



CADERNO DE RESUMOS

3ª JORNADA DE PESQUISA EM DESIGN VISUAL

São Paulo, 13 e 14 de novembro de 2013

3ª JORNADA DE PESQUISA EM DESIGN VISUAL

São Paulo, 13 e 14 de novembro de 2013

ORGANIZAÇÃO

Profa. Dra. Daniela Kutschat Hanns

Profa. Dra. Priscila Lena Farias

Henrique Stabile

PROMOÇÃO

LabVisual | Laboratório de Pesquisa em Design Visual

<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

1. Mesa-Redonda SUPORTES, PROCESSOS E LINGUAGEM EM DESIGN VISUAL	4
Design do livro infantil acessível ao leitor com deficiência visual: diretrizes para inovar o projeto gráfico	7
Urbanidades_tecnologias de informação e comunicação, complexidade e experiência da cidade	8
2. Mesa Redonda DESIGN, INFORMAÇÃO E NARRATIVAS: O INDIVÍDUO E A CIDADE	10
Design gráfico computacional: aplicação de ferramentas conceituais da computação no projeto e produção de imagens dinâmicas e interativas	12
Human Scapes – um estudo sobre como estratégias do design podem contribuir em projetos de alta complexidade para a cidade digitalmente conectada	14
Estudo de design em recursos digitais aplicados em escolas do ensino médio de São Paulo	15
3. Mesa-redonda INTERFACES E REDES	16
Design de Visualização de Informação: Representação da Estrutura e tipologia de coleções de dados	17
Processos de parametricismo, interatividade e fabricação digital aplicados no design	18
4. Mesa-redonda HISTÓRIA DAS IDEIAS DA COMUNICAÇÃO VISUAL	19
Renina Katz e seu pensamento sobre comunicação visual	20
ALADI: da criatividade social à libertação de nossos povos	22
5. Mesa-redonda INVESTIGAÇÕES SOBRE TIPOGRAFIA, CULTURA VISUAL E IDENTIDADE	23
Princípios do design gráfico editorial aplicados a projetos de periódicos para tablets: revisão, aplicação, discussão	24
Glossário visual caipira: um olhar sobre os artefatos e arranjos da cultura caipira paulista	26
6. Mesa-redonda PROJETO E COMPLEXIDADE	28
Projeto e emergência: complexidade no contexto do design contemporâneo	29
7. APRESENTAÇÕES INDIVIDUAIS	31
O doutorado depois do fim do doutorado	31
Cenografia e videografia na tv cultura	32
8. PALESTRANTES INTERNACIONAIS	34
Los heraldos, miradas locales de la gráfica globalizada	34
Surgimiento del diseño gráfico em Argentina	34

1. Mesa-Redonda SUPORTES, PROCESSOS E LINGUAGEM EM DESIGN VISUAL

Coordenação: Clice Mazzilli

O potencial da Realidade Aumentada para dispositivos móveis no Brasil como recurso de interatividade no espaço urbano

Ana Luísa Cronemberger Maia Mendes

Resumo

A digitalização provocada pelos computadores e a disseminação da internet provocaram intensas mudanças no modo de vida da sociedade urbana nas últimas décadas. Na era digital na qual vivemos, em plena revolução da informação, assistimos às modificações de paradigmas que afetam todos os âmbitos da sociedade e da cultura contemporânea. As novas tecnologias vêm se tornando cada vez mais presentes (ou onipresentes) no cotidiano das pessoas.

Estamos vivenciando um processo de virtualização do espaço e de sua transformação em fluxos de informações. As cidades contemporâneas estão repletas de ondas eletromagnéticas que atravessam os ambientes e formam uma espécie de trama invisível aos nossos olhos. O universo urbano e o universo informacional, formado por esta "trama invisível", estão cada vez mais indissociáveis e formam juntos uma espacialidade híbrida. Estas relações entre o espaço concreto e o espaço informacional são marcadas pela crescente e imperceptível incorporação de tecnologias às diversas camadas da vida urbana. É uma realidade híbrida porque nasceu da infiltração de tecnologias que ampliam nossas capacidades comunicativas, cognitivas e interativas, de forma tão intrínseca que não nos damos conta desta infiltração.

Em busca de uma relação cada vez mais natural entre o espaço concreto e real e o espaço invisível, virtual e formado por fluxos de informações, as tecnologias têm evoluído em busca do desenvolvimento de uma ubiquidade computacional. Esta ubiquidade computacional pode ser definida como a incorporação natural de um conjunto dinâmico e invisível de computadores nos ambientes e nos objetos do dia-a-dia, ou seja, uma tecnologia que não está materialmente presente e com a qual os usuários se relacionam não necessariamente por meio de um instrumento tecnológico em si, mas com a tarefa a ser desempenhada. Busca-se através da ubiquidade, uma interface onde a interação dos usuários ocorre com os ambientes e não com os computadores.

Foi nesse contexto que surgiu a Realidade Aumentada, tendo como principal objetivo a imersão do usuário em um ambiente real enriquecido com elementos virtuais. Uma grande contribuição para a busca da ubiquidade computacional foi o surgimento dos dispositivos móveis, ao permitirem que o indivíduo mantenha um estado de comunicação e conexão permanente enquanto se desloca para desenvolver suas atividades.

O barateamento dos dispositivos móveis (ocorrido principalmente por conta dos incentivos fiscais para a produção no Brasil) popularizou o uso dos mesmos. As amarras impostas pelos computadores de mesa ligados à internet por cabo já ficaram ultrapassadas e segundo os dados apresentados por pesquisas dos principais institutos ligados a esse mercado, a disseminação destes dispositivos móveis e das redes sem fio já é um fato. Dessa forma, a Realidade Aumentada tem a possibilidade de chegar ao usuário comum, aplicando-se a situações cotidianas como a sua própria relação com a cidade, recorte proposto por este estudo.

Sob o enfoque da vivência do espaço urbano a partir de sistemas móveis de Realidade Aumentada, essa pesquisa se propõe analisar os aplicativos existentes no mercado brasileiro que se utilizam da Realidade Aumentada como recurso de interatividade no ambiente urbano. Dessa forma, pretende-se compreender de que modo a Realidade Aumentada para dispositivos móveis (smartphones e tablets) é proporcionada pelo mercado no país e as contribuições que este recurso tecnológico está agregando às relações da população com a cidade e ao campo do design, construindo um panorama geral e apontando suas potencialidades.

Conhecer melhor o campo através da análise de conceitos e da produção técnica permitirá aos profissionais a ampliação de seus repertórios e conseqüentemente incentivará o surgimento de novas possibilidades de uso.

Design do livro infantil acessível ao leitor com deficiência visual: diretrizes para inovar o projeto gráfico

Elizabeth Romani

Resumo

O livro infantil acessível explora a leitura sensorial, um elemento importante para o despertar da curiosidade no leitor em formação. Este trabalho propõe-se a estudar o design desse livro como um objeto que possa ser do interesse de uma ampla faixa de leitores, sem beneficiar um público específico. O objetivo desta pesquisa está vinculado ao design editorial, investigando novos caminhos para a inovação na reprodução do texto e da imagem, bem como na diagramação para a construção do projeto gráfico de livro acessível.

