

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

ANA MARIA GONÇALVES DE ALMEIDA E SOUZA

MNEMOSÍ
OBJETOS DE MEMÓRIA POR MEIO DO DESIGN

Goiânia

2023

ANA MARIA GONÇALVES DE ALMEIDA E SOUZA

MNEMOSÍ

OBJETOS DE MEMÓRIA POR MEIO DO DESIGN

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.
Orientador: Prof. Ms. Genilda Alexandria

Goiânia
2023

ANA MARIA GONÇALVES DE ALMEIDA E SOUZA

MNEMOSÍ

OBJETOS DE MEMÓRIA POR MEIO DO DESIGN

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof^a. Ms^a. Genilda Alexandria - Orientador
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof^a. Ms^a. Ana Paula Neres de S. Bandeira
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. Dr. Tai Hsuan-an
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Dedico esse à minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Pontifícia Universidade Católica de Goiás pela oportunidade de cursar Design pleno. Expresso minha gratidão a todos os meus professores pelo valioso conhecimento que adquiri ao longo desses anos, bem como pela dedicação demonstrada em momentos desafiadores.

O desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso contou com a ajuda de diversas pessoas, entre as quais dedico esta monografia.

Primeiramente aos meus pais, Valdemiro Alves de Souza e Izaelma Gonçalves de Almeida e Souza, e a meu irmão Guilherme Henrique Gonçalves de Almeida e Souza.

Às minhas amigas Vittória Menezes Vargas e Giulia Rocha Bianchini, que me ajudaram a enfrentar os desafios com que me deparei ao longo do processo de desenvolvimento da pesquisa. O apoio delas foi essencial para que este projeto fosse concluído. E a minha querida amiga Letícia Teixeira Vargas pelos apoios emocionais.

Agradeço à minha orientadora Genilda Alexandria por contribuir e por me auxiliar durante o processo de desenvolvimento da pesquisa. Seus conhecimentos fizeram grande diferença no resultado deste trabalho.

Agradeço também a todos os professores do curso de Design pelos conhecimentos a mim adquiridos ao longo desses quatro anos. Agradeço também ao professor Maurício Azeredo pela fonte de pesquisa de um de seus incríveis mobiliários e ao Sérgio Ferreira por todo seu conhecimento em caixas de papel.

“A narração da própria vida é o testemunho mais eloquente dos modos que a pessoa tem de lembrar. É a sua memória.”

Ecléia Bosi

RESUMO

O TCC intitulado "Mnemosí" se trata de trabalho de conclusão do curso de Design. Tem como objetivo estudar conceitos de memória e explorar a importância dos objetos como elementos significativos na construção da identidade pessoal e coletiva. Através da pesquisa de diversos autores, como Ecléa Bosi, Maurice Halbwachs e M. S. Bartlett, o trabalho busca compreender a memória individual e coletiva, bem como a organização de objetos em coleções pelas instituições de memória. O estudo também se propõe a investigar a relação entre Design e memória e quais as possibilidades do Design na criação de objetos de memória significativos, valorizando a memória individual e social de cada indivíduo. Através da valorização dos "objetos de memória", como fotografias, cartas, bilhetes, embalagens, utensílios domésticos, utensílios de casa e monumentos, o trabalho busca estimular momentos de troca e compartilhamento de histórias pessoais. Para embasar a pesquisa, foi realizada uma pesquisa de campo utilizando o Google Forms, que teve como objetivo compreender a interação do público com os objetos de memória, identificando seus interessados, faixa etária e se possuem intenção de continuar a colecionar tais objetos. É identificado a falta de valorização desses objetos de memória e indicado propostas que, por meio de design, possam valorizar a coleta e preservação de objetos de memória. Como solução prática, o produto desenvolvido é o livro objeto "Mnemosí", um livro experimental que vai além das convenções do livro convencional. O livro utiliza prendedores, grampos e colagens para incentivar a coleta e retenção de objetos de memória, como fotos, cartas e embalagens. A dimensão do livro é ideal para acomodar esses objetos, incentivando a interação do usuário e o compartilhamento das memórias. "Mnemosí" representa a fusão entre Design e Arte na construção de seis livros objetos, que podem ser desprendidos na parede, compondo uma coleção de seis livros a serem afixados na parede. O projeto busca promover a valorização e o registro das memórias individuais, por meio de incentivo ao usuário a coletar objetos de memória e compor as próprias memórias como uma obra de arte. A abordagem une o Design e a Arte, proporcionando uma nova forma de expressão e interação com a memória.

Palavras-chave: Design, Memória, Patrimônio, Livro Objeto, Livro do Artista, Livro Experimental.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

- 1 CAPÍTULO 1 - O QUE É MEMÓRIA**
- 1.1 O QUE OS AUTORES DIZEM SOBRE O CONCEITO DE MEMÓRIA**
- 1.2 LOCAIS E OBJETOS QUE MATERIALIZAM A MEMÓRIA**

- 2 CAPÍTULO 2 – OLHAR DO DESIGN PARA A MEMÓRIA**
- 2.1 PRODUZINDO DADOS**
- 2.2 INDICATIVOS DE PROJETO**

- 3 CAPÍTULO 3 – PROJETO MNEMOSÍ**
- 3.1 ESTUDO DE SIMILARES**
- 3.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS**
- 3.3 NAMING E IDENTIDADE VISUAL**
- 3.4 PROTOTIPAGEM**

CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS

INTRODUÇÃO

Vivemos momentos bons e ruins, que podem nunca mais se repetir, mas, mesmo que se repitam, nunca será como antes. Relembrar é uma maneira de reviver e ressentir novamente o que foi vivido, bem como de narrar a história de nossa identidade e daquilo que já fomos. É uma forma de valorizar nossa própria existência.

A forma mais comum de concretizar esses momentos é por meio da escrita e da fotografia. Mas de que outras formas poderemos concretizar esses momentos? Como ter outras maneiras que nos ajudem a trazer essa história? E seria possível concretizar de tal forma que poderia ser passado de gerações? Com esses questionamentos, inicio o meu estudo sobre memória.

Inicio minha pesquisa buscando o conceito de memória para diversos autores. A primeira fonte de pesquisa foi pela historiadora Eclésia Bosi, uma das principais estudiosas da memória no Brasil. Em seu livro *Memória e Sociedade*, busca entender a memória de um grupo de idosos de São Paulo. Eclésia fala sobre a importância da memória coletiva na construção da identidade individual e coletiva. Outros autores que utilizo na minha pesquisa são Maurice Halbwachs e M. S. Bartlett. Esses autores conceitualizam a memória coletiva.

O objetivo deste trabalho é estudar conceitos de memória, buscando compreender como os objetos se tornam importantes para as pessoas e como criar objetos de significado. Para isso, serão buscados conceitos de memória por autores que trabalham esse tema, além de compreender como as instituições de memória organizam objetos em coleções. Também serão estudadas as formas possíveis pelo Design para criar objetos significativos pela memória.

