

# MUSEU DA MODERNIDADE

O projeto do Museu da Modernidade tem como principal objetivo a conexão entre o visitante e a arquitetura, a criação de uma experiência além do que é almejada do espaço e busca fazer isso por meio da sensorialidade de ambientes, a metodologia da arquitetura sensorial.

A tipologia museológica permite explorar o lado mais artístico da arquitetura, pois é em sua essência a "casa da arte". O espaço do Museu passa a ser então fio condutor, o contexto no qual a arte é captada. Os museus têm a capacidade de imersão e comoção para com o usuário, podem proporcionar mudanças incríveis no indivíduo, desencadear desejos, conhecimento e questionamentos que fazem com que o visitante que entrou no museu não seja o mesmo que saia.

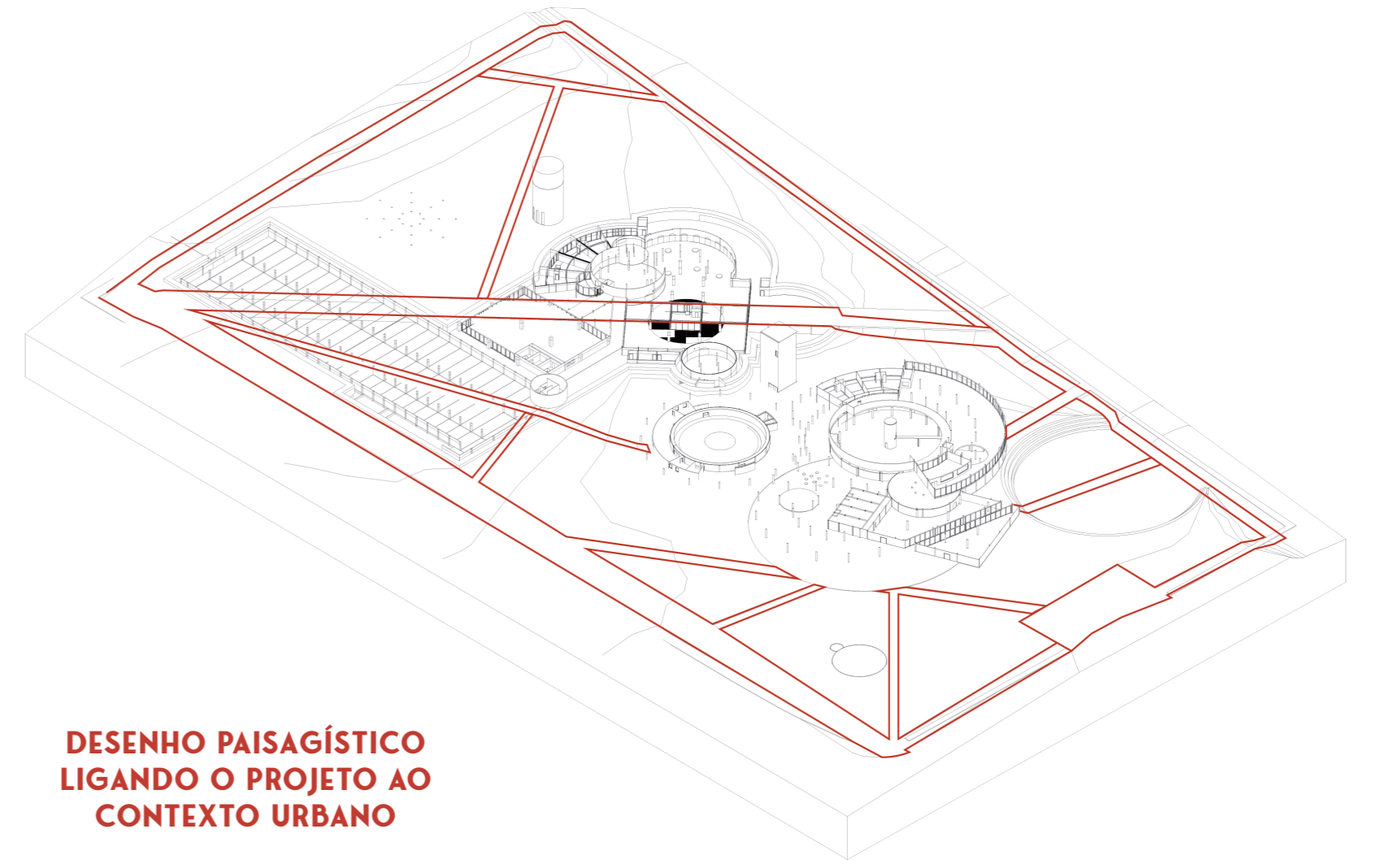
A modernidade se encaixa perfeitamente com esse desejo de conexão com o espaço e ascensão por meio dele. A busca do homem pela superação ou o crescer é a nossa modernidade particular. A reinvenção do nosso ser é o que garante nossa evolução como sociedade.

O percurso se inicia com o sentimento de dúvida, curiosidade. Por estar enterrado, o visitante não sabe ao certo o que esperar, é percurso passivo entre homem e arquitetura, a edificação não apresenta muitas surpresas e desafios, até a sala da Consciência, o centro simbólico do

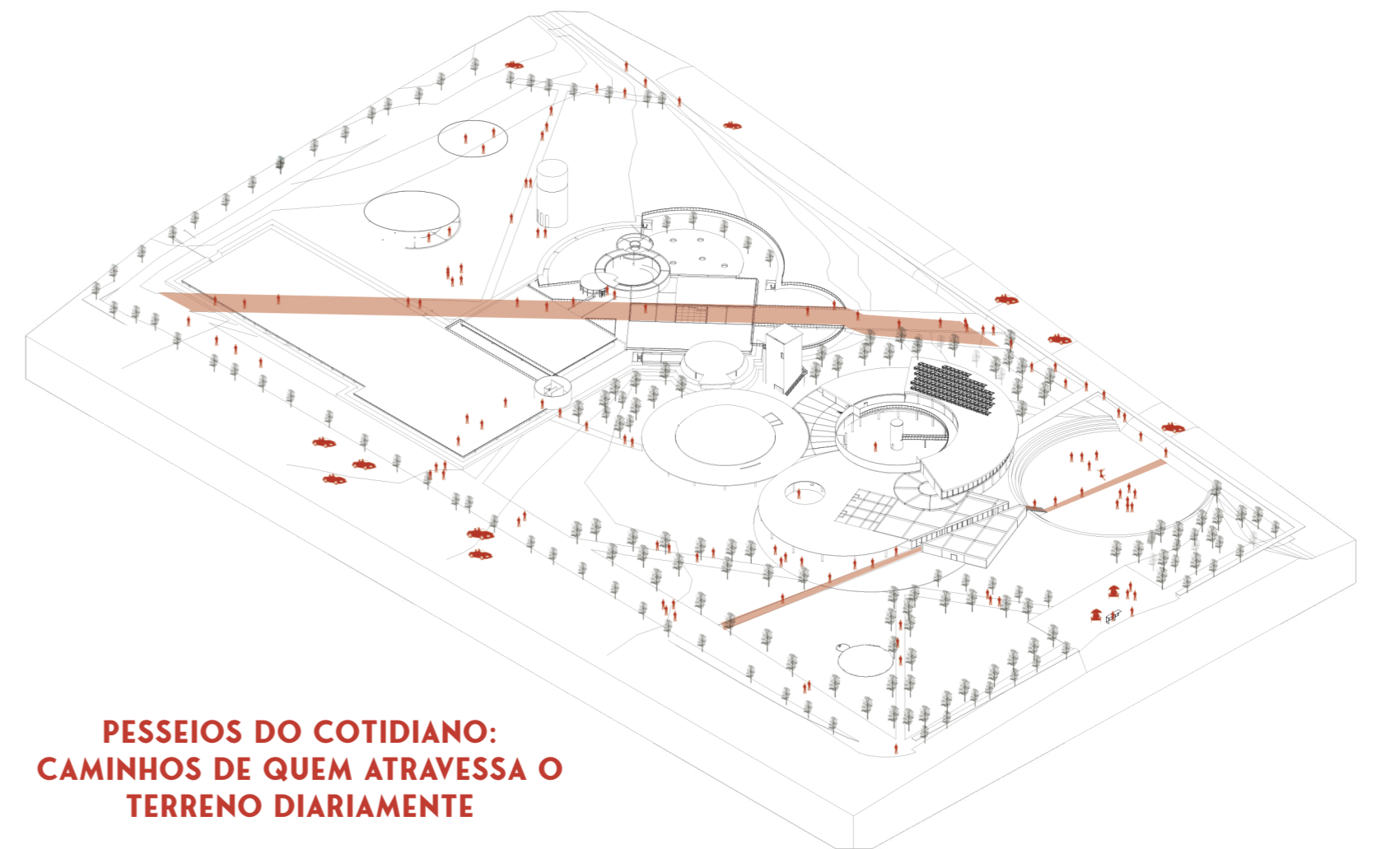
labirinto, o momento que o visitante vai refletir na sua jornada até agora e com o conhecimento que adquiriu tanto das exposições quanto de como funciona o prédio, ele terá o momento de auto reflexão para que na segunda metade do percurso possa colocar em prática essa mudança que ocorreu. A partir daí, o Museu se torna mais desafiador, com mais surpresas e desafios, mas agora, depois de seu momento de mudança, o visitante se sente apto a participar dessas aventuras, até o momento do fim que simboliza a saída do visitante de seu labirinto de aprendizagem e seu retorno ao mundo exterior como alguém transformado

Para isso, foi-se pensado um fluxo que refletisse os 3 momentos do labirinto, mas não de uma forma rígida e marcada, é importante que o visitante se sinta livre para explorar museu todo, afinal, no fim de seu percurso individual, ele precisa sentir a realização pessoal.

