

Editorial

A Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e o Centro Universitário UNA sediaram o **12º P&D 2016 | Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais. O P&D é realizado bianualmente desde 1994, e sem dúvida é o principal evento científico da área na América Latina. Com temática abrangente, congrega pesquisadores das mais diversas especialidades, contribuindo para o avanço do conhecimento no campo, influenciando o ensino, a pesquisa e a prática do design. Nesta edição foram selecionados para apresentação 521 trabalhos completos, 84 pôsteres de iniciação científica, 11 protótipos e propostos 12 workshop. Foram recebidas 1.274 submissões de trabalhos, o que demandou um grande esforço da comunidade acadêmica para avaliação, classificação e seleção dos melhores trabalhos para o evento.

A **Comissão de Publicação do 12º P&D** se empenhou em estabelecer parcerias com os mais importantes periódicos nacionais da área, dando preferência àqueles qualificados pelo Qualis, e sem dúvida a Revista Estudos em Design é o mais importante representante da área do design no país. A Comissão de Publicação do evento em conjunto com os editores da Estudos em Design identificaram dez artigos com as melhores avaliações submetidos em diferentes eixos temáticos.

Decorrente dos diferentes temas, foram selecionados três artigos do primeiro eixo temático “História, Teoria e Crítica do Design”, no segundo eixo “Metodologia do Design” foram indicados dois trabalho, no eixo “Design e Processos Sociais” mais dois artigos, no quinto eixo temático “Design e Tecnologia” foram indicados dois trabalho e por fim um artigo do eixo “Práticas do Design”.

O artigo intitulado **I Seminário de Ensino de Desenho Industrial de 1964/1965: o primeiro debate entre instituições**, de autoria do mestrando **Eduardo Camillo K. Ferreira** e seu orientador **Marcos da Costa Braga**, da FAU-USP, aborda a realização e as ideias desse seminário organizado pela ABDI, que ocorreu em duas etapas entre 1964 e 1965. Trata-se do primeiro evento da categoria com o objetivo de discutir o nascente ensino superior de design com a participação de docentes pioneiros. O estudo privilegiou as fontes primárias no resgate de informações do evento, de modo a preencher uma lacuna na historiografia sobre o ensino do design no Brasil e também expor e refletir as principais ideias que permeavam o campo acadêmico da época anterior à implementação do primeiro currículo mínimo de desenho industrial em 1969.

Ainda no campo da história, o artigo **Eventos didáticos no ensino de história do desenho industrial**, dos autores **Marcos Brod Júnior**, da UFSM e dos professores **Luiz Vidal de Negreiros Gomes** e **Lígia Sampaio de Medeiros**, da Esdi-UERJ, apresenta e descreve os eventos didáticos realizados na disciplina de História do Desenho Industrial durante três semestres e com quatro turmas de estudantes em curso de Desenho Industrial. Como resultados, os autores enfatizam os fatores projetuais antropológicos, filosóficos e tecnológicos da disciplina, as relações das pesquisas teóricas e atividade projetual do designer, e a experimentação em sala de aula de novas didáticas.



No campo epistemológico, selecionou-se terceiro trabalho intitulado **Por um design político**, de autoria da professora **Denise Berruezo Portinari** e o aluno **Pedro Caetano Eboli Nogueira**, da PUC-Rio. Através do pensamento de filósofos e estudiosos, como Walter Benjamin, Roland Barthes, Bruno Latour e Rancière se pretende chegar a uma política da estética para o design. Pressupondo que o modernismo tenha incutido nos modelos epistemológicos do design a ideia de verdade, típica do discurso científico, o presente artigo se propõe a pensar de que forma o design político pode constituir um campo de ficção, capaz de, no avesso das práticas corriqueiras do design, gerar rupturas na ordem do sensível.

Os autores **Daniela Sperb Moraes e Guilherme Corrêa Meyer**, ambos da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) apresentam o artigo **Negociações no processo de design: um estudo sobre a perspectiva do cliente na validação do projeto**, premiado como o “**Melhor Artigo completo do 12º P&D 2016**”. O trabalho aborda as negociações do processo projetual, no qual o designer precisa lidar com as expectativas dos atores envolvidos, especialmente o cliente. Buscou-se investigar seu papel no processo de validação de uma proposição de design, por meio de entrevistas em profundidade com clientes de empresas representativas do universo moveleiro da Serra Gaúcha.