Como justificativa, prezo pela valorização da memória individual e familiar, assim como os livros contêm em suas páginas uma história, busco valorizar essas histórias por meio do estudo da memória. Para compreender melhor essas histórias e estimular esses momentos de troca, inicio meu TCC sobre Memória. E, nessa pesquisa, entendo os mais diversos meios de se extrair memória, por objetos, casas, cidades, entre outros.

Ao entender o conceito de memória e estudar a visão do Design para esse tema, leva-se em consideração a valorização dos “objetos de memória”, que são objetos que têm poder de evocar lembranças e emoções, representando fragmentos do passado e desempenhando um papel fundamental na construção da identidade pessoal e coletiva. Sendo eles objetos cotidianos, como fotografias, cartas, roupas e utensílios domésticos quanto artefatos históricos, como monumentos, documentos oficiais, entre outros.

A valorização desses objetos torna-se necessária pela falta de suporte e incentivo de coleta desses objetos, algo essencial na construção da própria identidade. E pelo entendimento de que objetos de memória, quando compartilhados, permitem a transmissão de histórias e contos pessoais entre familiares, amigos e outros ciclos sociais, importantes para construção pessoal e social.

No dia 24 de abril de 2023, foi conduzida uma pesquisa por meio do Google Forms e divulgada nas dependências da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, nas Áreas três e quatro. O propósito desse estudo consiste em compreender a interação do público com os objetos de memória, identificando o interesse nessa coleta, quais objetos coletam, as faixas etárias envolvidas e se há intenção de continuar a colecionar tais objetos.

O produto encontrado para valorização de objetos de memória foi pela criação de um Livro Objeto, também conhecido como Livro Experimental ou Livro do Artista. Se trata de um livro para além da normatização do livro convencional, possibilitando a transmissão de mensagens, bem como a interação direta do usuário em sua construção.

Como solução encontrada pela falta da valorização e incentivo do objeto como construção pessoal, tem-se a criação do livro objeto “Mnemosí”. O livro conta com auxílio de prendedores, grampos e colagens, incentivando o usuário a coletar objetos de memória e reter dentre suas páginas. Possui dimensão ideal para fotos, cartas, lembretes, embalagens e possibilita o compartilhamento das mesmas, para que não se tornem objetos esquecidos. Toda a construção de Mnemosí é voltada para o estímulo e coleta de objetos de memória como forma de construção da própria identidade.

Mnemosí é a junção do Design e da Arte. Cada livro pode ser colocado na parede e compor uma parede. No total, forma-se uma coleção de 6 livros.

1 O QUE É MEMÓRIA

A memória é um campo de estudo que abrange várias áreas de pesquisa, incluindo a história e a psicologia. O viés histórico da memória envolve a interpretação dos eventos e processos que ocorreram no passado. Os historiadores investigam como a memória coletiva de um grupo, sociedade ou cultura é construída, moldada e transmitida ao longo do tempo, analisando documentos, testemunhos, artefatos, narrativas e outros registros históricos.

O conceito de memória dessa pesquisa envolve o campo psicológico, mas também é estudado o viés histórico. Memória para a psicologia que envolve o mecanismo mental subjacente à formação, retenção, recuperação e esquecimento de informações individuais. Os autores investigam como as lembranças são codificadas, armazenadas e recuperadas pelo cérebro humano.

1.1 O QUE OS AUTORES DIZEM SOBRE O CONCEITO DE MEMÓRIA

Para entender melhor sobre memória, foram utilizado como meio de pesquisa alguns autores com viés psicológico, como Frederic Charles Bartlett, William Halse Rivers, Maurice Halbwachs e Ecléia Bosi.

Frederic Charles Bartlett foi um psicólogo e antropólogo britânico. Foi professor da Universidade de Cambridge. Destacou-se em duas áreas de estudo importantes para a psicologia moderna, sendo elas a psicologia cognitiva e a psicologia cultural.

Ele é conhecido principalmente pela teoria de “reconstrução” da memória, que propõe que nossas lembranças são influenciadas por nossas expectativas e crenças e que podem ser “reconstruídas” e modificadas ao longo do tempo.

Bartlett (1932), em seu ensaio "Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology", usa o termo “Convencionalizarão” para designar a relação de um momento histórico com a memória. Esse termo foi extraído do ensaio de outro autor W. H. R. Rivers, em “*The History of Melanesian Society*”.

O mesmo autor transporta esse conceito para área psicossocial. Esse termo fala sobre como a memória é influenciada pela vivência cultural do receptor. Mesmo que pessoas diferentes experienciem o mesmo momento, o que será marcante para cada um depende de seu contexto cultural e social.

Ele utiliza como exemplo desse termo o momento em que o líder indígena, *Swazi*, visitou a Inglaterra. Ao serem questionados sobre o que recordavam dessa viagem pela

Inglaterra, a maioria falou sobre o gesto de sinalização de um guarda de trânsito. O gesto consistia em levantar a mão. Bartlett se questionou o porquê desse momento ter sido tão marcante para eles. Posteriormente, entendendo melhor a cultura desses líderes, percebeu que a forma em que os *Swazi* saúdam visitantes e companheiros é realizada por um gesto semelhante ao de levantar a mão pelos guardas de trânsito da Inglaterra.

Com esse e outros experimentos, Bartlett concluiu que a memória não deve ser avaliada isoladamente, mas que deve ser levada em consideração todo o contexto social e cultural do receptor.

Ele estuda as diversas formas de como a imagem se modifica na memória. O ato de receber uma informação pode ocorrer por meio de: assimilação, que é o que ocorreu com os líderes Swazi, que assimilaram o gesto do guarda de trânsito com o gesto de saudação da própria cultura; ou por simplificação, quando se compreende que é algo que não faz parte de seu convívio social, podendo reter a informação com detalhes ou criando outra forma simbólica de absorver essa informação.

Essa diferenciação em como a informação é recebida influencia em como será lembrada. O que é lembrado é chamado de Matéria de recordação. Como essa informação será lembrada, e a forma simbólica que foi absorvida, ele chama de Modo de recordação.

Outras situações podem alterar o Modo de recordação, como questões sociais. Há diferenças em como se lembra de uma situação vivida em conjunto e de uma situação vivida isoladamente. O Modo de recordação também sofre alteração. Isso porque quando uma pessoa possui uma vida estagnada, ela tende a lembrar com significado mais próximo da situação vivida.

Outro termo utilizado pelo autor é a de Universo de Discurso e Universos de significado. A pessoa tem a tendência a esquecer tudo o que não é significativo para o seu grupo de convívio.

Assim acontece também com fatos que não foram testemunhados, as informações se perdem por não ter auxílio de pessoas externas para auxiliar nesse processo de recordação. Essa informação pode se perder ou se omitir.

