



## Editorial

Não é à toa os últimos cinco editoriais desta revista colocam em pauta o momento de crise que, infelizmente, ainda estamos vivendo. Por sua propagação invisível e imperceptível, o coronavírus é um ente mais perigoso que as bestas gigantes, dentadas, descritas nas mitologias-. Contudo, como ressaltaram meus colegas desta revista e como comprova a prazerosa curva decrescente nas mortes do país em novembro de 2021, as ciências têm se mostrado a principal via para lidar com o que, de tão sorrateiro, tornou-se inescapável.

Também não é por acaso o “ainda” do parágrafo anterior. Apesar da perspectiva otimista, é preciso cautela e ainda mais atenção ao conhecimento científico. A distribuição desigual da Ciência pelo mundo tem permitido a aparição de novas versões do vírus que vêm sendo nomeadas com letras gregas – o que indireta e morbidamente remete a tragédias. Neste momento, aliadas às ciências naturais e da saúde, empenhadas em criar e produzir vacinas contra o patógeno, vemos a importância das ciências sociais para entender os mecanismos das *fake news* e da recusa ao conhecimento científico, bem como das engrenagens que fazem tão desigual o acesso de povos diversos à vacina, ainda que seja reconhecidamente sabida a natureza sistêmica e global da pandemia.

Por isso que nós, numa revista da área do Design, estamos nos vendo repetidamente falar sobre uma doença. Porque o coronavírus gerou tanto uma pandemia dependente do contato social, como inclusive que se fortaleceu por imbrólios sócio, político, econômico e culturais latentes antes de seu surgimento. Também devido ao caráter aplicado da ciência que há 25 anos a **Estudos em Design** promove. Afinal, a perspectiva multidisciplinar, experimental e socialmente sensível da nossa área pode contribuir com a superação dessa crise que é, antes de tudo, questão social e coletiva.

Nesta edição, a **Estudos em Design** traz doze oportunidades de repensar a prática do projetual do Design e, conseqüentemente, a prática social, contribuindo para a sedimentação de reflexões nacionais sobre a área. Em comum está uma perspectiva criativa aplicada aos problemas em questão, buscando conhecimentos de campos diversos para incorporar ao multidisciplinar campo do Design. São notáveis também as trocas interinstitucionais entre pesquisadoras e pesquisadores, que são de instituições brasileiras e internacionais; federais, estaduais e privadas; e de faculdades, institutos e universidades.

Nos trabalhos aqui elencados as autoras e os autores estão ora colocando o usuário no centro do projeto, em especial aquele usuário que é subvalorizado, ora estão ressaltando a indissociável relação do Design com o poder, indicando a necessidade de posicionamentos políticos, ora estão sugerindo aprimoramentos para práticas profissionais – delineando três caminhos em que, particularmente, alinho os textos deste volume.

O primeiro está na atenção aos corpos humanos e como eles influenciam a relação com os artefatos. Desde perspectivas mais abrangentes, como em **A influência...**, até os cuidados com necessidades específicas de grupos minoritários e geralmente desfavorecidos, como as pessoas social e culturalmente marginalizadas



(**Mobiliário Urbano...**), pessoas com discalculia (**Recomendações para...**), pessoas LGBTQIA+ (**Design é...**), pessoas surdas (**Design de recursos...**) e deficientes visuais (**Vendo pelo...**). A ênfase desses trabalhos é mais do que o aprimoramento da prática do Design a partir das prescrições que apontam para a essencialidade de considerar os variados vieses do ser humano --- tornando ergonomia e acessibilidade indissociáveis do projeto. É, sobretudo, o reconhecimento do campo do Design de que a vivência democrática depende sobretudo da atenção às necessidades dos mais diferenciados grupos, sobretudo aqueles que merecem atenção específica.

O reconhecimento dos imbricamentos do Design com a vivência política é visto numa segunda mirada para os textos desta edição. **Mobiliário Urbano...** fala sobre as relações de poder do planejamento do espaço com os indivíduos que dele usam, valorizando o envolvimento de designers nessa conjugação. **Design ativismo...** contribui para a sedimentação teórica de uma correlação percebida como urgente para o nosso campo: a do Design com a da prática do ativismo. **Design é coisa...** marca a posição de que também o fazer Design tem o compromisso de dar poder a corpos dissidentes. E, por fim, falando dos móveis exclusivos para a casa da presidenta ou presidente do Brasil, **O mobiliário...** lança luz simultaneamente sobre a prática nacional de mobiliário modernista, o trabalho de uma designer mulher e o patrimônio dessa construção arquitetônica concebida numa cidade-símbolo dos novos rumos engendrados para o país.

