

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM GESTÃO DE TURISMO

Fernanda Bertazzo Nunes

**OS IMPACTOS DA ARQUITETURA DE
ENTRETENIMENTO NA IDENTIDADE LOCAL DE UM DESTINO
TURÍSTICO**

Santa Maria, RS, Brasil
2021

Fernanda Bertazzo Nunes

**OS IMPACTOS DA ARQUITETURA DE ENTRETENIMENTO NA
IDENTIDADE LOCAL DE UM DESTINO TURÍSTICO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Gestão de Turismo – Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para aprovação na disciplina Trabalho de conclusão de curso.

Orientador: Dr. Marcelo Ribeiro

Santa Maria, RS

2021

Fernanda Bertazzo Nunes

**OS IMPACTOS DA ARQUITETURA DE ENTRETENIMENTO NA
IDENTIDADE LOCAL DE UM DESTINO TURÍSTICO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Gestão de Turismo – Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para aprovação na disciplina Trabalho de conclusão de curso.

Aprovado em 20 de janeiro de 2021:

Marcelo Ribeiro, Dr. (UFSM)
(Orientador)

Caroline Ciliane Ceretta, Dra. (UFSM)

Prof. Monica Pons, Dra. (UFSM)

Santa Maria, RS, Brasil
2021

A menos que modifiquemos a nossa maneira de pensar, não seremos capazes de resolver os problemas causados pela forma como nos acostumamos a ver o mundo.

(Albert Einstein)

RESUMO

OS IMPACTOS DA ARQUITETURA DE ENTRETENIMENTO NA IDENTIDADE LOCAL DE UM DESTINO TURÍSTICO

AUTORA: Fernanda Bertazzo Nunes
ORIENTADOR: Prof. Dr. Marcelo Ribeiro

O presente estudo objetiva refletir sobre os impactos da arquitetura do entretenimento com relação à identidade do local onde ela está inserida. A pesquisa tem como metodologia um trabalho qualitativo de caráter exploratório, cujo objetivo foi analisar os impactos gerados pela arquitetura do entretenimento, a partir de uma análise descritiva do Museu do Amanhã – RJ, obra realizada pelo arquiteto Santiago Calatrava e o Museu Oscar Niemeyer, obra do arquiteto Oscar Niemeyer.

Os resultados obtidos através dessa pesquisa demonstram que sempre haverá impactos, tanto positivos, como negativos, definidos como impactos sociais, ambientais, estruturais e econômicos. A partir desta premissa, é importante haver cuidados maiores com relação às pessoas, história e à memória coletiva que existiam, antes do empreendimento ser construído. Pode-se perceber que a inserção de um ícone arquitetônico voltado ao entretenimento, muda a dinâmica dos investimentos no local, com o apoio do poder público. Seria coerente se os empreendedores destes projetos incluíssem a população residente na proposta, de forma a mitigar os impactos culturais e sociais.

Palavras-chave: Arquitetura; Entretenimento; Impactos; Turismo.

ABSTRACT

OS IMPACTOS DA ARQUITETURA DE ENTRETENIMENTO NA IDENTIDADE LOCAL DE UM DESTINO TURÍSTICO

AUTHOR: Fernanda Bertazzo Nunes

ADVISOR: Prof. Dr. Marcelo Ribeiro

This study aims to reflect on the impacts of entertainment architecture, on the local identity where it is inserted. The research has as methodology a qualitative work of exploratory character, whose objective is to analyze the impacts generated by the architecture of entertainment, from a descriptive analysis of the Museum of Tomorrow - RJ, a work carried out by the architect Santiago Calatrava and the Museu Oscar Niemeyer, work by architect Oscar Niemeyer. The results obtained through this research demonstrate that there will always be impacts, both positive and negative, which may be social, environmental, structural and economic impacts. For this reason, greater care should be taken in relation to the people, history and memory that already existed there, before the enterprise was built. It can be seen that the insertion of an architectural icon focused on entertainment, attracts other investors, whit the support of public authorities. So it is up to the creators of these projects, the role and responsibility, to include the native community in a that the impacts are milder, not totally interfering with the local identity.

Keywords: Architecture; Entertainment; Impacts; Tourism.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 Tema	8
1.2 Problema.....	8
1.3 Justificativa	9
2.0 OBJETIVO	9
2.1 Objetivo geral	9
2.2 Objetivos específicos.....	9
3 METODOLOGIA	10
4 REVISÃO DE LITERATURA	10
4.1 Arquitetura, entretenimento e turismo.....	10
4.2 Museu do Amanhã.....	13
4.3 Museu Oscar Niemeyer.....	17
4.4 Patrimônio Cultural e Identidade.....	19
5.0 ANÁLISES E DISCUSSÕES	21
5.1 Museu do Amanhã: seu entorno e seus impactos.....	21
5.2 Museu Oscar Niemeyer: seu entorno e seus impactos.....	29
6.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	41

1 INTRODUÇÃO

1.1 TEMA

O presente trabalho teve como objeto de estudos pesquisa realizada com uso de informações teóricas para a realização de revisão teórica e análise dos impactos da arquitetura do entretenimento em dois destinos turísticos já consagrados.

A arquitetura do entretenimento caracteriza-se pela construção de projetos arquitetônicos e urbanísticos voltados, como o próprio nome diz, ao entretenimento, o turismo e o consumo, como por exemplo, parques temáticos, shoppings centers e centros culturais, ou que, por consequência, devido a sua arquitetura monumental, tornaram-se ícones, e por seguinte, atrativos turísticos (CASTELO e FORGIARINI, 2016).

1.2 PROBLEMA

Sabemos que o turismo é um fenômeno social e também uma atividade econômica que envolve muitos setores do conhecimento. Muitos lugares e cidades se beneficiam do turismo para se desenvolver economicamente, de diferentes formas dentro dos diversos segmentos turísticos, porém, uma estratégia muito utilizada, é a tematização do destino turístico, ou seja, transformar a arquitetura de um local em uma arquitetura voltada para o entretenimento, como por exemplo, a cidade de Gramado, RS, Holambra, SP, Penedo RJ, entre outras.

Conforme Funari e Pelegrini (2006) voltando a ideia de que a história de um lugar e suas marcas registradas pelo tempo fazem parte de uma cultura local, assim como, alicerçam o sentimento de uma identidade coletiva, a questão que se busca é expressa da seguinte forma: Quais impactos a arquitetura, que possui forte relação com entretenimento e cultura, possui na construção da identidade local de um destino turístico?

1.3 JUSTIFICATIVA

O estudo realizado procurou aprofundar questões relacionadas aos dois projetos arquitetônicos, buscou conhecer a partir dos conceitos de arquitetura do entretenimento, entretenimento, identidade local e turismo.

A ideia de analisar a arquitetura do entretenimento como atrativo turístico, relacionado a produtos turísticos e, poder analisar possíveis impactos que ocorreram nestes locais, pode contribuir com a pesquisa, levantar questionamentos e instigar o desejo de novas pesquisas, uma vez que em razão da pandemia da Covid-19, seria temerário realizar visitas aos locais que possuam projetos arquitetônicos voltados ao entretenimento, como destinos turísticos consagrados.

A partir desta justificativa, e da pesquisa de títulos disponíveis na Internet, foi possível perceber que existe uma produção acadêmica limitada sobre o tema, o que coloca a importância do presente trabalho em contribuir com o objeto de pesquisa apresentado.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Identificar qual a relação com o entorno físico e humano, compreender as formas de uso estabelecidas pela arquitetura do entretenimento em um destino turístico, e quais impactos são gerados por essa arquitetura, na identidade local de um destino turístico.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender o papel da arquitetura do entretenimento e definir a sua relação nos destinos turísticos;
- Apresentar casos existentes;
- Estudo e análise da obra de Santiago Calatrava, o Museu do Amanhã – RJ;
- Estudo e análise da obra de Oscar Niemeyer, o Museu Oscar Niemeyer, em Curitiba – PR.

