

IMERSÃO

LIVRO

3ª MARGEM

CONCRETO

LABIRINTO

NARRATIVA

CAMINHOS

MIDIATECA: a Terceira Margem

HIPERTEXTO

REFLEXO

HYPERLINK

BOND OF UNION

ESCOLHA

INTERNET

INFINITO

TIC

VIRTUAL

ESTRANHAMENTO

HIPERMÍDIA

MEMÓRIA COLETIVA

CADERNO DE TGI 2
RODRIGO SCHMIDT SEMINARI

[illegible]

BIBLIOTECA

1900 1902 1904 1906 1908 1910 1912 1914 1916 1918 1920 1922 1924 1926 1928 1930 1932 1934 1936 1938 1940 1942 1944 1946 1948 1950 1952 1954 1956 1958 1960 1962 1964 1966 1968 1970 1972 1974 1976 1978 1980 1982 1984 1986 1988 1990 1992 1994 1996 1998 2000

CIDADE

AFORA

METAFORA

BOLO

SIMBOLO

	“Em todo o mundo, observam-se profundas mudanças no mercado da informação, as quais, provavelmente, irão sobrepujar os efeitos da revolução industrial. Não sem razão, fala-se da Idade da Informação e da Sociedade da Informação. Muitos setores da vida humana são afetados por ela. Nós, hoje, estamos sujeitos a uma multiplicidade de mídias, para cujo domínio o cérebro humano primeiro precisa adaptar-se, e que já está modificando, de forma permanente, a maneira de pensar, de sentir e, provavelmente, também de agir do ser humano.” [1]	A01	MIDIA TECA/ BIBLIOTECA
	“Cada vez mais deveremos levar em conta que a imagem da biblioteca é a de um ponto de encontro de amigos e colegas, um clube por assim dizer. Para poder atrair as pessoas como um local físico, precisamos nos equiparar a cinemas, teatros, restaurantes, academias de ginástica, entre outros, isto é, locais onde as pessoas se encontram, encontram amigos e/ou especialistas, onde há serviços especiais que não há em casa, orientação, programação especial, um café especialmente bom, outros móveis. Para isto, nossas bibliotecas precisam ser reconstruídas, no sentido estrito e no figurado.”[1]	B01	MIDIA TECA/ CIDADE
	“(…) o labirinto, figura inquietante, tanto concreta como simbolicamente. É considerado um arquétipo da vida¹ e da consciência do homem que impõe um percurso verdadeiro e falso. Segundo Borges, o labirinto é a metáfora do livro: lugar em que se perde, faz-se aposta para perder-se, para desorientar-se. Um livro é labiríntico; ele tenta reproduzir a Biblioteca Universal que, como toda biblioteca, também é labiríntica” [1]	C01	MIDIA TECA/ METAFORA
	“(…) desde o início da civilização, o progresso da humanidade está vinculado à capacidade do homem de registrar os seus sonhos e realizações” [1]	D01	MIDIA TECA/ SIMBOLO

	Tais mudanças são causadas por uma revolução no modo pelo qual as informações são distribuídas e acessadas, o que afeta diretamente os espaços dedicados a armazená-las e distribuí-las [D02]: as bibliotecas. Com as TICs – Tecnologia de Informação e Comunicação –, as informações não estão mais atadas a meios físicos, mas possuem a possibilidade de se configurar em rede, podendo ser acessadas de quase todos os lugares.	A02	MIDIA TECA/ BIBLIOTECA
	Na sociedade atual [A01] a biblioteca, sendo uma interface entre as pessoas e a informação, não pode se consolidar como uma fortaleza da informação [D04], mas sim como um espaço que sirva à cidade e assim realize interações claras com ela. Desta maneira, segundo Koolhaas em seus projetos [A08] e Toyo Ito em seu texto <i>"Image of Architecture in the Eletronic Age"</i> , a Midiateca [A11] deve ser um espaço para convívio social, não apenas um espaço de estocagem e difusão da informação, mas um espaço onde se pode aprender, ler, descobrir, conhecer, se relacionar, encontrar, etc.	B02	MIDIA TECA/ CIDADE
	O livro se configura como um labirinto na medida em que dá possibilidade de escolhas de caminhos em meio a sua leitura. Diferente do meio oral de transmitir informações, o livro permite que o leitor leia e releia seus capítulos e trechos quantas vezes quiser e na ordem que quiser. Apesar de geralmente apresentar uma estrutura linear [2], o leitor pode interferir nesta linearidade e refazer seu próprio caminho dentro da leitura. Ou, ser instruído a fazê-lo por orientação dos próprios autores como, por exemplo, com o uso de hipertextos [3], podendo então interpretar e entender a informação das formas mais variadas. Isto permite ao leitor experimentar "uma pluralidade vertiginosa de possíveis" [4].	C02	MIDIA TECA/ METAFORA
	A biblioteca surgiu dessa necessidade humana de registrar as coisas, se configurando como uma "instituição do homem"[2] destinada ao armazenamento da memória coletiva, espaço que guarda informações que as pessoas já conhecem, podem vir a conhecer ou já souberam e esqueceram, podendo assim relembrar. Está memória não é algo estático, mas está sempre em movimento, sempre se expandindo e se alterando.	D02	MIDIA TECA/ SIMBOLO

	Esta imaterialidade da informação traz muitas vantagens para a sua distribuição. Por exemplo, títulos e livros, que precisam de um espaço amplo no interior de uma biblioteca, podem ser acessados agora em terminais. Estes ainda podem acessar acervos de outras bibliotecas, desde que estas tenham este material disponibilizado em rede. “A biblioteca digital do futuro será interligada em rede, para a qual coopera o maior número possível de bibliotecas e fornecedores de informação” [2]. Além de todo este conteúdo, o usuário ainda pode encontrar um número quase ilimitado de outras informações a partir da Internet.	A03	MIDIA TECA/ BIBLIOTECA
	Portanto, a Midiateca “enquanto local de intercâmbio de idéias e do encontro literário, deve oferecer serviços e meios correspondentes” [2]. Seu programa não deve ser fixo e então depender única e exclusivamente de salas de leitura e áreas de estocagem de livros, mas agregar espaços que contribuam positivamente e de forma dinâmica com o cotidiano dos seus usuários. Deve ser provida, assim, de salas de múltiplo uso, cinemas, áreas de convívio e outros espaços ou programas que permitam e intensifiquem situações de sociabilidade. E com o uso das TICs incorporado ao edifício, pretende-se acentuar a relação e as trocas entre as pessoas, construindo com a intensificação de interações/inter-relações pessoais, informacionais, culturais e comunicacionais.	B03	MIDIA TECA/ CIDADE
	Segundo Fedeli: “Todo livro é susceptível de duas leituras, pelo menos. Uma, a das palavras escritas; a segunda, a do que está nas entrelinhas. Além disso, como as palavras podem ser unívocas, análogas e equívocas, é sempre possível dar várias interpretações a um texto.(...)embora nem todo livro queira enganar seu leitor, ele pode ser tido - pelo menos em certo sentido - como um labirinto, na medida em que seu sentido real seja mais ou menos difícil de ser alcançado, exigindo uma investigação mais profunda, para ser entendido objetivamente.” [5]	C03	MIDIA TECA/ METAFORA
	“Historicamente, a noção de memória coletiva se orienta pela técnica de armazenamento de dados da época. No ano 400 a.C, Platão comparou a memória a uma lousa de cera na qual nossas experiências são escritas. Apenas após a descoberta da imprensa, ficou mais próximo o paralelo com um livro ou com uma biblioteca. Hoje é a Internet que é vista como memória coletiva da humanidade.” [3]	D03	MIDIA TECA/ SIMBOLO

	Porém, com as informações podendo ser acessadas de, quase, qualquer lugar, qual será o futuro das bibliotecas? As novas formas de informação substituirão por total os livros? As formas de leitura informatizada vão acabar com a necessidade de salas de leitura? “As bibliotecas irão desaparecer?” [3]	A04	MIDIAATECA/ BIBLIOTECA
	Deste modo, se constituindo como um centro equipamento de convívio que auxilie em ações culturais [3] As quais “retém o conhecimento na biblioteca ao mesmo tempo em que o espalha transformando-o em outros conhecimentos.” [4] Permitindo, então, a produção e a reprodução de conhecimento, de valores culturais, potencializando a interlocução e interação entre as pessoas, desvendando o indivíduo tanto para si e como para o outro.	B04	MIDIAATECA/ CIDADE
	Com isto, mesmo um leitor que siga o percurso linear na leitura do livro pode chegar a entendimentos múltiplos e diferenciados dependendo de suas próprias interpretações. E seguir caminhos diferentes para chegar nestes entendimentos se torna, então, uma atividade com valor intrínseco. Quando se multiplica a quantidade de livros, os caminhos visíveis (hipertextos) e invisíveis (relações entre/interpretações de: palavras, assuntos, temas, etc.), a serem traçados por cada indivíduo, são ampliados.	C04	MIDIAATECA/ METAFORA
	A midiateca traz da biblioteca [A11] a função de ser um espaço de armazenamento e – após a época das fortalezas da informação, como a retratada no filme “O Nome da Rosa” de Jean-Jacques Annaud, que guardavam as informações para poucos – difusão da memória coletiva, assim admite um forte caráter simbólico.	D04	MIDIAATECA/ SIMBOLO

	O advento das TIC está deixando as bibliotecas, baseadas apenas em formas impressas de informação, cada vez mais insuficientes. O que remete à necessidade de uma reestruturação da biblioteca de forma que esta não fique presa apenas às mídias físicas, mas que se amplie e, assim, esteja atenta às emergentes formas de comunicação e distribuição da informação. Desta maneira, este equipamento admite o potencial de gerar espaços que não são apenas novas formas de armazenamento de livros, mas são reestruturações segundo atualizações advindas das TICs	A05	MIDIAATECA/ BIBLIOTECA
	A Midiateca, então, como instituição do homem [D02], deve ser um local que esteja disponível em tempo integral à população, agregando uma série de programas e funções. Deve estar também implantada em um local de fácil acesso para todos os habitantes da cidade, – <i>locus</i> este que permita um grande fluxo de pessoas. O acesso a todos os extratos sociais deve ser algo a se destacar, possibilitando interações distintas e de interesses múltiplos. Espaço em que os usuários possam entrar em contato com pensamentos, gostos e idéias diferentes (e até mesmo antagônicos) através da troca de experiências com outros usuários. A midiateca pública deve ser, portanto, um espaço que democratiza a informação e possibilite suas trocas e assim os 'confrontos' (na conotação positiva desta palavra) interpessoais.	B05	MIDIAATECA/ CIDADE
	A biblioteca, sendo o local de armazenamento destes livros, se configura como um labirinto muito mais complexo, devido à quantidade de possibilidades de percursos que o acervo armazenado nela possibilita. Labirinto este que possui diferentes “bifurcações, encruzilhadas, sinuosidades, simetrias, conexões que podem nos levar a um lugar que não era exatamente aquele que esperávamos, desejávamos ou imaginávamos.” [6] Este que pode ser relacionado com a própria busca de conhecimento.	C05	MIDIAATECA/ METAFORA
	“(…) a biblioteca pertence ao rol das instituições sociais ancestrais, de fortuna universal ou quase. (...) Instituições sociais são fruto do imaginário coletivo e, como tal, carregam uma imensa carga simbólica. (...) por certo, uma biblioteca pode e deve ser descrita como uma coleção de livros, de algum modo, preservados e disponíveis para leitura. Simbolicamente, no entanto (e aqui entramos no complexo domínio das construções coletivas, base das instituições sociais e políticas), o conceito de biblioteca surge de um desejo: o desejo ancestral de reunir o conhecimento e a memória universais. (...)”. [4]	D05	MIDIAATECA/ SIMBOLO

	Pois, como coloca Koolhaas, a menos que a biblioteca se transforme e consiga orquestrar a “coexistência de todas as tecnologias disponíveis para coletar, condensar, distribuir, ler e manipular informações, é inquestionável que a lealdade ao livro vai minar a plausibilidade da Biblioteca no momento da apoteose de seu potencial.”[5] As TICs não vêm para substituir os livros, mas para acrescentar possibilidades [B03] a estes espaços dedicados ao armazenamento e difusão da informação, assim como outras mídias já o fizeram antes.	A06	MIDIAATECA/ BIBLIOTECA
	“A missão das bibliotecas [midadecas [A11]] é proporcionar a cada pessoa o acesso a todas as informações dessa sociedade. Elas são os avalistas da democratização da informação e da igualdade de oportunidades; elas evitam que pequenos grupos sociais sejam detentores de todas as informações e, por conseguinte, da hegemonia política e econômica; evitam que a grande maioria da população fique apartada da informação e, em lugar dela, seja atulhada pela sucata informacional dos meios de comunicação de massa.” [5]	B06	MIDIAATECA/ CIDADE
	“O conhecimento é uma rede que se faz de segmentos que se podem ligar das formas mais variadas. É o usuário que estabelece o caminho a ser percorrido nessa rede. Não existe mais um ponto fundamental e não se pode mais definir traçados fixos para se chegar a um objetivo pré-determinado. (...)’Pensar é entrar no labirinto’. Conhecer é inventar percursos. É perambular por encontros com coisas e com pessoas. O caminho a percorrer é único para cada ser, mas se faz de escolhas entre vários rumos e não somente numa bifurcação entre certo e errado. (...) ‘O labirinto é labirinto em movimento, ‘em ato’’, em interminável construção” [7]	C06	MIDIAATECA/ METAFORA
	“(…) Uma biblioteca seria, assim, “a melhor imitação possível, por meios humanos, de uma mente divina, onde o universo inteiro é visto e compreendido ao mesmo tempo.” [4]	D06	MIDIAATECA/ SIMBOLO

