

Narrativa, diagrama e database: considerações sobre a experiência da informação de apresentações de arquitetura e urbanismo em websites

Narrative, diagram and database: considerations about information experience in architecture presentations in websites

Gabriel Girnos Elias de Souza

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil
gabrielgirnos@gmail.com

Abstract: *As part of an ongoing research about technical, rhetorical and aesthetical characteristics of architecture presentations in websites, this paper presents considerations about the means of representation and public diffusion of architecture and urbanism, focusing the specificities of digital media through the keywords “narrative”, “diagram” and “database”. In search for basis to think the structuring of information experience in architectural discourses, the text punctuates the profession’s peculiar needs for presentation and visualization, and its links with the three keywords. Then, it presents a case study (the Bjarke Ingels Group website) to illustrate aspects of the analysis intended by the research.*

Palabras clave: Arquitetura; narrativa; hipermissão; diagramas; websites.

Introdução

Embora a referência e fim essencial da arquitetura seja a realidade material, um olhar atento à cultura arquitetônica mostra o quanto as concepções, os debates e as influências que orientam a profissão amparam-se necessariamente em um complexo de representações e mediações. Especialmente as mediações que, diferente dos desenhos executivos e dos croquis de projeto, se dedicam à *divulgação* e *publicização* da arquitetura: é principalmente a partir destas que se constitui o debate intelectual e o ensino da disciplina. Em última análise, seria através de suas variadas mídias — livros, fotografias, desenhos, filmes, teorias — que definiríamos “arquitetura”, em contraposição à simples “construção” (RATTENBURY, 2002, p.3).

Esse entrelaçamento entre meios de veiculação e a produção “concreta” de arquitetura, por sua vez, tenderia a intensificar-se com a crescente ubiquidade das novas mídias em nossa cultura. A internet, em especial, rapidamente se torna o meio “universal” de comunicação e é cada vez mais o contato primário de profissionais e estudantes com a produção arquitetônica. Mas quais as peculiaridades estéticas e comunicativas que a divulgação de arquitetura adquiriria nessa mídia?

Compreendendo a *apresentação pública documental* da ar-

quitetura como um projeto com suas próprias peculiaridades, a pesquisa “*A exposição da arquitetura em meios digitais: narrativas, diagramas e bases de dados*” propõe o estudo de estratégias de expressão de projetos e obras adotadas em *websites* de escritórios de arquitetura, partindo dos termos básicos *narrativa*, *diagrama* e *base de dados*. O presente texto visa introduzir alguns aspectos da discussão em torno desses termos, seguida de um estudo de caso que ilustre o tipo de objeto e de análise da pesquisa.

Sequencialidade, navegabilidade e visualização

Toda apresentação necessita estruturar uma *experiência de informações* para seu público. No caso das apresentações de divulgação do campo da arquitetura e do urbanismo — sejam voltadas a propostas ou obras prontas, sejam compostas por textos, desenhos, animações ou quaisquer meios de representação — são identificadas aqui três formas fundamentais de experimentar a “informação projetual”:

- a *sugestão da experiência vivencial*, referente à simulação ou referência à *sensação* de se estar no interior do objeto e percorrer seus espaços;
- a *intelecção formal-espacial*, referente à articulação, no

pensamento do leitor, das configurações espaciais, geométricas e tectônicas do objeto em questão, compreendido em sua materialidade real ou potencial;

- a *visualização de processos e relações*, referente à comunicação de aspectos intangíveis do projeto, sejam eles *geradores do partido arquitetônico* (eixos e linhas de força, seqüências de alteração formal, intenção gestual do projeto, conexões, etc.), *aspectos de seu programa e uso* (identificação das funções dos espaços e do movimento/repouso de seus usuários, etc.) ou *processos físicos* a ele relacionados (ventilação, temperatura, esforços estruturais, etc.)