3 METODOLOGIA

A pesquisa apresenta como metodologia um trabalho qualitativo de caráter exploratório, cujo objetivo é analisar os impactos gerados pela arquitetura do entretenimento, a partir de uma análise descritiva do Museu do Amanhã – RJ, obra realizada pelo arquiteto Santiago Calatrava e o Museu Oscar Niemeyer, obra do arquiteto Oscar Niemeyer.

Os passos de análise circunscrevem-se ao estudo através de uma revisão bibliográfica. Após a leitura do material levantado, a partir da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma análise para a devida compreensão do tema abordado, o que possibilita o entendimento dos impactos gerados. No levantamento de dados, a etapa foi desenvolvida através de pesquisas bibliográficas e documental, sendo uma pesquisa descritiva analítica.

4 REVISÃO DE LITERATURA

4.1 Arquitetura, entretenimento e turismo

O entretenimento enquanto prática de lazer, não é apenas uma ferramenta destinada aos turistas, é também uma atividade adequada às demandas de determinada comunidade ou população. Pode se entender como lazer, ações que ocorrem no nosso cotidiano, associado às atividades realizadas no tempo livre (CASTELLO, FORGIARINI, 2016).

De acordo com Castello, Forgiarini (2016), não há dúvida que o lazer e o entretenimento, se relacionam com o turismo. O turismo é uma atividade basicamente econômica, e o fator tempo – espaço, caminham juntos, pois é um setor que depende do praticante, no caso, o turista, a sair do seu cotidiano e vivenciar outros ambientes. Há várias tipologias que o turismo comporta, como por exemplo, o turismo de negócios, saúde, científico e religioso.

Compartilhar percepções históricas, vivenciar memórias e lembrar de antigas tradições que permanecem no lugar de visita, são fatores que o turista irá buscar no local a ser visitado. Muitas vezes o visitante busca por essa percepção, afim de vivê-las com suas próprias experiências.

Segundo Urry (1996, p.28) “[...] torna-se necessário refletir sobre aquilo que produz um olhar turístico e diferenciado. No mínimo deve haver alguns aspectos do lugar a ser visitado que o distinguem daquilo que é encontrado convencionalmente na vida cotidiana”.

Sabemos que o entretenimento está presente e relacionado em diversas áreas. Quando nos referimos ao turismo e a arquitetura, o entretenimento está voltado ao volume de produções arquitetônico-urbanístico, que são responsáveis pela concepção dos lugares turísticos, ou em uma escala maior, cidades turísticas (CASTELO e FORGIARINI, 2016).

De acordo com Silva e Sant’anna (2015): “O turismo, na qualidade de prática social, é considerado como um dos principais fatores de modificação espacial, pois os elementos desse espaço como as paisagens e os recursos naturais, se tornam atrativos ou produtos que serão consumidos pelos turistas”.

A arquitetura do entretenimento pode ser melhor compreendida, quando associada a ícones urbanos, como por exemplo, a Torre Eiffel, elemento arquitetônico que se tornou a representação mais famosa da cidade de Paris, na França, construída para a Exposição Universal de 1889, na qual era para ser uma estrutura temporária e com o tempo tornou-se um ícone mundial.

De fato, o entretenimento é uma das ferramentas para o lazer, diretamente ligada ao consumo e ao turismo, por isso, outras tipologias arquitetônicas também são consideradas arquiteturas do entretenimento, como por exemplo, cinemas, auditórios, teatros e edifícios para eventos (PAIVA, 2014).

Para Leonarde e Uvinha (2016) o entretenimento possui uma importância social, cultural e econômica na vida das pessoas, fazendo parte da vida social, tornando-se uma força econômica, referência cultural e estilo em vários grupos sociais, devendo ser encarado como mais uma das diversas características definidoras das sociedades atuais.

O turismo, por ser também, uma atividade econômica e de entretenimento, se beneficia dessa arquitetura “temática” para chamar atenção de seu público para o lugar turístico e também satisfazer as necessidades que o turista deseja. A criação de shoppings centers, parques temáticos e até mesmo, cidades totalmente transformadas e planejadas para o turismo, são também exemplos dessa arquitetura voltada ao lazer e entretenimento, tornando-se lugares voltados ao consumo (LEONARDE;UVINHA, 2016).

Para Fontenele (2021, n.p):

Técnicas de Entretenimento e Marketing são um grande diferencial. Essa é a base para entender a Arquitetura do Conteúdo, um conceito originário dos parques temáticos que ganha espaço no Brasil com soluções voltadas às mais diferentes finalidades. Mundialmente, a lista de estabelecimentos que se beneficiaram dessa junção de técnicas é bastante vasta. Podemos destacar os de natureza comercial (lojas, redes de franquias, restaurantes e shopping centers), os que mesclam seu caráter comercial com marketing (concept stores e atrações corporativas), os de foco comercial com entretenimento (museus, parques temáticos, hotéis, resorts, buffets e casas de festa), além daqueles institucionais que buscam oferecer lazer (praças públicas, aquários, zoológicos, teatros, bibliotecas e museus) e entre outros (essa forma de abordagem é tão versátil que já foi até utilizada por um hospital que desejava se posicionar como um centro médico infantil).

Essas intervenções urbanas e edifícios emblemáticos cumprem o papel na criação de atrativos turísticos, enfatizando o seu lugar na paisagem contemporânea, e por consequência, veiculando a imagem turística dos lugares (PAIVA, 2014).

Para Bandeira (2010), a globalização da economia, em relação as cidades, promove uma mercantilização do espaço urbano. Com isso, a arquitetura espetacularizada, com valoração simbólica, tem sido um dos instrumentos mais utilizados para a promoção publicitária de cidades, por meio do marketing urbano. Esse tipo de arquitetura serve de suporte para a promoção do turismo cultural e na realização de megaeventos esportivos e culturais.

A implementação desse tipo de arquitetura, faz parte de um plano estratégico, baseado em exemplos que já foram de sucesso, como o Centro Pompidou, em Paris, ou o Museu Guggenheim em Bilbao, na Espanha. Todo esse processo, faz com que investimentos sejam atraídos para aquela região, valorizando o seu entorno e fazendo

parte de um marketing urbano, que tem como objetivo criar uma imagem da cidade e colocar a mesma, em escala mundial.

É importante ressaltar, que as forças dominantes, por meios de discursos, envolvem as pessoas nos seus projetos, despertando um sentimento de orgulho e participação. Por meio da comunicação e informação, esses instrumentos podem construir valores culturais e sociais, influenciando na concepção de cidade e uso dos espaços públicos (BANDEIRA,2010).

De acordo com Bandeira (2010,p.71):

Essa tendência de se constituir lugares modernos e inovadores, com repercussão no meio publicitário, sem, portanto, haver preocupação em estabelecer um elo com a história do lugar e dos habitantes ali residentes, provoca mudanças no tecido urbano, em função de interesses mais particulares que coletivos.

