contexto social, busca fazer com que o projeto esteja inserido de forma coerente na cultura em que será inserido.

FORMAS E CONTEÚDOS CONTEMPORÂNEOS



Figura 10: Espaço do Conhecimento UFMG
Fonte: Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG

EXPOSIÇÕES INTERATIVAS

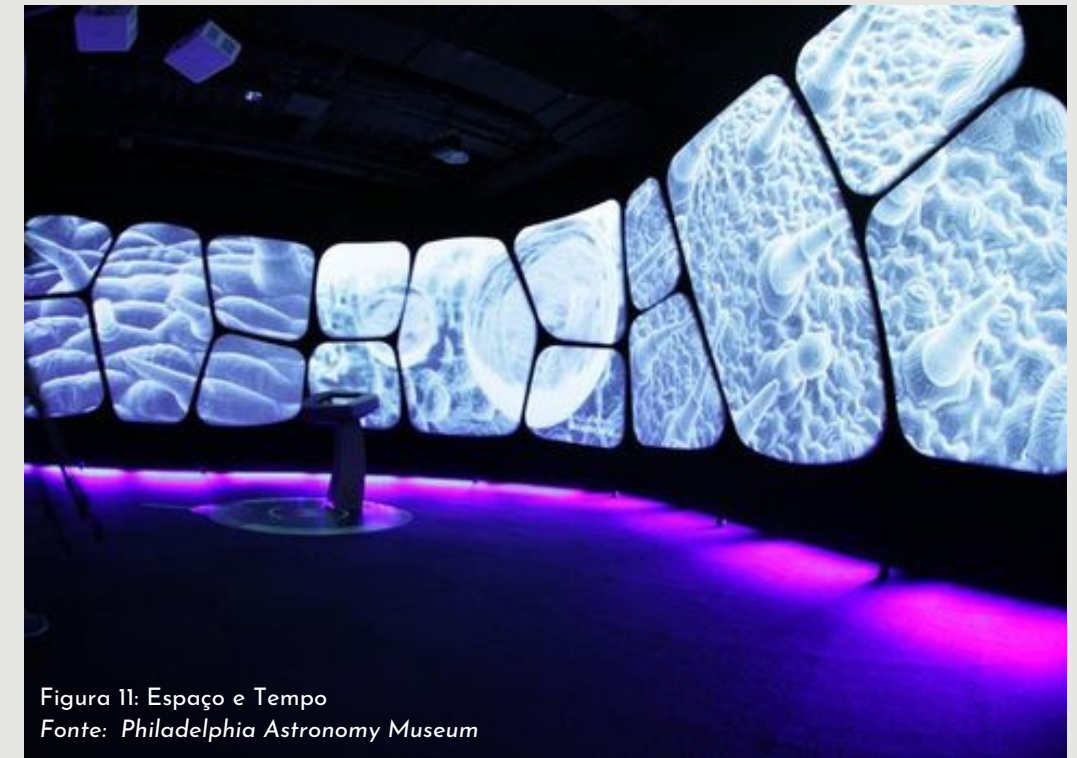


Figura 11: Espaço e Tempo
Fonte: Philadelphia Astronomy Museum

AÇÕES EDUCATIVAS



Figura 12: Museu Catavento
Fonte: Google imagens

ÁREAS DE CONVIVÊNCIA



Figura 13: Espaço Comum
Fonte: Google imagens

REFERÊNCIAS
PROJETUAIS

3



CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

REFERÊNCIAS PROJETUAIS

Para referências projetuais foram analisados 2 estudos, no qual o primeiro é uma sala de concertos e o segundo se trata de um museu com exposições temáticas sobre cinema.

Pesquisas feitas a partir do estudo de caso trouxeram embasamento para proposta projetual do trabalho exposto. As referências projetuais de estudo complementa as questões de produtividade, tanto formal quanto estrutural até o revestimento e a tecnologia buscada para criação do projeto final. Assim como questões de funcionalidade, integrando na construção do programa de necessidades do projeto apresentado.

REFERÊNCIAS

PROJETUAIS

Casa da Música / OMA

Localizada em Porto, Portugal. O projeto, de autoria do Office for Metropolitan Architecture - OMA, resultou de concurso realizado em 1999. A obra foi concluída em 2005, com área total construída de 22000 m².

ASPECTOS CONSIDERADOS

- ASPECTOS FORMAIS (MONOLÍTICOS)
- ASPECTOS TECNOLÓGICOS
- ASPECTOS ESTRUTURAIS E REVESTIMENTOS





Casa da Música / OMA

Está implantada em uma praça pública, O edifício apresenta uma forma facetada, em concreto branco, preservando sua solidez, em uma época de tantos ícones.

Edifício foi considerado como uma massa sólida, na qual foram escavadas ou perfuradas as “caixas” correspondentes às salas de espetáculo e outros elementos do programa, criando um bloco com vazios e perfurações, conectando interior e exterior.

A Casa da Música é visualmente e espacialmente definida por seu exterior facetado, a casca facetada, com 40 cm de espessura e as paredes com 1m de espessura são os principais elementos estruturais que dão estabilidade ao conjunto.

Figura 15: Casa da Música / OMA
Fonte: Archdaily



Figura 16: Casa da Música / OMA
Fonte: Archdaily



Figura 17: Casa da Música / OMA
Fonte: Archdaily

Casa da Música / OMA

No interior, o Grande Auditório elevado se abre em suas extremidades com fachadas em vidro corrugado, concebido como uma simples massa vazia em seu interior e aberta em suas extremidades, paredes de vidro singulares, como cortinas.

Não foi definido um grande foyer central. Ao invés disso, o projeto apresenta uma rota contínua que conecta os espaços.



Figura 18: YE FILM INSTITUTE
Fonte: Archdaily

REFERÊNCIAS

PROJETUAIS

EYE FILM INSTITUTE

Localizado Overhoeks, Amsterdan, projetado por Delugan Meissl Associated Architects, com área total construída de 3.250m².

O edifício adota várias faces distintas dependendo de cada ponto de vista, produzindo um diálogo constante com os seus arredores, interagindo também com o ambiente. Com um forma "aerodinâmica", a intenção era que o edifício tivesse uma conexão entre o mundo real e o mundo do cinema de acordo com os autores do projeto.

ASPECTOS CONSIDERADOS

- ASPECTOS FORMAIS E FUNCIONAIS
- FLUXOS
- ASPECTOS ESTRUTURAIS INTERNOS

O edifício foi concebido como um sólido geométrico altamente tenso e dinâmico. com exposições temáticas sobre cinema, 4 salas de cinema, um auditório e um café-restaurant. Ele substitui o antigo museu de cinema que ficava no Vondelpark.



REFERÊNCIAS

PROJETUAIS



EYE FILM INSTITUTE

A formulação arquitetônica do edifício obedece de múltiplas formas à responsabilidade de uma instituição cultural da mais alta funcionalidade.

O acesso ao prédio pode ser feito a partir de diferentes maneiras.

Os visitantes podem vir de carro, que leva ao estacionamento, pela ciclovia, ou pelas calçadas. O acesso a entrada é feito a partir de uma escadaria com inclinação bem sutil.

Figura 20: YE FILM INSTITUTE
Fonte: Archdaily

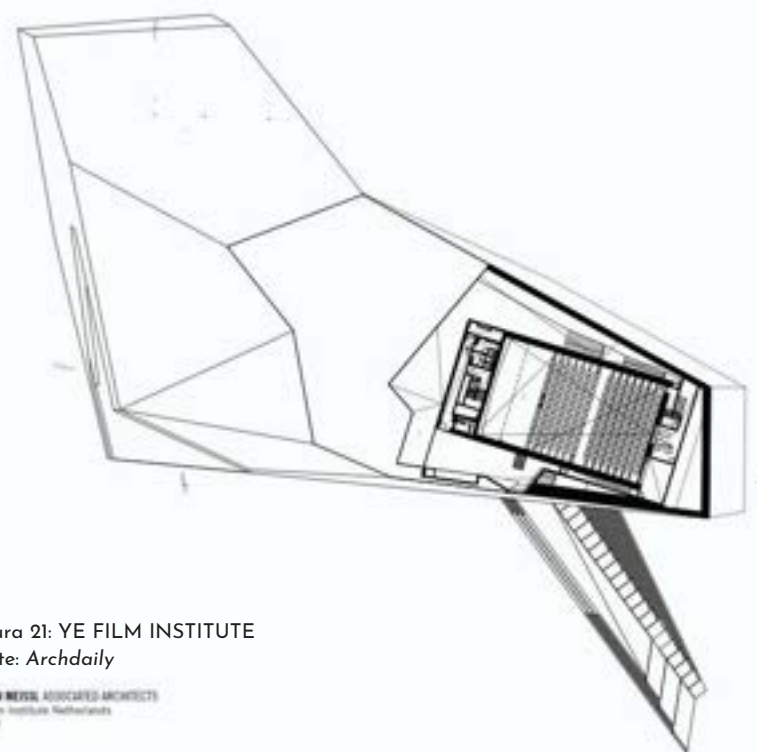


Figura 21: YE FILM INSTITUTE
Fonte: Archdaily

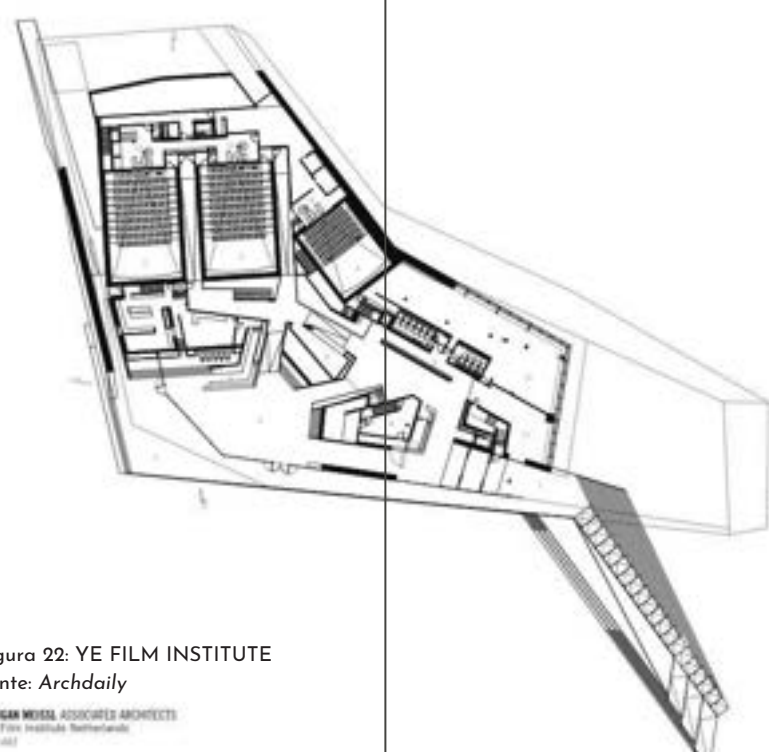


Figura 22: YE FILM INSTITUTE
Fonte: Archdaily

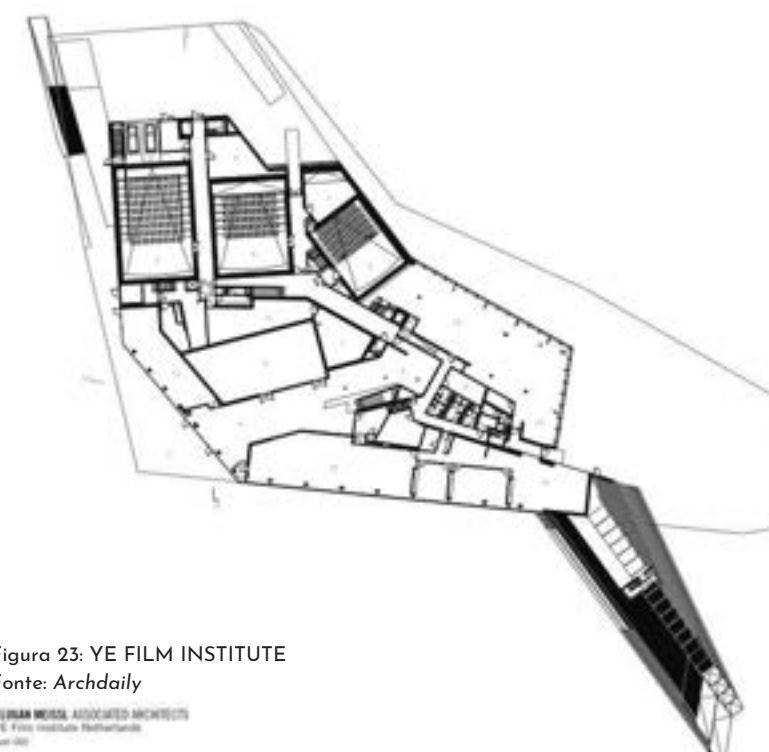
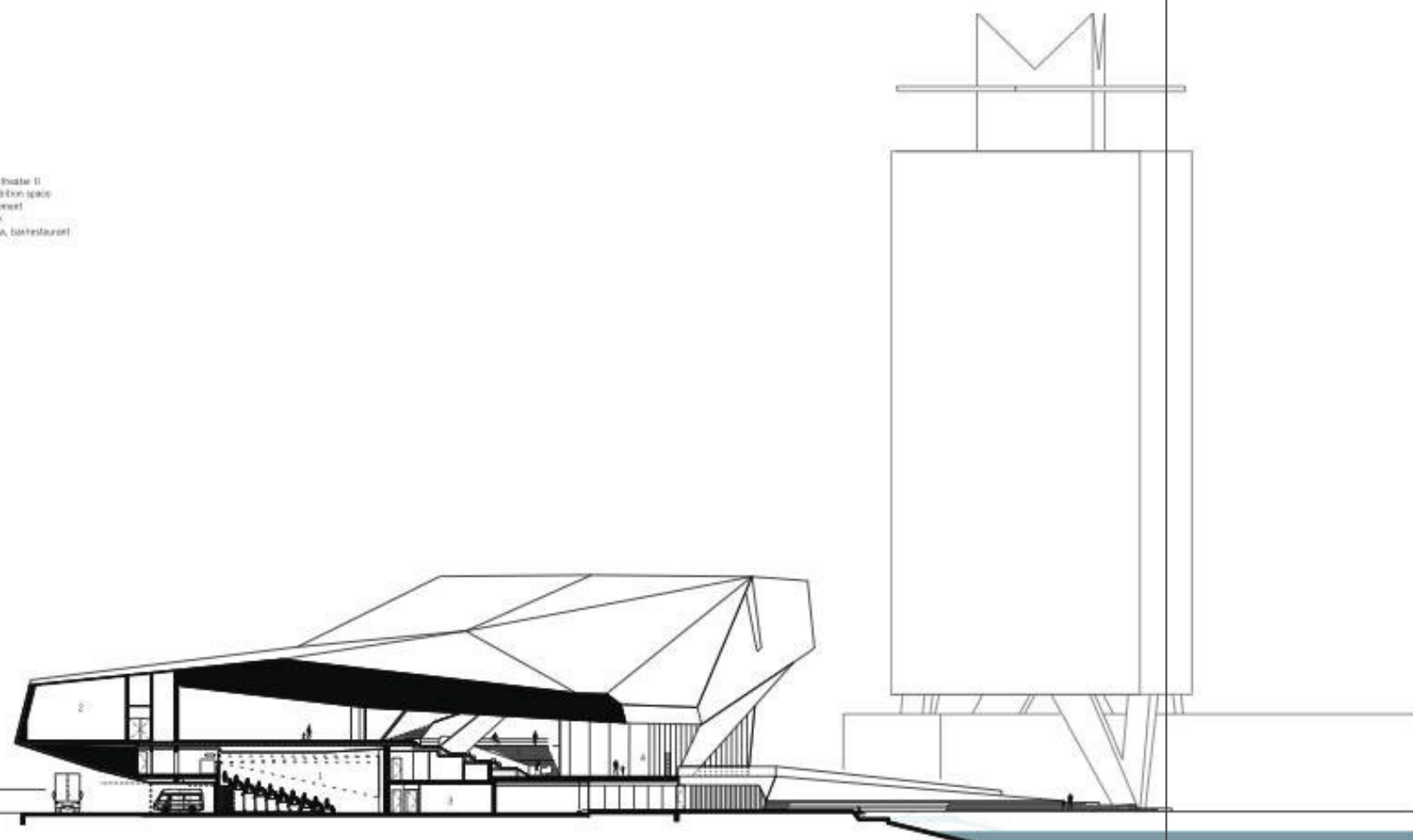


Figura 23: YE FILM INSTITUTE
Fonte: Archdaily

1. cinema II
2. exhibition space
3. basement
4. foyer
5. area, bar/restaurant



EYE FILM INSTITUTE

O acesso pela grande fachada de vidro sul leva ao balcão de bilhetes e informações, vestiários, escritórios e a loja do museu.

O terraço com disposição fluida atua como uma extensão deste espaço comunicativo. Uma escada leva ao nível inferior, onde estão situados a área de escritórios, a cantina e o laboratório de cinema com uma oficina.

Uma unidade de sala multifuncional voltada para o leste - a sala educacional - pode ser temporariamente adicionada à área de exposição.

DELUGAN MEISSL ASSOCIATED ARCHITECTS
EYE Film Institute Netherlands
fsection 021

Figura 24: YE FILM INSTITUTE
Fonte: Archdaily



1. cinema I
2. projection booth
3. technical room
4. area / bar-restaurant
5. ticket counter
6. shop
7. basement
8. offices
9. entrance

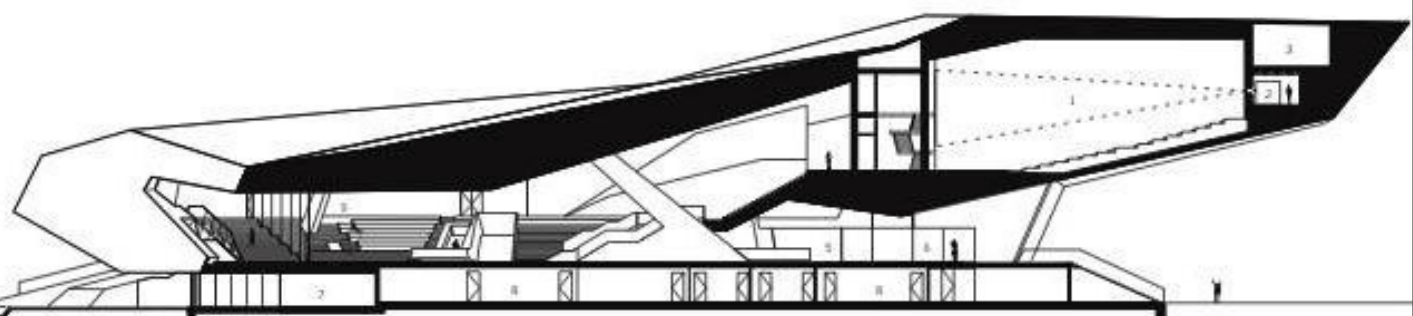


Figura 25: YE FILM INSTITUTE
Fonte: Archdaily

LOCALIZAÇÃO

4



CONTEXTUALIZANDO GOIÂNIA

MAPA REGIÕES GOIÂNIA E PRINCIPAIS EQUIPAMENTOS CULTURAIS

- LEGENDA**
- CENTRO
 - LESTE
 - NOROESTE
 - NORTE
 - OESTE
 - SUDOESTE
 - SUL

- 1-Centro Cultural Jesco Puttkamer
- 2-Centro Cultural - UFG
- 3-Centro Vivo da Memória Contemporânea
- 4-Instituto Histórico e Geográfico de Goiás
- 5-Memorial do Cerrado
- 6-Museu Antropológico da UFG
- 7-Museu Carpológico/Jardim Botânico Amália Hermano Teixeira
- 8-Museu da Imagem e do Som de Goiás - MIS
- 9-Museu de Arte Contemporânea de Goiás -MAC
- 10-Museu de Arte de Goiânia - MAG
- 11-Museu de Escultura ao Ar Livre
- 12-Museu de Zoologia e Ornitologia José Hidasi
- 13-Museu Goiano Zoroastro Artiaga
- 14-Museu Municipal Frei Nazareno Confaloni
- 15-Museu Pedro Ludovico
- 16-Museu Virtual da Educação em Goiás - UFG
- 17-Planetário Juan Bernardino Marques Barrio-UFG

A cidade de Goiânia nasceu como uma cidade com planejamento baseado nos objetivos de melhorar a qualidade de vida dos futuros residentes, configura-se como uma importante metrópole. Hoje capital de Goiás é a segunda cidade mais populosa do Centro-Oeste, a primeira sendo Brasília. Juntamente com outros municípios, ela compõe a Região Metropolitana de Goiânia, instituída pela Lei nº 27 de 30 de dezembro de 1999, e complementada pela Lei nº 78, de 25 de março de 2010.

