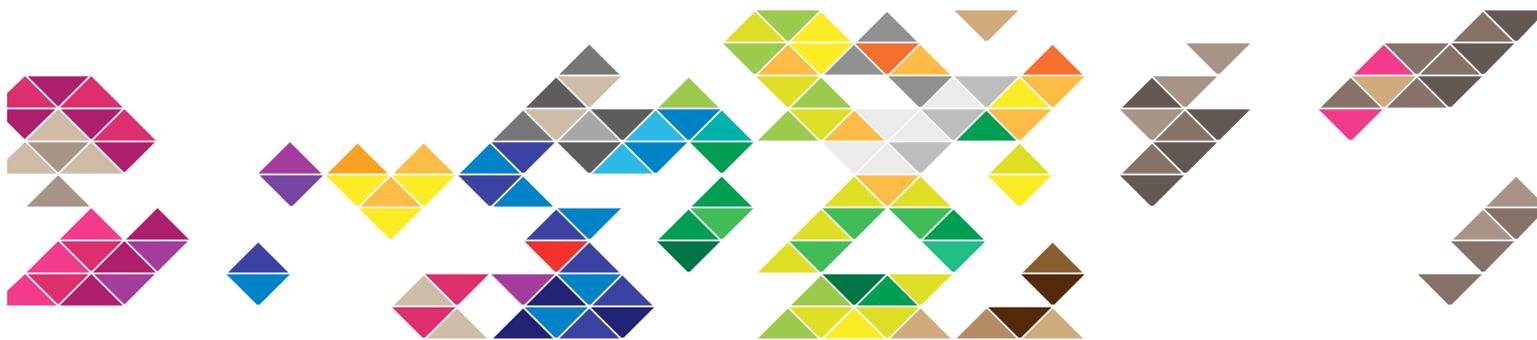


**LabVisual | Laboratório de Pesquisa em Design Visual**



## **Caderno de Resumos**

**1a JORNADA DE PESQUISA EM DESIGN VISUAL**  
**São Paulo, 4 de novembro de 2011**

# **1a JORNADA DE PESQUISA EM DESIGN VISUAL**

**São Paulo, 4 de novembro de 2011**

## **COORDENAÇÃO**

Profa. Dra. Priscila Farias

Prof. Dr. Carlos Zibel

## **PROMOÇÃO**

LabVisual | Laboratório de Pesquisa em Design Visual

<[www.fau.usp.br/labvisual](http://www.fau.usp.br/labvisual)>

**Universidade de São Paulo**

**Faculdade de Arquitetura e Urbanismo**

Rua do Lago 876

05508-080

São Paulo - SP

Brasil

# Sumário

**Convergência e interatividade no espaço urbano: estudo de casos em design, artes e arquitetura (p.5)**

Carlos Zibel Costa

**Espacialidade na interface gráfica dos videogames (p.5)**

Leandro Manuel Reis Velloso

**Design Improvisacional: contribuições para a discussão da programação na arquitetura e design (p.6)**

Bruno Massara Rocha

**O papel do esboço no design de interação (p.6)**

Gil Barros

**French Currents of the Letter: novas relações entre texto e imagem em Design Editorial (p.7)**

Iara Pierro de Camargo

**Programação aplicada ao processo de design gráfico (p.7)**

Luis Carli

**Memória gráfica paulistana: estudos exploratórios sobre tipografia e identidade (p.8)**

Priscila Lena Farias

**Graphic representation as a tool in communicating approaches to typeform description (p.8)**

Catherine Dixon

**Tipografia como Elemento Arquitetônico no Art Déco Paulistano: uma investigação acerca do papel da tipografia como elemento decorativo e comunicativo na arquitetura da cidade de São Paulo entre os anos de 1928 a 1953 (p.9)**