Esses projetos monumentais, atraem muitos investidores, como também o poder público. De acordo com Bandeira (2010) cria-se imagens arquitetônicas inovadoras, que se utilizam de tecnologia avançada, das mais diversas formas, efeitos construtivos e materiais, quanto mais chamativa a obra for, mais atenção ela irá chamar, e com isso, aumentará a sua popularidade com o público, e por consequência, a obra em si e a cidade que a possui são valorizadas. Nessa perspectiva, cada cidade procura construir uma imagem forte, apoiada em obras de arquitetos reconhecidos internacionalmente.

Um exemplo recente e marcante, foi a construção do Museu do Amanhã, o edifício foi inaugurado em 17 de dezembro de 2015 no Rio de Janeiro, como parte do denominado projeto de revitalização Rio Maravilha, que previa uma série de intervenções urbanas nas antigas docas do Porto do Rio de Janeiro. Esta obra, assinada pelo arquiteto espanhol Santiago Calatrava. O Museu do Amanhã é um museu de ciências aplicadas e sua construção foi apresentada como um ícone de revitalização portuária.

4.2 Museu do Amanhã

De acordo com o site do Museu do Amanhã (2021):

O museu foi concebido como um dos ícones arquitetônicos do Porto Maravilha, projeto de requalificação da região portuária do Rio de Janeiro – maior projeto de desenvolvimento urbano em curso no país –, o Museu do Amanhã ocupa 15 mil metros quadrados, cercado por espelhos d'água, jardim, ciclovia e área de lazer, numa área total de 34,6 mil metros quadrados do Píer Mauá.

O Museu do Amanhã (MUSEU DO AMANHÃ, 2021), é uma iniciativa da Prefeitura do Rio, idealizado e realizado em conjunto com a Fundação Roberto Marinho, instituição ligada ao Grupo Globo, tendo o Banco Santander como Patrocinador Master.

O Museu do Amanhã (Figura 1) é um museu de ciências aplicadas que explora as oportunidades e os desafios que a humanidade terá de enfrentar nas próximas décadas a partir das perspectivas da sustentabilidade e da convivência. É um espaço, sensorial e interativo, que usa a tecnologia para trazer uma reflexão muito importante: afinal, qual o futuro do planeta terra? A exposição fixa é dividida em 5 espaços que respondem as seguintes questões: De onde viemos? Quem somos? Onde estamos? Para onde vamos? Como queremos ir?

Figura 01 – Entrada do museu



Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/>

O projeto foi assinado pelo arquiteto espanhol Santiago Calatrava. A edificação foi inspirada nas bromélias do Jardim Botânico do Rio de Janeiro. São 15 mil metros quadrados, cercados por espelhos d'água, jardim, ciclovia numa área total de 34,6 mil metros quadrados do Píer Mauá (MUSEU DO AMANHÃ,2021).

Devido a todo seu contexto, o complexo conta com alternativas sustentáveis, como por exemplo, a captação da água da Baía de Guanabara, que é captada pelo museu com duas finalidades diferentes: para abastecer os espelhos d'água e para o sistema de refrigeração, onde é utilizada na troca de calor. Depois de usada na climatização, ela é devolvida mais limpa ao mar, num gesto simbólico. Outro destaque é a cobertura móvel do edifício, em que grandes estruturas de aço servem de base para as placas de captação de energia solar – ao longo do dia, elas se movimentam como asas para acompanhar o posicionamento do sol (Figura 02).

Figura 02 – Cobertura móvel



Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/>

Além de sua arquitetura exponencial e suas técnicas sustentáveis, o Museu do Amanhã nasce com o compromisso de ser um espaço proativo de apoio à educação e à cultura (Figura 03), como também, ser um espaço acessível, contando com piso podotátil, audioguias, videoguias, visitas em libras e maquetes táteis que possibilitam novas formas de interação com o conteúdo (MUSEU DO AMANHÃ,2021).

Figura 03 – Visita guiada



Fonte: <https://museudoamanha.org.br/>

Outro ponto importante, é que o museu estabeleceu relacionamento com a população da região antes mesmo de sua inauguração. Os cerca de 30 mil moradores da Região Portuária - distribuídos pelos bairros da Saúde, Gamboa e Santo Cristo e os morros da Conceição, Pinto, Providência e Livramento – têm entrada gratuita no Museu a partir do programa Vizinhos do Amanhã.

Além do Museu do Amanhã no Rio de Janeiro, o outro estudo de caso é um ícone arquitetônico em Curitiba, o Museu Oscar Niemeyer, que devido a sua arquitetura exponencial, tornou-se ícone e símbolo da cidade, além de manter uma função social, o espaço tornou-se atrativo turístico (MUSEU DO AMANHÃ,2021).

4.3 Museu Oscar Niemeyer

De acordo com o site do museu (MON,2021), o complexo (Figura 04) é localizado em Curitiba (PR), e abriga importantes obras da produção artística nacional e internacional, com aproximadamente 7 mil obras nas áreas de artes visuais, arquitetura e design. É considerado o maior museu de arte da América Latina, com um espaço de cerca de 35 mil metros quadrados de área construída e mais de 17 mil metros quadrados de área para exposições.

Figura 04 – Museu Oscar Niemeyer



Fonte: <https://uploads.bemparana.com.br/>

Inaugurado em 22 de novembro de 2002, o projeto é assinado pelo arquiteto que leva seu nome, Oscar Niemeyer, o museu (Figura 05) já realizou ao longo deste período cerca de 350 mostras nacionais, internacionais e itinerantes. Com um total de 12 salas expositivas, a cada ano são realizadas mais de 20 mostras, que juntas recebem um público superior a 360 mil visitantes.

Figura 05 – Vista aérea



Fonte: <https://www.98fmc Curitiba.com.br/>

De acordo com o site do Museu Oscar Niemeyer (2021):

O prédio principal, distribuído em três pisos – subsolo, térreo e primeiro pavimento –, tem estilo moderno e é totalmente estruturado a partir de linhas retas. A estrutura do prédio é de concreto protendido, que permite vencer os grandes vãos da edificação com um enorme arrojado estrutural. A Torre, também conhecida popularmente como “Olho”, totaliza o complexo com seus quatro andares de espaço para exposições.

O espaço também promove atividades educacionais (Figura 06), projetos pedagógicos, seminários, visitas mediadas, cursos e oficinas, o que é muito importante, pois aproxima e insere o público, desenvolvendo a cultura e a educação, através do museu.

Figura 06 – Atividade educativa



Fonte: <https://museuoscarniemeyer.org.br/>

4.4 Patrimônio Cultural e Identidade

Conforme Funari e Pelegrini (2006), o patrimônio cultural é relacionado a questões de identidade e memória e divide-se em patrimônio material e imaterial. O material refere-se a tudo que seja tangível, por exemplo, monumentos e edificações históricas, já o imaterial, o intangível, como os saberes e fazeres de uma comunidade.

Para Silva e Sant'anna (2015,p.7):

A identidade é um elemento psicossocial de formação do indivíduo. Definida como um conjunto de características inerentes a um determinado grupo e por ele, social e culturalmente construídas, a identidade engloba todas as referências materiais e imateriais que dão sustentação ao indivíduo na sociedade. Portanto, são elementos compartilhados que darão um sentimento de pertencimento, fixação e inclusão num dado contexto histórico-social.

Para Varine (2012), a interpretação sobre patrimônio pode ser definida como um quadro, uma moldura para o desenvolvimento. Um território é o produto de toda uma

história natural e humana, e as condições do desenvolvimento, em particular os conflitos que o agitarão, decorrem dessa história.

Os lugares turísticos, por sua vez, podem se desenvolver em lugares já existentes, que já carregam suas histórias, memórias e identidades, como por exemplo, as cidades históricas de Ouro Preto, em Minas Gerais e Paraty no Rio de Janeiro.

