

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE TECNOLOGIA
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

VÍVIAN DA SILVA DE SANTANA

MUSEU DA MÚSICA – CURITIBA – PR

CURITIBA

2016

VÍVIAN DA SILVA DE SANTANA

MUSEU DA MÚSICA – CURITIBA – PR

Monografia apresentada à disciplina Orientação de Pesquisa (TA059) como requisito parcial à conclusão do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo, Setor de Tecnologia, da Universidade Federal do Paraná – UFPR.

Orientador: Prof. Dr. Artur Renato Ortega

CURITIBA

2016

FOLHA DE APROVAÇÃO

Orientador(a):

Examinador(a):

Examinador(a):

Monografia defendida e aprovada em:

Curitiba, _____ de _____ de 2016.

*Dedico este trabalho àquela que é a
pessoa mais importante deste mundo:
à minha amada e doce mãe.*

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, a inspiradora.

Ao meu pai, o guia.

Ao meu irmão, o parceiro de vida.

Ao meu namorado, o que partilha dos sonhos.

Aos meus amigos, os conselheiros.

Ao meu orientador, o mentor.

“Quem acredita sempre alcança”.

Renato Russo

RESUMO

O presente trabalho refere-se à construção de um embasamento teórico para o projeto de um Museu da Música, dentro do contexto social e museológico contemporâneo, e exemplifica a sua aplicação na cidade de Curitiba, Paraná. A história da instituição museu demonstra diversidade em suas nuances a respeito da maneira com que os museus abordavam seus acervos e se relacionavam com a sociedade. Através da contextualização do museu brasileiro no século XXI, percebe-se a tendência de cada vez mais a instituição se modernizar e acompanhar as mudanças tecnológicas a fim de se tornar condizente com o público atual. A monografia trata ainda dos museus temáticos, com enfoque nos que, a partir desta vertente interativa, utilizam a tecnologia para facilitar a comunicação entre o museu e o visitante, a partir de um acervo imaterial. A temática abordada pelo presente trabalho é a musical, a partir da análise que a música é parte intrínseca da cultura e da vida das pessoas, em todos os lugares do mundo, desde o surgimento da humanidade. O Museu da Música é, por fim, contextualizado com a cidade de Curitiba e são determinadas diretrizes principais para o projeto arquitetônico.

Palavras chave: Arquitetura. Urbanismo. Museu. Música. Interatividade. Curitiba.

ABSTRACT

This article refers to the establishment of a theoretical basis for the Museum of Music Design within the contemporary social environment and museological context, and uses its application in Curitiba, State of Parana, as an example. The history of the museum institution demonstrates diversity in its nuances about the way the museums approached their collections and managed its relationship with society. Through the contextualization of Brazilian museum in the twenty-first century, this text notices an increasing trend to modernize the institution and keep pace with technological changes in order to become consistent with the current audience. The paper also refers to thematic museums, focusing on those that, from this interactive aspect, use technology to facilitate communication between the museum and the visitor within the scope of an immaterial acquis. The theme addressed by this work is the musical one, based on the analysis that music is an intrinsic part of people's life and culture everywhere in the world since the beginning of humanity. Finally, The Museum of Music is contextualized with the city of Curitiba and key guidelines for architectural design are determined.

Keywords: Architecture. Urbanism. Museum. Music. Interactivity. Curitiba.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – INTERIOR DO MUSEU GUGGENHEIN EM NOVA YORK.	43
FIGURA 2 – ARQUITETURA ORGÂNICA DO MUSEU GUGGENHEIN DE BILBAO. 44	
FIGURA 3 – MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO, MARCO NA ARQUITURA BRASILEIRA.	46
FIGURA 4 – CENTRE POMPIDOU DE RENZO PIANO.	47
FIGURA 5 – CHINATI FOUNDATION, OBRA DE DONALD JUDD.	48
FIGURA 6 – MUSEU DE ARTE MODERNA EM FORT WORTH DE TADAO ANDO.. 49	
FIGURA 7 – MUSEU DE ARTE ROMANA DE RAFAEL MONEO.	51
FIGURA 8 – CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL, RIO DE JANEIRO.	52
FIGURA 9 – FUNDAÇÃO IBERÊ CAMARGO DE ÁLVARO SIZA.	53
FIGURA 10 – MUSEU JUDAICO EM BERLIM, DE DANIEL LIBESKIND.	54
FIGURA 11 – MUSEU DA ARQUITETURA OU GRONINGER, DE ALESSANDRO MENDINI.	56
FIGURA 12 – INTERIOR BRUTO DO PALAIS DE TOKYO COM APROPRIAÇÃO DO ESPAÇO PELO ACERVO.	58
FIGURA 13 – MUSEU EXTRAPOLANDO OS LIMITES DA EDIFICAÇÃO, INTEGRAÇÃO ENTRE OBRA, ACERVO E PAISAGEM NO MUSEU VOSTELL MALPARTIDA.	59
FIGURA 14 – OBRA KUNSTHAUS DE BREGENZ, DE PETER ZUMTHOR, CAMUFLADA NA PAISAGEM.	61
FIGURA 15 – FUNDAÇÃO CARTIER, DE JEAN NOUVEL, CAMUFLADA NA PAISAGEM.	62
FIGURA 16 – INTERIOR DO MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO, DE AFFONSO EDUARDO REIDY.	68
FIGURA 17 – MUSEU BRASILEIRO DA ESCULTURA, DE PAULO MENDES DA ROCHA, VISTA AÉREA.	71
FIGURA 18 – MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA, OSCAR NIEMEYER.	71
FIGURA 19 – MUSEU OSCAR NIEMEYER, CURITIBA, PARANÁ.	72
FIGURA 20 – INTERAÇÃO COM CAMPO DE FUTEBOL VIRTUAL NO MUSEU DO FUTEBOL.	84
FIGURA 21 – MUSEU DE ARTE DO RIO: EXPOSIÇÃO “RIO DE IMAGENS” COM PAISAGEM INTERATIVA QUE ACOMPANHA O CAMINHAR DO VISITANTE COMO SE ESTIVESSE NA RUA.	85
FIGURA 22 – “A CASA SEM FIM” DE FREDERICK KIESLER, INSPIRAÇÃO PARA A ARQUITETURA DE FRANK GEHRY.	106
FIGURA 23 – VISTA AÉREA DO EMP MUSEUM.	107
FIGURA 24 – PLACAS METÁLICAS EM DETALHE E PASSAGEM DO MONOTRILHO POR DENTRO DO MUSEU.	108
FIGURA 25 – VISTA AÉREA DA FACHADA LESTE.	110
FIGURA 26 – VISTA FACHADA OESTE COM A SKU CHURCH COMO ELEMENTO CENTRAL.	111
FIGURA 27 – PLANTA TÉRREA COM FUNDAÇÃO DO MONOTRILHO.	112
FIGURA 28 – PLANTA PRIMEIRO PAVIMENTO COM PROJEÇÃO DO MONOTRILHO.	112
FIGURA 29 – PLANTA SEGUNDO PAVIMENTO COM O MONOTRILHO EM NÍVEL.	113
FIGURA 30 – PLANTA DO TERCEIRO PAVIMENTO, ENCOBRINDO O MONOTRILHO.	113

FIGURA 31 – CABINES DE INSTRUMENTOS NO LABORATÓRIO DO SOM PARA INTERAÇÕES INDIVIDUAIS OU EM GRUPOS.	114
FIGURA 32 – SKY CHURCH EM EVENTO.	115
FIGURA 33 – ESCULTURA TORRE DE INSTRUMENTOS.	116
FIGURA 34 – ESTAÇÃO DA LUZ NA DÉCADA DE 30, AINDA COM 2 PAVIMENTOS.	118
FIGURA 35 – ESTAÇÃO DA LUZ ATUALMENTE, COM 3 PAVIMENTOS.	118
FIGURA 36 – ACERVO IMATERIAL APRESENTADO DE FORMA INOVADORA. ...	120
FIGURA 37 – PLANTA DO PAVIMENTO TÉRREO.	121
FIGURA 38 – PLANTA TERCEIRO PAVIMENTO POR ONDE COMEÇAVAM AS VISITAS.	121
FIGURA 39 – PRAÇA DA LÍNGUA.	122
FIGURA 40 – PLANTA SEGUNDO PAVIMENTO.	122
FIGURA 41 – PLANTA DO PRIMEIRO PAVIMENTO.	123
FIGURA 42 – CORTE ESQUEMÁTICO.	124
FIGURA 43 – TOTENS INTERATIVOS.	125
FIGURA 44 – LINHA DO TEMPO.	125
FIGURA 45 – GRANDE GALERIA COM TELÃO DE 106 METROS.	126
FIGURA 46 – AUDITÓRIO ABERTO PARA A PRAÇA DA LÍNGUA.	126
FIGURA 47 – VISTA AÉREA DA FACHADA DO MUSEU DA IMAGEM E DO SOM.	128
FIGURA 48 – ESQUEMA EXPLICATIVO DO PROJETO.	128
FIGURA 49 – FACHADA E VISTA DO ENTORNO DO MUSEU.	129
FIGURA 50 – CORTE TRANSVERSAL ESQUEMÁTICO DEMONSTRANDO OS NÍVEIS DO PROJETO.	130
FIGURA 51 – VISTA DO TERRAÇO DISPONÍVEL A TODOS QUE QUEIRAM VISITÁ-LO.	131
FIGURA 52 – PLANTA DO SUBSOLO.	132
FIGURA 53 – PLANTA TÉRREA.	132
FIGURA 54 – PLANTA DO PRIMEIRO PAVIMENTO.	133
FIGURA 55 – PLANTA DO SEGUNDO PAVIMENTO.	133
FIGURA 56 – PLANTA DO TERCEIRO PAVIMENTO.	134
FIGURA 57 – PLANTA DO QUARTO PAVIMENTO.	134
FIGURA 58 – PLANTA DO QUINTO PAVIMENTO.	135
FIGURA 59 – PLANTA DO SEXTO PAVIMENTO.	135
FIGURA 60 – CORTE LONGITUDINAL.	136
FIGURA 61 – CINEMA AO AR LIVRE NO TERRAÇO.	137
FIGURA 62 – EXEMPLO DE EXPOSIÇÃO NO INTERIOR DO MUSEU.	138
FIGURA 63 – VISTA AÉREA DO MUSEU DO AMANHÃ NO PÍER MAUÁ, RIO DE JANEIRO.	139
FIGURA 64 – CORTE TRANSVERSAL 1.	140
FIGURA 65 – CORTE TRANSVERSAL 2.	141
FIGURA 66 – PLANTA DO PRIMEIRO PAVIMENTO ONDE OCORRE O PERCURSO PELA EXPOSIÇÃO PERMANENTE.	142
FIGURA 67 – PLANTA TÉRREA.	142
FIGURA 68 – VISTA AÉREA COM ESPELHO D'ÁGUA E JARDINS.	143
FIGURA 69 - ESQUEMA DOS BRISES.	144
FIGURA 70 – FOTO DOS BRISES.	144
FIGURA 71 – INTERIOR DO MUSEU.	145
FIGURA 72 – ESFERA NEGRA INTERATIVA E CUBOS DO INÍCIO DA EXPOSIÇÃO PERMANENTE.	146
FIGURA 73 – PILARES DE PROJEÇÃO.	148

FIGURA 74 – ORIGAMI, JOGOS INTERATIVOS.....	148
FIGURA 75 – OCA QUE FINALIZA A NARRATIVA DA EXPOSIÇÃO PERMANENTE E CONTÉM O ÚNICO OBJETO FÍSICO DO ACERVO DO MUSEU.....	149
FIGURA 76 - CURITIBA COM DESTAQUE PARA A REGIONAL MATRIZ E O BAIRRO REBOUÇAS.	152
FIGURA 77 - PIRÂMIDE ETÁRIA DE CURITIBA EM 2010.....	154
FIGURA 78 - PIRÂMIDE ETÁRIA DO BAIRRO REBOUÇAS EM 2010.....	154
FIGURA 79 - PRINCIPAIS EQUIPAMENTOS CULTURAIS DESTACADOS EM VERMELHO.	158
FIGURA 80 - FOTO DO TERRENO VISTO DA ESQUINA, NA RUA BRASÍLIO ITIBERÊ.....	159
FIGURA 81 - DEMONSTRAÇÃO DA POTENCIAL RELAÇÃO ENTRE O TERRENO E A FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA E O MUSIC HALL.	161

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONTINUA.....	165
TABELA 2 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONTINUA.....	166
TABELA 3 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONTINUA.....	167
TABELA 4 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONCLUSÃO.....	168

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 CONCEITUAÇÃO, HISTÓRICO E EVOLUÇÃO DA INSTITUIÇÃO MUSEU	20
2.1 O QUE É MUSEU	20
2.2 O QUE É UM MUSEU TEMÁTICO.....	21
2.3 EVOLUÇÃO DA INSTITUIÇÃO AO LONGO DA HISTÓRIA.....	23
2.4 O MUSEU DO SÉCULO XX AO XXI	35
2.4.1 Primeira Tipologia – O Museu Como Organismo Extraordinário	42
2.4.2 Segunda Tipologia – A Evolução da Caixa	44
2.4.3 Terceira Tipologia – O Objeto Minimalista.....	47
2.4.4 Quarta Tipologia – O Museu-Museu	50
2.4.5 Quinta Tipologia – O Museu Voltado Para Si Mesmo	52
2.4.6 Sexta Tipologia – Museu Colagem	54
2.4.7 Sétima Tipologia – O Antimuseu.....	56
2.4.8 Oitava Tipologia – Formas da Desmaterialização	60
2.5 O MUSEU NO BRASIL.....	64
3 O MUSEU INTERATIVO NO SÉCULO XXI.....	76
4 JUSTIFICATIVA DA TEMÁTICA – A MÚSICA: CONCEITUAÇÃO, BREVE HISTÓRICO, DESAFIOS E POTENCIALIDADES.....	90
4.1. O QUE É MÚSICA	90
4.2. AS QUATRO IDADES DA MÚSICA – BREVE HISTÓRICO.....	90
4.2.1 A Primeira Idade da Música	91
4.2.2 A Segunda Idade da Música.....	93
4.2.3 A Terceira Idade da Música	95
4.2.4 A Quarta Idade da Música	98
4.3 A MÚSICA ENQUANTO TEMÁTICA DO MUSEU: POTENCIALIDADES E DESAFIOS.....	101
5 ESTUDOS CORRELATOS.....	105
5.1 EXPERIENCE MUSIC PROJECT – SEATTLE.....	105
5.2 MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA – SP	117
5.3 MUSEU DA IMAGEM E DO SOM – RJ	127
5.4 MUSEU DO AMANHÃ – RJ.....	138
6 INTERPRETAÇÃO DA REALIDADE	150
6.1 MUSEU INTERATIVO EM CURITIBA - PR	150
6.2 MUSEU INTERATIVO NO BAIRRO REBOUÇAS	152
7 DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO	159
7.1 DIRETRIZES AO MUSEU DA MÚSICA - CURITIBA PR	159

7.2 PROGRAMA DE NECESSIDADES E PRÉ-DIMENSIONAMENTO	165
8 REFERÊNCIAS	169

1 INTRODUÇÃO

A presente Monografia analisa museus e museus temáticos, com enfoque no século XXI, com o objetivo de dar subsídios a um projeto arquitetônico de um Museu da Música. A pesquisa foi realizada buscando-se compreender que museu é esse que traduziria a sociedade contemporânea e seus anseios, assim como, de que forma museus atuais trabalham com a imaterialidade enquanto temática.

A partir da conceituação do que é museu, analisou-se a evolução da instituição ao longo da história e como seus papéis na sociedade variaram durante este período. Uma análise mais criteriosa foi realizada em museus das últimas duas décadas do século XX até os dias atuais, no Brasil e no mundo. Na sequência, uma vez compreendido o objeto principal a que se propõe o projeto, foi realizada a análise do conceito fundamental de interatividade, entendendo-a como um caminho possível ao museu contemporâneo. Em seguida foi feita a conceituação da temática, a música, e análise da sua representatividade e significados na sociedade ao longo da história, assim como seus potenciais e desafios como tema de um museu. Por fim, após os estudos correlatos, a partir das compreensões dos estudos anteriores, foi feito um rebatimento da pesquisa para a cidade de Curitiba – PR, justificando a inserção do museu.

Sobre a preocupação em preservar o passado, uma referência que pode ser utilizada para esta análise introdutória é a que Suano (1986) salienta a respeito de se obter testemunhas de um tempo, para que estas continuem servindo para reflexões presentes e futuras. Seria como dar condições de estes objetos continuarem a ter uma função nos dias de hoje. Atualmente, a tecnologia tem se desenvolvido mais velozmente do que em décadas passadas fazendo com que os objetos se tornem obsoletos mais rapidamente. Isso ocorre, em muitos casos, em nome de uma suposta busca por uma simplicidade e facilidade. Geralmente, o caminho que um objeto percorre logo após a sua “vida útil”, assemelha-se a sociedade os abandonar por um período de tempo, nos quais os objetos caem em total desuso, até que se decida pela revalorização dos mesmos. Uma vez abandonados, órgãos preservacionistas

demandam grande esforço para tentar recuperar o que as pessoas acabaram de descartar do seu momento presente.

Após o momento imediato do abandono, ocorre o fenômeno da revalorização. Os objetos retornam ao mercado, viram parte de coleções privadas, aparecem nas vitrines de lojas especializadas em objetos antigos ou *vintage* e por fim entram nos museus. O fato de uma peça entrar em um museu confere-lhe um status de “valor cultural”. Porém, quanto tempo leva para este percurso acontecer? Quanto tempo leva para que um objeto adquira este valor cultural? Será que objetos do presente já não tem este valor? O conceito de museu tem mudado com o passar dos anos, para ao invés de abrigar objetos de “valor cultural”, que os museus abriguem produtos da ação cultural humana no geral. É de responsabilidade dos museus conhecerem sobre o percurso que uma determinada categoria de objeto teve em sua história até chegar ao seu acervo e exemplificar com uma peça característica que represente bem a categoria (SUANO, 1986).

Os museus em sua maioria preocupam-se apenas em recuperar o passado, deixando de lado o tempo presente, como se não fosse relevante. Ao tentar recuperar um passado que parece abandonado, encontram desafios com diversas lacunas perdidas no tempo, algumas as quais jamais poderão ser recuperadas. Ao ignorar o momento histórico atual, do qual as pessoas de hoje fazem parte, estamos preparando as nossas lacunas, que em um momento futuro, outras pessoas tentarão recuperar e jamais conseguirão entender ao certo a complexidade do nosso tempo.

Para que não criemos nós mesmos as nossas lacunas, devem-se observar com cautela as produções culturais contemporâneas e não deixá-las de fora dos museus. Ao modo como a sociedade se modifica, cabe aos museus acompanharem tais mudanças, afinal, para que um museu tenha um público cativo, este precisa se enxergar nele. O museu trata da vida, desta forma a vida precisa estar contida nele. Cada vez mais as pessoas entram em contato com novas tecnologias e com a cibercultura. Muitos museus se mantêm estagnados em um formato tradicional que muitas vezes não atende às expectativas dos visitantes. Desta forma, o museu se torna desinteressante,

principalmente para o mais jovens. Daqui a muito pouco tempo, os jovens já terão nascido em tempos de *smartphones*, e essa nova geração não se contentará com um modelo engessado de museu o qual não fará parte de suas realidades.

As análises da sociedade contemporânea a qual os museus do século XXI irão servir se estendem ao questionamento de quais objetos são esses que representam esse tempo, e ainda, se serão objetos que a representarão no futuro. A imaterialidade está cada vez mais presente dentro dos museus, assim como as tecnologias. Entretanto, a importância da cultura permanece inalterada, apenas o modo como os museus a abordam é que poderá sofrer adaptações. A temática abordada nesta pesquisa trata da música, em sua imaterialidade, como vertente cultural que faz parte da vida da grande maioria das pessoas do mundo inteiro, divergindo em seus significados.

O capítulo 2 desta Monografia trata da conceituação e evolução histórica da instituição museu, pois se entende a compreensão do objeto a ser projetado como sendo o primeiro passo fundamental para qualquer projeto de arquitetura. O capítulo demonstra as variações sofridas pela instituição, assim como nem sempre o museu foi como o conhecemos atualmente e demonstra como seus significados e objetivos também variaram de acordo com o referente período histórico. As análises do capítulo partem da criação da instituição na antiguidade até os dias atuais, finalizando com o retrato dos museus brasileiros. O presente trabalho não tem a pretensão de citar todos os museus que merecem destaque no Brasil e no mundo, desta forma, foram escolhidos os que pareciam mais relevantes ao presente estudo, sem a intenção de esgotar o assunto.

O capítulo 3 desta pesquisa aborda a interatividade em seus conceitos com enfoque nos museus interativos. Através da consciência apresentada no capítulo 2 a respeito da função potencial educativa massiva que os museus têm de ser um complemento cultural à educação das pessoas ou até única alternativa para muitas, faz-se necessária a discussão sobre melhores formas de os museus obterem a acessibilidade ao conteúdo. A interatividade aliada aos novos recursos tecnológicos possibilita uma nova maneira de interação,

comunicação e compreensão entre as pessoas e os museus, aproximando-os mais da sociedade contemporânea e de seu cotidiano. Entretanto, o capítulo também trata dos perigos da inserção deste conceito na instituição.

O capítulo 4 trata da justificativa da temática principal do museu a que esta Monografia se propõe embasar: a música. A partir de uma conceituação, foi realizada uma pesquisa sobre qual é e qual foi a função social da música na vida das pessoas ao longo do tempo, o que esta significa e já significou à elas. A partir do entendimento de sua relevância como vertente cultural, analisou-se quais possibilidades esta temática traz para dentro dos museus.

O capítulo 5 abrange quatro estudos correlatos. Os estudos foram definidos por aproximação temática ou conceitual, assim como todos os museus analisados são interativos e possuem acervos imateriais. O primeiro estudo foi o do museu Experience Music Project, de Frank Gehry, como uma análise de obra internacional que trata de um museu da música. A segunda é o Museu da Língua Portuguesa, de Pedro e Paulo Mendes da Rocha, que foi a primeira referência brasileira com essa nova tipologia de museu e é, dentre os estudos correlatos, a que mais se aproxima da escala pretendida. A terceira obra consiste no Museu da Imagem e do Som, de Diller Scofidio + Renfro, que além de interativo contém uma aproximação temática. E por fim, o Museu do Amanhã, de Santiago Calatrava, que foi escolhida pela abordagem conceitual que a temática propõe. Não foi escolhido nenhum museu na cidade de Curitiba por não haver um museu interativo nestes moldes ainda na cidade, uma vez que o museu proposto nesta Monografia seria o primeiro.

O capítulo 6 aborda o estudo da realidade, tratando da justificativa da inserção do Museu da Música em Curitiba, examinando o contexto em que se propor inseri-lo, o bairro Rebouças. Abrange ainda as diretrizes projetuais, apresentando preocupações conceituais e de partido, conclusões após a pesquisa, o programa de necessidades e o dimensionamento preliminar do museu.

Como metodologia utilizada foram realizados fichamentos de literatura específica, para uma revisão bibliográfica e webgráfica sobre a instituição museológica, seus conceitos e evolução. Na sequência foram analisadas obras

do final do século XX e início do XXI, baseadas também em revisão bibliográfica e webgráfica. A mesma metodologia foi utilizada para os demais conceitos abordados nos capítulos 3 e 4. Durante este processo foram realizadas visitas aos museus curitibanos. Na sequência foi feita a leitura da realidade baseada em levantamento de dados oficiais do IPPUC e do IBGE, visitas e levantamentos em campo, organização e análise das informações. Para dimensionamento, utilizou-se obras de igual escala e tipologia semelhante, tendo como principal referência o Museu da Língua Portuguesa.

2 CONCEITUAÇÃO, HISTÓRICO E EVOLUÇÃO DA INSTITUIÇÃO MUSEU

2.1 O QUE É MUSEU

Antes do discorrer do conteúdo deste trabalho acadêmico, estima-se importante conceituar o que é museu, o qual consiste no principal objeto de estudo, para que haja uma perfeita compreensão dos conteúdos analisados. Apresenta-se a seguir algumas conceituações de importantes instituições relacionadas à museologia.

Segundo o Conselho Internacional de Museus (ICOM), museu é:

[...] uma instituição permanente sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite. (ICOM, 2001)

Já o Instituto Brasileiro de Museus em site oficial define museu como sendo:

[...] o lugar em que sensações, ideias e imagens de pronto irradiadas por objetos e referenciais ali reunidos iluminam valores essenciais para o ser humano. Espaço fascinante onde se descobre e se aprende, nele se amplia o conhecimento e se aprofunda a consciência da identidade, da solidariedade e da partilha. (Instituto Brasileiro de Museus)

O mesmo instituto define ainda que o museu pode assumir diversas funções, todas partindo de um desejo de memória por parte das pessoas, lugar onde estas encontrarão saber mais sobre si mesmas.

Com tradução de Kiefer (1998), a Associação de Museus do Reino Unido define museu como:

[...] uma instituição que coleta, documenta, preserva e interpreta evidência material e informações correlatas para o benefício do público.” Uma “instituição” pressupõe uma organização formal que possui um objetivo a longo prazo. “Coletar” engloba todos os meios de aquisição. “Documentar” enfatiza a necessidade de manter registros. “Preservar” inclui todos os aspectos de conservação e

segurança. “Exibir” confirma a expectativa dos visitantes de que eles poderão ver ao menos uma seleção representativa dos objetos nas coleções. “Interpretar” cobre campos tão diversos quanto exposição, educação, pesquisa e publicação. “Material” indica algo que é tangível, enquanto “evidência” garante sua autenticidade como “a coisa autêntica”. “Informações correlatas” representam o conhecimento que impede um objeto de museu de ser meramente uma curiosidade e também inclui todos os registros a respeito de seu histórico, aquisição e uso subsequente. “Para benefício do público” é um termo deliberadamente aberto e tem a intenção de refletir o pensamento atual, tanto dentro quanto fora de nossa profissão, de que museus são servidores da sociedade (Museums Association UK, citado por Kiefer, 1998, p. 10).

Para uma abordagem mais cotidiana, define-se museu como uma coleção de espécimes de qualquer tipo e está, em teoria, ligado com a educação e diversão de qualquer pessoa que queira visitá-la. (SUANO, 1986, p.10). Sobre o ato de colecionar, Suano (1986, p. 12) explica que é tão antigo quanto o homem. Colecionar é recolher pedaços de um mundo que se quer compreender e do qual se quer fazer parte ou então dominar. Sobre o ato de preservar, o mesmo autor defende que:

[...] Trata-se de manter e preservar testemunhos materiais dessa época que nos sirvam como pontos constantes de partida para reflexão e análise. E preservar tais testemunhos do passado é, substancialmente, dar-lhes condições de continuarem a ser utilizados no presente em toda a sua potencialidade. (SUANO, 1986, p.7).

Porém, mesmo com variadas definições sobre o que é museu, percebe-se junto a Suano (1986) que a instituição esteve e está sempre em constante transformação, aderindo variáveis que tornam cada vez mais complexas a sua conceituação.

2.2 O QUE É UM MUSEU TEMÁTICO

Entende-se por museu temático, um museu que focaliza seu acervo acerca de um tema específico. Os museus temáticos surgiram quando começaram a serem feitos museus como os de ciências naturais, da higiene,

da agricultura etc. Este foco em determinado tema demonstra a vontade de uma época de priorizar para o público o conhecimento acerca de algum assunto, enfatizá-lo, torná-lo acessível, exibir de forma focada e organizada. Segre (2010) comenta sobre esta topologia:

[...] Outro fator que incidiu na diversidade tipológica dos museus foi o surgimento de temas especializados que exigiram configurações particulares: os museus científicos, históricos, sociais, infantis, antropológicos, ou os recentes e sofisticados das empresas de automóveis. (SEGRE, 2010, p. 9).

Suano (1986) explica que muitos museus temáticos possuem público alvo definido, como exemplo, pode-se citar museus da agricultura, geralmente destinados às pessoas que trabalham na área; museus da criança destinados ao público infantil; museus nacionais que objetiva atingir um público de uma determinada nação. Entretanto, muitos museus temáticos são destinados a um público vasto e variado de pessoas.

A definição de um tema para um museu acarreta em implicações específicas na abordagem arquitetônica. A relação existente entre acervo e espaço, conforme Montaner (2003) explica, ou seja, entre o que será exibido e a arquitetura, pode ser mais próxima e menos generalista do que em casos de museus que se preparam para abordar diversas temáticas. Uma vez que a arquitetura será pensada para abrigar um acervo de tema específico pré-definido, este terá dinâmicas únicas acerca do mesmo, nos quais poderão ser pensados espaços que contenham uma íntima relação com a temática, com as atividades que esta trará ao museu e com quais objetivos se pretende atingir através desta. O fato de o museu trazer em seu nome a definição da temática abordada cria no público uma expectativa acerca do que nele encontrará. A arquitetura pode, portanto, aguçar esta expectativa, seja escondendo à primeira vista o que se encontrará em seu interior ou já sendo um convite exposto na paisagem.

Uma vez que não cabe ao arquiteto a definição do acervo, cabe então a preparação do ambiente em que este será inserido. O conhecimento da temática oferece maiores possibilidades à arquitetura, para ir além da determinação de ambientes generalistas de exposição. Poderá ser feita uma

setorização baseada na temática que cria infinitas possibilidades no estabelecimento de espaços, sejam eles expositivos, sensoriais, circulações, áreas de convivência, espaços públicos; ou mesmo o arquiteto poderá utilizar-se de características espaciais que transformem o passeio interno como transparência e opacidade, iluminação, espaços amplos e pequenos, diferentes pés-direitos etc., sempre objetivando a experiência e aproximação do público com o tema.

Portanto, a possibilidade do conhecimento prévio da temática do museu por parte do arquiteto consiste em um dado intrínseco a ser considerado, que tem o potencial de conduzir as soluções projetuais por caminhos diferentes dos que se não houvesse esta definição, e possibilita assim, a criação de espaços interessantes com uma íntima relação com o tema.

2.3 EVOLUÇÃO DA INSTITUIÇÃO AO LONGO DA HISTÓRIA

O museu se originou na Grécia Antiga. Durante toda a sua existência, apesar de ter mantido a origem do nome, houve uma grande variação nas suas funções e seu significado tomou proporções diferentes ao longo do tempo, assim como sua arquitetura. Suano (1986) demonstra que um dos primeiros museus que se tem registro na história foi o museu grego *Mouseion*, ou casa das musas. O espaço constituía uma mistura de templo com instituição de pesquisa, com foco voltado ao saber filosófico. As musas eram as filhas de Zeus com a Mnemosine, a deusa da memória. Suas filhas tinham memória absoluta e divertiam os homens com suas músicas e danças, tirando-os do seu dia-a-dia maçante.

O *mouseion* era então esse local privilegiado, onde a mente repousava e onde o pensamento profundo e criativo, liberto dos problemas e aflições cotidianos, poderia se dedicar às artes e às ciências. As obras de arte expostas no *mouseion* existiam mais em função de agradar as divindades do que serem contempladas pelo homem. (SUANO, 1986, p. 10).

Desta mesma forma, de acordo com o que demonstra Suano (1986), a autora Letícia Julião (2006) comenta:

É de conhecimento corrente que a palavra museu origina-se na Grécia antiga. Mouseion denominava o templo das nove musas, ligadas a diferentes ramos das artes e das ciências, filhas de Zeus e Mnemosine, divindade da memória. Esses templos não se destinavam a reunir coleções para a fruição dos homens; eram locais reservados à contemplação e aos estudos científicos, literários e artísticos. A noção contemporânea de museu, embora esteja associada à arte, ciência e memória, como na antigüidade, adquiriu novos significados ao longo da história. (JULIÃO, 2006, p. 20.)

Ainda na antiguidade, no século II a.C., no Egito, Menezes (2011) comenta que os egípcios ergueram em Alexandria um museu destinado aos saberes e à pesquisa. Durante a dinastia dos Ptolomeus, como aponta Suano (1986), a situação econômica da época encontrava-se favorável e havia uma preocupação em discutir e ensinar o saber de várias áreas do conhecimento. Dentre os saberes, pode-se exemplificar: mitologia, religião, filosofia, astronomia, medicina, zoologia, geografia. Os ambientes, além de abarcar objetos relacionados a estas áreas, continham obras de arte. A função do museu, portanto, começou a se modificar. O programa deste museu se estendia para além do espaço de exibição e contava com ambientes como: biblioteca, observatório, jardim botânico, anfiteatro, zoológico e salas de trabalho. As coleções dos faraós continham metais como ouro e prata e serviam como uma reserva econômica para tempos de guerra. Para além, em tempos de paz, a função de seu imenso tesouro era de demonstrar poder e prestígio social sobre a população. Suas coleções eram colocadas junto aos seus corpos quando faleciam, em pirâmides ou túmulos construídos no deserto.

Suano (1986) comenta a respeito dos romanos que constituíram os maiores colecionadores da antiguidade, obtendo através de seu vastíssimo império objetos trazidos das regiões dominadas. As coleções eram privadas e localizavam-se nos templos aonde eram construídos anexos para guardar tais objetos. Por volta do século III a.C., os espaços públicos romanos começaram a conter estátuas e pinturas produzidas na época. Os romanos mais ricos

começaram a competir entre si, mandando serem produzidas cópias de obras famosas gregas para suas coleções. Nesta época em Roma, ainda segundo o autor, as coleções dos templos podiam ser visitadas pela população, já as particulares apenas algumas eram abertas à visita de pessoas classificadas como comuns. O objetivo que se tinha na demonstração destas coleções eram que os outros soubessem do bom gosto, fineza e educação dos colecionadores, principalmente por estarem entendidos a respeito da cultura grega. Porém, para além do significado estabelecido do colecionismo em Roma, estava o de demonstração do poderio do Império Romano, que de volta das batalhas, traziam objetos dos locais dominados para exposição ou até mesmo os próprios vencidos, geralmente um guerreiro ou chefe político, que fazia parte do desfile do vencedor. A respeito dos romanos também comenta a autora Menezes (2011):

[...] *Encaravam* os museus como local em que acumulavam as coleções adquiridas em campanhas militares e de colonização, quase como troféus. Na Idade Média, a noção de museu se dissipou, mas as igrejas continuavam reservando espaços para guardar relíquias sagradas. (MENEZES, 2011, p. 12).

Durante a Idade Média a igreja foi a grande colecionadora. Enquanto dizia para seus fiéis praticarem o desprendimento, a instituição recebia numerosas doações dos fiéis e enriquecia seu tesouro cada vez mais. Este patrimônio era utilizado para conseguir novas alianças políticas, dominar novos territórios, financiar guerras contra inimigos do Estado Papal, e exercer domínio sobre as pessoas. Ao fim da Idade Média, nas cidades-republicanas, príncipes começaram a formar seus próprios tesouros. As coleções desta época continham especiarias, instrumentos musicais, peles de animais, moedas, instrumentos óticos e astronômicos, mapas, porcelanas, manuscritos e livros (SUANO, 1986).

No advento dos séculos XV e XVI, o mesmo autor comenta ainda que com advento do iluminismo, tornaram-se públicos manuscritos greco-romanos que antes se encontravam em poderio dos árabes e através de escavações na Itália foram descobertos artefatos culturais produzidos durante a Idade Antiga, como estátuas e vasos romanos. Este fato fez com que despertasse um

interesse tanto em pessoas comuns como em príncipes, sobre o que teria sido esta época, que de nada teve a ver com a civilização cristã, principalmente em relação à sua cultura, arte e filosofia. A partir de então se começou uma busca com uma série de escavações para encontrar estes artefatos produzidos na Antiguidade e fazê-los, então, pertencer aos colecionadores da época. A busca por novos lugares no mundo estava em plena atividade e a cada novo lugar “descoberto” nas Grandes Navegações traziam-se objetos dos locais visitados e também os comercializavam com outras partes do mundo.

Ainda no renascimento, Suano (1986) demonstra que além das descobertas recentes sobre a Idade Antiga, estava havendo uma importante produção artística contemporânea àquele período histórico, dentre os artistas pode-se citar como exemplo Leonardo da Vinci, Michelangelo, Palladio e Rafael. Príncipes europeus interessados também nestas obras e nestes artistas os financiavam a fim de anexar suas obras a suas vastas coleções, que agora continham não somente artefatos da Idade Média, como da Idade Antiga, do próprio período em que viviam e de várias partes do mundo. Palladio continha propostas de espaços de exposições destes artefatos, ideias que inspiraram contemporâneos do mesmo. Os ambientes onde se expunha os objetos possuíam grandes pés-direitos, abóbadas e imensas colunatas. Em alguns espaços penduravam-se quadros nas paredes em uma composição que seguia um padrão simétrico. Magníficas coleções começaram a serem compostas, símbolos do poder das famílias principescas da época:

Dentre elas devemos destacar as coleções Aldovrandi/Cospi, de Bolonha; as coleções Borghese, Farnese e Doria, de Roma; a coleção dos Duques de Este, de Módena; dos Gonzaga, de Mântua; dos duques de Urbino e, a mais espetacular de todas, a coleção dos Médicis, de Florença, da qual faz parte até mesmo um raríssimo manto de plumas dos Tupinambá, do Brasil, levado para a Europa ainda no século XVI. (SUANO, 1986, p. 16).

Estas coleções, conforme Suano (1986) aponta, não estavam restringidas apenas à Itália, outros países europeus também as continham. Muitas vezes, quando um reinado era derrotado, seu tesouro era vendido para colecionadores, como aconteceu com o tesouro de Carlos I da Inglaterra, derrotado por Cromwell, decapitado em 1649. Estas vastas coleções

posteriormente darão origem ao museu que conhecemos, porém, antes só quem tinha acesso a elas eram famílias amigas do colecionador e nobres, e é importante apontar que até tornarem-se públicas, teriam um longo percurso histórico. Ainda assim, pode-se destacar que coleções abertas ao público não significaram a princípio que havia uma instituição a serviço do mesmo. A autora Julião (2006) comenta que além destas coleções:

[...] símbolos de poderio econômico e político, também proliferaram nesse período os Gabinetes de Curiosidade e as coleções científicas, muitas chamadas de museus. Formadas por estudiosos que buscavam simular a natureza em gabinetes, reuniam grande quantidade de espécies variadas, objetos e seres exóticos vindos de terras distantes, em arranjos quase sempre caóticos. [...] (JULIÃO, 2006, p.20)

Na idade moderna, conforme Suano (1986), os Papados abriram suas coleções no chamado *antiquarium*. Utilizaram-se deste espaço para promover a educação e a transmissão da cultura cristã. Formou-se um verdadeiro exército jesuíta disciplinado e com estes deveres em seu poderio. Os museus, portanto, transmitiam apenas o conhecimento dentro do que a igreja concordava. As obras de arte expostas serviam de “receituário” para os novos artistas seguirem. O público que frequentava este ambiente era seleto, tratavam-se apenas da elite governante, convidados da igreja e artistas.

Ainda neste período, segundo Suano (1986), uma ideia de museu como um compilado sobre algum assunto foi surgindo. Este, portanto, constituía-se por enciclopédias e folhetins, por exemplo, e dispensava o ambiente físico. Durante os séculos XVII e XVIII publicaram-se diversos museus com temas variados, que agora se denominavam *museum*, do latim. Estas publicações que foram por muito tempo aliadas a ideia de museu tinham uma grande importância social, pois eram a junção dos conhecimentos acumulados até então, já estabelecidos na sociedade, a respeito de algo.

Assim foi com o *Museum Metallicum*, publicado por volta de 1600 pelo naturalista e colecionador Aldovrando de Bologna e do qual se dizia conter todo o conhecimento da época sobre metais. No século XVIII publicou-se, em Frankfurt, Alemanha, *Museum Museorum* (que

era um elenco de especiarias) e, em Londres, o *Poetical Museum* (coletânea de canções e poemas).” (SUANO, 1986, p. 11).