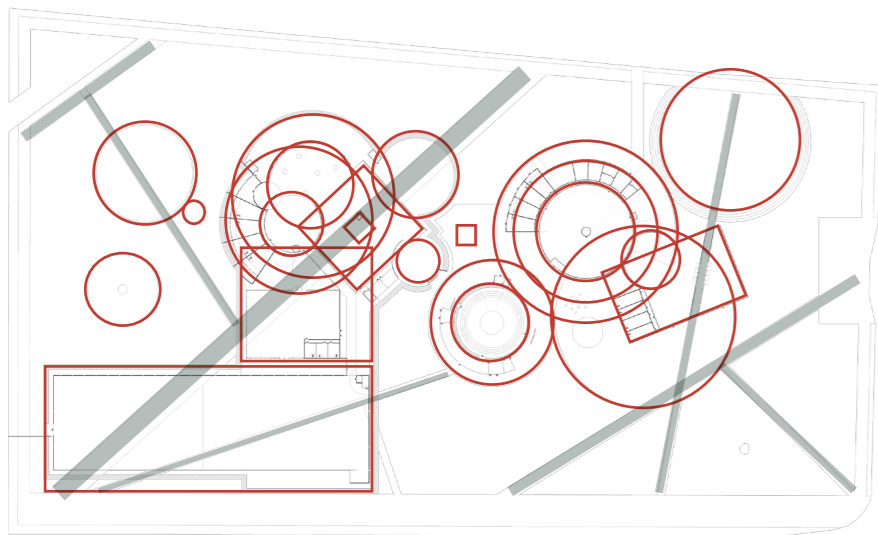
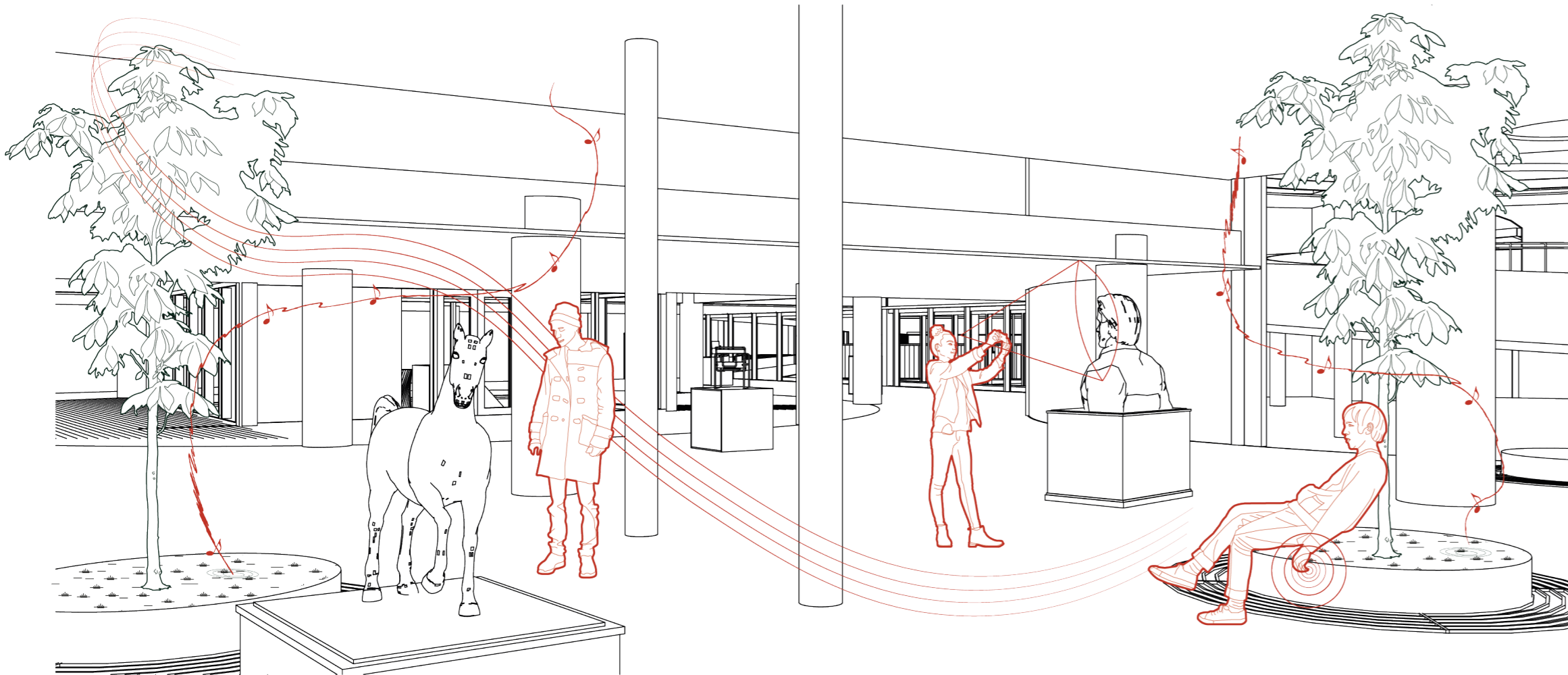
Por isso um Museu de experiência. E se essa relação entre a arquitetura e o usuário fosse muito mais íntima de que seu papel funcional? E se, ao entrar em um espaço ele perguntasse quem é você?



DESENHO PAISAGÍSTICO LIGANDO O PROJETO AO CONTEXTO URBANO



PESSEIOS DO COTIDIANO: CAMINHOS DE QUEM ATRAVESSA O TERRENO DIARIAMENTE



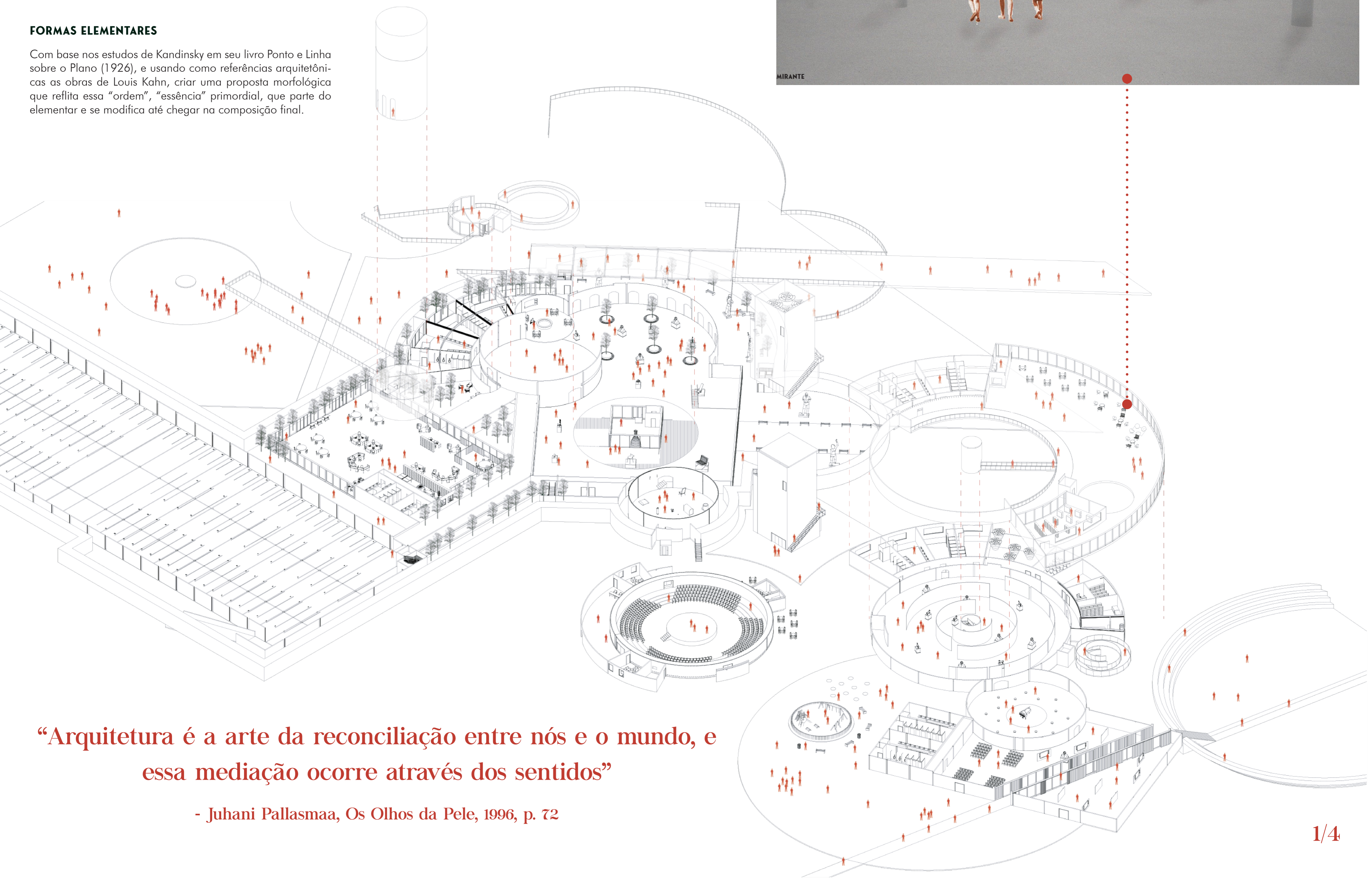
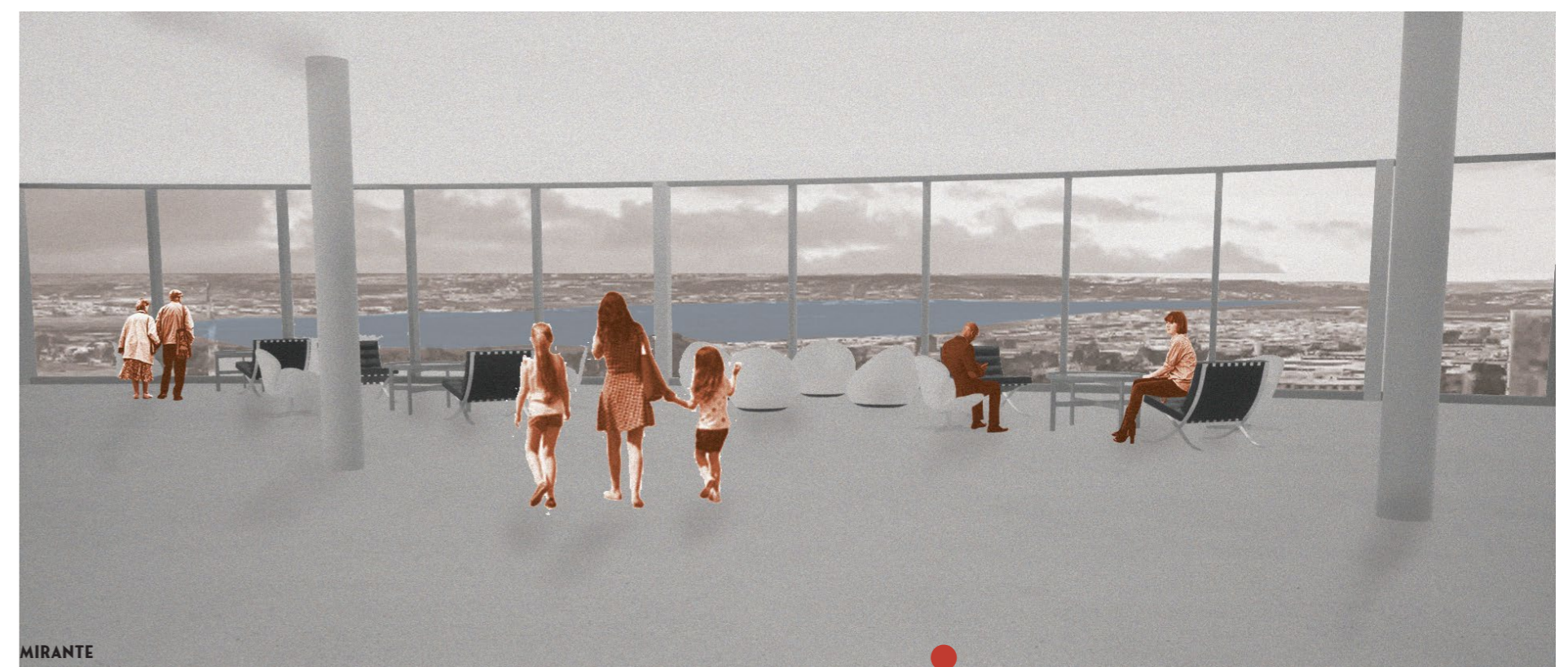
## FORMAS ELEMENTARES

