



Arquitetura e urbanismo:
Compromisso histórico
com a multidisciplinariedade

2

Pedro Henrique Máximo Pereira
(Organizador)



Arquitetura e urbanismo: Compromisso histórico com a multidisciplinariedade

2

Pedro Henrique Máximo Pereira
(Organizador)

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremonesi

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2021 Os autores

Copyright da edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Arquitetura e urbanismo: compromisso histórico com a multidisciplinariedade 2

Diagramação: Maria Alice Pinheiro
Correção: Amanda Costa da Kelly Veiga
Indexação: Gabriel Motomu Teshima
Revisão: Os autores
Organizador: Pedro Henrique Máximo Pereira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A772 Arquitetura e urbanismo: compromisso histórico com a multidisciplinariedade 2 / Organizador Pedro Henrique Máximo Pereira. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-529-4

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.294210410>

1. Arquitetura. I. Pereira, Pedro Henrique Máximo (Organizador). II. Título.

CDD 720

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access, desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

A arquitetura é espaço existencial. A cidade, um espaço existencial elevado à potência do social. São existenciais porque estão intrinsecamente relacionados, são intimamente ligados à vida individual e coletiva que neles se constituem. Portanto, são políticos, históricos e lócus de rebeldia criativa por excelência.

Esta compreensão é uma das chaves para o entendimento da necessidade da multidisciplinaridade. É também um dos mais potentes argumentos para viabilizarmos a garantia das fronteiras disciplinares já abertas e justificativa irrefutável para a abertura de novas fronteiras. É, portanto, o fundamento para uma abordagem complexa sobre realidades que são complexas. O espaço e a vida que nele ocorre carecem de abordagens diversas e variados modos de investigação, dada a clara compreensão da impossibilidade da apreensão total de objetos de estudo dessa natureza.

Este livro, o segundo volume de “Arquitetura e Urbanismo: compromisso histórico com a multidisciplinaridade”, publicado pela Atena Editora, dá um passo nessa direção. Ele é composto por 17 artigos, cujos temas variam do edifício ao território, passando pela paisagem, região e pelo urbano. Neles as abordagens também variam. Vão das escalas micro, compreendendo a rua, os espaços arquitetônicos de edifícios e interfaces entre o concreto e o virtual-digital à escala da cidade, da região e do território.

Deste conjunto é possível afirmar que o que atravessa todos os 17 artigos é a compreensão de tais temas, escalas e objetos de pesquisa como fontes inesgotáveis de abordagens disciplinares diversas. Por isso não encerram as discussões sobre os objetos analisados, mas deixam em aberto para discussões outras com interfaces dos saberes da arquitetura e urbanismo com a antropologia, a pedagogia, as engenharias, o planejamento urbano e regional, a geografia, a agronomia, a história, a economia, a ecologia, a psicologia, a filosofia, as ciências da computação e programação, a administração, entre tantas outras áreas que poderiam ser aqui citadas.

É possível ainda identificar movimentos interdisciplinares a partir deles. Há um notável trânsito de literaturas de disciplinas distintas utilizado como recurso para a leitura dos objetos neles analisados. Neste sentido, tais artigos indicam a necessidade de reconhecimento do valor e da contribuição de disciplinas próximas e distantes, mas não somente isso. Eles indicam a potência do reconhecimento das mais diversas disciplinas como partes de um campo amplo de investigações, nem sempre pacificado, jamais homogêneo, mas colaborativo e essencialmente crítico.

Assim, estimo boa leitura a leitoras e leitores!

Pedro Henrique Máximo Pereira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

AS TIPOLOGIAS DE PAISAGENS QUE CONECTAM O PARQUE DA PAZ E O TECIDO URBANO DO CONCELHO DE ALMADA – ÁREA METROPOLITANA DE LISBOA

Noêmia de Oliveira Figueiredo

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104101>


CAPÍTULO 2..... 27

LIMES FRANCOLÍ, PAISAJES DE FRONTERA A RITMO SINCOPADO

Josep Maria Solé

Lluís Delclòs

Olivia Malafrente


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104102>

CAPÍTULO 3..... 43

CENTROS CULTURAIS E A CIDADE CONTEMPORÂNEA: O CENTRO CULTURAL SÃO PAULO E O SESC 24 DE MAIO COMO EQUIPAMENTOS DE SUPORTE À CULTURA

Júlia Martins Souza Pipolo de Mesquita

Celso Lomonte Minozzi

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104103>

CAPÍTULO 4..... 52

ARQUITETURA E ACESSIBILIDADE: FERRAMENTA DE INCLUSÃO EM ESCOLAS PÚBLICAS DE MARANGUAPE - CEARÁ

Zilsa Maria Pinto Santiago


Virna Maria Oliveira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104104>

CAPÍTULO 5..... 69

MAPEANDO LOS OJOS EN LA CALLE DE JANE JACOBS EL ALGORITMO GENERATIVO DE LA VIGILANCIA NATURAL PASIVA

Iñigo Galdeano Pérez


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104105>

CAPÍTULO 6..... 80

O USO CULTURAL DA MADEIRA NA ARQUITETURA: TÉCNICAS CONSTRUTIVAS TRADICIONAIS E AS MADEIRAS EMPREGADAS NAS CONSTRUÇÕES HISTÓRICAS

