

## PREFÁCIO

Fato inconteste da cultura brasileira, nosso Design possui sua identidade e história, seus agentes e abrangência de atuação – seu próprio Sistema. Dentro deste, o papel das escolas de Design em nível superior é fundamental nessa consolidação e transmissão de saberes. A constante reavaliação do campo feita por seus pares é responsável, entre outros aspectos, por reformas e implementações de novos projetos pedagógicos e projetos de ensino, vinculando cada vez mais as atividades extensionistas à pesquisa e ao ensino – no intuito de compreender, no comportamento e nas necessidades do *sujeito* contemporâneo – suas diversas e insuspeitadas ligações com o *objeto*. Pois é o sujeito o outro polo de avaliação do utensílio, por meio de seu uso e das relações de afeto que estabelece com ele, bem como pelo fato de que o objeto e também seu *projeto* mediam relações intersubjetivas. Desse modo, o Design é avaliado por seus próprios agentes e pelo público, o que chancela a pertinência deste campo na cultura moderna e contemporânea. No Design sistêmico, não há como deixar de mencionar, ainda, o papel dos periódicos da área, cada vez mais empenhados na edição e circulação de novas ideias, projetos e soluções para os atuais problemas vividos pela sociedade como um todo.

A Revista Educação Gráfica tem se destacado na apresentação de propostas do campo do Design, para um novo tempo. Especificamente nos últimos três anos - e mais especificamente ainda, no último ano, há um sério risco de esfacelamento de grande parte do modelo de ensino público, gratuito e de qualidade do sistema universitário brasileiro. Trata-se de um enfrentamento da questão, como compromisso social desta Revista, ao modo da publicação de relatos de experiência e novas proposições, a partir dos problemas recentes da nova conjuntura, em que se impõem ainda o isolamento social e o ensino de modo remoto, tornando este número “especial”.

Este número nos apresenta diversas possibilidades para compreendermos como o Design é partícipe dos fluxos sociais, econômicos e históricos, todos reverberando na expressão cultural e nos modos de vida do sujeito brasileiro. Elenco alguns dos temas abordados nos artigos deste número:

- Alcances do Desenho: aspectos históricos do Desenho Projetivo, abordando tecnologias projetuais desde o Renascimento até nossos dias; a presença do Desenho de Observação em matrizes curriculares de cursos de Design; o uso de zines como estratégias e tecnologias comunicacionais no ensino de Design;
- Análise de imagem: Proposta de curso sobre Introdução à análise visual; estudo para o desenvolvimento de ferramenta de mensuração de elementos da sintaxe visual, para melhor compreensão das mensagens visuais; estudo de caso em análise da imagem de do avatar de videogame; abordagem sociosemiótica da prática projetual e processos interacionais sujeito-objeto;
- Métodos e técnicas de pesquisa no Design Editorial: estudos de recepção de textos, com ênfase na anatomia tipográfica, voltados à terceira idade; considerações sobre o livro impresso, por meio da análise material e morfológica de projetos de livros; experiência participativa e co-criativa com crianças, em ilustração de livros impressos;
- Tecnologias de ensino: estudos para a criação de modelo digital para auxílio no desenvolvimento motor infantil; processo de ensino-aprendizagem no ensino remoto durante o isolamento social; avaliação qualitativa sobre modos e processos integrativos no ensino do Design, especificamente no uso de softwares e representações digitais;
- Design socialmente engajado e as pautas de representatividade social: apropriação e reciclagem de objetos de descarte usados no processo de criação

de novos objetos; propostas colaboracionistas no processo de criação de cartazes feministas; metodologias de pesquisa para propostas co-participativas de marcas e identidades visuais em grupos de economia solidária; estudo de capas de revista, enfocando a representatividade de pessoas negras;

- Transversalidade: aplicação das relações entre Artesanato e Design na construção de identidade visual e territorial de um conjunto habitacional; o imaginário popular tecendo relações entre o Folclore e o Design, para a criação de um trailer de animação; relações entre o Artesanato e o Design, o rural e o urbano e o multiculturalismo no estudo de relações entre os sujeitos de produção: designers e artesãos.

Tal como “cartas de baralho”, os artigos podem se conectar entre si por meio de outras chaves de leitura; cabe agora, sob o escrutínio do leitor, a construção de outro “desenho” para seu percurso. Como agente externa ao campo do Design – pois sou artista visual e docente em Artes Visuais – pude ampliar as conexões transversais de diversos artigos com problemas e questões apontadas pelas Artes, em sua práxis, reflexão e ensino de Arte. Afinal, os fatos são comuns a todos; mas o posicionamento diante deles é o que cria a diferença qualitativa de cada campo de conhecimento e sua capacidade de diálogo com outros. Resta-me, pois, agradecer enormemente o convite para prefaciá-lo este número, o que se converteu em uma experiência.

Desejo a todos uma excelente e proveitosa viagem, como foi a minha!

**Cláudia Maria França da Silva, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>**  
Artista visual e docente na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)