Na busca por constituir tais “experiências”, as representações documentais da arquitetura podem ser relacionadas à idéia de *narrativa*, por pelo menos dois motivos. Primeiro, há o fato do objeto arquitetônico ser algo experimentado *temporalmente*, numa seqüência de deslocamentos pelo espaço: a apresentação da arquitetura acaba então por demandar certa “narratividade” quando busca simular ou sugerir essa *fruição* (“experiência vivencial”) a partir de fotografias, perspectivas ou vídeos. Em segundo lugar, a complexidade do objeto arquitetônico faz com que sua mediação demande múltiplas representações documentais — textos, croquis, diagramas, maquetes, projeções, fotografias — que, por sua vez, só poderão captar e comunicar facetas suas. A compreensão do objeto ou intervenção arquitetônicos a partir de representações parciais é necessariamente um trabalho cognitivo de montagem na mente do expectador/leitor. Nessa “montagem”, por sua vez, influi a *estrutura* dada à apresentação do projeto, pois as informações verbais e visuais que o traduzem necessitam ser organizadas em alguma seqüência. Assim, num sentido muito estrito, a arquitetura sempre precisa ser “narrada”.

A estruturação dessas “narrativas” documentais, por sua vez, imbrica-se sempre com o suporte material usado. Diferentes suportes conferem espaços, ênfases e possibilidades diferentes, e os hiperdocumentos digitais — entre eles os *websites* — naturalmente trazem tais especificidades para a experiência de informações. Ao sobrepor numa mesma plataforma física quase todos os recursos audiovisuais existentes, a hipermídia digital conformou um *ambiente midiático* que tem revolucionado continuamente as possibilidades de visualização arquitetônica.

Por um lado, a facilidade e variedade de empregos híbridos de imagens, vídeos, animações e outros recursos audiovisuais possibilita incorporar às apresentações o tempo, o movimento e a interação, ampliando o escopo

do que pode ser representado em uma única interface e avançando muito no caminho do que se chamou aqui de “sugestão da experiência vivencial”. Mas a hipermídia também traz uma mudança significativa na forma como as informações podem ser organizadas, acessadas e conectadas entre si e, portanto, na forma como as “narrativas projetuais” podem se estruturar — e essa característica tem especial interesse para a presente pesquisa. Diferentemente da linearidade dominante até o Século XX — à qual normalmente relacionamos a idéia de “narrativa” — a hipermídia institui como modelo informacional e cognitivo dominante a *base de dados (database)*: um sistema de estruturas entrelaçadas, que permite a seu usuário escolher como se mover dentro de sua rede, com elementos que podem ser rearranjados em inúmeras seqüências diferentes (BONSIEPE, 2001). A *base de dados* é o modelo informacional subjacente às discussões sobre “interatividade” que têm invadido o campo do *design* e a cultura contemporânea como um todo.

Mesmo com uma interface física visualmente limitada (a tela do computador), o modelo “base de dados” confere à hipermídia certa “espacialidade” na forma como propicia acesso e absorção de dados pelo usuário. Por sua natureza multidirecional, não-linear, de navegação e manipulação, ela permite uma experiência da informação relativamente análoga à experiência física de exploração da arquitetura e da cidade (KOS, 1999). Assim, somadas as potencialidades de simulação e de navegação de informações, a hipermídia pode ser vista como a mídia mais completa existente para a apresentação da arquitetura.

Antes da estruturação dos “caminhos” da informação, contudo, coloca-se uma questão básica para a arquitetura: a visualização simples de dados proporcionada pelas peças gráficas individuais. Compreensivelmente, a maior parte das representações produzidas na disciplina geralmente se dedica à descrição das configurações materiais das obras e projetos — ou seja, à função de “intelecção formal-espacial”. Contudo, nas últimas décadas tem havido crescente atenção aos aspectos “intangíveis” da profissão: vários expoentes da arquitetura têm explorado dimensões processuais e relacionais “imateriais” na geração das formas e propostas espaciais. Conforme se relacionam a um campo cada vez mais “informacional”, muitos projetos têm utilizado cada vez mais representações ligadas à *visualização de informações* — os “diagramas”. Apesar da multiplicidade de tipos e empregos, na arquitetura e urbanismo os diagramas diferem dos vários outros tipos de imagem utilizadas pelo fato re-

presentarem a *mediação* entre informação e forma — a *formalização visual e espacial* de um conceito ou ação.

Embora o emprego de diagramas processuais e relacionais na arquitetura anteceda a popularização dos computadores, a crescente recorrência atual a um pensamento e representações mais diagramáticos é inseparável do impacto trazido pela informatização, pois esta facilitou muito a geração de dados visuais e espaciais a partir de informação abstrata. A intensa proliferação de “infográficos” nos meios de comunicação em geral passa a participar das referências visuais de nossa cultura geral; exemplos como o estudo de caso deste texto, por sua vez, indicam que sua presença já se faz sentir também na cultura arquitetônica.

