

educação gráfica

PREFÁCIO

Design, Elo entre Ambientes e Funcionalidades

O design permeia esta edição como permeia a cultura humana. Está presente na vida, no cotidiano, na realidade das coisas que se manifestam por forma e função, estes últimos, dois nomes que se mesclam formando quase um binômio, desde que o arquiteto Louis Sullivan (1856 – 1924) consagrou a famosa frase de que “a forma segue a função”. Esse binômio, composto por nomes que se ligam ou interligam de alguma forma, como o amor e o ódio, o melhor e o pior, o inverno e o frio, emerge na configuração e na relação existente no design de todas as coisas.

Já no artigo primeiro, o papel mediador do design surge como ponte na criação de produtos capazes de expressar a cultura dos lugares a que estão associados. Conhecer a cultura e a partir dela traçar estratégias que permitam incrementar a produção artesanal diz respeito à valorização do patrimônio de um lugar, lugar no qual se expõe conceitos e, ao mesmo tempo, repousa na formação de base para o ser vivente. O design surge, nesse momento, como elemento articulador de uma identidade cultural.

O design também se manifesta nas condições que proporcionam melhoria de vida ao ser humano, como se lê no artigo dois, em que são definidos os requisitos ergonômicos para o desenvolvimento de uma ferramenta, o extrator manual de mandioca, uma das bases da agricultura familiar catarinense. O trabalho é rico em relação à metodologia empregada: além de abordagem qualitativa foram utilizados questionários, o método RULA - para avaliar a exposição de indivíduos a posturas, forças e atividades musculares - e um mapa corporal para identificação de queixas músculo-esqueléticas.

No terceiro artigo, o leitor entrará no fascinante mundo da filosofia, em que os autores adotam o conceito de funcionalidade proposto por Jean Baudrillard (1929 – 2007) como fundamentação teórica à aplicação de cores na cartografia apresentada pelo site Porto Alegre cc. As cores são inseridas em um sistema lógico-cromático de informação. Baudrillard apresentou o conceito de funcionalidade em sua tese de doutorado *O Sistema de Objetos*, em 1968. Baudrillard concluiu que funcionalidade deixou de ser somente aquilo que se adapta a um fim, mas a capacidade de integrar-se a um conjunto.

É quando o objeto adquire, então, uma segunda função, tem a possibilidade de “tornar-se o elemento de um jogo, de combinação, de cálculo, em um sistema universal de signos” (BAUDRILLARD, 2008, p. 69-71). A coerência do sistema funcional dos objetos advém do fato de que estes (em seus diversos aspectos, cor, forma, etc.) têm uma função universal de signos e não mais valor próprio, de modo isolado. Os autores oferecem a experiência de um mapa interativo de Porto Alegre (RS) para evidenciar que as cores utilizadas não seguem as convenções estabelecidas pela cartografia sistemática, mas servem de informação para outro tipo de comunicação gráfica.

O artigo quatro apresenta o estudo de dois pictogramas do sistema *Isotype*, a série de símbolos gráficos geometricamente estilizados de pessoas, animais, vegetais ou

objetos idealizada por Otto Neurath (1882 – 1945) e que virou referência em Design Gráfico. Ao considerarem o design da interface gráfica do sistema Windows 8, os autores observaram que o uso facilitado da imagem fotográfica em interfaces digitais videográficas de diferentes aparelhos eletrônicos não suprimiu o uso de pictogramas, demonstrando que a tradição gráfica fundada no sistema *Isotype* existe também para a mídia eletrônico-visual.

Coleções fazem parte dos artigos cinco e seis. O primeiro faz um profundo mergulho no resgate cultural através do desenvolvimento de uma coleção de brinquedos. Analisa o que torna eficiente um brinquedo, por meio da sondagem do mundo da criança. O segundo apresenta a estratégia de design da editora paulista Cosac Naify, criada em 1997 por Charles Cosac e Michael Naify. O design aqui surge como critério de qualidade editorial, analisando as coleções particular e portátil como expoentes de sucesso dessa estratégia.

Uma nova versão de método de análise da tarefa para o ensino em Design Gráfico é o que propõe os autores do artigo sete. Com o método estruturado em quatro fases relativas à análise da tarefa – identificação das dificuldades na aprendizagem; estudo analítico dos métodos de análise; proposta e validação – o trabalho foi aplicado junto a 106 estudantes de graduação na em Design Gráfico. O design também aparece na área da Saúde, através de recomendações para o design de ícones em um sistema de telemedicina, em que o design centrado no usuário (artigo oito) coloca-se como uma questão essencial para a construção e desenvolvimento de produtos tecnológicos.

Uma inovadora metodologia para o ensino de Ensaios Não Destrutivos (END) baseada em estabelecer vínculos interdisciplinares com a educação gráfica e o uso de ferramentas de informática é o que se propõe no artigo nove. Os autores apresentam várias vantagens como ajuda a melhorar a capacidade de visão do estudante mediante a resolução de exercícios de caráter prático baseado em peças tridimensionais. Por fim, no artigo dez, uma reflexão sobre o Design Inclusivo leva a se considerar o lugar do design na contemporaneidade de um “projetar para todos”.

A inclusão aqui se apresenta com a força do design que derruba barreiras. Barreiras que muitas vezes só são identificadas no cotidiano em que as dificuldades se apresentam. Assim, pensar em arquitetura inclusiva revela um comprometimento profundamente social de como o design pode atuar no sentido de humanizar os ambientes construídos. Muitos são os caminhos que levam para a comunhão da heterogeneidade. O design perpassa essas nuances em uma sociedade cada vez mais tecnológica. Por isso o processo de ensino aprendizagem do design adquire um papel preponderante na mediação do homem e seu ambiente.

Profa. Dra. Vania Ribas Ulbricht

Docente da Univ. Fed. de Santa Catarina
e Univ. Fed. do Paraná