William Stern (1951) é o autor que contribuiu para o entendimento sobre a memória. Ele foi um psicólogo e filósofo alemão conhecido pela contribuição na psicologia infantil, psicologia diferencial e psicologia do desenvolvimento. Nasceu em Berlim, na Alemanha, e estudou psicologia na Universidade de Berlim e na Universidade de Freiburg.

Quanto ao seu estudo sobre memória, criou o conceito de “Memória Histórica”, no qual ele enfatiza que a memória não é uma representação apenas de eventos passados, mas um processo de reconstrução e interpretação. Ele destaca a importância de relacionar os eventos a um contexto mais amplo e ressalta a influência das emoções e motivações na formação e recuperação das memórias.

De acordo com o autor, a memória pode passar por um momento chamado período Latente. É quando a imagem desaparece da mente e, por algum motivo, elas retornam. Para ele, também existe uma memória “pura”, que é mantida no inconsciente e que vai se alterando de acordo com valores do presente. Acessando outra autora, Ecléia Bosi mostra diferentes formas de recordar, sendo elas: pela casa, pelas pedras da cidade, por objetos etc.

As memórias e os objetos

Violette Morin (1969) associa os objetos à memória, referindo-os ao termo Objetos Biográficos. São objetos que acompanham o possuidor e se incorporam na vida, trazendo alguma experiência vivida. Alguns exemplos são: o estetoscópio de um médico, as medalhas de um atleta e a pasta de um advogado.

Esses objetos decoram a casa e contam a experiência vivida por aquele que os possuem. Diferentes dos objetos feitos de decoração, que seguem apenas uma função estética, estes seguem a moda e não envelhecem com o dono. A autora cita a importância desses objetos biográficos, que envelhecem conosco: eles nos dão a impressão de continuidade.

Esses objetos, quando são perdidos, fazem falta, pois poderiam trazer de volta algum sentimento vivido na época. No Livro Memória e Sociedade, de Ecléia Bosi (1994), ela questiona sobre objetos perdidos para alguns idosos que entrevista. Em uma descrição da autora, D. Risoleta, uma colaboradora da pesquisa, fala sobre uma medalha de valsa que foi perdida. Os objetos sempre estarão na memória.

Outro meio de se adquirir essas lembranças são as casas, que ficam apenas na memória, pois não se é possível carregar algo dela, como é o objeto biográfico. Por isso, guarda-se, apenas na memória, a casa da infância e a primeira casa própria, por exemplo.

1.2 LOCAIS E OBJETOS QUE MATERIALIZAM A MEMÓRIA

De acordo com Alma S. Wittlin (1949), museu é uma coleção de espécimes de vários tipos, que estejam conectados à educação ou a alguém, que queira apreciar a si mesmo.

Em seu livro “The Museum – Its History and Its Tasks in Education”, Wittlin (1949) conta que o Museu, na Grécia antiga, era um local de contemplação das Musas. O termo se referia a uma atmosfera, e não a algo concreto como vemos hoje. Seria um local onde a mente feminina poderia se tranquilizar diante os afazeres domésticos. A ideia de templo sagrado que guarda objetos veio a partir das escolas de filosofia da Grécia.

Alma S. Wittlin (1949) ainda fala sobre o primeiro museu existente, o Museu de Alexandria, criado por Ptolomeu I, para expor objetos. Na época, estava mais próximo de ser uma instituição de pesquisa do que um ambiente de guardar objetos, como vemos hoje. Era um local de expor tudo o que se tinha conhecimento na época, como: estátua de pensadores, instrumentos de cirurgia, Mitos, pensamentos filosóficos e informações geográficas.

No século XVII, foi despertado o interesse pelo conhecimento enciclopédico. Nesse período, iniciou-se também a criação de coleções, como a “Naturalia” e “Artificialia”, que possuíam elementos da natureza, da arte, invenções e ideólogos religiosos.

O que se tem de comum como característica do museu, ao longo dos tempos, desde a Grécia antiga, é a de que este abrange uma grande diversidade de assuntos e visa o conhecimento.

Dentre as possibilidades de acesso aos museus, além da visita ao espaço físico, tem-se os museus virtuais, que possuem o mesmo objetivo de valorizar o patrimônio cultural e histórico. Um exemplo notável é o “Museu da Pessoa” e o “Museu das coisas banais”. Esse tipo de museu também fez parte da pesquisa para entender a possibilidade de tornar o museu algo acessível e individual.

Museu Virtual

Dois objetos de pesquisa são os Museus virtuais, que possibilitam acesso ao museu de forma prática e mostram-se como uma nova visão desse conceito após avanço da tecnologia. O “Museu da pessoa” é um museu virtual voltado para a valorização de todo e qualquer indivíduo. É uma instituição virtual que busca valorizar a vida de qualquer indivíduo na sociedade, por meio de histórias pessoais e fotografias de retrato e cotidiano. Possui divisões como acontece nas coleções de museu, sendo elas: a coleção do amor, da família, da infância, do legado, entre outros. A construção dessas histórias é feita de forma colaborativa, transformando toda história em patrimônio.

Outro museu virtual é o “Museu das coisas Banais”, voltado para a valorização de objetos de memória por meio da fotografia e com acervo colaborativo. Possui fotos de objetos

que podem ser considerados banais. Toda foto acompanha uma história que o autor carrega desse objeto, destacando como eles podem carregar histórias, memórias e simbolismos

Também é separado por coleções, sendo elas: Eventos, Lugares, Pessoas, Sentimentos, treco, troço e coisas. O visitante interessado pode contribuir para o museu enviando uma foto de algum objeto do cotidiano e contando alguma história que vivenciou com esse objeto ou qual significado por trás daquele objeto.

2 OLHAR DO DESIGN PARA MEMÓRIA

O Artigo “O design como objeto de memória: o gaveteiro que não nos deixa abandonar nossas memórias”, de Adriana Nely Dornas Moura e Marcelina das Graças de Almeida (2022), publicado pela revista online “Pensamento em Design” nos mostra relação entre peças de Design e a memória. São diversas peças executadas que remetem à memória, como é o caso da Droog Design na produção do “Chest of Drawers” (1991). A história desse gaveteiro se inicia com Gijs Bakker, um Designer holandês, e Renny Ramakers, historiadora do Design, ambos fundadores da Droog Design em 1993.

A empresa tinha como objetivo desafiar os designs tradicionais de móveis e objetos de decoração, trabalhando com designers emergentes e artesões locais, responsáveis por peças famosas como “85 Lamps” de Rody Graumans (1992) e a “Chest of Drawers” (1991) de Tejo Remy. As peças tinham uma característica em comum: parecem inacabadas, pois carregam memórias e histórias que podem ser continuadas. Suas produções aparentavam sustentabilidade por sempre utilizarem de objetos já existentes em suas criações (MOURA; ALMEIDA, 2022).