Segundo Suano (1986), no final do século XVII e até meados da metade do século XVIII, o *museum* em sua conformação física, conformou-se com uma nova função social que além de expor objetos, documentava o passado. Porém, o autor ainda aponta que nestes museus não havia espaço para as descobertas de Galileo Galilei, por exemplo. Nesta época, pensadores teorizavam a respeito da educação e de como divulgar as novas ideias. Como exemplo, Suano (1986) cita o filósofo Tommaso Campanella (1568-1639), que teorizou um *mouseion* no qual não haveria paredes e as crianças aprenderiam as artes e as ciências, tal espaço constituía uma antítese ao pensamento jesuíta.

Inaugurou-se na Inglaterra em 1683 o primeiro museu “público”. Suano (1986) demonstra que ele existiu devido a uma doação de John Tradescin a Elias Ashmole, que fundou o *Ashmolean Museum*, com a condição de que este viesse a ser parte do acervo da Universidade de Oxford. O acesso ao acervo deste museu também era restrito, somente tinham acesso a ele especialistas e estudantes universitários. Nesta época, a política mercantilista, como explica o autor, propunha acumulo de riquezas nacionais, e a importação de obras de arte era vista como ato supérfluo, portanto, concluiu-se que não seria necessário importar se os artistas locais produzissem obras que satisfizessem o mercado interno. Neste caso, viu-se a necessidade de proporcionar a estes artistas locais o acesso às obras de arte icônicas para que aprendessem com elas, trazendo uma economia ao Estado, uma vez que este pagaria menos pelas obras locais do que pelas importadas. Isto determinou o começo das aberturas das coleções europeias à visitação destes artistas.

Em geral, os locais que abrigavam as coleções dos nobres começaram a abrir as portas para visitação pública, ou seja, para os não-artistas somente no século XVIII, então foi franqueado de fato o acesso do público às coleções, marcando o surgimento dos grandes museus nacionais (JULIÃO, 2006, p.20). As visitas geralmente continham restrições, como o autor Suano (1986) comenta como exemplo, só poderia ocorrer em dias e horários específicos na semana, com um número máximo de visitantes por dia, e necessidade de

agendamento com antecedência. O fato de pessoas menos instruídas terem acesso ao valioso acervo dos colecionadores os incomodava. Isto se deve, segundo o autor, ao fato de que naquela época, o número de pessoas que não sabiam ler nem escrever era massivo, e o contato cultural que estas pessoas tinham eram apenas com circos que passavam por suas cidades ou feiras ambulantes. Por este motivo, as visitas deste público costumavam ser mais alegres e com uma “algazarra desrespeitosa”. Como as coleções eram privadas, os donos das mesmas ainda podiam ditar as regras de usos do ambiente. Um exemplo citado pelo autor é do Sir Ashton de Alkrington Hall (Manchester) que determinou a exclusão da classe baixa da visitação de seu museu, exceto aos que conseguissem uma carta de recomendação de alguém importante do seu círculo de amizades. Portanto, seus amigos poderiam fornecer um bilhete a qualquer pessoa comum para visitar o seu museu, com direito a trazer mais 11 convidados na visita, aos quais ficaria responsável pelos respectivos comportamentos. Por fim, as visitas não poderiam em hipótese alguma coexistir com visitas de nobres ao mesmo tempo, deveria ser em dias diferentes.

Suano (1986) salienta que no século XVIII a Europa se encontrava com um nível tão alto de autoritarismo provindo da nobreza e dos reinados, que a força e a revolta do povo começaram a se fazer sentir, culminando nas revoluções do final do século, como a Revolução Francesa em 1789, a qual suas influências extrapolaram os limites territoriais da França. Portanto, só a partir destas revoluções, que o museu abriu-se definitivamente para o público, no final do século XVIII e início do XIX. Neste contexto, Menezes (2011) comenta:

O conceito de museu como conhecemos é criado entre os séculos XVII e XVIII, com o crescente interesse nas ciências e democratização da sociedade com a ascensão da burguesia. É no Século das Luzes que a museologia passa a se organizar efetivamente nas práticas de classificação do acervo, inspirada também pela a Enciclopédia de Diderot e D'Alembert. Entretanto, será apenas em 1793, na Revolução Francesa com ideais de democracia e igualdade, que será fundado o primeiro verdadeiro museu público de arte, o Museu do Louvre. O Louvre simboliza o conceito de patrimônio público e revoluciona a museografia

agrupando os objetos por escolas e cronologicamente. (MENEZES, 2011, p. 13).

O museu como instituição pública favorecia a burguesia. Em 1792, a Convenção Nacional, segundo Suano (1986), aprovou a proposta definida em reuniões revolucionárias que abriria na França quatro museus a serviço da nova ordem: o Museu do Louvre; o Museu dos Monumentos, destinado à história revolucionária da França; o Museu da História Natural e o Museu de Artes e Ofícios, destinados ao pensamento científico em função de suas aplicações na realidade.

[...] o Museu do Louvre, aberto em 1793 e disponível ao público, indiscriminadamente, três dias em cada dez, com o fim de educar a nação francesa nos valores clássicos da Grécia e de Roma e naquilo que representava sua herança contemporânea; o Louvre, além das coleções reais, foi enriquecido por material vindo de igrejas saqueadas pelos revolucionários e, mais tarde, pelos botins que Napoleão trazia de toda a Europa e até do Egito; [...]”. (SUANO, 1986, p. 28).

Entre o final do século XVIII e a primeira metade do século XIX, foram inaugurados os principais museus europeus, que até hoje são considerados os mais importantes do continente. A respeito disto Suano (1986) cita alguns exemplos: o Belvedere de Viena (1783); o Altes Museum (1810), em Berlim; o Museu Britânico, em Londres; o Museu Real dos Países Baixos (1808), localizado em Amsterdã e o Museu do Prado (1819), em Madri. Estes museus, conforme Segre (2010) aponta, tinham um formato de exposições em que haviam imensas paredes cobertas por pinturas, os quais as pessoas “cultas” caminhavam ao lado enquanto observavam pausadamente as obras. Nesta época, a igreja católica começou a reunir e organizar os acervos de coleções papais anteriores, que posteriormente resultariam no que é hoje o acervo do Vaticano. Em muitos destes museus era necessário agendamento prévio, a visita era guiada por funcionários impacientes e a entrada do público era mediada pela cobrança de ingressos, que muitas vezes eram taxados com altos valores, assim determinando a faixa de público frequentador do espaço. Além disso, os acervos destes museus em sua maioria não tinham ainda uma

lógica na demonstração dos artefatos misturando assuntos completamente divergentes sem organização.

Nos Estados Unidos, no final do século XVIII, conforme demonstra Suano (1986), o museu já nasceu como instituição pública que cobrava entrada simbólica dos visitantes. Seu acervo inicialmente era composto de metais, rochas, plantas, frutos, raridades da natureza, curiosidades, objetos intrigantes (como o dedo de um criminoso condenado) e ainda, ambientes artificiais que imitavam a natureza e animais em seu habitat, onde os americanos já demonstravam suas habilidades em representação de artificial de ambientes. Exemplos: Museu Peale, 1786 e Museu de Charleston, 1773. O Museu Metropolitano de Nova Iorque teve um carácter diferente destes acervos de “curiosidades”, através de associações com outras instituições (SUANO, 1986).

Na América do Sul, o mesmo autor destaca o museu da Escola de Belas-Artes do Rio de Janeiro (Escola Nacional de Ciências, 1815); o Museu Nacional do Rio de Janeiro (Museu Real, 1818); Museu do Ipiranga (1892), em São Paulo; Museu Paranaense (1876); Museu de História Natural de Buenos Aires (1823) e o Museu Nacional de Bogotá (1823). Os museus brasileiros continham acervos trazidos por D. João VI em 1808 ou faziam respeito à história natural brasileira anterior à colonização.

Após tantas centenas de anos em que as coleções marcaram épocas de domínio de poucos, tanto sobre os artefatos como sobre a população massiva, os objetos presentes nos museus do início do século XIX carregavam em si aspectos negativos dos quais a população não gostava de se lembrar. As classes mais altas também não tinham um bom sentimento, pois aquelas riquezas lhe foram tiradas e tornaram-se de domínio público. O museu passou a ser visto como um local frio que apenas expunha objetos ali “depositados”. Estudiosos começaram a questionar então, qual seria o verdadeiro papel do museu na sociedade, assim como era perceptível a necessidade de se educar o maior número possível de pessoas, independentemente da classe social, visando o desenvolvimento econômico e social dos países.

Na França, como explica Suano (1986), a burguesia no poder foi a responsável pela tentativa de uma nova organização social, principalmente no quesito de ordenar conhecimentos até então adquiridos e classifica-los, incentivando o desenvolvimento da pesquisa, através do entendimento que é

preciso conhecer para se dominar. Procedeu-se, portanto, o registro e classificação de diversos assuntos como fauna, flora, política, doenças etc., objetivando um enriquecimento e desenvolvimento econômico acelerado. Este novo desejo de ordenamento atingiu os museus, uma vez que estes eram os locais ideais para se guardar os artefatos a serem classificados e ainda demonstrar à população, espalhando as mudanças que estavam ocorrendo na Europa. A burguesia, assim como fizeram muitas instâncias que estiveram no poder durante a história da humanidade, utilizava-se a seu modo do museu para demonstrar suas conquistas à população.

Com o advento da Revolução Industrial, Suano (1986) comenta que se começou a discutir a respeito do artesanato, produção em série e da arte. As grandes exposições universais estavam ocorrendo e eram expostas para todos, do trabalhador comum às classes mais altas, o que estava sendo produzido industrialmente na Europa. Nestes eventos eram discutidos instrumentos de instrução e educação públicas e chegou-se a conclusão de que esta não seria uma tarefa simples e fácil. Para começar, a própria arquitetura dos museus da época era inibidora. Por muitos dos museus terem sido até então em grandes palácios e alguns ainda serem, ou as construções feitas para este fim imitarem os palácios ou a arquitetura greco-romana. O público principalmente advindo das classes mais baixas, não se sentia à vontade em meio a tamanha grandiosidade.

As grandes exposições industriais foram responsáveis em parte pela aproximação e aumento do interesse do público pelo museu. Um dos principais fatores que demonstrava o fato foi quando começaram a ocorrer reivindicações por parte das classes baixas para com a organização e forma de apresentação dos acervos, horários e dias de funcionamento, assim como reclamações quanto aos funcionários despreparados, instalações precárias dos museus e iluminação. O museu era, portanto, a instituição capaz de educar e alcançar qualquer segmento social como nenhuma outra. Atentou-se para o fato de que se poderiam expor os objetos acompanhados de uma visão crítica, diferentemente da mera exposição que vinha ocorrendo até então.

Conforme Suano (1986) aponta, um novo ambiente passou a integrar o programa dos museus, em 1857: os salões de descanso. Estes espaços foram agregados ao programa, com o objetivo de aliar ao conceito de museu um ambiente de lazer, prazer, contemplação, relaxamento e aprendizado para atrair visitantes, uma vez que as ideias de programas de museus da antiguidade já continham espaços além do principal, o expositivo, se perderam na Idade Média. Contudo, os museus ainda passavam a imagem para a sociedade de locais com um determinado conteúdo produzido por grandes mestres, os quais já não estavam mais em discussão.

Em relação à pesquisa científica classificatória que cada vez mais se juntava aos objetivos dos museus, diversos países europeus incentivavam-na para conhecer mais sobre suas colônias dominadas. Julião (2006) comenta que os acervos destes museus expressavam o domínio sobre as colônias:

[...] Expedições específicas percorriam os territórios colonizados, com o objetivo de estudar seus recursos naturais e sua gente, e de formar coleções referentes à botânica, zoologia, mineralogia, etnografia e arqueologia, que seriam enviadas para os principais museus europeus. No Brasil, as inúmeras viagens e pesquisas de naturalistas estrangeiros resultaram em minuciosos relatos de viagens, com descrições do meio físico, da fauna, da flora e dos nativos, e na remessa de importante acervo brasileiro para instituições museológicas e científicas da Europa. (JULIÃO, 2006, p. 21).

Os principais museus europeus transformaram-se em instituições de pesquisa científica, segundo Suano (1986). De imediato, isto de nada mudou para o público frequentador. Um exemplo desta nova atividade se dá na paixão pela arte clássica da antiguidade que permeava debates nas grandes exposições. Já não era mais suficiente apenas depositar objetos e expô-los, textos já não eram mais suficientes. Era preciso ir atrás destes objetos, juntamente com a arqueologia. O museu passou a ser promotor destas pesquisas.

Alguns museus começaram a definir suas especificidades. Os museus etnográficos que tratavam da cultura e surgimento de um povo ou país específico eram um exemplo: Museu das Colônias (1839), Dinamarca (SUANO, 1986). Este tipo de museu era tido como o melhor para ensinar sobre

a variedade cultural das quais passou a humanidade desde os primórdios do homem. Pesquisas sobre a evolução do homem e civilizações antigas aguçavam o interesse pela tipologia. Outra especialidade de museu que surgiu foram aqueles que se dedicavam a despertar um sentimento de nacionalismo, consciência nacional, em um período de definições de fronteiras e criações de Estados, como o alemão e o italiano. Geralmente, a iniciativa de criação destes museus era do governo. Esta tipologia foi bastante difundida nos países do Terceiro Mundo. Suano (1986) comenta sobre a pesquisa dentro dos museus:

Foi a introdução da pesquisa no museu que o levou não apenas a especializar-se enquanto área de conhecimento como, ainda, obrigou-o a um remanejamento interno de coleções, distribuição de responsabilidades e estabelecimento de planos de ação. Nessa reformulação, o museu é discutido e questionado exaustivamente. Pontos vitais, como sua arquitetura, sua ambientação, os serviços que oferecia ao público, são tópicos constantes dos debates. (SUANO, 1986, p. 45).

O mesmo autor aponta ainda que com este desejo por esta nova organização da instituição, passou-se a ver pela primeira vez a necessidade da contratação de pessoas especializadas para trabalhar nos museus. Como não havia ainda formação acadêmica específica para tal, escolhiam-se as pessoas que mais museus conhecessem.

No final do século XIX, muitos dos principais museus já estavam completando seu centenário. Na tentativa de limpar, clarear, organizar espaços e a maneira de expor os objetos, muitos artefatos foram perdidos ou queimados. Desta forma o museu começou a construir e discutir seu papel dentro da sociedade. Esta possibilidade de especialização em áreas que a inserção da pesquisa científica o conferiu, sem dúvida, constituiu um passo importante para o desenvolvimento da instituição. O público, porém, continuou sem ser atingido diretamente pelas modificações, pois não houve um plano de cultura e educação que pedia a realidade da época.

Este querer e não fazer é um descompasso existente na instituição até hoje, que apesar da consciência sobre o potencial educacional dos museus, colocar as ideias em prática não é tarefa fácil e necessita planejamento e

ações conjuntas. Suano (1986) demonstra que nos Estados Unidos havia um conceito diferente, o de “auto educar-se”. Cabia à própria pessoa ir ao museu e aprender sozinha. Este conceito não se difundiu na Europa e recebeu muitas críticas. No Brasil, grupos escolares iam a museus como o Museu Nacional do Rio de Janeiro, por exemplo, em visitas obrigatórias, sem de lá retirar grande conhecimento. Foi neste clima de desejo de reconstrução, porém ainda marcado pelo tédio e impressão de que os museus eram apenas depósitos, cemitérios de objetos que não estão mais à tona, que o museu chega ao século XX.

2.4 O MUSEU DO SÉCULO XX AO XXI

Até meados do século XX, com todas as modificações e variações ocorridas na instituição a respeito do que é museu e qual seu papel na sociedade, cada geração ficou responsável por interpretar o seu tempo de acordo com as exigências de sua época, e a partir disto concluir a interpretação deste termo impreciso: o museu. No início do século XX, conforme Suano (1986), tentava-se salvar a instituição museu, que estava à beira da falência, voltado e fechado em si mesmo. Encontrávamo-nos em uma sociedade pós Revolução Industrial. Os museus do início do século XX não respondiam aos desejos, inquietações e necessidades da época. Assim também comenta Menezes (2011) sobre a estruturação do museu no início do século:

Até o século XX, os museus ainda mantinham certa estrutura de templo de verdades – resquício da origem grega e elitismo – ou de vitrine de relíquias. Chegaram a ser comparados a cemitérios no Manifesto Futurista publicado no jornal *Le Figaro*, em 1909. Após a Primeira Guerra Mundial, com as ideias modernistas e vanguardistas, há uma renovação do conceito de museu. O Espaço é dessacralizado, busca-se o fim da contemplação em direção a uma nova abordagem. Museus pluralizaram suas atividades e passam a promover cursos, conferências e eventos que o transformam em um espaço de convivência. (MENEZES, 2011, p. 13).

As artes de vanguarda trouxeram questionamentos para o que se conhecia de museu, conforme Segue (2010) explica:

Nos anos vinte as vanguardas artísticas rejeitavam o museu, síntese e representação da cultura burguesa identificada com os prédios ecléticos do século XIX e com a produção *pompier* dos artistas contemporâneos que eles continham. [...] Mas também os jovens artistas revolucionários necessitavam do museu para expor e difundir as suas obras inovadoras. Opostos ao classicismo acadêmico, eles se interessavam pelos museus antropológicos que exibiam as culturas populares locais e as dos países de sistema colonial [...]. (SEGRE, 2010, p. 7).

Foi-se necessário repensar os espaços e as funções dos museus. Suano (1986) defende que foi criada na Inglaterra a Associação de Museus, que hoje é internacional e que tinha por objetivo publicar diretrizes para a direção dos museus como, por exemplo, a necessidade de contratação de especialistas, de adquirir legendas e textos nas obras, ações para obter fundos, como obter reproduções de obras etc. Estas publicações eram feitas em revistas periódicas que tratavam de diversos assuntos acerca dos museus. Logo após a Segunda Guerra Mundial, e durante a segunda metade do século XX, Segre (2010) aponta que o museu se tornou em um dos temas mais recorrentes e discutidos na arquitetura moderna. Com tamanha devastação provocada pela guerra, não houve muitos avanços durante anos, principalmente nos Estados Unidos. Porém, após décadas de recuperação, enfim os países desenvolvidos puderam dar prioridade a edifícios culturais, em detrimento do foco anterior em habitações e infraestruturas básicas.

Suano (1986) explica que os museus soviéticos começaram a apresentar em seus acervos as obras de arte, todas juntas, intercaladas com textos e gravuras, com o objetivo de apresentar a história da produção humana, não pelo viés apenas dos gênios artísticos, mas sim do entendimento de conjunto e significado que uma determinada produção tem para uma época específica, o que constituiu um avanço local na museografia da época. O objetivo principal, sobretudo, era demonstrar as diferenças entre as classes sociais. Portanto, as obras não eram mais apresentadas apenas pelo objeto icônico, mas sim a fim de demonstrar o contexto que estava por trás de sua criação. A partir deste momento, passa-se a importar o que havia por trás da produção humana, o que trouxe a humanidade até ali. Na Rússia, castelos e

palácios foram transformados em museus e em alguns casos, mantendo os aposentos para exposição dos antigos usos, acompanhados de painéis com gastos das classes superiores que comparavam com a vida dos camponeses da época. Alguns novos museus foram criados nas cidades de províncias. A base ideológica dos museus Russos daquela época era marxista e tinham a intenção de transmitir uma determinada interpretação do passado, e uma ideologia de futuro.

Logo após a Segunda Guerra Mundial, os museus da Europa encontravam-se decadentes, havendo total desinteresse por parte dos oficiais e também do público. Além disso, Suano (1986) comenta que muitos deles haviam sido saqueados pelos nazistas, a fim de compor um museu nazista que na ideia de Hitler deveria conter as mais importantes obras de arte de todos os tempos. Enquanto isso, no leste europeu e na União Soviética, alguns países começaram a multiplicar a tipologia dos museus Russos. Nos Estados Unidos, ao contrário da Europa Ocidental, os museus estavam completamente inseridos na sociedade capitalista, em contato com a produção industrial e também com os artistas e a universidade. Estes museus colocaram em seu programa eventos culturais, como desfiles de moda, debates públicos e atividades educacionais.

O mesmo autor comenta ainda que os anos 60 foram a década em que a situação dos museus europeus começaram a mudar, passados os primeiros anos imediatos ao pós-guerra. Diversas discussões pertinentes permeavam a sociedade, como a ecologia, democratização da cultura, prática da agricultura, interesses pela vida cotidiana, feminismo, meio ambiente etc., que passaram a exigir um museu mais dinâmico, não mais preocupado somente com os grandes feitos, datas e gênios, mas sim em refletir sobre a atualidade. Atividades culturais começaram a ocorrer nas escolas, e também a criação do “museobus”, que levava partes circulantes dos museus às prisões, zona rural, periferia e fábricas. Na América Latina, foram criados museus com o intuito de não perder as tradições da própria cultura pós-guerra, dentre eles, Segre (2010) cita o Museu Nacional de Antropologia e História de Pedro Ramirez Vázquez (1963) no México e o Museu do Ouro (1963) em Bogotá, Colômbia, de Germán Samper.

As primeiras escolas especializadas na formação de profissionais de museus datam desta mesma época, em toda a Europa e EUA. Passam a existir profissionais museólogos, agentes culturais. É importante ressaltar a atuação da Associação dos Museus que foi responsável por reunir interessados, profissionais de diversas áreas, debater sobre o museu e pela publicação de periódicos que contribuíram para estes avanços na instituição.

Suano (1986) comenta que o surgimento dos aviões proporcionou uma revolução na maneira de se movimentar entre culturas, também tiveram um importante papel nas mudanças ocorridas, afinal, ir conhecer uma cultura de perto era muito mais interessante do que o que os museus antigos apresentavam. Passou a ser difícil para os museus competirem com tamanha novidade, deixando-os perante o público parecendo ainda mais desinteressantes. Passado o susto, mais uma vez foi necessário parar e discutir qual o verdadeiro papel da instituição na sociedade e como ele poderia melhor servi-la. Durante a história, os assuntos que permeavam as discussões sociais variaram de acordo com o momento, passando, por exemplo, por drogas, ecologia, meio ambiente, assuntos nucleares, pobreza, guerra, etc. Este fato reafirmou a relação intrínseca do eixo permanente existente entre o museu e a sociedade, e como esta deve acompanhar as mudanças, não ficando presa apenas a um passado distante que sim nos trouxe até aqui, mas não representa sozinha a realidade atual.

Apesar de o assunto de levar educação através do museu já tenha sido discutido e revelada esta intenção desde o século XIX, foram nas décadas de 60 e 70 do século XX que a discussão ficou realmente séria. Conforme Suano (1986), com uma série de revoltas na Europa, a população exigia maior acesso às universidades e à cultura. Entretanto, se o objetivo do museu é a transmissão do conhecimento, deve-se questionar quem deseja transmitir qual conhecimento. Os museus em sua maioria são gerenciados e mantidos pelo Estado, por instituições privadas, fundações e empresas. Como vimos ao longo da história, não se pode falar mal de quem o mantém. O museu passa, portanto, a visão de alguém sobre algo. Em termos educacionais, diferentemente da escola que segue um programa nacional de educação, seja esta pública ou particular, o museu deveria ter mais “liberdade”. Enquanto na

escola ingressa-se em uma determinada faixa etária e permanece-se por anos pré-determinados, frequenta-se por “obrigação”, o público do museu:

[...] é variável, flutuante, não há obrigatoriedade de frequência e, sobretudo, raramente existem contatos e avaliações entre o visitante e os profissionais de museu. Em outras palavras, a comunidade, de forma geral, busca o museu em suas horas vagas e por não haver contatos entre os que *fazem* o museu e os que o *usam*, este fazer raramente é questionado. Assim, poucos determinam – e nem sempre por critérios explícitos – o que muitos devem consumir. O museu, portanto, tem a oportunidade de ser mais elitista e mais autoritário do que a escola e raríssimos são aqueles que deixam tal oportunidade escapar.” (SUANO, 1986, p. 58).

Esta visão de transmitir conhecimento através dos museus proporcionou no século XX uma mudança considerável na instituição. Segundo Suano (1986), especialistas começaram a criar variados tipos de museus que se especializavam em alguma vertente cultural específica. Como exemplo, pode-se citar os museus que se destinavam a instruir uma população sobre algum tipo de trabalho específico, como a agricultura; o ecomuseu que pegava parte de uma comunidade viva e transformava em museu, para que as próprias pessoas do local conhecessem sua história e cultura, por exemplo um vilarejo; os museus ao ar livre, principalmente nos EUA, que recriavam ambientes de comunidades para visitação, muitas vezes com pessoas imitando vestimentas e atividades da época; os museus de vizinato, que tratam de uma reflexão sobre o momento presente de uma determinada comunidade ou vizinhança, seja de interesse cultural ou informativo; museus da cidade; museus científicos atrelados às universidades.

Suano (1986) explica ainda que se trata de um equívoco por parte dos responsáveis pelas exposições em museus, museólogos e museógrafos, é querer emprestar seus olhos ao público visitante, querer que estes enxerguem nas obras o mesmo que si. Esta mediação da informação, com apresentação tradicional de objetos, conferindo-lhes carácter especial e de unicidade, torna os museus chatos aos olhos dos visitantes. Afinal, para a maioria, os objetos nada mais dizem do que sua própria existência óbvia. Este apenas poder “ver” o que lhe é selecionado, sem opinar, sem interagir, sem obter um panorama

social e político daquilo que se vê, sem enxergar ali algo que lhe diz respeito e relaciona-se com sua realidade, torna os museus “mortos”, locais que imploram por verbas e público. O público por sua vez não reclama mudanças, pois não enxerga que se trata de algo que lhe diz respeito.

O caminho para os próximos anos seria não focar apenas no museu do culto do passado, do único, do belo, do “ponto fora da curva”, dos grandes nomes e datas, para abrir espaço também para o comum, o banal. Não mostrar apenas a minoria que mereceu aparecer ali por seus feitos, mas também a maioria que fez e continuam fazendo parte da história, ambos os lados de uma mesma moeda. Isto implica em museus abarcarem em seus acervos produtos e patrimônios culturais, sejam eles materiais ou imateriais, provindos de uma massa. Segre (2010) comenta que com o advento da internet, do Google, séries da televisão e o cinema, cresceu o interesse da arte na pesquisa e representação de períodos históricos, assim como cresceu o interesse das grandes massas.

Os museus deveriam ser, portanto, centros de discussões sociais, políticas e artísticas do que ocorreu no passado e ocorre no presente. Irradiadores de conhecimento, ao mesmo ponto que captadores das questões sociais atuais, ganhando uma característica de *fórum*, ao invés de *templo* como tem sido, assim como explica Suano (1986). Porém, como vimos esta tarefa não seria possível com o modo de gerência e mantimento financeiro atual da maioria dos museus. Para que as instituições possam ter a liberdade de tratar dos assuntos que acharem pertinentes, estas teriam que auto manter-se financeiramente. Isto já ocorre em alguns países, como EUA, por exemplo, no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque. Porém, os EUA já tem em sua cultura, o costume de ocorrerem doações para equipamentos culturais, provindos de empresas privadas ou até mesmo pessoas físicas.

Não se propõe o abandono do programa dos museus tradicionais, apenas acrescentar novas formas de museus. Poder-se-iam existir tanto museus focados em programas tradicionais, exposições de objetos e coleções adquiridos pela instituição ao longo da história, como museus focados na produção cultural social e política. O museu tornar-se-ia lugar do presente e

não do passado, onde ocorreria a reflexão sobre o momento contemporâneo. Uma vez que o público torna-se parte do museu, reconhece-se nele, uma vez que este se refere diretamente ao público, os visitantes dos museus tornar-se-iam agentes potenciais desinibidos e passariam, por fim, a participar ativamente das atividades propostas nos programas dos museus. O museu seria, portanto, uma célula viva de público, tempo e espaço, local onde ocorreriam dinâmicas pertinentes ao momento histórico atual.

Adentrando o século XXI, o museu começa a trazer características tanto do museu histórico, como das mudanças ocorridas com os movimentos de vanguardas do século XX. Com o aumento de visitantes fez-se necessária adaptação dos serviços oferecidos pelos museus, como espaços para exposições temporárias que se renovassem periodicamente, locais para consumo e educação. Após as inúmeras crises pelas quais passou a instituição museu ao longo da história, além das críticas provindas das artes vanguardistas e da devastação causada pela Segunda Guerra Mundial, os museus conseguiram se afirmar como uma instituição que sintetiza e transmite valores de seu tempo, sendo capaz de evoluir. Um exemplo de museu que conseguiu começar a superar a busca pelo novo foi o já citado Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (1929).

Encontra-se a partir deste momento certa diversidade nas tipologias de museus que começaram a serem feitos, na passagem do século XX para o XXI. Observa-se o museu contemporâneo como um objeto complexo funcionalmente que se difere em sua relação simbólica com a cidade, organização interna, sua museografia e como se relaciona com os lugares que estão inseridos. Os museus em alguns casos consistem na primeira grande peça em exposição, tendo ainda a responsabilidade de abrigá-las sendo um edifício público e cultural. Segre (2010) apresenta um resumo sobre as tipologias de museus contemporâneos e o que nos trouxe até elas:

[...] cabe uma mínima classificação dos principais através das tipologias dominantes. Uma das imagens mais persistentes é a caixa fechada e introvertida: ela começou no *zigurat* invertido do Guggenheim de F. L. Wright em Nova York (1959); perdurou na estrutura compacta e fragmentada do *East Wing of National Gallery*

de I. M. Pei (1974) em Washington, e no Centro Galego de Arte Contemporâneo de Álvaro Siza (1993) em Santiago de Compostela; na sereva translucidez da Kunsthaus de Peter Zumthor (1997) em Braganz; decompõe-se nos volumes apinhados do *New Museum* de SANAA (2007) em Nova York; e explode na exuberância formal do Guggenheim de Frank Gehry (1997) em Bilbao; no angustiante Museu Judaico de Daniel Libeskind (1998) em Berlim; e no multiforme arlequim do museu do Quai Branly de Jean Nouvel (2006) em Paris. (SEGRE, 2010, p. 9).

O autor explica ainda que o início da concepção contínua do percurso horizontal no interior dos museus teria começado com Le Corbusier em sua espiral, e se tornou vertical com F. L. Wright no Guggenheim, ainda tornando-se um elemento na parte externa do edifício com o Centro Pompidou de Piano & Rogers (1977) em Paris. Porém no século XXI, com a utilização do desenho paramétrico juntamente com os programas de computação gráfica, os percursos dentro dos museus apresentam novas possibilidades. Algumas edificações têm como condicionante a relação com obras históricas e tomam a posição de integrar-se ou contrastar com elas, nas quais Rafael Moneo, Robert Venturi e David Chipperfield são exemplos de arquitetos que já abordaram o tema. Para compreender que museu é este que se vem fazendo nos últimos anos, de acordo com características comuns, o autor Montaner (2003) classifica os museus que adentram o século XXI e os agrupa em oito tipologias diferentes, as quais serão base para os itens a seguir, do 2.2.1 ao 2.2.8.

2.4.1 Primeira Tipologia – O Museu Como Organismo Extraordinário

A primeira tipologia apresentada por Montaner (2003) seria do museu como um organismo extraordinário. Este tipo de museu seria aquele que como objeto único e chamativo, destaca-se na paisagem. Estas edificações geralmente estão inseridas em ambientes urbanos consolidados criando um forte contraste. Segre (2010) comenta que estes museus possuem complexas estruturas formais ao modo que a arquitetura é tão atraente quanto o conteúdo no interior. A origem desta tipologia está em Frank Lloyd Wright, segundo Montaner (2003), com seu pensamento organicista modernista, através do Museu Guggenheim, em Nova Iorque, 1959. A obra apresenta-se como uma

escultura inspirada em formas orgânicas e trouxe um novo conceito sobre o espaço interior dinâmico e o percurso interno contínuo conforme (FIGURA 1).

FIGURA 1 – INTERIOR DO MUSEU GUGGENHEIN EM NOVA YORK.



FONTE: PROAÑO (2013).

F. L. Wright deixou seguidores de sua arquitetura de museus, como Frank Gehry, Santiago Calatrava e Oscar Niemeyer. Como exemplos das obras destes arquitetos, o autor cita respectivamente o Museu Guggenheim de Bilbao, Espanha (1991-1997); Cidade das Artes e das Ciências, Espanha (1996-1998) e o Museu de Arte Contemporânea de Niterói, Brasil (1996). Constituídos por imensas formas orgânicas, interiores oníricos e surpreendentes, desde a forma até elementos arquitetônicos de fachada, iluminação, elementos estruturais, tais características encadeadas constituem uma arquitetura de museus única, extraordinária, incomum como demonstra a (FIGURA 2).

Estas obras muitas vezes se impõem no lugar onde são inseridas, adquirindo um aspecto quase cenográfico, onde parece importar mais o impacto que se sente ao presenciá-las e vivenciá-las. Em alguns casos, como no de Santiago Calatrava, por exemplo, estruturas gigantescas exibem-se de

tal forma, que os visitantes, segundo o autor, ao passearem pelos museus recordam-se mais da extravagância da arquitetura, do que das exposições às quais elas abrigam. Em alguns casos, a forma pode comprometer a função.

FIGURA 2 – ARQUITETURA ORGÂNICA DO MUSEU GUGGENHEIN DE BILBAO.



FONTE: CIRIA (2003).

2.4.2 Segunda Tipologia – A Evolução da Caixa

O segundo grupo de museus contemporâneos apresentados por Montaner (2003) tratam da evolução da caixa, que em muitos aspectos é oposta à tipologia anterior. Esta vertente museológica nasce com Le Corbusier e Mies van der Rohe: A caixa neutra e multifuncional, o contêiner. Pode-se dizer ainda que suas origens são ainda mais longínquas: nos gabinetes indiferenciados dos antigos colecionadores. O formato foi evoluindo durante o tempo tornando-se cada vez mais neutro, flexível, climatizado e com a tecnologia a seu serviço. Esta caixa apresenta-se neutra ao visitante a primeira vista e quando acessada, revela as surpresas em seus acervos.

Le Corbusier definiu a teoria do modelo de museu retilíneo de crescimento ilimitado (1939) e Mies van der Rohe definiu o museu de planta livre, no projeto Museu para uma pequena cidade (1942).

Eram perseguidas as formas da transparência, a planta livre e flexível, a máxima acessibilidade, o predomínio dos elementos de circulação, a luz natural no espaço moderno e universal, a extrema funcionalidade, a capacidade de crescimento, a precisão tecnológica como elemento de identificação do destino do edifício, a neutralidade e ausência de mediação entre espaço e obra a ser exposta. (MONTANER, 2003, p. 29).

A proposta de Mies van der Rohe, segundo Segre (2010), apresentava paredes de vidro e painéis integrais no interior, e pode-se ser reconhecida na Nova Galeria Nacional de Berlin (1968). Sobre o modelo de Le Corbusier, o mesmo autor comenta:

[...] se transformou em uma tipologia universal de museu. Ele aplicou o modelo de J.N.L Durand contido no *Précis des Leçons* (1805), constituído por um anel de salas ao redor de um pátio; e a partir de um salão central principal que o substituíra, desenvolveu uma espiral contínua que podia crescer indefinidamente. Com iluminação zenital homogênea, espaços de diferentes dimensões e divisões internas leves e cambiáveis, estabeleceu os parâmetros universais do museu moderno. (SEGRE, 2010, p. 7).

Ambos os modelos foram sendo seguidos e adaptados, na tentativa de trazê-los do mundo das ideias para espaços concretos. O primeiro influenciou a arquitetura japonesa nos anos cinquenta, com um carácter de arquitetura zen. No Brasil, um exemplo de obra influenciada pelo conceito é do Museu de Arte de São Paulo, o MASP (1957-68), projetado por Lina Bo Bardi. A grande caixa elevada do chão com estrutura audaciosa criou uma grande praça coberta, com uma arquitetura abstrata e fugiu dos moldes habituais de acesso à edificação. A ousadia por parte da arquiteta não se ateu ao projeto arquitetônico, Bo Bardi trabalhava também na museografia do MASP, com uma proposta moderna inovadora de apresentação das exposições, com o objetivo de levar a história da arte de forma nova e pedagógica à população (FIGURA 3). Os seguidores do modelo de Le Corbusier, como Lina, procuravam afastar-se da abstração, materializando o conceito, conforme explica Montaner (2003).

FIGURA 3 – MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO, MARCO NA ARQUITETURA BRASILEIRA.



FONTE: HOLANDA (2012).

A planta livre de Mies van der Rohe influenciou no Brasil o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (1953-68), de Affonso Eduardo Reidy. A caixa foi evoluindo conceitualmente e fisicamente durante o século XX. No Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, a forma de prisma torna-se mais vertical, com o programa distribuído em pavimentos, diferente de antes da grande caixa horizontal. Pela primeira vez foi feito um museu moderno para abrigar arte moderna, e seu acervo ainda abordava cinema, arquitetura, fotografia e desenho industrial. Por fim, o Centro Pompidou (1977) em Paris, projeto de Renzo Piano, representou a evolução do contêiner conforme (FIGURA 4). Utilizando da tecnologia disponível nos anos setenta, a obra contém uma megaestrutura à vista de todos e valoriza a dinâmica e o movimento ressaltando elementos como escadas rolantes e elevadores. Apresenta-se fazendo referência às fábricas de Paris, como uma caixa plurifuncional que, desta forma, reafirmou o quão útil este modelo poderia ser. Todos estes

exemplos de museus reafirmam a versatilidade da caixa neutra com planta livre, espaços que tentam explorar ao máximo a multifuncionalidade e a tecnologia. Entendendo o quão rápidas tem sido as mudanças em nossos tempos, a flexibilidade de se adaptar às necessidades que a arte contemporânea dispuser é uma característica favorável.

FIGURA 4 – CENTRE POMPIDOU DE RENZO PIANO.



FONTE: PEREZ (2010).

2.4.3 Terceira Tipologia – O Objeto Minimalista

A terceira tipologia conceituada por Montaner (2003) trata do objeto minimalista. Os museus minimalistas possuem várias características comuns. Geralmente, as obras tem a *minimal arte* como temática não só da obra arquitetônica, mas também da forma como tratam a paisagem e o entorno. Envolvem ainda as obras dos acervos e os materiais utilizados, compondo um todo coeso. As formas geométricas puras são estudadas e largamente utilizadas como bases formais principais das intervenções. Os materiais são selecionados e constituem junto à forma e à luz a composição arquitetônica,

destacando-se em seus contrastes nos encontros uns com os outros. A utilização da luz natural é constante, seja por meio do uso de claraboias, materiais transparentes ou translúcidos ou janelas em formas regulares.

Segre (2010) destaca a pirâmide polêmica de I. M. Pei no pátio do Louvre (1989) como intervenção que opta por contrastar com a obra original. Segundo Montaner (2003), outro bom exemplo que demonstra características minimalistas é a obra de Donald Judd (1993) no Texas, EUA, Chinati Foundation. Consiste em uma intervenção feita nos hangares de uma antiga fábrica militar em Fort Russel. Portas e janelas são ritmadas nas fachadas e concreto polido aparente nas vedações. Nesta edificação, é clara a relação em que obra de arte, arquitetura e paisagem estão perfeitamente integradas, fazendo parte de um todo inseparável, completando umas as outras conforme (FIGURA 5).

FIGURA 5 – CHINATI FOUNDATION, OBRA DE DONALD JUDD.



FONTE: TUCK (2016).

Tadao Ando foi o primeiro arquiteto a ser intitulado como minimalista pela crítica. Criou uma série de projetos de museus, buscando encontrar a forma mais arquetípica e sagrada do museu. Pode-se citar como exemplo o Museu de Arte Moderna em Fort Worth (1997-2002). O projeto trata-se de

grandes caixas dispostas lado a lado, envidraçadas e com a utilização do concreto na estrutura e interiores (FIGURA 6).

FIGURA 6 – MUSEU DE ARTE MODERNA EM FORT WORTH DE TADAO ANDO.