Nesses casos, intervenções arquitetônicas e urbanísticas são necessárias, para oferecer uma infraestrutura adequada e um melhor acesso para as pessoas, como também, projetos de preservação e educação patrimonial nas comunidades, para resgatar e dar continuidade à memória coletiva do lugar, também como, para manter a preservação do patrimônio cultural do mesmo (PIMENTA; FIGUEIREDO, 2014).

Para que a preservação aconteça é necessário que a população se identifique com a memória local, pois o comprometimento dos nativos que ali habitam é fundamental para um processo de “conscientização”, seja ela nos aspectos arquitetônicos e urbanos, seja no aspecto social e cultural (PIMENTA; FIGUEIREDO, 2014).

Entretanto, devido à criação de um cenário para o entretenimento, a identidade e memória construída em determinado local, pode ser afetada e ser baseada em falsos históricos e falsas identidades, como por exemplo, quando ocorrem réplicas de edifícios históricos, o simulacro, os elementos e estilos arquitetônicos que são construídos na contemporaneidade visando copiar, porém que, pertenceram à outros tempos, e são reproduzidos em larga escala, apenas para ornamentar o atrativo turístico, afetando a verdadeira essência cultural e história do lugar.

A ideia de que cada lugar possui a sua identidade e memória própria, e que a mesma deve ser preservada, é preciso ter o devido cuidado, no caso, quando tratamos da arquitetura do entretenimento, uma vez que ela ajuda a desenvolver o turismo, e a criar lugares turísticos, turistificados propositalmente, que modificam valores e costumes locais, e também geram de diferentes ordens, como sociais, em especial, aos habitantes autóctones, residentes nas regiões turísticas.

A arquitetura do entretenimento pode ser um meio de desenvolver o turismo, chamando a atenção dos turistas a partir da imagem, e, devido à arquitetura e tematização do entorno, mas também, quando implantada em um espaço, ela pode afetar

a mobilidade urbana, como também, a identidade daquela região, alterando os costumes e hábitos daqueles que habitam a área, por exemplo.

A imagem como elemento de divulgação da arquitetura do entretenimento proporciona aos visitantes muitas vezes a atração ao moderno, e não ao antigo, proporcionando que a visita seja em razão de uma imagem, de algo novo e sedutor e não de um centro histórico ou de algo que conte a real história do lugar.

5 ANÁLISES E DISCUSSÕES

5.1 Museu do amanhã: seu entorno e seus impactos

Revitalizações em zonas antigas, principalmente as portuárias, já são muito frequentes, principalmente em zonas históricas e culturais.

De acordo com Vargas (2017):

Tal modelo se conceitua pela aquisição de um ou mais equipamentos culturais de grande impacto arquitetônico ou de grande relevância nacional e internacional, juntamente com obras de infraestrutura e qualificação de serviços, tornando a região foco de tais intervenções uma espécie de “ilha de prosperidade” e vitrine para um processo positivo de internacionalização e atração de investimentos.

A região portuária (Figura 07), onde é localizado o Museu do Amanhã, é uma antiga zona portuária na região central da capital Rio de Janeiro – RJ. Essa região faz parte de um grande projeto urbano, conhecido como Porto Maravilha, projeto esse, que foi voltado para proporcionar estrutura aos Jogos Olímpicos que a cidade sediou em 2016 (VARGAS,2017).

De acordo com Vargas (2017), o projeto visava a revitalização de edificações e a reutilização desses espaços na zona, transformando-as em espaços de lazer e cultura, além ofertar infraestrutura de transportes, serviços de qualidade e empreendimentos residenciais e comerciais. Os recursos dessa obra advêm da venda do potencial adicional

conforme Lei Complementar nº 101/2009, garantindo as obras e a prestação do serviço até o ano de 2026.

Figura 07 – Região portuária



Fonte: <https://fase.org.br/>

De acordo com o site Museu do Amanhã (2021) o píer onde hoje se encontra o Museu do Amanhã, conhecido pelos moradores do Rio de Janeiro como Píer Mauá, foi por muito tempo apenas a extensão de uma praça vazia e inabitada. Fora construído no início da década de 1950 para receber navios para a Copa do Mundo que aconteceria no Brasil naquele ano.

Do Mundial de Futebol, ou Copa do Mundo aos jogos olímpicos, hoje o píer, a praça e a estátua que levam o nome do Barão de Mauá são novas referências para a história da Região Portuária do Rio. O projeto, idealizado pela área de Relações Comunitárias do Museu, é parte das ações de engajamento com o público mais próximo ao Amanhã: seus vizinhos da Região Portuária. A ideia essencial é que, a partir da

estátua de Mauá, situada no centro da praça, um giro em 360° pode nos transportar em uma viagem por passado, presente e futuro da cidade do Rio de Janeiro.

De acordo com o site Museu do Amanhã (2021) o projeto Mauá 360 irá avançar com uma formação de oito aulas, voltadas para jovens da Região Portuária e a equipe de educadores do Museu, para, em seguida, tornar-se uma atividade regular do Museu, na qual o público poderá fazer esta viagem guiada pela história do Rio de Janeiro a partir da estátua do Barão de Mauá.

A gentrificação, fenômeno onde ocorre a “expulsão” dos moradores nativos da sua região, devido ao encarecimento do lugar, por vezes, consequência de uma revitalização, projeto urbanístico e valorização imobiliária, é um grande problema urbano e social. Se o projeto não for pensado também na população local, essa por sua vez, acaba sendo excluída e expulsa, mudando-se para regiões mais vulneráveis, e vivendo a margem da miséria.

Para isso, é fundamental que projetos como a revitalização do Porto Maravilha e a construção do Museu do Amanhã, incluam a população nativa, com isso, o Museu, parte essencial do processo de revitalização do Porto, oferece entrada gratuita a todos os moradores da região, mediante cadastro no Programa de Vizinhos. A implementação de um museu, em uma região como essa, por exemplo, gera impactos econômicos diretos, como a geração de emprego, turismo, restaurantes, bares, ou seja, toda uma gama que envolve infraestrutura e serviços, aumentando a economia local.

Além do impacto econômico, é possível verificar muitas mudanças na região portuária. Quem chega à Praça Mauá, por exemplo, sofre o impacto visual da arquitetura moderna do Museu do Amanhã e do Museu de Arte do Rio de Janeiro.

Todos esses impactos fazem parte da requalificação do entorno do Museu do Amanhã, que além de favorecer economicamente a região, promove a educação e cultura, tanto da população local, como para os turistas. O fomento à cultura é uma grande ferramenta para o desenvolvimento da economia, servindo como modelo de negócio e mobilizando os moradores locais.

Para Vargas (2017,p.16): “A herança cultural é, portanto, um fator de grande importância dentro deste prisma, colaborando para a formação de uma identidade coletiva que acaba se refletindo em hábitos de consumo, sobretudo culturais. ”

Segundo a Companhia de Desenvolvimento Urbano da Região do Porto (Cdurp), a revitalização do Porto Maravilha gerou os seguintes impactos:

PRINCIPAIS OBRAS – IMPACTO ESTRUTURAL
Demolição do Elevado da Perimetral – com o objetivo de integrar a zona portuária com centro da cidade;
Museu de Arte do Rio (MAR) – com o objetivo de explorar a história do município;
Museu do Amanhã – com valores éticos e de sustentabilidade, objetiva atrair o público
Via Binário do Porto e Túnel Rio 450 – com o objetivo de facilitar a ligação com a Rodoviária e a circulação interna, entre os bairros;
Via Expressa e Túnel Prefeito Marcello Alencar – objetiva ligar o Aterro do Flamengo a Avenida Brasil e Ponte Rio-Niterói. O Túnel possui sentido centro da cidade;
Nova Orla Conde – liga o Armazém 8 ao Museu Histórico Nacional;
Veículo leve sobre trilhos – busca interligar a região portuária ao centro financeiro da cidade e ao aeroporto Santos Dumont;
70 km de vias reurbanizadas e 650.000 m ² de calçadas refeitas;
700 km de redes de infraestrutura urbana reconstruídas (água, esgoto, drenagem);
17 km de novas ciclovias;
15.000 árvores.