Goiânia é uma cidade relativamente jovem, mas em intenso processo de crescimento urbano. Construída inicialmente para 50 mil habitantes, a capital passou por um crescimento moderado até 1955, no entanto, devido uma série de fatores incluindo a construção de Brasília cerca de 100 mil pessoas a mais habitavam a cidade em 1960.

Com a expansão da cidade, foram definidas novas zonas nos limites do plano diretor. Goiânia é composta por sete regiões (centro, sul, sudoeste, norte, noroeste, leste e oeste) e 641 bairros ao todo. Hoje Goiânia segundo IBGE está com população estimada de 1.555.626, com mais de 200 mil alunos matriculados no ensino fundamental e médio, e, abrangendo para região metropolitana são mais de 500 mil alunos, que é o público que mais frequenta os museus.



JARDIM GOIÁS



Figura 26. Área do terreno - Jardim Goiás
Fonte: Google maps

CONTEXTUALIZANDO JARDIM GOIÁS

O Bairro Jardim Goiás foi criado por iniciativa de Lourival Louza, proprietário das terras loteadas; criado em 1950. O parcelamento onde localiza o Jardim Goiás seria implantado bairros jardins, configurando a ideia de um grande centro urbano.

O projeto original foi elaborado por Prestes Maia (figura 1). No entanto, por conta de negociações pessoais, de interesses de outros as terras foram trocadas como forma de moeda e pagamento de dívidas ou troca de interesses, configurando assim a planta aprovada do bairro (figura 2).

Até meados dos anos de 1970 o Bairro Jardim Goiás era pouco povoado, realidade que mudou em meio a chegada do Estádio Serra Dourada e também do Shopping Flamboyant, no qual foram implantados novos sistemas viários, facilitando o acesso para outras áreas. Mas foi na década de 2000 com a chegada de grandes comércios e equipamentos como Wall Mart e Parque Flamboyant que houve um grande adensamento da região, principalmente adensamento residencial.

Por mais que o bairro hoje é em dia é uma grande centralidade, ele está definido como área de desaceleração de densidade, evitando na área novas construções de habitações. No entanto, por ser uma região com equipamentos de grande impacto, a região carece de instituições e centros do tipo culturais.



Figura 27: Projeto Original do Setor Jardim Goiás. Francisco Prestes Maia, 1950. Destaque para as áreas verdes e fundos de córrego. Fonte: (SEPLAN, 2001). (figura 1)
Fonte: Prefeitura de Goiânia.



Figura 28: Projeto Original do Setor Jardim Goiás. Francisco Prestes Maia, 1950. Destaque para as áreas verdes e fundos de córrego. Fonte: (SEPLAN, 2001). (figura 1)
Fonte: Prefeitura de Goiânia.

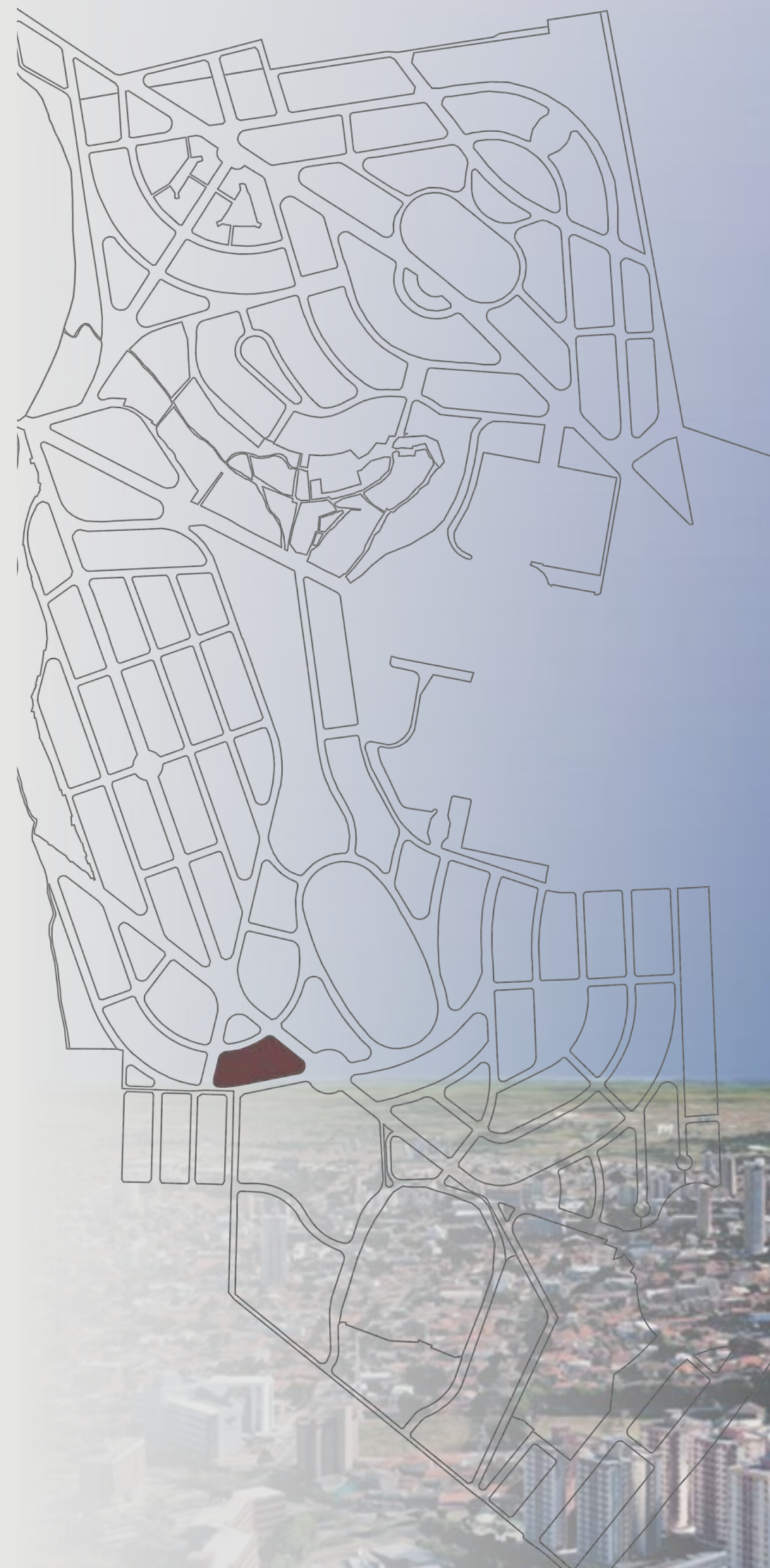
TERRENO

LOCALIZAÇÃO

A proposta visa implementar o Museu interativo na região Sul de Goiânia, Goiás. Mais especificamente no Jardim Goiás, localizado na quadra quadra B29. Circundado pelas vias: Av. Deputado Jamel Cecílio, Av. E, Rua 52 e Rua 12, com área total de 9.924,56 m². O terreno é resultado da junção de 13 lotes que atualmente encontram-se em desuso. E fica aproximadamente 2km da Praça Universitária e 4km da Praça Cívica de Goiânia. A região na qual situa-se o terreno oferece boa infraestrutura, tais quais, telecomunicação, energia, pontos viários de transporte público/coletivo, como também proximidade com as vias de acesso à Perimetral Norte, Botafogo e BR 153.

Jardim Goiás é equidistante a região metropolitana de Goiânia, sendo assim o Museu implantado será um equipamento de importância regional, tendo um público esperado eventualmente aos finais de semana, principalmente de cidades limítrofes a RMG, como Aparecida de Goiânia, Senador Canedo, Goianira, Trindade, entre outras.

Foram analisados alguns pontos prelevados para a escolha do terreno, o primeiro é em função da acessibilidade, além de abranger a região metropolitana, fica de fácil acesso as rodovias. É um terreno que topograficamente favorece, por ter uma inclinação de 6%. Com uma serie de equipamentos complementares, ao seu entorno imediato, desde comércio à praças de alimentações. Possuindo infraestruturas técnicas alojadas ao terreno. Sendo também uma forma de diminuir a segregação, recebendo todo o tipo de classes, culturas e idades.

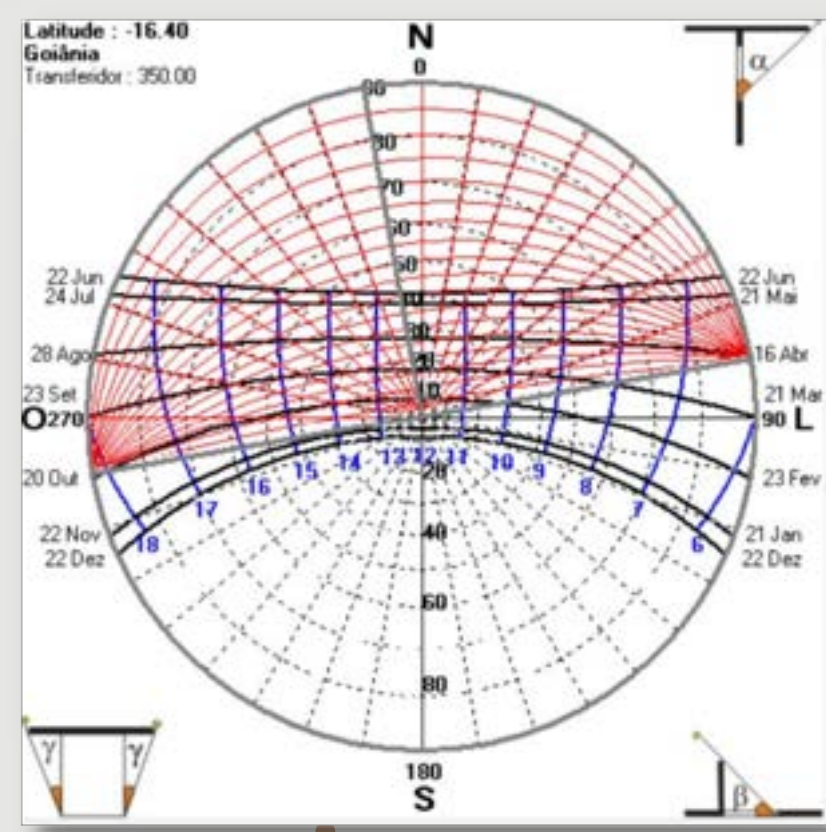


TERRENO LOCALIZAÇÃO

O terreno possui pouca declividade, aproximadamente 6,15% de inclinação total. No que se trata de fatores climáticos, o terreno tem em sua incidência solar três fachada expostas ao sol (leste, oeste e norte). Sendo a fachada Norte a mais quente e principalmente a que mais recebe incidência solar na parte da tarde, nos meses Março a Setembro.



Através de análises, é possível afirmar que em períodos chuvosos a direção dos ventos predominam para a direção Norte e Nordeste, já em períodos de seca os ventos tem como direção predominante a região Nordeste e Sudeste.



INCLINAÇÃO=6,15%

Figura 29: Imagem do local alterada pelo autor
Fonte: Google Earth

TERRENO

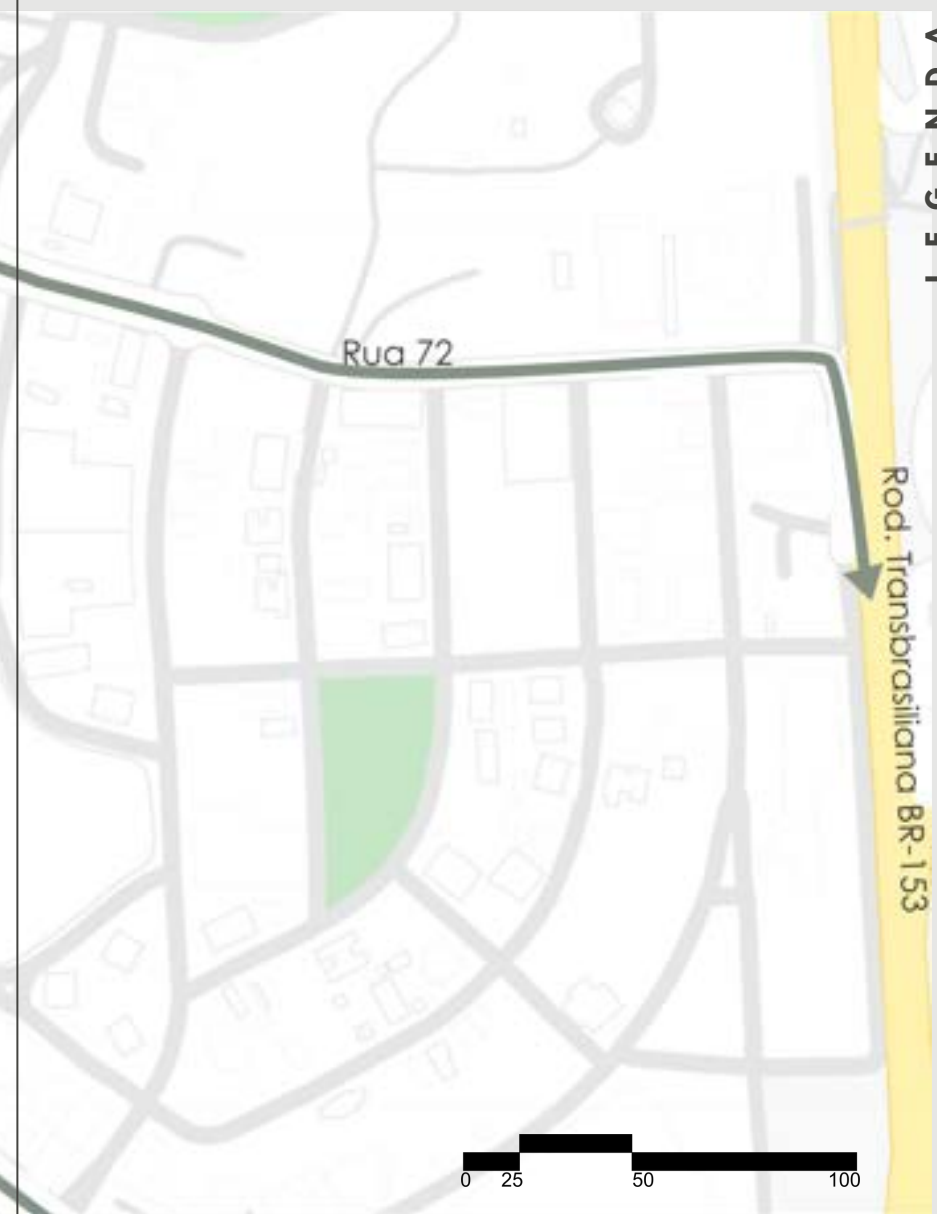
LOCALIZAÇÃO



Fonte: Mapstyle - Imagem do local alterada pelo autor

As vias de principal acesso ao terreno são a Av. Deputado Jamel Cecílio, sendo uma via arterial de grande fluxo, assim como as vias coletoras, Av. E e RUA 109. Devido à grande oferta de serviços e comércios ao longo da via, em horários de pico costuma estar sempre movimentadas.

MAPA SISTEMA VIÁRIO



LEGENDA

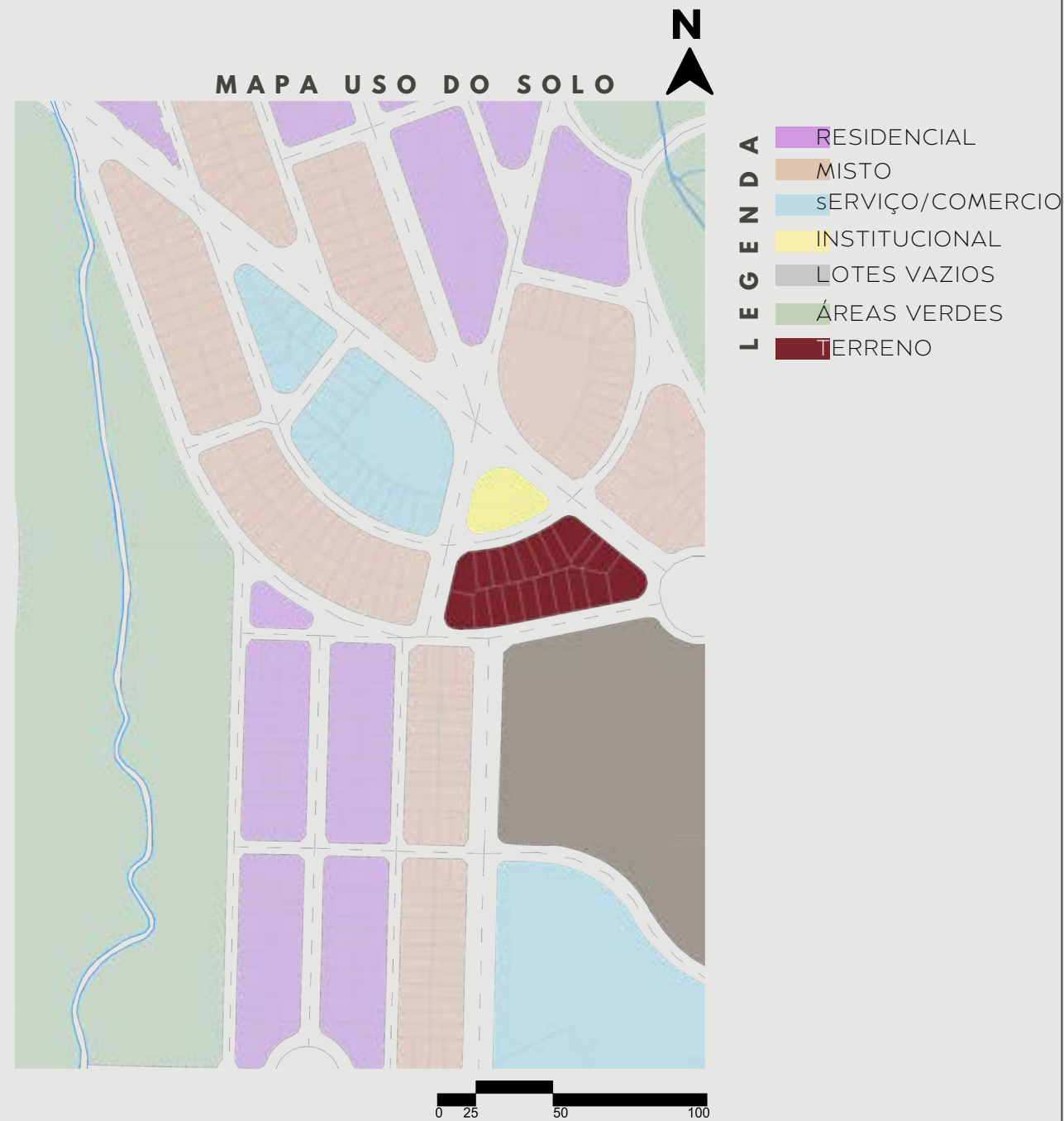
- VIA EXPRESSA 1
- VIA EXPRESSA 1
- VIA ARTERIAL
- VIA COLETORA
- VIA LOCAL
- PONTO DE ÔNIBUS



As vias expressas Br-153 e Marginal Botafogo estabelecem um fluxo rápido e suportam grandes movimentos por se tratarem de vias expressas. O entorno da área de intervenção é disposto por uma quantidade razoável de pontos de ônibus, podemos encontrar 2 na Av. Deputado Jamel Cecílio, 1 na via local Rua 12 e mais 4 pontos na Av. E e Rua 109.

TERRENO

LOCALIZAÇÃO



Pode-se perceber que é uma região com alta taxa de ocupação, sendo uma área circundada por parques. Uma região que oferece inúmeras atividades, desde o comércio ao lazer.



Nota-se ser uma região com poucos lotes vagos. Além de ser uma área de desaceleração de Densidade - ADD, como declara no Plano Diretor de Goiânia. No entanto há uma disponibilidade dos demais equipamentos e instituições para a região.

TERRENO

LEVANTAMENTO FOTOGRÁFICO

RUA 52 COM AV. E



Figura 30: Levantamento Topográfico
Fonte: Google mapas

RUA 12 COM AV. DEPUTADO JAMEL CECÍLIO



Figura 32: Levantamento Topográfico
Fonte: Google mapas

AV. DEPUTADO JAMEL CECÍLIO



Figura 31: Levantamento Topográfico
Fonte: Google mapas

AV DEPUTADO JAMEL CECÍLIO COM RUA 52



Figura 33: Levantamento Topográfico
Fonte: Google mapas

DIRETRIZES
PROJETUAIS

5



DIRETRIZES

PROJETUAIS

Inicialmente, como forma norteadora do Museu Interativo da Cultura foram estabelecidos diretrizes gerais a serem seguidas:



Universalizar o acesso à cultura.