Com base nos estudos de Kandinsky em seu livro Ponto e Linha sobre o Plano (1926), e usando como referências arquitetônicas as obras de Louis Kahn, criar uma proposta morfológica que reflita essa "ordem", "essência" primordial, que parte do elementar e se modifica até chegar na composição final.



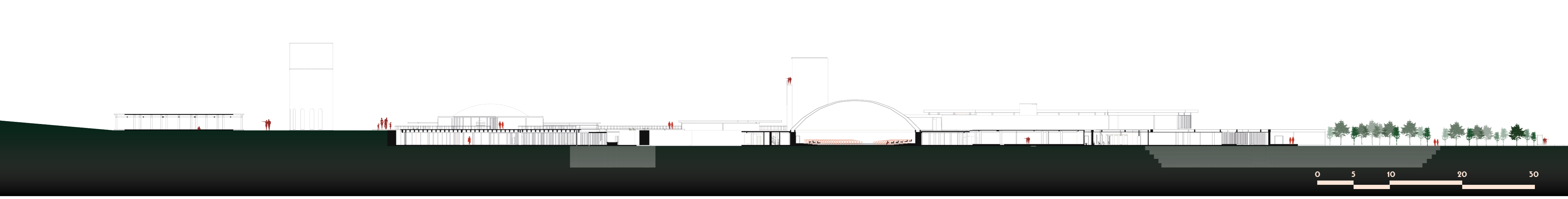
## EXPERIÊNCIA SENSORIAL:

A arquitetura sensorial foi a metodologia de projeto escolhida, e ela será o mecanismo de conexão entre os visitantes e a arquitetura. Por meio da comunicação entre as influências do espaço e a recepção do corpo, o Museu transmite nas espacialidades os desejos de modernidade e os sentimentos do labirinto.



“Arquitetura é a arte da reconciliação entre nós e o mundo, e essa mediação ocorre através dos sentidos”

- Juhani Pallasmaa, Os Olhos da Pele, 1996, p. 72



## O TERRENO

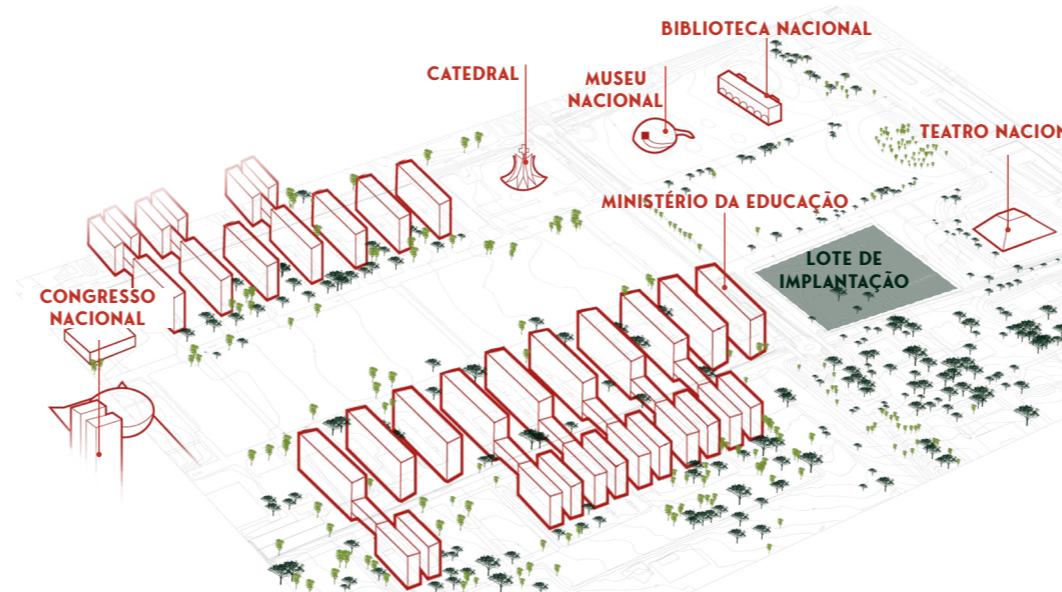
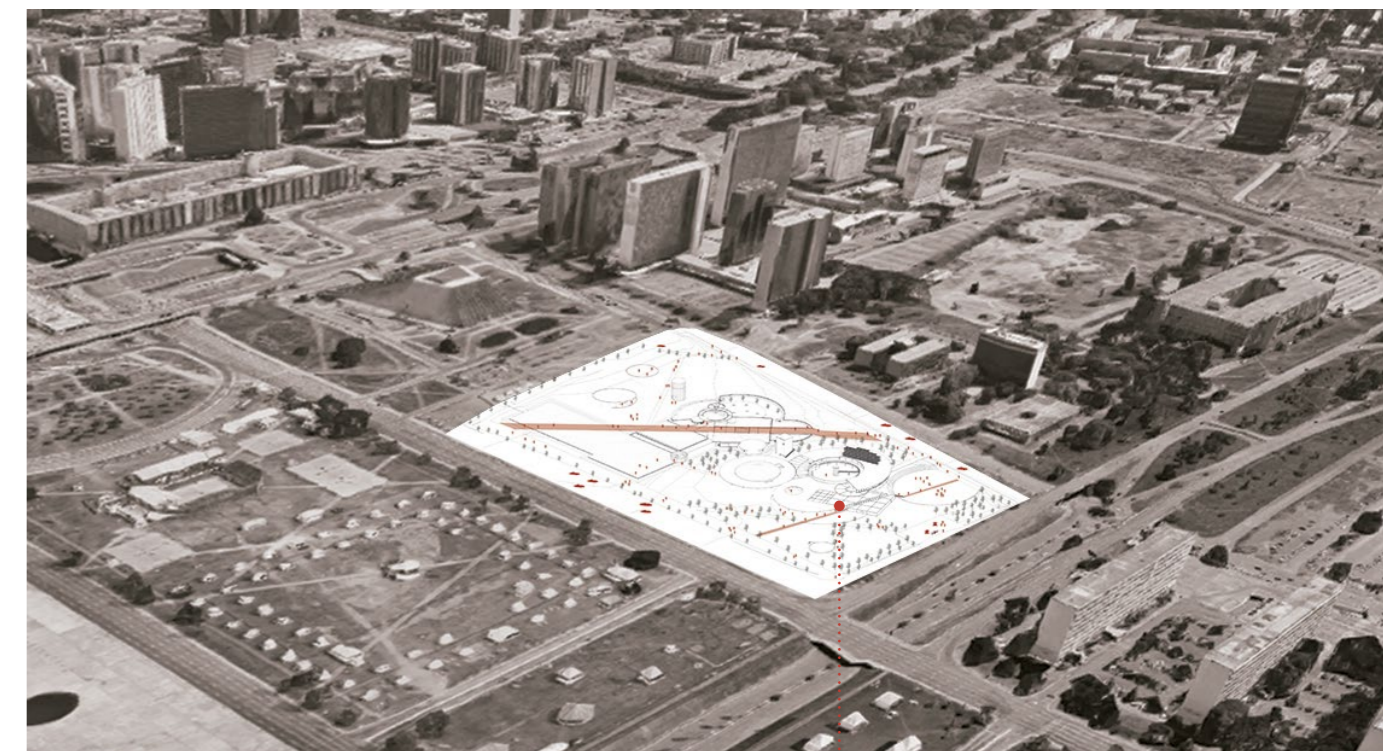
O terreno de escolha se encontra no Plano Piloto de Brasília, no Eixo Monumental, entre o Teatro Nacional e o Ministério da Educação. No Setor Cultural Norte, UP 04, uma área originalmente destinada ao Museu da Terra, do Mar e do Cosmo de Oscar Niemeyer, o qual foi desenvolvido o projeto mas nunca chegou a ser construído. Hoje o PPCUB (Plano de Preservação do Conjunto Urbanístico de Brasília) destina o terreno à uma obra de interesse cultural.

