

A biblioteca de babel

Um ensaio epistemológico de projeção arquitetônica para uma biblioteca contemporânea

Lucas Nóbrega Ferreira

A biblioteca de babel

Um ensaio epistemológico de projeção arquitetônica para uma biblioteca contemporânea

Trabalho de graduação apresentado ao curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), como requisito para a obtenção de título de bacharel

Lucas Nóbrega Ferreira
Orientadora: WylInna Vidal

UFPB - Arquitetura e Urbanismo (CT)
2025

“Admiro os poetas. O que eles dizem com duas palavras a gente tem que exprimir com milhares de tijolos.”

Vilanova Artigas

Ficha catalográfica

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

F383b Ferreira, Lucas Nobrega.

A biblioteca de babel: Um ensaio epistemológico de projeção arquitetônica para uma biblioteca contemporânea / Lucas Nobrega Ferreira. - João Pessoa, 2025.

60 f. : il.

Orientação: Wylnna Carlos Lima Vidal.
TCC (Graduação) - UFPB/CT.

1. Epistemologia; Partido
Arquitetônico; Parametrização. I. Ferreira, Lucas. II.
Título.

UFPB/CT

CDU 72+711(043.2)

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE TECNOOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

A biblioteca de babel

Um ensaio epistemológico de projeção arquitetônica para uma biblioteca contemporânea

Banca examinadora

Profa. Dra. WylInna Carlos Lima Vidal
(Orientadora)

Prof. Dr. Dalton Bertini Ruas

Prof. Dr. Ricardo Ferreira de Araújo
João Pessoa, Maio de 2025

Agradecimentos

Agradeço à UFPB pelo apoio recebido, aos meus pais que se sacrificam todos os dias por mim e deram todo o apoio até aqui, assim como aos meus amigos e familiares que direta ou indiretamente contribuíram nessa saga e a minha orientadora, pela compreensão e direcionamento neste trabalho.

Resumo

O trabalho aborda a epistemologia do partido arquitetônico e os impactos da tecnologia nessa etapa do projeto, tomando como referência o conto "A Biblioteca de Babel", do escritor argentino Jorge Luis Borges. O objetivo é explorar como diferentes interpretações de um partido arquitetônico podem orientar o projeto de uma biblioteca contemporânea por meio da parametrização. Utilizando a metodologia de "Uma Linguagem de Padrões", de Christopher Alexander (2013), são analisadas soluções adotadas por alguns arquitetos, que resultaram em diferentes interpretações do partido arquitetônico, das quais foi selecionada aquela com maior potencial para ser detalhada. Nesse contexto, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, voltada para a compreensão de significados, e é de natureza exploratória, buscando entender melhor as causas e consequências de um partido arquitetônico na concepção de uma biblioteca contemporânea.

Palavras-chave: Epistemologia; Partido Arquitetônico; Parametrização.

Abstract

The work addresses the epistemology of the architectural parti and the impacts of technology at this stage of the design process, using the short story "The Library of Babel" by the Argentine writer Jorge Luis Borges as a reference. The objective is to explore how different interpretations of an architectural parti can guide the design of a contemporary library through parameterization. Using the methodology of "A Pattern Language" by Christopher Alexander (2013), solutions adopted by various architects are analyzed, leading to different interpretations of the architectural parti, from which the one with the greatest potential for further development was selected. In this context, the research adopts a qualitative approach, focused on the understanding of meanings, and is exploratory in nature, aiming to better comprehend the causes and consequences of an architectural parti in the design of a contemporary library.

Keywords: Epistemology; Architectural Parti; Parameterization.

Sumário

Introdução

Apresentação e delimitação do problema

Justificativa, objeto, objetivos e etapas de trabalho

Metodologia

Capítulo 1: A Epistemologia do partido arquitetônico e a biblioteca contemporânea

1.1 A natureza do partido arquitetônico

1.2 Os impactos do uso de softwares durante a concepção do partido arquitetônico

1.3 A biblioteca contemporânea

Capítulo 2: De babel ao concreto: A construção de um partido arquitetônico

2.1 O conto

2.2 Referencias projetuais

Capítulo 3: Experimentações

Considerações finais

Referências



Introdução

Apresentação e delimitação do problema

Vitrúvio (2019) ainda no “Tratado da arquitetura” diz que, assim como as outras artes, a arquitetura é composta de duas coisas: A obra e sua teoria, sendo uma própria daqueles que põem em exercício as suas experiências a partir da matéria e a outra dos “letrados”, ou seja, daqueles que se “educam em sua arte” e estão dispostos a se especializar e pensar seu próprio fazer artístico.

O autor ressalta a importância de que o arquiteto tenha uma formação multidisciplinar que enriqueça sua experiência prática e teórica, chamando a atenção para o conhecimento não só da execução mas também da teoria que possa explicar o que está sendo proposto através de significante e significado, baseando-se na “lógica dos conceitos”, no qual aquilo que está sendo proposto (significante), possui uma explicação racional e baseada em uma lógica (significado).

A epistemologia é a área do conhecimento que tem como objetivo estudar os fundamentos do saber humano, buscando entender de que maneira o conhecimento é adquirido, justificado e utilizado.(CHALMERS, 1996).

Aplicando a epistemologia na arquitetura, podemos compreender melhor como se constrói o conhecimento no processo de criação arquitetônica, analisando suas bases, métodos e critérios, investigando como são feitos os edifícios e lugares arquitetônicos para habitar, buscando compreender também, como os arquitetos adquirem, justificam e aplicam seus conhecimentos naquela prática (LIMA, 2009).

Dessa forma, pode-se afirmar que a epistemologia não se restringe unicamente a investigações e análises teóricas, mas também desempenha um papel significativo na formulação de métodos e abordagens projetuais. Ao nos aprofundarmos nos processos de conhecimento, podemos analisar, de maneira integrada, uma ampla gama de aspectos técnicos, funcionais e simbólicos. Tal abordagem possibilita a concepção de edifícios e espaços públicos que não apenas atendam às exigências práticas e econômicas, mas também promovem maior eficiência e qualidade, resultando em ambientes mais adequados para a experiência cotidiana e o bem-estar das pessoas.

Ao refletir sobre sua própria prática de projeto, o arquiteto contribui para o desenvolvimento do seu método, assim como os impactos e o papel da arquitetura para a sociedade. Oliveira (2015) defende que a coerência das relações espaciais e programáticas deriva, antes, de um progressivo fechamento interno do que de uma determinação externa, por isso, ao tentar trata como um “problema a ser resolvido”, os alunos dos ateliers de projeto têm uma alta taxa de insucesso, falta um quadro de referência que possibilite uma proposição arquitetônica.

O que ocorre, segundo o autor ainda, é uma arbitrariedade na escolha das proposições, o aluno busca uma solução retirada da “caixa preta”, faltando um partido que sirva como tal referência para possíveis correções, “de modo que os obstáculos encontrados não impliquem em um retorno à estaca zero, mas uma organização inicial do projeto cujo conteúdo propositivo permita uma reorganização que não anule o trabalho até então realizado, mas o transforme”. Oliveira (2015)

Assim como os bibliotecários da biblioteca de babel (conto do escritor argentino Jorge Luis Borges de 1949

tomado como metáfora para o partido arquitetônico a ser explorado neste trabalho), seja estudante ou profissional, o arquiteto encontra - se em um universo de possibilidades e variáveis nessa fase, dominado pelo caos e várias decisões a serem tomadas, no qual nem sempre tem uma proposta de partido que seja fortemente embasada e testada, seja pela falta de tempo para experimentar uma maior diversidade de soluções, seja pela falta de uma abordagem sistemática e ordenada.

Além disso, o conceito de conhecimento em arquitetura está em constante transformação, influenciado por fatores sociais, culturais e tecnológicos. A evolução das tecnologias digitais, por exemplo, tem redefinido tanto os métodos de trabalho dos arquitetos quanto o conhecimento necessário para a prática projetual.

Para Celani (2018) o Brasil tem ficado atrasado na discussão sobre tecnologia ligada à arquitetura, se limitando a adotar programas e criar padrões de uso para sistemas de trabalho em BIM, sem realmente explorar o potencial de técnicas de produção ligadas à terceira revolução industrial, com novos métodos de criação e representação, explorando conceitos da ciência e da inteligência artificial para a solução de problemas de arquitetura e urbanismo.

Tendo em vista que a **investigação epistemológica** constitui um tema emergente na **Teoria do Projeto**, assim como os impactos da tecnologia nesse campo, este trabalho busca explorar como diferentes interpretações epistemológicas do partido arquitetônico podem influenciar o resultado final, os significados e o sentido de um projeto para uma biblioteca contemporânea, se utilizando das **ferramentas digitais** mais atuais, como a **modelagem paramétrica** e a **inteligência artificial**.