	“Tecnologia não é uma ameaça, mas permite a realização de ambições antigas - a totalidade, integralidade, divulgação, acessibilidade. Em todo caso, a antecipação de um conflito iminente entre o real e o virtual é discutível, no momento em que os dois podem ser usados de forma a coincidir, ser um a imagem do outro no espelho. O virtual pode tornar-se a presença distribuída da Biblioteca Pública (...) podendo ser acessada de onde os usuários estiverem na cidade.”[5]	A07	MIDIAATECA/ BIBLIOTECA	
	Agregando as TICs à estrutura física do edifício, a midiateca pode ampliar a maneira de distribuir as informações, não apenas possibilitando o acesso a diversos meios informacionais, mas se configurando como um meio mais amplo. Isto possibilita que a interação com a informação comece desde fora da midiateca, tanto visualmente, como a partir do “corpo virtual”[6] das pessoas[A07] e sua interação com as mídias.	B07	MIDIAATECA/ CIDADE	
	Este que “se desdobra diante dos passos de quem o percorre, de quem o navega, de quem o deriva, de quem o explora.” [8] Sendo o labirinto a “imagem universal de busca do conhecimento” [9], a midiateca que trouxe a função da biblioteca [D02] de armazenar e disponibilizar a “memória coletiva”, esta que tem sua imagem alterada com as TIC [D03], inaugura um novo labirinto.	C07	MIDIAATECA/ METAFORA	
	E com a midiateca, se configurando como esta “instituição do homem” que é fruto de um imaginário coletivo e pretende representar uma “memória universal”, também, não possui uma imagem definida e estática, está em constante mudança. E, apoiando-se na fala de Leonidio, (ao citar Kahn), “a prática da arquitetura como ato ou a capacidade de tornar tangível o que chamava “as instituições dos homens” [5], qual “poderia ser a forma limitada e finita de algo que conceitualmente é, ou pelo menos tende a ser, ilimitado e infinito?”. [6]	D07	MIDIAATECA/ SIMBOLO	

	Na busca de reestruturar a biblioteca, Koolhaas em suas obras, como por exemplo o Edifício de Livros de Beijing e a Biblioteca Central de Seattle, cria um espaço de armazenamento de informações onde todos os meios possuem novas equivalências. Ele acentua, então, que “na era onde a informação pode ser acessada em qualquer lugar, é a simultaneidade de todos os meios e o profissionalismo da apresentação e interação destes que vai fazer a Biblioteca atual” [6].	A08	MIDIA TECA/ BIBLIOTECA
	Desta forma, o equipamento (midiateca) se torna um “ <i>media suíte</i> ”[7]: "Em 1960, M. McLuhan disse que a nossa roupa e abrigo são a forma estendida da nossa pele. Desde os tempos antigos, a arquitetura tem servido como um meio para nos ajustar ao ambiente natural. A arquitetura contemporânea necessita funcionar, além disso, como um meio para nos ajustar ao ambiente de informação. Deve funcionar como a forma prolongada da nossa pele, tanto em relação à natureza, como à informação de uma vez. Arquitetura de hoje deve ser um <i>media suite</i> . "[8]	B08	MIDIA TECA/ CIDADE
	Tal labirinto, que de certa forma, não traz uma mudança estrutural em relação aos Hipertextos, como acentua Eduardo Loureiro Jr. citando Pierre Levy: "A digitalização introduz uma pequena revolução copernicana: não é mais o navegador que segue os instrumentos de leitura e se desloca fisicamente no hipertexto, virando as páginas, deslocando volumes pesados, percorrendo a biblioteca. Agora é um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor." [10]	C08	MIDIA TECA/ METAFORA
	Notas: [1] AMARO, R. K. O. F. No fim o bibliotecário morre... <i>Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas.2006</i> [2] Segundo Leonídeo, em SOBRE A ARQUITETURA DE BIBLIOTECAS , a biblioteca seria uma instituição do homem , assim como a casa seja a instituição da moradia e a escola do ensino, a biblioteca seria a instituição do homem que guarda a memória e conhecimento da sociedade. [3] Goebel, R., Do Livro Ao Byte. A Disseminação Da Informação Digital Na Alemanha Palestra realizada em 06 de abril de 2006 no auditório do Museu de Arte de São Paulo. http://www.goethe.de/saopaulo	D08	MIDIA TECA/ SIMBOLO

	Em ambos os projetos as duas instâncias, o livro e o 'byte' [7], são separados em diferentes programas e depois reunidos pelo programa geral do equipamento, constituindo um "centro de mídias urbano" [8] – que hora adicionam o espaço externo ao seu interior, hora cria uma urbanidade no interior do equipamento – reestruturando, assim, a instituição destinada ao armazenamento da "memória coletiva" [D02] com o nome de MEDIATECA.	A09	MEDIATECA/ BIBLIOTECA
	Notas: [1] Elisabeth Niggemann Palestra A Biblioteca Digital Alemã . 06 de abril de 2006 no auditório do Museu de Arte de São Paulo. Goethe Institut – São Paulo. [2] Neißer, H. idem [3] "O processo de ação cultural resume-se na criação ou organização das condições necessárias para que as pessoas inventem seus próprios fins e se tornem, assim, sujeitos da cultura e não seus objetos" Ricardo Queiroz Pinheiro em " AÇÃO CULTURAL E BIBLIOTECA PÚBLICA: MITOS E NECESSIDADES " citando Francis Jeanson (1973), em seu trabalho <i>L'action culturelle dans la cité</i> . [4] Ricardo Queiroz Pinheiro. AÇÃO CULTURAL E BIBLIOTECA PÚBLICA: MITOS E NECESSIDADES	B09	MEDIATECA/ CIDADE
	Porém, esta revolução, gera um labirinto muito mais complexo, imaterial e infinito. Infinito por que "o hipertexto é fractal, ou seja, cada nó da rede hipertextual é apenas uma atualização possível entre outras, cada nó é potencialmente uma outra rede, ao infinito" [11] , e mesmo já existindo no meio físico, sua imaterialidade o torna muito mais dinâmico e - como coloca Amaro a respeito das TICs – " impõem uma dimensão global de inúmeras questões culturais, sociológicas, psicológicas, econômicas, políticas, que colocam o sujeito frente a um novo labirinto, mais sofisticado, impreensível, imaterial, evanescente, evasivo e invasivo."[12], criando a Hipermissão.	C09	MEDIATECA/ METAFORA
	[4] LEONÍDIO, O. SOBRE A ARQUITETURA DE BIBLIOTECAS .In MEDIATECA da PUC rio, 2007 [5] LEONÍDIO, O. idem [6] LEONÍDIO, O. idem	D09	MEDIATECA/ SIMBOLO

	Por este quadro, tanto esta instituição do homem [D08] tem seu sentido alterado, como os próprios gestores deste espaço: os bibliotecários. Pois, tendo a Internet um excesso substancial de informações [C14], “é possível refletir que um excesso de informação significa, na verdade, desinformação” [9], e que, então, os bibliotecários “serão os navegadores através do emaranhado de informações. Eles poderão evitar a desinformação dos cidadãos, provocada pelo lixo informacional.” E assim, “(...)a tendência, nas bibliotecas [reestruturadas como midiatecas], vai se afastando do gerenciamento do meio físico e aproximando-se, em lugar disto, da consultoria e do treinamento no trato com a informação imaterial, eletrônica”[10].	A10	MIDIA TECA/ BIBLIOTECA
	[5] Neißer, idem [6] Toyo coloca em seu texto “Image of architecture in the eletronic age” hoje somos formados por 2 corpos, um corpo ligado a natureza e outro, o corpo eletrônico, no qual a informação circula, ligada ao mundo através da rede de informação. “Pois, assim como a figura de um corpo vivo representa o locus da circulação de ar e da água, o espaço virtual serão provavelmente figurava como o locus das atividades humanas no fluxo de elétrons.” [7] Termo usado em inglês, por não achar um correspondente em português. [8] ITO, T. image of architecture in electronic age.	B10	MIDIA TECA/ CIDADE
	“O termo hipermídia designa um tipo de escritura complexa, na qual diferentes blocos de informações estão interconectados. Devido a características do meio digital é possível realizar trabalhos com uma quantidade enorme de informações vinculadas, criando uma rede multidimensional de dados. Esta rede, que constitui o sistema hipermidiático propriamente dito, possibilita ao leitor diferentes percursos de leitura. (...)” [13]	C10	MIDIA TECA/ METAFORA
		D10	MIDIA TECA/ SIMBOLO

	A Midiateca é entendida, então, no presente trabalho, como uma reestruturação da biblioteca. Uma 'atualização' desta, sobretudo pelo acréscimo das mídias digitais. As quais não substituem os livros, mas agregam possibilidades à instituição. [B07] [D08] Deste modo, o inovador potencial da Midiateca “se torna a interação das pessoas com coleções de todos os tipos de mídia, com o auxílio profissional dos bibliotecários”. [11], já que a sociedade atual é dependente da distribuição eficaz de informações – as quais estão virtualmente em quase todos os lugares.	A11	MIDIAATECA/ BIBLIOTECA
		B11	MIDIAATECA/ CIDADE
	“(…) O que distingue a hipermídia é a possibilidade de estabelecer conexões entre diversas mídias e entre diversos documentos ou nós de uma rede. Com isso, os 'elos' entre os documentos propiciam um pensamento não-linear e multifacetado. O leitor em hipermídia é um leitor ativo, que está a todo o momento estabelecendo relações próprias entre diversos caminhos. Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos (…)” [13]	C11	MIDIAATECA/ METAFORA
		D11	MIDIAATECA/ SIMBOLO

	Notas: [1] Neißer, H. Do Meio Impresso à Publicação Eletrônica - Efeitos sobre a Cultura e a Sociedade. Biblioteca Municipal de Colônia. http://www.goethe.de/saopaulo.2003 [2] Palestra A Biblioteca Digital Alemã. 06 de abril de 2006 no auditório do Museu de Arte de São Paulo. Goethe Institut – São Paulo. http://www.goethe.de/ins/br/sap/wis/sbi/fav/ptindex.htm	A12	MIDIA TECA/ BIBLIOTECA
		B12	MIDIA TECA/ CIDADE
	Esta hipermídia que “não é mais linear: é uma explosão de fogos de artifício semióticos. Seu modelo é menos uma linha reta do que uma verdadeira galáxia, onde todos podem captar nexos inesperados entre estrelas diferentes para formar uma nova imagem celestial em qualquer novo ponto de navegação.” [14]. A hipermídia, deste modo, permite que cada leitor invente seu ‘labirinto’, a partir de suas escolhas, podendo de uma palavra saltar para outro texto com apenas um ‘click’.	C12	MIDIA TECA/ METAFORA
		D12	MIDIA TECA/ SIMBOLO

	[3] STAMATOVA, N. The New Information Technologies And The New Architectural Realities On The Library Buildings. http://www.oma.eu/index.php?option=com_projects&view=project&id=202&Itemid=10 [4] [5] OMA/LMN Seattle Public Library Proposal - December 1999 [6] http://www.oma.eu/index.php?option=com_projects&view=project&id=202&Itemid=10 [7] CATES, P., (in)Formation: The restructuring of the social library for the digital age [8] http://www.oma.eu/index.php?option=com_projects&view=project&id=38&Itemid=10 [9] Neißer, H. idem [10] Neißer, H. idem [11] http://www.big.dk/projects/nlp/nlp.html	A13	MIDIA TECA/ BIBLIOTECA
		B13	MIDIA TECA/ CIDADE
	“(…) o caráter interativo é elemento constitutivo do processo hipertextual. À medida que a hipermídia se corporifica na interface entre os nós da rede e as escolhas do leitor, este se transforma em uma outra personagem. Dentro dessa perspectiva, minha tese é: o leitor é agora um construtor de labirintos.(…) No momento em que este atualiza escolhas, o desenho de um labirinto é criado. Labirinto, como sempre, pessoal e único” [15]	C13	MIDIA TECA/ METAFORA
		D13	MIDIA TECA/ SIMBOLO

		MIDIAATECA/ BIBLIOTECA A14	
		MIDIAATECA/ CIDADE B14	
	Além de ser o criador de seus labirintos pelos múltiplos caminhos que faz na internet, o usuário ainda pode inserir informações neste meio, fazendo parte deste sistema hipermidiático contínuo e assim, “como naquela biblioteca de Babel, na Internet há inúmeras informações, com todas as suas variantes e aproximações; nada garante a veracidade dos dados; tanto vale o boato como a informação. (...) A biblioteca virtual que se vai criando na Teia-de-Aranha distingue-se de toda e qualquer biblioteca precedente – quer real, quer imaginária; seja Alexandria, seja Babel - na medida em que é também a criação dos leitores”. [16]	MIDIAATECA/ METAFORA C14	
		MIDIAATECA/ SIMBOLO D14	

		MEDIATECA/ BIBLIOTECA	A15
		MEDIATECA/ CIDADE	B15
	Metaforicamente, então, a midiateca seria um labirinto formado por diversos outros labirintos, onde se tem acesso a todo tipo de informação, com sentidos e veracidade de todas as sortes [A10]. No interior destes, o usuário é quem traça seu caminho, suas escolhas levam a lugares e interpretações distintos. Isto gera um sistema virtualmente contínuo e com tendências ao infinito fluxo de informações, “no sentido de podermos circunavegar dentro dela, em espiral, “ad infinitum” [17]. Estes sistemas de labirintos vão sendo modificados pela sociedade e pelos seus usuários, podendo cada dia surgir novas possibilidades de percursos – o que sugere, então, novas possibilidades interpretativas e expansão do conhecimento.	MEDIATECA/ METAFORA	C15
		MEDIATECA/ SIMBOLO	D15

		MIDIA TECA/ BIBLIOTECA	A16	
		MIDIA TECA/ CIDADE	B16	
	Eco e Constant expõem leituras sobre possíveis tipos de labirintos existentes. Para Constant: “os labirintos dividem-se em dois tipos: o primeiro é o clássico , onde sempre há um caminho correto que leva ao centro. Este deslocamento é ligado ao espaço e ao tempo. Já no segundo caso, do labirinto dinâmico , não há um único centro e sim infinitos centros, onde a desorientação complica o uso dos espaços, tornando a atividade lúdica.” [18]	MIDIA TECA/ METAFORA	C16	
		MIDIA TECA/ SIMBOLO	D16	