A escolha do local de implantação se apoia em dois princípios, o primeiro é a proximidade à Rodoviária e o segundo é a carga conceitual do Eixo Monumental.

A começar com os eixos viários, o terreno do projeto se encontra a 450 metros de caminhada da rodoviária do Plano, um dos maiores pontos conectores de Brasília, o que garante que moradores das R.As mais distantes e até mesmo cidades do entorno, tenham fácil acesso ao Museu. Também influencia os visitantes a fazerem o uso

de transporte público, pois é de fácil alcance por meio de ônibus e metrô.

O segundo ponto tem relação à localidade e o entorno do terreno e como ele dialoga com o conceito do projeto. O Eixo Monumental expõe uma linguagem tipomorfológica muito singular, o modernismo dos anos 50/60 idealizado por Lúcio Costa e Oscar Niemeyer, fortemente influenciados pelo modernismo francês de Le Corbusier. Os conceitos de Moderno e Modernidade, mesmo que diferentes em significado, estão claramente atrelados um com o outro. A arquitetura e arte moderna foram impulsionadas pelo desejo de modernidade vanguardista, que buscava transcender em forma, material, programa arquitetônico, ou seja, uma busca, muito bem sucedida, de superar os limites até então estabelecidos. Rodeado por edifícios icônicos que serão para sempre marcos dessa conquista, o terreno proporciona uma aura que conversa com a temática do Museu.



## A NARRATIVA DE VISITA

Muito importante para uma experiência marcante no Museu é estabelecer uma narrativa de visita, para mesmo que as exposições tenham seus significados individuais, exista sempre uma mensagem intrínseca no Museu, o desejo da Modernidade.

O percurso se inicia com o sentimento de dúvida, curiosidade. Por estar enterrado, o visitante não sabe ao certo o que esperar, é percurso passivo entre homem e arquitetura, a edificação não apresenta muitas surpresas e desafios, até a sala da Consciência, o centro simbólico do labirinto, o momento que o visitante vai refletir na sua jornada até agora e com o conhecimento que adquiriu tanto das exposições quanto de como funciona o prédio, ele terá o momento de auto reflexão para que na segunda metade do percurso possa colocar em prática essa mudança que ocorreu. A partir daí, o Museu se torna mais desafiador, com mais surpresas e desafios, mas agora, depois de seu momento de mudança, o visitante se sente apto a participar dessas aventuras,

até o momento de saída que simboliza a saída do visitante de seu labirinto de aprendizagem e seu retorno ao mundo exterior como alguém transformado

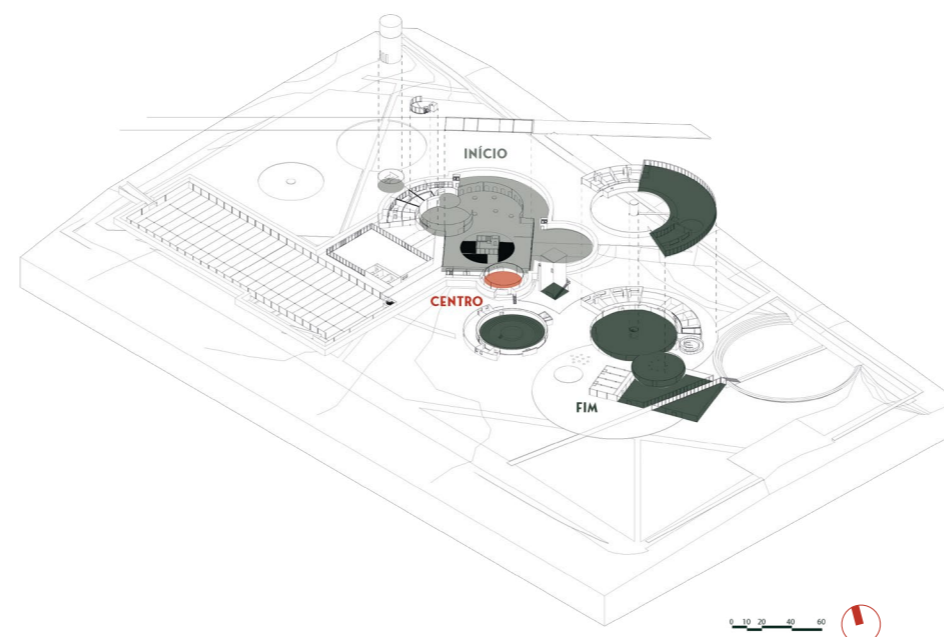
Para isso, foi-se pensado um fluxo que refletisse os 3 momentos do labirinto, mas não de uma forma rígida e marcada, é importante que o visitante se sinta livre para explorar o museu todo, afinal, no fim de seu percurso individual, ele precisa sentir a realização pessoal.

Esse sentimento de liberdade foi concebido de maneira que tem momentos do percurso que o visitante sai do espaço fechado do museu e passa pelas praças do auditório e o parque infantil por exemplo para continuar sua jornada. Tudo isso para criar uma visita dinâmica, flexível, assim cada vez que o visitante voltar ao Museu ele pode ter uma experiência diferente, o tornando atrativo como um lugar de visitas frequentes.



## AUTENTICIDADE DE PROJETO

A busca por uma resposta verdadeira, em todos os pontos do projeto, é um partido essencial para que o Museu seja um espaço autêntico em seu meio e atenda às necessidades contemporâneas da tipologia museológica. O projeto costura seus conceitos originais de um espaço cultural e seu conceito atual: um espaço de travessia.



## A MODERNIDADE E SUA RENOVAÇÃO CONSTANTE

René Descartes, em 1637, desenvolve o discurso do racionalismo cartesiano, a dúvida cartesiana, uma vertente que se apoiava na frase "penso, logo existo", ou seja, a única certeza do homem seria o "eu", sua capacidade de questionar tudo e qualquer coisa.