FONTE: YUSHENG (2012).

Um arquiteto brasileiro que Montaner (2003) exemplifica é Paulo Mendes da Rocha. Em seus projetos do Museu da Escultura (1986-1995) e na intervenção feita na Pinacoteca do Estado de São Paulo (1993-1999), ambos em São Paulo, o arquiteto utiliza características do minimalismo. No primeiro, a expressão formal apresenta-se em uma grande caixa em que é contido o museu, e sob ela, uma praça enterrada. O material predominante é o concreto aparente e nos detalhes metal e vidro. Na segunda obra, a intervenção transforma completamente os fluxos anteriores, transformando os deslocamentos, agregando um caráter dinâmico e moderno à obra. O antigo caráter simétrico e acadêmico da original é contrastado pela nova dinâmica longitudinal apresentada. O material primordial utilizado foi o metal escuro, que contrasta com as vedações antigas deixando evidente o que é novo e antigo. Conta ainda com uma claraboia reticulada colocada no lugar de uma cúpula

recortada que havia sido iniciada e era prevista no século XIX. Esta nova claraboia transforma os pátios, aferindo-lhes iluminação natural que permeia todo o ambiente.

Os museus minimalistas, portanto, utilizam-se de poucos materiais mantendo-os aparentes e bem determinados na composição, sejam estes transparentes ou opacos. Utilizam largamente a luz natural, quando possível e formas geométricas puras. Os resultados são obras mínimas, porém intensas e presentes na paisagem. Quando esta se integra com a arquitetura e o seu acervo, o todo completo transmite a impressão de que o museu sempre ali esteve.

2.4.4 Quarta Tipologia – O Museu-Museu

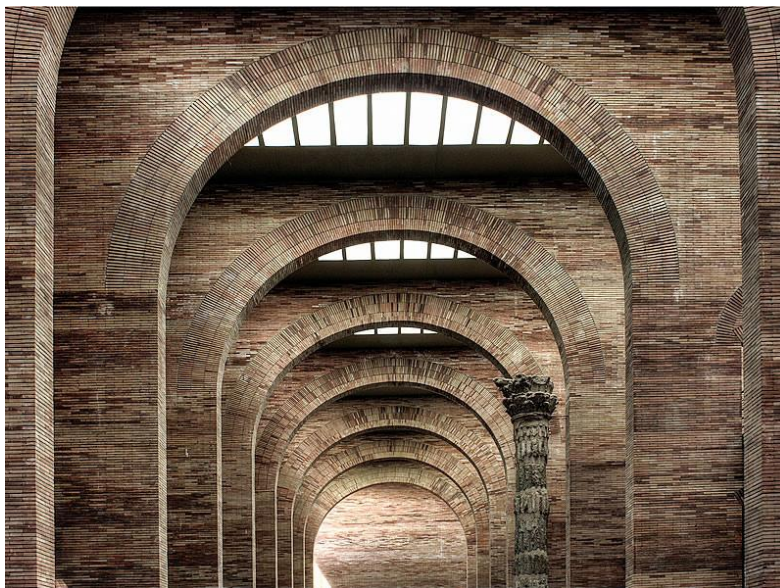
A próxima tipologia apresentada por Montaner (2003) trata do “museu-museu”, esta vertente consiste na tentativa de dar uma continuidade às tipologias museológicas já existentes em um determinado local e tempo. A partir de uma criteriosa análise das edificações históricas, os arquitetos elaboram em seus projetos propostas de continuidade e evolução das tipologias inserindo-as a um novo contexto tipológico. A maior parte das obras com estas características consistem em ampliações de complexos museológicos já consolidados que têm esta posição de fazer menção ao pré-existente. Algumas vezes as intervenções assemelham-se ao minimalismo fazendo referência ao antigo através de formas geométricas, porém demonstrando o caráter de novidade. Apesar de menos comum, também são feitas edificações completamente novas, analisando-se o contexto urbano em que estas serão inseridas. Nem sempre a análise tipológica se atém apenas a museus. Podem-se considerar outras edificações do entorno como habitações, por exemplo. As referências ao passado podem ser feitas através da atribuição ao novo projeto de elementos arquitetônicos icônicos presentes nas obras antigas, como claraboias, salas compartimentadas subdividindo um espaço maior, pátios, etc.

Três arquitetos emblemáticos citados pelo autor seriam Louis Kahn, Aldo Rossi e o mais contemporâneo e que exerce brilhantemente as releituras,

Rafael Moneo. Um exemplo de suas obras seria o Museu de Arte Romana (1980-1986), em Mérida, Espanha, conforme (FIGURA 7). Está situado dentro de um conjunto arqueológico monumental espanhol. A edificação apresenta-se como uma síntese:

[...] tanto da recriação tipológica através de um sistema repetitivo de naves, salas e passarelas, quanto da capacidade de expressão do conteúdo, por sua forma de armazém de vestígios arqueológicos, suas referências às grandes dimensões dos arcos romanos e sua textura inspirada nas paredes de tijolo aparente. Além disso, este é um caso em que se realizou uma obra-prima pela ajustada e adequada relação entre a forma dos espaços, a museografia de vitrines, peanhas, suportes, e as qualidades das peças arqueológicas. (MONTANER, 2003, p.63).

FIGURA 7 – MUSEU DE ARTE ROMANA DE RAFAEL MONEO.



FONTE: LANGDON (2015).

No Brasil, pode-se citar o Centro Cultural Banco do Brasil (1989), no Rio de Janeiro. Uma antiga central bancária transformada em centro artístico remodelado, acessível e popular conforme (FIGURA 8).

FIGURA 8 – CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL, RIO DE JANEIRO.



FONTE: RIOTUR (2014).

2.4.5 Quinta Tipologia – O Museu Voltado Para Si Mesmo

O museu que se volta para si mesmo é a quinta tipologia apresentada por Montaner (2003). Esta tipologia de museus para o século XXI trata de edificações que partem de seu acervo para o espaço interior, ao mesmo tempo em que criam uma relação de vistas com o entorno, resultando em uma forma externa. Valorizam ainda a captação da luz natural para a exposição dos acervos. Geralmente, estas edificações são de tamanho médio e são projetadas para abrigar algum acervo específico como as obras de algum artista, por exemplo. Desta forma, com o acervo sendo o ponto de partida, ao contrário de vertentes que pretendem criar espaços multifuncionais neutros capazes de atender diversas demandas; cada espaço é pensado para encaixar e combinar na medida com as obras.

Tamanha especificidade influencia não só as formas dos ambientes, como a seleção de materiais a serem utilizados nos interiores, a forma e a disposição das aberturas criteriosamente pensadas, a maneira de se captar a luz natural, a museografia etc. Portanto, mais uma vez, o acervo do museu é relacionado diretamente à sua arquitetura. A forma externa dos museus conferem unidade e fechamento transformando o conjunto em um todo

complexo e coeso. A temática do acervo influencia diretamente a composição arquitetônica, de diversas maneiras, objetivando melhor servi-las.

Montaner explica que o arquiteto mestre neste tipo de museu é Álvaro Siza. Sua proposta para a Fundação Iberê Camargo, em Porto Alegre assemelha-se a posições tomadas pelo arquiteto na forma de resolver outros museus no exterior. O museu foi projetado para abrigar as obras do artista Iberê Camargo. A edificação é implantada em um terreno de relevo acidentado e localiza-se à beira do Rio Guaíba e de uma vegetação a ser considerada. A edificação fecha-se em si e possui caminhos em rampas e passarelas que guiam os visitantes pelos acervos conforme (FIGURA 9). Em alguns momentos específicos dos percursos pelos corredores encontram-se pequenas aberturas que enquadram a paisagem do entorno, tornando-a parte do acervo, trazendo-a para dentro do museu e assim, valorizando-a e emocionando os visitantes. Claraboias iluminam as exposições.

FIGURA 9 – FUNDAÇÃO IBERÊ CAMARGO DE ÁLVARO SIZA.



FONTE: HELM (2014).

Ainda na América Latina, o Museu Xul Solar (1987-93), em Buenos Aires, foi projetado para abrigar as obras do artista na casa em que ele viveu. O atelier onde ele trabalhava foi mantido e preservado. A edificação buscou inspirar-se em suas obras, as quais tinham um caráter surrealista e delirante.

Os espaços se articulam em balanços e plataformas em pavimentos ao redor de um pátio onde podem ocorrer apresentações culturais. O material principal foi o concreto aparente.

Daniel Libeskind, com a obra Museu Judaico (1987-1999), em Berlim, apresenta um ótimo exemplo de arquitetura expressando a temática abordada (FIGURA 10). Os espaços interiores possuem formas irregulares rasgadas, com composições no teto e fachada que o acompanham. As aberturas possuem também formas irregulares que junto com o todo explicitam certa tensão, agressividade, aparentando transmitir sentimentos de ausência, extermínio e exílio. Existem alguns museus desta tipologia com acervos mais abrangentes, porém sua postura perante eles é a mesma, criando-se espaços específicos para cada acervo. Constituem-se, portanto, de espaços interiores complexos e a abertura para o exterior, seja pela captação da luz ou agregação da paisagem na obra.

FIGURA 10 – MUSEU JUDAICO EM BERLIM, DE DANIEL LIBESKIND.



FONTE: ZIEHE (2014).

2.4.6 Sexta Tipologia – Museu Colagem

O museu colagem é a sexta tipologia na qual Montaner (2003) comenta em seu livro. Estas edificações nasceram dentro de uma condição pós-

modernista, em que as edificações destinadas a atividades culturais nos anos oitenta tinham um carácter representativo em sua conformação arquitetônica. A partir da complexidade em que se apresentam os museus contemporâneos, tendo a fragmentação como característica, com diversos tipos de exposições, esta tipologia apresenta como forma de resolução projetual a colagem de elementos em que cada um abrigaria uma função. Este tipo de museu volta-se tanto para seu interior como para o exterior. Representa a cultura industrial de massas, o prazer e o popular, apresentando-se como local da diversão e comunicação. Marcante na paisagem, quase sempre vira um marco urbano e ponto turístico, como se fosse a peça principal em exposição. Agrega valores simbólicos e narrativos, e cria uma relação entre as obras de arte, os espaços para expô-las e a linguagem do arquiteto.

Como exemplo desta tipologia Montaner (2003) cita o Museu dos Vulcões (Vulcania, 1994-2002), de Hans Hollein, na França, que com colagens de formas e escavado em parte nas montanhas tenta rememorar a queda a um abismo. Outro exemplo seria o Museu da Arquitetura (1989-1995), de Alessandro Mendini, na Holanda. A obra é constituída por um somatório de fragmentos que formam um volume presente na paisagem. Mendini propôs ainda que cada fragmento fosse projetado por uma pessoa diferente conforme (FIGURA 11). O conjunto que tem uma configuração de ilha e teve contribuições de Philippe Stark, Michelle de Lucchi e Coop Himmelblau, tanto em fragmentos exteriores como nos interiores. Apresenta-se, portanto, como polo oposto à caixa modernista. Através de fragmentos, busca uma concordância com os tempos atuais, desde que se obtenha uma solução que articule peças que demonstrem que a cultura do fragmento hoje representa a diversidade e isto se expressa formalmente na arquitetura. Esta desconstrução da forma do museu, fragmentando-a, conduz para outras duas tipologias como veremos a seguir.

FIGURA 11 – MUSEU DA ARQUITETURA OU GRONINGER, DE ALESSANDRO MENDINI.



FONTE: SIAS (2015).

2.4.7 Sétima Tipologia – O Antimuseu

O antimuseu ou museu não convencional consiste em uma tipologia de vanguarda, enfatizada por Montaner (2003), em que os museus vão contra a conformação das instituições convencionais. Com as críticas sofridas no século XX, o museu busca cada vez mais seus limites, rompê-los e ultrapassá-los, a fim de reconhecer as problemáticas que envolvem locais para exposição da arte, trata-se da ampliação das possibilidades. Normalmente localizados à margem dos grandes centros onde geralmente ficam as redes de museus convencionais, estes museus possuem instalações efêmeras ou se apropriam de espaços não convencionais para mostras de artistas. A iniciativa para criação destes museus, muitas vezes partem diretamente dos próprios artistas que não são famosos, ou que têm uma arte contemporânea experimental ainda não consolidada, a ser mostrada à sociedade.

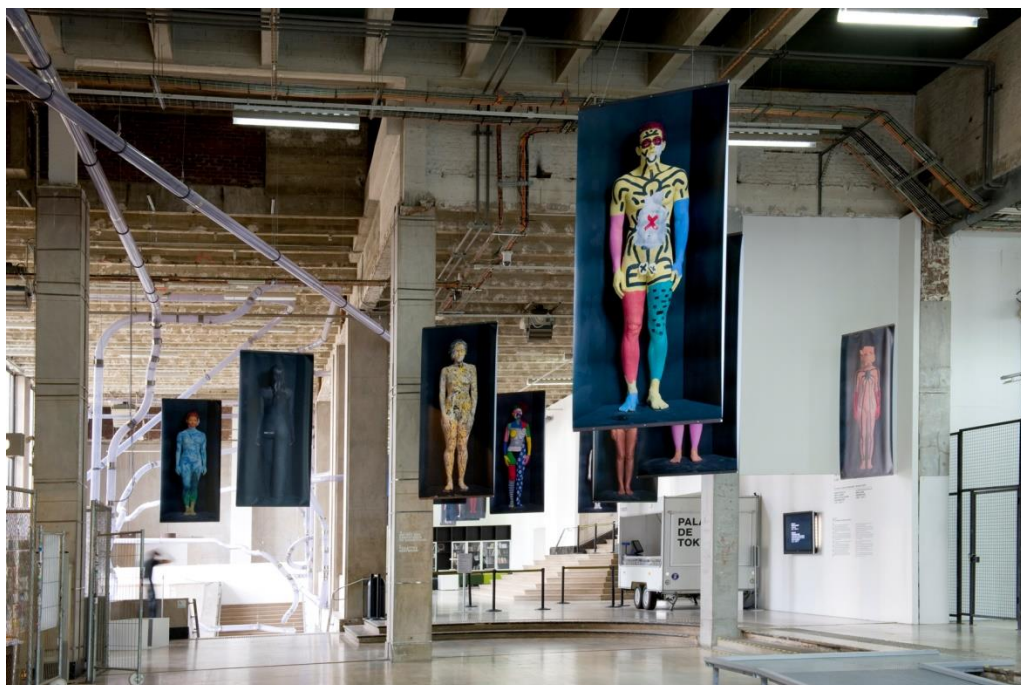
É comum a apropriação de galpões, antigas indústrias, hospitais, antigos presídios, edifícios a ponto de serem derrubados, obras em construção, estações de metrô, espaços urbanos e paisagísticos colocados de lado, em oposição aos museus de luxo, ou até mesmo o espalhamento das intervenções pela cidade em pequenos estabelecimentos públicos e vitrines. Muitas vezes são feitas instalações ao ar livre. Estes ambientes brutos abrigam o que se tem de mais contemporâneo na arte, e a conformação e interpretação do espaço interior é parte do trabalho do artista convidado ou que irá expor suas obras. Portanto, a cada mostra artística, obtém-se um espaço interno ou conformação externa completamente nova, dentro de uma flexibilidade permitida pelos vazios ou plantas livres das obras ou da paisagem.

A apropriação do espaço pelo próprio artista é uma das principais características desta tipologia, a qual dá oportunidade de levar a cultura a lugares urbanos menos favorecidos e também dá espaço para atores menos favorecidos no cenário artístico atual, porém com produção artística experimental pertinente. Entretanto, por sua conformação não tradicional, estes museus não estão na mídia, e devem ser buscados pelas pessoas, partindo das mesmas a vontade e iniciativa de encontrá-los e visitá-los. Fica a dúvida de apesar de estarem localizados em ambientes periféricos, com estas características alternativas, quem realmente os frequentarão?

Alguns destes museus além de proporem a sua dissolução espacial, a desmaterialização da forma coloca-o ainda como contêiner de reproduções, preconizando a ausência de obras originais, sendo as outras representadas por imagens e fotografias, por exemplo. A desmaterialização do museu segue em diversas direções dentro da instituição, constituindo espaços neutros e diluídos, desmaterialização esta que inclui em alguns casos as próprias pessoas que nele trabalham. Muitas vezes, tratando-se de jovens, artistas ou pessoas não especializadas. As intervenções periféricas, em alguns casos, têm por objetivo levar um clima artístico e cultural aos habitantes do local determinado, que valorize o lugar e evite criar um museu apenas para turistas, mas sim para os cidadãos daquela cidade e bairro.

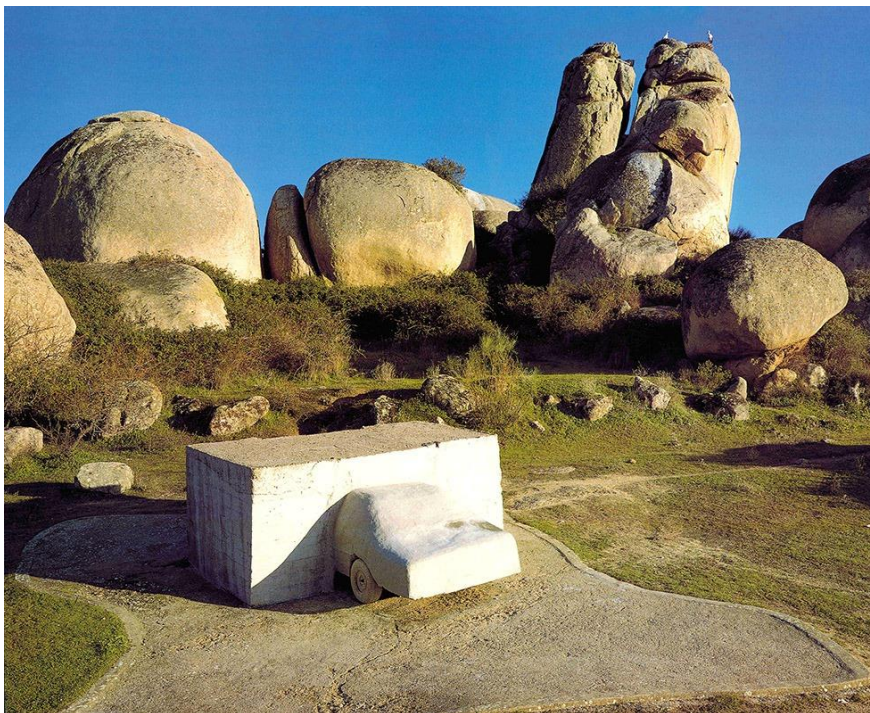
Um exemplo é o Centro de Criação Contemporânea (1999-2001), dos arquitetos Anne Lacaton e Jean Philippe Vassal. De baixo orçamento, o museu utiliza o espaço do Palais de Tokyo que se converteu em uma espécie de praça pública. O ambiente é aberto para experimentações artísticas e discussões abertas sobre a arte. A obra possui um carácter bruto, com mínimas intervenções técnicas e nos interiores, sendo estes compostos pelas instalações artísticas que têm o papel de dar conformação e caracterizar os espaços conforme (FIGURA 12). Esta obra recorda o Temporary Contemporary de Frank Gehry em Los Angeles. Outro exemplo, localizado na Espanha, em um ambiente com uma paisagem icônica, o artista Wolf Vostell fundou o Museu Vostell Malpartida, em 1976, em que ele se apropria de um antigo lavatório de lãs nos pastos de transumância. Suas obras foram colocadas no interior e exterior, conformando junto à natureza, a paisagem conforme (FIGURA 13). Em 1998 houve outra inauguração, pois novas obras foram doadas ampliando o acervo com a Coleção de Artistas Conceituais e a Coleção Fluxus.

FIGURA 12 – INTERIOR BRUTO DO PALAIS DE TOKYO COM APROPRIAÇÃO DO ESPAÇO PELO ACERVO.



FONTE: MELANO (2016).

FIGURA 13 – MUSEU EXTRAPOLANDO OS LIMITES DA EDIFICAÇÃO, INTEGRAÇÃO ENTRE OBRA, ACERVO E PAISAGEM NO MUSEU VOSTELL MALPARTIDA.



FONTE, VALVERDE (2014).

No Brasil, em São Paulo, o grupo de intervenção urbana Arte/Cidade convida artistas locais e internacionais para intervirem em espaços urbanos degradados, dando uma nova possibilidade de leitura espacial, na tentativa de decifrar a complexidade urbana. O último evento ocorrido foi no ano de 2002. No Rio de Janeiro, pode-se citar o Centro de Arte Hélio Oiticica (1996), localizado em uma região cercada de prostíbulos e habitações degradadas. A edificação neoclássica que antes abrigava um conservatório de música, hoje, tem suas exposições baseadas nas obras de Hélio Oiticica e ocorrem também convites aos outros artistas para intervirem nos espaços e deixarem as suas próprias marcas. Os antimuseus, portanto, instalam-se em locais à margem da cultura oficial, e reivindicam uma reinterpretação da arte e aproximam-se, ao menos fisicamente, de grupos sociais menos favorecidos. Muitas vezes não são obras assinadas por arquitetos da mídia, e tem iniciativa variada, podendo vir de artistas, autores, colecionadores, diretores de museus e não possuem muita publicidade a seu respeito.

2.4.8 Oitava Tipologia – Formas da Desmaterialização

As “formas da desmaterialização” consistem na oitava e última tipologia apresentada por Montaner (2003) em seu livro. O museu desmaterializado prossegue como uma tendência para abrigar a arte contemporânea. Esta dissolução do museu segue a linha de seu desaparecimento ou camuflagem na paisagem, sem ser mais um objeto principal em exposição na cidade. Aspectos como a utilização da luz natural e artificial, transparência, energia e formas prismáticas fazem parte de suas características. O desaparecimento buscado por esta tipologia, ou seja, esta diluição do espaço recorre à sua essência material. O acervo passa a ser cada vez mais representativo, ao invés do carácter de originalidade e unicidade presente na apresentação das obras icônicas do passado. O museu recusa-se a ser apenas um depósito de coleções, para se tornar um lugar interativo onde acervos mediáticos são expostos e relacionam-se com a arquitetura.

[...] O objetivo é a dissolução do espaço, seja desmaterializando-se o contentor e realizando uma museografia que prescindia dos originais e se fundamente em dioramas e projeções, transparência e translucidez, réplicas e reproduções, seja recusando-se a colecionar objetos, mas apenas obras de arte audiovisual ou que escapem a qualquer suporte tradicional, ou ainda criando um museu virtual como base de dados (MONTANER, 2003, p.130).

Um exemplo de camuflagem apresentado pelo autor é o do Museu das Cavernas de Altamira (1995-2001), de Juan Navarro Baldeweg, localizado em Santillana del Mar. O museu faz referência às cavernas camuflando-se na paisagem. A curvatura de sua cobertura, além de inclinada e escalonada, acompanha a da montanha na qual a edificação se insere. O interior utiliza da tecnologia para imitar o ambiente úmido das cavernas e réplicas das pinturas rupestres que nelas existem. Isto, só foi possível, por meio da utilização de tecnologia digital.

Jaques Herzog & Pierre de Meuron desenvolveram a casa Kramlich, na Califórnia, EUA, para abrigar uma coleção doméstica de videoarte e arte eletrônica. Na obra, as paredes curvilíneas se transformam em telas de projeção. Já a proposta de Rem Koolhaas para o Centro de Arte e Tecnologia de Meios de Comunicação (1969) nunca foi construída, porém, tratava-se de

uma caixa na qual a fachada se transformaria em tela, onde seriam transmitidas imagens de obras eletrônicas criadas e desenvolvidas em seu interior pelos artistas.

Apesar das frequentes experimentações que ocorrem nesta categoria de museu contemporâneo, podem-se perceber obras referenciais com características similares. Dentre elas estão os prismas transparentes e translúcidos que não tem a pretensão de se destacarem na paisagem, pairam-na como um contêiner leve, dando continuidade à ideia moderna da otimização técnica da caixa conforme (FIGURA 14).

FIGURA 14 – OBRA KUNSTHAUS DE BREGENZ, DE PETER ZUMTHOR, CAMUFLADA NA PAISAGEM.



FONTE: WU (2016).

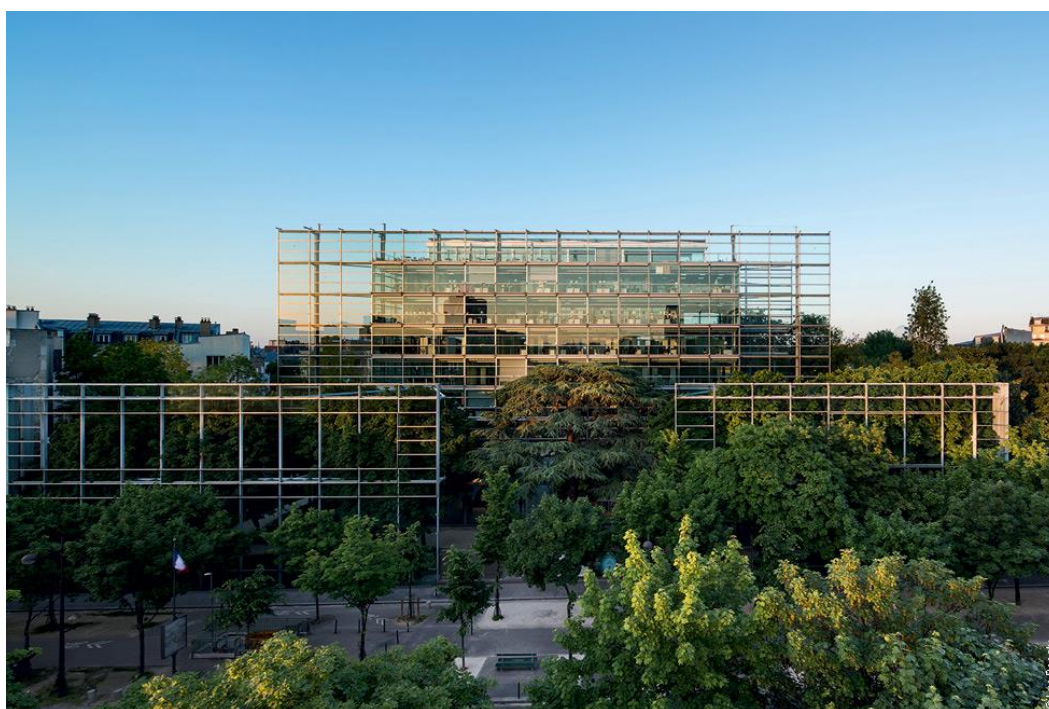
A obra de Peter Zumthor na Áustria, a Kunsthaus de Bregenz (1991-1997):

[...] também parte da forma inicial do prisma, porém, o tratamento das fachadas translúcidas, a entrada de luz entre as lajes configuradas como bandejas suspensas e a delimitação das salas de concreto vão muito além do conceito de museu-contêiner e o transformam em um

exemplo específico de museu que utiliza a luz como material básico: os efeitos evanescentes de energia e transparência que conformam a pele do edifício, a luz natural define seus interiores e a luz artificial que, à noite, o transforma em uma lanterna radiante ou em uma obra de arte (MONTANER, 2003, p. 135).

Jean Nouvel com a obra para a Fundação Cartier para a Arte Contemporânea, em Paris, expressa ao máximo a camuflagem da obra na paisagem urbana por meio de sua fachada composta por telas de cristal passando por trás das árvores do jardim conforme (FIGURA 15). A estrutura de aço confere leveza à obra, que foi pensada para obter efeitos com a luz e transparência. Esta tipologia seria a evolução dos conceitos trazidos pelo Pompidou, com Renzo Piano, com a expressão dos avanços técnicos e tecnológicos misturados a uma busca pela leveza, transparência ou camuflagem, conferindo uma desmaterialização da obra na paisagem. Rejeitam objetos materiais tradicionais, através da dissolução do próprio acervo, aproveitando-se ao máximo meios “técno-digitais” e eletrônicos na criação e reprodução da arte contemporânea, utilizando a luz como matéria principal na arquitetura.

FIGURA 15 – FUNDAÇÃO CARTIER, DE JEAN NOUVEL, CAMUFLADA NA PAISAGEM.



FONTE: CARTIER (2016).

Os museus do final do século XX, conforme explica Montaner (2003), e os que adentraram o novo milênio trouxeram inovações incomparáveis para a instituição. Já Segre (2010) explica que os projetos de museus tiveram que anexar ao seu programa novos ambientes funcionais, para atender as demandas sociais contemporâneas como restaurantes, auditórios, bibliotecas, bares, centros de pesquisa, lojas, áreas verdes para descanso, salões para *happenings* e exposições temporárias. O museu hoje procura assumir uma postura coletiva perante a sociedade e a cidade, e tem se tornado um dos mais importantes espaços públicos urbanos nas cidades contemporâneas. Com o advento da globalização, sociedades diferentes puderam ter acesso e conhecer as culturas umas das outras, além de ter a possibilidade de se aprofundarem em suas próprias culturas, conforme o mesmo autor comenta:

[...] O aumento da população urbana e as facilidades de movimentação das pessoas, desenvolveram a indústria do turismo cultural, baseado no apoio aos atrativos históricos de cidades e monumentos. Estabeleceu-se uma concorrência entre cidades capitais para entrar neste circuito econômico, e o tema do museu foi um dos principais componentes na dinâmica do turismo internacional. O efeito “Bilbao”, depois da construção do Guggenheim por Frank Gehry, espalhou-se pelo mundo inteiro, gerando nas principais cidades do Primeiro Mundo, na década dos anos noventa, a construção de dezenas de novos museus, processo que apesar da crise econômica mundial, ainda se mantém no século XXI. (SEGRE, 2010, p. 8).

Trata-se da continuação de um processo de transformação que provém desde o surgimento da instituição, porém, que se intensificou com as vanguardas do século XX. Alguns tipos de museus atuais inclinam-se para uma vertente mais próxima do consumo, outros para vertentes mais sociais, entretanto, cada vez mais os museus passam a conferir a si um carácter de representatividade, vida coletiva e urbanidade, questão que há muito tempo se busca na instituição. Porém, ainda há um longo caminho a ser percorrido:

Ambas as transformações - o museu ativo e integrado ao consumo e a relação do museu com a cidade e a sociedade - comportaram uma total mutação tipológica: de organização estática o museu passou a ser um lugar em contínua transformação, com princípios sempre

relativos e revisáveis e uma multiplicidade de modelos e formas que têm muito a ver com o caráter poliédrico e multicultural do século XXI. (MONTANER, 2003, p. 150).

2.5 O MUSEU NO BRASIL

A partir da evolução da instituição museu ao longo do tempo no mundo, questiona-se como esta terá se dado no Brasil e que arquitetura terá sido palco para tais mudanças. Ao passo que se percebe no mundo a evolução ou modificações ocorridas ao longo dos anos, onde o museu antes era apenas palco para objetos e histórias oficiais, acompanhamos as suas mudanças para se tornar cada vez mais ligado aos meios de comunicação e à tecnologia, à cultura das massas e ao grande público, veremos a seguir como ocorreram os fatos nos museus brasileiros.

Pode-se perceber, que assim como em diversas outras instituições brasileiras, a instituição não acompanhou as mudanças ocorridas durante a história e principalmente no século XX, ao mesmo tempo em que aconteciam na Europa e EUA. Isto se deve um pouco à nossa forma de colonização, ao fato de tratar-se de um país de terceiro mundo com uma história “pós-descobrimto” relativamente recente em relação aos séculos de história dos países europeus, por exemplo. Santos (2004) analisa que os museus brasileiros ainda estariam longe de serem considerados como instituições culturais de grande sucesso, enquanto em alguns países o museu já se tornou a principal e mais importante instituição cultural. A autora aponta sobre a dificuldade na pesquisa de dados pela falta de controle e levantamentos sobre os museus brasileiros existentes e suas práticas. Segundo ela, existem mais de 1.200 museus no país, dos quais cerca de 80% são instituições públicas, já segundo Segre (2010), apenas 670 são registrados. Onde estão os museus brasileiros? Que arquitetura os abriga? Qual a sua relação com a cidade e a sociedade?

Observam-se os museus em sua capacidade de ordenar, civilizar e disciplinar grandes setores da população, ao menos na intensão de seus criadores e administradores, entretanto não ocorreram tais intenções no nosso país, ao menos primeiramente. Conforme Santos (2004) comenta, os museus

por diversas características não abarcavam parcela significativa da população e sim um público seletivo. Segre (2010) comenta sobre o início da iniciativa no país:

[...] No momento em que os países da América Latina lutavam contra os exércitos espanhóis e posteriormente se organizavam nas complexas e contraditórias estruturas políticas, o Brasil recebia em 1808 o rei Dom João VI com a Corte portuguesa, que para fugir da invasão napoleônica, instalou-se no Rio de Janeiro. E Dom João, protetor das artes e das letras – convidou em 1816 uma Missão Francesa de artistas e arquitetos -, criando em 1818 o Museu Real, logo transformado em Museu Nacional. (SEGRE, 2010, p.13).

O primeiro grande museu criado no Brasil, portanto, data da época do Império, quando D. João VI criou um museu nacional: O Museu Imperial (que após a proclamação da República passou a ser chamado Museu Nacional). Este museu, segundo Santos (2004) representou o primeiro intercâmbio com grandes museus da Europa, com a presença de obras trazidas pelos portugueses ao Brasil.

Apesar de se tratar de um museu nacional, esta tipologia no Brasil começou com características diferentes de museus nacionais em outros países. Santos (2004) explica que enquanto os museus europeus, por exemplo, demonstravam a riqueza cultural que caracteriza os respectivos países e o histórico de poder e conquistas das nações, o brasileiro se encarregou de apresentar a riqueza natural do Brasil. Ao longo do século XIX, manteve-se o interesse do Império pelas iniciativas culturais, mas os museus estiveram voltados para temas históricos e científicos (SEGRE, 2010 p.13).

Além do Museu Nacional, segundo Santos (2004), outros dois museus de história naturais no século XIX merecem destaque: o Museu Paulista (1895) e o Museu Goeldi (1866). No final do século XIX, o Brasil contava com aproximadamente dez museus e dentre eles estão os primeiros museus temáticos brasileiros: o Museu Naval e Oceanográfico (1868) e o Museu da Academia Nacional de Medicina (1898). Segre (2010) acrescenta ainda datado do início do século XX, o Museu do Estado em Porto Alegre (1905).

Os museus latino-americanos foram criados dentro de um contexto de uma narrativa da relação de poder entre os dominantes e suas colônias. Santos (2004) observa que diferentemente de como foi para outros países latinos na culminância de suas independências, nos quais houve a tentativa de estabelecer símbolos que lhes conferissem autonomia e identidades próprias através de uma ruptura radical com as antigas metrópoles, no Brasil, a criação destes símbolos não demonstravam este desejo de ruptura. Os museus de história nacional tiveram na época do Império um carácter de pesquisa acadêmica sobrepondo-se à demonstração disto para a população, já criando desde o início de sua implementação uma separação do público dos mesmos. A distribuição de renda desigual no Brasil, conforme Santos (2004) aponta, assim como da educação demonstram o porquê de a instituição permanecer voltada a um público seletivo de pessoas até hoje. Não houve no início de sua implementação no país, a intenção de dar aos museus um carácter de grande escala de abrangência de seus conteúdos, sejam para quais fins fossem.

Em 1922, o mesmo autor exemplifica que Gustavo Barroso criou o Museu Histórico Nacional que representou um marco para um novo tempo do museu nacional no Brasil, apesar de sua visão ser elitista, conservadora e hierárquica dando conta de manter a população à parte dos assuntos do museu nacional como tal. Estes museus passaram a conter em seus acervos a história do Brasil, sempre contada pelo viés dos grandes nomes, que em pleno século XX, quando os museus europeus e norte-americanos já tinham esta consciência de tornar o museu mais próximo de seu público, aqui ainda não havia esta preocupação vigente. Barroso criou o Curso de Museus para treinar técnicos especializados para todo o país, entre 1932 e 1970, dentro de sua ideologia. Segre (2010) explica que no período Vargas (1930-1945):

[...] o patrimônio artístico assumiu grande importância, não somente pela iniciativa do Ministro Gustavo Capanema que apoiou os artistas de vanguarda, convidando-os a participar da sede do Ministério da Educação e Saúde (1939-1945), mas principalmente pela criação do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), por Rodrigo Mello Franco de Andrade, em 1937, que valorizou a preservação dos monumentos e as obras de arte do período colonial. (SEGRE, 2010, p. 13).

Rodrigo Mello Franco de Andrade também teve importante papel dirigindo o SPHAN de sua criação até 1967. O SPHAN, segundo Santos (2004) era orientado e dirigido por modernistas. O ministro Gustavo Capanema demonstrou compreender a importância da preservação na construção de um Estado, porém deu sequência a ideais que vinculavam os museus apenas aos marcos históricos e personagens ilustres. Santos (2004) comenta ainda que estas diretrizes começaram a serem questionadas e modificadas com a criação do projeto para o Serviço do Patrimônio Artístico Nacional (SPAN) feito por Mário de Andrade. Santos (2004) e Segre (2010) concordam que foi Mário de Andrade quem pela primeira vez tentou juntar a cultura popular à erudita, na tentativa de valorizar a diversidade cultural brasileira e trazer à tona assuntos antes considerados menos nobres. Os museus da Era Vargas eram bastante nacionalistas. O Brasil foi o primeiro país da América Latina a possuir um conjunto significativo de museus e uma Bienal que juntou um conjunto de obras de arte significativas.

No período pós-guerra, poderosos grupos de imprensa como o Estado de São Paulo, Diários Associados e empresários influentes conseguiram investimentos privados para a criação de museus entre as décadas de 1930 e 1940, o que era raríssimo para a época. Foram criadas instituições como o Museu de Belas Artes em 1937, no Rio de Janeiro, o Museu de Arte de São Paulo (1947), o Museu de Arte Moderna de São Paulo (1948) e o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (1948), conforme Santos (2004) (FIGURA 16). Em 1938, surgiu o Museu da Inconfidência, em Ouro Preto, e Lucio Costa elabora a primeira solução “moderna” no Museu das Missões, no Rio Grande do Sul. (SEGRE, 2010.)

Ainda neste período o ICOM, Conselho Internacional de Museus, segundo Santos (2004) criado em 1946, no qual o Brasil fez parte desde a criação do Conselho, juntamente com 147 países, objetivava determinar novas linhas mestras para as práticas exercidas pelos museus. A partir da definição básica de museus, procurou-se ampliar a diversidade de suas compreensões e a noção de responsabilidade social. Atualmente, podem-se considerar instituições museais não apenas museus em seu formato clássico, mas

também centros culturais, práticas capazes de preservar legados e atividades do mundo digital.

FIGURA 16 – INTERIOR DO MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO, DE AFFONSO EDUARDO REIDY.



FONTE: MIGLIANI (2014).