Para concluir, será ressaltado que os três termos-chave designados (narrativa, diagrama e base de dados) têm um sentido operacional para a pesquisa aqui representada: cada um designa um conjunto de aspectos a serem adereçados nas análises sobre apresentações digitais de arquitetura que se pretende realizar.

- “Narrativa” trata dos componentes “diacrônicos” das apresentações: a linha argumentativa, a seqüência conferida aos dados visuais, e também o tratamento “cinemático” por vezes empregado para se conseguir a sugestão da “experiência vivencial”.
- “Diagrama” se refere aos aspectos “sincrônicos” das apresentações: por um lado, a organização do próprio espaço visual dos *websites*, que confere certa identidade visual às narrativas de informações; por outro, a maneira que as peças gráficas — com atenção especial aos *diagramas* propriamente ditos — comunicam dados projetuais, tanto no sentido da “intelecção da forma” quanto na visualização de informações intangíveis.
- “Base de dados”, por sua vez, designa a estrutura de conexões e navegação entre os dados da apresentação no meio digital: quais as possíveis ordens das informações, qual o grau e o modelo de acessibilidade a estas, quão flexível e variado é esse acesso; enfim, trata-se do que se chama às vezes de “arquitetura” do *website* e dos recursos de mídia que ele combina.

Breve estudo de caso: o *website* de BIG

Para este texto, optou-se por um caso diferenciado em relação à média de *websites* de escritórios de arquitetura e urbanismo com os quais a pesquisa teve contato até agora. *BIG* — *Bjarke Ingels Group* — é um escritório dinamarquês que vem se destacando nos últimos anos por,

entre outras coisas, uma marcante habilidade de síntese visual nas apresentações; seu *website*, econômico no conteúdo textual e pictórico, aparentemente busca ser coerente a essa identidade.

A tela principal, sem textos ou foto alguma, mostra apenas alguns *links* e um agrupamento de muitos ícones pequenos nomeados por siglas. Referentes a cada um dos projetos, os ícones foram gerados a partir de simplificações de algum formato ou diagrama especialmente identificável destes (ver figura 1); ao simples “contato” com o cursor do mouse, o ícone é substituído por uma pequena imagem do projeto, com seu nome completo abaixo.

O *link* “Info” desliza a primeira tela para uma página com notícias atualizadas sobre o grupo — colocadas numa estrutura de “rolagem” vertical típica dos *weblogs* — e com *links* para outras opções como informações sobre o staff, publicações, etc. Os outros *links* da página inicial, porém, conferem uma peculiaridade distintiva deste *website* em relação a outros: com eles, o usuário escolhe o tipo de agrupamento dos ícones de projetos — cronológico, alfabético, programático, por escala ou por situação de andamento. Sendo rearranjada pelo usuário, a tela inicial não só permite identificar melhor os projetos, mas de certo modo oferece “gráficos” que sintetizam visualmente o perfil e situação do escritório: os anos mais profícuos, a variedade e porcentagem dos tipos e das escalas de projeto com que o grupo trabalha, a proporção de projetos concluídos, etc.



Fig. 1. Tela inicial do *website* de *BIG*, com ícones agrupados pelo tipo de programa arquitetônico.

Ao se clicar em um dos ícones de projetos, uma janela “pop-up” se abre para a apresentação, que sempre se estrutura como uma seqüência de *slides*. Dentro dessa estrutura variam, de acordo com cada projeto, o núme-

ro de *slides*, os tipos de representação e, eventualmente, os recursos de mídia (alguns poucos incluindo vídeos e animações); mas, em geral, as apresentações usam pouco ou quase nenhum texto corrido, e cada *slide* mostra uma única imagem.