William Jorge Pscheidt


João Carlos Ferreira de Melo Júnior

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104106>





CAPÍTULO 7..... 97

O AMBIENTE DA INTERAÇÃO MUSEAL: DA FISCALIDADE AO TOUR 360°

Pablo Fabião Lisboa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104107>

CAPÍTULO 8	110
ASSENTAMENTOS INFORMAIS E LEGISLAÇÃO URBANA - INVISIBILIDADE OU NEGAÇÃO? O CASO DA VILA XURUPITA EM BARREIRAS, BA/BRASIL	
Rogério Lucas Gonçalves Passos	
Natália Aguiar Mol	
Lorena J. Coelho Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104108	
CAPÍTULO 9	126
CONDIÇÕES SÓCIO HISTÓRICAS DE EXCLUSÃO TERRITORIAL E DESIGUALDADE DE OPORTUNIDADES URBANAS EM CIDADES BRASILEIRAS	
Isabela Casalecchi Bertoni	
Lilian Masumie Nakashima	
Maysa Leal de Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.2942104109	
CAPÍTULO 10	138
UM BREVE OLHAR SOBRE AS VULNERABILIDADES E A SUSTENTABILIDADE NA MUDANÇA DE PARADIGMAS DO URBANISMO CONTEMPORÂNEO	
Karliane Massari Fonseca	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041010	
CAPÍTULO 11	150
DESEMPENHO DA FILTRAÇÃO LENTA EMPREGADA NO TRATAMENTO DA CARGA DE DBO ORIUNDA DE ESGOTO DOMÉSTICO	
Ariston da Silva Melo Júnior	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041011	
CAPÍTULO 12	164
CENTRO E NOVA CENTRALIDADE DE LONDRINA SOB PERSPECTIVA MORFOLÓGICA	
Mayara Henriques Coimbra	
Gislaine Elizete Beloto	
Letícia da Mata Silva	
Ana Julia Ceole	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041012	
CAPÍTULO 13	181
PLANES REGIONALES: UNA EXPERIENCIA DE GESTIÓN Y REVITALIZACIÓN EN LA CIUDAD DE SÃO PAULO	
Denise Gonçalves Lima Malheiros	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041013	

CAPÍTULO 14.....	195
O TOMBAMENTO DO SÍTIO ARQUEOLÓGICO DE SÃO MIGUEL ARCANJO COMO ESTRATÉGIA DE PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO DAS MISSÕES JESUÍTICAS NO BRASIL	
Giorgio da Silva Grigio	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041014	
CAPÍTULO 15.....	210
OLHARES CRUZADOS SOBRE O PATRIMÔNIO CULTURAL MODERNO- BRASÍLIA PATRIMÔNIO CULTURAL MUNDIAL: RELATÓRIO DE VISITA TÉCNICA INTERNACIONAL	
Yara Regina Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041015	
CAPÍTULO 16.....	229
ÁREAS METROPOLITANAS DE BELÉM E BRASÍLIA NOVOS RECORTES PARA ANÁLISE	
Ricardo Batista Bitencourt	
Ramon Fortunato Gomes	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041016	
CAPÍTULO 17.....	255
UMA ABORDAGEM CONFIGURACIONAL PARA O ENSINO DE PLANEJAMENTO URBANO E REGIONAL	
Fernando dos Santos Calvetti	
Michele Staub de Brito	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.29421041017	
SOBRE O ORGANIZADOR.....	268
ÍNDICE REMISSIVO.....	269

O AMBIENTE DA INTERAÇÃO MUSEAL: DA FISCALIDADE AO TOUR 360°

Data de aceite: 21/09/2021

Pablo Fabião Lisboa

RESUMO: A interação promovida por museus por ocasião da execução exposições, utiliza o ambiente como ferramenta primordial, seja ela físico ou digital. Consagrado como “cenário” da relação entre homem e objeto, os ambientes dos museus cumprem com sua missão a partir, principalmente de suas exposições que ocorrem em espaços expositivos específicos, mas também temos a incidência de patrimônios culturais que estão nas paisagens culturais e dos ambientes externos como cidades e territórios diversos. O ambiente, antes de tudo, é o espaço onde são traduzidas as relações humanas e em consequência disso, o museu utiliza o ambiente como cenário no contexto do conceito do Fato Museal. Na era das tecnologias digitais, o ambiente também se projetou de maneira digital, como representação fotográfica do físico ou como espaço construído totalmente digital em performances panorâmicas em 360°.

PALAVRAS - CHAVE: Arquitetura. museologia. ambientes da interação.

1 | INTRODUÇÃO

Pelo prisma do Fato Museal (RUSSIO, 1981), a interação entre sujeito e objeto se dá sempre em um cenário, dispositivo terminológico que transforma o ambiente para fins

museológicos. Intitulamos o presente trabalho de “ambiente da interação museal”, e não de “cenário” da interação, porque consideramos o conceito de ambiente mais amplo e distinto. Cenário, corresponde a ideia de ambiente formatado, como é o caso dos museus e outros espaços “criados”. O ambiente pode ser formatado pelo ser humano, ou ser natural, que sustenta inclusive a proposição de ecomuseus, paisagens culturais e outros ambientes que, apesar de serem concebidos como elementos patrimonializados, espaços conceituados pelo humano, guardam suas características naturais. Cremos que o sujeito interator e o objeto patrimonial físico ou digital, não estão apenas no museu. Levamos adiante a ideia de que o espaço de efetivação do Fato Museal é muito mais amplo que o cenário do museu e seus assemelhados. O ambiente onde se realiza a interação entre sujeito e o objeto, que pode ser um artefato físico ou digital, mediado por interfaces, é editado pelo cenário, consolidando o triângulo conceitual do Fato Museal elaborado por Waldisa Russio (1981).

Mas antes de nos debruçarmos sobre a questão da escalada tecnológica que culmina no uso de Realidade Virtual para a interação do sujeito com o patrimônio cultural, é importante ampliarmos a delimitação do tema, pelo menos por ora, para definir questões genéricas que vão influenciar no momento da análise museal

específica.

21 O AMBIENTE COMO TRADUÇÃO DAS RELAÇÕES HUMANAS E DO PATRIMÔNIO CULTURAL CONSTITUÍDO

O ambiente como uma tradução das relações humanas nele estabelecidas e exercitadas. A partir de arquiteturas ou da disposição urbanística de elementos objetivos e mentais, são reveladas hierarquias e outras relações de poder, tradução de espíritos de época (WOLFFLIN, 2015). Com base nisso, concordamos com Derrick de Kerckhove na ideia de que os espaços “editam” seus usuários, mas, também aceitamos a concepção de Castells e outros que entendem a arquitetura como um “espaço de fluxos materiais e imateriais” (CRIPPA, 2013), que desvelam interesses, sendo um deles, segundo Michel Foucault, o controle do sexo (DELEUZE, 1987). Seguimos, com Peter Anders (2003), na afirmação de que, o espaço, enquanto produto cognitivo esbarra no limite da imaginação, justamente por serem estes, “produtos mentais”.

De posse de alguns conceitos, cotejamos configurações espaciais reveladoras de espíritos de tempo, para, na “montagem” de suas imagens distintas, observarmos as mudanças ocorridas com os ambientes dos museus, até chegar ao estado atual. Alfonso Muñoz Cosme nos dá as principais informações sobre estas transformações. Numa revolução espacial, tratamos da Realidade Virtual como o novo espaço digitalmente construído, que emprega verticalmente espaços sensoriais e cognitivos.