A terceira linha marca o compromisso com perspectivas autônomas e renovadoras sobre a própria área, frequentemente inspiradas por conhecimentos advindos de áreas com que o Design tradicionalmente faz mais ou menos interações. **Design Thinking...** traz conhecimentos do campo da gestão para aprofundar esse caminho que, admitamos, tem popularizado valores e perspectivas da prática projetual do Design. Em **Censo Demográfico...**, conhecimentos da pesquisa social são usados para trazer reflexões na avaliação da experiência do usuário. **Práticas criativas...** sugere incorporar conhecimentos da escuta psicanalítica para a análise simbólica perpetrada no estágio da concepção em projetos de design. Já **A estruturação...** não olha pra fora, mas sim para dentro, para a práxis nacional do Design de fontes de texto, propondo uma forma customizada para o ensino desse projeto tão particular e complexo.

A seguir, elenco individualmente e em ordem de apresentação o que é possível encontrar neste terceiro número do volume 29 da Estudos em Design.

No artigo **A influência das affordances no posicionamento das mãos para abertura de embalagens de água mineral**, os pesquisadores Gabriel Bonfim (Universidade Federal de Uberlândia), Fernando da Silva (Universidade de Lisboa) e Luis Paschoarelli (Universidade Estadual Paulista) investigaram aspectos ergonômicos da manipulação de embalagens de água mineral. Nesta pesquisa de fôlego, com 240 participantes do Brasil e de Portugal de diversas faixas etárias, foram avaliadas 10 embalagens de características semelhantes, sendo metade de cada país. Pensando que o conceito de *affordances*, cunhado pelo psicólogo americano James Gibson nos anos 70, dá conta das sugestões que o meio fornece para as ações possíveis do usuário, os resultados obtidos na avaliação dos três pesquisadores trazem contribuições para a compreensão de como forma e centro de massa afetam a manipulação de objetos e para a atividade projetual de embalagens.



No artigo **Mobiliário urbano e vandalismo: tópicos para pensar o design**, Fernando Costa, Karine de Jesus e Antonio Filho, da Universidade Federal de Juiz de Fora, mostram que, de tão multifacetada e ativa, a relação entre usuário e objeto pode, inclusive, assumir um caráter intencionalmente destrutivo. Trazem, assim, a defesa da necessidade de se considerar conflitos sócio-culturais no projeto de mobiliário urbano, sabendo que conhecer possíveis interações entre sujeitos e peças no espaço público pode promover ações e perspectivas projetuais voltadas à sua preservação.

Em **Recomendações para o design de jogos para jogadores com discalculia**, um artigo publicado em inglês por Matheus Cezarotto, da Universidade do Estado do Novo México (EUA), o autor traz o tema da acessibilidade em jogos para pessoas com discalculia, que, de acordo com a Associação Americana de Psiquiatria, é um transtorno de aprendizagem que descreve a dificuldade de aprender conceitos numéricos e de resolver problemas matemáticos. A partir da prática do uso de jogos digitais como forma de intervenção clínica para crianças com discalculia, o autor promoveu uma investigação acerca de aspectos dos jogos que promovem e mantêm a motivação dessas crianças no seu tratamento neuropsicológico, possibilitando, assim, que trouxesse uma série de recomendações para o projeto de design de jogos amigáveis a pessoas com o transtorno. Para isso, utilizou três métodos investigativos: pesquisa de campo com desenvolvedores e profissionais do campo da reabilitação neuropsicológica, e observações qualitativas associadas a entrevistas com usuários com discalculia enquanto jogavam games matemáticos.

No artigo **Design ativismo ou design ativista?** Gheysa Prado, da Universidade Federal do Paraná, realiza uma ampla pesquisa bibliográfica, envolvendo desde textos emblemáticos e/ou pioneiros que questionam a atuação “tradicional” do Design até a realização de uma revisão sistemática de literatura. A autora coloca em xeque as terminologias que relacionam os campos de atuação do Design e do ativismo, contribuindo para a definição da área --- que é a da busca por uma sociedade mais igualitária por meio do uso do Design para questionar e influenciar práticas culturais e políticas públicas. Como resultado da avaliação dos textos sobre a área, sugere o uso do termo Design Ativismo.

O artigo **Design Thinking Project Management framework**, de Daniel Canfield, da Universidade Federal de Goiás e Maurício Bernardes, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, traz uma proposta de complementação do método do Design Thinking com componentes da Gestão de Projetos, gerando o Design Thinking Project Management *framework*. As cinco etapas que compõem este *framework* (princípios, papéis, etapas, eventos e ferramentas) visam resolver a superficialidade e simplicidade do método Design Thinking, bem como contribuir para a ampliação da reflexão sobre a relação entre ambas as premissas metodológicas. Para chegar a tal proposta foi empregado um compilado de métodos remota e digitalmente aplicados, indo da entrevista com usuários e especialistas, passando pelo fórum de discussão e chegando na realização de workshops de desenvolvimento do produto, do *framework* e de sua validação.