Ser um espaço público de livre acesso



Propor ambientes de acervos fixos ou não. No qual, artistas tenham total reconhecimento de suas obras.



Dispor de ambientes sociais, que visa a integração entre o público.



Uso de placas fotovoltaicas com intuito de reduzir o impacto da energia elétrica



Imersão em ambientes lúdicos e metaverso, como forma de exposição interativa, oferecendo sensações distintas em cada espaço.



Delimitando de áreas exclusivas às exposições e dispor de ambientes com total acessibilidade

DIRETRIZES

GERAIS

Juntamente as diretrizes do Museu Interativo da Cultura, estão estabelecidas diretrizes que seguem o plano diretor da cidade de Goiânia:

Como declara no Plano Diretor - LEI COMPLEMENTAR Nº 171, DE 29 DE MAIO DE 2007 - CAPÍTULO V- DA ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO SÓCIO-CULTURAL

Art. 42. - O Poder Público Municipal priorizará a inclusão social da população, adotando políticas públicas que promovam e ampliem a melhoria da qualidade de vida dos seus cidadãos, atendendo às suas necessidades básicas, garantindo a fruição de bens e serviços sócio-culturais e urbanos e a participação da população.

Art. 43. - Constituem estratégias norteadoras das ações dos agentes públicos e privados na cidade e da aplicação dos instrumentos de gerenciamento do solo urbano, quanto aos aspectos sócio-culturais: aquelas voltadas à promoção institucional da moradia provida de toda a infra-estrutura urbana, a valorização, divulgação e proteção cultural e do patrimônio histórico, a disseminação e estímulo à prática esportiva e ao lazer, o acesso digno à saúde e à educação, e a inserção do cidadão aos benefícios da cidade.

Art. 44. - As políticas abordadas neste Capítulo têm como objetivos gerais a inclusão social, o estímulo a participação popular na definição, execução e controle das políticas públicas, a preservação e melhoria da qualidade de vida, bem como a superação das dificuldades que se antepõem ao uso pleno da cidade por aqueles que nela vivem.

Definido no Plano Diretor - LEI COMPLEMENTAR Nº 171, DE 29 DE MAIO DE 2007 - Seção VI - CAPÍTULO V- Da Cultura, Art. 61. "As estratégias relativas ao campo cultural objetivam:

I - preservar e divulgar as substâncias e ambiências culturais e de promoção histórica, com vistas a recuperar os marcos representativos da memória da cidade e dos aspectos culturais de sua população, na perspectiva da preservação dos simbolismos históricos, bem como do despertar de uma relação de identidade da sociedade com seus espaços urbanos.

II - garantir à população a acessibilidade aos bens e a produção cultural do município através da realização de eventos, viabilização e integração entre bairros e regiões do Município;

IV - preservar, apoiar, incentivar, valorizar e difundir as manifestações culturais no território do Município, representando as diversidades e assegurando o processo criativo constituído;

V - estimular a preservação dos bens patrimoniais, materiais e imateriais, e articular com a sociedade, Estado e Município ações que contemplem a salvaguarda de sua diversidade;



P R O G R A M A
D E N E C E S S I D A D E

6

AMBIENTE	QNTD.	ÁREA/m ²
SOCIAL		1059
ATEND/ BILHETERIA	1	35
GUARDA VOLUME	1	15
HALL E ATRIUM	1	100
DML	2	10
SEGURANÇA	1	15
DEPOSITO	2	10
LOJA	1	20
CAFETERIA	1	25
FEMININO	1	10
MASCULINO	1	10
COPA	1	3
DML	2	6
ÁREA DE CONVIVÊNCIA	1	800

ADMINISTRATIVO		227
SALA DE REUNIÃO	1	15
SALA DIRETORIA	1	15
SALA DE FUNCIONARIOS	1	30
CURADORIA	1	40
RH	1	15
FEMININO	1	10
PNE	1	3
MASCULINO	1	10
RECEPÇÃO	1	20
GUARDA COLEÇÃO	1	50
DML	1	4
ALMOXARIFADO	1	15

CULTURAL/EDUCACIONAL		2329
SALA MULTIUSO	2	120
EXPOSIÇÃO ESCULTURAL (PERMANENTE + TEMPORARIA)	1	500
EXPOSIÇÕES TEMPORÁRIAS	2	600
EXPOSIÇÃO PERMANENTE	2	800
ATELIÊ EDUCATIVO (EXPERIMENTOS / INTERATIVO)	2	120
DML	1	4
DEPOSITO	2	16
SALA AUDIOVISUAL	1	70
FEMININO	3	45
PNE	3	9
MASCULINO	3	45

TÉCNICO		86
CASA DE BOMBAS	1	25
GERADOR/SUBSTAÇÃO	1	25
ESCANINHO	1	5
DEPOSITO DE LIXO	1	6
CASA DE MÁQUINAS	1	25

T.I		44
AUTOMAÇÃO	1	12
DEPARTAMENTO TÉCNICO	1	20
T.I	1	12

ESTACIONAMENTO		4300
-----------------------	--	-------------

SOCIAL - 1059m²

**ADM
227m²**

**T.I
44m²**

**TOTAL = 8.794m²
TERRENO = 9.924,56 m²**

CULTURAL/EDUCACIONAL - 2329m²

**TÉCNICO
86m²**

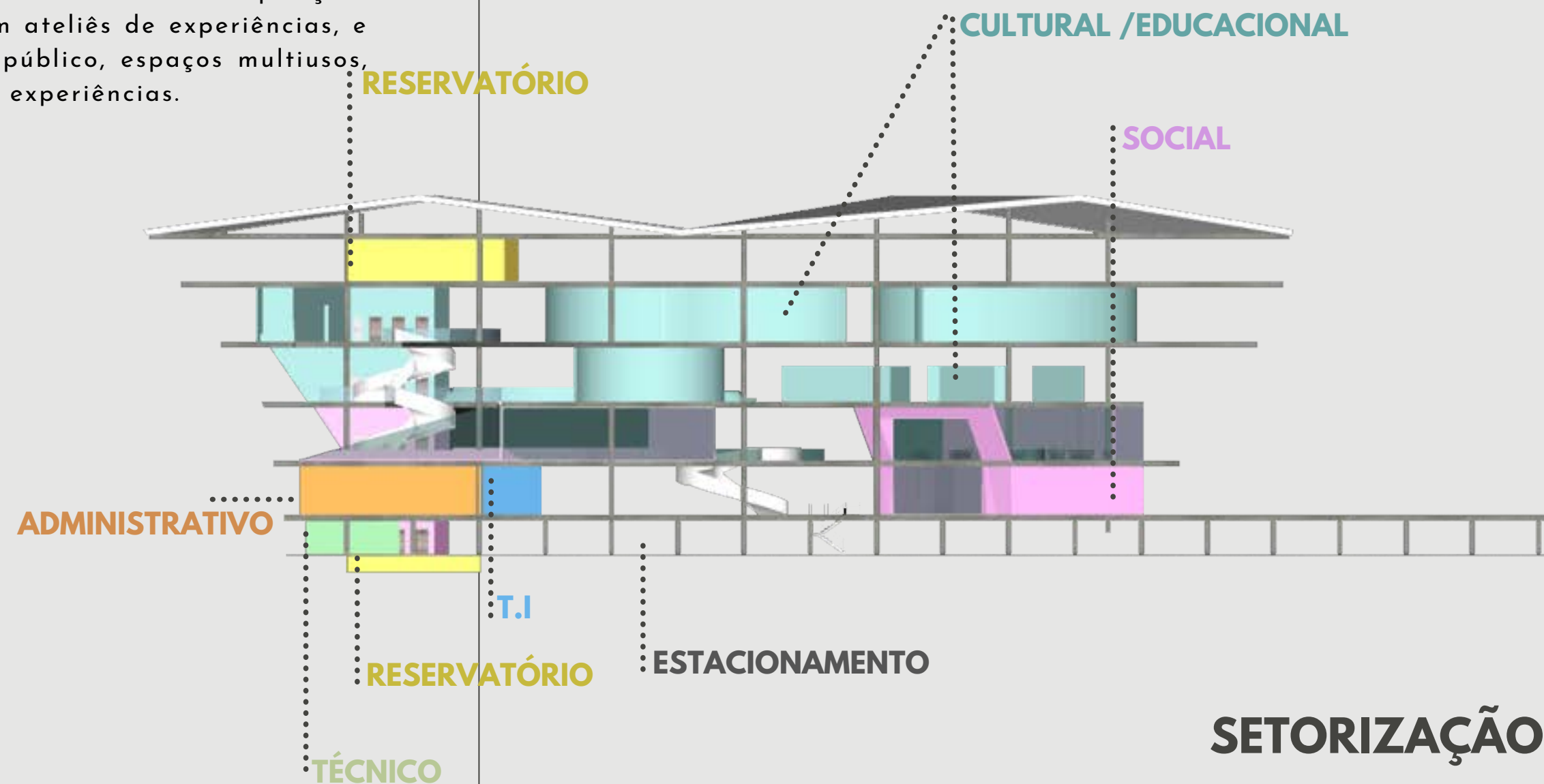
PROGRAMA DE NECESSIDADES

O programa de necessidades foi elaborado a partir das Orientações técnicas expostas anteriormente, e teve como base também os estudos de casos feitos. Assim como pesquisas que seguem diretrizes projetuais de um programa museológico.

Pensando assim, o programa foi distribuído em 5 setores e um estacionamento subsolo. O setor social, com ambientes à recepcionar e atender o público, assim como um conjunto de ambientes de convivência, composto por uma loja e uma cafeteria o espaço cultural e educacional, trazendo as áreas de exposições e interações, juntamente com ateliês de experiências, e interatividade maior com o público, espaços multiusos, para futuras performances e experiências.

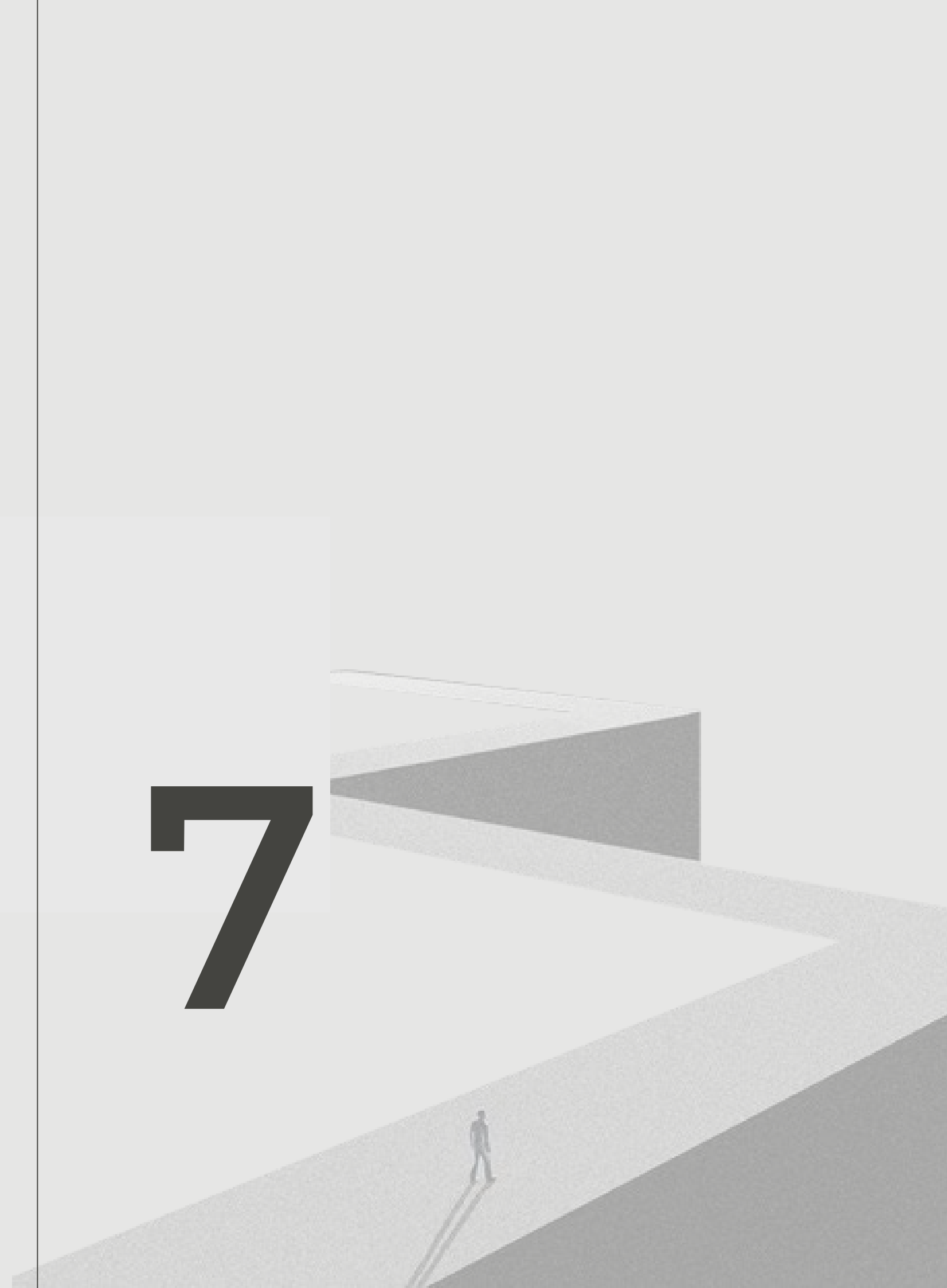
Seguido do setor administrativo, concentrando toda a parte de gerenciamento interno do museu, o setor técnico, voltado para as áreas de automação e tecnologia interna do museu juntamente do setor de T.I., em seguida toda a área externa de convivência que incorpora junto as áreas verdes e um extenso pilotis.

O terreno abrange uma área total de 9.924,56 m².
O programa está finalizado com 8.794 m² de area total construida com 20% de acrescimo + 4,300m² de estacionamento.



PROPUESTA
TEÓRICA

7



PROPOSTA

TEÓRICA

Na busca por uma cultura científica generalizada para toda a sociedade, através dos processos da comunicação pública da ciência, fica clara a necessidade de um espaço físico capaz de conectar os avanços e as questões relacionados com a ciência e a tecnologia aos interesses do cidadão comum. Após essa discussão, deixando clara a necessidade de um espaço físico destinado à aproximação entre sociedade, cultura e tecnologia/ciência, será apresentado o Museu Interativo da cultura.

O museu interativo da cultura busca aproximar as pessoas às tecnologias, com objetivos de mostrar não só a cultura, mas incentivar um papel importante que a ciência tem na sociedade, com experimentos e exposições encontradas no museu, proporcionando experiências de cunho educacional aos usuários.

Sendo assim, o Museu tem como proposta articular, cultura, ciência e muita tecnologia com experimentos educativos, lúdicos e exposições fixas, buscando aguçar o interesse da sociedade e buscando o desenvolvimento crítico dos usuários.

Nos últimos 20 anos, o papel social dos museus passou por grandes mudanças. Atualmente o papel do museu vai além de uma forma de manifestação cultural, usam das dinâmicas interativas para atrair a sociedade para uma enorme fonte de conhecimento, através de tecnologias e meios sensoriais buscam chamar a atenção de um público cada vez mais imerso no mundo tecnológico e globalizado.

Em termos de propostas de cunho educacional, o museu busca atividades informais, desestruturadas com o padrão, o aprendizado e experimentos se dão por meio de apresentação e exposições interativas por todo o espaço, desde a sensação externa, sensorial à exposições encontradas no interior do museu.

O partido proposto tem como conceito inicial nortear a abertura, física e visual a todos do seu entorno. Criando espaços de convivência que além de convidar o público para o local, possibilitam o fluxo urbano para visitantes ou apenas aqueles que circulam pela área.

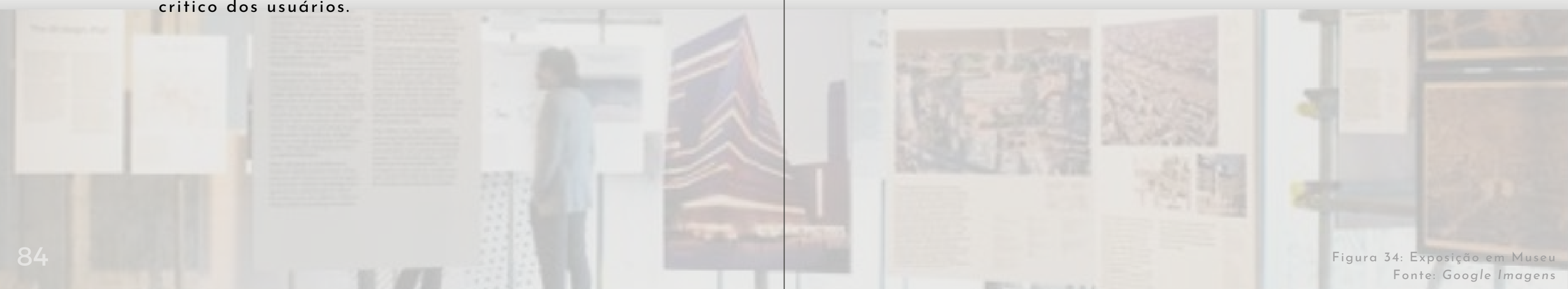


Figura 34: Exposição em Museu
Fonte: Google Imagens

USUÁRIO

MUSEU INTERATIVO DA CULTURA

Como fonte teórica, foi observado um relatório publicado pelo Observatório de Museus e Centros Culturais (OMCC) para os museus dos estados de São Paulo e do Rio de Janeiro, analisando assim de forma descritiva, na prática real o perfil dos visitantes e principalmente seu público. Foi observado que a faixa etária mais presente nas instituições museológicas é um público majoritariamente adulto, está entre 20 a 59 anos.

Na pesquisa em questão, foi visto que mais de 80% dos visitantes tem o museu também como uma experiência de sociabilidade, seja com amigos, cônjuge, parentes, entre outros. A partir disso, reflexões devem ser feitas a respeito do público alvo para os museus, assim como o atrativo que levam o público a retornarem às instituições culturais. Partindo dessa referência, é importante ter como planejamento para um museu ações que buscam interações com vínculos afetivos, atividades e experiências que garantam essa troca social. "Ter uma boa primeira experiência em exposições pode levar os visitantes a se tornarem um público constante de museus e centros culturais" (EDUCA, 2013).

O principal objetivo do projeto não é definir o público-alvo, pois é um equipamento cultural e seu público é temporário de caráter transitório.

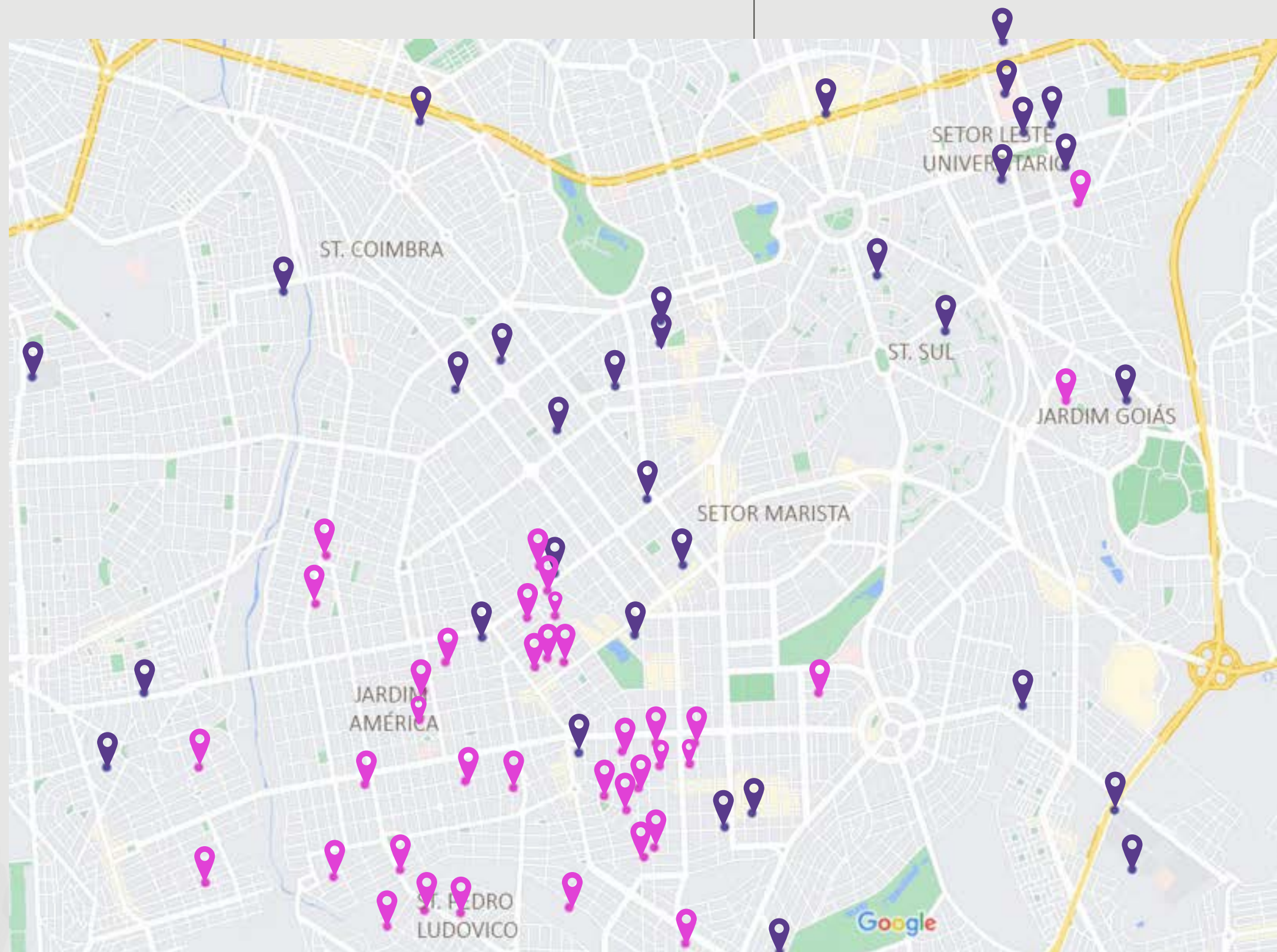
Sua rede de usuários é muito extensa. No entanto, é impossível deixar de lado os estudantes, a rede de ensino fundamental, médio e superior no entorno da área é muito ampla, como mostra o mapa. 33 instituições de ensino fundamental e médio e 38 de ensino superior.