No ambiente da interação entre sujeito e objeto, analógicos ou digitais, são aplicadas lógicas típicas de cada tempo histórico. Na esteira das convergências socioculturais de cada momento, o espaço se constitui como expressão fiel e tradução das relações humanas nele exercitado. O espaço estruturado por edificações são ambientes formais, mas, acima de tudo, representam hierarquias e estados mentais de quem os habita.

Peguemos a arte por exemplo. Publicado pela primeira vez em 1915, o livro *Conceitos fundamentais em história da arte*, de autoria de Heinrich Wofflin, assiná-la os paralelos entre movimentos culturais e períodos estilísticos como a tradução de um espírito de época:

As colunas e os arcos do apogeu do Renascimento revelam o espírito da época tanto quanto as figuras de Rafael, e uma construção barroca expressa a noção de transformação de ideias de modo não menos claro do que a comparação entre os gestos impetuosos de Guido Reni e a nobre altivez e dignidade da 'Madona Sistina' (WOLFFLIN, 2015, p. 12).

Wofflin acreditava que a partir de um simples desenho de uma narina, poder-se-ia reconhecer o caráter essencial de um estilo individual, contudo, acreditava que essas individualidades encontravam similitudes e se organizavam em “grupos maiores” (WOLFFLIN, 2015, p. 7). Esses grupos maiores organizam-se a partir de convergências

de percepções que são compartilhadas. Por seu turno, estas percepções irão lastrear a ideia expressa nas edificações e nas disposições espaciais. Voltamos ao ponto em que diagnosticamos a revelação das relações humanas por intermédio da leitura dos espaços.

Os espaços são a tradução das relações humanas e como toda relação, prescindem de dois ou mais elementos. Toda interação com um objeto, por exemplo, se dá a partir das ações de um, ou mais sujeitos. Essa interação pode ser ativa interativa ou passiva contemplativa, e sempre terá um locus que pode ser um cenário, a exemplo do museu, ou um ambiente, como as paisagens culturais e os territórios patrimoniais. Os gabinetes de curiosidades, como espaços sem acesso por parte da maioria da população, funcionavam como valor agregado de diferenciação entre uma parcela da população sem cultura, e outra, bem menor, com cultura. Mais tarde esse esquema teria influência direta na divisão das classes sociais que vemos até os dias de hoje. Podemos afirmar que a arquitetura foi e é, ainda hoje, e cada vez mais, um instrumento de “edição” das sociedades.

Pulando para as edificações do pós-revolução francesa, podemos observar reflexos dos ideais de “Liberté, égalité, fraternité”, nas concepções construtivas da época. Não nos interessa aqui abarcar todos os movimentos de transformação das edificações e apontar para todas as concepções hierárquicas oriundas delas, mas, sim, cotejar alguns exemplos para colocar a prova nossa ideia de que o cenário edita seus usuários.

Mais ainda, no meio do século XIX, nos Estados Unidos, começaram a ser construídos edifícios específicos para a finalidade museística. Antes, em muitos casos, as coleções encontravam-se em edifícios já existentes, ocorrendo uma adaptação da missão museal ao espaço museal (COSME, 2007, p. 145). Desta forma, a proposta do museu deveria considerar um ambiente já formatado para, a partir daí, pensar o seu projeto de atuação. Podemos dizer que, neste caso, um ambiente já estabelecido, “editava”, não só o usuário, mas também o próprio museu como um todo.

Em alguns casos, como no Conservatório de Artes e Ofícios de Paris ou no Museu de Nuremberg, se partiu de uma edificação existente que se adicionaram diversos corpos edificatórios. Em outros casos, como no Museu Nacional da Baviera em Munique, todo o conjunto era de uma nova planta e imitou a forma de crescimento da arquitetura através dos séculos. Era muito comum o emprego deste tipo de edificação para museus de história nacional, em que se tinha uma recriação historicista do ambiente de cada época (COSME, 2007, p. 164).

Como ainda não existiam edificações projetadas especialmente para servirem de aparelho museal, muitos espaços eram adaptados. Nisso, utilizaram-se palácios estilísticos de época, para transmitir mensagens por intermédio da expressão arquitetônica. Cosme cita os museus nacionais como um rico exemplo desta ideia de capturar na arquitetura mensagens culturais específicas. A hibridização que os museus veem como possibilidade nos dias de hoje tem uma relação direta com o desenho do museu de crescimento ilimitado de Le Corbusier, que cria, com seu desenho, um espaço híbrido que relativiza, pelo menos

conceitualmente, os diversos setores de um museu. Essa contribuição será ímpar para uma expressão pós-moderna dos museus. Nada no Museu de crescimento ilimitado é dado como permanente.

A era moderna da arquitetura foi marcada por edificações expressivas na Europa e Estados Unidos. Auguste Perret é um expoente do museu moderno, que teve sua existência na primeira metade do século XX. Perret foi uma figura importante por vários motivos, tendo sido, segundo Giedion (2004) pioneiro em utilizar o concreto armado para sua expressão arquitetônica (GIEDION, 2004, p. 357), mas é na ideia de que as relações humanas se expressam por via das edificações, que está localizado nosso interesse em Perret. E para acessar essas expressões edificadas, tomamos por referência o seu desenho conceitual de museu moderno.

Propôs um edifício formado por um núcleo central, dedicado ao deleite e a festa, de onde se poderiam contemplar as obras mais célebres, e por numerosas galerias, onde estariam as peças ordenadas cronologicamente abertas por um comitê aos visitantes (COSME, 2007, p. 189).

No contexto dos museus modernos a arquitetura desses espaços era mais que um lugar para guarda, ou a referência palacial, que também eram concebidos e tratados como obras de arte. “Nos anos 1960 e princípios dos anos 1970, o modelo de museu moderno, que havia sido definido e aperfeiçoado nas seis décadas anteriores, entrou em crise devido a fatores funcionais, sociais e culturais” (COSME, 2007, p. 245). Na esteira de outras profundas transformações ocorridas no início da sociedade pós-moderna, os museus tiveram que adaptar-se a superação do museu moderno.

