

aspectos tangíveis
e intangíveis da
cultura do projeto

Revista PPGD-UEMG

pensamentos design



Dossiê Design e Memória

v. 2 / n. 1 / 2022



aspectos tangíveis
e intangíveis da
cultura do projeto

Revista PPGD-UFGD

ISSN 2764-0264

pensamentos  **design**

v.2/n.1/2022

SUMÁRIO |



05

Editorial

Sérgio Antônio Silva; Maria Regina Álvares Correia Dias

ARTIGOS COMPLETOS |

07

Tecnologia Ligno: inovação em materiais e processos para as MPEs moveleiras por meio do design

Glaucinei Rodrigues Corrêa; Juliana Cardoso Braga; Maria Luiza Almeida Cunha de Castro

22

Livro de barro de Moita Redonda: integração de ensino, pesquisa e extensão na prática do design social

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva; Camila Bezerra Furtado Barros; Guilherme Philippe Garcia Ferreira; Rebeca Melo Frederico; Lucas Mota Borges

ENSAIO |

37

Quando a sorte te solta um cisne na noite: Dijon de Moraes e seus Escritos de design

Itiro Iida; Sérgio Antônio Silva

DOSSIÊ DESIGN E MEMÓRIA |

50

Design e memória: uma introdução

Marcelina Almeida; Rangel Benedito Sales de Almeida; Samanta Coan

54

Um lugar de memória para o Design Carioca

Isabella Perrotta

63

Memória, história, cultura e identidade: um levantamento histórico da cidade de Tracunhaém-PE

Camila Brito de Vasconcelos; Ruy Raphael Batista da Silva

77

A cidade e sua lírica geometria decorativa: patrimônio gráfico e popular, da cidade ao papel

Fernanda Guimarães Goulart; Alice Viana

91

Design e território: desenvolvimento de coleção de adornos com referência nas Itacoatiaras de Ingá para produção artesanal

Elyziane Borges; Thamyres Oliveira Clementino

105

O design como objeto de memória: o gaveteiro que não nos deixa abandonar nossas memórias

Adriana Nely Dornas; Marcelina das Graças de Almeida



O terceiro número de *Pensamentos em Design* apresenta a parceria com o I Colóquio Design e Memória, organizado por Marcelina das Graças Almeida, Samanta Coan e Rangel Sales realizado entre os dias 01 e 03 de dezembro do ano de 2021. O tema da memória, em intersecção com o design, encontra-se, assim, explorado em cinco artigos, precedidos de uma introdução ao dossiê assinado pelos organizadores do evento e que apresenta resumidamente cada um dos artigos, o que nos dispensa dessa tarefa neste editorial.

Passsemos, pois, aos outros textos que compõem este número. Primeiramente, aos dois artigos completos, *Tecnologia Ligno: inovação em materiais e processos para as MPEs moveleiras por meio do design*, de autoria de Glauçinei Rodrigues Corrêa; Juliana Cardoso Braga; Maria Luiza Almeida Cunha de Castro, professores da Universidade Federal de Minas Gerais e da Universidade Federal de Uberlândia; e *Livro de barro de Moita Redonda: integração de ensino, pesquisa e extensão na prática do design social*, dos autores Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva, Camila Bezerra Furtado Barros, Guilherme Philippe Garcia Ferreira, Rebeca Melo Frederico e Lucas Mota Borges, professores e pesquisadores da Universidade Federal do Ceará.

A *Tecnologia Ligno* já é reconhecidamente um projeto inovador e exitoso que envolve, tal como apresentado no artigo, propostas para transformação de resíduos de indústrias moveleiras, com geração de novos produtos e, consequentemente, recursos. Interessante notar a importância do design no fomento da economia circular e da sustentabilidade.

Já o *Livro de barro* resulta de uma pesquisa de campo, em uma comunidade artesão de Cascavel, Ceará. Situado na vertente do design social, vale-se de métodos participativos para trabalhar, com as crianças envolvidas no projeto, questões com identidade, subjetividade e coletividade. Com isso, incentiva e valoriza a produção artesanal local, ao mesmo tempo em que apreende, na vivência comunitária, novos saberes, novos modos de se fazer pesquisa em design e de aliar design e educação.

Por fim, apresentamos o ensaio do mais recente livro de Dijon de Moraes, *Escritos de design: um percurso narrativo*. Para além de apresentar o livro de Dijon, o ensaio cumpre um importante papel, que é trazer a figura de Itiro Iida para comentar a sua leitura. Itiro gentilmente anotou suas observações em um e-mail que nos foi repassado para que, a partir dele, compuséssemos a resenha. E assim foi costurado um texto calcado na amizade e no respeito por essas figuras singulares, Dijon e Itiro. Ao final, acrescentamos postagens (texto e imagem) do próprio Dijon, em seu Instagram, feitas na ocasião de lançamento do livro. Isso reforça o caráter híbrido e polifônico do ensaio.

Neste número ímpar, esperamos ter alcançado a solidez necessária à revista, para que ela continue no rumo da excelência em divulgação científica no campo do design.

Boa leitura!

Os editores.

Sérgio Antônio Silva
Maria Regina Álvares Correia Dias

artigos completos

Tecnologia Ligno: inovação em materiais e processos para as MPEs moveleiras por meio do design

Ligno technology: innovation in materials and processes for furniture SMEs through design

Glaucinei Rodrigues Corrêa

Juliana Cardoso Braga

Maria Luiza Almeida Cunha de Castro

Resumo: Diagnósticos realizados em Micro e Pequenas Empresas moveleiras do Brasil demonstram os impactos negativos causados pelo grande volume de resíduos de madeira e MDF e apontam para a necessidade de inserção de novas tecnologias e inovações adequadas para minimizar os problemas sociais, econômicos e ambientais decorrentes do descarte irregular. Este artigo apresenta o caso de estudo da Tecnologia Ligno como alternativa de inovação para transformar os resíduos moveleiros em novos recursos e demonstrar o seu potencial para gerar valor para as empresas. A metodologia envolveu pesquisa bibliográfica e documental, ensaios de laboratório, definição do processo de manufatura, geração de alternativas de design, desenvolvimento e fabricação de produtos; e estudos para implantação da tecnologia. Os resultados alcançados demonstraram que a Tecnologia Ligno, quando empregada juntamente com o design, pode ser um importante recurso para gerar valor para os resíduos de madeira, minimizar o descarte irregular, fomentar a economia circular e aumentar a renda das empresas de modo ambientalmente correto, socialmente desejável, culturalmente adequado e economicamente viável.

Palavras-chave: tecnologia Ligno; resíduos de madeira; inovação social; tecnologia social; design sustentável.

Abstract: Diagnostics carried out in Micro and Small Furniture Companies in Brazil demonstrate the negative impacts caused by the large volume of wood and MDF waste and point to the need to insert new technologies and appropriate innovations to minimize the social, economic and environmental problems resulting from irregular disposal . This article presents the case study of Ligno Technology as an innovation alternative to transform furniture waste into new resources and demonstrate its potential to generate value for companies. The methodology involved bibliographic and documental research, laboratory tests, definition of the manufacturing process, generation of design alternatives, product development and manufacturing; and studies for the implementation of the technology. The results achieved showed that Ligno Technology, when used together with design, can be an important resource to generate value for wood waste, minimize irregular disposal, foster the circular economy and increase companies' income in an environmentally correct way, socially desirable, culturally appropriate and economically viable.

Keywords: Ligno technology; wood waste; social innovation; social technology; sustainable design.

1 Introdução

De acordo com Dagnino, Brandão e Novaes (2004), o que define a adoção e a difusão de uma tecnologia não é simplesmente a sua adequação tecnológica - esta é uma condição desejável, porém insuficiente. Assim, o aumento da disponibilidade de alternativas tecnológicas à disposição não altera a natureza do processo que antecede a adoção da tecnologia. Este processo está condicionado pelo ambiente em que a tecnologia está inserida, que determina as suas interações e adaptações, e funciona como um sistema seletivo: de acordo com sua configuração, determinadas características das classes tecnológicas são favorecidas e reproduzidas, em detrimento de outras (ALLEN, 1998). Portanto, alcançar um melhor desempenho técnico não é necessariamente a prioridade do ambiente e a mera disponibilização do conhecimento gerado por pesquisa não significa que ele será aproveitado. É necessário que este conhecimento seja aplicado de modo adequado às características do contexto de inserção, articulado com as condições por ele favorecidas.

Atualmente, os resíduos compostos por pedaços de *Medium Density Fiberboard* (MDF), são passíveis de reaproveitamento dentro do próprio processo produtivo das Micro e Pequenas Empresas (MPEs), utilizando as peças como parte visível ou oculta dos móveis desenvolvidos por encomenda (BRAGA, 2017).

Esta perspectiva permite ter uma visão contextualizada do processo da inovação, de sua adoção e difusão, superando, tal como coloca Dosi (2006), os modelos baseados nas ideias de uma inovação induzida pela demanda ou impulsionada pela técnica. Vai, também, além de uma lógica de mercado baseada na oferta e na demanda: não se trata, portanto, de oferecer um produto que está sendo demandado no mercado, mas de inserir este produto dentro de um contexto de inovação social, com objetivos relacionados não somente a critérios tecnológicos ou mercadológicos, mas também da sustentabilidade, envolvendo aspectos econômicos, sociais, políticos e ambientais.

Esta visão está em sintonia com as teorias construtivistas, que situam a adoção e difusão da tecnologia como decorrentes de um processo de inovação social. O conceito de inovação social parte de novos produtos, serviços e modelos que atendam a sociedade e que criem relações e colaborações sociais melhorando sua capacidade de agir (MURRAY; CAULIER-GRICE; MULGAN, 2010). Só a partir de tal processo a tecnologia é capaz de emergir como “um conhecimento criado para atender aos problemas que enfrenta a organização ou grupo de atores envolvidos.” (DAGNINO; BRANDÃO; NOVAES, 2004, p. 33).

Assim, os teóricos construtivistas clamam por uma priorização dos fins, abandonando a primazia dos meios tecnológicos enquanto mera instrumentalização. As “tecnologias pertencem ao mundo humano em uma modalidade outra que aquela da instrumentalidade, eficiência ou materialidade.” (LATOUR, 2002, p. 248), tradução nossa). Elas adquirem sentido dentro de um contexto social específico, no qual interagem com os meios culturais e naturais. O ambiente resultante não é a soma de cada interação considerada isoladamente – ele tem características emergentes que entrelaçam cultura, tecnologia, e outros fatores simultaneamente, a partir de interferências, influências, intercâmbios, que levam a transformações, acomodações e ajustes em permanência (VANDERBURGH, 1985).

A ampliação do escopo de compreensão que esta perspectiva traz permite que ela se coloque como ponto de partida para a análise e compreensão dos produtos gerados por pesquisas tecnológicas, voltadas para a solução de problemas de cunho social e ambiental. Trata-se de uma abordagem que, embora não vá definir novos paradigmas e trajetórias tecnológicas, pode colocar em evidência alternativas para questões sociais latentes, e permitir que tecnologias que ainda não encontraram um contexto ideal de aplicação possam ser difundidas. Essas considerações também são coerentes com o conceito de Tecnologia Social (TS) que, conforme o Instituto de Tecnologia Social (2004, p. 130), é um “conjunto de técnicas, metodologias transformadoras, desenvolvidas e/ou aplicadas na interação com a população e apropriadas por ela, que representam soluções para inclusão social e melhoria das condições de vida.

A análise documental realizada pelos autores deste artigo em busca de soluções existentes para o reaproveitamento de resíduos de madeira e derivados identificou algumas tecnologias que foram desenvolvidas com o objetivo de criar novos compósitos de madeira. Entretanto, essas tecnologias de transformação demonstraram ser inadequadas para atender ao contexto das MPEs moveleiras em razão da utilização de materiais tóxicos e da necessidade de alto investimento. Citamos como exemplo, a patente US7803855B2 (HEXION, 2010) que utiliza como aglutinante o fenol formaldeído, material tóxico e carcinogênico que exigiria alto investimento em tecnologias para mitigação dos riscos de manejo e inalação do material durante o processo produtivo. Além desta, as patentes MX2011008552 (CIATEC, 2013) e PI0802175-9 A2 (FAPESP, 2009), que também propõe o desenvolvimento de compósitos de madeira necessitam de alto investimento em tecnologias de extrusão e injeção respectivamente, o que também não corresponde às condições financeiras de investimento das MPEs moveleiras e se mostram mais adequadas a contextos de alta escala produtiva.

Diante do exposto, verifica-se que as MPEs moveleiras, necessitam de soluções tecnológicas e alternativas de inovação social adequadas para o reutilizar o pó e as aparas de madeira e MDF e atender aos contextos econômicos, sociais, culturais e ambientais das empresas. Nesse sentido, apresenta-se o resultado de pesquisa de desenvolvimento da Tecnologia Ligno, concebida de modo participativo, para transformar os resíduos moveleiros em recursos de valor por meio do design, visando a sustentabilidade do setor.

2 Metodologia

O desenvolvimento da Tecnologia Ligno, iniciado em 2015 e coordenado por Corrêa, concebeu um novo material compósito e os procedimentos tecnológicos para a transformação dos resíduos de madeira e derivados em novos produtos. A tecnologia propõe a reintrodução dos resíduos dentro do próprio processo produtivo das marcenarias. O compósito e os procedimentos tecnológicos empregados foram validados por meio do design de produtos sustentáveis em uma perspectiva de ciclo fechado. A preocupação com os aspectos ambientais, sociais, econômicos e com a adequação tecnológica ao contexto das MPEs moveleiras foram os principais aspectos que nortearam a Tecnologia Ligno desde suas diretrizes iniciais.

O desenvolvimento da Tecnologia Ligno envolveu diversos procedimentos metodológicos que foram divididos em quatro grandes fases, após o levantamento bibliográfico, a saber: a) diagnóstico sobre a situação dos resíduos; b) desenvolvimento do material compósito; c) desenvolvimento e fabricação de produtos para aplicação do novo material; d) aprimoramento da tecnologia e estudos para implantação em escala industrial. A partir dessas premissas, e considerando “[...] a necessidade de iniciar um processo nas condições dadas pelo ambiente específico onde ele terá de ocorrer [...]” (DAGNINO; BRANDÃO; NOVAES, 2004, p. 36), é que foi desenvolvido o novo material compósito, não citotóxico, utilizando um processo de baixa complexidade, passível de ser operacionalizado no âmbito das próprias empresas e capaz de gerar produtos em baixa ou média escala de produção. O desenvolvimento de produtos foi resultado de um processo de design, que partiu da investigação do contexto, de suas características e condições, procurando soluções de projeto adequadas às dinâmicas identificadas nos diagnósticos.

3 Desenvolvimento da tecnologia Ligno

Diagnóstico sobre a situação dos resíduos

Estudos realizados pelos autores em Micro e Pequenas Empresas (MPEs) moveleiras do Brasil, resultaram em diagnósticos sobre o setor moveleiro em Belo Horizonte, Ubá-MG, Uberlândia-MG e Macapá-AP (CORRÊA *et al.*, 2016; CASTRO; CARDOSO, 2010; BRAGA *et al.*, 2017; CASTRO, 2013). Os dados coletados, por meio de revisão bibliográfica, análise documental, inquéritos, observação direta, coleta e análise dos dados, permitiu compreender os principais problemas e desafios enfrentados pelas empresas de móveis bem como identificou oportunidades para melhoria e inserção de novas tecnologias e inovações adequadas para a realidade das MPEs.

As análises dos polos moveleiros de Belo Horizonte e Uberlândia, em MG, demonstraram que a maior parte das indústrias moveleiras no Brasil (97%) são Micro e Pequenas Empresas de origem familiar, que empregam mão-de-obra semiartesanal e que produzem, principalmente, móveis residenciais sob medida e por encomenda, projetados por designers e arquitetos contratados pelas marcenarias ou pelos próprios consumidores (BRAGA, 2017; CORRÊA, 2016). A madeira maciça e os painéis de madeira reconstituída de *Medium Density Fiberboard* (MDF) são as principais matérias-primas utilizadas pelas marcenarias.

Os processos de produção dessas empresas geram grandes volumes de resíduos de madeira e derivados – em média as empresas geraram mensalmente 3,56t e 0,6t de resíduos respectivamente (CORRÊA, 2016; BRAGA, 2017). Para evitar os custos da destinação adequada em aterros industriais, muitas MPEs realizam o descarte de modo irregular em terrenos baldios ou aproveitam a alta inflamabilidade do material para destinar como combustível para uso em fornos de padaria ou pizza, dentre outros (CORRÊA, 2016; BRAGA, 2017). A dimensão do problema gerado pelos resíduos é mais compreendida quando verificamos que, no Brasil, existem 18.220 empresas especializadas na fabricação de móveis com predomínio de madeira e derivados (BRAINER, 2019).

Apesar da Política Nacional de Resíduos Sólidos (PNRS) ter instituído a responsabilidade compartilhada pelo ciclo de vida dos produtos, a legislação ainda não sujeita os fabricantes de painéis a estruturar e implementar sistemas de logística reversa em um contexto mais amplo da cadeia produtiva (BRASIL, 2012). O grande volume de resíduos e a destinação irregular impactam negativamente o meio ambiente, a sociedade e a economia quando consideramos que:

os habitantes, principalmente, das áreas periféricas das cidades, têm convivido com o despejo irregular de resíduos; recursos públicos são empregados para a limpeza frequente de pontos irregulares de descarte; e que os painéis de madeira reconstituída possuem em sua composição, a resina ureia-formaldeído – material tóxico e cancerígeno segundo a *International Agency for Research on Cancer* (IARC)¹.

Atualmente, os resíduos compostos por pedaços de MDF, são passíveis de reaproveitamento dentro do próprio processo produtivo das MPEs, utilizando as peças como parte visível ou oculta dos móveis desenvolvidos por encomenda ou ainda empregando os pedaços no design de novos produtos fabricados em pequena escala (ABREU *et al.*, 2009; PEREIRA, *et al.*, 2010). No entanto, os resíduos de pó e pequenas aparas, principalmente de MDF, são totalmente descartados pelas marcenarias, pois não existem tecnologias adequadas para a transformação e o reaproveitamento desses rejeitos fabris que sejam compatíveis com a realidade industrial da maior parte das MPEs de móveis do Brasil. Observa-se que as empresas estão introduzindo, gradativamente, alta tecnologia em seus processos produtivos como *Computer Numeric Control* (CNC), que usina peças controlada por computador, mas a maior parte ainda dispõe de uma mescla de equipamentos semiautomáticos como seccionadoras e coladeiras de borda e equipamentos ultrapassados ou fora de conformidade com as normas de segurança do trabalho NR12 (BRAGA, 2017; FIEMG, 2002). Também foi possível verificar que o uso de alta tecnologia nem sempre é adequada para a realidade das MPEs moveleiras. Nesse sentido, verificou-se ociosidade de equipamentos de alta tecnologia nas MPEs, devido a fatores como: necessidade de mão de obra especializada, alto custo de manutenção, personalização dos móveis e, consequentemente, pequena escala de produção.

A falta de tecnologias para a transformação e o reaproveitamento de pó e aparas de madeira e MDF, que sejam adequadas para o contexto das MPEs e, consequentemente, a inexistência de valor para esses materiais tornou os empresários convictos sobre a inutilidade desses resíduos fabris. Essa percepção criou uma cultura de desperdício e uma série de problemas persistentes e difíceis de resolver denominados por Rittel e Webber (1973) como “problemas capciosos”. Por outro lado, verifica-se que esses problemas podem ser convertidos em oportunidades com o desenvolvimento de tecnologias e inovações orientadas pela sustentabilidade que promovam a reinserção desses materiais na cadeia produtiva e passem a gerar valor para os resíduos de pó a aparas minimizando os impactos ambientais, sociais e econômicos das MPEs moveleiras. Dessa forma, considera-se que uma tecnologia não deve ser desenvolvida apenas para atender a uma demanda ou oportunidade de mercado das MPEs, mas também deve conter objetivos relacionados à aspectos econômicos, sociais, culturais e ambientais para que de fato essa tecnologia seja adotada.

¹ A Agência Internacional de Pesquisa em Câncer é uma agência intergovernamental que faz parte da Organização Mundial de Saúde das Nações Unidas: <https://www.iarc.who.int/>

Desenvolvimento do material compósito

A fase de desenvolvimento do material compósito, compreendeu a seleção dos resíduos, testes com diferentes tipos de adesivos e a fabricação de placas para a realização dos ensaios de microdureza, flexão e citotoxicidade para caracterização do material compósito. Valendo-se do diagnóstico realizado, os experimentos utilizaram dois tipos de resíduos gerados pelas indústrias moveleiras pesquisadas (MDF e madeira maciça de Peroba e Jequitibá). Dois tipos de adesivo Poliuretano vegetal e poliacetato de vinila (PVA) foram testados para aglutinar os resíduos. A resina a base de Poliuretano vegetal, originada do óleo de mamona, é bi-componente, isenta de solventes e não libera vapores tóxicos. O adesivo de PVA é aquoso e atóxico (CORRÊA e POLICARPO, 2019; CORRÊA, *et al.* 2020).

Após os experimentos utilizando diferentes proporções de resíduo e adesivo (12 tratamentos), constatou-se que tanto os resíduos de madeira quanto os de MDF apresentam viabilidade para reaproveitamento. Quanto aos adesivos, o PVA evidenciou ser mais adequado, devido a facilidade para misturar e aglutinar os resíduos; por ser quatro vezes mais econômico do que o poliuretano vegetal; e por apresentar melhores resultados nos testes de resistência à flexão estática, com média de 4,16 Mpa para as placas com PVA e 3,09 Mpa para as placas com poliuretano vegetal. Os melhores resultados do compósito foram obtidos empregando-se 60% de resíduo e 40% de adesivo em relação ao peso total da mistura - resíduo e adesivo. (CORRÊA, *et al.* 2020).

Desenvolvimento e fabricação de produtos para a aplicação do novo material

O desenvolvimento de produtos objetivou experimentar as possíveis aplicações do compósito Ligno e demonstrar o seu potencial para gerar valor por meio do design, transformando os resíduos em recursos. Para tanto, os estudos procuraram atender aos objetivos iniciais de: inovação social, adequação tecnológica, viabilidade econômica e melhoria ambiental. Os requisitos de design sustentáveis são particularmente apropriados para inovar em um contexto social, econômico e ambiental. Por isso, o processo de ideação de produtos, como alternativa para aplicação do compósito Ligno, contemplou um conjunto de estratégias de design sustentáveis apresentadas por autores como Behrendt *et al.* (1997); Bhamra (2007); Brezet e Hemel (1998); Fiksel (2009); Manzini e Vezzoli (2008).

A possibilidade de criar painéis como subproduto foi analisada, entretanto, essa alternativa não se mostrou viável, devido a demanda por alta tecnologia e capacidade produtiva e por considerar que os resíduos (pó e aparas) provenientes dos processos de usinagem dos novos painéis continuariam a ser gerados. A partir dessa constatação, determinou-se que os produtos desenvolvidos a partir da Tecnologia Ligno deveriam atender a um conjunto de requisitos de design sustentáveis com o objetivo de reaproveitar os resíduos remanescentes da produção moveleira e evitar a geração de novos resíduos com a aplicação da Tecnologia Ligno no contexto de produção das MPEs.

Para atender às questões apontadas, a Tecnologia Ligno propõe o uso do processo de manufatura do compósito por termoforragem, por ser uma transformação de baixo impacto e que necessita de investimento relativamente baixo. Esse processo de transformação do compósito permite que a morfologia dos produtos resultantes seja exatamente a mesma da contraforma do molde utilizado.

O uso de processo de fabricação dos produtos em molde fechado é uma característica importante da sustentabilidade, pois dispensa a necessidade de novos processos produtivos como a usinagem, não desperdiça o compósito durante a fabricação e não gera novos resíduos. Além disso, o processo pode gerar produtos de alto valor agregado e com formas complexas.

A possibilidade de criar produtos com formas complexas é uma estratégia relevante e pertinente que difere, consideravelmente, as aplicações do compósito Ligno dos painéis de madeira reconstituída utilizados na fabricação de móveis. Portanto, no que diz respeito às aplicações, o compósito Ligno apresenta vantagens por se diferenciar da tipologia de trabalhos mais comuns da indústria moveleira (móveis produzidos a partir de painéis) e por seu potencial de gerar diferentes tipos de produtos como acessórios, organizadores, iluminação, objetos decorativos, dentre outros.

Do ponto de vista socioeconômico, comprehende-se que o design de produtos concebido para atender ao contexto de cada região ou marcenaria pode ser uma importante estratégia de competitividade e de diferenciação para as MPEs com perspectiva de gerar novos empregos. Do ponto de vista ambiental, observa-se que a fabricação dos produtos realizada pelas próprias marcenarias, emprega um recurso local reaproveitado (resíduos), que provêm do próprio processo produtivo e minimiza o uso de matérias-primas virgens. Além disso, a fabricação local dispensa sistemas de coleta e recolha do produto e minimiza os impactos que seriam gerados pelo transporte de grandes volumes de resíduos das marcenarias para novas plantas industriais.

Diante do exposto, na fase de geração de alternativas de produtos foram desenvolvidos diversos estudos que possibilitassem a maior experimentação possível do novo material. A Figura 1 apresenta alguns dos estudos selecionados: luminária de mesa, tigela *bowl*, e porta-copos.

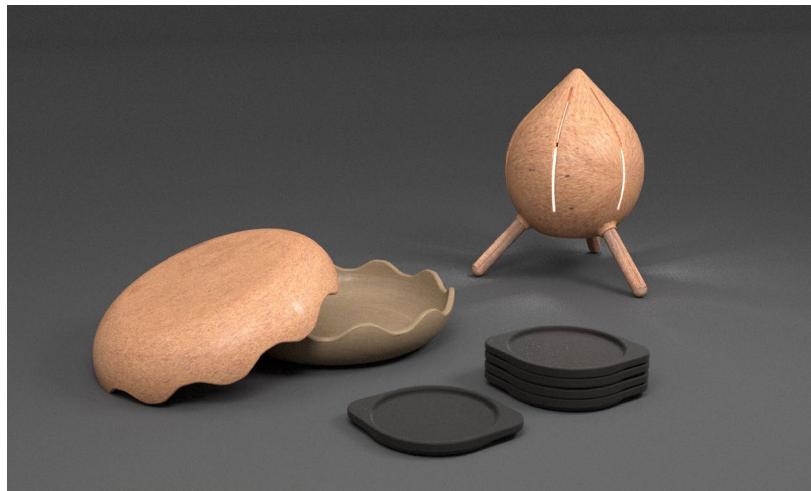


Figura 1: Imagem dos produtos selecionados - tigelas bowl, apoios para copo e luminária de mesa.
Fonte: Acervo dos autores

Os produtos *bowl* e porta-copos são empilháveis e foram produzidos com o uso exclusivo do material compósito (monomaterial) e a luminária agrega apenas os acessórios elétricos necessários para a iluminação. Os produtos empilháveis (*bowl* e porta-copos) otimizam o espaço de estocagem e facilitam o transporte. A tigela *bowl* apresenta versatilidade de uso pois quando colocada em conjunto com outra peça sobreposta compõe um tipo de caixa ou tampa. Por outro lado, a luminária demonstra a alta capacidade de conformação do compósito.



Figura 2: Porta-copo fabricado com resíduos de outros porta-copos.
Fonte: Acervo dos autores

A otimização do fim de vida também foi experimentada com a reciclagem dos produtos Ligno para a fabricação dos mesmos produtos (Figura 2). Observou-se que o compósito se mostrou um material com tecnologia de reciclagem eficiente, mantendo a qualidade e a resistência dos produtos, concedendo ao compósito uma perspectiva importante de ciclo fechado (ou economia circular).

A inovação, dentro de uma perspectiva social, pode surgir a partir de diversos contextos e estímulos e se situar nos mais variados âmbitos, inclusive no nível da comunicação. Destaca-se, assim, o potencial de inovação narrativa dos produtos feitos a partir do compósito Ligno. Na condição de mercadoria, o produto oscila entre seu valor de uso e seu valor de troca, pautado na produção ou no consumo. O produto fala por meio de sua forma, função, material, das maneiras como é apropriado, bem como por meio dos diferentes valores que a ele se associam (CASTRO, XIMENES, 2011).

Aprimoramento da tecnologia

Por último, fez-se o aprimoramento da tecnologia a partir de novos experimentos relacionados à quantidade de resíduo de MDF e adesivo, a possibilidade de pigmentação do compósito e ao tempo de prensagem. A partir de quatro amostras do novo material extraídas das placas fabricadas em molde fechado (Figura 3) foram realizados novos ensaios de microdureza, flexão e citotoxicidade para a caracterização do material.



Figura 3: Molde fechado para fabricação do porta-copos.
Fonte: Acervo dos autores

Em relação à citotoxicidade, a toxicidade celular foi investigada com o uso de duas espécies de bactérias *Escherichia Coli* (ATCC 11229) e *Staphylococcus Aureus* (ATCC 6538), utilizadas como modelos para bactérias Gram-negativas e Gram-positivas, respectivamente. Os resultados preliminares dos halos de inibição formados mostraram a efetividade, no entanto, as amostras dos compósitos ensaiadas foram capazes de inibir parcialmente o crescimento microbiano em ambas espécies testadas.

Os resultados preliminares do ensaio de citotoxicidade indicam que as amostras dos compósitos não interferiram significativamente na viabilidade celular das bactérias testadas, isso sugere que o material não seja citotóxico.

Os ensaios de microdureza e flexão apresentaram variação significativa entre as amostras (conforme pode ser observado nas Figuras 4 e 5) demonstrando que a produção realizada em laboratório, em condições artesanais e não ideais, gera alguma imprecisão. Apesar disso, os resultados indicam que a Tecnologia Ligno apresenta potencial para ser aplicada em produtos para diversos tipos de uso, como em utensílios domésticos, iluminação, artesanato, componentes de cozinha, móveis, escritórios e brindes.

Resultados do Ensaio de Microdureza (HV)

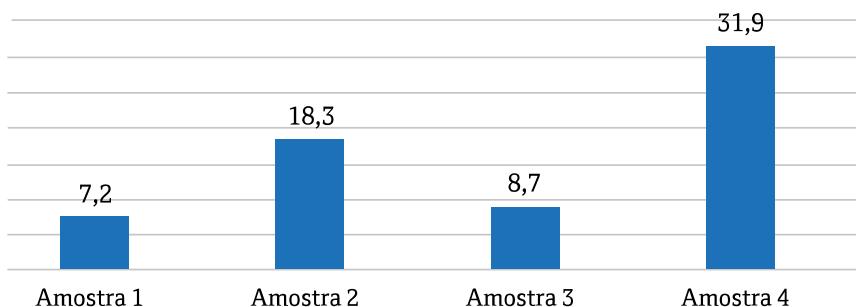


Figura 4: Gráfico demonstrando os resultados do Ensaio de Microdureza nas quatro amostras.
Fonte: Dos autores

Resultados do Ensaio de resistência a tração na flexão por 3 pontos (Mpa)

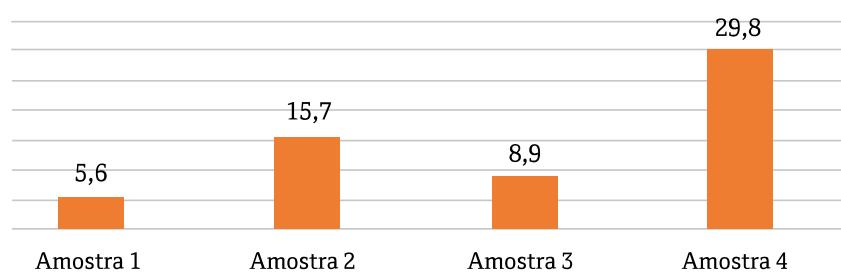


Figura 5: Gráfico demonstrando os resultados do Ensaio de resistência a tração na flexão por 3 pontos (Mpa).
Fonte: Dos autores

Um problema apresentado durante a conformação dos primeiros produtos foi a formação de vapor dentro do molde durante a prensagem, que ocasionou bolhas e falhas nas peças devido ao adesivo à base de água. Como forma de resolver essa imperfeição, foram realizados novos testes com a redução da temperatura do molde, a alteração na quantidade de adesivo e o aumento no tempo de prensagem. Os melhores resultados foram obtidos com a temperatura do molde em 80°C, proporção de 62% de resíduos de MDF e 38% de adesivo, e tempo de prensagem de 6 minutos.

A versatilidade de aplicação do compósito, é demonstrada: por sua capacidade de conformar objetos com formas complexas; pela possibilidade de alteração na coloração do produto, com a pigmentação do compósito feita com a aplicação de corantes à base d'água durante o processo; pela facilidade de usinagem; e pela possibilidade de criação de texturas em baixo ou alto-relevo a partir do molde (Figura 6).



Figura 6: Tigelas bowl produzidas com resíduo de MDF cru e com pigmentos coloridos.
Foto: Jomar Bragança

Destaca-se que a Tecnologia Ligno apresenta duas características importantes que a diferenciam de outras soluções correlatas que empregam resíduos de madeira e PVA. A primeira diz respeito a possibilidade de acabamento superficial na cor preto fosco dos produtos, sem necessidade de pigmentação, o qual elimina uma etapa de acabamento. Por isso, foi possível gerar o pedido de patente para a tecnologia. A segunda característica é justamente a possibilidade de transformar resíduos em produtos prontos, diferentemente de diversas pesquisas e desenvolvimentos de novos materiais que não conseguem demonstrar as devidas aplicações em produtos nem a viabilidade em escala industrial.

De acordo com o método *Technology Readiness Level* (TRL), a Tecnologia Ligno é uma inovação que se encontra no nível 5 de maturidade tecnológica, ou seja, validação das funções críticas dos componentes em ambiente relevante, e precisa de investimentos para sua aplicação em escala industrial com o objetivo de avançar para o TRL nível 6 (demonstração de funções críticas do protótipo em ambiente relevante).