IMPACTOS AMBIENTAIS E SUSTENTÁVEIS
Afastamento e recuo adequados entre as novas construções;
Economia de consumo de água e reaproveitamento de águas pluviais;
Economia e/ou geração local de energias limpas;
Uso de telhados verdes e/ou reflexivos do aquecimento solar;
Maximização da ventilação e iluminação natural;

Uso de materiais com certificação ambiental;
Facilitação de acesso e uso de bicicletas.

COMPROMISSOS SOCIAIS
Instalação de creches, Unidades de Pronto Atendimento e escolas que atendam a densidade populacional;
Integração entre os diversos modais de transporte público, facilitando a acessibilidade e a comunicação com outras áreas;
Recuperação da qualidade ambiental da área;
Geração de empregos diretos e permanentes na região;
Regularização e formalização das atividades econômicas;
Formação profissional;
Criação dos programas Porto Maravilha Cultural e Porto Maravilha Cidadão;
Apoio as iniciativas de desenvolvimento comunitário.

PRINCIPAIS IMPACTOS
Aumento da população de 32 mil para 100 mil habitantes em 10 anos;
Aumento da área verde;
Aumento de 50% na capacidade de fluxo de tráfego na região;
Redução da poluição do ar e sonora;
Aumento da permeabilidade do solo
Aumento e melhoria da qualidade da oferta de serviços públicos;
Transformação da região em referência para a cidade.

Podemos elencar alguns impactos gerados pela obra do Museu do Amanhã:

IMPACTOS RELACIONADOS AO MUSEU DO AMANHÃ
Desenvolvimento do turismo – cultural- desenvolvimento de serviços e equipamentos turísticos;
Impacto visual – Arquitetura icônica – obra monumental; Arquitetura contemporânea x Arquitetura histórica
Impacto econômico – empregos e renda, valorização dos serviços na região;
Impacto educacional – visitas educativas direcionadas para o público escolar, familiar, turistas e públicos especiais (museu acessível);
Desenvolvimento e gestão sustentável
Transformação no plano urbanístico;
Impacto visual na paisagem arquitetônica - O projeto do Museu do Amanhã teve uma restrição de altura de 20 metros, pensando em não prejudicar a visão dos prédios históricos que ficam ao redor do edifício, como o Mosteiro de São Bento e o edifício a Noite, o primeiro arranha-céu da cidade; Incentivo à cultura e educação – desenvolvimento de ferramentas tecnológicas e inovadoras;

Em relação aos impactos, podemos analisar que as revitalizações do Porto Maravilha, assim como a construção do Museu do Amanhã, trouxeram desenvolvimento cultural e econômico, para uma região que por muito tempo, ficou esquecida.

O fomento do turismo foi fundamental para a economia daquela região, pois com o turismo, há um conjunto de fatores que envolvem a atividade, como por exemplos os serviços de transporte, hospedagem, alimentação, venda de souvenir, entre outros.

O museu é uma atração à parte (Figura 08), sendo o principal atrativo turístico da região, devido a sua arquitetura exponencial voltada ao entretenimento, tornou-se símbolo local, e também, da cidade do Rio de Janeiro. Além de ser uma fonte cultural, também é uma opção de lazer, atraindo público-alvo diferentes, o que é um dos objetivos do museu (VARGAS,2017).

Figura 08 – Museu do Amanhã



Fonte: <https://museudoamanha.org.br/>

De acordo com Moura (2017) é possível perceber o forte impacto social e educacional que o museu trouxe para a região, devido as atividades propostas junto a população local, estimulando o empreendedorismo cultural e promovendo autoestima para as populações mais vulneráveis.

Há uma evidente elitização nestes espaços quando eles passam por uma revitalização, por isso há o que se questionar, pois o museu sendo um produto de consumo cultural, deve ser inclusivo, porém na realidade, sabemos que a população mais pobre não possui acesso a esses lugares, seja por motivos financeiros, ou falta de informação (MOURA 2017).

Por outro lado, o papel do museu na identidade local é de extrema importância, pois democratiza espaços, nos lembra do passado, faz com que façamos reflexões ao futuro, e também reúne informações que valorizam a cultura.

Por ter importante influência na região que este é inserido, deve-se ter o cuidado para não interferir na identidade e características, ali presentes. Com base nas informações e pesquisas, a arquitetura do museu possui referências locais, que foram

inspirações para o arquiteto, como as bromélias do jardim botânico, como também, pela forma que lembra algumas características portuárias. Por ser uma região histórica, foi respeitada e revitalizada as construções arquitetônicas históricas, fazendo com que o cenário passado, fosse preservado. Nos casos de revitalizações, os novos com o velho devem coexistir, de forma que aquele local tenha uso novamente (MOURA 2017).

. Uma região histórica que está próximo do Museu do Amanhã, é o Cais do Valongo, espaço que foi descoberto durante as reformas da região portuária e que se tornou atraente na região por sua história de sítio histórico onde se comercializavam escravos, mercadorias e um fluxo de pessoas nos Séculos XVIII e XIX.

O complexo do Valongo é um importante sítio de memória africana em pleno centro do Rio de Janeiro e vem coroar a revitalização do espaço urbano que hoje, revitalizado traz elementos de entretenimento, cultura, lazer e educação a habitantes locais e visitantes que acorrem àquela região. Para a preservação da memória negra, que faz parte da identidade daquela região, foram elaborados alguns projetos, para a preservação da memória, como por exemplo o Circuito Histórico e Arqueológico da Celebração da Herança Africana, que abordou os seguintes locais, de acordo com a revista (REVISTA PORTO MARAVILHA, 2011, nº 06):

1 – Cais do Valongo – Onde desembarcavam os escravos, a escavação e a redescoberta do Cais do Valongo aconteceram no mesmo ano em que este ponto de chegada dos escravos completa 200 anos.

2 – Pedra do Sal – No local, o sal era descarregado por africanos escravizados que trabalhavam como carregadores nos cais de atracação e trapiches. Nos degraus escavados na rocha foram fundados os primeiros ranchos carnavalescos, afoxés e pontos ritualísticos na segunda metade do século XIX.

3 – Jardim do Valongo – A construção do Jardim Suspenso do Valongo foi parte do plano de remodelação e embelezamento da cidade pelo prefeito Pereira Passos, projetado pelo arquiteto Luis Rey, inaugurado em 1906.

4 – Largo do Depósito – Por volta de 1770, o Marques de Lavradio transferiu o mercado de escravos da Praça XV para a região do Valongo. O Largo do Depósito, hoje

Praça dos Estivadores, era onde se concentravam os armazéns dos “negociantes de grosso trato” que controlavam o mercado negro.

5 – Instituto Pretos Novos – A transferência do mercado de escravos da Praça XV para o Valongo implicou a mudança do Cemitério dos Pretos Novos do Largo de Santa Rita para o Caminho da Gamboa – hoje, a Rua Pedro Ernesto, 36, onde funciona o Instituto Pretos Novos. O sítio arqueológico foi descoberto em 1996.

