



MUSEU INTERATIVO DE ARTES

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II
ORIENTADORA PROF^a DR^a MIRIAN DE PAULA RODRIGUES BELO
ALUNA: ANA MARIA FAGUNDES RAMOS

Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Ana Maria Fagundes Ramos

**MUSEU
INTERATIVO
DE ARTES**

Orientadora: Dra. Mirian de Paula Rodrigues Belo
Goiânia 2020

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Museu Interativo de Artes, da Escola e Arquitetura da PUC-Go, sob orientação da Professora Dra. Mirian de Paula Rodrigues Belo, discorre sobre a arquitetura de espaços culturais, de pesquisa e difusão de conhecimentos. O objetivo principal do trabalho consiste em elaborar um novo espaço de cultura para o município de Goiânia. Tendo o museu como um espaço de inclusão social, cultural, lazer e entretenimento para se desfrutar da arte, buscou-se propor um Museu de Arte Interativo. A escolha do tema decorreu da problemática referente à carência desse tipo de espaço cultural na cidade, o qual visa fortalecer os laços de identidade e o próprio conhecimento sobre cultura. A apresentação do trabalho é realizada por meio de desenhos gráficos de computador contendo plantas, cortes, fachadas, perspectivas realizadas por maquete eletrônica, desenhos de detalhamento e memorial explicativo do projeto. Foi necessário realizar estudos sobre a temática e análise dos condicionantes, que são elementos fundamentais para o processo de concepção projetual.

Palavras-Chave: Cultura. Museu. Artes. Interativo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	P.1
2	TEMÁTICA	
	CULTURA	P.3
3	TEMA	
	MUSEU DE ARTE INTERATIVO	
	Arte, necessidade humana função social e educativa	P.5
	Considerações sobre museus	P.8
	Usuários	P.18
4	REFERÊNCIAS PROJETUAIS	
	The National Veterans Memorial and Museum	P.20
	Museu The Twist	P.23
	MAAT	P.26
5	CONDICIONANTES PROJETUAIS	
	Área de Intervenção	P.28
6	PROPOSTA PROJETUAL	
	Quadro- Síntese	P.37
	Diretrizes	P.38
	Setorizações	P.41
7	PARTIDO ARQUITETÔNICO	
	Proposta Formal	P.42
	Setorização	P.42
8	O PROJETO	
	Planta de Implantação	P.44
	Planta Subsolo	P.45
	Planta Subtérreo	P.46
	Planta Térreo	P.47
	Planta 1 Pavimento	P.49
	Planta 2 Pavimento	P.51
	Planta Cobertura	P.53
	Cortes	P.55
	Fachadas	P.56
9	ASPECTOS COMPLEMENTARES	
	Recomendações Paisagísticas	P.59
	Sistema Construtivo	P.63
	Divisórias	P.64
	Sistema de Proteção e Combate a Incêndio	P.64
	Elementos Construtivos- Brises	P.64
	Iluminação no Museu	P.65
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS	P.67
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	P.68
	ANEXO 1 – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO DE PRODUÇÃO ACADÊMICA	P.70



Figura 1: Exposição "entrar nas obras de Van Gogh"
Disponível em: <https://viagemeturismo.abril.com.br>

O presente trabalho tem por objetivo geral propor um novo espaço de cultura para o município de Goiânia. Tendo o museu como um espaço de inclusão social, cultural, lazer e entretenimento para se desfrutar da arte e, observando a carência desse tipo de equipamento nesse município buscou-se propor um Museu de Arte Interativo. Foi possível realizar estudos acerca da evolução histórica institucional e espacial dos museus, compreendendo a forma e o programa dos mesmos. Além disso foram analisados museus contemporâneos para que o projeto consiga atender as demandas dos objetivos propostos.

O atual significado de museu passou ao longo da história por diversas modificações. A partir do Modernismo e nos tempos atuais, o papel do museu tradicional é mudado, ocorre a reavaliação dessa instituição às novas estruturas mentais e culturais da sociedade atual. É necessário pensar o "outro" e dar a ele a possibilidade de reconhecimento e identidade. O museu se adapta às novas condições socioculturais, ao uso de novas tecnologias e às novas relações criadas com o meio ambiente, sendo assim, não é passivo frente às transformações sociais, sempre em constante evolução.

Em a "Arte de projetar em arquitetura", segundo o autor Neufert, no verbete museus:

1. Proteger as obras contra a destruição, o roubo, o fogo, a umidade, a secura, o sol e o pó, e (...) mostrá-las com a luz mais favorável(...) (Arte de projetar em arquitetura, Neufert, 1936)

Apesar de os museus terem a característica de colecionar e proteger objetos de interesses individuais ou coletivos e serem antigos como o próprio homem, são na verdade uma criação recente. Na nova museologia, não são os objetos que condicionam a disseminação de certas ideias, mas sim a maneira como a linguagem museológica trabalha os objetos dentro do contexto expositivo. Dessa forma, consideram a possibilidade da participação do público no processo de reconstrução constante do passado e da memória.

Contudo, a problemática que se apresenta para o museu na atualidade é a contaminação por uma grande quantidade de múltiplas imagens, a experiência museológica não pode ser medida com os mesmos instrumentos da media comercial.

Logo, com o intuito de se propor uma arquitetura para museu adequada é preciso refletir sobre seus principais objetivos dentro da sociedade os quais promovem a socialização e os princípios da cidadania, sem perder sua identidade. Observando as carências e as potencialidades de desenvolvimento do município, colocando em contraponto a rica cultura produzida no estado de Goiás, se idealiza a proposta desse equipamento com o intuito de complementar o existente, em relação aos edifícios culturais, em Goiânia bem como no Brasil.



Figura 2- MUSEU GUGGENHEIM, FRANK LLOYD
Disponível em: : <http://dreamsofanarchitect.com>.
Acesso em: 30/03/2020

TEMÁTICA



Figura 3: Evento A Edge do Governo, Design Lab, Dubai, 2019.
Disponível em: <https://designlabexperience.com/projects>

O significado do termo cultura é bastante amplo, sob uma análise antropológica, pode ser caracterizada por uma reunião de conhecimentos, crenças, artes, leis, costumes e hábitos de um povo, que está em constante processo de evolução e diversificação. O estudo da cultura contribui no combate de preconceitos e é um alicerce para o respeito e a dignidade nas relações humanas.

Com isso, a definição de cultura é entendida por duas concepções básicas: A primeira remete a todos os aspectos de uma realidade social; a segunda referindo-se mais ao conhecimento, às ideias e crenças de um povo.

A cultura é uma construção histórica, seja como concepção ou como dimensão do processo social, sendo assim um produto coletivo da vida humana. Dentro da sociedade contemporânea existe uma grande diversificação interna, a população se posiciona de modos diferentes no processo de produção.

Representa a humanidade em toda a sua riqueza e multiplicidade de formas de existência. São complexas as realidades dos agrupamentos humanos e as características que os unem e diferenciam, e a cultura as expressa. (José Luiz dos Santos, p. 7, 2006).

Por isso que as lutas pela universalização dos benefícios da cultura são também lutas contra as relações de dominação entre as sociedades contemporâneas, e contra as desigualdades básicas das relações sociais.

Cultura e arte são instrumentos essenciais no desenvolvimento intelectual e cognitivo de uma pessoa. A arte como ferramenta humana para expressar sentimentos e sensações, se manifesta por meio de diversas maneiras nas várias culturas espalhadas pelo mundo.

[...] A cultura não é algo natural, não é uma decorrência de leis físicas ou biológicas. Ao contrário, a cultura é um produto coletivo da vida humana. Isso se aplica não apenas à percepção da cultura, mas também à sua relevância, à importância que passa a ter. Aplica-se ao conteúdo de cada cultura particular, produto da história de cada sociedade. Cultura é um território bem atual das lutas sociais por um destino melhor. (José Luiz dos Santos, O que é cultura?, p. 38, 2006).

Com isso, de acordo com a segunda concepção de cultura, é importante para a identidade de um povo ou período histórico, estar ligada à memória e à noção de pertencimento e patrimônio. Por isso, é fundamental a preservação, reconhecimento e valorização da cultura.



Pode-se estabelecer três tipos básicos de cultura, segundo conceitos da sociologia e antropologia, com uma concepção que se refere mais ao ambiente estético e artístico do que a um conjunto de saberes coletivos.

Cultura erudita, utilizada como sinônimo de uma cultura desenvolvida esteticamente e de alto valor, é um termo que pode gerar uma visão mais etnocêntrica. A cultura erudita é aquela criada por uma elite, econômica, social ou intelectual, que por vezes tenta se sobrepor aos outros tipos de cultura por meio de sua própria classificação. Dessa feita, têm-se como alguns exemplos: as óperas do compositor Richard Wagner; as pinturas de Caravaggio; as peças musicais de Bach; a ópera de Bizet.

Cultura popular, é a expressão cultural geral de um povo, em muitos casos, em países como o Brasil, está fora do eixo erudito, por ser uma manifestação popular criada por povos marginais, que estão à margem da sociedade, fora das elites. Como exemplos: A cultura indígena; o cordel nordestino; a música sertaneja de raiz; o samba.

É importante observar que os padrões culturais e estéticos mudam ao longo do tempo, como por exemplo o jazz nos Estados Unidos, que era visto como uma cultura inferior por ter suas raízes fincadas nos negros escravizados, e hoje possui o status de cultura erudita.

Cultura de massa, diferente da cultura popular e da erudita, não é uma manifestação cultural autêntica criada por um povo ou por uma elite intelectual, mas é um produto da indústria cultural, visa a atender as normas do mercado e fazer cultura e da arte algo lucrativo, produzindo e vendendo elementos culturais.

TEMA MUSEU INTERATIVO DE ARTES



Figura 4: Exposição Mundo de Fantasia, TeamLab. Disponível em: <http://www.franceotoko.com/2018/08/teamlab-au-dela>

ARTE, NECESSIDADE HUMANA FUNÇÃO SOCIAL E EDUCATIVA

A palavra deriva do latim *ars, artis*, que significa maneira de ser ou de agir, profissão, habilidade natural adquirida, e, na cultura greco-romana, possuía o sentido de ofício, habilidade. Dessa forma, é entendida como propósito de fazer. Mas a arte também foi e é vista como conhecimento, visão ou contemplação.

“É possível dizer, que arte, são certas manifestações da atividade humana diante das quais nosso sentimento é admirativo, isto é: nossa cultura possui uma noção que denomina solidamente algumas de suas atividades e as privilegia. Portanto, podemos ficar tranquilos: se não conseguimos saber o que a arte é, pelo menos sabemos quais coisas correspondem a essa ideia e como devemos nos comportar diante delas.” (Jorge Colli, p. 8, 1995)

A arte está presente na história da humanidade desde os tempos mais antigos, ela pode ser considerada uma necessidade de expressão do ser humano, surgindo como fruto da relação homem/ mundo. Por meio dela a humanidade expressa suas necessidades, crenças, sonhos, as manifestações artísticas oferecem elementos que facilitam a compreensão da história dos povos em cada período. A arte esteve presente no cotidiano do homem desde o período pré-histórico, conforme Ernest Fischer, 1987:

“Nos alvares da humanidade a arte pouco tinha a ver com “beleza” e nada tinha a ver com a contemplação estética: era um instrumento mágico, uma arma da coletividade humana em sua luta pela sobrevivência. (Ernest Fischer, p.45, 1987)

Porém, é no fim do século XVIII para cá que a concepção de arte conhecida se alarga, conquistando novos lugares: descobre-se a arte oriental, egípcia, a popular, a “ingênua”, a africana, a oceânica, a arte industrial, os graffiti, entre outros.

A partir desse momento é possível refletir sobre a importância da função da arte, que por meio de suas manifestações procura compreender as características de um momento da sociedade, e é uma forma de manifestação social, ou seja, o artista usa a obra para relatar o seu momento. Com isso, o ser humano se utiliza da arte para dialogar com o meio em que vive, a arte somente tem sentido quando sua representação for uma representação social. Mais uma vez na visão de Ernest Fischer:

A arte é necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo. Mas a arte também é necessária em virtude da magia que lhe é inerente. (Ernest Fischer, p.20, 1987)

Na atualidade, em meio a inúmeras tecnologias existentes, o homem passa por um processo de transformação, por meio da mudança de hábitos, conceitos, mas é indispensável que aproveite a liberdade artística, para se expressar, sendo livre, ou seja, usar da liberdade para desempenhar o seu papel social.

Para decidir o que é ou não arte, nossa cultura possui instrumentos específicos, de acordo com Jorge Coli no seu livro "O que é arte?, um dos instrumentos essenciais é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual reconhecemos competência e autoridade.

Esse discurso é o que proferem o crítico, o historiador da arte, o perito, o conservador de museu. Nossa cultura também prevê locais específicos onde a arte pode manifestar-se, quer dizer, locais que também dão estatuto de arte a um objeto. Num museu, numa galeria, se de antemão que encontrei obras de arte. (Jorge Coli, O que é arte?, 62, 1995.)

Logo, têm-se como arte uma habilidade dirigida para a execução com finalidade prática ou teórica, feita de forma consciente, controlada e racional. Cada obra de arte e manifestação artística estimula seu espectador de maneira diferente, por isso possuem significados únicos e diferentes.

A arte, então, é perceber o mundo pelos sentidos, onde a audição identifica atributos físicos do som, melodia e ritmo, a percepção é afetada pelos estímulos visuais e o tato é provocado pela textura. No entanto, estes sentidos provocados não só atraem sensorialmente o ser humano, mas também transmitem mensagens carregadas de emoções, histórias, experiências e cultura. (Carvalho, 2016)

Todo tipo de arte passa pelos cinco sentidos do corpo humano. A visão e a audição com mais frequência do que o olfato, paladar e tato, mas que também podem aparecer como personagens centrais em diversas manifestações artísticas.

As pessoas podem encontrar a arte, de uma maneira exposta para o conhecimento e apreciação, em lugares como Museus; Galerias de Arte; Espaços Culturais como Centros Culturais.

A jornalista de artes plásticas Júlia Flamingo, por meio do site Bigorna, escreveu sobre essas diferenças entre os espaços de arte. Ela diz que os museus são espaços de proteção das obras de arte, seu grande objetivo é cuidar da cultura e da sociedade, através do desenvolvimento de uma coleção de arte e do estímulo à vida cultural da sociedade.

As galerias de arte integram o mecanismo de funcionamento do mercado primário de arte, ocorre a comercialização de obras direcionando-as aos colecionadores, aos acervos e ao público em geral. E os centros culturais não formam acervo de obras, mas buscam o estímulo à vida cultural da sociedade.

SOBRE OS MUSEUS DE ARTE

Através de ferramentas virtuais como a internet, coleções de arte de alguns dos principais museus do mundo se tornou mais acessível nos dias atuais. Os museus vêm passando por mudanças, que afetam os processos de visitas, acessos e conhecimento das obras de arte.

Essas transformações permitem as pessoas a ampliarem o entendimento do papel desses lugares na contemporaneidade. Para o pesquisador João Pedro Fróis em "As ideias nascem do real", ensaio sobre museus de arte, 2011, talvez essas transformações sejam como formas de atingir públicos antes "inatingíveis", que até então, nunca tiveram contato com a arte ou condições de frequentarem esses lugares. Pensamento esse semelhante na relação entre arte e educação enfatizada pela pesquisadora Paula Selli, 2013:

"A cada ano os museus brasileiros vêm se aperfeiçoando no que diz respeito a receber o público, oferecer serviço de mediação, promover oficinas, cursos, atualização de professores e tantas outras coisas." (Paula Selli, p. 41-42, 2013)

Sob uma análise histórica e atemporal, os museus foram constituídos para a preservação patrimonial, comunicação e educação, sendo essa uma temática que vem crescendo em pesquisas nacionais e internacionais sobre educação em museus.

Ou seja, os museus de arte são considerados como um dos principais espaços educativos e culturais na sociedade contemporânea. A partir do século 20 passou-se a promover um renascimento e reestruturação da ideia de museu. Hoje em dia prevalece a ideia de museu interativo, local em que o público se relaciona diretamente com o que está exposto.

Dentro desta reestruturação dos museus, essas instituições veem valorizando não somente peças consideradas artísticas, mas também produções de moda, artes gráficas e vivências pessoais. Como por exemplo, as instituições de museus de arte contemporânea mais importantes do mundo, como o Museu de arte Moderna (MoMa); o Centro Georges Pompidou, em Paris; o Museu Guggenheim, em Bilbao, o Centro de Arte Rainha Sofia, em Madri, voltaram sua atenção para movimentos artísticos mais recentes.

CONSIDERAÇÕES SOBRE MUSEUS

O termo museu teve sua origem na Grécia antiga, Mouseion denominava o “Templo das Musas”, filhas de Zeus e Mnemosine, deusa da memória, uma primeira ideia de museu. No entanto, a conceitualização atual, tal que se conhece, passou ao longo da história por diversas modificações.

Somente a partir do século XVII, o acesso do público a coleções ocorre, no contexto da Revolução Francesa. Com ideias herdadas do pensamento revolucionário francês, de liberdade, igualdade e fraternidade, o museu abre suas portas ao público. A partir desse momento, é possível identificar a presença da consciência para a importância do museu como local próprio para divulgar, consolidar e expandir ideias.

O Museu do Louvre, exemplo de museu desse período, inaugurado em 1793, em Paris, e outros museus seguem os preceitos descritos acima, de um museu aberto ao público.

Concebidos dentro do “espírito nacional”, esses museus nasciam imbuídos de uma ambição pedagógica – formar o cidadão, através do conhecimento do passado – participando de maneira decisiva do processo de construção das nacionalidades (JULIANO, p. 21, 2006).

Segundo Françoise Choay, em seu livro A alegoria do patrimônio, diz que nesse período revolucionário (séculos XVII- XIX) buscou-se construir uma identidade da nação, difundindo história e instruindo a população.



Figura 5-Museu do Louvre, Paris
Disponível em:<https://ohlaladani.com.br/>
Acesso em: 20/04/2020

O século XIX veio estabelecer definitivamente a consolidação do museu como equipamento público, um momento marcado por profundas transformações sociais, públicas e culturais.

No final desse século, a ruptura promovida pelas vanguardas gerou uma fase conturbada para os museus, um momento em que a sua função e utilidade foram postas em causa pelas vanguardas artísticas, por exemplo pelo futurismo.

Contudo, a partir da década de 1980, considera-se atingida uma maturação dos valores e inovações das vanguardas e do Movimento Moderno neste equipamento. Uma nova fase de investigação no campo arquitetônico, reformulando o uso e o seu programa para, adequadamente, encontrar um rumo apropriado a uma sociedade nova em constante transformação.

Os museus contemporâneos seguiram como base alguns protótipos do Movimento Moderno e de algumas realizações dos anos 50 e 60, recuperando valores dos museus históricos ao mesmo tempo, realizando uma completa transformação da sua concepção.

É importante destacar que desde sua fundação a instituição museu foi ampliando seu papel educativo e cultural dentro das sociedades contemporâneas. O museu se torna um lugar de produção cultural, difusão de conhecimentos, educação, aprendizado e entretenimento.