Grande parte da produção do livro acessível está vinculada a conhecimentos oriundos da pedagogia, desenvolvidos nos centros de assistência à pessoa com deficiência visual, muitas vezes sem a participação do designer. Por essa razão, os livros se assemelham como produto e mantêm uma característica tradicional de produção, baseada na concepção de material didático para cegos.

A revisão bibliográfica será complementada com experimentos práticos justificados pela carência de estudos nesse campo do design. Nessa etapa serão abordadas teorias sobre design editorial, linguagem visual e produção gráfica. A partir da compreensão teórica, serão propostos protótipos de páginas isoladas, com o propósito de testar as hipóteses levantadas. Oficinas de leitura verificarão se as propostas para reprodução do braille, texto ampliado e imagem acessível são adequadas ao leitor com deficiência visual.

Urbanidades_tecnologias de informação e comunicação, complexidade e experiência da cidade

Nelson José Urssi

Resumo

As cidades agregam mais da metade da população mundial que se problematizam com o crescimento das infraestruturas física, econômica e social. Em um mundo que a computação está presente nos mais diversos aspectos e com uma diversidade de informações sem precedentes, o espaço urbano pode ser utilizado em diferentes níveis e instantes. As computações ubíqua e pervasiva, uma variedade de dispositivos e de sensores móveis, redes de telecomunicações e aplicativos georeferenciados, permitem que fluxos de dados e camadas de informação sejam criados, acessados e analisados. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) incorporadas a esse espaço propiciam novos hábitos e usos da cidade em um conjunto articulado de fluxos e linguagens que dão novas formas às nossas experiências diárias e o que entendemos por cultura urbana.

Esta investigação, qualitativa de caráter fenomenológico, parte da fundamentação teórica e reflexão dos campos do conhecimento do design, do ambiente urbano e das mídias locativas em diálogo com a teoria da complexidade. A pesquisa parte da revisão bibliográfica para definir a abrangência e lacunas do tema, conceitos como mídias locativas, webmapping, geoweb, neogeografia, características de uso como mapeamento, localização, geoanotação e realidade aumentada; e tipologias de uso: relacionamento, consulta, negócios, entretenimento, lazer, bem como vigilância e controle. Considera as formas de uso da cidade e as necessidades de seus cidadãos por meio de uma investigação dos fenômenos urbanos em suas singularidades e em desdobramentos sociais e culturais. Podemos identificar a priori que esse ambiente é continuamente configurado e reconfigurado a cada conexão por seus cidadãos por meio do uso de aplicativos locativos. Pretendemos caracterizar e qualificar os diversos níveis e fluxos informacionais que configuram a cidade como uma Ecologia de Experiência Urbana (UrbX).

A formação de comunidades a partir desses meios digitais locativos propicia diferentes práticas de caráter solidário e recíproco, de mediação técnica que relacionam características próprias de cada segmento social. Percebemos uma outra relação do cidadão com a cidade, em que não só somos usuários mas também agentes ativos em sua concepção. Mais que uma estrutura para nossa coexistência, a cidade se apresenta como um sistema dinâmico e alterativo onde nenhuma ideia ou necessidade é hegemônica. As redes sociais, como redes digitais acêntricas ou policêntricas de informação e conscientização, permitem que o compartilhamento de conteúdo transforme-se em ações práticas. Podemos

identificar que a rede e a rua apresentam similaridades que aproximam constantemente o que definimos como encontro social e confirma uma estrutura complexa onde cada opinião colabora para a definição de uma agenda urbana ampla. Esta qualidade de emergência, situação reconhecida por sua capacidade técnica e inovadora, promove a quebra das estruturas clássicas, hierárquicas e edifica outras relações organizacionais. As cidades, como espaço de engajamento e empoderamento, apresenta-se como a soma de dimensões possíveis, individuais e plurais, uma experiência constantemente atualizada do e no ambiente urbano. As novas Urbanidades são o resultado de um caleidoscópio de diversidades - geográfica, etno-histórica, sócio-cultural e tecnológica - definidas pelo uso das inúmeras camadas informacionais em um fluxo constante nas diversas instâncias da atual vida urbana.

2. Mesa Redonda DESIGN, INFORMAÇÃO E NARRATIVAS: O INDIVÍDUO E A CIDADE

Coordenação: Daniela Kutschat Hanns

Os projetos de mestrado e doutorado que estão sendo desenvolvidos sob minha orientação no Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, Área de Concentração Design e Arquitetura, têm em comum a ênfase em projeto, no digital e nos impactos das tecnologias de comunicação e informação no indivíduo e na sociedade. Os objetos de pesquisa dos orientandos relacionam-se, de formas diferentes, a pelo menos um de dois projetos de pesquisa que desenvolvo no Laboratório de Pesquisa em Design Visual, a saber: “design_espaco_fluxo: estudo sobre o design visual em camadas informacionais e superfícies comunicacionais dinâmicas na cidade de São Paulo” e “cidadania em rede no Brasil: aplicativos, serviços e práticas colaborativas online voltados ao social e à qualidade de vida”. Ambos os projetos estão vinculados aos Grupos de Pesquisa CNPq: “História, Teoria e Linguagens do Design” e “Design, Ambiente e Interfaces”.

O projeto “design_espaco_fluxo: estudo sobre o design visual em camadas informacionais e superfícies comunicacionais dinâmicas na cidade de São Paulo” visa mapear e discutir o design visual com tecnologias de informação e comunicação no ambiente urbano a partir de enfoque que considera a cidade agente comunicacional e interface intersemiótica. O projeto “cidadania em rede no Brasil: aplicativos, serviços e práticas colaborativas online voltados ao social e à qualidade de vida” é voltado ao estudo e análise de aplicativos, produtos, serviços, redes sociais e práticas para as plataformas digitais. Foco de interesse são propostas e ações sociais, sistemas para o cidadão e a cidade. Questões de interesse são: práticas e os impactos na cultura e na sociedade; a contribuição para o papel social do design no Brasil.

No contexto da 3ª Jornada de Pesquisa em Design Visual, realizada entre 13 e 14 de novembro de 2013 na FAUUSP, a apresentação da pesquisa individual de cada orientando demonstra como cada um se vincula a um ou outro projeto por mim coordenado, a partir de focos de interesse e objetivos, tais como:

- a) pesquisar aplicativos baseados em GPS para mapear informações e experiências interativas na cidade (Nelson Urssi, Doutorando);
- b) verificar como as estratégias de design centrado no usuário são aplicadas ao design de interface móvel para sistemas colaborativos (Kelly Shigeno, Mestranda);
- c) avaliar usabilidade e design visual de software de aprendizagem para alunos do ensino médio e estudar aplicações adaptativas de aprendizagem (Regina Murakoshi, Mestranda, bolsista CAPES) ;

d) teorizar sobre o design e o processo de concepção a partir da programação (Eduardo Omine, Mestrando);

Vale ressaltar que há pesquisa e projeto de aplicativos, jogos e serviços, realizados com alunos de iniciação científica do Curso de Design (Laura Bellesa e Willian Mizutani) e a recente participação no Australia-Brazil Urban Research Think Tank, que tem como objetivo discutir e criar projetos em colaboração entre IBM Research, a Universidade de Melbourne e algumas unidades da USP, como a FAU.