Nesse sentido, a fase de aprimoramento da tecnologia, em andamento, está implementando a Tecnologia Ligno em uma microempresa de marcenaria na cidade de Arapiraca/AL. Um dos principais desafios é a especificação e adequação dos equipamentos necessários para a produção em escala. Os equipamentos básicos indispensáveis para o emprego da tecnologia são: peneirador vibratório, encoladeira, molde (específico para cada produto) e prensa. Estimativas iniciais indicam que o capital investido para viabilizar uma produção em pequena escala seria de R\$80.000,00 (oitenta mil reais) e para uma produção automatizada, com maior escala de produção, corresponderia a R\$200.000,00 (duzentos mil reais). Esses cálculos foram realizados para a produção dos produtos Ligno, de pequeno porte, pois os valores dos moldes são mais acessíveis e favorecem a produção por parte das MPEs moveleiras. Portanto, o valor do investimento é determinado pela definição do produto (que influencia no valor do molde), pelo volume de produção e pelo grau de automatização desejado. Assim, o estudo de implantação da Tecnologia Ligno pretende analisar

a capacidade da MPE moveleira para investir e viabilizar a produção com a adaptação do modelo de negócio e de serviços. Abaixo, imagem do processo de fabricação do bowl, demonstrando a retirada do produto de dentro do molde (Figura 7).



Figura 7: Processo de fabricação do bowl, demonstrando a extração do produto de dentro do molde.
Fonte: Acervo dos autores

4 Considerações finais

A inovação da Tecnologia Ligno é definida pela diversidade de perspectivas adotadas para viabilizar o reaproveitamento dos resíduos moveleiros em um contexto social específico. Tal como afirma Vanderburgh (1985), a tecnologia deve ser o resultado do entrelaçamento simultâneo desta com as questões humanas, culturais e ambientais levando a transformações e ajustes permanentes.

Nesse sentido, o uso de estratégias de design sustentáveis possui potencial para estimular a inovação, pois introduz modificações e melhorias nos processos de produção e produtos e permite transformar os resíduos moveleiros em recursos, gerando valor para os refugos fabris por meio do design. A Tecnologia Ligno coloca em pauta o papel do design como mediador entre o contexto e a tecnologia, capaz de ajustar esta última à complexidade do ambiente em que ocorrem as interações e propor alternativas que considerem, sistematicamente, um intrincado de questões de ordem técnica, econômica, funcional, prática, mercadológica, narrativa, cultural, emocional e sustentável.

O design como mediador na relação entre a tecnologia e o ambiente, no processo seletivo que opera, demonstra que os produtos gerados poderão ser “espécies” bem-sucedidas não somente por sua qualidade técnica – condição necessária, mas não suficiente, conforme abordado por Dagnino, Brandão e Novaes (2004) – mas pela ampliação de seu valor de troca, em sintonia com um padrão de comportamento ético e emocional do consumidor, consciente dos imperativos de preservação ambiental. A Tecnologia Ligno não limita, portanto, seus objetivos à criação de um compósito ou a produtos, pois procura também despertar para a necessidade de atitudes em favor do meio ambiente, um apelo ético que explora os aspectos comunicacionais do design. O compósito carrega valores que transcendem sua materialidade, como elemento estético, a partir da exploração da qualidade expressiva do próprio material. Sua essência tecnológica e também simbólica, visível pela massa granulada, revela, por si própria, uma história de esforços de mitigação de impactos ao meio ambiente. Os produtos adquirem significado porque refletem a história de sua produção.

O potencial de transformação por meio da Tecnologia Ligno se torna evidente. A partir do reaproveitamento dos resíduos madeireiros, pode incentivar o reuso de matérias-primas oriundas do próprio processo produtivo, como também pode beneficiar a sociedade com a minimização do

descarte irregular de resíduos devido a conscientização sobre o valor desses materiais. Além disso, a cadeia produtiva proposta, baseada na economia circular, permite que após o uso e descarte, os produtos resultantes desse processo sirvam novamente como matéria-prima para a fabricação de outros produtos utilizando a mesma tecnologia. É certo que, conforme Braungart e McDonough (2002), a reciclagem é limitada, pois não torna os materiais benignos, entretanto, a reciclagem ainda é uma importante estratégia para minimizar a extração de matérias-primas virgens, para estender a vida útil dos materiais e aterros, gerar valor para os resíduos; e minimizar os impactos da destinação inadequada.

A viabilidade da tecnologia para atender ao contexto das micro e pequenas empresas, associações, cooperativas e ONGs, é demonstrada a partir da simplificação de etapas, processos e equipamentos para se obter os produtos e do baixo investimento necessário, se comparado com processos como a extrusão e a injeção. Além disso, o capital investido para a introdução da Tecnologia Ligno é adequado à realidade das MPEs moveleiras pois é compatível com o preço de grande parte do maquinário adquirido habitualmente por essas empresas.

A Tecnologia Ligno respeita as identidades locais, pois o processo de fabricação tem potencial para conciliar a produção em pequena, média ou larga escala, o que permite a adaptação da escala de produção e dos produtos desenvolvidos à realidade de cada localidade, região ou tipo de empresa. As marcenarias também podem ser beneficiadas com a diferenciação por meio do design de produtos sustentáveis e com a redução dos custos de destinação dos resíduos por meio da reciclagem de resíduos de madeira e derivados. Como a tecnologia transforma os resíduos em recursos, estimula a reutilização e, consequentemente, colabora com a sociedade prejudicada pelo descarte irregular dos resíduos.

Devido à capacidade do compósito em adquirir formas complexas, pesquisas futuras devem analisar a viabilidade econômica e ambiental para seu uso em substituição a outras matérias-primas virgens. Além disso, estudos futuros devem elaborar novas alternativas de design de produtos e melhorar o design dos produtos desenvolvidos; desenvolver a comunicação dos produtos de modo a informar sobre a origem de seus materiais com o objetivo de fomentar sistemas de recolha e reciclagem; realizar a análise do ciclo de vida do compósito e dos produtos Ligno; e principalmente, realizar a introdução da Tecnologia Ligno em uma empresa piloto visando novas melhorias.

Agradecimentos

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq); à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG); ao Sindimov-MG; à Universidade Federal de Uberlândia (UFU); e aos estudantes bolsistas e voluntários do projeto Ligno.

Referências

- ABREU, L. B. et al. Aproveitamento de resíduos de painéis de madeira gerados pela indústria moveleira na produção de pequenos objetos. **Revista Árvore**, Viçosa-MG, v.33, n.1, p.171-177, 2009.
- ALLEN, P. Evolution, innovation and economics. In: DOSI, G.; FREEMAN, C.; NELSON, R.; SILVERBERG, G.; SOETE, L. (ed.) **Technical Change and Economic Theory**. Londres e Nova York: Pinter, 1988. p. 560-589.
- BEHRENDT, S. et al. **Life cycle design: a manual for small and medium sized companies**. New York: Springer, 1997.
- BHAMRA, T. **Design for sustainability: a practical approach**. England: Gower, 2007.
- BRAGA, J. C. et al. Insertion of Sustainable Strategic Design in the Furnishings of Micro and Small Enterprises. **The International Journal of Designed Objects**, v. 11, n. 3, p. 1–16, 2017. Disponível em: https://cgscholar.com/bookstore/works/insertion-of-sustainable-strategic-design-in-the-furnishings-of-micro-and-small-enterprises?category_id=cgrn. Acesso em: 16 jul. 2020.
- BRAINER, M. S. de C. Setor moveleiro. **Caderno Setorial ETENE**. Ano 4, n. 89, p. 1-19, julho 2019.
- BRAUNGART, M.; McDONOUGH, W. **Cradle to cradle: remaking the way we make things**. New York: North Point Press, 2002.
- BREZET, H.; HEMEL, C. VAN. **Ecodesign: a promising approach to sustainable production and consumption**. Paris: UNEP, 1998.
- BRASIL. Lei n. 12.305, de 02 de agosto de 2010. Institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos. **Diário Oficial da União**, Brasília. 2012, p. 73.
- CIATEC A.C. **Proceso y producto obtenido a partir de una mezcla aserrín y polímero reciclado utilizando desperdicio del procesado de madera**. MX n. MX2011008552 (A), 12 ago. 2011, 20 fev. 2013.
- CASTRO, M. L; Design na busca da sustentabilidade em aglomerados produtivos: a experiência na produção de móveis no Amapá. **Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo**, v. 13, n. 1, p. 1-20, 2013. Disponível em: <http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/cpgau/article/view/Castro.2013.1/4470>. Acesso em: 10 Jul. 2020.
- CASTRO, M. L.; CARDOSO, J. Inovação tecnológica e inovação narrativa: caminhos para o design no polo moveleiro de Ubá. **Interações** (Campo Grande), v. 11, n. 2, p. 205–213, dez. 2010. Disponível em: Inovação tecnológica e inovação narrativa: caminhos para o design no polo moveleiro de Ubá. Acesso em 09 de jul. 2020.
- CASTRO, M. L.; XIMENES, T. Diseño e innovación en la Amazonia brasileña diseño en síntesis: Reflexiones sobre la cultura del diseño. **Segunda época**, Año 20, n.44-45, p. 82-99 Otoño 2010-Primavera 2011.
- CORRÊA, G. R. et al. Ligno Project: development of composite waste material from wood and MDF applied to the design. In: **Proceedings of the 2o International Conference on Sustainable Smart Manufacturing**. Manchester: Taylor & Francis, 2020.
- CORRÊA, G. R. et al. Resíduos da indústria moveleira: diagnóstico nas empresas associadas ao Sindimov-MG. In: **CONGRESSO PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**, 12, 2016, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: Blucher, 2016. p 4.214-4.225. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/resduos-da-indstria-moveleira-diagnstico-nas-empresas-associadas-ao-sindimov-mg-24598>
- CORRÊA, G. R.; POLICARPO, A. de O. Ligno: material compósito com resíduo de madeira. In: **CONGRESSO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**, 13, 2018, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Blucher, 2019. P. 145-159. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/ligno-material-compsito-com-resduo-de-madeira-30384>. Acesso em: 09 Jul. 2020.

- DAGNINO; R.; BRANDÃO, F. C.; NOVAES, H. T. Sobre o marco analítico-conceitual da tecnologia social. In: **Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2004. p. 15-64. Disponível em: <https://sinapse.gife.org.br/download/tecnologia-social-uma-estrategia-para-o-desenvolvimento>. Acesso em 15 de julho de 2020.
- DOSI, G. **Mudança técnica e transformação industrial: A teoria e uma aplicação à indústria de semicondutores**. São Paulo: UNICAMP, 2006.
- FAPESP - FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Processo de obtenção de compósitos termoplásticos com resinas virgens ou recicladas reforçados com farinha de resíduo de madeira e/ou MDF e suas aplicações em produtos perfilados e componentes moldados por injeção para indústria moveleira, construção civil, decoração e paletes**. BR PI 0802175-9 A2. 2009.
- FIEMG - FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE MINAS GERAIS. **Diagnóstico do pólo moveleiro de Ubá e região**. Belo Horizonte: IEL/MG, 2002.
- FIKSEL, J. R. **Design for environment a guide to sustainable product development**. New York: McGraw-Hill, 2009.
- HEXION INC. **Wood composites, methods of production, and methods of manufacture thereof**. US n. US7803855B2, 25 jan. 2007, 28 set. 2010.
- INSTITUTO DE TECNOLOGIA SOCIAL. Reflexões sobre a construção do conceito de tecnologia social. In: **Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2004.
- LATOUR, B; VENN, C. Morality and technology: The end of the means. **Theory, Culture & Society**, v. 19, n. 5-6, p. 247-260, dez. 2002.
- MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **Desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: EDUSP, 2008.
- MURRAY, R.; CAULIER-GRICE, J.; MULGAN, G. **The open book of social innovation**. London: Young Foundation/NESTA, 2010.
- PEREIRA A. F.; CARVALHO L. S. C.; PINTO A. C. O. Resíduo de madeira: limites e possibilidades de seu uso como matéria-prima alternativa. In: **Anais do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Universidade Anhembi Morumbi, 2010.
- RITTEL, H.; WEBBER, M. M. Dilemmas in a general theory of planning. **Policy Sciences**. v. 4, n. 3, p. 155-169, 1973.
- VANDERBURG, W. H. Technology, society, and culture: A framework for understanding. **Technology in Society**, v. 7, n. 4, p. 411-422, 1985.

Sobre os autores

Glaucinei Rodrigues Corrêa é doutor em Arquitetura pela Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Professor da Escola de Arquitetura e Design da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Atualmente é Diretor de Apoio à Gestão da Extensão da Pró-reitoria de Extensão da UFMG. Foi Coordenador do curso de Graduação em Design da UFMG. Pesquisador extensionista sobre os temas: design social, design e artesanato; materiais e processos de fabricação.

E-mail: glaucinei@ufmg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9878675593298644>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4311-5444>

Juliana Cardoso Braga é doutora em Design pela Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade de Lisboa, Portugal em cotutela internacional com a Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (FAAC/UNESP). Docente da Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia (FAUED/UFU) e coordenadora do Núcleo de Sustentabilidade da Universidade Federal de Uberlândia. Foi coordenadora do Curso de Design da UFU.

E-mail: juliana.braga@ufu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1836228856080241>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2954-9756>

Maria Luiza Almeida Cunha de Castro é doutora em Ciências Sócio Ambientais pelo Núcleo de Altos Estudos da Amazônia da Universidade Federal do Pará (UFPA). Professora da Escola de Arquitetura e Design da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Tem experiência nas áreas de Arquitetura e Urbanismo, e design, desenvolvendo atividades voltadas para os seguintes temas: arquitetura, Tecnologia da construção, inovação social e tecnológica; design de mobiliário e jóias; desenvolvimento sustentável.

E-mail: luizadecastro2000@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6663358391005315>

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-4947-9679>

Recebido em: 7 de dezembro de 2021

Aprovado em: 30 de março de 2022

Publicado em: 04 de julho de 2022

Livro de barro de Moita Redonda: integração de ensino, pesquisa e extensão na prática do design social

Moita Redonda's livro de barro: teaching, research and extension integration in social design practices

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva
Camila Bezerra Furtado Barros
Guilherme Philippe Garcia Ferreira
Lucas Mota Borges
Rebeca Melo Frederico

Resumo: O Livro de Barro foi desenvolvido com crianças da Escola Pública Municipal de Moita Redonda, numa comunidade artesã do barro, em Cascavel, Ceará. A partir da demanda do resgate da tradição local, dada a perda de interesse nas gerações mais jovens, foi proposta pelos estudantes de Design uma oficina de ilustração com as crianças na escola, que pintaram com barro: “O que tem em Moita Redonda?”. A integração de ensino, pesquisa e extensão (EPE) tornou possível evidenciar potencialidades identitárias, subjetivas e coletivas, na produção do Livro de Barro, por meio de metodologias ativas, participativas e representativas. O Livro, feito a partir das ilustrações, foi entregue como trabalho final das disciplinas e entra na pesquisa “Identidade, Territorialidade e Dispositivos Estratégicos vinculados ao Design Social” como uma referência de trocas sensíveis e sensibilizadoras entre estudantes, universidade, ensino, aprendizado e comunidade. Espera-se que o estudo auxilie no entendimento de outros processos de Design Social com caráter educativo, identitário e plural.

Palavras-chave: Design Social; Ensino, Pesquisa e Extensão; Design e artesanato; Identidade local; Metodologias participativas.

Abstract: The Livro de Barro was developed with children from the Moita Redonda Municipal Public School, in a clay artisan community in Cascavel, Ceará. From the demand of rescuing the local tradition, given the interest loss in younger generations, it was proposed by the Design students an illustration workshop with the children at the school, who painted with clay: "What's in Moita Redonda?". The integration of teaching, research and extension made it possible to evidence identity, subjective and collective potentialities in the production of the Livro de Barro, through active, participative and representative methodologies. The Book, made from the illustrations, was the final project of the disciplines and joins the research "Identity, Territoriality and Strategic Devices linked to Social Design" as a reference of sensitive and sensitizing exchanges between students, university, teaching, learning and community. It is hoped that the study helps in understanding other Social Design processes with an educational, identity and plural character.

Keywords: Social Design; Teaching, Research and Extension; Design and Handicraft; Local Identity; Participatory Methodologies.

1 Introdução

O Design Social se volta a situações coletivas de vulnerabilidade por meio de processos estratégicos, participativos e horizontais onde todos os envolvidos são corresponsáveis por transformações ativas, sociais e locais. Esta é uma área do design que considera prioritariamente os desejos, valores e interações humanas desencadeadas pelo processo de projeto. Nesse sentido, atua com dispositivos de design (peças gráficas, artefatos, serviços, identidades visuais) em estratégias direcionadas a soluções de problemas econômicos, produtivos e sociais em comunidades locais (MANZINI, 2017). Reflexão e a ação se complementam no processo de projeto, que se desenvolve na realidade cotidiana das comunidades envolvidas, de forma ativa e integrada com diversos agentes e parceiros do projeto. O Varal – Laboratório de Design Social da Universidade Federal do Ceará, tem como objetivo atender demandas de comunidades em situações de vulnerabilidade econômica e social, onde o design pode ser aplicado para identificar e resolver problemas. Com início nos idos de 2012, no mesmo ano da fundação do Curso de Design da UFC, o laboratório atua em contextos sociais vulneráveis, por meio de processos de partilha e aprendizagem entre as partes envolvidas. O Varal possui alicerce nas três vertentes da universidade: Ensino, Pesquisa e Extensão, o que faz com que as atividades extensionistas sejam impulsionadas pelo desenvolvimento de soluções dentro das disciplinas e que os processos sejam analisados em pesquisas, a fim de retroalimentar o sistema triádico universitário onde o laboratório se encontra. A ação discrita neste artigo envolve a comunidade artesã de Moita Redonda, localizada na cidade de Cascavel (CE). As atividades na comunidade tiveram início durante uma pesquisa de campo, em 2017, na disciplina de Projeto 2 (P2), que aborda a relação entre design e artesanato. Com a aproximação na comunidade foi possível reconhecer uma visível carência de recursos econômicos em contraponto a uma riqueza também explícita de recursos humanos. Nas aulas de campo foi estabelecido contato com alguns artesãos e diversas artesãs do barro, entre elas, Maria Quirino da Silva, ou Dona Tarina, reconhecida como Mestra, Tesouro Vivo da Cultura do Ceará (Ceará, 2006). Das atividades de análise e reflexão sobre as informações coletadas em 2017, emergiram proposições conjuntas entre a comunidade, o laboratório e as disciplinas, sintetizadas em 2018 no *Projeto Moita Redonda*, que se fundamenta na valorização e visibilidade dessa produção artesanal específica dada sua importância no patrimônio cultural.

Após muitas visitas à comunidade, registros e conversas, foi possível chegar ao diagnóstico elencando as três principais problemáticas: vendas, visibilidade ao espaço e à produção, e a gradativa perda da tradição refletida nos produtos. Tais tópicos funcionaram como norteadores para os projetos gerados na disciplina, promovendo um ensino que alimenta e é alimentado pelas práticas e processos investigativos realizados na extensão, por meio do laboratório. Além disso, a potencialização dos resultados projetuais se intensificou pela integração entre disciplinas com a conversa e convergência de outras áreas do Design. Para a atividade relatada houve integração entre as disciplinas de Projeto 2 (P2) e a disciplina de Elementos de Programação Visual (EPV), ambas ministradas no segundo semestre da graduação do curso de Design da Universidade Federal do Ceará.

As três problemáticas da comunidade direcionaram os projetos e, com ênfase na demanda da tradição, apresentou-se como proposta por uma das equipes a construção de um livro infantil com o intuito de valorizar o imaginário local de Moita Redonda, o qual é mantido vivo pela oralidade, fazendo parte da cultura não somente da comunidade, mas também do município de Cascavel.

A produção do dispositivo, denominado *Livro de Barro*, proveu um ambiente cocriativo com as crianças da escola de Moita Redonda, o que representa algo de suma importância para o laboratório e as relações entre Ensino, Pesquisa e Extensão. No âmbito do Ensino, o resultado da integração das disciplinas propiciou novas perspectivas de análise, o que fez com que o artefato/processo fosse também um meio para pensar o Design Social e sua relação com identidades locais. Com isso, o *Varal – Programa de extensão em Design Social* alcança um fazer reflexivo pautado nas relações dialógicas entre prática e teoria que perpassa os espaços de sala de aula e da comunidade para produzir em colaboração e problematizar a ação projetual que não se finda em si.

A seguir, serão apresentados: a discussão sobre o papel da identidade no contexto do Design Social e sua importância na representação visual; um breve apanhado do livro como dispositivo estratégico no Design Social; a estruturação do processo que permitiu o desenvolvimento do *Livro do Barro* junto a comunidade; a apresentação do dispositivo já em formato de protótipo e algumas considerações finais.

2 Identidade e representação visual

A origem da palavra identidade, segundo Lucy Niemeyer (2010), vem do latim (*identitas/atis*), sendo um acrônimo dos termos *idem*, significando o mesmo, e *entitate*, como entidade. Identidade, portanto, sinaliza mesmidade, o que há de comum, diferenciando do que não faz parte. Quando ampliada ao contexto de comunidade, a identidade é o que faz olhar para o outro e se reconhecer para além de si mesmo, entendendo-se como coletivo que partilha importantes elementos que fundam uma noção de todo.

Importante pontuar que a identidade não é estática, fechada em si. Niemeyer afirma que a construção de identidade se dá em um cenário de mudança e permanência, inerentes a processos dinâmicos. É de natureza complexa e mutável, contingente como arranjo discursivo. Goytisolo (*apud* BONSIEPE, 2010) diz que a identidade não pode ser entendida como algo terminado, mas sim como possibilidade sempre aberta, pois ela jamais é imposta como algo determinado ou fixo, ela se faz como prática. Ou seja, a identidade nasce de uma prática social, construção cultural, e, portanto, sempre terá força política (BAYART, *apud* Bonsiepe, 2010). No campo do discurso, há uma negociação permanente de sentido e o design pode ocupar um importante papel nessa mediação, pois como defende Bonsiepe (2010), as identidades são artefatos de comunicação, elas pertencem ao imaginário.

Promover a identidade local é antes de tudo compreender que ela existe em uma constituição discursiva, entendendo o discursivo como prática social atrelada a uma noção de pertencimento (LACLAU, E.; MOUFFE, C., 2004). Esse processo se dá como negociação entre agentes internos e externos, que implica relações de poder. Assim, tudo que envolve essa cadeia discursiva engloba dispositivos que presentificam esse pertencimento, e formam um “todo” aparentemente homogêneo. Esses dispositivos incorporam simbolicamente esse “todo” como representação de uma determinada identidade, “constituindo um dispositivo discursivo que representa a diferença como unidade ou identidade” (HALL, 2006, p. 62).

Na esteira histórica, o que na modernidade industrial tinha maior apelo aos atributos primários dos produtos, relacionados à qualidade material-funcional, hoje o que temos é a exaltação do que antes era entendido como secundário, o intangível. Um deslocamento do valor do produto ao eixo simbólico que, segundo Dijon de Moraes, cabe valores de estima, emocionais, ergonomia cognitiva e a valorização dos aspectos que ancoram a identidade local (MORAES, 2010).

Os produtos associados à determinada identidade passam, então, a pertencer à mesma cadeia, ao “todo” já mencionado. Essa construção associativa pode ser mediada pelo design, quando evidencia determinadas singularidades, características de uma comunidade ou território de origem, como por exemplo modos de produção, matérias-primas, processos e “interfaces de intermediação” (SAIKALY, KRUCKEN; 2010, p. 36). Pelo viés do design gráfico, as representações visuais que advém da ideia de identidade são importantes componentes para a promoção de identificação, engajamento e pertencimento. Um livro, por exemplo, em seu texto gráfico¹ é capaz de ampliar o texto verbal e visual, tornando ainda mais potente a mensagem difundida por este meio e, por ser um artefato físico, é duradouro e pode ser objeto compartilhado alcançando um maior número de pessoas.

Assim, o projeto editorial de um livro como o *Livro de Barro* tem função de presentificar elementos culturais que se imprimem nas tradições da comunidade de Moita Redonda, atuando no fomento de uma “identidade territorial” (REYES, 2010). Essa estratégia promove, no âmbito coletivo e por meio da cocriação, o autorreconhecimento entre participantes e fomenta ações coletivas na comunidade, o que pode fortalecer a identidade cultural e consequentemente a valoração do que há de comum. Com efeito, a ideia de territorialidade na pesquisa diferencia um lugar de um espaço qualquer. O sentido de pertencer e de fazer parte indica a construção de lugar como um tipo específico de elaboração de identidade com o atributo de pertencimento e a autonomia (DUARTE, 2002).

3 O *Livro de Barro* como dispositivo estratégico

O uso de dispositivos estratégicos de design é proposto como meio e recurso utilizado com o intuito de alcançar um objetivo, uma meta, da forma mais eficaz possível. São gerados a partir de projetos de design com amplitude sistêmica, como a organização de informações complexas, ou resultados tangíveis, como peças gráficas e artefatos. O sentido de estratégia (MANZINI, 2017) advém do fato de que estes dispositivos fazem parte de um objetivo mais amplo, com metas definidas, em um procedimento que considera aspectos cognitivos, emocionais, estéticos e a participação ativa dos envolvidos no projeto (SILVA et.al. 2019; 2018; BROWN, 2010).

Ao longo dos anos de atuação extensionista do *Varal*, observamos que os dispositivos estratégicos aplicados no Design Social, quando inseridos em um contexto de valorização de identidade local e social, possuem a incumbência de: 1) organizar e direcionar ações com a comunidade; 2) promover a participação da comunidade no processo; 3) apresentar e a divulgar as propostas e o desenvolvimento do projeto; 4) favorecer a realização de parcerias;

¹ Entendendo como texto gráfico o uso de recursos, técnicas de impressão e acabamento que influenciam na materialidade do objeto, contribuindo assim para a constituição do artefato.

5) visualizar e organizar estratégias de ação; 6) contribuir no modo como a comunidade se entende como um coletivo, inserido em um espaço sócio-cultural e ambiental com qualidades específicas, que merecem ser reconhecidos e valorizados; 7) propiciar a inovação social.

Este direcionamento se alinha ao discurso de Meroni (2008) ao considerar que no design a estratégia se alinha muito mais a uma definição do problema do que ao encontro da solução de um problema. A estratégia é necessária em momentos em que nem todos os dados estão disponíveis e é necessário dar um direcionamento ao projeto. Neste contexto, os dispositivos estratégicos atuam como meio e recurso para problematizar as implicações advindas do Design Social.

De acordo com o resultado almejado, os dispositivos podem variar em forma e uso (recursos gráficos, digitais, protótipos, artefatos, fotografias, vídeos, produtos multimídia, hipermédia entre outros) em conformidade com objetivos e estratégias empregados. Destaca-se aqui o *Livro de Barro*, dispositivo estratégico que considera principalmente a problemática da tradição (junto às necessidades emergentes já mencionadas) e é desenvolvido como solução de projeto voltada ao resgate da tradição durante a disciplina de Projeto 2.

Como uma parte relevante das necessidades levantadas percebeu-se em Moita Redonda, por meio do diálogo e vivências com os núcleos de produção artesanal, uma demanda de registros gráficos sobre e para comunidade, de modo a resguardar traços importantes daquilo que é da cultura e identidade, para além da tradição oral. Justifica-se esta necessidade pela percepção da comunidade que havia uma redução no interesse dos mais jovens em dar continuidade ao trabalho com o barro. Deste modo, aspectos importantes do legado geracional podem ser esquecidos caso não sejam reafirmados para além da memória falada. A partir dessa necessidade, o *Livro de Barro* é um dispositivo estratégico, uma peça gráfica voltada para o público infantil, com o objetivo de provocar o reconhecimento da potência da cultura local e, consequentemente, o interesse da população jovem em perpetuar os costumes e práticas da comunidade.

Como elemento estratégico, os dispositivos também utilizam o processo, e não apenas o artefato resultante, como meio para alcançar os objetivos. Por isso o *Livro de Barro* foi desenvolvido e construído junto com as crianças da Escola Pública Municipal de Moita Redonda em um processo de cocriação. Para que o protagonismo na produção do material pudesse trazer novos sentidos ao que se entende como rotineiro, sobressaíram os elos que os agrupam enquanto comunidade, por meio de histórias contadas, inventadas e recriadas por crianças. Assim, as relações com a tradição viva foi materializada em traços, personagens e desenhos feitos com “tinta de barro”².

Nas próximas seções será apresentada a estruturação do processo de construção do *Livro de Barro*, considerando sua interface com as disciplinas EPV e P2 que ocorreram de modo integrado com momentos em sala de aula e na comunidade. Cabe dizer que estas disciplinas desempenharam um papel essencial na orientação técnica e ferramental para o desenvolvimento das soluções. Será abordada também a estrutura narrativa contemplada no projeto, a produção cocriativa em formato de oficina e a fabricação do primeiro protótipo, entregue como resultado das disciplinas, por meio do Projeto Integrado.

² Tinta feita a partir do barro.

3.1 Estruturação

Para o desenvolvimento do *Livro de Barro*, a equipe de projeto estabeleceu um processo de busca de informações em sala e em campo para estruturar a peça gráfica e estabelecer o sistema cocriativo próprio do projeto. Em sala de aula foram analisados os registros já realizados pelo *Varal*, a fim de buscar relatos da comunidade artesã sobre histórias e costumes, além de serem pesquisadas referências de publicações infantis para compreender as especificidades de projetos gráficos de livros ilustrados voltados a este público e as possibilidades de construção de narrativas. Nesse momento, o livro ilustrado *O Segredo de Moita Redonda*, resultado da integração entre P2 e EPV em 2017, serviu de inspiração e fonte de informação para o desenvolvimento do projeto. Apesar deste livro não ter partido de um processo cocriativo, foi bem recebido quando divulgado em sua versão impressa à comunidade. O retorno positivo indicou a viabilidade de uma maior tiragem com o apoio da Imprensa Universitária, alcançando um maior número de pessoas. Essa aceitação foi relevante para a equipe de 2018, pois confirmou esse tipo de artefato como potencial para evocar aspectos tradicionais e identitários na realização de uma peça gráfica narrativa e ilustrada com elementos da tradição local.

Durante as visitas de campo, foram feitas entrevistas com os artesãos em busca de relatos respondidos a partir da pergunta: “Você tem alguma história daqui de Moita, antiga ou recente, que possa compartilhar?”. As devolutivas foram armazenadas junto ao acervo do *Varal*. Como outras equipes estavam realizando suas incursões pela comunidade na coleta de dados para outros dispositivos e partilhavam as informações, os esforços da equipe do livro foram concentrados na comunicação com a Escola Pública Municipal de Moita Redonda. Percebeu-se que era necessário compreender como eram abordados em sala de aula os aspectos culturais específicos da comunidade. Questionou-se também quanto à possibilidade e disponibilidade de turmas na Escola para realizar as ações cocriativas relativas ao projeto. O diretor e professores foram indispensáveis não somente pela disposição em explicar sobre a situação organizacional das turmas e guiar a condução de atividades para o projeto, mas também por trazerem informações valiosas sobre o passado da comunidade, junto com algumas lendas e histórias que formam o imaginário popular de Moita Redonda, o que potencializou a construção da narrativa.

Em paralelo às trocas de informações com a Escola, a equipe pesquisou métodos de projeto centrados no ser humano (IDEO, 2009) e estratégias de práticas cocriativas relacionadas a atividades com crianças. A cocriação emergiu como proposta de execução com o intuito de proporcionar uma atmosfera em que tanto os discentes da universidade como estudantes da escola pudessem se sentir confortáveis para criar juntos. Assim, a oficina foi realizada na escola com a turma do 4º ano, sendo conduzida pelo professor da turma. Cada discente do Curso de Design da equipe atuou como monitor de um pequeno grupo de crianças, de modo que houvesse uma interação com todas as crianças, o que implicaria na maior compreensão do que seria feito na fase da concepção gráfica e na narrativa que seria apresentada no livro. A seguir, essa ação será detalhada.

3.2 Oficina

Pode-se afirmar que o momento de maior importância do processo cocriativo do *Livro de Barro* foi a realização da oficina em que as crianças realizaram ilustrações desenhadas com barro representando seu cotidiano e a identificação do que elas entendiam como “essência” da comunidade em que elas vivem.

Na abertura da oficina, após a apresentação da equipe pelo professor da turma da Escola, iniciou-se a dinâmica com contação de histórias locais, por um morador e artesão local, seu Luis e pelo professor da Escola, o seu Jânio, como uma primeira etapa conceitual da oficina. Para Fernandes (1991), o mito, ou como tratamos neste documento, as lendas, fazem parte da compilação dos elementos tradicionais de uma comunidade ou de determinados grupos humanos. Estes elementos, que são representativos da cultura, são manifestados comumente através de narrativas orais. Segundo Fernandes, “a narração de um mito é uma experiência coletiva, repartida, no ritual, entre narrador e ouvintes e construída, no nível da experiência cotidiana, pelo próprio grupo.” (FERNANDES, 1991, p.2).

A partir da fase anterior, em busca de entender o que perpassava o imaginário da comunidade, foram selecionadas duas estórias da cultura da comunidade para serem oralizadas, a primeira sendo sobre “o cajueiro das almas”, e a segunda “a cobra cascavel”. Que aqui trazemos sintetizadas como parte deste resgate da tradição e da identidade oral.

O personagem que a narração assume na primeira história é Luis, morador e artesão de Moita Redonda, que conta:

“Tinha um cajueiro, [que] quem passava por ele sentia, ardia uma coisa, se sentia assombrado. Aí ficou conhecido como o cajueiro das almas. Aí o meu tio [...] fazia umas caveiras de barro [...] e colocou ela[s] lá [perto do cajueiro] e colocou uma vela dentro. Aí o cajueiro já era conhecido como cajueiro das almas e ninguém queria passar lá por perto, até eu mesmo!”

A lenda da cobra cascavel assume múltiplas formas na tradição oral que tenta explicar o nome do município de Cascavel: Uma cobra gigante que se esconde sob a cidade barrada dentro de seu próprio ninho por um marco religioso, a inominável cresceria um metro cada vez que a palavra Cascavel é pronunciada mas se recolhe um metro sob o nome de São Bento. Outra leitura dessa lenda é a que conta sobre um cajueiro que ficou marcado pela presença da cobra e era visto como um sinal de alerta para os perigos da região. Cada membro da comunidade conta a história a sua maneira, alterando-a ou reforçando pontos.