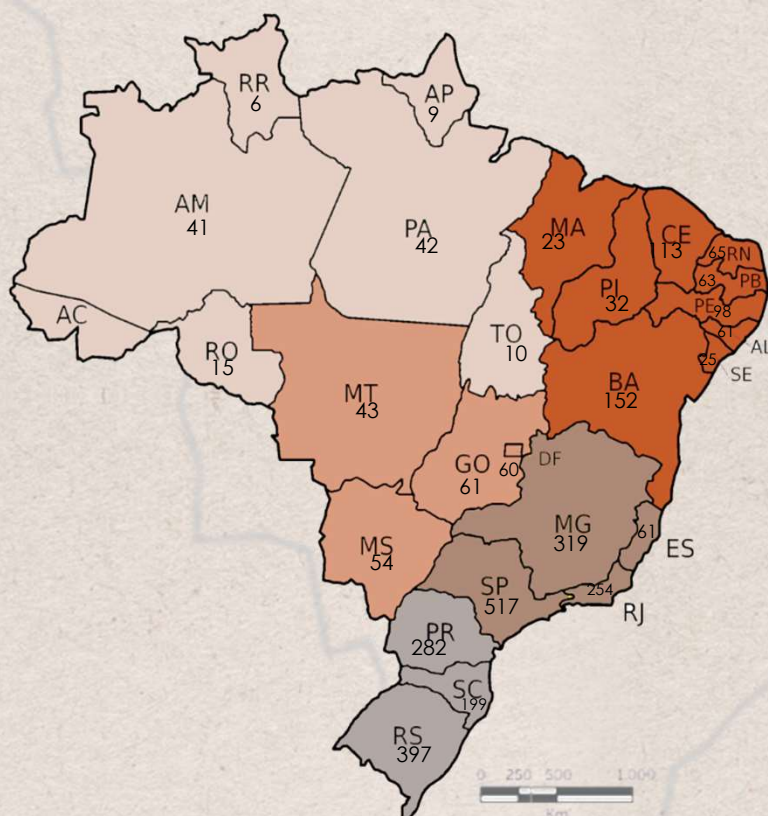
“[...]E foi somente a partir do começo dos anos oitenta que as prioridades no campo da moradia, das escolas e das infraestruturas deram lugar, nos países desenvolvidos, aos edifícios dedicados à cultura: foi quando se começou a falar em uma nova geração de museus.” (Josep Maria Montaner, p. 10, 1995)

No Brasil, nas regiões brasileiras a presença de museus ocorre de forma desigual. Na região Centro-Oeste, a cidade de Goiânia, apesar de ter uma cultura e história ricas, possui poucos equipamentos com a finalidade de exposição e valorização da cultura como um todo, se comparado com os outros estados brasileiros. A desigualdade verificada na dispersão de museu pelo território nacional representa um desafio para as políticas públicas direcionadas ao setor museal. Elas necessitam de iniciativas tais como: apoio financeiro e elaboração de projetos.

Figura 6-Museu Britânico, Londres
Disponível em:<https://noticias.uol.com.br>
Acesso em: 20/04/2020

Nesse ponto, cabe a gestão pública tratar do descaso que se encontra as instituições dessa natureza no Brasil. O próprio Conselho Federal de Museologia reconhece que itens como a conservação e a segurança, a despeito de sua importância, não são preteridas pelas instituições responsáveis no momento da liberação das verbas públicas. Dessa forma, muitos desses equipamentos acabam sendo fechados ou subaproveitados. É importante que sejam estabelecidos parâmetros mais modernos para a gestão pública, com menos ideologias e mais responsabilidade das partes envolvidas, permitindo que o Estado cumpra com seu papel livre de travas burocráticas. Para que assim o atendimento das demandas dos brasileiros não sejam sufocadas pela paralisia do poder público, assim como o Museu Nacional foi tragicamente consumido pelo fogo, assim como o Museu do Ipiranga foi fechado por uma infiltração.

Além disso, nota-se que em regiões onde existem tais políticas que contribuem para o incentivo à cultura, há mais instituições museológicas. Em São Paulo, estado com o maior número de museus, o investimento em cultura no orçamento é superior a 28%. Além das destinações orçamentárias, a participação da cultura nos programas de governo reflete-se também em bens e serviços públicos nessa área.



MAPA 1: QUANTIDADE DE MUSEUS POR UNIDADE DA FEDERAÇÃO. FONTE: CADASTRO NACIONAL DE MUSEUS- BRAM/MNC, 2010

Observa-se no mapa 1, o estado de São Paulo e Rio de Janeiro juntas possuem 771 museus, o que representa 8,5% do total existente no País. Já na Região Centro-Oeste estão locados somente 7,2% dos museus brasileiros.

De acordo com a leitura do mapa 1, nas regiões Norte e Centro-Oeste, estão situados 12% dos museus brasileiros, ressaltando-se que Goiás e Distrito Federal detêm os maiores quantitativos. nessa região

A seguir a Tabela 1 mostra o número de museus nas capitais do Brasil e nas suas respectivas unidades federativas. Há uma forte presença de museus nas capitais, é possível verificar, também, as diferenças quantitativas de museus entre os estados de uma mesma região.

TABELA 1: NÚMERO DE MUSEUS NOS ESTADOS DA REGIÃO CENTRO-OESTE, E PORCENTAGEM DE MUSEUS CADASTRADOS JUNTO AO CNM, BRASIL, 2010

BRASIL	TOTAL DE MUSEUS MAPEADOS	PORCETAGEM (%)	MUSEUS CADASTRADOS JUNTO AO CNM	PORCENTAGEM (%)
CENTRO-OESTE	218	7,2	133	8,9
Mato Grosso do Sul	54	1,8	27	1,8
Mato Grosso	43	1,4	28	1,9
Goiás	61	2,0	39	2,6
Distrito Federal	60	2,0	39	2,6

FONTE: CADASTRO NACIONAL DE MUSEUS- IBRAM/MNC, 2010

TABELA 2: NÚMERO DE MUSEUS NAS CAPITALS, NAS UFS E PORCENTAGEM DE CONCENTRAÇÃO DE MUSEUS NAS CAPITALS E NO DISTRITO FEDERAL, BRASIL, 2010

CENTRO-OESTE	NÚMERO DE MUSEUS NA CAPITAL	NÚMERO DE MUSEUS NA UF	PORCENTAGEM DE CONCENTRAÇÃO DE MUSEUS NAS CAPITALS EM RELAÇÃO AO TOTAL DA UF (%)
CAPITAL	113	218	51,8
Campo Grande (MS)	16	54	29,6
Cuiabá (MT)	20	43	46,5
Goiânia (GO)	14	61	27,9
Distrito Federal (DF)	60	60	100,0

FONTE: CADASTRO NACIONAL DE MUSEUS- IBRAM/MNC, 2010

Na região Centro-Oeste o Distrito Federal apresenta o triplo de museus que na cidade de Cuiabá.

O Distrito Federal destaca-se por representar um caso atípico: sua natureza política peculiar (seu território), de acordo com a Constituição Federal, não pode ser dividido em municípios, a concentração de museus será sempre de 100%.

No mapa sobre a localização dos museus em Goiânia é possível perceber que os museus nesse município estão locados predominantemente ao centro da cidade. Quanto à quantidade desses museus nota-se que é pouca comparando com o quantitativo populacional da cidade.

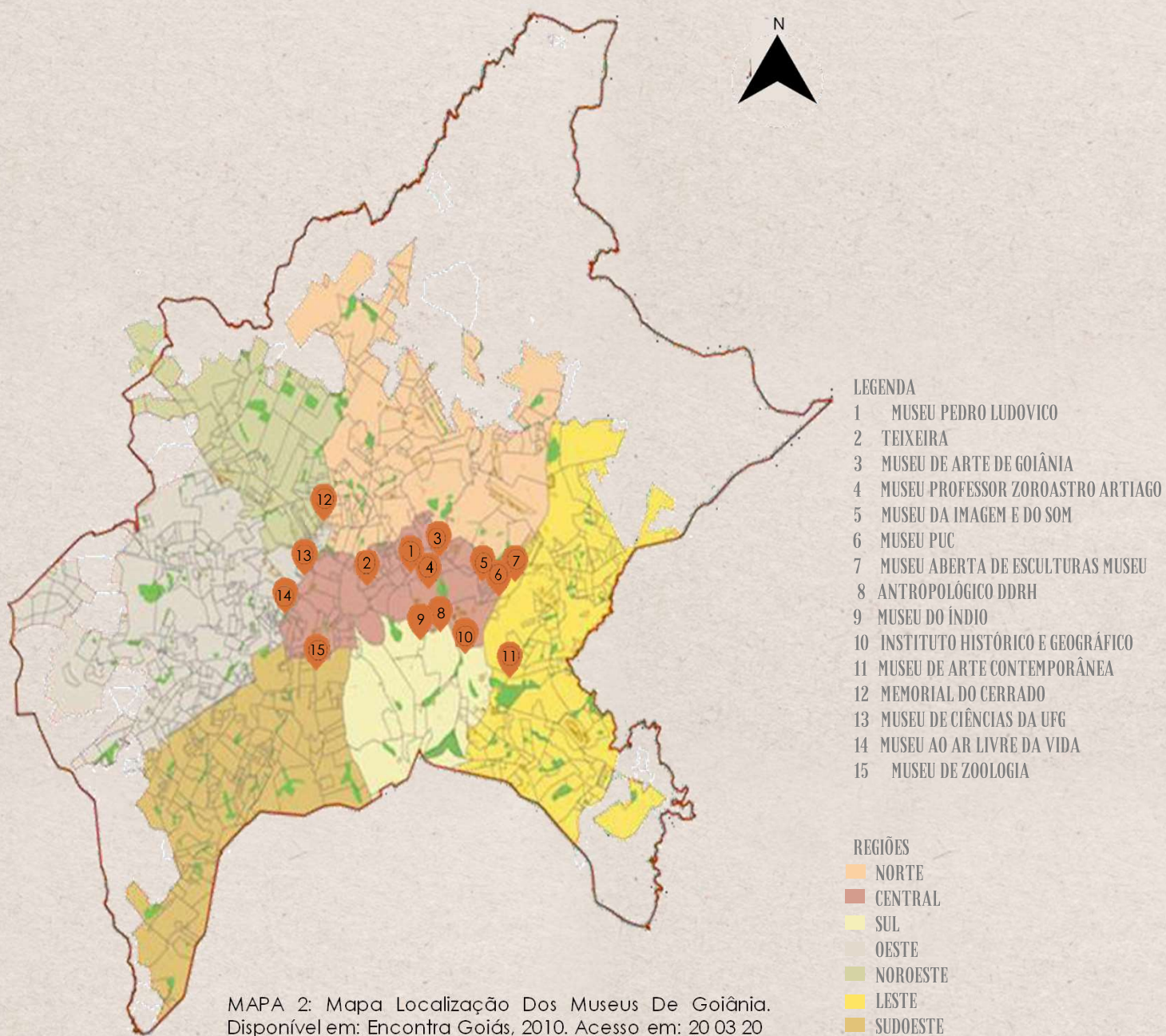


Figura 7: Memorial do Cerrado. Disponível em: www.tripadvisor.com.br. Acesso em: 25/03/2020



Figura 8: Museu Zoroastro Artiago. Disponível em: www.tripadvisor.com.br. Acesso em: 25/03/2020

Goiânia planejada em 1930 representou um marco de modernização no estado, a nova capital vinha de acordo com as novas necessidades políticas, inaugurando um novo momento.

O Museu Pedro Ludovico nasceu como um marco para a história arquitetônica de Goiânia, representa o início de uma era moderna, simbolizando a ruptura com o passado colonial. Seu projeto foi estruturado em *art déco* e foi construído entre os anos 1934 e 1937, sob o comando de Afílio Corrêa Lima. O museu apresenta um acervo diferente que remete à vida pública e familiar daquele responsável pela fundação de Goiânia: Pedro Ludovico Teixeira.

O Museu Goiano Professor Zoroastro Artiaga foi fundado em 5 de julho de 1946 pelo próprio estudioso goiano, descobriu e defendeu as riquezas minerais do estado. Atualmente o museu possui uma exposição permanente com um rico acervo de folclore, geologia e arqueologia.

"Zoroastro quis mostrar à sociedade a importância de nossas riquezas e sempre achou necessário ter um espaço para educar as crianças, fazendo com que elas crescessem no que ele chamava de escola viva". Aponta Neusa Maria de Almeida, diretora do museu.

O Museu Zoroastro Artiaga, assim como o Museu da Imagem e do Som (MIS), faz parte do Centro Cultural Marieta Telles Machado, construído em 1933 com estilo *art déco*, que hoje funciona como parte da estrutura de Seduce.

O objeto do MIS, segundo a diretora Keith Valéria Tito, é preservar e divulgar a memória de Goiás com o uso de recursos audiovisuais, como fotografias, discos de vinil e fitas de áudio, preservando, divulgando e levando a história do estado para a população. As exposições atualmente são temporárias e duram de quatro a cinco meses. Fica localizado no Bosque dos Buritis e completou 50 anos de existência, uma vez que foi inaugurado em 20 de outubro de 1970. É um dos mais antigos museus em Goiânia.

O Museu de Arte de Goiânia (MAG) trabalha também somente com exposições temporárias, mas o diretor Antônio da Mata diz que a pretensão é começar a realizar mostras permanentes. O museu recebe aproximadamente 300 visitantes por final de semana.

O Museu Antropológico da Universidade Federal de Goiás (UFG) é mais frequentado pela comunidade acadêmica, mas possui atrativos para o público em geral. O museu tem vínculo com a Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação funcionando como um órgão suplementar da UFG.

O Memorial do Cerrado apresenta diversas exposições sobre o cerrado e sua ocupação, possui cenários naturais com animais, plantas e habitações primitivas, levando aos visitantes a cultura do Centro-Oeste, contemplando também seu clima e vegetação.



Figura 9-Centro Livre de Artes, Goiânia
Disponível em: <https://g1.globo.com/go/goias/noticia/2019/Acesso em: 25/03/2020>



Figura 11- Pedro Ludovico Teixeira.
Disponível em: www.trip-advisor.com.br.
Acesso em: 25/03/2020



Figura 10- Museu de Arte de Goiânia
Disponível em: <https://www.jornalopcao.com.br/reportagens/> Acesso em: 25/03/2020



Figura 12- Museu da Imagem e do Som.
Disponível em:
<https://www.guiadasartes.com.br/goias>.
Acesso em: 25/03/2020

Os museus de Goiânia, hoje em dia, pecam no sentido de representatividade de sua população atual, e no sentido de estarem mais abertos em receber novas manifestações artísticas. A sociedade hoje, não só a goiana mas mundial, busca por espaços que sejam mais convidativos e atrativos, e para que isso ocorra é necessário que haja um investimento e uma atenção especial para a modernização ou a construção de espaços que estejam voltados à cultura com esse intuito.

Com a era da informação, o museu está sendo cada vez mais solicitado, gerando um lugar não só de arquivo documental dos conhecimentos e feitos das gerações antepassadas, mas também de centro de investigação crucial e apetecível, possibilitando a participação de toda a sociedade, atingindo assim todos as classes sociais.

Porém, a política e a economia reservaram à cultura um espaço insignificante, dentro das prioridades da vida urbana, comprometendo o funcionamento das instituições culturais, como já foi dito. A cidade necessita, assim como acesso à saúde e educação, de uma tradição cultural e do exercício da cidadania, para que ela tenha um significado. Um museu guarda mais do que obras e objetos de valor e de prestígio social, uma situação, um fragmento da história, logo um problema cultural. Tudo que nele é exibido deve ter um compromisso com o conhecimento, a memória e a reflexão.

As relações entre política, poder, cultura e tecnologia dentro do universo museológico crescem, principalmente se tratamento de museus de arte. Os museus de arte são vulneráveis aos vínculos com o mundo capitalista especificamente ao mercado de arte.

“A cada ano os museus brasileiros vêm se aperfeiçoando no que diz respeito a receber o público, oferecer serviço de mediação, promover oficinas, cursos, e tantas outras coisas” (Paula Selli, p-41-42, 2013)

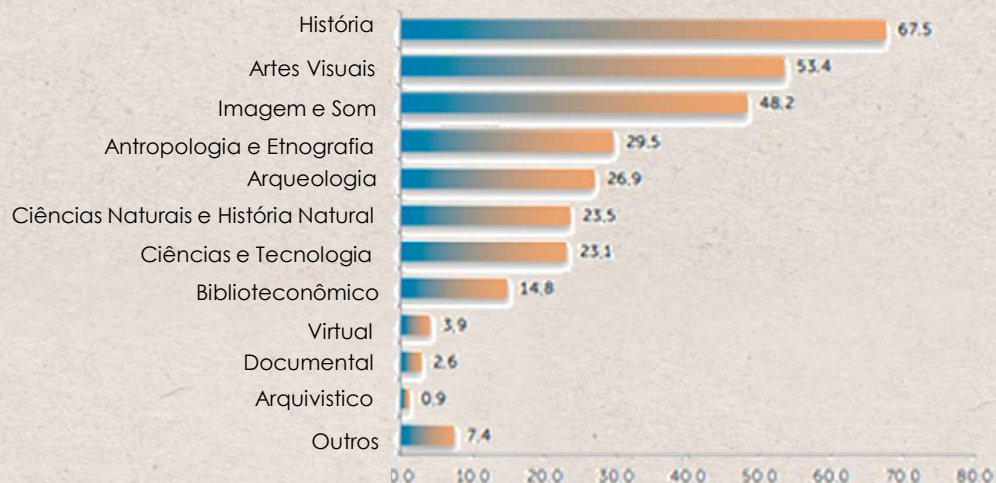
Um museu, em particular o de arte, é um edifício ou espaço para a exibição de arte, geralmente da coleção do próprio museu. Ele pode ser de propriedade pública ou privada e geralmente é acessível a toda a população.

O que difere o museu, uma exposição museológica, de outros veículos, está na própria constituição da arte enquanto tal se difere dos produtos publicitários feitos a fim de intermediar produto e consumidor.



Figura 13- MUSEU NACIONAL DE ARTE ANTIGA
Disponível em: : <https://www.airfrance.com.bntiga-aessm>:. Acesso em: 03/03/2020

GRÁFICO 1: PORCENTAGEM (%) DE MUSEUS POR TIPOLOGIA DE ACERVO



FONTE: CADASTRO NACIONAL DE MUSEUS- IBRAM/MNC, 2010

No gráfico anterior destaca-se a frequência com que as tipologias de acervo adotadas pelo Cadastro Nacional de Museus aparecem nas instituições que integram na pesquisa realizada. Observa-se que há uma grande diferença entre as tipologias. De acordo com a pesquisa do Cadastro Nacional de Museus (CNM) são classificadas como atividades culturais todas as práticas desenvolvidas pelos museus com o intuito de disseminar conhecimentos ou oferecer formas de lazer e entretenimento, que não sejam as oferecidas pelo programa de exposições.

Atualmente a linguagem da hipermídia e a inserção de novas tecnologias no cotidiano vem marcando a sociedade contemporânea de informação. Como reflexo disso, os museus passaram por transformações também. A pesquisadora Carla Rocha, afirma que:

“Presenciamos um novo movimento, que revitaliza o museu como um centro de práticas culturais contemporâneas, a partir da introdução das tecnologias comunicacionais e informacionais. Essas práticas reconfiguram a experiência museal, pois, mais do que possibilitar um redimensionamento nas formas de percepção e visibilidade, viabilizam um processo mais interativo e participativo do visitante.” (ROCHA, 2007, p. 260).

Por meio dessas novas tecnologias introduzidas em museus, adquire-se uma nova visibilidade e apropriação do espaço. É possível gerar uma participação mais ativa por parte dos visitantes e também novas formas de atração visual e de exposição do conhecimento, por meio dessas tecnologias inseridas em espaços.

As oportunidades de aprendizagem oferecidas pelos museus podem ser por meio da inclusão de tecnologias digitais, internet, multimídia, comunicação por computadores, tecnologias de projeção, games e vídeos.



