



Editorial

Após cerca de dois anos e meio de uma pandemia que mudou as nossas vidas, eis-nos de volta a uma vida e a um mundo que dificilmente voltará a ser como era. Não foi só o flagelo que vivemos que veio mudar a nossa vida: de repente, quase sem darmos por isso, passamos a barreira dos 8 000 000 000 de almas – assim, com os Algarismos todos para termos uma noção da dimensão do número –, vemos o mundo a tremer sob a ameaça de uma guerra que pode escalar para o nuclear, sentimos o planeta ameaçado pelas mais severas alterações climáticas, entre muitos outros grandes dramas.

1

Neste contexto, poderá pensar-se no que é que o design tem para oferecer neste enquadramento problemático e complexo. Apesar de numa perspectiva global poder parecer difícil alterar o rumo dos acontecimentos, num ponto de vista de proximidade tornam-se evidentes as oportunidades e desafios que a disciplina tem para encarar. Não iremos parar a guerra, mas poderemos contribuir para a reconstrução; não conseguiremos parar o aumento demográfico, mas poderemos sensibilizar para o problema e contribuir para resolver as adversidades que com ele virão, como a escassez de alimentos ou de água; não solucionaremos a crise climática, mas poderemos contribuir com soluções para, inicialmente, reduzir o impacto e, mais tarde, melhorar a nossa pegada ecológica. Não iremos, certamente, ser os super-heróis salvadores do mundo, mas seremos parte ativa na busca de soluções, já que a disciplina do design está talhada para ser flexível e ter a capacidade de interconectar saberes e conhecimento: ela é o verdadeiro sinónimo de multidisciplinaridade e, ainda mais, de universalidade.

Esta universalidade é perceptível, por exemplo, no facto de eu ser português e reconhecer os vossos pontos de vista e abordagem, colegas brasileiros. Mas não julguem que é por falar a mesma língua ou pelos laços familiares que nos possam unir: se fosse um mexicano, um inglês ou um japonês, não seria muito diferente. Mais que a língua, o que nos une é a vontade de podermos dar um contributo para um mundo mais bem desenhado, isto é, mais capaz de resolver os problemas específicos de todos e de cada um.

Tudo isso é espelhado no histórico da revista **Estudos em Design** e este número não foge à regra, tendo artigos que abrangem áreas tão distintas como a interação, o design de serviços, a economia circular, a ergonomia, o design de interiores, a criatividade, os processos, a moda e a comunicação, entre outros. Tão distintas, mas também tão próximas e coniventes...

Assim sendo, passarei de seguida a apresentar por ordem de entradaos 10 artigos que podemos encontrar neste terceiro número do volume 30 da Estudos em Design e que são reflexo daquilo que foi anteriormente dito.

Para começar, Matheus Corrêa de Souza, Tiago Barros Pontes e Silva, ambos da Universidade de Brasília e Frederick M. C. van Amstel da Universidade Tecnológica Federal do Paraná apresentam-nos o artigo “**Modificabilidade: qualidade que emerge da negociação do espaço de possibilidades no design de jogos digitais**”, propondo-se a definir o conceito como a qualidade de projeto que emerge da negociação do espaço de possibilidades entre *game designers*, jogadores e *modders*, recorrendo à Teoria



Histórico-Cultural da Atividade, tanto no que diz respeito ao ponto de vista teórico como ao metodológico.

Em seguida, surge o artigo **“Panorama da pesquisa acadêmica brasileira sobre Design de serviço centrado na pessoa idosa”** de Franciele Forcelini, da Universidade Federal de Santa Catarina, e Giselle Merino, também da UFSC e da Universidade do Estado de Santa Catarina. Este foca-se no panorama da pesquisa acadêmica brasileira sobre o Design de serviço centrado na pessoa idosa, tendo em conta o crescimento dos serviços, o envelhecimento da população brasileira e o potencial do Design de serviço para o bem-estar da população sénior.

2

O terceiro artigo, **“Economia Circular Inclusiva: a inclusão social como atributo sistêmico do Design para a Economia Circular em contextos econômicos emergentes”**, de Priscilla Ramalho Lepre da Universidade Federal de Alagoas, apresenta-nos a forma como atores sociais em condição de vulnerabilidade financeira ou social desempenham um papel fundamental na promoção da Economia Circular, participando da coleta, separação, correta destinação, transformação, valorização e manutenção de matérias-primas em ciclos contínuos de uso, conseguindo assim reduzir a pressão da extração os recursos naturais virgens e seus processos de transformação.