Em paralelo, na oficina, ocorreu uma dinâmica operacional em que cada criança recebeu folhas de papel e uma espécie pincel – destaque à principal ferramenta utilizada na oficina: graveto com a ponta de algodão. A partir de relatos e pesquisas, a equipe descobriu que se “riscava” tradicionalmente as peças de barro com um graveto com um punhado de algodão de paineira na ponta. A equipe desenvolveu, então, um pincel que pudesse remontar essa prática e ser replicado por todos utilizando materiais de baixo custo e de fácil acesso.

Assim, palitos, algodão e elástico deram origem ao pincel. Para o pigmento foi usado o toá vermelho³, matéria-prima tradicional do trabalho dos artesãos.

No momento seguinte, a turma de alunos foi dividida em equipes menores dispostas em mesas circulares, onde havia um integrante da equipe de discentes da UFC atuando como monitor. Foi solicitado às crianças que desenhassem, partindo de suas interpretações das histórias apresentadas. Na sequência (Figura 1), uma representação da narrativa do “cajueiro das almas” feita por Andressa Gomes (9 anos).



Figura 1: Ilustração do cajueiro das almas.
Fonte: Realizada por Andressa, 9 anos.
Moita Redonda,
Cascavel CE. Original digitalizado no Varal.

Após este momento criativo, a oficina prosseguiu com a retomada da dinâmica de conversa. Dessa vez, a troca se deu entre as equipes menores e as perguntas foram orientadas ao cotidiano das crianças. Trazemos um pequeno extrato deste diálogo:

Lucas (discente da disciplina de P2):

"Se fosse para você me dar um presente aqui de Moita, o que daria?"

Stefhany (criança moradora de Moita redonda):

"O artesanato, é o que mais tem aqui."

Após o encerramento dos diálogos foi proposto que, por meio de desenhos, houvesse um registro da conversa. A seguir, na Figura 2, os desenhos de José Matias (10 anos).

³ Toá vermelho é um tipo de barro usado pelos núcleos artesanais, uma tradição da comunidade de Moita Redonda.



Figura 2: Ilustração de peças de barro.
Fonte: Ilustração por José Matias, 10 anos. Moita Redonda, Cascavel CE. Original digitalizado no Varal.

Importante ressaltar que esse processo de troca acolheu as manifestações expressivas individuais das crianças, visíveis no processo de registro gráfico. Algumas crianças tomaram iniciativas de expandir a materialidade e as ferramentas em seus desenhos, como o uso de colagem de folhas secas e aplicação da terra do chão da área externa da escola. A imprevisibilidade criativa foi uma nuance prazerosa no processo de cocriação, em que os resultados gráficos são materialização sensível da expressividade de cada um.

Ao final dessa atividade, houve a construção conjunta do desenho da cobra cascavel, símbolo da cidade. O trabalho teve como resultado uma ilustração em que cada criança colocou parte de sua perspectiva em uma obra maior, contemplando noções de tradição, identidade e comunidade que permearam todo o projeto.



Figura 3: Desenho coletivo da cobra cascavel pelas crianças da escola
Fonte: Foto de Vinicius de Freitas.

Por fim, a equipe de alunos da UFC reuniu os desenhos e iniciou um processo de coleta de assinaturas. As assinaturas foram tratadas como um elemento gráfico para ser utilizado na identificação ao final do livro. A autoria foi afirmada por meio da marcação das mãos com tinta no papel, com o nome de cada criança escrito logo abaixo. No *Livro de Barro*, as assinaturas têm importância gráfica e simbólica, em aspectos plásticos e para compreensão que aquele material, mesmo tratado digitalmente, foi composto por muitas mãos que se somaram e interviram na narrativa ali apresentada.

3.3 Protótipo

Na etapa técnica da produção do protótipo, a integração das disciplinas de P2 e EPV se tornou essencial na orientação e execução dos trabalhos, visto que enquanto a primeira aborda o Design Social, a segunda trata de práticas e conteúdos relacionados à comunicação visual. Entre elementos vetoriais e manuais, as texturas trazem a expressividade do fazer manual para o projeto gráfico do livro, reportando diretamente ao realizado na oficina com as crianças da comunidade. Houve também a preocupação de adequar o projeto ao público infantil, atentando à paleta cromática e ao tamanho e fonte do corpo do texto.

Após a oficina, no campus universitário, o registro do material produzido pelas crianças foi digitalizado e tratado enquanto as entrevistas e conversas realizadas foram decupadas. Começa, então, a decodificação dos elementos representados para a análise de como incluí-los na narrativa, uma tarefa difícil, pois os desenhos eram complexos e por vezes nem mesmo a transcrição das gravações, realizadas dentro da possibilidade de captura dos equipamentos de registro, auxiliava a compreensão do que estava representado.

Neste momento, o trabalho ocorreu em duas frentes, uma com foco nos tratamentos editoriais, e outra na qual a narrativa era delineada com base nos registros do cotidiano dos artesãos e nas histórias tradicionais de Moita Redonda. Quanto ao tratamento da narrativa, foram produzidos dois textos, um em formato de poesia e outro em prosa. Entretanto, após a avaliação da equipe, percebeu-se que para a realização do protótipo o texto em poema permitia uma leitura mais dinâmica e imersiva.

O título do livro resulta de uma aliteração de “Moita Redonda”, algo que estava escrito em quase todos os desenhos e que se relaciona com o conteúdo do poema: “Em Moita Toda Tem”. Quanto à materialização do livro, vale ressaltar que conhecimentos específicos de produção gráfica foram alcançados a partir da prática, uma vez que esse conteúdo ainda não é abordado neste momento da graduação (2º semestre). Assim, impulsionados pela necessidade do projeto e da integração entre as disciplinas, houve a iniciativa dos discentes em fazer, testar e aprender com esse processo de acabamento, ressaltando a importância destas práticas extensionistas e da integração do curso.

Ao final de todo o processo de desenvolvimento, o dispositivo *Livro de Barro* foi impresso e apresentado como resultado do Projeto Integrado EPV+P2. Em sequência, o protótipo retornou à comunidade e a equipe realizou uma leitura coletiva do livro na escola em Moita Redonda. Esta interação encerrou o primeiro ciclo estratégico do *Livro de Barro*, com o qual o resgate da tradição e valorização da identidade cultural foram estimulados através de um artefato físico produzido junto aos estudantes da escola. Foi possível notar uma recepção bastante positiva durante este encontro, em que as crianças puderam identificar os próprios desenhos no livro.

Assim, promoveu-se um sentimento de pertença e de valorização da produção de Moita Redonda a partir da materialização sensível das interações realizadas na oficina.

Por fim, o processo foi esquematizado (Figura 4) em um sistema que demonstra os três momentos da concepção do *Livro de Barro*. Na síntese, é possível compreender as relações entre agentes e ambientes envolvidos em cada uma das etapas:



Figura 4:
Esquematização do processo cocriativo ao longo da realização do *Livro de Barro* no Projeto Integrado
Fonte: Desenvolvido pelo Varal.

Considerações finais

Com o encerramento deste primeiro ciclo do protótipo do *Livro de Barro*, pôde-se dar início a um novo momento de sua aplicação: a impressão de volumes da versão final. Para tanto, faz-se necessário verificar quais ajustes ainda são importantes, quanto à diagramação, gramatura, mecanismos de acabamento, entre outros aspectos produtivos. A partir da realização destes volumes, o *Livro* ainda deverá passar por um processo editorial e retornar como produto à Escola e à comunidade.



Figura 5: Livro de Barro materializado.
Foto: Lucas Baptista

Ficou explícita a importância do envolvimento das crianças com o barro em sua natureza material e simbólica no sentido de dar sentido e direção ao interesse e entusiasmo voltados ao que é identitário para favorecer o fortalecimento do aspecto geracional da tradição local.

A experiência também foi uma experimentação metodológica de construção de narrativas e resgate de tradições, por meio de histórias contadas e desenhadas, dos materiais utilizados para as ilustrações, como os pincéis-graveto-paina e a tinta-barro sendo ao mesmo tempo temas geradores e suscitantes de estímulo para a valorização da identidade local.

Estudantes de Design aprenderam com as crianças da quarta série de uma escola pública que, pincel e tinta podem não bastar em um processo criativo de ilustração. Há que meter a mão na terra que faz o barro-tinta e trazer a folha seca da árvore-galho-pincel, que estão ali no pátio. Doutoras e doutores pesquisadores aprenderam com a iniciativa dos estudantes de Design que ofereceram à pesquisa, a prática para ser teorizada. O produto da disciplina volta à comunidade como dispositivo estratégico de Design Social na valorização da identidade local.

Da mesma forma que em um sistema um mais um é mais que dois por ser a relação entre eles, Ensino, Extensão e Pesquisa inter-relacionados em um mesmo projeto é mais do que a soma de cada um deles nos fundamentos da universidade pública, porque não é possível separar cada um deles nos resultados, porque se aprende que não se aprende só com professoras e professores, porque se descobre que grandes descobertas também podem estar do lado de fora dos laboratórios e de pesquisas ensimesmadas e que, em se tratando de Extensão, as comunidades podem entrar mais nas salas de aulas e nas pesquisas, até mais do que a universidade sair até elas. Extensão pode ser entendida como o que se estende e se integra, na dimensão de uma construção partilhada, permeável e recíproca de saberes.

Referências

- BONSIEPE, Gui. Identidade e contra-identidade do design. In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados**. Barbacena : EdUEMG, 2010.
- BROWN, T. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- DUARTE, F. **Crise das matrizes espaciais: arquitetura, cidades, geopolítica e tecnocultura**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- CEARÁ, Lei Estadual nº 13.842 de 27 de novembro de 2006. Institui o Registro dos “Tesouros Vivos da Cultura” no Estado do Ceará e dá outras providências.
- FERNANDES, Caio Aguillar. Arte e mito: a perspectiva lúdica. **Itinerários: Revista de Literatura**, n. 2, 1991. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/107100>. Acesso em: 19 dez. 2021.
- HALL, Stuart. **Identidade Cultural na pós-modernidade**. 11a. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- IDEO. **HCD - Human Centered Design: kit de ferramentas**. EUA: Ideo, 2009.
- LACLAU, Ernest; MOUFFE, Chantal. **Hegemonía y estrategia socialista. Hacia una radicalización de la democracia**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Tradução de Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- MANZINI, E. **Design: quando todos fazem design, uma introdução ao design para inovação social**. Trad. Luzia Araujo. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2017.
- MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2008.
- MORAES, Dijon. Design e identidade local: o território como referência projetual em APLs moveleiros. In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados**. Barbacena : EdUEMG, 2010.
- REYES, Paulo. Identidade x identidades: uma visão pelo design. Design de plataformas para valorizar identidades e produtos locais. In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados**. Barbacena : EdUEMG, 2010.
- SAIKALY, Fatina; KRUCKEN, Lia. Design de plataformas para valorizar identidades e produtos locais. In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados**. Barbacena : EdUEMG, 2010.
- NIEMEYER, Lucy. Identidade e significações: design atitudinal. **Cadernos de Estudos Avançados: identidade**. Organização: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes. Universidade do Estado de Minas Gerais – Barbacena : EdUEMG, 2010.

Sobre os autores

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1996), mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002) e doutorado em Espacio Público y Regeneración Urbana – Universidad de Barcelona (2011). É professora adjunta IV e professora permanente no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura Urbanismo e Design (PPGAU+D) na Universidade Federal do Ceará, onde coordena o Varal – Laboratório de Design Social. Atualmente pesquisa Metadisciplina e Design Social.

E-mail: lilu@daud.ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5213698667987689>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2242-1925>

Camila Bezerra Furtado Barros é doutora em Comunicação e Semiótica da PUC-SP na linha de pesquisa Análise das Mídias. Possui mestrado em Comunicação e Semiótica, também pela PUC-SP, e graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade de Fortaleza (2006). Professora da Universidade Federal do Ceará do curso de Design com área de concentração em Design Gráfico, Discurso e Linguagem Visual. Atualmente pesquisa a Comunicação-sintoma e os deslocamentos simbólicos propostos pelos discursos midiáticos comprometidos com a manutenção do capital.

E-mail: camila@daud.ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2299950546724136>

Guilherme Philippe Garcia Ferreira tem graduação em Tecnólogo em Design de Produto pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Santa Catarina (2008), mestrado em Design pela Universidade Federal do Paraná (2014) e doutorado em Design pela mesma intituição (2018). É professor do Magistério Superior na UFC. Tem experiência na área de Design de Produto, atuando principalmente nos campos de: desenvolvimento, comunicação, método, objetos de aprendizagem e inovação.

E-mail: guilhermepgf@daud.ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5303090512183079>

Lucas Mota Borges é Designer gráfico e de produto. Atua e pesquisa Design Social, vinculado ao Varal – Laboratório de Design Social. É graduando no curso de Design, pela Universidade Federal do Ceará.

E-mail: luscasborges@design.ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6891968812244363>

Rebeca Melo Frederico é graduanda em Design na Universidade Federal do Ceará, e possui atuação com ênfase em design gráfico e de produto. É também membro do Varal – Laboratório de Design Social, onde gerencia e pesquisa processos relativos a Design Social.

E-mail: rebecamelof@design.ufc.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8851986979401128>

Recebido em: 21 de dezembro de 2021

Aprovado em: 30 de março de 2022

Publicado em: 04 de julho de 2022



ensaio

Quando a sorte te solta um cisne na noite: Dijon de Moraes e seus Escritos de design

*Itiro Iida
Sérgio Antônio Silva*

Dijon de Moraes merece todo o nosso respeito e admiração. Esta revista, o PPGD, o T&C, a ED e a UEMG o têm como um tipo de mentor e tutor. E isso não é de hoje. Entretanto, elevaram-se recentemente o respeito e a admiração por essa figura humana tão arguta e, ao mesmo tempo, amistosa, diante da grata surpresa que é seu livro *Escritos de Design*: um percurso narrativo, lançado no ano passado (2021) pela editora Blucher. Afinal, trata-se de expor uma vida, de tornar público o que é da ordem do privado (a família, as paixões, os sonhos), e para isso, tal como para a própria vida, lembrando Guimarães Rosa, tão caro ao Dijon e tão presente em seu livro, é preciso coragem.

O interessante é que Dijon dissimula o que há de biográfico no livro, ao usar o foco do design para compor o seu “percurso narrativo”. Essa façanha se dá, tal como relatado no próprio livro, quando ele, depois de ter escrito e publicado outros quatro livros no campo da teoria e crítica do design (todos eles muito bem-sucedidos, por sinal), repara que muitos de seus colegas, italianos, sobretudo, publicavam seus *escritos* em um formato que os permitia transitar entre a vida e a obra, as impressões pessoais, a memória e o pensamento, a filosofia do ofício. Assim, segundo o próprio autor, foi a seguinte definição que guiou o seu propósito:

Escritos representa um formato de livro no qual se narra um percurso vivido por meio de uma atividade profissional, nesse caso, o design. Existe um limite muito tênue entre o modelo *escritos* e o biográfico: o primeiro deve ter sempre como foco a atividade do protagonista, mesmo quando se abordam questões que indiretamente o fizeram escolher uma em vez de outra profissão. Isso faz com que, muitas vezes, o modelo *escritos* se aproxime do biográfico, apesar de serem distintos. (p. 7)

Um gênero textual análogo aos *escritos* evocados por Dijon seria o dos *ensaios*. O precursor mais genial desse gênero, assim se diz, é Michel de Montaigne, precisamente com os *Essais* publicados em três volumes no final do século XVI, entre 1580 e 1595. Nos ensaios, o biográfico deixa de ser bio, para se tornar grafia. Esse gênero incerto onde a escritura (no caso, a narratividade) rivaliza com a análise, no dizer de Roland Barthes, deu a Montaigne o lugar inaugural de uma tradição que, como estamos vendo, se mantém atual na prática de pensadores e escritores contemporâneos.

Os *Ensaios* de Montaigne são, até hoje (pois são clássicos, logo, atemporais), agradáveis de serem lidos, têm uma leveza e um estilo que fazem do saber, sabor. E, curiosamente, é com essa mesma leveza, com o sabor de quem está em uma animada roda de conversa, que lemos as 558 páginas – envoltas em um volume relativamente grande e pesado (talvez uma contradição do projeto gráfico, que, a nosso ver, merecia um objeto mais intimista) – dos *Escritos de Design*.

Dijon sempre foi de contar histórias e sempre fez, de suas histórias, lições de design. E mais, fez das lições de seus mestres, muitos deles seus amigos (dada essa sua outra virtude, de fazer amizades), histórias para seus colegas e alunos. Por isso seu livro agrada tanto, são muitas histórias de vida, recheadas de informações preciosas sobre o design.

O design, no livro, se manifesta em duas frentes, a dos estudos em design e a dos projetos de design. E, o mais interessante, já que o ramo do Dijon é o design de produto, o que acontece é que, no texto, os objetos são imantados de tal forma a nos passarem a impressão de serem eles que estão a contar as histórias. Os objetos estão vivos, na memória e no texto, e nos dizem de sua existência no mundo, junto à nossa, em uma espécie de guinada ontológica. Os primeiros deles, trazidos lá do fundo da memória do menino de oito anos (a idade da perfeição romântica de todos nós), são utensílios de cozinha, manuseados pela mãe, suas amigas e Adão, o padeiro e dono da padaria onde estão todos a preparar quitutes. Tudo ali importa, além dos objetos: a percepção do ambiente, os gestos, as falas e os cantos das pessoas e, finalmente, o fato de surgir dali aquilo que o Dijonzinho designer identifica, mesmo sem saber, como sua primeira prática de projeto, que resulta em algo híbrido, biscoitos “em formato de objetos e produtos como bola, revólver de espoleta, carro, alicate, tesoura, avião, trem de ferro, bicicleta, arco e flecha, rádio, óculos, livro etc.”. (p. 20). O repertório do menino é extenso, em sua mente habitam formas que, pelo processo de criação, vão habitar o mundo.

Pois o menino que herdou, em seu nome, um sítio estrangeiro, cresceu, saiu de sua terra – pedra – azul e deu no que deu: uma vida que se conta pela obra, pelos ensinamentos, pela conduta sempre reta. Todos nós temos nossos deslizes, nossas noites insônes, nossos olhos turvos em alguma situação da vida. Mas o que os *Escritos de design* nos dizem é que, apesar de tudo, a vida vale a pena, pelo pouco ou, no caso, pelo muito que podemos aprender e ensinar, pelos encontros e desencontros, acasos e amores, pelos erros que cometemos e sempre pela chance de um dia sermos e fazermos mais e melhor do que já fomos e fizemos. E, tal como está na frase final do livro, *se servimos* – ao outro, ao planeta. No caso do Dijon, considerando sua energia e sua vontade de realização e com a sorte que Deus – os deuses, o destino que *soltar um cisne na noite* – lhe deu, sempre podemos contar com sua criatividade no design. O que está por vir, Dijon?

Uma técnica usada nos *Escritos* é a da citação. Trechos de cartas, ensaios, entrevistas, artigos, alguns copiados *ipsis litteris*, outros parafraseados de memória, volta e meia aparecem ao longo do texto, a nos lembrar, como o poeta Manoel de Barros: *Os Outros: o melhor de mim sou Eles*. Portanto, abriremos aqui, nesta que é uma resenha sentimental em homenagem ao Dijon, pela coragem e alegria dos *Escritos*, um espaço para as impressões de leitura de um de seus amigos diletos, Itiro Iida, que em sua leitura lenta (segundo ele mesmo, por conta de seus 81 anos de idade, mas não só: pela profundidade) e precisa, captou o que há de essencial no livro.

E, sutilmente, respondeu à inquietação, presente não só neste livro, mas em toda a obra do Dijon, com o fato de o design (pelo menos até certa altura, talvez não seja mais assim, pelo menos é o que esperamos) ter um centro e, ao mesmo tempo, com o fato de estarmos, no Brasil, à margem, na periferia desse centro e, finalmente, em contraponto a essa inquietação, “a esperança de pôr fim à dependência tecnológica dos países periféricos”. (p. 89).

Prezado Dijon,

Terminei de ler o seu livro *Escritos de Design*. Fiquei impressionado com a sua prodigiosa memória visual e a disciplina para anotar os nomes completos das pessoas e datas dos eventos mencionados, descrevendo detalhes dos produtos e até do vestido que a Clarice estava usando.

As extensas narrativas apresentadas poderiam ser classificadas em cinco categorias:

a. FORMAÇÃO ACADÊMICA. De graduação na FUMA, passando pelo Mestrado e o Doutorado na Itália, destaca-se esta última fase, com intensos contatos com os principais designers italianos e participação em muitos eventos paralelos em diversos países.

b. ATUAÇÃO PROFISSIONAL EM EMPRESAS. É um designer bem-sucedido em projetos de móveis na Madeirense e também em consultorias em diversos APIs de pequenas e médias empresas de móveis, incentivadas pelo Sebrae.

c. PROFESSOR E PESQUISADOR. Fez uma longa carreira como professor da ED/UFGM, principalmente na disciplina Teoria e Cultura do Design, coordenador de pesquisas do T&C Design e da publicação *Cadernos de Estudos Avançados em Design*, tendo publicado diversos livros e artigos científicos.

d. GESTÃO SUPERIOR. Começou como vice-reitor em 2006 e depois foi Reitor por dois períodos entre 2010-2014 e 2014-2018. Essas gestões foram de grande evolução da UEMG, tanto em termos quantitativos como qualificativos. Com as estadualizações das Fundações Associadas, o número de alunos da UEMG passou de 6.700 para 23.000. Foram efetivados 519 professores designados e criados 6 cursos de Mestrado, 2 de Doutorado, 30 Especializações e diversas extensões universitárias. Pela primeira vez, foi aberto um curso da Medicina. Foram criadas a Editora da UEMG, a TV UEMG e se conseguiu mudar a Escola de Design para o Edifício IPSEMG, na Praça da Liberdade.

e. VIDA FAMILIAR. Muito amor e companheirismo constante da Clarice, João Pedro e Matteo.

Ao longo da extensa leitura, gostaria de destacar alguns pontos que me chamaram atenção.

- A Universidade do Porto foi fundada em 1290. Entretanto, os portugueses impediram a criação de Universidades no Brasil colônia, ao contrário do que ocorreu nos EUA e na América espanhola.
- Em Cuba, os projetos de PP ficam na versão virtual, por falta de indústrias. Aqui no Brasil não é muito diferente. Tirando os setores de móveis, calçadista e de moda, quase todos os outros projetos de produtos mecânicos, elétricos, eletrônicos e de informática também não passam para a produção industrial.

- A questão da metodologia do produto, passando do modelo linear, cartesiano, para um modelo mais abrangente, com aplicação do Metaprojeto, deveria ser mais discutido e difundido nas escolas de graduação em Design. Nestas ainda prevalecem aqueles modelos físicos-funcionalistas das décadas de 1960/70.

Dijon, quando começou a sua gestão em 2010, eu fiquei realmente preocupado, pois tinha visto muitos professores e cientistas ilustres se transformarem em gestores medíocres e burocratas nas Universidades e também como Diretores do CNPq. Contudo, logo fiquei aliviado ao ver que você estava administrando bem, no caminho correto para fazer uma grande gestão, como acabou ocorrendo.

Parafraseando Pablo Neruda, você poderia dizer que “confesso que vivi com muito trabalho e dignidade, ganhando reconhecimento, e sendo respeitado e querido por todos”. Aluísio Pimenta deve estar aplaudindo-o lá do alto.

De minha parte, agradeço pelas diversas citações e pela oportunidade de ter participado, pelo menos inicialmente, dessa grande aventura.

Abraços do Itiro.¹

Obrigado, Itiro, pelos comentários; obrigado, Dijon, pelo livro e por estar, em seu Instagram, divulgando-o com fragmentos do texto acompanhados de comentários e peças gráficas que nos dão a ver algum objeto, de sua coleção e da Clarice, disposto de tal modo a iluminar (por vezes literalmente) o livro, sempre ao fundo das fotos. Algumas dessas postagens reproduziremos a seguir, para o deleite de nossos leitores. E vida longa ao design, brasileiro e estrangeiro!

¹ Esse texto nos chegou em forma de e-mail, juntamente com a autorização para publicação e a seguinte resposta do Dijon: “Caro Itiro, foi com muita satisfação quer recebi os seus comentários sobre o meu novo livro, Escritos em Design: um percurso narrativo. Me sinto ainda mais lisonjeado, sabendo da sua isenção e grande capacidade avaliativa em diversos âmbitos do conhecimento. / Diante das generosas observações do colega eu me calo... e apenas agradeço: obrigado, Itiro, por tudo que você fez e ainda faz pela comunidade de referência do design brasileiro. / Me sinto, de igual forma, um privilegiado em poder usufruir da sua companhia e amizade ao longo dos tempos. / Abraços, Dijon”

Na velha e escura padaria, viam-se, ainda, peneiras de diferentes diâmetros, funis longos e curtos, pratos esmaltados, carretilhas de cortar massas, batedores manuais de ovos em formato espiral cônicos e outros que, as vezes, lembravam-me tentáculos de polvos (...) Eu como criança encantada, observava todo este mundo alegre e fantasioso, como um cenário cinematográfico de um filme do Federico Fellini.



Funil Pinóquio
Design: Stefano
Giovannoni

Alguém tinha que considerar várias condicionantes antes de se conceber um artefato, isso é determinar o DESENHO do produto, projetá-lo antes da sua produção em série em formato INDUSTRIAL, por isso mesmo surgiu o termo Desenho Industrial... Design Industrial... Design.



Cafeteira Alessi
Design: Aldo Rossi

Como ocorrido nas demais escolas de design no Brasil, a FUMA (hoje Escola de Design da UEMG) teve também influência dos conceitos racionais funcionalistas da "Escola de Ulm", instituição essa que operou entre 1953 a 1969 na Alemanha. A escola na gestão de Marx Bill buscou suceder o legado da lendária "Escola Bauhaus (1819-1933)" e depois implantou modelo próprio na gestão do Tomás Maldonado.



*Expremedor de
Laranja
Design: Anônimo*

A minha velha e linda bicicleta branca e laranja em Chicago, tinha linhas curvilíneas completadas por acessórios também aerodinâmicos do "American Streamline Style". O farol frontal era em forma de cauda de cometa, confeccionado em metal brilhante contendo vidro com frisos circulares na sua parte frontal.



*Bicicleta Antiga
Design: Anônimo*

Certo dia estava lendo um jornal quando me chamou a atenção uma instigante matéria onde se via a foto de uma criança com uma torneira, dessas de jardins, enfiada na testa. Dizia a reportagem que a criança brincava no gramado da sua casa quando escorregou, batendo com a testa na torneira que era confeccionada em lâmina metálica e tinha formato de borboleta.



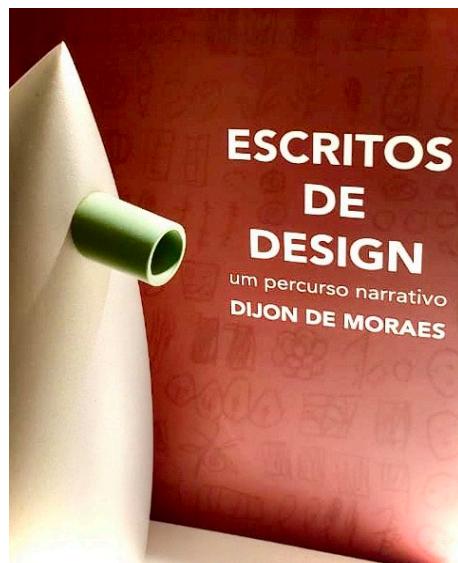
Torneira Pimenteiro
Design: Cole & Mason

A Itália é um dos líderes mundiais em exportação nos segmentos de mobiliário, iluminação, automobilismo, joalheria e moda. Estas cinco áreas somadas representam cerca de 70% da balança comercial do país. Segmentos esses intimamente ligados e dependentes do design, assim se pode dizer que 70% da economia italiana tem como base o design.



Braço com jóias
Design: Artesanato Italiano

Tenho momentos memoráveis protagonizados no Politecnico di Milano, os quais trago nítidos em minha memória. Um desses foi o de participar da organização e da edição dos anais do "Congresso Internacional Design plus Research", realizado em Milão em maio de 2000. Esse evento é reconhecido, ainda hoje, pela comunidade de referência em design, como entre os três mais importantes já realizados no mundo. A palestra inaugural foi do professor Tomás Maldonado e o comitê científico composto pelos professores Ezio Manzini, Victor Margolin e Tomás Maldonado.



*Chaleira Alessi
Design: Philippe Stark*

Recordo-me quando mostrei o meu portfólio ao designer austríaco professor Heinz Waibl, contendo os trabalhos que tinha já realizado no Brasil, ele entendeu, a princípio, que eu tinha feito os catálogos e não o design de todos aqueles produtos. Por isso mesmo em Milão, eu buscava mais os valores culturais que tecno-projetuais e me aproximei das disciplinas de cunho teórico e culturais, com teor mais crítico e analítico.



*Candelabro Bailarina
Design: Dijon De
Moraes*

No caso da Turquia, talvez o desafio de manter a sua tradição artesanal, em que objetos, utensílios e artefatos vinham representados por complexas formas e elaboradas tramas e símbolos, tenham sido o empecilho maior para a decodificação ou "geometrização" do desenho voltado para a produção industrial em série e industrial nos países do oriente.



*Frascos de Óleos
Aromáticos
Design: Artesanato
Marroquino*

O convite para esse trabalho surgiu em um momento bastante especial, pois tinha, em curto espaço de tempo, realizado dois importantes projetos pessoais: o nascimento do meu primeiro filho e a conclusão do doutorado em design no Politecnico di Milano. A "Caleca Itália" é uma tradicional e centenária empresa italiana, que há mais de 250 anos leva o sobrenome da família de seus fundadores e que hoje se encontra na terceira geração de proprietários na região da Sicília. O diferencial competitivo da empresa se baseia no fato de todas as pinturas e motivos decorativos aplicados nas cerâmicas serem realizadas artesanalmente, à mão, por hábeis mestres pintores.



*Linha Cerâmica
Caleca Itália
Design: Dijon De
Moraes*

Na nossa missão de reitores brasileiros no Reino Unido, fomos agraciados na Escócia com um jantar de gala oferecido pelo presidente da "Royal Society of Edinburgh", a famosa "Academia de Ciências de Edimburgo", em sua imponente sede no centro histórico da cidade.



Cachorro com Relógio
Design: Artesanato
Escocês

Para minha satisfação, no inicio de 2019, recebi das mãos do Cônsul da Itália em Belo Horizonte, em cerimônia com a presença da minha família no consulado, a cidadania e o passaporte italiano. Agora, com a dupla cidadania, ficava ainda mais fácil a minha livre circulação entre as culturas ítalo-brasileiras. Durante a fase de revisão final deste livro, recebi também do mesmo Cônsul Savarese o titulo de "Cavaliere dell'Ordine della Stella d'Itália" uma das mais importantes honrarias do país, a mim conferida pelo presidente da república Sergio Mattarella e destinada aqueles que promoveram relações de amizade, colaboração e vínculos culturais, científicos e artísticos entre a Itália e outros países.



Cavalo Madeira e
Bronze
Design: Artesanato
Árabe

Esta narrativa presente em Escritos de Design não é melhor nem pior dentre tantas existentes no fascinante mundo do design, mas devido às características com tramas e tessituras próprias, faz com que seja singularmente o meu percurso vivenciado.



Luminária Eclipse
Design: Vico
Magistretti

Referência

MORAES, Dijon De. **Escritos de Design: um percurso narrativo.** São Paulo: Blucher, 2021, 465p.

Sobre os autores

Itiro Iida é engenheiro de produção, formado pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, em 1965, onde realizou também o curso de doutorado, defendendo tese sobre A Ergonomia do Manejo. Foi professor universitário, lecionando diversas disciplinas ligadas à ergonomia e gerência da produção na Universidade de São Paulo, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial, Fundação Getulio Vargas, Universidade Federal da Paraíba e Universidade de Brasília, onde se aposentou. Foi um dos fundadores e Presidente da Associação Brasileira de Ergonomia - Abergo - e da Associação Brasileira de Engenharia de Produção - Abepro. Autor dos mais importantes livros de ergonomia editados no Brasil, especialmente voltados ao design e engenharia de produção.

E-mail: iida.itiro@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2995995964333970>

Sérgio Antônio Silva é professor e pesquisador do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – PPGD / UEMG. Coordenador da linha de pesquisa -grafia: estudos da escrita, registrada ao CNPq. Graduado em Letras, com mestrado em Literatura Brasileira e doutorado em Literatura Comparada pelo Programa de Pós-graduação em Letras: Estudos Literários da UFMG. Pós-doutorado em História da Cultura pela Universidade Nova de Lisboa.

E-mail: sergio.silva@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9285512367945785>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4801-700X>

dossié



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>, mantém-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”, apostase 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. Apoia-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>

Um lugar de memória para o Design Carioca

A place of memory for Rio de Janeiro design

Isabella Perrotta

Resumo: Este trabalho apresenta o relato de uma experiência que teve como objetivo a construção e preservação da memória do design carioca. Trata-se da plataforma Memórias do Design Carioca que, apesar de já disponível em <https://memoriasdodesign.espm.br>, mantém-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. Este 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 Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-Rio), tornando 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 de 1970. Como conclusão geral, observa-se a (quase) inexistência de uma cultura de memória no segmento de design no Brasil.

Palavras-chave: memória; design carioca; Rio de Janeiro; depoimento oral; institucionalização do design no Brasil.

Abstract: This work presents the report of an experience that aimed to build and preserve the memory of Rio de Janeiro design. It is the Memórias do Design Carioca platform which, despite being already available at <https://memoriasdodesign.espm.br>, is constantly under construction, bringing together oral reports and galleries (with work portfolios and photographs) of characters related to the moment of implantation and institutionalization of design, as a profession, in Rio de Janeiro. This content is complemented by entries on themes arising in the testimonies, as well as a reference bibliography on Brazilian design. This is an extension project, carried out within the scope of the LEMBRAR Research Laboratory, of the Professional Master's Degree in Creative Economy at ESPM-Rio, based on the methodology of oral history. Among the main considerations extracted from the reports, the strong presence of government spheres as contractors of design services in the 1970s stands out. As a general conclusion, it is observed the (almost) inexistence of a memory culture in the design segment in Brazil.

