

design

ESPAÇO INTERATIVO CIÊNCIAS DA VIDA
Equipe B - Arquitetura, Design e Multimídia | Belo Horizonte, MG, 2013

FICHA TÉCNICA

ARQUITETURA Fernando Pacheco do Nascimento e Larissa Cruz, Santos Magalhães (coordenadores), Bianca de Cássia Claret, Gabriela Amorim, Juliana Horta, Kelly Chantre e Roberto Thezatz Yajima
COMUNICAÇÃO VISUAL Fernando Pacheco do Nascimento, Larissa Cruz, Santos Magalhães e Gabriela Raboin Andrade (coordenadores), Amanda Fernandes Fonseca, Emerson Franco, Elton Sauer e Roberto Thezatz Yajima

www.pecn.com.br
Conceção e produção integrada

Adaptar um espaço com paredes delimitadas, tornando-o acessível, e criar um local interativo com apelo para os público-alvo visitantes, público-alvo do local. Esse foi o desafio que o escritório mineiro Equipe B - Arquitetura, Design e Multimídia enfrentou para criar o Espaço Interativo Ciências da Vida (EiCV), um museu lúdico em Belo Horizonte que convida os visitantes a conhecer o funcionamento do corpo humano.

A cargo da equipe liderada pelos arquitetos Leandro dos Santos Magalhães e Fernando Pacheco do Nascimento, ficaram os projetos arquitetônico, museológico, lumotécnico, acústico, de acessibilidade e de comunicação visual. No piso inferior estão a recepção e sete salas temáticas — Célula ao alcance da mão, Reprodução, Circulação, Digestão/Nutrição, Movimento, Sentidos e Sentir, Embrião e agir. No piso superior, um espaço com computadores e uma biblioteca.

Inspirados pela série de instalações "benedictinas" do artista francês Hélio Oiticica, que na década de 1970 convidavam o espectador a se inserir no espaço e passar por experiências sensoriais, os arquitetos queriam que o museu se transformasse em um ambiente de imersão, que se tornaria completo com a presença do público. As cores fortes e a identidade visual de cada sala seriam responsáveis por esse movimento. "Estudamos alguns especialistas para embasar nossa ideia de gerar um ambiente pedagógico, criando um nicho que espacialize o conteúdo para o interesse da criança", explica Fernando.

As salas ganham cores que remetem às atividades do corpo humano correspondentes. O espaço de cada sala é reproduzido visualmente, tons de rosa, na sala foram amarelas. O teto de todas as salas foi pintado de preto, com uma tinta com tecnologia capaz de absorver o som e melhorar a acústica das ambientes.

Como a proposta do museu se baseia na interatividade, para cada ambiente foram criados diferentes jogos para os visitantes. Para administrar toda a parte técnica dos recursos tecnológicos — cabos, elevadores, aparelhos de DVD, entre outros — a sala foi aproveitada os painéis explicativos e criar armários internos. Precisávamos organizar o lugar, mas sem perder esse espaço de exposição", explica Leandro. Os painéis foram um dos as peças expostas na parede, dando coesão ao projeto.

O projeto de iluminação criado pela Equipe B adotou as paredes como suporte de um caminho de luz, que seria inicialmente formado por lâmpadas fluorescentes dentro de placas de acrílico. Os arquitetos, porém, perceberam que a manutenção desse sistema seria trabalhosa. A solução foi colocar fibra óptica side-light de 9 mm de espessura, capaz de iluminar 20 m de percurso com um único fonte de luz e em placas de MDF de 15 mm de espessura. "Para a manutenção é só trocar a ponta. Os cabos foram feitos para ser presos", diz Fernando.

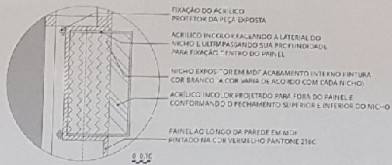
O posicionamento das peças interativas considerou o público que frequenta o museu, formado por crianças e idosos com menos de 14 anos, e a altura média das peças ficou em 1,20 m. A preocupação com a boa experiência de todos os visitantes também aparece nas questões de acessibilidade. No piso inferior, por exemplo, todas as salas estão no mesmo nível, garantindo a mobilidade das pessoas com necessidades especiais.

Na sala Célula ao alcance da mão, a construção da museografia privilegiou os deficientes visuais, que podem museusar as peças e os quadros táteis e ler os painéis informativos em Braille. Curiosamente, outro destaque desta sala foi o trabalho com a iluminação, que mesclou a luz artificial das outras salas com a luz natural, criando um

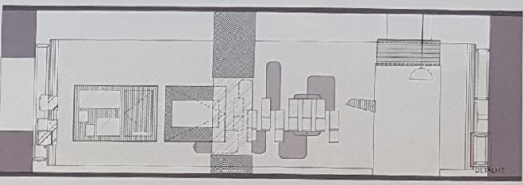
aspecto visual diferente. "Queríamos fazer uma analogia quase que paradoxal. É uma sala para deficientes visuais, mas que é toda clara", diz Leandro. **IDENTIDADE VISUAL** Embora cada sala do EiCV fosse temática, a equipe procurou promover uma unidade ao conjunto criando elementos de tratamento visual, iluminação e acústica em comum para todas as espaços. A preocupação se estendeu para a criação da sinalização e identidade gráfica do espaço. "Apropriadamente elementos de comunicação visual na arquitetura é vice-versa", explica Fernando. Um exemplo está no uso de cores, a mesma de cada sala se repetindo em seu ícone sinalizador respectivo.

A criação da identidade visual teve a coordenação de Gabriela Raboin Andrade, além dos arquitetos da Equipe B. Nella, a legibilidade do BCV interproporções de vermelho como cor principal. Esta cor, que resgata a imagem do sangue (uma parte da temática biológica da exposição), foi aplicada na forma de balão. O desenho foi inspirado no filme francês Le ballon rouge, do diretor Albert Lamurose, representando a dinamicidade do universo infantil, que se associa às descobertas da ciência.

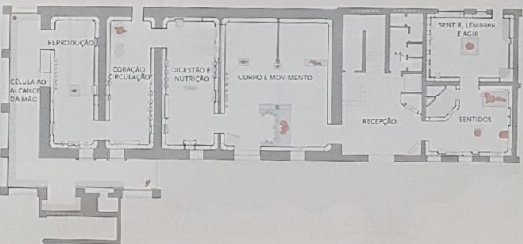
Além de estar presente em todo o material impresso do museu, a legibilidade foi aplicada na recepção em uma projeção arquitetônica, que aproveita as paredes e a escada, e o visitante só consegue ver a imagem formada por dentro a partir de determinado ponto de vista. Segundo Leandro, a aplicação demorou três dias, em um trabalho coletivo das equipes de arquitetura, adesivos e pintura. "É uma técnica que precisa ser feita a mão. Até conseguimos fazer alguns simulacros 3D, mas a execução total é feita no lugar", diz. Trabalho coletivo foi uma condição primordial no projeto do EiCV, uma vez que contou com equipes com interesses e prioridades distintas.



DETALHE - NICHO EXPOSITIVO - SEÇÃO HORIZONTAL



CORTE - SALA DE REPRODUÇÃO



PLANTA GERAL

COR E INTERATIVIDADE

POF CAMILA BERTO TESSARO, LO FOTOS RODRIGO MARCANDIER