José Roberto D'Elboux

**Arquitetura na Arte: a questão da incorporação de tecnologias atuais nas estações de Metrô de São Paulo (p.9)**

Ewely Branco Sandrin

**Imagem e representação: registros do cotidiano urbano (p.10)**

Clice de Toledo Sanjar Mazzilli

**Processos de projeto e linguagem em design e arquitetura de caráter lúdico (p.10)**

Clice de Toledo Sanjar Mazzilli

**Design do livro-objeto infantil (p.11)**

Elizabeth Romani

**Open Design (p.12)**

Heloisa Neves

**Arquitetura e Corpo, Experiências Contemporâneas: Estudos sobre a importância do corpo no processo de percepção e experiência do espaço arquitetônico (p.12)**

Isabela Paiva Gomes Ferrante

**Como criar subsídios a projetos de sinalização para parques urbanos tombados no município de São Paulo, considerando o debate contemporâneo de três áreas do conhecimento técnico que definem os contornos desta ação: design de sinalização, conservação de patrimônio e legislação? (p.13)**

Renato Salgado

**Arquitetura – Jogo – Percepção: A casa como elemento Lúdico (p.13)**

Renato Sebastián Ríos Mantilla

**Padrões de ramificação em sistemas físicos e orgânicos (p.14)**

Silvia Titotto

**Linguagem do Design Audiovisual Digital: o modelo da espuma (p.14)**

Anamaria Amaral Rezende Galeotti

# Convergência e interatividade no espaço urbano: estudo de casos em design, artes e arquitetura

Carlos Zibel Costa  
Professor Doutor Associado, FAU USP  
<czibel@globocom.com>

## Resumo

A popularização do uso de equipamentos digitais móveis e a ampliação da rede de dispositivos eletrônicos e digitais interativos em edifícios e espaços urbanos têm contribuído para a configuração de uma situação que tenho denominado Espaço dos Acontecimentos.

Essa situação se caracteriza pelo espessamento da membrana híbrida, conforme conceituada pelo arquiteto Peter Anders, que se realiza atualmente por modos tecnológicos diversos porém fortemente convergentes.

O trabalho propõe que em decorrência dessa situação configura-se uma condição antropológica e social inovadora, que solicita revisão cultural em alguns dos conceitos e recortes disciplinares nas áreas do design, das artes e da arquitetura.

## Palavras-chave

convergência das mídias, interatividade no espaço urbano, espaço dos acontecimentos

# Espacialidade na interface gráfica dos videogames

Leandro Manuel Reis Velloso  
Mestrando, FAU USP  
<leandroveloso@usp.br>

## Resumo

A representação espacial na interface gráfica digital constitui um dos aspectos que mais ajudou a configurar a linguagem do videogame. A busca constante pela experiência imersiva levou a um aprofundamento cada vez maior da espacialidade nos jogos eletrônicos. Os cenários foram sendo alargados, enrolados, multiplicados e sobrepostos, ao ponto de levar o jogo para além de seus dispositivos físicos, invadindo e se justapondo ao espaço urbano. Esta pesquisa investiga os significados deste fenômeno, observando processos similares ocorridos na história da arte e aplicando aos estudos de caso conceitos da cultura contemporânea como virtualidade, complexidade, pervasividade, ubiquidade, rizoma e dobra relacional.

**Palavras-chave**

Imersão; interface gráfica do videogame; representação espacial

## **Design Improvisacional: contribuições para a discussão da programação na arquitetura e design**

Bruno Massara Rocha  
Doutorando, FAU USP  
<bmassara@gmail.com>

**Resumo**

Tem se tornando cada vez mais recorrente nas práticas de projeto e intervenção urbana a aceitação da ambiguidade, da diferença e da complexidade enquanto elementos inseparáveis da condição espectral de nossas metrópoles.

Contrários aos métodos formais rígidos pré-conceptivos tornam-se necessárias ações táticas fundamentadas em princípios de organização aberta, de natureza dialógica, cuja capacidade improvisacional habilite aproximações mais contextualizadas.

O trabalho recorre à investigação de recursos computacionais digitais que se mostrem capazes de potencializar tais ações improvisacionais, buscando contribuições práticas para processos eletrônicos de projeção aberta, e adaptada aos nossos atuais modos de organização sócio-espacial.

