

# NOVAS MÍDIAS E REPRESENTAÇÃO DE ARQUITETURA

André Zupekan  
Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo  
andrezupekan@uol.com.br

## Abstract

### *Architectural representation and new media*

*This work has the objective of utilizing as a way of representation of architectural projects, the interactive multimedia, that inserts in its universe ways of static and movements expressions, images, animations, musics, videos, present elements in the experience of space, what facilitates the comprehension of the object. More than knowing the multimedia tools, as a project is represented, you must fully study it, recognize its principal characteristics and how to treat them in a way that the spectator experiences it, as a room or as a town.*

## 1. Introdução

“De certo, a arquitetura se encontra numa situação singular: é a única disciplina que combina conceito e experiência, imagem e uso, imagem e estrutura.” (Tschumi, 1994).

Nela se utiliza como principal mídia de representação de projetos o papel. Plantas, cortes, perspectivas e outras diversas imagens formam o “discurso gráfico” (Engeli, 2000), que, junto ao discurso verbal do arquiteto, induz o espectador a vivenciar esta arquitetura, antes mesmo de existir.

No entanto, o papel não comporta, em seu universo estático, formas de expressão em movimento, como músicas ou animações, elementos que convidam à imersão e estão presentes na vivência do espaço.

Hoje com a massificação de computadores e acesso à internet é possível entrar em contato com todas estas formas de expressão unidas, pela multimídia interativa, independente da área de interesse. E faz-se necessário trazê-la para representação de arquitetura, colocando-a coerente com seu tempo.

## 2. Objeto de estudo

O ponto de partida é o projeto squat, trabalho final de graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ.

Prática bastante comum na Europa, onde grupos de artistas ocupam edifícios abandonados e usam-nos

como residência, atelier e centro cultural onde expõem e comercializam sua produção, tornando essas construções auto-sustentáveis.

Esta versão fica em um edifício abandonado no centro da cidade do Rio de Janeiro, conhecido como Cine Plaza. Localizado na rua do Passeio 43, entre dois pólos consolidados de cultura da cidade, a Cinelândia e a Lapa. O que possibilita ao grupo, que o invade, estar onde há um público que consome arte.

Apesar de existir no edifício Cine Plaza uma estrutura espacial consolidada, que permite a definição racional das funções propostas pelos ocupantes, estes espaços estão sujeitos à espontaneidade de produção do grupo, tornando-os invariavelmente efêmeros.

Essa característica efêmera faz com que o projeto se foque mais na multiplicidade de atividades que o edifício pode comportar, dentro da premissa de torná-lo auto-sustentável, do que em intervenções físicas, ou seja, foca-se nas relações dos habitantes com o espaço, e sua vivência nele, e o estudo concentra-se em sua representação.

## 3. Desenvolvimento

A pesquisa, sobre este tipo de ocupação, identifica, para o projeto, alguns pontos a serem abordados em sua representação:

- Identificação do local a ser ocupado; por meio de plantas, cortes e fotos, possibilitando o planejamento tanto da ocupação como também das atividades possíveis.

- A evolução da ocupação; é principalmente atrelada ao funcionamento da infra-estrutura básica, água, luz, que possibilitam um maior conforto, e aumenta a capacidade de permanência de público, gerador de renda para a manutenção do edifício.
- O ponto ideal da evolução; num tempo indeterminado, após a ocupação, a curva evolutiva tende a estabilizar-se, já com toda a infra-estrutura e boa parte das atividades funcionando.
- A interação entre público e artistas; importante para a sustentabilidade do squat, pois é desta maneira, que o público, pode conhecer os motivos da ocupação e seus objetivos, e não temer participar.

A decisão foi desenvolvê-los separadamente, dentro de um mesmo cd rom, utilizando o software flash da macromedia para sua produção, e em espaços independentes:

- Cine Plaza; tem como conteúdo fotos, plantas, cortes e fachadas do edifício, imagens que identificam o local a ser ocupado.
- Evolução; é apresentada em cinco momentos, do primeiro dia de ocupação ao estágio ideal, e em dois dos principais espaços do edifício o térreo e um dos apartamentos, com imagens estáticas, e animações que ilustram a condição da infra-estrutura, água, luz e esgoto, em cada ocasião.
- Programação; é a representação de algumas das atividades no edifício, mesmo por que sua totalidade é inimaginável. São expressas em forma de animações, dispostas em uma grade de horários semanal e divididas nos pavimentos.
- O grupo; apresenta os apartamentos dos invasores com plantas e cortes, além de um vídeo com depoimento de cada um sobre seus motivos e intenções para a ocupação.

Sua estética é definida pelo logotipo universal do squat (figura 1), onde um boneco pula o símbolo de proibido encontrado em sinalizadores urbanos, caracterizados por usar imagens bidimensionais. E para manter-se coerente,



Figura 1.

nas animações que ilustram as atividades, a opção foi dar movimento apenas para os bonecos, reproduzindo pessoas e seu comportamento dentro do cenário, de plantas e cortes, dos ambientes do edifício, descartando qualquer imagem de modelos tridimensionais, pois “animações não necessariamente têm que se concentrar em renderizações hiper realistas, mas pelo contrario, em uma seqüência bem estruturada e um bom controle do entendimento.” (Engeli, 2000)

Há mais de uma animação por ambiente, que capta um instante de diversas atividades que acontecem em diferentes horários de dias da semana. Essa multiplicidade reforça a idéia de funções efêmeras a que o espaço do edifício esta sujeito, orientando para a compreensão de sua vivência, maior foco de interesse do projeto.

#### 4. Conclusões

A linguagem adotada nas animações, usa o edifício apenas como cenário, evidenciando as atividades que

ilustra, desta maneira, sem nenhuma orientação verbal, propiciam outras interpretações, enriquecendo a proposta com o acréscimo de novos eventos aos primeiramente apreciados.

Mesmo sendo o enfoque da representação a vivência no espaço do edifício, para o entendimento global do projeto, sempre se fez necessário o conhecimento de suas características físicas, de como passou de uma edificação abandonada a uma ativa e do grupo. Desta maneira, é indispensável que a apresentação contenha essas informações.

No entanto parte destas conclusões são específicas para o projeto do squat, pois cada projeto tem suas peculiaridades e portanto necessidades diferentes. Mais que conhecer as ferramentas que o multimídia agrega, ao representar um projeto, deve-se estudá-lo por completo, reconhecer suas principais características e como abordá-las de modo que induza o espectador a vivenciá-lo, seja um cômodo ou uma cidade.

## Referências

- Engeli, M.. 2000. *Digital stories – the poetic of communication*. Basel, Boston, Berlim. Birkhauser.
- Johnson, S.. 2001. Edição em língua portuguesa. *Cultura da interface – como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Tradução Borges, M.L.X.A.. Rio de Janeiro. Jorge Zahar.
- Levitated the exploration of computation*. <http://levitated.net> (05-10-2004)
- McLuhan, M., Fiore, Q..1967. *The medium is the message*. São Francisco. Hardwired.
- Tschumi, B. 1994. *Architecture and disjunction*,. Cambrige. MIT press.



### **André Zupékan**

*Arquiteto urbanista, formado em dezembro de 2003 pela Universidade Federal do Rio de Janeiro.*

*Prêmio Arquiteto do Amanhã 2004, IAB RJ, com o projeto squat.*

*Áreas de interesse: arquitetura, urbanismo, representação, multimídia, realidade virtual, programação.*