Keywords: memory; Rio de Janeiro design; Rio de Janeiro; oral testimony; institutionalization of design in Brazil.

Introdução

A história do design brasileiro é relativamente recente. Mais ainda a construção de sua historiografia, cuja produção ainda apresenta lacunas importantes, formulando-se mais voltada para biografias e portfólios isolados do que para a contextualização do trabalho dos seus personagens com momentos da economia, da política, ou da cultura nacional. Mas o entendimento da relação histórica do design com estes aspectos pode contribuir para o aumento da inserção da atividade no panorama econômico do país, no momento atual e também futuro.

A ideia de que conhecer o passado é importante para entender o presente e pensar o futuro é bastante disseminada. Ao patrono do design nacional, Aloísio Magalhães, credita-se a metáfora do estilingue: quanto mais se recua ao passado (em busca de referências culturais) mais longe se pode chegar. Autores da bibliografia clássica da história do design justificam a importância da matéria na formação profissional, sob vários aspectos. Por exemplo, para

[...] estimular uma compreensão de como e por que os objetos que nos cercam são como são, e fornecer um quadro geral em que [designers] possam interpolar suas próprias percepções dos objetos de sua vida cotidiana (HESKETT, 2006, p. 9).

Para Meggs e Purvis (2009), “embora o design gráfico contemporâneo seja em grande parte definido pela tecnologia” ainda existem nele, fortes relações com o passado. E, embora as noções tradicionais estejam sendo questionadas, “é crucial que os designers tenham um conhecimento histórico de sua profissão”, até mesmo para evitar “o plágio involuntário” (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 9).

Também designers que não são exatamente dedicados ao estudo da história, ressaltam a sua importância, como se percebe no pensamento de vários profissionais a que Helen Armstrong (1998) recorre para construir a obra *Teoria do Design Gráfico*. Por exemplo, para Kenya Hara, inovador designer de produtos japonês, atrás de nós há um grande acúmulo de história que é um tesouro para a imaginação e a criatividade. Ele vê como criativo o dinamismo do intelecto que circula entre o futuro e o passado. Para Steven Heller, profícuo autor de livros sobre design gráfico e direção de arte, não é possível fazer design quando se desconhece o passado, que ajuda, inclusive, a entender as linguagens de persuasão que já funcionaram como instrumento político. E, a designer, autora e educadora americana, Jessica Helfand diz que assim como a natureza abomina o vácuo, o mesmo pode ocorrer com os designers que, então, deveriam conhecer história, pois ela é parte imperativa de como trabalhamos, do que fazemos e de como continuamos a melhorar como profissionais e seres humanos (ARMSTRONG, 1998).

Costuma-se criticar a mídia por valorizar a história do design internacional, bem como os personagens e as referências contemporâneas estrangeiras, mas o mesmo acontece no meio profissional e até no âmbito acadêmico – onde a carga horária voltada para a própria disciplina de História do Design não dá conta de contemplar, satisfatoriamente, a história nacional. Mas, se há lacunas na produção da história do design nacional, maior é o vácuo em relação à preservação da sua memória, seja no âmbito acadêmico, seja entre os profissionais de mercado. História e memória andam juntas sim, mas não são a mesma coisa. Por vezes, até disputam lugares de fala.

Foi a partir da observação destas lacunas que se desenvolveu a plataforma Memórias do Design Carioca, tratada como um Lugar de Memória dos primeiros designers cariocas, com o objetivo

de resgatar e preservar a cultura da atividade profissional no Rio de Janeiro. E, de certa forma, também no Brasil, posto que se remete diretamente à história da Escola de Desenho Industrial (ESDI), a primeira escola brasileira de nível superior, voltada para a formação em design, que se perpetuou, e a todo um contexto político-econômico nacional que acreditava no potencial transformador do design.

Cardoso (2005) enfatiza que existia design no Brasil, “antes do design” – antes do momento que chama de “mito” de sua “gênese”, nos anos 1960. Mas, para o projeto em questão, o foco é justamente a construção da institucionalização desta profissão. Como o próprio Cardoso explica: “Surgiu nesta época, não o design propriamente dito – ou seja, as atividades projetuais relacionadas à produção e ao consumo em escala industrial – mas antes a consciência do design como conceito, profissão e ideologia” (CARDOSO, 2005, p. 7).

Vale ressaltar que Lugar de Memória é um conceito cunhado, em 1984, pelo historiador francês Pierre Nora, associado à corrente da Nova História. Para ele, lugares de memória se fazem necessários para operacionalizar a lembrança quando ela não é mais natural. Embora “lugar”, para Nora, tenha um sentido amplo – desde o objeto material e concreto (como um arquivo, um monumento ou um testamento) ao mais abstrato e simbólico (como um minuto de silêncio) – de alguma forma, no Lugar de Memória, três aspectos principais – material, funcional e simbólico – coexistem sempre (NORA, 1993).

Há muitos embates acadêmicos (e semânticos) entre história e memória. De uma forma geral, pode-se dizer que a memória se faz presente nos espaços em que a história não entrou. Mas também que ambas se retroalimentam. Nora reforça que memória e história não são sinônimas – a memória é alcançada pelos grupos como algo vivido, enquanto a história é uma reconstrução intelectual incompleta daquilo que não é mais. A memória, embora em construção, seria absoluta e a história relativa (NORA, 1993).

Memórias do Design Carioca é, principalmente (mas não só), um banco de depoimentos orais que se propõe a construir registros de uma vivência profissional. Construir, posto que eles não se dão espontaneamente. Registros (memórias) que vêm da história e, por ela, devem ser apropriados, possibilitando assim existir um sentimento de formação de identidade e de pertencimento, mas também um aprendizado, no sentido de ações que possam ser revisitadas.

O repertório de depoimentos reunidos na plataforma, sendo de sujeitos diferentes, em alguns momentos pode até se mostrar contraditório, mas, ainda assim, possibilita a legitimação e compreensão de fatos e momentos históricos. É intrínseca à metodologia da história oral (abordada a seguir), a recuperação de diferentes narrativas sobre um mesmo fato ou processo. Isto possibilita que a história seja vista de dentro, facilitando o alcance da realidade pretendida, da lembrança de vivências importantes, da percepção da passagem do tempo, e ainda a mediação com o momento atual.

Metodologia

A principal metodologia adotada para o desenvolvimento da plataforma Memórias do Design Carioca foi a da História Oral, “que consiste em realizar entrevistas gravadas com pessoas que podem testemunhar sobre acontecimentos, conjunturas, instituições, modos de vida ou outros aspectos da história contemporânea” (CPDOC, [s. a]). Atualmente o método é utilizado por profissionais de áreas diversas como historiadores, antropólogos, cientistas políticos, sociólogos, pedagogos, teóricos da literatura, psicólogos, etc. Mas cabe dizer que existe um debate sobre o status da história oral, que pode ser compreendida como uma metodologia, uma técnica ou uma disciplina (SELAU, 2004). A área tem produção acadêmica, pesquisas, publicações e congressos próprios, onde são expostos os resultados dos processos de investigação da área, tornando evidente a sua autonomia como disciplina ou um campo de estudo autônomo. Neste projeto, porém, ela foi usada como metodologia e não apenas como técnica. Nele, a história oral é também fim além de método, na medida em que os depoimentos não foram (ou não serão) usados como parte da coleta de dados de um processo, mas constituem um banco aberto para consulta.

A história oral deve ser empregada apenas em pesquisas sobre temas contemporâneos, ocorridos em um passado não muito remoto, isto é, que a memória dos seres humanos alcance, para que se possa entrevistar pessoas que dele participaram, seja como atores, seja como testemunhas. É claro que, com o passar do tempo, as entrevistas assim produzidas poderão servir de fontes de consulta para pesquisas sobre temas não contemporâneos (ALBERTI, 1989, p. 4).

Os depoimentos do método caracterizam-se por serem produzidos a partir de um estímulo, pois o pesquisador procura o entrevistado e lhe faz perguntas, geralmente depois de consumado o fato ou a conjuntura que se quer investigar. As entrevistas de história oral são tomadas como fontes para a compreensão do passado, ao lado de documentos escritos, imagens e outros tipos de registro. Ou seja, os depoimentos relativos a um tema devem fazer parte de conjunto inserido num contexto que inclui outras fontes, inclusive memórias e autobiografias, que permitem compreender como indivíduos experimentaram e interpretaram acontecimentos, situações e modos de vida. Isso torna o estudo da história mais concreto e próximo, facilitando a apreensão do passado pelas gerações futuras e a compreensão das experiências vividas por outros.

A mais importante escola e referência de história oral do Brasil é o CPDOC¹ da Fundação Getúlio Vargas. O projeto “Cientistas Sociais de Países de Língua Portuguesa: Histórias de Vida”, desenvolvido pela instituição e disponibilizado em site, foi o modelo tornado como paradigma para projeto.

¹ A sigla antes correspondente a Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil, agora é a Escola de Ciências Sociais da Fundação Getúlio Vargas.

As fases da metodologia de história oral são:

1. Pré-entrevista – levantamento de dados para a preparação dos roteiros das entrevistas, antes da gravação dos depoimentos.

2. Entrevista – que pode ser dirigida, semidirigida, ou não dirigida.

Observa-se que a entrevista dirigida não deixa o entrevistador se perder, mas pode prender demasiadamente o depoente num roteiro preestabelecido, sem permitir que novas contribuições surjam. Por outro lado, a entrevista não-dirigida pode dar origem a temas relevantes que não foram previstos, mas também pode fazer com que o entrevistado se afaste do foco de interesse. A semidirigida, ou semiestruturada, é um meio termo entre a fala única da testemunha e o interrogatório direto, e foi a escolhida para a produção dos depoimentos deste projeto.

3. Duplicação das gravações e tratamento de conservação das matrizes originais.

4. Transcrição.

Pelos ditames do método, a transcrição deve ser feita, o quanto antes, preferencialmente pelo próprio entrevistador, que deve ficar atento para indicar marcações no texto, tais como: colocar entre colchetes as passagens pouco audíveis, assinalar os silêncios com reticências, as fortes entonações em negrito, e os risos com grifos. Os erros flagrantes (tais como datas ou nomes próprios) devem ser corrigidos. Além disso – e considerando-se a publicação da transcrição como fonte de consulta –, recomenda-se que pessoas citadas sejam referenciadas em notas de rodapé e que subtítulos sejam acrescentados para facilitar a pesquisa.

No caso do projeto Memórias do Design Carioca, as gravações não foram feitas apenas em áudio (recurso mais usual da metodologia de história oral), mas também em vídeo; e não foram feitas transcrições escritas dos depoimentos, já que os mesmos foram disponibilizados integralmente na plataforma. Contudo, para facilitar a consulta, as entrevistas foram gravadas em blocos de cerca de onze minutos (ou – quando isso não ocorreu – posteriormente editadas em módulos) e, para cada bloco, foi produzido um pequeno texto relativo à decupagem do seu conteúdo principal. Para isso, também aqui, todos os vídeos tiveram que ser assistidos pela pesquisadora/entrevistadora, tal como no processo de transcrição. Na interface da plataforma, estes textos, relativos ao conteúdo dos blocos, são visíveis ao lado das *thumbnails*² de início de cada vídeo e apresentam uma série de links que levam a uma página de Verbetes. Nesta página, então, apresenta-se uma pequena descrição ou apresentação de profissionais, intelectuais, empresas, instituições, publicações, personagens e temas diversos, relevantes no contexto da profissão de design, que tenham sido mencionados pelos depoentes. O conteúdo do site é ainda complementado por Galerias de trabalhos e fotos dos depoentes e por uma Biblioteca que apresenta consistente bibliografia sobre o design brasileiro.

² *Thumbnail* (unha do polegar em inglês) é uma pequena imagem que funciona como capa para um conteúdo. No caso, é uma imagem extraída de um quadro de vídeo, para cada um dos blocos de depoimentos.

Resultado e discussão

Embora seja considerado um projeto em construção contínua, o site Memórias do Design Carioca está no ar desde 2019, sendo hoje um importante espaço para informações sobre o design brasileiro.

Como já mencionado, o projeto visa a construção de um lugar de memória para o design carioca, principalmente por meio de depoimentos orais, que são o seu principal e mais importante conteúdo. Entretanto, no site que abriga o projeto há outros tópicos que contextualizam estes depoimentos e reúnem informações importantes para estudantes e pesquisadores. A primeira aba é intitulada Primeiros Tempos. O texto ali contido apresenta, brevemente, o cenário de institucionalização do design no Rio de Janeiro e em São Paulo – os dois principais centros culturais, políticos e econômicos do país nas décadas de 1950 e 1960.

Vale dizer que, originalmente, o projeto não pretendia focar apenas o design carioca, e previa produzir depoimentos de designers de, pelo menos, Rio e em São Paulo. Mas por uma questão de recorte de pesquisa, e viabilidade metodológica, decidiu-se centrar nos profissionais que tiveram sua formação no Rio de Janeiro.

Embora o projeto não tenha pretendido ser de construção da Memória da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), ela é, sem dúvida, um dos assuntos que perpassa todos os entrevistados. A escola foi criada, em 1962, por decreto do governador do extinto Estado da Guanabara, Carlos Lacerda, e começou suas atividades em 1963. Até hoje está instalada no mesmo lugar – uma simpática vila de casas cinzas, no centro do Rio de Janeiro, na região da Lapa.

Dali saiu a primeira geração de designers cariocas responsável por imprimir uma cultura e um vocabulário específico junto a um mercado que começava a se formar. De lá também saíram gerações de professores que atuaram na própria Escola e se espalharam pelos diversos outros cursos de design que abriam no Rio e no país (PERROTTA, 2019, [s. p.]).

Embora a prática do design – sobretudo do design gráfico – já estivesse em curso em algumas cidades brasileiras, antes da formação de nível superior deste profissional, como salienta Cardoso (2005). E, embora também, tenha sido em São Paulo a criação de uma primeira escola de design no Brasil – o IAC do Masp (LEON, 2014) –, que teve vida curta, encerrando suas atividades em dois anos, enquanto o seu período de formação proposto fosse de quatro anos, não restam dúvidas de que a institucionalização da profissão de designer no Brasil não pode ser discutida sem perpassar pela criação ESDI e a identidade que imprimiu ao design nacional.

Sobre a ESDI, Niemeyer (1997) percebe uma “emergência institucional”, “ligada à ideologia nacional-desenvolvimentista” e às “crenças modernistas que começaram a tomar força no país” no ato de criação da escola, por Lacerda, considerando-o assim “o marco histórico do design no Brasil” (NIEMEYER, 1997, p. 17). Vale dizer que Carlos Lacerda criou uma “rede de instituições culturais”, composta também pela Casa da Marquesa de Santos, a Sala Cecília Meireles e – principalmente – o Museu da Imagem e do Som, que pode ser identificada com a iniciativa de “fazer do Rio a capital cultural do país” (MESQUITA, 2009, p.35).

De volta à estrutura de conteúdo do site, observa-se que, no texto da primeira aba (Primeiros Tempos), aparecem várias palavras sublinhadas como links, tais como: Escola Superior da Forma de Ulm, Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), Gustavo Goebel Weyne, Aloísio Magalhães,

Alexandre Wollner, Karl Heinz Bergmiller. Cada um desses links leva à página Verbetes, que apresenta um pequeno texto sobre estes e vários outros personagens e temas mencionados nos conteúdos do site. Ainda ao final da primeira página, aparecem as seguintes informações que demonstram que os conteúdos da plataforma, relativos a estes temas, podem ser acessados por vários caminhos:

Sobre brasileiros na Escola de Ulm, ver NOBRE, 2008, na [Biblioteca](#); Sobre Gustavo Goebel Weyne, ver [Depoimentos](#) (de Glaucio Campelo e Rodolfo Capeto e outros); Sobre Aloísio Magalhães ver [Depoimentos](#) (de Joaquim Redig e outros); Sobre Aloísio Magalhães e Alexandre Wollner, ver [Biblioteca](#); Sobre Karl Heinz Bergmiller, ver [Depoimentos](#) (do próprio, de Bitiz Afflalo e Silvia Steinberg, e outros); Sobre Pedro Luiz Pereira de Souza e Silvia Steinberg, ver [Depoimentos](#) (dos próprios e outros); Sobre a ESDI, ver [Biblioteca](#) e www.esdi.uerj.br (MEMÓRIAS DO DESIGN, [s. d], [s. p]).

Em ordem, as outras abas do site são: Depoimentos; Verbetes; Galerias; Biblioteca; além de Ficha Técnica e Contato. Destaca-se que todos os depoimentos disponibilizados até o momento foram gravados ao vivo, com a mediação desta autora – pesquisadora idealizadora do projeto – nas instalações da ESDP-Rio. Até o momento, estes depoimentos incluem conversas com: Bitiz Afflalo e Silvia Steinberg; Diva Pires Ferreira Bonney; Eliana Formiga; Glaucio Campelo e Rodolfo Capeto; Joaquim Redig; Karl Heinz Bergmiller; Lucy Niemeyer; Marilena Carvalho; Nair de Paula Soares e Rafael Rodrigues; Pedro Luiz Pereira de Souza e Roberto Verschleisser. O projeto foi interrompido em 2020, por causa dos procedimentos de distanciamento social impostos pela pandemia do Covid-19, mas espera-se que seja continuado com novos depoimentos.

Ainda sobre a estrutura de conteúdo do site, observa-se, como já mencionado, que os depoimentos estão divididos em blocos e que, para cada bloco, há um texto que destaca os principais temas abordados. Como exemplo, apresenta-se abaixo o texto referente ao bloco 1 do depoimento de Pedro Luiz Pereira de Souza, com os respectivos links que levam a página de verbetes:

O declínio da escola de arquitetura [FAU-USP](#) / O contato com [Wollner](#) / A entrada na [ESDI](#) / Uma escola centrada em personalidades / O livro [ESDI biografia de uma idéia](#) / Os quatro expoentes da ESDI / Outras presenças marcantes: [Renina Kats](#), [Daisy Igel](#), [Decurtins](#) (MEMÓRIAS DO DESIGN, [s. d], [s. p])

Nas respectivas páginas, há também um pequeno texto biográfico sobre cada depoente.

Todas as particularidades das diferentes trajetórias pessoais apresentadas são interessantes, mas destacamos os temas que se fazem mais presentes nos depoimentos. Entre eles, está a importância dos professores da ESDI na formação desta primeira geração de designers profissionais. Há uma referência unânime aos quatro designers Alexander Wollner, Aloisio Magalhães, Gustavo Goebel Weyne e Karl Heinz Bergmiller. Embora sejam vistos com o mesmo grau de importância, tanto nos seus papéis de professores, quanto nas suas atuações profissionais, os dois primeiros são muito mais conhecidos. Talvez por que, tendo atuado em suas próprias empresas, precisaram divulgar mais seus nomes e trabalhos. Sobre a obra de Bergmiller, há um importante compêndio, realizado recentemente por Pedro Luiz Pereira de Souza (SOUZA, 2019). Já o trabalho de Gustavo Goebel ainda precisa ser reunido e devidamente divulgado.

Outros professores, ainda da primeira fase da ESDI, também apareceram como sendo muito importantes para a construção de um verdadeiro tanque de ideias que ali se dava. Foram mencionados algumas vezes: Décio Pignatari, escritor de várias práticas (especialmente importante na poesia concretista) e teórico da comunicação, lecionou Teoria da Informação, além de ter se dedicado à crítica e à divulgação do campo do design; Euryaldo Canabrava, filósofo, lecionou Iniciação Metodológica à Tecnologia e Introdução à Lógica e à Teoria da Informação; Paul Edgard Decurtins, arquiteto suíço, formado em Construção Industrializada pela Escola da Forma de Ulm (de onde saíram também Bergmiller e Wollner), responsável pela Disciplina de Metodologia Visual; Daisy Ingel, arquiteta brasileira de origem austríaca, formada na New Bauhaus americana, teve passagem controversa na Escola por seu posicionamento mais intuitivo do que racional (que era a tendência ulmiana da instituição); Renina Kats, artista plástica premiada que lecionou Cor e Estruturas Bidimensionais.

Outro destaque observado nos depoimentos foi a presença de órgãos governamentais como clientes e fomentadores do design, no período em que a profissão se institucionalizava no mercado, ao mesmo tempo em que os primeiros escritórios se constituíam para a prestação de serviços, já que não existiam empregos para este profissional dentro de empresas. Publicações específicas eram raras ou de difícil acesso, e as primeiras entidades associativas tiveram muita importância para tentar estabelecer currículos mínimos de ensino e critérios regulatórios para a profissão.

Conclusões

O início do século XX esteve voltado para a idealização (e crença) de um futuro melhor, contextualizado por um Projeto Moderno, do qual o design, o funcionalismo, e o industrialismo faziam parte. Mas a partir da década de 1980, assistiu-se a uma grande valorização da memória como “uma das preocupações culturais e políticas centrais das sociedades ocidentais”, que Huyssen (2000, p. 9) chamou de “uma verdadeira cultura da memória”. Este interesse pode ser notado pelas políticas memoriais que, em vários países, tentam impedir o esquecimento de períodos históricos traumáticos ou autoritários; assim como pelo crescente movimento pela musealização de temas diversos, pelo aumento no interesse pela restauração arquitetônica e pela patrimonialização não só de sítios arqueológicos, construções históricas e monumentos naturais, mas também de tradições, culturas e imaterialidades.

O mercado, nos mais diversos segmentos, se aproveita deste interesse pelo passado, o que pode ser percebido pela onda de produtos nostálgicos, vintages ou retrô. Talvez, justamente pelo design ter sido fundamentado na ideia de progresso, ele seja mais afeito à história (como ciência) do que à memória (como retórica). Talvez, por que o Brasil preferiu apagar ou negar seus momentos traumáticos a rememorá-los, sua sociedade não valoriza a cultura memorialística. Memórias são processos de construção identitária que se dão ao longo do tempo. Parafraseando o poeta, podem não ser eternas, mas infinitas enquanto durem – tanto quanto o impasse da existência ou não, da necessidade ou não, de uma identidade para o design brasileiro. História é, para o designer, repertório. Mas memória é identidade e senso de pertencimento.

Referências

- ALBERTI, Verena. **História oral: a experiência do CPDOC**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1990.
- ARMSTRONG, Helen. **Teoria do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naif, 1998.
- CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**. São Paulo: Cosac Naif, 2005.
- CPDOC. **O que é história oral**. Disponível em: <http://cpdoc.fgv.br/acervo/historiaoral>. Acesso em: 15 jul. 2021.
- HESKETT, John. **Desenho Industrial**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.
- HUYSSEIN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- LEON, Ethel. **IAC Primeira Escola de Design do Brasil**. São Paulo: Blucher, 2014.
- MEGGS, Philip; PURVIS, Alston. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naif, 2009.
- MESQUITA, Claudia. **Um museu para a Guanabara: Carlos Lacerda e a criação do Museu da Imagem e do Som (1960-1965)**. Rio de Janeiro: Folha Seca, 2009.
- NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e contradições**. Rio de Janeiro: 2AB, 1997
- NORA, Pierre. Entre história e memória: a problemática dos lugares. In: **Projeto História**. São Paulo: PUC-SP, n. 10, p.7-28, 1993.
- PERROTTA, Isabella. **Memórias do Design Carioca**. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em <https://memoriasdodesign.espm.br>. Acesso em: 15 julho 2021.
- SELAU, Mauricio da Silva. História oral: uma metodologia para o trabalho com fontes orais. **Esboços: histórias em contextos globais**, UFSC, Florianópolis, v. 11, n.11 p. 217-228, 2004.
- SOUZA, Pedro Luiz Pereira. **Karl Heinz Bergmiller: um designer brasileiro**. São Paulo: Blucher, 2019.

Sobre a autora

Isabella Vicente Perrotta é designer pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), Mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (Puc-Rio), Doutora em História Política e Bens Culturais pela Fundação Getúlio Vargas (FGV). É coordenadora do Mestrado Profissional em Economia Criativa da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-Rio). É autora dos livros: *O perfil do Rio: grafismo de representação de uma cidade naturalmente gráfica*, Sextante, 1998; *Tipos e Grafias*, Senac Rio e Viana & Mosley, 2005; *Victor Burton*, Viana & Mosley, 2006; *O perfil do Rio continua lindo: novas reflexões à luz de mudanças recentes*, Hybris Design, 2013; *Promenades do Rio: a turistificação da cidade pelos guias de viagem de 1873 a 1939*, 2015.

E-mail: iperrotta@espm.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0405484529521542>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7805-8443>

Recebido em: 23 de fevereiro 2022

Aprovado em: 25 de março de 2022

Publicado em: 04 de julho de 2022

Memória, história, cultura e identidade: um levantamento histórico da cidade de Tracunhaém, PE

*Memory, history, culture and identity: a historical survey of
the city of Tracunhaém, PE*

Camila Brito de Vasconcelos

Ruy Raphael Batista da Silva

Resumo: Este artigo compila o levantamento histórico realizado para o projeto de SILVA (2021) a fim de apresentá-lo como referência para futuros projetos de valorização cultural e da memória urbana da cidade de Tracunhaém em Pernambuco, Brasil. Bem como para demais desdobramentos possíveis, como complementação deste levantamento com novos registros e validação histórica de projetos já realizados. Apreciando essas questões, o artigo 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.

Palavras-chave: memória; história; cultura; identidade;
Tracunhaém.

Abstract: This article compiles the historical survey carried out for the SILVA project (2021) in order to present it as a reference for future projects of cultural enhancement and urban memory in the city of Tracunhaém in Pernambuco, Brazil. As well as for other possible developments, as a complement to this survey with new records and historical validation of projects already carried out. Appreciating these issues, the article presents this historical survey using the following structure of contents: the city; the crafts; main actors; cultural manifestations. Being of theoretical nature, it uses as technical procedures the bibliographic survey, field research and participant observation research technique.

Keywords: memory; history; culture; identity; Tracunhaem.

Introdução

Considerando a importância dos registros históricos com ênfase nas práticas sociais, manifestações culturais e identidade de um povo, como referências para projetos de design com foco na memória gráfica e na paisagem urbana, este artigo apresenta um levantamento histórico do município de Tracunhaém em Pernambuco, Brasil. O objetivo inicial deste levantamento foi reunir referências e subsídios para projeto de identidade visual e iconografia do município¹.

Contudo, em meio à busca de referências já existentes sobre a cidade, percebeu-se a escassez de registros sobre a mesma, bem como sobre suas manifestações culturais e práticas de seus habitantes. Assim, entendeu-se que um levantamento histórico seria, seria, não só necessário para o projeto que estava sendo desenvolvido, mas principalmente relevante para servir a outros estudos e projetos que busquem tais referências.

Este artigo compila apenas o levantamento histórico realizado para o projeto a fim de apresentá-lo como referência para futuros projetos de valorização cultural e da memória urbana desta 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 artigo apresenta este levantamento histórico utilizando a seguinte estruturação dos conteúdos: a cidade; o artesanato; principais atores; manifestações culturais.

Quanto à classificação da pesquisa, o levantamento apresentado neste artigo caracteriza-se como sendo de natureza teórica. A forma de abordagem utilizada na pesquisa é qualitativa, em que aborda o estudo dos aspectos subjetivos de fenômenos sociais. Quanto ao objetivo, a pesquisa é definida como descritiva, no levantamento de referências e estabelecimento de conexões entre elas, porque estuda os atributos de uma cidade para enxergar seus significados e valores.

Segundo Lakatos e Marconi (2010) o método pode ser definido como um grupo de tarefas sistemáticas adequadamente dispostas de forma segura, que permitem estabelecer instruções a serem seguidas, identificando possíveis falhas e contribuindo nas decisões do pesquisador na procura por conhecimentos significativos.

Quanto aos processos metodológicos, foram utilizados como métodos de procedimento o método indutivo, em razão da compreensão dos fenômenos atuais partindo de uma premissa menor para uma premissa geral. No que diz respeito à delimitação são abordados os temas centrais da pesquisa: a cidade, o artesanato, principais atores e manifestações culturais. Enquanto, a cidade de Tracunhaém-PE foi empregada como delimitação espacial, no período temporal 08/06/2021 a 05/07/2021, com delimitação populacional os artesãos e moradores da cidade.

Em relação aos procedimentos técnicos foi necessário o uso de levantamento bibliográfico, pesquisa de campo e técnica de pesquisa de observação participante, onde o pesquisador faz-se parte integrante do meio através de um vínculo pessoal no qual torna-se possível uma coleta de evidências e percepções observadas pela sua visão, inserido no contexto.

¹ Projeto desenvolvido em 2021 como trabalho de conclusão do curso de design da UFPE-CA-NDC ([...])

A amostragem foi definida com base na população atual do universo da pesquisa e na história das gerações precursoras do artesanato na cidade de Tracunhaém, a qual foi analisada por meio do levantamento bibliográfico, sendo elas a primeira e segunda geração do artesanato figurativo, especificados adiante. Para a coleta de dados foi utilizado como instrumentos registros fotográficos próprios, além dos arquivos de Coimbra (1980) e imagens de acervos digitais devidamente referenciadas.

A cidade

Tracunhaém é uma pequena cidade no interior de Pernambuco, na região da Zona da Mata Norte, aproximadamente a 60 km da capital do estado, com uma população estimada de pouco mais de 13.800 pessoas (IBGE,2019). É composta pelo distrito sede e pelos povoados Belo Oriente e Açudinho, além de integrar mais de trinta engenhos, sendo Trapuá, Saguim, Juá, Abreus, Bringas, Caraú, Calumbi, Penedo Velho, Cotunguba, Bom Recreio, Gambá, Progresso, entre outros. No caminho para chegar à cidade, pela única pista que dá acesso além das estradas de terra, a BR408, as áreas de matas nativas e os canaviais vão dando forma à paisagem.

Primitiva povoação em 1665, conhecida como Povoação de Tracunhaém, onde já haviam habitantes datados antes mesmo disso, em 1634. Embora oficialmente só venha a ser distrito criado com a denominação de Tracunhaém em 1892, pela lei municipal nº 5 (de Nazaré da Mata), de 30-11-1892. E só desmembrado de Nazaré da Mata definitivamente e elevado à categoria de município em 1963, pela lei estadual nº 4950, de 20-12-1963. Vale ressaltar que a nomenclatura Tracunhaém se dava a vários diferentes pontos, coexistentes ou não, melhor definidos em breve.

Acerca da arquitetura dos marcos da cidade, pode-se considerar como obras europeias perdidas no interior de Pernambuco, obras essas erguidas no período do Brasil Colonial. Bem como a Igreja Matriz de Santo Antônio de Tracunhaém, localizada no centro da cidade com sua fachada datando o ano de 1827, ao lado está um sobrado, provavelmente do mesmo ano de construção.

Bem próximo a este marco, posta quase a frente, está a Igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Homens Pretos, esta igreja é um dos monumentos mais inestimáveis do município, sua fachada consta o ano de 1857, embora segundo Silva (2018, p. 236) esse seja o ano de reforma do seu frontispício, dado que em sua estrutura está datada na cobertura o ano de 1754, data de conclusão oficial da sua construção. Os ornamentos da fachada e do interior com formas simples, particularizando a construção por mãos escravas do século XVIII.

Tracunhaém, conhecida como polo pernambucano da arte do barro, retrata o passado junto ao presente da cidade, seus ateliês, ruas, engenhos e povoados, canaviais, grupos de maracatus e coco de roda. Habitantes que têm como a sua principal fonte de renda o trabalho sazonal na indústria açucareira e o trabalho informal no artesanato.

Apesar de a cidade ser reconhecida por suas múltiplas manifestações culturais e vasto patrimônio artístico, diante da cultura de massificação imposta pela indústria cultural, típica do modelo socioeconômico vigente, a preservação e continuidade da arte popular tem se dado por meio da resistência de um seletivo setor artístico em meio ao pouco investimento do setor público e incipiente participação social da população.

A cidade recebe o título de “Capital do Artesanato em Cerâmica”, pela Assembleia Legislativa de Pernambuco no Projeto de Lei Nº 548/2015. Conforme a justificativa no parecer do relator, o município se destaca bastante pela arte popular, tendo em vista que a manufatura local acerca dos artefatos cerâmicos remete a aspectos coloniais e pré-coloniais. Período em que só se fazia uso da cerâmica utilitária, visando a necessidade do povoado.

Desde a década de 1910, o artesanato figurativo em cerâmica toma forma na cidade, saindo apenas das peças utilitárias e seu imemorial surgimento, e passando a trazer expressividade às obras. Entre 1960 e 1980 o artesanato popular da cidade emerge e ganha reconhecimento. Isso dá-se ao fato das identidades únicas de cada artefato em suas obras, imprimindo nelas o reflexo do cotidiano junto ao ilusório.

Tracunhaém, palavra de origem Tupi-guarani quer dizer: “Panela de Formiga” ou simplesmente “Formigueiro”. É uma corruptela de (Tara-cuaém), ou segundo Silva (2018, p. 26) registra, de acordo com Dr. Theodoro Sampaio é uma corruptela de (Tara-quicunhaê). O motivo se dá ao observar a cidade do ponto mais alto, Serra de Trapuá, onde de longe o formato se assemelha a um formigueiro, sendo o meio o aglomerado de formigas.

Habitada inicialmente por indígenas, parte da região é onde se situa hoje a cidade de Tracunhaém. Visto que este nome foi utilizado como denominação de diversos pontos da mesma região, como era bastante comum na época. O Rio Tracunhaém, importante divisor das capitâncias hereditárias de Pernambuco; a Povoação de Tracunhaém, com território que se estendia às margens do rio; posteriormente a povoação se tornando a Freguesia de Tracunhaém, tendo sua sede em territórios onde hoje é a atual Cidade de Tracunhaém. Além de Engenho e Estação de Trem. Segundo Silva (2018, p. 25) “Tracunhaém como denominação de Rio e Povoamento, inicialmente foi batizado por Tapirurama, que era nome de uma aldeia de índios fixada na margem no mesmo rio”.

