



Editorial

Prezado leitor,

A Revista Estudos em Design completou 27 anos de divulgação de pesquisa no campo do Design. O excelente trabalho é resultado de um esforço coletivo para a construção de novos conhecimentos relacionados a teoria e práxis do Design que une autores, avaliadores, comissão editorial, entre outros colaboradores. Particularmente este é um momento atípico da situação no mundo, devido à pandemia de Covid-19, que trouxe diferentes formas de relacionamento, questionamentos e trabalho na sociedade. Também, sabemos, todas as dificuldades que a Academia vem enfrentando para o desenvolvimento da pesquisa, principalmente na área de ciências sociais aplicadas e ciências humanas, tanto nas instituições públicas como nas organizações privadas do Brasil. Neste sentido, percebe-se a importância de gerar e valorizar o conhecimento científico de qualidade.

A pesquisa em Design visa a produção de evidências científicas nas diversas áreas que convergem com a resolução de problemas da sociedade por meio do projeto. É com satisfação que o convidamos a ler os artigos apresentados nesta edição da Revista.

Lendo os artigos, o leitor encontrará pesquisas de diversas áreas de conhecimento relacionadas com o Design. Os autores presentes nesta edição apresentam temas de discussão contemporâneos por meio de pesquisa de campo, revisão bibliográfica, lembrando conceitos consagrados e propondo direcionamentos para o encontro de novos olhares. Os 12 artigos apresentados oferecem uma ampla gama de temas como: teoria e crítica do design, design centrado no usuário, processo de projeto, processo criativo, design e arquitetura, semântica do objeto, mídia digital, arte e design, gestão do produto, design de jogos, gestão ambiental, no sentido de contribuir com o desenvolvimento de pontos de vista para auxiliar o processo criativo ou refletir sobre problemáticas da sociedade, destacando o design como um componente da cultura cujo estudo é fundamental.

O artigo dos autores Sérgio Luciano da Silva e Dijon De Moraes, sob o título “Heidegger e a fundamentação ontológica do design: um paradigma que precede à ciência”. É parte de uma investigação mais ampla acerca da natureza do design. O objetivo da pesquisa é encontrar elementos de natureza distinta da epistemológica, que possibilitem compreender os fundamentos do design em sua singularidade.

O artigo, intitulado “O hábito de tomar banho: a aplicação de Sondas Culturais para coleta de dados privados”, dos autores Aline Müller Garcia e Aguinaldo dos Santos, apresenta o relato de uma etapa de pesquisa sobre hábitos de banho, no qual aplicam sondas culturais como ferramentas para coleta de dados sem a necessidade da presença do pesquisador. Apresentam o método das sondas culturais e o seu potencial de contribuição com estudos que envolvem a privacidade e a intimidade dos participantes.

No artigo, sob o título “Design como experiência”, as autoras Michele Marconsini Loureiro e Luiza Novaes realizam uma pesquisa sobre a concepção de experiência para o contexto de ensino-aprendizagem no campo do Design, com ênfase na experiência do designer em processos projetuais.



Os autores Jason Scalco Piloti, Camila Vieira Ghisleni e Fabiano Scherer, no artigo intitulado “Adaptação do jogo Bingo como proposta de ideação no processo de geração de alternativas de design”, apresentam a adaptação do jogo Bingo à técnica de ideação Ideation Game e ao método TRIZ (Teoria da Resolução Inventiva de Problemas), como ferramentas facilitadoras na geração de novas ideias.

Sob o título “Bauhaus e o estilo moderno”, o autor Felipe Kaizer investiga o uso dos termos “estilo” e “arquitetura” em alguns escritos de Walter Gropius, diretor da escola alemã Bauhaus. Sugere uma retomada do estudo da reforma social da arte inglesa como etapa indispensável à compreensão do processo histórico que levou à criação da Bauhaus.

No artigo intitulado “A Prática das Correspondências no Design: Objetos do Corpo, Corpobjeto”, as autoras Adriana Dornas, Angélica Adverse e Maíra Gouveia apresentam uma reflexão sobre o uso e a funcionalidade. Buscam colocar em destaque as relações poéticas e simbólicas entre os objetos e os corpos.

A questão da sustentabilidade é tratada no artigo, intitulado “O Vivendo no Antropoceno: o Design e a Arte lidando com os modos de uma Época Impossível”, do autor Guilherme Englert Corrêa Meyer. O artigo aponta que os números do Antropoceno representam parte de uma crise que é a culminação de muitos anos de atividade humana na terra. Apresenta projetos realizados no design e nas artes de forma a refletir sobre como eles têm registrado certos episódios do Antropoceno.

O artigo, que tem como título “O que um designer estará projetando em 2065? Inquietações e contribuições do Laboratório de Arte Eletrônica”, da autora Rejane Spitz, disserta a respeito da Mídia Digital, que ganhou espaço e se consolidou como campo importante do Design. Neste artigo a autora discute as origens do ensino de Mídia Digital nas Artes & Design, destacando o pioneirismo do Laboratório de Arte Eletrônica (LAE) da PUC-Rio, espaço interdisciplinar de pesquisa e produção de projetos digitais.

O artigo “Soy Mandala: Arte, Design e iniciativas sociais”, do autor Carlos Eduardo Félix da Costa, tem como objetivo apresentar reflexões sobre o projeto Soy Mandala, desenvolvido durante residência artística de longa duração, em parceria com a Fundação InSite, na Cidade do México.

Compõe esta edição o trabalho dos autores Letícia Cunico e Claudelino Martins Dias Junior, o qual tem como título “Um modelo de fluxo informacional para empresas do setor de confecção”. O objetivo do estudo centra-se na proposição de um fluxo informacional que oriente o planejamento de produto em empresas do setor de confecção, visando mais assertividade na determinação de portfólios e capacidade de resposta comercial.

O artigo, que tem como título “A experiência Gamera como metodologia de game design na formação de estudantes universitários brasileiros” tem por objetivo discutir se a experiência educacional de jogos Gamera pode ser caracterizada como uma metodologia de ensino-aprendizagem para estudantes universitários no Brasil. Os autores Guilherme Xavier, Jackeline Lima Farbiarz e Alexandre Farbiarz realizaram experimentos de campo, envolvendo alunos de diferentes escolas e universidades brasileiras.



Por último, no décimo segundo artigo, sob o título “De árvore invasora à matéria-prima – pesquisa sobre o potencial de uso da leucena para o design de produtos”, os autores Clara de Souza Bartholomeu, Cyntia Santos Malaguti de Sousa e Sérgio Brazolin apresentam os resultados de uma pesquisa que estudou as potencialidades de aproveitamento da madeira proveniente da poda e supressão de árvores urbanas.

Fica evidente pela descrição anterior a gama de temas que permitem explorar e refinar a pesquisa em design.

Desejo a todos uma boa leitura!

Dr^a Ana Veronica Pazmino