Figura 14: Museu Telecomunicações, Rio de Janeiro. Disponível em: <https://tiinside.com.br/21/01/2020/>. Acesso em: 25/03/2020

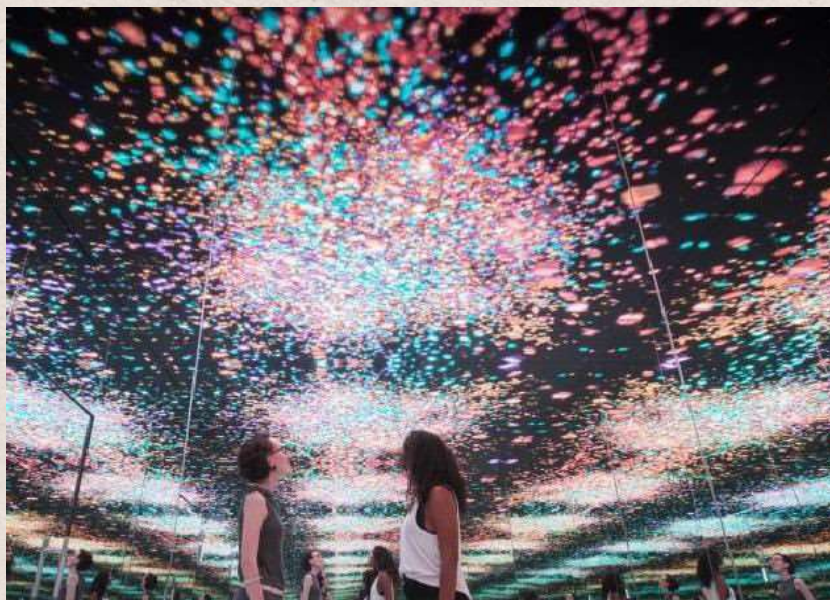


Figura 15: Museu Telecomunicações, Rio de Janeiro. Disponível em: <https://tiinside.com.br/21/01/2020/>. Acesso em: 25/03/2020

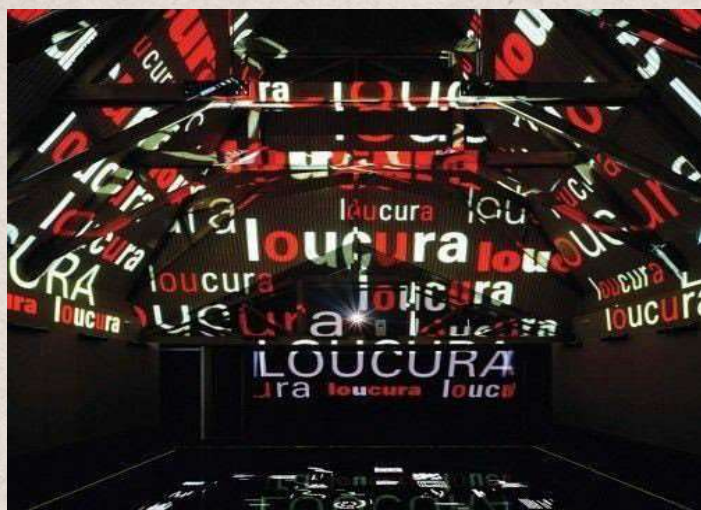


Figura 16: Museu Língua Portuguesa. Disponível em: <https://www.portugaldigital.com> Acesso em: 20/04/2020



Figura 17: Museu Interativo Espionagem, Nova York. Disponível em: <https://www.panrotas.com.br/destinos/>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 18: Museu do Amanhã. Disponível em: <https://museudoamanha.org.br/> Acesso em: 20/04/2020



Figura 19: Museu Interativo Japão. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/Lazer> Acesso em: 25/03/2020

USUÁRIOS

Conhecer o público, e o não público dos museus, é fundamental para a análise e o debate sobre a democratização das instituições museológicas, e o seu uso (ou não uso) por parte dos diferentes setores da sociedade contemporânea.

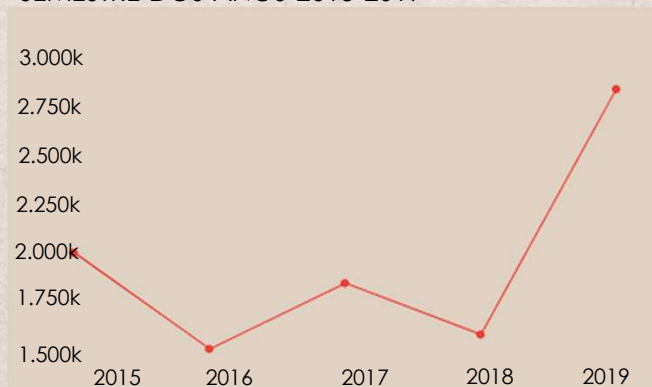
De acordo com o levantamento realizado pelo G1 (Globo) com 40 museus em todas as regiões o número de visitantes cresceu nos últimos anos.

GRÁFICO 2: PÚBLICO DO MASP NOS ÚLTIMOS ANOS



Fonte: Site G1, "Museus em Alta em 2019".

GRÁFICO 3: VISITAÇÕES A MUSEUS NO 1º SEMESTRE DOS ANOS 2015-2019



Fonte: Site G1, "Museus em Alta em 2019".

Além disso o G1 entrevistou cinco diretores de grandes museus que apontaram cinco motivos principais para esse aumento:

- ❑ Mais exposições que destacam minorias e grupos antes não representados;
- ❑ Ajuda de redes sociais como o Instagram;
- ❑ "Corrida" por museus após o incêndio no Museu Nacional em 2018;
- ❑ Políticas educativas e de inclusão adotadas por museus
- ❑ Interatividade

Os museus buscaram levar mais diversidade às mostras e investiram em exposições sobre mulheres, negros, indígenas e artistas nacionais, gerando assim maior representatividade. Um exemplo foi a exposição "Histórias afro-atlânticas" de 2018, com obras de artistas africanos, americanos e caribenhos, se tornou a sexta mais visitada da história do Masp.

Obras bonitas, clássicas, curiosas ou engraçadas são registradas pelos visitantes principalmente por meio de fotografias nas salas de exibição dos museus. As selfies, com efeitos reflexivos ou de memes, são divulgadas no Instagram. Com isso, a exposição nas redes sociais ajuda a tornar os museus mais atrativos para pessoas que são desacostumadas a frequentarem esse espaço.

Por meio de uma pesquisa realizada por Mariana Santana Marques, durante seu mestrado sobre a relação do Masp, museu com maior número de seguidores do Instagram, constatou que grande parte do público foi visitar o museu devido às fotos nessa rede social.



Figura 20: Cristo Abençoador, MASP. Disponível em: <https://masp.org.br/obra/cristo-abencoador>. Acesso em: 28/03/2020



Figura 21: Especial para ganhar likes, Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/artes>. Acesso em: 28/03/2020



Figura 22: Masp reúne obras raras. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br>. Acesso em: 28/03/2020



Figura 23: Museu AfroBrasil. Disponível em: <https://guia.melhoresdestinos.com.br>. Acesso em: 28/03/2020

REFERÊNCIAS PROJETUAIS



Figura 24: The Pace Gallery, Transcending Boundaries, Design Lab, Dubai, 2019. Disponível em: <https://designlabexperience.com/projects>



Figura 25: Memorial Museu dos Veteranos, Ohio. Disponível em: <https://www.archdaily.com/>
Acesso em: 25/03/2020

THE NATIONAL VETERANS MEMORIAL and MUSEUM

Dados do projeto:

Arquitetos: Allied Works Architecture

Área: 49.238,611m²

Ano: 2016

Local de implantação: Columbus, Ohio, EUA

Ao longo do Rio Scioto, em Columbus Ohio, encontra-se o novo prédio projetado para homenagear os veteranos militares americanos. Um museu que possui duas grandes características:

A primeira é o ato de paisagem, criar um local de cerimônia e reflexão uma sala cívica para a cidade de Colombo; E a segunda, produzir uma estrutura diferenciada utilizando uma série de arcos concêntricos.

Segundo a equipe de arquitetos do museu, as exposições fornecem uma visão temática da experiência da transição de um civil para um membro das forças armadas.



Figura 26: Memorial Museu dos Veteranos, Ohio. Disponível em: <https://www.archdaily.com/>
Acesso em: 25/03/2020



Figura 27: Memorial Museu dos Veteranos, Ohio. Disponível em: <https://www.archdaily.com/581344/allied-works-releases>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 28: Memorial Museu dos Veteranos. Disponível em: <https://www.archdaily.com/581344/allied-works-releases>. Acesso em: 25/03/2020

É um edifício em vidro com faixas de concreto cruzadas que geram a sua forma (estrutura segue a forma). As faixas estruturais, dispostas em três anéis concêntricos, destinam-se a moldar o museu e unir o edifício a uma incrível paisagem verde, que o circunda. Possui um interior com circulação helicoidal exposta. É possível acessar o prédio através de um pátio no térreo, passando por um par de arcos de concreto.

No interior, uma entrada leva a um grande vestíbulo de altura dupla que oferece vistas do rio e da paisagem urbana, espaço este que leva a diferentes galerias de exposições. A maior parte do interior desse edifício é uma exposição multimídia permanente desenvolvida pela Ralph Appelbaum Associates, percorre grande parte do perímetro e dos anéis centrais.



Figura 29: Memorial Museu dos Veteranos, Ohio. Disponível em: <https://www.archdaily.com/581344/allied-works-releases>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 30: Planta de Implantação MMV, Ohio. Disponível em: <https://www.arquiteturayempresa.es/noticia/museo-nacional-y-memorial>. Acesso em: 25/03/2020

Nível principal – Térreo

Grande salão de altura dupla

Loja de museus e café

Espaço principal da galeria

Exposições Permanentes

Piso inferior- 1º pavimento

Espaços de apoio,

Espaços de apresentação, educação

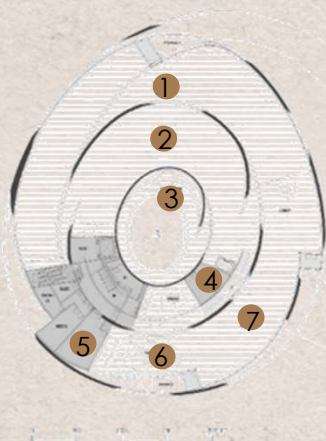
Exposições temporárias.

Ciclorama

Nível superior- 2º pavimento

Galeria de Recordações

Praça central



Planta nível principal

② Exposições Permanentes

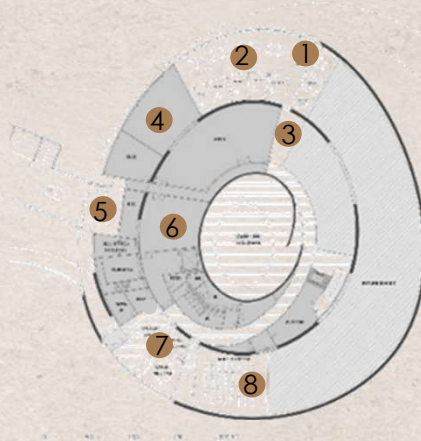
③ Ciclorama

④ Guarda-Volumes

⑤ Cozinha

⑥ Café

⑦ Salão



Planta piso inferior

① Sala de Reuniões

② Sala de Trabalho

③ Recepção

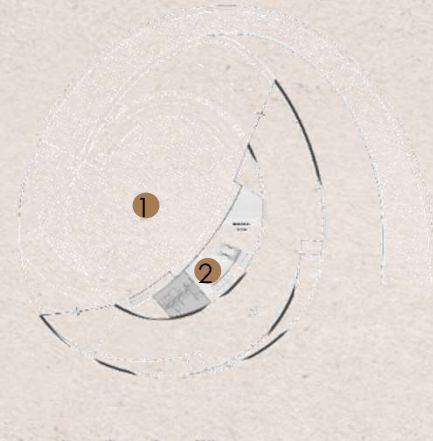
④ Entradas

⑤ Mecânica

⑥ Carregamentos

⑦ Exi. Temporária

⑧ Sala Multiuso



Planta piso superior

① Galeria de Recordações

② Praça Central



Figura 31: Memorial Museu dos Veteranos, Ohio. Disponível em: <https://www.arquiteturayempresa.es/noticia/museo-nacional-y-memorial>. Acesso em: 25/03/2020

Figura 28: Memorial Museu dos Veteranos, Ohio. Disponível em: <https://www.arquiteturayempresa.es/noticia/museo-nacional-y-memorial>. Acesso em: 25/03/2020





Figura 32: Museu The Twist, Noruega. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128>

MUSEU THE TWIST

Dados do projeto

Arquitetos: Bjarke Ingels Group

Área: 1000,00 m²

Ano: 2019

Local de implantação: Parque de Esculturas Kistefos em Jevnaker, Noruega

O edifício é o primeiro projeto do escritório BIG na Noruega. O Museu The Twist, é como uma ponte habitável em seu centro. Funciona como uma infraestrutura que conecta as duas margens do rio na floresta, completando assim a rota cultural pelo maior parque de esculturas no norte da Europa.



Figura 33: Museu The Twist, Noruega. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/museu-the-twist-big>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 34: Museu The Twist, Noruega. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/museu-the-twist-big>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 35: Museu The Twist, Noruega. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/museu-the-twist-big>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 36: Museu The Twist, Noruega. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/museu-the-twist-big>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 37: Museu The Twist, Noruega. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/museu-the-twist-big>. Acesso em: 25/03/2020

Funciona como uma ponte, um caminho contínuo na paisagem, seus dois lados são as entradas principais. Com isso, os visitantes que percorrem as obras específicas do Parque de Esculturas atravessam o The Twist para concluir o tour artístico.

A simetria de dupla curvatura do museu é composta por painéis de alumínio, que são deslocados levemente. Em qualquer direção, os visitantes experimentam a galeria retorcida como se passassem pelo obturador de uma câmera.

Devido à forma curva das janelas de vidro, a variedade de luz solar que entra no museu cria três galerias distintas: uma ampla com iluminação natural e vistas panorâmicas do lado norte, uma galeria alta e escura com iluminação artificial no lado sul, e no meio um espaço escultural.



Figura 38: Museu The Twist, Noruega. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128>. Acesso em: 25/03/2020

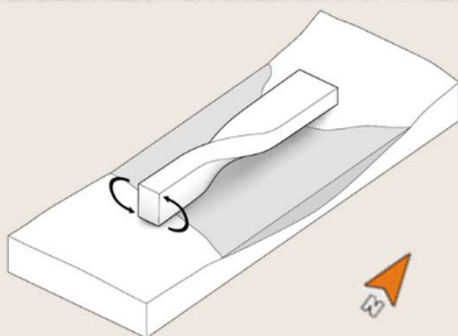


Figura 39: Torção Museu The Twist. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/>. Acesso em: 25/03/2020

Uma simples torção no volume do edifício permite que a ponte se levante da área florestal relativamente mais baixa em direção ao sul até a área da encosta no norte.



Figura 41: Um loop de circulação. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/>. Acesso em: 25/03/2020

Adicionar uma nova ponte À área, conectando as galerias da paisagem e do interior em um loop contínuo natural.

Ponte Arte e Natureza

Um híbrido de arquitetura, infraestrutura e escultura.

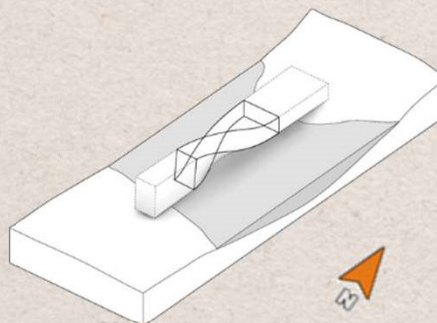


Figura 40: Galerias Contextuais Museu The Twist. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/>. Acesso em: 25/03/2020

A geometria torcida no meio do edifício mescla a vertical e a horizontal em um único movimento.

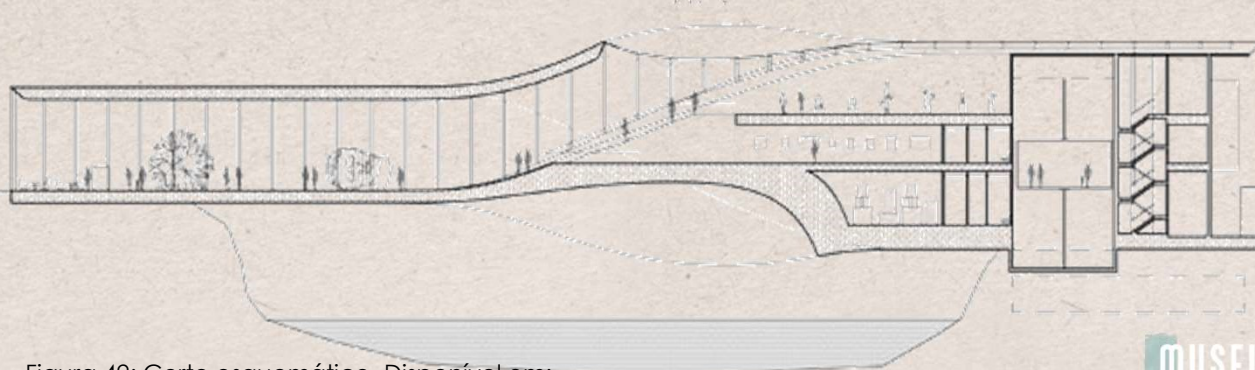
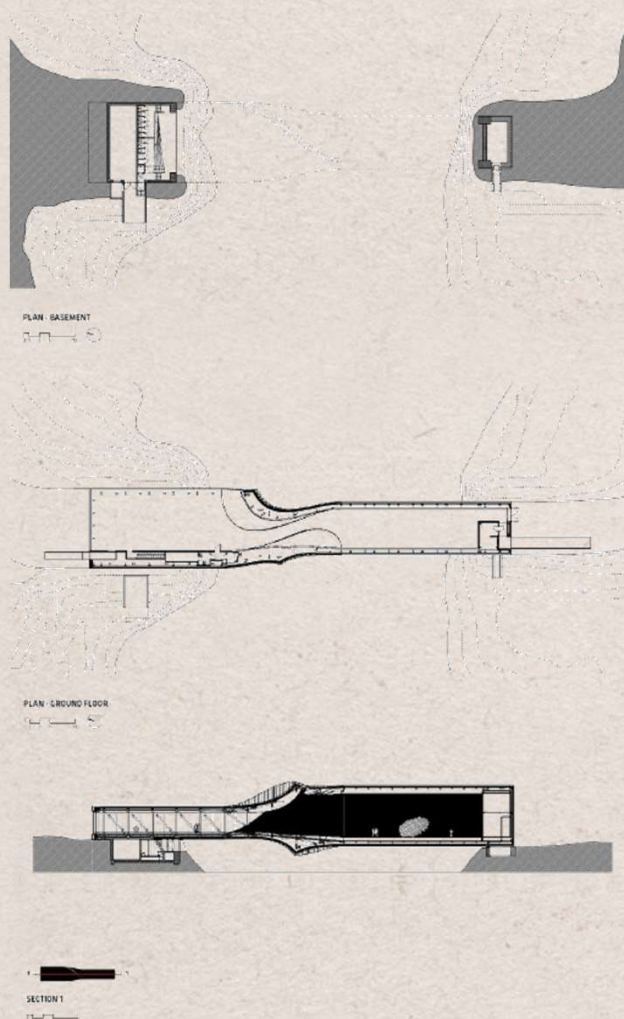


Figura 42: Corte esquemático. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/>. Acesso em: 25/03/2020



Figura 43: MAAT, Lisboa. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/797290/maat-al-a>. Acesso em: 26/03/2020

MAAT- Lisboa

Dados do projeto

Arquitetos: Amanda Levette Asrchitects (AI_A), e a Central Tejo

Área: 38.000,00 m²

Ano: 2016

Local de implantação: Rio Tejo, Lisboa

O Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia(MAAT) é uma nova proposta cultural para a cidade de Lisboa, apresenta exposições nacionais e internacionais com a contribuição de artistas e arquitetos contemporâneos.