Daniela Kutschat Hanns

Design gráfico computacional: aplicação de ferramentas conceituais da computação no projeto e produção de imagens dinâmicas e interativas

Eduardo Hiroshi Omine

Resumo

A realização desta pesquisa foi motivada por observações feitas pelo autor ao longo de sua experiência profissional, em design e desenvolvimento de interfaces digitais. Se constatou que muitos profissionais, intitulados "designers", possuem pouco ou nenhum conhecimento das tecnologias envolvidas na implementação das interfaces que projetam. Por outro lado, esses mesmos profissionais se limitam a usar alguns poucos softwares comerciais (como por exemplo o Adobe Photoshop) enquanto ferramentas computacionais. Essas observações possuem implicações: se o designer não conhece as tecnologias envolvidas no projeto (com suas possibilidades e suas limitações), acaba propondo soluções tecnicamente inviáveis ou inadequadas. E se o designer limita seu repertório de ferramentas, acaba propondo soluções mais em função dos recursos disponíveis nas ferramentas do que em função dos requisitos do projeto. Considerando que as ferramentas computacionais ocupam atualmente um papel central na produção, distribuição, e recepção de conteúdo, se torna importante desenvolver uma postura crítica a respeito do uso da computação em design. E para tanto, se faz necessário pesquisar as relações entre computação e design.

Esta pesquisa objetiva investigar um conceito de design computacional, explorando a aplicação de ferramentas conceituais da computação no projeto e na produção de imagens dinâmicas e interativas. No estado atual da pesquisa, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de livros e artigos das áreas de comunicação, cibernética, computação, artes, e design. Também foi realizado um levantamento parcial de depoimentos de designers que trabalham com computação, relatando seus próprios processos de design. Depoimentos de designers estrangeiros foram obtidos em obras bibliográficas. Depoimentos de designers brasileiros serão obtidos por meio de entrevistas. Por fim, serão realizados estudos de caso de trabalhos de design gráfico que permitam verificar a aplicação dos conceitos e temas identificados na pesquisa bibliográfica e nos depoimentos de designers.

A discussão do design computacional parte do conceito de meta-mídia, apresentando no artigo "Personal Dynamic Media" de Alan Kay e Adele Goldberg (1977). Computadores são capazes de simular qualquer modelo descritivo, o que os tornam capazes de simular qualquer mídia. Dessa forma, computadores podem ser considerados meta-mídias, que podem reproduzir e expandir todas as outras mídias. A partir desta constatação, os estudos de Marshall McLuhan sobre os meios de comunicação permitem compreender a importância dos

computadores enquanto mídias. Segundo McLuhan, a sociedade é mais influenciada pelas características intrínsecas dos meios de comunicação do que pelas mensagens transmitidas por esses meios, e por isso, "o meio é a mensagem" (1964). Enquanto novas mídias, computadores trazem novas mensagens. No entanto, a exploração das novas possibilidades das novas mídias pode esbarrar na natureza fechada dos aparelhos técnicos, como aponta a "filosofia da caixa-preta" de Vilém Flusser (2002). As possibilidades de um aparelho (como o computador) são programadas pelo seu fabricante, e quem manipula o aparelho trabalha dentro de um universo de possibilidades pré-programadas. O branqueamento da caixa-preta requer compreensão dos processos que ocorrem dentro da caixa. No caso do computador, um elemento central para essa compreensão é o estudo da computação. A computação pode ser vista como artefato mental, que contribui com princípios conceituais aplicáveis em diversas áreas do conhecimento (Denning, 1989), constituindo uma forma de "pensar computacional" (Wing, 2006). Tomando a computação nesse sentido amplo, é possível traçar aproximações entre computação e design. Em seu livro "Designing programmes", Karl Gerstner trata o próprio design como programa, ao considerar que o design não deve buscar soluções pontuais para problemas, mas programas que possam gerar várias soluções (1964). De maneira similar, a arte generativa propõe a arte como programa, ao empregar sistemas autônomos no processo artístico (Galanter, 2003). Nessa abordagem programática do design e da arte, a construção de um programa que pode gerar soluções dinâmicas, respondendo às informações que lhe são fornecidas, é mais importante que a obtenção de uma solução estática. Para o artista e professor Golan Levin, mente humana e computador são coextensivos (2004). Por possuir características de ferramentas de comunicação como a linguagem e a escrita, a computação constitui uma base para o pensamento. Esta pesquisa procura investigar como este aspecto da computação pode contribuir para a prática do design.

Human Scapes – um estudo sobre como estratégias do design podem contribuir em projetos de alta complexidade para a cidade digitalmente conectada

Kelly Kiyumi Shigeno

Resumo

Ao longo dos últimos anos presenciamos a difusão de diversos computadores móveis na forma de celulares, tablets e até pulseiras eletrônicas que carregamos conosco diariamente. Este dispositivos funcionam não somente como mediadores em diferentes redes de comunicação, mas também carregam o significado de um espaço pessoal para o usuário. Além disso, juntamente com a computação ubíqua, se apresentam como potenciais sensores pessoais gerando dados continuamente.

Esta pesquisa busca estudar como as estratégias projetuais do design centrado no humano podem empregar qualidades individuais para contribuir em projetos complexos nas grandes cidades.

Estudo de design em recursos digitais aplicados em escolas do ensino médio de São Paulo

Regina Kyomi Murakoshi

Resumo

O uso de tecnologia e meios digitais no cotidiano vem mudando a interação da relação humana com a informação. Por isso, este assunto vem sendo discutido e pesquisado por pedagogos e tecnólogos acerca das questões sobre impactos e formas de utilização na educação. Mas grande parte dos estudos de fato aborda a importância destes meios como responsáveis da transformação do processo de ensino e aprendizagem.

Quando se discute sobre tecnologia, vem associada a preocupação da relação homemmáquina. A experiência do usuário não se restringe apenas ao equipamento tecnológico, mas principalmente à interação com sua interface. Será a composição do seu conteúdo e orientação de uso que auxiliará a aproximação da tecnologia com seu usuário.

Portanto, a partir deste contexto, este estudo tem como objetivo identificar aspectos de design (em relação à orientação à qualidade de uso, forma, estética e emocional) nos recursos digitais pedagógicos, utilizando-se de métodos qualitativos de pesquisa baseados em um estudo de caso de material educacional digital utilizado em escolas do ensino médio de São Paulo.

