

EDITORIAL

VOLUME 12 NÚMERO 3 (2017)

Com este número dedicado a teorias e práticas de projeto em contextos digitais, damos continuidade a parceria entre a *GTP* e a Sociedade Ibero-americana de Gráfica Digital (SIGraDi), que provoca sinergia entre ambas as instituições, interessadas na divulgação de experiências acadêmicas, científicas e/ou profissionais inovadoras que vinculem arquitetura, design, arte e engenharia com as tecnologias.

O alcance e a política editorial da *Revista*, em concordância com os objetivos de SIGraDi em relação à difusão de trabalhos relevantes produzidos nestas áreas de atuação, abrem espaço privilegiado para a publicação de artigos originais em português, espanhol e inglês, resultado de revisão e ampliação significativas de trabalhos apresentados no congresso SIGraDi do ano anterior.

Teorias e práticas de projeto em contextos digitais constitui um dos eixos temáticos potenciais do XX Congresso da Sociedade Ibero-Americana de Gráfica Digital 2016: *CrowdThinking*, que se realizou entre os dias 9 e 11 de novembro de 2016 no Centro Cultural San Martín, em Buenos Aires (Argentina), e foi organizado pela Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo da Universidade Nacional de Buenos Aires (UBA).

O congresso SIGraDi 2016 propôs refletir e debater sobre processo de projeto colaborativo, inteligência distribuída, investigação coletiva e, principalmente, transdisciplinariedade como construção, partindo de perspectivas de multiplicidade e diversidade. Estes são temas de suma importância nos campos de arquitetura, design e engenharia, como também nas áreas emergentes de ciências humanas e artes.

Design, investigação e produção colaborativa de vanguarda, somados a inteligência distribuída, desenvolvimento sustentável e teorias práticas computacionais, integram aliança fundada em diálogo e participação, que constitui uma das chaves principais para resolvermos problemáticas complexas a nível educacional, comunicacional, urbano ou territorial.

As tecnologias digitais oferecem instrumentos e estratégias com potencial para idealizar e desenvolver projetos com maior responsabilidade social e ambiental, facilitando a integração de atores, dados e conhecimentos dispersos. Essa integração permite trabalhar coletivamente com base em mediações, simulações e avaliações de desempenho, otimizando recursos através de novas metodologias de desenho, técnicas de representação e sistemas de fabricação.

Logo após o congresso, se realizou pré-seleção de 23 trabalhos avaliados pelo Comitê Científico Internacional da SIGraDi, e seus autores – provenientes de Brasil, Chile, Argentina, Portugal, Alemanha, Espanha, Turquia e Estados Unidos – foram convidados a submeter artigos ampliados, que passaram por novo processo de avaliação às cegas por pares da *Revista*. Como resultado deste processo, foram aprovados os seis artigos que apresentamos nesta edição, os quais descrevemos brevemente.

O primeiro artigo, de Pezzica, Lopes e Paio, descreve nova abordagem sobre o desenho do espaço público aberto, baseada em análise multidimensional orientada

How to cite this article:

BRUSCATO, U. M.; TOSELLO, M. E. Editorial: volumen 12, número 3. *Gestão e Tecnologia de Projetos*, São Carlos, v. 12, n. 3, p. 7-8 2017. <http://dx.doi.org/10.11606/gtp.v12i3.140837>

para tomada de decisão e desenvolvimento de soluções arquitetônicas em evidência. Apresenta visão geral das variáveis mais relevantes de projeto e suas restrições, fornecendo informações úteis para o desenvolvimento de um desenho urbano mais sustentável, que considera os valores sociais e culturais locais.

Pires, Pereira e Gonçalves, no segundo trabalho apresentado, apresentam abordagem didática voltada ao ensino da representação gráfica digital para o projeto de arquitetura, procurando identificar estruturas de saber que suportem os conceitos geométricos empregados em obras da arquitetura contemporânea. O estudo também aporta estratégias projetuais baseadas na geometria utilizada pelos arquitetos contemporâneos, uma vez que suas representações paramétricas exigem compreensão teórica profunda de seus elementos constituintes.

O terceiro trabalho, de Digiandomenico, Landim e Fischer, discute desenvolvimento do algoritmo, parâmetros, desempenho do projeto e uso de tecnologias de prototipagem rápida e fabricação digital para análise de modelo e técnicas construtivas, execução e instalação final. O artigo contribui ao relatar e discutir a qualidade do processo aplicado, não se concentrando apenas em analisar o resultado do objeto arquitetônico, mas também em produzir insumos para reflexão e avanço da aplicação de recursos computacionais no processo de projeto em arquitetura e design.

Na sequência, temos o artigo de Duarte, Sanches e Lepri, que discorre sobre três níveis de reflexão a respeito do projeto paramétrico digital na arquitetura: 1) o *objectile* e sua relação no processo como ferramenta da variabilidade: caminho para o meta-design; 2) o *objectile* na questão da escolha dentro do processo projetual: um controle modulado; e 3) o *objectile* no impacto sobre novas formas de pensar o projeto por dentro: amnésia e inconsciência algorítmica. Buscamos entender a perturbadora mudança conceitual trazida por essa ideia de projeto baseada em “contínuo por variação”, afetando formas de pensar e conceitos como processo, controle, liberdade e escolha.

Nisenbaum e Kós discutem no quinto artigo o conceito de *performance* e sua apropriação nas áreas de pesquisa relacionadas à sustentabilidade e ao design computacional, enfocando os processos projetuais dos campos de arquitetura e urbanismo. Recentemente, termos como “design orientado pela *performance*” ou “arquitetura orientada pela *performance*”, sobretudo quando relacionados à sustentabilidade, têm figurado no vocabulário de autores e profissionais na busca por diretrizes de projeto baseadas em processos de simulação e uso sistemático de ferramentas digitais, ampliando uma visão a partir de novas interpretações teóricas e recorrendo à investigação etimológica.

Por fim, Güzelci, Alaçam e Bacinoğlu apresentam resultados de uma experimentação de três passos para integrar técnicas de modelagem e design analógico e digital. A experimentação abrange geração e incorporação de padrões de corte ao material de plano 2D e remapeamento de padrões 2D em superfícies 3D, com base em conhecimentos adquiridos na fase anterior e exploração de novas superfícies de forma livre em 3D em ambientes tanto físicos como digitais. Os autores aportam abordagens exploratórias e criativas para formação e fabricação de projetos integrativos.

Agradecemos ao editor chefe, Marcio Fabricio, pelo suporte e pela confiança que depositou em nosso trabalho.

Desejamos a todos uma ótima leitura.

Dra. Underléa Miotto Bruscato

Dra. Maria Elena Tosello