

## Editorial

Virgínia Tiradentes Souto

Este número especial da Revista de Design, Tecnologia e Sociedade mostra alguns dos trabalhos apresentados no II Seminário Nacional de Pesquisa em Design, Tecnologia e Sociedade. O seminário, aconteceu na Universidade de Brasília, nos dias 29 e 30 de novembro de 2016 e foi realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG Design da UnB). O seminário, que acontece a cada dois anos, tem como objetivo promover e facilitar a cooperação entre profissionais, docentes e pesquisadores, fomentando o interesse de estudantes pelo Design, assim como divulgar pesquisas na área. O evento contou com cinco apresentações de palestrantes convidados (nacionais e internacional), sessões técnicas com palestras de pesquisadores que tiveram os trabalhos selecionados pelo processo de revisão cega, além de mesa redonda e lançamento de livros. Mais informações sobre o seminário são encontradas na seção Radar de Design (p. 100).

O primeiro artigo, intitulado *“Evaluating multi-agent conversational interfaces in the early stages of the design process”* é de autoria da palestrante convidada Dra. Heloisa Candello em co-autoria com Bruna Andrade. As autoras, pesquisadoras da IBM Research, apresentaram uma experiência de avaliação de um consultor de investimento cognitivo multi-agente na fase inicial do processo de design. Os resultados, entre outros aspectos, mostram que apesar dos usuários considerarem o sistema fácil de usar, eles consideraram “assustador” o acesso a contas pessoais. O artigo apresenta ainda uma discussão sobre os resultados que servirão de auxílio para o redesign do sistema.

O segundo artigo, intitulado “Objetologia. O discurso e o estatuto do objeto na história da arte entre contemplação e precariedade” do palestrante convidado professor Dr. Biagio D’Angelo, apresenta uma reflexão sobre o objeto, que o autor denomina de “objetologia”. Como D’Angelo explica: “a objetologia excede o próprio objeto e transforma seu discurso em arte”. Começando com uma “abertura confessional” o autor propõe uma reflexão sobre os objetos e seus usos. O artigo apresenta ainda exemplos de objetos e uma discussão sobre sua função e poética. Por fim, o autor apresenta uma defesa da objetologia.

Também relacionando os campos da arte e do design, Júlia Kotchetkoff nos leva a repensar a dualidade entre registro e obra no design. No artigo “Repensando o design

por meio da arte contemporânea: dualidade entre registro e obra” é apresentada uma análise de bibliografia sobre arte contemporânea. Ainda, é apresentada uma reflexão sobre *land art* e o trabalho de Robert Smithson. A autora conclui, entre outros apontamentos, que a estrutura criada por Robert Smithson, relacionando site e non site, pode ser utilizada no design para pensar a relação entre obras construídas e seus registros.

O quarto artigo, apresenta o projeto de pesquisa de Henrique Eira, denominado “re:verso”. Explorando ideias como estranheza, complexidade e ambiguidade, o projeto foi inspirado no conceito de opacidade do texto poético, em oposição à transparência do texto racional. O autor explica que o projeto re:verso “é uma exploração do que significa ler e escrever com o enxergar na web e as possibilidades criativas deste ato. ... É sobre desacelerar para que se possa ver”. O projeto conta com 15 experimentos em web design categorizados em poemas-notícia e poemas-vernáculo. O artigo apresenta ainda o processo de tradução dos poemas online para o meio impresso.

Já os autores Isabella Brandalise e Rogério Camara, no artigo intitulado “Infiltração e abertura para cotidianos eventuais” apresentam uma investigação sobre navegações em sistemas contemporâneos e narrativas nos espaços. Os autores explicam que o objetivo do projeto é “compreender os modos de infiltração e suas concepções como proposta de abertura no espaço urbano”. O artigo, dividido em quatro partes, apresenta as práticas de infiltração, detalhamento do diagrama e a apresentação dos conceitos jogo, dança e dissenso. Por fim, o artigo apresenta uma discussão sobre abertura, especulação e imaginação.

O sexto artigo, intitulado “Projeto expográfico interativo: construindo o campo da interatividade”, da Dra. Tatiana Machado, apresenta um análise e reflexão sobre como o projeto expográfico pode ser desenvolvido de modo a construir o campo da interatividade. Além disso, a autora apresenta uma discussão sobre como as tecnologias e os meios digitais podem realmente estimular relações comunicativas interativas. No artigo, são apresentados diversas imagens que ilustram a pesquisa e auxiliam no entendimento da discussão proposta. O artigo apresenta ainda uma descrição sobre os museus de ciências e as novas estratégias de comunicação e mediação, e ainda os conceitos de interatividade.

Por fim, na seção ‘Radar de Design’ é feita uma breve descrição do II Seminário Nacional de Pesquisa em Design, Tecnologia e Sociedade.

Boa leitura!