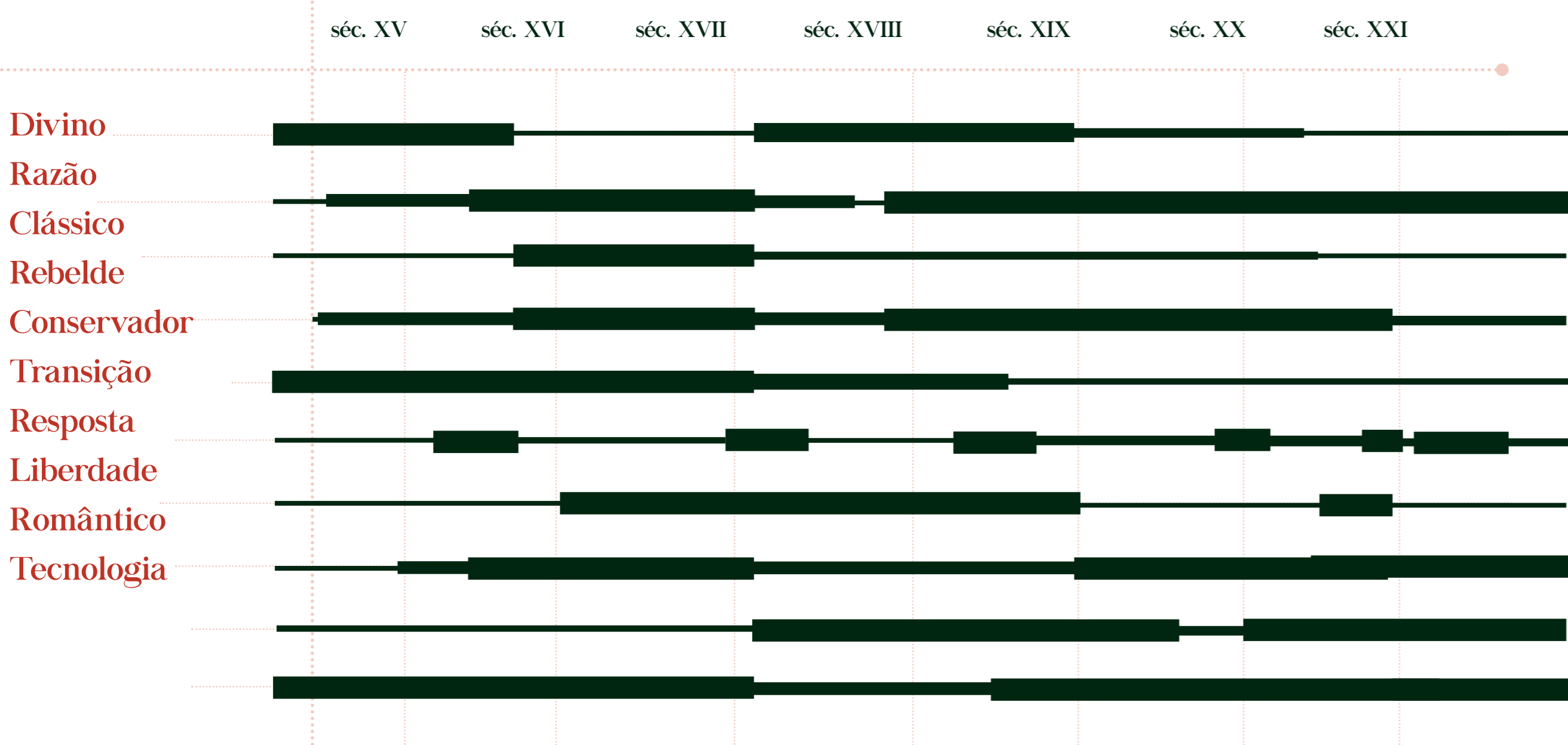
Essa dúvida constante se atrela muito bem na modernidade, pois é ela que garante nossa vontade de evolução, nosso desejo de nos superar, de querer saber mais. Esses desejos podem se manifestar de maneira vanguardista, quebrando as vertentes do passado e buscando algo completamente novo, ou pode estar na busca de respostas atuais nos cânones do passado, os movimentos revivalistas, mas de qualquer forma, independente das inspirações, o desejo do homem é de ascensão.

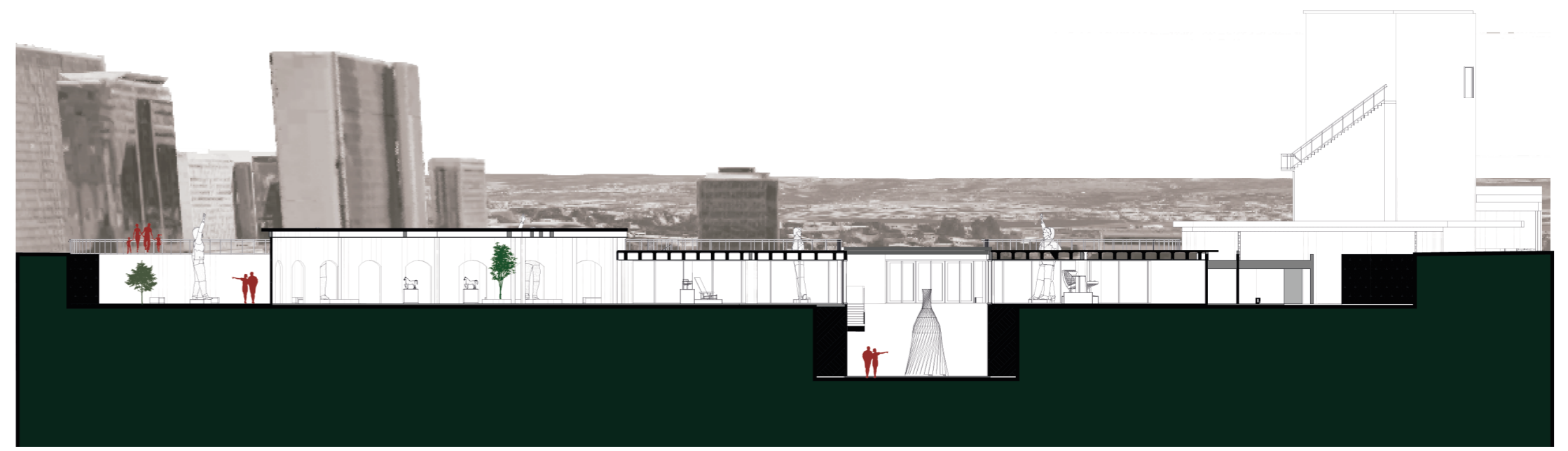
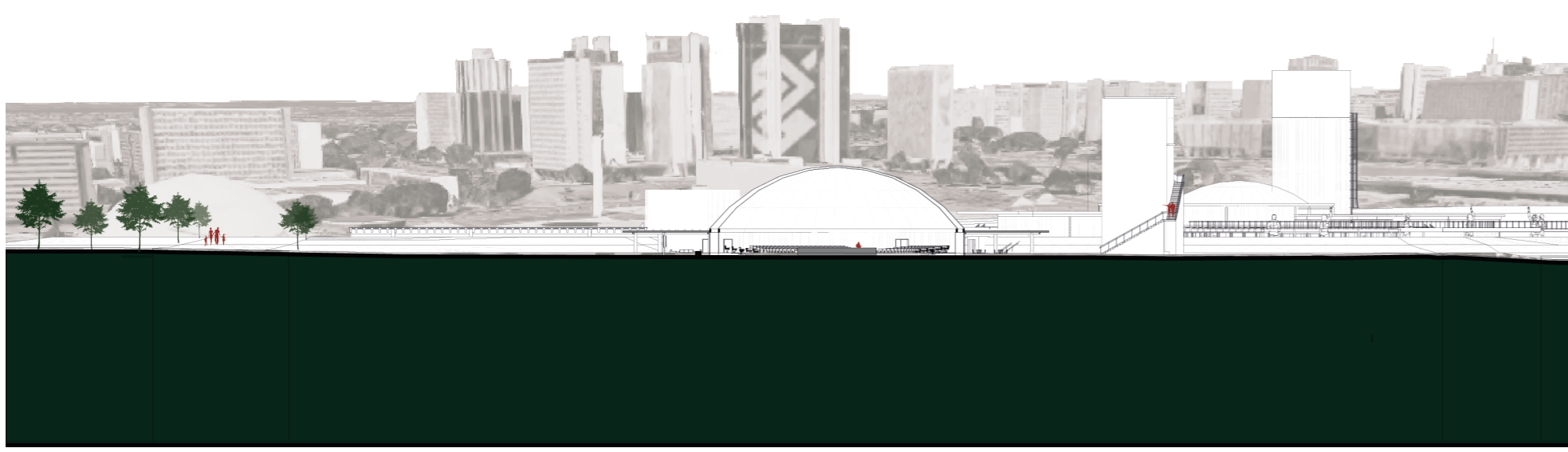
Esses desejos e idealizações para o futuro ficaram para sempre marcados na história como arte. Uma pintura renascentista remete exatamente aos desejos do ho-

mem daquela época: a racionalização dos sentimentos, a geometria, a limpeza, a ciência. E outra forma de arte que concretiza ainda mais esses desejos de época, é a arquitetura. Segundo Mies van der Rohe, "A arquitetura é a vontade de uma época traduzida no espaço". E além das vontades, a arquitetura carrega as marcas do sistema sócio econômico de uma época, pois podemos experienciar no espaço, quais eram as preocupações, quem eram os líderes, para quem era feito o espaço e quem tinha poder aquisitivo.

A arquitetura fica sendo então uma janela para que possamos experienciar as diferentes modernidades, os diferentes desejos, de cada época. Assunto que, Maria Lucia Malard trata em seu livro "As Aparências em Arquitetura" (2006), no qual faz exatamente essa análise de como os desejos do homem foram traduzidos para o espaço por meio de uma linha do tempo cronológica.

## DESEJOS DA MODERNIDADE

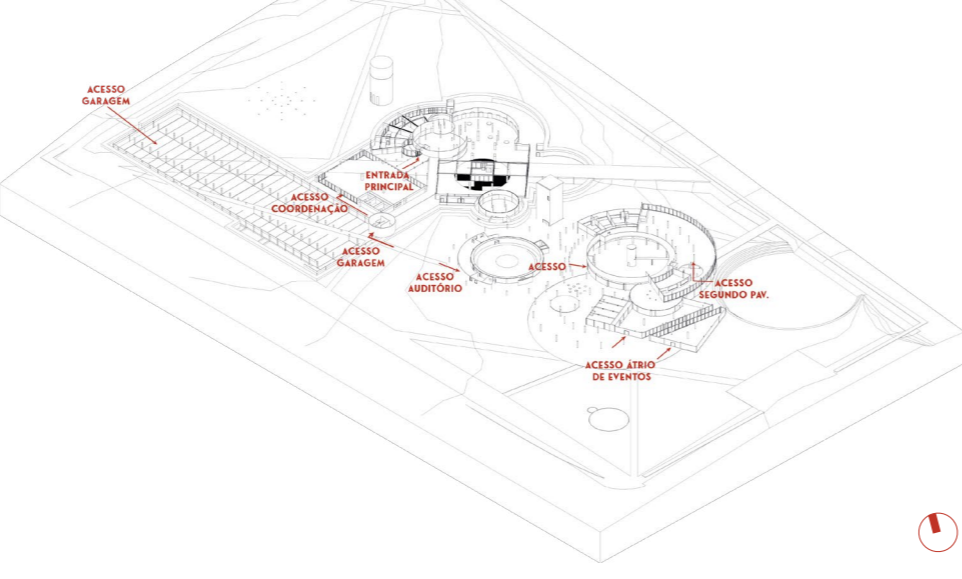
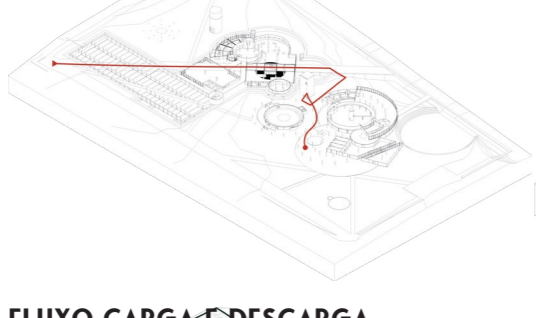




