

Apresentação

Os artefatos fazem parte do cotidiano do ser humano, independentemente do tempo histórico, do local e do contexto nos quais foram produzidos. Nesse sentido, as convivências habitam e permeiam os artefatos, revelando muito sobre aqueles que deles fazem uso. Sabemos, também, que a produção das coisas que nos rodeiam conta com a contribuição do design, provocando discussões as mais diversas possíveis. O propósito deste livro, que é uma coletânea, é abrir espaço para esse debate a partir das reflexões propostas pelo corpo docente e discente do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (PPGD/UEMG).

O PPGD é composto por várias disciplinas ligadas à teoria e à prática do design. Estas enfatizam a relação entre o desenvolvimento de projetos e produtos e as interfaces dos materiais, da ergonomia e da evolução tecnológica, contemplando, ainda, as relações culturais que são por ele influenciadas e estabelecidas, quando percebido como elemento de promoção e transformação social. Entre elas está a disciplina “Tópicos especiais – Design e Cultura Material”, cujo objetivo é propiciar a compreensão da atividade projetual do design a partir de uma perspectiva histórica e antropológica, estimulando uma reflexão crítica sobre a participação do designer na produção e na dinâmica da cultura na sociedade contemporânea. A disciplina ainda tem como objetivo desenvolver a capacidade de reconhecer e integrar conhecimentos sobre cultura material a partir de um artefato.

Entendemos o profissional do design como agente importante para a consolidação dos processos identitários na contemporaneidade.

Portanto, a compreensão de que o design é transdisciplinar e precisa aliar diversas áreas do conhecimento a fim de dar conta das transformações socioculturais é um dos motivos que consolidam este livro.

O trabalho cotidiano realizado na docência exige a pesquisa constante, a sintonia com as novas abordagens em relação à produção, ao consumo da cultura material na contemporaneidade e suas relações com a identidade e a diversidade cultural. Este livro, cuja principal proposta é dar vazão às reflexões feitas pelo corpo discente sobre as interfaces de uma cultura material alinhada com a pós-modernidade, visa discutir a participação do design na produção da cultura material no contexto brasileiro, destacando o emprego de materiais, técnicas e linguagens. Ao mesmo tempo, revela-se como um canal para comunicação e publicação de pesquisas e reflexões geradas nesta vida cotidiana, além de ser uma forma pertinente para promover o debate, a democratização e a divulgação do pensamento crítico do corpo discente da instituição.

Os capítulos que integram o livro refletem o resultado das discussões e atividades desenvolvidas no transcorrer da oferta da disciplina e apresentam temas diferentes sobre as questões que envolvem o debate em torno da cultura material, do design e suas conexões. Aqui, os capítulos são divididos em duas partes, estando na primeira os textos sobre os artefatos e na segunda alguns conceitos de cultura material.

O capítulo 1, intitulado “Artefatos do cotidiano: design e história dos absorventes femininos”, é assinado pelas pesquisadoras Isabella Pontello Bahia e Juliana Porfírio, que analisam a trajetória do absorvente feminino, desde a sua origem até a atualidade, transitando entre a transformação técnica do absorvente e o universo feminino – e como os efeitos desse produto no dia a dia proporcionam mais conforto e liberdade para as mulheres.

E é também a partir de uma ideia de liberdade e de um conceito de *vida boa* que o capítulo 2, “Bicicleta: arquétipo da cultura material e vida boa”, de autoria de Giordana dos Anjos, propõe-se a nos apresentar um estudo sobre a bicicleta, na condição de um veículo de passagem no tempo, refletindo sobre a relação do design com a cultura material e com a vida boa.

Contudo, se podemos debater acerca da manutenção dos valores tradicionais e culturais através da cultura material, o capítulo 3, intitulado “A evolução dos jogos digitais na cultura material”, assinado pelo investigador Paulo Pinheiro Cruz, discute sobre evoluções tecnológicas dos *games* e suas transformações dentro da cultura global. Sob sua perspectiva, os jogos acompanham as transformações da humanidade na história. E, embora relacionados diretamente com brinquedos para crianças, hoje constituem uma indústria que arrecada bilhões de dólares, revelando-se, nesse sentido, como uma fonte importante de estudos para compreender a sociedade e os processos de design existentes nela.