As redes de usuários variam do ensino fundamental ao superior, pois envolvem tecnologia, ciência e experiência. Mas também é adequado para famílias, lazer para idosos, passeios para jovens, é um ambiente cultura e científico, mas que leva entretenimento para a sociedade.

Assegurando os direitos civis dos seus cidadãos "o Poder Público Municipal priorizará a inclusão social da população, adotando políticas públicas que promovam e ampliem a melhoria da qualidade de vida dos seus cidadãos, atendendo às suas necessidades básicas, garantindo a fruição de bens e serviços socioculturais e urbanos e a participação da população" (Plano Diretor - LEI COMPLEMENTAR Nº 171, DE 29 DE MAIO DE 2007 - CAP. V, Art. 42).

USUÁRIO

MUSEU INTERATIVO DA CULTURA



LEGENDA

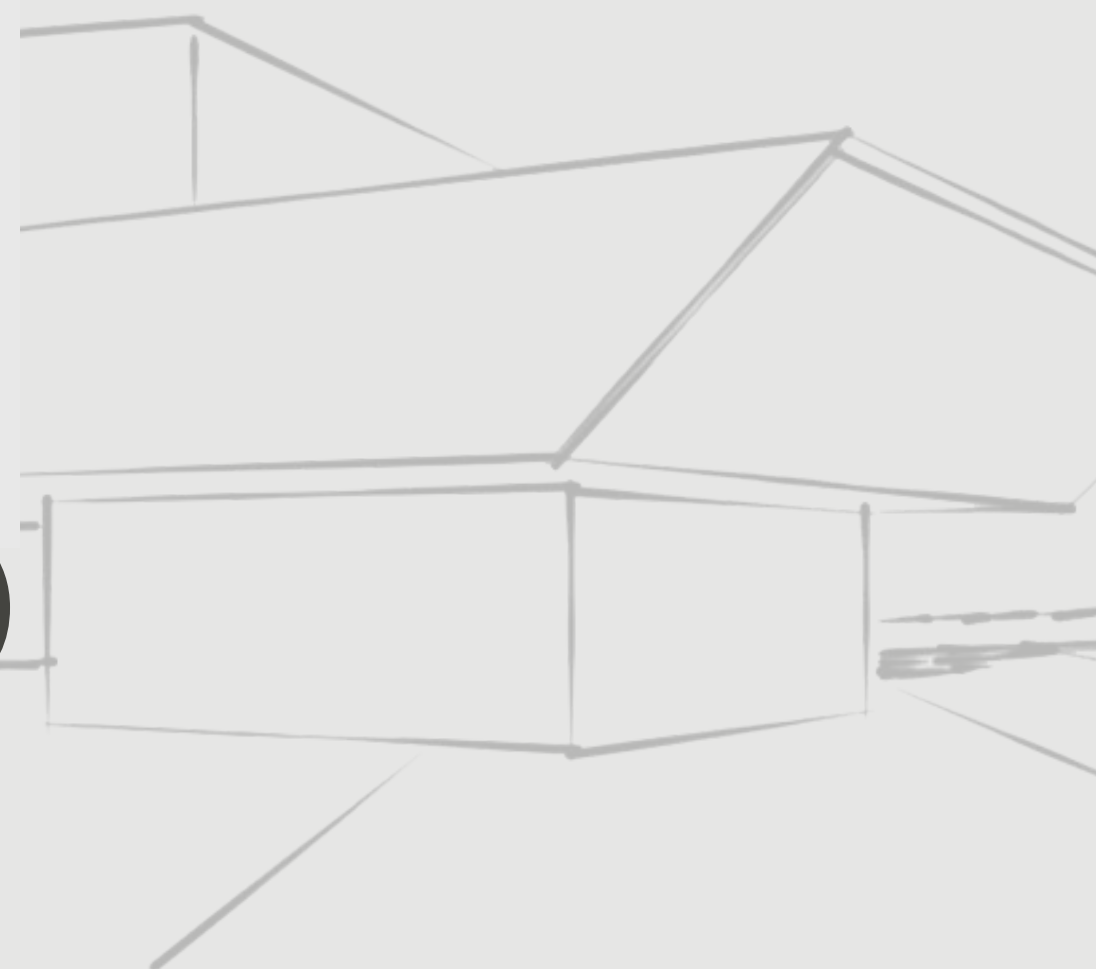
- ENSINO SUPERIOR
- ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

33 Instituições
38 Instituições

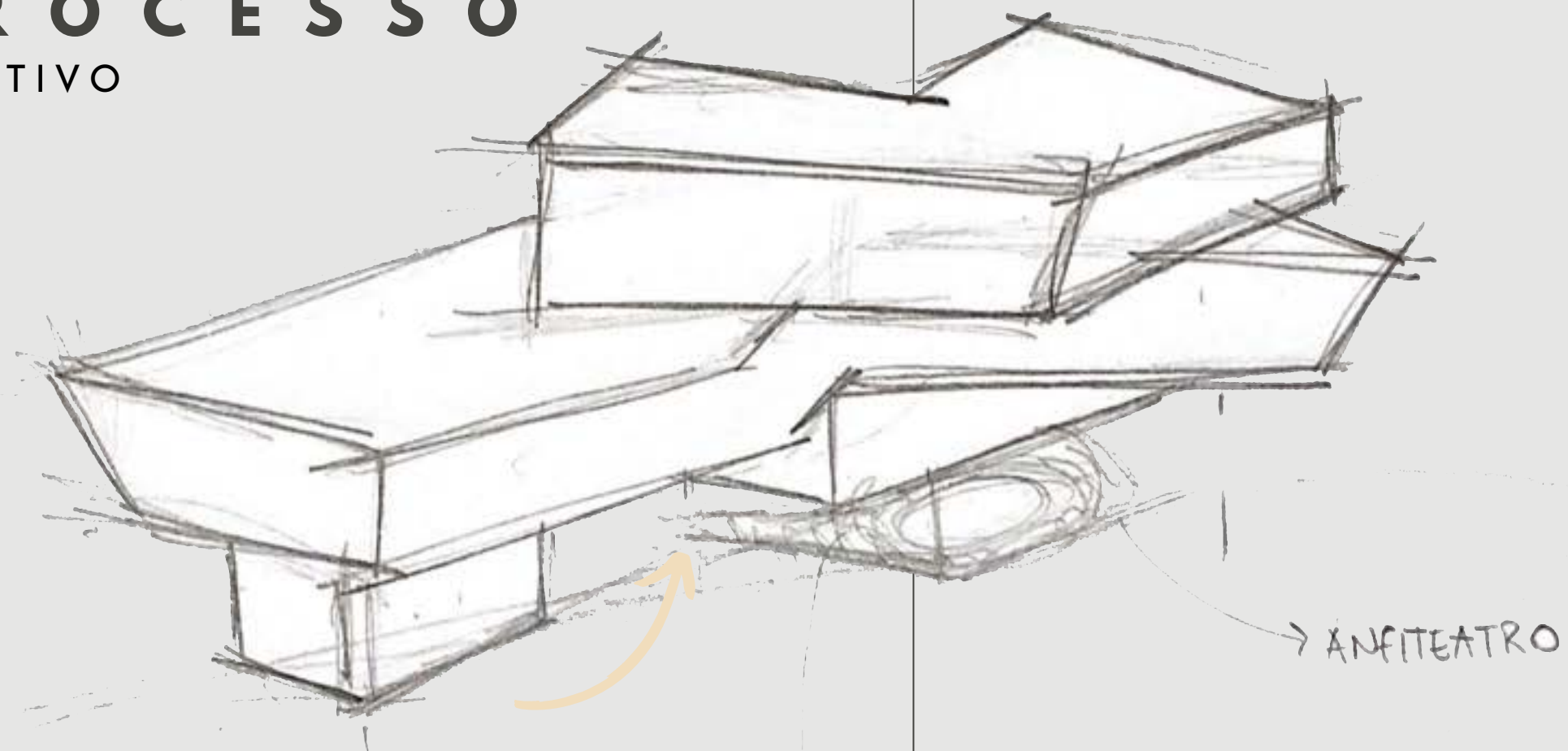
Fonte: Google Maps

PROJETO
ARQUITETÔNICO

8



PROCESSO CRIATIVO



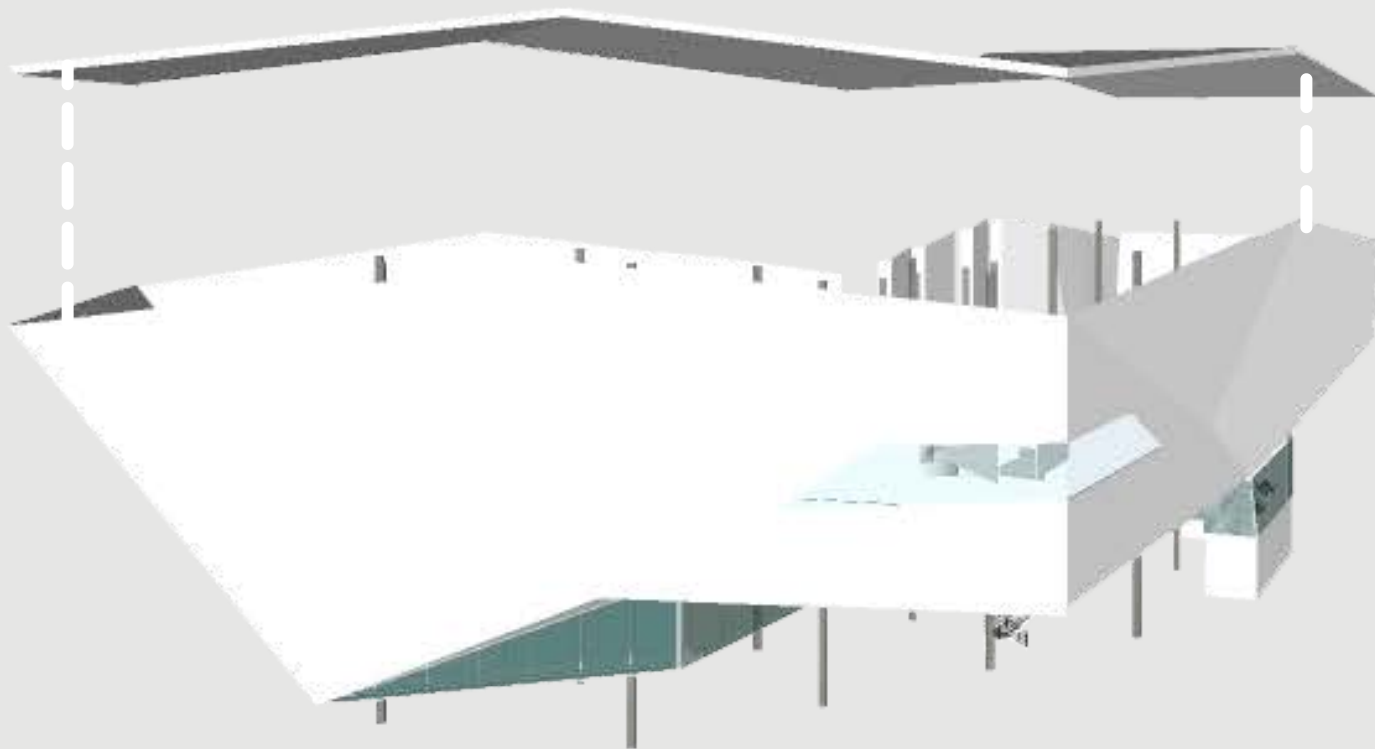
ESCADARIA

ANFITEATRO

Indicação do Fluxo de acesso

PROPOSTA

FORMAL - ESTRUTURAL



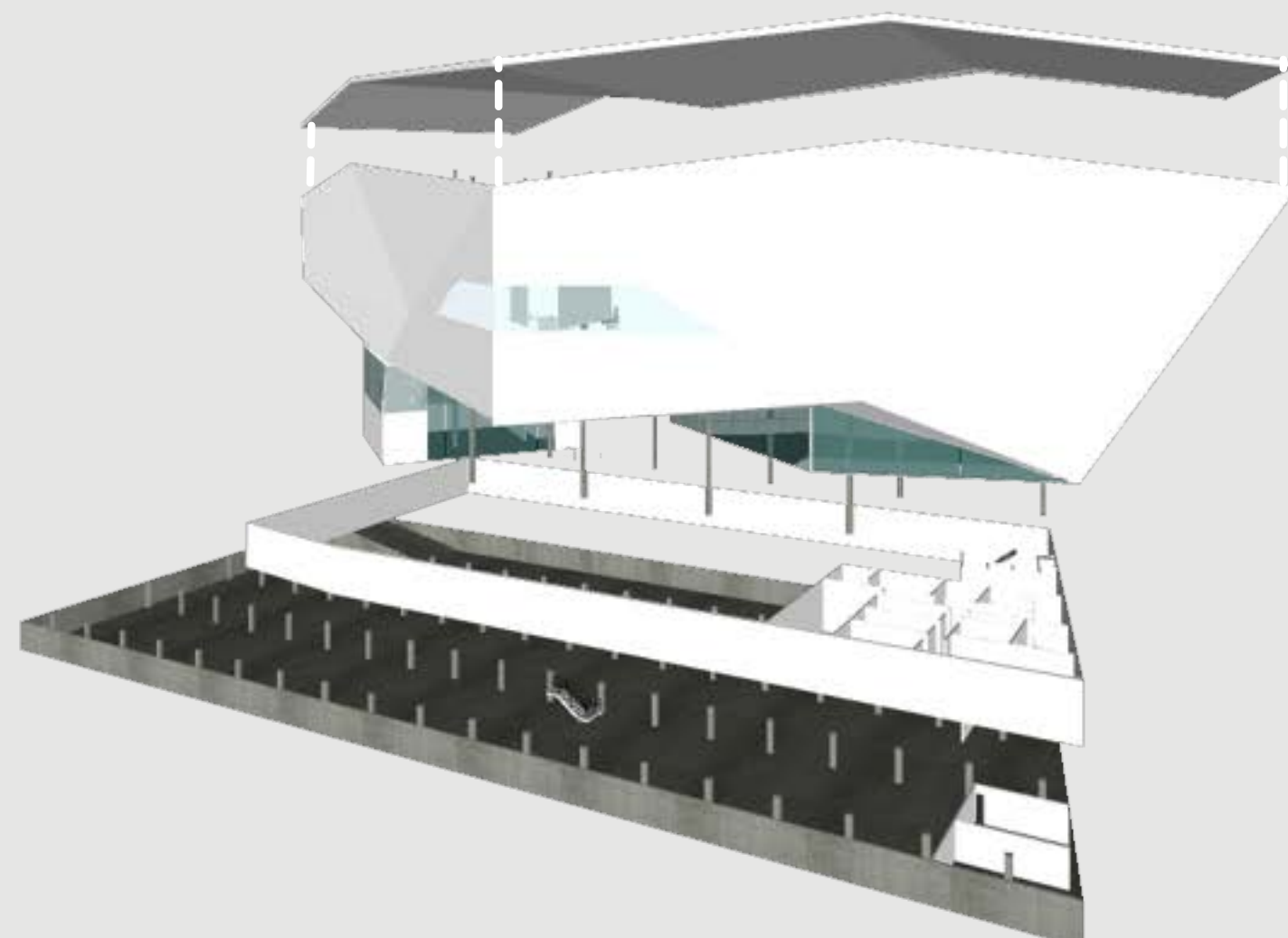
O edifício tem uma forma multifacetada, composto por uma casca envolvente em concreto branco. O concreto branco é feito de cimento estrutural branco. Muitas características são semelhantes às do concreto tradicional. Por exemplo, sua resistência pode ser igual ou até maior do que o concreto cinza. Isso permite que grandes vãos sejam criados. Este material possui alta durabilidade e baixa manutenção. Nenhuma tinta ou outros tipos de revestimentos são necessários. Permitindo que a estrutura mantenha seu tom mais leve.

Ao combinar a estratégia de continuidade e contraste ao mesmo tempo, ele tem a capacidade de refletir melhor a luz solar. Portanto, ele manterá a temperatura adequada dentro do edifício.

O projeto procurou lidar com a questão sensorial não apenas em relação ao público que está no interior, mas também o público que está do lado de fora. O dinamismo, variabilidade e assimetria dão lugar à concentração máxima, calma estática e ortogonalidade.

Aberturas em vidros trazem iluminação natural para os ambientes internos, sendo esses todos no concreto branco, assim como a casca externa.

O uso da cor branca também internamente, tem o propósito sensorial, de transmitir tranquilidade, limpeza e organização. Tendo o poder também de acalmar, transmitir pensamentos de competência, pureza e frescor.



PROPOSTA

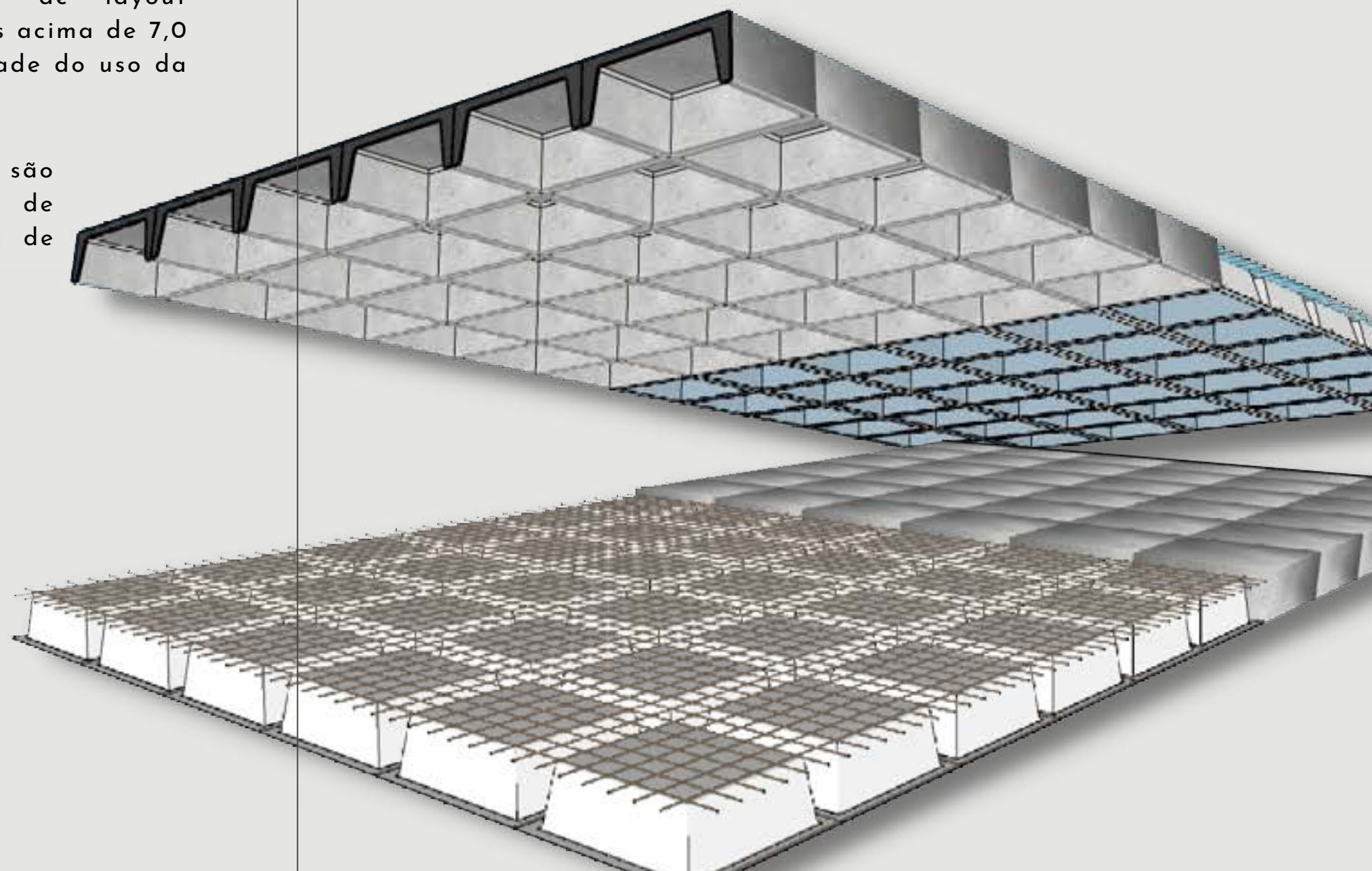
FORMAL - ESTRUTURAL

Sua casca de concreto é uma estrutura alto portante de superfície ativa, garantindo assim sua sustentação ideal.