**Palavras-chave**

design improvisacional, programação digital, metodologia projetual

## **O papel do esboço no design de interação**

Gil Barros  
Doutorando, FAU USP  
<gil.barros@formato.com.br>

**Resumo**

Esboçar é uma atividade essencial para o design, mas o campo do design de interação coloca dois novos problemas para este tipo de atividade: a representação do comportamento e do tempo. Nesta pesquisa investigamos esta atividade buscando propor uma técnica que tenta melhorar esboços no design de interação. Atualmente a técnica consiste em três camadas, uma série de anotações, cinco modelos e quatro diretrizes. Seu estado atual sugere

direções promissoras pois proporciona duas vantagens muito importantes para design de interação: ela permite ao projetista representar interações com mais facilidade e melhora a comunicação entre os designers.

#### **Palavras-chave**

esboços, design de interação, técnica

## **French Currents of the Letter: novas relações entre texto e imagem em Design Editorial**

Iara Pierro de Camargo  
Mestranda, FAU USP  
<iaritcha@hotmail.com>

#### **Resumo**

Em 1978, o Departamento de Design da Cranbrook Academy of Art foi convidado para criar o projeto gráfico da edição chamada French Currents of The Letter do Visible Language Journal. O resultado final, por romper com estruturas estabelecidas de design editorial, foi alvo de muitas críticas e também ficou conhecido por ser um dos primeiros trabalhos desenvolvidos no campo do design, que trouxe pesquisa e aplicação desses conceitos, resultando em relação reflexiva entre conteúdo e projeto. Este foi um dos trabalhos que levantou as primeiras discussões pós-estruturalistas na escola e envolveu debates sobre a temática abordada nos artigos da edição.

#### **Palavras-chave**

Cranbrook Academy of Art, Design editorial, pós-estruturalismo.

## **Programação aplicada ao processo de design gráfico**

Luis Carli  
Mestrando, FAU USP  
<info@luiscarli.com>

#### **Resumo**

Considerando o design como um processo cíclico de analisar-modificar-analisar representações (SCHÖN 1992), no qual o designer cria e desenvolve modelos (DUBBERLY 2009), problemas de design gráfico que precisam visualizar grandes quantidades de informação podem se beneficiar do uso de programação porque: (A) A programação cria representações operacionais dos fluxos de manipulação de dados e operações de desenhos; (B) A alta

velocidade de execução do computador produz configurações difíceis de serem realizadas manualmente. Dessa forma o designer não só analisa e modifica configurações do seu trabalho mas também sistemas que geram essas configurações.

#### **Palavras-chave**

Metodologia de Design, programação, visualização de informação.

## **Memória gráfica paulistana: estudos exploratórios sobre tipografia e identidade**

Priscila Lena Farias  
Professora Doutora, FAU USP  
<prifarias@usp.br>

#### **Resumo**

Este projeto tem como objetivo compreender quais são as principais características visuais apresentadas pelos artefatos tipográficos produzidos e veiculados na cidade de São Paulo, a partir de 1827. Entende-se que esta configuração se concretiza a partir das escolhas gráficas e tipográficas realizadas pelos habitantes da cidade ao longo do tempo, e veiculadas de forma pública através de formas e letras impressas, escritas, gravadas ou desenhadas. Espera-se obter, como resultados, um banco de dados sobre memória gráfica paulistana, o desenvolvimento de famílias tipográficas digitais baseadas nos dados coletados, e, nesta primeira etapa, a definição de hipóteses sobre a identidade tipográfica paulistana.

#### **Palavras-chave**

tipografia, letreiramento, São Paulo

## **Graphic representation as a tool in communicating approaches to typeform description**

Catherine Dixon  
Professora Doutora, Central Saint Martins College of Art & Design / University of the Arts London.  
Pesquisadora visitante junto à FAU USP  
<girlatroomM401a@gmail.com>

#### **Resumo**

The graphic representation of approaches to typeform description is an overlooked aspect of the operation of many of the mostly classificatory

description models created to date. yet many such models were communicated using engaging and often clever visuals. Using Engelhardt's framework for the semantic and syntactic analysis of graphic representation combined with contemporary classificatory theory borrowed from the Social Sciences it is hoped to be able to more clearly articulate the role of the visual in both typologic (conceptual) and taxonomic (empirical) systems. And subsequently to facilitate development of an appropriate graphic representation for my own typeform description framework.