6 – Centro Cultural José Bonifácio – O palacete histórico da Gamboa, na Rua Pedro Ernesto, 80, foi inaugurado em 1877 por Dom Pedro II em homenagem ao patriarca da Independência como o primeiro colégio público da América do Sul. Hoje, é sede do Centro de Referência da Cultura Afro-brasileira, único no gênero na América Latina.

É evidente que a arquitetura voltada ao entretenimento, interfere na identidade local, principalmente por ser uma arquitetura global, que se destaca pela sua monumentalidade. Ainda devemos tomar cuidado e observar as mudanças na região.

De acordo com Moura (2010,n.p):

Este tipo de ação que os novos projetos de cidades contemporâneas adotam para os centros históricos, (ordenando e homogeneizando) em muitas das vezes, podem transformá-las em verdadeiros parques temáticos voltados para o turismo, como o que vem acontecendo em outras cidades do mundo. Os parques temáticos da Disney passaram a inspirar a produção arquitetônica nos Estados Unidos e na Europa Ocidental. Arquitetos renomados passaram a ser convidados para a criação de projetos para uma mesma área, lançando uma variedade de temas num mesmo espaço (GHIRARDO, 2009). Espaços públicos afetados pelo espetáculo, pela vigilância e pelo controle fazem parte dessa nova estratégia de planejamento do espaço urbano. Desta forma, a sensibilidade das identidades culturais do local poderão ser afetadas, ou transformadas, se adequando ao modelo desejado por aqueles que detêm o poder de determinar o quê preservar, de que modo, para quem e com qual finalidade.

5.2 Museu Oscar Niemeyer: seu entorno e seus impactos

De acordo com Giroto (2019), a idealização do museu nasceu através do governador do Paraná, Jaime Lerner, em criar um museu que inserisse a cidade de Curitiba em um cenário nacional e internacional. Idealizar mais um ícone para a capital Curitiba, foi impulsionada pelo sucesso do Museu Guggenheim Bilbao, idealizado pelo norte-

americano Frank Gehry, por sua monumentalidade e simbologia que ele já representava na época, para a cidade de Bilbao, na Espanha.

O projeto é um exemplar arquitetônico que chamam atenção por sua forma, que lembra um “olho”, suspenso apenas por um volume mais contido. O Museu Oscar Niemeyer foi pensado e projetado para ser um anexo a um edifício escolar projetado em 1967, para o Instituto de Educação do Paraná, que nunca foi utilizado para abrigar a sua função original (GIROTO,2019).

O museu (Figura 09) foi implantado no Centro Cívico, próximo de áreas verdes projetadas pelo paisagista Roberto Burle Marx, onde estão as sedes do governo municipal e estadual, e o Parque Papa João Paulo II.

Figura 09- Vista do entorno do museu



Fonte: <http://gravuracontemporanea.com.br/>

Conforme Vaz (2011), a concepção do museu causou mudanças em outros setores além das sedes dos museus em Curitiba. Para a adaptação desse “ novo museu”, as administrações governamentais que ocupavam o Edifício Castelo Branco foram remanejadas, fazendo com que a intenção adotada por Niemeyer ao projetar esse

museu, ficasse ainda mais em evidencia, com a intenção de mostrar a importância da arquitetura ao se referir a arte e a cultura na atualidade.

Por conta da construção do museu, houve um remanejamento paisagístico que praticamente dobrou a área inicial do Centro Cívico, abrangendo um parque de aproximadamente 500 mil m², o qual inclui um bosque de 50 mil m², composto por pinheiros e outras árvores nativas (VAZ, 2011).

Após a sua construção, críticas a respeito da falta de iluminação natural no museu, o que ocasionou um alto consumo de energia elétrica, 500KW mês; além das taxas de insalubridades paga a 30% dos funcionários devido às condições ambientais, principalmente no subsolo, onde a umidade é maior, o que nos mostra um impacto ambiental, mostrando negativamente a falta de soluções sustentáveis no projeto.

Mas críticas à parte, é notório que o museu como obra de arte, além de tornar-se um ícone para a cidade, aproximou mais a cidade e as pessoas com a arte e a arquitetura moderna. Sabemos que, estrategicamente, muitos governos começaram a investir em museus, para que fossem monumentos, ícones, emblemas da identidade cultural, lugar para turismo e lazer, referências para a cultura.

O museu possui uma política cultural, onde o MON utiliza-se de outras táticas de atuação nos municípios do interior, como a parceria com a Secretaria de Obras, por intermédio do DECOM, para as construções das bibliotecas cidadãs, o que nos mostra um impacto social positivo para a sociedade não só do município de Curitiba, mas do Estado como um todo.

De acordo com Vaz (2011), o modelo arquitetônico do museu, identificado na construção do Olho, e sua localização no Centro Cívico da cidade, anexo ao Bosque do Papa – agrega ao lugar a concepção espetacular típica de parte dos museus pós-modernos, com isso, o MON interfere diretamente na opinião que a população tem sobre a cultura.

Além da parceria com a Secretaria de Obras, outro impacto social positivo que a autora menciona, são as políticas públicas desenvolvidas pelo museu: o acesso gratuito no primeiro domingo de cada mês; as semanas dos catálogos com a venda a preços promocionais; a distribuição das revistas do museu via correio; a produção de material

didático repartida às escolas; a parceria com a Secretaria da Educação e com a Secretaria da Criança e da Juventude.

Essa viabilização entre o processo de interação entre o Estado e os setores populares também é viabilizado pela indústria cultural, pois o museu possui um forte marketing cultural, condição que se aplica ao MON – pelo noticiário nos jornais locais, pela divulgação da programação do museu espalhada nos pontos de ônibus por toda cidade, pelo programa de TV: "Museus", entre outras mídias (VAZ,2011).

De acordo com Vaz (2011,p.177) “A museologia enfatiza o papel social e educacional dos museus, uma vez que os museus como espaço de socialização e educação carregam a marca de um tempo histórico”

Sabendo que a museologia tem como objetivos o reconhecimento das identidades e das culturas, a preservação da memória coletiva como alicerce para a compreensão e a transformação da realidade, o museu também propõe visitas guiadas como forma de aproximação com seu público.

Conforme a pesquisa de Vaz (2011), o público identificado pelos livros de assinaturas revela que a maior parte do público não reside em Curitiba, o que corrobora na hipótese de que o turismo é um dos interesses de quem visita o MON, o que confirma a importância da arquitetura, do lazer e do turismo, como fatores que motivam a visita ao MON.

Um dos maiores impactos do museu, foi a concepção como um todo, em promover a 'integração do homem à cidade', fazer uma cidade mais acessível e humana, integrar as pessoas aos espaços públicos, preservar o patrimônio histórico, melhorar o transporte público e a implantação de áreas verdes na cidade, podem sim, serem exemplos de impactos estruturais, ambientais e sustentáveis (Figura 10).

Figura 10 – Área verde do museu



Fonte: <http://www.panoramadoturismo.com.br/>

As construções do MON, as urbanizações, as visibilidades da Ópera de Arame, do Jardim Botânico, a reforma do tradicional Mercado Municipal, e a política ecológica com o programa de reciclagem do lixo, foram promissoras para o aumento da atividade turística na cidade, contribuindo fortemente na economia local. A partir das ações políticas, da mídia e do fluxo de visitantes, o MON passa a integrar o circuito turístico de Curitiba, sendo um dos 24 pontos de parada propostos ao visitante que trafega na Linha de Turismo.