**Censo Demográfico e Parados: Em Busca da Melhor Experiência para o Usuário** é um artigo de Patricia Tavares (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro e IBGE), Luiz Agner (IBGE e Faculdades Integradas Helio Alonso) e Simone Ferreira (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro). O artigo descreve uma



pesquisa de doutorado voltada à avaliação da experiência do usuário no preenchimento de questionários online, em especial os censos demográficos. O foco foi nos paradados, conceito advindo da pesquisa estatística e que descreve o uso de dados relativos à coleta e administração da própria pesquisa --- no caso, de questionários---, investigando se eles indicam inconsistências no próprio instrumento de coleta. Para tal, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o emprego dos paradados, sendo possível concluir que eles podem ser uma ferramenta de avaliação da experiência do usuário em pesquisas censitárias na web.

**Em Design é coisa de veado: estratégias para o desenho de uma plataforma digital para memórias sexo e gênero dissidentes**, Guilherme Altmayer, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, e Leno Veras, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, trazem reflexões importantes à criação da *tropicuir.org*, uma plataforma para o registro de narrativas e manifestações estético-políticas bixas, sapas, lésbicas, trans e travestis. Para isso, conjugaram teoria *queer* com reflexões teóricas sobre a criação de acervos, confluindo em questionamentos das dimensões normativas, éticas e políticas que a práxis do Design cristaliza em seus artefatos, e em demandas para que o campo consiga se articular a memórias e vivências tradicionalmente obliteradas.

O artigo **O mobiliário de Anna Maria Niemeyer para Palácio da Alvorada**, de Fernanda Torres e Frederico Ferreira, do Instituto Federal de Brasília, traz significativa contribuição para o resgate da memória do mobiliário original e exclusivo usado na residência presidencial brasileira nos anos 50 e 60, com ênfase nos numerosos artefatos projetados por Anna Maria Niemeyer, o que conseqüentemente contribui com o registro da prática projetual de mulheres brasileiras, frequentemente negligenciada. A pesquisa contou com uma exploração e descrição dos bens móveis por meio de visitas *in loco*, da análise de documentos, registros e inventários em arquivos públicos e revistas de época e, também, pela pesquisa de autoria e estilo do mobiliário.

**A estruturação de um método para a criação de fontes de texto: uma proposta direcionada ao ensino do design de tipos** é um artigo de Luiza Falcão, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Isabella Aragão e Solange Coutinho, ambas da Universidade Federal de Pernambuco e descreve um método que pode facilitar o ensino de design de fontes de texto. O método, que foi elaborado a partir de pesquisa bibliográfica e de entrevista com designers de tipo brasileiros, é composto de 11 etapas organizadas nas fases de *briefing*, design e produção. Nele, propõe-se a criação de uma fonte de texto considerando aspectos objetivos e subjetivos que serão traduzidos no desenho tipográfico.

O artigo **Design de recursos educacionais digitais bilíngues: um modelo para avaliação e checklist de apoio**, publicado em inglês por Laíse de Moraes (Instituto Federal de Santa Catarina) e Berenice Gonçalves (Universidade Federal de Santa Catarina), se ocupa dos Recursos Educacionais Digitais bilíngues, mídias digitais usadas para a educação de alunos surdos. O grande desafio desse tipo de projeto está em conciliar as linguagens Libras e português dando suporte ao texto e à interpretação sem sobrecarregar os usuários. As autoras trazem uma proposta de modelo para avaliação desses artefatos digitais pois, apesar de sua vasta produção, observaram haver pouca literatura sobre a avaliação e seleção desses materiais.

**Vendo pelo toque: contribuição do Design Inclusivo na formação de imagens mentais**, é um artigo de Márcio Guimarães, da Universidade Federal do



Maranhão, e de Mônica Moura e Cassia Domiciano, da Universidade Estadual Paulista — Bauru. Aborda os livros infantis adaptados à percepção tátil de leitores com deficiência visual, ressaltando sua importância para o desenvolvimento infantil. O pesquisador e as pesquisadoras combinam dois métodos qualitativos, primeiro conduzindo a interpretação de imagens de livros disponíveis no mercado e depois adaptando artesanalmente materiais de apoio à leitura. Enfim, são apresentadas prescrições para a promoção da autonomia infantil na interpretação dos elementos pictóricos nos livros infantis.

Por fim, **Práticas criativas contemporâneas: a teoria psicanalítica e suas contribuições para o processo de mediação empreendido pelo designer**, de Luiza Machado e Ana de Oliveira, da Universidade de Brasília, traz aprimoramentos à prática do Design, em particular à etapa de conceituação, a partir de reflexões advindas da Psicanálise. A correlação se dá porque é nessa etapa do projeto de design em que ocorre a análise dos atributos simbólicos do processo, enquanto que a psicanálise lacaniana é conhecida por sua relação com a linguagem enquanto sistema simbólico. Assim, após a análise de cinco metodologias de design gráfico enfocando nas práticas relacionadas ao processo de conceituação e de uma investigação bibliográfica sobre possíveis contribuições da psicanálise lacaniana, as pesquisadoras trazem contribuições do processo de escuta psicanalítica à análise da dimensão simbólica em projetos de design.

Renata Cadena