O edifício está implantado afastado do centro da cidade, voltado para o exterior e às margens do rio Tejo, com o intuito de propor uma nova relação com o rio e o resto do mundo. O museu permite que seus visitantes caminhem sobre, sob e através do mesmo, ao longo do arco que suavemente avança em suas fachadas. É formado por um volume praticamente ovoide composto por um jogo de planos esféricos, que acompanham a topografia do terreno.





Figura 44: Planta Nível principal- térreo. Disponível em:
<https://www.archdaily.com.br/br/maat-al-a>. Acesso em: 26/03/2020

O edifício conta com quatro espaços expositivos: a galeria Oval, a Galeria Principal, o Vídeo Room e o Project Room.

Na Planta do térreo a Galeria Oval é a primeira área expositiva, com 800 metros quadrados. A Galeria Principal tem cerca de 1.000,00m² e está localizada no piso mais baixo do edifício. Por sua vez, o Project Room e o Vídeo Room são duas salas destinadas à apresentação de projetos em filmes ou vídeos, instalações, entre outros suportes.

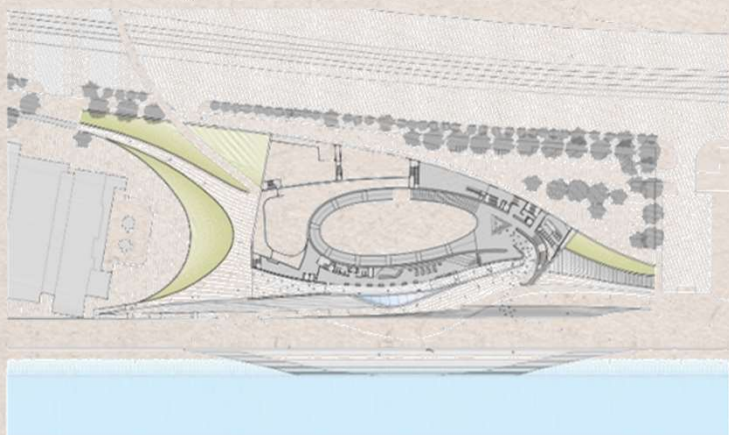


Figura 45: Planta Nível principal- térreo. Disponível em:
<https://www.archdaily.com.br/br/maat-al-a>. Acesso em: 26/03/2020

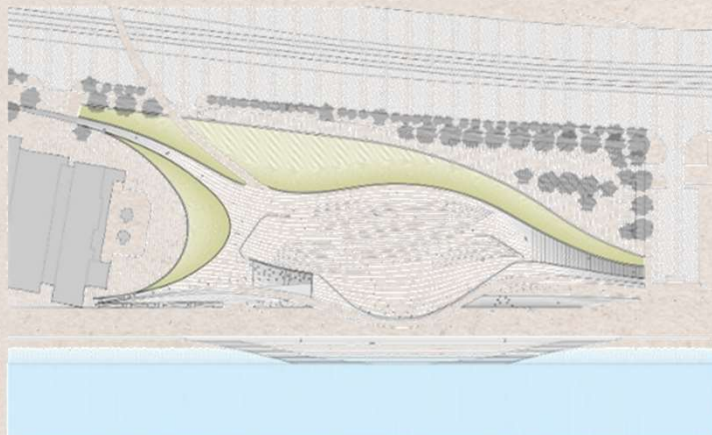


Figura 46: Planta Nível inferior . Disponível em:
<https://www.archdaily.com.br/br/797290/maat-al-a>. Acesso em: 26/03/2020

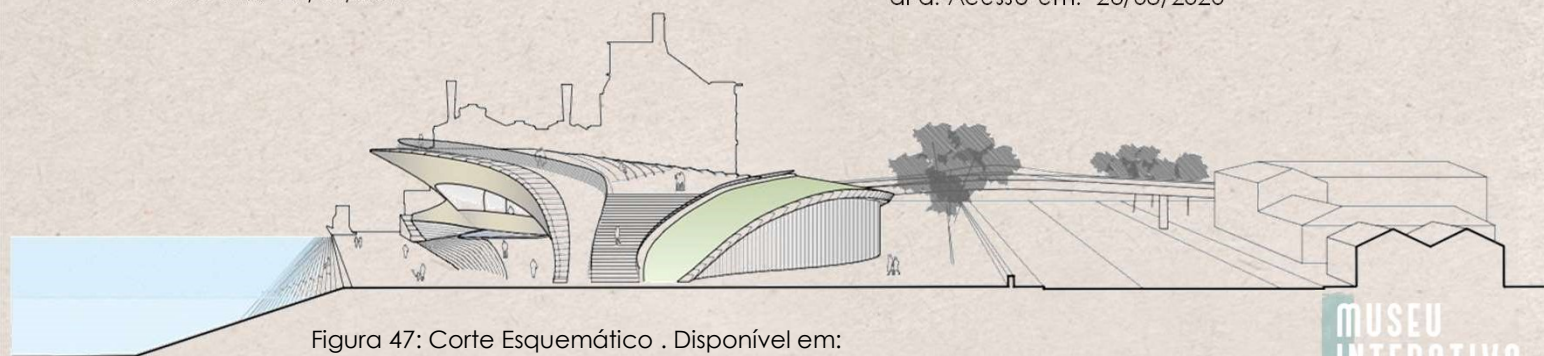
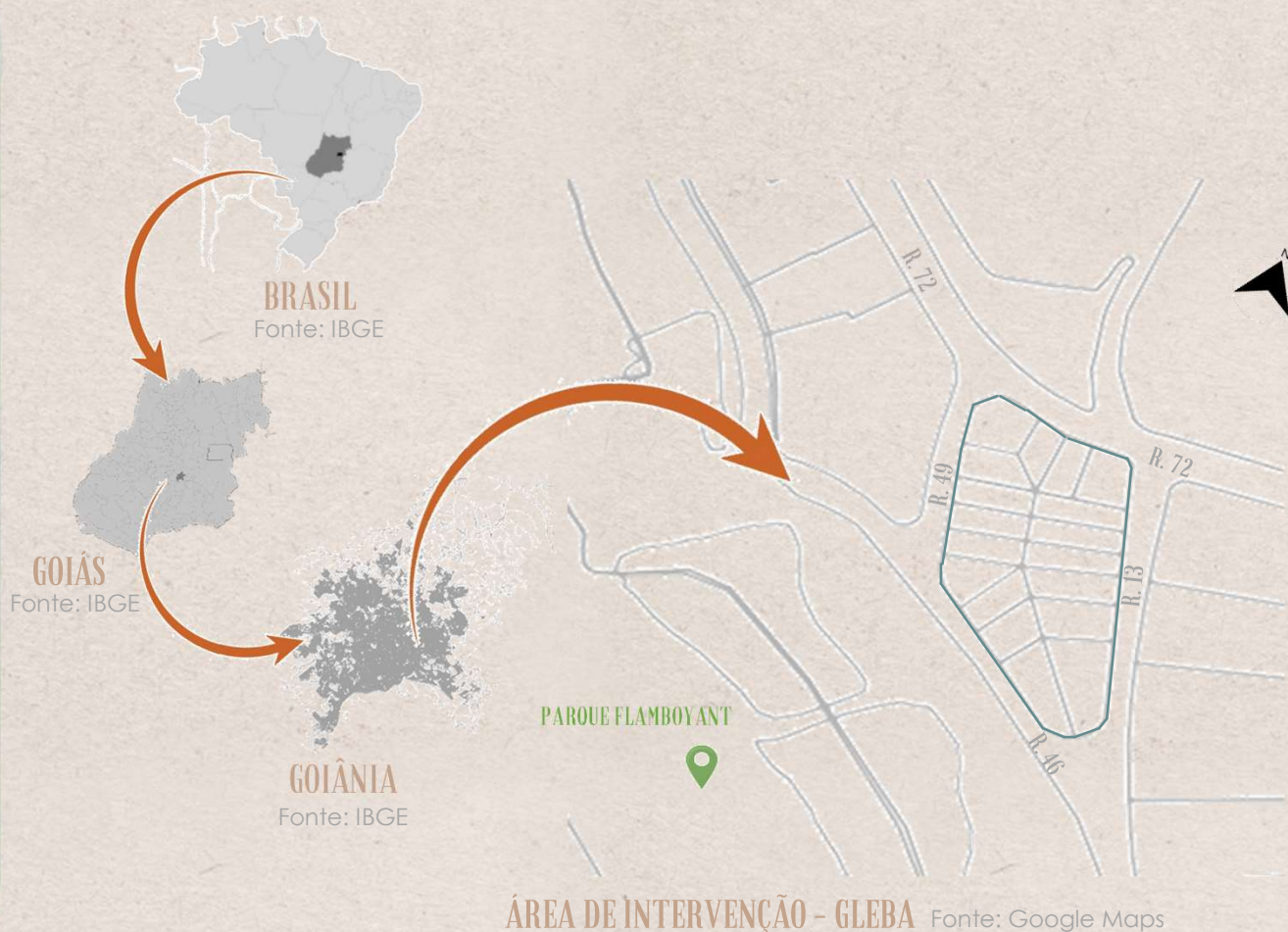


Figura 47: Corte Esquemático . Disponível em:
<https://www.archdaily.com.br> . Acesso em: 26/03

ÁREA DE INTERVENÇÃO - LOCALIZAÇÃO



A área de intervenção está localizada no Setor Jardim Goiás, em Goiânia, Goiás. O Plano Diretor de Goiânia reconhece que a área central vem sofrendo uma lenta deterioração, prevendo a constituição de novos centros na cidade, entre eles o Setor Jardim Goiás.

O Jardim Goiás está localizado na região Sul e sudeste da capital, próximo a setores como Universitário, Alto da Glória, Bueno. Até a década de 80 o crescimento do setor era lento, imperceptível. O ponto inicial e importante para alavancar o mercado imobiliário e outros empreendimentos, foi após a construção do Flamboyant Shopping Center, o primeiro do ramo da cidade.

A implantação dos equipamentos de grande porte nessa área (destinada pela lei de zoneamento para este uso) como o Flamboyant Shopping Center e Hipermercados, induzem a formação de uma nova centralidade, pois são equipamentos capazes de gerar fluxos entre si, de pessoas daquela região e de regiões afastadas. Além de aglutinarem uma série de atividades econômicas, como restaurantes, shoppings, hotéis, supermercados.

No Plano Diretor, a área do Setor Jardim Goiás, juntamente com Alto da Glória e parte leste da BR-153 compõem zonas de desenvolvimento regional, que apesar de identificar problemas de concentração de grandes áreas de poucos proprietários, demandam oferta expressiva de equipamentos urbanos.

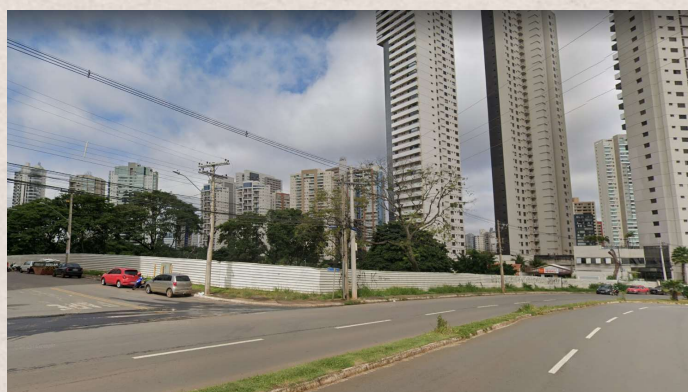
LEVANTAMENTO FOTOGRÁFICO

O lote se encontra em uma área de fácil acesso, já que nas suas proximidades, possui uma via expressa de 1ª categoria, BR-153; via expressa de 2ª categoria: Marginal Botafogo; vias arteriais: Av. Jamel Cecílio e a Rua 72.

Atualmente é um lote vago, murado por uma tela de proteção. O local possui coleta de lixo normal e reciclável. As calçadas não se encontram depredadas e possui pouca poluição ambiental e sonora. Em relação à iluminação pública e rede de energia elétrica, existem postes próximos tanto das quadras lindeiras quanto do parque.



Esquina com a Rua 46 e Rua 13



Esquina com a Rua 13 e Rua 72

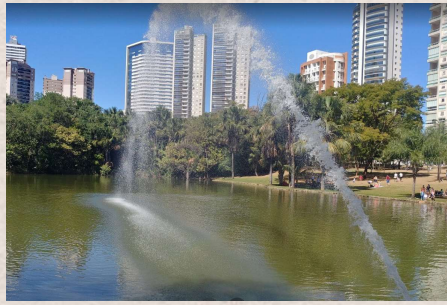


Esquina com a Rua 46 e Rua 49



Esquina com a Rua 72 e Rua 49

PARQUE FLAMBOYANT



ESTÁDIO SERRA DOURADA



SHOPPING FLAMBOYANT



CARREFOUR



BIG- HIPERMERCADO





MAPA DE VIAS E ACESSOS

LEGENDA			
—	VIA ARTERIAL	—	VIA COLETORA
—	VIA EXPRESSA 1	—	VIA EXPRESSA 2
—	PRINCIPAIS ACESSOS	📍	ÁREA DE INTERVENÇÃO

Como já foi dito o bairro pode ser considerado, pelo plano diretor, como uma nova centralidade para a cidade de Goiânia, vários equipamentos ali foram instalados, o Estádio Serra Dourado, que é um equipamento voltado ao esporte; O Paço Municipal, edifício que abriga a sede do governo do município de Goiânia, e outros equipamentos que aglutinam os fluxos de pessoas como o shopping Flamboyant; hipermercado BIG; Carrefour.

Esses equipamentos reestruturam o local, de maneira a interferir no mesmo. Eles provocam impactos na paisagem e nos fluxos que se delineiam, como por exemplo no movimento de carros e pessoas.

As Avenidas Jamel Cecílio e a Marginal Botafogo, que estabelecem uma ligação entre essa região à outras da cidade, possuem trânsito rápido, capazes de suportar grandes fluxos de veículos. Além disso, essa área é abastecida de pontos de ônibus gerando uma certa ligação a outros pontos da cidade, facilitando o acesso das pessoas que se encontram afastadas da região.



VERTICALIZAÇÃO



MAPA GABARITO

Segundo dados da Prefeitura de Goiânia, o Jardim Goiás possui 133 quadras e uma área total de 2.339.711 m². A maior parte das edificações do entorno da área escolhida possuem mais de três pavimentos, nota-se a verticalização de boa parte das quadras do setor, com predominância de 10 a mais pavimentos.

LEGENDA

- Terreno até 3 pavimentos
- 5 até 10 pavimentos
- 10 pavimentos ou mais
- Vazio
- Parque Flamboyant

MAPA USO DO SOLO

De acordo com o cenário de uso do solo e ocupação, o mapa mostra que o entorno do parque já está praticamente todo ocupado. Predominantemente por edificações verticais coletivas e algumas ainda em implantação. A região apresenta várias atividades comerciais como: restaurantes, hotéis, revendas de automóveis, além dos hipermercados multinacionais como: Carrefour, Wall Mart.

LEGENDA

-  Residencial
-  Comercial
-  Misto
-  Serviços
-  Institucional
-  Vazios

MAPA CHEIOS E VAZIOS

É uma região na qual existem poucos lotes vagos. Além de estar presente em uma área de Desaceleração de Densidade - ADD, de acordo com o Uso do Solo solicitado na Prefeitura.

LEGENDA

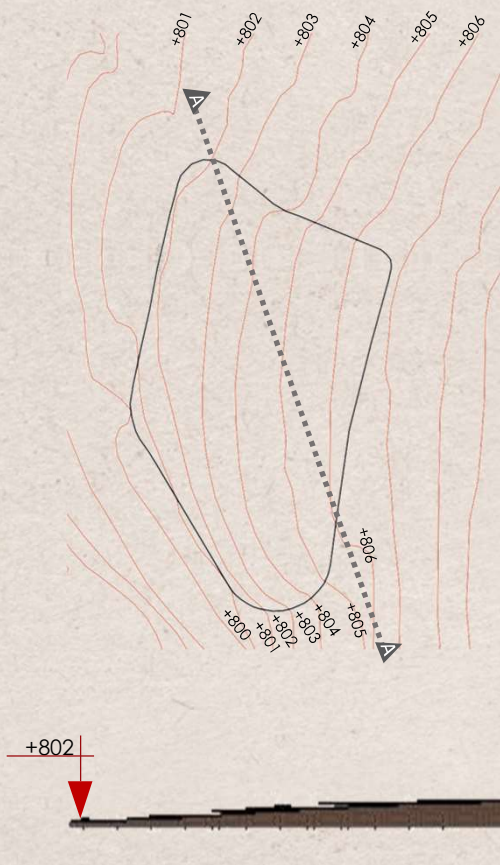
-  Cheio

0 100 200 400m



MAPA ASPECTOS NATURAIS

Os locais mais preocupantes em relação à incidência solar são os voltadas a leste (sol da manhã, considerado bom), oeste (sol da tarde, considerado ruim). A predominância de vetos dominantes varia com as estações do ano, no período seco a predominância dos ventos e na direção Nordeste e Sudeste e no período chuvoso a predominância é na direção Norte e Nordeste.



A área escolhida possui alta declividade no sentido longitudinal. Essa declividade acentuada é perceptível por estar próxima a uma área de córrego. A topografia nesse local é um importante condicionante para o projeto pois, é possível tirar partido da mesma. As curvas que passam pela área de intervenção são +800 à +806, gerando um desnível de 6,00m. Em relação a incidência solar o edifício terá influencia das orientações leste e oeste nas suas fachadas principais

JUSTIFICATIVAS PARA A ESCOLHA DO LOCAL

- ❑ A área situada no Jardim Goiás foi escolhida devido ao seu grande potencial em relação ao seu entorno, enriquecido em equipamentos culturais, comerciais, rede hoteleira e estar em frente ao Parque Flamboyant. Sendo mais um centro atrativo cultural para as pessoas que estão e vão para esses locais diariamente;
- ❑ A proximidade com a Rodovia BR-153 e sua ligação com o aeroporto possibilita o fácil acesso à área pelo público dentro e fora da capital;
- ❑ Rede de vias de fácil acesso que ligam as regiões de Goiânia como por exemplo, a Av. Jamel Cecílio; a Marginal Botafogo;
- ❑ Possibilidade em estabelecer relação entre o Estádio Serra Dourada e o Goiânia Arena, trazendo possíveis futuros eventos.
- ❑ Possibilidade de integração de atividades com o Parque Flamboyant;
- ❑ O equipamento proposto funcionaria como “respiro” em meio aos prédios residenciais, juntamente com o Parque Flamboyant, cumprindo com o que está estabelecido no Uso do Solo da região, sendo uma área de Desaceleração de Densidade – ADD.



O equipamento proposto então, utilizando de sua posição estratégica, atrairia um público diverso, funcionando como um possível foco cultural e de lazer para toda a população. Será dividido em quatro principais setores: Exposições; Educação; Administração; Social e Apoio, e seus respectivos ambientes, compondo o programa de necessidades do museu.