O museu é propulsor do turismo, e atrela as duas funções: entretenimento cultural, pois o turismo em si contribui com a preservação do patrimônio e a valorização das cidades, reforçando o conceito de que a relação entre turismo e cultura, locais não apenas para turistas, mas que contribuem para a formação e a cidadania de cada visitante.

Além disso, um dos principais impactos sociais positivos, é a ocupação do parque (Figura 11), transformando a área externa do museu em um palco para ensaio de música, dança e atividades circenses.

Figura 11 – Espaço externo do museu



Fonte: <https://busaocuritiba.com>

De acordo com Vaz (2011, p.268):

A laje e o estacionamento servem de pista de skate, ciclovia e circuito de caminhada, as pilastras confortam os casais participando silenciosamente das escolhas pessoais, o lago serve para refrescar os pés, o gramado fica repleto de cadeiras de praia, jardim para os cachorros e local pra "puxar um fumo". As mães passeiam com seus filhos, amigos se reúnem para tocar violão, os bancos espalhados ao longo do gramado se transformam em várias praças, locais para conversar, saborear chimarrão, paquerar, escutar música, curtir e descontraír – cada grupo delimita sua área. Espaço de lazer e trabalho, o vendedor ambulante ganha o dia com a cerveja gelada, com o sorvete e o algodão-doce, o tio que cuida dos carros "fatura o seu".

O autor fez uma análise nas proximidades do museu, e observou um bar localizado exatamente à frente, muito frequentado pelos jovens nas tardes dos finais de semana, o Basset, logo que foi inaugurado o Museu, o proprietário reformou o espaço adotando as cores das cerâmicas da torre de sustentação do olho, e teve como resultado, a freguesia ampliada. Além desse bar, outros empreendimentos apontaram um aumento de clientes, após a instalação do museu (MOURA,2010).

De acordo com Moura (2010) esse tipo de equipamento revela o papel simbólico de um novo produto urbano, induzindo a constituição ou reforçando um ponto de encontro na cidade.

Com base na sua pesquisa, o autor ao entrevistar comerciantes locais, percebeu que houve uma valorização imobiliária no bairro com a chegada do museu, porém já era algo esperado.

De acordo com o Moura (2010,n.p):

Poucas alterações aconteceram nas proximidades do novo equipamento, particularmente no que concerne ao adensamento de usos e à dinâmica imobiliária. Entrevistas aplicadas a comerciantes e prestadores de serviços que funcionam nas quadras imediatas ao Museu apontam que, para algumas unidades, como bares, houve apenas mudança no perfil dos frequentadores; para outras, como uma revistaria, uma lavanderia e uma distribuidora de bebidas, houve até mesmo um pequeno esvaziamento, já que parte do público alvo era composta pelos funcionários das Secretarias relocadas. Apontam também que a clientela modificada incorpora poucos turistas e visitantes durante o dia. Isso permite concluir que este novo produto, legitimado pelo desempenho de uma função social, tem indubitável relevância no reposicionamento dos atributos urbanísticos de Curitiba.

A partir dessas análises, foram observados os seguintes impactos:

IMPACTOS ANALISADOS
<p>Impacto social</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fez com que ficasse em evidencia a importância da arquitetura ao se referir a arte e a cultura na atualidade; - Política cultural, onde o MON utiliza-se de outras táticas de atuação nos municípios do interior, como a parceria com a Secretaria de Obras, por intermédio do DECOM, para as construções das bibliotecas cidadãs;

- O acesso gratuito no primeiro domingo de cada mês; as semanas dos catálogos com a venda a preços promocionais; a distribuição das revistas do museu via correio; a produção de material didático repartida às escolas; a parceria com a Secretaria da Educação e com a Secretaria da Criança e da Juventude;
- Objetivando o reconhecimento das identidades e das culturas, a preservação da memória coletiva como alicerce para a compreensão e a transformação da realidade, o museu também propõe visitas guiadas como forma de aproximação com seu público;
- A ocupação do parque, transformando a área externa do museu em um palco para ensaio de música, dança e atividades circenses;

Impacto estrutural/ ambiental

- Melhoria no transporte público;
- Implantação de áreas verdes na cidade;
- Remanejamento paisagístico;
- Coleta sustentável do lixo;
- Urbanização;

Impacto econômico

- O MON passa a integrar o circuito turístico de Curitiba, sendo um dos 24 pontos de parada propostos ao visitante que trafega na Linha de Turismo;
- Valorização imobiliária no bairro;
- Aumento do fluxo de clientes nos bares, restaurantes e serviços nos arredores do museu;

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A arquitetura do entretenimento está presente no nosso dia-a-dia em dezenas de cidades, no Brasil e no exterior, seja através de ícones arquitetônicos, lugares temáticos, etc. Esse tipo de construção, é na maioria das vezes, voltada ao lazer, cultura, e para a atividade turística.

Grandes projetos arquitetônicos, assinados por renomados arquitetos, fazem parte de muitos investimentos, feitos por grandes empresários, que buscam valorizar estrategicamente determinado local, como nos projetos de revitalização, feitos em áreas já degradadas, por vezes, áreas históricas, com grande potencial turístico.

Estas construções, devido a sua arquitetura exponencial e monumental, tornam-se ícones da contemporaneidade, a partir de uma concepção política. Os idealizadores desses grandes projetos, já visam o desenvolvimento econômico que a obra trará para a região onde o projeto será implantado, por muitas vezes, visando a sua projeção nacional e internacional, fazendo com que aquele empreendimento pertença à uma sociedade global.

O que se pode dizer em muitos casos, é que estes projetos são edificados à custa de cifras elevadas em bairros de cidades que muitas vezes não possuem serviços básicos, sendo uma contradição entre a imagem de atração idealizada por seus criadores e a realidade.

Estes investimentos trazem diversos benefícios econômicos, com o estímulo do turismo, aumento do emprego e renda na região, como também o aumento do valor imobiliário, mas pode significar apenas a um grupo que detenha poder político e financeiro, não repercutindo para grande parte da população. Os impactos não são apenas econômicos, como também sociais, interferindo no modo de viver, identidade e memórias sociais daqueles que ali residem, por vezes, expulsando a comunidade local.

Conforme as análises, no caso do Museu do Amanhã, o museu faz parte de um grande projeto de revitalização da zona portuária do Rio de Janeiro, conhecido como Porto Maravilha, os impactos foram diversos, como esperados. A área foi reurbanizada,

foram restaurados prédios históricos, construídas calçadas e ciclovias, melhoria na iluminação pública, arborização, e transporte público, e o transporte sobre trilhos.

O projeto também conta com diversas propostas de preservação da memória e da história, local, como por exemplo, a criação de circuitos históricos e arqueológicos.

Com todas as melhorias, e com a abertura do Museu do Amanhã, a área tornou-se um dos principais atrativos turísticos do centro histórico e da região do porto, aumentando o fluxo turístico. Os serviços relacionados ao turismo também se beneficiaram com a presença deste equipamento cultural e de entretenimento: bares, restaurantes, hotéis, serviços de transporte, lojas, etc. De acordo com a pesquisa realizada, foi constatado que a comunidade local teve participação nos projetos, o que é um ponto positivo.

Todas essas mudanças ocorridas na região, impactaram naqueles que ali viviam, mudaram seus hábitos e modo de viver, pois, a área deixou de ser um local perigoso e degradado, e passou a ser um local revitalizado.

No caso do Museu Oscar Niemeyer, a implantação do museu, junto com todas as políticas públicas e planos governamentais, as várias mudanças urbanísticas na cidade, além da melhoria do transporte público e recolhimento ecológico do lixo, a cidade passou a ser reconhecida nacionalmente, como uma cidade modelo.