Justificativa, objeto e objetivos

Justificativa

Considerando a complexidade inerente ao contexto de um projeto arquitetônico, caracterizado por uma ampla gama de variáveis e possibilidades, o trabalho busca refletir sobre a epistemologia do partido arquitetônico para uma prática mais fundamentada, consciente e adaptável às demandas contemporâneas e as ferramentas digitais para uma biblioteca, tomando o conto “A biblioteca de babel” do escritor argentino Jorge Luis Borges como metáfora.

OBJETO:

A natureza do partido arquitetônico e os impactos da tecnologia nessa

fase, tomando como base “a biblioteca de babel” do escritor argentino Jorge Luis Borges

OBJETIVO GERAL:

Explorar através do conto “A biblioteca de babel” do escritor argentino Jorge Luis Borges, como diferentes interpretações(ou conceitos) epistemológicas do partido arquitetônico podem influenciar o projeto para uma biblioteca contemporânea, se utilizando das ferramentas digitais mais atuais, como a modelagem paramétrica e a inteligência artificial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1.Conhecer a natureza do partido arquitetônico, como os softwares

de modelagem paramétrica e outras ferramentas digitais têm influenciado o processo de projeção arquitetônica e como se constitui uma biblioteca contemporânea

2.Analisar o conto “A biblioteca de Babel” e a concepção do partido arquitetônico de correlatos conceituais, identificando parâmetros para o estudo do partido arquitetônico para uma biblioteca contemporânea.

3.Explorar diferentes propostas de partido arquitetônico para uma biblioteca de acordo com os itens 1 e 2 e eleger a que melhor se adequa às necessidades atuais.

Etapas de trabalho

1. Revisão bibliográfica

Pesquisa documental, revisando a literatura que aborde temas referentes a epistemologia do partido arquitetônico, os impactos de novas tecnologias na arquitetura, como a modelagem paramétrica e a inteligência artificial, além das bases projetuais para uma biblioteca contemporânea

Produtos

- Fichamentos e resumos.
- Construção da fundamentação teórica do trabalho.
- Pesquisa sobre como se constitui uma biblioteca contemporânea.

2. Análise de dados

Análise do conto “A biblioteca de Babel” e identificação das principais características para a construção de um partido, levando em consideração também o estudo de correlatos conceituais

Produtos

- Análise do conto e identificação das principais características que possam ser usadas para a concepção de um partido.
- Análise de correlatos conceituais, apontando os principais conceitos utilizados na concepção do partido arquitetônico.

3. Experimentação

Modelagem e simulações de diferentes interpretações de partidos para uma biblioteca contemporânea tendo como base as etapas anteriores

Produtos

- Modelagens paramétrica

Metodologia

Em sua obra publicada em 1977 “Uma linguagem de padrões”, Christopher Alexander propõe um sistema de “padrões” que seriam soluções testadas para problemas recorrentes na construção de espaços habitáveis e funcionais que fossem aplicáveis em diferentes escalas (desde um detalhe arquitetônico até o planejamento de cidades). Desse modo, com um conjunto de padrões pode-se montar uma espécie de algoritmo que seria a descrição ou regras que definem um projeto como um todo.

“Cada padrão descreve um problema que ocorre repetidas vezes em nosso meio ambiente e então descreve o ponto central da solução do problema, de modo que você possa usar a mesma solução milhares de vezes, mas sem jamais ter de repeti-la.” (Alexander , 2013 p.14)

Os padrões ficam organizados em forma decrescente, ou seja, primeiro os aplicáveis em áreas maiores, como regiões e cidades, passando bairros, conjunto de edificações, edificações, ambientes, até detalhes construtivos, de forma que cada padrão se conecte com um mais abrangente e a outros mais específicos, ajudando para que ele componha um contexto e seja completado pelos menores.

Cada solução é apresentada de forma a evidenciar o campo essencial de relações indispensáveis para a resolução do problema. Porém, essa exposição ocorre de maneira ampla e abstrata, permitindo que a solução seja interpretada e ajustada de acordo com as preferências e condições específicas de cada situação.

Assim, a solução contempla apenas os aspectos fundamentais e inegociáveis necessários para alcançar a resolução adequada do problema.

O padrão pode ser visto como uma hipótese, representando as suposições do autor em relação a qual arranjo do meio físico funcionará para resolver o problema. Portanto a linguagem é uma rede em sequência dos padrões ou mapa-base, a partir do qual se pode fazer uma interpretação pessoal.

Dessa forma, o trabalho se baseia nessa metodologia, extraindo padrões para uma biblioteca a ser projetada do conto “A biblioteca de babel” do escritor argentino Jorge Luis Borges, os quais serão interpretados de formas diferentes, baseando - se nas soluções da obras de outros arquitetos. Nesse sentido, a pesquisa possui uma abordagem qualitativa, já que busca entender significados e é de natureza exploratória para uma melhor compreensão das causas e consequências de um partido arquitetônico para uma biblioteca contemporânea através do uso de softwares de modelagem paramétrica e inteligência artificial para experimentação.

Capítulo 1:
Epistemologia do projeto
arquitetônico e a biblioteca
contemporânea

A natureza do partido

A concepção de partido arquitetônico tem suas raízes na tradição acadêmica da *École des Beaux-Arts*, na França, durante o século XIX. Na metodologia adotada por essa instituição, o termo "*parti*" referia-se ao ponto de partida do processo de projeto, representando a ideia central que orientava a organização espacial e formal da edificação.

Essa abordagem enfatizava a composição arquitetônica como um instrumento acadêmico, no qual os estudantes eram treinados a desenvolver soluções projetuais a partir de princípios estabelecidos, como simetria, axialidade, hierarquia dos espaços e monumentalidade. O partido arquitetônico, nesse contexto, não se limitava apenas à distribuição funcional, mas envolvia uma elaboração estética rigorosa, fundamentada em regras clássicas de proporção e harmonia.

Ao longo dos anos com o avanço do pensamento arquitetônico novas influências foram incorporadas, como o funcionalismo no movimento moderno e as dimensões históricas e simbólicas no movimento pós-moderno. Contudo, sua ideia fundamental permanece a mesma desde então: Um “esquema ou ideia básica de um desenho arquitetônico que representa um diagrama” Ching (1979).

Para Neves (2011) dentre inúmeras alternativas que servirão como base para o projeto, o arquiteto faz uma escolha que é fruto de uma combinação de um conjunto de ideias obtidas na primeira etapa de planejamento, se configurando como “um registro gráfico que serve como instrumento indispensável no processo criativo que

funde o ato de desenhar e criar, que especula as alternativas possíveis e variáveis conhecidas, como um instrumento de possibilidades viáveis na tomada de decisões para realizar um edifício”. Se configurando como um trabalho árduo com uma alta gama de variáveis para serem analisadas.

Segundo Mahfuz (2011) o partido arquitetônico funciona como uma síntese dos aspectos mais importantes de um problema arquitetônico a ser resolvido, nesta etapa há uma “tomada de posição” em que a carga subjetiva fixa a concepção básica de um projeto, juntamente com suas possibilidades estruturais e relações com o entorno.

Para Oliveira (2015) “o partido é, por hipótese, uma prefiguração do objeto, que o projetista elege como ponto de partida e fio condutor: Cabe a investigação epistemológica construir contextos de explicitação das razões que assegurem pertinência e validade a essas arquiteturas projetadas. Nesse plano, o projeto assume o estatuto de objeto do conhecimento.” Nesse sentido, a reflexão epistemológica nesta etapa envolve a análise crítica dos fundamentos teóricos e práticos que sustentam a arquitetura como disciplina, bem como a investigação sobre as formas de conhecimento que influenciam a concepção e a construção do espaço construído.

Alguns filósofos contribuíram para a reflexão epistemológica na arquitetura, como Martin Heidegger, em sua obra “Construir, Habitar, Pensar” (1951), na qual defende a importância da reflexão sobre a natureza do ser humano e suas relações com o ambiente construído e Gaston Bachelard, em sua obra “A Poética do Espaço” (1958), na qual investiga as formas poéticas e imaginativas que influenciam a percepção e a concepção do espaço construído.

Além disso, vários arquitetos contribuíram para a reflexão epistemológica na arquitetura e ajudaram a dar novos contornos ao sentido, prática e técnica de projeção arquitetônica, interpretando de maneiras diferentes o significado e as possibilidades da arquitetura. Mais adiante busca - se analisar alguns projetos correlatos e o pensamento dos seus arquitetos, servindo como um arcabouço teórico de decisões e conceitos a serem apreendidos.

O impacto do uso de softwares durante a concepção do partido

O conceito de conhecimento na arquitetura está em constante transformação, influenciado por fatores sociais, culturais e tecnológicos. A evolução das tecnologias digitais, por exemplo, tem redefinido tanto os métodos de trabalho dos arquitetos quanto o conhecimento necessário para a prática projetual.

Segundo Sykes (2010), a agenda da arquitetura do século XXI inclui necessariamente questões como o impacto das tecnologias digitais, os novos modos automatizados de produção, os novos materiais e as implicações da globalização e das redes de informação para as cidades.