Segundo Segre (2010), enquanto entre as décadas de 1950 e 1960, países latinos como o México e a Colômbia preocupavam-se em criar museus que valorizassem suas culturas de suas nações, após a Grande Guerra, no Brasil os museus criados tiveram a intenção de valorizar a arte universal. Estes museus brasileiros foram criados pela elite carioca e paulista que se interessava por coleções particulares com obras de artes mundiais, e resolveram disponibilizá-las ao público e também apoiar as artes de vanguarda da época. Deste período datam alguns dos mais importantes museus brasileiros, ambos brutalistas, demonstrando raiz nos preceitos de Le Corbusier, com planta livre apenas com a presença de divisórias leves,

elevados do chão, e com fachadas envidraçadas que permitem que o interior se relacione com o exterior:

[...] Em São Paulo, entre os anos 1947 e 1948, os magnatas Assis Chateaubriand e Cicillo Matarazzo Filho, criaram o Museu de Arte de São Paulo (MASP) e o Museu de Arte Moderna (MAM), respectivamente. E, no Rio de Janeiro, em 1948, Raymundo Castro Maya propõe a fundação do Museu de Arte Moderna (MAM). Surgem assim os novos paradigmas do museu moderno brasileiro: o MASP, obra de Lina Bo Bardi (1957-1968), construído na Avenida Paulista; e o MAM, projeto de Affonso Eduardo Reidy (1954-1962), localizado no Aterro do Flamengo. (SEGRE, 2010, p.14)

A ênfase dada nas décadas de 1950 e 1960 no mundo, como já apontado neste trabalho, ao papel do museu como educador massivo e conservador de coleções entrou em crise nos anos 70, uma vez que se preconizava que os assuntos vinculados nos mesmos continham uma visão oficial pré-determinada, conforme Santos (2004) comenta. Em 1972, em uma mesa-redonda organizada pela UNESCO e parceria com o ICOM, em Santiago Del Chile estabeleceu-se uma fronteira entre o museu das coleções e o que se enxerga como um instrumento de desenvolvimento social. Nesta década:

[...] as novas práticas desenvolvidas nos museus priorizam o respeito à diversidade cultural, a integração do museu à diversas realidades locais e a defesa do patrimônio cultural de minorias étnicas e povos carentes. Mais do que isso, os museus modificaram a relação cotidiana entre profissionais de museus, exposições e público. A tarefa educativa passou a ser compreendida a partir do diálogo com o público e de práticas interativas. Objetos, práticas e costumes passaram a estar subordinados a uma resposta mais ativa do público. As narrativas produzidas tornaram-se temas de debate que fazem parte da agenda política contemporânea. (SANTOS, 2004, p. 58).

Entretanto, apesar destas iniciativas, Segre (2010) explica que durante o período da ditadura militar (1964-1984), a censura limitou atividades culturais no país, de forma que ao mesmo tempo em que na Europa estavam ocorrendo diversas manifestações políticas na arte, no Brasil o exército tentava impedir qualquer tipo de manifestação.

Com a crise dos anos 1970 superada, Santos (2004) explica que houve um *boom* no crescimento da quantidade de museus não só no Brasil, mas em todo o mundo. Segundo a autora, na década de 1980, várias pequenas cidades criaram os seus próprios museus, sendo que cerca de 81,24% de todos os museus existentes atualmente foram criados nas últimas décadas. Este crescimento acelerado apresentou uma queda na década de 1990. Alguns destes museus representavam a abertura de lugares de convívio, a afirmação do passado de um determinado local, a elevação da autoestima de uma região e o fortalecimento da criatividade.

Cresceram também, segundo Segre (2010) os museus especializados em alguma vertente artística ou cultural. Dentre estes museus, o autor cita o Museu Brasileiro da Escultura (MUBE, 1994) (FIGURA 17), em São Paulo de Paulo Mendes da Rocha; o Museu de Arte Contemporânea (MAC, 1996), em Niterói, Rio de Janeiro, de Oscar Niemeyer; e o Iberê Camargo (2008), em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, de Álvaro Siza. O MUBE possui uma praça seca na tentativa de fazer um diálogo com a cidade, localizando suas obras no subsolo. O MAC consiste em uma das principais obras de Oscar Niemeyer como escultura pousada na paisagem (FIGURA 18). Segre (2010) comenta que este esplendor continua desabrochando no olho do Museu Oscar Niemeyer (2002) em Curitiba, Paraná (FIGURA 19). Já o museu de Siza constitui, segundo o autor, de uma junção dos conceitos organicistas de F. L. Wright, com os de Lina Bo Bardi, constituindo uma forma pura cortada pelas circulações, que valoriza a iluminação interna homogênea provinda de claraboias.

FIGURA 17 – MUSEU BRASILEIRO DA ESCULTURA, DE PAULO MENDES DA ROCHA, VISTA AÉREA.



FONTE: FRACALOSI (2015).

FIGURA 18 – MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA, OSCAR NIEMEYER.



FONTE: SOLSON (2012).

FIGURA 19 – MUSEU OSCAR NIEMEYER, CURITIBA, PARANÁ.



FONTE: VELO (2012).

Santos (2004) aponta que tanto na Europa como nos Estados Unidos houve na década de 1990 uma democratização dos discursos, abrindo os museus para uma maior população. Dentre as instituições culturais atuais, o museu é a que melhor se adaptou as dinâmicas contemporâneas. Na América Latina, porém, para o Brasil e os demais países, estas transformações não tiveram tanto sucesso. Os museus latinos continuaram em crise, com poucos recursos financeiros para dar suporte a instituição e ainda carente de uma política cultural coerente.

[...] na América Latina os museus, geralmente, não são conscientes da potencialidade de sua linguagem e de seus recursos de comunicação, e muitos não conhecem as motivações, interesses e necessidades da comunidade em que estão inseridos, nem seus códigos de valores e significados. (ARAÚJO, 1995, citado por SANTOS, 2004, p. 60).

A concentração de museus no Brasil e sua distribuição no território não são homogêneas. Segundo a mesma autora, observa-se uma maior quantidade de museus nas regiões Sul e Sudeste, padrão que tem se intensificado nas últimas décadas. Em relação a quantidade de museus por

habitantes, a região Sul com um número menor de habitantes, se comparada as outras regiões brasileiras possui um número elevado de museus, mais do que a região Nordeste, por exemplo, que contém uma quantidade mais numerosa de população. Uma das razões apresentadas para estes fatos é a questão cultural e financeira dos estados, uma vez que as regiões que possuem os maiores números de museus também detêm os maiores PIB's do país, e não por acaso, os menores índices de analfabetismo e elevados índices de urbanização. O que acaba por ocorrer é uma disputa pelo capital simbólico nacional.

Entretanto, Santos (2004) demonstra que os motivos que levam a quantidade e distribuição dos museus em cada estado variam caso a caso, havendo divergências. Os estados do Rio de Janeiro e São Paulo, por exemplo, possuem dois dos maiores PIB's do país e ainda assim não possuem o maior número de museus por habitantes, mesmo São Paulo obtendo investimentos em museus de arte de modo a não exercer competição aos demais estados. Os que possuem um maior número de museus por habitante são Minas Gerais, Rio Grande do Sul, Paraná e Santa Catarina. Existem, portanto, outros elementos responsáveis pelo grande aumento de museus nas últimas décadas. Vamos analisá-los a seguir.

Minas Gerais fez um acordo entre o CPC e a Secretaria de Cultura do Estado de Minas Gerais. Além disso, os museus que existem em maior número são os de arte sacra. Esta alta concentração de museus mineiros também tem sua origem nas políticas do SPHAN, nas quais tinham a intensão de valorizar os monumentos de arte barroca e do período colonial. Santos (2004) baseando-se nos dados da Comissão do Patrimônio Cultural da USP demonstra que cerca de 77,86% destes museus foram criados após a década de 1960, dos quais 35,11% após 1988. Destes, que totalizam 46 edificações, apenas quatro localizam-se na capital Belo Horizonte, fato que demonstra uma clara descentralização dos museus. Após a Constituição de 1988, os municípios brasileiros ganharam maior autonomia administrativa, o que possibilitou que pequenas cidades espalhadas pelo território também tivessem os seus museus. Esta ocorrência deste espalhamento também aconteceu em outros estados brasileiros. Estes museus que permearam pelo território

estabelecendo-se em cidades de regiões metropolitanas e interior dos estados, geralmente possuem algumas características comuns. Seu tamanho não é muito grande, e contêm em seus acervos objetos com valor simbólico na escala municipal, elementos que destacam o município no cenário nacional, acervos que façam referência a personagens locais e características ecléticas nos elementos apresentados.

Os estados do Sul, conforme já explicitado, possuem o maior número de museus por habitantes do país. Isto se deve ao fato de os municípios criarem seus museus e durante as últimas décadas, ter aumentado o investimento das iniciativas privadas na criação de novos museus. A maior parte destes museus teve a sua criação recente. No Sudeste, no Rio de Janeiro, não ocorreu descentralização, nem grandes aumentos na quantidade de museus. Da totalidade de museus, Santos (2004) comenta que cerca de 79,49% localizam-se na capital carioca e o crescimento, apesar de não tão expressivo, foi em sua maioria devido à iniciativa privada dentre os anos de 1980 e 2000. O orçamento de muitos museus cariocas provém de empresas privadas. Alguns museus criados por esta iniciativa restringem-se a um público seletivo de poder aquisitivo. No entanto, observa-se uma maior diversidade e pluralidade de conteúdos apresentados. Os estados que têm menos museus no Brasil são a Bahia, o Pará e o Maranhão. A Bahia, apesar de suas tradições culturais e de ser um polo de referência para a cultura negra brasileira, não possui muitos museus.

[...] Contudo, ainda não temos estudos qualitativos que nos forneçam instrumentos para melhor avaliarmos se o crescimento do número de museus reflete interesses econômicos, políticas locais clientelistas ou, ainda, iniciativas de diversas comunidades em preservar sua memória. Essas iniciativas revelam sobretudo as condições de organização, a disputa por reconhecimento e fortalecimento de auto-estima como um processo de negociação de narrativas constituídas de que participam diversos setores da sociedade (MacDONALD e FYFE,1996).

Segre (2010) explica que a maior parte dos museus brasileiros não tem na forma uma via de exibicionismo, sendo a maioria delas mais robustas ou modestas, se comparadas a algumas das várias experiências internacionais.

Estas obras brasileiras são ricas em detalhes que procuram se especializar e valorizar o conteúdo que compõe o seu interior. Esta simplicidade formal constitui um intercâmbio entre uma linguagem estética contemporânea e as tradições culturais populares e da elite, caracterizando uma linguagem artística brasileira. Nos últimos anos, percebe-se uma tentativa de superação dos moldes tradicionais de museus, através da intenção de adicionar a interatividade ao enredo dos museus. Com isto, segundo o autor, estes museus passam a melhorar o diálogo entre obras e público visitante, assim como entre o antigo e o atual, entre o museu e seu contexto urbano. Nos últimos anos, tem havido uma preocupação em inserir o Brasil entre estruturas sociais e econômicas do mundo globalizado, que tem perpetuado iniciativas para criação de novos museus, dentre os motivos, estão os eventos internacionais da Copa do Mundo de 2012 e as Olimpíadas de 2016, como veremos nos próximos capítulos. Por fim, considerando que o Brasil é um país com vasta miscigenação cultural:

[...] A diversidade das iniciativas espalhadas sobre o território é a resposta às inúmeras tradições e manifestações artísticas de uma sociedade multicultural, em que se aspira a conservar desde a herança das comunidades indígenas da Amazônia, até as contribuições dos imigrantes urbanos e rurais que povoaram o Brasil. Eles representam as identidades regionais que constituem o mosaico da cultura brasileira. (SEGRE, 2010, p. 16).

3 O MUSEU INTERATIVO NO SÉCULO XXI

A interatividade é um ato que percorre as mais diversas plataformas de comunicação atuais. Conforme a sociedade se transforma ao longo do tempo, assim como o indivíduo, a forma de percepção, observação, compreensão e comunicação também se modificam. Obtém-se, portanto, novas formas de organização e práticas sociais, nas quais os edifícios devem acompanhar. Estas transformações em constante deslocamento trazem a necessidade de novas configurações da arquitetura, para o novo indivíduo do século XXI. Então, o museu é afetado diretamente por estas mudanças de percepção sociais e novas dinâmicas, pois o acervo, suas atividades correlacionadas e o espaço em si se veem submetidos às transformações tecnológicas, as quais não podem se restringir a ficar do lado de fora do museu. Sobre o conceito de interatividade, ela é um ato de interação entre pessoa-pessoa, pessoa-objeto, é a relação entre dois ou mais. Vendo pelo prisma dos museus, a interatividade está relacionada a essa relação pessoa-objeto, o poder tocar, sentir, experimentar, ver de outra forma (GUIMARÃES e LIMA, 2011, p. 6).

Menezes (2011) aponta que a necessidade emergente não se trata da modificação dos acervos dos museus. Um museu pode ter o mesmo acervo durante décadas, porém, a maneira de apresentá-lo e comunicá-lo devem estar de acordo com a contemporaneidade, assim como os ambientes que darão suporte a estas novas tecnologias. Deve-se analisar como as novas tecnologias influem no espaço do museu e como as novas formas de percepção alteram as formas de linguagem e comunicação, resultando em uma mudança espacial.

Os espaços interativos, ambientes imersivos e até a teatralização de exposições correspondem aos anseios do público e do mercado, caracterizando um museu em que, o papel do indivíduo visitante cada vez mais, deixa de ser de mero espectador contemplador e receptor de um conteúdo programado, para participante ativo que troca e interage com o museu. Pode-se comparar esta transformação, segundo Menezes (2011) com a grande mudança e transição que vem ocorrendo do espectador passivo da televisão para o internauta ativo da internet. Esta nova linguagem do museu

interativo aproxima-se com a da internet, oferecendo experiências individualizadas multimídia distribuídas em camadas com possibilidade de diversas leituras e que exigem a participação do indivíduo. Confere ainda a experimentação destes ambientes que aguçam os sentidos do novo consumidor. Ou conforme abordado por Guimarães e Lima (2011), pode-se comparar com o simples ato de pagar uma conta com cartão de crédito, algo virtual e exige interação com a máquina, quando explicam que o nosso mundo hoje é interativo.

A cibercultura, questão importante da atualidade, trata-se de um somatório de técnicas, práticas e valores que crescem junto ao ciberespaço, como aponta Levy (1999). Ela não seria isoladamente a causa das mudanças na instituição dos museus, conforme Menezes (2011) comenta, mas nos permite compreender a relação de consumo de informações atualmente. Com o grande uso das novas tecnologias de comunicação, as pessoas têm desenvolvido novas percepções e uma nova forma de se relacionar com o saber. Cada instituição deve acompanhar conscientemente estas transformações, filtrar e analisar até que ponto deve-se agregá-las ao museu e principalmente de que forma isso deve ser feito. A ideia de rede e hipertexto vão muito além dos computadores, esses links percorrem uma nova forma de estruturar a linguagem, os ambientes e as relações sociais. Não se trata de avaliar se são boas mudanças ou ruins, mas sim de reconhecê-las e tomar um posicionamento, sem ignorá-las. Levy (1999) comenta sobre o impacto deste novo retrato cultural na sociedade:

[...] Esboça o retrato da cibercultura: a nova forma de universalidade que inventa, o movimento social que a fez nascer, seus gêneros artísticos e musicais, as perturbações que suscita na relação com o saber, as reformas educacionais necessárias que ela pede, sua contribuição para o urbanismo e o pensamento da cidade, as questões que coloca para a filosofia política. (LEVY, 1999, p. 16).

Com os avanços tecnológicos, Menezes (2011) explica que mudanças nas formas de armazenamento de conteúdos tem ocorrido. O museu convive com um novo espaço: o ciberespaço. Este novo espaço seria aquele composto por hiperlinks e hipertextos, onde o público tem acesso em tempo integral a

uma parte do acervo do museu, com ele interagindo e aproximando-se dele. Esta estruturação do museu em hipermídia divide o acervo em camadas personalizadas que abrem um leque de possibilidades, para que cada visitante tenha uma experiência diferente e individualizada de acordo com suas preferências ou pode haver camadas com graus de aprofundamento do conteúdo. Cria-se, portanto, uma realidade aumentada que expande o museu, enriquecendo-o. Isto pode ser feito, por exemplo, por meio de aplicativos do museu nos quais as pessoas possam acompanhar o que neles tem acontecido, ter acesso ao acervo, jogos, tradução dos textos para diversas línguas, hipertextos que expandam seu conhecimento sobre o acervo etc.

Define-se interatividade, segundo a mesma autora, como a possibilidade de uma mídia abrir espaço para trocas com o usuário, ou seja, que este exerça modificações ou influência sobre o conteúdo mediado. Quando um determinado público entra em contato com um conteúdo, interpreta-o à sua maneira, apropria-se e recombina os signos da mensagem. Interação, todavia, difere-se de interatividade. Interação está relacionada a um contato material, enquanto o conceito de interatividade expande-se abrangendo o mundo do computador em toda a sua dimensão. Aquele módulo básico que conhecíamos de comunicação em que havia um emissor, uma mensagem e um receptor configurava um modo de comunicação unilateral que têm se modificado com o passar dos anos. O ato da comunicação já nos instiga a pressupor duas partes participantes.

A interatividade, portanto, promove um sistema complexo de interação seja do indivíduo com a máquina ou com outros seres humanos. Trata-se de uma nova forma de interação no âmbito digital. Trazendo-se isso para os museus, museus interativos seriam, portanto, aqueles que têm na participação do público a transmissão de sua mensagem, a qual não se atém mais apenas à interação de tocar nos objetos, vai muito além disso, é interatividade. Neste sentido, Guimarães e Lima (2011) explicam que hoje nos museus as pessoas não mais se contentam em observar os objetos, mas sim desejam experimentar novas sensações além das visuais, e existem diversos recursos para se alcançar isto atualmente. Os espaços, portanto, precisam ser projetados para esta interação que envolva os outros sentidos do ser humano.

Segundo Menezes (2011), existem três níveis de interatividade: o *hands-on* é o nível que nos permite tocar, o *minds-on* refere-se à mensagem que será transmitida e seus significados, e o *hearts-on* trata da emoção e o encantamento ao se vivenciar os dois níveis anteriores.

No século XXI é preciso mais, é preciso não mais apenas criar um espetáculo mental restrito a pessoas com uma pré-base de conteúdo, nem restrito a este mero contato físico. O museu necessita criar vivências e interpretações. Em diversos países a popularidade de museus interativos tem crescido na procura em relação aos tradicionais, pois estes não se limitam a apenas expor seus princípios classificatórios, mas sim buscam encontrar na interatividade soluções para problemas de linguagem enfrentados pelos museus há séculos. O surgimento de novas técnicas de exposição, conforme Segre (2010) explica, utilizam vídeos e projeções gráficas que promovem interação com os visitantes e modificam radicalmente as estruturas espaciais interiores. Novas possibilidades de comunicação são geradas e conseqüentemente podem trazer novas dinâmicas dos usuários com os museus incluindo e atraindo uma parcela maior da população. Estas novas possibilidades de comunicar novas ideias trazidas com a interatividade possibilitam, por exemplo, ampliar a informação sobre algo, passá-la de diversas formas. Menezes (2011) comenta que de um museu unilateral passamos a um museu relacional:

Se o papel do comunicador, do animador cultural muda, muda sobretudo a forma de intermediação que até então ele desempenhava: não se trata mais de mostrar, transmitir, comunicar, ensinar o que todos devem saber, mas sim de construir um espaço dinâmico, onde o espectador vai encontrar seu lugar. Esta mudança equivale àquela que ocorreu na passagem da arte moderna para a arte contemporânea. Na arte contemporânea, a obra é aberta, isto é, ela não preexiste à relação como o espectador: ela se atualiza e se define apenas a partir da relação com o espectador. A mesma situação deve orientar os espaços de informação dos museus contemporâneos: o museu deve se apresentar como um espaço aberto, onde o espectador, cada um a seu modo, vai encontrar e construir seu lugar. (PARENTE & ZONENSCHIN, 2007 citado por MENESES, 2011, p.28)

Esta postura aproxima o museu do público e facilita a decodificação do conteúdo para este. De audiência passiva o público passa a ativa, além de receber estímulos, responde a estes e age sobre eles e sobre o espaço. O conhecimento é organizado para cada indivíduo a partir de experiências pessoais vivenciadas no museu. Não há, portanto, apenas uma mera transferência de informação, mas sim a produção delas com o público. Talvez este seja um caminho em direção à acessibilidade ao conhecimento perseguida há tempos pela instituição, uma proposta para amenizar o problema, sempre buscando uma postura de relação do museu com o público e as formas de decodificar as mensagens para este. Portanto, museus interativos apresentam características distintas dos museus convencionais. A interatividade permite que os visitantes possam experimentar, sentir, provar, aprender mais com o acervo, exposição (GUIMARÃES e LIMA, 2011, p.7).

Apesar de todas as vantagens que a interatividade pode trazer, Menezes (2011) salienta que é necessária a reflexão sobre alguns cuidados. Deve-se questionar se esta característica não se tornará apenas um chamariz de público, uma propaganda para a cidade, sem que o museu cumpra de fato seu objetivo de comunicação da cultura, apenas contendo aparatos tecnológicos. Não se pode banalizar o termo “interativo” como mera estratégia de marketing para empresas e governo. Para ambos, o incentivo à cultura é uma ótima maneira de passar para a sociedade a imagem de compromisso e preocupação com o desenvolvimento da comunidade. O museu também não pode se assemelhar a *shoppings-centers* que apenas propagam marcas e o consumo. Deve-se atentar ainda para que os museus não se tornem semelhantes aos parques temáticos, filmes de ficção e jogos eletrônicos. Já para Segre (2010), os museus já se transformaram em locais que atraem grandes massas, e o consumo da arte cada vez mais se assemelha ao consumo de objetos nos *shoppings-centers*. Entretanto, os museus devem manter o seu foco principal, a sua essência dos conteúdos a atingir e de suas exposições. Entretanto, estes exemplos citados obtêm uma linguagem acessível e atingem grandes massas, cada qual com o seu objetivo. Então, até onde ir com a espetacularização que a interatividade nos permite dentro dos museus?

Por fim, Menezes (2011) comenta que o museu interativo deve assegurar que sua tecnologia não transformou o acervo em meros brinquedos. É um desafio para a sociedade atual prender a atenção das pessoas. O museu é um ambiente que exige paciência, dedicação de tempo, contemplação e interpretação por parte do público. O fato de ser interativo não significa que o museu se assemelhará a plataformas virtuais que oferecem espetáculo fácil, imediatismo e que todo o seu conteúdo será compreendido rapidamente e de forma intuitiva. Ainda com a presença da tecnologia será necessária demanda de tempo para se relacionar com o acervo e decodificar as mensagens para de lá extrair conhecimento. O que acontece é que as novas gerações têm se mostrado impacientes, porém se a interatividade no museu não for acompanhada do auxílio ao entendimento do conteúdo, de nada terá serventia.

Estes novos conceitos, portanto, criam novas dinâmicas sociais e espaciais, e invadem as novas gerações, refletindo nos museus, na forma como as pessoas se relacionam com a instituição e com a arquitetura. A vivência no espaço, como aponta Guimarães e Lima (2011), trata-se do exercício da experiência que através das sensações que o local deseja instigar nas pessoas, surpreende-as. Nesta questão, a arquitetura possui um papel fundamental, pois será nela onde estas vivências carregadas de sensações acontecerão e repercutirão. Para Segre (2010), as dinâmicas que acontecem dentro dos museus atualmente são mais complexas que antigamente, hoje, multidões percorrem as salas de exposições em um caminhar com alta velocidade, com auxílios virtuais. Para que não ocorra novamente a estagnação dos museus na sociedade, conforme apresentado neste trabalho em outros períodos da história, faz-se necessário o debate sobre o acompanhamento destas mudanças sociais contemporâneas sendo a nossa vez de interpretar o nosso tempo e ver de que forma o museu pode melhor servir-nos.

Recentemente na cidade do Rio de Janeiro, quatro museus interativos foram ou estão sendo construídos: o Museu do Amanhã de Santiago Calatrava, o Museu da Imagem e do Som de Diller Scofidio + Renfro, o Museu de Arte do Rio do escritório Bernardes + Jacobsen e o Museu Olímpico Brasileiro que ainda não tem projeto definido. Segundo Menezes (2011), a Fundação Roberto

Marinho está à frente dos três primeiros projetos citados e também foi a responsável por dois museus interativos, os primeiros do Brasil, localizados em São Paulo: o Museu da Língua Portuguesa (2006) e pelo Museu do Futebol localizado dentro do estádio do Pacaembu, inaugurado em 2008.

Os três projetos recentes de museus para a cidade do Rio de Janeiro pretendem juntar conceitos de sustentabilidade, ecologia, meio ambiente, tecnologia, cultura e educação. Para conceituar a interatividade pretendida nos museus, a Fundação utilizou em seus estudos os três níveis de interação citados anteriormente. Para atingir esta interatividade buscada, um dos meios técnicos a serem utilizados serão aplicativos que qualquer pessoa que tiver um smartphone poderá baixar. Estes irão conter legendas, informações sobre o acervo e o museu, um conteúdo aprofundado extra e traduções em diversas línguas, tudo em formato de áudio, tornando a visita mais dinâmica. Este ato poderá ajudar pessoas com necessidades especiais, estrangeiros, e até mesmo crianças, pois está no objetivo da Fundação criar áudios mais lúdicos com uma linguagem adequada para o público infantil. Outra versatilidade do áudio seria tê-los com conteúdos específicos para cientistas com alto grau de aprofundamento, que não caberia expor para o público em geral.

Existe no Rio de Janeiro um projeto de reurbanização da área portuária chamada Operação Urbana Porto Maravilha que tem o objetivo a requalificação urbana com adequação da infraestrutura básica geral, valorização do patrimônio histórico e criação de atrativos que valorizem a área. O Museu do Amanhã e o Museu de Arte do Rio de Janeiro participam deste projeto, e através da arquitetura trazem movimento e valor para área em questão. Um dos objetivos dos museus é atrair turistas dos cruzeiros que param no Porto. Porém, observa-se que estas pessoas não terão o tempo ideal para a visita de um museu, devido ao pouco tempo em terra que geralmente estão inclusos nas viagens. Para tanto, têm-se discutido de que forma o museu pode ser igualmente atrativo a estas pessoas e como em uma visita rápida elas também possam ter acesso e usufruir o que o museu dispõe.

Para que se compreendam melhor as características destes seis museus interativos existentes ou previstos no Brasil neste início de século,

estes serão abordados brevemente em ordem cronológica apontando seus principais aspectos que os diferem do museu tradicional e como esta interatividade se relaciona com sua arquitetura. O Museu da Língua Portuguesa foi primeiro museu interativo do Brasil, inaugurado em 20 de março de 2006. O museu funcionou em São Paulo ativamente durante 10 anos, e encerrou suas atividades devido a um incêndio ocorrido em 21 de janeiro de 2016. Em seu tempo ativo, recebeu mais de quatro milhões de pessoas, se consagrando como um dos lugares que mais recebeu visitas no Brasil e na América do Sul, conforme site oficial do museu.

O objetivo principal do museu era valorizar a língua portuguesa e promover a sua difusão, apresentando pioneiramente no país um formato expositivo diferenciado das demais instituições através da utilização de recursos tecnológicos interativos. O projeto destruído pelo fogo é de autoria de Pedro Mendes da Rocha e Paulo Mendes da Rocha.

O segundo museu interativo instalado no Brasil foi o Museu do Futebol, localizado no estádio do Pacaembu, em São Paulo, inaugurado em 2008. Segundo site oficial do museu, seu objetivo é tratar do histórico do esporte que mais repercute no nosso país: o futebol. O museu demonstra de que forma a cultura brasileira adotou este esporte inglês, com uma abordagem a partir do século XX, e adaptou-o a nossa cultura através da criatividade tornando-o uma das mais representativas manifestações culturais do Brasil. A área em que o museu foi instalado conta com 6.900 m², e por estar localizado em uma obra já existente, tem a postura de preservar e colocar em evidência o Estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu, projetado por Ramos de Azevedo em 1930. A justificativa para a situação da obra foi a de conferir um uso a mais para a obra existente, valorizando-a. O projeto do museu é de autoria do arquiteto Mauro Munhoz. O térreo do museu se conecta com a Praça Charles Miller. A intervenção deixa em evidência as estruturas em concreto armado do estádio que tem como sua cobertura as arquibancadas. Através da interatividade o museu tenta passar ao seu visitante além dos conhecimentos históricos, emoção e diversão. Um exemplo da interatividade proporcionada pelo museu é a sala do jogo do corpo, em que os visitantes podem jogar futebol dentro do museu em campos virtuais (FIGURA 20).

FIGURA 20 – INTERAÇÃO COM CAMPO DE FUTEBOL VIRTUAL NO MUSEU DO FUTEBOL.

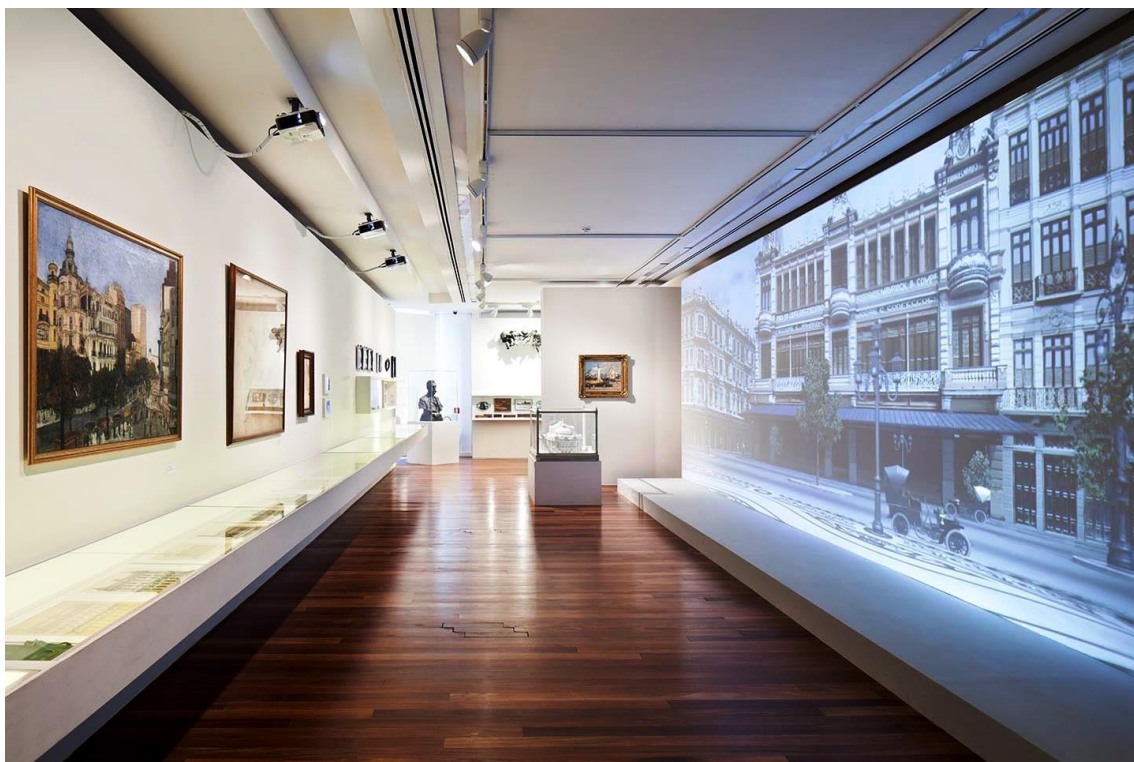


FONTE: GEHRKE, 2016.

O Museu de Arte do Rio de Janeiro, segundo Menezes (2011) foi inaugurado no início de 2013, em uma parceria da FRM com o Governo do Estado do Rio de Janeiro. O projeto abrange a ocupação de dois prédios existentes: o centenário Palacete Dom João VI, tombado, de estilo eclético datado de 1916 e o edifício ao lado onde funcionou um Hospital da Polícia Civil. Este é um museu de arte que possui acervos permanentes e temporários, em ambientes com graus de interatividade que variam de acordo com a exposição. O museu possui ainda um enfoque claro no projeto “Escola do olhar” que tem a intensão de agregar professores e alunos de escolas públicas cariocas para mostrar principalmente aos profissionais da educação novas formas interativas de aprendizado que trabalhem conceitos de percepção, principalmente da questão sensorial do ser humano para que estes levem novas dinâmicas

apreendidas para dentro da sala de aula. Além deste foco de atuação do museu, ainda conta com uma exposição interativa permanente sobre a paisagem e o cotidiano carioca conforme (FIGURA 21), exposições a céu aberto, outras que tratam do espaço urbano e suas relações, e ainda, de artes temporárias privadas, de museus brasileiros e internacionais. Em seu programa que ocupa cerca de 8 mil metros quadrados e inclui além das salas expositivas, pátios, bar, midiateca, auditórios, loja e um mirante sobre o prédio com uma vista panorâmica do entorno portuário, agregando a paisagem e valorizando-a.

FIGURA 21 – MUSEU DE ARTE DO RIO: EXPOSIÇÃO “RIO DE IMAGENS” COM PAISAGEM INTERATIVA QUE ACOMPANHA O CAMINHAR DO VISITANTE COMO SE ESTIVESSE NA RUA.



FONTE: OTERO (2013).

O Museu do Amanhã projetado por Santiago Calatrava foi inaugurado no final de 2015. É um museu dedicado às ciências, porém ao invés de seu foco estar na demonstração da evolução do conhecimento científico ao longo da história até os dias de hoje, ele foca em partir do conhecimento atual para o do futuro, a partir disto, assume a responsabilidade de estar sempre atualizado

em seus conteúdos. Entre as questões abordadas pelo museu estão as preocupações da atualidade com as mudanças climáticas, crescimento populacional mundial, integração econômica e social, a diversidade biológica e cultural mundial, a tolerância, ética com a sustentabilidade e o comportamento humano. O objetivo do museu ao tratar destes assuntos seria colaborar socialmente e motivar os visitantes a enxergar o seu importante papel no mundo, do âmbito individual ao coletivo. Para tanto, uma equipe multidisciplinar trabalha no museu, de historiadores a neurocientistas, para dar conta de todos estes assuntos com um viés e uma responsabilidade científica.

O Museu da Imagem e do Som tem inauguração pretendida para 2016, orçado em 70 milhões, o edifício pretende ser uma extensão do calçadão de Copacabana, pois o terreno localiza-se na orla. Trata-se de uma nova sede para um museu já existente datado de 1965. Houve neste caso a possibilidade de pensar de forma mais detalhada os espaços do museu, uma vez que o acervo poderia ser previamente conhecido pelos arquitetos. O museu se propõe um ponto de encontro de cariocas e turistas e seu enfoque principal será a história do Rio de Janeiro e sua cultura artística, um museu da identidade carioca. Dividido em níveis, cada um abrigará uma temática diferente e terá sua própria dinamicidade. Trata-se de um local para vivenciar experiências, no qual, serão utilizadas tecnologias avançadas expositivas e interativas. A intenção do museu não é ter o uso da tecnologia como mero fetiche, mas sim suscitar uma posição ativa do visitante. Um diferencial deste museu é que desde sempre o seu acervo foi audiovisual ou digital, portanto, não se trata de colocar a tecnologia em um museu de acervos tradicionais, mas sim expô-lo de forma quase natural, explorando sua potencialidade com as tecnologias interativas atuais. Devido ao tamanho do museu, não será possível ver todas as exposições em uma só visita.

O Museu Olímpico Brasileiro, segundo Menezes (2011) ainda não tem projeto definido, apenas sabe-se que o terreno em que será construído localiza-se na Barra da Tijuca, Rio de Janeiro. A intenção de fazê-lo interativo é clara, e os motivos apresentados são que apesar de você poder ir a um museu e ver um quadro parado, você não pode compreender um salto com vara, ver a expressão nos rostos dos artistas antes de um momento decisivo, nem assistir

a uma cesta de basquete e ter a verdadeira dimensão do que foram e do que é esse universo dos esportes apenas de forma estática. A intenção é que os visitantes sintam como se pudessem se transportar para os momentos. Também se deseja explorar a percepção sensorial dos visitantes, deixando-os tocar e interagir com objetos fatídicos dos esportes.

O conteúdo teria a história das olimpíadas, apresentação dos atletas brasileiros, espaços lúdicos com as mascotes das olimpíadas e jogos educativos. Observa-se que o Brasil contém o Museu do Futebol e também museus de clubes, porém não um destinado aos outros esportes. O Comitê Olímpico Internacional (COB), já é considerada parte da rede de museus mesmo antes de a edificação existir fisicamente, pois já atua junto às escolas e comunidades levando exposições itinerantes que já conformam atividades culturais em torno do museu, e possibilitam que os organizadores testem a reação do público com o acervo. O museu terá em seu programa a maior biblioteca de esportes do Brasil.

Há pouco tempo atrás era comum encontrarmos nos museus os letrados de “não toque”, estas simples palavras criam abismos entre o museu e sua capacidade de se conectar com o visitante. Aos poucos, a noção de interatividade vai ganhando significados que vão muito além de entrar em contato com tecnologia em uma exposição. O significado principal da interatividade é a relação entre as pessoas, e é através dela que as gerações atuais se comunicam, o que atinge inclusive as gerações anteriores. Para os jovens, locais estáticos sem interação muitas vezes acabam por tornarem-se chatos diante de toda a gama de possibilidades que a tecnologia os oferece todos os dias fora dos museus. É necessário, portanto, trazer para dentro dos museus esses novos costumes, para que o jovem possa entrar em contato com a informação e o conhecimento a seu modo, para que o museu não o afaste. Apesar disso, Menezes (2011) comenta que o museu interativo não tem a pretensão de tornar-se um modelo de museu a ser seguido atualmente, nem tão pouco acabar com os museus em seu formato tradicional, de forma que cada tipologia tem seu espaço na sociedade. O objetivo do museu interativo é agregar, não excluir. A tecnologia de representação e encenação não pretende tomar o lugar do objeto original, apenas aproximar o público dele. Na questão

material e imaterial, não teríamos como, hoje, fazer um novo Louvre, não teríamos acervo para colocar dentro, pelo menos não com tantas obras icônicas do passado. Questiona-se, portanto, a partir da análise dos modos de vida e da cultura contemporânea se serão mesmo objetos que definirão no futuro a nossa sociedade?

Uma questão que Menezes (2011) aponta a cerca destes museus é o fato de que em sua maioria apresentam a narrativa como método que guia o museu. Estes, portanto, contam histórias, não apenas expõe acervos, mas criam um percurso através de suas obras. Isto situa o visitante em um conjunto maior que contribui para que tudo faça sentido, tenha significado para ele e por fim emocione-o. A inserção destes museus tem acontecido em todo o mundo, entretanto, os novos museus interativos brasileiros não têm a intenção de copiar modelos de museus estrangeiros e simplesmente implantá-los no Brasil, mas sim todos tem relação com o local em que se inserem, seja na escala regional, nacional ou mundial.

O museu necessita ser pensado como uma instituição cultural que acompanha as mudanças sociais. Em geral, os museus levam muito tempo para adentrar em suas instituições as mudanças sociais. Entretanto, felizmente, neste momento está ocorrendo uma vontade de interpretação do nosso tempo e o que ele pede dos museus. A sociedade já possui contato há décadas com o audiovisual e mais recentemente, como já apresentado, a era digital modificou as diversas formas de comunicação entre as pessoas. Com a transformação da cultura, o museu deve de alguma forma incorporá-las para que a sociedade nele se reconheça e torne-o parte de sua vida cultural e rotina. Guimarães e Lima (2011) comentam:

O mundo interativo busca se adequar a essa nova fase. Para a Educação do século XXI as instituições que trabalham com a interatividade buscam atividades lúdicas, diferentes do comum, pensadas pedagogicamente para atrair o visitante, e atingir o objetivo principal que é a aprendizagem a diversão e o contexto em que se encontram as pessoas desse século. (GUIMARÃES e LIMA, 2011, p. 8).

Quando se questiona sobre, se a interatividade irá apenas ser uma diversão e desviará o foco principal através de uma superficialidade que ela pode trazer inicialmente, Menezes (2011) comenta que é necessário que o museu atinja diferentes níveis de intensidade da abrangência que o público poderá ter dos conteúdos. Sempre haverá pessoas que farão visitas superficiais aos museus, o que já acontece hoje no formato tradicional. Assim como, haverá aquelas que nem entrarão neles e também, aquelas que mergulharão no mundo oferecido pelo museu, aceitarão o seu convite. O importante nisso tudo é mostrar que não se pode simplesmente negligenciar este público que terá a experiência superficial fazendo um modelo de museu apenas para pessoas “cultas” que se interessarão no aprofundamento, pois o museu deve ser para todos. O ideal é que as pessoas achem que estão brincando, mas na verdade estarão aprendendo, dali tirarão algo para suas vidas. O papel do museu é inspirar as pessoas, e o interativo instiga a curiosidade pelo conhecimento e possibilita a busca do mesmo, ao invés de tentar ser o grande detentor dele e apenas expô-lo. Porém, não se pode ter a ilusão de que estes modelos de interatividade nos museus são perfeitos e sem defeitos. Pelo contrário, é preciso estar atento e analisar as desvantagens que este modelo tem, buscando superá-las e solucioná-las.