#### **Palavras-chave**

graphic, representation, classification

## **Tipografia como Elemento Arquitetônico no Art Déco Paulistano: uma investigação acerca do papel da tipografia como elemento decorativo e comunicativo na arquitetura da cidade de São Paulo entre os anos de 1928 a 1953**

José Roberto D'Elboux  
Mestrando, FAU USP  
<delboux@usp.br>

#### **Resumo**

O objeto da pesquisa, é a tipografia arquitetônica nominativa de características Art Déco, encontrada na cidade de São Paulo no período entre o ano de 1928 até 1953. Por tipografia arquitetônica nominativa, compreendem-se as inscrições de natureza perene, presentes nas edificações e que têm a função primordial de identificá-las. O objetivo do trabalho é o de se identificar e estabelecer quais foram os principais fatores que caracterizaram o uso da tipografia arquitetônica no estilo Art Déco na cidade de São Paulo, tanto como elemento decorativo como também, elemento de informação e comunicação.

#### **Palavras-chave**

Art Déco, Tipografia Arquitetônica, Arquitetura Paulistana

## **Arquitetura na Arte: a questão da incorporação de tecnologias atuais nas estações de Metrô de São Paulo**

Ewely Branco Sandrin

Doutoranda, FAU USP  
<ewelysf@hotmail.com>

### **Resumo**

A pesquisa pretende investigar a arte nas estações do metrô de São Paulo e verificar as possibilidades de uso de tecnologias atuais em propostas de intervenção ambiental no espaço público em questão. Apresentará: em abordagem interdisciplinar, conceitos de cidade, espaço público, arte pública, público, site-specific; avanços tecnológicos para a cidade contemporânea; intervenções ambientais, com vistas à arte contemporânea, em estações de outros países. Investigará a atuação do artista plástico e do arquiteto no processo de inserção das obras de arte buscando relações com os conceitos de projeto interdisciplinar e site-specific. Será apresentada uma proposta de intervenção ambiental.

### **Palavras-chave**

arte, arquitetura, intervenção ambiental

## **Imagem e representação: registros do cotidiano urbano**

Clice de Toledo Sanjar Mazzilli  
Professora Doutora, FAU USP  
<clice@usp.br>

### **Resumo**

Considerando-se a complexidade dos estímulos gerados nas cidades contemporâneas, bem como as novas tecnologias de informação e comunicação, esta pesquisa tem como objetivo discutir a imagem e a poética urbana a partir do olhar cotidiano e suas possíveis representações. São investigadas as possibilidades de mapeamento da imagem urbana por agrupamentos de imagens digitais. Fundamenta-se nos escritos situacionistas sobre a "deriva" – a técnica da passagem transitória por ambiências variadas –, no conceito de "diagrama", de Gilles Deleuze e em estudos teóricos sobre percepção e cultura urbana contemporânea. Integram esta pesquisa trabalhos desenvolvidos por alunos de graduação e iniciação científica.

### **Palavras-chave**

imagem urbana, deriva, diagrama

# Processos de projeto e linguagem em design e arquitetura de caráter lúdico

Clice de Toledo Sanjar Mazzilli  
Professora Doutora, FAU USP  
<clice@usp.br>

## Resumo

Esta pesquisa aborda a potencialidade lúdica dos processos de projeto e da qualidade comunicativa de espaços, objetos e imagens. São interesses desta investigação os processos que envolvam interação/interatividade, colaboratividade, complexidade, assim como casos que possibilitem estabelecer relações entre linguagens (visual, verbal, sonora) e os sentidos (visão, audição, tato, olfato e paladar). Buscam-se os fundamentos teórico-metodológicos para o desenvolvimento de projetos com tais características, tendo-se como premissa o caráter multi e interdisciplinar entre os campos da arte, arquitetura e design. Integram estes estudos as pesquisas realizadas por orientandos de iniciação científica, mestrado e doutorado.

