

APRESENTAÇÃO

MEMÓRIA GRÁFICA:
UMA BREVE *REFLEXÃO*

Paula Garcia Lima

O design gráfico é uma atividade que origina muito do que visualmente compõe os nossos cotidianos: a embalagem do pão consumido no café da manhã, a agenda onde são organizados os compromissos do dia, o jornal, o cardápio do restaurante, o cartaz do evento, o papel de bala, o rótulo da garrafa, a bula do remédio, o livro, o folder, a etiqueta da roupa, o aplicativo do banco e outras interfaces digitais, as diversas marcas que identificam um sem número de produtos e serviços...

O design é um tanto de outras coisas que nos ajudam a ser e estar no mundo, auxiliando nas interações interpessoais e com o meio, permeando experiências e refletindo subjetividades dos grupos. Ao mesmo tempo em que traz respostas e soluções para demandas e necessidades, também impõe novos imperativos. Esta reflexão nos leva a consideração da íntima relação do design com o contexto onde circula, podendo, por isso, um ser o espelho do outro e vice-versa, em um processo retroalimentativo.

As produções do design podem ser projetadas para uma vida mais longa ou mais curta, ser guardadas ou descartadas, mas, em qualquer uma dessas situações, integram a cultura material das sociedades. Repletas de significados simbólicos permitem, através de análises, relacioná-las com seus quadros históricos e sociais. Assim, emersas e imersas em um dado tempo e em um dado espaço, essas produções, imbricadas com a cultura, permitem aproximações com o campo da memória, na medida em que compõem importantes suportes memoriais.

Sabido é que a faculdade da memória é inerente aos humanos, no entanto, ela não tem capacidade ilimitada. Não é possível que todas as lembranças sejam guardadas apenas internamente, por isso há a necessidade de artefatos materiais que “façam lembrar”, que constituam a base a partir da qual a memória seja desencadeada e, assim, trabalhada. É somente com exercício que a memória pode ser mantida, sendo ela, sempre, uma construção. Sobre a função memorial dos objetos (toma-se a liberdade de incluir aqui os artefatos gráficos) Csikszentmihalyi (1993)¹ conclui sobre a função fundamental que eles desempenham na organização das experiências, permitindo que elas sejam evocadas e, em consequência, direcionando ao entendimento das crenças culturais incorporadas no processo.

É interessante pensarmos no alcance que essas peças podem atingir, uma vez que as lembranças desencadeadas podem se referir a coisas vividas e até aquelas não vividas, sendo essas últimas próximas do que Pollak (1992)² chama de acontecimentos “vividos por tabela”. Segundo o autor sugere, as memórias individuais são formadas por acontecimentos vividos pessoalmente, em primeiro lugar, e pelos aconteci-

¹ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Why we need things. In: LUBAR, Steven; KINGERY, David W. (orgs.). **The history from things: essays on material culture**. Washington: Smithsonian Institution, 1993. p.20-29.

² POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v.5, n.10, p.200-212, 1992. Disponível em: < <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/1941/1080> > . Acesso em: 08 nov. 2014

mentos vividos por tabela, em segundo lugar. Estes não seriam vivenciados propriamente pelo sujeito, mas sim pelo grupo com o qual a pessoa se identifica. Assim, a análise de uma peça gráfica de um tempo não vivido, pode, em certa medida, fazer um traslado no espaço e no tempo e, quem sabe, levar a construção de uma memória de algo que não foi experienciado.

Colocadas algumas possibilidades e entendimentos, aportamos em um importante e crescente campo de estudos, designado memória gráfica. Esse campo de estudos, embora ainda “jovem”, possui investigações significativas e autores empenhados e apaixonados no seu desdobramento. Interessa a esses estudos refletir sobre a eleição feita pelo meio social dos conteúdos visuais que nele circularam, de forma a analisar, também, o que esses conteúdos, a partir dos seus signos verbais e não verbais, podem inferir sobre esse meio, como espécies de “molas propulsoras que levam para o extra-quadro, partindo de um micro-universo para alcançar um contexto mais geral” (LIMA, 2015, p.26)³. A matéria-prima e as condições de produção são pontos de análise importantes, mas, além disso, a observação dos significados simbólicos implícitos nas soluções estéticas ampliam as possibilidades de observação que, por sua vez, ampliam as possibilidades de informações e/ou suposições.