4 JUSTIFICATIVA DA TEMÁTICA – A MÚSICA: CONCEITUAÇÃO, BREVE HISTÓRICO, DESAFIOS E POTENCIALIDADES

4.1. O QUE É MÚSICA

Identifica-se a importância de conceituar brevemente o que é música, temática principal do museu. Alguns autores a definem como combinação de sons e silêncios de forma organizada. Outros como a composição formada entre melodia, harmonia e ritmo. Música é a realização da possibilidade de qualquer som apresentar a algum ser humano um sentido que ele experimenta em seu corpo (BORGES, 2003, p.1).

Borges (2003) faz ainda uma referência a Moraes (1991) de que a música é uma forma de se sentir e pensar, e a partir disto, não se percebe a música apenas naquilo que as convenções dizem que é música, mas sim em tudo onde há possibilidade de representar o mundo. Para diversos autores, a definição do que é ou deixa de ser música está na sua realização, dependendo do envolvimento de quem a escuta, a partir do que esta evoca ou não no ouvinte, possibilitando interpretações, percepções, sentimentos e julgamentos.

Conforme o conceito grego, segundo Freire (2010), música consiste na “arte de todas as musas”. Pode-se perceber a relação curiosa existente entre o início das palavras “museu” e “música”, ambas relacionadas às musas detentoras da sabedoria. Nos primeiros museus gregos, na antiguidade, tocavam-se músicas para alegrar os homens. Portanto, essa relação entre o objeto a ser projetado e a temática são bastante antigas.

4.2. AS QUATRO IDADES DA MÚSICA – BREVE HISTÓRICO

A partir do entendimento de que o tema abordado pelo museu pode estar diretamente e intimamente relacionado com sua arquitetura, faz-se necessário o estudo acerca da temática, para que a partir do conhecimento sobre a mesma possam-se estabelecer critérios específicos às abordagens e decisões espaciais arquitetônicas. Para esta primeira parte da análise, entenderemos o que é música, a sua relação e os seus papéis desempenhados na sociedade ao longo da história. A base para esta

abordagem foi feita nos estudos de Vanda Bellard Freire em seu livro *Música e Sociedade* (2010). Freire, por sua vez, se baseia seu livro em autores como Wiora (1961), Schurmann (1985), Menuhin(1981), Merrian (1964), Candé (1981), Raynor (1981), etc. O parcelamento da história da música que Freire utilizou para as análises é o conceituado por Wiora (1961), que a divide em quatro Idades da Música.

4.2.1 A Primeira Idade da Música

A Primeira Idade da Música, segundo o mesmo autor aborda a pré-história com suas comunidades primitivas e também povos posteriores que ainda obtinham uma organização arcaica musical. A fase da pré-história não nos permite uma abordagem criteriosa acerca do que ocorreu de fato, uma vez que não houve uma documentação escrita, nem mesmo musical para basearmos as análises atuais. Porém, a partir de instrumentos musicais primitivos, mitos e pinturas é possível fazer estudos e correlações. Segundo a arqueologia, o surgimento da música é datado entre 40.000 e 30.000 anos a.C.. Freire aponta que segundo Wiora (1961), no período Paleolítico de acordo com a análise de mitos e pinturas em paredes de grutas, pode-se perceber que as relações que esses povos tinham com a música davam-se através de ritos com máscaras de animais, danças mímicas etc. O papel da música na vida cultural dos primitivos era muito importante, de forma que não se diferenciava ao certo os jogos mágicos e a realidade. Os instrumentos musicais primitivos não serviam apenas a função da produção de sons, mas também a outras utilidades práticas, como as lanças, por exemplo, que eram utilizadas sendo batidas nas danças. Apesar da existência destes instrumentos primitivos em alguns povos, o ressoar da voz e a escuta ainda mostravam-se mais importantes, pois nem todos os povos tinham instrumentos.

No período Neolítico, Wiora (1961) explica que diversas atividades começaram a ser atreladas à música, dentre elas pode-se citar: cultos com danças, danças mortuárias como objetivo de trazer fertilidade, manifestações mágicas que objetivavam alguma ação, casamentos, banquetes, cantos heroicos etc. Este último posteriormente viria a ser base para *Ilíada* e

Odisseia. Com a descoberta do metal, os instrumentos começaram a ser feitos deste material e simbolizavam habilidade artística e poder. Este fato caracteriza uma mudança na sonoridade e clareza do som, que também era utilizado para afugentar o mal, demonstrar perigo e estimular combates.

Freire (2010) deixa claro em seu livro a importância em ressaltar o pensamento de Wiora (1961) sobre o carácter coletivo que a música tinha entre os povos primitivos representando um grupo, não um indivíduo. Além disso, foram sendo construídas maneiras e modelos musicais os quais eram passados oralmente através dos costumes no grupo, da imitação, e em cima disto eram permitidas improvisações. A importância de existir um modo de fazer música estava na seriedade dos motivos aos quais ela estava relacionada, afinal dela dependia a sorte do povo, sua relação com as divindades etc. O autor ainda ressalta a eficácia da música nos rituais de magia, com um papel de êxtase que exercia sobre as pessoas. Freire comenta que há um consenso entre diversos autores a respeito da relação que a música tinha entre religião e a magia.

No período Paleolítico, a música estava mais relacionada com a imitação de animais ou da natureza. Já no Neolítico isto já começou a se modificar, segundo Schurmann (1985), no qual a música tinha a intenção de seduzir os espíritos para que eles os ajudassem, ou convocá-los. Valores da estrutura social eram demonstrados nas músicas as quais passaram a contar histórias. As músicas também contavam sobre heróis, deuses, feitos de aventureiros e de bravura que passaram a dar origem a mitos e lendas. Por fim, a música na fase da “barbárie” desempenhou um papel de integração social sem necessariamente estar ligada a alguma ação de produção.

Freire aponta os pensamentos de Menuhin (1981), o qual demonstra que a música é a nossa mais antiga forma de expressão artística e até de comunicação, uma vez que antes mesmo de a linguagem existir, os humanos já se utilizavam da voz e emitiam sons de cantos em seus ritos, havendo provas de que o canto surgiu antes da fala. No momento em que os humanos deixavam de ser nômades, a agricultura e o abrigo fixo se estabeleceram, e junto nasceu uma música associada ao trabalho. Todos nos grupos

participavam das músicas, não havia ainda um músico especialista. Porém, ao mesmo tempo em que ela ia ganhando influência em novas atividades, e percebia-se seu poder em mobilizar as pessoas, as pessoas que tinham a música como sua função começaram a surgir.

Percebe-se, portanto, que a música na pré-história tinha um papel indissociável na vida coletiva social, sendo parte de muitas atividades intrínsecas àquela sociedade primitiva. A música não era algo à parte e dispensável, pelo contrário, ela fazia parte da vida das pessoas e desempenhava as suas funções. Dentre elas, Merriam (1964) cita a função emocional que estaria ligada aos ritos religiosos, a função estética que seria representada pelo encantamento pelos costumes nestes ritos, divertimento que ocorria apesar de não ser a função principal, comunicação que a música permitia entre as pessoas e seus objetivos, a forma como ela representava simbolicamente o grupo, a forma como suscitava comportamentos de grupos encorajando ações e reações, e a maneira em que ela exercia influência sobre a preservação dos costumes e caracterizava a cultura de um povo, conferindo-lhes identidade.

4.2.2 A Segunda Idade da Música

Na Segunda Idade da Música abordada no livro de Freire (2010), Wiora (1961) classifica como época das civilizações antigas como a Mesopotâmia, Greco-Romana, Egípcia e o Oriente. Podemos apontar inicialmente uma questão importante desta fase, que é o desabrochar da escrita. Porém, a música, segundo Menuhin (1981), ainda era muito complexa para ser expressa nos simples símbolos de palavras até então desenvolvidos no princípio. A função da música e sua ligação com os cultos passaram a ficar mais fortes nesta fase, ela passa a ser associada aos mistérios sagrados, ritos de passagem e de proteção. Alguns instrumentos desta época só são conhecidos devido ao fato de que eram enterrados junto às autoridades para ajudar abrir os seus caminhos para o céu, conforme Menuhin (1981) aponta.

Surge então, definitivamente o músico na sociedade, o qual tinha nesta época uma importante colocação social, era enterrado em tumbas reais com

status que equivalia ao dos padres. O Egito e a Suméria foram os primeiros a considerá-los profissionais. Uma das funções da música e dos músicos era exaltar os líderes, uma vez que, a importância deles crescia na sociedade, conforme comenta Wiora (1961), naquela época seu prestígio só estava abaixo dos reis e dos deuses. O papel da música na sociedade passou a ser o da demonstração de poder e a imposição de respeito, formação de carácter e supremacia. Ela, então, passou a se relacionar além dos rituais e cultos, com a questão militar. Além disso, banquetes eram oferecidos aos mortos em cerimônias logo após a morte de alguma pessoa, e a música era o que embalava o evento, sendo na corte onde eles obtinham o maior prestígio. Alguns costumes pré-históricos foram herdados pelos egípcios, como a utilização da música mágica em ritos, exorcismos e terapias, como aponta o mesmo autor. Na China, segundo Menuhin (1981), os instrumentos representavam uma ligação com as divindades e a eternidade. Possuir um instrumento antigo era como obter as almas dos antepassados.

O início da notação musical começou com os Gregos e Fenícios através da associação dos sons com gestos das mãos e dos braços, a chamada quironomia. Depois se passou a associá-los a sílabas. Posteriormente, começaram a serem feitas relações numéricas e matemáticas com os sons, o que mudaria para sempre a história da música. Começou-se a estabelecer, por exemplo, métricas, intervalos e acordes, textos que tratavam de sua teoria, concepção de sua ética e filosofia. Neste momento, portanto, há o nascimento da teoria musical e de uma concepção filosófica da música, na China e na Grécia, (FREIRE, 2010, p.60).

Freire aponta ainda a concepção de Wiora (1961) acerca de terem sido os gregos que construíram as bases teóricas musicais. O nome “música”, por exemplo, provem da Grécia e era associado à junção de todas as artes das nove musas inspiradoras. Pode-se fazer uma relação com o nome “museu” que teve uma raiz semelhante, no templo grego das nove musas, onde conforme apresentado neste trabalho, havia a junção dos conhecimentos e celebrações com música e festividades.

O livro de Freire (2010) faz referência ao fato de que a música nesta Idade não era a mesma para todas as classes sociais. Havia divergências na arte musical entre as classes dominantes e as classes populares. Quando os romanos absorveram a música grega, ela passou a fazer parte de teatros, circos, e demais manifestações culturais. A música das elites era considerada racional, divina, saudosista e idílica, enquanto a popular era dita vulgar, segundo Wiora (1961).

Quando a Igreja Cristã começa a emergir, na baixa Idade Média, a importância da música em sua função social começa a diminuir. Porém a música grega constituiu a base da música Cristã. Neste momento, a música não mais se destinou às pessoas, era patrimônio da Igreja. Freire aponta que segundo Candé (1981), começou a ocorrer pela primeira vez uma separação entre quem faz a música, quem a executa e quem a desfruta. Até então, a música demonstrava-se uma manifestação social coletiva da arte. Com a decadência da civilização grega, Freire aponta para a conversão da música em cada vez mais uma arte de especialistas.

Como funções da música identificadas por Freire (2010) nesta época têm-se: expressão de sentimentos complexos, utilização terapêutica, deleite no âmbito doméstico, prazer de criar, utilizada para distração do povo, luxo e recreação entre nobres, elo com mortos e divindades, comunicação do bem e do mal, excitação do comportamento de multidões, acompanhamento do trabalho, caracterização e consolidação das classes sociais.

4.2.3 A Terceira Idade da Música

A Terceira Idade da Música, considerada por Freire (2010) em seu livro, aborda a partir da Alta Idade Média até o advento do século XX. Esta fase pode ser definida como a da definição da base para a música ocidental culta, como dizem muitos autores, e posteriormente a formação da mesma, após os séculos de domínio Cristão, com a união entre a música eclesiástica e a popular. Nesta fase, ocorre o desenvolvimento da escrita e da composição musical anotada, bases que depois seriam difundidas por todo o mundo. Segundo Freire, na Alta Idade Média, as escolas eram ligadas a mosteiros e

igrejas, e nelas seu ensino começava pela música e principalmente pelos corais. Esta era a primeira etapa no ensino, em que havia uma preparação para o sacerdócio. A música medieval incorporou elementos antigos da antiguidade clássica, e com o passar do tempo começou-se a fazer novas conjugações da música com a junção da música religiosa com elementos da arte musical popular. Ao mesmo tempo em que havia os autos religiosos, a população também produzia com sua própria música, ambos os estilos influenciavam um ao outro.

Freire (2010) aponta para o que Wiora (1961) evidenciava sobre as novas formas de registro gráfico das composições, passaram a existir as obras acabadas, que tinham um autor, e que já não seriam mais todo o tempo reinventadas e passadas de uns para os outros de maneira informal. Antes os músicos aprendiam as músicas e faziam suas próprias improvisações na execução em cima da obra, agora, havia um modo certo de tocar, registrado no papel, assim como um dono da obra. Isto se deve muito ao rigor exigido nos rituais da Igreja, quando não se poderia tocar ou cantar errado, estas exigências tornaram necessário o desenvolvimento das notações musicais. Ao final do século XVI, a partitura se estabelece, possibilitando a leitura perfeita e idêntica de uma mesma obra por diversas pessoas. Estas normas rígidas não se atinham aos rituais religiosos, a igreja tentava banir da população os instrumentos musicais, associando-os a práticas pagãs, tentavam também impedir o trabalho de músicos ambulantes e a difusão da música e dança secular. Mesmo assim, isto não impediu a proliferação da música popular, porém, como o povo não detinha o conhecimento para notação de suas músicas, não se sabe tanto sobre esta produção musical como se sabe da religiosa. Os músicos ambulantes tinham, entretanto, outra função na sociedade, que era a de vigilantes. Por deterem os instrumentos, tinham a incumbência de fazer ruídos sonoros para avisar de perigos iminentes, segundo Raynor (1981).

A medida em que nos aproximamos do Renascimento, de acordo com Freire, cresce a importância da música secular, pois como já vimos neste trabalho, havia um olhar atento da renascença sobre a antiguidade clássica. Com o crescimento das cidades e o declínio do feudalismo, as classes médias

emergiam e começaram a reivindicar que a música também fizesse parte de seus feitos, seus festejos, atividades cívicas, suas vidas. Com o devido fim da Idade Média, baseada em Raynor (1981), Freire aponta que a música é considerada um ofício altamente qualificado, uma disciplina intelectual, e a respeito da importância da imprensa na época:

O advento da imprensa, segundo o mesmo autor, interferiu fortemente no processo de difusão musical entre o público, atingindo outras regiões e outras épocas. Iniciou-se, com a impressão de obras, a formação de uma literatura musical, e possibilitou-se à música ter durabilidade, quando, até a Idade Média, tal característica inexistia. (FREIRE, 2010, p.82.)

Pode-se ainda fazer uma relação com o que Marcos Napolitano aponta em seu livro “História & Música – história cultural da música popular”, em 2002, a cerca da importância que a imprensa teve, no Brasil, na difusão da música brasileira:

Diga-se de passagem que o sucesso destas danças deveu-se ao trabalho dos editores musicais sediados no Rio de Janeiro, cujo pioneiro, Pierre Laforje, fundou sua estamperia musical em 1834. Narciso José Pinto Braga e Isidoro Bevilacqua (e seu filho Eugênio Bevilacqua) também foram grandes impressores musicais, concentrando-se em modinhas, lundus e polcas. A editora Filippone e CIA (1848), considerada a primeira editora musical do Brasil, especializou-se em árias e transcrições de trechos de óperas italianas. Portanto, tanto a disseminação dos gêneros musicais brasileiros quanto a consolidação das modas musicais estrangeiras, a partir das primeiras cidades brasileiras do século XIX, são inseparáveis da história das casas de impressão e editoriais musicais. Até o final do século, apenas quatro províncias além do Rio de Janeiro possuíam casas impressoras de partituras: São Paulo, Pernambuco, Bahia e Pará. (NAPOLITANO, 2002, p.30).

Durante o século XVII, o concerto musical se estabelece na sociedade, assim como a ópera, que pela primeira vez permitia o acesso geral do público, porém àqueles que adquirissem o ingresso. Após a Revolução Francesa, Freire comenta que o artista não estava mais sujeito a executar segundo concepções pré-estabelecidas, então, começam a haver composições feitas a partir da mera vontade do artista. Com o desenvolvimento e aprimoramento da notação

musical, foi possível que a produção da música se tornasse cada vez mais específica e subjetiva. No século XIX, se tem a transição da Terceira Idade para a Quarta, com o Romantismo e no fim do século, o Realismo. Estes são estilos que o caracterizam, onde tivemos a continuação da trajetória cada vez mais individualista e subjetiva da música. Já no Brasil, em meados do século XIX a música ainda não era reconhecida como uma forma de trabalho dos músicos. Pode-se exemplificar com o que Napolitano aponta em seu livro:

A atividade profissional ainda era vista, em meados do século XIX, como uma forma de trabalho artesanal, logo, “coisa de escravos”. A atividade de músico era vista como uma espécie de artesanato, de trabalho realizado a partir de regras de ofício e correta manipulação de material bruto do som, e não como atividade “espiritual” ligada ao talento natural. Com o impacto do romantismo entre nós, a partir de 1840/50, essa visão começou a mudar, e, com efeito, algumas décadas depois, já tínhamos o nosso primeiro “gênio” musical, reconhecido como tal: Carlos Gomes. Depois de sua estréia retumbante no templo mundial da ópera, o Scala de Milão, com “Il Guarany”, em 1870, o Império Brasileiro já podia se orgulhar do seu maior compositor. (NAPOLITANO, 2002, p.29).

Como funções e características da música identificadas por Freire (2010) em seu livro em relação à Terceira Idade da Música, têm-se: a forte relação entre a música e a religião na Idade Média, tendo-a como meio de expressar a fé; a separação da música das atividades sociais cotidianas, o que culminou no aparecimento de concertos e edificações destinadas à sua execução; divertimento principalmente para as cortes; a música não mais apenas como veneração religiosa, mas de ensino Cristão; músicas medievais com feitos das Cruzadas e outras melodias históricas e de amor; o advento de uma música contemplativa; a função que a música religiosa medieval teve na continuação de sua cultura por meio de seus registros; a relação que houve inevitavelmente entre a música popular e a religiosa.

4.2.4 A Quarta Idade da Música

A Quarta Idade da Música, segundo a divisão feita por Wiora, trata da música do século XX até os dias atuais, Freire (2010 p.99) aponta que o autor

considera esta a idade de técnica e da civilização industrial mundial. Algumas características do século anterior prosseguiram, como a existência dos concertos e a busca pela perfeição técnica. É importante destacar a relação que a autora traz em seu livro sobre o fato que anteriormente a música fazia parte da vida das pessoas, essencialmente ligadas às funções sociais e atividades que ocorriam, ela não tinha apenas uma função de divertimento ou um “extra” nos eventos, ela fazia parte deles, seja relacionada aos deuses, ao ensino, a vida cotidiana etc. No advento do século XX, entretanto, ela passou a se tornar cada vez mais um ornamento. Freire apresenta a visão mais detalhada de Wiora (1961) acerca da Quarta Idade:

[...] 1) difusão da música ocidental sobre o globo e formação de uma cultura musical global; 2) um duplo processo de popularização e de despopularização da música; 3) retomada de toda música anterior e, paralelamente, exclusão do passado musical na composição; 4) conquista de novos territórios musicais e retraimento até os limites da música; 5) tecnização e artificialização; 6) organização, industrialização e ideologização da vida musical; 7) desumanização e regeneração. (FREIRE, 2010, p.100)

O autor ainda salienta que a música dita ocidental se formou no leste e oeste da Europa, e depois se difundiu para o mundo, muito através da colonização das Américas e de outros lugares no globo. A partir disto, os músicos destes locais começaram a produzir uma música própria com bases na ocidental, que misturavam culturas e costumes, propiciaram o advento, por exemplo do jazz e do blues. No caso do Brasil, houve a mistura entre a música negra, a indígena e a ocidental. Ainda segundo o autor, com o desenvolvimento dos meios de comunicação como o rádio, a venda de fitas e discos e a propagação das obras em partituras começaram a formar um público mundial para a música, favorecendo e trazendo novas possibilidades às misturas e sincretismos que poderiam ocorrer entre gêneros musicais e culturas territorialmente distantes. Uma característica da Quarta Idade da Música é, segundo Freire (2010), o estabelecimento de novos perfis de ouvintes. Naquele momento, para ouvir música não era mais preciso ir aos concertos, o ato não mais se restringia a isto. Portanto, passaram a existir os ouvintes anônimos, que no calor de suas casas também tinham acesso à cultura musical.

A arte de vanguarda veio com a contracultura que, segundo Wiora (1961), tinha oposição às massas e ao que se classificava como “clichê”. Em relação a isto, o autor se refere que ao mesmo tempo em que a música se popularizava cada vez mais, havia esta segunda vertente anti-pop, que entretanto, não poderia se sustentar financeiramente sem a primeira. O livro de Freire (2010) aponta que esta despopularização reduzia a abrangência de pessoas que realmente compreendiam as músicas, ficando estas restritas a um público “entendido” específico. É importante salientar que isto já ocorria do meio para o fim da Terceira Idade, quando os grandes artistas faziam suas músicas complexas, em seus processos individualizados de composição, no qual as compreensões das obras também não atingiam boa parte do público. O distanciamento do público com a música dita erudita, no século XX só aumentou. Ainda no século XX, com o desenvolvimento da técnica musical, há uma modificação que foi deixando alguns estilos musicais cada vez mais tecnológicos e dependendo menos da mão do músico para serem executadas, alguns autores consideram que em alguns casos estas músicas passam a chegar a um limite que divide a música do ruído, no qual a música fluiria automaticamente como um motor.

Dentre algumas outras características deste século definidas por Wiora (1961), e ressaltadas por Freire (2010), temos o fato de as gravações levarem a música artificialmente para diversos lugares do mundo; advento de instrumentos eletrônicos que tentam imitar os originais; aparelhos eletrônicos reprodutores do som; aparecimento de novos elementos musicais criados artificialmente; busca pelo novo absoluto; advento de uma indústria musical a qual agrega diversas áreas, fornecedores, e transforma cada vez mais a música em um produto comercial; utilização da propaganda para massificação dos produtos.

A autora aponta a respeito de uma crise intelectual e espiritual, na qual tentaríamos preencher vazios em nossas vidas com a música, a qual hoje seria apenas um ornamento. Com o distanciamento da música “cultura” contemporânea, há um culto à música do passado, como se só esta fosse íntegra. Porém, apesar de nada nos impedir de ouvir as músicas de outras épocas, jamais as compreenderemos por completo, pois segundo a autora,

nestas estão contidas não apenas um ornamento, mas relações sociais que a carregam de conteúdo e contextualização, que só faziam sentido em seu tempo. A sociedade de consumo atual aceita os ditos sucessos que a mídia impõe, e trata-se de músicas ligeiras, ou seja, trazem prazer, mas logo desaparecem.

4.3 A MÚSICA ENQUANTO TEMÁTICA DO MUSEU: POTENCIALIDADES E DESAFIOS

Após uma breve abordagem histórica sobre o tema, cabe a discussão sobre a música como temática de um museu. Entende-se um museu cujo tema é a música como um museu cultural, que se atém a uma parte específica da cultura, no caso a arte musical. Há diversas possibilidades trazidas pela temática no que diz respeito à forma de abordagem que o museu trará. Entretanto, Menezes (2011) salienta a importância de um museu cultural e da possibilidade que este trás ao público de aproximação e acessibilidade cultural ao conteúdo. Oportunidade esta, como já abordada neste trabalho, às vezes representada como única alternativa de acesso à educação para uma parcela da população.

Um museu da música pode se ater a demonstrar a produção cultural local de uma região, ou ter um carácter mais generalista. Ambas as possibilidades se fazem válidas, uma vez que, conforme Suano (1986) aponta, tratando-se de um museu cultural, assim como em outras temáticas, não necessariamente precisa haver um histórico local característico naquela vertente para que se justifique a implantação de um museu no lugar. Suano (1986) comenta ainda que se podem levar os museus a lugares menos desenvolvidos culturalmente, e que serão igualmente interessantes do ponto de vista da oportunidade do contato entre o público e o conhecimento, como um museu de arte pictórica no interior de Goiás, por exemplo. Porém, Menezes (2011) considera importante o sentimento de pertencimento, de forma que o conteúdo apresentado não pode ser apenas uma vitrine do que é produzido em outros lugares e de nada diga respeito as pessoas locais. Porém, se já há no lugar uma tradição cultural característica acerca da temática, torna-se mais fácil

a identificação destas relações, e o museu terá um carácter de valorização das tradições locais.

Uma abordagem generalista da temática permite a criação de relações entre o que aconteceu e acontece no mundo e o mapeamento global da temática, relacionando passado, presente e possibilidades para o futuro. Segre (2010) defende que atualmente, com o advento da globalização, se faz importante ao museu contemporâneo que este tenha abertura para diversas culturas, pois cada vez mais a produção cultural de um determinado território não se fecha em si mesma e passa a agregar influências provindas dos mais diversos lugares do planeta Terra.

Um museu cuja temática seja a música, permite a aproximação e o aprofundamento do público em geral a uma vertente cultural que muitas vezes, conforme Freire (2010) fica restrita a uma pequena parte da população. Chega à maior parte das pessoas o que a indústria cultural define como os novos sucessos, e tudo mais que é produzido, ou como é produzido, suas variações, as discussões que ocorrem sobre a temática, suas relações sociais etc. acabam por ficar desconhecidas da maioria da população. O museu possibilita a abertura deste mundo musical para as pessoas “comuns”, o contato com o que há além das músicas pré-determinadas que cheguem até elas, uma vez que haja a compreensão que o mundo da música vai muito além disto e pode oferecer mais às pessoas. Freire (2010) aponta a importância que a música tem e sempre teve na vida do ser humano, julga-se, portanto, importante haver um museu dedicado a esta temática que trata de uma das artes mais antigas e intrínsecas à vida das pessoas, ressaltando a sua importância enquanto cultura, e validando-a. Uma vez que o museu se coloca, segundo Menezes (2011) como este lugar público que permite o aprendizado e que nos relacionemos com ele, contribuindo com o mesmo e a partir dele fazendo novas relações e recriando as nossas visões sobre o mundo.

Museus com esta temática podem variar também no que diz respeito à forma de apresentação do conteúdo através do acervo, pois a música em si é imaterial. Uma abordagem mais tradicional possível é a de o conteúdo do museu ser representado por objetos que de alguma forma tiveram relação com

o mundo musical. Outra forma de abordagem é através da própria música, tema central e motivo da existência do museu. Esta questão existente entre o material e imaterial é um dos desafios da temática. A segunda, apesar de mais ousada, permite explorar o contato das pessoas com a música em suas mais diversas variações, contar a sua história através dela própria, promover relações com o que existe no presente e apresenta maiores possibilidades de atender aos anseios da sociedade contemporânea, conforme Menezes (2011). Questiona-se, apesar de muito pertinente, se para um museu da música no século XXI seria realmente através dos objetos que o conteúdo deveria ser apresentado. Os objetos têm sua importância inquestionável na trajetória da música, conforme Freire (2010), permitindo seu registro, execução e criação, e mais recentemente propagação. Porém, o museu que se diz “da música” não deveria ter um foco apenas no objeto material esquecendo-se do principal que é imaterial.

Entretanto, questiona-se: o que se colocaria dentro de um museu cujo acervo é imaterial? Que dimensões estes espaços teriam? Como a arquitetura se relacionaria com o acervo? Os espaços expositivos seriam conforme os tradicionais? Estes são alguns dos questionamentos que podem ser feitos acerca da imaterialidade da música enquanto abordagem temática de um museu. Menezes (2011) observa que um dos papéis da arquitetura do museu poderia ser o de aguçar as experiências vivenciadas pelo público, neste caso, musicais. Uma vez que a arquitetura será palco para as vivências, esta pode traduzir espacialmente o que os sons transmitem às pessoas, constituindo um percurso lúdico, musical e espacial, como ocorre no EMP de Frank Gehry, como aponta Kiser (1999). Podem haver ambientes para a manifestação cultural musical, apresentações, produções, exposições e demais funções relacionadas à música. Cabe definição de acordo com os objetivos do museu, sua escala e abrangência.

O museu da música poderá ser o ponto de encontro entre a música, as pessoas, os músicos e todos que nela tiverem interesse. Menezes (2011) explica que um museu interativo permite diversas plataformas de conteúdo que abrangessem diversos níveis de interação, da mais leiga a mais profissional. O museu será o local onde a integração entre os conteúdos acontecerá, conteúdo

este, que poderá estar sempre em modificação, reconstrução, adição, e outros tipos de relações. Um museu que não só contará sobre o passado, mas agregará o presente. Não só presente musical, mas também o social e cultural, e onde haverá uma troca em que os visitantes também contribuirão com o acervo, criando relações para o futuro. Um museu em que a música acontecerá!

5 ESTUDOS CORRELATOS

Para os estudos correlatos deste trabalho, foram escolhidas obras com proximidade com a temática do museu ou com conceitos e características semelhantes ao que se pretende. Houve uma precariedade no quesito de se encontrar obras idênticas ao caso deste trabalho, uma vez que estas diferiam-se em escala ou em abordagem temática, não tendo sido encontrado um caso exatamente semelhante ao que se pretende. A escolha foi, portanto, baseada em casos que deem amostras internacionais e nacionais, objetivando principalmente o estudo de museus interativos com acervos imateriais. O caso internacional abordado é o Experience Music Project, de Frank Gehry e foi escolhido por ter uma semelhança direta com a temática, a música, e pela maneira com que o museu aborda o tema. Os demais casos são obras brasileiras, do século XXI: o Museu da Imagem e do Som, de Diller Scofidio + Renfro foi escolhido por ser uma obra brasileira com semelhança temática e pelas dinâmicas interessantes que a obra propõe; o Museu da Língua Portuguesa de Pedro e Paulo Mendes da Rocha, apesar de incendiado, foi escolhido por aproximar-se da escala que se pretende e abordar um acervo complexo imaterial que é a língua; e por fim, o Museu do Amanhã de Santiago Calatrava, que através de uma abordagem mais direcionada, foi escolhido pela complexidade da proposta temática a que se propõe, por sua imaterialidade consistir em abordar projeções para o futuro, e ainda por estar inserido em um programa de reurbanização.

5.1 EXPERIENCE MUSIC PROJECT – SEATTLE

O museu Experience Music Project, também chamado museu do rock, foi projetado pelo arquiteto canadense Frank Gehry, também autor do renomado projeto do Museu Guggenheim, em Bilbao, em que o arquiteto revolucionou a cidade e constituiu um marco para a arquitetura de todos os tempos. O arquiteto tem em suas influências o arquiteto F. L. Wright, entretanto, Gehry procurou desenvolver uma linguagem estética, que se baseia em parte nas obras do artista e arquiteto Frederick Kiesler com obra exemplificada pela (FIGURA 22).

FIGURA 22 – “A CASA SEM FIM” DE FREDERICK KIESLER, INSPIRAÇÃO PARA A ARQUITETURA DE FRANK GEHRY.



FONTE: DURAY (2015).

O EMP foi projeto do seu escritório Gehry Partners, localizado em Los Angeles, EUA, com associação com o escritório LMN Architects de Seattle. Localizado na 5th Avenue no centro de Seattle, ao lado do famoso Space Needle. A obra foi encomendada por Paul Allen. A inspiração para o projeto veio da interpretação pelo arquiteto do que seria uma experiência rock'n roll, Gehry tomou como ponto de partida guitarras do tipo Fender Stratocaster cortadas em pedaços e a partir disto tentou criar uma arquitetura inovadora (FIGURA 23). De acordo com o site Seattle Center, o museu é dedicado às ideias e cultura popular contemporânea, com suas raízes no rock, e abrange pessoas de diversas gerações em seu público alvo. Através de tecnologias interativas os ambientes procuram envolver os visitantes e capacitá-los ao conteúdo enquanto percorrem as exposições. O EMP seria o ponto focal aonde pessoas, artistas e ideias convergem, na representação e interpretação do nosso tempo.

FIGURA 23 – VISTA AÉREA DO EMP MUSEUM.



FONTE: GOLCEA (2014).

Kiser (1999) comenta que o museu é um local que mistura características de espaços como os do museu tradicional, uma escola em seu papel educativo, uma biblioteca de investigação, local de salas de espetáculos e atrações, trazendo essa mistura de exposições com tecnologia, de mídias com atividades práticas, aonde o visitante participa ativamente. Celebrando a criatividade e a inovação, trazendo diferentes pontos de vista, dando oportunidade às pessoas de explorar a história e suas tradições, conhecer e participar do processo de fazer música, assim como experimentá-la, compreender o que está por trás da composição e da performance. O museu aborda em seu conteúdo principalmente questões musicais do noroeste dos EUA, e faz homenagens ao músico Jimi Hendrix, um dos mais influentes músicos das Américas.

Segundo o site oficial do museu, a intenção dele é promover ao público uma experiência interativa e educacional e evocar a emoção nos visitantes sobre a música, ou seja, assim como o próprio nome demonstra, promover uma experiência musical. Durante a elaboração do projeto, os arquitetos

consultaram especialistas da região para obter recursos para promover maior acessibilidade aos deficientes, não só física, mas também do conteúdo. Alguns recursos apresentados que se pode citar são: abridores de portas elétricas, instalação de subwoofers sob o chão para que as pessoas através do tato possam sentir a música, sistemas de legendas, narrativas e áudios, assentos adaptados a deficientes motores.

Ainda de acordo com o site oficial do museu, a edificação tem cerca de 13.000m² de área total, 25m de altura, 64 metros na fachada norte e 110 metros na leste e para a sua construção foram utilizados cerca de 21.000 telhas de aço inoxidável e alumínio pintado que fizeram parte de 3.000 painéis, e 280 reforços de aço na estrutura para segurá-las, como um esqueleto. As chapas individuais tiveram cada uma um acabamento específico, respondendo a diferentes condições da luz e de ângulos de visão, para lembrar ao público da constante movimentação e evolução da música. Ainda segundo o site, se fôssemos esticar todas as 400 toneladas de aço estrutural utilizado no museu, iríamos percorrer um quarto da distância até o planeta Vênus (FIGURA 24).

FIGURA 24 – PLACAS METÁLICAS EM DETALHE E PASSAGEM DO MONOTRILHO POR DENTRO DO MUSEU.



FONTE: EMP (2016).

As fachadas do museu, e todo o seu exterior possuem diversas cores e texturas que visam transmitir a energia e a fluidez da música. Para desenvolver tal forma orgânica, o arquiteto utilizou o sistema CATIA, que permite a elaboração 3D de formas esculturais digitalizadas, sistema muito utilizado por empresas de aviões. A forma do museu é composta pela junção de seis elementos e constitui em um primeiro momento a primeira maneira de interação do museu, uma vez que representa movimento. De um lado o elemento dourado e o prata parecem espremer o vermelho, em cima do qual foram colocadas correias de metal com formas desordenadas (FIGURA 25). Do outro lado ficam o pavilhão prata e o azul, e entre eles localiza-se o único de forma mais regular, que abriga a Sky Church, ficando no centro do complexo (FIGURA 26).

De acordo com o Seattle Center, dentre os espaços que fazem parte do programa do EMP temos um laboratório de som interativo, galerias, uma sala de concertos com estrutura de som e iluminação que abriga a maior tela LED indoor do mundo, e uma coleção com cerca de 140.000 objetos. Um monotrilha em atividade passa dentro do museu. Kiser comenta que um dos principais espaços do museu é o chamado “Sky Church”, inspirado no músico Jimi Hendrix, a igreja do céu seria o local aonde o público formado por todos os tipos de pessoas se uniriam em prol da alegria e poder da música, e localiza-se na área de convivência central do edifício. O museu conta com um laboratório do som, aonde as pessoas tem a oportunidade de conhecer como as músicas são produzidas e de criá-las, demonstrando ao público as relações que a música tem com a tecnologia e a ciência. No museu, a demonstração da jornada da vida de artistas demonstra a humanização da música, e as experiências vivenciadas por eles que contribuíram para os resultados criativos que tiveram, mais uma vez, ajudando o público a compreender de onde vem a música. Kiser (1999) aponta ainda a respeito da biblioteca eletrônica, que está disponível para o público não só no local mas também em rede, para que este tenha acesso ao aprofundamento do conteúdo, atividades musicais, e incentivos à criatividade e ao desenvolvimento de habilidades musicais nas pessoas. O museu conta ainda com restaurante, área administrativa, área de serviços, livraria e depósitos, aulas, gabinetes de gravação.

O Experience Music Project divide opiniões quanto à sua estética, porém, é inegável que o museu conseguiu atrair atenções e envolver a sociedade com o edifício, do seu exterior ousado para seu interior que traz a música ao público de forma a este sentir-se parte das melodias. Por ter uma forma muito diferente do que havia até então na cidade de Seattle, a obra desde sua construção até hoje é alvo de críticas, sendo que muitas a julgam feia. O arquiteto se defende dizendo que não poderia fazer mais um retângulo cinza na cidade. Porém, seja por ter essa forma ousada ou causar curiosidade sobre seu interior, o edifício promove o processo criativo, a autoexpressão através da música e a experiência do visitante começa antes mesmo de adentrar a obra, adiciona ainda emoção e polêmica à cidade, e faz com que seja discutido na sociedade, não só entre os especialistas, sobre os valores no ambiente construído arquitetônico.

FIGURA 25 – VISTA AÉREA DA FACHADA LESTE.



FONTE: ZAHNER (2016).

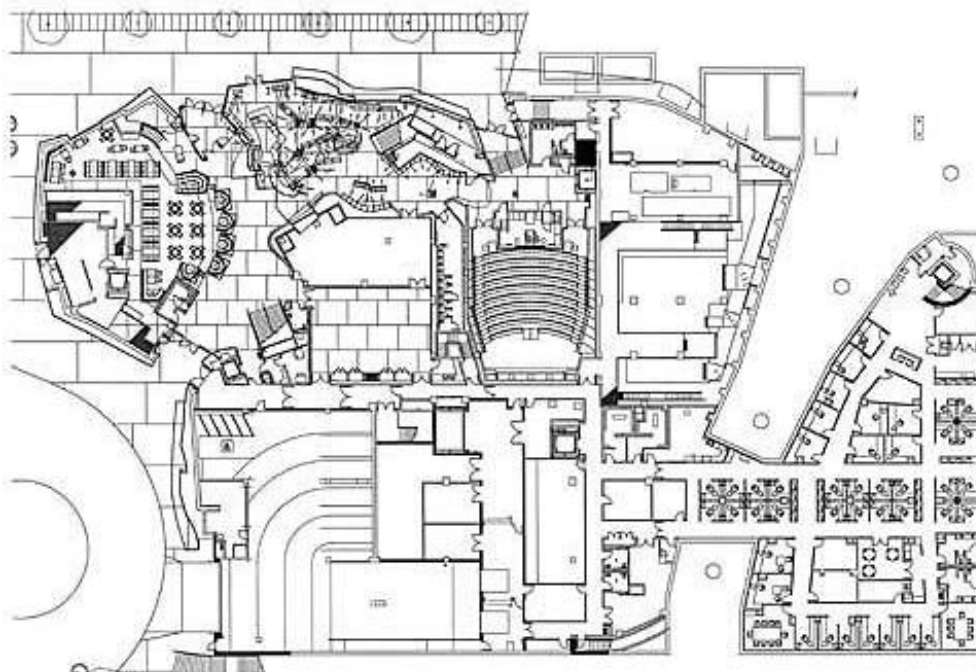
FIGURA 26 – VISTA FACHADA OESTE COM A SKU CHURCH COMO ELEMENTO CENTRAL.