A Chest of Drawers é uma junção desordenada de gavetas retangulares de várias cores e tamanhos, empilhadas de forma não linear, revestidas por uma moldura de madeira e atadas por uma tira de tecido e fecho de metal. Se assemelha a uma cômoda fragmentada e desconstruída. A criação da peça partiu de uma pesquisa sobre Design e Memória por Remy, na qual ele relacionou situações, objetos e lugares da casa na construção da peça, demonstrando que os objetos do cotidiano fazem parte da construção da memória (MOURA; ALMEIDA, 2022).

A obra possui o subtítulo de “você não pode abandonar suas memórias” e “não deixe suas memórias escaparem”. As gavetas representam esse local de guardar objetos do cotidiano e outros objetos de memória, como fotografias, cartas, anotações, ilustrações e outros itens pessoais. Tem-se como metáfora da peça a de ser um mobiliário que retém lembranças. O que

parece um conjunto desorganizado de uma cômoda ramificada tem como significado um objeto em que guardamos nossas lembranças, como na memória, que são desorganizadas, por que as gavetas se tornam repositórios de lembranças (MOURA; ALMEIDA, 2022).

Figura 1 – *Chest of Drawers* (O gaveteiro que não nos deixa abandonar)



Fonte: Remmy, 2005, Disponível in: <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/169373>. Acesso em: 23/06/20223.

Maurício Azeredo (1994) no ano de 1994 construiu o Piriãpiriana, um gaveteiro de vinte e três gavetas, todas contruídas com um tipo de madeira diferente um do outro, inspirado na relação da memória com as gavetas, como dito pelo próprio autor:

Piriãpiriana, gaveteiro de múltiplo uso, camiseiro desembutido, papelheiro sem avesso, tem origem na lembrança das antigas mesas com inúmeros escaninhos e pequenas gavetas, dos organizados armarinhos de retrores multicoloridos, dos fichários dos velhos consultórios e da fantasia, nem sempre alcançada, dos pequenos esconderijos de memórias (AZEREDO, 1994 n.p).

Figura 2 Priãpiriana, gaveteiro de Maurício Azeredo



Fonte: AZEREDO, 1994 ¹

2.1 PRODUZINDO DADOS

Como parte do processo metodológico de pesquisa, realizamos uma coleta de dados com o intuito de entender a relação das pessoas com os objetos de memória, se costumam guardar esses objetos ou se não possuem interesse.

¹ Imagem fornecida por Maurício Azeredo via e-mail

A coleta foi feita por meio de um questionário no Google Forms. Através dela, coletamos a idade dos entrevistados e se estes guardam objetos de memória, de modo a entender o público-alvo do projeto. Também coletamos a lista de objetos que esse público costuma guardar, uma história por trás de um desses objetos e se esse público tem interesse em continuar guardando objetos de memória.

O questionário foi criado pelo google formulário e divulgado de forma virtual e presencial nas dependências da PUC Goiás, no dia 24 de abril de 2024, nas áreas três e quatro. Além disso, também foi divulgado de forma presencial e virtual em grupos de estudantes da área. Alguns resultados podem ser visualizados a seguir:

Figura 33 – Gráfico com a média da idade das pessoas que responderam o formulário

Qual sua faixa etária?
36 respostas

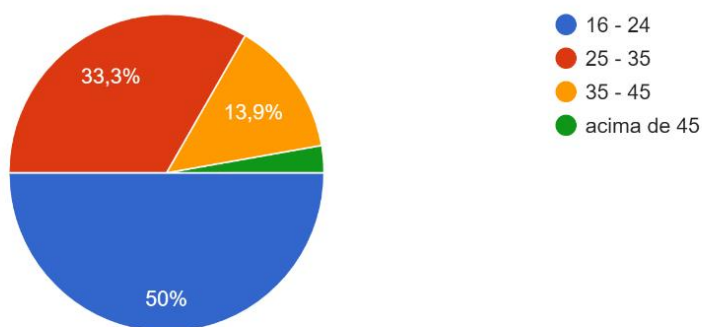


Figura 4 4- Gráfico com o resultado dos gêneros das pessoas que responderam o formulário

Gênero
36 respostas

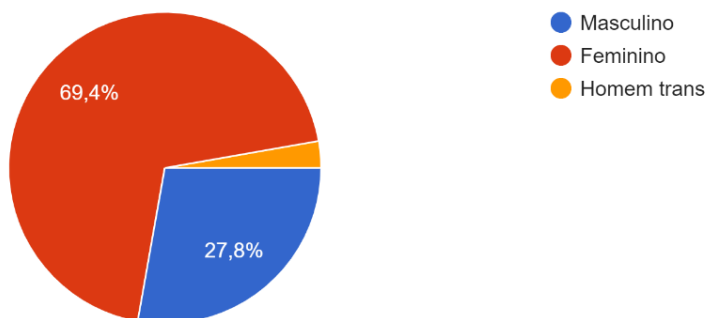
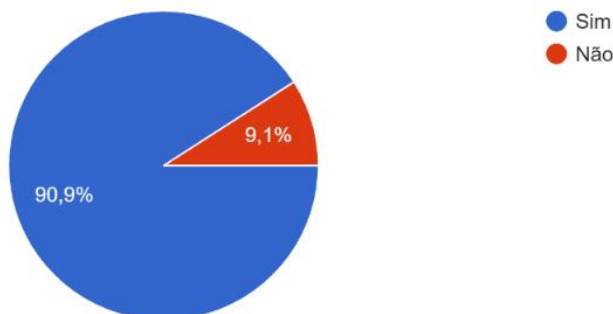


Figura 55 - Gráfico referente ao resultado da quarta pergunta do formulário

E você, também guarda algum objeto de memória?
33 respostas



Fonte: compilação do autor²

Com 36 respostas coletadas, refletimos sobre esses dados. Cinquenta por cento do público entrevistado pertence a faixa etária entre 16 e 24 anos e, em sua maioria, do gênero feminino.

Questionamos quais objetos de memória os entrevistados costumavam guardar e, assim, pensar as possibilidades de indicativos de projeto, considerando uma problematização que se envolve no ato de conseguir materializar a memória em objetos. Para entender quais objetos são mais citados, geramos uma nuvem de palavras com as respostas dos entrevistados.

A nuvem de palavras é uma forma de juntar todas as palavras citadas em uma imagem, dando destaque para as palavras mais citadas. Assim, as palavras mais citadas aparecem com uma fonte maior, enquanto as menos citadas vão aparecendo com uma fonte menor.

A primeira nuvem de palavras criada foi a partir da resposta da pergunta: “Quais objetos de memória você costuma guardar?”. Como é possível analisar na imagem abaixo, os resultados obtidos com maior frequência foram: fotos, cartas, desenhos, pulseiras e ingressos.

² Gráficos elaborados via *Google Forms* no ano de 2023



Também questionamos o que essas pessoas gostariam de continuar guardando. Com as respostas, criamos uma nuvem de palavras para saber quais objetos são citados com maior frequência.