O Rio Tracunhaém foi um dos mais importantes para a história do estado de Pernambuco, sendo este o marco da divisão territorial entre a Capitania de Pernambuco e Capitania de Itamaracá, no começo da colonização do Brasil. Segundo Silva (2018, p. 30), estão citados em cartas de sesmarias pedidos que foram feitos à corte portuguesa solicitando lotes terras, onde eram estabilizados os povoados às margens do rio, por facilidade de agricultura e afins.

Este se mantém até hoje como fonte de renda para algumas famílias que moram às suas margens. O mesmo tem uma extensão de cerca de 120 km. “As águas do Tracunhaém foram importantes para a construção da Mata Norte Pernambucana, tendo em vista os muitos engenhos e usinas que se formaram em suas margens. Além dos povoados que se tornaram cidades, a exemplo de Tracunhaém”. (SILVA, 2018, p. 30).

Apesar da bacia do rio Tracunhaém banhar uma pequena parcela do município de Tracunhaém, nos engenhos Progresso, Pastas, Marôtos, Caricé e Terra Preta, recebe esse nome por conta do povoado e freguesia que levavam o mesmo nome de Tracunhaém, como citado anteriormente.

Uma vez que, de acordo com Silva (2018, p. 33), se levarmos em conta a secessão de territórios de 1839, faziam parte de Tracunhaém como Freguesia a margem direita por completa do rio, além de parte da margem esquerda. Assim o rio entraria no território de Tracunhaém como município em bem mais localidades.

Como o tempo, a povoação de Tracunhaém foi tomando crescimento, com espaços vazios sendo ocupados cada vez mais, com a criação de engenhos e até se tornando divisa da Capitania de Pernambuco para a Capitania da Paraíba pelo Rio Tracunhaém, sendo necessário a evolução da povoação para uma freguesia, para assim conseguir prestar assistência tanto aos índios como aos novos moradores da região.

O termo Freguesia significava nesse período colonial a legalização de administração política da povoação, uma vez que o Reino de Portugal por intermédio da igreja católica, controlava as explorações de terras no Brasil. Pode-se considerar como uma simples organização política e religiosa para as povoações do Brasil Colonial, sendo assim, os donos de engenhos e terras da Freguesia de Tracunhaém prestavam contas à Corte Portuguesa, não mais à Freguesia de São Lourenço da Mata, a qual cuidava das terras da povoação de Tracunhaém desde 1654.

A sede da Freguesia de Tracunhaém foi provisoriamente no engenho Pedregulho, na capela de Santa Luzia, só em cerca de 1722, a sede foi transferida definitivamente para a povoação de Tracunhaém, em território onde atualmente faz parte da cidade Tracunhaém.

Um importante personagem na história de Tracunhaém e uma memória a ser preservada foi João Cavalcanti Maurício Wanderley, o Barão de Tracunhaém. Registra-se mais de 200 anos do seu nascimento, nascido no Engenho Goitá na Freguesia de Tracunhaém em 1819. Quando os Povoados de Tracunhaém e Lagoa do Carro ainda pertenciam à comarca de Nazaré, ele foi subdelegado do 1º Distrito da Freguesia de Tracunhaém, Cavaleiro da Imperial Ordem da Rosa, entre muitos outros méritos, com uma vida a serviço da região.

Entre os méritos ocupou também todos os cargos da Guarda Nacional, onde se tornou fiel amigo do Imperador D. Pedro II, em que após a proclamação da república e banimento do imperador, João Cavalcanti foi dispensado do comando superior. O mesmo veio a falecer por enfermidades no ano de 1891 no Engenho Cavalcanti.

Um fato pouco conhecido entre os tracunhaenses, e que pode se considerar uma das mais importantes figuras nascidas na cidade, é o Padre João Ribeiro Pessoa de Mello Montenegro. Assim como toda boa cidade tem em sua história ao menos um personagem importante, com Tracunhaém não seria diferente.

O mais glorioso dos filhos de Tracunhaém merece mérito e honraria em vários âmbitos na história pernambucana, político, histórico, religioso, artístico e assim por diante. Tendo em vista seu espírito revolucionário e democrático, além de sua força de vontade e de ter um grande perfil político articulador, unindo grupos de diferentes visões em prol de um mesmo ideal, tonar Pernambuco independente do Reino de Portugal.

Padre João Ribeiro foi um dos líderes da Revolução Pernambucana de 1817, também conhecida com a Revolução dos Padres. Além do episódio admirável, o feito inesperado é que o tracunhaense foi responsável pelo desenho da bandeira de Pernambuco.

A bandeira de Pernambuco foi desenhada em 1817, em decorrência da Revolução Pernambucana, pensada para a província durante o feito e após o feito como república, antes mesmo da independência brasileira. Entretanto, com a falha da resistência, a bandeira foi extinta e só veio a ser reintroduzida e adotada como a bandeira oficial do estado de Pernambuco em 1917.

O revolucionário que protagonizou a rebelião, João Ribeiro, nasceu em Tracunhaém, em 28 de fevereiro de 1766, vindo de família pobre. O frade e médico Dr. Manuel de Arruda Câmara, durante expedições no Nordeste morou na freguesia de Tracunhaém e foi vizinho dos pais de João Ribeiro, logo descobrindo sua vocação para o desenho, deste modo, resolveu ensinar ao jovem e, posteriormente, seguiram em expedições pelo Brasil.

João Ribeiro depois ingressou no convento em Recife, em busca de conhecimento, logo em seguida transferiu-se para o seminário de Olinda. Por conseguinte, viajou direto para Lisboa, onde recebeu todo o seu brio sacerdotal, fazendo parte de colégio dos nobres, por lá tomado gosto por ideias libertadoras, onde já se começava a planejar uma possível independência de Pernambuco. Após concluir, voltou ao seminário de Olinda e foi inclusive professor de Desenho.

Com a revolta dos pernambucanos com a corte portuguesa, no dia 6 de março de 1817, deu-se início à revolução, com várias outras figuras ilustres em participação do ato. Até que o estado alcança a independência da coroa portuguesa. Já no dia 8 de março é estabelecido o governo provisório em Pernambuco, momento em que o Padre João Ribeiro se tornou ministro dos negócios eclesiásticos por meio de votação, concernindo ao mesmo a prestigiosa incumbência de desenhar a Bandeira de Pernambuco.

A Bandeira inicialmente com simbologias separatistas, tinham significados diferentes da atual: as três estrelas representando as províncias de Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte com a ideia de acrescentar mais estrelas de acordo com novas fusões; o arco-íris simbolizava o início de uma nova era; o sol o futuro; a cruz vermelha o primeiro nome do Brasil, Ilha de Vera Cruz. Atualmente possui uma única estrela representando Pernambuco como parte do país; e a cruz vermelha representa a fé na justiça e no entendimento.

Para abrillantar ainda mais seus atos de coragem, há rumores de que a rejeição dos pernambucanos aos portugueses era tamanha, que as rezas de missas feitas pelo Padre João Ribeiro eram substituídos as hóstias de trigo por hóstias de mandioca e o vinho por cachaça pernambucana.

João Ribeiro manteve seu ânimo e esperança pela revolução até o fim, percebendo só após a retirada que o movimento havia sido derrotado e sua sentença de morte lhe aguardava. Então se adiantou aos portugueses e cometeu suicídio no dia 20 de maio de 1817. Dias depois, as tropas reais portuguesas o desenterrou, decapitou e expôs sua cabeça por dois longos anos. Até um grande entusiasta de seus ideais roubar e doar para parentes do João Ribeiro. Hoje se encontra sepultado na Igreja Matriz da cidade de Paulista, em uma urna de bronze.

Segundo Silva (2018, p. 111) os tracunhaenses que fizeram parte dessa marcante revolução foram o Padre João Ribeiro Pessoa de Mello Montenegro e o senhor de engenho João Nepomuceno Carneiro da Cunha, que lutou na revolução e está sepultado em seu antigo engenho Caraú.

Em consequência do desconhecimento da sua própria história, a cidade de Tracunhaém perdeu a oportunidade de guardar com honraria e descanso eterno seu filho João Ribeiro. Essa consequência veio por falta de políticas públicas a favor do turismo e cultura local. A única homenagem prestada por Tracunhaém ao seu célebre filho atualmente é o Pe. João Ribeiro como nome de rua no centro da cidade.

Outro cidadão ilustre foi Antônio Ferreira da Costa Azevedo, nascido em Tracunhaém no engenho Trapuá no ano de 1882, onde fica atualmente o cartão postal da cidade de Tracunhaém, a famosa Serra de Trapuá. Foi um visionário, dono de vários engenhos por todo o Nordeste e posteriormente sócio das que se transformaram em usinas, uma delas sendo considerada em 1929 a maior usina do Brasil, a Usina Catende, na cidade de Catende em Pernambuco

O próprio chegou a ser prefeito de Nazaré da Mata, cidade a qual na época Tracunhaém ainda fazia parte. O tracunhaense veio a óbito em 1950, em Recife, deixando vários filhos. Entre eles João da Costa Azevedo, que passou a ser proprietário da Usina Catende e dos engenhos Trapuá e Diamante em Tracunhaém. Em homenagem a Antônio Ferreira da Costa Azevedo, a cidade possui atualmente sua praça central recebendo o nome de Praça Costa Azevedo.

João da Costa Azevedo, filho de Antônio Ferreira, era grande amigo do poeta recifense João Cabral de Melo Neto, um dos maiores escritores brasileiros e autor da imortal obra Morte e Vida Severina. Em visita ao Engenho Trapuá, o escritor declarou seu desejo de ser enterrado ali, quando viesse a falecer, para descansar em serenidade no alto da tranquila Serra de Trapuá. João da Costa prontamente escreveu atendendo ao pedido oficialmente e João Cabral escreveu agradecendo em razão da sua paixão pela Zona da Mata de Pernambucana. Entretanto, o túmulo de João Cabral de Melo Neto se encontra no cemitério São Sebastião no Rio de Janeiro. Caberia aos familiares transferir o jazigo para onde o escritor sempre sonhou repousar.

As terras do Engenho Trapuá foram vendidas por João da Costa para o seu amigo Paulo Cavalcanti Petribú, hoje Grupo Petribú, o qual na época manteve o acordo por carta de atender o pedido do amigo João Cabral de Melo Neto, embora não tenha ocorrido. A serra hoje se encontra como local preservado pelo Grupo Petribú, bem como sua capela no pico da serra.

O artesanato

A Arte Popular, como termo para obras produzidas por pessoas que nunca se especializaram em arte, se dá em Tracunhaém de múltiplas circunstâncias dentro do âmbito cerâmico. A cidade consegue harmonizar a produção utilitária com a produção figurativa. A primeira consiste na manufatura de peças de uso cotidiano, infelizmente não tão trazidas para o campo de visão das políticas culturais, mas com seu devido valor.

A cidade possui grandes oleiros no segmento, como Mestre da Hora, Mestre Amaro, Ilton, Pelé, Petrônio, entre muitos outros. Essa segmentação não é abordada no projeto apenas em virtude de recorte de pesquisa. A segunda segmentação consiste na criação de obras esculturais e autorais decorativas que recorrentemente fazem alusão ao imaginário tradicional popular da região.

No dialeto popular da cidade, a título de esclarecimento, os termos utilizados sobre o assunto podem ser considerados trocados, o que talvez aparente ser um tanto quanto complexo ao leitor. O termo cerâmica, no que se diz respeito ao artesanato em cerâmica, é comumente chamado de peça de barro, assim como o termo barro é igualmente utilizado para a matéria-prima argila. Enquanto a palavra cerâmica é utilizada para designar o lugar que produz tijolos de barro. Já os lugares que produzem peças utilitárias são olarias, e lugares que produzem peças figurativas e decorativas são os ateliês. No texto não são utilizados os termos do dialeto popular da cidade, para melhor concepção do leitor.

Vê-se que o barro como matéria-prima utilizada na região possui diferentes tipos. Em Tracunhaém são utilizados três tipos: o barro vermelho, coletado no próprio município; o barro preto, também coletado na própria localidade; e o barro branco, que é trazido da Paraíba, em razão de que a região da Zona da Mata Norte de Pernambuco fica próximo ao estado vizinho. Além de outros materiais que auxiliam na produção e na finalização das peças e são comprados na própria cidade e ajudam a circular a economia local, como cola, tinta cerâmica, e outros.

Tracunhaém é considerado por muitos o maior e mais diversificado polo cerâmico do estado. Por consequência de técnicas adotadas, misturas de estilos, além do substancial repertório de identidades próprias de cada artista. Posto que Caruaru seja uma cidade mais afamada, atualmente grande parte dos artesãos da cidade são considerados entre eles mesmos como copistas, utilizando identidades de outros artesãos do local. Isto tendo em vista o cenário atual, sem entrar no mérito das histórias de Vitalino, Manuel Eudócio, Zé Caboclo, entre outros.

A cidade possui o Centro de Artesanato de Tracunhaém com várias salas destinadas à produção dos artesãos, fornos à lenha e elétrico, hall de exposição das peças e salão de atendimento aos visitantes. Espaço importante não só para a renda da cidade, mas para a preservação da cultura local, embora aparente ser um pouco esquecido pelas administrações governamentais.

Principais atores

Terra de monocultura canavieira de engenhos seculares, silenciados por usinas industriais, ou até mesmo esses engenhos transformados em indústrias como alguns grupos societários também seculares. Atualmente boa parte das terras são ocupadas pela usina de cana-de-açúcar mais antiga ainda em operação do Brasil, o (Grupo Petribú) desde 1729. Usina essa de Lagoa de Itaenga, município vizinho, a cerca de 22 Km de distância de Tracunhaém.

O engenho se fez usina, a casa grande fechou, o usineiro mora na capital e o agricultor foi expulso do campo. Com isso muitos moradores precisaram descobrir novas fontes de renda para se manter na cidade. Foi então que surgiu o artesanato em cerâmica como alternativa para renda do povo, enquanto no campo imperava o plantio da cana, na cidade prevalecia a cultura do barro.

A princípio, desenvolveu-se com a manufatura de peças utilitárias, como jarras para armazenamento de água; alguidar para utilizar a água lavando pratos, preparando comidas, banhando crianças ou também utilizado para práticas religiosas de matrizes africanas como candomblé; panelas, potes, pratos, moringas, entre outras. As peças eram vendidas nas feiras locais, até que em seguida passaram a ser muito exportadas para a capital Recife, saindo caminhões lotados diariamente, não só para lá, como para outras cidades.

Não são encontrados muitos registros da cultura indígena da região e seus aproveitamentos utilitários e/ou decorativos do barro local antes das olarias do Período Colonial da Zona da Mata Pernambucana, mas é presumível a utilização do barro pelos nativos. De acordo com Bezerra:

O trabalho com o barro tem sido praticado na região de Tracunhaém desde tempos imemoriais, primeiro com povos nativos, que carregavam consigo potes de barro, depois com a olaria do Período Colonial, que implantou na cidade antigos modelos ibéricos de modelagem de potes e panelas com uso do torno de oleiro. (Bezerra, 2018 p. 25 *apud* Barléus, 1940. Sousa, 1879. Fausto, 2005).

Primeira Geração

De acordo com Coimbra (1980) a primeira geração de artesãos da arte figurativa da cidade se originou no início do século XX, muitos nascidos na década de 1910, quando alguns ainda crianças, na década de 1920, começaram a produzir bichinhos de barro como cavalos e bois para vender na feira junto aos pais, até tomarem gosto e iniciativa de criarem peças maiores.

A maioria desses artistas surgiu de algo em comum, foram filhos de artesãos da cerâmica utilitária, chamados jarreiros ou oleiros, que brincavam e praticavam as técnicas. Essa primeira geração é formada por Antônia Leão, Severina Batista e família Vieira (Lídia, Antônia, Regina e José Antônio Vieira). Assim sendo, a primeira geração foi em sua maioria representada por mulheres. Ainda na primeira geração ingressaram João Prudêncio, sobrinho da família Vieira e Severino de Tracunhaém, que ao se casar com Lídia passou a produzir também.

Antônia Leão

Antônia Bezerra Leão nasceu em Tracunhaém no ano de 1914, filha de pai e mãe oleiros, aos dez anos já tinha iniciado no barro fazendo galos, bois e figuras cotidianas. Se casou aos 15 anos e se mudou para a cidade de Goiana, onde lá conheceu um frade e começou a aprender e produzir artes sacras, como santos e frades. Após dezesseis anos voltou para Tracunhaém e deu continuidade ao seu trabalho. Ao que tudo indica, faleceu no ano de 1990.

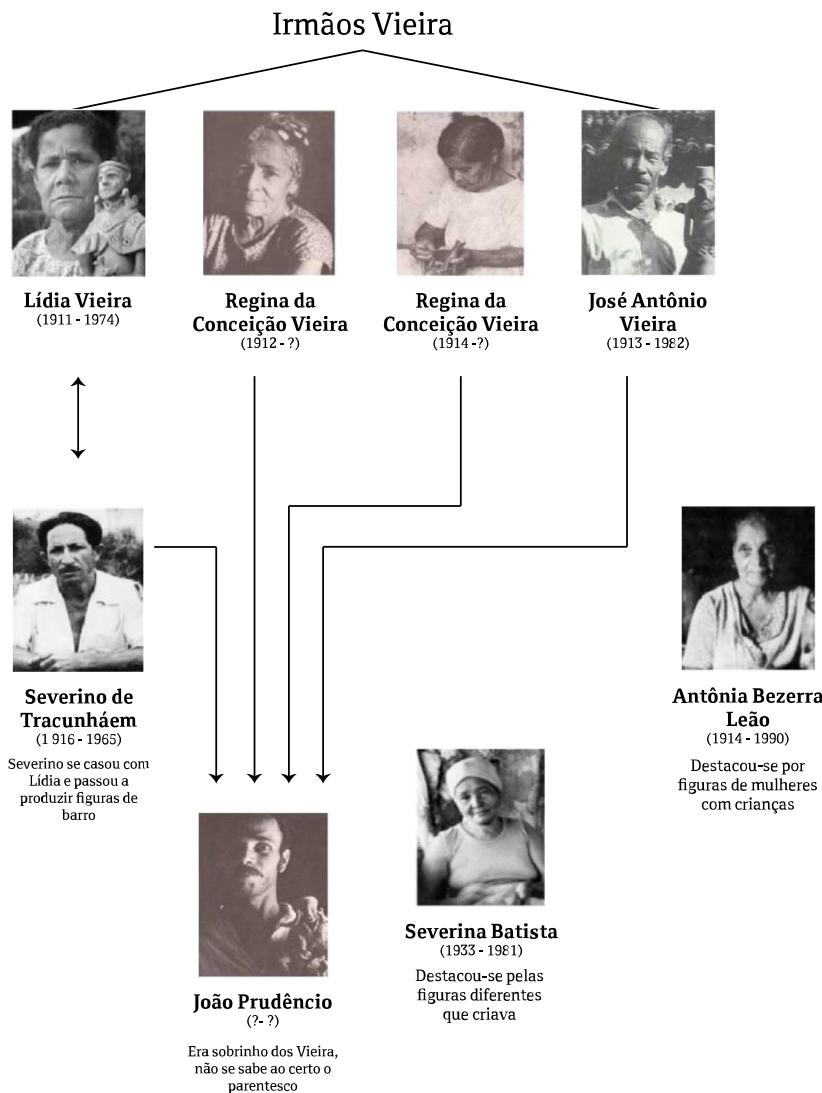
Severina Batista

Severina Batista nasceu em 1933 e iniciou no barro já tarde em comparação aos outros, sua identidade nas peças era única. Embora criasse peças de arte sacra como os demais artesãos de sua época, ela os trazia com uma linguagem mais grotesca e experimental, refletindo a fascinação popular com o irracional, sem medo da excentricidade.

Família Vieira

A família Vieira é considerada os precursores dessa arte figurativa na cidade. Foi um grupo de irmãos, filhos de oleiros, todos nascidos e criados em Tracunhaém, que se uniram para viver do barro. Reconhecidos como a primeira família de artesãos figurativos, criaram um ambiente colaborativo de produção, onde todos se ajudavam coletando barro, preparando a massa, queimando as peças, etc.

Lídia Vieira, a primogênita, nasceu no ano de 1911. Desde sua infância também já produzia suas pecinhas para vender na feira, ela quem estimulava os irmãos a seguirem o caminho do barro. Com o tempo, Lídia passou a fazer figuras religiosas, desenvolvendo cada vez mais seu traço com detalhes em relevo, se consagrando como ceramista. Lídia não recebeu muitos méritos em vida, faleceu por enfermidade em 1974.



Quadro 1: Artesãos da primeira geração da arte figurativa de Tracunhaém.
Fonte: Bezerra 2018 apud Coimbra, 1980.

Antônia da Conceição Vieira, ou Toinha, nasceu em 1912 e já na sua infância também começou a trabalhar com barro. Ela por sua vez, trabalhou mais na olaria. Passou boa parte da sua vida no trabalho de maior esforço físico, o que desencadeou problemas de saúde e a deixou impossibilitada de andar. Mesmo assim ela persistiu e continuou a trabalhar com o barro fazendo trabalhos de menos esforço físico, como obras sacras.

José Antônio Vieira, nascido em 1913, trabalhou boa parte também com o serviço mais pesado, amassando barro, cortando lenha, etc. O mesmo uniu o artesanato utilitário ao figurativo, produzindo suas jarras e moringas com adornos, deixando-as únicas.

Regina da Conceição Vieira nasceu em 1914, e assim como todos da família, começou a trabalhar com o barro ainda criança. Produzia peças de santos e animais e figuras do cotidiano, assim como Lídia, a qual tinha bastante admiração. Entretanto as suas eram menores e de acabamento mais simples.

Segunda Geração

A segunda geração dos personagens icônicos do que se tornou a Arte Popular de Tracunhaém surgiram nas décadas de 1970 e 1980, composto por Maria Amélia de Tracunhaém, Mestre Zezinho e Mestre Nuca. Os três conseguindo a honraria de obter o título de Patrimônio Vivo do Estado de Pernambuco, Mestre Nuca foi o primeiro artesão de Tracunhaém a conseguir o feito, no ano de 2005. Atualmente apenas Maria Amélia está viva e com idade avançada, Nuca veio a falecer em 27 de fevereiro de 2014 e Zezinho em 04 de setembro de 2019. Os três tiveram filhos que dão continuidade ao trabalho.

Maria Amélia

Maria Amélia nasceu no ano de 1925 e é a artesã com mais tempo em atividade do estado. Assim como a maioria, ela também começou a mexer com o barro ainda na infância. Filha do oleiro Mestre Dunde, a artesã quando criança costumava admirar seu pai manuseando o torno, o qual lhe dava pedaços de barro para modelar, começando com bichinhos como cavalinhos bois entre outros. Posteriormente conheceu o trabalho das irmãs vieiras, mais antigas no meio, fazendo com que se interessasse mais, partindo em diante para peças de arte sacra, onde se consagrou. Ganhou o título de Patrimônio Vivo no ano de 2011, hoje seu filho Ricardo dá continuidade ao seu trabalho.

Zezinho

José Joaquim da Silva, ou Zezinho de Tracunhaém, nasceu em Vitória de Santo Antão também interior de Pernambuco, no ano de 1939. Mudou-se para Tracunhaém ao se casar com Maria Marques Silva, onde iniciou seu interesse pelo barro juntamente com sua esposa, produzindo figuras religiosas. Adiante, se tornou um dos maiores ceramistas de Tracunhaém e de Pernambuco. Suas peças apresentam riquezas em detalhes e acabamentos. O artista realizou dezenas de exposições por todo o Brasil e suas obras viajam todo o mundo. Hoje os filhos e netos dão continuidade ao seu trabalho de forma magistral, com bastante atenção aos detalhes das peças.

Mestre Nuca

Manuel Borges da Silva, o Mestre Nuca, nasceu em 1937 no Engenho Pedra Furada. Aos três anos de idade mudou-se com os seus pais para a vila de Tracunhaém, período em que a cidade ainda era distrito de Nazaré. Na região durante sua infância, assim como os demais, começa a admirar o trabalho dos ceramistas e dá início às suas primeiras criações para vender na feira. Por volta de 1968 o artista cria seu primeiro leão, a partir daí se dá a evolução de sua peça, com Nuca em conjunto de sua esposa Maria criando as diferentes jubas de características únicas.

Por conseguinte, os famosos Leões de Nuca se tornaram símbolos da Arte Popular Pernambucana. Ganhou o título de Patrimônio Vivo de Pernambuco no ano de 2005. Além de no ano seguinte após sua morte, em 2014, se tornou tema principal da Feira Internacional de Artesanato de Pernambuco (Fenearte), considerada a maior feira de artesanato da América Latina, em sua 17^a edição (XVI Fenearte - O legado de Mestre Nuca). Mestre Nuca é considerado por alguns como o nome principal do artesanato de Tracunhaém. Seus filhos e netos, também como os do Mestre Zezinho, dão continuidade ao seu trabalho genioso.

Gerações posteriores

Nos dias de hoje ainda atua a terceira geração de artesãos, valendo salientar que essas referentes ao contexto figurativo, a qual pode-se julgar por muitos a maior em número de artesãos, e por outros inversamente proporcional, a de época mais difícil no que diz respeito a viver da arte. Apesar de muitos deles serem renomados. Juntamente a essa, se encontra em período extenso de transição a embrionária quarta geração. Lista bastante extensa para ser tratada detalhadamente em uma dissertação de graduação. Por essa razão, são citados apenas alguns dos artesãos para recorte de pesquisa, sem fazer desmerecimento ou juízo de valor.

Fazem parte da geração atual de artesãos Zuza, sobrinho de Severina Batista; os filhos do Mestre Zezinho, Dinho de Zezinho, Nando de Zezinho, Carlos de Zezinho; os filhos do Mestre Nuca, Marcos, Guilherme e Marcelo; os irmãos Joaquim, Totinha e Zé; Ivo Diodato; o neto de Severina Batista fazendo parte da mais nova geração, Edson Batista; entre muitos outros que também mereciam estar citados, mas não por desmerecimento e sim por recorte de pesquisa, infelizmente ficaram de fora. Fica ao leitor e aos novos pesquisadores a missão de enxergar outros nomes entre a rica lista de artesãos de Tracunhaém.

Manifestações culturais

Além da forte notoriedade turística da cidade em decorrência do artesanato em cerâmica, outras expressões culturais são bem nítidas e de relevância significativa, como o Maracatu Rural ou Maracatu de Baque Solto. Diferente do Maracatu Nação ou de Baque Virado, o maracatu rural é típico na zona da mata pernambucana, mais especificamente tendo seu berço em Nazaré da Mata com grupos até centenários. Cidade, como já citado anteriormente, a qual Tracunhaém fez parte. O ritmo criado pelos agricultores, em sua maioria canavieiros, homenageia a peleja dos trabalhadores rurais.

Esta manifestação cultural possui uma identidade única e de forte personalidade, assim como o ritmado específico do maracatu rural, usando instrumentos denominados como bombo, taró, porca, gonguê, além do mestre com um apito. Alguns personagens do maracatu rural são os caboclos de lança, arreiamá, catitas, burrinhas, bandeirista, mateus, catirina, rei, rainha, sombrinha, dama de passo, índias, entre muitos outros. Aqueles que participam como alguns desses personagens, chamam-se brincantes.

Diante dessa expressão, havia alguns casos onde caboclos de lança de diferentes nações se cruzavam e por processo do ritual, cada um defendia a bandeira de sua nação. O principal palco dessas batalhas foi o Cruzeiro das Bringas, cemitério com capela em território remoto cercado pelo canavial no Engenho Bringas, zona rural de Tracunhaém.

O local isolado é um marco de divisão territorial entre engenhos. Conta-se de boca em boca que o cemitério surgiu com os cruzamentos de bandeiras de caboclos de lança, desencadeando suas brigas e recorrentes mortes. De fato, o cruzeiro é reconhecido por suas batalhas e muitos desses confrontos foram marcados por sangues e mortes. “O Cruzeiro das Bringas é sem dúvidas um patrimônio histórico, arquitetônico e religioso de Tracunhaém, onde o profano e o sacro se difundem em pura cultura e tradição regional” . (SILVA, 2018, p. 359)

Em Tracunhaém existem vários grupos de maracatu rural reconhecidos, como o Maracatu Estrela De Tracunhaém, Maracatu Rural Águia Formosa, Leão Formoso Maracatu, Pavão Dourado de Tracunhaém, Maracatu Leão Misterioso de Tracunhaém, e Estrela Da Serra.

Outras manifestações culturais complementares ao maracatu também existem e resistem na cidade, como o caboclinho, grupos de dança folclórica por brincantes vestidos de índio com cenas que remetem ao combate e caça. O cavalo marinho, original da Zona da Mata Norte de Pernambuco, criado entre as pausas do trabalho no canavial é uma brincadeira com poesias, músicas, danças, coreografias, e também com inúmeros personagens.

A Ciranda, dança cultural de melodia cadenciada e repetitiva, com letras representando o cotidiano. E o Coco de Roda, dança originária dos engenhos de cana-de-açúcar da antiga Capitania de Pernambuco no período colonial, com influências africanas e indígenas.

Uma cidade com toda riqueza cultural da Zona da Mata Pernambucana presente em sua narrativa. Para aqueles que não conhecem a história da cidade, pode-se levar em consideração como um primeiro contato adequado o Hino de Tracunhaém, uma vez que a letra consegue resgatar e apresentar fatos acerca da sua trajetória.

Considerações finais

Esta pesquisa considera que o levantamento histórico realizado contribui para manutenção da história e da memória urbana da cidade de Tracunhaém. Sendo de fundamental relevância o levantamento de tal material para embasar e referenciar projetos de design, e outros, que tenham suas temáticas voltadas para Tracunhaém, Pernambuco.

Tendo atendido ao objetivo principal, apresentado na introdução deste artigo, apresentou uma compilação do levantamento histórico, realizado para o projeto de Silva (2021), como referência para futuros projetos de valorização cultural e da memória urbana desta cidade. Bem como para demais desdobramentos possíveis, como complementação deste levantamento com novos registros e validação histórica de projetos já realizados.

Quanto à metodologia, a abordagem qualitativa utilizada atendeu à necessidade de observação dos aspectos subjetivos de fenômenos sociais. No que diz respeito à delimitação, os temas centrais da pesquisa (a cidade, o artesanato, principais atores e manifestações culturais), foram úteis para a estrutura deste levantamento. Com relação aos procedimentos técnicos, o levantamento bibliográfico, pesquisa de campo e técnica de pesquisa de observação participante, atenderam a expectativa dos pesquisadores, apresentando o contexto da pesquisa de maneira integrada à realidade.

Como limitações, a pesquisa se deparou com a escassez de bibliografia aprofundada e específica nos detalhes da cidade. Por esse motivo, fora de grande utilidade os instrumentos utilizados, tais como os registros fotográficos próprios, os arquivos de Coimbra (1980) e as imagens de acervos digitais. Por fim, entende-se que este levantamento pode ser ampliado em pesquisas futuras, a fim de ampliar o olhar para a memória, a cultura, a história e a identidade.

Referências

BEZERRA, Vanessa Lopo. **Tracunhaém, uma panela de formigas: a modelagem de santos e panelas de barro na zona da mata pernambucana.** 2018, 235f. Dissertação (Mestrado em Artes), Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2018.

COIMBRA, S. R; MARTINS, F; DUARTE, M. L. **O reinado da lua: escultores populares do nordeste.** Rio de Janeiro: Salamandra, 1980.

IBGE, **Panorama Tracunhaém.** 2018. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/tracunhaem/panorama>. Acessado em: 31 ago. 2021.

LAKATOS, E. Maria; MARCONI, M. de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica: Técnicas de pesquisa.** 7 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

SILVA, Tony Danillo P. D. **Tracunhaém: uma freguesia pernambucana.** João Pessoa: Editora CCTA, 2018.

Ruy Raphael Batista da Silva é bacharel em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, Possui ensino-médio-segundo-grau pela Escola Técnica Estadual Maria Eduarda Ramos de Barros.

E-mail: ruy.rafael@ufpe.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9211275718873193>

Recebido em: 10 de março de 2022

Aprovado em: 30 de março de 2022

Publicado em: 04 de julho de 2022

Sobre os autores

Camila Brito de Vasconcelos é designer pela UFPE (2009, doutora em Design UFPE (2018), mestre em design UFPE (2014). Atualmente é professora adjunta no curso de graduação em Design da UFPE, no Campus do Agreste-CA. Atua como líder dos grupos de pesquisa Memoráveis: manifestações gráficas afetivas, Design para a multiplicidade (Design+), é membro pesquisadora do grupo Nutrientes criativos: design para a sustentabilidade e egressa do Memória gráfica brasileira. Coordena projeto nas linha de pesquisa Gráfica urbana e memória afetiva e Design da informação em saúde e educação. Ministra disciplinas de Sistemas de representação tridimensional, Identidade visual para meios impressos, Metodologia Visual e Projeto de graduação em design.

E-mail: camila.bvasconcelos@ufpe.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9158673599744458>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6862-0271>

A cidade e sua lírica geometria decorativa: patrimônio gráfico e popular, da cidade ao papel

The city and its lyrical decorative geometry: graphic and popular heritage, from the city to the paper

Fernanda Guimarães Goulart

Alice de Oliveira Viana

Resumo: Este artigo apresenta a pesquisa *A cidade e sua lírica geometria decorativa* que visa a promover, através de um viés 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. Tomando como conceito operador principal a noção de “memória gráfica”, apostase 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 vieses 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.

Palavras-chave: Artes Gráficas; Design; Arquitetura; memória gráfica; *Art Déco*; arquitetura popular.

Abstract: This article presents the research *The city and its lyrical decorative geometry* that aims to promote, through an experimental and transdisciplinary approach, a unique interaction between the fields of Architecture, Visual Arts and Graphic Design, having as a starting point the graphic and creative processes mobilized by the production of an interactive graphic material, a box containing a variety of objects and prints that creatively translate elements of popular Art Deco architecture of the city of Belo Horizonte. Taking the notion of “graphic memory” as the main operator concept, it is believed that it is capable of critically illuminating objects concerning Architecture and Urbanism, concerning the safeguarding, from images, materialities, identities and techniques that are vanishing from the city. It is also aimed, from the pragmatic-experimental and theoretical-critical procedures, to turn the work into an object that triggers questions and reflections on the historical-critical unfolding for the Brazilian modernism and cultural identity, tangible on the Art Deco style in its popular manifestations; the ornament presence in urban space; how artists and designers work the memory of cities; the artist's book as a possible place of safeguarding and transcreation of urban memory.