Para Celani (2018), principalmente no Brasil, poucas escolas fizeram uma reflexão teórico-científica sobre as implicações relacionadas à introdução das novas tecnologias na área, segundo a autora essas novidades não eram simplesmente uma nova maneira de representar o edifício e a cidade; representam, sim, um novo paradigma, com profundas implicações para o processo de projeto e os métodos construtivos.

Guallart (2004) ainda vai além nessa relação arquitetura e tecnologia, para o autor “construir significava finalizar o processo. Agora, no mundo digital, o tempo também pertence à arquitetura. E no mundo hiper-real, excitado, relacionado com o mundo digital, também começam os edifícios e os espaços a incluir de uma maneira mais ativa o tempo e sua autotransformação. A arquitetura será assim, criadora de processos, e não de feitos finitos”.

Segundo Woodbury (2010, p.11) a modelagem paramétrica seria o que” introduz essa mudança fundamental: Marcas, isto é, partes do desenhos relacionam-se e mudam de uma maneira coordenada”, mas “o ato de relacionar requer que se explicito o pensamento sobre o tipo de relação”.

Rocha e Stralen (2017) abordam essas transformações na aprendizagem e no processo projetual através da utilização da tecnologia digital, com a modelagem paramétrica em conjunto com meios analógicos. Baseado em uma epistemologia construtivista, fornecendo aos alunos oportunidades de se envolver em atividades destinadas a promover sua construção de conhecimento, propiciando autonomia e trabalho colaborativo.

Florio (2017, p. 37), Cita vários autores teóricos e arquitetos que recentemente têm alertado sobre as substanciais alterações ocorridas no processo de projeto decorrentes do impacto dessa novas tecnologias digitais, chamando a atenção para a falta de uma organização mais sistêmica sobre os impactos da Modelagem Paramétrica na prática de projeto e no ensino da arquitetura na atualidade.

Este trabalho busca se utilizar dessas novas ferramentas para testar uma quantidade mais diversificada de possibilidades durante essa fase do projeto, explorando como decisões simples impactam no sentido e ordem do todo.

A biblioteca contemporânea

No Brasil, a sexta edição da principal pesquisa sobre os hábitos de leitura, “A Retratos da leitura no Brasil do Instituto Pró-Livro” (2024) revelou que, nos últimos quatro anos, o país perdeu 6,7 milhões de leitores. Pela primeira vez, a maioria da população (53%) não leu nenhum livro, nem parcialmente, nos três meses anteriores à pesquisa. Considerando apenas livros lidos por completo, esse número cai para 57%. A queda no hábito de leitura ocorreu em todos os grupos analisados, independentemente de idade, gênero, escolaridade, classe social ou condição de estudante, além disso a pesquisa revela que a maioria dos leitores tem acesso aos livros por meios digitais, havendo também uma queda no número de bibliotecas públicas por bairro ou cidade.

Para refletir sobre o perfil das bibliotecas contemporâneas, é importante entender a origem do termo "contemporâneo", com origem do latim *contemporaneus* que remete à ideia de algo pertencente ao mesmo tempo ou época. A partir disso, discute-se o papel atual das bibliotecas na nossa sociedade.

O manifesto da Unesco para bibliotecas públicas (1994), chama a atenção de que a liberdade, a prosperidade e o desenvolvimento social e individual são valores essenciais que dependem de cidadãos bem informados exercendo seus direitos democráticos. Para uma democracia forte e participativa, é fundamental garantir uma educação de qualidade e o acesso livre ao conhecimento, à cultura e à informação.

Suaiden (2000) ressalta que na sociedade da informação, a biblioteca pública desempenha um papel crucial na redução das desigualdades, tornando-se um centro disseminador do conhecimento. Embora não consiga atender

a todos de forma ampla, pode segmentar seu público e oferecer serviços estruturados conforme as necessidades da comunidade.

Galvão (2014) aponta algumas sugestões para as bibliotecas públicas da contemporaneidade que ainda seguem modelos tradicionais e enfrentam diversos desafios. Entre eles estão a expansão para áreas remotas, a presença em instituições básicas de ensino, a atração de públicos diversos, a superação da imagem rígida e silenciosa, o acolhimento de novos leitores e a desconstrução de visões elitistas sobre a leitura e o livro. Esses questionamentos exigem uma reavaliação do papel da biblioteca na sociedade e na formação de leitores.

Para Valentim (2016), a falta de recursos ou a baixa prioridade para a distribuição destes para as bibliotecas dificultam as reformas e reestruturação necessárias. Segundo a autora a reestruturação vai além dos serviços, envolvendo a transformação do espaço físico em um ambiente aberto, acessível, cultural e acolhedor — Um espaço híbrido na disponibilização de seus principais serviços e ações, um local de encontro e participação comunitária, pensado para todos.

“A América Latina, marcada por características de uma cultura de riqueza invejável mas também pela dependência econômica e desigualdade social, concentra esforços para vencer os desafios para estabelecer uma cultura digital. Uma cultura digital calcada em políticas públicas, que não signifique importar a preexistente, que seja criada por si mesma, para si mesma e para os outros”. Cunha (2003, p. 7)

No Brasil, segundo Miranda (2000), é fundamental desenvolver uma cultura digital que amplie tanto a quantidade quanto a qualidade dos conteúdos nacionais. Isso garantirá a presença do país na rede mundial, fornecendo à

sociedade brasileira recursos, produtos e serviços de informação alinhados às suas necessidades e condições sociais, econômicas e culturais.

Compreender as perspectivas e tendências informacionais, ou seja, as mudanças que afetam, direta ou indiretamente, a mediação da informação com os diferentes públicos, é fundamental para a atuação das bibliotecas contemporâneas.

Capítulo 2:
De babel ao concreto: A
construção de um partido
arquitetônico

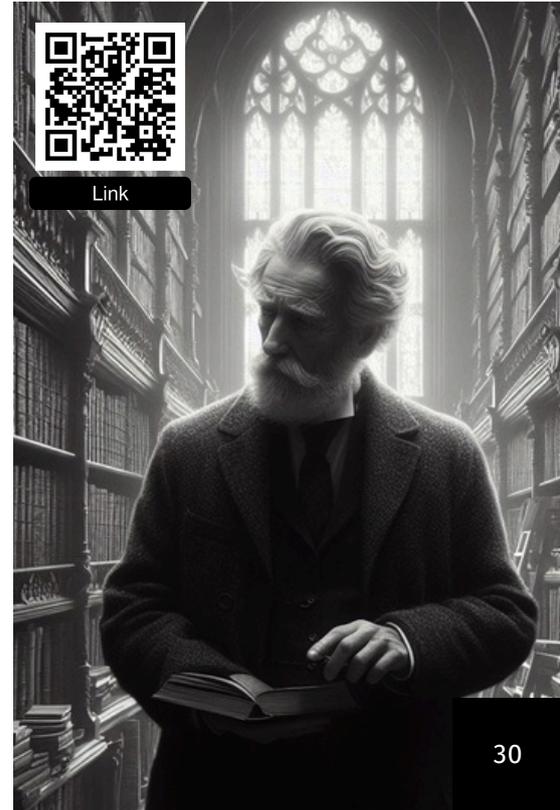
O conto

O conto “A biblioteca de babel” integra a coletânea “Ficções” (1944) de Jorge Luis Borges, considerado pela crítica especializada uma das obras-primas da literatura latino-americana do século XX, o escritor argentino nascido em 1899 e falecido em 1986, é frequentemente considerado um dos mestres da literatura universal e um pioneiro do realismo mágico.

Na história somos apresentados a uma biblioteca infinita, tal qual o universo, composta por um número incontável de hexágonos interligados, cada um contendo milhares de livros, habitados pelos “bibliotecários” que passam suas vidas procurando por livros que contenham o sentido da vida ou a chave para desvendar o universo. O narrador, um desses habitantes, reflete sobre a busca eterna pelo conhecimento e a verdade em um universo infinito, onde a compreensão parece impossível e o caos dominante, esperançoso ele finaliza o conto sonhando pelo momento em que “A Ordem” será encontrada. A imagem ao lado, feita com o uso da inteligência artificial Copilot da Microsoft, representa um desses bibliotecários imaginados pelo autor e o QR - Code que direciona ao conto completo.

Figura 1: Bibliotecário de Babel

Fonte: Feito pelo autor através da I.A. Copilot da Microsoft (2025)



Estudando essas representações do real na ficção podemos perceber como os elementos arquitetônicos impactam na subjetividade através de símbolos, segundo Pallasmaa, J. (2017 P. 91) “Uma verdadeira metáfora arquitetônica é uma entidade extremamente abstrata e condensada, capaz de incorporar uma multiplicidade de experiências humanas em uma única imagem. (...) São condensações similares que possuem a capacidade de comunicar a complexa experiência humana por meio de uma representação”. Daí a importância de levar em consideração tais representações na concepção de um projeto arquitetônico. Para o autor a metáfora arquitetônica seria a concretização da ordem do mundo.