3. Mesa-redonda INTERFACES E REDES

Coordenação: Carlos Zibel Costa

As orientações de mestrado e doutorado que sou responsável no campo de interesse do LabVisual FAUUSP promotor dessa Terceira Jornada de Pesquisa em Design Visual se apóiam em minhas pesquisas sob título “Convergência e Interatividade no Espaço Urbano: estudo de casos em design, artes e arquitetura”.

São duas as principais linhas de investigação da pesquisa, uma sobre Projeto aí compreendidos as práticas propositivas do design, da arquitetura e das artes. Outra sobre Interface contemplando linguagem, representação, visualização e conceitos.

Ambas têm como referência o Ambiente Urbano Contemporâneo e nele, como foco, a equação Design, Interatividade e Cultura.

A Mesa Interfaces e Redes que coordenei contou com os pesquisadores de doutorado Gabriela Carneiro, Luis Carli e Leandro Veloso e de mestrado Henrique Stabile. Esse evento centrou na questão dos conceitos, procedimentos, representação, leiturabilidade e processos inerentes a implementação de faculdades interativas.

O recurso às estratégias de redes surge nessa linha de pesquisa como uma das respostas mais adequadas e, portanto, recorrentes quando se trabalha ou se investiga em busca de interatividade no projeto ou nas estruturas físicas e eletrônicas.

Gabriela Carneiro investiga fundamentos, possibilidades e procedimentos em um projeto interativo; Luis Carli desenvolve sintaxes e semânticas da visualização de dados complexos; Leandro Veloso postula inevitável alargamento conceitual do espaço nos games e Henrique Stabile busca estruturar procedimentos característicos no design paramétrico.

Carlos Zibel Costa

Design de Visualização de Informação: Representação da Estrutura e tipologia de coleções de dados

Luis Carli

Resumo

Visualização de dados é o mapeamento dinâmico entre dados abstratos e representações gráficas com o objetivo de amplificar a capacidade cognitiva humana de assimilar e raciocinar sobre os mesmos.

O processo de design de visualização de dados compreende quatro etapas principais: A. entendimento do problema, B. manipulação dos dados, C. codificação visual e aplicação de técnicas de interação, D. implementação do código.

A etapa de manipulação dos dados é importante pois a transformação e derivação dos dados determina o espaço de possibilidades de codificação gráfica dos mesmos. Essa etapa é conhecidamente difícil de ser trabalhada.

Propomos aqui uma ferramenta para auxiliar com o desenvolvimento dessa etapa, uma visualização interativa com o objetivo de ajudar a responder perguntas específicas da tipologia e hierarquia de coleções de dados, assim como mostrar a variação geral dos valores dos mesmos.

Essa ferramenta difere de outros aplicativos de visualização de dados por focar em representar informações que iram colaborar com o processo de design, informações que auxiliam nas manipulações dos dados e que mostram as consequências das mesmas.

A ferramenta faz uso principalmente de três técnicas para alcançar seus objetivos. Primeiro, o agrupamento de objetos semelhantes em um mesmo nível hierárquico para diminuir a sobrecarga visual e a complexidade cognitiva da estrutura. Segundo, plotagens dos valores agrupados de acordo com a sua tipologia (quantitativo, qualitativo) e com o número de dimensões resultante dos agrupamentos. E terceiro operações interativas de agrupamento, redução e ordenamento dos dados (group by, reduce, order by).

Processos de parametricismo, interatividade e fabricação digital aplicados no design

Henrique Stabile

Resumo

A pesquisa de mestrado proposta pelo candidato busca aplicar e avaliar os processos de design paramétrico, design de interação e fabricação digital, aplicados no design.

Ao longo da última década, a quantidade de trabalhos que abordam as teorias e práticas do design de interação e também as da modelagem paramétrica e fabricação digital vem tomando proporções muito significativas. Contudo, estas três vertentes evoluíram de modo que hoje está bem clara a sobreposição de suas fronteiras em um número progressivo de trabalhos práticos. Entretanto em âmbitos teórico e científico, diferentemente das aplicações que podemos observar em trabalhos práticos, estas áreas se desenvolvem quase que totalmente em separado.

O que guiou o trabalho foi uma ânsia inicial de entender um pouco melhor esta crescente separação existente entre as três áreas, que apesar de utilizarem termos e definições semelhantes, seguem caminhos diversos na literatura. Isto posto, a análise da literatura relativa e que servirá como base para a futura dissertação torna-se parte fundamental da pesquisa científica. Nos casos do design paramétrico, design de interação e fabricação digital, estas literaturas são um tanto quanto recentes e seus discursos são variados e divergentes. Visto este caráter multifacetado, fica clara a importância de uma busca histórica e bibliográfica por suas origens e o entendimento dos diversos pontos de vistas apresentados por autores da atualidade.

A pesquisa do aluno baseia-se em três pontos principais: uma busca pelo estado da arte no tema, uma análise bibliométrica sobre a produção científica relativa aos temas abordados e a aplicação prática e crítica dos conceitos abordados ou apreendidos durante o período de mestrado do aluno. Somente através de uma pesquisa literária, analisada criticamente, é que podemos traçar a evolução entre as origens e o momento contemporâneo que vive o tema, ou seja, somente conhecendo todo este percurso é que se torna possível obter o estado da arte no tema proposto.

Notado este problema, o trabalho proposto busca chegar a um estado da arte sobre o assunto, em âmbitos teórico e prático, a fim de conhecermos, não apenas os diversos caminhos que estas áreas percorrem individualmente, mas também as potencialidades, contribuições e discussões que ocorrem quando da junção destas vertentes, o que chamamos na pesquisa de “hibridizações”.

4. Mesa-redonda HISTÓRIA DAS IDEIAS DA COMUNICAÇÃO VISUAL

Coordenação: Marcos Braga

Os dois trabalhos apresentados nesta mesa abordam ideias aplicadas por meio da comunicação visual que implicam em uma visão sobre a mesma. Ambos são resultados parciais de projetos de pesquisa em pós-graduação em andamento e orientados por mim dentro da Área de Concentração Design e Arquitetura do Programa de Pós Graduação da FAU USP.

O campo da comunicação visual abrange áreas como ilustração, cinema, fotografia, programação visual e design gráfico. E são nestas duas últimas áreas que se localizam os dois trabalhos apresentados, em duas dimensões específicas: na representação de uma idéia de organização profissional e na aplicação de uma idéia sobre o ensino para a formação profissional.

A apresentação da mestrandia Dora Dias trata das ideias da artista plástica e professora da FAU USP Renina Katz sobre o papel da comunicação visual na formação do arquiteto formado por esta faculdade em época na qual o currículo foi estruturado com equidade entre as disciplinas projetuais de arquitetura, desenho industrial e comunicação visual.

O doutorando Juan Buitrago trata de como as ideias sobre uma América Latina que determinaria de modo autônomo os destinos do seu desenho industrial estariam representadas na comunicação visual da identidade visual dos congressos da Associação Latino Americana de Desenho Industrial, ALADI, criada em 1980.