Keywords: Graphic Arts; Design; Architecture; Graphic Memory; *Art Deco*; Popular Architecture.

Memória gráfica entre a Arte, o Design e a Arquitetura

Tendo como eixo comum a presença do ornamento no espaço urbano, as pesquisas que tenho conduzido lançam um olhar transdisciplinar para as superfícies da arquitetura e da cidade. Lançando mão de uma forte dimensão experimental, inseparável do meio editorial, as obras resultantes desse olhar promovem singulares interações entre o arquitetural e a sua imagem gráfica, ou, num sentido mais amplo, entre os campos de saber da Arquitetura, do Design e das Artes Visuais. A grande motivação destas pesquisas é a salvaguarda, a partir do instrumento do inventário, da cultura material gráfica presente na arquitetura, que está sob risco de constantes demolições e que aqui se configura nos termos de um patrimônio gráfico urbano.

Urbano Ornamento: inventário de grades ornamentais em Belo Horizonte (e outras belezas) é o título de minha tese de doutorado e de livro publicado posteriormente, produtos que pretendem lançar um olhar transdisciplinar para a serralheria artística integrada à arquitetura, em Belo Horizonte. Adotei como ponto de partida a documentação fotográfica de cerca de 4000 fachadas de casas situadas em bairros mais antigos da cidade e, cumprida essa etapa, a digitalização dos mais de 3000 modelos encontrados, utilizando como ferramenta a caneta digital, que gera desenhos vetoriais. Esses desenhos vetoriais gráficos foram incluídos em um DVD acoplado ao livro, em arquivos abertos (FIGURA 1), editáveis, que podem ser utilizados no design de estampas e ilustrações, em tecidos, papel, objetos, ou mesmo na própria superfície da cidade, possibilitando que a memória dessas superfícies urbanas seja reativada e transcrita.

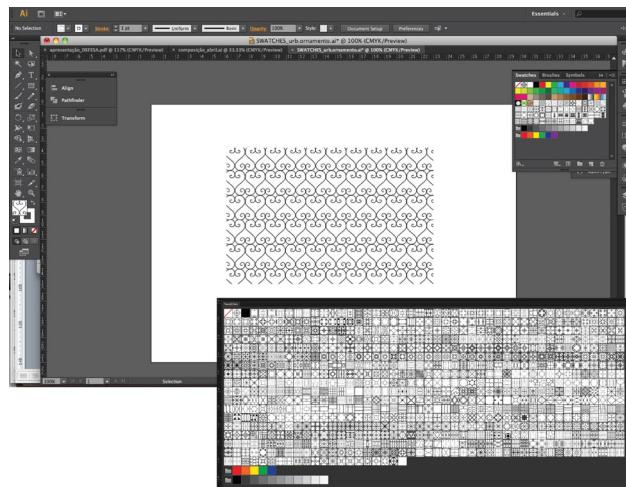


Figura 1: Interface de disponibilização da parte de padronagens do inventário vetorial.
Fonte: Das autoras.

Dando prosseguimento a essa investigação, minha atual pesquisa, na qual me deterei no presente texto, em coautoria com minha supervisora, professora Dra. Alice de Oliveira Viana, do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais (PPGAV)/Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), intitula-se *A cidade e sua lírica geometria decorativa* e consiste em experimentações com imagens da arquitetura Art Déco de Belo Horizonte, com intuito de fazer delas disparadoras de reflexões no âmbito dos saberes aqui relacionados. A pesquisa circunscreve como objeto empírico a arquitetura Déco não tombada da cidade, para a qual desejo lançar novamente um olhar transdisciplinar – em detrimento da imponente arquitetura oficial, já muito conhecida e abordada historicamente.

O registro e a análise gráfica das 700 casas mapeadas¹ está dando origem a uma caixa, lúdica e interativa (FIGURA 2), portadora de uma série de impressos e experimentações que dissecam, em camadas gráficas e conceituais, a visualidade e identidade Déco. Com tiragem artesanal de 100 exemplares, encontra-se em processo de criação e produção, e torna-se vetor de experimentação das formas da arquitetura e da memória, e convida a pensar sobre uma função possível para o Design e as Artes Visuais: dar visibilidade ao patrimônio gráfico e arquitetônico popular brasileiro, reconhecendo essa cultura material como parte do imaginário que compõe a identidade do país.

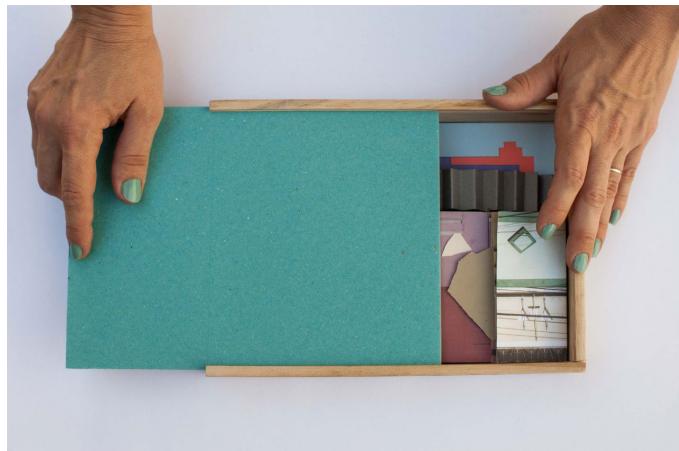


Figura 2: A cidade e sua lírica geometria. Caixa de madeira com tampa em papel paraná colorizado e alguns objetos dentro dela.
Fonte: Das autoras.

Há hoje um crescente interesse de artistas gráficos, designers e editores pela prática do inventário de elementos superficiais da cidade e da arquitetura, refletido, nas últimas décadas, em inúmeros livros que contêm uma enorme diversidade de coleções de imagens de: azulejos, ladrilhos hidráulicos, grades, lixeiras, pinturas em ônibus, tipografias, caligrafias, letreiros, placas, cartazes, janelas, portas, bancos de praça, pinturas murais, grafites, pixos, estêncis, relevos, ornamentos, bueiros, caixas de correio, monogramas, brasões, nomes de prédios e inúmeras outras manifestações que tangenciam o amplo território do que entendemos como gráfico².

Nas práticas contemporâneas da arte, ademais, a linguagem gráfica tem sido frequentemente utilizada como forma de expressão. Tendo a gravura tradicional como berço histórico, é possível visualizar o campo das Artes Gráficas hoje como um conjunto de técnicas e linguagens que não está ligado apenas à reproduzibilidade, mas que dá suporte a uma multiplicidade de experimentações com a palavra e a imagem, nas mais diversas materialidades e espacialidades.

1 Diferentemente do doutorado, em que mapeei grande parte das casas que se situavam dentro do perímetro da avenida do Contorno e em seu entorno imediato – justificando-se assim, um recorte concomitantemente geográfico e temporal, histórico – nesta pesquisa delimitei um eixo cartográfico extenso, que no princípio chamei de “Déco de leste a oeste”, e mapeei os bairros que tangenciavam esse eixo imaginário, entendendo que as regiões leste e oeste são detentoras de grande concentração das casas em linguagem Art Déco.

2 Alguns exemplos são os livros: *Iconografia paulistana*, de Gustavo Piqueira; *Barcelona Gráfica*, de America Sanchez; *Buenos Aires fuera de serie*, de Guido Indij e Daniel Spehr; *Sensacional de diseño mexicano*, da Trilce Ediciones; *El libro de los colectivos*, de Julieta Ulanovsky; *1000 tiles*, de Gordon Lang; *Decorative patterns from Italy* e vários outros volumes de catálogos de ornamentos acompanhados de acervo digital em DVD, lançados pela editora The Pepin Express; o próprio *Urbano Ornamento*, entre tantos outros.

Para tanto, muitas dessas experimentações se associam a visualidades e práticas que se situam nas fronteiras entre as Artes Visuais, a Comunicação e o Design, bem como entre esses saberes, a Arquitetura e o Urbanismo, a Antropologia urbana, entre outros.

A noção de memória gráfica obviamente pode nos ajudar a lidar com essas imagens urbanas. Priscila Farias e Marcos Braga (2018) explicam que tal conceito tem sido utilizado por pesquisadores no campo do Design para reavaliar artefatos gráficos, em sua maioria impressos efêmeros – tais como revistas, documentos, pôsteres, capas de disco, cartas de baralho etc. –, bem como suportes e técnicas a eles vinculados, que já não se encontram mais em circulação. A memória de tais objetos e imagens, muitas vezes de caráter vernacular, popular e anônimo, seria responsável por contribuir com a construção de uma identidade local e, consequentemente, por ajudar a compreender a história do design brasileiro, e ampliar seu espectro de objetos. Geralmente esses impressos são reunidos em bases de dados digitais, o que possibilita que se tornem alvos de ações de preservação. Na perspectiva dos autores, trata-se de manifestações gráficas que marcam a memória, a paisagem urbana e a identidade das cidades, mas sempre numa perspectiva/função comunicacional, ou seja, como transmissores de informação.

Tratados, projetos, esboços, plantas, fotografias, inventários e dossiês de tombamento fazem parte da memória gráfica arquitetônica³, mas também podemos pensar que há uma dimensão gráfica consubstancial à própria arquitetura, presente não apenas em sua superfície e seus revestimentos, mas em seu princípio construtivo, sua vocação em seriar, repetir elementos, dispor vazios, diagramar o espaço. Sua superfície decorativa, com maior ênfase, oferece uma série de objetos que, fazendo parte da cultura material, se articulam com o conceito de memória gráfica. Penso que poderíamos falar em um patrimônio gráfico arquitetural, algo que possa ser passível de ser guardado como coisa relevante. Não são tão efêmeros quanto os impressos, mas não devemos nos esquecer de que também têm sido destruídos com velocidade maior do que se pode esperar da suposta perenidade da arquitetura, em função dos processos de demolição nas grandes cidades, o que os torna, em alguma medida, senão efêmeros, carentes de iniciativas de proteção, ainda que seja de sua memória.

Esses elementos da cultura material e gráfica ligada à arquitetura também foram, como os impressos, em sua maioria produzidos por artistas e arquitetos anônimos e muitas vezes não diplomados, vestígios de ofícios cada vez menos praticados, quase extintos, e que estão em íntimo diálogo com o imaginário gráfico que participa da construção da identidade brasileira. Farias e Braga expressam uma preocupação a respeito de uma cultura projetiva local, chamando a atenção para o fato de que muitos desses objetos demandam que conheçamos sua história a partir deles mesmos, pois foram produzidos sem deixar testemunhas e autores localizáveis, ou outras pistas históricas. Para conhecê-los, precisamos praticar uma espécie de “arqueologia da arquitetura”, a fim de que essas edificações possam contar-nos sua história. Arqueologia de superfícies, que não consiste apenas em prospectá-las, conforme explica Stela Barthel (2015), mas em considerá-las como testemunhos de épocas passadas, textos a serem lidos e decodificados.

³ Dos tratados aos projetos arquitetônicos, “a visualidade gráfica parece ser verdadeiramente consubstancial a qualquer exposição sobre arquitectura”, afirma Christof Thoenes (2003, p. 14). Como nos mostram os tratados clássicos, será impossível desvincular a prática da arquitetura à do texto impresso. “A impressão de imagens constitui, no processo evolutivo da civilização, uma etapa tão decisiva quanto a impressão [de textos], pois seu emprego insere-se, também, numa ordem viva de pensamento”, tornando-se, assim, um “instrumento do programa arquitetônico” (THOENES, 2003, p. 15) – interpreta o autor.

Memória gráfica, popular e urbana, da cidade ao papel

Os catálogos de ornamento, impressos desde o século XVI, têm papel importante na história da arquitetura. São belos e relevantes testemunhos das superfícies arquitetônicas, impressos efêmeros que guardam a memória de ofícios em extinção, de encontros entre indústria e artesanato, entre o presente e o passado ancestral das imagens. Figuram em suas páginas, ademais, práticas do chamado “design antes do design”, sendo eles também provas materiais da história do impresso. *Urbano Ornamento* é inspirado em catálogos de ornamentos que se tornaram bastante comuns na indústria editorial, que contêm bancos de imagens digitais para serem utilizados por profissionais da imagem e interessados. Ainda que se configure como um levantamento amplo da serralheria artística ornamental e que disponibilize essa formas para que sejam reapropriadas, o projeto *Urbano Ornamento* não se limita a um catálogo. O inventário realiza o caminho inverso da história de muitas dessas publicações, pois nasce da cidade, em vez de gerar formas para serem nela construídas. Para além do catálogo, o livro configura-se como uma gramática que opera pela lógica do fragmento, da síntese (gráfica) que, como um jogo aberto, expõe maneiras possíveis de montar e, consequentemente, presentificar imagens do passado. Neles, a fragmentação é ferramenta de indexação, e o método implica dispor fragmentos e desfuncionalizar a paisagem original para criar uma outra, que se preste a outras superfícies, não só as da serralheria.

Na ocasião da pesquisa de doutorado, outras linhas me despertaram interesse, presentes nas fachadas da arquitetura *Art Déco*. Interessam-me as casas mais singelas, populares, cujos traços deconianos são traduzidos por uma geometria prioritariamente plana, resumida em poucos elementos, mas que se desdobra em uma infinidade de cores e composições. A cultura ornamental eclética, vegetal e urbana, presentificada pelas grades, cedeu seu lugar à abstração geométrica, em sua dinâmica rítmica e estética consonante ao espírito pictórico modernista.

Projetada e construída nos moldes do Ecletismo, a capital de Minas Gerais viveu, a partir dos anos 1930, um *boom* de crescimento, e é nesse momento que o *Déco* foi adotado como emblema de modernidade, mas também de economia. Um modismo que possibilitou a construção de imponentes edifícios institucionais, bem como de inúmeros sobrados comerciais e de uma diversidade incontável de residências influenciadas pelo estilo. Como explicam Castriota e Passos, o *Art Déco* trouxe para a arquitetura um novo sistema de signos identificadores da classe burguesa. Signos que fazem conviver a estética das máquinas com alguns valores clássicos universais, ou seja, “uma síntese figurativa que, incorporando soluções formais de vanguarda, consegue criar um amplo repertório de imagens de fácil assimilação entre as camadas da população” (ARACIL *apud* CASTRIOTA; PASSOS, 1998, p. 146). Surpreendentemente, apesar do vocabulário aparentemente restrito e da repetição dos mesmos poucos elementos, o que temos como resultado é uma infinidade de composições ornamentais nas fachadas, uma gramática que conquistou o gosto popular em todo o país. Uma simplicidade formal e inventiva, executada pelas mãos de práticos, mestres de obras anônimos que deixaram suas marcas em uma incalculável quantidade de cidades brasileiras. Como não pensar na íntima conexão que esses relevos em alvenaria promovem com o imaginário gráfico e pictórico, com a prática compositiva abstracionista própria ao Design e às Artes Visuais?

A cidade e sua lírica geometria decorativa, pesquisa que desenvolvo em meu pós-doutorado, como já mencionado, é um desdobramento de *Urbano Ornamento*, e tensiona ainda mais o caráter fronteiriço e experimental dessas tarefas. Diferentemente do primeiro projeto – caracterizado

pelas amarras acadêmicas de um doutorado, pelo desejo pautado pela exaustividade das amostras e pela usabilidade do repertório, mais facilmente vinculada à prática do Design – esse outro autoriza-se a ser um laboratório de experimentação com as formas. Em comum, reconhecem a cidade como um lugar a escavar fortunas escondidas; operam por fragmentos, dissecando os elementos encontrados; traduzem volumetrias em linhas e planos; reservam um lugar para que o pensamento e o projeto venham da experimentação com as imagens. Em sua maioria, os ornamentos presentes nas fachadas *Déco* inventariadas não têm autonomia plástica para decorar outras superfícies, sendo, sem elas, “apenas” fragmentos geométricos e abstratos que não operam pela lógica da gramática ornamental. Aliada ao caráter decorativo, uma outra espécie de autonomia (formal e em diálogo com a linguagem da pintura) impera (FIGURA 3), convidando-nos a refletir sobre a potência da criatividade popular e a maneira como ela pode, ainda hoje, revelar como a abstração está presente no imaginário que configura nossa identidade.



Figura 3: Fachadas da arquitetura Déco de BH, com seus fragmentos geométricos.

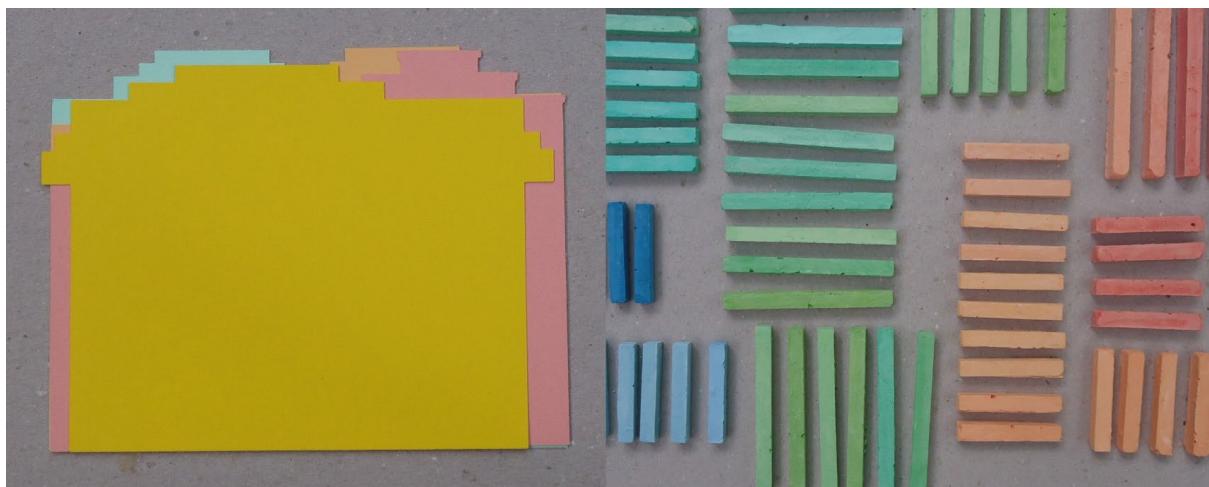
Fonte: Das autoras.

O projeto está sendo desenvolvido como um livro-objeto, composto de uma caixa de madeira que contém diversos elementos que remetem à temática *Déco*. Ela se fecha com uma tampa deslizante, muito comum em jogos de mesa, e comporta recortes, objetos, dobraduras, cartazes, livretos, fotografias e desenhos que são fruto de uma cuidadosa análise gráfica que, em vez de operar pelo método taxonômico, fruto de uma talvez não tão útil análise morfológica, avança em transfigurar as composições originais das fachadas que a inspiraram, já como exercício de criação. Trata-se de uma obra em processo, caixa de fragmentos inspirados pela lógica intuitiva do *Déco* popular, que vai sendo preenchida à medida que a pesquisa se desenvolve, acolhendo o acaso da experimentação de natureza artística e formal, mas também desdobramentos gerados pelas perguntas que surgem a partir da investigação histórica e crítica do tema. Minha intenção é oferecer ao leitor/espectador diferentes enquadramentos e formas de olhar, possibilitando – na soma, sobreposição e montagem de suas camadas – que as fachadas sejam vistas em sua complexidade formal. Tais artefatos abordarão uma diversidade de aspectos (fragmentos) gráficos do *Art Déco* de Belo Horizonte (FIGURAS 4 e 5), tais como: sua diversidade cromática; os perfis de suas platibandas; sua diversidade compositiva especialmente conectada à dimensão popular; interferências e intervenções realizadas posteriormente, pelos moradores e comerciantes; a degradação a que estão submetidas; outros elementos gráficos de superfície *Déco*, tais como grades ornamentais, calçadas portuguesas, tipografias e ladrilhos hidráulicos; os moradores ou proprietários que habitam esses edifícios e suas impressões sobre os lugares.

*Figura 4:
Experimentações
com as imagens do
inventário fotográfico.
Fonte: Das autoras.*



*Figura 5:
Experimentações
com as imagens do
inventário fotográfico.
Fonte: Das autoras.*



Geometria decorativa é, portanto, uma espécie de laboratório, catálogo não apenas de ornamentos e fragmentos, mas de dispositivos gráficos e inquietações teórico-críticas a respeito do patrimônio identitário, gráfico e arquitetônico belorizontino. Convoca e inventa diversas técnicas, ferramentas e suportes⁴, para dialogar com os fazeres artesanais (e suas memórias) incorporados a essas edificações, atestando a importância da materialidade na descoberta e construção de mundos nas diversas tradições e saberes. Interessa-me olhar para esse objeto transdisciplinar de modo que a complexidade dos saberes, do imaginário e da memória que ele convoca possam, através

⁴ Estão presentes por ora no projeto: off set, impressão digital, serigrafia, tipografia, dobraduras, recortes, texturas de diferentes papéis, desenhos feitos com rolos entintadores, giz de gesso.

dele, reverberar. Mesmo sem possibilidade de, neste momento, me aprofundar, sintetizo, a seguir, algumas das interfaces críticas que têm alimentado a produção dessa obra e, inversamente, estão pautadas por ela, no intuito de que estas rápidas reflexões sejam demonstrativas dos convites que esse objeto de memória é capaz de fazer.

Os fazeres e saberes populares e urbanos

Antes da caixa, do livro, do olhar da artista e da designer, estão a arquitetura e seus ornamentos geométricos. Para Günter Weimer (2012) não existe arquitetura sem arquitetos, mas arquitetos não diplomados. Se a maioria dessas casas foi produzida sem deixar autores imediatamente localizáveis, preservar essas imagens pode ser uma forma de lhes dar voz, e de convidar à reflexão sobre a aproximação desse tipo de prática construtiva com o design vernacular, na medida em que esses desenhos passam a ser uma importante tradução da cultura popular.

A arquitetura popular – cujo próprio conceito já é controverso – é objeto de ricos debates na academia, no cruzamento entre saberes intuitivos, singulares, “táticos” – na acepção de Michel De Certeau (2002) – e a voz daqueles que detêm o conhecimento erudito, “estratégico” (conforme Certeau), científico, intencional, sejam historiadores, arquitetos, artistas, designers, antropológos etc. No diálogo entre essas vozes, há contaminações recíprocas, entre a arquitetura feita por gente economicamente “desfavorecida” e aquela projetada por arquitetos atentos ao contexto cultural, social, ambiental, e às tradições. Weimer nos provoca afirmando que a tradição operadora no fazer dessas residências muitas vezes se opõe à criatividade, e que sua forma plástica é resultado antes de ser intenção. Será assim com essas inumeráveis composições abstratas espalhadas por todo o Brasil? Há algo nessa funcionalidade imperante que aproxima o construtor do “designer vernacular”? São arquiteturas em certo sentido modernas, que deixam sua condição vernacular para se contaminarem pelo urbano, pela estética geométrica das máquinas mas também do primitivo, o vernacular e uma certa ancestralidade, emanando, assim, olhares deliciosamente ambíguos. Mesmo que a maioria desses mestres de obras tenha assimilado e se inspirado na cultura (e moda) visual à época em voga, devolvendo à cidade algo de outra ordem ou natureza, também podemos pensar que esse sentido de instrumentalidade, típico dos fazeres populares, está intimamente conectado à prática do design. Cabe a nós, artistas gráficos e designers, refletir sobre formas de guardar essa memória.

Além de “outras belezas” – o parêntese que consta no subtítulo de minha tese e do livro *Urbano Ornamento*, conceito chave para traduzir meu interesse por belezas inesperadas, espécies de antimonumentos interruptores de fluxos na cidade, modos singulares de utilização e apropriação da arquitetura – é preciso buscar ainda por “outras histórias”, a fim de compreender modos de fazer e transmitir saberes ou, como sugeriu Heliana Angotti Salgueiro (1997), as maneiras com que essas formas/materialidades podem conter as realidades, os conflitos e as descobertas de quem as constrói. Investigar esses sentidos é mais uma maneira de colocar em pauta as relações entre design e memória, já que o inventário como produto pode ser revelador do que está subjacente a essas superfícies.

A relação entre modernismo e identidade brasileira

O interesse de artistas, designers e arquitetos pelo patrimônio material e imaterial, urbano e popular, tem raízes firmes e instigantes na história da arte, da arquitetura e do design brasileiros, nos lembrando de que as investigações sobre esses objetos de fronteira denunciam falsos limites: entre a arte e o comum, a arte e artesanato, a indústria e o artesanato, a tradição e a vanguarda, o popular e o moderno, o moderno e o primitivo, o popular e o acadêmico, a arte do museu e a arte de rua, o passado e o presente. São conhecidos os agentes e momentos dessa história, que no Brasil inclui a controversa construção histórica de nossa identidade cultural e visual, conclamando frentes de debate convergentes em muitos aspectos, sobretudo quando a motivação principal é refletir sobre a memória.

De que a sedimentação de um imaginário abstracionista na cultura material, expressa por essas casas, seja uma realidade, não há muitas dúvidas, tamanha a multiplicidade de suas manifestações, nas grandes e pequenas cidades brasileiras, em seus centros e periferias. Mas cabe perguntar se elas de fato expressam os anseios de universalidade, tecnicidade, cosmopolitismo e racionalidade pretendidos não apenas pelos que aderiram à arquitetura (dita) futurista *Déco*, mas por aqueles que – nas décadas subsequentes, concomitantemente à multiplicação dessas fachadas na paisagem urbana, e influenciados pelo formalismo abstrato advindo da Europa e dos Estados Unidos – deram as costas ao que poderíamos chamar de ‘Brasil profundo’, ignorando as circunstâncias sociais, culturais e econômicas em que se estabelecia a prática abstracionista cada vez mais efetivada nas Artes, no Design e na Arquitetura. Em suma, a arquitetura popular produzida no Brasil entre os anos 30 e 40 nos coloca diante de mais lugares de fronteira – entre o modernismo de 22 e a arquitetura moderna no Brasil, entre as vanguardas abstracionistas e as pós-vanguardas concretistas –, reconectando-nos à antiga (e não por isso menos instigante) relação entre brasiliade e modernidade ou, o que é mais interessante ao contexto do Colóquio, as relações entre *Design* e brasiliade.

Se *Geometria Decorativa* é capaz de colocar em pauta uma diversidade de abordagens, históricas e atuais, neste momento o que mais importa destacar é a inscrição, nessas fachadas, dos fazeres típicos do design, como apostaram Lia Mônica Rossi e José Marconi Souza (2012 e 2013), em estudos de importância ímpar para o tema. Rossi & Souza realizaram extensa sistematização e análise morfológica dos elementos presentes em singelas residências do sertão do Nordeste brasileiro, que eles chamaram de “*Art Déco Sertanejo*”. Para os autores, é preciso relacionar os saberes e fazeres intuitivos e decorativos outrora investidos nessas casinhas com a prática do design, com uma certa cultura projetiva ou a configuração da identidade brasileira. Eis um lugar de produção de memória, dependente de iniciativas de inventariamento, análise e restauração do patrimônio *Art Déco* brasileiro.

A resistência do ornamento na paisagem urbana

Preservar, nem que seja a memória, das fachadas *Déco* é preservar uma cultura ornamental de natureza urbana – assim como foi com as grades ornamentais –, cujo recorte popular seguramente conferirá particularidades ao debate sobre o ornamento moderno. Especialmente se pensarmos que a arte ornamental é também, assim como nosso objeto, marginal, limítrofe, superficial, tanto sob uma perspectiva espacial – o ornamento como algo que não é estruturante, mas acessório – quanto histórico-crítica – se pensarmos que sua presença na arquitetura e no design foi, na virada dos séculos XIX e XX, alvo de notável polêmica.

O ornamento *Déco* convida-nos a várias reflexões: sobre seu lugar de resistência (em vez da despedida) na arquitetura moderna brasileira (e a busca de um lugar para o *Déco* popular nesse capítulo da história); sobre sua ancestral compatibilidade com o gosto popular e sua habilidade em provocar encontros entre abstração e subjetividade; sobre uma possível indiferença ao gosto moderno e ao ideal concretista, no campo das Artes e do Design; sobre a peculiaridade de suas formas elementares, desdobrando-se em composições criativas que o aproximam da pintura abstrata; sobre seu caráter geométrico e abstrato e as implicações histórico-filosóficas a respeito do primitivo e dos princípios originários da arte ornamental; sobre seu papel de mediador da memória, na medida em que é o ornamento o que mais imediatamente evoca a lembrança de determinados objetos e arquiteturas.

O interesse pela cidade e suas memórias

Para Raquel Rolnik (1995), empilhar tijolos e agrupar letras são formas de escrita, inscrições de gestos e experiências que conformam as cidades, a fixar memórias. Paul Ricoeur, por sua vez, nos ensina sobre a analogia entre arquitetura e narratividade, onde “a arquitetura seria para o espaço o que a narrativa é para o tempo” (RICOEUR, 1998, p. 6) e o espaço construído seria o “tempo condensado”. Podemos pensar que essa “cidade-escrita”, nos termos de Rolnik, é um museu vivo, repleto de historicidade e de complexa temporalidade, e abriga camadas de memórias que não se expressam de forma linear, mas espacial e figurada. Além das arquiteturas, esse museu a céu aberto abriga outras obras, não monumentais, materialidades e imaterialidades que são frutos de saberes e fazeres de quem nele habita e transita, capazes de inscrever nas cidades a história de sua construção identitária.

Nossas casinhas contam histórias que demandam que inventemos modos de decifrá-las. Ainda que possa parecer ambíguo, a tarefa demandada por essas resilientes superfícies urbanas é a de escavar. As metodologias apontadas por Cristina Freire, que ela chamará de “topografia de metáforas” ou “arqueologia poética” (FREIRE, 1997, p. 109) podem indicar caminhos para artistas e designers. Para a autora, investigar a cidade a partir delas é desfazer a ênfase em sua dimensão de artefato ou como campo de forças em disputa, e tentar enxergá-la (ou imaginá-la) como um conjunto de imagens, “idéias, expectativas e valores que constituem o imaginário urbano” (FREIRE, 1997, p. 108). Arqueologia poética nos termos de Benjamin, para quem devemos proceder com cautelosas e tateantes enxadadas que revolvam a terra escura para que possamos encontrar tesouros, recompensas. Como nos elucida Carolina Junqueira, ao refletir sobre o que resta nas cidades: “A memória e o olhar trabalham arqueologicamente na constituição de uma narrativa temporal que fale do que vemos, do que sabemos, do que lembramos, do que não é dado a ver.” (JUNQUEIRA, 2020).

São mesmo, muitas vezes, fantasmas, ruínas e vestígios o que encontramos em meio às camadas multitemporais urbanas, aquilo que não nos é dado ver de forma imediata, mas que dá forma ao tecido cultural e identitário das cidades. O desafio, para Ricoeur, é “fazer com que esses traços não sejam apenas resíduos, mas testemunhos reatualizados do passado que não é mais, mas que foi, fazer com que o ter-sido do passado seja salvo a despeito do seu não-ser-mais” (RICOEUR, 1998, p. 9). Nessas superfícies que *Geometria Decorativa* escava, ornamentos restam como memórias (gráficas), são detalhes que guardam a relação de cada construtor/morador com seu tempo, seu jeito de habitar a casa e de sua casa habitar a cidade. Memórias que podem ser resgatadas a partir de uma arqueologia poética, onde imagem e conhecimento estão intrincados.

Patrimônio gráfico Déco

Para Heliana Angotti Salgueiro, “cada cidade [tem] o seu grupo de idealistas que inventariam, classificam, tombam, denunciam os vandalismos, lutam contra a especulação imobiliária e pela preservação e ajustamento das marcas da historicidade do espaço no espaço urbano” (SALGUEIRO, 1997, p. 27). A autora afirma ainda que “a imagem desarmônica da cidade-metrópole está a espera de gestos e propostas criativas de recuperação e ajustamento das temporalidades múltiplas que a compõem” (SALGUEIRO, 1997, p. 14). É de fato cada vez mais comum a construção de narrativas outras, formas não oficiais ou alternativas, que não se pretendem universalizantes, realizadas por artistas, designers e arquitetos que buscam guardar e/ou transmitir seu apreço pela cidade e seus bens culturais. Apostam na possibilidade de encontrar e capturar estratégias criativas e ressemantizadoras para o “inventariar” e, por consequência, para o “guardar”, já que o lugar dos agentes culturais em relação às questões que envolvem o patrimônio urbano é hoje bem mais diverso do que fora com os modernistas de 22, em sua ênfase nacionalista e, de certo modo, erudita e elitista.

A cidade e sua lírica geometria decorativa é um trabalho que apresenta uma memória da arquitetura, mas também outra memória mais livre, a partir das experimentações a que se permite, na transfiguração da gramática formal do Art Déco. A sistematização e a interpretação gráfica dos registros fotográficos são capazes de revelar, expressar, devolver e transformar as formas encontradas (e perdidas) na cidade e no tempo. Tais gestos, aliados à perspectiva transdisciplinar, permitem-me apostar que metodologias típicas das artes, em comunhão com a prática projetiva do *Design*, podem contribuir para ressignificar a memória das cidades, possibilitando formas alternativas de valorização do patrimônio gráfico das cidades.

Tenho nomeado os gestos que realizei em *Geometria Decorativa* como operações de transfiguração. Com essa definição, encontro ressonâncias em Ricoeur, quando ele fala em “memória-reconstrução”, em oposição à “memória-repetição”, “trabalhos” da memória que operam durante a “refiguração”, o componente correspondente à leitura da narrativa que é a cidade, como propõe o autor. A esse respeito, Ricoeur defende que revelar o esquecido ou o não-visto pode ser transformá-lo, o que pode nos remeter ao conceito de montagem, gesto metodológico benjaminiano (literário) e warburguiano (gráfico e visual), tão caro àqueles que se aventuram no território da edição, do livro, da escrita e do arquivo.

