

LUIS FELIPE ABBUD
GISELLE BEIGUELMAN

NÍVEL DE PESQUISA
RESEARCH LEVEL
MESTRADO
MASTER

LUIS FELIPE ABBUD

Arquiteto e Urbanista pela FAUUSP (2003-10), é professor na Associação Escola da Cidade (São Paulo, 2016-), onde cursou a pós-graduação “Arquitetura, Educação e Sociedade” (2015). Fundador e diretor criativo do estúdio NúMENA (2012-), atua com projeto e ativação de espaço público, cenografia, expografia, design gráfico, produções audiovisuais, instalações, pesquisas e ações de formação cidadã.

Graduated Architect and Urbanist by FAUUSP (2003-10), he teaches at Associação Escola da Cidade (São Paulo, 2016-), with postgraduate degree in “Architecture, Education and Society” (2015). Founder and creative director of studio NúMENA (2012-), he works with design and activation of public spaces, scenography, expography, audiovisual productions, installations, research and citizen engagement.

luis.abbud@usp.br

lattes.cnpq.br/0574026668649351

GISELLE BEIGUELMAN

Professora Associada nos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade de São Paulo. É artista e suas pesquisas abordam: intervenções artísticas com mídias digitais no espaço público; preservação de arte digital; arte e ativismo em rede; estéticas da memória no séc. 21.

Associate Professor of Architecture and Urbanism and Design at the University of São Paulo. She is an artist and her research interests include: artistic interventions in the public space with digital media; preservation of digital art; art and activism in the network; 21st century aesthetic memory.

gbeiguelman@usp.br

lattes.cnpq.br/4120752125995822

DESIGN DE AUDIOVISUAL: POSSIBILIDADES DO REPOVOAMENTO DA IMAGEM POR DISPOSITIVOS DIGITAIS

AUDIOVISUAL DESIGN: POSSIBILITIES OF IMAGE REPOPULATION BY DIGITAL DEVICES

PALAVRAS-CHAVE: DESIGN AUDIOVISUAL; IMAGEM TÉCNICA; IMAGEM DIGITAL; REALIDADE AUMENTADA; REALIDADE VIRTUAL

KEYWORDS: AUDIOVISUAL DESIGN; TECHNICAL IMAGE; DIGITAL IMAGING; AUGMENTED REALITY; VIRTUAL REALITY

A pesquisa investiga o design de audiovisual como campo de problematização da imagem digital e como representação da cidade contemporânea. Seu ponto de partida é o reconhecimento das possibilidades tecnológicas dos softwares de construção e representação hiperrealistas de modelos físicos e espaciais, que vão de objetos a grandes estruturas arquitetônicas; da aproximação desses programas com o universo de produção audiovisual, do cinema ao design de interfaces para softwares e aplicativos interativos; e suas implicações práticas frente a uma sociedade global, conectada pela intensa comunicação, troca, captura e armazenamento de informação por grandes corporações via mídias digitais. Tem como principal base bibliográfica estudiosos da imagem técnica, desde a representação renascentista passando pela fotografia, cinema até os recursos digitais presentes de captura, reprodução, pós produção e visualização de imagens, tais como chroma key, motion capture, realidade virtual, e em especial atenção a realidade aumentada, entendida enquanto campo frutífero de possibilidades de intersecção do espaço virtual de dados com o espaço arquitetônico real e efetivamente construído, mediados pelo design de interfaces para os dispositivos de acesso digital. Juntamente da análise de exemplares contemporâneos de trabalhos que se utilizam dos meios tecnológicos aqui problematizados, a pesquisa também apresenta a exposição “Máquina Olho” (exibida de 6 de Julho a 29 de Setembro de 2019 na Estação Cultura, Campinas) realizada pelo autor desta pesquisa como projeto-base para coletânea e organização de informações específicas referentes à história da imagem técnica, e como exercício prático da aplicação das tecnologias estudadas.

The research investigates audiovisual design as a field for problematization of digital image and as means of representation of the contemporary city. Its starting point is the recognition of the technological possibilities of softwares for construction and representation of hyperrealist physical and spatial models, ranging from objects to large architectural structures; from the approximation of these programs to the universe of audiovisual production, from cinema to the design of interfaces for interactive software and applications; and its practical implications for a global society, connected by intensive communication, exchange, capture and storage of information by big corporations via digital media. Its main bibliographic basis are the theorists of the technical image, from Renaissance representation through photography, cinema to the present digital resources for image capture, reproduction, post production and visualization, such as chroma key, motion capture, virtual reality, and specially, augmented reality, particularly understood as a fruitful field of possibilities of intersection of virtual data space with real and effectively built architectural space mediated by the design of interfaces for digital access devices. Along with the analysis of contemporary examples of works that use the technological means discussed here, the research also presents the exhibition Máquina Olho (“Eye Machine”), exhibited from July 6 to September 29, 2019 at Estação Cultura, Campinas, designed by the author of this research as a base-project for collecting and organizing specific information regarding the history of technical image, and as a practical exercise for the application of the technologies studied.