Os museus começaram a abrigar múltiplas funções, entre as quais a conservação e a exposição conviviam com a investigação, a recreação, as compras e o espetáculo. Isso deu ao museu um novo papel na sociedade, como lugar metropolitano de reunião e lazer, e o converteu em uma referência cultural para amplas camadas da população (COSME, 2007, p. 245).

Junto com a característica massiva do museu, foram agregados papéis sociais para o museu. Um dos mais representativos exemplares de edifícios museais modernos é o Guggenheim, que está situado na cidade de Nova Iorque e foi inaugurado em 1959. Projetado pelo arquiteto Frank Lloyd Wright, o edifício apresenta formas geométricas planas e cilíndricas onde o tronco tem o formato de cone. De longe, o público tem a ilusão de visualizar grandes planos de concreto flutuando uns sobre os outros como camadas.

A instituição museal enquanto um fenômeno de massa transformou os museus, configurando esses espaços como mercadorias vendáveis, um produto cultural da sociedade de consumo. Poulot (2013) faz uma comparação da postura dos museus europeus e norte americanos: “Enquanto na Europa a maioria dos museus segue o princípio da inalienabilidade, nos Estados Unidos muitas instituições trabalham com a ideia de ‘deaccessioning’, que possibilita a venda de parte de suas coleções” (MACHADO JR.,

2015, p. 290). Aqui vemos duas distintas concepções que são senhas para a construção das edificações, levando em consideração o conceito de que, a arquitetura é o resultado da hierarquia e objetivos das relações sociais nele estabelecidas. Vejamos que,

Poulot lembra a criação dos museus ao ar livre, uma ideia originada na Suécia que pretendia ampliar o conhecimento sobre os objetos no *Nordiska Museet*, de Estocolmo, através de atividades tradicionais e demonstrações folclóricas. Os ecomuseus, por sua vez, cujo nome remete à Conferência Geral do ICOM de 1971, propõem a emersão da ideia de patrimônio vinculado a um meio ambiente e a uma comunidade, caracterizado pelos territórios de campos de intervenção e pela participação popular. O aparecimento de novos ecomuseus, vinculado a um movimento internacional da Nova Museologia, foi especialmente significativo a partir da década de 1990 (MACHADO JR., 2015, p. 291)

Portanto, podemos evidenciar a concepção mais pública dos museus europeus como propulsora, dentre outras questões, da ideia de museu ao ar livre e outras modalidades de conceber o patrimônio cultural, sempre ligado a ideia de acesso das coletividades aos bens patrimoniais e a ideia de que as próprias comunidades podem ser concebidas como patrimônio.

3 | A ESCALADA TECNOLÓGICA NA CONSTRUÇÃO DE AMBIENTES DIGITAIS

Vejamos uma consideração inicial sobre o ambiente enquanto um local “editado” pelas mídias.

Exatamente como o cinema e a fotografia selecionam e enquadram os objetos e os cenários de seu conteúdo, elas enquadram os ambientes nos quais esses objetos são percebidos. A televisão não enquadra o mundo da mesma maneira que o filme; o filme o faz de modo diferente da fotografia; a fotografia o faz diferente da World Wide Web. Assim, o enquadramento do objeto é muito claramente uma organização da informação para nós. Assim, as mídias controlam o lugar e o tempo da exposição ao usuário - onde as coisas acontecem, por exemplo, seja dentro ou fora de casa (KERCKHOVE, 2003, p. 18-9).

A identificação de ordenamentos sociais emitidos e determinados pelas mídias nos revelará uma interferência muito mais profunda do que a maioria das pessoas imagina. O que ocorre é que existe um comportamento adequado para cada tipo de mídia. Com o rádio, conseguimos desenvolver outras tarefas em conjunto, como lavar uma louça, tomar banho ou até mesmo fazer sexo, para utilizar um termo que veremos ainda neste tópico. Já com a televisão, a atenção tem de ser muito maior, uma vez são estimulados e requisitados a audição e a visão. Com a televisão, a emissão das mensagens audiovisuais pode colocar em risco os processos que citamos no exemplo do rádio. Isso porque são meios de comunicação distintos que editam, de maneira igualmente distinta, os seus usuários. Talvez seja por isso que a televisão é um instrumento bastante querido por instituições que dominam socialmente as pessoas, pois, editam os usuários por intermédio da ordenação

espacial dos mesmos. Sentado e impactado por mensagens audiovisuais, as informações são mais facilmente recebidas.

Vejamos o que Foucault (1988) pensou e escreveu sobre a determinação de relações sociais produzidas pelo veículo “arquitetura”:

Consideremos os colégios do século XVIII. Visto globalmente, pode-se ter a impressão de que aí, praticamente não se fala em sexo. Entretanto, basta atentar para os dispositivos arquitetônicos, para os regulamentos de disciplina e para toda a organização interior: lá se trata continuamente de sexo. Os construtores pensaram nisso, e explicitamente. Os organizadores levaram-no em contra de modo permanente. Todos os detentores de uma parcela de autoridade se colocam num estado de alerta perpétuo: reafirmando sem tréguas pelas disposições, pelas precauções tomadas, e pelo jogo das punições e responsabilidades. O espaço da sala, a forma das mesas, o arranjo dos pátios de recreio, a distribuição dos dormitórios (com ou sem separações, com ou sem cortina), os regulamentos elaborados para a vigilância do recolhimento e do sono, tudo fala da maneira mais prolixa da sexualidade das crianças (FOUCAULT, 1988, p. 30).

A cada passo que damos em nossa investigação sobre a importância do ambiente nas relações sociais, mais nos convencemos de que é o espaço que determina muito das relações que pareciam não ter a interferência dos ambientes. Foucault (1988), lembra do ordenamento proferido pela arquitetura em relação ao tema do sexo nas escolas, o que nos revela grande proximidade com o ordenamento que as mídias impõem para os ouvintes de rádio, telespectadores de TV e leitores de jornal.

Teóricos como Castells (2004) afirmam que à arquitetura deve ser confiada a tarefa de trazer de volta o sentido cultural do espaço como forma de vida e de deslocamento da atenção das intervenções sobre o espaço físico para aquelas no chamado “espaço dos fluxos”, materiais e imateriais que caracterizam nosso tempo, fluxos de trabalhadores/ pessoas que se deslocam de um polo de interesse para outro/de mercadorias e, principalmente, de informações e comunicação (CRIPPA, 2013, p. 137-8).