FLUXO MUSEU COMPLETO 1

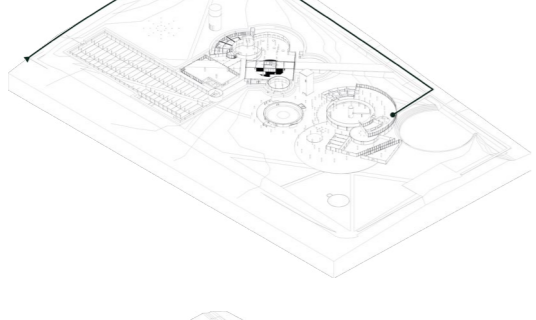
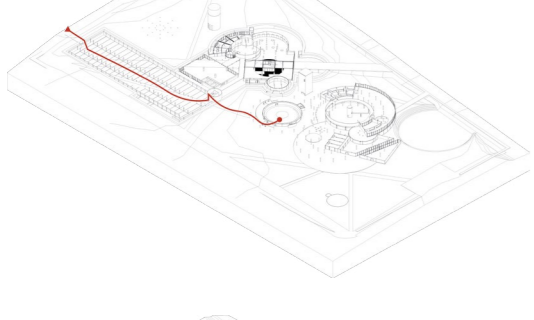
FLUXO EXPO. AO AR LIVRE

ACESSOS



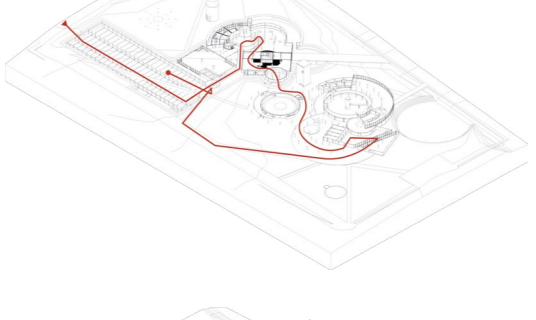
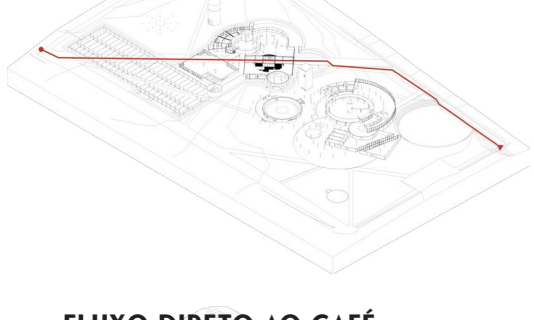
FLUXO DIRETO AO AUDITÓRIO

FLUXO CARGA E DESCARGA



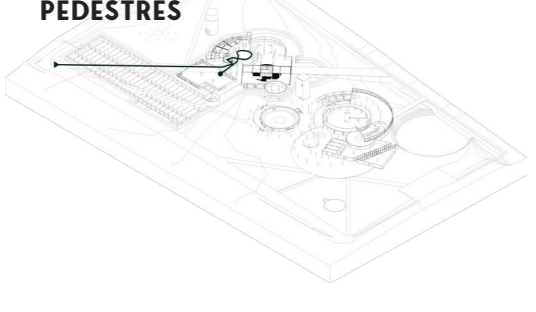
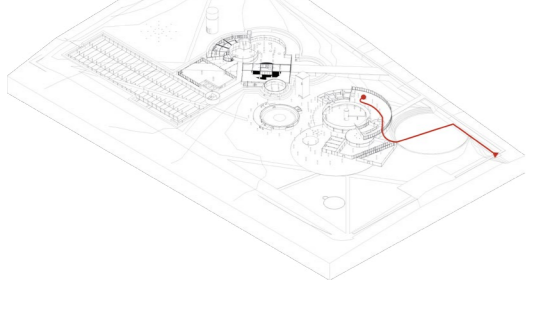
FLUXO TRAVESSIA DO TERRENO