SOCIAL	Foyer	ADMINISTRAÇÃO	Departamento Técnico
	Recepção		Departamento Museológico
	Guarda-Volumes		Laboratório
	Terminais de Consulta		Curadoria
	Café		Sala dos Funcionários
	Loja		Sanitários
EXPOSIÇÕES	Exposições Temporárias	APOIO	DML
	Exposições Permanentes		Depósito Geral
EDUCACIONAL	Salas de Projeção		Almoxarifado
	Sala Multiuso		Reserva Técnica
	Sala Audiovisual		Casa de Bombas
	Sala Literatura		Gerador/Subestação
	Auditório		Carga e Descarga
			Depósito Grada-Coleção

A partir do Programa de Necessidades foi desenvolvido um dimensionamento preliminar dos ambientes que compõem o projeto, adotando dimensões e áreas que permitissem a realização das atividades previstas de forma satisfatória. O cálculo do dimensionamento se baseou em considerações normativas – como a NBR 9050, em parâmetros de dimensionamento indicadas por Neufert (1976).

QUADRO SÍNTESE

QUADRO SÍNTESE									
SETOR	AMBIENTE	ATIVIDADE	USUÁRIOS	PERMANÊNCIA	EQUIPAMENTOS	AMBIÊNCIA	QUANT.	ÁREA UNIT. (m²)	ÁREA (m²)
SOCIAL	Foyer	Acesso	50	Prolongada			1	60	60
	Recepção e Bilheteria	Entrada/Saída- Controle	10	Transitório	Cabines de atendimento + balcão		1	10	10
	Guarda- Volumes	Guardar objetos (bolsas, sacolas)	10	Transitório	Balcão de atendimento + armários		1	20	20
	Terminais de Consulta	Procura Digital Acervo		Prolongada			1	20	20
	Área de Estar Livre	Descanso e leitura		Transitório	Bebedouro+ Bancos+ mesas		1	100	100
	Café	Lanches e Venda		Transitório	Balcão+ bancos+ mesas		1	25	25
	Loja	Venda	25	Transitório	Balcão+ Estantes+ Armários		1	20	20
ÁREAS EXPOSITIVAS	Exposições Temporárias	Expor/ Apresentar/ Interagir	400	Transitório		Cuidado com luz direta e temperatura ambiente irregular	4	300	1200
	Exposições Permanentes	Expor/ Apresentar/ Interagir	400	Prolongada		Cuidado com luz direta e temperatura ambiente irregular	2	300	600
	Áreas de Descanso	Descanso		Transitório	Bancos+ mesas		2	100	200
EDUCACIONAL	Sala Audiovisual	Projetar/ Exibir	30	Prolongada	Projetor	Cuidado com luz direta e temperatura ambiente irregular	1	50	50
	Sala Multiuso	Vários Usos	80	Prolongada			1	50	50
	Workshop	Oficina de curta duração	20	Prolongada			1	50	50
	Auditório	Exibir/ Apresentar	200	Prolongada		Cuidado com luz direta e temperatura ambiente irregular	1	200	200
ADMINISTRATIVO E DE PESQUISAS	Recepção e Triagem	Entrada/Saída- Controle		Transitório	Balcão de atendimento		1	25	25
	Departamento de Museologia	Organizar/Museografia	10	Prolongada	Mesas + Cadeiras+ Armários+ Computadores		1	20	20
	Laboratório de Pesquisa	Pesquisar/Estudar	10	Prolongada	Mesas + Cadeiras+ Armários+ Computadores		1	20	20
	Departamento Técnico	Discutir/Interagir	20	Transitório	Mesas + Cadeiras		1	20	20
	Sala de Funcionários	Discutir/Descansar	30	Transitório	Mesas+ Cadeiras+ Armários		1	30	30
	Curadoria	Organizar/Cuidar	10	Transitório	Mesas+ Cadeiras+ Armários		1	20	20
APOIO/SERVIÇOS	Sanitários	Feminino + PNE	Higiene Pessoal	20 a 30	Transitório	Bacias Sanitárias+ Lavatórios	1	100	100
		Masculino + PNE	Higiene Pessoal	20 a 30	Transitório	Bacias Sanitárias+ Lavatórios	1	100	100
	Depósitos- Material de Limpeza	Depositar/Estocar	5	Transitório	Armários+ Estantes		1	15	15
	Depósito Geral	Depositar/Estocar	5	Transitório	Armários+ Estantes		1	50	50
	Almoxarifado	Estocar/Armazenar	5	Transitório	Armários+ Estantes		1	10	10
	Reserva Técnica	Apoio	5	Prolongada			1	20	20
	Casa de Bombas	Apoio	5	Prolongada			1	20	20
	Casa de Lixo/ Coleta Seletiva	Coletar	5	Transitório			1	12	12
	Carga e Descarga	Coletar/Descartar		Transitório			1	25	25
	Gerador/ Subestação	Apoio		Prolongada			1	25	25
	Cabine Técnica (Controle de Luz e Som)	Controlar/Apoiar	5	Prolongada			1	15	15
	Depósito Guarda-Coleção	Guardar/ Cuidar	5	Transitório			1	40	40
TOTAL								1872	3172
								30%= 4.120	

DIRETRIZES



**Museu
Contemporâneo**



**Posição
Estratégica**



Interatividade



Integração



Áreas Verdes



**Eficiência
Energética**

- ❑ Relação com o entorno e a paisagem, tirar partido dos visuais do terreno, uma grande potencialidade da área de intervenção escolhida;
- ❑ Espaço Fluido, para garantir a permeabilidade física e visual ao longo do terreno e na relação terreno e entorno;
- ❑ Conforto ambiental, utilização de sistemas que permitam o uso racionalizado da energia.
- ❑ Sensação de leveza por meio das formas e do uso de materiais na edificação;
- ❑ “Museu fora da caixa”; Museu como organismo extraordinário”, por meio de espaços grandes e abertos ter o desenvolvimento de interação entre as pessoas, atividades de cultura e aprendizado, levando também um uso para fora da edificação.
- ❑ Interatividade, gerar nos usuários um olhar atento, possibilitado por um trabalho museológico atual, por meio da criação de espaços interativos e sensíveis. Dessa forma, o usuário desenvolve a apreciação, a reflexão e a crítica, assim como em um museu tradicional.

ESPAÇO INTERATIVO



Figura 52: Interatividade em Museus.
Disponível em: <https://www.aqua.com.br/mercados>. Acesso em: 20/03/2020

A proposta de um Museu de Arte Interativo busca gerar nos seus usuários um olhar atento, possibilitado por um trabalho museológico atual. Deve permitir ao público variadas possibilidades: emotivas, cognitivas, socializadoras e educacionais. Dessa forma, com a criação de espaços que sejam interativos e sensíveis, os usuários desenvolvam a apreciação, a reflexão, e a crítica, assim como em um museu tradicional, gerando um amplo espaço preservado de exercício da cidadania.

Além das atividades interativas, o desempenho da função social desse museu envolve técnicas e ações educativas, tais como: projetos para jovens, crianças e adultos mediante exposições temporárias; oficinas; publicações do museu, cujo objetivo é permitir que a população o conheça. Essas atividades devem estar fortemente identificadas com as expectativas da comunidade, demonstrando que é uma organização a serviço do público.

NOVAS FORMAS DE INTERAGIR COM AS OBRAS DE ARTE

A tela touchscreen acaba com a expressão “não toque nas obras” que todo museu tradicional possui. No museu proposto a ideia é exatamente o oposto: tocar e interagir, sendo assim uma forma de aproximação ao visitante da obra, e a desmistificação de que só quem entende de arte consegue se entreter em um museu.

Além disso, utilizando Arquitetura Cenográfica, retratar obras de arte, tanto pinturas como esculturas, desenhos, vídeos, artesanato, fotografia e cinema, em exposições permanentes e temporárias, todos espaços com as suas devidas ambiências

A Revista Museologia e Patrimônio trouxe um artigo importante que aborda a questão da fuga dos museus tradicionais para um novo modelo, mais interativo. O artigo definiu três formas de interatividade: HANDS ON; MINDS ON; HEART ON, segundo a pesquisa de Wagensberg. O Museu proposto terá a forma MINDS ON e HEART ON, a primeira significa, estabelecer atividades capazes de correlacionar mente e realidade através da reflexão, e o desejo de colocar novas questões, assim os elementos de interação estimulam o mente, instigando os visitantes. A forma HEART ON, busca a identidade cultural do visitante por meio da interação reforçando questões emocionais de vivenciar a experiência.



Figura 58: Museu Interativo Tokio. Disponível em: <https://casavogue.globo.com>. Acesso em: 25/03/2020

IMERSÃO TOTAL- HEART ON “ARTE VIVA”



Figura 58: Exposição Van Gogh. Disponível em: <https://catracalivre.com.br/>. Acesso em: 25/03/2020



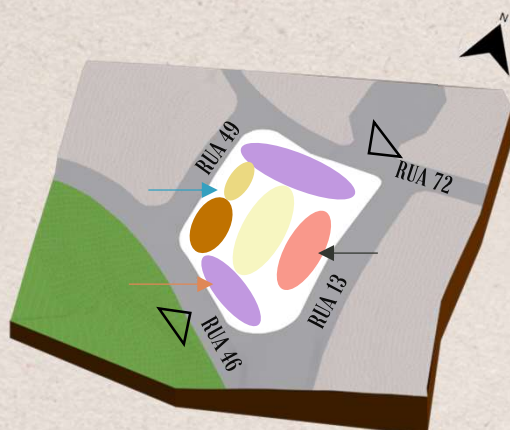
Figura 62: Interatividade em Museus. Disponível em: <https://www.aqua.com.br/>. Acesso em: 20/03/2020

IMERSÃO PARCIAL- MINDS ON “ARTE TOCADA”



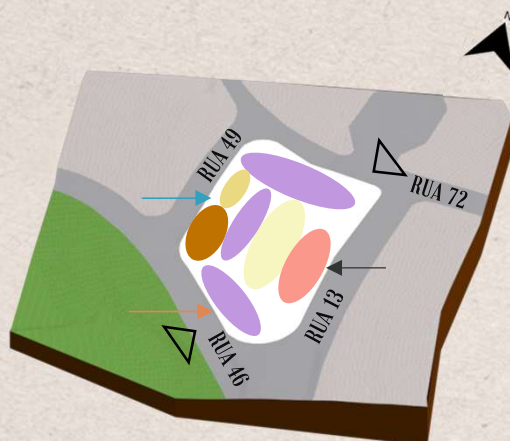
Figura 63: Exposição Integra. Disponível em: <http://www.cataventocultural.org.br>. Acesso em: 25/03/2020

SETORIZAÇÕES



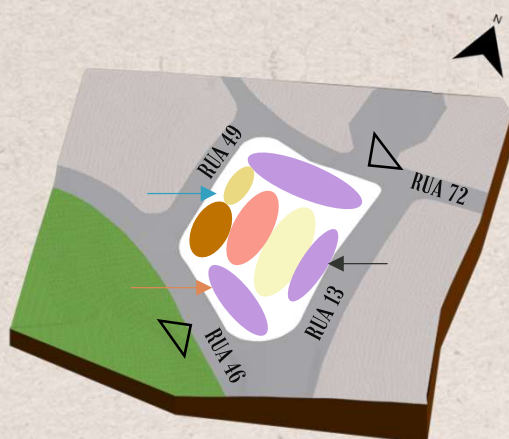
- Acesso Principal veículos
- Acesso Principal (Entrada)
- Acesso Serviço
- △ Principais Vistas

As seguintes setorizações foram realizadas com o intuito de distribuir os setores e acessos pela área de intervenção. A circulação e acessos serão elementos essenciais para o edifício, por meio deles é possível identificar as principais vistas e fachadas do projeto, uma delas seria a voltada para o Parque Flamboyant, no ponto mais baixo da topografia. Com isso o acesso de veículos para o estacionamento seria pela rua 49.



- Acesso Principal veículos
- Acesso Principal pedestres
- Acesso Serviço
- △ Principais Vistas

Nessa setorização os setor social continua unido aos setores expositivo e educacional, só que nessa proposta ele seria mais distribuído, poderia ser com o uso de mezaninos e espaços de ligação. Os setores de apoio, administrativo têm acesso pela rua 49, melhor acesso por ficarem mais escondidos e não atrapalhem as principais vistas do edifício.

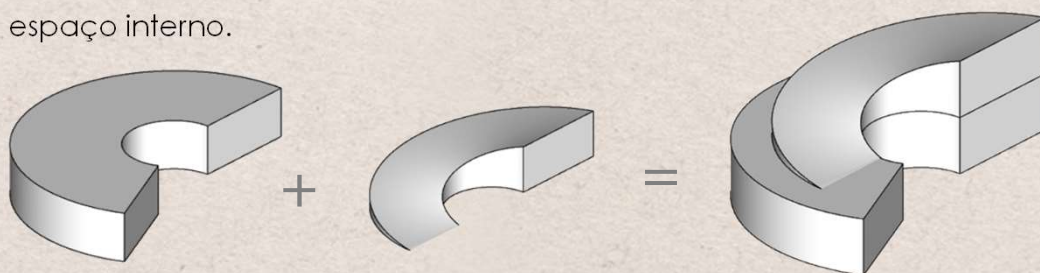


- Acesso Principal veículos
- Acesso Principal pedestres
- Acesso Serviço
- △ Principais Vistas

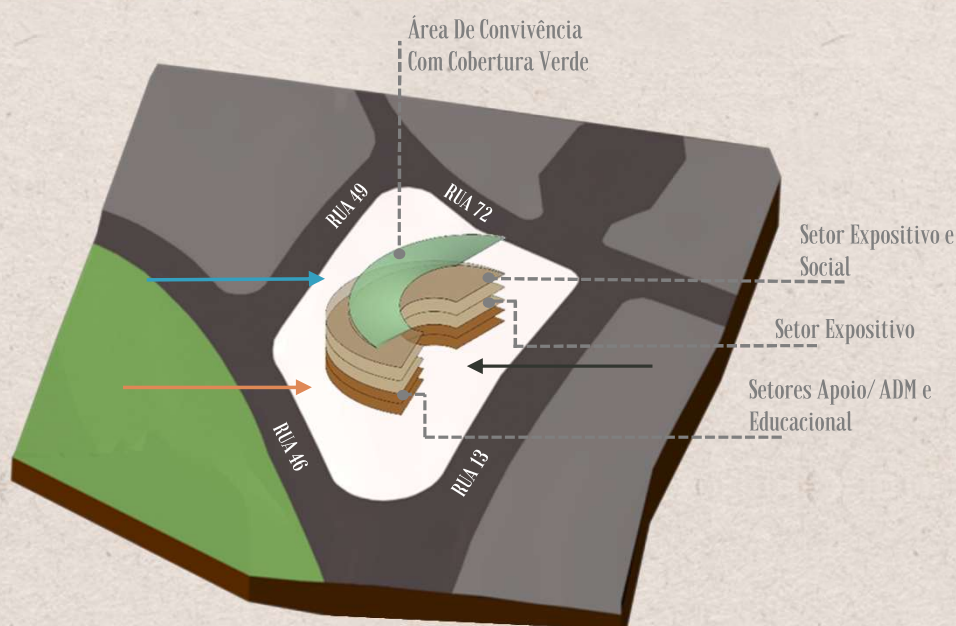
Nessa terceira proposta, o setor social continua com uma maior distribuição só que agora pelos setores expositivo e educacional, ao meio. Assim a proposta de ligação entre as duas principais fachadas continua, pela Rua 72 e pela rua 46, e o acesso de serviços pela rua 49. O objetivo dessa proposta é utilizar do setor social como uma ligação entre os dois acessos principais, levando a integração desejada com o Parque e o entorno.

PROPOSTA FORMAL

Para a criação da proposta de partido do edifício foi utilizado a concepção formal de cada estudo de caso aqui apresentado. Foi pensado inicialmente em formas orgânicas que fugiriam e quebrariam com o “paredão” de prédios e edifícios verticais da região. Dessa forma, seria um edifício que pela sua própria concepção formal lembrasse uma obra de arte. A arquitetura orgânica do edifício busca realizar uma certa expressão artística, com estruturas fluidas, e dinamismo na composição dos espaços, afim de gerar uniformidade ao projeto, nos elementos da construção, tais como estruturas, paredes e janelas que se relacionam com o ambiente ao seu redor e também com o próprio espaço interno.



SETORIZAÇÃO



Os setores ficaram divididos da seguinte maneira: O Setor Social, subdivido entre todos os pavimentos, com áreas de descanso e circulação. O setor expositivo foi dividido entre o Térreo, 1 e 2 Pavimentos. O setor Educacional com o auditório foram locados no subterrâneo junto com o setor Administrativo e parte do setor de Apoio. A outra parte do setor de apoio foi locado no subsolo, junto com as vagas de estacionamento para o público.

