

PREFÁCIO

Car@s leitor@s,

Repensar, reinventar, ressignificar... Quantas foram as palavras a que recorreremos em pensamento ou discurso em busca de expressar o quão cambiante foi nossa experiência como educadores | pesquisadores nesse ano de 2020. Fomos repentina e bruscamente distanciados de nossas práticas usuais | consolidadas e tivemos que ativar nossa criatividade para inovar em formas de coleta que preservassem a nossa segurança, mas que ainda nos permitissem a aproximação e interação com os fenômenos que investigamos.

Autorar também faz parte desse desafio, em um momento em que nossas mentes são constantemente dispersadas e preenchidas de inquietudes em face de tantas incertezas fomentadas e progressivamente reveladas pelo cenário pandêmico da covid 19. De início, portanto, parabênzo e agradeço aos autores dessa edição que, em meio a tantas adversidades, mantiveram a serenidade e, sobretudo, tiveram a generosidade de compartilhar conosco os resultados de suas pesquisas.

Neste 3º número de 2020, a pluralidade de escopo, abordagem, caminho percorrido e achados é evidente. Parece-me, a cada vez que me debruço sobre um novo número publicado, que esse constante mergulhar em uma pluralidade de visões sempre fez e fará parte da essência do Design, da Arquitetura e áreas projetuais afins. Do lado de cá, como autora deste prefácio, coube-me o desafio de encontrar um ponto de convergência capaz de articular essa diversidade. Penso que a palavra que melhor expressa a sobreposição | interseção entre as produções ora apresentadas seja **INTERAÇÃO**.

Antes que iniciemos nosso passeio pelo conteúdo dos artigos, convido-os a visualizar o conceito de interação de maneira mais ampla e livre, enxergando-o como um processo de comunicação entre partes | seres de mundos | naturezas diferentes e que, não necessariamente, precisam de uma interface (analógica ou digital) para mediar seu diálogo. Assim, poderemos falar de interação entre áreas do conhecimento, entre o criador e seus instrumentos de criação, ou entre o público alvo e as mais diversas forma de manifestação resultantes da criação de designers e arquitetos.

Começemos, então, sem que isso represente qualquer nivelamento hierárquico, pela interação entre áreas do conhecimento. Multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade fizeram-se presentes em um conjunto de artigos, seja na delimitação do escopo de estudo, na fundamentação, na estruturação metodológica ou na análise de seus resultados. Nesse âmbito, encontramos a interação entre diferentes disciplinas (e apropriação | hibridização de suas técnicas) para:

- produzir ilustrações (sejam elas científicas ou pinturas ilustrativas);
- ensinar modelagem de vestuário (que tal aliar Matemática e Ergonomia?);
- inserir projetos visuais no processo de desenvolvimento (de produtos de moda);
- colher inspirações na natureza e traduzi-las no design (de fachadas de edificações);
- desenvolver MGEs (materiais gráficos educacionais) para diferentes faixas etárias;
- articular gênero e discurso na discussão da “neutralidade” no Design Gráfico.

Passemos agora a uma exploração da interação entre criadores e seus processos | instrumentos | ferramentas | técnicas de trabalho. Nos artigos que compõem o presente número, essas interações foram abordadas em diferentes áreas do Design (vestuário, produto, audiovisual) e da Arquitetura. Nesse sentido, as interações encontradas articulam:

- codificação e configuração (no design de vestuário);
- modularidade e narrativa (no design de histórias em quadrinhos);

- tipos de representação e estágio do processo (no design de produto);
- ato representacional e lógicas de organização formal (em objetos do patrimônio arquitetônico);
- concepção e “morfogênese digital” (no processo projetual arquitetônico);
- métodos analíticos de geometria gráfica e processo construtivo (em projetos arquitetônicos);
- designer e pré-produção (no design de audiovisual);
- designer e tomadas de decisão sobre temas inusitados (como jogos de inspiração surrealista);
- arquiteto e realidade virtual (para alimentar o processo de projeto arquitetônico).

Produtos concebidos, detalhados e produzidos, que tal enxergar algumas interações entre as partes | variáveis constitutivas desses produtos? Nossos autores se debruçaram sobre formas urbanas e “faces automotivas” em busca das conexões entre:

- forma urbana, tecido, traçado e transformação (uma aplicação da análise gráfica à cidade construída);
- expressões emocionais da face humana e configurações formais das “faces” de automóveis (uma aplicação do método comparativo, subsidiado pelo Design Emocional, no Design Automotivo).

Por fim, chegamos à interação entre o público alvo e os diferentes produtos criados por designers de moda e de jogos. Nessa última categoria de interação, verificamos relações entre:

- percepção do público não especialista e peças de vestuário (será que não-designers enxergam os mesmos elementos que designers de moda?);
- estudantes da terceira idade e jogos tipográficos (quais características tipográficas facilitam o reconhecimento por idosos?);
- estudantes de idiomas e jogos sérios (como ensinar Português como língua estrangeira em EaD?);
- jogadores e elementos visuais interativos (como estruturar elementos visuais interativos na interface de jogos digitais para consoles portáteis?).

Enfim, chegou a sua vez de interagir, afinal uma boa leitura interpretativa também é um processo meticuloso de interação, certo?

Desejo-lhes, por ora, uma excelente leitura e que o futuro nos presenteie com profícuos encontros de interação presencial para discutir o que nos inspirou, o que nos subsidiou e, porque não, o que nos confundiu nessa riqueza de visões que agora se descortina nesse novo número da Revista Educação Gráfica.

Profa. Dra. Stephania Padovani

Docente da UFPR

Universidade Federal do Paraná