Figura 77 – Tabela de Respostas

Objetos que guarda		o que quer guardar	
Pulseira de Evento	6	não especificado	3
Ingresso de Show	4	camisa da turma	
Fotos	15	resumo	
Xícaras	2	fotos	4
Recados / Cartas / cartão postal	14	convite de formatura	
Convite de formatura		objetos em geral	
Roupas / Camisa Assinada	5	bilhetes	
Pedras	2	cartas	2
Conchas		desenhos	2
Azulejo	2	o mesmo	
Medalhas	3	diploma	
Faixas de Luta		tudo que marcou pessoalmente	
Fichário		lembranças de viagem	
Desenhos	4	coisas do filho	
Recortes de Jornal / revista	3	lembranças de aniversário	
Folders		Talves, as vezes a memória basta	
Celular antigo	2	maquetes e projetos	
papel de bala		pulseira de evento	
Bichos de pelúcia	3	6 flores ressecadas	
Diário	1	carteirinha	
Videogame	1	videogame	
embalagem	3	tudo até texto	
chaveiro	2	lúvros	

O objeto que aparece com mais frequência são fotos, que podem ser guardadas de forma virtual ou de forma física através de álbuns de fotos e porta-retratos. Como um dos possíveis indicativos de projeto se trata de colecionar objetos diversos, é necessário entender que um álbum de fotos ou um porta-retratos não faz a coleta de outros formatos de materiais.

Outro objeto muito citado são as cartas, que não possuem um suporte específico, assim como outros objetos citados: pulseiras, desenhos, embalagens de presente, souvenirs de viagens, pedras, papel de balinha, xícara, azulejos e chaveiros. Sendo assim, para um projeto a ser criado deve ser levado em consideração a dimensão dos objetos citados para que o produto que será criado sirva como suporte desses objetos.

É levado em consideração o objeto que foi descrito e o contexto em que ele está relacionado, como por exemplo os desenhos. Algumas respostas para “desenhos” têm como contexto: desenho de filha e desenho de infância. Assim, é possível classificar eles em diversas categorias, sendo elas, por exemplo: familiar, infância e de viagem.

Outro fator mostrado na pesquisa é a idade dos entrevistados. Em sua maioria, mostram-se interessados em guardar objetos de memória e possuem idade inferior a 30 anos.

Parecem ser pessoas que estão em processo muito ativo de coleção de memórias. O produto a ser definido deve ser levado em consideração a possibilidade de ser algo a ter sua própria construção desenvolvida com o tempo.

Para concluir, uma informação se destaca: a maioria dos objetos citados na coleta são objetos pequenos, entre 5 e 15 centímetros. A maior parte dos respondentes mostra-se interessada em coletar objetos de memória.

2.2 INDICATIVOS DE PROJETO

Essa pesquisa teve início com o propósito de valorizar histórias e lembranças contadas por familiares, amigos e pessoas próximas. Ao longo do processo, foi identificada a diversidade de locais para valorizar a memória e formas de valorização do patrimônio de todos os seres e objetos, como é o “museu da pessoa” e o “museu das coisas banais”.

Também foi identificado uma certa falta da valorização da própria história. Como problemática dessa pesquisa identifica-se uma falta de valorização nesses objetos de memória. Apesar do museu das coisas banais existir, torna-se necessário que o indivíduo tenha interesse em coletar esses objetos.

Os objetos de memória muitas vezes não possuem um suporte específico para serem coletados. Como é o caso do álbum de fotos e a porta-retrato, o instagram e o google Drive, o diário e o livro escrito, editado e publicado. As histórias podem ser escritas, as fotos podem ser tiradas, mas parece não haver incentivo na coleta de objetos de memória por meio do design. E como valorizar o objeto de memória sem desfazer de sua totalidade? A partir dessa análise, é criado o conceito do projeto.

Direcionamento

O museu, conforme Karl Manheim (1942), é um local de colecionar objetos de memória e valorizar o patrimônio individual, para valorizar o patrimônio de uma sociedade ou cultura, uma forma de coletar e compartilhar memória. Tendo isso em vista, tem-se como objetivo a criação de Livro Objeto que incentive e influencie na coleta de objetos de memória, como um local para guardar esses objetos de forma a ser compartilhado. Objeto que sirva de suporte para guardar outros objetos, que seja compartilhável e que estimule o seu usuário a fazer essa coleta.

Ecléia Bosi (1999), em seu livro "Memória e Sociedade, Lembranças de Velhos", aborda o conceito de museu a partir de uma perspectiva que valoriza as memórias individuais e coletivas dos idosos. Para Bosi, o museu não se restringe apenas a espaços físicos, como instituições tradicionais, mas também abrange o universo das lembranças e experiências vividas pelos idosos.

Segundo a autora, o museu é construído a partir das narrativas dos velhos, que compartilham suas memórias, histórias e vivências. Essas lembranças se transformam em verdadeiros acervos de memória, que não estão limitados a objetos físicos, mas sim a relatos, testemunhos e emoções transmitidos por meio da oralidade. Bosi destaca a importância de ouvir e valorizar as memórias dos idosos, pois elas representam uma rica fonte de conhecimento e sabedoria acumulada ao longo do tempo. O museu, nesse contexto, é concebido como um espaço de preservação e transmissão dessas memórias, onde as histórias individuais se entrelaçam com a história coletiva, contribuindo para a construção da identidade cultural de uma comunidade ou sociedade (BOSSI, 1999).

Ao abordar o museu como um espaço de memória, Bosi enfatiza a necessidade de respeitar e reconhecer a singularidade das lembranças de cada indivíduo, valorizando a diversidade de perspectivas e experiências. O museu, então, se torna um lugar de encontro e diálogo entre gerações, permitindo que as memórias sejam compartilhadas e preservadas, contribuindo para a construção de uma memória coletiva mais rica e inclusiva. Assim, o conceito de museu segundo Ecléia Bosi transcende a ideia de um espaço físico tradicional, abraçando as narrativas e vivências dos idosos como um verdadeiro patrimônio cultural a ser preservado e valorizado. É por meio dessas memórias que a sociedade pode compreender e reconstruir sua própria história (BOSSI, 1999).

Algumas das alternativas pensadas para a criação desse produto foram:

- Design de Joias: recriação desses objetos.
- Caixa de memória: local para guardar essas lembranças.
- Jogo de memória: um jogo de memória com ilustrações dos objetos mais citados na pesquisa e que gere conversas sobre objeto.
- Livro Objeto: um livro fora do convencional que possa ser utilizado para guardar esses objetos, compartilhar, assim como emprestamos livros.

A ideia de livro objeto se aproximou mais das necessidades almejadas. Como a ideia principal é que as pessoas colem esses objetos e compartilhem entre outros, seria ideal que ficasse exposto, como um livro na estante; que pudesse ser manuseado e compartilhado e que,

para aqueles objetos em que se tem maior cuidado, possa ser incluso sem danificar e sem alterar sua estrutura principal.