O primeiro slide das apresentações mostra sempre uma “foto” do projeto (seja virtual, de uma maquete ou da obra pronta) sem texto algum; o segundo *slide*, em contraste, apresenta apenas dados textuais (programa, arquitetos envolvidos, localização, apresentação rápida, etc.), sem imagem alguma. A partir daí, na grande maioria dos projetos se inicia uma sequência linear e gradativa de imagens — muitas vezes apenas diagramas icônicos (ver figura 2) — expondo uma dada situação e problema, e apresentando a *geração* e a *organização da proposta arquitetônica* como uma *leitura e resposta a esse problema*. Essa sequência dá conta, assim, da *visualização* da proposta e do processo projetual, por um lado, e da *intelecção* da configuração formal básica. Em geral, após a sequência “explicativa”, os *slides* terminam com uma sequência de imagens (virtuais, de maquetes ou da obra terminada) que reproduzem a visão de um observador no interior da edificação ou diante dela (ver figura 3) proporcionando a *sugestão vivencial* da proposta.

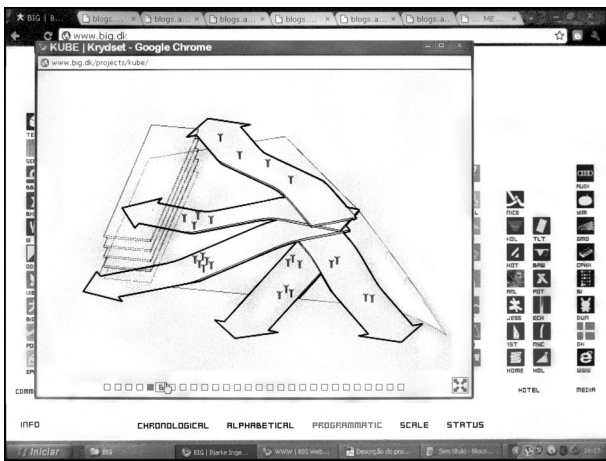


Fig. 2. Apresentação do projeto “KUBE” no Website de BIG, slide 06.

A estrutura de apresentação por *slideshow* é relativamente comum em *websites* de escritórios de arquitetura, mas BIG destaca-se na sua visível ênfase narrativa e na escolha de imagens. Muitos *websites* de arquitetura apenas veiculam peças gráficas aparentemente elaboradas em outro contexto e “adaptadas” à internet; nas apresentações de BIG, porém, a maioria das peças gráficas parece *concebida e produzida para as narrativas e interface adotadas*. Suas apresentações raramente incluem

representações “tradicionais” (plantas, cortes e fachadas), apostando mais em diagramas axonométricos simplificados e fotos de maquetes.



Fig. 3. Apresentação do projeto “KUBE” no website de BIG, slide 24.

Para concluir, cabe destacar novamente duas características gerais do caso apresentado. Em primeiro lugar, a *economia*: na contramão do que costuma chamar atenção no campo da hipermídia, o *website* de BIG não se destaca pelo uso de recursos de interação, animação ou simulação avançados ou impactantes, mas por enfatizar a *visualização sintética de informações* com recursos simples. Em segundo lugar, a *organicidade* entre os aspectos estruturais (“database”), sequenciais (“narrativa”) e simultâneos (“diagrama”), que acabam por conferir *clareza* à apresentação e *identidade* ao escritório.

Considerações finais

O texto procurou introduzir brevemente a discussão proposta pela pesquisa que o gerou e seus termos básicos. É preciso esclarecer que, mais que catalogar possibilidades operacionais, o que se almeja aqui são informações que possam guiar uma análise crítica e cultural futura. Assim, compreendendo a inegável relevância dos novos recursos de simulação e visualização tridimensional trazidos pelas mídias digitais, ressalta-se a necessidade de se atentar para os aspectos mais propriamente informacionais e retóricos das apresentações públicas de arquitetura — que, como indica o estudo de caso apresentado, também encontram novas potencialidades no meio digital. Com essa análise de formas de estruturação da experiência da informação arquitetônica, enfim, julga-se poder fornecer futuros panoramas esclarecedores da cultura arquitetônica recente.

Referências

- BIG - Bjarke Ingels Group. Recuperado em março de 2011, de <http://www.big.dk>.
- Bonsiepe, G. O design como ferramenta para o metabolismo cognoscitivo: da produção à apresentação do conhecimento. *Arquitextos*, ago. 2001. Recuperado em outubro de 2010, de <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.015/856>.
- Kos, J. R. Arquitetura e hiperdocumento: informação modelando o espaço. In: *Anais do III Seminário Ibero-Americano de Gráfica Digital – SIGraDi*. Montevideu, 1999, pp.501-506.
- Rattenbury, K. *This is Not Architecture: Media Constructions*. Londres: Routledge, 2002.