Em uma relativização em relação à obra de arte, Bachelard (1993) explora os atravessamentos que se dão entre interior e exterior a partir das prerrogativas da fenomenologia em relação a “poética do espaço”. O autor renega a geometria como estratégia para a abstração do interior e do exterior. Antes, pede que nos concentremos na ideia discursiva para evidenciar a metafísica ideia de estar dentro e estar fora.

O que nós experimentamos como espaço é na verdade o produto de processos mentais complexos. O espaço como um produto da cognição está limitado ao conteúdo de produtos mentais. [...] Até objetos concretos passam por transformações culturais e linguísticas quando são colocados em nosso campo de consciência (ANDERS, APUD MATUCK, 2011, p. 484).

As metáforas da cibercultura vão estimular o exercício imaginário de “navegar” e “imersão”, a partir da plasticidade criativa, que se origina na mesma bacia semântica dos usos da mente para tornar real um espaço que tem um significante generalizadamente

reconhecido, como pode ser o caso de uma casa. A transferência que a mente procede na abstração de espaços virtuais, funciona como um complemento de um real físico, naquilo que Peter Anders chamou de “cíbrido”.

Nós usamos o espaço para dar conta de fenômenos sensórios e cognitivos. Sua emulação, o ciberespaço, é a referência espacial evocada nas mídias eletrônicas. Essas mídias nos estendem para além de nosso corpo e localidade, mudando assim o modelo cognitivo que temos do mundo e nossa relação com ele (ANDERS, 2003, p. 49).

No início da popularização do computador pessoal, existia uma crítica de que o corpo estava estagnado e os processos cognitivos desempenhados na interface do computador eram o foco principal do acesso dos internautas ao mundo cibernético. Suzette Venturelli vai lembrar que o corpo e sua ação no espaço e no tempo estarão presentes em vários momentos na arte no século 20, como no caso da body-art, onde o próprio corpo do artista era o suporte para a obra e localizava-se dentro de um espaço em exibição. “O corpo no espaço e no tempo presente era tratado como um sistema que provocava ação e reação no público, em que a percepção na constituição dos sentidos era mais importante do que o discurso propriamente dito” (VENTURELLI, 2004, p. 38). Na body-art, já temos um processo de que a obra e o corpo entram em desequilíbrio perante a tradição artística.

A conquista do espaço era o objetivo supremo – agarrar tudo o que se pudesse manter, e manter-se nele, marcando-o com todos os sinais tangíveis da posse e tabuletas de ‘proibida a entrada’. O território estava entre as mais agudas obsessões modernas e sua aquisição, entre suas urgências mais prementes – enquanto a manutenção das fronteiras se tornava um de seus vícios mais ubíquos, resistentes e inexoráveis (BAUMAN, 2001, p. 132).

Bauman entende que existe uma profunda modificação nas relações, a partir da superação do espaço e do tempo. A plasticidade mental humana de que falávamos anteriormente, se impõe nas projeções reais como algo que fora físico. Uma ilustração sobre o tema: No filme “Her” (Ela), o escritor Theodore, interpretado por Joaquin Phoenix, se apaixona pela voz de um sistema operacional em uma clara crítica ao mundo imaginário extrafísico proporcionado pelas tecnologias digitais.

A comunicação telefônica já tinha superado a comunicação escrita por carta. Hoje vemos, para darmos um exemplo atual, o aplicativo de conversação privada “Whatsapp”, funcionando como uma excelente ferramenta de comunicação privada entre as pessoas que funciona como uma interface por meio do aparelho celular.

A mudança em questão é a nova irrelevância do espaço, disfarçada de aniquilação do tempo. No universo de software da viagem à velocidade da luz, o espaço pode ser atravessado, literalmente, em ‘tempo nenhum’; cancela-se a diferença entre ‘longe’ e ‘aqui’. O espaço não impõe mais limites à ação e seus efeitos, e conta pouco, ou nem conta. Perdeu seu ‘valor estratégico’, diriam os especialistas militares (BAUMAN, 2001, p. 136).

Se observarmos as guerras, poderemos verificar a presença das estratégias tecnológicas nos confrontos. Em abril de 2017, o governo francês precisou ativar seu centro de ciberdefesa para eliminar um vírus que invadiu os sistemas de sua agência ambiental. A França tem hoje um projeto de criar um exército de talentos em espionagem cibernética para combater esforços digitais de desestabilização. Chamado de ‘quarto exército’, “receberá um investimento inicial de bilhões de euros até 2019. O objetivo é ter 3,2 mil soldados digitais em operação até lá ante apenas 100, seis anos atrás. Outros 4,4 mil reservistas estarão prontos para entrar em combate caso haja necessidade. É dessa estratégia que Bauman (2001) fala quando menciona que o espaço perdeu sua dimensão primordial.

O conceito-chave para Lotman é o de fronteira: porosa, permeável, ela se torna lugar de tradução – “a fronteira semiótica é a soma dos ‘filtros’ semióticos de tradução. Atravessando-a o texto é traduzido em outras línguas externas à dada semioesfera” (LOTMAN, 1985, p. 59). Se a função da fronteira é de limitar a penetração e filtrar o externo para o interior, no caso de um espaço cultural com caráter territorial, este filtro adquire sentido espacial (CRIPPA, 2013, p. 136).

Com isso, notamos grande proximidade entre o conceito de fronteira em Iuri Lotman (1985) e o conceito de interface em Peter Weibel (1996). Acredito que a ideia de fronteira como uma “barreira” é tributária dos processos históricos de constituição dos estados nacionais, que fincaram estacas de demarcação a partir de conflitos, e também pela falta de capacidade destes mesmos estados nacionais, por mais que se constituam organizações supranacionais, em negociar acordos que não tome as fronteiras por barreiras, e, sim, por espaços de interação, assim com Peter Weibel concebeu o mundo.