São duas espécies de patrimônio gráfico, o que está na arquitetura e o que habita esta morada gráfica que é o livro. Não se trata, no entanto, de registrar ou resgatar sua imagem original, mas de produzir novas imagens que sejam capazes de lançar luz sobre o que foram, mas também

de existir autonomamente, criando outras imagens e outras memórias. Não se trata apenas de reconhecer visualidades, mas sobretudo reincorporar memórias, em materialidades outras, fronteiriças, mediadoras, passíveis de outras construções. Nessa caixa, a “pedra que dura”, na expressão de Ricoeur, não é apenas decalcada, mas também performatizada, desvestida na e da lógica ordenadora e duradoura do arquivo, para, com os dispositivos próprios da arte, revelar as orientações vivas dos repertórios que lhe deram origem. Caberá ao leitor – usuário – espectador escolher e criar o modo com que habitará essas formas.

Referências

- BARTHEL, Stela Gláucia Alves. **Vestígios do Art Déco na cidade do Recife (1919-1961): abordagem arqueológica de um estilo arquitetônico.** (Tese de doutorado) Programa de Pós-Graduação em Arqueologia da Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2015.
- BENJAMIM, Walter. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo:Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.
- BERTI, S. M. e BERTI, M. (Org.). **Raffaello Berti:** Projeto Memória. Belo Horizonte: Rona Editora, 2000.
- CADÔR, Amir B. **O Livro de artista e a enclopédia visual.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.
- CASTRIOTA, Leonardo Barci; PASSOS, Luiz Mauro do Carmo. “O ‘estilo moderno’: arquitetura em Belo Horizonte nos anos 30 e 40”. In: CASTRIOTA, Leonardo Barci (org.). **Arquitetura da modernidade.** Belo Horizonte: UFMG/ IAB, 1998.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano.** Petrópolis: Vozes, 2002.
- FARIAS, Priscila. BRAGA, Marcos da Costa. O que é memória gráfica. In. **Dez ensaios sobre memória gráfica.** São Paulo: Bluncher, 2018.
- FREIRE, Cristina. **Além dos mapas: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo.** São Paulo: Annablume: FAPESP: SESC São Paulo, 1997.
- GUASCH, Anna Maria. **Arte y archivo, 1920-2010.** Genealogías, tipologías y discontinuidades. Madrid: Akal/ Arte Contemporáneo, 2011.
- JUNQUEIRA DOS SANTOS, Carolina. CORPO, LACUNA, TRAÇO, 2020. Disponível em: <https://corpo-lacuna.squarespace.com/>.
- MARIANI, Anna. **Pinturas e Platibandas:** Fachadas Populares do Nordeste Brasileiro. São Paulo: Mundo Cultural, 2010.
- RICOEUR, Paul. Arquitetura e Narratividade. In: **Urbanism**, n. 303, nov./dez 1988, pp. 44-51.
- ROLNIK, Raquel. **O que é cidade.** São Paulo: Brasiliense, 1995.
- ROSSI, Lia Monica; SOUZA, José Marconi Bezerra de. *Art Déco Sertanejo: inspiração para um design brasileiro?* In: **Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design: 10-13 de Outubro de 2012/ Organização, Raimundo Lopes Diniz; Denilson Moreira Santos. - São Luís: EDUFMA, 2012.**
- ROSSI, Lia Monica; SOUZA, José Marconi Bezerra de. *Art Déco Sertanejo: proposta de análise morfológica e sintática de elementos geométricos de fachadas populares nordestinas.* In. COUTINHO, Solange G.; MOURA, Monica (orgs.) **Proceedings of the 6th Information Design International Conference. 5th InfoDesign Brazil 6th Congic.** Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI Recife | Brazil | 2013.
- SALGUEIRO, Heliana Angotti. As vidas no espaço da cidade. In: **INSTITUTO ESTADUAL DO PATRIMONIO HISTORICO E ARTISTICO DE MINAS GERAIS. Dicionário biográfico de construtores e artistas de Belo Horizonte: 1894/1940.** Belo Horizonte: Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais, 1997.
- THOENES, Christof. Introdução. In: **Teoria da arquitetura: Do renascimento até aos nossos dias; 117 tratados apresentados em 89 estudos.** Lisboa: Taschen, 2003.
- VIANA, Alice de O. **A persistência dos rastros:** manifestações do *Art Déco* na Arquitetura de Florianópolis. 2008. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGAV/UDESC), Florianópolis, 2008.
- WEIMER, Günter. **Arquitetura popular brasileira.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.

Sobre as autoras

Fernanda Guimarães Goulart é artista, professora e designer. Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Minas Gerais. Pela mesma instituição graduou-se em Artes Visuais/Gravura (2003), fez mestrado em Comunicação Social (2005) e é professora Adjunta do Departamento de Desenho, na área de Artes Gráficas. Tem experiência nas áreas de Comunicação, Artes Gráficas, Artes Visuais e História do Arquitetura com ênfase em artes gráficas e arte ornamental, atuando principalmente nas seguintes linguagens e temas: artes gráficas, gravura, publicações de artista, vídeo, performance, instalação, fotografia, arte relacional, memória gráfica, ornamento, design gráfico, arquitetura popular, Art Déco, serralheria artística.

E-mail: nandagg@uol.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3368536090111262>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0661-3022>

Alice de Oliveira Viana é graduada em Arquiteta e Urbanismo pela Universidade Federal de Santa Catarina, mestre em Teoria e História das Artes Visuais pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), e Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Professora Adjunta a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), atuando no curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo e no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV-UDESC), programa em que é a atual coordenadora (gestão 2020-2022). Atua nas áreas de história e teoria da arte e da arquitetura, com foco nos seguintes temas: historiografia; artes decorativas e arquitetura; o ornamento nos seus variados discursos, suas múltiplas temporalidades e modos de expressão.

E-mail: alice_viana@yahoo.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3768190396111607>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7328-9795>

Recebido em: 22 de fevereiro de 2022

Aprovado em: 25 de março de 2022

Publicado em: 04 de julho de 2022

Design e território: desenvolvimento de coleção de adornos com referência nas Itacoatiaras de Ingá para produção artesanal

Design and territory: development of a collection of ornaments with reference to Itacoatiaras of Ingá for artisan production

Elyziane Ferreira Borges
Thamyres Oliveira Clementino

Resumo: Esta pesquisa apresenta o projeto de uma coleção de adornos, 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. Apoia-se no conceito de Design e território, que permitiu compreender as potencialidades da região a partir de levantamentos sobre o público-alvo, produção artesanal e referências presentes na memória ingaense. A partir dos dados coletados realizou-se uma análise visual da iconografia das Itacoatiaras para o desenvolvimento formal da coleção. Durante todo o processo as peças foram apresentadas ao artesão, obtendo feedback para o refinamento da execução dos protótipos. 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.

Palavras-chave: *design e território; identidade; artesanato; adornos; Itacoatiaras de Ingá.*

Abstract: This research presents the project of a collection of adornments entitled “Inscribed memories, Clippings of tradition”. The collection was designed based on the iconography of the Itacoatiaras located in the city of Ingá (Paraíba, Brazil) and made of leather by a local artisan. It is supported by the concept of Design and Territory, which allowed us to understand the potential of the region from surveys about the target audience, local artisan production and, references present in the memory of Ingá. From the collected data, a visual analysis of the iconography of the Itacoatiaras was carried out for the formal development of the collection. During the entire process, the pieces were presented to the artisan who provided feedback for the refinement of the execution of the prototypes. The research presents Design as a factor that can contribute to the potential of the territory's local resources, as well as the work of designers together with artisans, promoting local development and the appreciation of material and immaterial heritage that results in product designs with originality and Brazilian identity.

Keywords: *design and territory; identity; handcraft; adornments; Itacoatiaras of Ingá.*

Introdução

Identidade e globalização ocupam uma posição central no discurso atual do design, isto devido ao dinamismo do aspecto identitário, que é algo construído. Mediante o pluralismo cultural o design encontra espaço para agir de forma estratégica e inovadora, fomentando as potencialidades dos territórios (BONSIEPE, 2011, p. 45).

Em relação a diversidade, Moraes (2006) enfatiza a riqueza da multiculturalidade e pluralidade do Brasil e como este fator deve ser levado em consideração pelo design brasileiro, tomando como requisito o pensar, enquanto projetista, em design, cultura e território. Deve-se valorizar a regionalidade que se origina da diversidade das culturas existentes e reconhecer a memória como mecanismo primordial para a construção da identidade (CARDOSO, 2013). Essa valorização cultural possibilita que saberes materiais e imateriais de uma comunidade perpassem o tempo.

Lia Krucken (2009) acrescenta que o design de produto é uma das alternativas para ativar ou promover as competências de um local e gerar maior valor aos recursos de um território, contribuindo com a produção das comunidades ao apresentar novas possibilidades de mercado por meio de novos produtos. Projetos que possibilitam novas configurações aos artefatos, devem respeitar e preservar a essência e identidade da comunidade local. A autora também assegura que há diversas formas de atuação do designer no projeto de produtos ou serviços de um território, como considerar a sua vocação patrimonial-cultural e seus recursos locais no processo de design.

Concordando com o discurso de Moraes (2006), esta pesquisa defende que a orientação do design no sentido territorial também se faz necessária para que os profissionais da área continuem a caminhar em direção à construção da identidade do design brasileiro, se desgarrando do conceito de mimetismo ao munir-se das riquezas multiculturais do nosso país.

O município de Ingá apresenta ricos elementos identitários para o trabalho focado no desenvolvimento de produtos com referências histórico-culturais. Esse município abriga um importante acervo de inscrições rupestres em baixo-relevo inscrito num paredão rochoso que faz parte do sítio arqueológico das Itacoatiaras. O monumento é tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN e integra a lista de Patrimônio Mundial da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO.

Mediante este panorama sobre valorização, diversidade e possibilidades de fomento para produção local, este trabalho apresenta o projeto de design de produto com ênfase na identidade do território de Ingá-PB, que gerou uma coleção de adornos nomeada “Memórias inscritas, recortes de tradição”, projetada a partir da iconografia das Itacoatiaras de Ingá e confeccionada em couro por um artesão da região.

Design e território

Segundo Krucken (2009), no mundo contemporâneo o design tem se tornado uma ferramenta estratégica para gerar valor a recursos locais, contribuindo para o fomento de uma produção sustentável, que leva em consideração questões socioculturais e socioeconômicas de um território. Evidentemente o designer é visto não apenas como um projetista, mas como um ator da inovação produtiva nas comunidades abrindo assim, novos caminhos para a atuação no campo do design.

A autora tem uma visão clara sobre a perspectiva de que o design auxilia na “complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais” (IBID, p. 17). Ela apresenta algumas ações para valorização de um território, que são:

- RECONHECER as qualidades do produto e do território: em um projeto de valorização é necessário conhecer as origens do território em que nasce o novo produto, constituindo “marcadores de identidade” como base projetual (IBID, p. 99);
- ATIVAR as competências situadas no território: a integração das diversas competências e o desenvolvimento compartilhado entre agentes do território é fator primordial para o alinhamento dos diversos conhecimentos do meio (IBID, p.100);
- COMUNICAR o produto e o território: é preciso tornar acessível a linguagem do produto do território, afim de que a comunicação seja transparente para pessoas de um contexto diferente (IBID, p.101);
- • PROTEGER a identidade local e o patrimônio material e imaterial: o sentimento de pertencimento deve ser valorizado para fortalecer a imagem do território, protegendo e preservando os patrimônios locais que também é uma herança para os sucessores do território (IBID, p.102);
- APOIAR a produção local: o design pode contribuir estrategicamente com uma visão futura inovadora sobre as produções das comunidades locais. O designer deve unir possibilidades sem descharacterizar a identidade do produto e do território (IBID, p.103);
- PROMOVER sistemas de produção e de consumo sustentáveis: é de extrema importância a conscientização dos produtores e governantes sobre valores sustentáveis do uso material da produção local. O designer deve difundir e estimular esses valores nos consumidores através dos produtos (IBID, p.104 e 105);
- DESENVOLVER novos produtos e serviços que respeitem a vocação e valorizem o território: identificar a vocação do território é essencial para o desenvolvimento de produtos que contribuam para a imagem local, a melhoria da condição da vida em comunidade e para atrair visitantes (IBID, p.106);
- CONSOLIDAR redes no território: o desenvolvimento de redes integra competitividade ao território, estimulando a facilidade do acesso ao produto e novas tecnologias. Promove renovação nas articulações de gestão estratégica e organização do território (IBID, p.106).

A partir disso, percebe-se que as ações para valorização apresentadas por Krucken (2009) são considerações relevantes sobre como projetar produtos que respeitam as vocações do território. A seguir, veremos como a valorização pode ser materializada em Design de Produto considerando a identidade local.

Identidade e design de produto

Após análise na literatura, Bonsiepe (2011, p. 54) concluiu que as identidades são construtos criados pela linguagem, que por sua vez influenciam no comportamento humano, e são artefatos de comunicação. A partir disto, o autor apresenta a Identidade em produtos, ressaltando a dimensão simbólica como aspecto intrínseco a projetos com tal abordagem. Cardoso (2013, p. 12) também discute a comunicação nos artefatos, atribuindo isto principalmente à forma. Este autor esclarece que as formas são capazes de dar significado às coisas e, consequentemente, transmitir isto aos usuários.

Nessa discussão sobre a comunicação e significação no design de produto, Löbach (2001), abordando sobre a função estética no design, considera o processo estético como uma cadeia de comunicação intrínseca em um produto. Ele afirma que “as características estéticas da configuração de um produto industrial são determinadas pelos elementos configurativos” (IBID, p.160), destacando que a forma é o elemento mais importante da figura de um produto.

Dentro dessa ótica, Bonsiepe (2011, p. 77) afirma que é possível comunicar a identidade por meio de cinco modos de materialização da identidade em produtos: 1) Em forma de um grupo de características formais ou cromáticas; 2) Na estrutura taxonômica dos produtos, vale dizer, os tipos de produtos característicos de uma cultura; 3) No uso de materiais locais e métodos de fabricação correspondentes; 4) Na aplicação de um método projetual específico (empatia por essa tradição e uso desses atributos arraigados em determinada região); 5) Na temática (necessidade) específica do contexto. Os modos de materialização de Bonsiepe (2011) e as ações para valorização de Krucken (2009) revelam as formas que o designer pode munir-se para comunicação da identidade em um projeto de Design e território.

Entre os esforços para atrelar a identidade local em produtos, observa-se a atuação de designers junto a artesãos. O tópico a seguir irá discorrer sobre a relação do design e artesanato.

Design e artesanato

Segundo Borges (2011, p. 216), “o artesanato é um dos meios mais importantes de representação da identidade de um povo”. Por meio do artesanato são revelados os meios tradicionais vivenciados pelos antepassados da comunidade local, que mesmo em uma escala diferente, ainda se apresentam como forma de subsistência econômica e paralelamente contribui para a perpetuação da memória local. Esta mesma autora aborda a delicada relação entre artesão e designer, defendendo que o projeto de design e território deve ser revestido com respeito pela cultura local e os saberes existentes ali, apontando que todo saber é válido, deixando claro que designers não devem ter a compreensão errônea de que o pensamento criativo e a capacidade projetual está limitada ao crivo acadêmico.

Dentro dessa perspectiva, Bonsiepe (2011) em sua abordagem sobre design, cultura e sociedade, apresenta apontamentos sobre as perspectivas do artesanato e formas de intervenção do designer. No enfoque “promotor da inovação”, o autor considera que é requerida a participação ativa do produtor num trabalho participativo com foco na autonomia do artesão. Dessa forma, vale ressaltar que o artesão não é uma simples mão-de-obra barata e sem voz, bem como o objeto artesanal não deve ser visto apenas sob a ótica de mercadoria (BENZ e LESSA, 2016). O designer deve se atentar para o fato de que “o objeto artesanal é um produto diferenciado, que traz embutido uma dimensão cultural, ligada a uma realidade local” (IBDI, p. 8).

Portanto, essa compreensão sobre ambos os profissionais no âmbito projetual é de suma importância para um bom relacionamento entre designer e artesão com suas expertises específicas no processo de design, bem como contribui para a efetivação de projetos de produtos com identidade.

Considerações metodológicas

Para o desenvolvimento da coleção de adornos com foco na identidade das Itacoatiaras de Ingá, foi considerada a revisão de literatura apresentada, que permitiu a análise das ações recomendadas por autores da área. Utilizou-se como base para o planejamento projetual e desenvolvimento de produtos o autor Löbach (2001); na construção das fases projetuais com ênfase nas potencialidades locais muniu-se das ações para valorização de um território apresentadas por Krucken (2009) e das ferramentas de materialização da identidade propostas por Bonsiepe (2011) e para auxiliar no processo criativo utilizou-se as ferramentas de metodologia visual de Pazmino (2015).

Para melhor compreensão das fases e etapas do projeto, elaborou-se o quadro a seguir.

Fases	Etapas			
Levantamento e análise de dados	Análise do ambiente das Itacoatiaras	Registros fotográficos do local	Definição de oportunidade	
	Entrevista com público-alvo	Perfil do turista das Itacoatiaras	Elaboração de uma persona	Delimitação dos adornos
	Levantamento no mercado público de Ingá	Análise dos materiais e processos locais	Localização dos artesãos da região	Levantamento das técnicas do processo de peças em couro
	Diretrizes do projeto	Requisitos	Parâmetros	
Projeto	Metodologia visual	Análise visual das Itacoatiaras	Seleção de símbolos para o projeto	
	Desenvolvimento de matriz morfológica	Geração de alternativas	Seleção de alternativas	
	Alternativas de tratamento superficial e cor	Refinamento a partir de feedback artesão		

*Quadro 1:
Planejamento de procedimentos do Projeto.*

Desenvolvimento da coleção de adornos

O projeto foi desenvolvido no primeiro semestre de 2019 em Ingá, município que se encontra no agreste paraibano. O Sítio Arqueológico das Itacoatiaras foi a fonte da coleta e análise de dados por apresentar-se como a principal temática local.

Localizado na Fazenda Pedra Lavrada, a aproximadamente 5 km de distância da sede do município de Ingá, o sítio arqueológico das Itacoatiaras, também conhecido como Pedra de Ingá (FIGURA 1), é o primeiro monumento de arte rupestre protegido no Brasil e um bem que integra a lista de Patrimônio Mundial da UNESCO, sendo reconhecido pelo rico conteúdo estético e técnica dos símbolos inscritos em baixo relevo em um paredão rochoso, evidenciando sua incontestável importância histórica. (IPHAN, 2014).

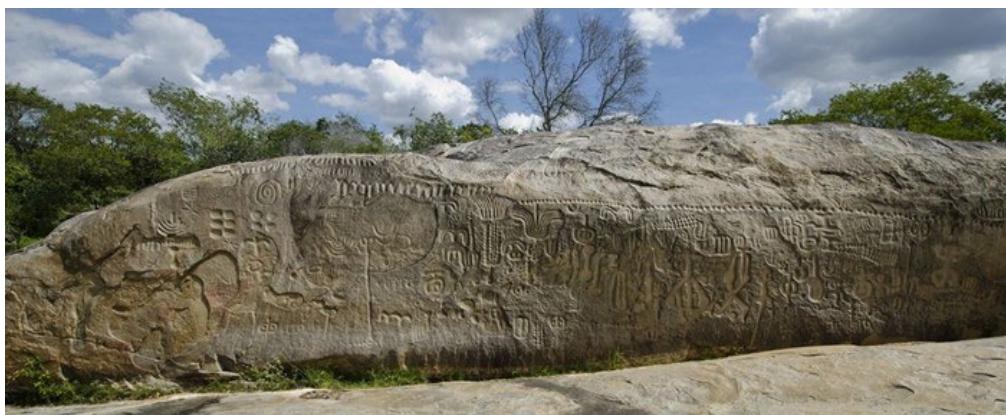


Figura 1: Paredão rochoso com inscrições rupestres em Ingá.
Fonte: <https://cdn.pixabay.com/>

Apesar de grande reconhecimento patrimonial, percebe-se a escassez de soluções de projetos de design que valorizem ainda mais a identidade do município em relação às Itacoatiaras, fator que se agrava já que a região atualmente também não possui potenciais mercadológicos como no passado, quando dominava a produção do algodão do agreste na metade do século XX (FERREIRA, 2017).

Percebeu-se que a região do Ingá demonstra potencial para projetos que buscam resgatar identidade local e modos de produção artesanal presentes na região, sendo identificada a oportunidade de projetar adornos a partir da iconografia das Itacoatiaras e da utilização de materiais e processos artesanais da região visando reafirmar a relevância da identidade do território por meio do design de produto. A seguir, serão detalhadas as fases e etapas do planejamento para o projeto de adorno com referência às Itacoatiaras de Ingá-PB.

Levantamento e análise de dados

Na fase de levantamento de dados objetivou-se a obtenção de insumos para o projeto com base em conhecimentos sobre as potencialidades locais e o público-alvo. Por ser um dos elementos mais relevantes da identidade local e a oportunidade ocasionada pela falta de soluções em produto com ênfase nas inscrições rupestres, as Itacoatiaras de Ingá foram selecionadas como a representação da temática local.

Para a primeira etapa, estabeleceu-se a pesquisa de campo no Sítio Arqueológico das Itacoatiaras com a finalidade de obter registros fotográficos do ambiente e observações sobre os visitantes do local. Paralelamente, foram realizadas entrevistas semiestruturadas, a fim de constatar os traços de personalidade, hábitos e valores em comum no público que visita as Itacoatiaras. Partindo da ferramenta de Pazmino (2015) e de um modelo disponibilizado pelo Sebrae, elaborou-se uma persona que caracteriza o usuário ideal deste projeto. Verificou-se que os adornos mais utilizados pelos usuários são colar, pulseira e brinco. Isto serviu como delimitação para os tipos de adornos que seriam projetados.

Por conseguinte, visando continuar no conhecimento sobre as potencialidades do território ingaense foi traçado um plano para investigação de produtos e produtores locais. Para isto, o mercado público da cidade foi elencado como alvo para esse levantamento, pois é um dos locais de maior concentração de venda e compra de produtos entre pessoas de Ingá e região. Intencionou-se, a partir dos resultados, chegar ao local de trabalho de potenciais artesãos e conhecer as técnicas artesanais desenvolvidas por eles.

Com isso, a partir da observação no mercado público sobre os produtos com características de produção local, constatou-se que o couro presente em arreios e bainhas de facas eram produtos advindos de Ingá e municípios próximos. Assim, foi possível o conhecimento sobre a localização de alguns artesãos da região que trabalhavam com este material e foi constatado que apenas dois destes mantinham-se ativos no trabalho artesanal. O primeiro deles foi o sr. J. B., artesão reconhecido por seu trabalho em toda região, morador de Mogeiro - pequeno município próximo a Ingá. Um segundo artesão da conformação do couro que também estava em atividade era o sr. S. S., artesão de Itatuba, município da região ingaense. Ele tem uma produção ativa de peças em couro, com produtos também voltados para a agropecuária.

Por meio das visitas e entrevistas realizadas com os artesãos, percebeu-se que o artesanato com couro se demonstrou como viável para o projeto, pois havia mais produtores trabalhando com este tipo de atividade e que estavam dispostos, tanto pela idade quanto pela receptividade, a contribuir com o projeto. Tais entrevistas com os artesãos possibilitaram o levantamento acerca de processos de conformação do couro (FIGURAS 2, 3 e 4), constatando-se o leque de processos utilizados pelos artesãos locais e, tal qual Bonsiepe (2011) afirma, a possibilidade de materializar a identidade de um território no uso de materiais locais e métodos de fabricação correspondentes no projeto de um conjunto de produtos.

Corte			Costura	
Ferramentas	Cortes	Descrição	Manual	Máquina
		Corte decorativo realizado através de furador	 Costura para acabamento	 Costura para acabamento
		Corte realizado com o uso de facas para o contorno do formato da peça	 Costura para acabamento	 Costura para decoração
		Perfurações para costura manual	 Costura para acabamento e decoração	 Costura para decoração
		Corte decorativo para acabamento lateral através do furador		

*Figura. 2: Técnicas de corte e costura em couro.
Fonte: elaborado pelas autoras.*

Trançado	Texturização
Trançados manuais confeccionados para acabamentos de peças 	Conformação realizada através de pinos marcadores 

*Figura 3: Técnicas artesanais de trançado e texturização em couro. Fonte:
Elaborado pelas autoras.*

Cor

Pintura	Material adquirido tingido	Acessórios - linhas, cordas e fios de polipropileno
		

*Figura 4: Cores presentes nos materiais.
Fonte: Elaborado pelas autoras.*

A partir deste levantamento, percebeu-se que os processos com o couro são utilizados para o desenvolvimento de diversos produtos. Como analisado, costumeiramente os artesãos utilizam tais processos para a produção de selas, bainhas de facas, arreios dentre outros produtos ligados à agropecuária. No entanto, o couro também é utilizado para a confecção de outros produtos como calçados, bolsas e também adornos.

Dentro das diversas possibilidades fornecidas pela conformação do couro, trataremos sobre o artefato adorno. O uso de adornos é feito desde a pré-história e a princípio eram feitos com materiais encontrados na natureza, como conchas e dentes de animais (SANTOS, 2017). A autora Benatti *et al.* (2014, p. 34) acrescenta que:

Ao longo do tempo foram estudados adornos que simbolizavam a beleza, indicavam hierarquias, gênero, entre outros, produzidos com os mais diversos materiais, fatores que se modificam de acordo com as diferentes civilizações ao redor do mundo.]

Os adornos para o corpo podem ser definidos em três classes: joia, biojoia e bijuteria (SEBRAE, 2014). Os adornos desenvolvidos neste projeto estão classificados como bijuteria. O material adotado no desenvolvimento das peças é natural e não nobre, sendo o couro advindo dos processos artesanais da região de Ingá.

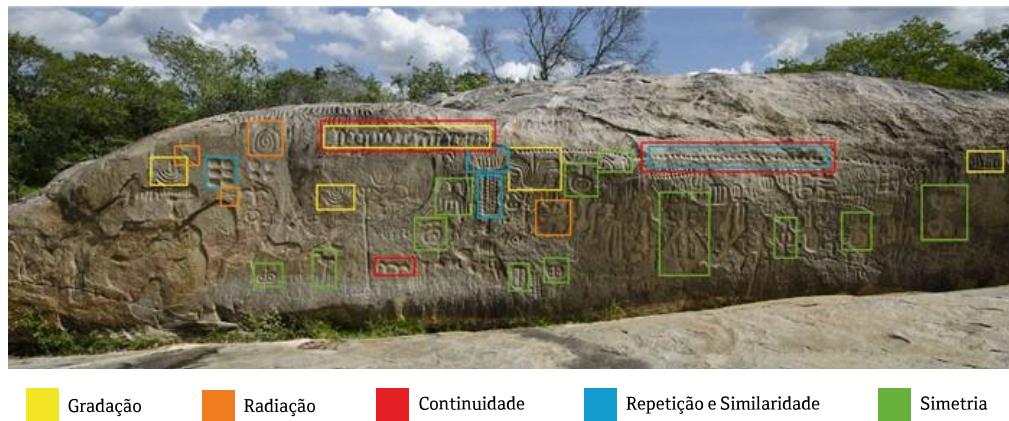
Projeto

A partir de visitas e registros fotográficos, constatou-se que as Itaquatiaras apresentam duas formações importantes. A primeira formação está expressa na organicidade e na ocorrência deformas circulares no conjunto de pedras da parte posterior ao paredão principal, como visto na Figura 5 a seguir.



*Figura 5: Formações rochosas das Itacoatiaras do Ingá
Fonte: arquivo pessoal.*

A segunda formação importante para uma análise visual é o paredão principal das Itacoatiaras, o qual contém a maior quantidade de inscrições rupestres (FIGURA 6). Desse modo, com a finalidade de compreender os princípios formais presentes nas Itacoatiaras, foi previsto uma análise visual de sua iconografia. A análise visual visa classificar os símbolos das Itacoatiiras a partir dos princípios que regem a forma de acordo com Wong (1998) e Gomes Filho (2004), possibilitando agrupamentos formais. Seguindo esse procedimento, constatou-se a presença dos princípios formais de repetição, graduação de tamanho e de forma, além de elementos como similaridade, radiação, simetria e continuidade.



*Figura 6: Princípios formais analisados na iconografia da Pedra de Ingá.
Fonte: elaborado pelas autoras.*

A partir disto, foi feito um mapeamento dos símbolos com maior qualidade na visibilidade, chegando-se a 39 formas. Para a tomada de decisão dos símbolos mais representativos foi elaborada uma matriz de decisão. Essa ferramenta auxilia na seleção das alternativas que melhor correspondem à proposta do projeto. A partir de critérios de seleção, as alternativas passam por um funil em que é verificado se atende ou não aos princípios estabelecidos (PAZMINO, 2015). A seleção foi feita a partir dos símbolos que conseguiram atrelar a maior quantidade de critérios formais. Assim, foi determinado que os elementos seriam selecionados a partir de cinco princípios formais, estabelecendo-se uma quantidade mínima de três princípios por símbolo para sua seleção.

Após a seleção dos símbolos que atenderam aos critérios estabelecidos, iniciou-se a geração de alternativas a partir da vetorização dos símbolos e da construção da matriz morfológica (FIGURA 7), realizando-se desenhos por meio da mescla entre os símbolos e seus princípios formais.

REPETIÇÃO	SIMILARIDADE	GRADAÇÃO	SIMETRIA	CONTINUIDADE

*Figura 7: Matriz Morfológica com os símbolos vetorizados.
Fonte: elaborado pelas autoras.*

Neste primeiro momento do processo criativo, a matriz morfológica possibilitou a união entre os símbolos, sem considerar a ótica da configuração dos adornos. Em seguida, foram iniciados os processos de configuração dos adornos por meio de desenhos tridimensionais do busto feminino (FIGURA 8) para a adaptação das formas bidimensionais geradas aos tipos de adornos estabelecidos e também para analisar o comportamento e harmonia da composição entre os três adornos (colar, brinco e pulseira).

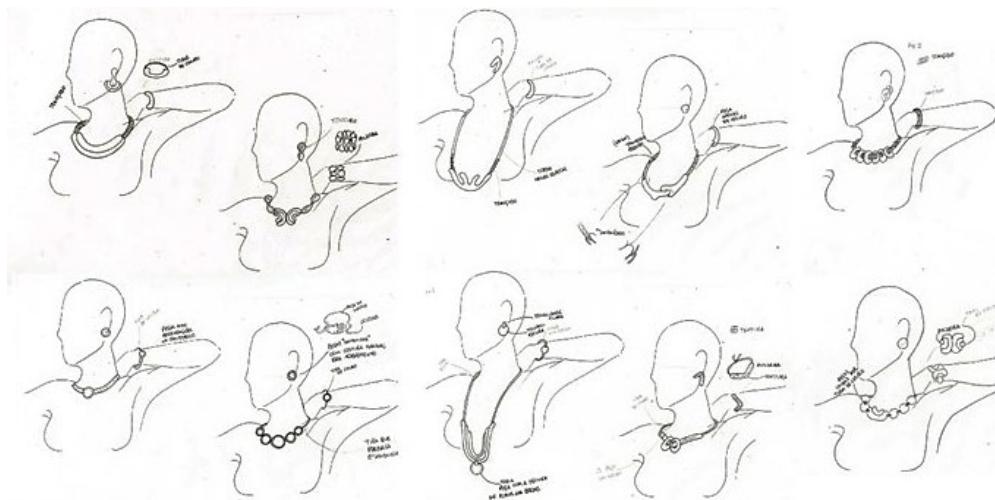


Figura 8: Desenhos para estudo dos adornos no busto feminino.
Fonte: elaborado pelas autoras.

A partir dessa geração inicial constatou-se a necessidade da elaboração de uma coleção de adornos, pois desta forma seria possível ter o conceito das pedras e da iconografia de maneira mais expressiva.

Para a terceira etapa o uso de *mockups* (modelo de teste em escala real) foi determinado para o desenvolvimento de testes tridimensionais, intencionando analisar o volume e comportamento das peças no corpo, além de servir como modelo de apresentação das peças ao artesão para visualização de detalhes da configuração e viabilidade produtiva. Em seguida, concluída a confecção dos *mockups*, realizou-se registros fotográficos com uma modelo para análise do comportamento dos adornos no corpo e para selecionar as peças mais harmônicas que atrelassem os símbolos e as formações rochosas da região. Alguns dos adornos selecionados passaram por um novo processo de refinamento com a finalidade de se obter peças intercambiáveis entre si.

Nessa etapa final de seleção dos adornos a partir dos *mockups*, foram elaboradas as nomenclaturas dos conjuntos e o título da coleção. Sabendo que o termo Itacoatiara é proveniente do Tupi Guarani, utilizou-se essa língua como referência para o título dos conjuntos de adornos de acordo com os símbolos em destaque de cada peça, reafirmando assim a brasiliade e identidade neste projeto. Vale ressaltar, que a seleção dos títulos foi embasada na ótica de César (2013). Este autor apresenta uma abordagem perceptiva dos desenhos das inscrições rupestres dentro de possíveis agrupamentos de símbolos: fitomórficos (vegetais); zoomórficos (animais); e antropomórficos (ser humano). Nomeou-se os conjuntos da seguinte forma: conjunto Itá, que significa ‘pedra’; conjunto Abati, do Tupi ‘milho’; conjunto Itajaí, que significa ‘rio’; conjunto Tatu, palavra original do Tupi.

Quanto ao título da coleção de adornos, muniu-se do fator relevante do lembrar e guardar as memórias do local, aspectos mencionados pelos turistas durante as entrevistas. Sendo assim, a coleção foi intitulada “Memórias inscritas, recortes de tradição”. A primeira secção da oração traduz a referência à história e estórias das Itacoatiaras, a segunda faz alusão ao fazer artesanal do couro.

A partir da conclusão das etapas apresentadas e a finalização dos *mockups* da coleção final, os modelos das peças foram levados para análise junto ao artesão. Ao apresentar os *mockups* das peças para o artesão houve uma boa interação quanto a maneira que cada peça seria produzida. O *feedback* do artesão possibilitou a definição dos tipos de peles e processos necessários para uma melhor execução e acabamento. Os marcadores utilizados nas peças foram selecionados de acordo com a proximidade à superfície das rochas e com alguns símbolos das Itacoatiaras, visto a seguir na Figura 9.