PROJETO

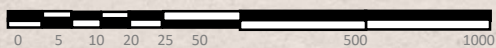


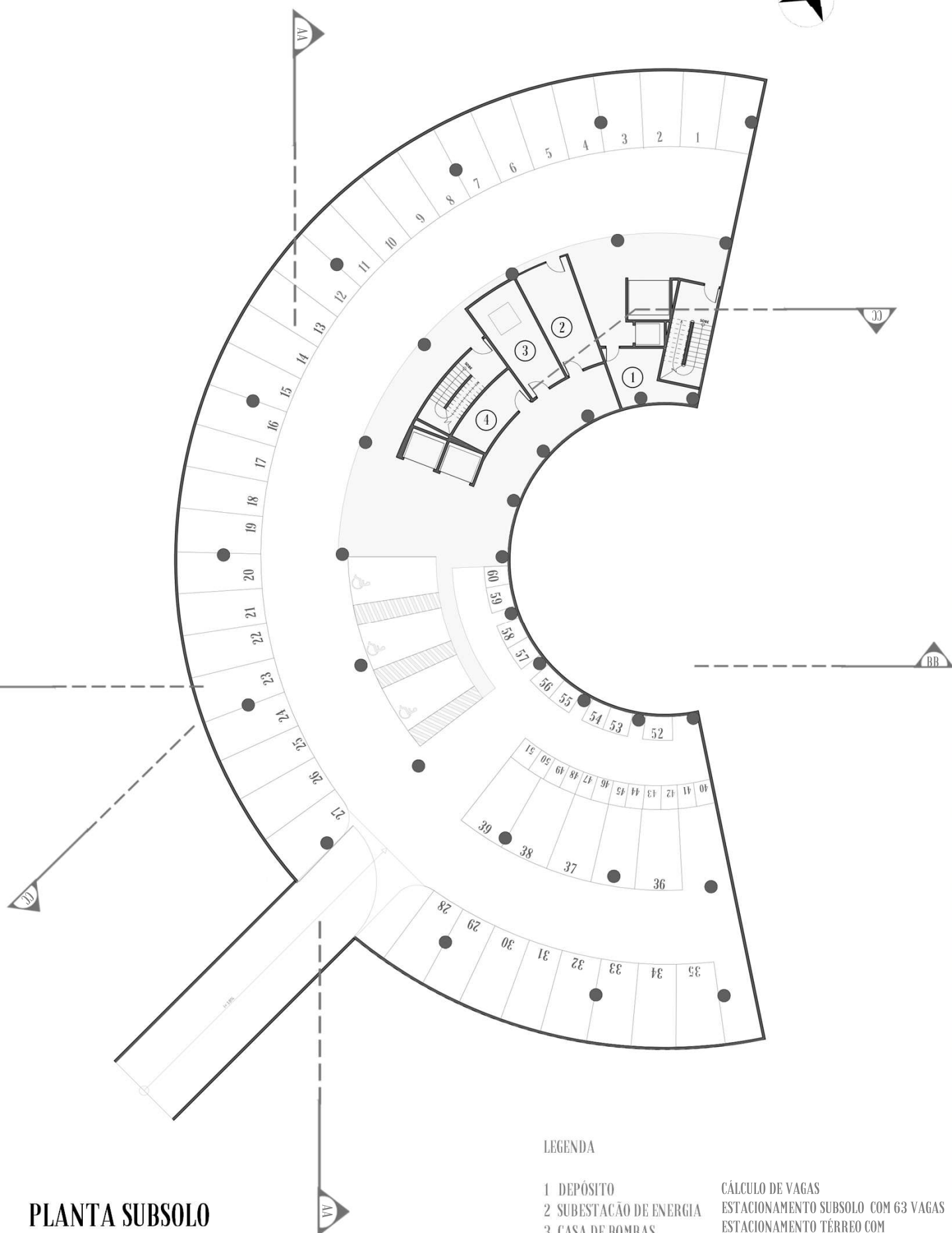
P.43

MUSEU
INTERATIVO
DE ARTES



PLANTA TÉRREO E LOCAÇÃO





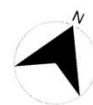
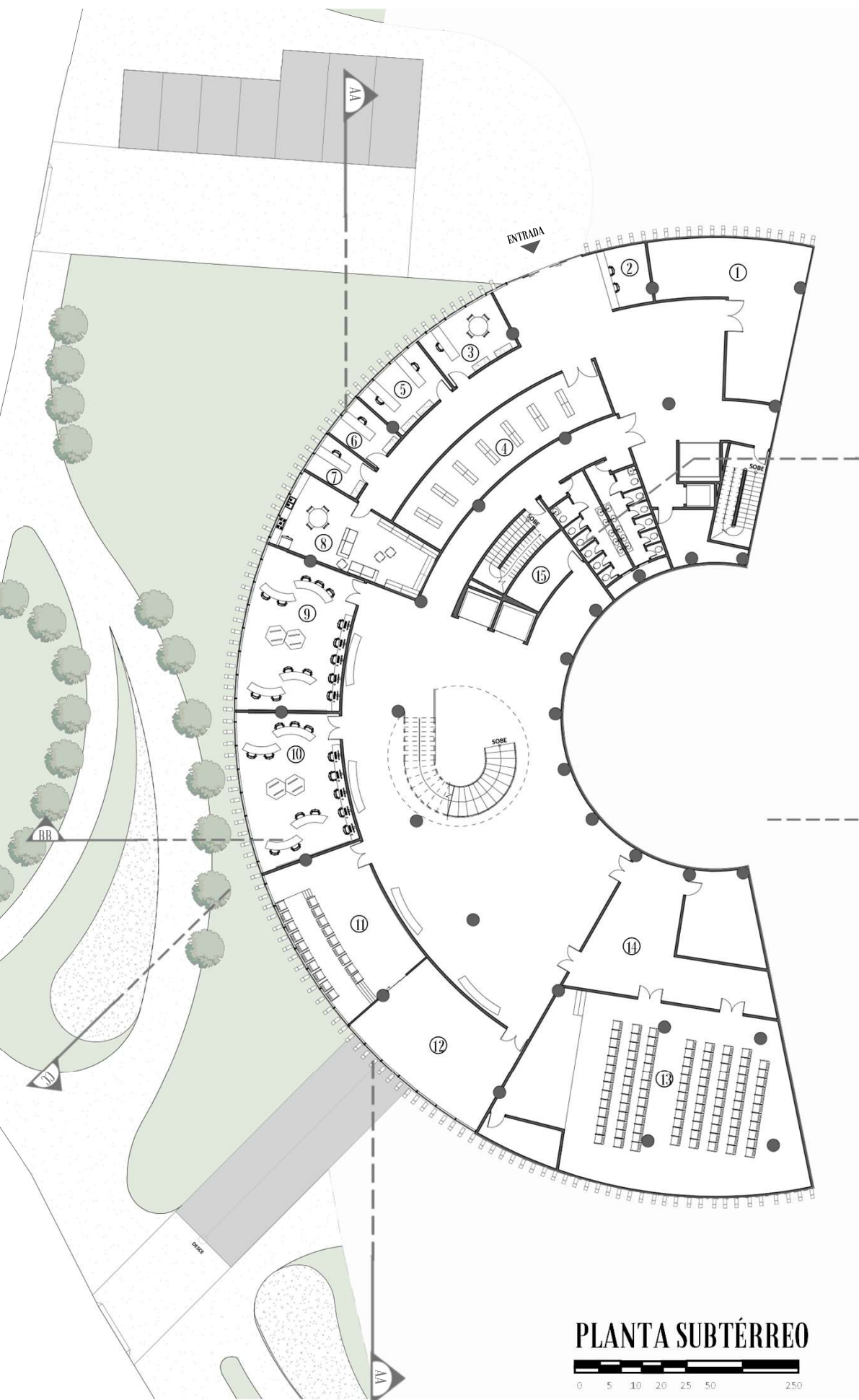
PLANTA SUBSOLO



LEGENDA

- 1 DEPÓSITO
- 2 SUBESTAÇÃO DE ENERGIA
- 3 CASA DE BOMBAS
- 4 DML

CÁLCULO DE VAGAS
ESTACIONAMENTO SUBSOLO COM 63 VAGAS
ESTACIONAMENTO TÉRREO COM 20 VAGAS
TOTAL DE VAGAS NECESSÁRIAS: 80 VAGAS

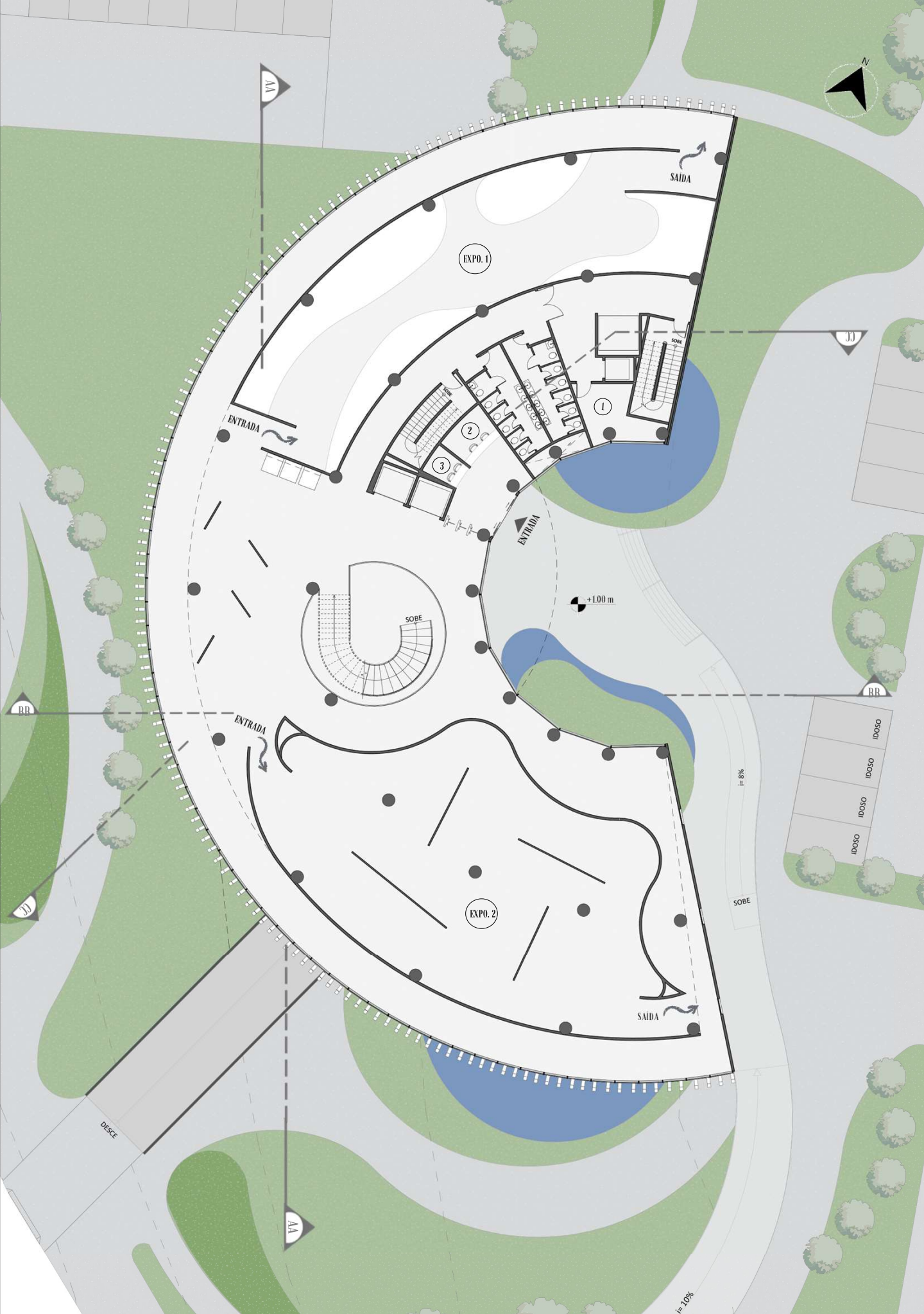


LEGENDA

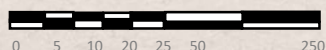
- 1 DEPÓSITO GUARDA-COLEÇÃO
- 2 RECEPÇÃO E TRIAGEM
- 3 DEPARTAMENTO DE MUSEOLOGIA
- 4 DEPÓSITO GERAL
- 5 DEPARTAMENTO TÉCNICO
- 6 LABORATÓRIO DE PESQUISAS
- 7 CURADORIA
- 8 SALA DOS FUNCIONÁRIOS
- 9 SALA MULTIUSO
- 10 SALA DE WORKSHOP
- 11 SALA AUDIOVISUAL
- 12 SALA LITERATURA
- 13 AUDITÓRIO
- 14 FOYER

PLANTA SUBTÉRREO





PLANTA TÉRREO



LEGENDA

1 ÁREA TÉCNICA

2 GUARDA-VOLUMES

3 RECEPÇÃO E BILHETERIA

EXPOSIÇÕES PERMANENTES PINTURAS E ESCULTURAS

PERCURSO DO PÚBLICO NO SETOR EXPOSITIVO TÉRREO

O percurso dos visitantes no setor de exposições foi proposto em três níveis diferentes, organizado por tipologias de arte e manifestações artísticas.

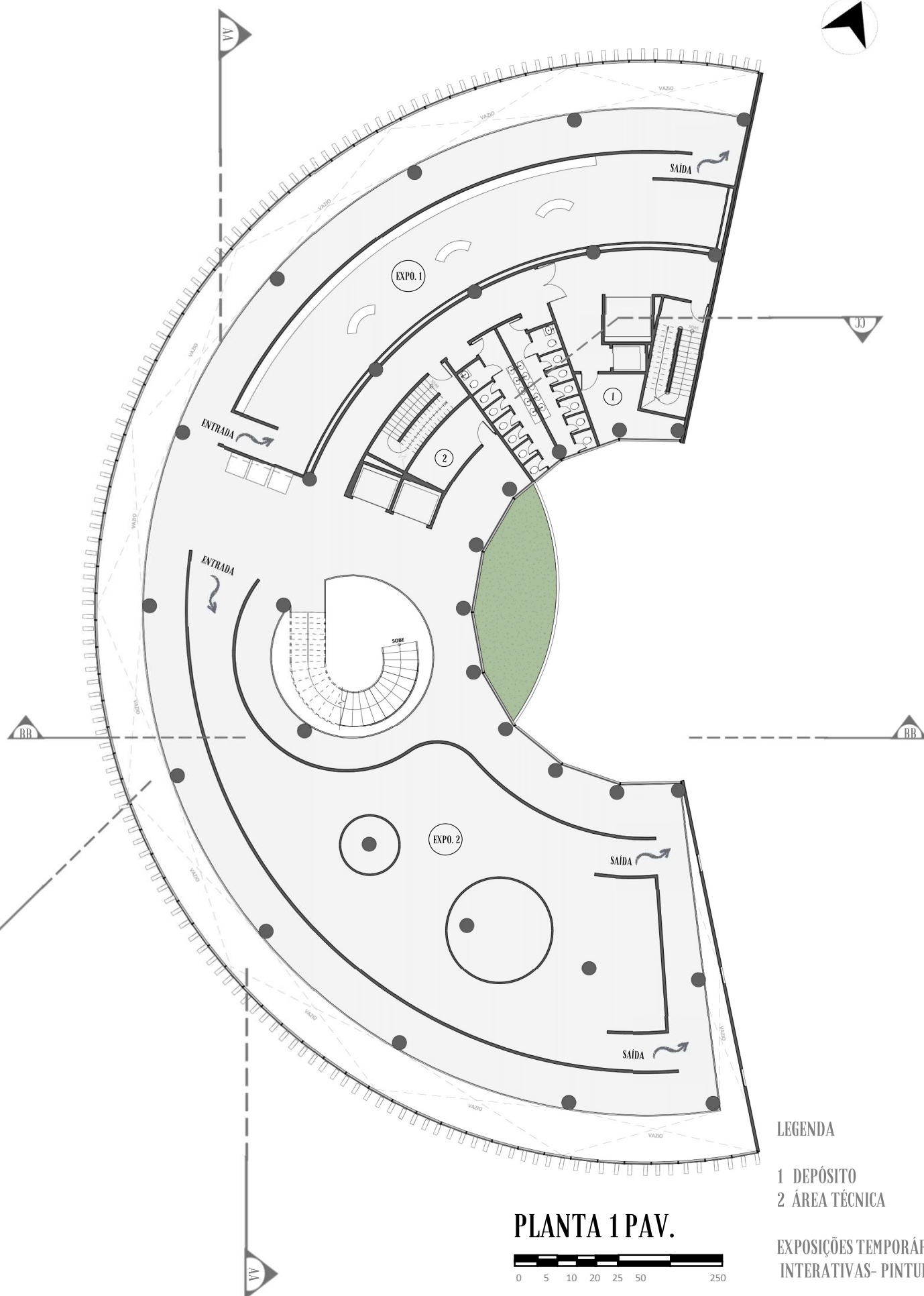
A visita se inicia no pavimento térreo com as exposições permanentes de pintura e escultura, com um acervo desenvolvido pelo museu. A exposição de pinturas é desenvolvida em um ambiente com cavaletes e as próprias paredes curvas, espaços esses dedicados para telas de arte. A exposição para esculturas também possui um layout de tótems para a locação de diversas esculturas, de pequeno e médio porte.

EXPOSIÇÃO 1



EXPOSIÇÃO 2





PLANTA 1 PAV.

LEGENDA

- 1 DEPÓSITO
- 2 ÁREA TÉCNICA

EXPOSIÇÕES TEMPORÁRIAS
INTERATIVAS- PINTURAS

PERCURSO DO PÚBLICO NO SETOR EXPOSITIVO 1 PAV.

No primeiro pavimento inicia-se as exposições temporárias interativas. Chegando nesse espaço o visitante tem acesso a um mezanino, que foi criado para possibilitar ao usuário uma visão completa do edifício, por meio do pé-direito duplo, gerando uma certa monumentalidade em seu interior.

Nesse pavimento foram locadas as exposições temporárias relacionadas à pintura. A primeira exposição é realizada por meio da interação de um sistema de telas de LED, e telas com monitores. Para o correto uso desses monitores o museu disponibiliza pessoas específicas para a ajuda do público nesses pontos. Os visitantes podem tanto assistir a uma exposição, quanto procurar informações nas mesas touchscreen e jogos interativos. Foram utilizados bancos iluminados por LED, como mobiliário e apoio para o público que assiste às exposições nas telas de LED. Além disso, é a exposição que compreende ao conceito "Minds On".

A segunda exposição possui um conceito de imersão total, por meio da passarela de LEDs coloridos, as pessoas acessam a essa imersão em telas. Essas pinturas são projetadas em todos os espaços da exposição, possui um objetivo de espaço lúdico, gerar ao visitante sensação de estar dentro das telas. Essas exposições são programadas pelo museu e mudam de tema de mês em mês, e corresponde ao conceito "Heart On".

EXPOSIÇÃO 1



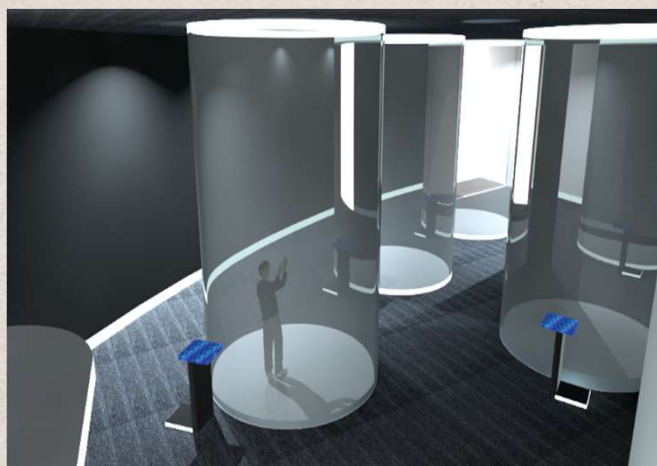
EXPOSIÇÃO 2



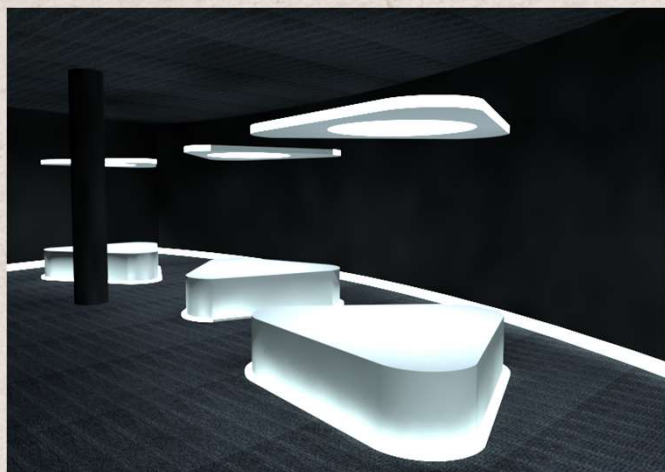
PERCURSO DO PÚBLICO NO SETOR EXPOSITIVO 2 PAV.