Em seu livro, Huskinson (2021, p. 10) defende que “os edifícios nos projetam tanto quanto nós a eles”, para a autora a arquitetura tem o poder de nos moldar enquanto seres humanos através de características que chamam a nossa atenção e que de outra forma, poderíamos não ter consciência, evocando memórias que estabelecem um senso de *self* coerente e duradouro que nos faz sentir integrados, seguros e contidos.

Em “O homem e seus símbolos” (1964) Jung et. al, fala sobre a importância dos símbolos na experiência humana, apresentando o conceito de arquétipos, que são padrões universais de símbolos e narrativas compartilhados por todas as culturas. Ele argumenta que esses arquétipos influenciam profundamente nossa percepção e criação de significado, inclusive no espaço arquitetônico.

Ao analisar o conto de Borges, Virgil (2007) o enxerga como uma metáfora para a sociedade da informação através de cinco aspectos básicos que funcionam como símbolos: Os hexágonos estruturados em rede, conectados sem uma visão geral; A biblioteca, simbolizando a criação de uma supra realidade onde o poder está relacionado ao estoque de informação;

Os livros que são o próprio estoque de informação, uma extensão da memória; O conteúdo dos livros, marcado pela aleatoriedade da junção dos caracteres que prendem os bibliotecários de uma forma alienante, na qual a configuração da metainformação se revela como uma maneira de dominação; A desordem, cíclica se apresentando como uma forma de controle. A sociedade da informação busca a ordem da ordem.

Muito mais do que um conto, A biblioteca de babel é uma perfeita metáfora arquitetônica, condensada através de arquétipos e símbolos, representando a busca de sentido pelo homem em uma realidade ao qual este é um mero personagem de algo imensurável e alheio aos seus anseios existencialista, a biblioteca faz o homem questionar sua própria realidade, não só pelo seu conteúdo, mas pela própria forma do edifício. A biblioteca é muito mais um conceito que se repete *ab aeterno* buscando o infinito através de alguns padrões

Tais padrões estão listados na página seguinte na Tabela 1 e serão utilizados como base para os experimentos de acordo com a metodologia da linguagem de padrões de Alexander (2013). Para o melhor entendimento e dar início aos estudos foram realizados inicialmente os croquis da figura 2, com o objetivo de melhor visualizar a representação dos espaços e as formas que são descritas no conto.

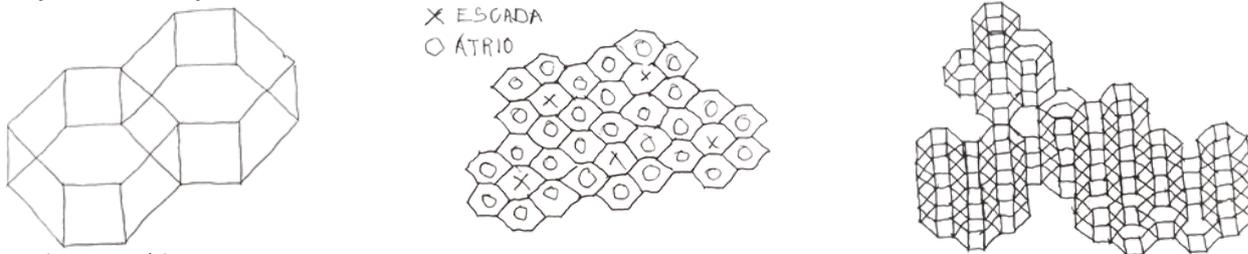
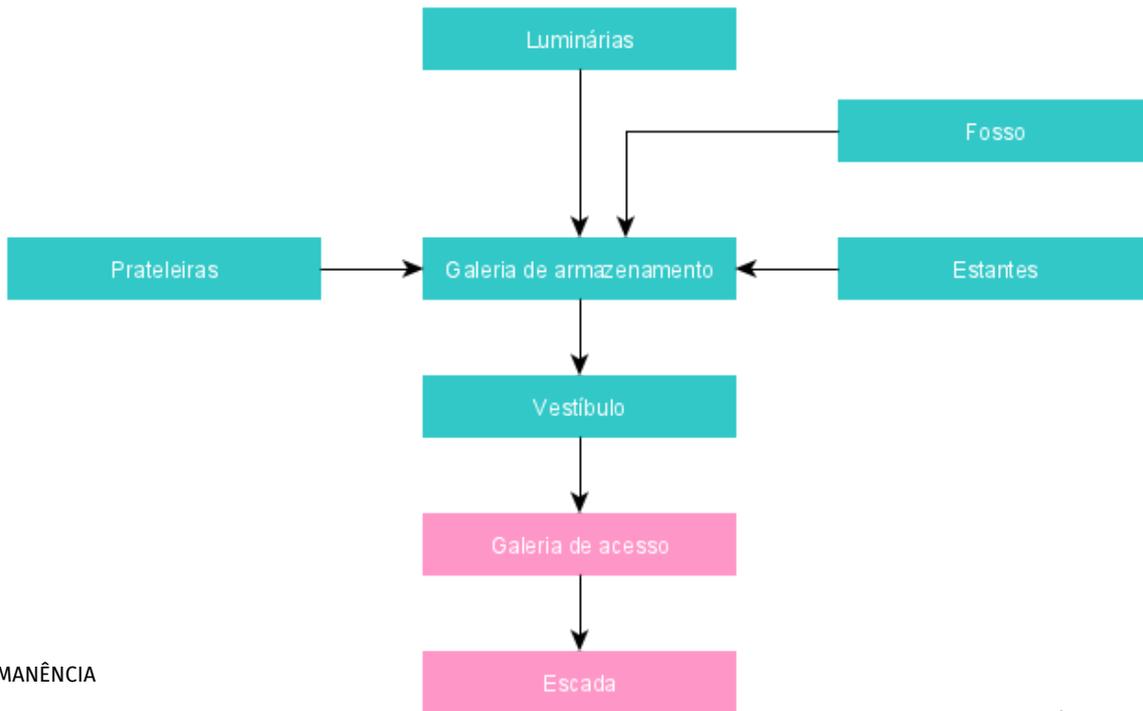


Figura 2: Croquis esquemáticos
Fonte: Arcervo do autor (2025)

Parâmetro	Definição
Galeria de armazenamento de acervo	Local onde ficam as estantes com livros, com um total de cinco, uma em cada parede e uma livre para a conexão com a galeria de acesso e os vestíbulos, a sua forma hexagonal com fosso central se repete e forma o todo
Galeria de acesso	Local em formato hexagonal para circulação e acesso, composta por escada helicoidal que se conecta com a sala das estantes
Vestíbulo	Para dormir e fazer as necessidades físicas, dois espaços que ficam na conexão dos acessos entre as duas galerias
Estantes	Composta por 20 prateleiras e localizadas junto às cinco das seis paredes que compõem a galeria de armazenamento
Escada	Circulação vertical em forma helicoidal
Fosso	Possui a função de ventilação, iluminação e visualização de outros andares, com formato circular e delimitada por balaustradas
Prateleiras	Encerra os livros
Luminárias	Pendentes de teto

Tabela 1: Parâmetros do conto
Fonte: Arcervo do autor (2025)

Para a melhor visualização e interpretação das relações espaciais, foi feito o fluxograma dos parâmetros identificados e classificados em dois tipos de uso: Cirulação em rosa e Permanência em azul



LEGENDA:

 PERMANÊNCIA

 CIRCULAÇÃO

Figura 3: Fluxograma
Fonte: Arcervo do autor (2025)

Referências projetuais

Grande parte da pesquisa científica sobre a prática de projeto arquitetônico no Brasil gira em torno do debate sobre o processo de concepção, iniciado por Elvan Silva (1984). O autor identifica duas posições opostas: uma abordagem objetiva, que restringe o fazer arquitetônico a métodos e regras rígidas, e outra subjetiva, que entende o projeto como resultado da criatividade individual, movida pela inspiração.

Bilodeau (1997), argumenta que o processo de conhecer, adquirir, saber e agir não ocorre a partir do vazio, mas é construído continuamente por meio da experiência. Para o autor, a ideia da “tábula rasa” não é compatível com a realidade da criatividade. O defende que a criatividade nasce e se desenvolve a partir do acúmulo de experiências e do repertório intelectual e sensorial que o indivíduo carrega. Portanto, o estudo e a utilização de precedentes arquitetônicos não apenas contribuem para a formação do pensamento criativo, mas devem ocupar um papel central na educação arquitetônica. Esses precedentes devem ser encarados como estruturas fundamentais que auxiliam na formulação de regras e diretrizes que orientam a prática projetual, oferecendo uma base sólida para o desenvolvimento de soluções arquitetônicas informadas, contextualizadas e críticas.

