

Prefácio

Olá, prezado leitor!

Nos artigos desta Educação Gráfica você vai encontrar uma variedade de temas, cada qual com sua singularidade e complexidade. No entanto, nota-se uma fina trama tecida *entre* eles, dispostos a partir de um dialogismo ou polifonia, definição usada por Mikhail Bakhtin para definir o processo de interação entre textos.

Nos quatro primeiros artigos se encontram princípios, paradigmas e conceitos que envolvem o debate sobre o ensino de design, seus recursos metodológicos e a relação com o campo da comunicação e interfaces visuais, apresentações multimídia, representação gráfica e pesquisa visual. Mais adiante, elementos gráficos são relacionados ao estudo da iconografia e da cultura africana, da retórica de intervenções no ambiente urbano, de narrativas audiovisuais em dispositivos móveis e influência de desenhos estereotipados na criação artística infantil, que associam o design ao campo da imagem e da estética.

Aproximando os textos, entre o nono e o décimo primeiro observa-se que estes tratam de ergonomia, acessibilidade e inclusão, revelando novas potencialidades do design de interfaces como a discussão sobre a parametrização de medidas antropométricas e da silhueta do corpo para vestuário, a proposição de um sistema de sinalização visual pra pessoas com deficiência auditiva e ou a criação de um jogo educativo que estimula o desenvolvimento da habilidade da consciência fonêmica das crianças em fase de alfabetização usando o design de games. Neste conjunto, têm-se ainda a pesquisa com design de jogos e intervenções neuropsicológicas para crianças com discalculia que nos leva a refletir sobre o papel social dos profissionais de design na sociedade contemporânea.

Dois artigos abordam o campo dos objetos técnico-estéticos e integram as Artes Visuais (a xilogravura e a litogravura) e a Ilustração (design da armadura do personagem Homem de Ferro) à inovação reiterando a conexão entre os dois aspectos inseparáveis da criação, a técnica e a estética.

Na ordem conectiva, na continuidade da rede polifônica tecida *entre* os textos, a Educação Gráfica se encontra com a publicidade, com a narrativa das marcas e com o design emocional a partir de artigos que nos colocam em contato com estudos sobre gerenciamentos, validações e métodos de escolhas de marcas. Finalmente, os dois últimos artigos tratam de duas diferentes formas de aplicação do design. Um se refere à gestão e a norma ISO9241 e o outro defende o papel do design como catalisador cultural, centrado na comunicação da identidade cultural da capoeira.

Em suma, num primeiro momento pode se pensar que se está diante da compilação de textos de design, artes visuais e ou educação gráfica. Contudo, um olhar mais demorado ou implicado e movido pela curiosidade e vontade de encontrar *o outro*, revela a rica teia de saberes costurada a partir de diferentes métodos de pesquisa, palavras-chaves e ou áreas do saber, dos quais emerge um panorama interdisciplinar: da técnica à estética, da gestão à inclusão, do ensino à criação gráfica.

Aos leitores, cabe estender o convite para descoberta desta trama interdisciplinar tecida fio a fio *entre* os artigos da Revista Educação Gráfica.

Boa leitura!

Profa. Dra. Regilene Sarzi Ribeiro

Docente do Departamento de Artes e Representação Gráfica – FAAC/UNESP