Com lajes nervuradas de 1 em 1 metro, de dupla face plana. Comparada à laje maciça, a laje nervurada apresenta maior economia, dado que suas nervuras atuam como vigas, o que possibilita se vencer maiores vãos, proporcionando mais liberdade de layout arquitetônico na sua superfície. Para vãos acima de 7,0 metros vale a pena investir na possibilidade do uso da laje nervurada.

Para o estacionamento os pilares são retangulares, com malha estrutural de 10,30x5,50, também com laje nervurada de dupla face.

acima do subsolo 2 (estacionamento) os pilares são trocados para forma arredondada, aumenta os vãos para 10,3x11 metros. Houve a necessidade de aumentar os vãos uma vez que não afetaria o peso da estrutura e principalmente pela necessidade de vãos livres no setor social do museu, sendo assim configurando todo um Pilotis livre para permeabilidade do fluxo dos usuários.



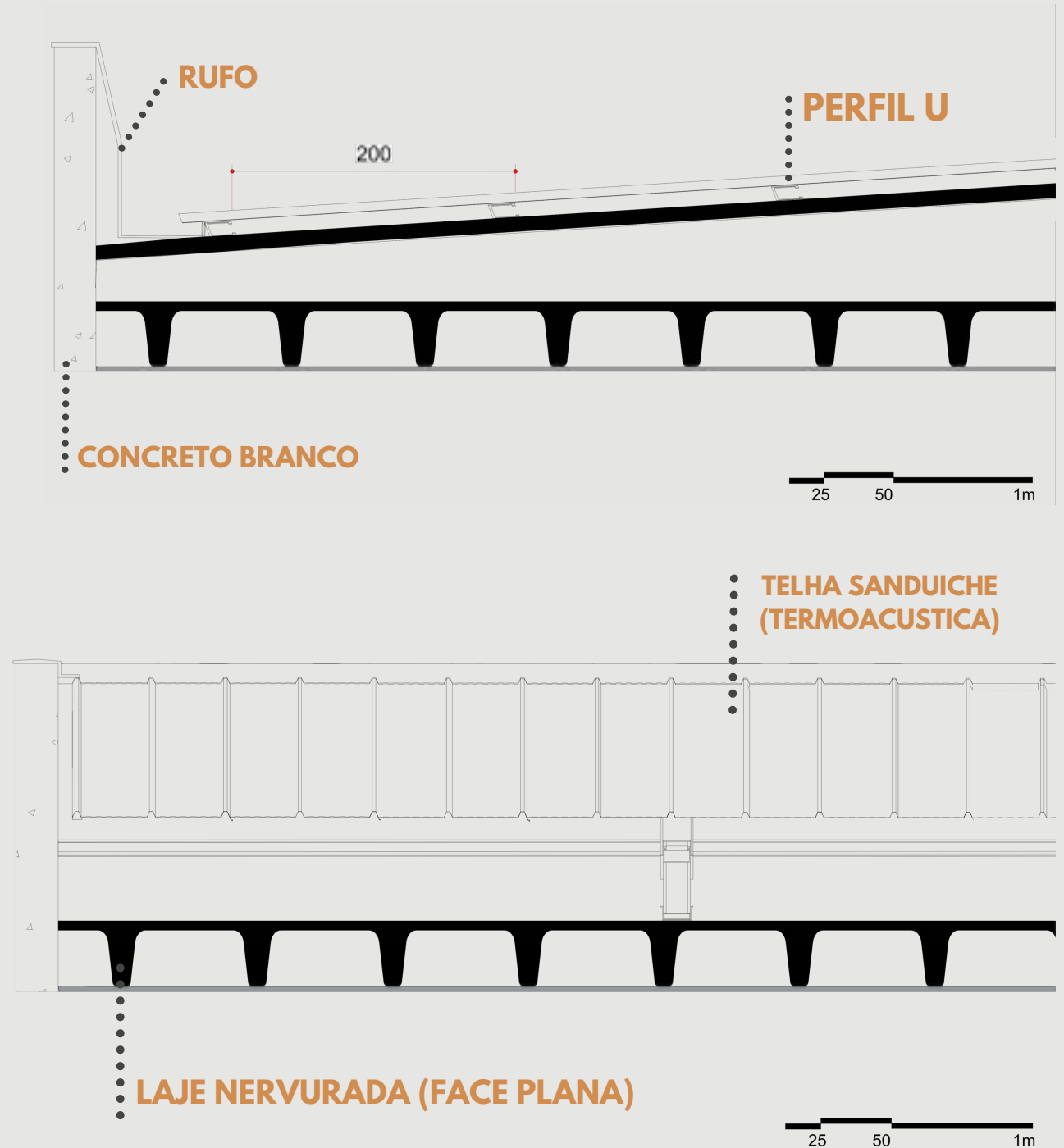
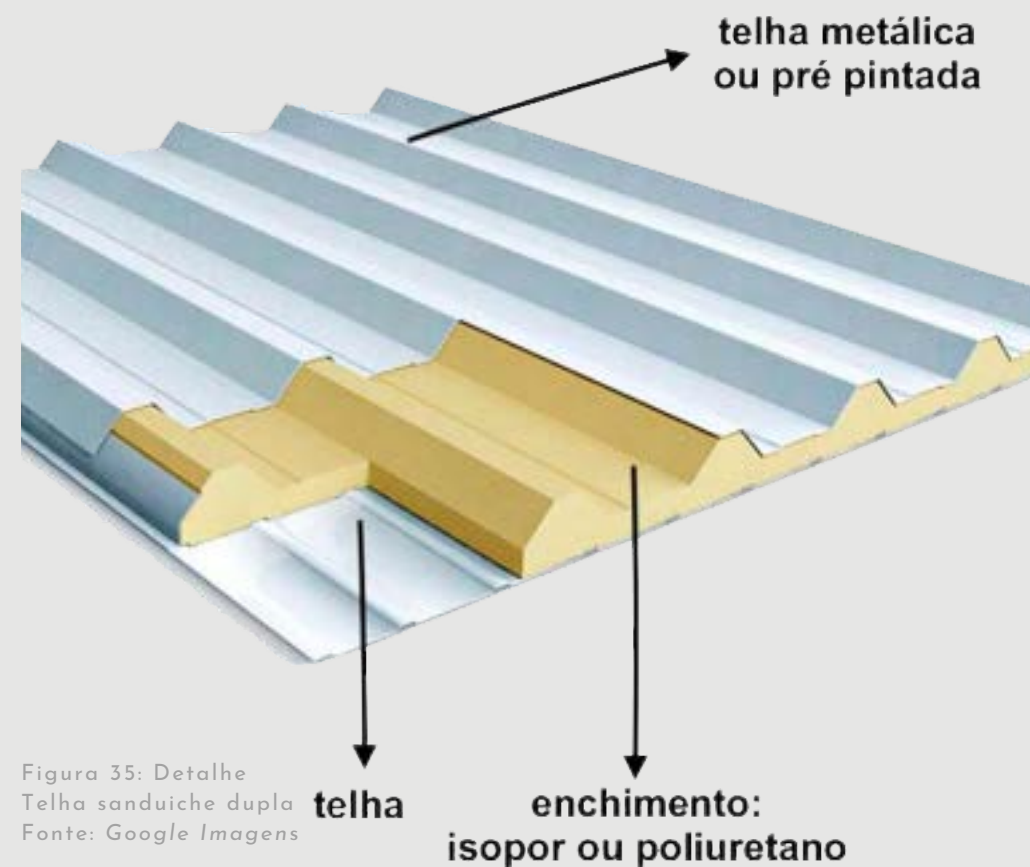
PROPOSTA

FORMAL - ESTRUTURAL

No projeto interno do museu, as lajes de sua estrutura será de concreto protendido, aumentando a resistência e diminuindo também as chances de surgirem rachaduras ou fissuras.

Foi considerada a telha sanduiche dupla, termo acústica, com isolante de poliuretano, conferindo um isolamento acústico e térmico maior. A cor branca da telha foi analisada para trazer um maior conforto térmico para o interior do museu.

A estruturação das telhas conta com perfil em U de 2 em 2m, garantindo estruturação da telha. O caimento das águas conta com inclinação de 10%.



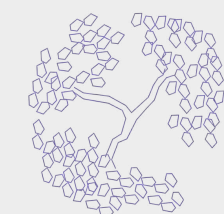
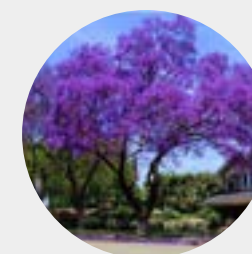
PROJETO

PAISAGISMO

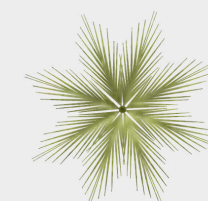
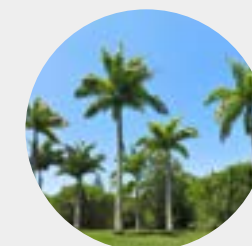
0,00



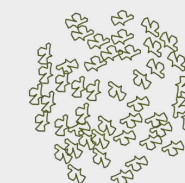
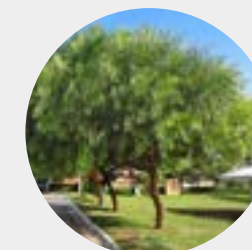
Jacarandá-mimoso



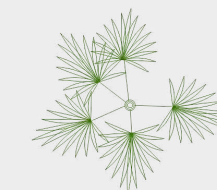
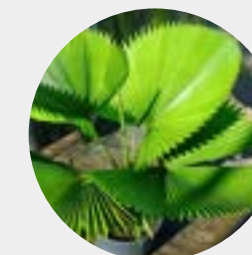
Palmeira-imperial



Aroeira-salso



Licuala



Vinca major



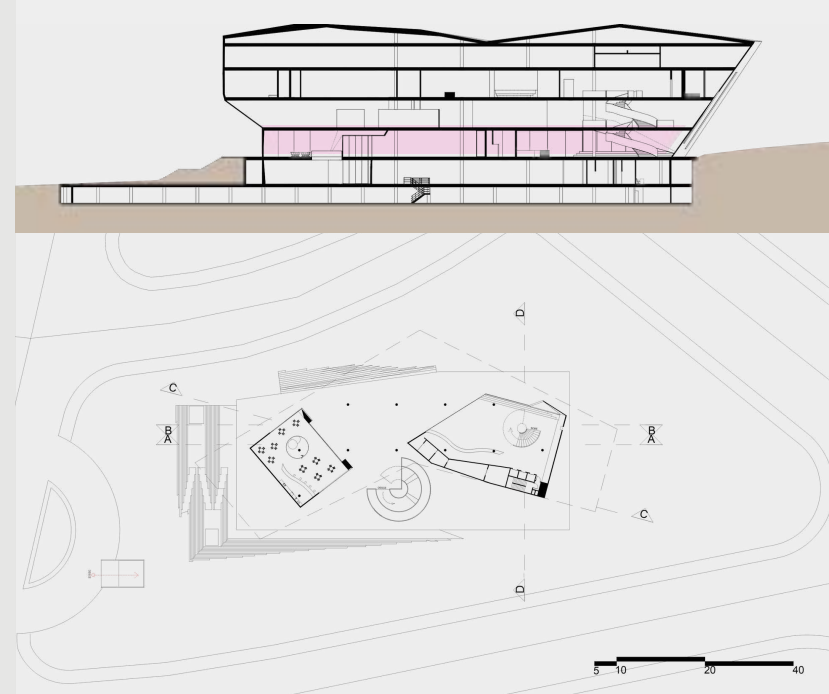
Samambaia-jamaica



PROJETO

PLANTA COBERTURA E IMPLANTAÇÃO

0,00



Como proposta de área externa, foi projetado caminhos sinuosos, mais informais, que vão criando de forma orgânica acessos, permitindo o fluxo urbano existente.

Com organização espacial centralizada, os fluxos convergem para o espaço central (pilotis) e em seguida para o acesso ao Hall ou a loja/cafeteria.

RUA 52 Fachada Principal 1

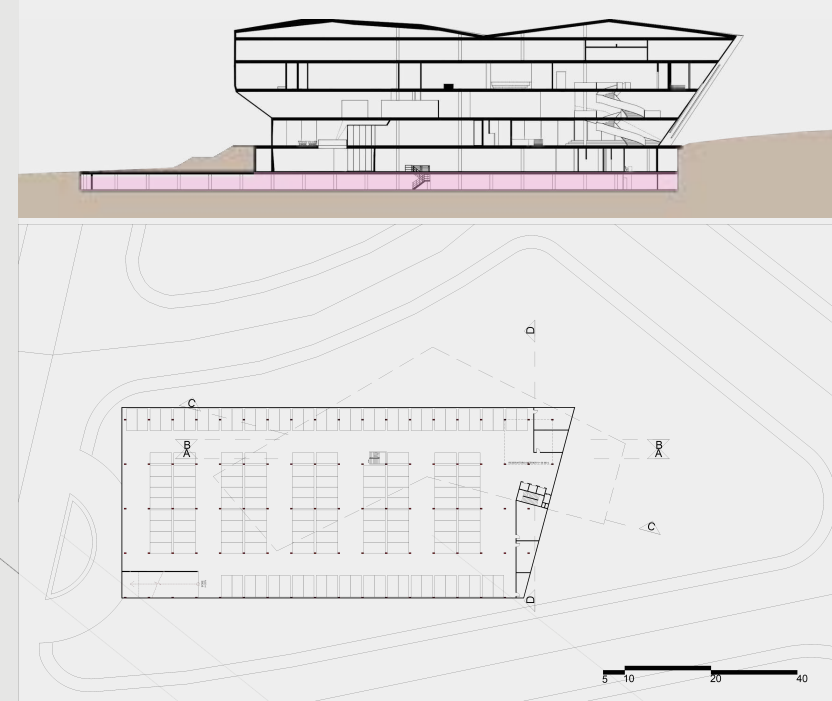
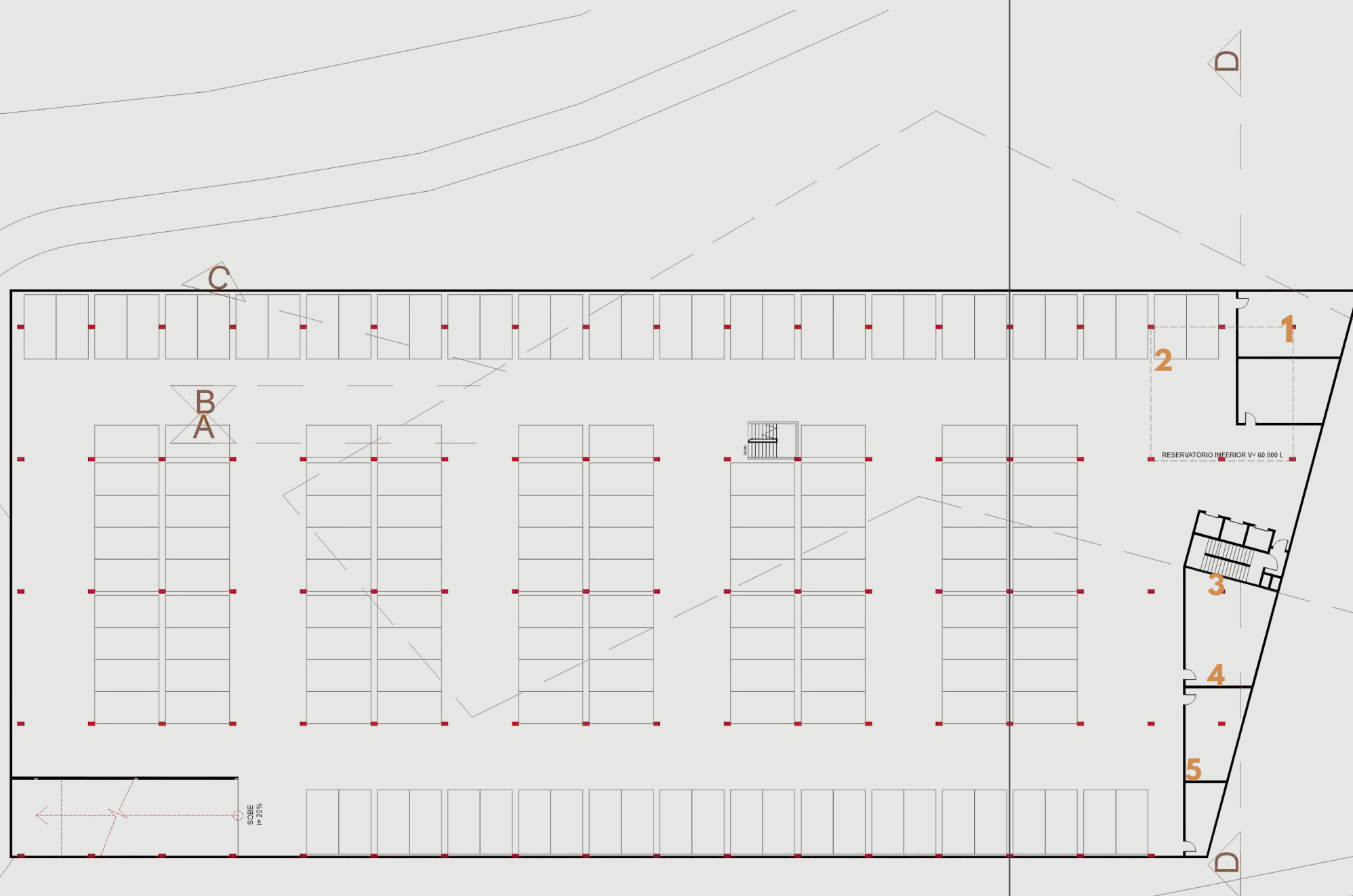
RUA 12 Fachada Principal 2

 Entrada de veículos

PROJETO

PLANTA SUBSOLO 2

-7,25



Nível definido para estacionamento para 150 vagas. No mesmo nível encontra o setor técnico, instalada a casa de bombas, reservatório inferior com capacidade de 60.000 litros, gerador, escaninho e deposito de lixo.