Nesse sentido os correlatos aqui apresentados para análise são de valor conceitual, sua escolha se deu devido a semelhança da composição dos projetos com a forma básica de caráter modular descrita no conto e já analisada, a intenção é identificar a natureza e os principais conceitos presentes em seu partido arquitetônico para servir de referência para a experimentação proposta.

Central Beheer

Arquiteto: Herman Hertzberger

Ano: 1972

Localização: Apeldoorn, Holanda

Materialidade: Concreto

Tipologia: Escritórios

“Devemos fazer projetos de tal modo que o resultado não se referisse abertamente a uma meta inequívoca, mas que ainda admitisse a interpretação para assumir a sua identidade pelo uso. O que fazemos deve constituir uma oferta, deve ter a capacidade de provocar, sempre, reações específicas adequadas a situações específicas; assim, não deve ser apenas neutra e flexível - e, portanto, não específica - mas deve possuir aquela eficácia mais ampla que chamamos polivalência.”
Hertzberger (1999)

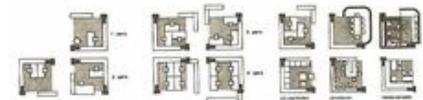


Figura 4: Central Beheerl
Fonte: Archdaily (2025)

Formalmente, a composição apoia-se na ideia defendida por Hertzberger, segundo a qual todo trabalho ou atividade criativa se desenvolve em pequenos grupos. A partir desse conceito, e inspirado nas propostas dos Metabolistas Japoneses, o edifício foi concebido como um povoado, no qual um grande número de "ilhas" — ou unidades espaciais — constitui o todo, como os exemplos na imagem 5. Tais espaços possuem dimensões que permitem sua repetição, combinação e articulação. Pretendia-se, com isso, que cada unidade projetada pudesse ser apropriada pelas pessoas conforme suas necessidades, além de possibilitar que a combinação dessas unidades atendesse às transformações que a empresa experimentaria ao longo do tempo.

A unidade básica é composta por espaços de 3m x 3m, definidos pela distância eixo a eixo da estrutura (fig. 6), organizados por "corredores" que se cruzam em forma de cruz, com largura útil de 2,5m. A agregação dessas unidades resulta em um módulo de 9m x 9m, separado dos demais por intervalos de 3m, sendo a conexão entre eles realizada por passarelas com 2m de largura útil. Esses módulos são sobrepostos com alturas variáveis, compondo um total de 60 torres interconectadas, cuja altura varia de um a cinco pavimentos, ocupando uma área total de 100m x 100m.

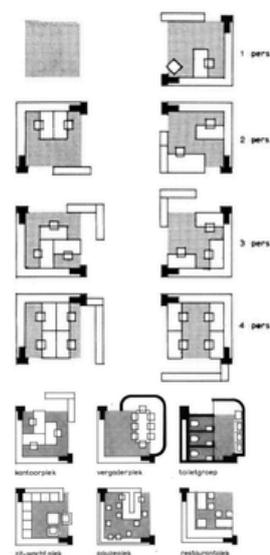
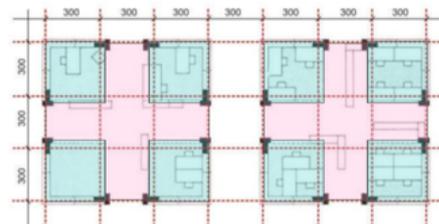


Figura 5: Variações de Layouts

Fonte: Archdaily (2025)



LEGENDA:

PERMANÊNCIA

CIRCULAÇÃO

Figura 6: Malha estrutural

Fonte: Archdaily (2025)

O castelo de kafka

Arquiteto: Ricardo Bofill

Ano: 1968

Localização: Barcelona, Espanha

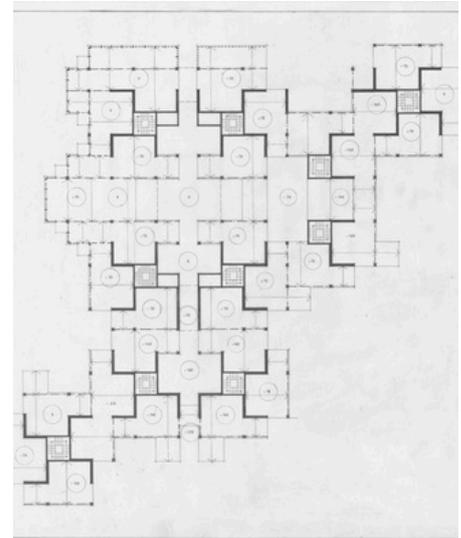
Materialidade: Concreto, aço e madeira

Tipologia: Habitação multifamiliar e serviço

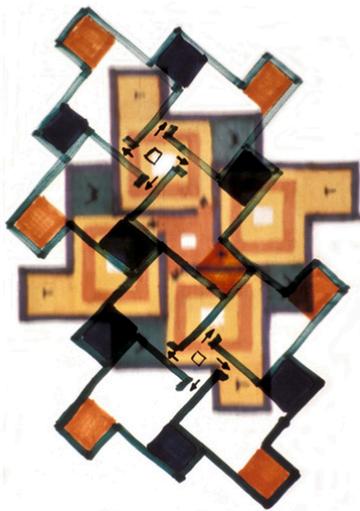
Conforme Sennott (2004), ao longo de sua carreira Bofill também "demonstrou uma predileção em relação a referências poéticas e literárias em sua obra - incluindo o romance O Castelo do escritor Franz Kafka (1922)", A aparência fragmentada da obra de Ricardo Bofill, pode sugerir uma denominação irônica em referência ao romance de Kafka sobre burocracia extrema. No entanto, seu design segue um método preciso. A disposição das unidades cúbicas obedece a equações que determinam tanto a conexão com os eixos verticais quanto a altura das espirais ao redor deles. Essas regras estruturais resultam em um edifício singular, onde a complexidade espacial oculta a lógica matemática por trás de sua concepção.

Figura 7: Castelo de kafka

Fonte: Archdaily (2025)



O bloco de apartamentos, é um dos primeiros exemplos da experiência de desenvolvimento vertical, inspiradas pelo movimentos Archigram, usado pelo arquiteto em algumas de suas obras. Sem plantas definidas, apenas com a equação do crescimento vertical em espiral (fig. 8) em mente, foram construídos cubos que giram em torno de várias caixas de escadas. Cada cubo abriga um ambiente (sala de estar-jantar ou banheiro-quarto), separados por um desnível. Um dos lados de cada cubo se conecta à torre central de escadas.



LEGENDA:

- PERMANÊNCIA
- CIRCULAÇÃO

Figura 8: Layout gerado pela rotação
Fonte: Archdaily (2025)

Habitat 67

Arquiteto: Moshe Safdie

Ano: 1967

Localização: Montreal, Canadá

Materialidade: Concreto pré-moldado

Tipo: Habitação

“O Habitat 67, localizado próximo à extremidade norte do Mackay Pier, é o símbolo da EXPO 67. Ao contrário da maioria dos edifícios temporários de exibição, foi construído com o propósito de servir como residência permanente, refletindo a imagem de uma sociedade moderna. Durante a exposição, ele abrigou funcionários e alguns outros grupos dentro dos seus 26 modelos de apartamentos. Quando a exposição terminar, receberá ainda ampliações e se tornará o ponto central de desenvolvimento dessa parte de Montreal.”

Revista Japan Architect, 1967

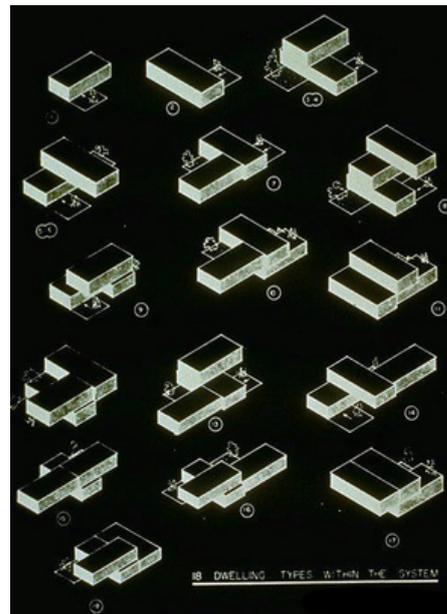


Figura 9: Habitat 67
Fonte: Archdaily (2025)

Paralelepípedos em forma de "L" são organizados no espaço. O nível seguinte é gerado pela rotação do módulo inferior em 180°. A mesma operação é utilizada para gerar o próximo nível. O teto do nível inferior torna-se um espaço de terraço. O próximo nível também se transforma em terraço. O nível seguinte é gerado espelhando o módulo inferior e depois o rotacionando em 90°. Diferentes terraços são criados devido às operações distintas. O próximo nível é gerado espelhando o módulo inferior e, em seguida, rotacionando-o em 180°. A fig. 10 demonstra essa organização em diferentes níveis e a fig. 11 os usos.