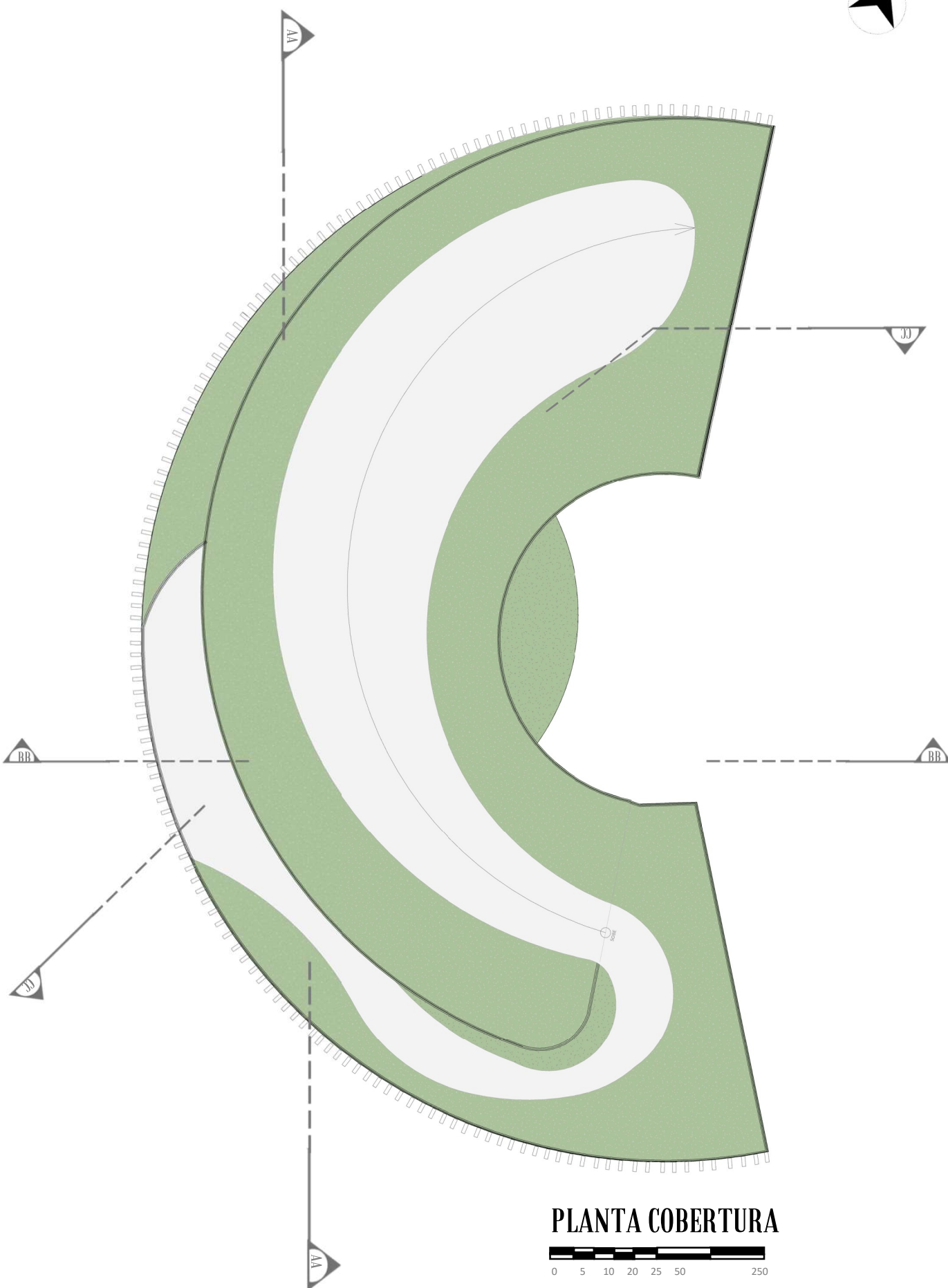
O segundo pavimento apresenta também as exposições interativas, dedicadas às esculturas holográficas e imersão 5D. Na primeira exposição o visitante é guiado para escolher qual o tema relacionado aos artistas e esculturas famosas que ele quer conhecer. Em tótems transparentes o visitante tem a oportunidade de conversar, ver e andar. Logo em seguida, segue-se para um corredor que apresenta imagens corridas do que já foi apresentado pelo museu em exposições anteriores, com o objetivo de trazer ao visitante ideias do que pesquisar na próxima exposição. Sendo assim, na segunda exposição têm-se as esculturas holográficas projetadas em telas touchscreen. O visitante tem acesso para escolher qual o tipo de obra ele quer ver, e por meio de fones de ouvidos assistir vídeos informativos sobre que está sendo exposto a ele.

EXPOSIÇÃO 1



EXPOSIÇÃO 2



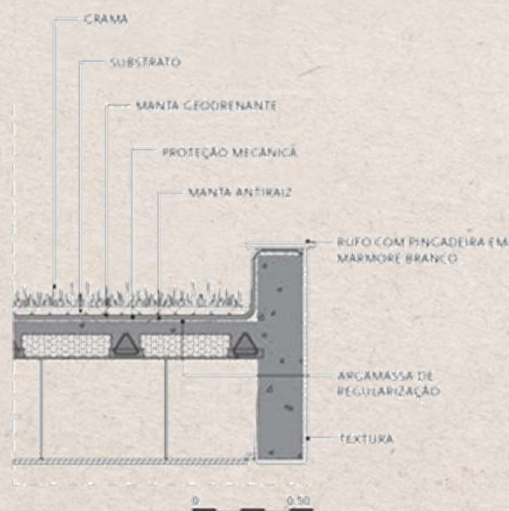


PLANTA COBERTURA



A COBERTURA VERDE

Os telhados verdes são compostos por sete camadas diferentes, cada uma possui uma função e resulta na sinergia da captação da água da chuva e do calor do sol no sistema como um todo camadas. A primeira camada de um telhado verde é composta pela cobertura do edifício, a qual receberá suas cargas. Para garantir uma drenagem adequada e evitar estagnação da água a laje necessitou ter 2% de inclinação mínima. Nesse caso foi necessário uma laje de concreto, com acabamento semi-polido e umidade máxima de concreto de 4%. Uma membrana à prova d' água é colocada para que toda a região da laje fique protegida contra a umidade. Em seguida é aplicada uma barreira contra as raízes das plantas, que crescem naturalmente. Acima da placa contensora têm-se a camada do sistema de drenagem da água. Em cima dela, o tecido permeável permite a colocação da terra, que vai absorver a água da chuva.



BENEFÍCIOS DO TELHADO VERDE



ARMAZENA ÁGUA DA CHUVA

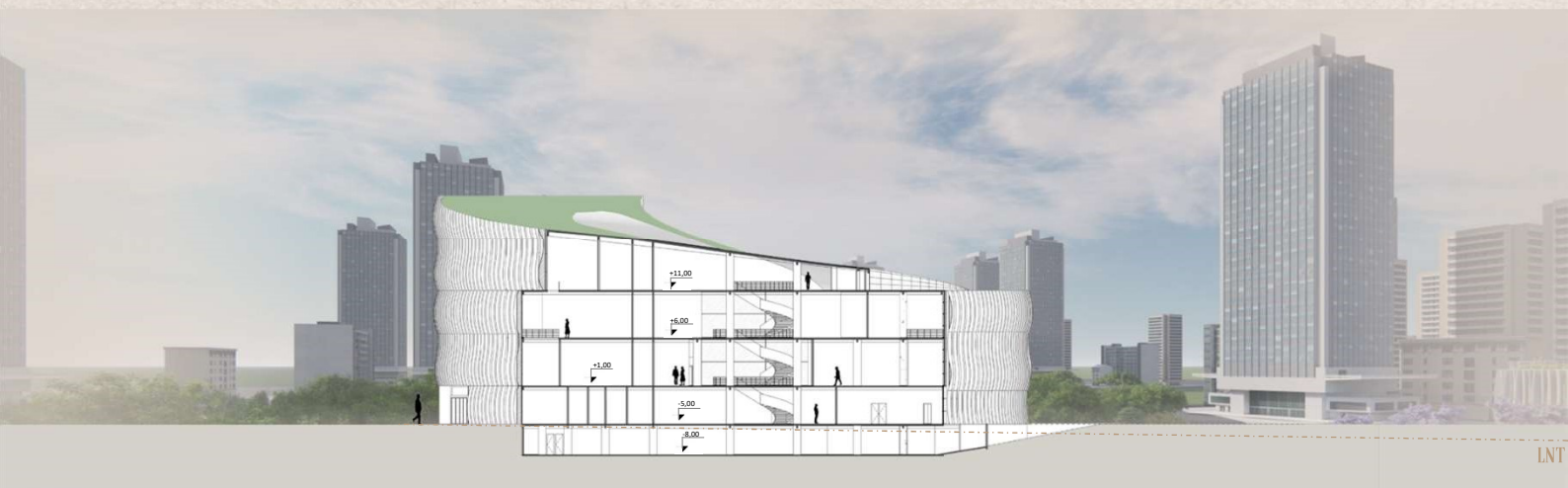


É AMIGO DA NATUREZA

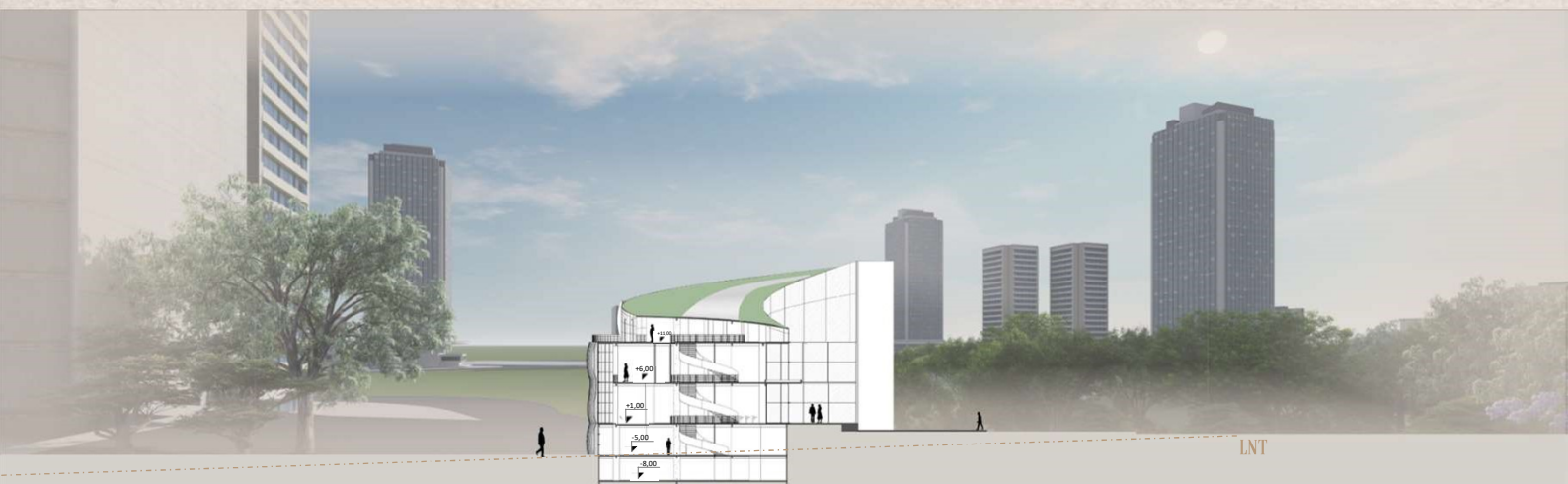
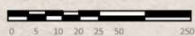


GARANTE PROTEÇÃO TÉRMICA E
ACÚSTICA

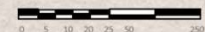
CORTES



CORTE AA



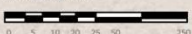
CORTE BB



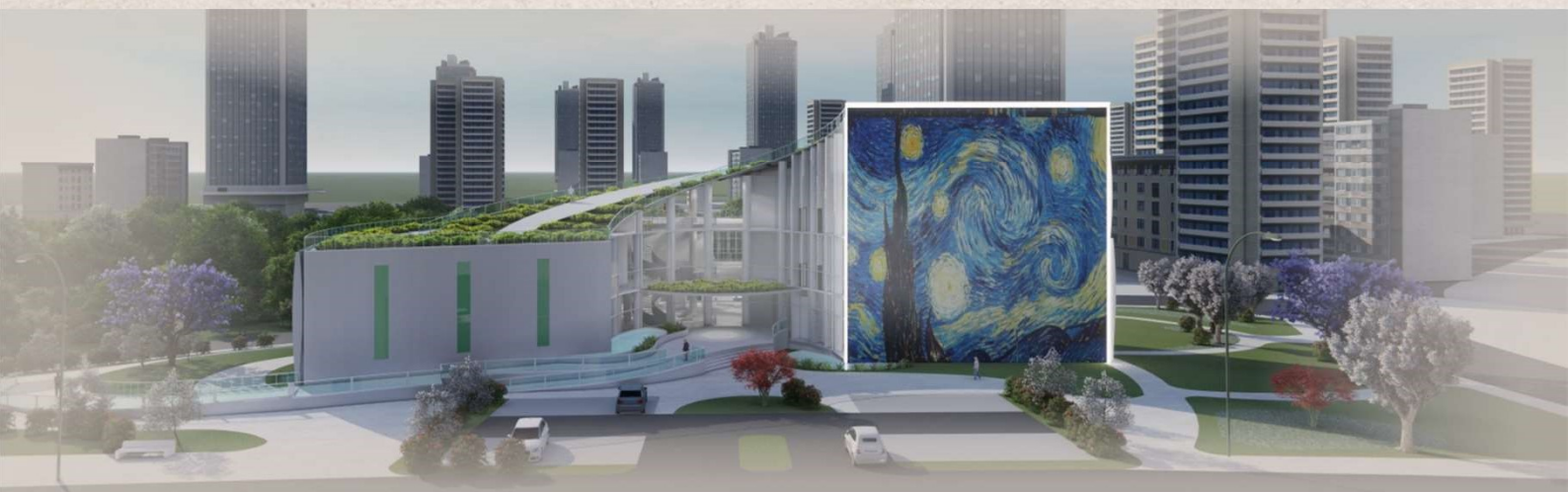
Reservatório Superior cap. 30.000 L
4 caixas d' água 7.500 L



CORTE CC



FACHADAS



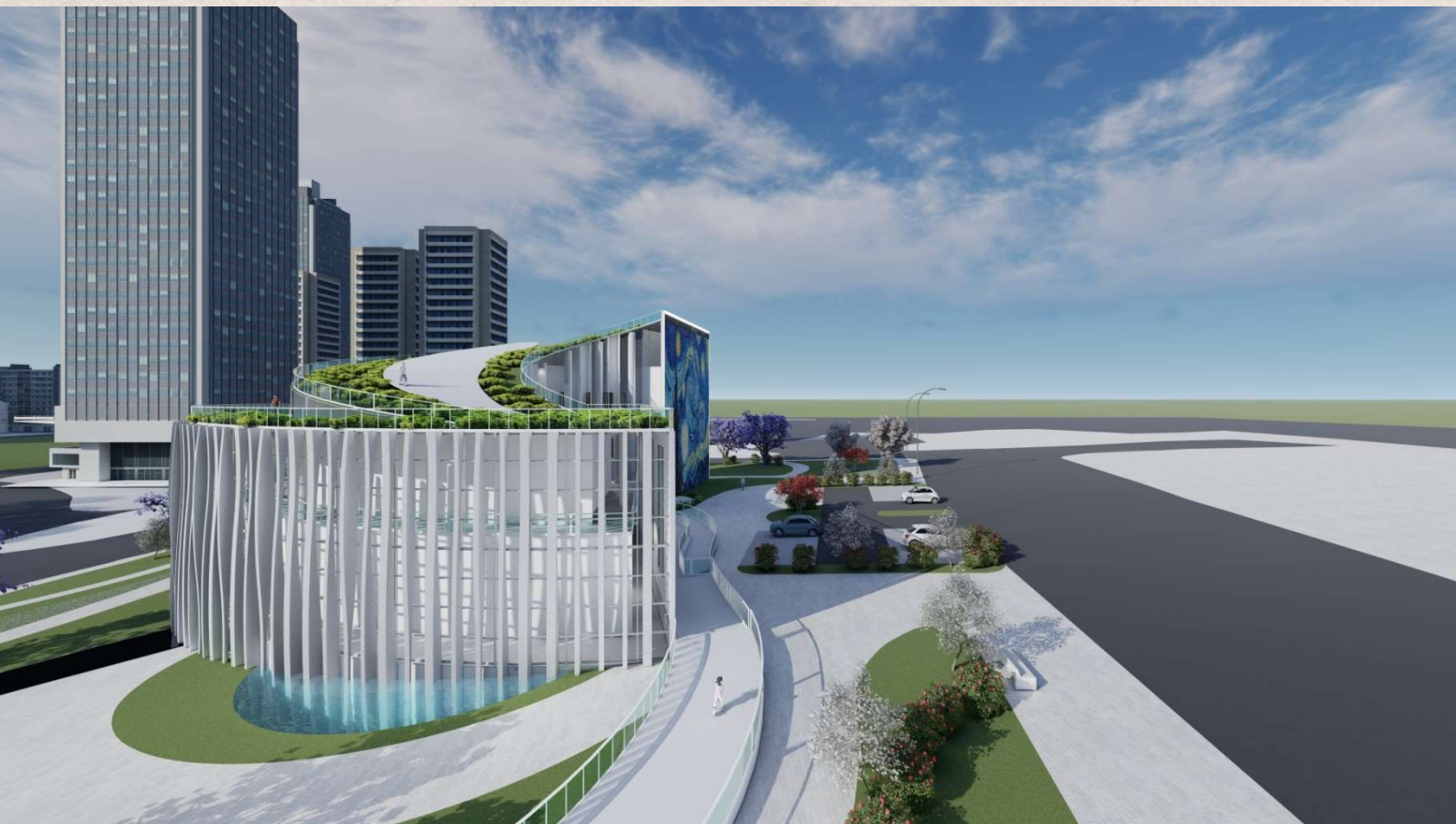
FACHADA LESTE



FACHADA NORTE



FACHADA OESTE





O projeto desenvolvido é composto por cinco pavimentos que agregam quatro setores principais: exposição, cultura, administração/serviço e social. O edifício possui uma área útil total de 4.120 m².

RECOMENDAÇÕES PAISAGÍSTICAS

A área de intervenção se localiza em frente ao Parque Flamboyant, como foi abordado no estudo do local, uma das diretrizes do projeto é a integração com o Parque gerando um ambiente de lazer e conhecimento entre o Parque e o Museu. O Parque Flamboyant, constitui um elemento expressivo no conjunto urbano da cidade de Goiânia, principalmente na formação da paisagem conciliando urbanização e aspectos ambientais na forma de parque urbano.

As famílias botânicas encontradas na área do Parque são frequentes dentre aquelas do Cerrado, a família mais encontrada ali é a *Fabaceae*, com 28 espécies, seguida da *Rubiaceae* com nove, *Anacardiaceae* com sete, *Myrtaceae* com cinco, de acordo com o levantamento realizado pelos engenheiros florestais Thaynara da Cunha, Rosana Alves e Carlos de Melo pela Universidade Federal de Goiás (UFG).

As espécies mais frequentes no parque são: *Sygarus oleracea*, a Gueroba, uma planta ornamental com fácil cultivo; o *Plastyniscium Floribium Vogel*, o Jacarandá, uma planta perenifolia, ornamental, utilizada no paisagismo e em reflorestamentos mistos destinados à recomposição de áreas degradadas; *Jacaranda cuspidifolia Mart.*, a Caroba, Jacarandá ou Carobeira, é extremamente ornamental, muito utilizada na arborização e ornamentação de ruas; a *Bauhinia brevipes Vog.*, um arbusto escandente tem altura de 3,0m, é um arbusto do cerrado, espécie de decídua; a *Hibiscus rosa-sinensis L.*, um planta ornamental originária da Ásia tropical e do Havaí, utilizada no paisagismo, alcança até 5,0 m de altura. Com somente três indivíduos em todo o parque, o *Delinox regia*, o Flamboyant, aparece próxima da pista de caminhada principal. É uma árvore pertencente à família *Fabaceae*, adequada para ser usada em paisagismo e arborização de parques e jardins, é ornamental e florífero.

Sendo assim as espécies utilizadas para a composição do projeto paisagístico foram as seguintes:



Figura 58: Hibisco.

Fonte: <https://www.safarigarden>

Nome específico: *Hibiscus Rosa-Sinenis*

Nome popular: Hibisco, Graxa-de-estudante

Família: *Malvaceae*

Categoria: Arbusto, Arbusto Tropical

Origem: Ásia

Altura: 1.2 a 1.8 metros

Possui floração que se estende por todo o ano, é versátil, se adapta às mais diversas funções paisagísticas, serve como excelente arbusto, com composição ou como planta isolada. No projeto foi utilizada Hibisco de coloração rosa.



Figura 58: Jacarandá.

