

Exploração e análise das novas interfaces digitais relacionadas à representação gráfica na arquitetura

Orientador: Simone Helena Tanoue Vizioli, Autor: Renato Tamaoki Figueiredo

Instituto de Arquitetura e Urbanismo/Universidade de São Paulo
simonehtv@sc.usp.br; tamaoki.r@gmail.com

Objetivos

A pesquisa investiga recursos e possibilidades que as recentes ferramentas de interação gráfica digital apresentam, explorados através dos softwares/aplicativos desenvolvidos para esse fim, de modo que se possa avaliar as novas interações entre usuário e o desenho livre enquanto parte integrante do processo projetual. Mediadas pelo pré-estabelecimento de diversos temas e propostas que se relacionem com os processos projetuais na arquitetura, optou-se por fazer uma abordagem abrangente do uso das ferramentas, dando à pesquisa o caráter de análise comparativa da atividade.

Métodos/Procedimentos

A partir de experiência prévia com os aparelhos eletrônicos elencados e apoiado nas questões teóricas levantadas, foi elaborado e executado um conjunto de experimentos práticos – o projeto de uma luminária, repetido com cada ferramenta - a fim de avaliar e comparar qualitativamente o ato de projeto em recentes ferramentas digitais e seus programas e recursos.

Resultados

De maneira geral, é possível perceber que nenhum dos aparelhos analisados oferece recursos que sirvam de maneira completa ao ato projetivo arquitetônico. No entanto, o uso de cada uma, ou hibridização entre elas, especialmente nas primeiras fases de elaboração formal do projeto, aponta um ganho significativo na qualidade desses processos.

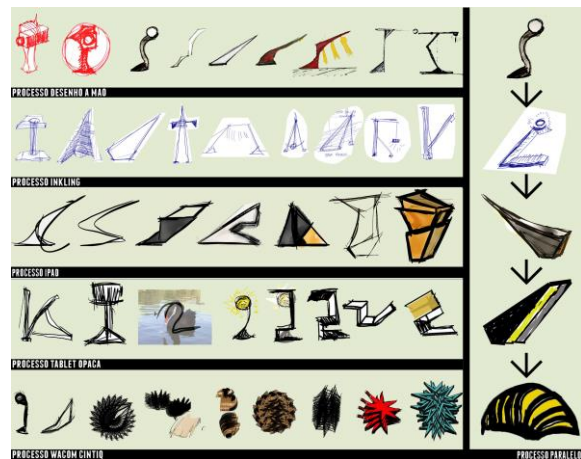


Figura 1: Resultados gráficos do experimento

Conclusões

O cenário de um ato projetivo que coloca um usuário ciente dos recursos das ferramentas e apto a tensioná-las, associando-as conforme sua vontade e necessidade pode apontar para resultados positivos, que não eliminam a importância da escolha humana no processo projetivo, mas a desloca para uma posição de confronto dinâmico entre homem e ferramenta, um pouco diferente da definição de Flusser, fazendo uso e afirmando o valor das capacidades cognitivas que o desenho à mão proporciona e usando as ferramentas tecnológicas para potencializar essas capacidades ao oferecer seus recursos.

Referências

CASTRAL, Paulo César. VIZIOLI, Simone Helena Tanoue. O desenho à mão livre mediado pela Tablet (2011)

FLUSSER, Villém. O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.