LEGENDA:

- PERMANÊNCIA
- CIRCULAÇÃO



Figura 11: Usos
Fonte: Archdaily (2025)

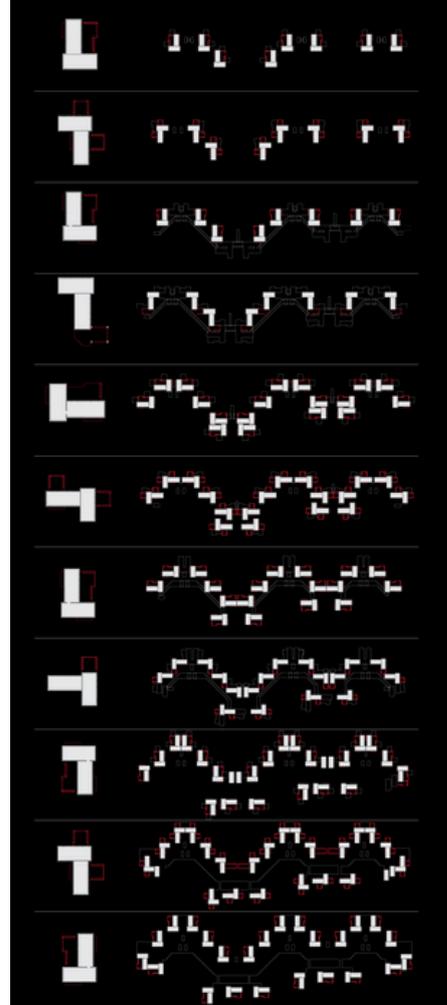


Figura 10: Níveis
Fonte: Archdaily (2025)

Capítulo 3: Experimentações

Como primeira aproximação nas experimentações foi utilizado a inteligência artificial *LookX* servindo para visualizar de uma maneira mais prática as representações da biblioteca em diversos estilos e diferentes configurações espaciais, possibilitando uma visualização mais clara das relações do espaço e conceitos abordados no conto, nesta página aparecem alguns estilos contemporâneos ou inspirados em arquitetos famosos que foram sendo sugeridos no prompt de comando. A fig. 12 representa uma interpretação mais contemporânea, a fig 13 e 14 foi inspirada em Zaha Hadid.



Figura 12: Exemplo 1
Fonte: Feito pelo autor através da I.A. LookX (2025)



Figura 13: Exemplo 2
Fonte: Feito pelo autor através da I.A. LookX (2025)



Figura 14: Exemplo 3
Fonte: Feito pelo autor através da I.A. LookX (2025)

As duas imagens a seguir (15 e 16) foram inspiradas nas obras de Mies van der Rohe, ficando evidente pelo uso de estruturas metálicas e a permeabilidade visual do vidro, já a imagem 17 é representante do estilo de Le Corbusier, a materialidade em concreto e uma certa liberdade nos layouts são algumas características perceptíveis desse arquiteto que foram representadas.

Além disso, pode-se observar que todas as imagens com estilos mais recentes possuem uma simetria central, interpretado aqui como causa da estrutura, ponto relevante que permite uma maior liberdade na largura dos vãos e na variação dos layouts.



Figura 15: Exemplo 4
Fonte: Feito pelo autor através da I.A. LookX (2025)



Figura 16: Exemplo 5
Fonte: Feito pelo autor através da I.A. LookX (2025)

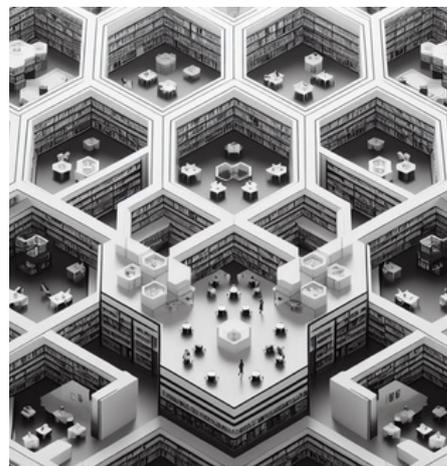


Figura 17: Exemplo 6
Fonte: Feito pelo autor através da I.A. LookX (2025)

Essa novíssima ferramenta possibilita a criação de imagens de uma maneira mais simples, com uma maior diversidade de opções, sendo bastante útil para esse início do processo, porém alguns conceitos mais abstratos ainda são interpretados de forma inesperada, se fazendo necessário apurar ou simplificar o prompt. Por vezes se fez necessário inicialmente que fosse imaginado sólidos hexagonais (fig. 18), para que depois fosse interpretados como os espaços da biblioteca (Fig, 19). Alguns conceitos e estilos do passado também foram testados. A fig. 20 representa o estilo gótico.



Figura 18: Sólidos

Fonte: Feito pelo autor através da I.A.
Copilot da Microsoft (2025)



Figura 19: Exemplo 7

Fonte: Feito pelo autor através da I.A.
Copilot da Microsoft (2025)

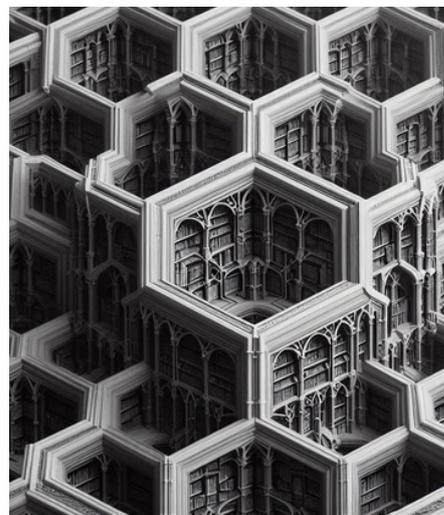


Figura 20: Exemplo 8

Fonte: Feito pelo autor através da I.A.
Copilot da Microsoft (2025)

Conceitos como a recursividade, monumentalidade, e infinito foram adicionados ao prompt. O destaque é para a fig. 21 e 22 em que a recursividade se manifesta de forma mais clara, mas decompondo-se o hexágono, já a fig. 23 o conceito de infinito foi interpretado como uma repetição em espiral.



Figura 21: Exemplo 9

Fonte: Feito pelo autor através da I.A. Copilot da Microsoft (2025)



Figura 22: Exemplo 10

Fonte: Feito pelo autor através da I.A. Copilot da Microsoft (2025)

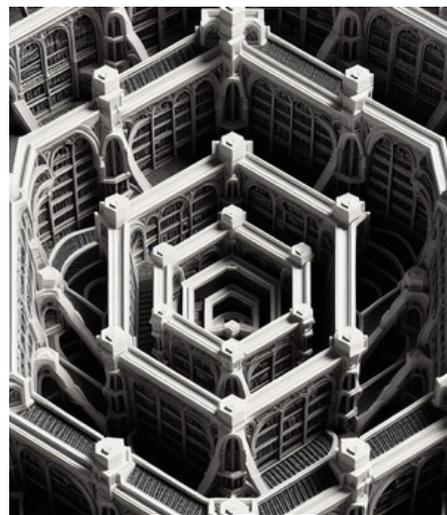


Figura 23: Exemplo 11

Fonte: Feito pelo autor através da I.A. Copilot da Microsoft (2025)

Logo após também foram feitos alguns estudos no grasshoper e seus plugins para a geração paramétrica de formas e agregações diferentes, a fig. 24 e 27 representam uma agregação aleatória de sólidos hexagonais e a fig, 25 e 26 a combinação com outros sólidos.

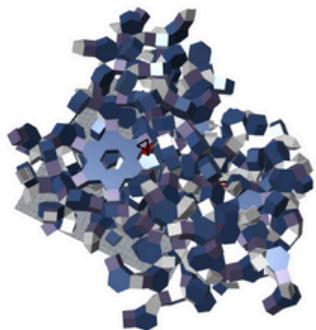


Figura 24: Volumetria 1
Fonte: Acervo do autor (2025)

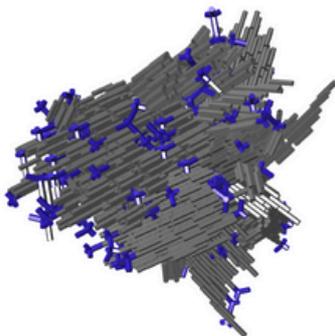


Figura 25: Volumetria 2
Fonte: Acervo do autor (2025)

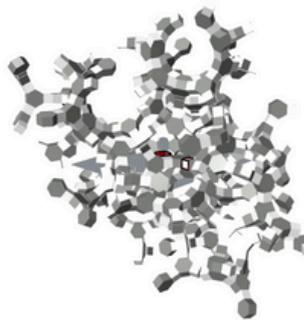


Figura 26: Volumetria 3
Fonte: Acervo do autor (2025)

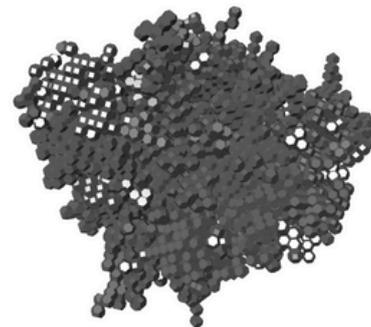


Figura 27: Volumetria 4
Fonte: Acervo do autor (2025)

Em seguida foram modeladas formas que representassem uma volumetria arquitetônica. A fig. 28 representa a agregação de sólidos hexagonais de forma simples, a fig. 29 representa uma interpretação diferente do hexágono e a fig. 30 representa uma interpretação em blocos ortogonais com a criação de balanços.

