Design e memória: uma introdução

Marcelina das Graças de Almeida
Rangel Benedito Sales de Almeida
Samanta Coan

“Ainda que possa ser trabalhado por disciplinas diversas, o conceito de memória, mais rigorosamente, é produzido no entrecruzamento ou nos atravessamentos entre diferentes campos de saber.” (Jô Gondar, 2005, p. 13)

O Design é um campo de conhecimento de perfil multidisciplinar e, exatamente, esta peculiaridade se destaca no dossiê que resulta, em parte, das discussões propostas durante a realização da primeira edição do **Colóquio Design e Memória**, realizado entre os dias 01 e 03 de dezembro do ano de 2021. E a ideia basilar do evento teve como pressuposto pensar a memória e suas conexões com o Design.

Foram apresentados diferentes olhares e experiências sobre a memória e como as pessoas autoras estão acionando tais debates para repensar novas práticas de desenvolvimento e análise dos projetos de design com interface às culturas, patrimônios, identidades, territórios e entre outros questionamentos sobre quais memórias estão sendo notadas, acionadas e estudadas na área.

Entendemos que, assim como o Design, a memória se relaciona com o social e o coletivo e é na convergência destas correlações que foram elencadas quatro linhas temáticas norteadoras das propostas discursivas entre Design e Memória: Design e educação patrimonial; Design e espaços museais; Design e patrimônio cultural e Design, memória e cultura material. O dossiê aponta algumas destas questões.

Temos como abertura dos debates o artigo **Um lugar de memória para o Design Carioca** assinado por Isabella Perrotta o relato de uma experiência cujo objetivo é a construção e preservação da memória do design carioca. Trata-se da plataforma Memórias do Design Carioca que, apesar já disponível em <https://memoriasdodesign.espm.br>, mantêm-se em constante construção, reunindo relatos orais e galerias (com portfólios de trabalho e fotografias) de personagens relacionados com o momento de implantação e institucionalização do design, enquanto profissão, no Rio de Janeiro. O conteúdo é complementado por verbetes sobre temas surgidos nos depoimentos, além de uma bibliografia de referência sobre o design brasileiro. Trata-se de um projeto de extensão, realizado no âmbito do Laboratório de pesquisa LEMBRAR, do Mestrado Profissional em Economia Criativa da ESPM-Rio, tomando como base a metodologia da história oral. Entre as principais

considerações, extraídas dos relatos, destaca-se a forte presença das esferas governamentais como contratantes de serviços de design nos anos 1970. A premissa é pensar na construção de uma cultura da memória do design brasileiro.

O segundo artigo intitulado **Memória, história, cultura e identidade: um levantamento histórico da cidade de Tracunhaém-PE** é assinado por Camila Brito de Vasconcelos e Ruy Raphael Batista da Silva e apresenta um levantamento histórico do município de Tracunhaém em Pernambuco, Brasil, com foco também na produção artesanal na cidade) com o pretexto de apresentá-lo como referência para futuros projetos de valorização cultural e da memória urbana da cidade. Bem como para demais desdobramentos possíveis, como complementação deste levantamento com novos registros e validação histórica de projetos já realizados. Apreciando essas questões, o texto apresenta este levantamento histórico utilizando a seguinte estruturação dos conteúdos: a cidade; o artesanato; principais atores; manifestações culturais. Sendo de natureza teórica, utiliza como procedimentos técnicos o levantamento bibliográfico, pesquisa de campo e técnica de pesquisa de observação participante.

Por outro lado o artigo **A cidade e sua lírica geometria decorativa: patrimônio gráfico e popular, da cidade ao papel** de autoria das pesquisadoras Fernanda Guimarães Goulart e Alice de Oliveira Viana, apresenta a pesquisa *A cidade e sua lírica geometria decorativa* que visa a promover, por meio de um olhar experimental e transdisciplinar, uma singular interação entre os campos da Arquitetura, das Artes Visuais e do Design Gráfico, tendo como ponto de partida os processos gráficos e de criação mobilizados pela confecção de material gráfico interativo, uma caixa que contém uma diversidade de objetos e impressos que traduzem criativamente elementos da arquitetura popular *Art Déco* de Belo Horizonte, capital de Minas Gerais. Tomando como conceito operador principal a noção de “memória gráfica”, aposta-se que ela seja capaz de iluminar criticamente os objetos concernentes à Arquitetura e ao Urbanismo, na medida em que diz respeito à salvaguarda, a partir das imagens, de materialidades, traços identitários e técnicas que estão desaparecendo da cidade. Objetiva-se, ainda, a partir dos olhares pragmático-experimental e teórico-crítico, fazer da obra um objeto gerador de perguntas e reflexões sobre os desdobramentos histórico-críticos para o modernismo e a identidade cultural brasileiros tangíveis ao estilo *Art Déco* em suas manifestações ditas populares; a presença do ornamento no espaço urbano; o modo com que os artistas e designers trabalham a memória das cidades; a prática do livro de artista como possível lugar de salvaguarda e transcrição da memória urbana.