A memória gráfica trata mais do que a memória do fazer design, de suas técnicas e de suas tecnologias. Estes aspectos, por si só, já são representativos reflexos de uma sociedade, mas, ademais, as peças gráficas podem ecoar outros aspectos tantos de uma sociedade. O que se consumia? O que se lia? Como se verbalizava? Quais eram as demandas e necessidades? Quem comprava e porque comprava determinado produto? Quais eram as linguagens empregadas? Que tipo de comportamento era estimulado? Quais eram os hábitos e costumes? Tudo isso pode ser depreendido a partir da análise de peças gráficas, logo, além de aspectos intrínsecos a sua feitura, elas podem informar mais, muito mais. A memória gráfica se dedica a análise de elementos da cultura material que podem ser tomadas como riquíssimas fontes históricas.

É na diversidade de possibilidades desse campo de estudos que a presente edição da Revista Chapon se debruça. Memória gráfica ou temas adjacentes tematizam os textos aqui apresentados, através de reflexões sobre processos de criação, engajamento social e ativismo, formas de identificação (identidade visual e ex-libris) e a liquidez das formas gráficas digitais. Temas distintos, cujo ponto de contato se encontra no fato de se apoiarem em manifestações materiais para imaginar, evidenciar, depreender, enfim, construir e exercitar memórias a partir de lembranças que podem ser evocadas a partir de sua apreciação. Compreender esse tipo de produto como possibilidades de transporte no tempo e espaço é fascinante! Façamos todos, uma boa viagem!

³ LIMA, Paula Garcia. Memórias do feminino através dos reclames dos Almanachs de Pelotas (1913 – 1935). Tese (Doutorado em Memória Social e Patrimônio Cultural) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2015.

EXPEDIENTE DA EDIÇÃO

Chapon Cadernos de Design é uma publicação editada pelo Colegiado dos Cursos de Design da Universidade Federal de Pelotas a partir da seguinte estrutura:

Editor-Chefe

Prof. Dr. João Fernando Igansi Nunes, Universidade Federal de Pelotas, Brasil

Editora Científica

Profa. Dra. Helena de Araujo Neves, Universidade Federal de Pelotas, Brasil

Editores técnicos

Profa. Dra. Ana da Rosa Bandeira, Universidade Federal de Pelotas, Brasil (Design Editorial)

Profa. Dra. Chris de Azevedo Ramil, Universidade Federal de Pelotas, Brasil (Comunicação)

Profa. Dra. Lúcia Bergamaschi Costa Weymar, Universidade Federal de Pelotas, Brasil (Identidade Visual)

Profa. Dra. Nádia Miranda Leschko, Universidade Federal de Pelotas, Brasil (Submissão)

Projeto do design editorial

Sibelle Carvalho de Medeiros
Caroline Elisa Gonçalves da Silva

Diagramação

Acad. Alana Machado Kusma

Seções temáticas

1 Linguagens do Design: comunicação, cultura e arte - Profa. Dra. Chris de Azevedo Ramil, Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa, Prof. Dr. João Fernando Igansi Nunes, Prof. Dr. Lauer Alves Nunes dos Santos, Profa. Dra. Lúcia Bergamaschi Costa Weymar

2 Teorias do Design: história, filosofia e crítica - Profa. Dra. Ana da Rosa Bandeira, Profa. Dra. Helena de Araujo Neves, Profa. Dra. Nádia Miranda Leschko, Profa. Dra. Paula Garcia Lima

3 Metodologias do Design: tecnologias, sistemas e processos - Profa. Dra. Andreia Bordini, Profa. Dra. Cilene Estol Cardoso, Profa. Ms. Gissele Cardozo, Profa. Dra. Mônica Lima de Faria, Profa. Dra. Patricia Lopes Damasceno, Prof. Dr. Tobias Tessmann Mülling, Profa. Dra. Roberta Coelho Barros

4 Visualidades do Design - Profa. Dra. Lúcia Bergamaschi Costa Weymar, Profa. Dra. Ana Paula Penkala Dias, Profa. Ms. Vivian Herzog