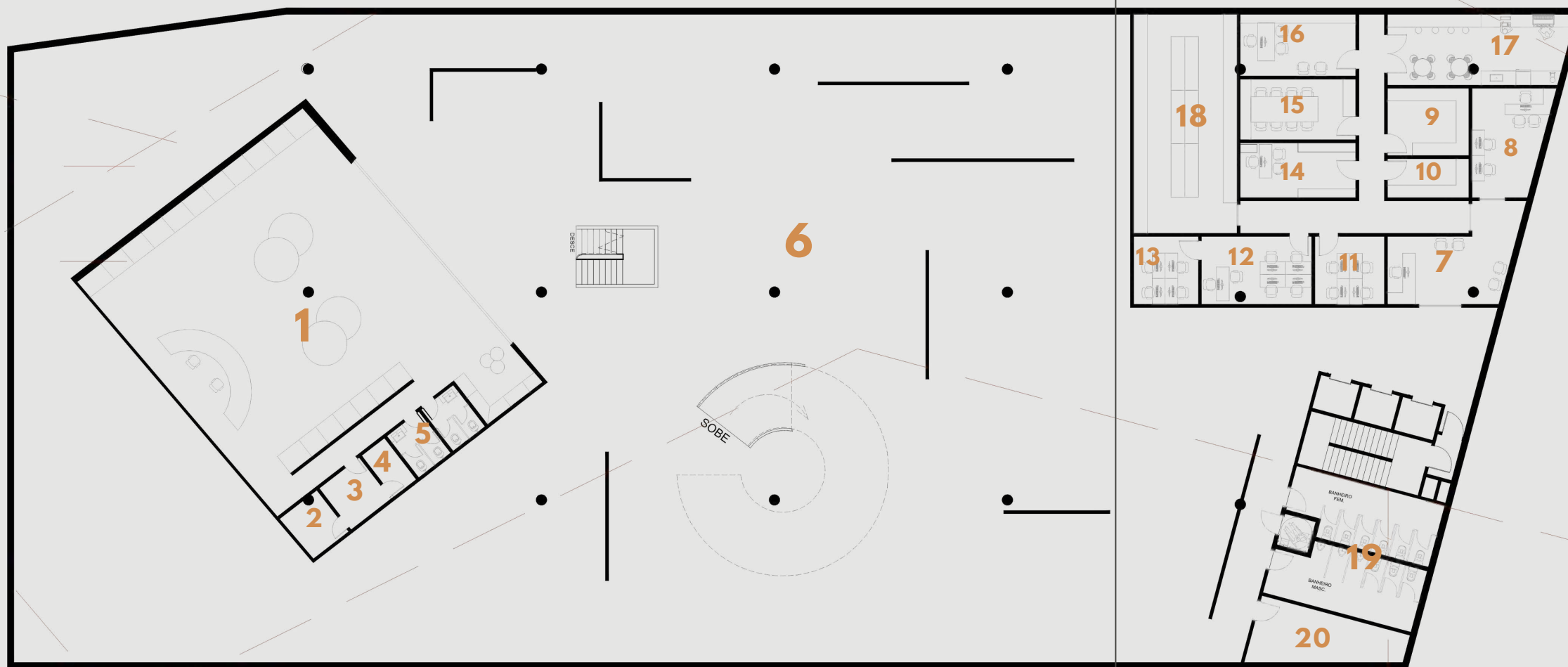
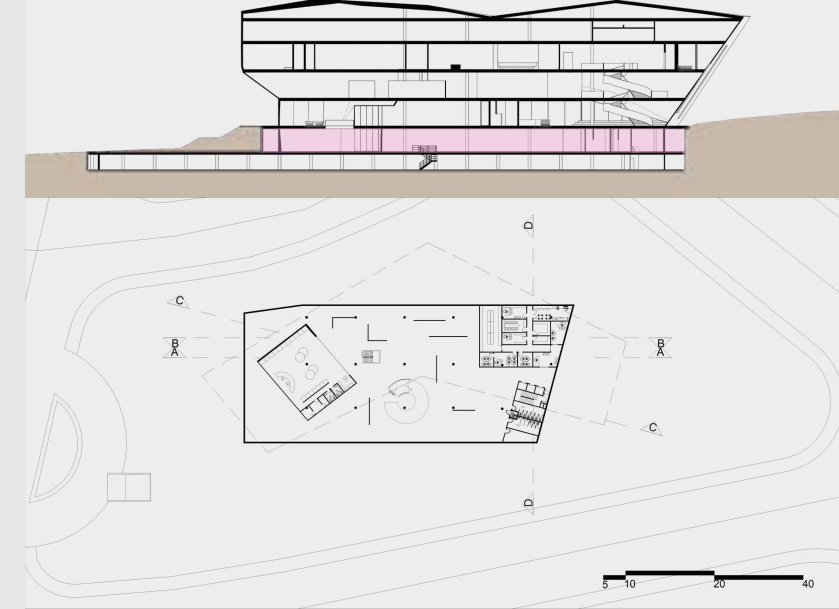
- 1- CASA DE BOMBAS
- 2- RESERVATÓRIO INF. (60.000L)
- 3- GERADOR/SUBSTAÇÃO
- 4- ESCANINHO
- 5- DEPOSITO DE LIXO



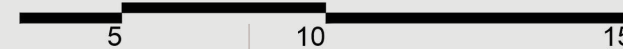
PROJETO

PLANTA SUBTÉRREO (SUBSOLO 1)

-4,50



- 1- LOJA
- 2- COPA
- 3- DEPÓSITO
- 4- DML
- 5- SANITÁRIOS FEM/MASC
- 6- EXPOSIÇÃO ESCUTURAL
- 7- RECEPÇÃO
- 8- RH
- 9- ALMOXARIFADO
- 10- DML
- 11- AUTOMAÇÃO
- 12- DEPARTAMENTO TÉCNICO
- 13- T.I
- 14- CURADORIA
- 15- SALA REUNIÃO
- 16- DIRETORIA
- 17- SALA FUNCIONÁRIOS
- 18- GUARDAR COLEÇÃO
- 19- SANITÁRIOS FEM/MASC/PNE
- 20- DEPÓSITO



PROJETO

PLANTA SUBTÉRREO (SUBSOLO 1)

-4,50



Figura 36: Exposição escultural
Fonte: Google imagens



Figura 37: Exposição escultural
Fonte: Google imagens

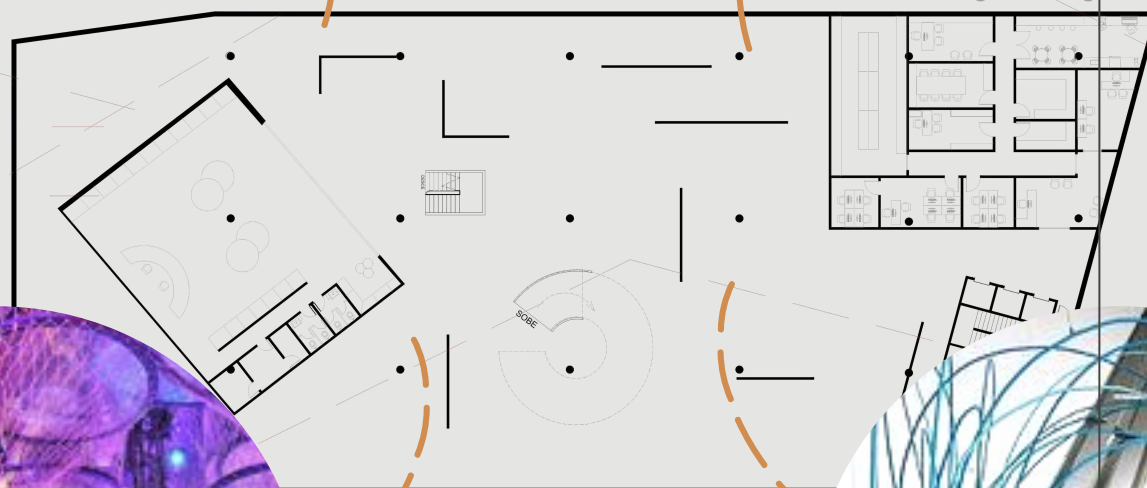


Figura 38: The Franklin Institute - Filadélfia, PA
Fonte: Google Imagens



Figura 39: Assistente de Voz
Fonte: Google imagens

Acima do estacionamento, no subsolo 1 nível -4,50 foi definido parte do setor social, no qual recebe a loja do museu, sendo o acesso feito por uma rampa acessível no pilotis

Constitui como parte do subsolo 1 a continuidade do setor de cultura, trazendo um amplo espaço para exposições fixas e temporárias voltadas a esculturas e experiências interativas de grande porte.

Continuando ao lado, está inserido todo o setor administrativo.

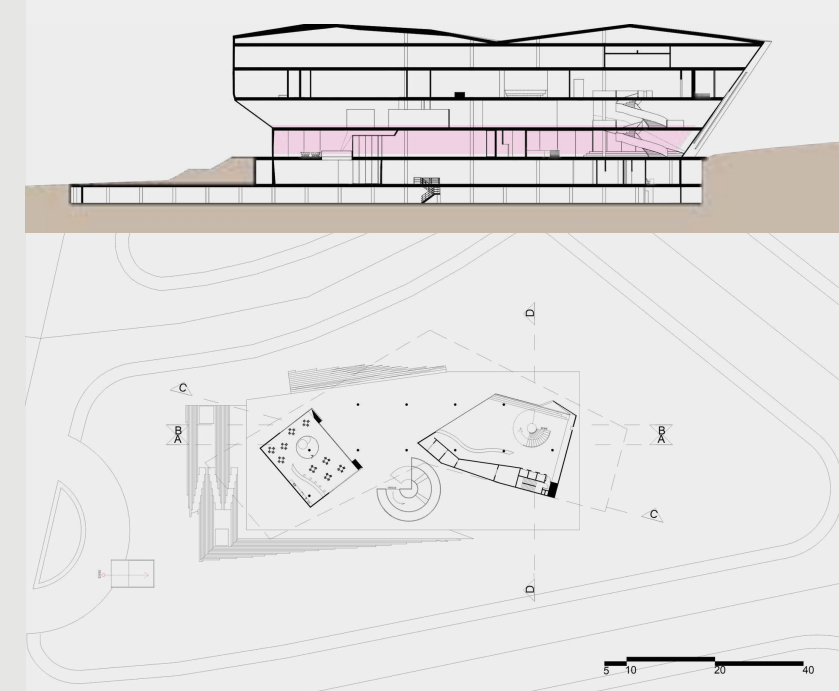
Logo mais a frente, foi projetado a caixa de escada de emergência, junto a 3 elevadores.

Ao lado, apresenta-se alguns exemplos de exposições voltadas a esculturas e experiências interativas de grande porte.

PROJETO

PLANTA TÉRREO

0,00



- 1- HALL/ ATRIUM
- 2- ATENDIMENTO/BILHETERIA
- 3- GUARDA VOLUME
- 4- DML
- 5- DEPOSITO
- 6- SEGURANÇA
- 7- CAFÉ
- 8-ÁREA DE CONVIVÊNCIA

PROJETO

PLANTA TÉRREO

0,00



Figura 40: Perspectiva Proposta
Fonte: Imagem Autoral



Figura 41: Perspectiva Proposta
Fonte: Imagem Autoral

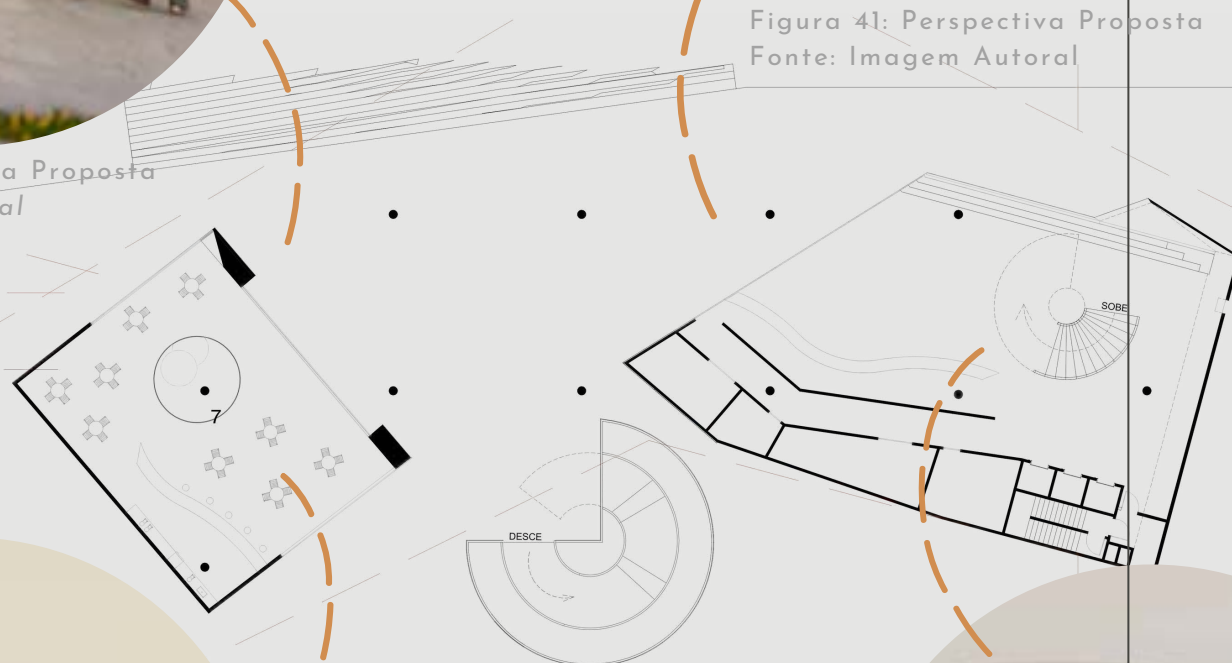


Figura 42: Perspectiva Proposta
Fonte: Imagem Autoral



Figura 43: Perspectiva Proposta
Fonte: Imagem Autoral

O edifício comporta nas laterais, rampas sutis. O térreo tem um pilotis livre para permeabilidade de fluxos do público.

Acessando o pilotis situa-se a ultima parte do setor social, entrando no bloco a direita, encontra o hall, com ampla bilheteria, uma escada helicoidal no centro trazendo toda monumentalidade para dentro do museu.

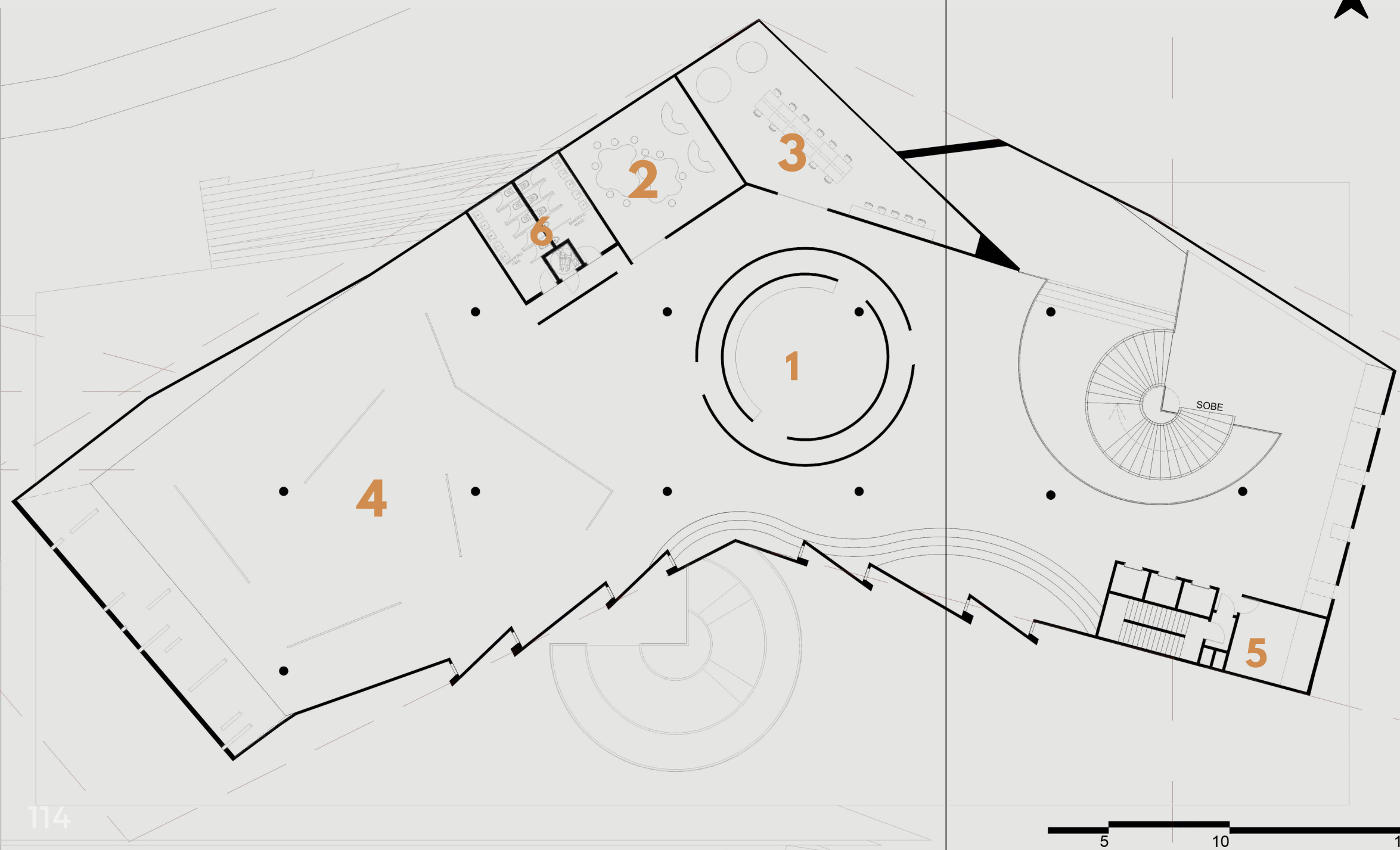
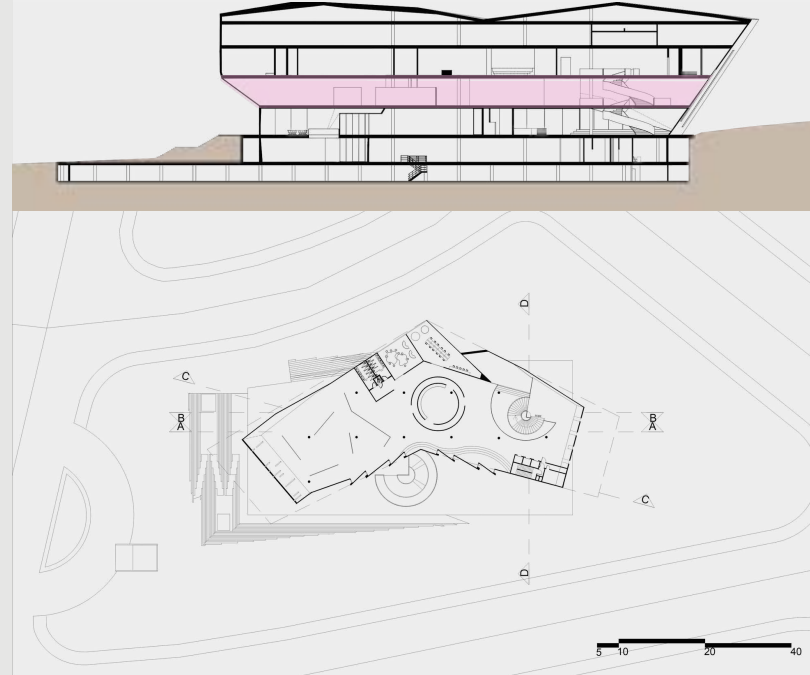
Como forma de criar um pequeno espaço de espera no atrium, foi feito uma pequena escadaria para os usuários sentarem. Após a bilheteria, foi proposto guarda volumes, sala de segurança e um deposito.

No bloco exterior do lado esquerdo, tem o ambiente de convivência e consumo, a cafeteria, com mezanino aberto para a loja no pavimento abaixo.