A respeito do tecido social, o capítulo 4, “A máquina de costura enquanto artefato de trabalho no universo feminino”, escrito pelo trio de investigadoras Cláudia Alice de Ligório, Rosane Dias Rayes e Sabrina Thainara de Moura Coelho, apresenta um excelente debate sobre esse artefato que, tendo surgido no século XVIII, transformou a forma de produção das roupas e objetos, as relações trabalhistas e os papéis sociais, especialmente os desempenhados pelas mulheres. Assim, a partir da abordagem da cultura material, é possível identificar essas transformações, uma vez que são observados os contextos social, econômico e cultural de sua criação e uso. As autoras destacam o momento em que a máquina de costura sai do ambiente industrial, começa a ser usada nos lares e se torna uma fonte ou um meio de complementação da renda familiar, sendo um dos artefatos que modificaram a relação da mulher com o trabalho.

Seguindo essa ideia de que os artefatos, cada um deles a seu modo, alteram e influenciam a vida das pessoas, o capítulo 5, intitulado “Smartphones: o uso da tecnologia móvel digital na vida cotidiana sob a perspectiva da cultura material” e assinado pelas pesquisadoras Karine Drumond e Paloma Diniz, apresenta uma análise do artefato *smartphone* sob a perspectiva da cultura material. As autoras tomam como ponto de partida uma breve apresentação da história das telecomunicações para, posteriormente, abordarem o desenvolvimento das tecnologias móveis de comunicação. A partir dos conceitos da cultura material, são apresentadas as diversas funções do aparelho, destacando, de modo

particular, as funções simbólicas e as funções de uso que já se cristalizaram em nosso dia a dia de forma quase natural.

O capítulo 6, “As algemas e o poder simbólico: a simbologia do artefato e sua utilização como instrumento de dominação”, assinado por Bárbara Falqueto de Lima e Leonardo Fernandes Lott Soares, tem como foco um artefato que, sob a ótica dos autores, se tornou um símbolo de poder e de imposição ideológica em nosso contexto social.

Se pensamos a relação entre história, design e cultura material a partir de artefatos como absorventes femininos, bicicletas, jogos, algemas etc., o capítulo 7, “Inventando história: farsa, design e cultura material”, de autoria do pesquisador Daniel Maciel Costa da Silva, examina essa relação com base no artefato escultórico criado pelo artista Joe Reginella. A partir de uma narrativa ficcional criada pelo artista, foi produzida uma escultura em bronze que emula características de monumentos históricos tradicionais. Ela foi posicionada em local de grande circulação turística na cidade de Nova Iorque, causando reações de surpresa e admiração nos indivíduos impactados pela ação. E é a partir do debate acerca do lúdico, da brincadeira, da farsa e da mentira bem contada que se analisa um lugar possível dos artefatos na tessitura social.

O capítulo 8, assinado por Daniel de Souza Garamano e Thaís Falabella Ricaldoni, é intitulado “Soluções sistêmicas para problemas sistêmicos: o design sistêmico e o sistema capitalista de consumo”. Nele, os autores apresentam um debate teórico sobre o atual sistema produtivo e a sociedade de consumo bem como seus efeitos sobre o planeta. Para isso, são problematizadas as relações dos indivíduos inseridos em uma dinâmica complexa e não sustentável de aquisição e descarte de objetos e a constante criação de desejos de consumo. Nessa vertente, vislumbram como o design pode atuar mediando as reais necessidades dos indivíduos em contraponto à produção industrial clássica, cada vez mais efêmera e devastadora de recursos naturais. Trata-se, portanto, de uma discussão importante e necessária sobre o lugar dos artefatos e da sua relação com o design em um mundo cada vez mais povoado de coisas e objetos.

Finalmente, o capítulo 9, “Etnodesign: resgate e valorização da cultura material dos povos indígenas”, tem como autora Paula Cristina Pereira Silva e se propõe a trazer para o debate um tema sensível: as questões indígenas no contexto do design brasileiro. A pesquisadora afirma que, durante muito tempo, as etnias indígenas e suas produções materiais foram relegadas à margem da história social e cultural do Brasil. E, contrariando as previsões apocalípticas, os povos indígenas se recusaram a desaparecer ou a se tornar “brancos”, resistindo e insistindo na luta pelo reconhecimento cultural das suas identidades na sociedade brasileira. Nesse sentido, o etnodesign é destacado como uma ferramenta de pesquisa capaz de contribuir com o resgate e a valorização da cultura material desses povos.

E é assim que se estrutura o livro. Estamos conscientes de que a cada dia os artefatos que produzimos atingem funções que perpassam aspectos funcionais, simbólicos e emocionais. Assim, o papel do design é relevante na construção dessas esferas. Portanto, refletir sobre essas conexões e seus desdobramentos é um dever e, ao mesmo tempo, um prazer.

Adriana Nely Dornas Moura

Luiz Henrique Ozanan

Marcelina das Graças de Almeida