

No final da década de 1950, a recente área da computação, ou processamento de dados, como era chamada na época, contava com uma única função profissional: o Programador de Computador. Na década de 1980, a área já contava com cinco funções, e na década de 2000 esse número saltara para aproximadamente 30 diferentes funções. Isso não só mostra alto nível de amadurecimento da área, como principalmente, uma necessidade de melhor capacitar e ou especializar, não só aquela área da indústria, mas também os profissionais. Da mesma forma, o Design, tão jovem quanto a computação, quase que imperceptivelmente, também caminhou rumo a especialização, resultando, igualmente, num aumento considerável de diferentes funções profissionais. Portanto, esta edição presenteia o leitor, com diversificada confirmação da abrangência da atuação do Design.

Essa tendência é confirmada por todos os artigos aqui apresentados, começando já pelo artigo de número 1, no qual o design dá a sua contribuição através do estudo de interfaces gráficas de usuário, com vistas à interação homem-computador. A importância do tema está baseada, por exemplo, no fato de que até pouco tempo atrás, fatores como a capacidade operacional e funcionalidade dos equipamentos eletrônicos, em particular, os computadores e seus derivados, eram preponderantes na escolha do produto. Entretanto, mais recentemente, é notório que o nível de interatividade de tais equipamentos, não só assumiu posição de destaque, como se tornou fator determinante tanto na escolha quanto na decisão de compra.

Ao identificar, estudar e vislumbrar diferentes possibilidades de aplicação de determinada tecnologia, obtendo diferentes resultados, o Design consegue fazer o que faz melhor: questionar o “status quo”, quebrar paradigmas, e conseqüentemente, agregar valor a um serviço ou produto. Isso está explícito no artigo 2, ao mostrar como design e tecnologia, no caso o corte e gravação a laser, podem juntos, não apenas colaborar para a criação de produtos, mas principalmente atender a necessidades específicas, e ao mesmo tempo gerar inovação e conhecimento na produção de objetos voltados para a valorização de uma identidade.

Ainda sobre a relação entre design e tecnologia, o artigo 3 estuda a influência das tecnologias gráficas no posicionamento das marcas. Não diferente do segundo artigo, a importância do uso da tecnologia associada ao design aqui também se mostra evidente, quando o autor apresenta análise tanto dos casos em que as empresas buscam um diferencial em suas embalagens, utilizando, por exemplo, o estado da arte em termos de tecnologia, quanto dos casos em que as empresas buscam apenas o básico.

O uso da criatividade através do design gráfico, aplicado na resolução de problemas de comunicação visual, permite compreender o contexto cultural no qual o designer e sua obra estão inseridos. Portanto, o artigo 4 propõe a intersecção entre design gráfico e aspectos socioculturais, adotando como estudo de caso, o conceito Kawaii japonês. O estilo visual proveniente da estética kawaii é amplamente difundido tanto no Japão como internacionalmente, porém para uma análise integral das imagens produzidas sob esse código cultural, o artigo mostra que, para tal, é necessário compreender a dinâmica sociocultural do kawaii na sociedade japonesa.

Através do Design, é possível comprovar o poder da imagem ilustrada, não só para transmitir o conhecimento, mas principalmente para facilitar o aprendizado. É o que apresenta o artigo 5, ao explorar o poder da representação gráfica, nesse caso a ilustração, fazendo uso das teorias voltadas à linguagem gráfica, como abordagem para a observação de ilustrações médicas ao longo da história.

Ainda sobre o papel da ilustração como ferramenta de representação gráfica, o artigo 6 analisa os recursos visuais próprios para a elaboração do discurso jornalístico. A proposta aqui é mostrar que, do ponto de vista da comunicação, a produção de ilustração editorial extrapola os limites da expressão ou representação, apresentando-se como um tipo de retórica gráfica a partir das complexas relações estabelecidas entre o texto e a ilustração.

Assim como em muitas escolas europeias já o fazem há um bom tempo, outras escolas ao redor do mundo, incluindo o Brasil, começam a incluir em seus programas, disciplinas como: Educação Financeira, Empreendedorismo e Design. E é disso que trata o artigo 7, ao analisar o design voltado para o ensino, particularmente, o ensino fundamental. Tendo a disciplina Comunicação Visual como estudo de caso, este estudo identificou fatores relevantes para a inserção de atividades de design como parte do programa de uma escola fundamental, aproveitando a estrutura e os recursos já existentes.

No século XVII, a produção de bens era personalizada e, em boa parte das vezes, exclusiva. Naquela época, um cliente podia encomendar ao artesão (um sapateiro, por exemplo) um par de botas na cor preta, de cano alto, bico quadrado e fivela dourada, e retirá-la dentro de alguns dias. Isso se tornou impossível com a produção em massa nascida na Revolução Industrial, ferreamente criticada pelo Movimento Arts and Crafts, em função da perda de inúmeros valores considerados fundamentais à identidade de qualquer produto, tais como: qualidade estético-formal, o uso de bons materiais, o acabamento esmerado e a própria personalização,

dentre outros. Ou seja, o Design, que já era praticado no século XVII, mas ainda não conhecido por esse nome, precisou se reinventar na Revolução Industrial. É nessa direção, que o artigo 8 faz recorte histórico entre a arte e o Design desde a modernidade, a partir dos *readymade* de Marcel Duchamp, promovendo reflexão sobre tal condição na contemporaneidade.