PROJETO

PLANTA PAVIMENTO 1

+5,00



- 1- SALA AUDIO VISUAL
- 2- SALA MULTIUSO
- 3- ATELIE EDUCATIVO
(SALA DE EXPERIMENTOS)
- 4- EXPOSIÇÃO PERMANENTE
(ESCULTURAS E PINTURAS)
- 5- DEPOSITO
- 6- SANITÁRIOS FEM/MASC/PNE

PROJETO

PLANTA PAVIMENTO 1

+5,00



Figura 44: Exposição Cosmológica
Fonte: Museu Catavento



Figura 45: Experiência Guiada
Fonte: Google Imagens

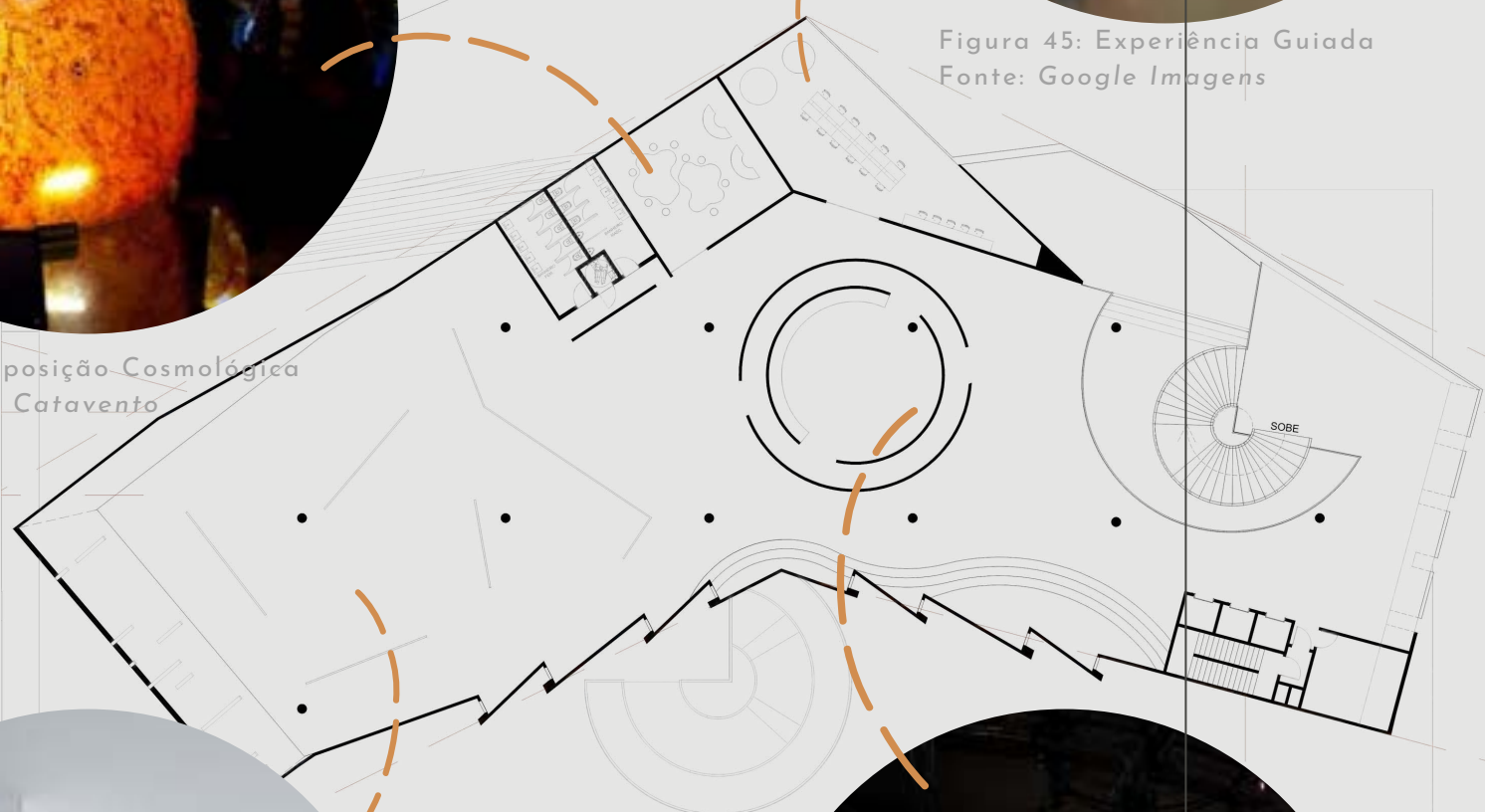


Figura 46: Exposição de Arte em Pare
Fonte: Google imagens



Figura 47 ambiente de visualização interativa estereoscópica de 360 graus AVIE
Fonte: <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/marchive/>

O nível +5,00 se dá pelo setor cultural e educacional, trazendo exposições esculturais e relacionadas à pintura.

Nesse primeiro pavimento são exclusivos para exposições permanentes, tanto interativas quanto as expositivas.

Continuando o percurso, encontra-se ateliês de experimentos, salas audiovisuais e espaços de multiusos.

Foi considerado também o uso de escadarias, como acentos, para permitir interações sociais e pequenos ambientes de estar.

As duas imagens do topo se dá pra os usos de ateliês de cunho educacional, onde são propostas atividades explicativas e experimentais, proporcionando experiências educativas para que os usuários compreendam princípios científicos e tecnológicos e despertando um interesse pela ciência e pela tecnologia, que sirva de estímulo para aproximações posteriores.

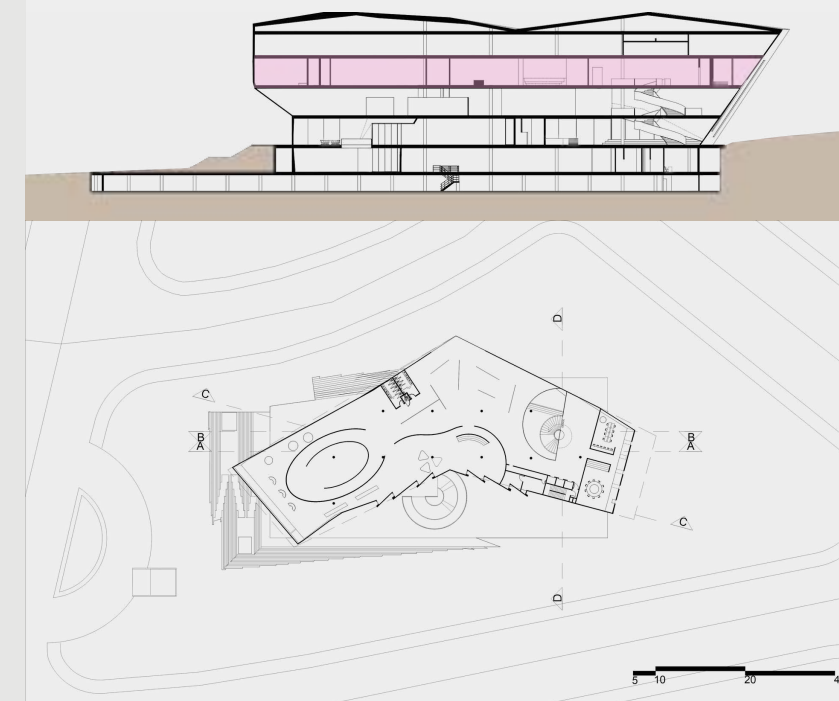
Exposições de pinturas são fixadas em paredes que percorrem todo o trajeto interno do museu, a partir do pavimento 1.

O ambiente audiovisual propõe visualização interativa em 360 graus, com tela interativa no conceito de imersão total por meio de LEDs projetados na parede.

PROJETO

PLANTA PAVIMENTO 2

+10,00



- 1- EXPOSIÇÃO TEMPORARIA (ESCULTURAS E PINTURAS)
- 2- EXPOSIÇÃO PERMANENTE (INTERATIVA)
- 3- EXPOSIÇÃO TEMPORARIA (INTERATIVA)
- 4- DML
- 5- DEPOSITO
- 6- SALA MULTIUSO
- 7- ATELIE EDUCATIVO (SALA DE EXPERIMENTOS)
- 8- SANITÁRIOS FEM/MASC/PNE

PROJETO

PLANTA PAVIMENTO 2

+10,00



Figura 48: Mesa holográfica digital
Fonte: Google imagens



Figura 49: Exposição Projetada
Fonte: Google imagens

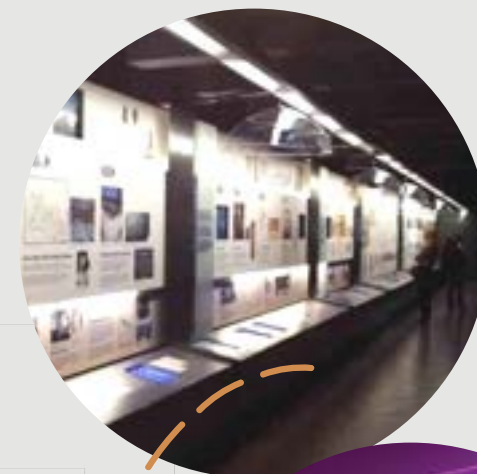


Figura 50: Exposição
Fonte: Google imagens



Figura 55: Totens Digitais
Fonte: Google imagens



Figura 54: Exposição imersiva de Van Gogh
Fonte: Google imagens



Figura 55: Eletricidade estática Van de Graaff
Fonte: Museu Interativo Mirado



Figura 50: Experiência Metaversa
Fonte: Google imagens



Figura 50: Exposição Cosmológica
Fonte: Museu Catavento

O nível +10,00 é destinado também ao setor cultural e educacional. No entanto, são exclusivos para exposições de caráter transitório, tanto interativas quanto as expositivas.

Foi proposto para esse pavimento, os ateliês de experimentos, salas multiusos para apresentações/performances e ambientes audiovisuais.

Nesse pavimento as exposições interativas se tornam mais imersivas no que condiz o universo metaverso.

Os ateliês apresentam experimentos mais sensíveis e cosmológicos, usam mais da tecnologia para imersão total.

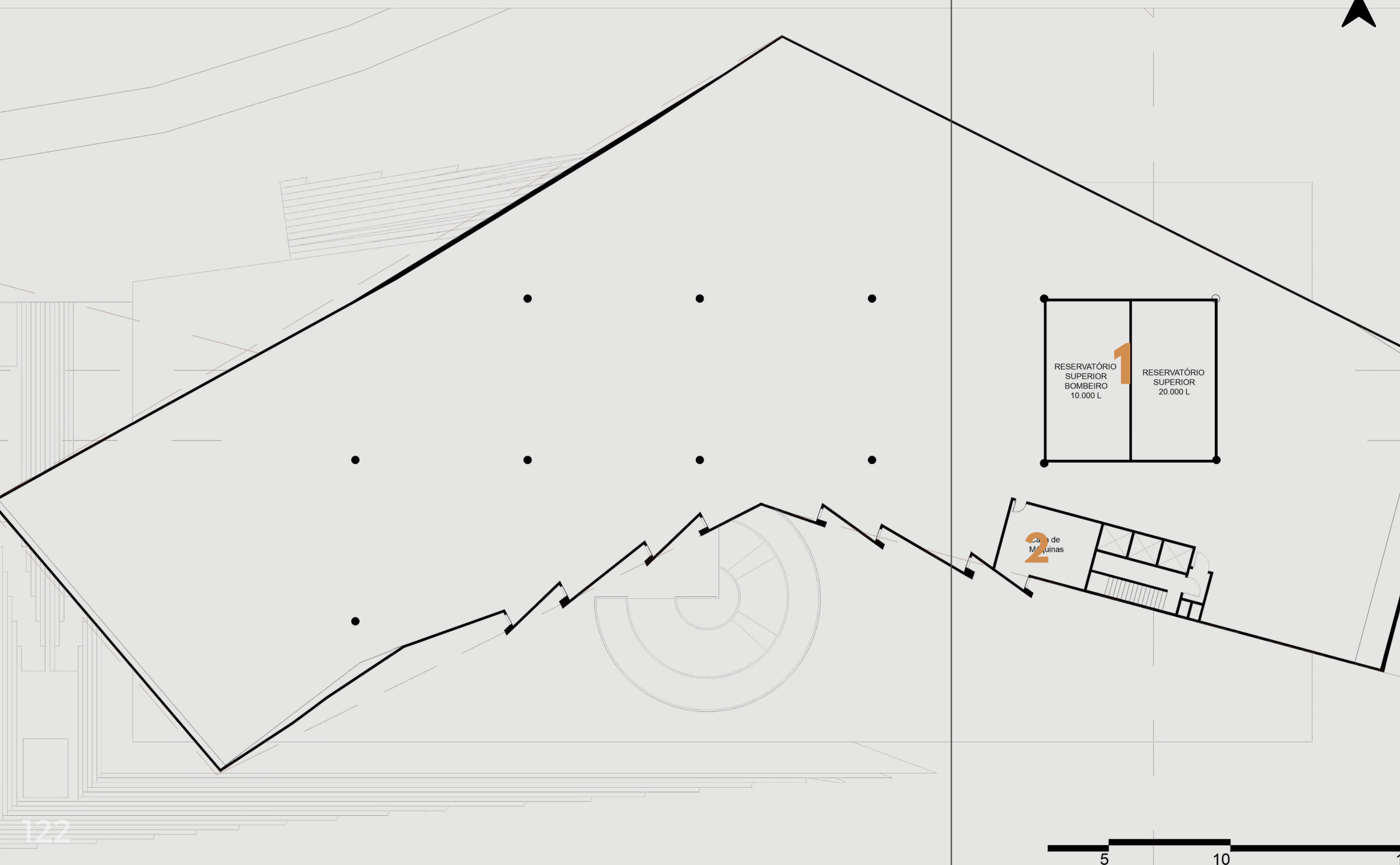
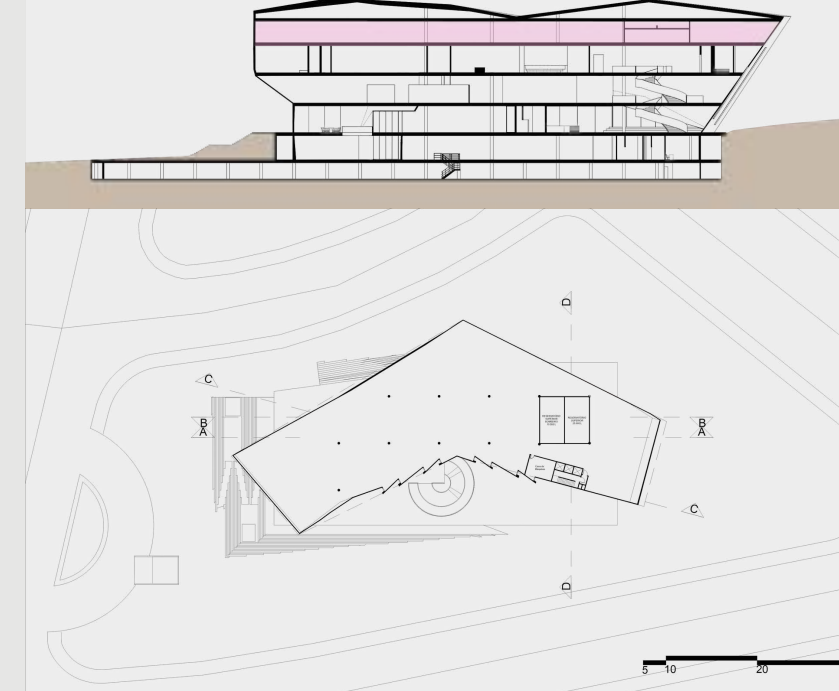
As áreas de exposição trás LEDS que projetam a arte desde o chão ao teto, levando o usuário para dentro da tela. As imagens serão projetadas em todas as áreas da exposição em particular. Para fazer com que os visitantes se sintam dentro da tela, com base no conceito "heart on".

As áreas de exposições abrange totens tecnológicos como hologramas, mesas em que se pode pesquisar informações.

PROJETO

PLANTA PAVIMENTO 3

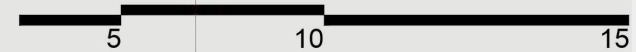
+15,00



No nível +15.00 é destinado ao reservatório superior do museu com 20,000 litros + 10,000 litros na reserva de incêndio.

Ao lado da caixa de elevadores e escada de emergência encontra-se a casa de máquinas.

- 1- RERVATÓRIO SUPERIOR + RESERVA DE INCÊNDIO (10.000 + 20.000L = 30.000L)
- 2- CASA DE MÁQUINAS

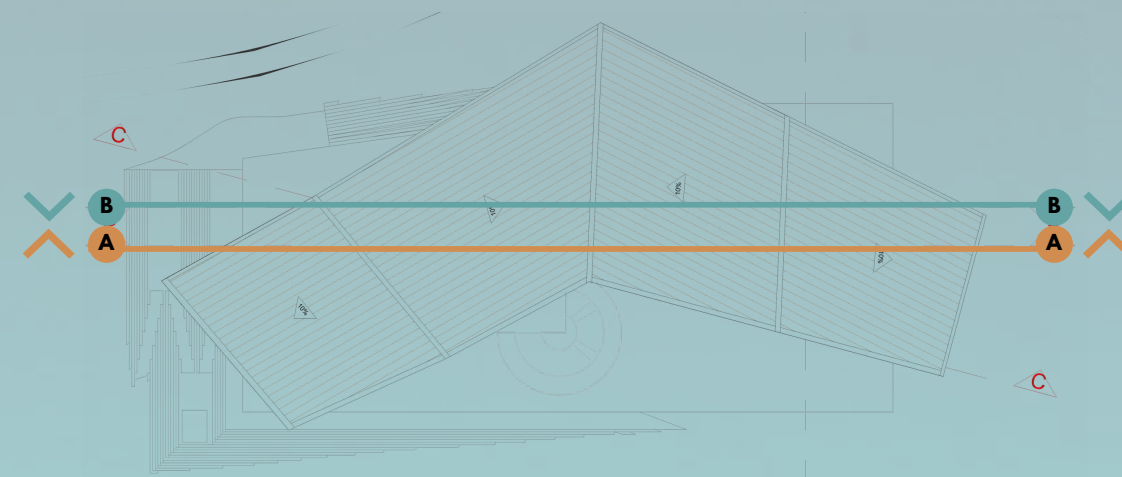


CORTE

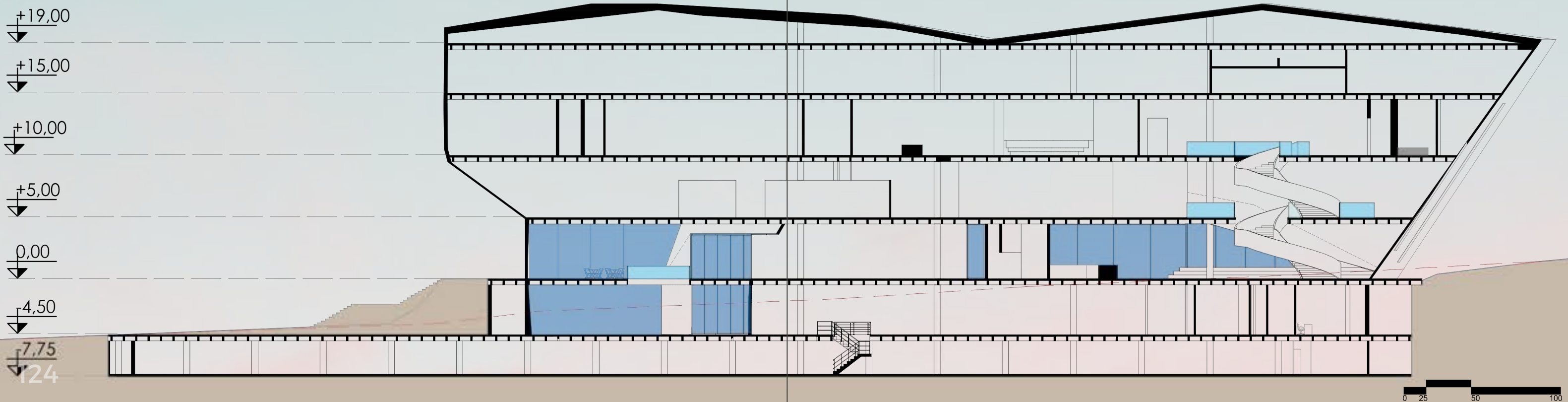
AA- RUA 12

Na topografia, a área oferece um terreno com inclinação de 6,15%, tendo 11 metros de diferença de nível.

Para utilizar o terreno de forma funcional, foi proposto aterro de talude, na fachada nivelando o nível para receber a rampa de estacionamento para o subsolo, que tem inclinação de 20%.