4 | O AMBIENTE COMO CENÁRIO DO FATO MUSEAL

O Fato Museal (RÚSSIO, 1981) consiste na triangulação entre sujeito e objeto em um cenário. O sujeito interage com um objeto em um cenário determinado pela relação dos dois primeiros elementos, mas também com influência do ambiente, ou de sua formatação. O cenário do Fato Museal na sua concepção espacial e ambiental tem se expandido ao longo dos tempos acompanhando a ampliação da concepção de arte e patrimônio cultural. Aqui é importante que afirmemos o museu enquanto o principal cenário do Fato Museal, mas ele não é o único e exclusivo. Digo isso, principalmente, porque não são só nos museus que temos a possibilidade aplicação do Fato Museal.

Emprestado do campo do teatro e da dança, cenário é onde, a partir de uma expografia, se planeja uma abordagem sensorial para que ocorra a interação entre público e patrimônio. Contudo, por mais que um cenário esteja formatado, é somente com a presença e interação dos públicos que teremos ativado o Fato Museal. Legatário do contexto do teatro e da dança, o museu conta com a expografia, como tradução museal do conceito

de “cenografia”. Mas a transmissão de conceitos não para aí. Ao pegar emprestado a ideia de cenário, do teatro e da dança, o museu herdou também toda a sua teatralidade, que corresponde a interpretar o patrimônio por meio de narrativas sensoriais. Por isso que no primeiro capítulo, desenvolvemos a caracterização dos museus enquanto aparelhos performáticos. Não obstante a performance nata dos cenários museais, temos como um importante elemento de performance, os ambientes onde ocorre a relação do sujeito com o objeto do Fato Museal. Logo, o ambiente também participa ativamente do processo de interação da sociedade com o patrimônio.

Para uma visada sobre as questões ambientais da interação entre sujeito e objetos museais, o tema da arquitetura se apresenta como de fundamental importância, pois é por seu intermédio que são teatralizados os patrimônios. Na visão de Waldisa Russio, é o cenário do Fato Museal esse invólucro de interação. Vejamos:

Uma vez na área do museu, a relação entre o homem e o objeto não depende apenas da comunicação de toda a evidência material do objeto, mas também de seu lugar dentro do museu como um agente de transferência museológica. O observador é consciente do objeto como parte do mundo natural e o transfere para uma imagem, um conceito (RÚSSIO, 1981, p. 56).

Com isso, fica evidente a importância deste “locus” onde o objeto está inserido. Olhar para uma obra de arte ou para um artefato histórico sofre diferenciação dependendo do ambiente da interação. O deslocamento de artefatos egípcios para dentro de museus, para darmos um exemplo, salvaguarda sua materialidade, mas, com efeito, modifica o ambiente da inserção do objeto tirando sua contextualização espacial, o que o transforma em uma referência de si próprio, ou do que era antes da sua patrimonialização.

Por muitas vezes, o próprio edifício é essa imagem (objeto) com que o sujeito interage, ou seja, o cenário também pode fazer o papel de objeto. Voltando um pouco na história dos museus, podemos identificar uma diversidade de tipos de interação a partir da identificação de tipos de espaços arquitetônicos. Para não deixar de citar a arqueologia da museologia, os gabinetes de curiosidades eram locais de difícil acesso, onde apenas o clero e a alta burguesia podiam desfrutar.

As expedições que voltam dos países longínquos trazem, com efeito, não só mercadorias altamente vantajosas, mas também todo um novo saber, e novos semióforos: tecidos, ourivesarias, porcelanas, fatos de plumas, «ídolos», «fetiches», exemplares da flora e da fauna, conchas, pedras afluem assim aos gabinetes dos príncipes e aos dos sábios [cf. Hamy 1890; Schlosser 1908] (POMIAN, 1984, p. 77).

Assim, constatamos que o capital cultural era rigorosamente centralizado em uma pequena parcela da população, vinculada sempre ao reinado e seu entorno. Considerações diversas poderiam constar deste trabalho, tudo para que pudéssemos endossar a condição especial e singular que um determinado ambiente incorpora quando é ativada uma interação com toda a carga de artísticidade que o patrimônio cultural carrega e que os

museus mantém.

5 | O AMBIENTE DA REALIDADE VIRTUAL EM 360°

Escolhemos encerrar este capítulo com a abordagem sobre a realidade virtual (VR), partindo da ideia de que ela é fruto das relações que os sujeitos estabelecem uns com os outros e junto aos objetos que os rodeiam. A realidade virtual nos coloca em uma realidade objetiva, diferente dos livros, por exemplo, onde o ambiente digital traduz tecnologicamente ambientes já abordados por nós: cenário (museus) e paisagens culturais. Para acessar qualquer ambiente em VR, deve-se usar óculos específico que proporciona o acesso aos ambientes que podem estar na internet ou digitalizados. Vejamos uma primeira concepção sobre VR:

Talvez a realidade virtual seja o lugar onde tempo e espaço estejam reunidos. Na realidade virtual (RV) o espaço é criado pelo gesto que, por sua vez, consome tempo. A realidade virtual põe nossa cabeça em um mundo de tempo e espaço combinados (tempo 'real' e espaço 'virtual'), enquanto a leitura põe em nossa cabeça um mundo feito de espaço. A RV leva o espectador para dentro da cena, ao contrário dos livros, que levam a cena para dentro do espectador. É exatamente o oposto. Enquanto o processo de letramento incentiva o desenvolvimento da imaginação privada, subjetiva, o mundo da realidade virtual cria um lugar e um tempo imaginários objetivos. É um tipo de imaginação que se pode compartilhar com outras pessoas. É imaginária porque é uma reprodução de algo que não é real. E mesmo quando a RV se baseia totalmente em coisas ou lugares ou dados 'reais', mesmo quando a realidade virtual é usada somente para ampliar o mundo real, ainda assim é um tipo de ambiente imaginário objetivo, exatamente como quando pensamos no mundo real em nossa própria mente e ele se torna um ambiente imaginário subjetivo (KERCKHOVE, 2003, p. 24).

No ambiente em VR somos sugados por uma realidade que é performada digitalmente. O processo de subjetivação que temos nos livros, como citado por Kerckhove (2003), é uma abstração pura da mente humana, enquanto na VR, somos induzidos por um ambiente imagético objetivo, ou como quer o autor, um ambiente imaginário objetivo. Estamos lidando, neste caso, com uma edição total do ambiente, restando pouco desvio na interação, ao menos que o sujeito retire os óculos. Vemos uma diferenciação básica: nos museus, os ambientes compõem a interação entre o sujeito e os artefatos; na VR, o ambiente é total e não deixa brechas. Muitas vezes a própria intenção do construtor do ambiente em VR é a de gerar sensações de incômodo, quando dos casos onde artistas fazem uso de uma tecnologia e querem criticá-la, mostrar seus desvios, fazer o projeto industrial do código tropeçar para mostrar seus limites e suas chagas.