FONTE: PONCE (2014).

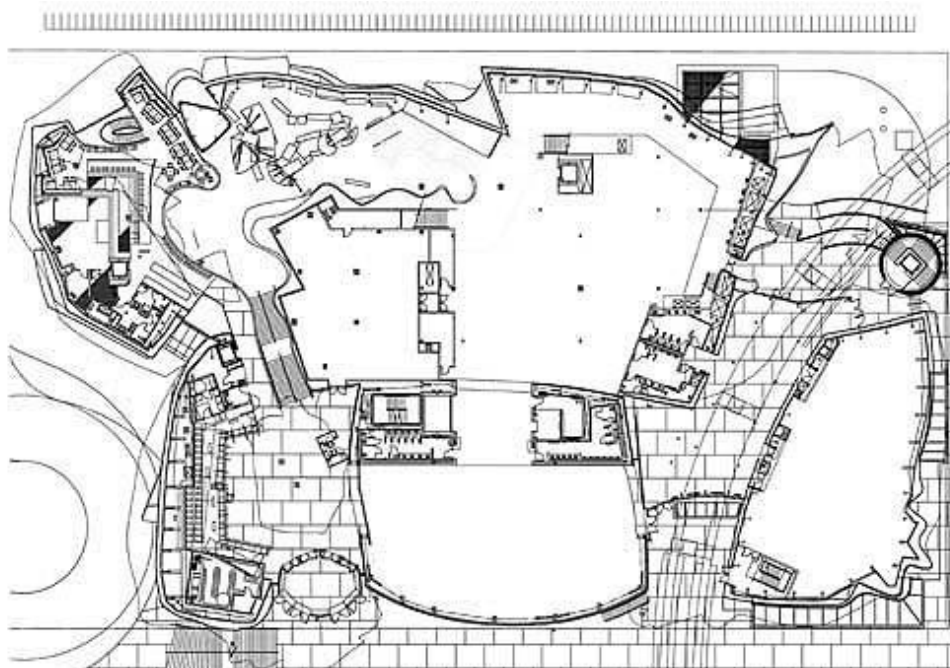
A edificação possui quatro pavimentos, sendo o térreo e o primeiro pavimento acessados pela rua. O acesso à edificação tinha a intenção do arquiteto de ser pela fachada oeste, no bloco prata. Porém, talvez pelo percurso natural dos pedestres, o museu é mais acessado pela fachada leste, próximo ao café do museu e ao vazio existente no térreo (FIGURA 27). A fachada leste é a que chama mais atenção para quem vem da rua e pode ser avistada de longe na perspectiva do pedestre. Logo após o acesso oficial pelo grande espaço público oeste no museu, há um grande *hall* e acesso facilitado ao salão das exposições temporárias e ao salão de convivência, o *Sky Church* (FIGURA 28). No térreo ainda se localiza um grande salão de exposições permanentes e os trilhos do mon trilho que cortam literalmente a obra, dividindo-a e separando o salão da jornada dos artistas do restante da continuidade dos volumes. No segundo pavimento continuam as exposições permanentes e o museu conta ainda com um quarto pavimento técnico sobre a *Sky Church* conforme a (FIGURA 29) e (FIGURA 30).

FIGURA 27 – PLANTA TÉRREA COM FUNDAÇÃO DO MONOTRILHO.



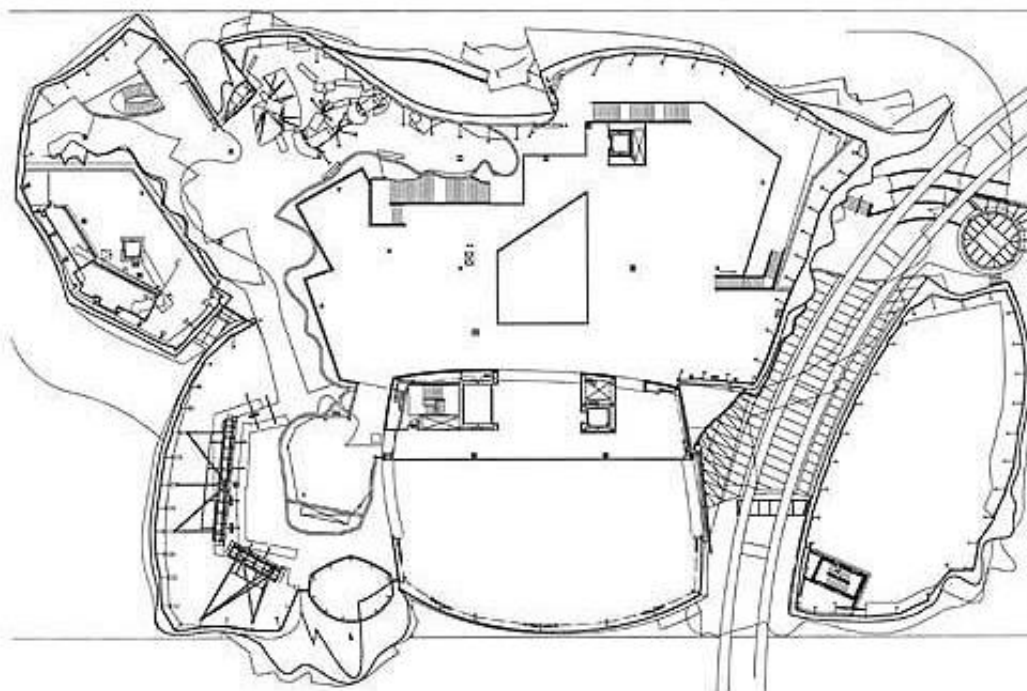
FONTE: GEHRY (1996).

FIGURA 28 – PLANTA PRIMEIRO PAVIMENTO COM PROJEÇÃO DO MONOTRILHO.



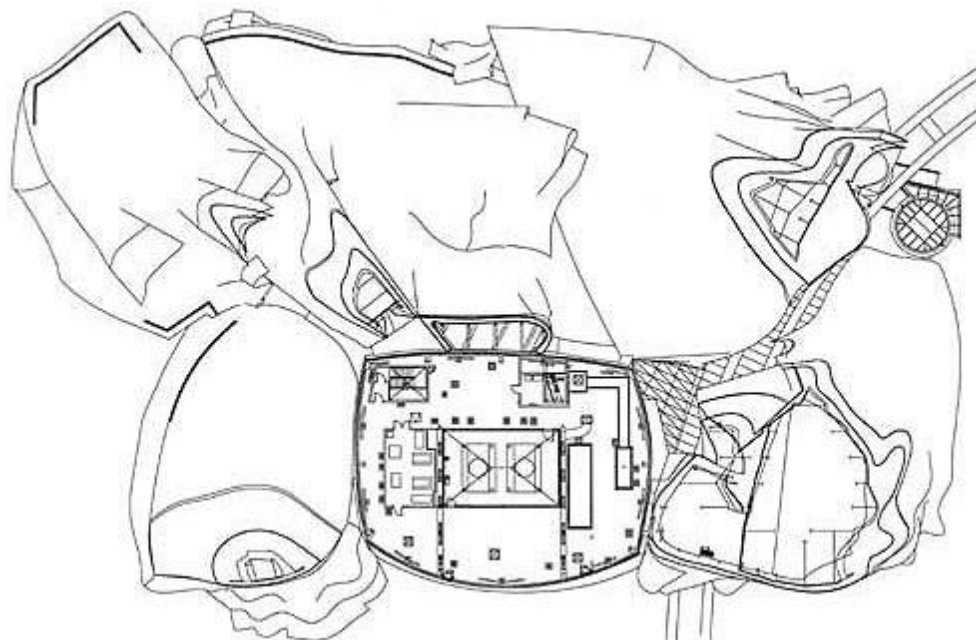
FONTE: GEHRY (1996).

FIGURA 29 – PLANTA SEGUNDO PAVIMENTO COM O MONOTRILHO EM NÍVEL.



FONTE: GEHRY (1996).

FIGURA 30 – PLANTA DO TERCEIRO PAVIMENTO, ENCOBRINDO O MONOTRILHO.



FONTE: GEHRY (1996).

O museu não se atém somente à sua temática principal que é a da música pop, mas abrange também a cultura pop como um todo. Possui grandes salões com pé direito alto e imensas telas de LED. Alguns ambientes contam com sofás que, por sua vez, possuem uma distância adequada entre eles e as telas LED. Todos os ambientes do museu possuem música de fundo o tempo inteiro, proporcionando experiências coletivas. Quando as pessoas vão ouvir algo específico, encontram fones em uma atividade individual. O museu possui também cabines com instrumentos musicais em que as pessoas podem tocar e interagir com os equipamentos, ou até montar uma banda na hora (FIGURA 31). O isolamento do som é dado através de fones e pelo material das cabines. Pelos espaços expositivos são encontrados equipamentos os quais permitem ao público realizar atividades interativas. Como exemplo, podem-se citar mesas digitais que permitem tocar nos “botões” retirando sons deles, e combinando-os com a música de fundo ou simuladores dos sons dos instrumentos.

FIGURA 31 – CABINES DE INSTRUMENTOS NO LABORATÓRIO DO SOM PARA INTERAÇÕES INDIVIDUAIS OU EM GRUPOS.



FONTE: BEAT, 2014.

O museu possui público variado, incluindo crianças, e por todo lado é repleto de muitas cores e luzes. A luz no interior hora é combinada variando a iluminação natural com a artificial, ficando a segunda mais utilizada nos espaços de convivência e circulações. A captação da luz natural nos *halls* é dada através de aberturas estratégicas na forma, em sua parte de baixo, ficando imperceptíveis para quem olha do exterior. A *Sky Church* possui uma imensa tela LED, é bastante escura, iluminada pela luz da tela, um pé direito alto e música alta combinada com a tela. Por ser o primeiro ambiente que os visitantes encontram após o *hall* de acesso, este funciona como um átrio e é bastante impactante (FIGURA 32). As vitrines existentes no museu não deixam de lado a interatividade, possuem dentro e fora delas, alternados aos objetos, telas digitais explicativas. O museu conta com exposições temporárias de outros ramos da arte pop, como o cinema. Elementos originais dos filmes são expostos nas vitrines, assim como cenas dos mesmos nas telas. Uma torre composta por instrumentos musicais acoplados chama a atenção dos visitantes (FIGURA 33). Há ainda um palco em um estúdio para que as pessoas que quiserem tocar e fazer uma performance possam levar o material gravado para casa. O estúdio não possui plateia, mas o vidro permite a quem passa visualizar o que ocorre lá dentro.

FIGURA 32 – SKY CHURCH EM EVENTO.



FONTE: EMP (2016).

FIGURA 33 – ESCULTURA TORRE DE INSTRUMENTOS.



FONTE: ROSAS (2014).

Sobre as formas de interatividade que o museu traz para o público, portanto, através deste estudo pode-se identificar a utilização de vídeos, mídias, projeções, gravações, traduções, áudios, narrativas, laboratórios que permitem a interação e participação do público com algum assunto específico, interatividade através da forma, técnicas nos ambientes para aguçar a experimentação musical por todas as pessoas (como subwoofers sob o piso), mistura de tecnologia com atividades práticas. Todos estes recursos visam que o visitante se envolva, participe e descubra sobre o que há por trás da música, visam também instigar a criatividade, promover interação entre as pessoas e a música, e entre as pessoas com as próprias pessoas, através da música, e por fim comemorar esta vertente cultural.

5.2 MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA – SP

O Museu da Língua Portuguesa, de 2006, localizava-se na antiga Estação da Luz em São Paulo, e foi construído quando esta completava 150 anos conforme (FIGURA 34). A estação da Luz, datada de 1856, teve sua construção como tal segundo parâmetros ingleses em 1997. Segundo Grunow (2006), com o tempo, em uma reforma, a edificação ganhou um terceiro andar (FIGURA 35). Hoje os andares superiores da Estação abrigam um museu. O projeto é de Pedro e Paulo Mendes da Rocha. O Museu da Língua Portuguesa é o primeiro museu do mundo dedicado a um idioma em sua totalidade, entendendo que a língua é o maior patrimônio imaterial de uma nação, segundo a Fundação Roberto Marinho, a qual foi responsável pela iniciativa. Dentro dos objetivos do museu, segundo o site oficial, estão: a propagação da língua portuguesa, valorização da mesma, demonstrar sua importância na fomentação da nossa cultura, criar sentido de pertencimento aos visitantes e aproximá-los da língua, valorizar a diversidade da cultura brasileira, entre outros.

FIGURA 34 – ESTAÇÃO DA LUZ NA DÉCADA DE 30, AINDA COM 2 PAVIMENTOS.



FONTE: FERREIRA, (1930-39).

FIGURA 35 – ESTAÇÃO DA LUZ ATUALMENTE, COM 3 PAVIMENTOS.



FONTE: CAMPOS (2014).

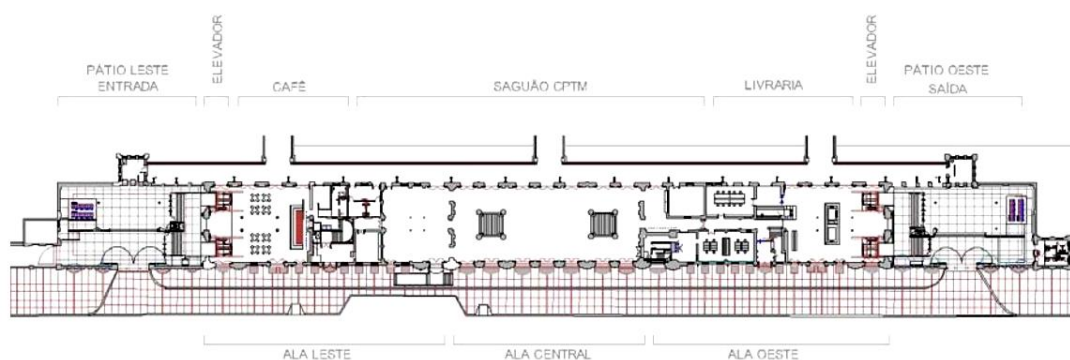
O museu ocupa os andares superiores da Estação, onde sempre tiveram anteriormente funções administrativas, como Grunow (2006) aponta, por lá já passaram várias instituições administrativas ligadas às ferrovias, como a antiga São Paulo Railway, de 1901 a 1946. A autora comenta ainda que os espaços nestes andares eram compartimentados em salas com 6 metros de largura sequenciadas separadas por uma circulação central de 2 metros. No museu, este espaço veio a ser todo remodelado. Com isso, os andares superiores da Estação que antes a visitação era de privilégio de poucos após o projeto se tornou passível da visita de todos.

O acervo do museu é todo virtual, e essa questão foi considerada pelos arquitetos desde o princípio. Segundo a Fundação Roberto Marinho, o museu trouxe para o Brasil de forma pioneira um novo conceito de museografia que alia interatividade, tecnologia e educação (FIGURA 36). Desta forma, os conteúdos são apresentados de maneira audiovisual, que permitem aos visitantes interagirem com o conteúdo. Uma vez que a edificação histórica é tombada em níveis municipais, estaduais e federais, foi necessário que os arquitetos pedissem permissão para modificação dos usos nos pavimentos. Grunow aponta sobre as condicionantes da intervenção neste patrimônio:

Algo como um quebra-cabeça. Nesse processo, normalmente se evidencia em primeiro lugar o que é **proibido**. No caso da Luz, não se poderia, em igualdade de importância: **interromper** o fluxo de pedestres e passageiros pelas três passarelas sobre o trem, na cota da rua; interferir na arquitetura do saguão central, o espaço articulador desse fluxo; e, ao menos em princípio, mudar qualquer registro material, independentemente da escala, da ala que ficou a salvo do incêndio de 1946 (a oeste, posicionada na direção do interior de São Paulo) (GRUNOW, 2006, p.1).

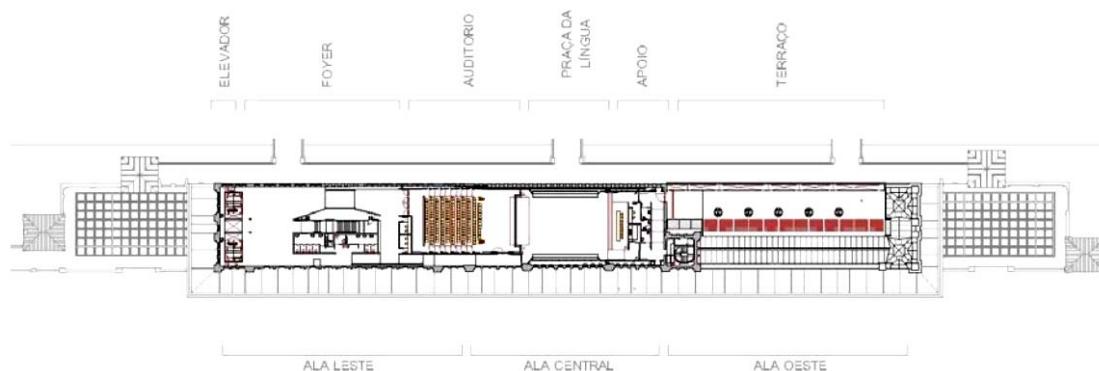
o terceiro, no qual começava a visitação, pavimento que foi construído na edificação após um incêndio ocorrido em 1940 (FIGURA 37). Nele, localizam-se um auditório e foyer, na ala leste; na ala central, há a praça da língua, onde os visitantes têm a oportunidade de observar o trabalho feito na abertura das lajes e na reestruturação dos telhados; e na ala leste localiza-se um terraço com um restaurante com vista para o Jardim da Luz conforme a (FIGURA 38) e (FIGURA 39). No segundo pavimento, que é o principal, encontram-se as exposições permanentes. Este é o grande ambiente interativo do museu, onde consta grande parte de seu acervo virtual (FIGURA 40). No primeiro pavimento, há um salão para exposições temporárias, um balcão de circulação e a área administrativa e educativa (FIGURA 41).

FIGURA 37 – PLANTA DO PAVIMENTO TÉRREO.



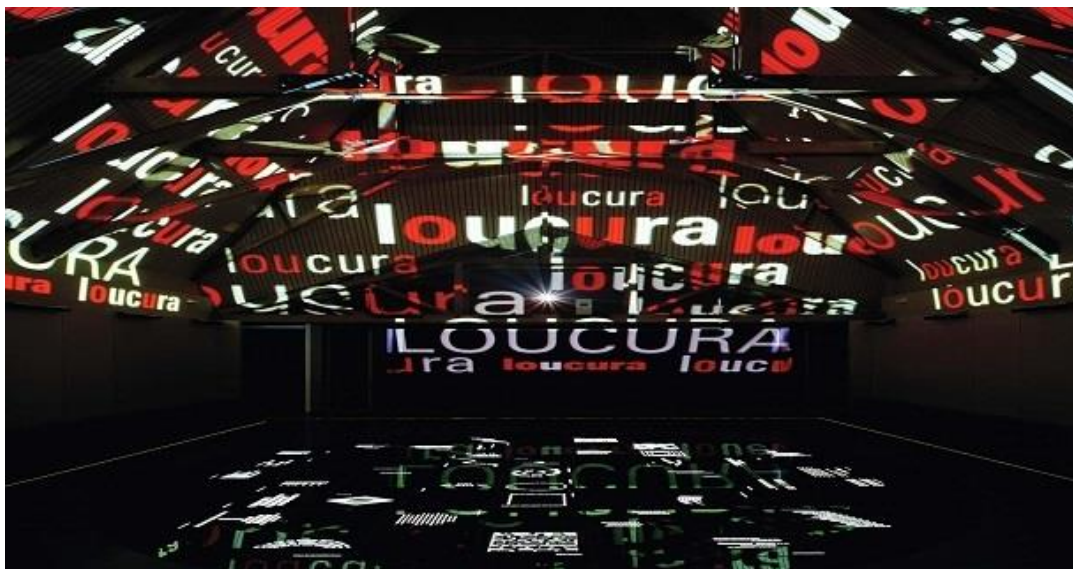
FONTE: SPINAZZOLA (2016).

FIGURA 38 – PLANTA TERCEIRO PAVIMENTO POR ONDE COMEÇAVAM AS VISITAS.



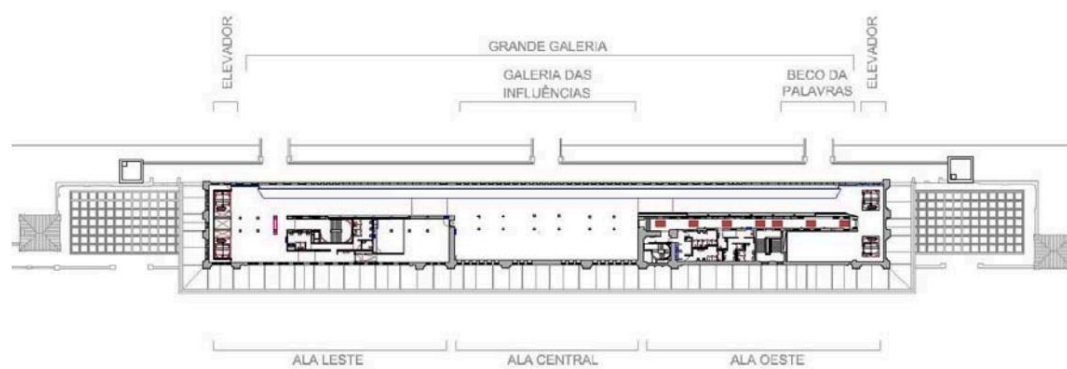
FONTE: SPINAZZOLA (2016).

FIGURA 39 – PRAÇA DA LÍNGUA.



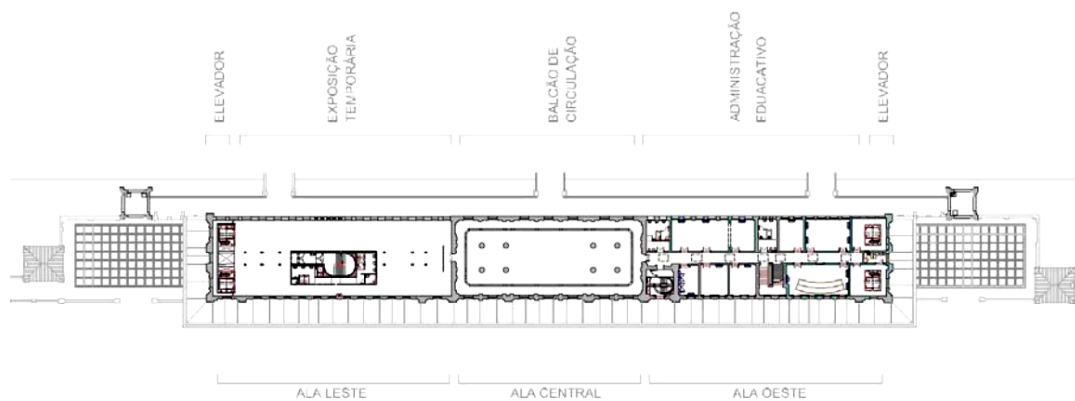
FONTE: TOURAIS (2014).

FIGURA 40 – PLANTA SEGUNDO PAVIMENTO.



FONTE: SPINAZZOLA (2016).

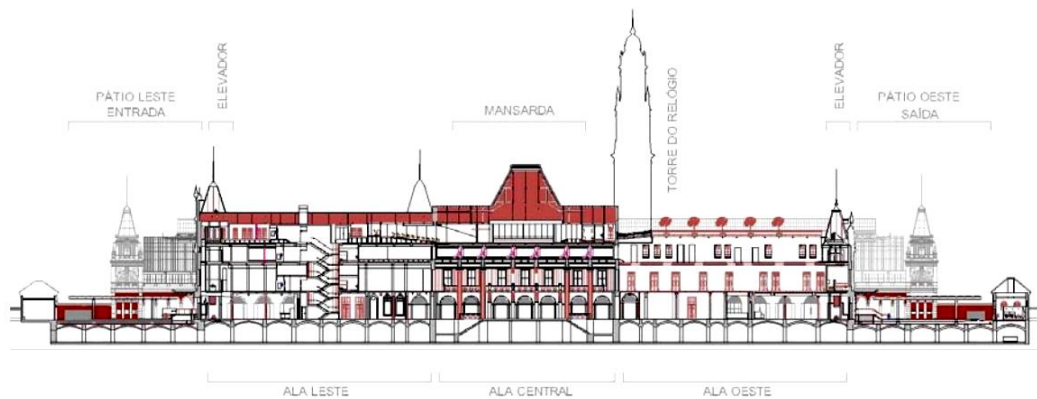
FIGURA 41 – PLANTA DO PRIMEIRO PAVIMENTO.



FONTE: SPINAZZOLA (2016).

A estrutura da edificação teve que ser reforçada para abrigar o museu, afinal, este passou a receber um número elevado de pessoas. Elevadores e as coberturas metálicas da entrada precisaram ter seus pilares fixados em cima de paredes do subsolo (FIGURA 42). Grunow (2006) aponta que grandes aberturas foram necessárias nas lajes para a implantação dos elevadores e núcleos de escadas, causando polêmica com os órgãos do patrimônio histórico. Foi necessária a convocação de reuniões com especialistas para a aprovação do projeto pelo IPHAN. Alguns especialistas mais conservadores são contrários à intervenção por acharem que esta interferiu demais na obra original. Já a autora comenta que foi um grande mérito do projeto ter transformado os espaços labirínticos originais em grandes salões expositivos, mesmo que isto tenha mudado a concepção original do interior. A grande galeria que é conformada por um túnel escuro em que são projetadas imagens tem o tamanho exato da gare (embarcadouro da estação ferroviária), como afirma Paulo Mendes da Rocha.

FIGURA 42 – CORTE ESQUEMÁTICO.



FONTE: SPINAZZOLA (2016).

No primeiro pavimento, havia uma escultura de metal, a “Árvore das Palavras”, que se localizava na entrada recepcionando os visitantes. No pavimento principal da exposição, o segundo, a interatividade se dava através de totens e painéis eletrônicos interativos (FIGURA 43). Um exemplo que pode ser citado é a linha do tempo que contava a história da língua (FIGURA 44). Continham ainda as Palavras Cruzadas, o Mapa das Palavras e o Beco das Palavras que constituía um grande painel para as pessoas criarem palavras e conhecerem seus significados. Ainda neste pavimento, havia uma grande tela com 106 metros de extensão que transmitia filmes (FIGURA 45). No terceiro andar localizava-se a Praça da Língua, onde, através de equipamentos tecnológicos, diversas palavras eram projetadas no teto e paredes ao mesmo tempo em que áudios literários guiavam as pessoas. Ainda nesse andar, ficava o auditório onde visitantes tinham uma prévia do conteúdo antes de iniciar a visita, e que permitia abertura para a Praça da Língua (FIGURA 46). A circulação vertical entre as exposições se dava por núcleos de escadas e elevadores nas extremidades do edifício.

FIGURA 43 – TOTENS INTERATIVOS.



FONTE: TOURAIS (2014).

FIGURA 44 – LINHA DO TEMPO.



FONTE: TOURAIS (2014).

FIGURA 45 – GRANDE GALERIA COM TELÃO DE 106 METROS.



FONTE: TOURAIS (2014).

FIGURA 46 – AUDITÓRIO ABERTO PARA A PRAÇA DA LÍNGUA.



FONTE: TOURAIS (2014).

Infelizmente, no dia 21 de dezembro de 2015 houve um incêndio no prédio. Felizmente, seu acervo era majoritariamente virtual e o museu poderá ser reconstruído. De forma itinerante e virtual, a instituição permanece ativa,

mostrando que um museu vai muito além de um espaço físico com obras. A obra ocupava uma área de 4,3 mil metros quadrados. O prédio original no qual foi feita a intervenção data do século XIX e a obra para a implantação do museu foi avaliada em 37 milhões de reais. A reconstrução da edificação e restabelecimento do museu estão previstos em um acordo assinado entre o Governo do Estado de São Paulo e a Fundação Roberto Marinho que orienta a iniciativa do museu. Porém, a reforma depende de aprovação, pois a edificação é tombada nos âmbitos municipais, estaduais e federais.

5.3 MUSEU DA IMAGEM E DO SOM – RJ

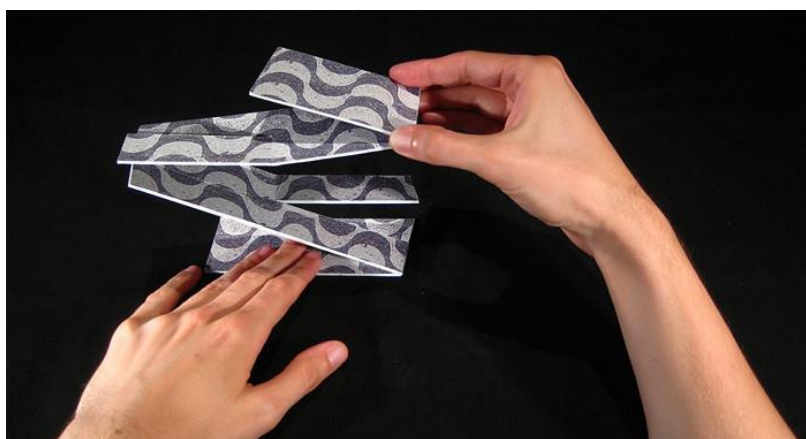
O Museu da Imagem e do Som (MIS) está sendo construído na cidade do Rio de Janeiro (FIGURA 47). Sua construção iniciou em 2009. O museu pega a cidade do Rio como inspiração principal, e o calçadão de Copacabana, localizado na Avenida Atlântica, como inspiração formal e conceitual (FIGURAS 48 e 49). O escritório responsável pelo projeto foi o Diller Scofidio + Renfro, de Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio, de Nova Iorque, ganhadores do concurso realizado pelo governo do estado e pela Fundação Roberto Marinho, incentivadores do projeto. O escritório brasileiro que ficou responsável pelo acompanhamento e desenvolvimento da obra, além da elaboração dos projetos complementares foi o Índio da Costa Arquitetura, Urbanismo, Design e Transporte. A missão do museu, segundo Corbioli (2011), é a de se tornar um templo que represente a identidade carioca e um ponto de encontro das pessoas. O museu irá substituir a edificação atual do Museu da Imagem e do Som que hoje se localiza em dois endereços: na Praça 15, no centro do Rio, e na Lapa. O MIS original foi fundado em 1965. Corbioli (2011) aponta ainda que o novo MIS irá abrigar as obras do Museu da Carmen Miranda, hoje localizado no Flamengo.

FIGURA 47 – VISTA AÉREA DA FACHADA DO MUSEU DA IMAGEM E DO SOM.



FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 48 – ESQUEMA EXPLICATIVO DO PROJETO.



FONTE: MIS (2016).

FIGURA 49 – FACHADA E VISTA DO ENTORNO DO MUSEU.



FONTE: PROJETODESING (2011).

Os arquitetos comentam a relação que fizeram da arquitetura com a praia, as montanhas, o entorno e principalmente com o passeio de Roberto Burle Marx, definindo-o como um espaço público em movimento, seja nas escalas do pedestre, da bicicleta ou do automóvel. A edificação foi pensada para ser a extensão do calçadão de Copacabana, esticado e prolongado nos níveis do museu. Esta “avenida vertical” conformada pelo museu, segundo os arquitetos, é inclusiva, pois atravessa suavemente espaços interiores e exteriores, e com ramificações de seu caminho conforma espaços expositivos, de educação, de lazer e entretenimento conforme (FIGURA 50). Para eles, a nova edificação herda o DNA do passeio de Burle Marx, porém reorienta a superfície pública para cima voltando-se para a fachada do museu.

FIGURA 50 – CORTE TRANSVERSAL ESQUEMÁTICO DEMONSTRANDO OS NÍVEIS DO PROJETO.



FONTE: CONCURSOS DE PROJETO (2009).

Os arquitetos ressaltam ainda que a circulação vertical no projeto tem um papel de conectar a rua com os programas do museu, e que o projeto foi concebido de forma que a edificação seja um instrumento que traga à cidade do Rio de Janeiro a possibilidade de ser enxergada de uma nova maneira. A vista panorâmica da praia de Copacabana geralmente fica restrita às poucas pessoas que desfrutam de seus hotéis e restaurantes na orla. Um dos objetivos do museu é tornar possível que qualquer visitante do museu também tenha acesso à vista, democratizando a paisagem, para que todos os residentes do Rio a tenham, assim como os turistas (FIGURA 51). Desta forma, a fachada do museu foi pensada para criar enquadramentos da paisagem para que o público desfrute-a enquanto percorre os ambientes.

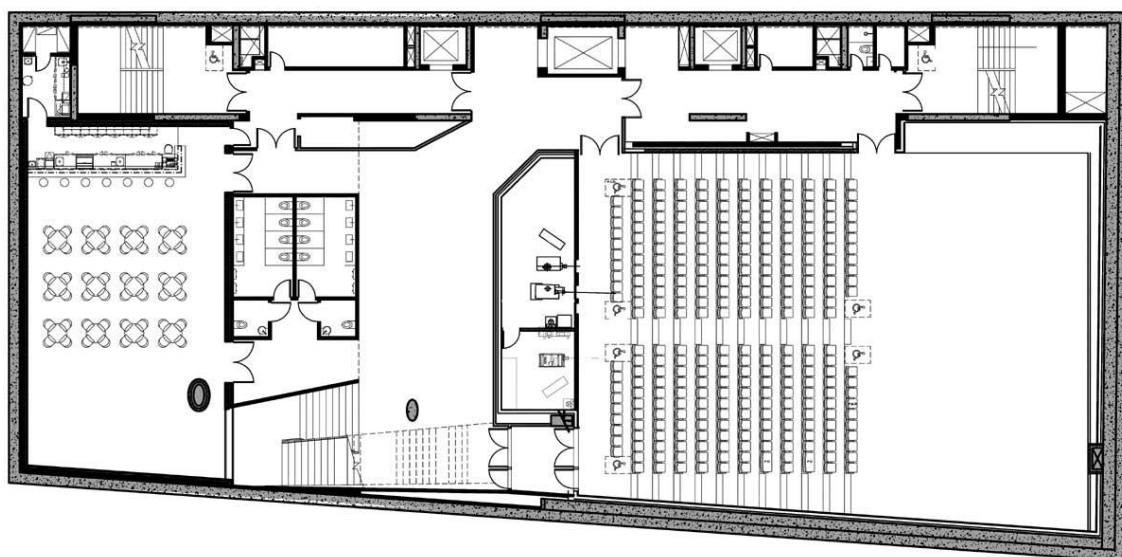
FIGURA 51 – VISTA DO TERRAÇO DISPONÍVEL A TODOS QUE QUEIRAM VISITÁ-LO.



FONTE: MIS (2016).

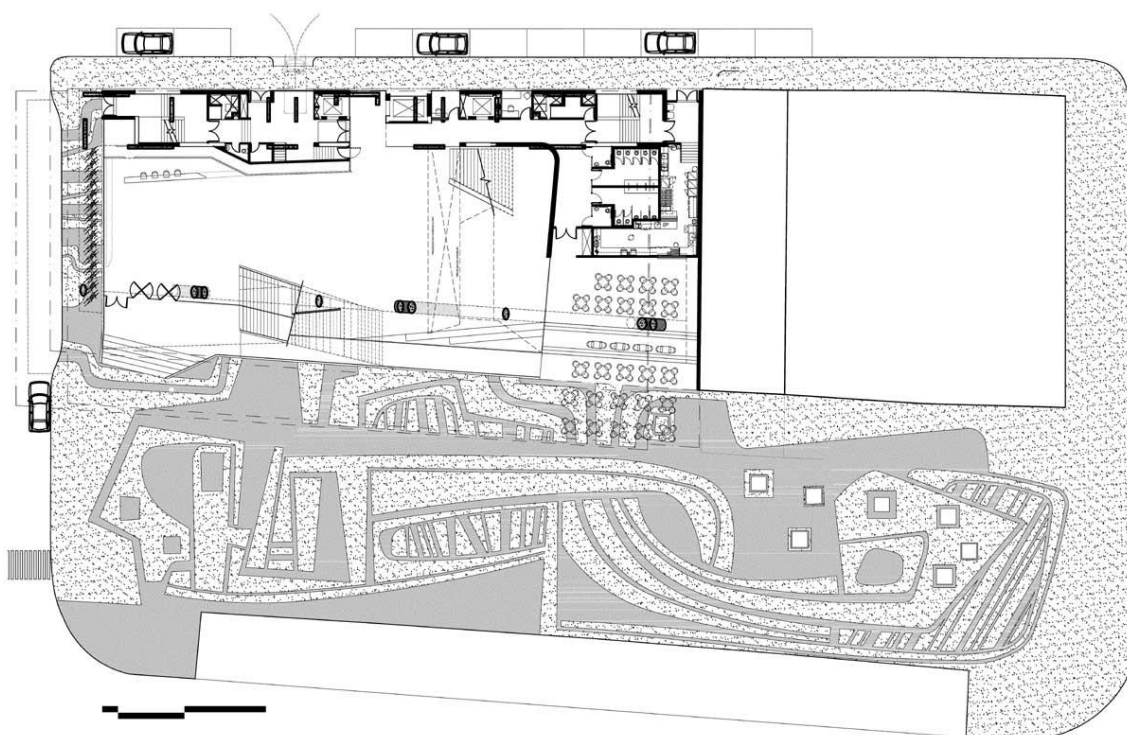
O terreno tem cerca de 1.300m² de área, e terá área construída de 9.800m². O edifício acontece em seis pavimentos, mais subsolo, os quais estão ligados principalmente através de rampas na fachada frontal que conectam os patamares e elevadores, garantindo a acessibilidade total do edifício (FIGURAS 52 A 60). Essas rampas determinam o percurso que o visitante percorre dentro do museu, assim como determinam a estética da fachada. A parte de circulação de emergência e serviços de apoio localizam-se sempre na parte de trás do edifício. O museu se divide em três eixos: a galeria de exposições, a Fábrica da Memória e o Centro de Documentação. A galeria de exposições funcionará como uma vitrine do acervo, e é composta por salas de exposições interativas curtas e longas. O último é destinado à pesquisa.

FIGURA 52 – PLANTA DO SUBSOLO.



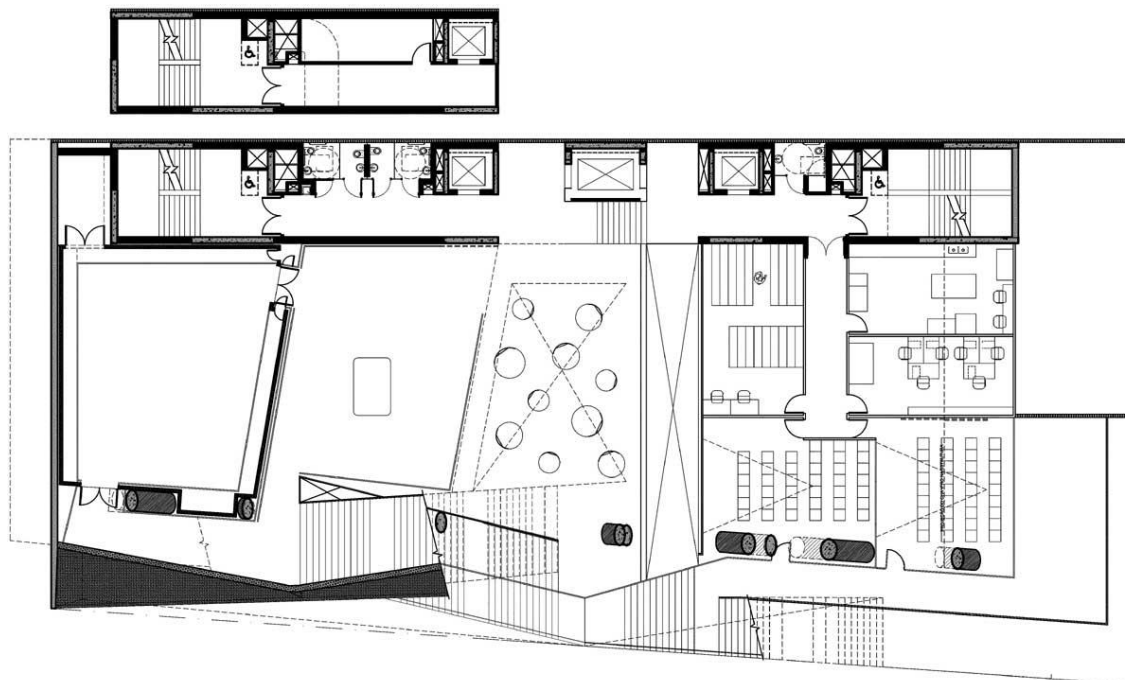
FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 53 – PLANTA TÉRREA.