Fonte: <https://www.floresefolhagens>

Nome específico: *Jacaranda Cuspidifolia*

Nomes populares: Jacarandá, Jacarandá-mimoso

Família: *Bignoniaceae*

Categoria: árvores, Árvores Ornamentais

Origem: América do Sul

Altura: 5 a 12 metros

É uma árvore decídua de floração muito exuberante, alcançando cerca de 15 metros de altura. O caule é um pouco retorcido, com casca clara e lisa quando jovem. Possui copa arredonda a irregular, arejada e rala. No inverso o jacarandá perde suas folhas que dão lugar as flores na primavera. No projeto foi utilizada jacarandá com a floração na cor lilás.



Figura 58: Pata-de-vaca. Fonte: <http://rwpaisagismo.blogspot>

Nome científico: *Bauhinia variegata*

Nomes populares: Pata-de-vaca, Árvore-de-orquídeas

Família: *Fabaceae*

Categoria: Árvores, Árvores Ornamentais

Origem: Ásia

Altura: 6,0 a 9,0 metros

Por seu porte, rápido crescimento e beleza, a pata-de-vaca é uma espécie de eleição para o paisagismo urbano. Por não apresentar raízes agressivas ela é ideal para calçadas, canteiros centrais e quintais pequenos. Muito utilizada em parques e praças. Suas flores são delicadamente perfumadas encantam e atraem atenção. No projeto foi utilizada a pata-de-vaca com a coloração branca.



Figura 58: Flamboyant. Fonte: <https://construindodecor.com.br>

Nome científico: *Delonix regia*

Nomes populares: Flamboyant, Acácia-Rubra

Família: Fabaceae

Categoria: Árvores

Origem: África

Altura > 6,0 a 9,0 metros

O Flamboyant é considerado uma das árvores mais belas do mundo, devido ao colorido intenso de suas flores. Possui tronco forte e retorcido, podendo alcançar cerca de 12 metros de altura. A floração ocorre na primavera e verão.



Figura 58: Gramma Esmeralda. Fonte: <https://centraldagrama.com>

Nome científico: *Zoysia japonica*

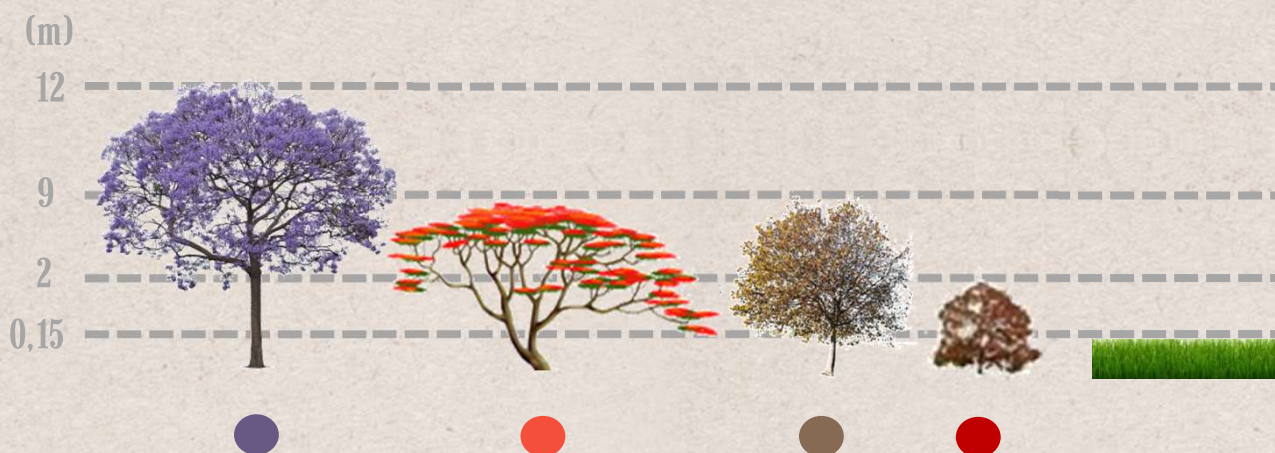
Nomes populares: Gramma-Esmeralda, Gramma-zóisia

Família: Poaceae

Origem: Ásia, China

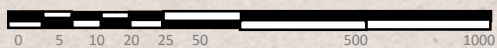
Altura: menos de 15cm

Rústica, deve ser cultivada a pleno sol, solos férteis, com adubação semestrais e regas regulares. Não é indicada para locais de tráfego intenso, nem para áreas sombreadas.





PLANTA PAISAGISMO



SISTEMA CONSTRUTIVO

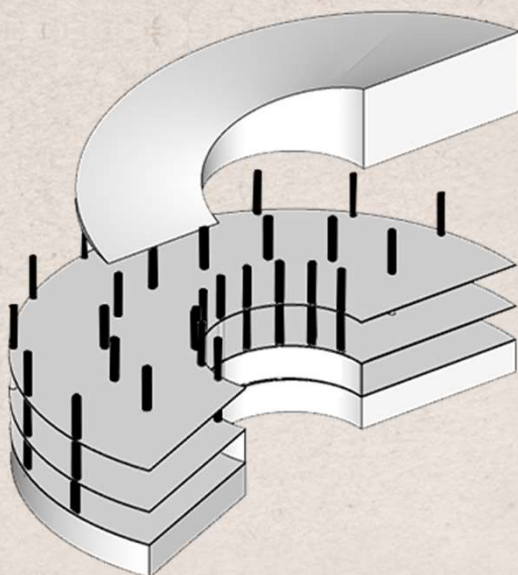
O sistema construtivo para o edifício partiu de três princípios fundamentais:

- ❑ A possibilidade de grandes vãos sem elementos estruturais;
- ❑ Versatilidade de formas, a forma semicircular do edifício e a rampa;
- ❑ Questão estética

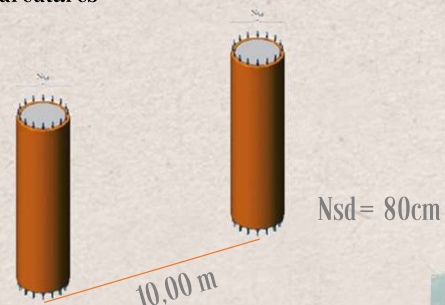
Para tanto, optou-se pelo uso de uma estrutura geral de pilares, vigas e lajes de concreto protendido. A grande vantagem das estruturas protendidas é a possibilidade de redução das seções dos elementos estruturais, permite que sejam vencidos vãos maiores com elementos mais esbeltos e econômicos com o uso de menos aço e concreto. O avanço da tecnologia na protensão ampliou a possibilidade de aplicações desse tratamento. Armação de blocos e sapatas, construção de silos, lajes, reforço de estruturas, entre outras, são alguns exemplos.

A utilização do concreto protendido permite as seguintes vantagens ao projeto:

- ❑ Execução de grandes vãos livres;
- ❑ Projeto arquitetônicos ousado;
- ❑ Estrutura da edificação fica mais leve;
- ❑ Mobilidade de executar mudanças na posição da alvenaria;
- ❑ Redução da corrosão do aço;
- ❑ Aumento da durabilidade;
- ❑ Menos deformações (maior facilidade de manutenção).

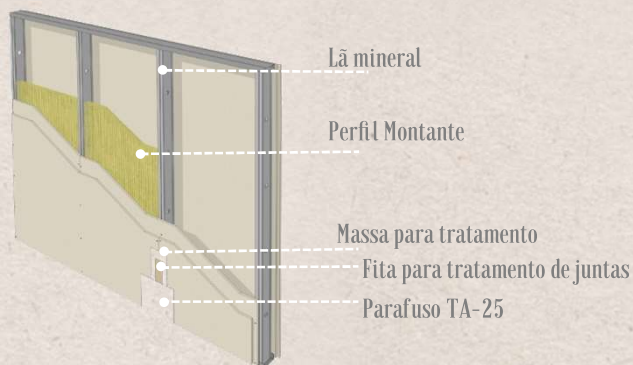


--- Estrutura de Concreto protendido
--- Pilares que se distam 10 em 10 m de raio em raio
--- Pilares que convergem ao ponto central das lajes semicirculares



DIVISÓRIAS

Para as paredes internas, foi utilizado painéis *drywall*, o que resulta em uma maior flexibilidade e facilita futuras modificações da organização interna. O tipo de *drywall* utilizado possui espessura de 10 cm e sistema de montante duplo, dessa forma, atinge maiores alturas.



SISTEMA DE PROTEÇÃO E COMBATE A INCÊNDIO

A edificação possuirá prevenção fixa com os hidrantes e prevenção móvel por meio de extintores de incêndio e chuveiros automáticos os sprinklers em todas as áreas comuns e circulações. Além de iluminação e sinalização de emergência, conforme está estabelecido no Código de Segurança e Prevenção contra Incêndio e Pânico do Estado.

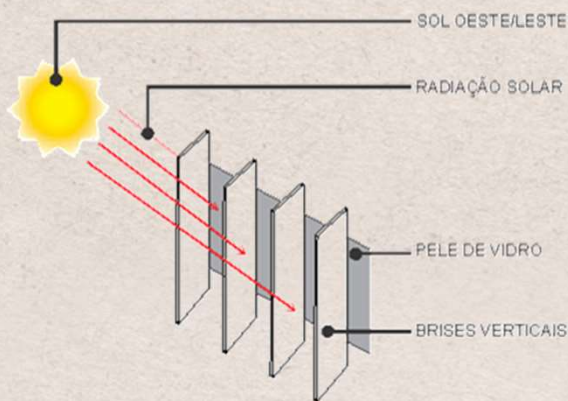
ELEMENTO CONSTRUTIVO- BRISES

Para o projeto foram utilizados brises verticais móveis como elemento de conforto térmico e solução eficaz nas fachadas ensolaradas, eles reduzem as temperaturas geradas pela luz solar direta, além de garantir a visão do interior para o exterior.

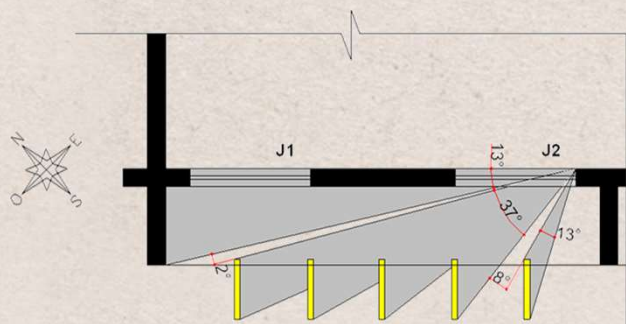
No Hemisfério Sul, a orientação norte é que recebem sol, com isso recomendam-se sistemas verticais e horizontais móveis para as fachadas noroeste ou nordeste.

Vantagens:

- ❑ Redução da temperatura em locais quentes;
- ❑ Diminuição de gastos com climatização e iluminação;
- ❑ Questão Estética, mais beleza para as fachadas



Detalhe Brises verticais Móveis



Sombra Proporcionada pelos brises soleis verticais na J1 e J2, janelas compõem a fachada de vidro.

ILUMINAÇÃO NO MUSEU

O projeto de iluminação é um trabalho que exige conhecimentos técnicos, formação e sensibilidade estético-artísticas. Deve-se analisar todos os aspectos que, direta ou indiretamente, contribuem para a instalação de um sistema de iluminação que beneficia esteticamente o espaço expositivo, que destaque o significado da obra de arte e que seja eficiente a nível energético.

Para o bom desempenho de um projeto de iluminação museus, deve-se considerar oito critérios, são eles: iluminância (lux); uniformidade; controle de ofuscamento; versatilidade da luz; boa reprodução de cor; boa aparência de cor; valorização da arquitetura e dos espaços; e a conservação das obras de arte.

Com essas informações inicialmente foi estudada a iluminação exterior do edifício, com o intuito de valorizar a concepção formal do projeto. Sendo assim, foram utilizadas dicroicas de piso com a iluminação direcional ao edifício, principalmente na sua fachada leste, onde está localizada a entrada principal.

Em seguida, foi pensado o projeto para o interior do edifício. O projeto tem o intuito de integrar tanto as necessidades da mostra permanente como da iluminação arquitetônica do edifício.

Para isso foram pensadas tecnologias avançadas, diversas fontes, como halógenas, fluorescentes, LED, ou iodetos metálicos, para os geradores de fibra óptica incorporados em diversas luminárias no museu.

O sistema de controle é centralizado, controla tanto a iluminação arquitetônica quanto a iluminação das exposições. É um sistema que permite controlar os níveis de iluminação de todo o edifício por meio de um teclado, ativa as cenas iluminação pré-gravadas, para os espaços do museu, de manutenção, banheiros e outros, e permite simplificar a operação do museu.

Para a iluminação das exposições foi utilizada a tecnologia LED, com luminárias lineares flexíveis controladas pelo protocolo DMX e Ethernet, que permite ajustar as cores e o tom desejado do fluxo luminoso dos LEDs.

Para a iluminação geral do edifício foram utilizadas lâmpadas fluorescentes e halógenas com 100 lux de iluminância.

O intuito dessa iluminação é passar de forma lúdica, criativa e interativa as manifestações artísticas e a obras de arte instaladas no museu.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As temáticas relativas à produção de edifícios culturais, destinados à preservação e difusão cultural, bem como a utilização de elementos arquitetônicos adequados à proposta, foram abordadas e estudadas em detalhes para a elaboração do projeto.

A pesquisa bibliográfica possibilitou entender o papel dos museus e espaços culturais como difusores de cultura e conhecimento, auxiliando no fortalecimento da identidade de um lugar. O estudo de suas diferentes tipologias e formas atuais de acervo, depois da inserção de tecnologias digitais, permitam a pesquisa, exposição e ensino. Além disso, os assuntos abordados no referencial teórico apresentam a pertinência desse tema, considerando principalmente a carência de equipamentos desse porte e, voltados para este fim na cidade.

A proposta e concepção formal foi subsidiada pelos estudos de referência, os quais ajudaram no conhecimento de aspectos programáticos e principalmente serviram de base para soluções funcionais e formais adotadas no projeto final.

Além disso, a proposta arquitetônica foi norteadada por meio dos condicionantes projetuais, legais, ambientais, que serviram de base para a definição das diretrizes do conceito e do partido arquitetônico. Estes itens deram direcionamento aos objetos da proposta, de todo o processo de concepção projetual.

É de se destacar a importância e contribuição do desenvolvimento deste projeto para a aquisição de novos conhecimentos, principalmente no que se refere à temática e tema escolhidos, com grande importância para a aplicação dos conhecimentos adquiridos durante a formação acadêmica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUA. **Museus e Centros de Memória**. Disponível em: <https://www.aqua.com.br/mercados/museus>. Acesso em: 20 de março de 2020.

ARCHDAILY. **Renzo Piano explica como projetar o museu perfeito**. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/626190/renzo-piano-explica-como-projetar-o-museu-perfeito>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2020.

ARCHDAILY. **Allied Works lança projeto para o Memorial Museu dos Veteranos de Ohio**. Disponível em: <https://www.archdaily.com/581344/allied-works-releases-design-for-ohio-veterans-memorial-and-museum-in-columbus>, 24 de dezembro de 2014.

ARCHDAILY. **MAAT/Al_A**. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/797290/maat-al-a>, 14 de outubro de 2016.

ARCHDAILY. **Museu The Twist/ BIG**. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/925128/museu-the-twist-big>.

BOTTALLO, M. **Os museus tradicionais na sociedade contemporânea: uma revisão**. Do Museu de Arqueologia e Etnologia, São Paulo, 5: 283-287, 1995.

BOTTALLO, M. **Poder, cultura e tecnologia: O museu de arte e a sociedade de comunicação**. Novos Olhares- Edição 19- 1º semestre de 2007, São Paulo.

BRASIL. IPEA, **Desafios do Desenvolvimento, Cultura- Museus à beira de um ataque de nervos**, 2007.

CONSELHO INTERNACIONAL DE MUSEUS, ICOM Brasil. Disponível em <http://www.icom.org.br/>. Acesso em 15 de fevereiro de 2020.

COSTA, E. P. **Princípios básicos da museologia**. Curitiba: Coordenação do sistema estadual de museus/Secretaria de Estado da Cultura, 2006. FUNDAÇÃO COA PARQUE. Disponível em: http://www.cultura.pr.gov.br/arquivos/File/downloads/p_museologia.pdf. Acesso em: 20 de março de 2020.

FILHO, DURVAL DE LARA. **Museu: de espelho do mundo a espaço relacional, São Paulo, 2006**. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-30112006-105557/publico/museus-espaco-relacional.pdf>.

HAZBOUN, Viviane Diniz. **Anteprojeto de um museu e espaço cultural para Natal/ RN**. Volume I, 2014.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS, IBRAM. **Museus em Números, 2011**. Disponível em: https://www.museus.gov.br/wpcontent/uploads/2011/11/museus_em_numeros_volume1.pdf

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JORNAL O GLOBO. **Museu das telecomunicações entra em obras para abrir ainda mais hi-tech com ambientes imersivos.** Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/bairros/museu-das-telecomunicacoes-entra-em-obras-para-reabrir-ainda-mais-hi-tech-com-ambientes-imersivos-23917373>. Acesso em: 12 de março de 2020.

KIEFER, Flávio. **ARQUITETURA DE MUSEUS.** ARQTexto, 2000/2. Disponível em: <http://docplayer.com.br/1615981-Arquitetura-de-museus.html>. Acesso em 20 de fevereiro de 2020.

MENDES, HELOISA MARA, **O Museu Da Língua Portuguesa como um sistema de educação.** Universidade Federal de Uberlândia, 2011.

MINISTÉRIO DA CULTURA, Instituto Brasileiro de Museus. **Plano Nacional Setorial de Museus- 2010/2020, Brasília-DF.** Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2012/03/PSNM-Versao-Web.pdf>

MONTANER, Josep Maria. **Museus para o século XXI.** Edição 1, 2003.

MONTANER, Josep Maria. **Museu contemporâneo: lugar e discurso.** Projeto Design. São Paulo: Arco Editorial, n. 144, p. 34-41, agosto. 1991.

MUSEUS HIPERCONECTADOS. **16ª Semana de Museus, novas abordagens, novos públicos, 2018.** Disponível em: https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2018/01/16SemanaMuseus_TextoReferencia.pdf

O QUE É MUSEU? Disponível em: <http://www.museus.gov.br/museu/>. Acesso em: 28 de março de 2020.

REVISTA TUDO INTERESSANTE. **Museus famosos por suas arquiteturas incomuns, 06 de fevereiro de 2019.** Disponível em: <https://www.tudointeressante.com.br/2019/02/15-museus-famosos-por-suas-arquiteturas-bastante-incomuns.html>

SANTOS, José Luiz. **O que é cultura ?**, Editora brasiliense, coleção primeiros passos, 2009. Disponível em: [file:///C:/Users/Ana%20Maria/Downloads/SANTOS,%20J.%20L.%20dos.%20O%20que%20%C3%A9%20cultura%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ana%20Maria/Downloads/SANTOS,%20J.%20L.%20dos.%20O%20que%20%C3%A9%20cultura%20(1).pdf).

ANEXO I

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

A estudante Ana Maria Fagundes Ramos do Curso de Arquitetura e Urbanismo, matrícula 2016.1.0016.0005-0, telefone: 998635157, e-mail anamariafagundes14@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Museu Interativo de Artes – Goiânia/GO, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 11 de dezembro de 2020.

Assinatura do autor: Ana Maria Fagundes Ramos

Nome completo do autor: Ana Maria Fagundes Ramos

Assinatura do professor-orientador: Mirian de Paula Rodrigues Belo

Nome completo do professor-orientador: Mirian de Paula Rodrigues Belo