“Contribuições da Filosofia Ecológica ao Design Ergonômico: avaliação da percepção do formato de botoeiras para suas atividades de acionamento, ligadesliga e emergência”, de Leonardo Queiroz Assis Poletto, Nilton Cesar Ferst e Luis Carlos Paschoarelli, todos da UNESP - FAAC – Bauru, é o quarto artigo disponibilizado. Neste, apresentasse uma experimento em que 25 participantes acionam 8 botoeiras de acordo com os comandos pré-definidos, chegando-se à conclusão de que atividades de acionar botoeira exigem uma ação mental significativamente maior se comparadas com outras ações físicas, temporais, esforços e frustrações, mas também que há formatos das botoeiras mais eficientes do ponto de vista informacional, sobre as funções ligar, reiniciar, emergência e sobre os procedimentos de acionamento, do que outros.

O quinto artigo, **“Permeabilidade visual entre o espaço edificado e o espaço público: revisão sistemática da literatura”**, de autoria de Carlos Filipe da Silva Pontes, Taynan Saquet e Olavo Avalone Neto, da Universidade Federal de Santa Maria, examina as principais bases de dados e os periódicos referenciais sobre temáticas da arquitetura, urbanismo, ambiente construído e afins, e identifica os artigos científicos relevantes para a temática, assim como os principais autores, locais de estudos, periódicos, métodos de investigação e principais assuntos correlacionados.

Em sexto lugar aparece **“Habitar na pandemia: as influências da arquitetura e do design de interiores nas condições de bem-estar domiciliar das mulheres idosas”**, de Ana Luiza Delgado de Paula, Frederico Braidá e Letícia Maria de Araújo Zambrano, todos da Universidade Federal de Juiz de Fora. Os autores pretendem compreender, através da motivação das mulheres idosas em realizar reformas em suas casas durante a pandemia, as suas percepções acerca dos elementos arquitetônicos e do design de interiores que influenciam o seu bem-estar.

Em sétimo, apresenta-se o artigo **“Forma segue Significado: o processo de design e o valor da solitude”**, de Stuart Walker, de Manchester Metropolitan



University, e Lucas Farinelli Pantaleão, da Universidade Federal de Uberlândia. Neste, partindo de estudos históricos e culturais sobre materiais, forma e processos de fabricação de três conjuntos de xadrez icônicos, discute-se o desenvolvimento de sete conjuntos de xadrez conceituais desenvolvidos no Brasil por estudantes de graduação em design. Para isso foi usada a abordagem de pesquisa de Walker, "práxis de design progressivo", que combina o pensar-e-fazer guiado pelo princípio "forma segue significado".

O oitavo artigo medita sobre o **“Processo criativo em Design: Uma reflexão sobre a aplicação da mimética como auxílio no desenvolvimento de produtos e serviços inovadores”**, sendo da autoria de Madalena Ribeiro Grimaldi e de Ana Karla Freire de Oliveira, ambas da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Em nono lugar temos **“ADeQMat: um modelo para contribuir com a seleção de materiais no desenvolvimento do produto de moda”** de Patrícia de Mello Souza, da Universidade Estadual de Londrina, e Isabel Cristina Italiano, da Universidade de São Paulo. Neste artigo as autoras abordam, num estudo de natureza qualitativa, a otimização do processo de seleção de materiais têxteis para a configuração de produtos no projeto do vestuário de moda em âmbito acadêmico, investigando métodos e modelos relacionados à composição da forma e à análise dos têxteis no processo do projeto em design. Terminam propondo o modelo de processo intitulado ADeQMat, que fornece aos estudantes meios de ampliar as possibilidades de acerto na definição de materiais para projetar a forma do vestuário.

Para finalizar, num artigo de iniciação científica, Vitória Campos Moreira Tavares e Gustavo Orlando Fudaba Curcio, da Universidade de São Paulo, apresentam **“Imagens Gastronômicas nas Redes: Design, Composição e Sintaxe Visual”** apresentam a análise de dois perfis gastronômicos populares no Brasil: @tastemadebr e @tudogostosooficial, presentes nas redes sociais Instagram e Facebook, tendo obtido um conjunto de dados capazes de contribuir para a compreensão dos fatores ligados ao Design Gráfico que ajudam ao sucesso da comunicação digital no segmento da alimentação.

É nesta confluência de abordagens e subáreas que está toda a riqueza que o design nos pode oferecer, contribuindo de forma efetiva não só para a pesquisa e afirmação da área científica como também para a melhoria da qualidade de vida das populações através do design.

Um abraço e boas leituras

Álvaro Sousa
Designer e Professor doutorado em Design