		MIDIAATECA/ BIBLIOTECA	A17	
		MIDIAATECA/ CIDADE	B17	
	Já Eco, fala da existência, historicamente, de três labirintos: “a) - O labirinto grego , no qual há um só caminho, da entrada ao centro; b) - O labirinto maneirista , semelhante a uma árvore que se esgalha em seus ramos e raízes. Nesse tipo de labirinto há muitos caminhos falsos. Porém, "a saída é uma, mas pode enganar"; e c) - A rede ou rizoma , labirinto no qual todos os caminhos se interligam. Nele não há um centro, nem periferia. ‘Um labirinto (...) que conduza a toda parte e não leve a lugar algum’ ”. [19]	MIDIAATECA/ METAFORA	C17	
		MIDIAATECA/ SIMBOLO	D17	

		MIDIA TECA/ BIBLIOTECA A18	
		MIDIA TECA/ CIDADE B18	
	Baseado em tais interpretações, pode-se concluir que estes sistemas de labirintos se configuram como um labirinto rizomático dinâmico, pois estes sistemas “devem ser compreendidos como um todo que se articula e que só existe como tal.(...) Na hipermídia não existe um centro único, mas sim um conjunto dinâmico composto pelos links, sites, páginas, máquinas, homens, instituições, etc.” [20] Neste conjunto a riqueza se encontra justamente no percurso e no criar destes labirintos pessoais e únicos, em que a sua imagem do labirinto não se configura como o terror de estar preso e perdido, mas como uma experiência lúdica a partir da escolha pessoal, podendo-se criar cada percurso a caminho do conhecimento.	MIDIA TECA/ METAFORA C18	
		MIDIA TECA/ SIMBOLO D18	

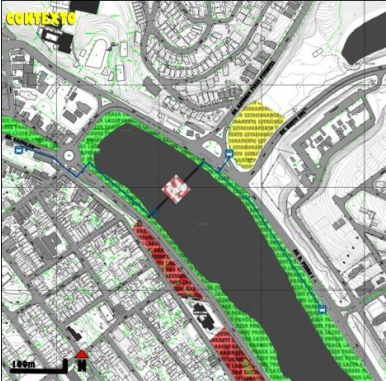
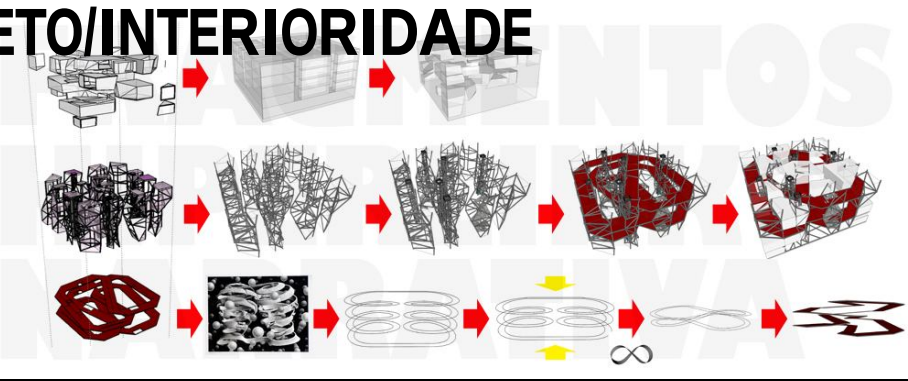
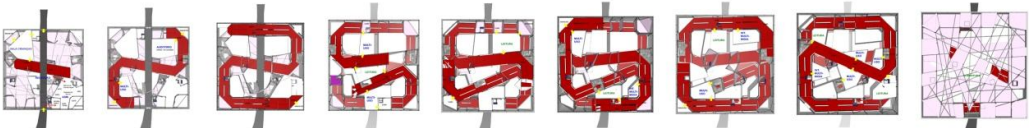
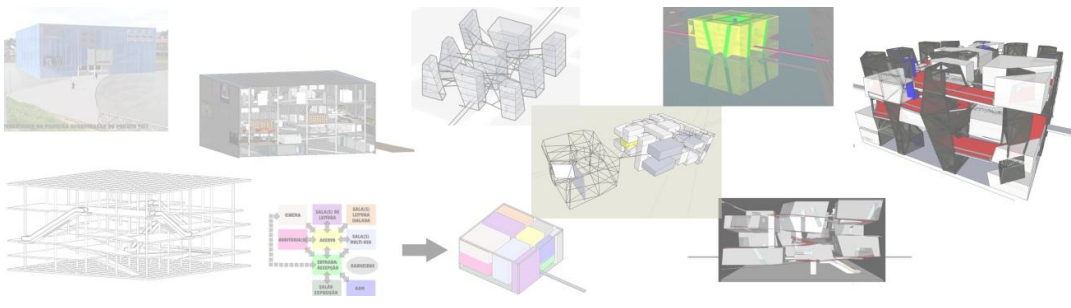
			MIDIA TECA/ BIBLIOTECA	A19
			MIDIA TECA/ CIDADE	B19
			MIDIA TECA/ METAFORA	C19
			MIDIA TECA/ SIMBOLO	D19

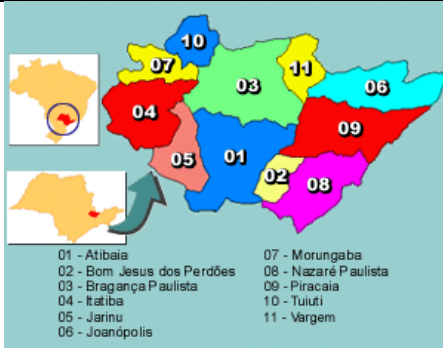
		MIDIA TECA/ BIBLIOTECA	A20		
		MIDIA TECA/ CIDADE	B20		
	Notas: [1] AMARO, R. K. O. F. citando BORGES, J. L. “ <i>O Aleph.</i> ” em No fim o bibliotecário morre... Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas.2006	MIDIA TECA/ METAFORA	C20		
		MIDIA TECA/ SIMBOLO	D20		

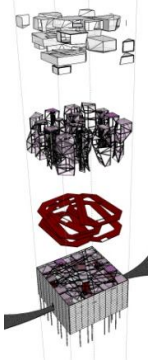
		MIDIA TECA/ BIBLIOTECA	A21	
		MIDIA TECA/ CIDADE	B21	
	[2] ECO em MUITO ALÉM DA INTERNET coloca que “Num livro tradicional, deve-se ler da esquerda para a direita (ou da direita para a esquerda, segundo culturas diversas) de um modo linear. Pode-se obviamente saltar páginas, pode-se, depois de chegar à página 300, voltar para verificar ou reler algo na página 10, mas isso implica trabalho físico. “ [3] "... eu defino o termo hipertexto simplesmente como escritas associadas não-seqüenciais, conexões possíveis de se seguir, oportunidades de leitura em diferentes direções." (Nelson, em Virtual world without end, no livro Cyberarts..., 1992). [4] "Cinco sentidos" Andréa Hat [5] Fedeli, em "Nos labirintos de Eco".	MIDIA TECA/ METAFORA	C21	
		MIDIA TECA/ SIMBOLO	D21	

		MIDIA TECA/ BIBLIOTECA	A22
		MIDIA TECA/ CIDADE	B22
	[6] O LABIRINTO DA EXPERIÊNCIA [7] "Conhecer" Andréa Havt [8] O LABIRINTO DA EXPERIÊNCIA [9] LEÃO, Lucia. O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço. [10] Loureiro, Eduardo Jr. Citando LÉVY, Pierre. Cibercultura . em Digitalizar é criar encruzilhadas num labirinto. [11] PARENTE, André. O Virtual e o Hipertextual . Rio de Janeiro: Pazulin, 1999 [12] AMARO, R. K. O. F., No fim o bibliotecário morre... Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas.2006 [13] LEÃO, Lucia. O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço	MIDIA TECA/ METAFORA	C22
		MIDIA TECA/ SIMBOLO	D22

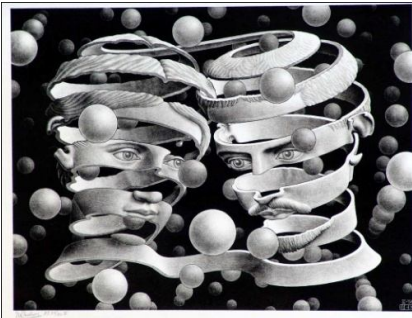
		MIDIA TECA/ BIBLIOTECA	A23
		MIDIA TECA/ CIDADE	B23
	[14] ECO, U. MUITO ALÉM DA INTERNET. 2003 [15] LEÃO, Lucia. O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço [16] Rollason, C..A BIBLIOTECA DE BABEL DE BORGES: PRECURSORA DA INTERNET? Escola Secundária de Monserrate [17] ECO, U. Idem [18] Fuentes, M. A.,‘O cenário como pretexto’ Texto Especial 207 – dezembro 2003 - http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq000/esp207.asp [19] ECO, U. Idem [20][21] LEÃO, Lucia. O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço	MIDIA TECA/ METAFORA	C23
		MIDIA TECA/ SIMBOLO	D23

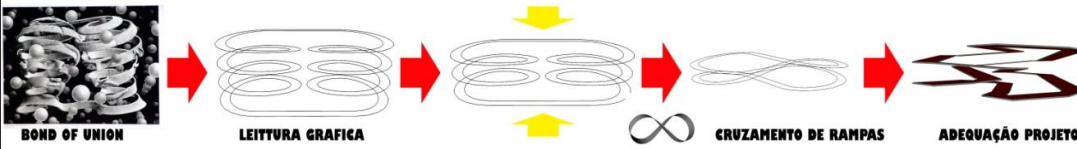
	PROJETO/CIDADE 	PROJETO/ CIDADE E
	PROJETO/INTERIORIDADE 	PROJETO/ INTERIORIDADE F
	PROJETO/PROGRAMA 	PROJETO/ PROGRAMA G
	PROJETO/PROCESSO 	PROJETO/ PROCESSO H

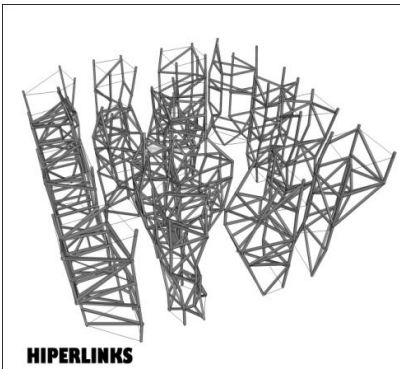
	A cidade na qual o projeto é inserido é Bragança Paulista; cidade sede da micro-região de Bragança. Esta é composta pelos municípios de: Atibaia, Bom Jesus dos Perdões, Bragança Paulista, Joanópolis, Nazaré Paulista, Piracaia, Tuiuti e Vargem. Sua população foi estimada em 2006, pelo IBGE, em 486.724 habitantes; sendo que 142.746 habitantes residem em Bragança Paulista, isto é, aproximadamente 30% desta população. Além das cidades que compõe a microregião, Bragança Paulista é referencia para outras cidades da região.	 Figura 1 Micro região de Bragança Paulista	PROJETO/ CIDADE	E01
	Ao chegar a esta terceira margem [E07], o usuário imerge em um espaço novo, cuja desterritorialização [E09] é a principal característica. Em contraste com sua forma externa [E15], a interioridade deste edifício, não se configura como algo presente no imaginário coletivo, mas como algo que se distancia das espacialidades tradicionais presentes no cotidiano das pessoas. Um espaço Labiríntico, assim como a “memória coletiva” [D03], que o mesmo contém.		PROJETO/ INTERIORIDADE	F01
	Dadas as demandas [B01] da midiateca na sociedade atual [A01] este projeto não se configura apenas como um local de simples armazenamento de livros [A05], mas como um centro de convívio [B04], fomentador de relações [B03], provido não apenas de salas de leitura, mas de um programa mais amplo que visa tanto servir a população em seu cotidiano [B05] como enriquecer a ligação entre a população e as diferentes formas de informação.		PROJETO/ PROGRAMA	G01
	Este capítulo traz um resumo do processo de desenvolvimento deste TGI. Começando desde o pré-TGI e, assim, pelos motivos que me fizeram querer desenvolver este projeto e sua problematização, chegando até o projeto final. Traz questões sobre o percurso do projeto e apresenta as referências que recorri durante o desenvolvimento do trabalho. E algumas considerações sobre as etapas de projeto e sobre o projeto como um todo. Como se trata de um capítulo mais pessoal e narrativo que os outros, a partir de agora seguirei em primeira pessoa. Em cada coluna trago algumas imagens que foram produzidas durante o processo de projeto, nem sempre com relação com o texto, mas acredito ser importante para mostrar as diferentes direções que o projeto traçou.		PROJETO/ PROCESSO	H01

	Apesar de ser sede de uma micro-região, a cidade não dispõe de muitos equipamentos (sobretudo culturais). Isto leva seus moradores a uma dependência no uso de equipamentos existentes em grandes centros urbanos, como Campinas (65 km) e São Paulo (90 km) – pela sua proximidade com Bragança Paulista. Exemplo desta situação é a escassez de espaço da sua atual biblioteca pública, a qual se encontra em uma sala interna ao fórum da cidade. Outro exemplo é a ausência de cinemas ou centros culturais e de eventos.	E02	PROJETO/ CIDADE
	Labiríntico, mas não como gerador de terror [C18] ou de desorientação, mas se relacionando ao conhecimento [C06] e hipertexto [C09]. Um espaço cheio de caminhos possíveis, cujo entendimento de sua lógica vai sendo desenvolvido pelo percurso e pelas escolhas realizados por cada indivíduo [C13]. Para gerar estas relações espaciais internas foram utilizados três ‘Layers de formação’, os quais compõem uma estrutura análoga ao hipertexto [C02] – com uma estrutura central e links que possibilitam criar seu próprio caminho através de assuntos relacionados. São elas: narrativa; hiperlinks ; e fragmentos, que serão apresentadas a seguir.		F02 PROJETO/ INTERIORIDADE
	Programas estes que são abrigados nos espaços criados pelas relações entre os <i>layers</i> de formação [F03]. De forma que, a partir dos caminhos [C02][F13] que os usuários do espaço escolham seguir, haja a possibilidade de contato com espaços e programas diversos. Os usuários podem, por exemplo, ler seu livro enquanto vêem uma aula de ioga em uma das salas; ou ainda enquanto procura seu livro decidir parar para assistir uma aula de violão ou assistir uma palestra; ou mesmo tomar um café vendo um vídeo, em alguma projeção nos fragmentos, no intervalo de uma oficina e um filme que quer assistir. [B05] Assim as ações culturais não ficam guardadas apenas por quem participa, mas são compartilhadas e expandidas além da sala onde é desenvolvida. [B04] [I4 à I14]	G02	PROJETO/ PROGRAMA
	A intenção de desenvolver a midiateca surgiu da vontade de explorar possibilidades de abordagens de projeto que eu ainda não compreendia e que não tinha sido possível desenvolver durante os cinco anos de graduação. Assim, minha intenção sempre foi usar o TGI como “ferramenta”/meio para explorar e entender uma qualidade arquitetônica que partisse não da conhecida “fórmula”: o programa segue a função e, então, obtém-se o desenvolvimento do projeto e da sua forma; mas outras questões que partissem do uso da metáfora e das relações espaciais advindas desta.	H02	PROJETO/ PROCESSO