Nós usamos o espaço para dar conta de fenômenos sensoriais e cognitivos. Sua emulação, o ciberespaço, é a referência espacial evocada nas mídias eletrônicas. Essas mídias nos estendem para além de nosso corpo e localidade, mudando assim o modelo cognitivo que temos do mundo e nossa

Assim como os ambientes físicos, ao longo da história, “editaram” e enquadraram as sociedades a partir da imposição espacial da arquitetura, temos as mídias como “editoras” dos telespectadores, ouvintes e leitores dos meios de comunicação de massa. Em sua aplicação permeada pela cibercultura, a “edição” dos espaços cibernéticos atua mais na ordem da simulação que da ordem do estímulo do uso do corpo, por mais que o uso de óculos VR nos transporte para uma realidade construída, esse espaço será apenas uma simulação, expressão nata do digital.

Ocorre que o entendimento de que o ambiente natural, e não mais apenas os cenários, poderiam ser considerados espaços de interação entre sujeito e objeto, no triângulo do Fato Museal, impactou profundamente as demais concepções museológicas. O sujeito passou a ser menos importante que a sociedade, o objeto foi ampliado para o entendimento de patrimônio, e os cenários criados para a interação, foram concebidos como apenas um dos tantos ambientes possíveis no contexto do patrimônio cultural. Tendo sido ultrapassada a etapa destas transformações, vimos modificações de outra ordem a partir do uso generalizado das tecnologias interativas. A nova museologia preconiza em seu escopo os usos variados das tecnologias microeletrônicas para os fins do cumprimento das missões museais e patrimoniais das instituições. Contudo, não se trata apenas de ampliar os elementos do Fato Museal para “sociedade”, “patrimônio” e “território”, mas, também, de conceber que o Fato Museal na contemporaneidade está mediado por camadas de tecnologia, onde o ambiente é um espaço que, em muitas vezes, não é nem cenário, nem território, mas um ambiente virtual. Outrossim, mesmo o cenário clássico do Fato Museal é hoje, por diversas vezes, reinventado a partir da inserção de interfaces interativas. O mesmo pode acontecer com o território, que é abstraído através de interfaces constituídas de sistemas operacionais, como é o caso dos “maps” presentes na maioria dos dispositivos de comunicação de hoje.

Para exemplificarmos de maneira ilustrativa do que estamos a tratar, cabe mencionarmos alguns projetos. O Digital Lab UFG (www.digitallab.ufg.br) é um dos laboratórios universitários que vem trabalhando com a divulgação dos museus e do patrimônio cultural e genético. O Digital LAB é um laboratório 100% digital, com atuação no ensino, na pesquisa e na extensão universitária. Desenvolve parcerias com instituições museais e assemelhadas, oferece serviços digitais para os públicos de escolas e da sociedade em geral, disponibilizando exposições em 360° (tour virtual), escaneamento e apresentação de imagens, obras de arte, artefatos e elementos têxteis em 2d e 3d.

Seus projetos de pesquisa e extensão emergiram, como boa parte das ações de VR no Brasil, da necessidade de articulação com instituições de memória social e patrimônio cultural, que apresentam suas demandas de divulgação, organização e extroversão, passíveis de execução por parte de profissionais capacitados. Principalmente durante

a pandemia de Covid-19, a necessidade de ações digitais na modalidade remota que mantivessem a comunidade em afastamento social, tornaram-se emergenciais para a sobrevivências das instituições e para a manutenção do diálogo cultural tão importante para a sociedade de um modo geral.

6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Refletir sobre o ambiente da interação museal exigiu que tivéssemos o cuidado de fazer uma primeira abordagem que considerasse o ambiente como dispositivo social e cultural. A mesma categorização do ambiente como “tradução das relações humanas”, impõe sobre o museu a mesma métrica de análise. Aceitar as transformações do ambiente ocorridas nessa verdadeira escalada tecnológica na construção de realidades virtuais digitais, propiciou o cotejamento de pontos descritivos históricos que remontam a arqueologia das mídias. Isso tudo, que está no campo amplo das comunicações, asseverou-se sobre a relação do ambiente e do cenário do Fato Museal. Por conseguinte, o ambiente como construção de uma realidade virtual passível de ser experienciada em tours 360°, se mostrou uma saída possível, principalmente para diminuir fronteiras entre instituição e público.

REFERÊNCIAS

ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e Vida no Século XXI** –tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Martins Fontes: São Paulo, 1993.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Lisboa: Veja. 1987.

COSME, Alfonso Muñoz. **Los espacios de la mirada**: historia de la arquitectura de museos. Gijón, Asturias: Ediciones Trea, 2007.

CRIPPA, Giulia. Museus e linguagem: uma análise semiótica das interações entre museus e cidades. In: **Revista Letras**, Santa Maria, v. 23, n. 46, p. 133152, jan./jun. 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/letras/article/viewFile/11729/7160>>. Acesso em: 04 jul. 2021.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade**: A vontade de saber. tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

GIEDION, Sigfried. **Espaço, Tempo e Arquitetura**: o desenvolvimento de uma Nova Tradição. São Paulo, Martins Fontes. 2004.

MACHADO JR. Cláudio de Sá. "POULOT, Dominique. Museu e Museologia. Autêntica, 2013" [eBook Kindle]. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 58, p. 289-294, out./dez. 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/er/a/HHk6cQrcwrWmTm3MxP354LL/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 04 jul. 2021.

MATUCK, Artur. Uma prospectiva política para um multiverso digivirtual: direitos humanos às tecnolinguagens. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.). **Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: EDUC, 2011, p. 481-492.

POMIAN, Krzysztof. "Coleção". In: **Enciclopédia Einaudi**. Vol. 1 Memória História. Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1984, p. 5186. Disponível em: <<http://flanelografo.com.br/impermanencia/biblioteca/Pomian%20%281984b%29.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2018.