Ambos esses projetos de pesquisa estão ligados a linha de projetos de pesquisa em História do Design que empreendo em minhas investigações como pesquisador da FAU USP e que abrangem o design de produto e o design gráfico/visual.

Marcos Braga

Renina Katz e seu pensamento sobre comunicação visual

Dora Dias Souza

Resumo

O trabalho apresentado na III Jornada de Pesquisa em Design Visual mostra parte dos resultados da pesquisa de mestrado intitulada “O ensino da Comunicação Visual na FAU USP: história, implementação e características” em desenvolvimento no Programa de Pós Graduação da FAU USP com o auxílio da FAPESP. Como um todo, essa pesquisa visa o resgate, a análise e o registro do ensino de comunicação visual ministrado na FAU USP no período entre 1962 e 1968.

Para a apresentação, fez-se um recorte na pesquisa, reunindo as informações sobre uma das professoras da Sequência de Comunicação Visual, figura fundamental nesta pesquisa.

Renina Katz, carioca nascida em 1925, já nos anos 1940 mantinha um pequeno ateliê onde desenvolvia seu trabalho artístico. Seu interesse pelas Artes Plásticas a levou a cursar Pintura na Escola Nacional de Belas Artes e licenciatura em Desenho entre os anos de 1947 a 1950. Posteriormente tornou-se mestre e doutora pela FAU USP, em 1979 e 1982 respectivamente, apresentando trabalhos artísticos como resultado final.

Em 1952, iniciou sua carreira docente como professora de Desenho e Gravura no MASP e de Composição I e II no Curso de Formação de Professores de Desenho na FAAP. Em 1956, foi contratada para dar aulas na FAU USP a convite de Abelardo de Souza, onde lecionou até 1986. De 1968 a 1973, lecionou também na Escola Superior de Desenho Industrial, no Rio de Janeiro.

Na FAU USP, durante todo o ano de 1962 uma grande reforma do ensino foi elaborada. Estabeleceram-se então quatro sequências de ensino a partir das linhas de desenvolvimento didático definidas: comunicação visual, desenho industrial, arquitetura de edifícios e planejamento. Todas as sequências tinham a mesma carga horária, dando à arquitetura de edifícios e à comunicação visual a mesma importância no ensino.

A Sequência de Comunicação Visual, de acordo com o programa inicial, tinha por finalidade o desenvolvimento da sensibilidade, da capacidade criativa e técnica do futuro arquiteto e a expressão livre, sendo cada um dos professores responsável pela organização dos exercícios e conteúdos dos programas de suas disciplinas.

Renina ficou responsável pela disciplina da Sequência ministrada ao segundo ano do curso, a disciplina Comunicação Visual II. Os exercícios descritos no programa da sua disciplina tinham como base o trabalho com o campo plástico, sua organização e

transformação. O seu maior ponto de atenção era o aprimoramento da percepção dos alunos já que a grande maioria entrava na faculdade sem treinamento visual e precisavam desenvolver a forma de olhar para o seu entorno e o entendimento dos tempos da cidade e da arquitetura.

Em sua visão, o ensino de Comunicação Visual tinha como base o ensino artístico da configuração da forma e da cor, metodologia que foi tradição em cursos de projeto, tendo a Bauhaus como um de seus maiores expoentes.

ALADI: da criatividade social à libertação de nossos povos

Juan Camilo Buitrago

Resumo

Em 1978, um grupo de latino-americanos reunidos no México consentiu na ideia de criar a ALADI: Associação Latino-americana de Design Industrial. Com um discurso de reivindicação cultural embasado na relação design-tecnologia-dependência, seus fundadores pretenderam colocar-se contra aqueles que queriam negar à América Latina a possibilidade de configurar sua própria realidade (Pamio, 1981), mais do que configurar uma estrutura para o controle ocupacional de uma disciplina jovem na região. Com uma perspectiva precisa sobre a promoção dos ideais do Design Industrial como veículo para a conquista do desenvolvimento econômico, social e cultural da região, e como solução das necessidades fundamentais dos “nossos povos”, a ALADI foi criada em Bogotá em 1980 e funcionou até 1995 com determinada visão política e que aparentemente não permaneceu como norteadora de sua existência após esta data, sob um esquema de direção dos diferentes membros por períodos sucessivos.¹

Os principais países envolvidos no processo, e até onde se sabe até o momento, os mais ativos promotores da ALADI, foram Colômbia, Brasil, México, Cuba e Argentina; os quatro primeiros, inclusive, sediando as primeiras diretorias; enquanto que a Argentina participou como membro ativo de todas as reuniões que delinearão a ALADI.

Por razões que devo estabelecer na pesquisa, o funcionamento do primeiro modelo da ALADI se diluiu politicamente e representativamente no tempo desde 1995, deixando na história do Desenho Industrial o rastro de um corpo associado que durante 15 anos (de crise econômica e moral na região) reuniu o trabalho de 11 ou mais países em torno dos problemas do desenvolvimento sob a perspectiva do Design Industrial. Hoje, no cenário latino americano há movimentos e eventos que apontam para um despertar dos princípios da integração regional do Design, e deste modo - fazendo uma apologia de Marc Bloch (2002) – esta história tem alguns ecos atuais e é um referente importante que determina, mesmo sem muita clareza, nossas ações no presente.

1. Desde a sua fundação em Bogotá, se apercebe que até 1995 ALADI teve uma faceta: similaridade nos temas dos congressos, com exceção do ocorrido entre 1984 e 1989, regularidade nos mandatos da presidência, uma política mais ou menos clara no design do projeto gráfico, uma geração que a liderou, entre outras. Mais a partir de Santa Marta 1993-1995 varias coisas mudam. Entre elas, o mandato seguinte (a Argentina teve a direção um ano só) o sentido dos congressos foi virando “mais comerciais”, foi definido o uso duma “imagem corporativa” definida por concurso, entre outras coisas a se investigar durante a pesquisa.

5. Mesa-redonda INVESTIGAÇÕES SOBRE TIPOGRAFIA, CULTURA VISUAL E IDENTIDADE

Coordenação: Priscila Lena Farias

A tipografia, enquanto área que engloba o design de tipos e o design com tipos, ocupa lugar central na comunicação gráfica. Desta forma, possui papel fundamental na compreensão da cultura visual configurada nas manifestações de memória gráfica e identidade coletiva.