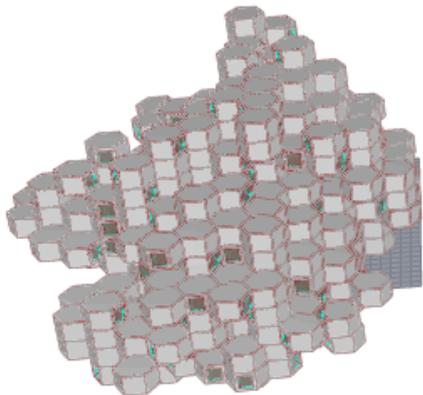


Figura 28: Volumetria 5
Fonte: Acervo do autor (2025)

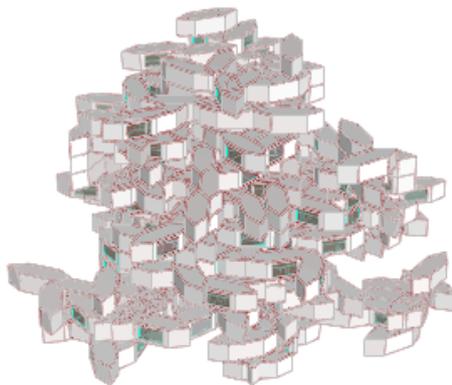


Figura 29: Volumetria 6
Fonte: Acervo do autor (2025)

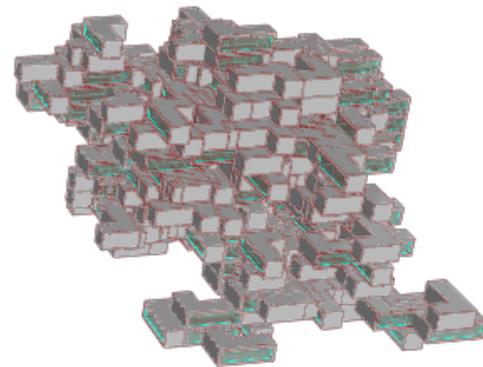


Figura 30: Volumetria 7
Fonte: Acervo do autor (2025)

Através de cubos de madeira foram feitas as interpretações, logo a seguir dos conceitos identificados no estudo das referências projetuais, ficando integrado nesse estudo os métodos virtuais e práticos.

Experimento 1

Figura 31: Módulo base

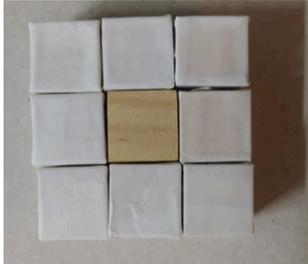


Figura 32: Primeiro nível



Figura 33: Segundo nível



Figura 34: Volumetria



A volumetria (fig. 34) se constrói como referência ao projeto de Hertzberger, pela simples repetição e sobreposição do módulo base (fig. 37) nos níveis (fig. 38 e 39). Com o conceito de polivalência os espaços têm mais versatilidade com uma solução estrutural simples.

LEGENDA:

PERMANÊNCIA 

CIRCULAÇÃO 

Fonte: Arcervo do autor (2025)

Experimento 2

Figura 35: Módulo base



Figura 36: Primeiro nível

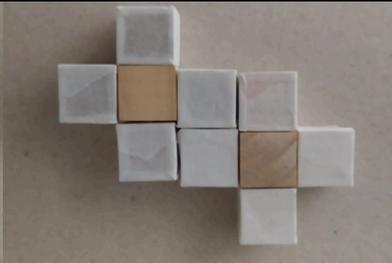


Figura 37: Segundo nível



Figura 38: Terceiro nível



Figura 39: Volumetria



O segundo experimento foi baseado no Castelo de Kafka de Ricardo Bofill, a volumetria (fig. 39) é composta por um módulo base em cruz (fig. 35), o qual gira em torno do bloco de circulação em cada nível (fig. 36, 37 e 38), gerando balanços que dão uma certa complexidade ao todo.

LEGENDA:

PERMANÊNCIA 
CIRCULAÇÃO 

Fonte: Arcervo do autor (2025)

Experimento 3

Figura 40: Primeiro nível

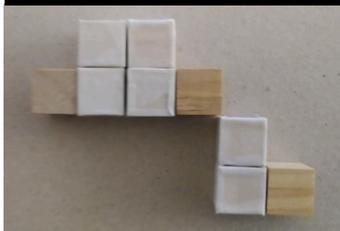


Figura 41: Segundo nível

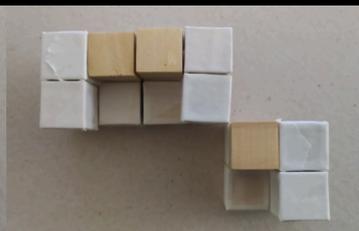


Figura 42: Terceiro nível



Figura 43: Terceiro nível



Figura 44: Volumetria



Figura 45: Módulo base



LEGENDA:



Baseando - se no Habitar 67, o terceiro experimento (fig. 44) possui um módulo base (fig. 45) em L, o qual foi disposto no primeiro nível (fig. 40). O segundo nível (fig. 41) foi gerado pela rotação do módulo inferior em 180°, assim como no nível 3 (fig. 42). O nível seguinte (fig. 43) é gerado espelhando o módulo inferior e depois o rotacionando em 90°.

Fonte: Arcervo do autor (2025)

Proposta final

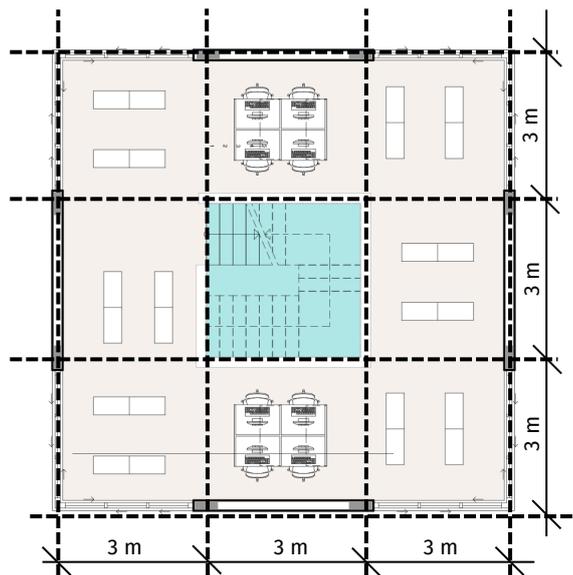
Diante do que foi analisado até aqui, o trabalho busca trazer uma proposta viável para uma biblioteca contemporânea. Como foi exposto, alguns desses problemas são a dificuldade de expansão para áreas remotas, a integração com instituições de ensino e o atendimento ao público e suas diferentes necessidades além de uma hibridização com os meios digitais.

Para tal foi escolhido o experimento 1 como partido, tendo em vista a versatilidade espacial dos módulos e sua simplicidade estrutural que permite uma fácil expansibilidade, pautado pelo conceito de polivalência de Hertzberger (1999) possibilitando inclusive mudanças através do tempo (A quarta dimensão).

Tomando o conto como conceito, essa expansibilidade e fluidez espacial pode ser interpretada como uma metáfora para a repetição *ab aeterno* da biblioteca do conto. Não no sentido de que os módulos serão repetidos infinitamente mas que possibilitam um crescimento e mudanças através do tempo. Na página seguinte, as figuras 46 e 47 são algumas possibilidades, já a figura 48 é a perspectiva do módulo.

Portanto esses módulos poderiam ser replicados para qualquer lugar, adotando a linguagem arquitetônica mais pertinente, além das condicionantes do contexto. A interpretação aqui apresentada baseada em Hertzberger, seguiu uma malha de 3x3 m para uma estrutura em concreto. No entanto a biblioteca seria muito mais que um prédio em si, indo além, seriam um conjunto de parâmetros adaptáveis e levando em consideração a hibridização com o meio digital, a proposta seria que a biblioteca também tivesse um meio virtual para o armazenamento de dados e materiais digitalizados, para o fácil acesso da população.