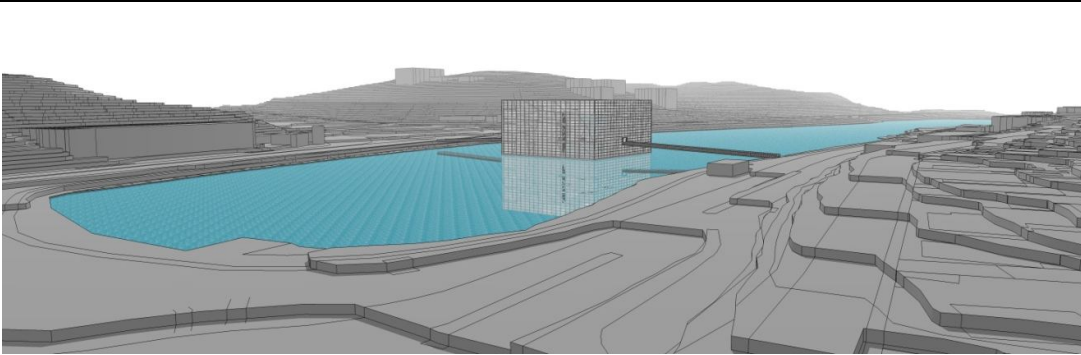
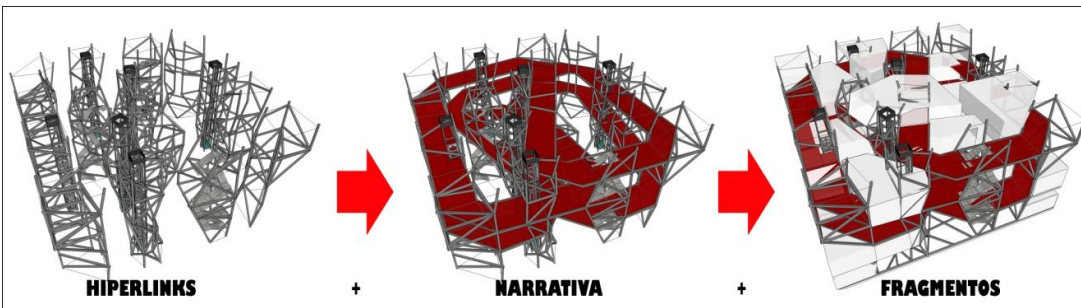
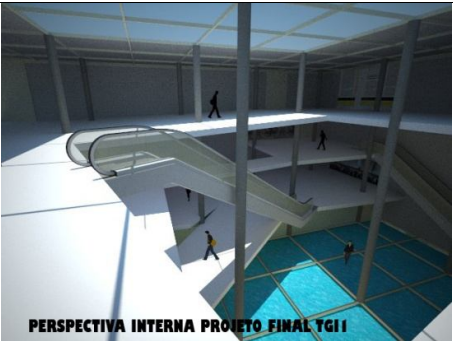
	O presente projeto, portanto, tendo esta situação em vista e a evidenciando como uma problemática a ser solucionada - ou ao menos minimizada -, visa criar uma midiateca que sirva à população da cidade e da região, como uma iniciativa para o desenvolvimento de equipamentos (relacionados às artes e à cultura) em diversas regiões do interior. Para desenvolver o projeto de um equipamento público que democratize a informação [B06] – intenção deste trabalho -, a primeira ação foi a escolha por uma área de privilegiada localização, de acesso facilitado, tanto para os habitantes da cidade quanto para os da sua região. [I01]	E03	PROJETO/ CIDADE
	O primeiro <i>Layer</i>, “narrativa”, trabalha analogamente como corpo do texto do hipertexto; se configura espacialmente por um caminho linear [C02] interno à midiateca, servindo como base principal para os demais <i>layers</i> que conformam a midiateca. Por se tratar de um edifício que tenta reproduzir a “memória universal” [D05], infinita, a “narrativa” também se configura dessa maneira: se ela for graficamente planejada, ela se transforma em um círculo contínuo, sem um início ou fim.	F03	PROJETO/ INTERIORIDADE
	No interior da “narrativa” [C02] se encontra o acervo físico da midiateca. Esta percorre todo o edifício, sendo entrecortada pelos “hiperlinks” [F06] e volumes (<i>layer</i> “fragmentos”[F09]), permitindo assim que o usuário, que procura seu livro, possa entrar em contato com diversas espacialidades. A partir da continuidade espacial deste <i>layer</i> se evita a quebra de assuntos advindas da disposição espacial dos exemplares – situação comum nas bibliotecas que dividem o acervo em salas separadas. Outra positividade da midiateca é que, com a digitalização[A06] e a distribuição das informações em rede [A02] os acervos das midiatecas não precisam de um espaço amplo devido a sua grande quantidade de informações– o espaço físico que por vezes é limitante quanto à dimensão do acervo, não é mais, aqui, um limitador. A partir disto, o espaço dedicado aos livros não ocupa mais uma área abundante da midiateca; e pode ser ampliado, sem prejudicar outras demandas inerentes aos programas	G03	PROJETO/ PROGRAMA
	Assim, minha intenção sempre foi usar o TGI como “ferramenta”/meio para explorar e entender uma qualidade arquitetônica que partisse não da conhecida “fórmula”: o programa segue a função e, então, obtém-se o desenvolvimento do projeto e da sua forma; mas outras questões que partissem do uso da metáfora e das relações espaciais advindas desta. E, por isto, escolhi projetar a midiateca, a qual não tem seu programa enraizado e definido, mas está em constante discussão e remodelação. Possuindo, assim, um sentido simbólico importante [D05].	H03	PROJETO/ PROCESSO

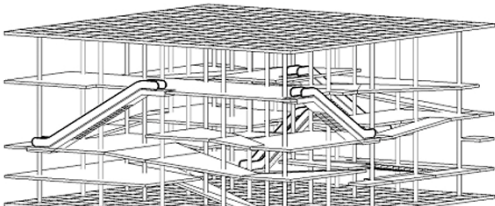
	Tal área é localizada próxima ao centro e à entrada principal da cidade e, é margeada por quatro das principais avenidas da cidade: Av. D. Pedro I - que se liga à Rodovia Fernão Dias, principal entrada da cidade -; Av. Norte-Sul - que cruza a cidade até suas áreas periféricas -; Av. Antônio Pires Pimentel - que cruza o centro da cidade e chega a outros pontos periféricos da mesma -; e Av. Castilho - que também cruza a cidade e liga a área em questão à rodoviária e à saída para Campinas e região. Esta área ainda é provida de diversos pontos de ônibus, municipais e intermunicipais, além de outras qualidades relativas à infra-estrutura urbana - todas estas, já disponíveis no local. [I01]	E04	PROJETO/ CIDADE
Esta “narrativa” foi desenvolvida a partir de leituras do quadro de Esher - “Bond Of Union” (ao lado)- , que tem sua estrutura dividida em dois corpos formados por uma mesma faixa. Configura, no projeto, duas rampas que, ao invés de ficarem separadas, exatamente como no quadro, se entrecruzam fazendo percorrendo todo o edifício e, por fim, como no quadro, se ligando nas suas duas extremidades, como pode ser visto no diagrama a seguir. Este <i>Layer</i> conforma os dispositivos de circulação e a estrutura, horizontal, do edifício.		F04	PROJETO/ INTERIORIDADE
	Os “hiperlinks” [C04], além de conectar os diferentes espaços entre si e estes com o exterior, contendo os dispositivos de circulação vertical, também abriga, nas salas de acesso á computadores para consulta do acervo, bem como, nos que não possuem dispositivos de circulação vertical, onde ficam os bibliotecários, para auxiliarem no navegar dentro dos ‘labirintos’ da informação. [A10] Estes que não estão centralizados em apenas um lugar, mas distribuídos por toda a midiateca, facilitando a comunicação com os usuários. Comportam ainda as centrais de <i>wireless</i> que ampliam os limites (físicos e virtuais) da Midiateca [B07].	G04	PROJETO/ PROGRAMA
	Desenvolvi o projeto a partir da pesquisa do significado e da simbologia da midiateca e, das metáforas ligadas a ela. Aliado a isto, fiz análise de vários projetos de arquitetos, ou escritórios de arquitetura, como os de Koolhaas, BIG, Toyo Ito, Liberskind, Coop Himme(l)blau, entre outros, os quais acredito que tragam outras questões que não necessariamente a já conhecida “formula”, para tentar entender como eles chegam as suas propostas.	H04	PROJETO/ PROCESSO

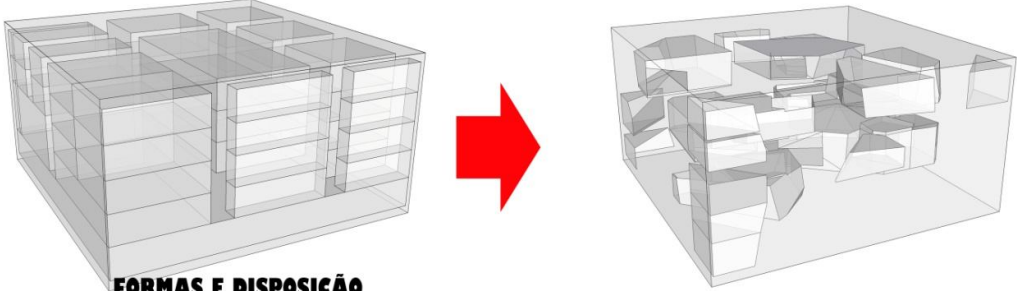
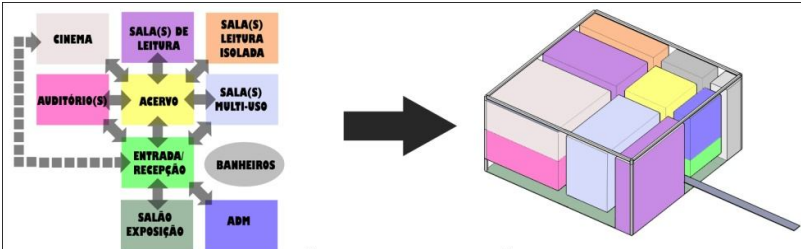
	Atualmente, esta área já é de grande importância para a cidade, sobretudo pela disponibilidade de infra-estrutura urbana e equipamentos nela presentes [I01]. Os equipamentos já citados são utilizados pelos diversos extratos sociais que residem em Bragança Paulista. Tais equipamentos atraem pessoas tanto pelo seu uso diurno, de lazer e serviços, quanto noturno, devido aos bares e restaurantes circunscritos à área em questão – Lago do Taboão [I02]. Estas características dão importância para a área, conferindo a ela grande visualidade, o que garante ao objeto a ser projetado (midioteca) uma versatilidade como um centro de convívio que sirva à população em seu dia a dia. [B05].	E05	PROJETO/ CIDADE
		F05	PROJETO/ INTERIORIDADE
	O layer “fragmentos” [F08] é ocupado pelos outros programas que ampliam as possibilidades desta instituição do homem [D02]: área de exposição; espaço para criança; auditório – com 100 lugares; salas de multiuso – equipadas com equipamentos de projeção, mesas e cadeiras destinadas a oficinas ou outras atividades em grupo, como aulas de musica, apresentações, aulas diversas, etc...; salas de leitura; salas de interação multimídia – que são salas providas de computadores onde o acervo virtual pode ser acessado e equipamentos de projeção; centralidades – que são os espaços vazios entre os volumes dando uma idéia do todo a partir das visuais que permitem ao usuário do edifício; recepção – composta pela Seção de Circulação , seção que orienta o usuário quanto ao uso do acervo físico da midioteca e tem como objetivo o atendimento ao público para empréstimo, devolução e reserva dos exemplares, além de disponibilizar serviços como fotocopiadoras e uma área de descanso ;	G05	PROJETO/ PROGRAMA
	O processo do meu projeto se deu, portanto, não de forma linear, mas como uma espiral na qual o conceito, a forma, o programa e o desenho foram constantemente sendo trabalhados e re-trabalhados. E, assim, eu desenvolvia leituras sobre o significado e sobre as metáforas a respeito do tema, me voltava para o projeto, e retornava para a parte conceitual e para as leituras de outros projetos - descobrindo incoerências ou mesmo novas possibilidades de abordagens - e então voltava para o projeto, com outras questões que condiziam mais com aquilo que o projeto necessitava para seguir adiante. Assim foi se desenvolvendo todo o processo deste TGI: em um ir e vir.	H05	PROJETO/ PROCESSO

