

Adriana Simeone Barbosa

asimeone@ruralrj.com.br

Designer

Laboratório de Análises

Gráficas e Representação Digital

Programa de Pós-Graduação em Urbanismo

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Apoio Técnico:

Márcia Furriel

Roteiro e Interface: Elementos Fundamentais para a Representação das Cidades Virtuais

Resumo

Esse trabalho se insere no projeto “A Evolução dos Sistemas Simbólicos da Cidade Latino-Americana” da equipe do Laboratório de Análises Gráficas e Representação Digital, coordenado pelos Profs. Roberto Segre e José Ripper Kós, no PROURB (Programa de Pós-Graduação em Urbanismo), na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Ao longo de cinco anos, foram realizados os CD-ROMs *Havana Colonial*, *Rio de Janeiro Colonial* e os sites *Um Palácio na Cidade* e *Favela Bairro*. Partindo dessa experiência, o trabalho pretende demonstrar uma evolução conceitual e tecnológica nas questões relativas à representação, e através da análise de algumas telas dos trabalhos citados acima, discutir a importância da integração entre a elaboração do roteiro e o desenvolvimento do sistema de interfaces, através do qual o usuário fará contato com o produto.

Abstract

This paper derives from the project “A Evolução do Sistemas simbólicos da Cidade Latino-Americana” by the team at the Laboratório de Análises Gráficas e Representação Digital, PROURB (Programa de Pós-graduação em Urbanismo) at the Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro. In a period of five years the CD-ROMs Havana Colonial, Rio de Janeiro Colonial and the websites Um Palácio na Cidade and Favela-Bairro were produced. Based on that experience this paper intends to demonstrate that there was a conceptual and technological evolution related to representation and through the analysis of a few of the screens of the above mentioned works we will discuss the importance of integrating navigation script and creation of the interfaces through which the user accesses the product.

Introdução

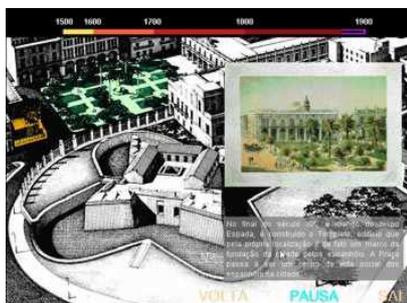


Figura 1 - Linha do tempo: outra forma de navegação

Representar uma cidade através de um sistema interativo significa apreender seus aspectos mais significativos, entender seus mecanismos fundamentais e posteriormente elaborar uma leitura ou interpretação, traduzida através da não-linearidade característica dos documentos hipertexto.

Partindo de uma ampla pesquisa bibliográfica e iconográfica, cria-se um conjunto coerente de elementos gráficos, capazes de refletir o conteúdo, formal e funcionalmente, despertando no usuário empatia e curiosidade a respeito do ambiente que vai percorrer. O grande desafio é representar a complexidade dos diversos aspectos da cidade através de experimentações dos recursos oferecidos pela nova linguagem.

Para cada produto é desenvolvido um sistema de identidade visual particular, intrinsecamente relacionado a sua abordagem específica. Dessa maneira, ao mesmo tempo em que estamos sempre recorrendo a temáticas da cidade, cada trabalho é tratado de forma independente e original. Explorando-se o potencial multimídia, criam-se elementos novos de representação, evitando metáforas visuais a outros meios e padrões gráficos.

A experiência Havana Colonial



Figura 2 - Estrutura de navegação através de menu de ícones, CD-ROM Havana Colonial

Partindo da cidade de Havana, sobre a qual se dispunha de vasto material bibliográfico e iconográfico, o CD-ROM *Havana Colonial* tinha como proposta criar um sistema hipermídia capaz de representar as questões específicas da cidade, e ao mesmo tempo constituir um modelo flexível que fosse aplicável a outras cidades da América Latina.

Tendo em vista a importância de explorar os novos recursos oferecidos pela linguagem multimídia, que possibilita a criação de estruturas não-lineares, a solução encontrada baseou-se na idéia de que o usuário deveria interagir com a cidade, experimentando suas formas e descobrindo o conteúdo distribuído no seu espaço, ao longo do tempo.

Dessa maneira, durante todo o trabalho, o desenho da cidade (ou de partes dela) permanece presente como base a que vão se referir os outros elementos que aparecem para descrevê-la (fotos, animações, mapas etc), nos vários momentos de sua história. O usuário ainda tem a possibilidade de fazer sua navegação a partir da linha do tempo (Figura 1), que o conduz para as datas mais importantes da cidade referentes a cada tópico disponível. O grande desafio é traduzir e interpretar a análise a que o trabalho se propõe através de recursos gráficos, utilizando o texto de maneira pontual, somente como um apoio à representação visual, já que a leitura de textos extensos na tela do computador gera desconforto.