Figura 46: Layout do módulo base

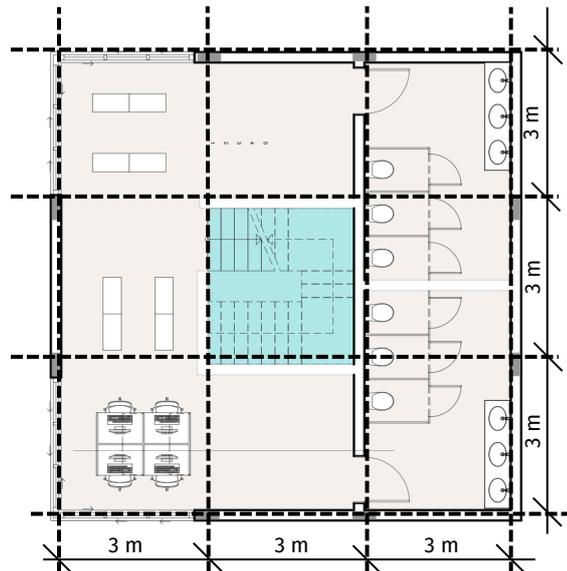


Fonte: Arcervo do autor (2025)

LEGENDA:

- PERMANÊNCIA
- CIRCULAÇÃO

Figura 47: Layout com banheiro



Fonte: Arcervo do autor (2025)

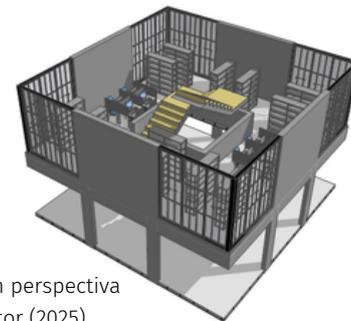
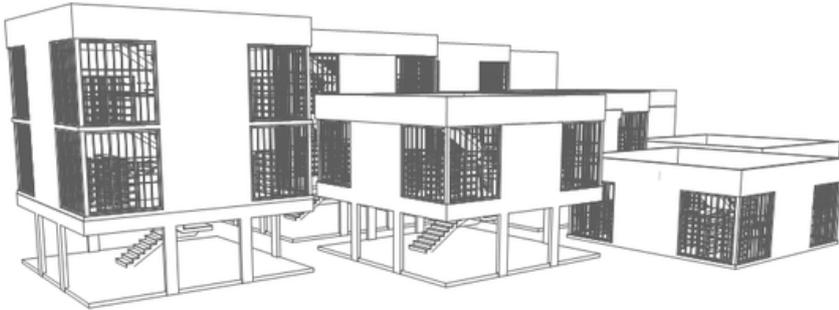


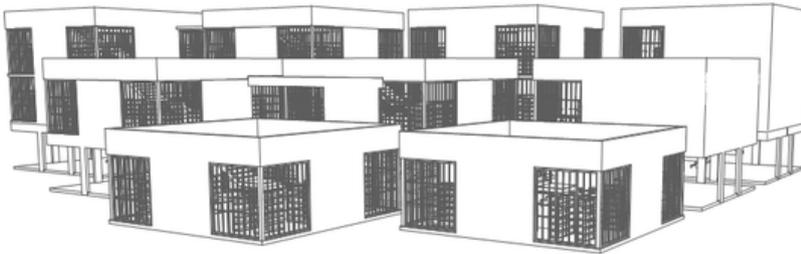
Figura 48: Módulo em perspectiva
Fonte: Arcervo do autor (2025)

Figura 49: Volumetria



Fonte: Arcervo do autor (2025)

Figura 50: Volumetria



Fonte: Arcervo do autor (2025)

As figuras 49 e 50 representam o estudo de volumetria com os módulos apresentados em software de modelagem paramétrica.

Considerações finais

O estudo epistemológico de projeção arquitetônica é bastante enriquecedor, não só para a formação de um bom referencial teórico para quem a estuda, mas indo além, ela proporciona decisões mais embasadas que garantem uma devolução para a sociedade em uma arquitetura mais comprometida com seu papel em servir as pessoas.

Algumas dificuldades encontradas foram as abstrações do tema, caindo algumas vezes no campo da filosofia, sociologia ou psicologia, porém essa interdisciplinaridade integra e coloca a arquitetura mais próxima do seu sentido humano. É através da literatura por exemplo que podemos viver outras vidas e enxergar o mundo com outros olhos em diferentes contextos, culturas e épocas, servindo portanto, de alto valor para a arquitetura, pois podemos tomar decisões mais acertadas a quem o projeto se destina.

Com a diversidade de ferramentas da atualidade o complexo processo de concepção arquitetônica ganha principalmente em relação ao tempo, gerando uma maior variedade de soluções que permitem explorar a criatividade do projetista.

Como arte, a arquitetura tem o poder de transmitir ideias com uma linguagem própria, a clareza desses significados se relacionam diretamente com sua qualidade. Por isso é importante refletir constantemente sobre a sua produção e o modo de fazer, buscando extrair o melhor das novas ferramentas e responder as rápidas transformações sociais da era da informação, mas sem perder sua atemporalidade, afinal como um bom clássico da literatura, um clássico da arquitetura sempre tem algo a comunicar para a sociedade através do tempo. Daí a importância desse projeto, trazendo um novo conceito para a projeção arquitetônica de bibliotecas que se adequem a diferentes contextos, visto a carência de lugares que difundam conhecimento, informação e cultura para todos no Brasil, de forma segura e confiável, tendo em vista os problemas da era digital da informação.

Referências

ALEXANDER, Christopher et al. Uma linguagem de padrões: a pattern language. Porto Alegre, 2013.

BORGES, Jorge Luis. Ficções. Editora Companhia das Letras, 2016.

BILODEAU, Denis. Precedents and design thinking in an age of relativization: the transformations of the normative discourse on the orders of architecture in France between 1650 and 1793. School of Architecture, Delft University of Technology, Holanda, 1997.

CELANI, Gabriela (Ed.). Arquitetura contemporânea e automação: prática e reflexão. ProBooks, 2018.

CHALMERS, A. F. O que é ciência afinal? São Paulo: Brasiliense, 1996.

CHING, Francis D. K. Arquitetura: forma, espacio y orden. México: Gustavo Gili, 1979.

DA CUNHA, Vanda Angélica. A biblioteca pública no cenário da sociedade da informação. Biblios, v. 4, n. 15, p. 67-76, 2003.

GALVÃO, Ana Maria de Oliveira. Velhos problemas? Público, acervos, leitura e bibliotecários em cenas da história da biblioteca pública. Perspectivas em Ciência da Informação, v. 19, p. 211-226, 2014.

HERTZBERGER, Herman; MACHADO, Carlos Eduardo Lima. Lições de arquitetura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

HUSKINSON, Lucy. Arquitetura e Psique: um estudo psicanalítico de como os edifícios impactam nossas vidas. Editora Perspectiva S/A, 2021.

IFLA UNESCO, "Manifesto da Biblioteca Pública IFLA-UNESCO 2022," Repositório - FEBAB, acesso em 7 de fevereiro de 2025, <http://repositorio.febab.org.br/items/show/6247>.

Jung, Carl G., et al. O homem e seus símbolos. HarperCollins Brasil, 2016.

LIMA, F. R. A epistemologia da arquitetura: um olhar sobre a teoria da arquitetura. São Paulo: Annablume, 2009.

MAHFUZ, Edson. Ensaio sobre a razão compositiva. Belo Horizonte: AP Cultural, 1995.

NEVES, Laert P. Adoção do partido na arquitetura. SciELO-EDUFBA, 2011.

OLIVEIRA, Rogério Castro de. Construção, composição, proposição: o projeto como campo de investigação epistemológica. In: CANEZ, Ana Paula; SILVA, Cairo Albuquerque (org). Op. cit., p. 35

PLATAFORMA PRÓ-LIVRO. Retratos da leitura no brasil. [s.d]. Disponível em:<<http://plataforma.prolivro.org.br/retratos.php>> Acessado em 15 de Abril de 2025.

SILVA, Elvan. Uma introdução ao projeto arquitetônico. Porto Alegre: Ed. da Universidade, UFRGS, 1984.

SUAIDEN, Emir José. A biblioteca pública no contexto da sociedade da informação. Ciência da informação, v. 29, p. 52-60, 2000.

SCHÖTTKER, Detlev. Arquitetura como literatura–história e teoria de um dispositivo estético. Revista Trama Interdisciplinar, v. 6, n. 3, 2015.

TEDESCHI, Arturo; LOMBARDI, Davide. The algorithms-aided design (AAD). Informed Architecture: Computational Strategies in Architectural Design, p. 33-38, 2018.

TERZIDIS, Kostas. Algorithmic architecture. Routledge, 2006.

VALENTIM, Marta Lígia Pomim. O perfil das bibliotecas contemporâneas. Biblioteca do século XXI: desafios e perspectivas. Brasília: Ipea, p. 19-42, 2016.

VIRGIL, Johnny et al. A Biblioteca de Babel: uma metáfora para a sociedade da informação. DataGramaZero-Revista de Ciência da Informação. Rio de Janeiro, v. 8, n. 4, 2007.

WOODBURY, Robert Robert Francis. Elements of parametric design. (No Title), 2010.

