

IAU5901 - Concepção Arquitetônica e Cultura Digital

Profa. Anja Pratschke

Créditos: 8

Início: 10/03/2026

Horário: 14h às 18h

Formato: PRESENCIAL



Sistema Administrativo da Pós-Graduação



Relatório de Dados da Disciplina

Gerado em 01/12/2025 14:18:28

Sigla: IAU5901 - 3Tipo: POS

Nome: Concepção Arquitetônica e Cultura Digital

Área: Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo (102132)

Datas de aprovação:

CCP: CPG: 14/05/2025 CoPGr:

Data de ativação: 14/05/2025 Data de desativação:

Carga horária:

Total: 120 h Teórica: 4 h Prática: 3 h Estudo: 3 h

Créditos: 8 Duração: 12 Semanas

Responsáveis: 646456 - Anja Pratschke - 14/05/2025 até data atual

Objetivos:

Expandir a compreensão dos processos de projeto e produção em arquitetura e design urbano, por meio da leitura, comparação e análise crítica de seus desenvolvimentos desde os anos 1960, considerando a evolução dos meios de comunicação e teorias cibernéticas. Específicos: 1. Analisar metodologias aplicadas à produção arquitetônica e de design no período. 2. Introduzir a História das Mídias, destacando a relação entre tecnologias de comunicação e a produção arquitetônica. 3.

Compreender transformações no pensamento projetual a partir da introdução de teorias cibernéticas e sistêmicas, com ênfase nos processos computacionais e contextuais contemporâneos. 4. Oferecer um framework para reflexão sobre temáticas contemporâneas e estratégias de pesquisa trazidas pelos participantes, como comunicação ecológica, patrimônio e preservação, sustentabilidade, Building Information Modeling (BIM), design paramétrico, inteligência artificial e outros temas emergentes.

Justificativa:

A disciplina propõe uma abordagem interdisciplinar sobre o processo projetual arquitetônico, fundamentada nas reflexões de pensadores consagrados e na análise de produções relevantes de arquitetura e design urbano a partir dos anos 1960. Este exame ocorre no contexto da evolução dos meios de comunicação e das teorias sistêmicas, com o intuito de compreender a constituição da cultura digital contemporânea. Através dessa perspectiva, busca-se aprofundar a compreensão de métodos de projeto e das questões projetuais atuais. Dentro desses limites, a disciplina se propõe a contribuir com as reflexões nas Sub-Áreas de Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo, e Arquitetura, Urbanismo e Tecnologia, do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo do IAU-USP. Além disso, visa enriquecer o referencial teórico de pesquisas diversas em andamento no Programa, com foco nas produções arquitetônicas e urbanísticas do período, abrangendo desde os anos 1960 até os desafios contemporâneos. Essa contribuição se dá tanto na análise de tendências e inovações quanto na proposição de novas abordagens metodológicas e temáticas para as práticas projetuais atuais.

Conteúdo:

BLOCO 1: HISTÓRIA DA MÍDIA: Análise da evolução da informação e comunicação em quatro momentos chave: tecnologia, educação, trabalho e criatividade na era digital. **BLOCO 2: REVISÃO - ARQUITETURA E DESIGN NOS ANOS 1960:** Contexto histórico e conceitos fundamentais da época. Exploração de agendas temáticas, como Programas de Arquitetura, Ciência e Arquitetura, Propostas Educacionais, Ecologia e Tecnologia para Arquitetura e Urbanismo. Análise de intervenções com foco nos aspectos sociais e culturais por meio de exemplos práticos. **BLOCO 3: TEORIAS SISTÊMICAS NO PROCESSO DE PROJETO:** Introdução e comparação de teorias sistêmicas relevantes, incluindo a Arte da Memória, Arte Combinatória, Cibernética, Sistemas e Complexidade, Circularidade, Recursividade, Interação e Caixa Preta. Exploração de abordagens como Teoria Ideal da Máquina, Modelo de Sistema Viável, Teoria da Conversação e Comunicação Ecológica. **BLOCO 4: ESCALAS DE INTERVENÇÃO, EXEMPLOS E ANÁLISES:** Revisão das agendas, com foco em mídia digital, plataformas, inteligência artificial, sustentabilidade, ecologia, ações sociais, experiência e estética sistêmica. Abordagem da Arquitetura Relacional, interatividade e transdisciplinaridade. Análise de processos de design em várias escalas – do objeto ao edifício, ao espaço urbano e ao virtual. Exploração das perspectivas e inter-relações entre diferentes pesquisas e práticas.

Bibliografia:

ASHBY, W. R., An Introduction to Cybernetics, London: Chapman and Hall, 1957. BANHAM, R., Teoria e Projeto na Primeira Era da Máquina, São Paulo: Perspectiva, 1979. BATESON, G., Steps to an Ecology of Mind, Chicago: University Press, 1972, 2000. BEER, Stafford, A platform for change, New York: John Wiley & Sons, 1975. BRIDLE, J. Ways of Being, Animals, Plants, Machines: The

search for a planetary Intelligence, Picador Paper, 2023 FIEDLER-FERRARA, N. O pensar complexo: construção de um novo paradigma. In VIRUS. N. 3. São Carlos: Nomads.usp, 2010. HEYLIGHEN, F. Joselyn, C. Cybernetics and Second-Order Cybernetics, R.A. Meyers (ed.), Encyclopedia of Physical Science & Technology (3rd ed.), (Academic Press, New York, 2001). HIGHT, Ch., Architectural Principles in the Age of Cybernetics, Oxon: Routledge, 2008. LEACH, Neil. Architecture in the Age of Artificial Intelligence: An Introduction to AI for Architects. Inglaterra: Editora Bloomsbury, 2021. LEVY, P., As formas do saber, Transcrição de Vídeo, Nomads.usp., 2001. MENGES, A., AHLQUIST, S. Computational Design Thinking, Chichester: Wiley and Sons, 2011. WARDROP-FRUIIN, N., MONFORT, N., The Media reader, Cambridge: MIT Press, 2003. VRACHLIOTIS, G. Introduction In The New Technological Condition, Architecture and Design in the Age of Cybernetics, Basel: Birkhäuser Verlag, 2022. WOODBURY, R. Elements of Parametric design, London: Routledge 2010. YUK HUI Ed., Introduction in Cybernetics for the 21st Century Vol.1 Epistemological Reconstruction, 2023.

Forma de avaliação:

A avaliação da disciplina será composta por três critérios principais: seminário (30%), participação em aula (20%) e monografia em formato de artigo acadêmico (50%).

Observação:

Este curso está aberto para estudantes de outras áreas. Presencial.

Tipo de oferecimento da disciplina: Presencial