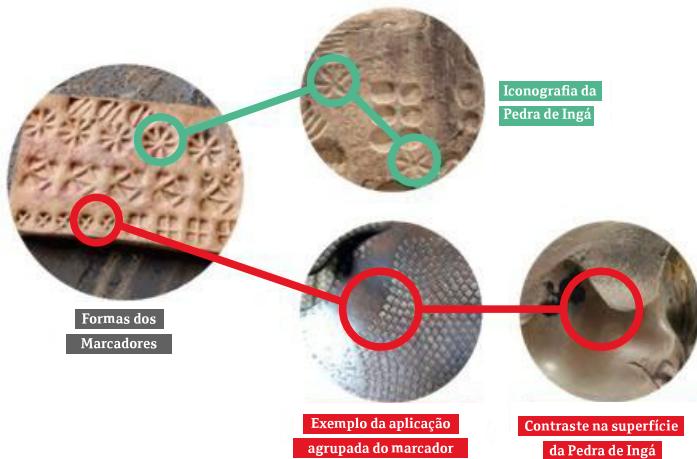


Figura 9: Referências para seleção do marcador para representar textura da pedra.
Fonte: elaborado pelas autoras.

Além disso, houve também a necessidade da elaboração de gabaritos para a produção de cada elemento que compõe os adornos (FIGURA 10), obtendo uma facilitação produtiva no trabalho do artesão e maior similaridade na reprodução das peças.

Figura 10: Mockups e respectivos gabaritos.
Fonte: elaborado pelas autoras.



Resultado

Com a finalização dos *mockups* e *feedback* junto ao artesão, obteve-se os protótipos das peças, executadas em pele animal disponível pelo artesão, a pele caprina e bovina. No decorrer das confecções novos refinamentos foram feitos de acordo com sugestões e processos desenvolvidos pelo artesão.

Ressalta-se que, por indisponibilidade do couro colorido, para os protótipos (FIGURA 11) utilizou-se material similar para a confecção das peças definidas com a cor amarela. Grande parte do couro empregado nas peças advém da reutilização de sobras de material.

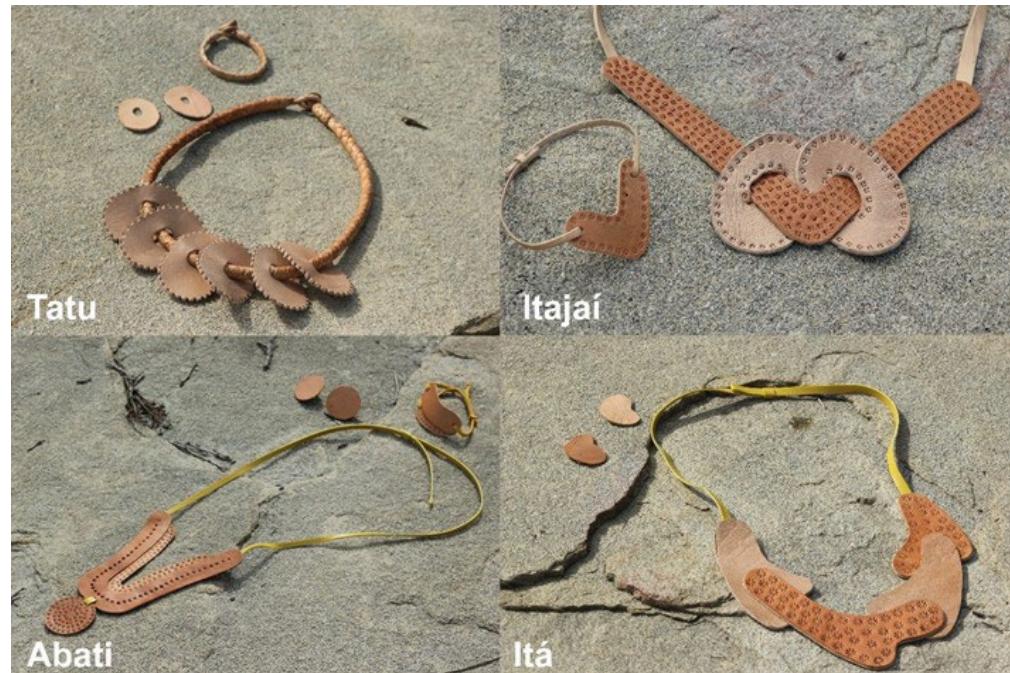


Figura 11: Conjuntos que compõe a coleção de adornos “Memórias inscritas, recortes de tradição” e suas respectivas nomenclaturas.
Fonte: elaborado pelas autoras.

Como fator desejável para o projeto, desenvolveu-se um exemplar de guia de produção para ser entregue ao artesão para a confecção das peças (FIGURA 12). É importante destacar que o guia de produção visa facilitar a comunicação entre o designer e o artesão quanto àquilo que se almeja para o projeto, sendo útil como um meio de acesso rápido às informações básicas sobre o que está sendo projetado. O guia também permite que a execução das peças seja realizada por outros artesãos locais, ampliando o projeto e garantindo a manutenção das formas desenvolvidas. Portanto, ressalta-se que este material não exclui a necessidade e importância da aproximação e do diálogo entre ambos profissionais durante a atividade projetual. Além disso, elaborou-se um *folder* explicativo sobre o projeto da coleção e demais informações complementares focada na comercialização das peças.

*Figura 12: Guia para produção (à esquerda) e folder sobre o projeto (à direita).
Fonte: elaborado pelas autoras.*



Considerações finais

Projetar produtos com identidade cultural local é fomentar a criação de um design brasileiro que exalta a riqueza patrimonial, a diversidade de tradições e os saberes do nosso país, respeitando valores do desenvolvimento sustentável.

Por meio das ações para valorização do território e as formas de materialização da identidade local, percebe-se que quando se trata de um projeto voltado para um determinado território o designer deve considerar não apenas a sua expertise na área projetual, mas entender que o território precisa ser cuidadosamente considerado para um resultado que respeite tradições e vocações, fortalecendo e valorizando os recursos locais.

O uso dos recursos locais de Ingá e região, quanto à identidade do município presente nas Itacoatiaras e o processo artesanal em couro, mostraram-se como aspectos ricos em possibilidades diversas para aplicação em projetos que visam gerar ainda mais valor aos elementos da cultura do território e integração da comunidade local.

Vale ressaltar as limitações do projeto apresentado, visto que foi realizado em curto prazo para atender a requisitos de um Trabalho de Conclusão de Curso em Design. Sugere-se que seja considerado a execução do projeto em Design e território com um maior número de produtores locais, distribuindo a produção para não haver sobrecarga de trabalho, visando também a igual geração de renda para aqueles que fazem parte do processo artesanal.

Referências

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos. 3. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2000.
- BENATTI, Lia Paletta MOL, André; TEIXEIRA, Bernadete; MOHALLEM, Nelcy Della Santina; KRUCKEN, Lia; LANA; Sebastiana Luiza Bragança. **Biojoia:** design e inovação aplicados às sementes brasileiras. Belo Horizonte: Gabbo Design, 2013. 96 p.
- BENZ, Ida Elisabeth; LESSA, Washington. Reflexões sobre uma relação assimétrica entre designers e artesãos. **Estudos em Design.** Rio de Janeiro: v. 24 n. 1, 2016, p. 1-22.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011. 269 p.
- BORGES, A. **Design + Artesanato:** o caminho brasileiro. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.
- CÉZAR, Henrique da Silva Ted. **Sítio arqueológico Itacoatiaras do rio Ingá:** reflexões sobre a preservação do patrimônio cultural e a documentação como um instrumento para esta prática. Dissertação - Mestrado Profissional do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Rio de Janeiro, 2013.
- FERREIRA, Alexandre. **Ingá:** retalhos da história, resquícios de memórias. 2. ed. Campina Grande: Cópias & Papéis, 2017.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto:** sistema de leitura visual da forma. 8 ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- IPHAN. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Itacoatiaras do Rio Ingá (PB).** Brasília, 2014. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/824>. Acesso em 10 mar. 2021.
- KRUCKEN, Lia. **Design e território:** valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.
- LÖBACH, B. **Design Industrial:** bases para a configuração de produtos industriais. **São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2001.**
- PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria:** 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.
- SANTOS, Rita. **Joias:** fundamentos, processos e técnicas. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2017.
- SEBRAE. **Loja de bijuterias.** Disponível em: <http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-uma-loja-de-bijuterias.87287a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRD>. Acesso em 27 nov. 2018.
- VEZZOLI, Carlo; KOHTALA, Cindy; SRINIVASA, Amrit. **Sistema produto + serviço sustentável:** fundamentos. 22. ed. Curitiba: Insight, 2018.
- WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 1998
-
- Sobre as autoras**
- Elyziane Ferreira Borges** é graduada em Design pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), atuou como designer estagiária no SEBRAE de Campina Grande-PB. Ministrou mentorias em design para comunidades quilombolas e palestra para empreendedores rurais nos municípios de Pombal e Sumé, em parceria com prefeituras locais, a IACOC e UFCG. Atualmente é mestranda em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da mesma instituição, na linha de pesquisa Informação, Comunicação e Cultura.
E-mail: designerelyzianeborges@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1523737535186307>
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4670-552X>
- Thamyres Oliveira Clementino** é designer, doutora em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e mestra em Design pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Lecionou as disciplinas de Projeto II e Materiais e Processos de Fabricação I e II no curso de Design da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e cursos de Web Design no Centro de Ciências e Tecnologia (CTCC). Atua como pesquisadora com interesse nas áreas de Planejamento e contextualização de artefatos.
E-mail: thamyres.oliveira.clementino@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7207288359171040>
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1323-2831>
-

Recebido em: 23 de janeiro de 2022

Aprovado em: 31 de março de 2022

Publicado em: 04 de julho de 2022

O design como objeto de memória: o gaveteiro que não nos deixa abandonar nossas memórias

Design as an object of memory: the chest of drawers that doesn't let us abandon our memories

Adriana Nely Dornas Moura

Marcelina das Graças de Almeida

O armário e suas prateleiras, a escrivaninha e suas gavetas, o cofre e seu fundo falso são verdadeiros órgãos da vida psicológica secreta. Sem esses “objetos” e alguns outros igualmente valorizados, nossa vida íntima não teria um modelo de intimidade. (BACHELARD, 2008, p. 91)

Resumo: A proposta da comunicação é 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.

Palavras-chave: Design; Memória; Gaveteiro; Droog Design; Tejo Remy.

Abstract: The purpose of the communication is to present a reflection about memory and design, taking as a reference one of the projects made by the Dutch group Droog Design, that since the 1990's has been part of the international design market with innovative and questioning proposals. To illustrate the connection and theoretical discuss, the designer Tejo Remy and the chest of drawers he designed stand out. For the construction of the text, a bibliographical research was carried out in written and digital documents, as well as a research in audiovisual material that would allow the understanding of the process and project in focus. The focus of the text is to present the creation of this everyday design object that approaches the plastic and language articulating the concepts of memory and design.

Keywords: Design, Memory; Chest of Drawers; Droog Design; Tejo Remy.

Introdução

Num cenário de vanguarda o design encontra-se em constante ampliação de suas fronteiras e numa análise retrospectiva o grupo holandês Droog Design, fundado pelo designer de produto Gijs Bakker¹ e pela historiadora do design Renny Ramakers² despontou na década de 1990. Droog, traduzido do holandês, significa “seco”, nome que, por si só, aponta para sua própria essência. Assim, segundo a curadora de arquitetura e design do Moma de Nova York, Paola Antonelli, o Droog Design surgiu num momento “[...] em que ninguém no mundo material parecia mais tolerar redundâncias” (ANTONELLI, 1998, p. 15).

Ramakers ao visitar a exposição *Meubel sculptuur* (Escultura de Móveis), em janeiro de 1992, na cidade holandesa Nijmegen, conheceu o gaveteiro concebido por Tejo Remy (1960-), além de outros objetos, tais como o guarda-roupa de tecido e uma estante de papel, de Jürgen Bey (1965-) e Jan Konings (1966-), e, ainda, o armário de madeira reaproveitada de Piet Hein Eek (1967-). Todos eles, designers, de origem holandesa. A partir daí Ramakers organizou uma série de exibições itinerantes pelas cidades holandesas, inclusive uma pequena exposição organizada no subsolo do Paradiso, um bar da cena *underground* local que aconteceu em fevereiro de 1993 em Amsterdam (QUINDERÉ, 2011).

Neste contexto em abril do mesmo ano, o Droog Design apresentou seu trabalho no Salão Internacional de Milão, com uma seleção de peças de quatorze jovens designers holandeses. Imediatamente, o trabalho do coletivo foi reconhecido como algo original e inovador. Suas características seguiam uma combinação até então inesperada com objetos divertidos, jocosos, que fazem rir e tornam a rotina mais divertida. Em entrevista, Ramakers declarou: “mostramos que a sobriedade não precisa ser tediosa” (SUBMARINE, 2012, tradução nossa). A mensagem do grupo era reluzente desde o início:

Droog surgiu com a proposta de uma nova abordagem, associada à mistura de materiais e a interação com os produtos, estimulando a criatividade na representação de artefatos familiares, porém de uma maneira reutilizável. O objetivo era instigar o usuário, de maneira bem-humorada, a repensar o uso dos objetos, considerando que os produtos nunca estarão acabados. Todos eles têm uma memória, uma história que pode ser acrescentada e continuada (RODRIGUES; CRESTO, 2009, p. 91).

¹ Gijs Bakker iniciou a carreira como designer de joias e lecionou em diversas escolas de design na Holanda como o Instituto de Artes de Arnhem (Art EZ), Universidade de Tecnologia de Delft e a Academia de Design Eindhoven onde, desde 2000, está à frente do programa de pós-graduação. Fundou a Chi Ha Paura em 1996 e é o Diretor de Criação do coletivo Han Gallery (2009) onde pesquisa a relação entre artesanato e design em Taiwan.

² Renny Ramakers, curadora e crítica de design, promove festivais interativos que estabelecem novas colaborações e experiências inspiradas nos locais onde tais eventos ocorrem. “Seu objetivo é oferecer conteúdo de alto nível combinado a perspectivas inesperadas de forma interdisciplinar e realista” (RENNYMAKERS.COM). Está à frente da UP - empresa colaborativa que trabalha em modelo cooperativo com outras empresas a fim de reduzir o desperdício utilizando materiais excedentes para criar novos bens materiais de forma inventiva. Continua à frente da Direção Criativa do Droog Design.

A receptividade ao coletivo foi tão impactante que, durante muitos anos, o Droog tornou-se sinônimo do design holandês e ao longo dos anos: “o Droog Design se transformou lentamente numa empresa”. A fala de Gijs Bakker (1942) foi realizada numa palestra na Escola de Arte e Design da Universidade do Michigan, nos Estados Unidos, em 2007³.

As diferentes abordagens apresentadas pelo grupo no cenário do design mundial, fez com que o mesmo fosse reconhecido por incorporar uma linguagem própria, com experimentos lúdicos e grande carga artística. Como afirma Peruzzo⁴, os designers do grupo *Droog Design*: “[...] queriam chacoalhar os conceitos, técnicas e formas aplicados até então à concepção e produção de artigos para as casas” (PERUZZO, 2014, p. 01). Eles tinham como premissas principais: maior liberdade de criação para o designer, a indeterminação da forma dos objetos utilitários e a ruptura de valores do design tradicional.

Dos conceitos seguidos pelo Droog os mais recorrentes referem-se ao reuso de matérias-primas, ao reaproveitamento de objetos já existentes, a aparência acidental do objeto e ao desenvolvimento sustentável. Um exemplo da aplicação desta filosofia é o projeto experimental *Saved by Droog*, explicado por Ramakers:

[...] compramos lotes inteiros em leilões de objetos que não são vendidos, tornam-se obsoletos e os oferecemos aos nossos designers para que eles desenvolvam novos produtos a partir destes estoques mortos. Isso não se refere apenas à sustentabilidade, mas a pura criatividade (SUBMARINE, 2012, tradução nossa).

Exatamente a partir dessa fala anterior de Ramakers pode-se abstrair, no tocante a relação da aparência acidental ou a estética do acaso, e pode-se entender que essa casualidade pode ser vinculada ao trabalho experimental dos designers e de como a questão do acaso se relaciona com a ideia do improviso, e isso está presente no gaveteiro *Chest of Drawers*.

Chest of Drawers: nem tudo é o que parece

Para refletirmos sobre os sentidos, significados e percepções que se constroem a partir das propostas do coletivo, daremos destaque, de modo especial ao designer Tejo Remy e o gaveteiro por ele projetado.

Antes de descrever a peça no mercado, vamos situar o contexto anterior, quando Tejo Remy ainda era um estudante. Este gaveteiro é parte do seu projeto de graduação realizado em 1991, para se formar pela Academia de Artes de Utrecht. Como projeto final ele apresentou uma poltrona de trapos, uma luminária suspensa de garrafas de leite, uma mesa sustentada por três tocos de madeira e o gaveteiro. O conceito era criar um “paraíso pessoal” com o mínimo de recursos possíveis e como referência o designer tomou a personagem de Robinson Crusoé⁵, isolado em uma ilha, depois de ser o único sobrevivente de um naufrágio. A personagem tem que conviver com as demandas de sobrevivência e construir um novo “lar”, utilizando objetos retirados do navio naufragado e das coisas encontradas na ilha.

³ Bakker, Gijs (2007). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=PxDzrzwxQZc>.

⁴ Disponível em: <http://topview.com.br/materia/diretamente-dos-paises-baixos/>.

⁵ Robinson Crusoé é um romance de 1719, escrito pelo inglês Daniel Defoe (1660-1731).

A necessidade de utilizar o improviso para construir novos objetos serve como justificativa do processo de construção dos objetos de Remy e que reforça a estética do acaso e do improviso (QUINDERÉ, 2011).

Uma das peças mais emblemáticas de todo o conceito defendido pelo grupo de designers é, então, a *Chest of Drawers* (1991), projetada por Remy. É importante destacar aqui que a tradução literal de *Chest of Drawers* é cômoda. No entanto, vamos nos referir a ela como: gaveteiro por considerar mais apropriado, até porque ele é um móvel feito de gavetas. A peça esteve na primeira exibição do Droog Design em Milão em 1993 e hoje integra o acervo permanente de vários museus, tais como: Museu de Arte Moderna (MoMa), Museu de Artes e Design, ambos em Nova York, Stedelijk Museum em Amsterdã, Museu Boymans van Beuningen em Rotterdam, entre outros.



Figura 1: Variações de Montagem do Gaveteiro de Tejo Remy.
Edição assinada de número 45 do gaveteiro
Edição assinada de número 95 do gaveteiro
Fonte: <https://www.brooklynmuseum.org> e <https://www.1stdibs.com/>

A peça é o resultado de um trabalho de pesquisa sobre design e memória, em que Remy relaciona situações, objetos e lugares na casa, isso inclui a questão da percepção do espaço, pois, é no espaço em que vivemos e as coisas que nos cercam, que nossas lembranças se constituem e reaparecem, podendo ampliar nossos laços afetivos. O gaveteiro tem um sugestivo subtítulo: “você não pode abandonar suas memórias” ou outras vezes ele é apresentado também com o subtítulo de: “Não deixe suas memórias escaparem”. O gaveteiro é a junção desordenada de vinte gavetas retangulares de vários tamanhos e cores agrupadas aleatoriamente que ganham molduras em madeira, que passam a constituir uma nova unidade. São com essas molduras de madeira que as envolve, que se estabelece uma conexão entre as gavetas coletadas e a composição da peça. As gavetas estão atadas por uma tira de tecido, uma cinta utilizada em transporte de mobiliário, com fecho em metal.

A solução formal do gaveteiro apresenta uma singularidade e uma aparente fragilidade que se traduz na volumetria, que à primeira vista parece ser desarmoniosa. Não tem forma fixa e rompe com a forma reconhecida de uma cômoda tradicional, em que as gavetas são empilhadas uma em cima da outra. Desse modo, a indeterminação de sua forma não é definida apenas pela reutilização das gavetas, mas, sobretudo a liberdade de montar, dispor e combinar as gavetas à vontade. As gavetas são de madeiras, metais, plástico, papel, têxteis, dentre outros e mesmo que receba a nova moldura de madeira as gavetas coletadas não ganham nenhum tipo de tratamento.

O gaveteiro tem dimensão aproximada de 152,4 x 152,4 x 76,2 cm, pois a possibilidade infinita de construção e disposição da peça nos impede de dar uma medida exata. Ramakers, analisa esta peça no showroom do *Droog*:

Chest of Drawers [...] nos traz um discurso de várias formas: primeiro, mostra como compramos e produzimos demais; segundo: ao empilhar e amarrar as gavetas de forma desordenada e com improviso, a peça nos prova que o design não precisa ser difícil, designers se acham muito importantes e pensam que podem projetar apenas coisas finas, não precisa ser bem assim (SUBMARINE, 2012, tradução nossa).

Foram executadas 200 (duzentas) peças desde sua criação e cada exemplar é concebido, disposto e ordenado por Tejo Remy, e com essa atitude cada peça é única, é numerada e é assinada pelo designer. O objeto destacado pela assinatura do designer o torna único para quem o adquire, e esse mesmo objeto conquista uma perspectiva de autoexpressão e que evidenciam e fortalecem laços afetivos por meio dessa possibilidade de se personificar, individualizar e distinguir o seu gaveteiro com seus pertences pessoais e de acordo com a vontade do usuário. Essa atitude reforça a ideia de que os objetos levam a nossa marca, organizam nossas lembranças e memórias pessoais. A seguir pode-se visualizar em detalhe a possibilidade de personificação do gaveteiro, com a assinatura de Tejo Remy e o carimbo da marca *Droog*. Nesse exemplar apresenta-se o aproveitamento da máquina de escrever *Valentine* na cor branca de 1969 dos designers Ettore Sottsass (1917-2007) e Perry A. King (s.d.), ambos designers da Olivetti.



Figura 2: Detalhes do gaveteiro.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=S98PwK-ZaLM> e <https://www.youtube.com/watch?v=At6FQS-05F8>

Pode-se constatar que a maioria dos produtos do grupo *Droog Design* tem um reconhecimento na área cultural, suas peças aparecem principalmente em revistas de arte e as galerias e os museus são compradores de suas peças. Em 1994 uma destas peças foi adquirida pelo Museu Boijmans Van Beuningen, em Roterdã, na Holanda e no mesmo ano a peça foi incluída no *International Design Yearbook*, compilado pelo designer israelense Ron Arad (1951-). No texto explicativo do catálogo Arad descreve os conceitos explorados pelos designers Tejo Remy, Jurgen Bey, Jan Konings e Marcel Wanders (1963-), designers que se tornariam os nomes mais significativos da marca *Droog Design*, sendo assim descritos:

[...] são designers de móveis que também queriam ser 'doadores de significados'. Suas peças de mobiliário não são apenas uma cadeira, mesa ou armário. São ideias e experiências concebidas que refletem o ambiente cotidiano e a própria arte do mobiliário. Não muito depois disso essa tendência ficou conhecida como 'design conceitual', ou seja, a ideia por trás disso era mais importante do que o design (THOMAS, 2008, p. 222, tradução nossa).

Para além da “doação de significados” que relata Mienke Thomas a essa peça de Tejo Remy, em particular pode-se evidenciar a fala de Benjamin (2012) que explica, que nós perdemos a capacidade de compreender a linguagem dos objetos e segundo esse mesmo autor, essa linguagem é muda, é mágica e nos mostra um indício de um tempo. Tempo ameaçado pelo esquecimento e pelas memórias inventadas. O que se pode verificar nessa peça é um momento no tempo, que não podemos falar nem de presente, nem de passado, nem de futuro, ou ainda, vai de encontro ao que Ricouer (2007) diz: recordar e esquecer são operações que não devem ser percebidas em oposição, pois com essa peça podemos trabalhar e explorar os conceitos-chave que se relacionam ao estudo da memória na contemporaneidade, tais como: história e memória; lembrança; memória material etc.

Assim a resposta dada pelo designer tanto formal quanto funcional desse “caos organizado” nos permite pensar numa representação que se potencializa numa experiência que reflete a importância do papel da memória no ato do projeto de design. Ricouer (2007) ainda complementa que o sentido da distância temporal e do afastamento, é marcado na nossa língua portuguesa pelos advérbios de tempo como: “antes” e “depois”, “ontem” e amanhã”, entre outros. Assim, a metáfora estabelecida entre as gavetas e nossas lembranças está diretamente relacionada ao título da peça: “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”, pois, as gavetas guardam nossas lembranças pessoais representadas por objetos, fotografias, e outras coisas mais. Guardamos coisas e/ou lembranças, muitas vezes esquecidas, que constituem nossa memória, e as organizamos como desejamos. Como ressalta Quinderé:

A abordagem de Remy sobre a metáfora entre gavetas, armários e lembranças é literal porque a forma do seu gaveteiro tenta reproduzir o que está guardado dentro das gavetas, a ordem interior que, como bem diz Bachelard, “não é simplesmente geométrica”, tal qual o desenho do móvel. Essa ordem interna é constituída pela “história da família”, por nossas memórias (QUINDERÉ, 2011, p. 129).

Desta maneira é permitido especular que a peça criada por Remy, na qual se estabelece uma relação direta entre o processo de construção e retenção das lembranças, usando a metáfora das gavetas, reforçam que a configuração amorfa, na qual gavetas se sobrepõem e se complementam, ainda que de forma desconexa, se apresenta da mesma maneira que, se organizam nossas lembranças em nosso universo de memórias e rememorações (QUINDERÉ, 2011). Nessa abordagem formal que não segue os preceitos da produção industrial, escolhida por Remy, que parece apenas uma mistura de gavetas novas e usadas, reside o enigma que a memória deixa como herança à história: “o passado está, por assim dizer, presente na imagem como signo” (QUINDERÉ, 2011, p. 132).

Nessa perspectiva, as gavetas podem ser entendidas como repositório das lembranças, funcionando como representações de memórias sejam individuais ou coletivas, pois se referem ao modo como guardamos e acessamos as lembranças que integram a nossa vida. Ademais, pode-se entender também o gaveteiro, como um suporte material da memória e para reforçar essa metáfora, apresentamos uma expressão cunhada pela filósofa Marilena Chauí (1983) ao redigir a apresentação do livro de autoria de Ecléa Bosi que é um estudo sobre as lembranças e memórias construídas por idosas e idosos. Sob o ponto de vista de Chauí (1983, p. 20): “[...] lembrar não é reviver, mas re-fazer. É reflexão, compreensão do agora a partir do outrora; é sentimento, reaparição do feito e do ido, não sua mera repetição”. E nesse sentido, memória, é trabalho.

Todas as vezes que recordamos, que buscamos nossas lembranças para construir uma experiência vivida, estamos operando, trabalhando, refazendo. E para lembrarmos é necessário que tenhamos os suportes, os guardiões da memória, que podem ser as pessoas, como as idosas e idosos, e, em nosso caso, a partir do ponto que estamos, é possível enxergar no gaveteiro este suporte para guardar recordações que em outros momentos serão acessadas.

Assim o gaveteiro assinado por Remy nos possibilita refletir sobre os sentidos e significados da memória e são as lembranças o substrato da memória, ou seja, nossos pensamentos e sentimentos compartilhados, em momentos distintos de nossas vidas, se constituem o amalgama das nossas memórias. Todas nossas lembranças têm relação com os pensamentos e com o sentimento que compartilhamos. E estas múltiplas e difusas recordações são guardadas em nosso inconsciente, igualmente, de forma difusa e desordenada, ou quem sabe, sob uma ordem da qual não temos controle. E assim, estas ideias abstratas se cristalizam e são representadas nesse projeto instigante que, aqui, denominamos gaveteiro (QUINDERÉ, 2011).

Giovanni Starace (2015, p. 9) ao estudar sobre a relação dos objetos, das emoções e da memória afirma que: “Cada um de nós pode ser reconhecido nos muitos objetos que possui, nos quais podem ser rastreados os sedimentos psíquicos da própria história pessoal”. Ou seja, cada um de nós cria nossas gavetas, nossos quadros, nossas molduras e nelas registramos e guardamos nossas experiências vividas. Algumas desejamos sempre trazer de volta, outras preferimos que sejam sedimentadas nos cantos mais escuros e empoeirados, que é aquilo que denominamos como esquecimento.

Estas conexões podem ser percebidas na composição do gaveteiro pois, o aparente amontoado de gavetas desconexas, múltiplas e diversas, na verdade, configuram um modelo possível para que possamos vislumbrar o que é o universo complexo do mundo das lembranças e do processo como construímos nossas memórias. Cabe aqui destacar a reflexão do mencionado Starace ao considerar que:

A história das pessoas sobre sua relação com os objetos tem as mesmas características, tanto que eles ou são escolhidos como representantes de outros eventos, assumindo a importância e o significado daquilo que é diferente de si mesmo, ou são entendidos como mera matéria. Em ambos os casos, não têm vida própria porque, no primeiro caso, enquanto representantes, tiram a sua razão de ser daquilo que estão destinados a contar, e, no segundo caso, a sua realidade se esgota na matéria de que são feitos. Ambas as posturas dão a impressão de querer distanciar o objeto, quase como se se defender dele. Tanto a ênfase da função ideacional e mental como a consagração do materialismo aparecem como uma reação assustada diante de um mundo que poderia ser dotado de vida própria. (STARACE, 2015, p. 2).

E é assim que podemos compreender a ideia, por trás do projeto executado pelo designer Remy e a *Chest of Drawers*. É um esforço de se tornar visível e concreta a experiência visual daquilo que seja a memória. Nessa abordagem formal as gavetas que guardam nossas lembranças e memórias, representam a memória individual e coletiva, que se constitui pelos testemunhos, lembranças, lugares, palavras, imaginação, emoção e esquecimentos. Muitas vezes guardamos coisas para lembrar, mas também, guardamos para esquecer, pois estão conservadas, mas não são consultadas e a metáfora da memória como sendo um conjunto de gavetas que podem ser abertas e fechadas todas as vezes que assim o desejarmos é o que se ressalta no artefato idealizado pelo designer.

Metodologia

Para atender ao objetivo do estudo e para a construção do texto foi elaborada pesquisa bibliográfica em documentos escritos e digitais, bem como pesquisa em sites de museus e galerias, tendo em vista que o foco da pesquisa é um objeto de design. Para complementar as informações, elegeu-se os sites do designer Tejo Remy, do Droog Design e eventos pontuais e significativos que têm relação ao tema estudado. Desse modo, procurou-se investigar em detalhe a natureza do gaveteiro *Chest of Drawers*, bem como verificar em que medida o conceito de design e memória se aplicam na prática desse objeto do design contemporâneo internacional. A título de aprofundamento, essa investigação se apoiou nos estudos críticos sobre a obra desse designer, bem como pesquisas teóricas sobre o tema, optou-se pela realização dessa análise documental na qual se leva em consideração o contexto histórico e cultural.

Considerações finais

A concepção imagética do gaveteiro se aproxima, igualmente, das ideias defendidas pelo historiador Jacques Le Goff (1990, p. 423) ao redigir um verbete conceituando o termo memória, no qual ele entende que a memória é a nossa capacidade de guardar, conservar e “[...] atualizar nossas impressões passadas”, ou seja, a configuração do gaveteiro *Chest of Drawers* nos possibilita visualizar por meio das gavetas os receptáculos das lembranças e das memórias.

E é assim que entendemos a relevância de se refletir sobre o design e a memória, e como podem se relacionar e propor questões significativas sobre a vida social e as relações construídas entre as pessoas e seus objetos em seu cotidiano. Pensar a memória a partir das concepções do grupo holandês Droog Design foi uma destas possibilidades. Pois, analisar as propostas desse grupo, que vão muito além do consumo, do luxo e do hedonismo, nos mostrou como podemos propor reflexões sobre a função e a construção de discursos que podem ajudar na evocação da memória que trazem lembranças de nossas vivências.

Nosso objetivo de apresentar o gaveteiro planejado por Tejo Remy desde sua concepção como peça única, nos possibilitou compreender como a reunião de gavetas diversas, múltiplas, desorganizadas, mas organizadas dentro da lógica difusa e amorfa, permite que sejam construídos estudos sobre as lembranças, os suportes e as memórias. E como podemos realizar vínculos entre o design e a memória, que nos levam a pensar como essa questão fomenta a ideia de apresentar ações do design como metáforas.

Referências

- ANTONELLI, Paola. **Nothing cooler than dry.** In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998. p. 12-13.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **O anjo da história.** Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- CHAUI, Marilena. **Apresentação.** In.: BOSI, Ecléa. *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. São Paulo: T.A. Queiroz, 1983.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória.** Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.
- QUINDERÉ, Natália. **Projeto e acaso: do objeto único ao multiplicado.** 2011. 169 f. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.
- RICOUER, Paul. **A memória, a história, o esquecimento.** Campinas: Editora da UNICAMP, 2007.
- RODRIGUES, Érica Aldebarã Gonçalves; CRESTO, Lindsay Jemima. **O reuso e as novas abordagens do design no Droog Design e no trabalho dos Irmãos Campana.** In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 5, 2009, Bauru. Anais... Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2009. p. 401-413.
- STARACE, Giovanni. **Os objetos e a vida: Reflexões sobre as posses, as emoções, a memória.** São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- THOMAS, Mienke. **Dutch design: a history.** London: Reaktion books, 2008.

Sobre as autoras

Adriana Nely Dornas Moura é pós-doutoranda em Design e Doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG/2019) com área de concentração em Cultura, Gestão e Processos em Design. Mestre em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG/2011) com área de concentração Design, Inovação e Sustentabilidade na Linha de Pesquisa Cultura e Sociedade. Especialista em Metodologia do Ensino de Projetos pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG/1994). Interessa-se tanto pela prática, quanto os aspectos teóricos do Design, da Cultura, da Comunicação e da Arte. Atualmente propõe, como enfoque de pesquisa, uma reflexão sobre design contemporâneo brasileiro e internacional, permeando a arte, a moda, a arquitetura e o design. Tem Experiência na área de design, design-arte, design contemporâneo brasileiro e internacional, design colecionável, design e moda, com ênfase em curadoria e teoria crítica do design.

E-mail: adrianadornasmoura@gmail.com.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6225262377240482>
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3810-983X>

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>

Recebido em: 20 de fevereiro de 2022
Aprovado em: 31 de março de 2022
Publicado em: 04 de julho de 2022

pensamentos design