Entretanto o artigo intitulado: **Design e território: desenvolvimento de coleção de adornos com referência nas Itacoatiaras de Ingá para produção artesanal** e assinado por Elyziane Ferreira Borges e Thamyres Oliveira Clementino, tem como objetivo apresentar o projeto de uma coleção de adornos, fruto de um Trabalho de Conclusão de Curso em Design. Nomeada “Memórias inscritas, Recortes de tradição”, a coleção foi projetada a partir da iconografia das Itacoatiaras de Ingá-PB e confeccionada em couro por um artesão da região. Apoiar-se no conceito de Design e território, que permitiu compreender as potencialidades da região a partir de levantamentos sobre público-alvo, produção artesanal local e referências presentes na memória ingaense. A partir dos dados coletados foi realizada uma análise visual da iconografia das Itacoatiaras para o desenvolvimento formal da coleção. Durante todo o processo as peças foram apresentadas ao artesão, obtendo realimentação para a execução dos protótipos com refinamentos das técnicas

aplicadas, materiais e acabamentos. A pesquisa apresenta o design como fator que pode contribuir para a potencialização de recursos locais do território, bem como o trabalho de designers em conjunto com artesãos, promovendo o desenvolvimento local e a valorização do patrimônio material e imaterial que resulta em projetos de produtos com originalidade e identidade brasileira.

Finalmente o texto **O design como objeto de memória: o gaveteiro que não nos deixa abandonar nossas memórias**, de autoria de Adriana Dornas e Marcelina Almeida tem como pressuposto apresentar uma reflexão sobre a memória e design tomando como referência um dos objetos confeccionado pelo grupo holandês Droog Design que desde a década de 1990 se insere no mercado do design internacional com propostas inovadoras e questionadoras. Para ilustrar a conexão e debate teórico destaca-se o designer Tejo Remy e o gaveteiro por ele projetado. Para construção do texto foi elaborada pesquisa bibliográfica em documentos escritos e digitais, bem como pesquisa em material audiovisual que permitisse a compreensão do processo e projeto em destaque. O fulcro do texto é apresentar a criação deste objeto de design do cotidiano que se aproxima da plástica e da linguagem articulando os conceitos de memória e design.

E é neste sentido que se estrutura este dossiê refletindo sobre as nuances e as possíveis conexões entre memória e design.

Referência

GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre memória social. *In.*: GONDAR, Jô e DODEBEI, Vera. (Org.) **O que é memória social?** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2005.

Sobre os autores

Marcelina das Graças de Almeida é graduada em História (1988/1989), Mestre em História (1993) e Doutora em História (2007) pela Universidade Federal de Minas Gerais. Possui experiência em administração e docência superior em instituições de ensino superior e fundamental. Docente nos cursos de graduação e pós-graduação da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Coordenadora do ASI - Arquivo de Som e Imagem, situado no Centro de Estudos em Design da Imagem da Escola de Design, UEMG.

E-mail: marcelina.almeida@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6813138729924319>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5174-0103>

Rangel Benedito Sales de Almeida é graduado Comunicação Social, Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Design pela Universidade do Estado de Minas (UEMG), mestre em Educação Tecnológica pelo CEFET-MG (2017), especialista em Projetos Editoriais Impressos e Multimídia pelo Centro Universitário Una (2009). Atua como professor dos cursos de Graduação Tecnológica em Design Gráfico, Graduação Tecnológica em Produção Multimídia, Bacharelado em Design, Bacharelado em Engenharia de Produção do Centro Universitário de Belo Horizonte (UniBH).

E-mail: rangelsales13@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6813138729924319>

Samanta Coan é graduada em Design Gráfico pela FUMEC, Mestre em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), especialista em Design Experiencial (UFSC). Doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Atualmente faz parte do coletivo Muquifu, gestor do Museu dos Quilombos e Favelas Urbanos; e pesquisadora sobre performance, memória, cultura material, trabalho doméstico remunerado, curadoria de museus comunitários e métodos participativos de projetos culturais.

E-mail: samantacoan@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4382408653149074>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5268-6970>