O museu além de se tornar um símbolo para a cidade, devido a sua arquitetura artística, ele aproximou os moradores e turistas de Curitiba, com a arte, o que é um impacto sociocultural muito importante. Além de conectar com a arte, o museu, por estar rodeado de área verde, o espaço foi democratizado com a integração das pessoas com o ambiente, tornando o local em um ponto de encontro, onde ocorrem apresentações teatrais, musicais, festivais gastronômicos, entre outros, mudando os hábitos e modo de viver das pessoas que ali frequentam o espaço, como também, alterando a rotina do bairro.

Os resultados obtidos através dessa pesquisa demonstram que sempre haverá impactos, tanto positivos, como negativos, podendo ser impactos sociais, ambientais, estruturais e econômicos, e que os mesmos, podem interferir na identidade local. Por isso, se deve ter um cuidado maior em relação as pessoas, história e memória que ali já

existiam, antes do empreendimento ser construído. A inserção de um ícone arquitetônico voltado ao entretenimento, de fato, atrai grandes investidores, como também, o olhar do poder público.

Não há dúvida que a arquitetura do entretenimento proporciona nos territórios onde são edificados projetos diversas possibilidades, como investimentos, desenvolvimento econômico, social e turístico. Cabe aos idealizadores desses projetos, o papel e a responsabilidade de incluir a população local em ações inclusivas e participativas como forma de mitigar impactos.

Diante desta perspectiva, podemos concluir que a arquitetura do entretenimento possui um importante papel ao desenvolvimento e criação de atrativo turístico, como também, na identidade territorial de determinado lugar. É necessário estar atento às consequências deste tipo de arquitetura por sua magnitude.

Esse estudo, propõe diversas reflexões a respeito do tema, pois as sociedades estão em constante transformação, trazendo novas mudanças nas identidades locais, nos hábitos e nos costumes. Os aspectos aqui abordados não esgotam o debate, mas podem contribuir como um ponto de partida para outras investigações. Destaca-se, portanto, a importância de que novos estudos sejam realizados no sentido de discutir as relações entre a arquitetura, entretenimento, turismo e seus impactos.

Acredita-se que a realização de estudos aprofundados sobre estes assuntos, possa vir a contribuir com o tema proposto, e que seja compreendido por sua complexidade como um fenômeno pós-moderno.

Diante da complexidade do tema, tendo em vista os resultados obtidos neste trabalho, pode-se sugerir para futuras pesquisas que se conheçam os lugares e façam uma análise *in loco*, sejam realizadas entrevistas com moradores e comerciantes que habitam no entorno, e, se possível, sejam aplicados questionários, se não for possível presencial, de forma virtual com pessoas que frequentam e ou visitaram estes equipamentos culturais.

REFERÊNCIAS

Bandeira, C. R. C. (2010). **A monumentalidade arquitetônica dentro do planejamento estratégico de cidades: a arquitetura rentista e a grife Richard Rogers**. Risco - Revista De Pesquisa Em Arquitetura E Urbanismo.

CIDADE E CULTURA. Portal do museu. Disponível em:<
<https://www.cidadeecultura.com/museu-do-amanha/>>. Acesso em:06 jan.2021.

COMPANHIA DE DESENVOLVIMENTO URBANO DA REGIÃO DO PORTO DO RIO DE JANEIRO - CDURP. Museu do Amanhã. Rio de Janeiro: CDURP, 2015. Disponível em: <http://www.portomaravilha.com.br/museu_amanha>. Acesso em: 6 jan. 2021.

FILHO;Antonio F.C;COSTA; Lúcia MARIA S.A;JESUS;Karine Dias. **Porto Maravilha – RJ: Comércio, Espetáculo e Cidade**. Revista (online). Rio de Janeiro: v.8 | n.1 [2019].

FONTENELE, Leonardo. **Quando marketing, entretenimento e arquitetura andam juntos**. Disponível em: < https://www.aecweb.com.br/cont/a/quando-marketing-entretenimento-e-arquitetura-andam-juntos_11039>. Acesso em: 10j an.2021.

FUNARI, Pedro Paulo; PELEGRINE, Sandra C. A. **Patrimônio Histórico e Cultural**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

GIROTO,Ivo Renato. **Um olho para ver e ser visto: Uma análise do Museu Oscar Niemeyer, em Curitiba, Brasil**. Oculum ens. | Campinas | 16(1) | 101-119 | Janeiro-Abril 2019.

LEONARDE, A.; UVINHA, R. R. **A cidade do entretenimento: um estudo sobre a identidade cultural da cidade de São Paulo**. Caderno Virtual de Turismo. Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 32-45, abr.2016.

MOURA, Beatriz Monteiro. **A participação do público no Museu do Amanhã: interatividade e consumo cultural**. Rio de Janeiro, 2017.

MOURA, Rosa. **Efeitos simbólicos do museu Oscar Niemeyer na internacionalização de Curitiba**. Disponível em:<
<https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/arquitextos/11.125/3567>>. 125. Acesso em: 10 jan.2021.

MUSEU DO AMANHÃ. Portal do museu. Disponível em:
<https://museudoamanha.org.br/>>. Acesso em: 27 set. 2020.

MUSEU OSCAR NIEMEYER. Portal do museu. Disponível em: <<https://museuoscarniemeyer.org.br/>>. Acesso em 07 jan.2021.

OLIVEIRA, Aécio. **Porto Maravilha: as transformações urbanas na região portuária do Rio**. Disponível em:< <https://fase.org.br/pt/informe-se/artigos/porto-maravilha-as-transformacoes-urbanas-na-regiao-portuaria/>>. Acesso em:06 jan.2021.

PAIVA, R. A. O turismo e os ícones urbanos e arquitetônicos. R. B. Estudos Urbanos e Regionais, v.16, nº.1, p.107-123, / MAIO 2014.

PIMENTA, Margareth de Castro Afeche; FIGUEIREDO, Lauro César. **Lugares: patrimônio, memória e paisagens**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2014.

SILVA, Diego Rodrigues; SANT'ANNA, Paulo Afranio. **Turismo e crise/mudança da identidade cultural: impactos psicossociais da atividade turística em Diamantina**. Revista Iberoamericana de Turismo – RITUR, Penedo, vol. 5, n.1, p. 4-21, 2015.

URRY, John. O olhar do turista: lazer e viagens nas sociedades contemporâneas. São Paulo: Studio Nobel: SESC, 1996.

VALADÃO, Regina Coeli Mendes. V136 **Tradição e criação, memória e patrimônio: a revitalização da zona portuária do Rio de Janeiro**, 2012.

VARGAS DE ASSIS, Jader: **Economia da Cultura e Desenvolvimento Urbano: O caso do Museu do Amanhã na cidade do Rio de Janeiro**. 2017. 59f.

VARGAS, H.C. e PAIVA, R. A. (Orgs.). Turismo, arquitetura e cidade. Série Intervenção urbana.In: CASTELLO, L e FORGIARINI, L. Arquitetura do Entretenimento: o lugar e seus significados. Barueri, SP: Manole, 2016.

VAZ, Adriana. **O Museu Oscar Niemeyer e seu público: articulações entre culto, o massivo e o popular** / Curitiba, 2011.

VITRUVIUS. Disponível em: < <https://vitruvius.com.br/>>. Acesso em 06 jan.2021.

VIVADECOR.A. Disponível em: < <https://www.vivadecora.com.br/>>. Acesso em: 06 jan.2021.