Optou-se pela utilização da modelagem tridimensional, característica marcante desse e dos outros trabalhos desenvolvidos pela equipe, recriando em muitos momentos a cidade que não existe mais e promovendo a inserção do usuário no ambiente virtual, que o aproxima da temática em questão e facilita a leitura dos vários aspectos da cidade. Como alguém que anda pelas ruas, ele é a todo tempo convidado a optar e pode percorrer caminhos sempre inusitados. Ao mesmo tempo, criou-se um sistema de ícones através dos quais são representados os menus, que além de organizar o conteúdo do CD-ROM, também servem como referência para o usuário. (Figura 2)

A adaptação do modelo ao trabalho Rio Colonial



Figura 3 - Desenho como apoio para a descrição da cidade



Figura 4 - Utilização de hipertexto

Tendo concluído o CD-ROM Havana Colonial, o próximo passo seria aplicar o modelo desenvolvido à cidade do Rio de Janeiro, sobre a qual, a essa altura, já se tinha levantado o material necessário. Mais do que uma simples adaptação, essa nova etapa constituiu uma evolução para o trabalho, tanto em termos tecnológicos como formais.

Confirmou-se mais uma vez a necessidade de uma integração entre o desenvolvimento do roteiro e a criação do sistema de interfaces. Ao mesmo tempo em que se procurava manter uma identidade com o trabalho anterior, na forma de abordar e organizar as análises sobre a cidade, era importante também que o novo CD-ROM tivesse características particulares, que remetessem à imagem de cidade do Rio de Janeiro.

Discutindo sobre a estrutura de navegação refletida pela interface criada para o CD-ROM Havana Colonial, surgiram algumas novas propostas que visavam criar níveis diferenciados de informação e promover uma maior interação do usuário no seu percurso. Isso significava criar cada vez mais pontos em que o usuário tivesse que fazer escolhas no sentido de aprofundar o conteúdo desejado. Outro recurso bastante explorado foi a utilização de hipertextos para criar conexões entre tópicos e relacionar textos a imagens ou a outros textos. (Figuras 3 e 4)

Percebeu-se que para continuar tendo a cidade ao fundo (Figuras 5 e 6), sendo “percorrida” pelo usuário, seria bastante conveniente criar uma estrutura de navegação diferente, que ocupasse a menor área possível na tela, mas que ao mesmo tempo, pudesse ser acessada a qualquer momento. A partir de vários estudos formais, verificou-se que a melhor opção seria estabelecer alguns elementos, no caso três pequenas esferas, que estariam sempre na tela, pontuando essa estrutura de navegação. (Figura 7) A primeira esfera dá acesso aos tópicos, a segunda tem a função de possibilitar uma navegação tela a tela e a terceira permite que o usuário faça uma navegação temporal, como acontecia a partir da linha do tempo do trabalho anterior.

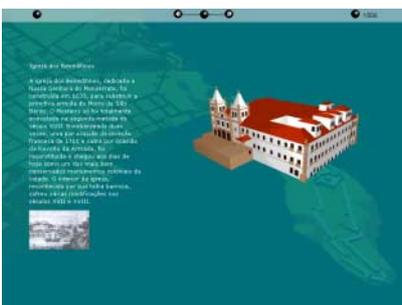


Figura 5 - Modelagem tridimensional: característica marcante nos trabalhos desenvolvidos pela equipe



Figura 6 - A cidade modelada como fundo no CD-ROM Rio de Janeiro Colonial



Figura 7 - Estrutura de navegação a partir de pequenas esferas que ficam o tempo todo na tela

Um Palácio na Cidade, uma aula interativa



Figura 8 - Acima vê-se a estrutura de campos, onde a navegação pode ser feita pelos tópicos ou a partir do modelo tridimensional do prédio

O site Um Palácio na Cidade foi vencedor do concurso promovido pelo Museu da República, cujo objetivo era que se desenvolvesse uma aula virtual sobre o museu. Sob essa perspectiva, decidiu-se que seriam abordados os aspectos urbanos e arquitetônicos do prédio e partiu-se para o levantamento do seu histórico e para o desenvolvimento de análises originais a esse respeito. Ao mesmo tempo, foram produzidas imagens (fotos, modelos, desenhos, animações) capazes de recriar os vários momentos da edificação e traduzir de maneira visual a aula que seria dada.