FLUXO MUSEU COMPLETO 2



FLUXO DIRETO AO CAFÉ

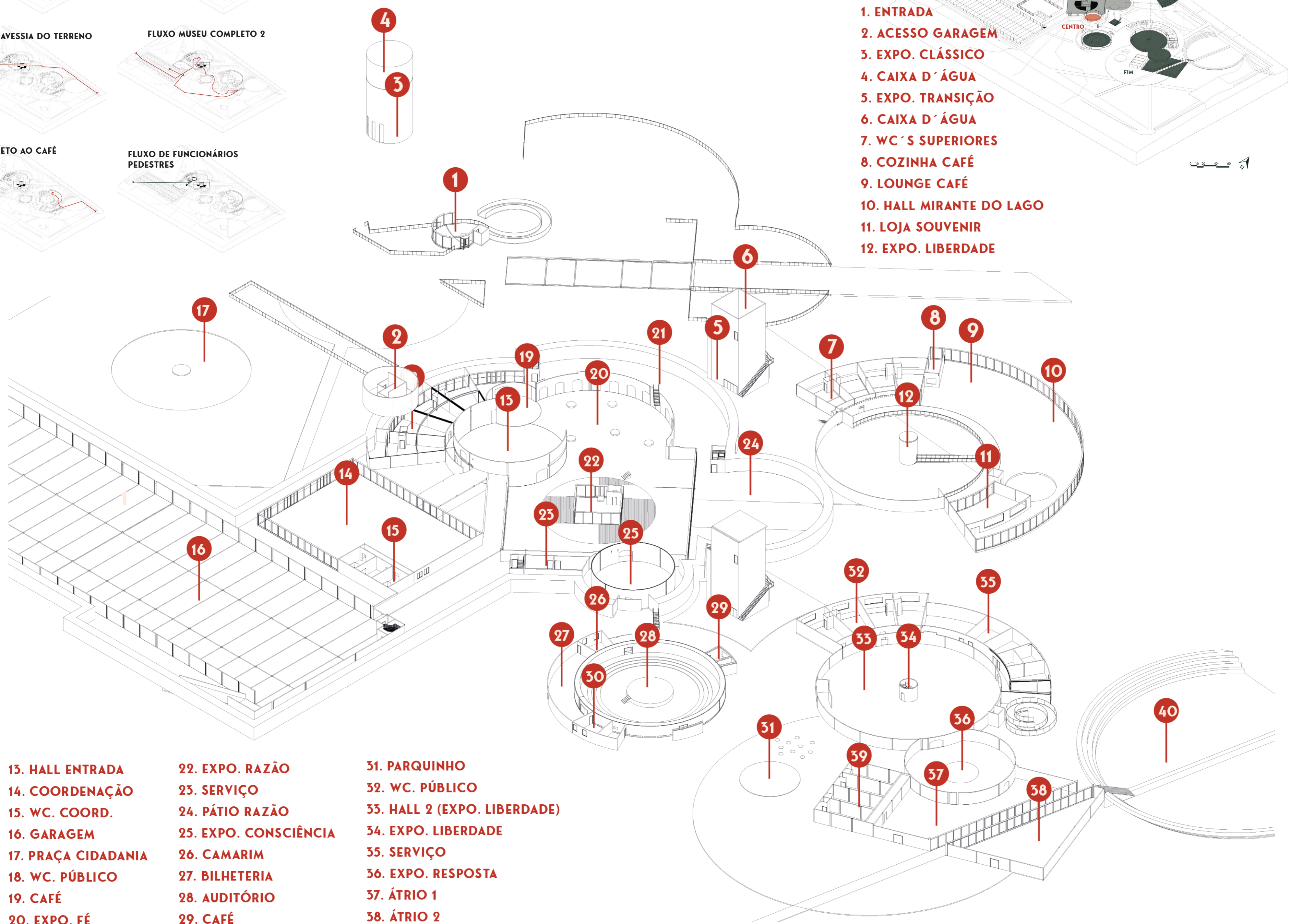
FLUXO DE FUNCIONÁRIOS PEDESTRES



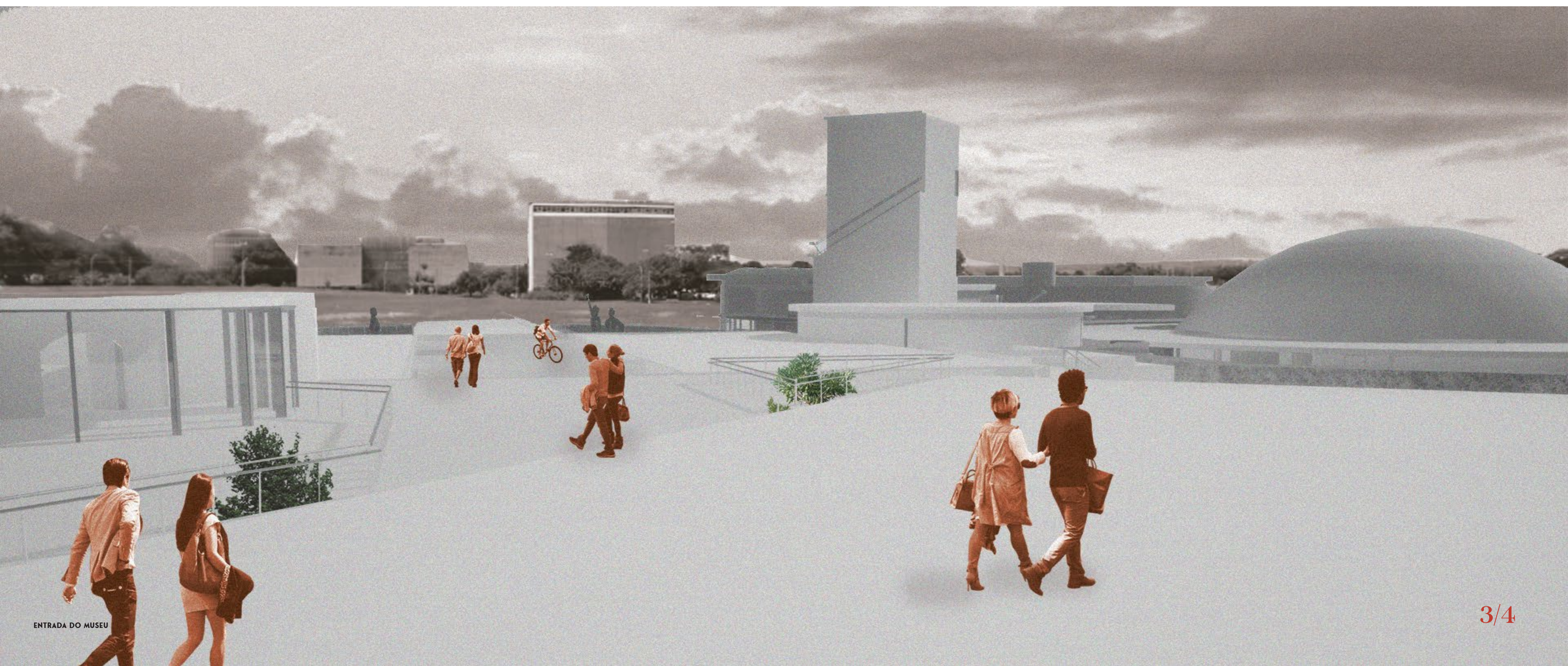
**NARRATIVA DE VISITA COMO UM LABIRINTO**

Criar uma história, um processo, por meio da visita ao Museu, criar essa linha da Modernidade da mesma forma que um labirinto funciona, com início, meio e fim, para gerar esse momento de transformação no visitante, gerar significado. A experiência passa a ser então, além de uma busca de conhecimento externo por meio das exposições, uma jornada de autoconhecimento, a Modernidade própria, os espaços gerarão dúvidas, curiosidades e conquistas que buscam transformar cada visitante, na forma que ele vê o mundo e a si mesmo.

1. ENTRADA
2. ACESSO GARAGEM
3. EXPO. CLÁSSICO
4. CAIXA D'ÁGUA
5. EXPO. TRANSIÇÃO
6. CAIXA D'ÁGUA
7. WC'S SUPERIORES
8. COZINHA CAFÉ
9. LOUNGE CAFÉ
10. HALL MIRANTE DO LAGO
11. LOJA SOUVENIR
12. EXPO. LIBERDADE



- |                     |                       |                              |
|---------------------|-----------------------|------------------------------|
| 15. HALL ENTRADA    | 22. EXPO. RAZÃO       | 31. PARQUINHO                |
| 14. COORDENAÇÃO     | 23. SERVIÇO           | 32. WC. PÚBLICO              |
| 15. WC. COORD.      | 24. PÁTIO RAZÃO       | 33. HALL 2 (EXPO. LIBERDADE) |
| 16. GARAGEM         | 25. EXPO. CONSCIÊNCIA | 34. EXPO. LIBERDADE          |
| 17. PRAÇA CIDADANIA | 26. CAMARIM           | 35. SERVIÇO                  |
| 18. WC. PÚBLICO     | 27. BILHETERIA        | 36. EXPO. RESPOSTA           |
| 19. CAFÉ            | 28. AUDITÓRIO         | 37. ÁTRIO 1                  |
| 20. EXPO. FÉ        | 29. CAFÉ              | 38. ÁTRIO 2                  |
| 21. PÁTIO FÉ        | 30. APOIO AUDIT.      | 39. WC. PÚBLICO              |
|                     |                       | 40. ANFITEATRO               |



ENTRADA DO MUSEU

## AS POSSIBILIDADES

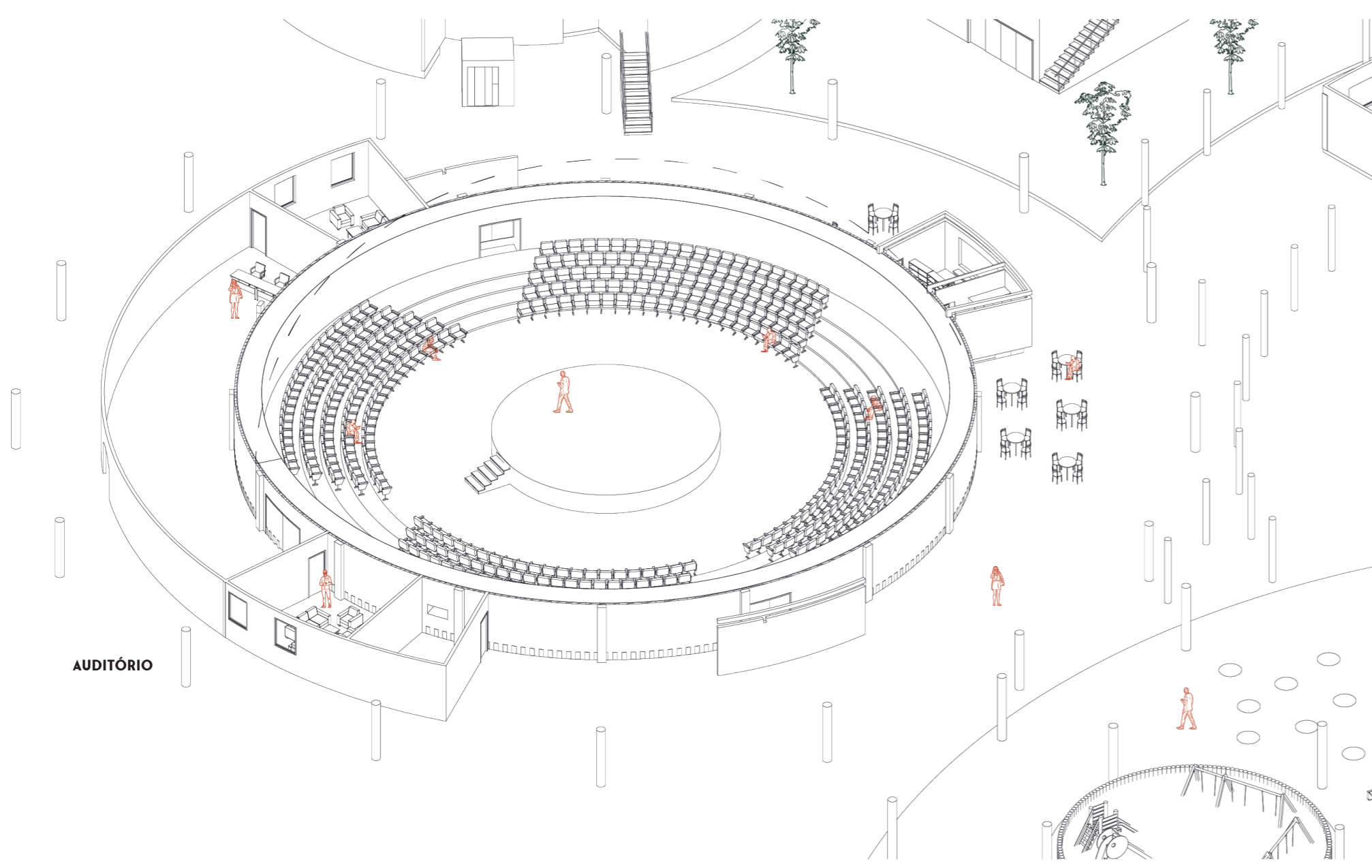
Além da experiência do visitante, deve-se pensar também no artista que irá expor no Museu. O conjunto de espaços foi pensado para que possa receber vários tipos de exposições, desde quadros a grandes instalações, desde exposições herméticas a exposições ao ar livre. Fazendo com que o Museu se torne muito receptivo aos artistas e assim muito utilizado, o que atrairá exposições maiores, nacionais e internacionais, deixando o espaço mais interessante e de alto fluxo de visitantes.