Para definir melhor essa escolha, foi feita uma pesquisa mais aprofundada sobre O que é Livro Objeto e pesquisa de similares de outros livros objetos para compreender: Como esse livro objeto poderia contribuir para a coleta de objetos de memória.

Figura 8 8- PROPOSTA DO LIVRO OBJETO I

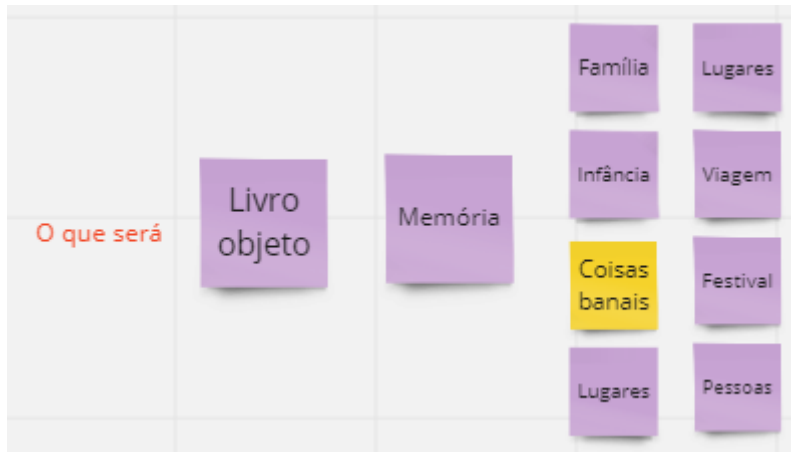


Figura 9 9 – PROPOSTA DO LIVRO OBJETO II



Figura 1010 – PROPOSTA DO LIVRO OBJETO III



Fonte: Compilações do autor ⁴

3 PROJETO MNEMOSÍ

3.1 ESTUDO DE SIMILARES

Dando continuidade ao processo metodológico, já em busca de um indicativo de projeto a ser adotado, foi feita uma pesquisa de similares, realizada com o direcionamento de encontrar produções de Livro Objeto ou Livro do Artista da Maria Inês Pimenta (2021). Isso porque essa categoria de produto de design comporta a materialização ou o acondicionamento de diversos objetos, o que poderia ser uma boa resposta ao desejo de guardar o encontrado como motivação pessoal e reverberado pela produção de dados por questionário.

A seguir, os similares encontrados são descritos e demonstrados visualmente.

⁴ Montagem explicitando o processo de criação do livro realizado via *Miro* no ano de 2023

Diálogo por Maria Inês Pimenta (2021)

O Livro Objeto chamado Diálogo possui 22 anos e é Artista plástica pela Escola Superior de Educação de Lisboa – Instituto Politécnico de Lisboa. A obra foi exposta na Exposição Coletiva – Fronteiras, Galeria Municipal do Castelo de Pirescouxe em 2021.

Figura 11 - Livro Objeto de Maria Inês Pimenta (2021)



Fonte: Behance⁵

O tema Diálogo é uma forma de representar algo que é essencial, para mostrar o ponto de vista e para resolução de conflitos e permite a visão de novas perspectivas. Ela também defende a importância de dialogar para fazer elogios, argumentar, se expressar e questionar. Também cita a possibilidade de abrir novos horizontes com o diálogo.

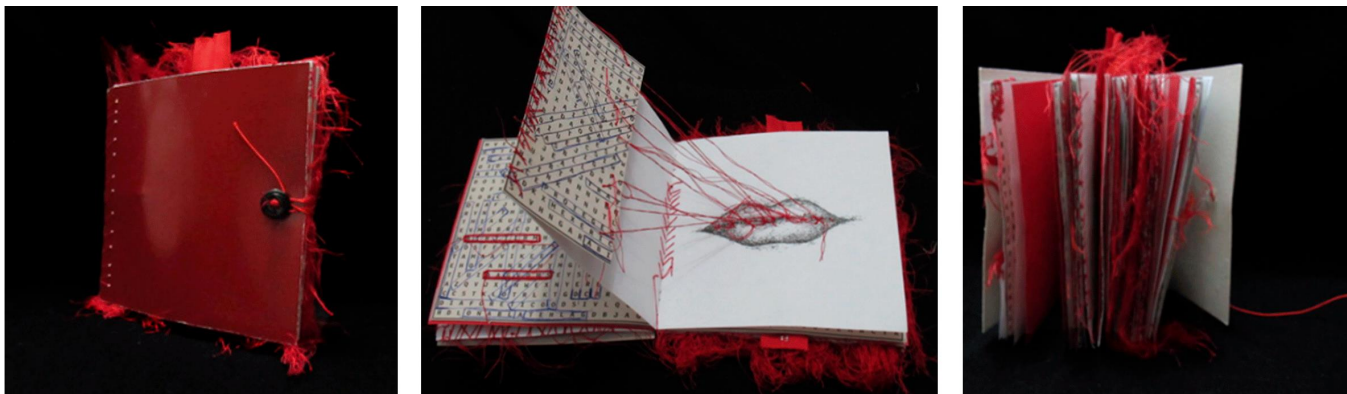
O ato de dialogar é algo essencial, permite-nos expressar, argumentar, dar o nosso ponto de vista, a nossa opinião, permite-nos ainda resolver conflitos que às vezes por falta de diálogo tomam proporções excessivas. Não devemos calar-nos quer seja para argumentar, para fazer um elogio, para dar uma ideia, fazer uma pergunta ou para expressar uma opinião. O diálogo é algo essencial, para todos e permite-nos às vezes abrir horizontes, não só os nossos como os de outros, pois ao falar podemos dar a conhecer algo a alguém, ou mostrar uma outra perspectiva (PIMENTA, 2022, n.p)

⁵ Disponível em: <

https://www.behance.net/gallery/137545361/Dialogo?tracking_source=search_projects%7CLivro+do+artista >.
Acesso em: 2023.

O Livro Objeto Diálogo é coberto por linhas vermelhas que transbordam para além das folhas, possui capa de tecido vermelho e um botão para fechar. As páginas possuem ilustrações, como de bocas, palavras cruzadas e todas elas são costuradas por fios vermelhos que continuam em até o final do livro.

Figura 12 - Livro Objeto Diálogo (2021)



Fonte: Behance⁶

Aracê por Julia Navaro (2019)

Figura 13 - Aracê por Julia Navaro (2019)



Fonte: Behance⁷

⁶ Disponível em: < https://www.behance.net/gallery/137545361/Dialogo?tracking_source=search_projects%7CLivro+do+artista >. Acesso em: 2023.

⁷ Disponível em: < https://www.behance.net/gallery/81980783/Livro-de-Memorias?tracking_source=search_projects%7CLivro+mem%C3%B3ria >. Acesso em: 2023.