Tenho atualmente três projetos de pesquisa em andamento, relacionados a estas preocupações. O projeto 'Paisagens Tipográficas: estudos avançados sobre letras no ambiente urbano' está relacionado a investigações que venho conduzindo desde 2003, e tem como objetivo aprofundar e ampliar o escopo dos estudos anteriores, nas quais o objeto principal foram as epígrafes arquitetônicas paulistanas (assinaturas de arquitetos, engenheiros e construtores encontradas no centro histórico da cidade de São Paulo). O projeto visa aplicar os procedimentos, desenvolvidos para levantamento e análise da paisagem tipográfica da cidade de São Paulo, em outros recortes espaço-temporais, a fim de comparar os dados já obtidos com os de outros centros urbanos, chegando assim a conclusões mais gerais sobre a presença das letras em espaços urbanos e seus significados. O projeto 'Memória Gráfica Paulistana: a tipografia em São Paulo no século XIX e início do século XX' deriva de estudos exploratórios realizados entre 2010 e 2013, e que indicaram a relevância de investigações mais aprofundadas acerca da prática da tipografia na cidade de São Paulo, com foco nos primeiros 100 anos desta atividade. Por fim, sob o título 'Cultura visual, identidade e memória gráfica', pretendo reunir estudos sobre o design, e, em particular o design visual, sob o ponto de vista da memória, da história e da cultura.

As pesquisas de doutorado, mestrado e iniciação científica que estou orientando atualmente podem ser divididas em dois grupos: o das investigações sobre o design enquanto manifestação da cultura visual, e o dos estudos sobre tipografia enquanto aspecto da memória gráfica paulistana. No primeiro grupo encontram-se pesquisas que abordam o design editorial em diferentes períodos e contextos, que vão dos livros produzidos nas missões jesuítas do século XVIII ao design editorial para mídias móveis do século XXI, passando pelos livros didáticos do século XX. Também fazem parte deste grupo pesquisas que investigam a constituição de identidades a partir da tipografia e de artefatos populares. No segundo grupo, encaixam-se pesquisas que procuram dar subsídios para uma história dos primórdios da tipografia na cidade de São Paulo.

A mesa 'Investigações sobre tipografia, cultura visual e identidade' teve como objetivo apresentar um panorama dos projetos em andamento, e de seus principais resultados.

Priscila Lena Farias

Princípios do design gráfico editorial aplicados a projetos de periódicos para tablets: revisão, aplicação, discussão

Denize Roma de Barros Galvão

Resumo

O problema investigado neste projeto questiona se os fundamentos clássicos do design empregados para estruturar projetos gráficos de publicações seriadas impressas ainda são pertinentes nos novos contextos de leitura em tablets.

Problema fundamental deste trabalho:

Que possibilidades adicionais de expressão se oferecem ao design gráfico de revistas brasileiras selecionadas originalmente projetadas para o meio impresso em suas edições digitais desenvolvidas para tablets e como estes novos recursos de linguagem poderiam ser sistematizados e classificados em categorias taxonômicas?

Os princípios do design tradicionalmente utilizados para conceber a composição de página pressupõem uma leitura estática, característica do impresso, em que a página depois de composta não muda de orientação e seus elementos não podem ser alterados. Estes parâmetros necessitam ser revistos para contemplar sua migração para os tablets.

Há a necessidade de ajustes nestes procedimentos para que projetos de publicações seriadas destinados para os tablets atinjam todo o seu potencial de interação com o usuário possibilitando uma maior legibilidade.

Não se trata apenas de uma conversão automática viabilizada por software ou por recursos de programação, o foco nesta pesquisa não é a tecnologia. O que se pretende com este estudo é enfatizar o papel do designer e a necessidade de investigar os parâmetros e os fundamentos do design para criação de novas estruturas de organização da informação, agora viabilizada em dispositivos de leitura eletrônicos.

O principal questionamento, diante deste cenário, é como os fundamentos clássicos do design podem ser aplicados no processo do projeto para a convergência da mídia impressa para a digital nos projetos editoriais desenvolvidos para os tablets?

Derivando deste problema podemos identificar alguns subproblemas que pertencem a esse universo, como por exemplo, o que deve ser adaptado na estrutura de grid para facilitar a interação do leitor, e ainda assim manter a identidade da publicação? O grid na publicação digital ainda tem a mesma função que exercia na mídia impressa? A tipografia da publicação impressa deve ser alterada na sua migração para o tablet?

Estas questões tem rondado o mercado editorial e o ambiente acadêmico dos cursos de design. Justifica-se a necessidade de um estudo sobre o design gráfico e a visualização de notícias destas publicações.

Esta pesquisa tem por objetivo verificar se os princípios clássicos do design editorial aplicados na mídia impressa ainda são pertinentes em projetos de revistas para leitura em tablets. Visa apresentar uma reflexão e contribuir com a produção científica ampliando o repertório no estudo do design para novas mídias.

Glossário visual caipira: um olhar sobre os artefatos e arranjos da cultura caipira paulista

Maria Beatriz Ardinghi

Resumo

Por volta de 1920, Amadeu Amaral, poeta e folclorista, escreve O Dialeto Caipira, um estudo do vocabulário, da sintaxe, da morfologia e da prosódia do caipira que, na sua opinião, estava em vias de ser extinto em função do avanço da modernidade e da urbanidade. Passou anos estudando esse personagem, o caipira, associando os estudos do folclore com a formação de uma identidade nacional. No discurso de sua posse na Academia Brasileira de Letras, Amaral defende a criação da Academia Paulista de Folclore e passa a sistematizar um estudo acerca das tradições populares, publicando, como colunista do jornal O Estado de São Paulo na década de vinte do século passado, uma série de artigos relacionados à relevância do estudo e da preservação da memória popular do povo de São Paulo.

Quase um século depois, é possível encontrar o caipirismo do estado de São Paulo acantado em pequenas localidades, habitando a roça e as ruas calmas das cidades do interior e nas memórias afetivas de uma parte significativa da população paulista: lembranças de tempos na casa da avó, férias com os primos do interior, reuniões em volta da mesa da cozinha, cheiro de fogão à lenha, chupar jabuticaba no pé. Essas memórias constituem sua identidade e nos indicam o caminho para esta pesquisa acerca da cultura material caipira paulista.

O objeto deste trabalho é, portanto, a materialidade presente neste ambiente de certa forma preservado, que constitui a identidade desta parcela específica do povo brasileiro, o caipira, habitante formador da região outrora chamada de Paulistânia. Trata-se de um cenário repleto de artefatos, signos de uma cultura que sobreviveu, ora sobrepujando, ora se adaptando, a diferentes fatores sociais e históricos como a liberação dos escravos, a chegada de imigrantes estrangeiros, o crescimento da população, a ampliação das vias de comunicação e de comércio e o incremento da educação.

Este trabalho visa investigar, do ponto de vista do design, artefatos e arranjos encontrados nas casas de cidades do interior paulista e relacioná-los com a cultura material do caipira, e com a memória afetiva dos paulistas para os quais esse repertório é significativo de sua identidade; analisar seus atributos formais e plásticos relevantes e recorrentes a fim de se identificar uma linguagem visual caipira e documentá-la na forma de um glossário que venha a servir de referência e inspiração ao design contemporâneo preocupado com as questões acerca da preservação da identidade cultural.