Essa diversidade de espacialidades foi criada com inspiração nos próprios períodos arquitetônicos (modernidades arquitetônicas) mencionados por Maria Malard em "As Aparências em Arquitetura", pois ao longo da história esses espaços de exposições já foram criados para atender às demandas de suas épocas, por exemplo o templo grego que recebia as estátuas de deuses, as galerias modernas que recebiam os quadros e esculturas, as paredes renascentistas que eram as telas de afrescos, ou seja, esses diferentes

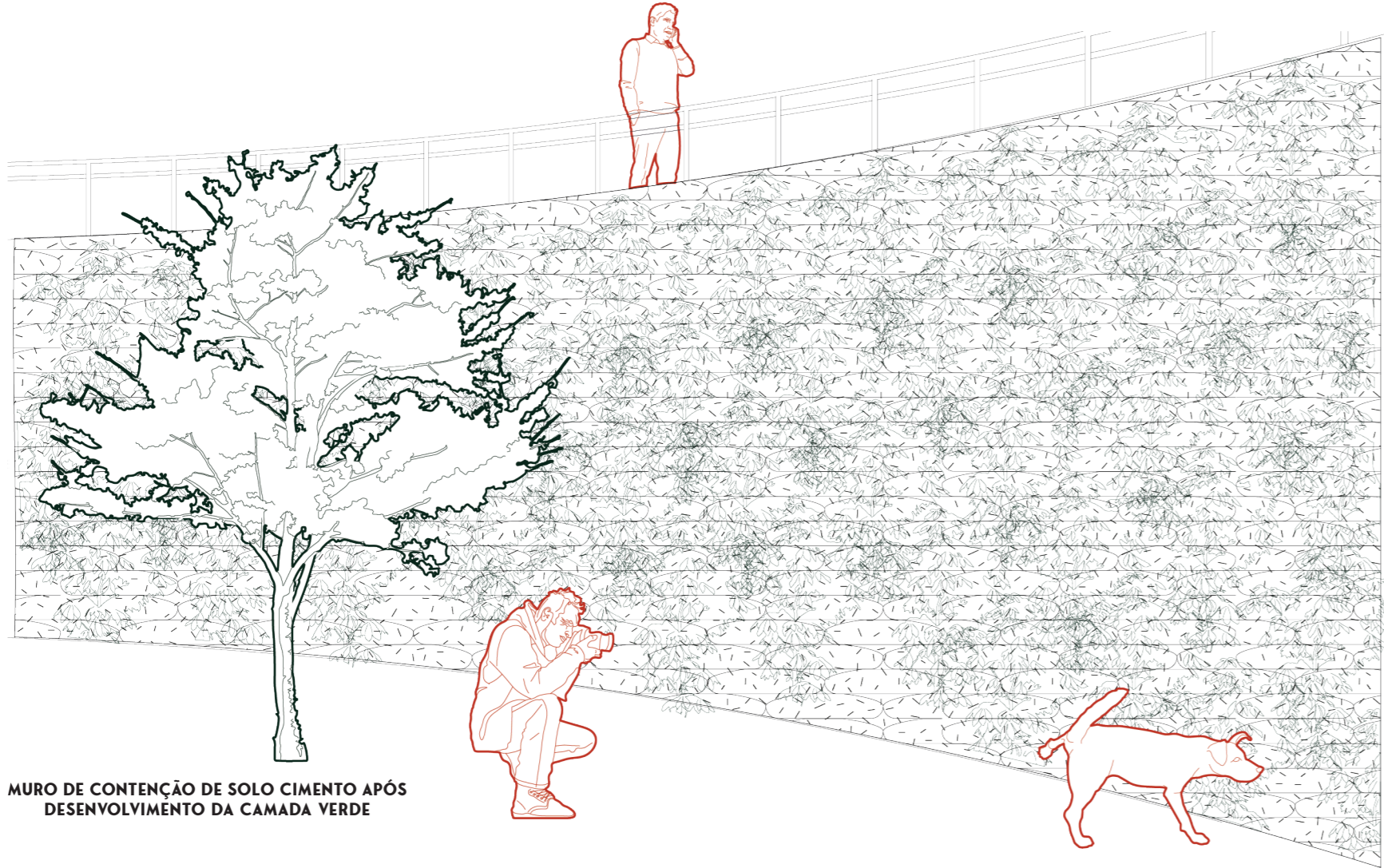
espaços para diferentes tipos de exposições que se reinventaram e permanecem contemporâneas, já foram pensados antes, por isso no Museu da Modernidade foram feitas reinvenções dessas tipologias para que conversassem com a unidade do Museu e não se tornasse uma cópia do passado mas uma inspiração de suas soluções.

Ao mesmo tempo que as galerias do Museu tem configurações que atendem melhor certo tipo de exposição, as mesmas são flexíveis o suficiente para deixarem ser exploradas de formas diferentes dependendo da exposição, o mesmo espaço pode ser então modificado e enfrentado de maneira que o artista fica mais livre nas escolhas de como vai expor seus trabalhos.

A arquitetura do Museu da Modernidade se tornou então uma homenagem à história da própria arquitetura, um percurso que demarca a reinvenção do espaço, à modernidade arquitetônica.



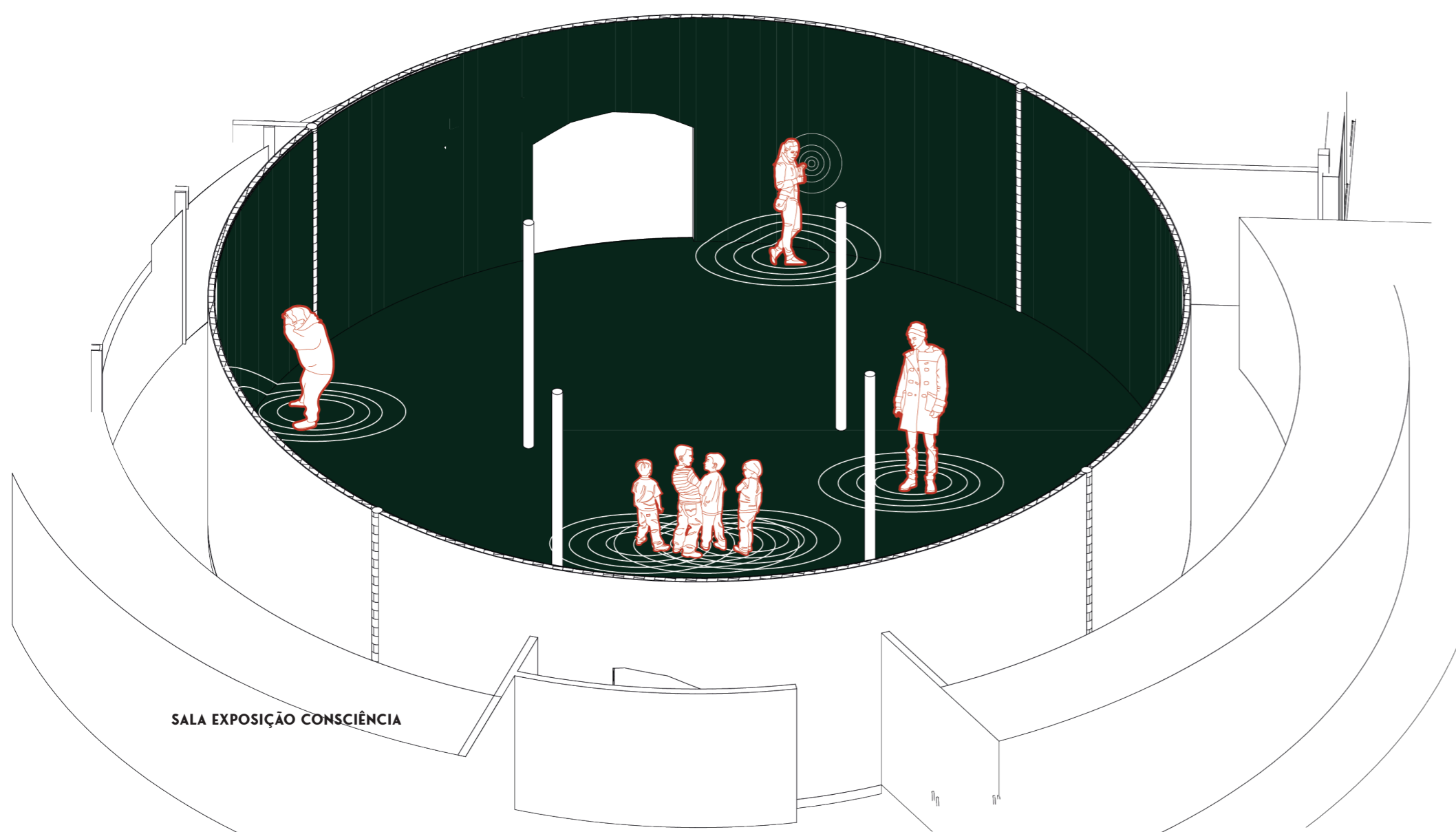
AUDITÓRIO



MURO DE CONTENÇÃO DE SOLO CIMENTO APÓS DESENVOLVIMENTO DA CAMADA VERDE



PÁTIO FÉ



SALA EXPOSIÇÃO CONSCIÊNCIA

**“Exibições em museus de arte não mudam o mundo. Nem deveriam ter que mudar. Mas, como uma forma de espaço público, eles (museus) constituem uma arena na qual uma comunidade pode testar, examinar, e imaginar viver tanto as verdades antigas quanto as possibilidade para novas verdades”**

- Carol Duncan, *Civilising Rituals* (1995)

O espaço tem a capacidade de tocar, de mover, de modificar. No momento da história caracterizado pela conectividade falta nas pessoas conexões. O Museu da Modernidade é uma página, talvez até um breve parágrafo na vida dos visitantes, mas que foi pensado com o propósito de ser um catalisador de conexões. Conexões entre amigos, família, com quem estiver com você. Conexões com você mesmo. Um espaço que conversa com o visitante, mesmo que inconscientemente. Um espaço que ao percebido diz:

**“Olá. Quem é você?”**



ANFITEATRO