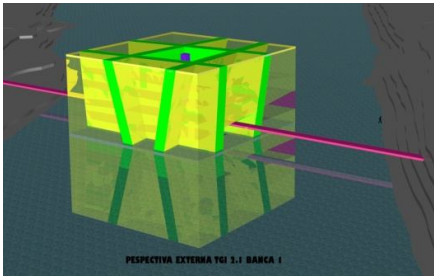
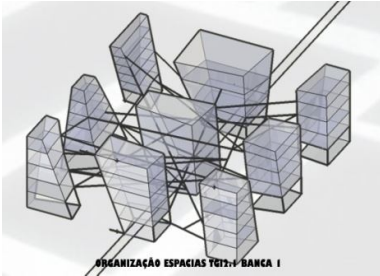
	Neste projeto a midiateca, assim como a “memória coletiva” [D02], armazenada nesta, que em sua forma contemporânea [D03] se desprende dos meios físicos [A02], também se desprende da malha urbana da cidade. Desta forma, o projeto se implanta em um lugar não usual segundo um uso tradicional dos espaços da cidade, o meio do lago, tendo por metáfora advinda desta escolha de implantação a questão de suspender a informação, conferindo-lhe importância. E para o usuário conseguir chegar a esta informação ele deve, assim como na midiateca, se desprender da cidade e dos seus usos tradicionais imergindo em outro espaço, com novas espacialidades [F09] e possibilidades. [B03]	E06	PROJETO/ CIDADE	
	O segundo <i>Layer</i>, caracterizado pelos “hyperlinks” são os ‘nós’ [C13] do hipertexto, dando diferentes opções de caminhos, que não necessariamente os da “narrativa”, para aqueles que percorrem a midiateca. Com sua forma simboliza a estrutura não linear da hipermídia [C12], ou mesmo do conhecimento [C06].	 HIPERLINKS	F06	PROJETO/ INTERIORIDADE
	apoio – composto pelos banheiros , bebedouros, copas e café; e administração – composta pela diretoria, sala de recursos eletrônicos (trata-se do serviço de apoio aos trabalhos de pesquisa para utilização dos meios de informática e de suportes multimídia), oficina de conservação (responsável pela manutenção física do acervo da midiateca), depósito do acervo (responsável pelo armazenamento do acervo físico que ainda não foi catalogado, que esta em processo de reparo ou que foram devolvidos, mas ainda não foram colocados em seus respectivos lugares), Seção de Automação (que gerencia os recursos de informática),	G06	PROJETO/ PROGRAMA	
	Todas as alterações ocorridas no projeto da Midiateca ao longo do processo, portanto, se fizeram concomitantemente com uma discussão conceitual. Este paralelismo (contínua discussão de conceitos e abordagens/desenvolvimento projetual) originou ora conflitos, ora soluções que acabaram por enriquecer meu entendimento sobre o projeto em si, suas questões imanentes e sobre este	 PRIMEIRA APROXIMAÇÃO DO PROJETO TGII	H06	PROJETO/ PROCESSO

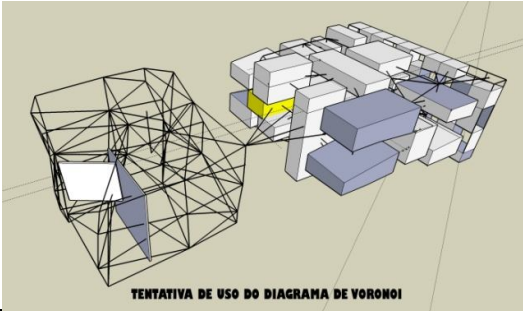
	“Deixando a casa, reinaugura-se, batiza-se e renasce, não mais como um homem de ação, mas como um homem da contemplação. Desprendido dos hábitos do conhecimento utilitário e dos condicionamentos sociais, ele imerge nos processos do devaneio, como se transitasse entre a vigília e o sono. Os fios da pressão diária são vencidos nesta narrativa. Indo em direção à água, liberta-se das exigências da socialização para viver o aprendizado do que contempla.” [1]	E07	PROJETO/ CIDADE
	Compõe os pontos de ligação, tanto entre pontos da “narrativa” como entre esta e outras espacialidades. Ou mesmo, diferentes espacialidades entre si. Ligações estas, feitas a partir de aberturas ou dispositivos de circulação vertical. Sendo responsável também pela ligação destes espaços com o exterior, servindo como duto de ventilação e de instalações prediais. Este <i>layer</i> conforma a estrutura vertical do edifício.	F07	PROJETO/ INTERIORIDADE
	Seção de Aquisição Centralizada (trabalha em conjunto com a SPT - Seção de Processamento Técnico - e o depósito, responsável pela organização do fluxo dos materiais para os demais setores), Seção de Processamento Técnico (responsável pelo tratamento técnico de todo material da biblioteca) e área de descanso (com copa e sala para funcionários).	G07	PROJETO/ PROGRAMA
	Inicialmente, No TGI-1 optei por uma exploração a partir de leituras de projetos de Koolhaas e do grupo BIG, tentando gerar espaços com uma “topografia” interna ao edifício, espaços que se conformavam como um percurso contínuo por todos os ambientes.	H07	PROJETO/ PROCESSO
	 FOTOMONTAGEM DA PRIMEIRA APROXIMAÇÃO DO PROJETO TGI1		

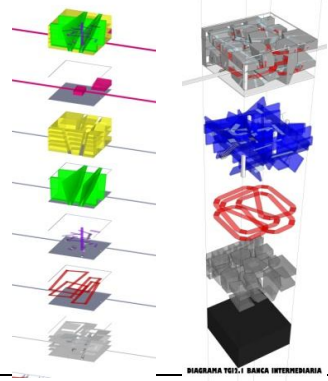
		PROJETO/ CIDADE	E08
		PROJETO/ INTERIORIDADE	F08
	Os programas são distribuídos nos fragmentos segundo as características físicas dos espaços (localização dentro do edifício, aberto ou confinado, dimensão, acessos) em conjuntos com as necessidades específicas de cada programa (produção de ruído, necessidade de silêncio, controle de iluminação, proximidade com entrada, acessos, dimensão do ambiente), sendo que as atividade que produzem ruídos são concentradas dentro dos volumes, enquanto as outras atividades ficam nos negativos (“coberturas” utilizáveis dos volumes).[14 a 114]	PROJETO/ PROGRAMA	G08
	Trabalhando com um método que dividia em ‘mundos’ os programas, os quais teriam temas diferentes nos patamares, como no projeto “ <i>National Library of France</i> ” de Koolhaas, onde cada volume interno ao projeto teria um assunto e a estrutura necessária para seu funcionamento, como se tivessem varias bibliotecas temáticas unidas para formar o edifício. Propunha-se, assim, um programa aberto, porém a banca de avaliação fez críticas consistentes à questão da programática, cuja definição era pequena e de difícil leitura.	PROJETO/ PROCESSO	H08
			

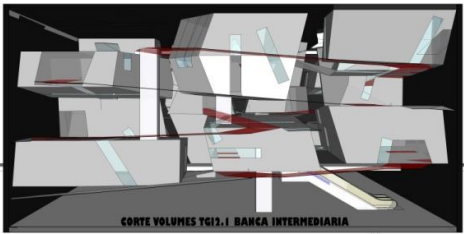
	Configura-se, desta maneira, a MEDIATECA, assim como o labirinto [C01], como um local de 'desterritorialização' [2]. Fazendo o indivíduo se desprender da cidade e do seu uso cotidiano mais tradicional, sem se distanciar dela. Faz o usuário sair do excesso de informação inútil – no sentido de se apresentar como caos, ou mesmo de não se veicular às questões do conhecimento - existente na cidade contemporânea e imergir em um espaço novo, com novas possibilidades. Local onde se desprenda da sua realidade para buscar outras. Espaço possibilitador de novas experiências e interações. [F11][G02]	E09	PROJETO/ CIDADE
	O terceiro <i>layer</i> , o dos “fragmentos”, se configura como os outros ‘temas’ [c03] relacionados à “narrativa”. Que assim como nos hipertextos, são ligados a ela a partir dos “hiperlinks”. Conformam deste modo, outras espacialidades do edifício que não fazem parte da narrativa linear, mas se relacionam com ela. Fragmentos, que não seguem uma estrutura tradicional com elementos ortogonais e paralelos, nos quais de um andar já dá para se entender o todo, o que garante a criação de diversas centralidades [c18] que geram uma perspectiva distorcida em relação ao que estamos acostumados a ver no interior das cidades contemporâneas – esta perspectiva distancia o indivíduo das suas relações espaciais habituais e/ou tradicionais.	F09	PROJETO/ INTERIORIDADE
	A partir disto, a recepção é colocada no fragmento que é cruzado pela ponte de entrada, podendo assim fazer a triagem da midiateca e auxiliar os usuários. A administração fica no fragmento ao lado da recepção, devido ao trabalho conjunto destes dois programas e a necessidade de ter uma entrada direto pela ponte, para chegada de material. Este volume também tem acesso a três elevadores, necessários para a distribuição do acervo na midiateca. Além disso, devido a ser cruzado por três hiperlinks, possibilita a divisão em diversos ambientes. [15]	G09	PROJETO/ PROGRAMA
	 ESQUEMA PLATAFORMAS TGI FINAL  CORTE EDIFÍCIO TGI FINAL	H09	PROJETO/ PROCESSO

	“Criando uma terceira margem, o autor se liberta das duas margens impostas, que, ao mesmo tempo em que o limitam servem-lhe como ponto de partida para transpô-las. As duas margens, então, representariam a nossa condenação a vivermos como seres de linguagem, paradoxalmente limitados na e por ela. Desta forma, somente a terceira margem salvaria o escritor dos limites e da vivência angustiante das polaridades. Instaurada a terceira margem, instaura-se certa descontinuidade necessária, que é o que propicia ao homem perceber-se, não muitas vezes, dada a nossa sociedade binariamente margeada, como ser ilimitado, às vezes ilógico, e livre.”[3]	E10	PROJETO/ CIDADE
	 FORMAS E DISPOSIÇÃO COMUM EM EDIFÍCIOS LAYER FRAGMENTOS	F10	PROJETO/ INTERIORIDADE
	A sala de crianças [I5] fica dentro um volume que tem acesso a um banheiro próprio, podendo assim ter um banheiro especial para crianças, além disso, é um dos maiores fragmentos devido às diversas atividades que podem ser realizadas com este público. O auditório [I6] é o maior fragmento da midiateca, tendo acesso próximo à recepção com ligação direta a um banheiro, possui seu piso inclinado para a disposição das poltronas.	G10	PROJETO/ PROGRAMA
	Já no TGI-2, comecei a estruturar o programa para entendê-lo melhor, mas continuei a experimentar diversas formas de articular suas relações internas. Tentando, deste modo, cada vez mais aproximar o projeto ao conceito pretendido e desenvolvido em pesquisa (prévia e paralela ao projeto).  ORGANIZAÇÃO DE PROGRAMA INÍCIO TGI2.1	H10	PROJETO/ PROCESSO

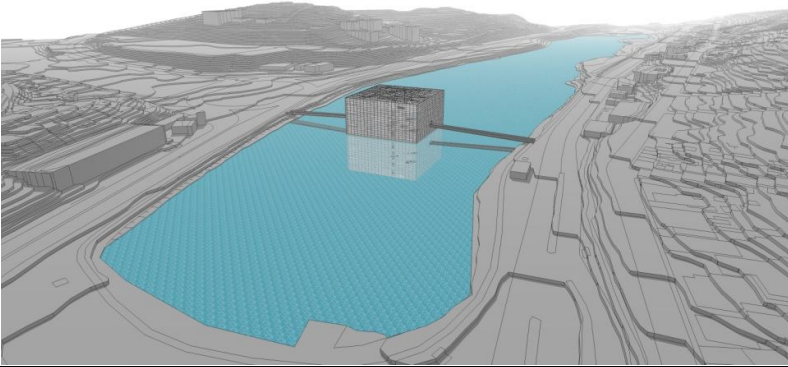
	O projeto se configura assim, como uma terceira margem, uma margem não natural, tanto do lago como da cidade. Assim como no conto de Guimarães Rosa ‘A Terceira Margem do Rio’ [4], o usuário ao caminhar para a midiateca passa “Da ação à contemplação. Da imanência à transcendência. Da margem à terceira margem” [5]. Podendo assim vivenciar “o exercício de sua subjetividade, livre, descondicionado dos jogos sociais ou culturais (...)” [6].	E11	PROJETO/ CIDADE
	Assim, o usuário, ao percorrer a midiateca, vai se deparando com espacialidades diferentes, passando de espaços abertos para espaços mais contidos, por espaços com diferentes formas e tamanhos, fazendo com que a midiateca não seja entendida por uma única e geral observação, mas aos poucos, quando percorrida. Estas espacialidades podem ser ocupadas das mais diversas formas, se configurando como um hipertexto: uma “rede de textos, uma paisagem que não pode ser vista como um todo de uma só vez, mas que exige ser explorada por diferentes rotas.” [1] [C15]	F11	PROJETO/ INTERIORIDADE
	Os espaços de multiuso e interação multimídia são dispostos nos demais fragmentos da midiateca. Como necessitam de instalações similares, cada uma destas áreas pode abrigar outras funções e programas tanto pela alteração do seu mobiliário como pela sua reestruturação espacial, se configurando como ambientes que podem ter seu programa modificado pelos usuários e pela administração, assim cada vez que o indivíduo percorre tais espaços pode encontrá-los dispostos de diversas maneiras, com diversos usos. [14 a 114]	G11	PROJETO/ PROGRAMA
	Passei da distribuição em torres, (que não geravam as diversas centralidades que eu pretendia), para a adoção de uma narrativa linear interna à midiateca, (a qual dava o caráter contínuo para o principal percurso do edifício, como desejado).	H11	PROJETO/ PROCESSO
	 		

	O usuário vive o imprevisto, conhecendo o desconhecido, entrando em contato com seu eu interior, se desprendendo do mundo da matéria . Tem, então, “uma rara oportunidade de estar ao abrigo dos invasivos e perturbadores hiperestímulos sonoros e visuais que caracterizam a vida no mundo contemporâneo” [7] e a possibilidade de imergir na busca do conhecimento [C06].	E12	PROJETO/ CIDADE
	E a partir destes /ayers a midiateca é conformada como um labirinto rizomático dinâmico [C18], espaço formado por vários centros, formados pelos fragmentos, e caminhos, gerados pelas relações entre Hiperlinks e a narrativa, que se entrecruzam, não conduzindo sempre para um único ambiente, mas para diversos espaços distintos, onde o leitor está em constante movimento - local de possibilidades de percursos, cujo caminho é traçado pelo próprio usuário.[C13]	F12	PROJETO/ INTERIORIDADE
	As áreas de apoio [I4 a I14] se encontram nos volumes que conformam as arestas da midiateca, devido a pouca necessidade de espaço e a facilidade de reconhecimento pelos usuários da midiateca. Os espaços [I3 a I14] de leitura são dispostos nos negativos dos volumes, se distribuindo por toda midiateca.	G12	PROJETO/ PROGRAMA
	Depois, explorei tentativas de uso de programas generativos de formas a partir da referencia do projeto WAR, do escritório BIG, que usou o diagrama de Voronoi para criar as relações entre os diferentes espaços, o qual me pareceu, (após uma palestra sobre o assunto), algo que poderia ser interessante para o presente projeto, porém por não entender de programação, para inserir as variáveis projetuais, e a dificuldade de se achar e usar programas que auxiliassem a neste processo, bem como o pouco tempo para se dominar um programa deste, esta idéia foi	H12	PROJETO/ PROCESSO
	 TENTATIVA DE USO DO DIAGRAMA DE VORONOI		