Figura 9 - Acima, pequenas imagens que podem ser ampliadas. Navegação através de legendas e pisos do modelo tridimensional



Figura 10 - Tela de abertura do site Favela Bairro



Figura 11 - Grid irregular aparente, utilizado como estrutura de organização do site



Figura 12 - Localização de favelas a partir do modelo tridimensional da cidade

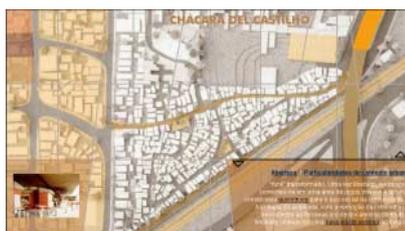


Figura 13 - Destaque de elementos da favela a partir de hipertextos

Mais uma vez a interface foi desenvolvida para atender às necessidades do roteiro. Nesse caso, criou-se uma estrutura de campos reservados para os tópicos, textos, imagens. (Figura 8) Visando otimizar a disponibilização do trabalho na internet, em cada tópico são mostradas todas as imagens em tamanho reduzido e a partir dessa prévia o usuário é capaz de escolher quais as que quer ver ampliadas. (Figura 9) Além disso, ele pode, em muitos momentos, navegar também a partir do modelo tridimensional do prédio e utilizar os hipertextos para ir de um tópico a outro.

<http://www.fau.ufrj.br/prourb/cidades/favela>

Favela Bairro: conciliando análises na leitura da desordem

O site Favela Bairro foi desenvolvido para a Prefeitura por ocasião da CIMEIRA e tinha como objetivo esclarecer e informar os jornalistas participantes do evento sobre os projetos realizados.

Para interpretar e representar a complexidade do conteúdo de que dispúnhamos - a favela e suas transformações através da intervenção da prefeitura - utilizou-se um *grid* irregular aparente no qual foram inseridos os menus, os textos e as imagens. (Figuras 10 e 11) A idéia era reproduzir a estrutura caótica da favela e em contraponto, a partir dela, criar uma ordem, organizando esses elementos de uma maneira coerente.

Nesse trabalho era preciso criar vários níveis de leitura: a localização favelas tratadas e sua relação com a cidade (Figura 12), o mapa da favela e seus elementos principais (Figura 13) e, principalmente, as modificações promovidas pelo programa Favela Bairro. A interface foi desenvolvida a partir da determinação de roteiro de que o usuário partiria de uma visão geral, onde poderia situar-se, e iria se aproximando de cada favela, onde encontraria suas particularidades e a descrição do que foi feito em termos de melhoria. Para isso foi criado um sistema de menu flexível, que aparece em um dos quatro cantos da tela e que permite ao usuário ver a favela na cidade, a favela isoladamente e as ações realizadas, e fazer análises comparativas a todo o momento.

Para criar um contraste entre o mapa da favela e o que foi realizado pelo Programa, utilizamos mapas de naturezas diferentes: a primeira abordagem é realizada em maquete eletrônica, enquanto para a segunda são utilizadas imagens de maquetes físicas, fornecidas pela prefeitura. Mais uma vez, para aproveitar ao máximo o espaço disponível na tela e tornar o site mais leve, utilizamos pequenas imagens que podem ser ampliadas de acordo com o interesse do usuário. Outro recurso criado para esse trabalho foi o da permuta de imagens de antes e depois da implantação do programa.

<http://www.fau.ufrj.br/prourb/catete>

Conclusão

Nos trabalhos realizados pela equipe, a relevância da temática urbana e arquitetônica faz com que a relação com o espaço e a sua organização torne-se fundamental. A cidade é sempre vista como o cenário que o usuário vai percorrer para descobrir ou reconhecer seus elementos mais importantes.

A partir da análise dos produtos desenvolvidos pela equipe, fica claro que o desenvolvimento da interface, meio pelo qual o usuário vai interagir com o aplicativo, não pode ser visto como um mero tratamento estético e superficial, através do qual se maqueia um conteúdo. Na prática, é através de um diálogo constante entre a elaboração do roteiro e o projeto da interface que vão se criar sistemas de navegação e suas respectivas representações gráficas, capazes de adequar os elementos de que se dispõe a um espaço restrito a cada tela, e ao mesmo tempo amplo, considerando que se desdobra em tantas outras, possibilitando que o conteúdo seja diluído e organizado de maneira interativa e dinâmica.

Palavras Chave: Interface, roteiro, multimídia, website, cd-rom.