

tecnologías aparecen como uno de los agentes de cambio más importante en la modificación de la organización del trabajo, en un intento de maximizar el tiempo de trabajo y de reducir a cero los errores humanos. Sin embargo, observamos que en el mundo editorial la fuerza de trabajo humano sigue siendo el capital imprescindible para cualquier desarrollo editorial: No hay ningún recurso tecnológico que pueda suplantar la creatividad, aún cuando los procesos de trabajo han sufrido grandes cambios y nos obligan al desarrollo de nuevas destrezas técnicas.

Decir en voz alta algunas de las nuevas tendencias en el mundo editorial es parte de nuestra tarea en esta exposición y dando cuenta de un nuevo contexto donde hoy los diseñadores, directores de arte, ilustradores, fotógrafos, etc. trabajan en forma profesional para mercados internacionales, un proceso de globalización que no se detiene.

\* Lic. En Ciencias de la Comunicación Social, UBA. Socia / Editorial El Punto sobre las ies. Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

\*\* Diseñadora Gráfica. Socia / Editorial El Punto sobre las ies. Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

## O Design na Indústria Moveleira do Brasil (r046)

Andréa de Almeida Lourenço\*

Este artigo traz um levantamento sobre a indústria moveleira do Brasil e seus principais pólos industriais, que localizam-se principalmente na região centro-sul do país, em torno de sete pólos regionais. Faz-se um comparativo entre as micro e pequenas empresas brasileiras e as médias e grandes, assim como seus potenciais de exportação e mercado consumidor.

O setor moveleiro no Brasil é constituído basicamente pelas pequenas e médias empresas, sendo um forte consumidor dos recursos naturais renováveis, como a madeira ou chapas de madeira reconstruída, visto que a madeira é o insumo básico dessas empresas. Elas geralmente utilizam equipamentos com poucos recursos, o que reduz a sua escala de produção. Já as grandes e médias, utilizam equipamentos automatizados com plataformas de projetos em CAD/CAM (projetos auxiliados por computador), contratando designers para aumentar as suas linhas de produtos.

A base florestal brasileira contempla não somente florestas nativas, mas também florestas plantadas e cultivadas, provenientes de reflorestamentos. O crescimento da utilização de madeiras provenientes dessas florestas cultivadas deve-se principalmente ao fato da restrição à exportação da madeira bruta, pois em alguns países há proibição desse tipo de insumo, fazendo com que as fibras dessas madeiras transformem-se em matéria-prima de chapas produzidas industrialmente, sobretudo o MDF (medium density fiberboard), e não mais a madeira bruta, para a fabricação da maioria dos móveis brasileiros.

Com o aumento nas exportações, a indústria desenvolveu sua capacidade de produção melhorando significativamente a qualidade dos seus produtos. Assim, a utilização de tecnologias mais avançadas, matérias-primas mais sofisticadas aliadas à maior qualidade dos produtos, têm promovido a produção de móveis da indústria brasileira.

É destacada também no artigo a tendência do design brasileiro, como a falta de um design que traduza fielmente a cultura nacional, suas fontes de inspiração e de criação de novos produtos e suas limitações dentro do processo de produção. É feito também um levantamento dos principais materiais utilizados pelas indústrias, como por exemplo o compensado e o MDF, e a utilização do pinus e eucalipto como madeira de reflorestamento, comentando-se um pouco sobre cada um deles, sobre o tipo de resíduo que é gerado, como cavacos e pó de serragem, e o que está sendo feito para não haver desperdícios desses materiais e nem poluição no meio ambiente.

Mostra que com o crescimento da conscientização de um desenvolvimento sustentável com qualidade de vida, o Ecodesign traz novas tendências e rumos para o design de móveis, tanto em materiais como em tecnologias, não só no Brasil, mas em todo o mundo. O uso de materiais e processos alternativos nessa indústria vem suprimindo aos poucos as necessidades de produtos projetados levando em consideração uma produção mais limpa.

\* Bacharel em Desenho Industrial - Projeto de Produto. UFRJ - Brasil, Rio de Janeiro, RJ.

## O hipermídia “Fundamentos da cor” (r047) Aspectos conceituais e técnicos

Berenice Santos Gonçalves\*

O artigo proposto discorre sobre o ambiente hipermídia “Fundamentos da cor”. Este tem como principal objetivo abordar o fenômeno cromático, indicando de modo sistêmico, os diferentes campos que colaboram para sua compreensão. Assim, mesmo ciente da complexidade do tema, buscou-se, ao longo do projeto destacar os fundamentos da teoria da cor direcionada a área de Projeto Gráfico.

O hipermídia “Fundamentos cor” configura-se como um desdobramento do Projeto AVA-AD (Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Arquitetura e Design) e como uma continuidade da Pesquisa de doutorado desenvolvida pelas autoras, entre 2000 e 2004, intitulada, “Cor aplicada ao Design Gráfico: Um modelo de núcleo Virtual para aprendizagem baseado na resolução de problemas [PPGEP/UFSC].

Os conteúdos apresentados no referido hipermídia enfatizam os fundamentos físicos, fisiológicos e cognitivos da cor, os princípios de organização cromática no espaço bidimensional, estratégias de harmonia e contraste. As relações entre cor, modelos de representação e tecnologias também são destacadas tendo em vista a importância desse tema para a área de design gráfico.