	E para se alcançar esta terceira margem, a princípio desconectada das outras duas, o usuário utiliza uma interface: a ponte. Esta que conecta as três margens, entrecortando a midiateca, se configurando como uma ligação entre a cidade e o edifício. Assim como o usuário precisa de um meio para se conectar a informação imaterial [A02], ele precisa deste meio, a ponte, para alcançar a informação suspensa na midiateca.	E13	PROJETO/ CIDADE	
	Desta maneira, a “narrativa” e os “hiperlinks” estruturam o edifício tanto no que corresponde a sua conceituação (já explicada pela presente exposição) como no que tange a uma estrutura física propriamente dita. Ambos criam um ambiente onde o usuário, assim como no labirinto [C06], “deriva” [2] pelas possibilidades geradas pelos distintos percursos, como em uma hipermídia [C10], onde “A experiência labiríntica é a experiência daquele que penetra (...)”. [3]	F13	PROJETO/ INTERIORIDADE	
	Assim, gera-se, a partir da combinação do <i>layer</i> “fragmentos” [F08], a divisão programática: diferentes espacialidades com usos diversos, sendo que cada usuário pode se identificar com uma ou várias destas espacialidades, o que depende apenas da atividade que ele for desenvolver. Este indivíduo, inclusive, pode realizar suas atividades tanto em espaços mais confinados como em espaços que abrigam um maior número de pessoas, sejam estes abertos ou fechados, com diferentes formas físicas e, portanto, distintas perspectivas visuais. O indivíduo pode, então, ter suas necessidades pessoais (relativas ao conhecimento e a sociabilidades) satisfeitas ou mesmo se confrontar com outras novas e distintas. [B05]	G13	PROJETO/ PROGRAMA	
	Daí, parti para várias tentativas de reestruturação das relações internas do projeto, muitas vezes causada por um não entendimento total do que eu estava desenvolvendo, me fazendo buscar diferentes referências em projetos como os de Libeskind, Toyo Ito, Coop Himmelb(l)au, Herzog & de Meuron e do grupo BIG, os quais me fizeram chegar no que eu pretendia como relações internas neste edifício (midiateca). 	H13	PROJETO/ PROCESSO	

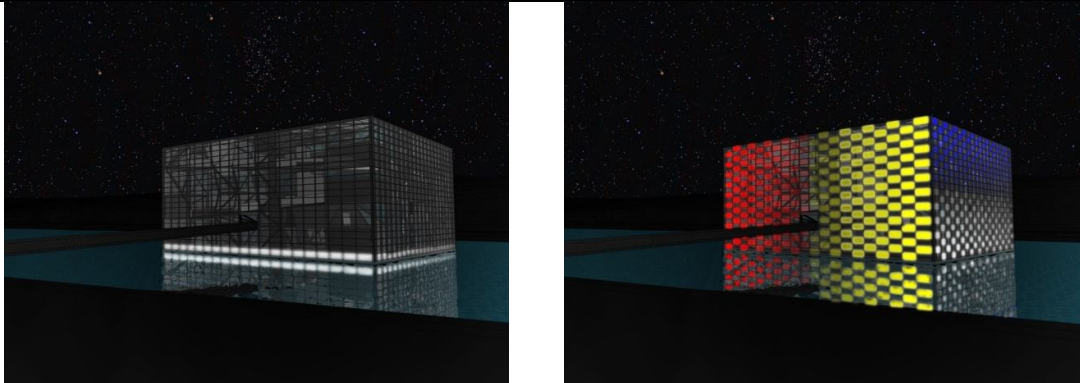
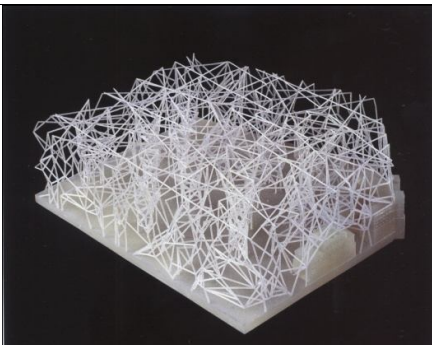
	A midiateca se insere no local de maior visibilidade do lago, tanto para os edifícios do seu entorno, quanto para quem chega pelas principais avenidas que cruzam a área [E04], com uma das entradas no ponto de encontro dessas avenidas. Suas entradas estão dispostas próximas aos pontos de ônibus intermunicipais e próximos a uma área pública, atualmente, vazia que, para suprir futuras demandas, pode vir a ser o local de implantação de um estacionamento da midiateca. [I03]	E14	PROJETO/ CIDADE
	Além da estrutura concreta, que conforma a midiateca no mundo físico, esta possui um corpo virtual [B07]: uma rede, invisível, que cruza todos os outros <i>layers</i> e mesmo seus limites físicos [E17], se comunicando diretamente com a cidade [A07] - dando um caráter de hipermídia [C11] para esta Midiateca.	F14	PROJETO/ INTERIORIDADE
		G14	PROJETO/ PROGRAMA
	E assim fui explorando diversas formas de pensar e desenvolver o projeto, até chegar à proposta que abarcava projeto e problematização do tema, podendo aprofundar melhor nos mesmo (conceituação e execução projetual) e, assim, chegar ao projeto final TGI-2. Porém, a forma de representar um projeto com tais especificidades, bem como sua construtibilidade, apesar de já ter uma idéia da estrutura geral do edifício, ainda não estavam claras para mim. 	H14	PROJETO/ PROCESSO

	Para dar forma a midiateca que carrega um forte caráter simbólico [A11], que conceitualmente tende a ser infinito [D07], foi escolhida uma forma pura, de fácil reconhecimento pelo imaginário coletivo, que também carrega um grande caráter simbólico: o cubo. Esta forma universal atua, deste modo, como uma metáfora da memória (coletiva) que o projeto intenta em representar. Tal cubo tem metade de seu corpo total formado pela estrutura física da Midiateca, e esta é completada pela sua imagem projetada na superfície do lago. Representando as duas dimensões que conformam a Midiateca: a concreta, dada pelos espaços físicos e meios físicos (livro, computador, etc.), e outra virtual, formada pelas suas conexões invisíveis [C03] e por sua conexão ao corpo virtual [B07] dos usuários. Imagem esta que, assim como a informação e o lago, [C15] está em constante transformação, algo q não é controlado, mas mudado pelo tempo, algo fluído.	E15	PROJETO/ CIDADE	
	[I15] “Para o seu construtor, que tem a visão global do projeto, que tem o mapa, o labirinto não se impõe como metáfora do obtuso, do complexo. (...) o labirinto é finito. Para o viajante, (...), devido às similitudes das encruzilhadas, aos caminhos aos quais retorna mesmo sem querer, o labirinto se apresenta como infinito. [C09]” [4]	F15	PROJETO/ INTERIORIDADE	
		G15	PROJETO/ PROGRAMA	
	Neste semestre, busquei entender melhor esta construtibilidade do edifício, construí um modelo de um dos hiperlinks [F06] para ter atendimento sobre a estrutura do projeto. A qual estava superdimensionada. A partir disso, retirei grande parte dos elementos estruturais que compunham os hiperlinks, com ligação mais coerente entre os <i>layers</i> de formação [F02]. Com isto, todos os elementos que compõe o projeto acabaram sendo, pelo menos um pouco, modificados.	 PRESENTAÇÃO RELAÇÕES VOLUMÉTRICAS T012.1	H15	PROJETO/ PROCESSO

					PROJETO/ CIDADE	E16	
					PROJETO/ INTERIORIDADE	F16	Notas [1] LEÃO, Lucia. O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço
					PROJETO/ PROGRAMA	G16	
					PROJETO/ PROCESSO	H16	Outro foco deste semestre foi desenvolver a materialidade e entender os encaixes entre os diferentes elementos do projeto. E assim entender todas as especificidades que um projeto desta complexidade possui. E ainda, busquei projetos que tinham especificidades parecidas, para entender a melhor forma de representar o projeto, o que me fez produzir vários diagramas e imagens, que muitas vezes não deram certo, para chegar a uma que melhor representa-se o projeto. 

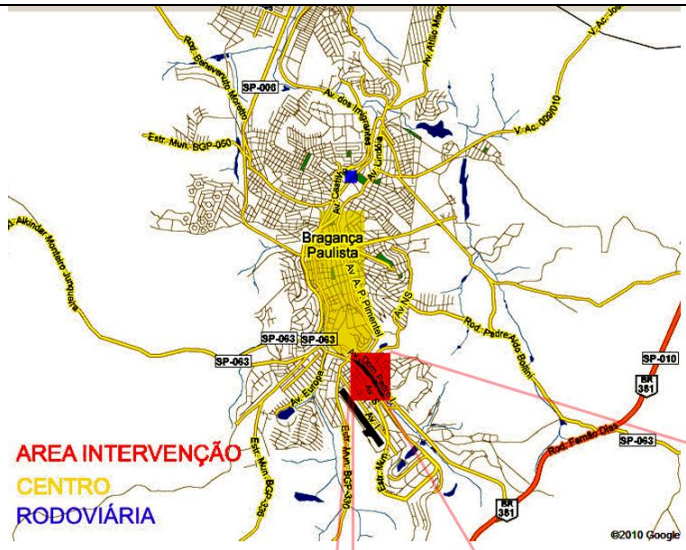
	Sua estrutura virtual se comunica tanto virtualmente como visualmente com a cidade, transformando, a partir das TICs, o edifício em um meio [B07], como uma interface tanto física como virtual entre as pessoas e a informação. Como <i>media suite</i> [B08], o usuário já pode entrar em contato com a midiateca a partir da internet, da sua casa ou no entorno a partir da rede <i>wireless</i> .	E17	PROJETO/ CIDADE
	[2] Conceito de Deriva usado se refere ao movimento Situacionista que segundo o site: http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg027/arg027_02.asp “lógica da <i>deriva</i> , o procedimento situacionista de reconhecimento de um lugar urbano, que consistia em andar apressadamente por ambiências diversas, deixando-se levar pelas solicitações que a própria paisagem faz, a esmo, vagabundeando. Resultando em mapas individuais de cada cidade, a deriva fazia-se em jornadas, entre o nascer e o pôr do sol, em meio à aglomeração urbana, onde o caminhante escolhia seus encontros e direções de modo a aumentar o seu conhecimento do lugar”	F17	PROJETO/ INTERIORIDADE
		G17	PROJETO/ PROGRAMA
	Acredito que o desenvolvimento deste projeto, com caráter explorativo, foi de grande importância para a minha formação, já que tive poucas chances nos outros anos de desenvolver um projeto com estas características. Porém acredito que devia ter escolhido um projeto de escala menor, já que um projeto das dimensões que trabalhei multiplicava problemas que seriam mais facilmente resolvidos em um projeto menor. Coisas que seriam simples em outros projetos acabavam demandando muito tempo de trabalho. Talvez em um projeto de menor escala, as mesmas questões poderiam ser exploradas, de forma mais ágil e dinâmica, para assim, conseguir explorar diversas outras possibilidades, o que poderia ter enriquecido ainda mais o processo de projeto.	H17	PROJETO/ PROCESSO

	Visualmente, a vedação da midiateca se configura como um meio que passa informações do que está acontecendo dentro da midiateca, através do seu fechamento translúcido, o qual atua como <i>frame</i> de comunicação, instigando a curiosidade e dificultando uma leitura total do edifício da midiateca por apenas uma única e primeira olhada geral que se faça de fora para dentro – esta leitura deve ser construída, a partir dos percursos, das escolhas de cada indivíduo. [F12]	E18	PROJETO/ CIDADE
	[3] SANTOS, Fabiano. O LABIRINTO DA EXPERIÊNCIA [4] LEÃO, Lucia. O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço	F18	PROJETO/ INTERIORIDADE
		G18	PROJETO/ PROGRAMA
	Além disso, acredito que faltem meios para se desenvolver um projeto desta complexidade. Dada a importância das maquetes físicas no processo, estas ficaram limitadas a pequenas partes do projeto devido ao grande tempo que se leva para construir peças complexas, além de resultados insatisfatórios, o que pude ver ao tentar fazer maquetes de origami, de palitos, entre outras no processo.	H18	PROJETO/ PROCESSO