O recorte geográfico deste trabalho é o estado de São Paulo, hoje o mais populoso do Brasil, onde se concentram as maiores indústrias, nacionais e multinacionais, e o maior volume de transações comerciais do país, sendo assim a principal porta de entrada do comércio exterior, recebendo não só produtos mas também referências, costumes e modismos oriundos dos chamados países desenvolvidos, espalhando-se instantaneamente por todo o estado; da música à culinária, da moda aos objetos, esta cultura tem sido permeável às influências exógenas desde o tempo do Brasil colônia.

Vale ressaltar ainda que a cultura caipira tem sido tema de notáveis estudos, desde Amaral (1955), Pires (2002), Candido (1987) e Brandão (1983) a Nepomuceno (1999) e Oliveira (2003). Porém, a abordagem destes trabalhos se dá sob o viés da sociologia, da antropologia, da dialética ou da música. Assim, entende-se de extrema valia um trabalho sobre a cultura caipira sob o viés do design, que identifique e analise de maneira sistematizada a materialidade dos objetos desta parte significativa da identidade brasileira.

6. Mesa-redonda PROJETO E COMPLEXIDADE

Coordenação: Carlos Zibel Costa

As orientações de mestrado e doutorado que sou responsável no campo de interesse do LabVisual FAUUSP promotor dessa Terceira Jornada de Pesquisa em Design Visual se apóiam em minhas pesquisas sob título “Convergência e Interatividade no Espaço Urbano: estudo de casos em design, artes e arquitetura”.

São duas as principais linhas de investigação da pesquisa, uma sobre Projeto aí compreendidos as práticas propositivas do design, da arquitetura e das artes. Outra sobre Interface contemplando linguagem, representação, visualização e conceitos.

Ambas têm como referência o Ambiente Urbano Contemporâneo e nele, como foco, a equação Design, Interatividade e Cultura.

A Mesa Projeto e Complexidade que coordenei contou com os pesquisadores de doutorado Rui Alão, Bruno Massara Rocha e Iara Camargo e de mestrado Karine Aguiar e Fabiano Pereira.

Esse evento centrou na questão da complexidade no sentido que se percebem sua indução de mudanças nos procedimentos projetuais que atingem até mesmo valores éticos, estéticos e comportamentais ligados as áreas das artes, do design e da arquitetura e urbanismo.

Nessa consideração percebe-se que as questões formais surgem com bastante força, entretanto, as pesquisas buscam contemplá-la, e esse é um desafio, como transformação sócio-tecnológica e cultural ao invés de mero produto estético no sentido modernista clássico.

Rui Alão investiga os fundamentos projetuais ligados à complexidade; Bruno Rocha desenvolve possibilidades de um design do improviso; Iara Camargo explora design gráfico nos interstícios do livro de autor; Karine Aguiar relê vitrines como arquiteturas semânticas e Fabiano Pereira costura os compromissos do design contemporâneo com usuários-autores.

Carlos Zibel Costa

Projeto e emergência: complexidade no contexto do design contemporâneo

Rui Alão

Resumo

A pesquisa investiga as possibilidades de diálogo entre o processo projetual e os fenômenos emergentes, típicos dos sistemas complexos. Dado que os problemas contemporâneos abrigam ambientes e requerimentos de grande complexidade — grande quantidade de variáveis interconectadas e interdependentes — e dado que, em diversas circunstâncias, problemas complexos são tratados através do fenômeno emergentes — tráfego em grandes cidades, fenômenos informacionais na internet etc — entende-se que um estudo aprofundado destes fenômenos pode ser interessante para o processo projetual. Pretende-se questionar se os modelos de processo projetual tradicionais continuam sendo válidos para diversos contextos contemporâneos e se é possível — ou mesmo desejável — algum tipo de incorporação de fenômenos emergentes na dinâmica do projeto.

Nos últimos anos os métodos projetuais, especialmente no campo do design, tem testado formas de lidar com novos requisitos de projeto. Os problemas enfrentados têm se tornado mais e mais complexos, envolvendo inúmeras variáveis que até então haviam se situado fora do campo projetual. Novas preocupações com os contextos nos quais estes problemas se localizam — o ambiente, os fluxos de informação, as comunidades, o impacto social — têm sido incorporadas às questões projetuais e, sobretudo o fato de estarmos lidando com um contexto multifacetado, que requer abordagens multidisciplinares. Estes problemas frequentemente são de difícil gerenciamento, pois envolvem aspectos e players dispersos em áreas do conhecimento distantes umas das outras.

Há vinte anos alguns destes problemas não eram sequer equacionados, tal era a sua complexidade comparada às ferramentas disponíveis na época. O custo de solução deste perfil de problema era muito grande para ser sequer aventado como projeto possível. Com as tecnologias digitais e, em especial, com a web, este equacionamento se reconfigurou, muitas vezes tornando possível o que, há vinte anos, era impensável.

Tomemos como exemplo, o problema de se disponibilizar um mapa global para qualquer pessoa em qualquer lugar. Há o aspecto do levantamento das imagens através de satélites ou fotogrametria aérea de todo o mundo. Há também o aspecto de nomear cada país, cada província, cada pequena cidade ou vila, e cada rua e, em cada rua, a numeração. Há também o problema de resolver trajetos, não só de saída e chegada, mas também com pontos intermediários, levando em conta as opções de transporte coletivo disponíveis (mapear

linhas de ônibus, de trens e de metrô) bem como as possibilidades de deslocamento como pedestre e motorista. Há também a medição do tráfego, os horários de pico, e também o problema da visualização de cada trecho ao nível da rua, como se o usuário estivesse passeando, olhando para os lados. Para cada tipo de informação a ser disponibilizada há um grupo de problemas que podem se valer delas. No entanto, este problema, impossível de ser sequer abordado há algumas décadas, hoje é dado como solucionado. O Google Maps e o Bing Maps são exemplos. Para isto, tecnologias como a internet e, em especial, a web foram essenciais para disponibilizar esta massa de informação aos usuários.

O que nos interessa em nossa pesquisa, no entanto, não se concentra especialmente neste tipo de problema, mas sim naquelas iniciativas que partem deste cenário. Nos interessam os projetos que usam estas soluções como infraestrutura para solucionar outros problemas. Nos interessam as centenas ou milhares de projetos elaborados pelos usuários destes sistemas que se propõem a solucionar problemas específicos, de um certo grupo de pessoas ou comunidades, que utilizam estas estruturas de informação para construir a partir delas. Guias turísticos baseados no Google Maps, que propõem percursos que mostram obras artísticas em espaços públicos ou edifícios significativos para usuários que podem vê-los sem sair de casa, seja para pessoas com problemas de locomoção, seja para usuários que não podem custear o deslocamento até estes lugares. Jogos de realidade mista, que usam a interface dos mapas tanto quanto o espaço físico para que o jogo aconteça. Aplicativos de arte locativa. Construção de rotas para motociclistas que querem fazer uma viagem longa em um trecho determinado. Nos interessam, em resumo, os processos colaborativos de solução de problemas complexos, sobretudo quando o usuário desempenha um papel de auxiliar ou co-autor da solução.