## Palavras-chave

processos de projeto, linguagem, complexidade.

# Design do livro-objeto infantil

Elizabeth Romani  
Mestre, FAU USP  
<elizabethromani@yahoo.com.br>

## Resumo

Esta pesquisa analisa o design do livro-objeto infantil e seus instrumentos lúdicos, categoria relacionada às produções recentes, e associada aos crescentes investimentos do setor editorial, principalmente, infantil, a partir de 1950. O livro-objeto é, aqui, compreendido como um produto de expressão artística passível de reprodução cuja narrativa é explorada por meio da manipulação. A relação do projeto gráfico com a estrutura lúdica tem como objetivo entender o processo de produção do livro-objeto. Os estudos de caso investigam essa relação nas obras de Kveta Pacovská e Bruno Munari, autores consagrados pelo uso da linguagem experimental. O estudo do livro-objeto ainda carece de bibliografia específica, por isso a construção teórica está estruturada de forma semelhante à Linden e Perrot. Trabalhos práticos complementam a investigação sobre a construção do livro-objeto, ligando a teoria à produção. Estas experiências pesquisam, por meio de protótipos, diferentes suportes que propiciem uma narrativa lúdica.

**Palavras-chave**

design de livros, livro-objeto, livro infantil

# Open Design

Heloisa Neves  
Doutoranda, FAU USP  
<heloisadominguesneves@gmail.com>

## Resumo

As discussões acerca da revolução tecnológica e seu impacto nos meios de produção industriais acabaram por fomentar o debate acerca das práticas compartilhadas de conhecimento. Se no processo tradicional de design utilizamos modelos fechados de produção não compartilhada baseados na originalidade, fabricação seriada e vertical; o processo aberto, impulsionado por novas formas de trabalho (capitalismo cognitivo), novos modelos de produção (fabricação digital) e novos valores econômicos (economia do conhecimento), propõe uma reestruturação nestes campos baseada no compartilhamento de conhecimento, na criação colaborativa, nos processos de produção locais, na diminuição da distribuição e, como consequência na reestruturação do próprio modelo de negócio. Este processo vem sendo chamado de Open Design e demonstra a preferência pela criação colaborativa ao invés da originalidade.

## Palavras-chave

open design, fabricação digital, processos do design

# Arquitetura e Corpo, Experiências Contemporâneas: Estudos sobre a importância do corpo no processo de percepção e experiência do espaço arquitetônico.

Isabela Paiva Gomes Ferrante  
Mestranda, FAU USP  
<[isabelaferante@gmail.com](mailto:isabelaferante@gmail.com)>

## Resumo

Este trabalho tem como objetivo estudar a relação entre corpo e arquitetura na contemporaneidade. A partir dos anos de 1970/80 o tema do corpo é retomado pela teoria da arquitetura, sobretudo em termos sua importância na experiência estética e na percepção espacial, orientado por duas vertentes de pensamento distintos, mas complementares, o paradigma de pensamento fenomenológico e o pós-estruturalista. Por sua vez essa reflexão teórica e o novo entendimento do sujeito e do corpo relaciona-se a um novo fazer arquitetônico, uma arquitetura que pense no estímulo desse corpo ativo e sensitivo.

### **Palavras-chave**

Corpo, Percepção, Experiência, Fenomenologia, Pós-estruturalismo

## **Como criar subsídios a projetos de sinalização para parques urbanos tombados no município de São Paulo, considerando o debate contemporâneo de três áreas do conhecimento técnico que definem os contornos desta ação: design de sinalização, conservação de patrimônio e legislação?**

Renato Salgado  
Mestrando, FAU USP  
<zol@zoldesign.com.br>

### **Resumo**

Esta pesquisa propõe um levantamento das discussões nos campos de estudo de design de sinalização para parques, preservação de patrimônio tombado e da legislação brasileira e paulistana acerca de sinalização em patrimônio tombado e paisagem urbana visando detectar pontos em comum que construam um relatório de boas práticas no desenvolvimento de projetos de sinalização para parques tombados no município de São Paulo baseado na interação entre estes três campos, hoje bastante isolados um do outro.