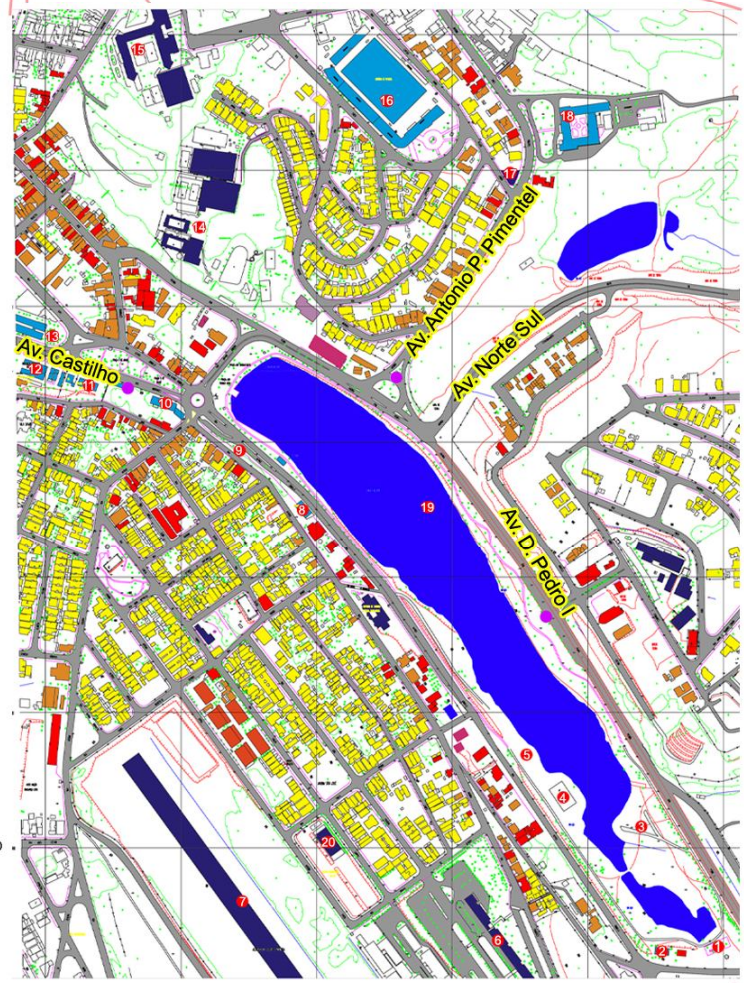
		PROJETO/ CIDADE	E19	
		PROJETO/ INTERIORIDADE	F19	
		PROJETO/ PROGRAMA	G19	
	Por mais que eu entenda a importância destas peças para o entendimento e processo do projeto, o tempo que levaria para construir um modelo de estudo, dado o tempo que levava para fazer pequenas partes do projeto, o deixaram inviável. O que seria possível com equipamentos de prototipagem rápida, como impressoras por adição, se sua matéria prima não fosse tão cara.	 MAQUETE FISICA TOYO ITO PROJETO "OSLO VESTBANEN PROJECT" COM IMPRESSORA 3D	PROJETO/ PROCESSO	H19

	Esta vedação impede a incidência de luz solar direta no acervo (uma solução técnica necessária), e permite, de maneira indireta, a relação visual entre interior e exterior. Isto mantém uma unidade visual do edifício com seu meio externo. Ao mesmo tempo em que manchas luminosas, produzidas pelos leds inseridos nos módulos de vedação, mudam a fachada e o modo que o edifício se mostra e comunica com a cidade. Se configurando, assim como a memória coletiva [D02], como algo que está em constante movimento e mudança.	E20	PROJETO/ CIDADE
		F20	PROJETO/ INTERIORIDADE
		G20	PROJETO/ PROGRAMA
	Com isto o desenvolvimento do projeto se baseou, quase, em sua totalidade na modelação virtual, o que pode ser interessante, mas também possui seus limites. Já que o programa usado, SketchUp, é mais voltado para croquis e não peças finais e técnicas. Acredito que consegui alcançar os objetivos que tinha quando pensei no tema deste TGI, entender melhor um tipo de projeto que apenas tinha entrado em contato por leituras de projetos. E agora poder criar outros critérios de leitura e entendimento sobre esta arquitetura.	H20	PROJETO/ PROCESSO

	[1] Santos, I. C.. MEMÓRIA E CONTEMPLAÇÃO Em “A TERCEIRA MARGEM DO RIO” [2] O termo ‘Desterritorialização’ é entendido aqui pelos conceitos de Lucia Leão em ‘O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço’, como um espaço onde “o leitor deixa, abandona um território conhecido e penetra um outro.” [3] Santos, I. C. Idem [4] No conto “A Terceira Margem do Rio”, de Guimarães Rosa, o Pai do narrador do conto, se isola no rio, da sociedade a margem deste, sem se distanciar da família, se configurando como a terceira margem do rio, trocando a vida na sociedade, uma vida de ação, pela contemplação. [5 / 6] Santos, I. C.. MEMÓRIA E CONTEMPLAÇÃO Em “A TERCEIRA MARGEM DO RIO” [7] LEONÍDIO, O. Idem	E21	PROJETO/ CIDADE	
		F21	PROJETO/ INTERIORIDADE	
		G21	PROJETO/ PROGRAMA	
		H21	PROJETO/ PROCESSO	



- 1 PLAYGROUND
- 2 SECR. MUN. DE CULT. E TUR.
- 3 QUADRAS DE ESPORTE
- 4 TEATRO DE ARENA
- 5 EQUIPAMENTO DE EXERCICIO
- 6 USF
- 7 AEROCUBE
- 8 GRCEP 9 DE JULHO
- 9 CENTRO DE ARTESANATO
- 10 POLICIA FLORESTAL
- 11 POLICIA CIVIL/CIRETRAN/IML
- 12 DELEGACIA SECCIONAL DE POLICIA
- 13 ESCOLA PUBLICA
- 14 CLUBE DE CAMPO
- 15 COLEGIO DAS MADRES
- 16 ESTADIO DE FUTEBOL
- 17 ESCOLA PARTICULAR DE ENSINO MEDIO
- 18 PREFEITURA
- 19 LAGO DO TABOÃO
- 20 CENTRO COMUNITARIO USF
- PONTOS DE ONIBUS INTERMUNICIPAIS
- ♦ POSTES

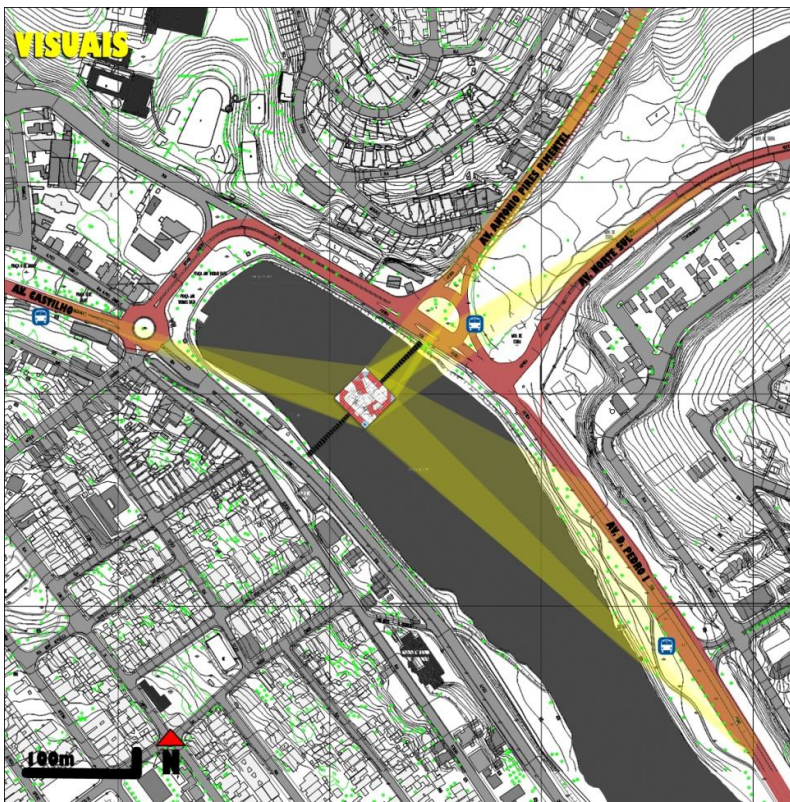
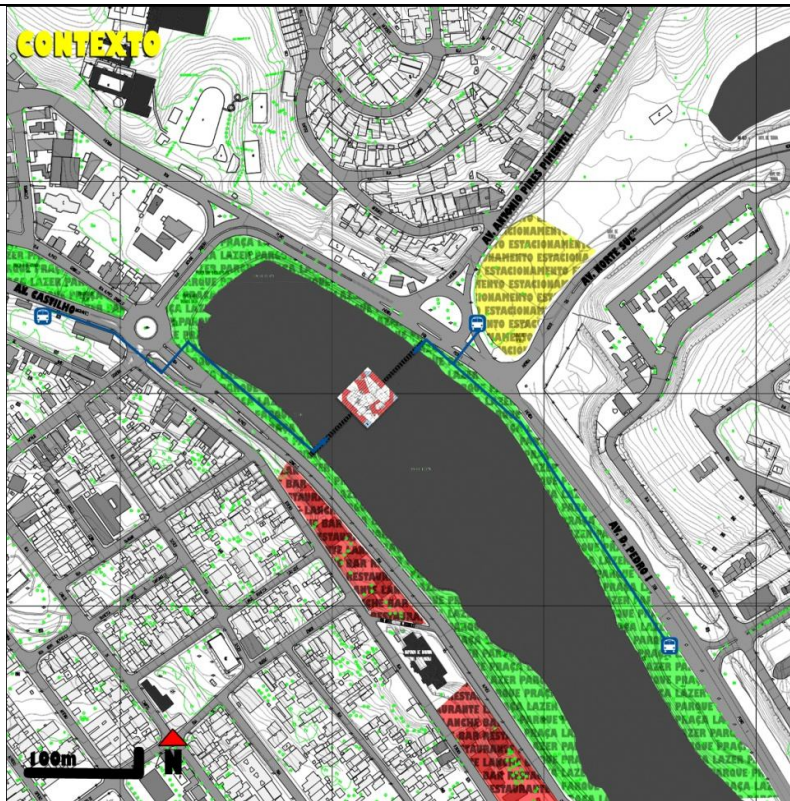


- Uso do solo
- | | | |
|-------------|----------------|--------------|
| Residencial | Inst. Público | Áreas verdes |
| Comercial | Inst. Privado | Outros |
| Industrial | Misto com hab. | |
| Serviços | Misto sem hab. | |