Os recursos digitais voltados à produção de desenhos por computador, em particular a modelagem 3D virtual de objetos, impactou, significativamente, a forma de se fazer design, e têm exigido não só uma mudança de paradigmas, mas principalmente de visão e de abordagem, no ensinamento das disciplinas de desenho. O artigo 9 usa como fundamento a ambiguidade de interpretação de uma imagem em perspectiva, e discute a adequação dos conceitos descritos por Monge, aos meios digitais de modelagem 3D. A técnica utilizada é a da projeção ortogonal em dois planos perpendiculares entre si e o rebatimento de um dos planos sobre o outro, a *épure*. O artigo argumenta que este modo de expor a geometria difere da maneira como esta é, tradicionalmente, apresentada nos livros didáticos de matemática, e propõe não utilizar a computação gráfica para melhor entender os procedimentos da disciplina mongeana, mas compreender o seu espírito descritivo, para aplicá-lo na representação visual gráfica dos novos aparatos computacionais.

Tão importante quanto o desenvolvimento do design do próprio produto, é o design de seu material informativo de apoio referente à sua instalação, montagem, uso e manutenção. Exemplos desses materiais de apoio são os manuais de instrução e as etiquetas. E é disso que trata o artigo 10, ao analisar a eficiência das etiquetas de roupas a partir da percepção dos usuários, e constatar que nem sempre essas etiquetas apresentam informações claras. O trabalho aborda questões sobre a utilização das etiquetas tanto na compra quanto na manutenção das roupas, sobre o entendimento dos pictogramas utilizados para apresentar os procedimentos de manutenção, e por fim, questões sobre conforto no uso de roupas com etiquetas.

O Design, em seu exercício, faz uso de diferentes recursos, ferramentas e referências. E a geometria fractal, o qual pode ser verificada em diferentes formas de organização na natureza, é uma delas, e podem ser reproduzida, seja em produtos seriados ou artesanais. O artigo 11 analisa exemplos de panos Kente, tradicionalmente produzidos pelos povos Ewe e Ashanti da África Ocidental, investigando a existência de estruturas geométricas formadas a partir de uma célula-mãe, expondo como é esta célula, e como sua arquitetura e padronagens se mantêm ao longo do produto.

Os conceitos de comunicação e linguagem, bem como de interface e de interdisciplinaridade entre diferentes fatores de projeto, são essenciais para o desenvolvimento de projetos de design gráfico. Por isso, o artigo 12 apresenta um processo de criação conjunta, entre competências distintas, mas ao mesmo tempo, próximas: design e coreografia. O artigo analisa a linguagem visual dos cenários criados por Gringo Cardia e enfatiza os aspectos gráficos do trabalho do designer. A interface é compreendida em seu sentido mais abrangente na conexão entre os corpos dos bailarinos, objetos de cena e formas projetadas.

A preocupação com a aplicação de conceitos que garantam a sustentabilidade parece tomar conta de todos os setores produtivos, seja industrial, comercial ou de serviços. Entretanto, a experiência tem mostrado que ainda existe longo caminho a ser percorrido, a fim de se criar mecanismos, métodos e critérios específicos para cada segmento do mercado, no sentido de se obter não só eficiência, mas também eficácia na busca pela sustentabilidade. No artigo 13, a sustentabilidade é baseada na metodologia do “Life Cycle Design” (ciclo de vida do produto) aplicada no projeto e desenvolvimento de produtos de moda, particularmente, no segmento “jeanswear”. O artigo coloca ainda a sustentabilidade, relacionada com aspectos como: a efemeridade, o consumismo, a obsolescência, a indústria fragmentada e os fortes apelos midiáticos, os quais, segundo o autor, se contrapõem ao conceito da sustentabilidade, ao mesmo tempo em que estabelece uma reflexão crítica sobre o segmento “jeanswear” no cenário atual da moda sustentável no Brasil.

Para concluir, vale destacar também o papel da mídia, em especial da rede mundial, que ao inundar seus usuários com toneladas de dados e informações, mas nem sempre de conhecimento, em muitos casos pode até passar a impressão de que o mercado está se voltando mais para uma formação generalista do que para a especialista. Entretanto, essa edição, apesar da diversidade dos temas, evidencia em seu conteúdo, a especialização do Design, não só presente em cada trabalho, mas também dentro de cada segmento.

Prof. Dr. Osmar Vicente Rodrigues

Docente da Universidade Estadual Paulista – UNESP