Ainda no eixo da metodologia do design, o artigo **O rótulo é a cerveja: uma análise semiótica do conteúdo**, de **Jader Mattos, Vera Lúcia Nojima**, ambos da PUC-Rio e **Frederico Braidá**, da UFJF, aborda o tema da linguagem dos rótulos de cervejas artesanais contemporâneas. São descritos no trabalho os procedimentos adotados na análise de conteúdo não-verbal, tendo como viés as dimensões semióticas da linguagem baseadas em Charles Sanders Peirce e em Charles William Morris; como a também da análise de conteúdo propostas por Laurence Bardin. Após as análises, constatou-se a presença de dois grupos de rótulos de cervejas bem definidos, os tradicionais e aqueles que buscam uma linguagem inovadora.

No eixo “Design e Processos Sociais”, foram selecionados dois trabalhos que tratam de questões urbanas. As autoras **Mariana Costard, Maria Cristina Ibarra e Zoy Anastassakis**, a primeira da Universidade do Porto e as últimas da Esdi-UERJ apresentam o estudo **Design Anthropology na transformação colaborativa de espaços públicos**. O artigo explora o papel dos designers na transformação de espaços públicos, sob a perspectiva interdisciplinar do Design Anthropology e o cruzamento de interesses comuns entre duas pesquisas realizadas paralelamente em diferentes bairros do Rio de Janeiro. O outro artigo, **Textos urbanos: dispositivos de emoção para transformação social**, de autoria da mestrandia **Marcela Araujo Melo** e o professor **Sérgio Antonio Silva**, da Escola de Design– UEMG, tem o propósito de compreender de que forma as intervenções urbanas, especificamente os textos urbanos, funcionam como dispositivos de emoção que podem contribuir como referência para a atuação do designer como agente de transformação social. Os autores partem da premissa de que as intervenções urbanas, a partir de frases simples e divertidas, provocam sorrisos, despertam lembranças, promovem a interação e funcionam, portanto, como dispositivos de emoções e reações positivas.

Designers de mobiliário: um estudo de caso sobre o processo de configuração dos designers contemporâneos brasileiros é o título do artigo de **Adailton Laporte de Alencar** e da professora **Virginia Pereira Cavalcanti**, da UFPE. O trabalho visa compreender a técnica



no que diz respeito ao processo de configuração das peças de mobiliário, mais especificamente o designer brasileiro contemporâneo. São apresentados os resultados obtidos na pesquisa, em especial composição de categorias que apontam para soluções projetuais comuns ao processo de design na contemporaneidade.

O nono artigo **Design de exposição na arte e tecnologia digital: uma prática em construção** é de autoria de **Valéria Boelter**, doutoranda na Universidade de Aveiro, Portugal. As exposições contemporâneas utilizam cada vez mais diferentes mídias digitais em suas montagens. Elas podem ser usadas como artifício para tornar a exposição mais interativa, ou como sistema nas obras criadas pelos artistas que se utilizam dessa tecnologia, com o mesmo propósito de gerar ambientes em que o público possa ter experiências interativas. O artigo tem como objetivo investigar os profissionais, escritórios e cursos especializados no projeto e montagem da expografia dessas exposições e que possam contribuir para a teoria e prática do design de exposição das mostras em arte e tecnologia digital.

Por fim, os autores **Cláudio Henrique da Silva e Carla Galvão Spinillo**, da UFPR apresentam o artigo **Dificuldades e estratégias no uso de múltiplos medicamentos por idosos no contexto do design da informação**. O objetivo deste artigo é apresentar as principais dificuldades dos idosos quanto ao uso de múltiplos medicamentos no contexto do design da informação e estratégias de memória por eles utilizadas. Foram realizadas entrevistas informais com idosos e profissionais de saúde, e foram relatadas diversas dificuldades. Os elementos visuais se mostram fundamentais como estratégias externas de memória dos idosos no uso de fármacos, como: tamanho e forma dos medicamentos, características das embalagens externas, posição da embalagem no local onde o idoso deixa os medicamentos e marcas intencionais feitas nos *blisters*.

Desejamos a todos uma boa leitura!

Maria Regina Álvares Dias