Aracê, que em tupi significa amanhecer, é um livro do artista produzido por Julia Navarro (2019), feito totalmente a mão, com diferentes tipos de processos gráficos analógicos e textos autorais. Na produção do livro são utilizados algodão cru e o livro é repleto de folhas com tons de bege, ilustrações coladas e bordado nas páginas. Todo o livro é composto por dobraduras sanfonadas.

Figura 14 - Interior do livro do Artista Aracê (2019)



Fonte: Behance⁸

Figura 15 - Figurativamente por Linda Messias Guzman (2022)



Fonte: Behance⁹

⁸ Disponível em : <https://www.behance.net/gallery/81980783/Livro-de-Memorias?tracking_source=search_projects%7CLivro+mem%C3%B3ria>. Acesso em :2023

⁹Disponível em: < https://www.behance.net/gallery/156287227/Livro-experimental-figurativamente?tracking_source=search_projects%7CLivro+Objeto >. Acesso em: 2023.

Esse livro objeto foi um projeto de Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação social da Universidade Federal de Santa Maria por Linda Messias Guzman (2022). O projeto utiliza figuras de linguagem em sua composição. Tem como inspiração poesias concretas e a Bauhaus, uma das primeiras escolas de Design do mundo. Ao total são nove poesias dispostas em nove cadernos, com três diferentes categorias, sendo elas: figuras de concentração semântica; figuras de repetição e figuras de expansão e diminuição semântica.

O livro possui identidade visual, utilizando cores, tipografia e diferentes tipos de papéis, que remetem a Bauhaus.

Figura 16 – Os 9 cadernos que compõem o projeto de Linda Messias Guzman (2022)



Fonte: Behance¹⁰

¹⁰ Disponível em: < https://www.behance.net/gallery/156287227/Livro-experimental-figurativamente?tracking_source=search_projects%7CLivro+Objeto >. Acesso em: 2023.

Aridez por Michael Garcia (2017)

Figura 17 - Aridez – Michael Garcia (2017)



Fonte: Behance¹¹

Aridez é um Livro Objeto criado por Michael Garcia, de uma oficina Gráfica ministrada pela Unesp de Bauru. O tema do livro estabelecido pela oficina é “minhas memórias”. Teve como objetivo coletar ilustrações de gravuras feitas em aula.

Conclusão da pesquisa

A pesquisa de similares mostra a diversa possibilidade de se utilizar e de se executar um livro objeto. É possível separar em coleções, como é feito em “figurativamente” por Linda Messias. Mostra a possibilidade de utilizar ilustrações, fotos, costura e colagens em suas páginas.

O livro objeto, também conhecido como livro experimental e livro do artista, se mostra uma possibilidade essencial como local para coleta de objetos de memória.

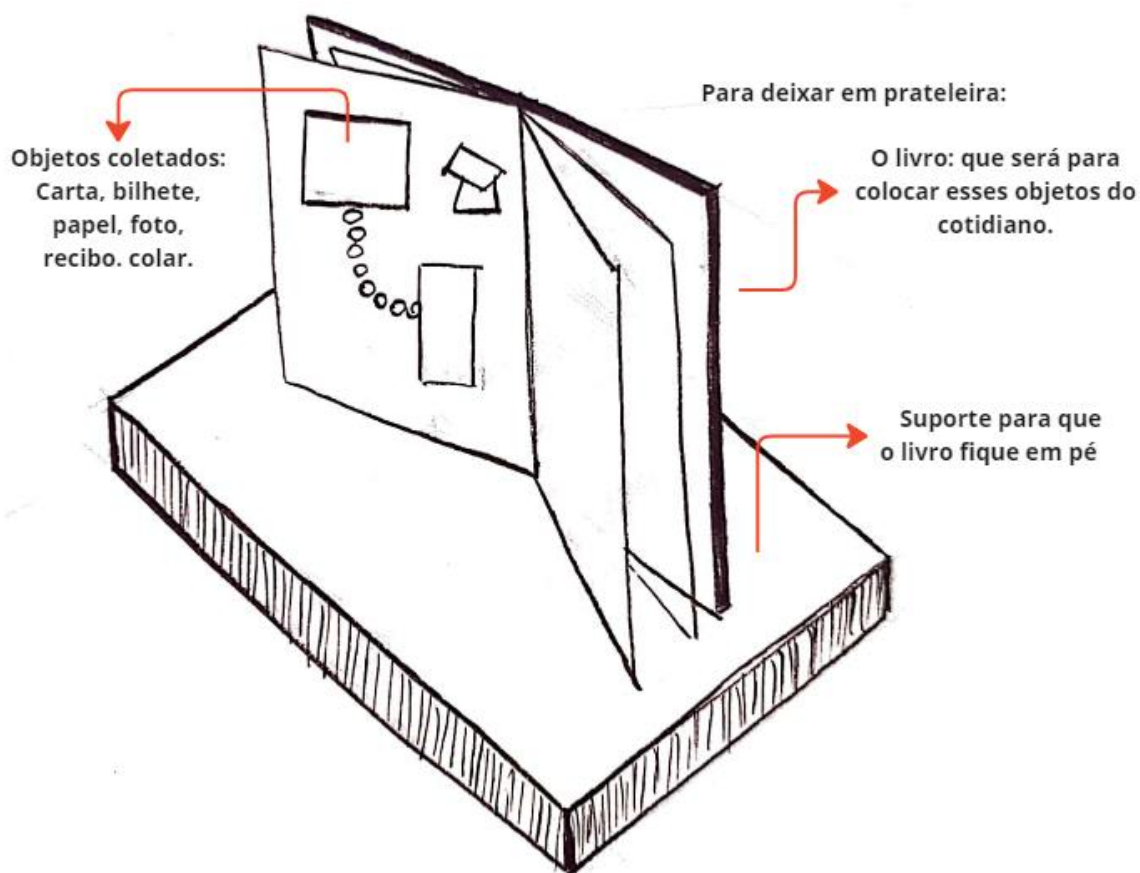
¹¹ Disponível em: < https://www.behance.net/gallery/51812925/ARIDEZ?tracking_source=search>. Acesso em: 2023

3.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Uma vez definido o Livro Objeto como o produto a ser desenvolvido, são executado esboços e modelos que dialoguem com a proposta: um livro objeto que seja possível coletar objetos do cotidiano e que seja compartilhável.