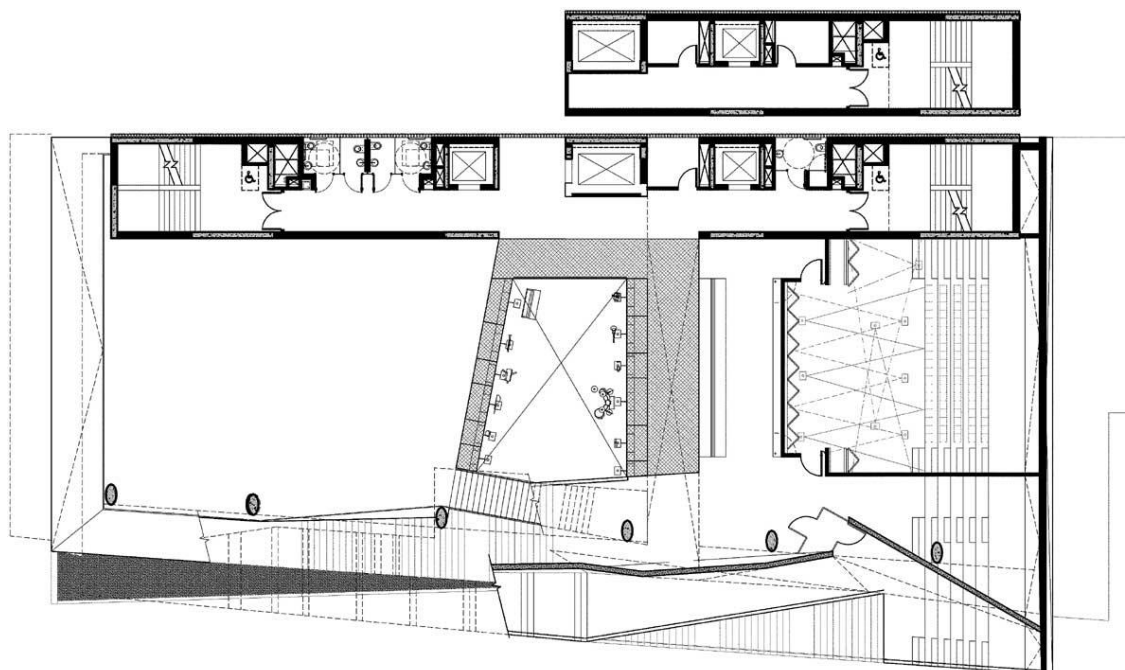
FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 54 – PLANTA DO PRIMEIRO PAVIMENTO.



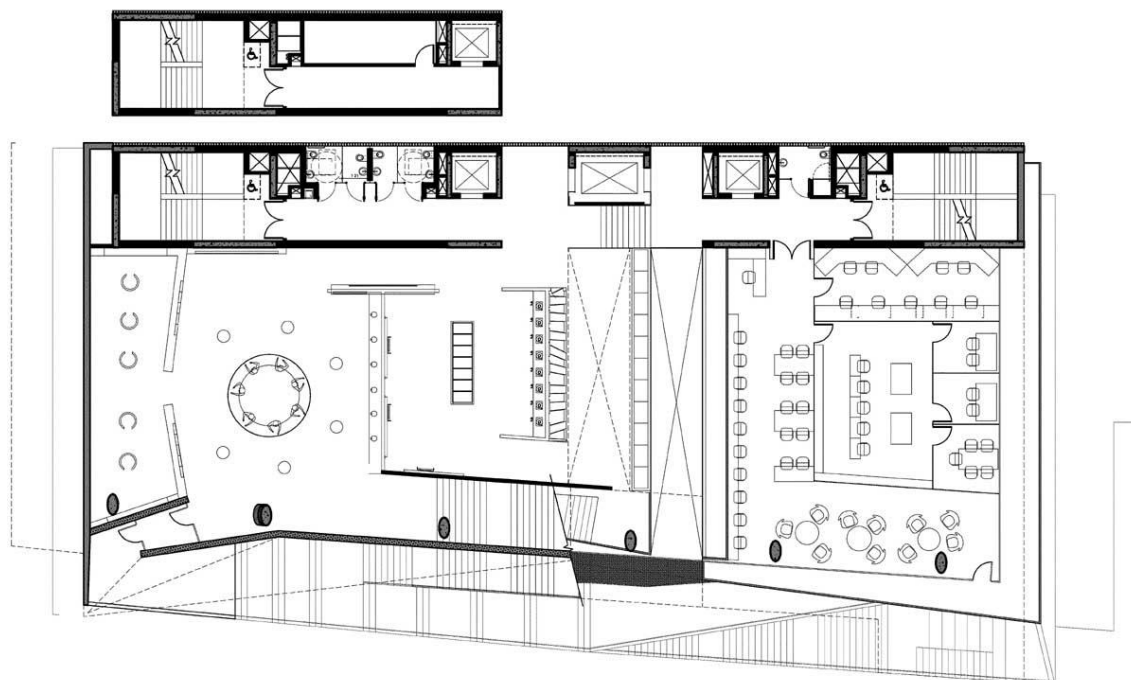
FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 55 – PLANTA DO SEGUNDO PAVIMENTO.



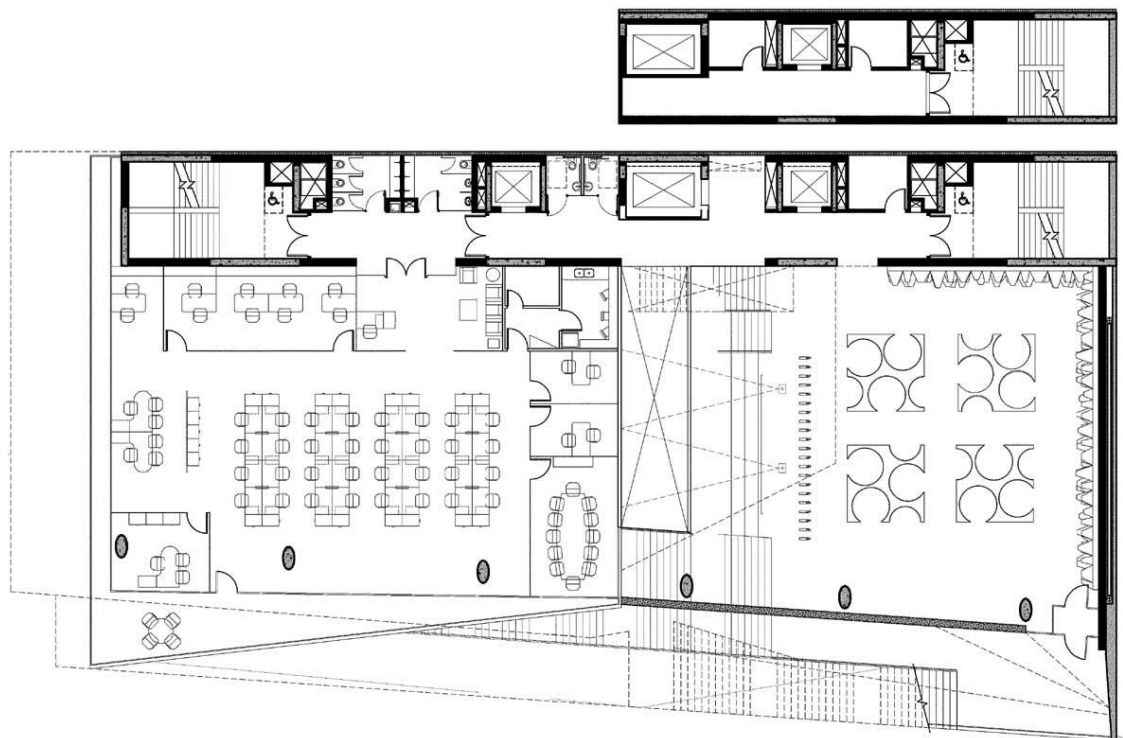
FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 56 – PLANTA DO TERCEIRO PAVIMENTO.



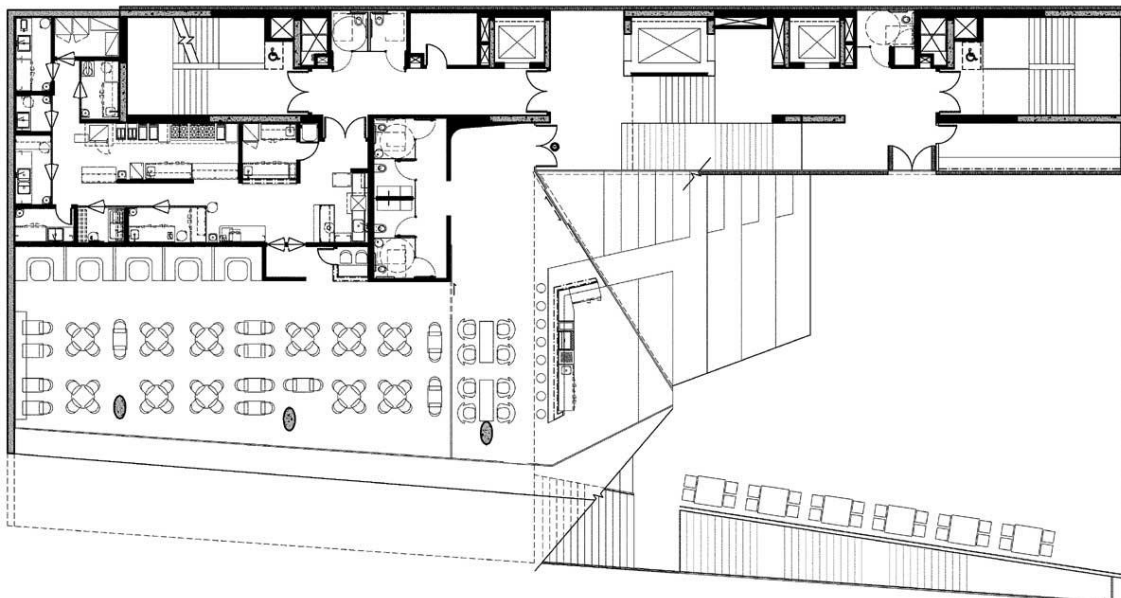
FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 57 – PLANTA DO QUARTO PAVIMENTO.



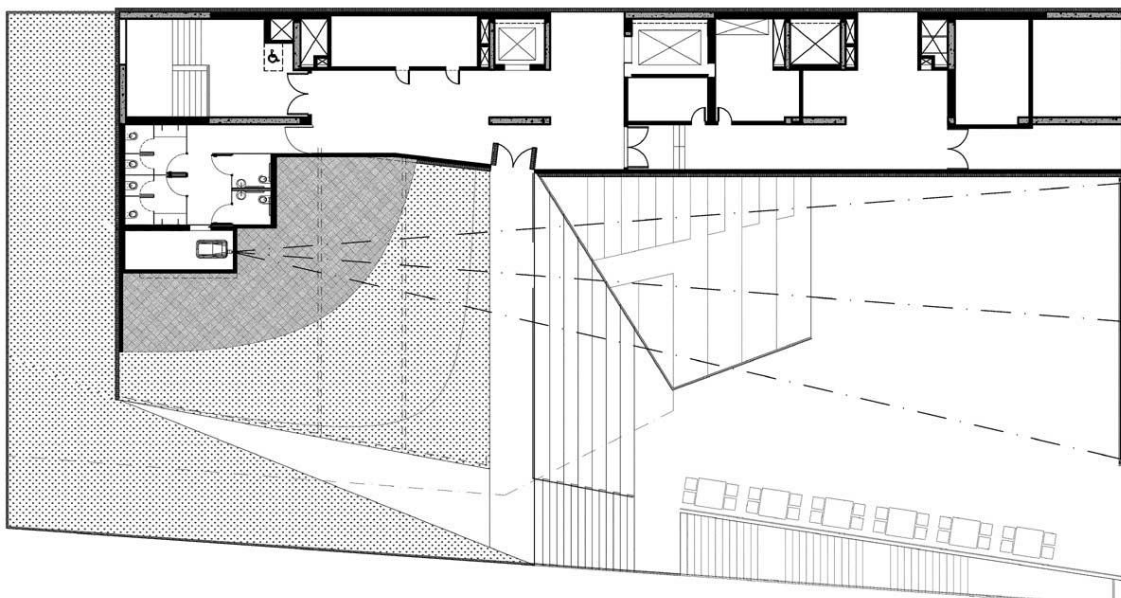
FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 58 – PLANTA DO QUINTO PAVIMENTO.



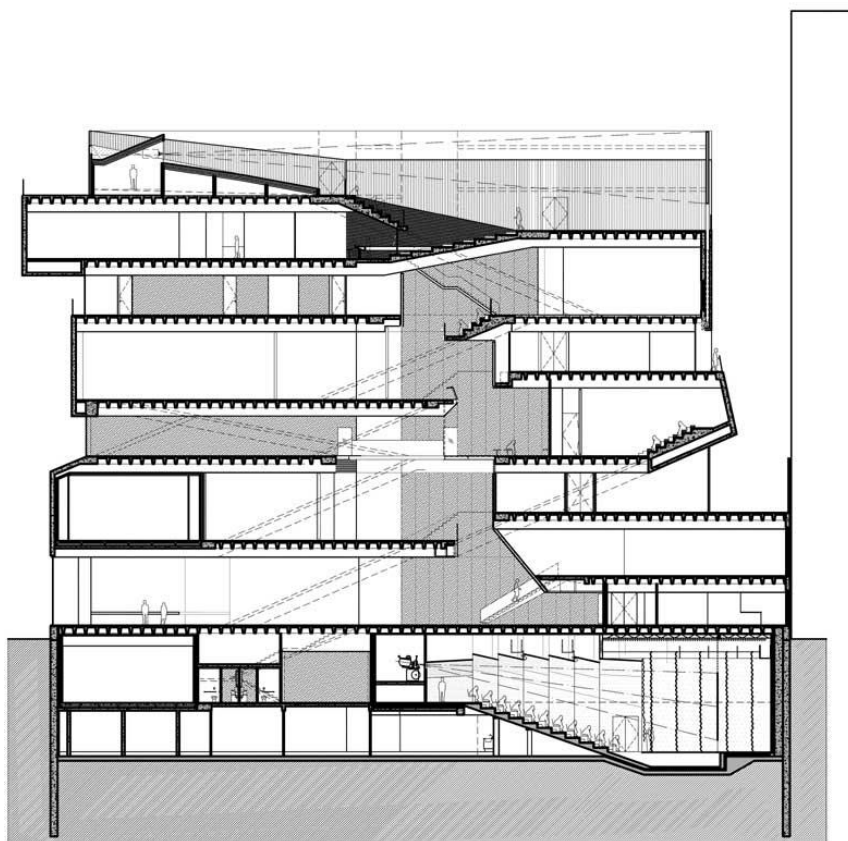
FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 59 – PLANTA DO SEXTO PAVIMENTO.



FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 60 – CORTE LONGITUDINAL.



FONTE: PROJETODESING (2011).

O programa ainda contempla uma sala de teatro, salas administrativas, um cinema ao ar livre na cobertura que serve de mirante para a vista de Copacabana, um restaurante panorâmico, café, um piano-bar e uma boate conforme (FIGURAS 61 e 62). Quanto ao acervo:

[...] inclui 22 coleções particulares, doadas ou adquiridas, que reúnem itens como fotos, cartazes, discos, filmes e textos. O MIS/RJ também produz parte de seu acervo a partir da gravação em áudio e vídeo de depoimentos dados por personalidades ligadas à cultura. São cerca de mil depoimentos e aproximadamente 4 mil horas de gravação, disponíveis para consulta. (CORBIOLI, 2011, p.1)

A edificação busca a certificação do LEED (Liderança em Energia e Projeto Ambiental) com preocupações sustentáveis durante a construção, começando com a demolição do prédio que abrigava uma casa noturna que existia no terreno anteriormente e reutilização dos destroços quase em sua

totalidade, segundo os arquitetos. O Escritório, em 2001, apresentou uma proposta para o Museu de Arte e Tecnologia Eyebeam de Nova Iorque muito semelhante à proposta apresentada para o Rio de Janeiro, porém que não foi construída. Em relação aos detalhes de como a interatividade acontecerá neste museu, ainda não se sabe, pois ele não foi inaugurado.

FIGURA 61 – CINEMA AO AR LIVRE NO TERRAÇO.



FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 62 – EXEMPLO DE EXPOSIÇÃO NO INTERIOR DO MUSEU.



FONTE: PROJETODESING (2011).

5.4 MUSEU DO AMANHÃ – RJ

O Museu do Amanhã projeto de Santiago Calatrava, de 2011 a 2015, inaugurado em dezembro de 2015, localiza-se no Píer Mauá junto da praça harmônica na região portuária da cidade do Rio de Janeiro (FIGURA 63). A iniciativa deste projeto é da prefeitura do Rio de Janeiro e da Fundação Roberto Marinho. Em seu primeiro fim de semana em funcionamento, segundo Calatrava, o museu já contou com cerca de 25.400 visitantes. Segundo Corbioli (2011), o detalhamento do projeto arquitetônico ficou a cargo do escritório brasileiro Ruy Rezende Arquitetura. O museu faz parte de um projeto maior de revitalização da zona portuária, chamado Porto Maravilha que pretende requalificar a área urbana através de melhorias em infraestrutura, mobilidade, e das dinâmicas urbanas que lá ocorrem. A iniciativa do projeto surgiu com o intuito de preparar a cidade para sediar os jogos olímpicos de 2016. Um dos objetivos do projeto é trazer novamente a atenção para marcos históricos da cidade próximos ao museu, como o Mosteiro de São Bento e o morro da Conceição, apesar de ele não conversar esteticamente com os marcos

históricos. O arquiteto comenta que a obra não tem a pretensão de fazer qualquer relação material com o entorno ou a cidade.

FIGURA 63 – VISTA AÉREA DO MUSEU DO AMANHÃ NO PÍER MAUÁ, RIO DE JANEIRO.



FONTE: PROJETODESING (2011).

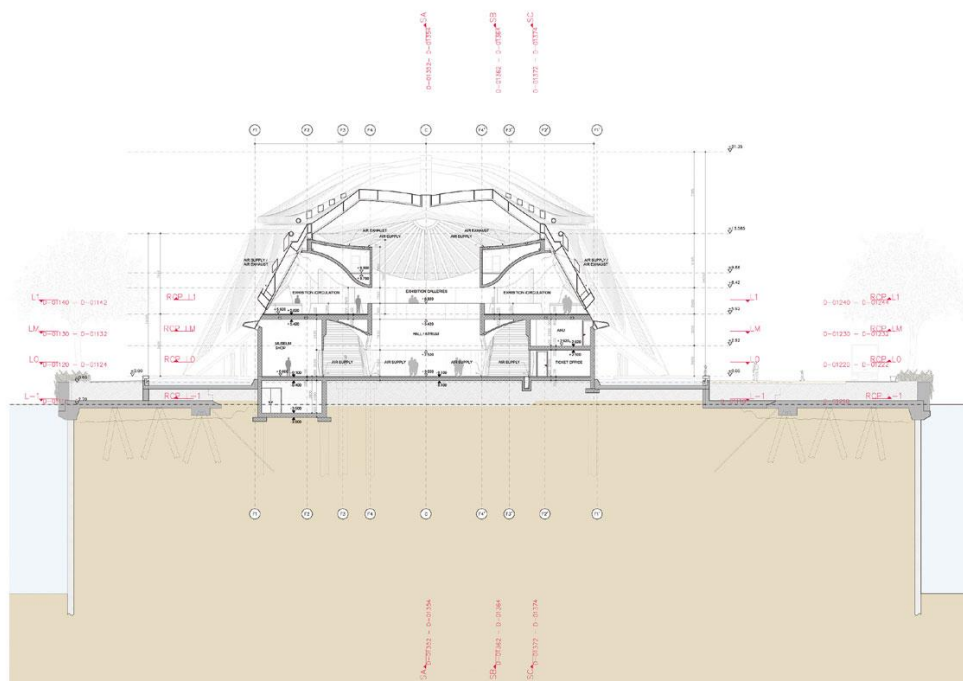
A Praça Mauá, criada no começo do século XX, ligava a cidade à Baía, e transformou a antiga área alagadiça. Nos anos 1950, foi construído um elevador, uma via que cortava a praça e que década a década foi desaparecendo. Para o aniversário de 450 anos da cidade, a rua foi derrubada e a praça reativada. Atualmente, dentre as ações do projeto urbanístico para a área portuária encontram-se a criação de ciclovias, a implantação de um sistema de coleta seletiva de lixo, a construção de calçadas e a implantação de iluminação pública e vegetação arbórea. Além do Museu do Amanhã, o MAR (Museu de Arte do Rio) também faz parte do projeto. A intenção do governo com a implantação dos dois museus na área portuária é a de agregar valor à área, atrair pessoas para a região e melhorar a oferta cultural. Por ali passa o VLT que transita pela cidade olímpica, para o evento internacional de 2016.

A proposta deste museu é que os visitantes tenham contato com a atualidade e imaginem proposições para o futuro do planeta, diferenciando-se

de museus de história natural tradicionais. Profissionais que trabalham no museu julgam-no como um museu de acervo imaterial e infinito, que permite perguntas e possibilidades. Trata-se de um museu contemporâneo o qual cria um diálogo entre o material e o virtual. Através da interatividade, o público terá contato com diferentes ideias e emoções. Para estrutura foram utilizadas mais de 1000 estacas no atracadouro, a fim e reforçá-lo, para que fosse possível fazer a fundação do edifício que tem um grande porte. O limite de altura para a construção era de 18 metros acima do nível do cais. Este foi um condicionante limitante da quantidade de pavimentos que o museu poderia ter. A área construída do museu é de cerca de 12,6 mil metros quadrados divididos em 2 níveis articulados por rampas (FIGURAS 64 e 65). Para a divisão do programa, Corbioli comenta:

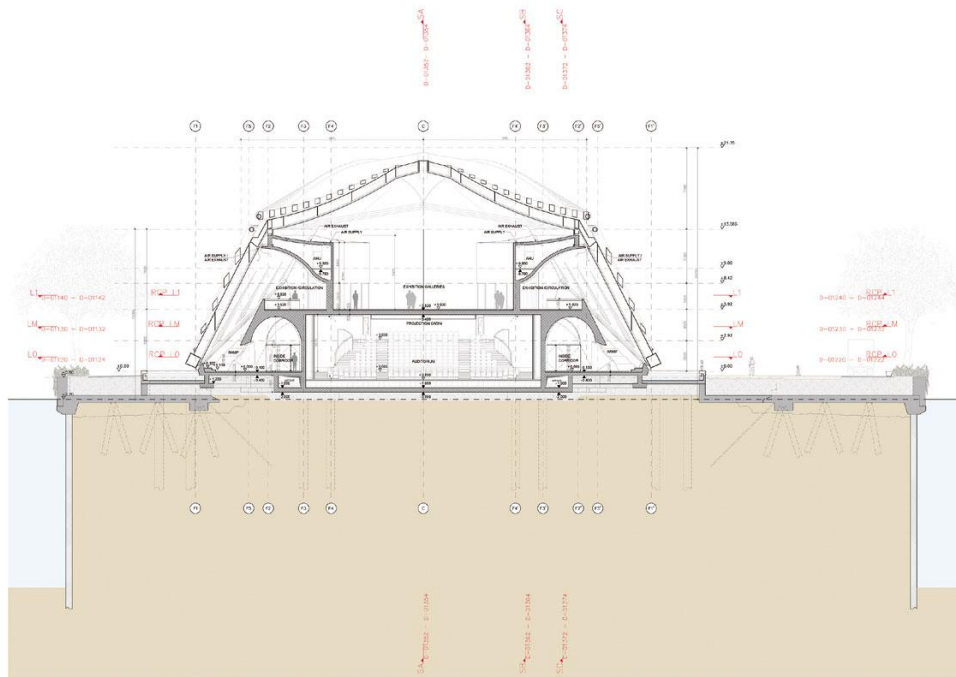
O térreo será ocupado por loja, auditório, salas de exposições temporárias, salas para pesquisa e ações educativas e um restaurante, além das áreas administrativas. No piso superior ficarão as salas das exposições permanentes e belvedere para contemplação da vista. (CORBIOLI, 2011, p.1)

FIGURA 64 – CORTE TRANSVERSAL 1.



FONTE: PROJETODESING (2011).

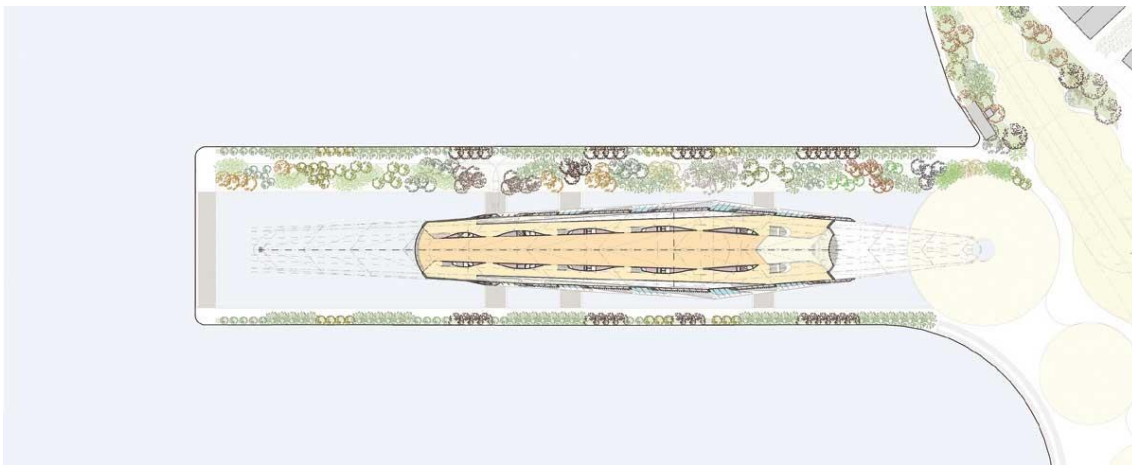
FIGURA 65 – CORTE TRANSVERSAL 2.



FONTE: PROJETODESING (2011).

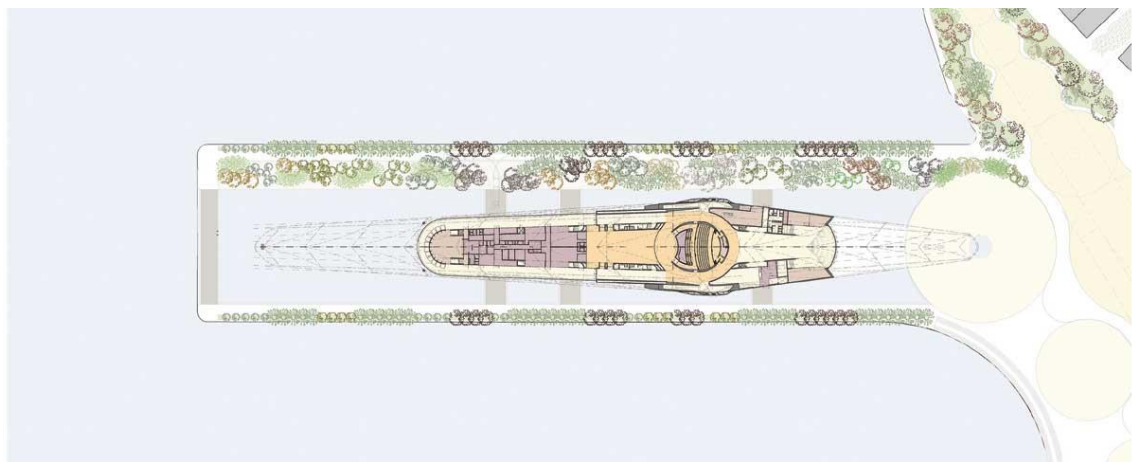
O arquiteto comenta em seu site que o projeto conta com 5.000m² de área para exposições temporárias e permanentes, e os demais 7.600m² para áreas complementares ao programa básico expositivo. No 1º pavimento, o visitante se depara com a imensa cobertura com um pé-direito de 10m e de lá podem visualizar a Baía. Neste local, ocorre a exposição permanente principal do museu (FIGURA 66). Já no térreo estão localizadas, segundo Calatrava, funções como administração, restaurante, ambientes para pesquisa, instalações educacionais, loja do museu, armazenamento de arquivos, área de entrada de serviços e um salão de entrada (FIGURA 67). A implantação do edifício está deslocada do eixo central longitudinal leste-oeste do cais, localizando-se mais ao norte, e deixando um espaço ao sul do cais reservado para a constituição do paisagismo contínuo assombreado. As pessoas podem dar a volta no edifício podendo apreciá-lo em todas as suas vistas, assim como as vistas para a Baía de todos os ângulos, funcionando como um parque de passagem. Entre as vistas está a do Mosteiro de São Bento do Rio de Janeiro.

FIGURA 66 – PLANTA DO PRIMEIRO PAVIMENTO ONDE OCORRE O PERCURSO PELA EXPOSIÇÃO PERMANENTE.



FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 67 – PLANTA TÉRREA.



FONTE: PROJETODESING (2011).

Ao redor da edificação existe um espelho d'água que, segundo Calatrava, o espelho filtra a água do mar dando a impressão de que o museu flutua na água. Em uma vista aérea o espelho cria uma sensação de continuidade entre o cais e o mar, propiciando um microclima agradável no entorno da edificação. Ao lado deste espelho d'água existem jardins que criam

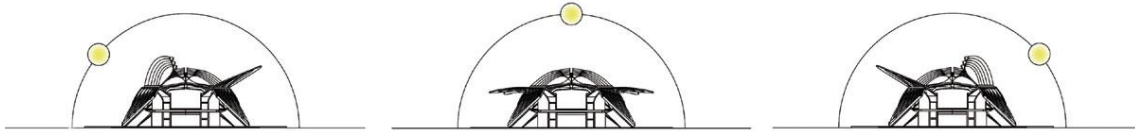
um espaço agravável nas laterais do museu (FIGURA 68). Corbioli (2011) comenta que o projeto demonstra uma preocupação com a sustentabilidade, pois utiliza a área da baía da Guanabara para resfriar a temperatura interna dos ambientes e também para os equipamentos de ar condicionado. Esta água retorna para o ambiente natural ao final do píer. Existem ainda na fachada, segundo Calatrava, brises móveis que se abrem como “asas” que, além de proteger os ambientes da incidência direta dos raios solares, funcionam como placas fotovoltaicas que se abrem à procura da luz solar dependendo da posição do sol, para aproveitar ao máximo a insolação e a energia obtida será convertida e utilizada pelo museu (FIGURAS 69 e 70). O arquiteto aponta que estes recursos sustentáveis, além de trazerem para o edifício uma abordagem contemporânea, ainda agregam valores educacionais.

FIGURA 68 – VISTA AÉREA COM ESPELHO D'ÁGUA E JARDINS.



FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 69 - ESQUEMA DOS BRISES.



FONTE: PROJETODESING (2011).

FIGURA 70 – FOTO DOS BRISES.



FONTE: JÚNIOR (2016).

A iluminação no interior lembra a trajetória do sol. A forma da cobertura, ainda de acordo com o arquiteto se expande em quase toda a extensão do cais, voltando-se para a Baía de Guanabara e dissolvendo a percepção formal do edifício. O Projeto é ousado, porém, o arquiteto o considera respeitoso, graciosamente integrando-se na paisagem. Ele comenta ainda que durante todo o projeto esteve com as pessoas que utilizarão o

museu em sua mente, objetivando despertar emoções, promover experiências únicas e um ambiente espacial onde, através de características como a incidência da luz, os materiais, a forma de construção e a espacialidade, seja criado um senso de lugar nos visitantes, complementando as exposições (FIGURA 71).

FIGURA 71 – INTERIOR DO MUSEU.



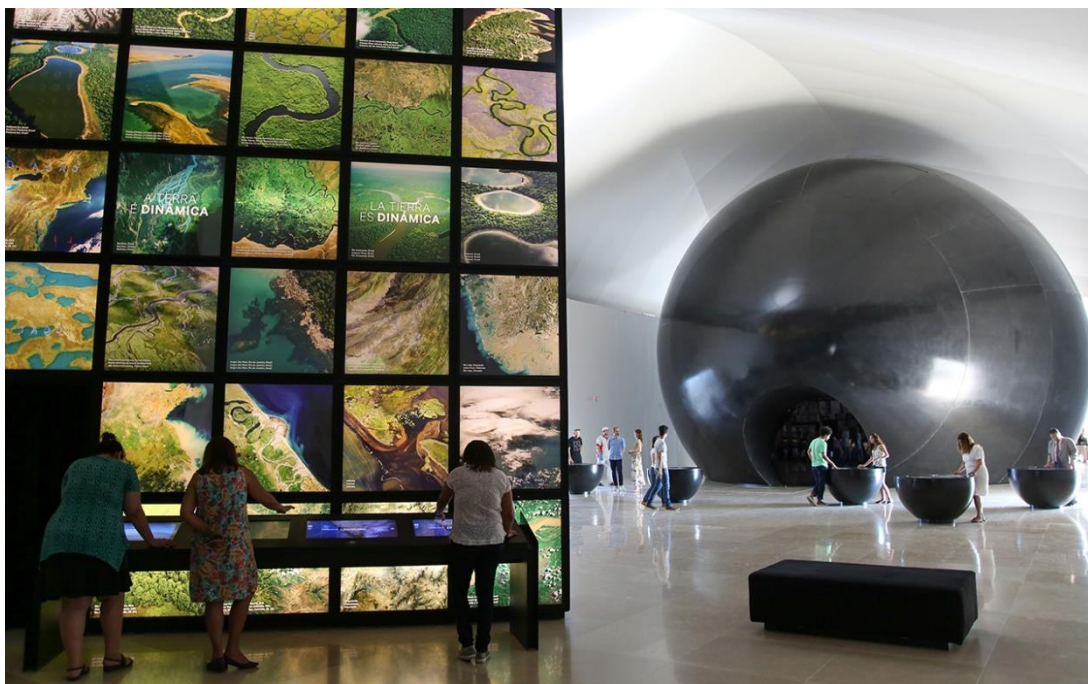
FONTE: LEITE (2015).

Para que se compreenda a interatividade no Museu do Amanhã, Cariello e Rosa explicam em reportagem para o jornal O Globo. O museu experiencial baseia suas atividades em narrativas como se levassem os visitantes por uma viagem, em que são convidados a entrar em contato com a ciência aplicada, e a fazer proposições para o amanhã a partir de questionamentos fundamentais para a existência da humanidade. A interatividade no museu acontece por meio de aparatos tecnológicos que dão suporte ao acervo que é imaterial. No salão de entrada, o visitante se depara com um imenso globo terrestre suspenso no átrio, trata-se de uma esfera LED com informações sobre o mundo e recebem um cartão com inteligência artificial, a Iris, que guarda dados que chamaram atenção do visitante

permitindo que em uma visita posterior estes dados possam ser comparados. Seus interiores são brancos, assim como os corredores, brancos e retos, com teto curvo.

Na primeira parte do museu, os visitantes se deparam com uma grande esfera negra em que adentram. Lá, possuem uma exibição de um vídeo de 8 minutos em 360 graus, com áudio alto, com a demonstração do cosmos e o surgimento da Terra (FIGURA 72). Esta exibição logo no início do percurso pelo museu tem a intenção de situar os visitantes onde estão e conscientizá-los de que fazem parte de algo maior que pertence a todos. A partir desta compreensão, abre-se a porta do domo dirigindo-os para o amanhã (para os demais percursos do museu). Ao lado de fora da esfera, encontram-se mesas digitais interativas em um salão, que contém conteúdos que aprofundam a respeito do que se acabou de vivenciar do domo.

FIGURA 72 – ESFERA NEGRA INTERATIVA E CUBOS DO INÍCIO DA EXPOSIÇÃO PERMANENTE.



FONTE: CIDADE OLÍMPICA (2015).

Na sequência, o visitante se depara com a segunda parte da exposição, com 3 grandes cubos escuros soltos no grande salão branco.

Representando a matéria, a vida e o pensamento respectivamente. A interação nesta parte da visita exige mais dos visitantes, apesar de ainda ser didática, do que no domo anterior. O primeiro cubo possui do lado de fora fotos do planeta Terra tiradas do espaço, e no interior, um tecido suspenso ondulado representando os fluxos que movem o planeta: solo, mar, ar e luz. No segundo cubo, a parte externa é coberta por códigos do DNA e, no interior, há a representação do ecossistema existente ao redor do museu, na Baía de Guanabara. Os vídeos e imagens deste cubo foram captados especialmente para o museu, e através dele, os visitantes sabem o que poderão encontrar do lado de fora e têm a possibilidade de ver pessoalmente o que o museu ali apresenta. O lado de fora do terceiro cubo contém a representação do nosso sistema nervoso, e seu interior, um labirinto de fotografias que representam a diversidade cultural no mundo, com o objetivo de mostrar que mesmo muito diferentes, somos todos parecidos.

A terceira parte da visita ocorre no espaço denominado Antropoceno. Ao chegar nesta área, o visitante se depara com 6 grandes “pilares” inclinados com projeção de um vídeo e no interior deles, telas com dados em tempo real (FIGURA 73). O objetivo desta parte do museu é demonstrar o que o ser humano tem causado na Terra e inspirar o desejo de mudança no público, causando um contraste com o deslumbramento da exposição anterior. A quarta parte da exposição permanente conta com “O Amanhã” e a pergunta “Para onde vamos?”. Nesta etapa as pessoas encontram 3 jogos interativos intuitivos, cada um com uma temática localizados em 13 painéis que permitem o toque na tela, localizados em uma estrutura que lembra um origami (FIGURA 74). A atividade contém sete perguntas sobre o visitante, e no fim lhe é apresentado um diagnóstico lúdico e provocativo sobre ele mesmo. A função destes jogos é imaginar como o mundo estará daqui a 50 anos, a partir do perfil do próprio visitante, ou seja, como o mundo estaria em 2066 se todos fossem iguais a você.

A quinta parte do museu é composta por uma oca de estrutura de madeira com 9 metros de altura e 17 metros de comprimento, que tem a função de acolher o visitante após tamanho contato com diversas informações (FIGURA 75). No interior da oca há a única peça física do museu, trata-se de

uma churinga de 2 metros de altura. Um objeto escolhido a dedo em um antiquário de Paris, o qual aborígenes utilizavam para guardar a alma de alguém da tribo até que esta encontrasse outro corpo, fazendo assim a conexão entre o passado e o futuro.

FIGURA 73 – PILARES DE PROJEÇÃO.



FONTE: CIDADE OLÍMPICA (2015).

FIGURA 74 – ORIGAMI, JOGOS INTERATIVOS.



FONTE: CIDADE OLÍMPICA (2015).

FIGURA 75 – OCA QUE FINALIZA A NARRATIVA DA EXPOSIÇÃO PERMANENTE E CONTÉM O ÚNICO OBJETO FÍSICO DO ACERVO DO MUSEU.



FONTE: CIDADE OLÍMPICA (2015).