No estágio em que nos encontramos na nossa pesquisa, apresentamos nos dois capítulos iniciais, primeiro, um levantamento da noção de projeto em seus diferentes aspectos (técnicas, etapas, fluxo etc) com o intuito de mapearmos este campo, que será objeto de nossos questionamentos posteriores e, logo à frente, uma exposição dos conceitos e características dos sistemas complexos, tentativas de definições, suas principais características e, em especial, dos fenômenos emergentes típicos deste tipo de sistema.

Nossa intenção é de, nos capítulos posteriores, estudar propostas que se utilizam de fenômenos emergentes para dar conta de abordar os problemas contemporâneos em sua complexidade, elaborar uma tentativa de compreensão de seu funcionamento e uma sistematização destas propostas para futura referência de pesquisa.

7. APRESENTAÇÕES INDIVIDUAIS

O doutorado depois do fim do doutorado

Gil Garcia de Barros

Palavras-chave: Doutorado, publicação, processo.

Resumo

Nesta apresentação procurei apresentar como o doutorado evoluiu para a publicação de alguns artigos após a sua defesa. Para isto traço um panorama da evolução do doutorado desde o projeto de pesquisa inicial até sua redação final, mostrando inclusive alguns dos elementos-chave dentro desta evolução. Depois da defesa procurei evidenciar a relação entre os resultados gerados pelo doutorado e como foram mapeados para quatro artigos publicados. Esta apresentação foi elaborada principalmente para os alunos de pós-graduação do grupo, buscando ilustrar o que pode ocorrer após a conclusão de suas teses e dissertações.

Cenografia e videografia na tv cultura

João Paulo Amaral Schlittler Silva

Resumo

Esta apresentação teve como objetivo compartilhar minha experiência como designer atuando na gestão do departamento de arte de uma emissora de TV, trazendo para a universidade informações e técnicas que podem enriquecer o ensino e pesquisa em design.

De 2011 a 2013 dirigi o departamento de Arte da TV Cultura, emissora pública da Fundação Padre Anchieta com fins educativos, a área engloba os setores de cenografia, videografia, artes gráficas, efeitos especiais, fabricação de cenários, figurino e maquiagem. Nesta função fui responsável pela direção de arte dos programas da TV Cultura, da identidade visual da Fundação, Rádio Cultura, Canal Multicultura.

O departamento de arte de um canal de TV desenvolve projetos em diversas especializações do campo do design:

- Identidade visual da emissora e das marcas associadas (website, publicações e produtos).
- Direção de arte dos programas que engloba a cenografia, figurino e videografia.
- Publicidade, promoção e marketing no veículo TV, na internet e mídia impressa.

No caso da TV Cultura, o departamento é responsável por criar, produzir e manter cenários, vinhetas, figurino, objetos de cena e elementos gráficos para programas da grade televisiva, eventos institucionais, assim como dar suporte na criação e produção visual de projetos de outras áreas como: o portal de internet C-mais, a “House “ (agência interna de criação) e o departamento de Captação e Marketing.

Como exemplos deste trabalho foram apresentados exemplos dos programas Metrópolis e Cultura Livre que tiveram seus cenários, logotipos, vinhetas e figurino totalmente reformulados, chegando a soluções que buscaram uma unidade de linguagem de forma se produzisse uma identidade visual adequada ao conteúdo dos programas.

No caso do Metrópolis, construiu-se um cenário que incorporou a estrutura de um cenário que divide o mesmo estúdio (programa Roda Viva), utilizando-o como elemento visual servindo como fundo de um palco que permite a ocupação de múltiplos ambientes, foram utilizados materiais reciclados na construção, a paleta cromática e as formas do mobiliário deram inspiração visual para a sequência de abertura. Já o programa Cultura Livre, que nasceu como um programa de rádio e busca um público alternativo, ganhou um cenário minimalista que resgata elementos de um estúdio de gravação musical retrô com inspiração nos anos 1960 e 1970, a realização do projeto foi viabilizado com baixo orçamento

restaurando-se um estúdio pouco utilizado, a vinheta de abertura recria o estúdio em uma maquete de papelão animada digitalmente.

A Cenografia Virtual teve um papel importante na redução de custos na produção de cenários e possibilitou a adoção de inovações tecnológicas nos programas jornalísticos, esta tecnologia permite a modelagem de cenários em software 3-D como Auto-cad ou 3-D Max e a interação dos apresentadores em tempo real com o ambiente virtual. A plataforma digital utilizada neste sistema permitiu a exibição dinâmica de dados nos programas Guia do Trânsito e de Olho no Voto: As informações de trânsito fornecidas pela CET eram atualizadas automaticamente nos elementos gráficos do programa através de uma interface desenvolvida especialmente para o projeto. Similarmente na apuração das eleições os dados do TRE alimentavam os gráficos com os quais o apresentador interagiu no cenário.

Quanto a identidade visual, desenvolveu-se internamente um novo manual da marca da Fundação Padre Anchieta que contempla a manutenção da logomarca atual em termos formais e cromáticos e atualização tipográfica de acordo com um projeto gráfico desenvolvido pela agência ALMAP para chamadas e anúncios da Cultura. O Manual prevê a padronização da marca em todas as extensões (Rádio, TV, Fundação, etc.) e o detalhamento das diversas aplicações como papelaria, sinalização interna, frota de veículos.

Dada a carência de uma formação específica neste no Brasil, egressos de cursos de design e arquitetura tem formado uma parcela significativa dos profissionais que atuam nesta especialização. A base do conhecimento necessária para atuar na área está contemplada no currículo de arquitetura e design, sendo que conhecimentos específicos tem sido adquiridos na prática. A realização de pesquisas em design focadas neste campo tem o potencial de enriquecer projetos que utilizem novas tecnologias como cenografia virtual e estimular o a experimentação em linguagem gráfica que contemple a animação e movimento.

8. PALESTRANTES INTERNACIONAIS

Los heraldos, miradas locales de la gráfica globalizada

Pedro José Duque Lopez

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colômbia

Resumo

Los heraldos son piezas gráficas de pequeños formatos que acompañaban las películas provenientes de Hollywood en las décadas 20 y 30. Fueron distribuidos en Colombia con las boletas en los cinemas donde se proyectaban las películas. El libro es el resultado de la investigación y da a conocer la pieza, describe sus componentes y hace un corto análisis de sus contenidos gráficos y conceptuales reproduciendo a tamaño real algunos de los más representativos.

Surgimiento del diseño gráfico em Argentina

Verónica Devalle

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Resumo

La conferencia abordará la constitución de la disciplina del Diseño Gráfico en la Argentina durante las décadas del '40, '50 y '60 del siglo XX y su vinculación con las vanguardias constructivas y con la Arquitectura Moderna. En ese marco, se trabajará sobre la extensión del término “disciplina” y “campo disciplinario” y el modo en que puede abordarse en una investigación empírica. Se mostrará material histórico de las décadas referidas.