 CORTE A



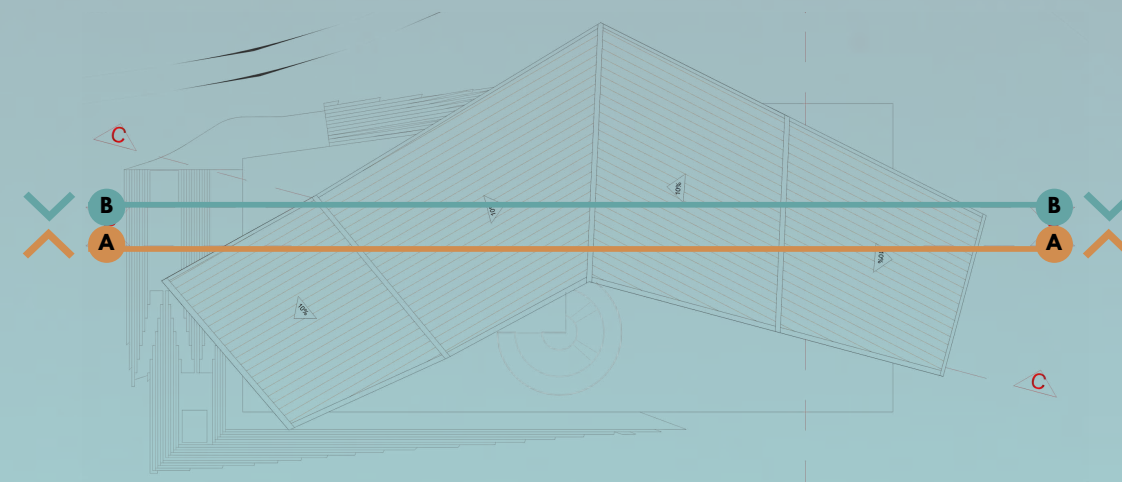
CORTE

BB- RUA 52

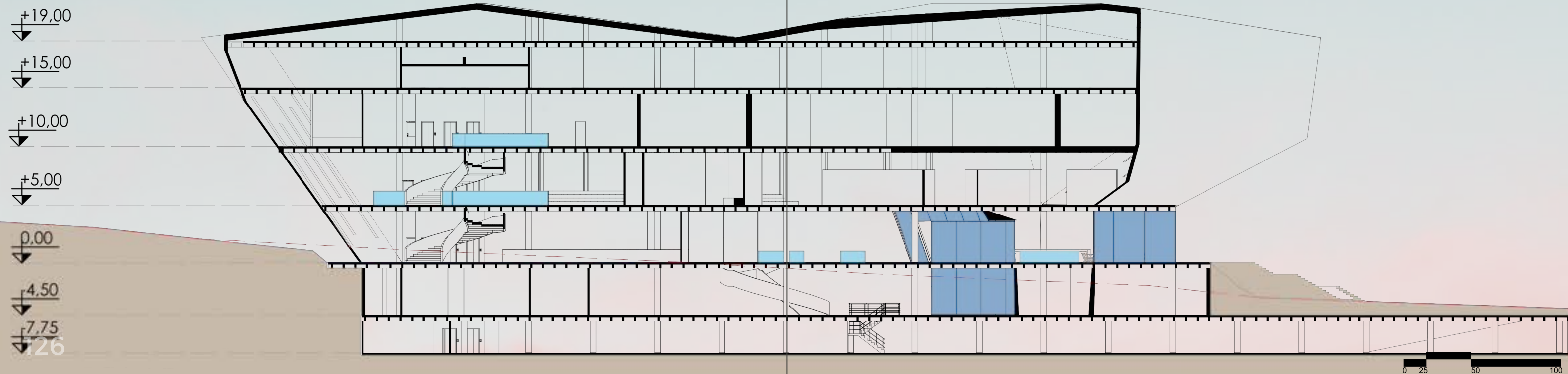
Com níveis variando entre 4,90 e 5,00m de altura, apenas o estacionamento que tem 2,75

E um pequeno corte no terreno, para inserir o platô no nível 0.

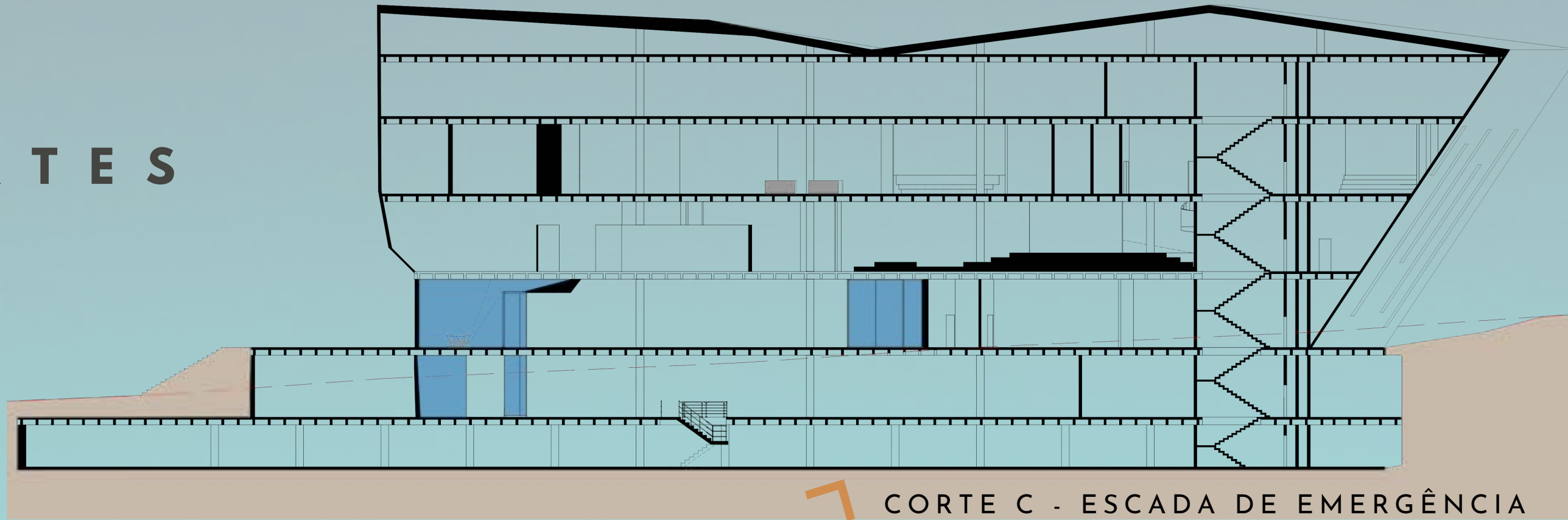
Todo plato de nível 0 do terreno está na curva de 805.



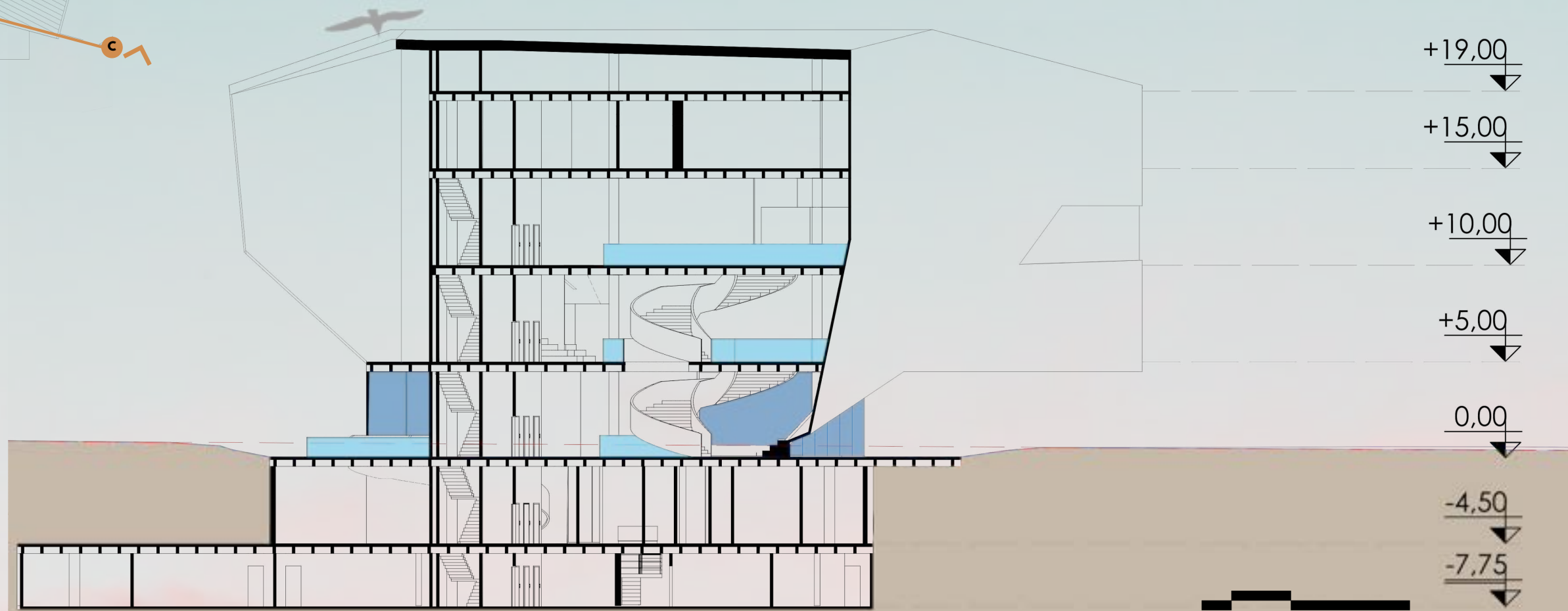
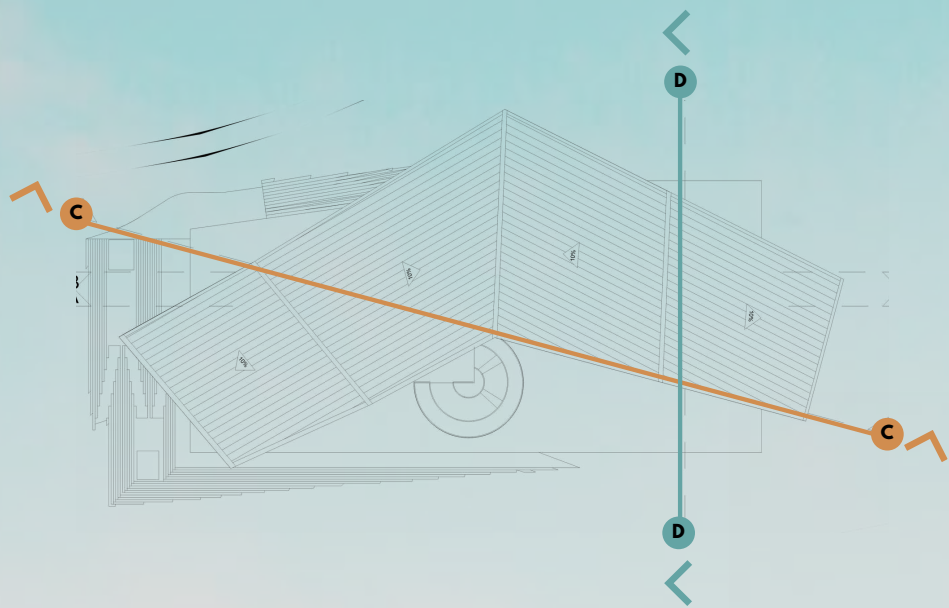
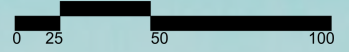
✓ CORTE B



CORTES



CORTE C - ESCADA DE EMERGÊNCIA



CORTE D

FACHADAS



FACHADA LESTE
AV. JAMEL CECILIO

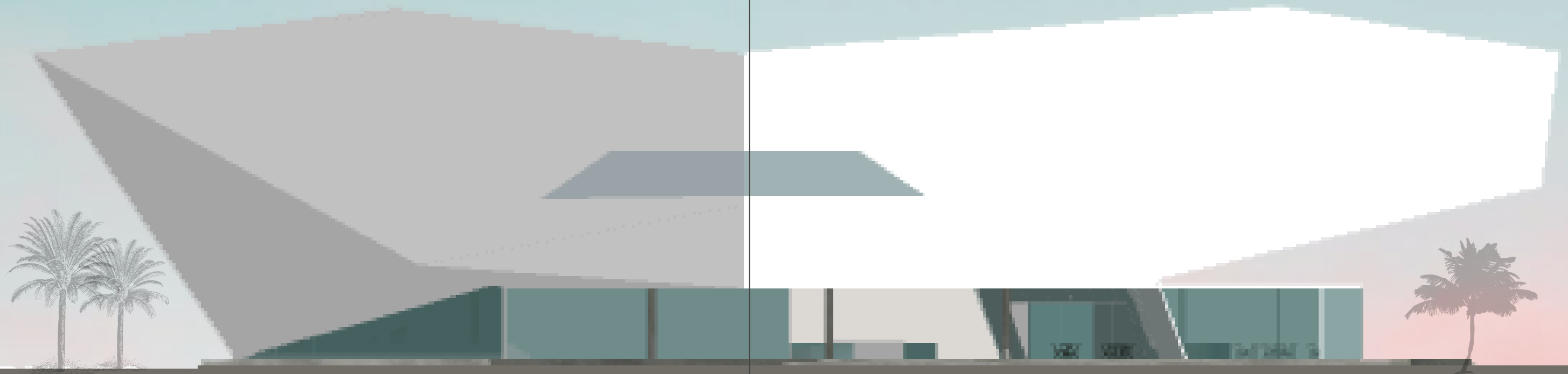


FACHADA SUL
RUA 12

FACHADAS



FACHADA OESTE
RUA 109



FACHADA NORTE
RUA 52

PARTIDO

ARQUITETÔNICO



PARTIDO

ARQUITETÔNICO







“Em sentido amplo, valores culturais são todos aqueles que orientam um indivíduo, grupo ou coletividade, conformando suas visões de mundo e manifestando-se em todas suas representações: a igualdade de todos perante a lei ou a discriminação, o respeito ou a violência, a dignidade da mulher ou o machismo, etc.”
COELHO (1997,p.360)

CONCLUSÃO

O museu está em fase de transformação, buscando novas/ diferentes formas e atualizações de acordo com as necessidades da sociedade moderna, em tempo de produção e criatividade. Esse movimento está sendo reconhecido pelas diversas iniciativas e abordagens de inovação que começam a surgir no Brasil e no mundo.

A pesquisa apresentada, juntamente aos estudos referenciais permitiu compreender o papel dos museus e espaços culturais como divulgadores da cultura e do conhecimento, auxiliando no fortalecimento da identidade ao meio, baseando-se aos anseios da contemporaneidade aplicados ao universo dos museus interativos. Essa relação descreve como esse processo ocorre, seja através do meio lúdico, de novas narrativas, de experiências inovadoras ou uso de tecnologia.

A concepção formal do projeto se deu por intermédio dos estudos de referências projetuais apresentados na pesquisa, auxiliando nos aspectos construtivos, funcionais e teóricos do projeto em questão.

Para conduzir o projeto, foi levado em consideração os estudos do atual cenário do terreno escolhido e seu entorno, que auxiliaram na fundamentalização das diretrizes do partido arquitetônico.

A implantação do Museu Interativo da Cultura, em Goiânia, terá como foco, sobretudo, unir cultura, ciência e uma infinidade de tecnologias por meio de experimentos educativos, lúdicos buscando aumentar o interesse social e despertar o desenvolvimento crítico dos usuários.

A sociedade caminha para o virtual se tornar um complemento do real, com os dois coexistindo na contemporaneidade sem precisar substituir um pelo outro.

REFERENCIAL

TEÓRICO

9

REFERENCIAL TEÓRICO

- Baranyk, Isabella. "Cidade das Artes e Ciências de Calatrava, pelas lentes de Sebastian Weiss" 17 Abr 2017. ArchDaily Brasil. (Trad. Baratto, Romullo) Acessado 3 Set 2021. <<https://www.archdaily.com.br/br/869216/cidade-das-artes-e-ciencias-de-calatrava-pelas-lentes-de-sebastian-weiss>> ISSN 0719-8906
- BRASIL. Constituição (1988). Emenda constitucional nº 109, de 15 de março de 2021. Legislação federal, São Paulo, art.215, cap III, seção II da cultura.
- CARVALHO, Ana. Museus e Diversidade Cultural: Da Representação aos Públicos. PORTUGAL: Nuno Kabu, 2016.
- Casa da Música / OMA" [Casa da Musica / OMA] 15 Abr 2014. ArchDaily Brasil. Acessado 9 Dez 2021. <<https://www.archdaily.com.br/br/765378/casa-da-musica-oma>> Acesso em: 3, dezembro de 2021.
- CHAVES COSTANTIN, Ana Cristina. Museus interativos de ciências: espaços complementares de educação?. Interciência, 2001.
- COELHO, Teixeira. Dicionário crítico de política cultural: cultura e imaginário. São Paulo Editora Iluminuras Ltda, 1997. 384p.
- EYE FILM INSTITUTE. Disponível em <<https://www.archdaily.com/223973/eye-new-dutch-film-institute-delugan-meissl-associated-architects>> acessado em 01 de dezembro de 2021.

- FILHO, Durval de Lara. Museu: de espelho do mundo a espaço relacional. São Paulo: 2006.
- Gestão da cultura do atual governo é considerada a pior das últimas décadas. Bdf Paraná, 10 de Set de 2020. Disponível em <<https://www.brasildefato.com.br/2021/09/30/gestao-da-cultura-do-governo-bolsonaro-e-considerada-a-pior-das-ultimas-decadas-dizem-artistas>>. Acessado em 25 de nov de 2021.
- Incêndios Mostram Urgência na melhoria da preservação dos Museus. Agência Senado. 02 de Ago de 2021. disponível em <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2021/08/02/incendios-mostram-urgencia-na-melhoria-da-preservacao-de-museus?fbclid=IwAR2TxwO2TyIH9IDvLHr0GNmUzO190IXGRXQg27q_Vdx2Xr34rTbgbkz6Yyk>. Acesso em 03 de dezembro de 2021.
- INSTITUTO BRASILEIRO DOS MUSEUS - IBRAM. Governo do Brasil 2010. Página de museus. Disponível em: <<https://www.museus.gov.br/politicas-do-setor-museal/>>. Acesso em: 29, agosto de 2021.
- INSTITUTO BRASILEIRO DOS MUSEUS - IBRAM. Governo do Brasil 2010. Guia Dos Museus Brasileiro. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2019/07/GuiaDosMuseusBrasileiros_centrooeste.pdf>. Acesso em: 29, agosto de 2021.
- INSTITUTO BRASILEIRO DOS MUSEUS - IBRAM. Governo do Brasil 2010. Cadastro Nacional de museus. Disponível em: <<https://www.museus.gov.br/acessoainformacao/acoes-e-programas/cadastro-nacional-de-museus/>>. Acesso em: 29, agosto de 2021.

REFERENCIAL TEÓRICO

- INSTITUTO BRASILEIRO DOS MUSEUS - IBRAM. Governo do Brasil 2010. Museus em números Vol 1 e 2. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/11/museus_em_numeros_volumel.pdf>. Acesso em: 29, agosto de 2021.
- JUNIOR, Magno. Política Cultural. Kamikaze. Disponível em <<https://www.migalhas.com.br/depeso/353259/a-politica-cultural-kamikaze>>. Acessado em 25 nov de 2021.
- MARTINS, C.E.M.A; BARACHO, R. M. A. Tecnologia e interação: Os museus no contexto das novas formas de expor e comunicar. Revista Museu, 2018. Disponível em: <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4743-tecnologia-e-interacao-os-museus-no-contexto-das-novas-formas-de-expor-e-comunicar.html>Acesso em: 29, agosto de 2021.
- MARTINS, Luciana. Que público é esse? Formação de públicos de museus e centros culturais. - 1. ed. - São Paulo: Percebe, 2013.
- MERLEAU-PONTY, M. (1945). Fenomenologia da percepção. 4a Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- MESQUITA, Mariana Mendes de. Um projeto de novas tecnologias aplicado na Casa-Museu Anastácio Gonçalves, 2013.
- MONTANER, J.M.M. Museus para o século XXI. Barcelona. Editorial Gustavo Gilli.
- NASCIMENTO, R. A INSTITUIÇÃO MUSEU: A HISTORICIDADE DE SUA DIMENSÃO PEDAGÓGICA A PARTIR DE UMA VISÃO CRÍTICA DA INSTITUIÇÃO. Cadernos de Socio museologia, v. 11, n. 11, 11.
- NORCIA, Daniela. Ultrapassando fronteiras, 2020. . Disponível em<<https://ultrapassandofronteirasexperienciasnoexterioreviagens.com/museu-das-ciencias-principe-felipe-valencia-espanha/>>. Acesso em: 29, agosto de 2021.
- O QUE É O CONCRETO BRANCO? Disponível em<<https://engenharia360.com/o-que-e-o-concreto-branco/>>. Acessado em 01 de dezembro de 2021.
- OLIVEIRA, Jefferson. O fetiche da interatividade em" dispositivos museais: eficácia ou frustração na difusão do conhecimento científico. Revista Museologia e Patrimônio. 2014. Vol. 7. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/273/267>>. Acesso em: 29, agosto de 2021.
- OLIVEIRA, A.M; PEIXOTO, E. R; Jardim Goiás, obairroedumdo. Fortaleza,2009
- OSA, Alda Maria Araújo Torreal. Jardim Goiás: Uma nova centralidade em Goiânia. 123 p. 2008. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade Federal de Goiás - Instituto de Estudos Socioambientais. Goiânia, 2008.
- RÚSSIO, Waldisa. Texto III. In: ARANTES, Antônio Augusto (Org.). Produzindo o passado: estratégias de construção do patrimônio cultural. São Paulo: Brasiliense: CONDEPHAAT, 1984.





PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS PUC/GO
ESCOLA POLITÉCNICA CURSO DE
ARQUITETURA E URBANISMO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I
MUSEU INTERATIVO DA CULTURA

NATHÁLIA VIEIRA DE JESUS

nathalia_vieira659@hotmail.com

ORIENTADOR: FERNANDO SIMON

(62)983322122