

Apresentação

Itiro lida

Registro, aqui, o alvissareiro nascimento de uma nova publicação: Revista de Design, Tecnologia e Sociedade. Este número inaugural apresenta reflexões e resultados de pesquisas dos professores do curso de pós-graduação em Design da UnB. Nas próximas edições pretende-se enriquecê-la com as contribuições de pesquisadores do Brasil e do exterior. Este número contém cinco artigos analisando diversos aspectos do design.

O primeiro artigo intitulado “A comunicação visual nas fachadas da via W3 Norte em Brasília: índice dos modos como a cidade moderna é vista e interpretada”, de Fátima Aparecida Santos e Rogério José Câmara faz levantamento e análise visual das fachadas das lojas da W3 Norte, uma das principais vias de comércio popular de Brasília. Mostram as contradições entre o planejamento e regulamentações oficiais, e a realidade construída pelos ocupantes do local. Estes procuram externar sua origem nordestina, gaúcha ou mineira, utilizando certos signos (coqueiros, chapéu de couro, milho, comidas típicas) que remetem à cultura regional, aplicando cores saturadas (vermelha, verde, azul, laranja) e bastante contrastantes. Enfim, mostram as tensões criadas entre o planejamento e a realidade. De um lado, os programas oficiais e os órgãos de controle do desenvolvimento urbano de uma cidade planejada e tombada. De outro, a realidade construída pelos próprios ocupantes, numa grande demonstração de criatividade popular e capacidade de adaptar-se, contornando aquelas restrições artificialmente criadas.

No segundo texto, “Design e Sustentabilidade: Experiências Integrando Ensino, Pesquisa e Extensão”, as autoras Shirley Gomes Queiroz e Dianne Magalhães Viana relatam três experiências de ensino interdisciplinar, envolvendo professores e alunos na solução de problemas reais de design e sustentabilidade, em Brasília. Na primeira, alunos de uma disciplina de graduação em design da UnB foram desafiados a realizar projetos de reuso de materiais recicláveis coletados pelos integrantes de uma Cooperativa de

Coleta Seletiva e Reciclagem. Foram selecionados tubos de papelão para transformá-los em objetos utilitários, utilizando processos de corte e montagem, sem uso de colas ou grampos metálicos, trabalhando-se junto com a comunidade de catadores. Na segunda, o estudo o caso abordou a coleta e separação dos resíduos sólidos no campus da UnB. Este experimento envolveu 4 professores e 30 estudantes de design, engenharia mecânica e engenharia civil, divididos de 6 equipes, na busca de alternativas para o processo de coleta, transporte, armazenamento e triagem dos resíduos sólidos do campus. A terceira, de natureza mais tecnológica, visou desenvolver um veículo elétrico, movido a energia solar, a ser utilizado no campus, para a coleta e transporte dos resíduos sólidos do campus. Nesse projeto foram envolvidos 6 professores e 25 estudantes de design, engenharia mecânica e engenharia elétrica, para a busca de alternativas de solução.

Já o terceiro artigo, “Brasília em cartaz: o design gráfico no panorama cultural da cidade”, de Marisa Maass e Luiz Fernando Las-Casas, analisa a evolução do design gráfico em Brasília, utilizando os materiais da mostra “2014 – Brasília em Cartaz”. Essa análise histórica mostra três fases na evolução dos cartazes impressos, desde a década de 1960 até a atualidade. Na primeira, há uma nítida influência do movimento modernista, que começou na década de 1920, com traços geométricos. Na segunda, a influência vem pop art, das histórias em quadrinhos, com farta utilização de desenhos e fotografias. Na terceira, o expressionismo abstrato se manifesta pela influência da arte contemporânea. Nota-se a grande influência da tecnologia nessa evolução. Até 1990, a reprodução das obras era dificultada pelas restrições dos equipamentos gráficos quadricômicos e, por economia, eram reduzidos a tricômias ou bicômias. A partir disso, observa-se que a “virada digital” promoveu grande inovação na produção de posters, permitindo integração entre design e artes plásticas, antes inimagináveis.