POULOT, Dominique. **Museu e Museologia**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

RÚSSIO, Waldisa. In: SOFKA, Vиноš (ed.), **MUWOP: museological working papers/DOTRAM: documents de travail en Muséologie. Interdisciplinarity in Museology**. Stockholm: ICOM, International Committee for Museology/ICOFOM/Museum of National Antiquities, v. 2, 1981. pp.56-57.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço, tempo, imagem**. Brasília: Editora da UNB, 2004.

WEIBEL, Peter. The World as Interface: toward the construction of context- controlled event-worlds. In: DRUCKREY, Timothy (Org.) **Electronic Culture: Technology and Visual Representation**. New York: Aperture Foundation, 1996.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acessibilidade 10, 52, 53, 54, 55, 58, 59, 66, 67, 68, 235, 241

Área Metropolitana 10, 1, 2, 240, 251

Arquitetura 2, 9, 10, 1, 25, 26, 43, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 64, 68, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 89, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 105, 107, 108, 110, 125, 126, 127, 133, 135, 136, 137, 144, 194, 202, 212, 213, 217, 225, 226, 250, 253, 255, 256, 257, 259, 265, 266, 267, 268

Arquitetura em Madeira 81, 91, 96

Arquitetura Escolar 52

Assentamentos Informais 11, 110, 112, 114, 126, 127, 129, 132, 133, 134, 135, 136

B

Belém 12, 229, 231, 233, 234, 235, 236, 237, 242, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 253, 254

Brasília 12, 26, 109, 115, 124, 135, 136, 207, 210, 211, 212, 225, 227, 228, 229, 233, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 244, 247, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 268

C

Centralidade 11, 164, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180

Centro 10, 11, 1, 4, 5, 9, 14, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 57, 89, 104, 110, 111, 112, 115, 120, 123, 126, 128, 135, 142, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 185, 186, 187, 207, 213, 216, 217, 218, 219, 226, 228, 232, 233, 236, 237, 238, 239, 241, 242, 243, 244, 246, 247, 248, 249, 250, 258, 260

Centro Cultural 10, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51

Cidade 9, 10, 5, 7, 8, 20, 24, 25, 26, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 55, 68, 85, 93, 100, 110, 111, 112, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 122, 123, 124, 125, 126, 128, 129, 130, 131, 133, 134, 135, 136, 138, 139, 140, 141, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 164, 166, 167, 169, 170, 172, 173, 174, 179, 180, 183, 194, 200, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 224, 225, 226, 231, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 259, 260, 262, 264, 265

Cidades Brasileiras 11, 126, 127, 128, 129, 131, 134, 243

D

Desenho Urbano 18, 20, 26

Desigualdade 11, 116, 126, 127, 130, 131, 136, 143, 233

E

Esgoto 11, 131, 133, 150, 151, 152, 154, 156, 157, 163, 235

Exclusão Territorial 11, 126, 127, 131, 134, 136

G

Gestão Urbana 143, 210, 213, 215, 217, 222, 225

H

História da cidade 174

J

Jane Jacobs 10, 69, 70

L

Legislação Urbanística 116, 136, 238

Lisboa 10, 1, 2, 25, 26, 85, 93, 97, 108

M

Madeira 10, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 200, 205

Morfologia Urbana 2, 3, 4, 8, 11, 15, 17, 19, 20, 21, 25, 179, 214, 215, 229, 236

Multidisciplinaridade 9

Museu 45, 94, 97, 99, 100, 101, 104, 105, 108, 109, 173, 199, 204, 208, 217

P

Paisagem 9, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 21, 23, 24, 25, 26, 50, 89, 90, 144, 164, 170, 179, 180, 210, 212, 213, 215, 216, 222, 224, 225, 257, 268

Parque Urbano 31

Patrimônio 12, 45, 90, 92, 93, 94, 97, 98, 101, 104, 105, 107, 195, 196, 197, 198, 199, 203, 204, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 224, 225, 226, 227, 239

Patrimônio Histórico 12, 45, 92, 93, 195, 196, 197, 198, 199, 203, 204, 207, 208, 209, 210, 211, 239

Planejamento Urbano e Regional 9, 12, 194, 255, 256, 257, 259, 266, 267

Planos Regionais 194

projeto urbano 25, 210, 214, 215, 218, 221, 222, 227

R

Rua 9, 4, 14, 15, 45, 48, 49, 50, 55, 56, 57, 166, 172

S

São Paulo 10, 11, 25, 26, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 68, 91, 92, 93, 95, 96, 108, 109, 115, 124, 125, 128, 129, 131, 133, 135, 136, 137, 147, 148, 149, 150, 152, 162, 163, 172, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 191, 194, 195, 208, 231, 251, 252, 253, 254

SESC 24 de Maio 10, 43, 51

Sítio Arqueológico 12, 95, 195, 199, 202, 203, 205, 206, 207, 209

Sustentabilidade 11, 138, 140, 142, 143, 146, 147, 212, 215

T

Tecido Urbano 10, 1, 3, 4, 7, 9, 10, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 164, 169, 171, 213, 216, 236, 243, 253

Técnicas Construtivas 10, 80, 81, 84, 89, 90, 91, 96

Território 9, 2, 3, 4, 21, 24, 26, 53, 84, 87, 89, 90, 103, 107, 112, 113, 114, 115, 116, 119, 120, 121, 123, 127, 128, 129, 130, 131, 133, 135, 138, 139, 140, 141, 144, 146, 147, 149, 164, 167, 168, 170, 179, 195, 198, 199, 200, 201, 204, 206, 213, 214, 215, 218, 220, 221, 222, 225, 226, 227, 230, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 241, 248, 250, 251, 252, 254, 264

Tombamento 12, 195, 197, 198, 199, 202, 203, 206, 207, 211, 239

U

Urbanismo 9, 11, 1, 25, 26, 43, 46, 52, 53, 68, 69, 79, 92, 96, 110, 125, 126, 135, 136, 137, 138, 148, 171, 181, 194, 250, 253, 255, 257, 259, 268

Urbanismo Contemporâneo 11, 138, 143, 146, 243




Arquitetura e urbanismo: Compromisso histórico com a multidisciplinariedade

2

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 


www.facebook.com/atenaeditora.com.br 



Arquitetura e urbanismo: Compromisso histórico com a multidisciplinariedade

2

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 