IMAGENS GRÁFICAS

103

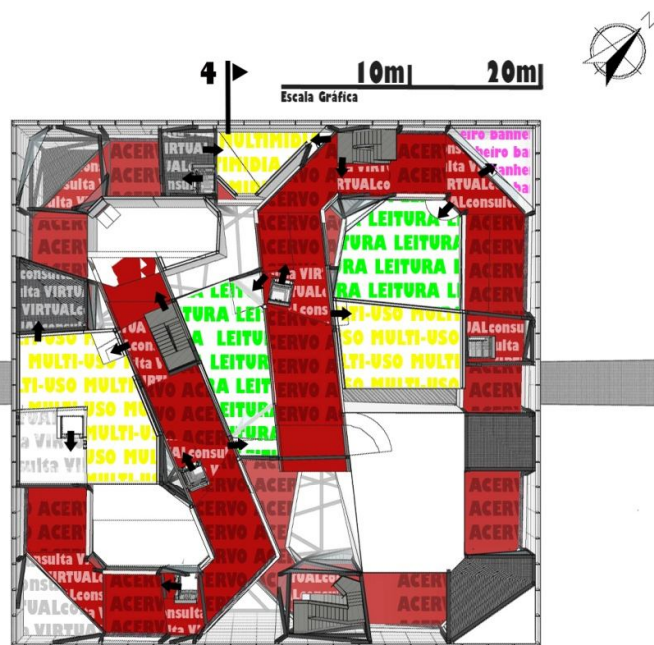




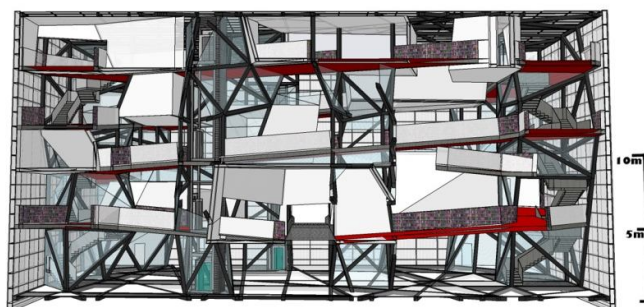




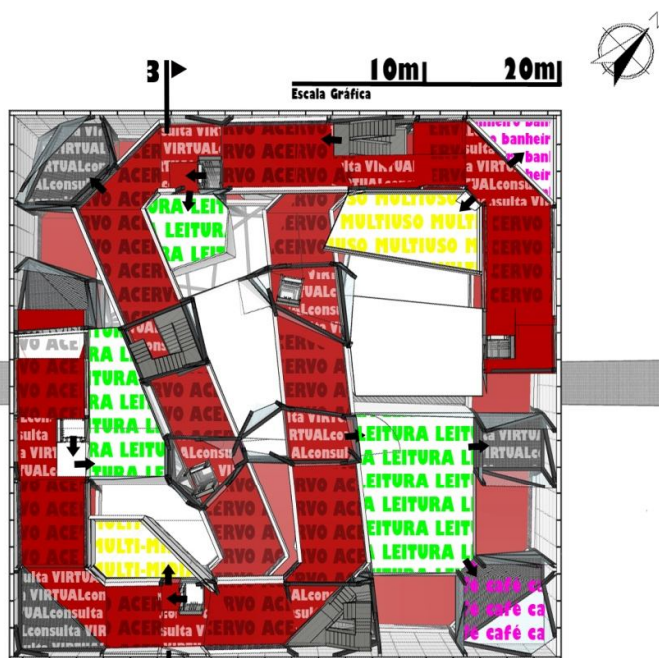




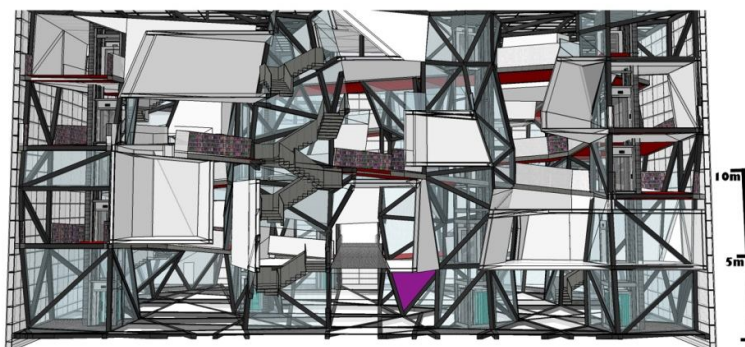
**4 ▶ CORTE HORIZONTAL 4
H 12,5 m**



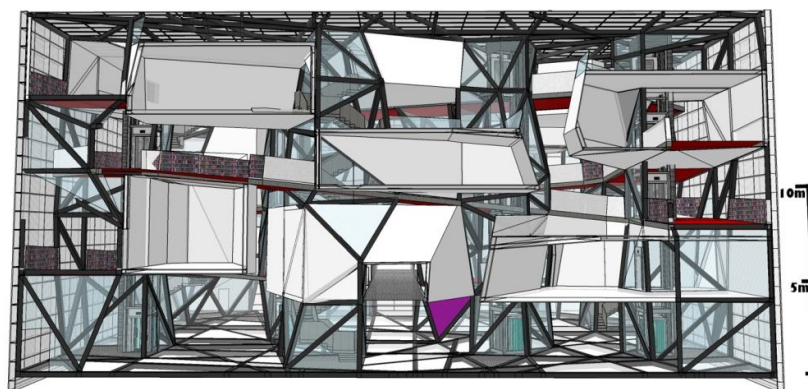
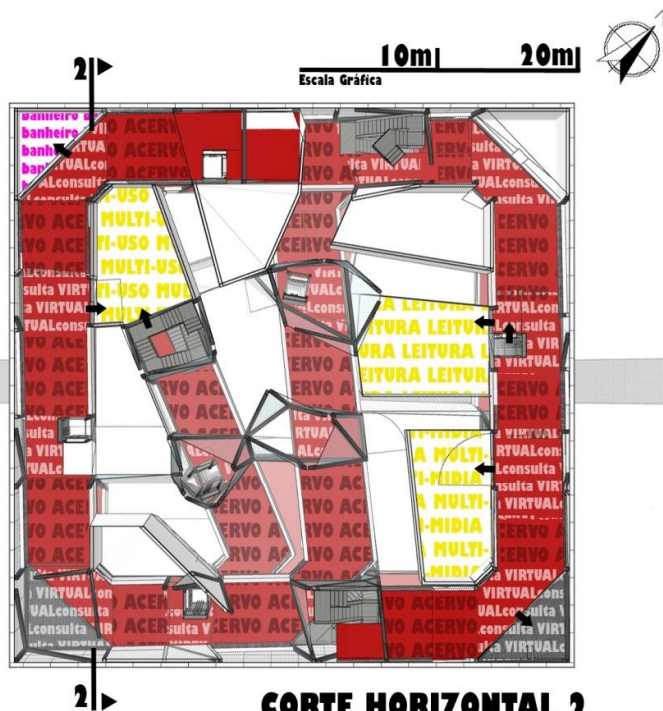
CORTE EM PERSPECTIVA 4



CORTE HORIZONTAL 3
H 14 m

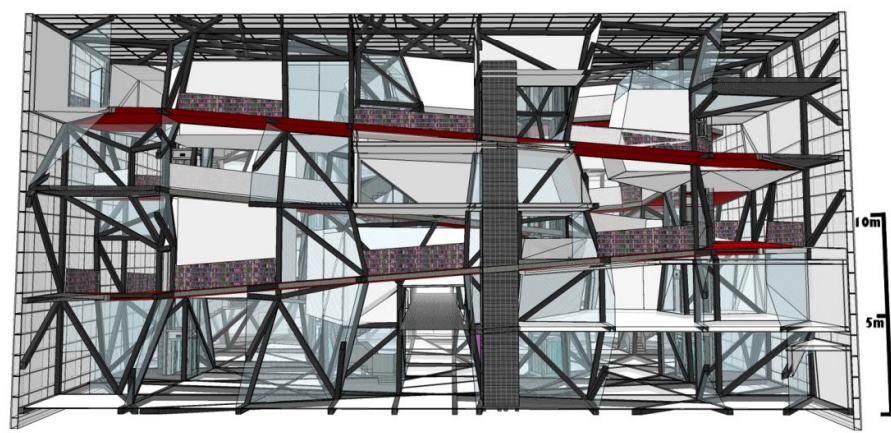


CORTE EM PERSPECTIVA 3

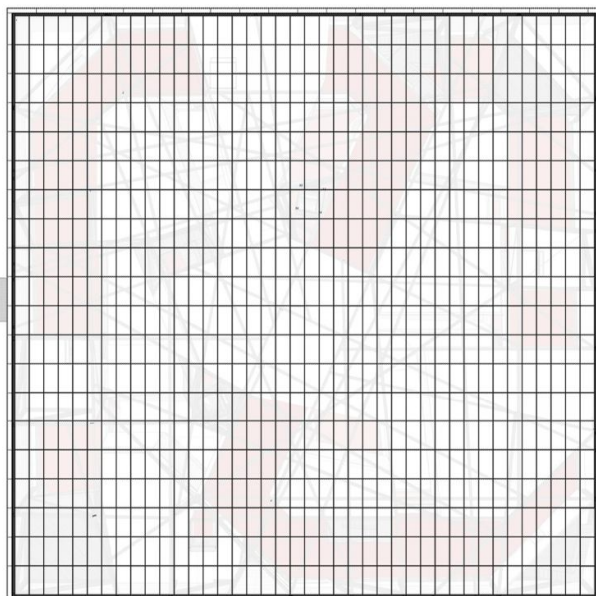




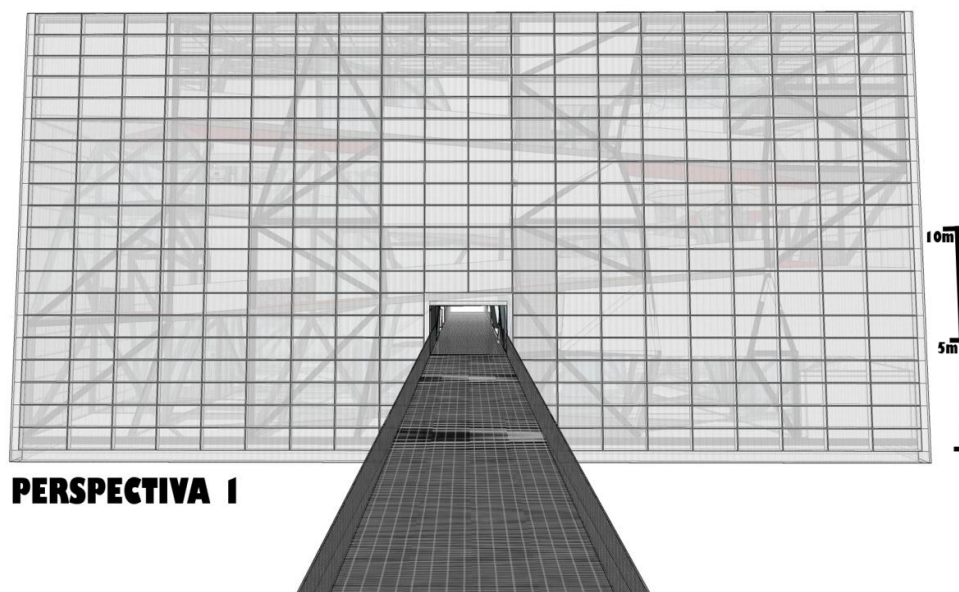
111



10m | 20m |
Escala Gráfica



VISTA AÉREA



PERSPECTIVA 1

O presente caderno tenta trazer as relações presentes no projeto arquitetônico a que este se refere. Deste modo ele não tem uma estrutura linear, única, mas tem diversas possibilidades de entradas e percursos a serem desenvolvidos dentro do caderno, e o interessante, assim como no projeto, são as relações e formas de entendimento advindo das escolhas do leitor/usuário.

A começar pelas duas capas que contém, dando duas possibilidades de início, ou pelo projeto, ou pela problematização do tema. Estas duas se desdobram em quatro, cada uma, nomeadas com as letras de 'A' a 'H'. Cada letra, encontradas na margem direita da página, é um texto linear referente a um tema específico, com título ao lado da letra.

Assim como no projeto, dentro da narrativa são encontrados *links*, que possibilitam cortes na linearidade do texto e levam a outras partes do caderno que têm relação com, ou explica, o que se estava lendo, representados com a letra e o número da coluna (ex.[G09]). O que possibilita diversos caminhos de leitura. No encontro das duas frentes se encontram a seção 'I' que contém os cortes horizontais e verticais da maquete eletrônica do projeto, bem como imagens que ficariam muito pequenas nas colunas, com links no texto, e a seção 'J' com a bibliografia geral. Este caderno ainda pode ser desmontado, abrindo os dois primeiros pinos e deslizando a outra parte, possibilitando o leitor a ler cada folha separadamente.

[C06]

RESUMO DO PROJETO

A cidade em que o projeto é inserido é Bragança Paulista, cidade sede da micro-região de Bragança que, apesar de sua importância para a região, depende de equipamentos culturais de grandes centros como Campinas e São Paulo. Este projeto visa criar uma midiateca pública que sirva a população desta cidade e de sua região, como uma iniciativa para o desenvolvimento de equipamentos culturais em centros de regiões do interior.

Midiateca é entendida aqui como uma reinvenção da Biblioteca. Uma ‘atualização’ desta, causada pelo acréscimo das mídias digitais. Estas que, não substituem os livros, mas agregam sentidos e possibilidades a esta instituição. Deixando de ser apenas um local de armazenamento das informações, para se tornar um centro de convívio social que busca acentuar a relação e as trocas entre pessoas. Construindo interações/inter-relações pessoais, ambientais, informacionais, culturais e comunicacionais.

O projeto explora os sentidos metafóricos desta Instituição, se conformando como a terceira margem da cidade. Uma margem não natural, para qual, ao caminhar, o usuário se desprende de sua rotina podendo assim vivenciar “o exercício de sua subjetividade, livre, descondicionado dos jogos sociais ou culturais (...)” [1].

[1]Santos, I. C.. MEMÓRIA E CONTEMPLAÇÃO Em “A TERCEIRA MARGEM DO RIO”]

[illegible]

- _AMARO, R. K. O. F. **No fim o bibliotecário morre...** *Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas.2006*
- _BARGUIL, Paulo Meireles. **Links misteriosos...** - <http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
- _BARGUIL, Paulo Meireles **Links misteriosos... – II** - <http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
- _BORGES, L. **'A biblioteca de babel'**. In FICÇÕES (1944)
- _BORGES, J. L. **O Aleph**. Rio de Janeiro : Globo, 1999.
- _CATES, P., **(in)Formation: The restructuring of the social library for the digital age** Palestra **A Biblioteca Digital Alemã**. 06 de abril de 2006 no auditório do Museu de Arte de São Paulo. Goethe Institut – São Paulo. <http://www.goethe.de/ins/br/sap/wis/sbi/fav/ptindex.htm>
- _ECO, U. **MUITO ALÉM DA INTERNET**. 2003
- _FEDELI, O. - **"Nos labirintos de Eco"** MONTFORT Associação Cultural - [http://www.montfort.org.br/index.php?secao=cadernos&subsecao=religiao&artigo=labirintos](http://www.montfort.org.br/index.php?secao=cadernos&subsecao=religiao&artigo=labirintos&=bra)
- _FUENTES, M. A., **'O cenário como pretexto'** Texto Especial 207 – dezembro 2003 - <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp207.asp>
- _GOEBEL, Ralf. **DO LIVRO AO BYTE. A DISSEMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO DIGITAL NA ALEMANHA** Palestra realizada em 06 de abril de 2006 no auditório do Museu de Arte de São Paulo. <http://www.goethe.de/saopaulo>
- _HAVT, Andréa **"Cinco sentidos"** - <http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
- _HAVT, Andréa **"Conhecer"** - <http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
- _HENNING, W **Construção de Bibliotecas na Alemanha - Conceitos e Exemplos**. 2006
- _ITO, toyo. **image of architecture in electronic age** - http://www.designboom.com/eng/interview/ito_statement.html
- _LEÃO, Lucia. **O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- _LEONÍDIO, O. **SOBRE A ARQUITETURA DE BIBLIOTECAS**. In MEDIATECA da PUC rio, 2007
- _LOUREIRO, Eduardo Jr. **Digitalizar é criar encruzilhadas num labirinto** - <http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
- _LOUREIRO, Eduardo Jr. **O labirinto como metáfora de um conhecimento não-linear** - <http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
- _NeiBer, H. **Do Meio Impresso à Publicação Eletrônica - Efeitos sobre a Cultura e a Sociedade**. Biblioteca Municipal de Colônia. <http://www.goethe.de/saopaulo.2003>
- _NIGGEMANN, Elisabeth. Palestra **A Biblioteca Digital Alemã**. 06 de abril de 2006 no auditório do Museu de Arte de São Paulo. Goethe Institut – São Paulo. <http://www.goethe.de/ins/br/sap/wis/sbi/fav/ptindex.htm>
- _OMA/LMN. **Seattle Public Library** December 1999
- _PARENTE, André. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- _PEYRONIE, André - **"Labirinto"**. Em BRUNEL, Pierre (org.) - Dicionário de Mitos Literários. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998
- _PINHEIRO, Ricardo Queiroz. **AÇÃO CULTURAL E BIBLIOTECA PÚBLICA: MITOS E NECESSIDADES**
- _ROLLASON, C. **A BIBLIOTECA DE BABEL DE BORGES: PRECURSORA DA INTERNET?** Escola Secundária de Monserrate
- _ROSA, Guimarães. **A terceira Margem do Rio**

_ SANTOS, FABIANO DOS. **O LABIRINTO DA EXPERIÊNCIA** (doutorando)
<http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
_ SANTOS, I. C.. **MEMÓRIA E CONTEMPLAÇÃO** Em “A TERCEIRA MARGEM DO RIO”
_ SIMMEL, Georg. **A ponte e a porta**
_ STAMATOVA, N. **The New Information Technologies And The New Architectural Realities On The Library Buildings**. 2008

Sites:

_ <http://www.big.dk/projects/nlp/nlp.html>
_ <http://www.patio.com.br/labirinto/index.htm>
_ <http://hdm.walkerart.org/>
_ <http://www.toyo-ito.co.jp/>
_ <http://www.coop-himmelblau.at/>
_ <http://www.designboom.com/>
_ <http://www.vitruvius.com.br/>
_ <http://www.goethe.de/>
_ <http://www.oma.eu/>
_ <http://www.daniel-libeskind.com/>

Filmes:

_ Jean-Jacques Annaud. “**O Nome da Rosa**”. 1986
_ Kim Ki-Duk . “**Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera**”

Musica:

_ **A TERCEIRA MARGEM DO RIO** - Caetano Veloso