Como conclusão dos estudos correlatos, tem-se que o museu de Frank Gehry trás a principal referência de como a temática pode ser estabelecida em um museu interativo. O Museu da Língua Portuguesa, além de sua importância como primeiro museu interativo brasileiro, traz a principal referência de escala, aproximando-se da realidade pretendida. O MIS trás uma referência brasileira que possui proximidade temática nos moldes interativos, e uma referência de museu com percurso vertical. Por fim, o Museu do Amanhã contribui principalmente com a profunda abordagem conceitual e de como trata a imaterialidade, além de referência para um percurso mais horizontal no interior.

6 INTERPRETAÇÃO DA REALIDADE

O presente estudo da realidade se baseia em dados urbanísticos oficiais, levantamentos e visitas aos locais, vivência e revisão literária.

6.1 MUSEU INTERATIVO EM CURITIBA - PR

O Museu da Música será localizado na cidade de Curitiba - PR. A escolha da cidade se deve ao fato que Curitiba consiste em um centro metropolitano, a qual possui atividades culturais que servem a uma gama maior de população que extrapola os limites da cidade. Desta forma, identifica-se a importância do fortalecimento dos equipamentos culturais, não só de Curitiba, mas de toda Região Metropolitana de Curitiba (RMC), como uma rede de relações sociais e econômicas. Não se pode negar a importância da capital paranaense dentro deste contexto de metrópole, constituindo um centro receptor e irradiador de relações urbanas.

Conforme apontado anteriormente neste trabalho, os museus interativos enfim chegaram ao Brasil, mesmo em outros países já existindo há mais tempo. Entretanto, a cidade de Curitiba, com sua importância no cenário nacional ainda não possui um museu nos moldes da interatividade, projetado para este fim. Apenas adaptações são realizadas em museus já existentes. A partir do entendimento proporcionado por este estudo, percebe-se que a interatividade é o modelo atual que melhor acompanha e responde às ansiedades da sociedade contemporânea. Sem o objetivo de desmerecer os museus existentes na cidade, como por exemplo, o Museu Oscar Niemeyer, que mesmo em moldes mais tradicionais atende aos visitantes e agrega grande número de visitantes todas as semanas. O primeiro grande museu interativo de Curitiba poderá dar aval ao início do desenvolvimento deste conceito de rede das tecnologias aliadas à arte e à educação, o que pode extrapolar os limites do museu, abrangendo outros museus em Curitiba e RMC, escolas, cinemas, espaços de arte em geral, que em rede poderiam se comunicar com o Museu da Música, através de adaptações em seus equipamentos culturais que permitam este novo relacionamento. Este novo museu pode, portanto, tornar-se irradiador de novas relações culturais que permeiem toda a metrópole. Este

fato reafirma o conceito de interatividade, que como já apresentado, tem o objetivo de agregar, não excluir.

Questionou-se ao longo da execução deste trabalho acadêmico, o porquê de um museu com a temática musical. Curitiba não se apresenta com uma história cultural marcante pautada na música, comparando-a a outras cidades brasileiras. Então por que um Museu da Música nesta cidade? A escolha da música pautou-se em alguns motivos apresentados a seguir. Como Suano (1986) explica, museus que tratam de cultura podem estar localizados em qualquer cidade, sem necessariamente que esta tenha um passado enraizado na vertente no território. Afinal, a cultura enriquece a vida e a alma das pessoas e deve estar para todos. Não se pode restringir os equipamentos culturais a grandes polos de cultura. Um outro motivo é que a música é um meio cultural presente na vida da grande maioria das pessoas no mundo, diariamente, em todos os lugares, acompanhando as mais diversas atividades. Ela está presente em nossas vidas, nos traz memórias, nos transporta a lugares, é capaz de transcendências infinitas aos seres humanos. Desta forma, um museu com esta temática poderia ser feito também em outras cidades do mundo, outras cidades em que existam pessoas para usufruir de sua espacialidade. A partir dos estudos de caso, percebe-se que os focos das temáticas de museus variam em escala de abrangência de uns para os outros. Alguns têm uma abrangência local, alguns nacional, outros até mundial. Percebeu-se esta variação dentre muitos museus brasileiros. Deseja-se que o Museu da Música em Curitiba seja um museu que abranja as escalas nacional e mundial. Esta temática permite que novas relações arquitetônicas sejam feitas, por exemplo, ao explorar características sensoriais, e isto poderá proporcionar uma arquitetura lúdica e única para a cidade. O museu poderá contribuir para que se crie uma cultura de valorização da música de Curitiba, como muitos museus na história fizeram, implantados para ressaltar a valorização de uma comunidade e permitir que a própria população conhecesse sua cultura.

Dentre os museus existentes na cidade estão: o Museu Oscar Niemeyer, localizado no Centro Cívico; o Museu Paranaense, no bairro São Francisco; o Museu de Arte Contemporânea do Paraná, no Centro; o Museu do

Expedicionário, no Alto da XV; o Memorial de Curitiba, no Largo da Ordem; o Museu Ferroviário, no Rebouças; o Museu do Automóvel, localizado no Parque Barigui, o Museu da Vida que contém o Memorial Dra. Zilda Arns, nas Mercês; Museu Ucraniano, no Parque Tingüi; Museu de Arte Sacra de Curitiba (MASAC), no Largo da Ordem; o Museu Alfredo Andersen, São Francisco; Museu Metropolitan de Arte de Curitiba (MUMA), no Portão; e o Museu do Holocausto, no Bom Retiro. Todos estes museus têm características tradicionais na questão da exposição de seus acervos. Muitos foram implantados em edificações históricas.

6.2 MUSEU INTERATIVO NO BAIRRO REBOUÇAS

Dentro da cidade de Curitiba, o bairro escolhido para a implantação do museu foi o Rebouças, bairro localizado na Regional Matriz (FIGURA 76). De acordo com Fabro (2012), observa-se que nas últimas décadas, tem ocorrido neste bairro uma mudança em seus usos, tipologias de ocupação e em sua paisagem. O Rebouças é um bairro que tem deixado sua característica original industrial, e tem aumentado cada vez mais atividades imobiliárias na região. Sua proximidade com a área central, como um respiro do Centro, é um fato a ser considerado.

FIGURA 76 - CURITIBA COM DESTAQUE PARA A REGIONAL MATRIZ E O BAIRRO REBOUÇAS.

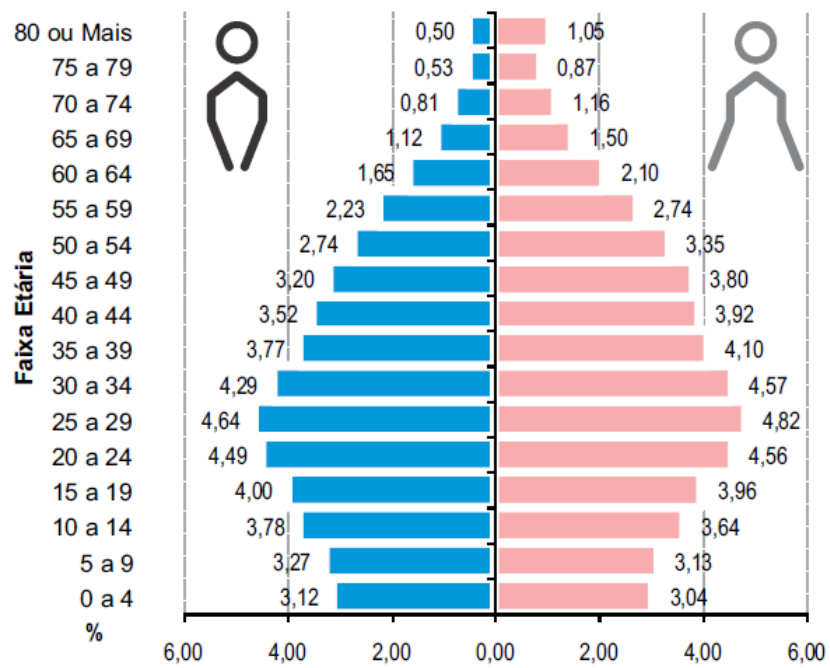


FONTE: IPPUC (2015).

Apontando brevemente sobre o histórico do bairro, segundo o IPPUC, o nome teve origem em uma homenagem aos engenheiros Antônio Pereira Rebouças e André Rebouças que no século XIX fundaram a Estrada da Graciosa, a Estrada de Ferro de Curitiba-Paranaguá e a Companhia Florestal Paranaense. A região do Rebouças localizava-se na periferia do que era a cidade de Curitiba na época. No final do século, em 1880 foi construído no bairro a Estação Ferroviária, marco significativo para o bairro que passou a transportar variados tipos de cargas, principalmente mate e madeira. Passavam pela estação trens provindos de todo o interior do Paraná e litoral paranaense (Paranaguá). A presença desta Estação, distribuidora de fluxos de cargas entre a capital e as demais cidades do Paraná fez com que, durante o século XX, comerciantes e indústrias de diferentes áreas se sentissem atraídas pela região e lá se instalassem, definindo-se no início do novo século como área industrial de Curitiba. Por ser uma área periférica, havia a presença de moradias populares.

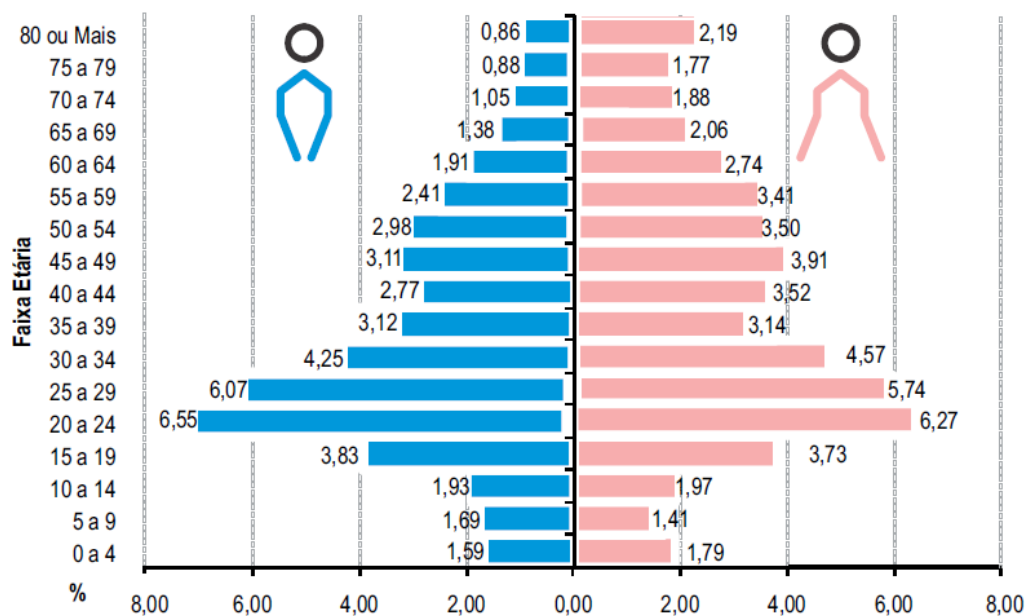
Para um retrato atual da gleba, segundo dados retirados do IPPUC, do Senso 2010 do IBGE, o bairro Rebouças localiza-se nas proximidades do bairro Centro, fazendo parte da regional Matriz e fronteira além do Centro, com mais cinco bairros: Água Verde, Jardim Botânico, Parolin e Prado Velho. A extensão do bairro é de 2,97km², correspondendo a 0,68% do território da cidade de Curitiba. A taxa média de habitantes por hectare do bairro é de 50,19, acima da média para a cidade que é de 40,30 hab/ha. A proporção de homens e mulheres corresponde a da cidade, cerca de 47% homens e 53% mulheres. Possui no total cerca de 14.888 habitantes. Entretanto, um dado importante sobre a demografia do bairro é que, ao se analisar a variação de 2000 a 2010, percebe-se que em relação à Curitiba, o Rebouças tem perdido população, enquanto a taxa de crescimento da cidade é de 0,99%, a do Rebouças é 0,48% negativos. A idade média dos habitantes do bairro é de 32 anos. A maior parte da população é considerada branca 84,49%, sendo os outros 15,51% divididos entre as demais etnias, dos quais apenas 1,90% é de negros. O Rebouças é um bairro que possui um grande percentual de pessoas de 20 a 34 anos, demonstrando que é majoritariamente jovem (FIGURAS 77 e 78).

FIGURA 77 - PIRÂMIDE ETÁRIA DE CURITIBA EM 2010.



FONTE: IPPUC (2015).

FIGURA 78 - PIRÂMIDE ETÁRIA DO BAIRRO REBOUÇAS EM 2010.



FONTE: IPPUC (2015).

O bairro possui cerca de 7.520 habitações e 1,98 habitantes/domicílio, valor abaixo da média da cidade que é de 2,76, e segundo o IPPUC, não contém ocupações irregulares. Na questão das tipologias de moradias, o bairro contém uma inversão se comparado à situação média de Curitiba, havendo mais habitações coletivas. Em relação à distribuição de residências por níveis socioeconômicos, Fabro (2012) aponta que não há uma distribuição homogênea no território. Na porção leste do bairro localizam-se a população de menor renda, aproximando-se do bairro Jardim Botânico. No lado oeste, localiza-se a maior parte da população de renda média, conforme se aproxima do bairro Água Verde. E na porção Noroeste, aproximando-se do Eixo Estrutural, localiza-se a população de maior renda.

Nos quesitos de infraestrutura básica, o IPPUC demonstra que praticamente 100% do bairro é dotado de infraestruturas de saneamento básico e coleta de lixo. As atividades econômicas predominantes são dos setores de comércio e serviços. 42,37% da população do bairro ganha entre 3 a 10 salários mínimos e o índice de alfabetização é de 99,41% para pessoas acima de 10 anos, compatível com a proporção geral de Curitiba. O número de veículos por habitantes é de 0,42, contrastando com os 1,46 da cidade no geral. 0,25% das áreas verdes de Curitiba localizam-se no Rebouças, o qual não possui parques e bosques, porém há duas praças, dois largos, um jardinete e um eixo de animação, o João Saldanha, que abrange as ruas João Negrão, Chile e Engenheiro Rebouças. Os índices de segurança estão de acordo com os gerais da cidade.

Diferentemente do século XIX e início do século XX, em que o Rebouças era um bairro periférico, com o crescimento da cidade de Curitiba, há anos ele faz parte da dinâmica urbana que envolve a região central. Devido a esta alteração estrutural urbana, as dinâmicas do bairro tem se modificado nos últimos 40 anos, conforme Fabro (2012), e parecem que irão continuar em mutação. Houve nas últimas décadas esta transição de usos e intensidade demográfica, na qual os usos têm se modificado e tem baixado a densidade populacional. A autora observa que este envolvimento do bairro na área central aconteceu ao mesmo tempo em que a Região Metropolitana de Curitiba se desenvolvia. Enquanto Curitiba cresceu em quantidade populacional de 1970 a

2010, o Rebouças viu sua população decrescer nos últimos anos, indo contra o que acontecia no restante geral da cidade. Entretanto, cada vez mais alvarás de construção têm sido aprovados no bairro, em sua maioria para fins de moradia, o que pode apontar para um futuro readensamento da área.

Analisando a paisagem e o gabarito das edificações, assim como a distribuição dos usos pelo bairro, nota-se que há heterogeneidade. Em relação aos gabaritos, Fabro (2012) comenta que o bairro se distribui em duas áreas distintas:

- a) a industrial, que também abriga instituições e grandes empresas prestadoras de serviços, concentrada nas proximidades do Centro, entre a Avenida Marechal Floriano Peixoto e as imediações da Rua João Negrão;
- b) e a residencial, que é permeada por estabelecimentos de comércio e serviço, distribuída pelo restante do bairro. (FABRO, 2012, p.101).

Identifica-se que se trata de uma área com público jovem e em ascensão populacional, com baixa densidade de pessoas por habitação. Fabro (2012) comenta sobre uma pressão existente provinda de agentes urbanos, para uma densificação da área que não se preocupa com a preservação da paisagem local. A população a que se destinam estes novos empreendimentos imobiliários é formada por um público específico de um perfil geral de renda superior ao das famílias que já moram no bairro. Porém, não se pode negar que a gleba possui infraestrutura já instalada e a presença de equipamentos urbanos, além de sua proximidade com a área central e fácil acessibilidade. A instalação de equipamentos de uso coletivo no bairro, além de comércio e serviços pode ajudar a garantir uma vitalidade para o bairro através dos usos e fluxos de pessoas. A mesma autora identificou que não há o reconhecimento do bairro por parte da população.

O Rebouças apresenta uma variabilidade nos usos e na forma de ocupação do solo. Atualmente, o bairro não tem vitalidade, mesmo com esta variabilidade, Identifica-se, portanto, que caberia uma melhor exploração destes usos, para utilizar o potencial que a região dispõe e torná-la mais viva e

que permita a apropriação do bairro pelos cidadãos. A existência de galpões industriais possibilitam que estes ganhem novos usos que protejam o patrimônio que os devolvam à cidade, porém com usos que sejam compatíveis com eles. A presença de universidades no bairro e nas proximidades, assim como de escolas, podem vir a favorecer um desenvolvimento de atividades correlacionadas com a educação e a juventude. O recorte possui uma proximidade com a rodoferroviária e com tubos que conectam a área diretamente ao aeroporto por meio do transporte público, nas estações Paiol e Rodoferroviária. Um elemento a ser considerado inserido no entorno é o Estádio Durival Britto e Silva que em dias de jogos do Paraná Clube cria novas dinâmicas nas circulações do entorno, tanto de tráfego de carros como de pedestres.

Fabro (2012) aponta que as ruas são consideradas perigosas pelos pedestres, pela grande existência de muros altos que cercam grandes lotes. Existe no Rebouças uma grande quantidade de avenidas que cortam o bairro, devido à sua localização que levam demais bairros da cidade à área central. Isto e a presença de grandes lotes transformam a área industrial em inadequada aos pedestres. Entretanto, a proximidade com a Rodoferroviária e de terminais de transporte favorecem a existência de propostas à revitalização com ciclovias e pistas de caminhada. Estas poderiam ser incluídas nas áreas livres existentes que hoje são mal utilizadas, sem conexão umas com as outras e relacionadas ao rio Belém que hoje não se integra à paisagem.

Os principais equipamentos culturais identificados nas proximidades são o Music Hall, a Fundação Cultural de Curitiba, o Teatro Paiol, os teatros do Shopping Estação, conforme (FIGURA 79). A importância da cultura para um bairro com tamanho potencial identificado e em plena transformação pode ser um catalizador de novas relações urbanas que ajudem a qualificar a área e agregar a ela a vitalidade que está lhe faltando. A proximidade com o centro, a presença de centros educacionais próximos, a localização estratégica com grande fluxo de pessoas, a modificação da forma de ocupação e usos, a facilidade de acesso do aeroporto e da rodoferroviária, a presença da população jovem, presença de equipamentos culturais relacionados à temática do museu, e por fim o potencial que o equipamento cultural traria à região

como marco arquitetônico que poderá potencializar uma possível revitalização urbana da área, todas estas características representam potenciais para a inserção do Museu da Música no bairro Rebouças.

FIGURA 79 - PRINCIPAIS EQUIPAMENTOS CULTURAIS DESTACADOS EM VERMELHO.



FONTE: GOOGLE EARTH (2016), ADAPTADO PELA AUTORA (2016).

7 DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO

7.1 DIRETRIZES AO MUSEU DA MÚSICA - CURITIBA PR

A localização determinada para a realização do projeto do Museu da Música dentro dos limites do bairro Rebouças é na Rua Brasília Itiberê esquina com a Rua Piquiri (FIGURA 80). A inserção do Museu nesta área específica do bairro deve-se a presença de outros equipamentos culturais nas proximidades, como a Fundação Cultural de Curitiba e o Teatro Paiol. A proximidade com a área industrial também possui relevância, uma vez que o Museu poderá ser um catalizador de transformações urbanas. Sobre as condições legais do lote, o terreno localiza-se na da regional Matriz, e no zoneamento da cidade faz parte da ZR4 (Zona Residencial 4), com testada de 59,00 metros na Rua Brasília Itiberê, e 45,70 metros na Rua Piquiri e área total de 2696,3m². Ambas as ruas possuem infraestrutura básica de saneamento, energia e pavimentação, sendo a primeira de asfalto e a segunda de paralelepípedos. O coeficiente de aproveitamento é de 2,0, podendo chegar a 6 pavimentos, a taxa de ocupação de 50%, e 25% de taxa de permeabilidade, recuo frontal de 5m, afastamento lateral facultativo até 2 andares, posterior a isso, deve-se aplicar o H/6.

FIGURA 80 - FOTO DO TERRENO VISTO DA ESQUINA, NA RUA BRASÍLIO ITIBERÊ.



FONTE: DA AUTORA (2016).

A Rua Brasília Itiberê possui um grande fluxo de carros e liga o bairro Água Verde ao Rebouças, enquanto a Rua Piquiri é de menor porte, possui um menor fluxo de carros, incluindo uma mudança de pavimentação da rua e faz uma ligação direta do terreno à Fundação Cultural de Curitiba, localizada na quadra seguinte na direção Norte. A função atual do terreno é a de um estacionamento que se liga diretamente a outro na Rua João Negrão. Nos terrenos vizinhos ocorrem atividades residenciais, permanentes e transitórias, e comerciais em sua maioria relacionadas a carros e motos. A Secretaria de Saúde localiza-se ao lado, assim como seu estacionamento, que fica bem em frente ao lote, assim como na Rua Brasília Itiberê, à frente do lote localizam-se residências em um ruim estado de conservação. Vizinha também ao terreno há uma quadra de esportes. Na mesma quadra, na Rua Engenheiros Rebouças localiza-se o Music Hall, uma casa das casas de shows da cidade.

O terreno possui poucas árvores de pequeno porte nas extremidades, e baixo desnível, e possui ainda uma forma regular próxima de um quadrado. O gabarito do entorno varia até quatro pavimentos. O fato de ser de esquina cria mais possibilidades ao projeto do Museu. As características da Rua Piquiri criam a possibilidade da criação de um eixo de pedestres que ligue a Fundação Cultural de Curitiba e o Music Hall ao Museu da Música, podendo haver eventos e atividades correlacionadas (FIGURA 81). E o porte da Rua Brasília Itiberê é condizente com o porte pretendido para o Museu. As vistas do entorno são homogêneas em sua maioria, com a exceção da Igreja Universal que atualmente está sendo construída, por seu porte imenso que se impõe na paisagem. A paisagem varia com os gabaritos entre edificações térreas e pequenos edifícios de apartamentos, comércios com variados gabaritos, poucas árvores e muitos muros. A grande esquina proporciona uma vista que enxerga por inteiro as duas laterais principais do lote.

FIGURA 81 - DEMONSTRAÇÃO DA POTENCIAL RELAÇÃO ENTRE O TERRENO E A FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA E O MUSIC HALL.



FONTE: GOOGLE EARTH (2016), ADAPTADO PELA AUTORA (2016).

A partir da análise temática do Museu do Amanhã, o qual possui foco temático na universalidade, afinal o amanhã é de todos e não se restringe a um local específico, têm-se como diretriz principal ao projeto do Museu da Música em Curitiba que este também tenha um caráter universal, pois se entende que a música também é de todos, e hoje com a globalização, também tem se tornado universal. Têm-se também, dentre as diretrizes principais e dentro deste conceito de universalidade, que o Museu não se atenha a apenas um único estilo musical, nem mesmo a uma cultura “oficial”. Mas, sim, que constitua uma narrativa e um percurso que leve os visitantes dentre os estilos, através de um percurso lúdico. Pode-se tirar partido das relações e características dos diversos estilos musicais para embasar as decisões projetuais. O conceito e o partido do projeto poderão nascer destas relações.

Pode-se exemplificar estas relações pretendidas para uma melhor compreensão por parte do leitor, através de uma possível setorização temática do museu. Poder-se-ia conter no percurso os setores do rock, o qual conteria todas as variantes do estilo; o da MPB, que incluiria o samba e ritmos latinos; o

da música mais tecnicista, que incluiria a música eletrônica e o funk; o da música clássica; o da música paranaense, que incluiria além da produção local, os estilos musicais dos imigrantes que vieram para o estado; o da música do mundo, que seria destinado às tendências e o que tem ocorrido em outros países. O visitante poderia passear, portanto, pelas diversas vertentes musicais ou mesmo ir direto à que lhe é de maior interesse. Estes espaços constituiriam as exposições permanentes do museu.

Este tipo de abordagem cria possibilidades na produção arquitetônica, pois o espaço do rock, por exemplo, com certeza não seria igual ao do samba, talvez o primeiro fosse mais bruto e cru, enquanto o segundo mais sinuoso e colorido, e assim por diante. Que características a arquitetura poderia agregar a cada momento do percurso para que o usuário sinta na experiência espacial o que o cada ritmo transmite? A captação da luz e o tamanho dos espaços seriam os mesmos em todos os ritmos? Qual será a relação acústica da arquitetura com o usuário em cada um deles? Como cada vertente musical se traduziria espacialmente? Pretende-se com este projeto, a criação de espaços lúdicos que possibilitem ao usuário uma experiência única, que aliará música e arquitetura. Desta forma, deverão ser utilizadas técnicas que possibilitem aflorar características sensoriais ao percurso, que estariam ligadas à música. A música traduzida em espaço e sensações.

Uma vez que se pretende a criação de um percurso contínuo, percebe-se que a determinação das articulações entre as circulações dentro e fora do museu como uma das decisões primordiais no projeto. De acordo com as análises correlatas, identificou-se que a articulação entre os espaços expositivos e a circulação horizontal e vertical, assim como a determinação de como ambos se relacionam na dinâmica do Museu muitas vezes determinam o projeto, constituindo sua concepção principal. Este pode ser um caminho para determinar o “por onde começar” do projeto.

Outra diretriz projetual para o Museu da Música seria que este não se fechasse para as outras artes e dinâmicas culturais, apesar do seu enfoque claro. Uma das maneiras de se conseguir isto seria através da relação institucional que o Museu deveria criar com os outros equipamentos culturais,

tirando partido da interatividade. Outra maneira é a existência de espaços que permitam que as outras artes também adentrem o Museu em uma menor escala de abrangência, como ocorre no Experience Music Project. Como exemplos destes espaços, poderia haver salões de exposições temporárias versáteis e flexíveis que não se restrinjam à temática musical, que abrigassem eventualmente exposições de arte contemporânea, por exemplo, e espaços que permitam manifestações culturais diversas. Um espaço da dança, por exemplo, que sempre esteve intimamente relacionada à música, que contasse um pouco da história desta relação e permitisse ensaios de grupos artísticos. Ou um espaço do teatro, que igualmente a dança, sempre esteve ligado à música através de peças musicais e da ópera, com um mesmo enfoque. Ou do cinema com trilhas sonoras, etc. Neste momento, o enfoque não seria o de apresentações ao público, apenas salões ou cabines que tenham estrutura para ensaios. Poderá ser criado um espaço de apresentações e manifestações ao ar livre, que não constituirá um teatro.

Para as relações que os usuários teriam com a temática do museu, o projeto se basearia nas existentes no Experience Music Project (EMP). Dentro das exposições permanentes haverá diferenças espaciais nos interiores que darão suporte aos acervos e relações interativas. Como exemplo, cabines de experimentação de instrumentos, como no projeto de Frank Gehry, que permitem que os usuários tenham experiências musicais ou toquem juntos através dos fones e cabines criando uma espécie de grupo ou banda no momento. Ou um palco que permita apresentações esporádicas de qualquer pessoa e esta pode levar seu clipe ou DVD para casa com sua performance, também como ocorre no EMP. Laboratórios interativos que permitam que os visitantes entendam como ocorre a produção musical. Espaços preparados para palestras ou sessões de lançamentos ou sessões de autógrafos que aproximem os artistas do público. Poderia haver também um estúdio de gravação e ensaio, que permita que músicos e bandas utilizem. Biblioteca eletrônica com músicas e conteúdos correlacionados, sempre à disposição dos visitantes através de aplicativo do Museu da Música, assim como acesso à programação do Museu.

A criação de espaços como estes citados nos últimos parágrafos agregariam funções cotidianas ao Museu, além da função oficial expositiva, trariam para ele um público variado e constante, tanto composto por músicos, como crianças, artistas, jovens ou qualquer pessoa que queira conhecer e partilhar da experiência. Desta forma, viriam para o museu tanto grupos escolares para visitar o acervo ou mesmo ensaiar para uma apresentação escolar ou ainda um grupo artístico profissional, uma única pessoa com seu instrumento para disfrutar da estrutura do museu, ou mesmo famílias visitando os acervos. Este cruzamento de públicos diferentes enriquece a dinâmica social que poderá ocorrer. A partir disto, julga-se muito importante o estabelecimento de espaços de convívio, que permitam a interação em seu sentido mais importante, que é o da troca entre as pessoas.

Outra diretriz seria que o Museu possuísse um espaço público ou alguma relação com a rua lateral, que crie a possibilidade da conexão do Museu da Música com a Fundação Cultural e o Music Hall. A rua possui um potencial a ser explorado pelo projeto. O museu deverá em sua arquitetura ser permeável às duas ruas em que se localiza, criando um contraste entre o Museu e os muros do bairro. O museu deveria conter uma arquitetura que abrace o entorno e seja catalizadora, um convite à mudança.

E como última diretriz principal, está a de o Museu da Música utilizar a iluminação como elemento intrínseco à espacialidade dos ambientes. Através de diferentes formas de sua captação, criar espaços interiores interessantes aos usuários. De acordo com esta pesquisa, percebeu-se que a iluminação natural é um elemento determinante abordado pelos arquitetos que projetam museus. O tema da iluminação interior é outro dos fatores principais que caracterizam a organização interna do museu, na necessidade de garantir o máximo de uniformidade de luz que permita a ótima percepção das obras expostas. (SEGRE, 2010, p. 10).

Objetiva-se, portanto, o projeto de um museu que tenha no percurso a promenade aliada a uma narrativa lúdica. Um museu que se preocupe com o passado, mas que principalmente agregue sentido ao presente e proporcione deslumbramentos para o futuro. Um museu que proporcione às pessoas

experiências únicas espaciais e musicais. Um museu que desmistifique o mundo da música e torne-o mais próximo de todas as pessoas. Um museu que valorize e seja fomentador da música e demais produções culturais paranaenses. Um museu que celebre a música e a cultura, assim como a diversidade e pluralidade social e assim como da cultura brasileira e mundial.

7.2 PROGRAMA DE NECESSIDADES E PRÉ-DIMENSIONAMENTO

TABELA 1 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONTINUA

Programa e Dimensionamento Museu da Música - Curitiba PR			
Setorização	Ambientes	Função	Área (m ²)
Setor Público - Acesso	Hall	Átrio de acesso - distribuidor de fluxos.	200
	Bilheteria		30
	Recepção	Área de informações.	40
	Sala de recepção de grupos	Área de acumulação para visitas guiadas.	40
	Guarda-volumes		30
	Café/bar		80
	Loja		40
	Espaço de Convivência/Foyer	Espaço de integração que representa a união dos estilos musicais, a tolerância, o respeito e a diversidade sociocultural.	250
	Sanitários		30
		Total	740

FONTE: DA AUTORA (2016).

TABELA 2 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONTINUA

Programa e Dimensionamento Museu da Música - Curitiba PR			
Setorização	Ambientes	Função	Area (m ²)
Setor Público - Exposições	Sala do rock	Sala de exposição permanente que agrega todas as variantes do rock. Contará com cabines com instrumentos.	200
	Sala da MPB	Sala de exposição permanente que agrega a MPB, incluindo samba, forró e demais variantes.	200
	Sala da música clássica	Sala de exposição permanente que intensiona maior integração e proximidade do estilo com o público.	200
	Sala da música eletrônica	Sala de exposição permanente que agrega a música eletrônica, o funk, o Hip Hop e demais variantes.	200
	Sala das tendências mundiais	Sala de exposição permanente que atualiza seu conteúdo constantemente de acordo com o que tem sido feito de novo no mundo e permite que o visitante contribua com o conteúdo.	200
	Sala da música paranaense	Sala de exposição permanente dedicada aos estilos musicais dos migrantes e imigrantes que fazem parte da história do estado e contém ainda uma abordagem da produção local contemporânea.	200
	Sala das trilhas sonoras	Sala de exposição permanente que trata da música no cinema e teatro.	100
	Sala da dança	Sala de exposição permanente que agrega ritmos latinos e demais estilos de dança de salão, balé, etc.	100
	Sala de exposições temporárias	Salas que permitem flexibilidade de utilização e podem trazer para o museu exposições de outras áreas da arte.	150
	Sala de exposições temporárias		150
	Sanitários		60
Total			1760

FONTE: DA AUTORA (2016).

TABELA 3 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONTINUA

Programa e Dimensionamento Museu da Música - Curitiba PR			
Setonização	Ambientes	Função	Area (m ²)
Setor de Propagação e Educação	Estúdio gravação musical	Permite gravações e ensaios de grupos musicais	60
	Estúdio de ensaios artísticos	Permite ensaios de grupos artísticos e escolares para quaisquer fins: profissionais, educacionais, música, dança e teatro.	80
	Laboratório da performance	Inclui um palco e uma cabine de gravação em que a pessoa leva para casa o vídeo de sua performance. Não inclui plateia.	80
	Laboratório de produção musical	Laboratório interativo didático sobre como ocorre a produção musical.	60
	Salas para cursos e convenções	4 salas de 50m ² cada.	200
	Auditório	Para 150 pessoas. Nele poderão ocorrer sessões de autógrafos, lançamentos de trabalhos, palestras, etc.	250
	Sanitários		30
		Total	760
Setor Administrativo	Recepção/espera		30
	Diretoria		40
	Administração geral		40
	Curadoria e museografia		40
	Sala de relações externas e rede	Administração das relações do museu com outras instituições culturais, assim como da biblioteca virtual e atividades virtuais do visitante com o museu.	40
	Administração técnica		40
	Sala dos pesquisadores		40
	Sala de reuniões		40
	Almoxarifado/depósito		20
	Sanitários		25
		Total	355

FONTE: DA AUTORA (2016).

TABELA 4 – PROGRAMA E DIMENSIONAMENTO DO MUSEU DA MÚSICA - CONCLUSÃO

Programa e Dimensionamento Museu da Música - Curitiba PR			
Setorização	Ambientes	Função	Área (m ²)
Setor Externo	Espaço Música Urbana	Espaço público para apresentações ao ar livre de quaisquer manifestações artísticas.	300
	Área para exposições e atividades externas	Permite instalações temporárias, barracas de comidas, feiras, eventos.	300
	Sala de apoio às atividades externas.		50
	Sanitários		30
	Estacionamento Funcionários	20 vagas. Provavelmente no subsolo devido à grande área ocupada.	500
	Estacionamento Visitantes	40 vagas. Provavelmente no subsolo devido à grande área ocupada.	1000
	Paraciclo		30
	Acesso de serviços	Permite entrada de caminhão baú.	
Acesso de visitantes	Pedestres, ciclistas, automóveis, motos, ônibus escolares ou excursões.		
Ponto de táxi			
		Total	2210
Setor Técnico	Sala de Montagem	Para montagem das exposições	100
	Depósito	Apoio às exposições permanentes e temporárias	100
	Casa de máquinas	máquinas e ar-condicionado	50
	Oficina	Reparos e apoio ao museu.	100
	Casa do gerador		50
	Doca		
Sanitários		20	
		Total	420
Setor de Serviços	Sala dos seguranças		30
	Sala da limpeza		30
	Copa funcionários		20
	Refeitório funcionários		30
	Vestiário		30
		Total	140
Total edificado (sem área externa)			4175

FONTE: DA AUTORA (2016).

8 REFERÊNCIAS

BORGES, C. **Música, tempo e outros conceitos**. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <<https://ocodigomusical.files.wordpress.com/2010/04/musica-tempo-e-outros-conceitos.pdf>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

CALATRAVA. S. **Museu do Amanhã – Rio de Janeiro**. Disponível em: <http://www.calatrava.com/projects/museu-do-amanha-rio-de-janeiro.html?view_mode=overview>. Acesso em: 24 mai.2016.

CONSELHO INTERNACIONAL DE MUSEUS. **Museu**. Disponível em: <http://icom-portugal.org/documentos_def,129,161,lista.aspx>. Acesso em: 07 jun. 2016.

CORBIOLI, N. **Diller Scofidio + Renfro: Museu da Imagem e do Som, Rio de Janeiro**. 2011. Disponível em: <<https://arcoweb.com.br/projetodesign/arquitetura/diller-scofidio-renfro-museu-rio-16-03-2011>>. Acesso em: 24 mai. 2016.

CORBIOLI, N. **Santiago Calatrava: Museu do Amanhã, Rio de Janeiro**. 2011. Disponível em: <<https://arcoweb.com.br/projetodesign/arquitetura/santiago-calatrava-museu-rio-20-04-2011>>. Acesso em: 24 mai. 2016.

EMP MUSEUM. **The EMP Building**. Disponível em: <<http://www.empmuseum.org/about-emp/the-emp-building.aspx>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

FABRO, M. F. W. **A Dinâmica de Reestruturação do Espaço do Bairro Rebouças – Curitiba / PR**. 151 p. Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) – Setor de Tecnologia, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

FREIRE, V. L. B. **Música e Sociedade: uma perspectiva histórica e uma reflexão aplicada ao ensino superior de Música**. 2. ed. rev. ampl. Florianópolis: Associação Brasileira de Educação Musical, 2010.

FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO. **Museu da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://www.frm.org.br/acoes/museu-da-lingua-portuguesa/>>. Acesso em: 26 mai. 2016.

GUIMARÃES, C. J; LIMA, L. P. **Museus Interativos: uma alternativa para a educação no século XXI**. 3º Congresso Internacional de Educação. Ponta Grossa: UEPG, 2011.

GRUNOW, E. **Pedro e Paulo Mendes da Rocha: Museu da Língua Portuguesa**. 2006. Disponível em: <<https://arcoweb.com.br/projetodesign/arquitetura/pedro-e-paulo-mendes-da-rocha-museu-sao-06-07-2006>>. Acesso em: 26 mai. 2016.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Os Museus**. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/os-museus/>>. Acesso em: 07 jun. 2016.

IPPUC – Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano de Curitiba. **Nosso Bairro: Rebouças**/ Lucimara Wons, Coord. Curitiba: IPPUC, 2015.

JULIÃO, L. **Apontamentos sobre a História do Museu**. Caderno de diretrizes museológicas 1. 2 ed. Brasília: MinC-IPHAN; Belo Horizonte: SEC/ SM, 2006. p. 19-32.

KIEFER, F. MAM – **Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro MASP – Museu de Arte de São Paulo – Paradigmas Brasileiros na Arquitetura de Museus**. 99 p. (Pós Graduação em Arquitetura). Rio Grande do Sul: PROPAR, 1998.

KISER, K. **Experience Music Project**. 1999. Disponível em: <<http://www.arcspace.com/features/gehry-partners-llp/experience-music-project/>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MENEZES, N. O. **O Boom de Museus Interativos no Rio de Janeiro: Linguagem e Democratização da Cultura**. 96 p. Monografia (Graduação em Jornalismo). Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

MONTANER, J. M. **Museus para o Século XXI**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

NAPOLITANO, M. **História & Música – História Cultural da Música Popular**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

O GLOBO. **Museu do Amanhã – Por dentro, por fora**. Disponível em: <<http://infograficos.oglobo.globo.com/rio/museu-do-amanha.html>>. Acesso em: 13 mai. 2016.

SANTOS, M. S. dos. **Museus Brasileiros e Política Cultural**. Revista Brasileira de Ciências Sociais. Vol. 19. nº55. São Paulo, RBCS, 2004.

SCOFIDIO, R.; DILLER, E. **Museum of Image & Sound**. Disponível em: <<http://www.dsny.com/projects/rio-mis>>. Acesso em: 24 mai. 2016.

SEATTLE CENTER. **EMP Museum**. Disponível em: <<http://www.seattlecenter.com/locations/detail.aspx?id=63>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

SEGRE, R. **Museus Brasileiros**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley, 2010.

SUANO, M. **O Que é Museu**. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1986.