### **Palavras-chave**

sinalização de parques, patrimônio cultural, comunicação visual urbana

## **Arquitetura – Jogo – Percepção: A casa como elemento Lúdico**

Renato Sebastián Ríos Mantilla  
Mestrando, FAU USP  
<[reserima@yahoo.com](mailto:reserima@yahoo.com)>

### **Resumo**

Com as desconstruções do pós-modernismo nasceram novos pensamentos e formas de ver a arquitetura, sendo os sentidos e o uso do corpo um dos principais temas desenvolvidos. Os espaços, por suas qualidades sensoriais, foram novos focos de estudo. O jogo, enquanto entidade que gera e proporciona ordem, pode ser uma nova forma de vincular o homem com os

ambientes.

A casa é o lugar primário do homem, sendo um reflexo de cultura e hábitos, onde termos públicos e privados criam espacialidade, esferas próprias das territorialidades do indivíduo. Poética e ciência podem ser usadas para gerar uma nova arquitetura, onde seja possível o habitar.

#### **Palavras-chave**

homem, espaço, lúdico

## **Padrões de ramificação em sistemas físicos e orgânicos**

Silvia Titotto

Doutoranda, FAU USP

<[titotto@gmail.com](mailto:titotto@gmail.com)>

#### **Resumo**

Diferentes formas ramificadas podem ser produto de sistemas de formação muito parecidos e pode-se reconhecer qualitativamente uma grande gama de padrões de ramificação em diversos sistemas físicos e orgânicos, como por exemplo em dendritos minerais, flocos de neve, raios na tempestade, vazamentos de tinta, rachaduras no asfalto e má vedação em insul-filmes. A diversidade destes exemplos leva a questionar se há de fato algo mais genérico que englobe o modo pelo qual estas estruturas evoluem no tempo, alterando suas configurações visuais, em relação a forma, extensão e regras para formação. Em um dos capítulos desta pesquisa de doutorado, discutem-se esses materiais e métodos, a partir de registros fotográficos realizados em ambientes e contextos variados e almejando-se a criação de códigos para realização de "pop-up" pertinentes à produção visual resultante da tradução, interpretação e releitura daquelas estruturas.

#### **Palavras-chave**

fractal, eletrodeposição magnética, pop-up

## **Linguagem do Design Audiovisual Digital: o modelo da espuma**

Anamaria Amaral Rezende Galeotti

Doutoranda, FAU USP

<[annarezende@usp.br](mailto:annarezende@usp.br)>

## **Resumo**

Esta pesquisa tem por objetivo o estudo dos elementos de linguagem do design audiovisual como um sistema de signos visuais, auditivos e verbais, transmitidos simultaneamente, enfatizando suas relações e composição transversal no tempo e espaço. Como disciplina nova do Design, o design audiovisual nasceu do cinema, se desenvolveu com a televisão e se aperfeiçoa com a informática e, mais ainda, com a tecnologia digital. A abordagem será dada às relações destes elementos, produzidas pelo meio digital, por serem inúmeras, frágeis, e complexas. O método utilizado será de uma pesquisa bibliográfica, webgráfica e para demonstrar como as relações ocorrem, pretende-se aplicá-las em um modelo após os estudos de casos. Será proposto o desenvolvimento de um modelo de estudo, baseado na filosofia de pensamento do alemão Peter Sloterdijk, elaborado em seu último livro de uma trilogia, As Esferas III - Espumas- o modelo da Espuma Audiovisual. Entendeu-se, através do estudo do estado da arte, que existem pesquisas sobre cada elemento[matriz] de linguagem do audiovisual, porém pouco se tem versado sobre sua atuação simultânea e com a ajuda da tecnologia digital, o que torna a presente investigação mais desafiadora, relevante e urgente.

## **Palavras-chave**

design audiovisual digital, linguagem audiovisual, espuma audiovisual