O quarto texto “Dispositivos móveis e trabalho em equipe a partir de ambientes colaborativos: um estudo sobre o desenvolvimento do aplicativo Tiê”, de Daniela Favaro Garrossini e Ana Carolina Kalume Maranhão, apresenta um experimento de desenvolvimento do aplicativo Tiê, para uso no mobile learning (m-learning), usando dispositivos móveis (telefones celulares, tablets, smathphones). Esse projeto, de natureza essencialmente interdisciplinar, envolveu professores e estudantes de Desenho Industrial, Artes Visuais, Comunicação, Ciências da Computação e Engenharias. O aplicativo foi testado em duas situações reais, no projeto de um veículo elétrico, e na elaboração de um sistema de coleta de resíduos sólidos dentro do campus

da UnB. As autoras ressaltam o grande potencial desse tipo de aplicativo, considerando que já existem, no Brasil, 271 milhões de linhas de telefonia móvel, com média de 136,4 aparelhos por 100 habitantes. Com isso, seria possível implantar a metodologia didática da Aprendizagem Baseada em Projeto, em que os estudantes são desafiados a resolverem problemas. Eles fariam seus próprios estudos e pesquisas, em qualquer lugar, a qualquer momento. Os professores atuariam principalmente como orientadores e não mais como fontes privilegiadas de informações. O significado educacional, social e econômico desse trabalho é enorme, podendo representar uma verdadeira revolução no ensino, que poderia prescindir das instalações físicas e do oneroso deslocamento de alunos para o ensino presencial, sabidamente de elevado custo e baixo rendimento.

Finalizando, no artigo “Métodos e Design de Sistemas de Hiperímia Adaptativa Educacionais”, os autores Ricardo R. Fragelli e Virgínia Tiradentes Souto realizaram extensa análise do estado da arte e das recomendações sobre o SHAE – Sistema de Hiperímia Adaptativa Educacional. Este visa desenvolver sistemas, arquiteturas, métodos e técnicas para o design de hiperímias adaptados à educação, atendo às expectativas, necessidades e preferência dos usuários. Apresentam os quatro Princípios de Pettersson para o desenvolvimento desses sistemas: princípios de acesso à informação; princípios administrativos; princípios estéticos; e princípios cognitivos. Aplicando-se esses princípios, visa-se desenvolver hiperímias com facilidade de acesso, processamento e memorização, tendo beleza, harmonia, respeito aos direitos autorais e a ética, e permitindo o uso correto dos seus conteúdos. No final, os autores apresentam um elenco de linhas-guia, visando orientar os designers no desenvolvimento de SHAE.

Esse elenco de trabalhos é fruto do próprio desenvolvimento do design na UnB e na região centro-oeste, que iniciou-se com a criação do curso de graduação em Design, em 1988 e do Mestrado, em 2012. Este tem a temática de Design, Tecnologia e Sociedade com a seguinte descrição: “A área de concentração em Design, Tecnologia e Sociedade refere-se a estudos teóricos, práticos, históricos, críticos, estéticos e éticos da área de design e sua relação com tecnologia, cultura, educação, governo e sociedade. Incluem-se estudos voltados ao design de informação, design de interação, design de produto, design de serviço, e design sustentável. Esses estudos visam a formação de docentes e pesquisadores na área de design, tecnologia e sociedade, especialmente na região centro-oeste.”

Essa temática desdobra-se em duas linhas de pesquisa: Design, Cultura e Sociedade; e Design, Informação e Inovação. Elas procuram investigar as áreas de comunicação visual, design educacional, design de mídias digitais, design de interação, design de serviços, produção e gestão da informação, tecnologias da informação e da comunicação. Dessa forma, realizam análises e propostas sobre as dimensões estético, simbólica, poética e socioculturais do projeto de design, voltadas especialmente para os problemas da região centro-oeste.

Desse modo, este periódico inicia a publicação dos estudos e debates sobre as temáticas acima. Com a colaboração e a dedicação de todos, espera constituir-se em um veículo ativo e participativo para divulgar e fertilizar as pesquisas sobre design, particularmente na região centro-oeste, contribuindo para o avanço e modernização da economia e das sociedades regional e nacional.