Uma das alternativas para deixar o livro objeto ser compartilhável foi feita através de suporte para estante. Seguem imagens abaixo:

Figura 18– Esboço I

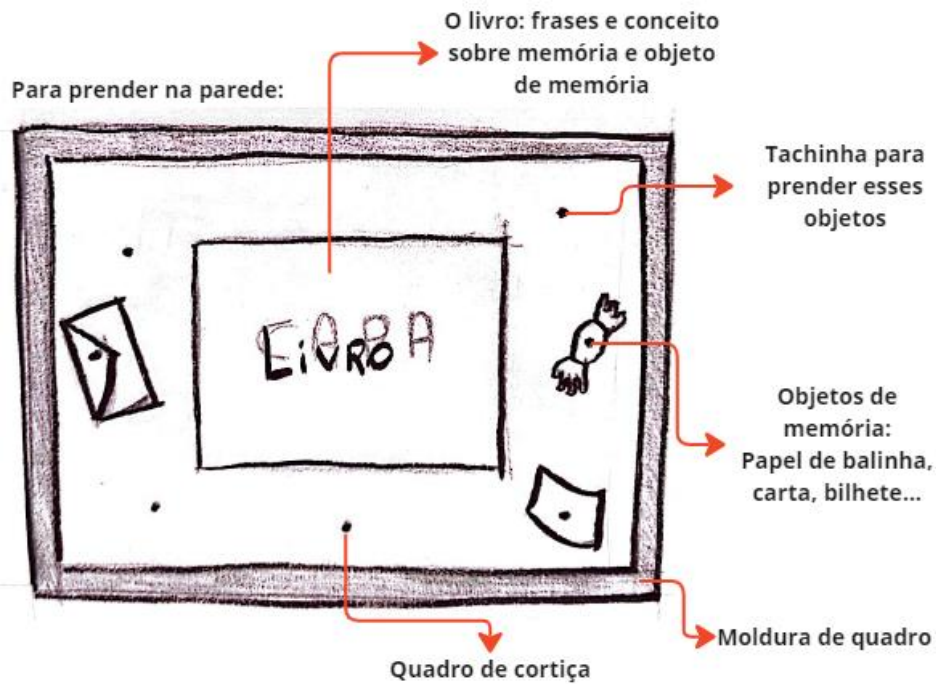


Fonte:

Próprio autor, lustrado a mão e escaneado por celular, 2023

O primeiro esboço oferece como proposta um livro que seja um suporte para inserir objetos de memória. O livro fica apoiado em direção vertical e é inserido em um suporte para que ele fique em pé e sempre aberto. Como pontos positivos nessa alternativa foram: livro aberto, possibilidade de visualizar os objetos.

Figura 19 – Esboço II

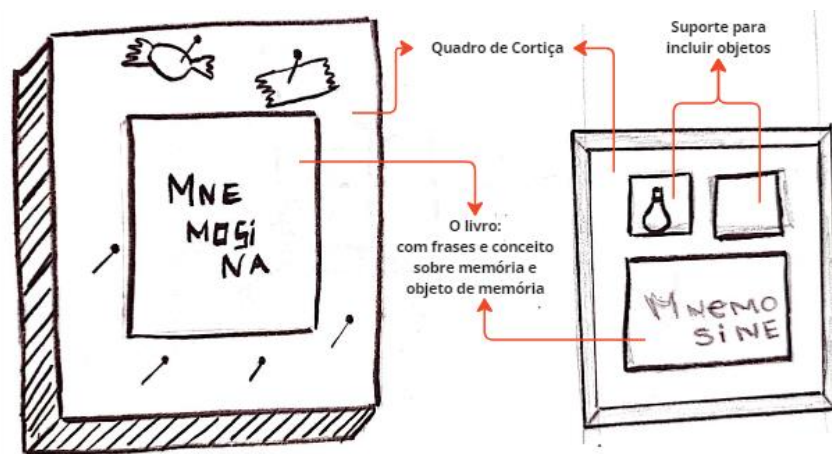


Fonte: Próprio autor, lustrado a mão e escaneado por celular, 2023

A segunda alternativa do livro objeto tem a parede como suporte, preso como um quadro de parede. Dentro da moldura, tem-se o livro como objeto de informação sobre conceitos e entendimentos da memória e objetos, além de incentivos para coleta desses objetos. O suporte desses objetos seria feito por meio de uma cortiça em torno do livro. As vantagens dessa alternativa, mantida para a criação das próximas é: livro que possa ser pendurado na parede.

Outras propostas foram elaboradas, com diferentes variações da “alternativa 2”.

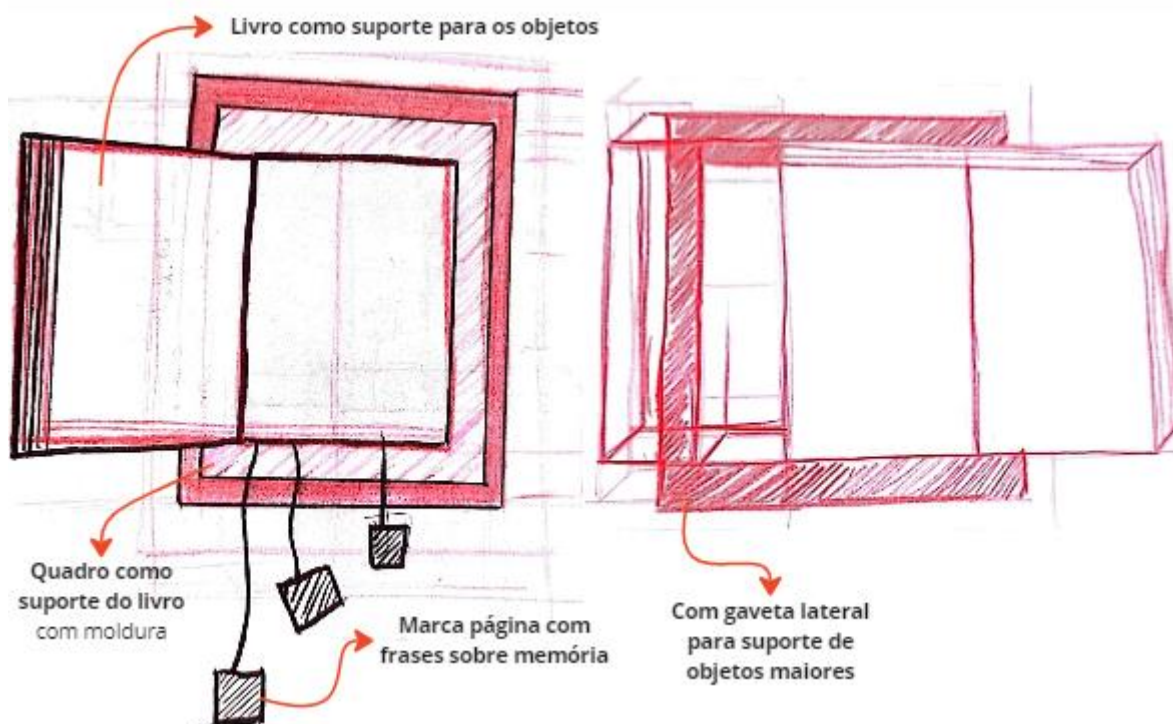
Figura 21- Esboço III



Fonte: Próprio autor, lustrado a mão e escaneado por celular, 2023

Alternativa 3 propõe uma caixa que também fica na parede, para possibilidade de visualizar os objetos que estarão afixados a ele, como mostra a imagem abaixo:

Figura 21 - Esboço III

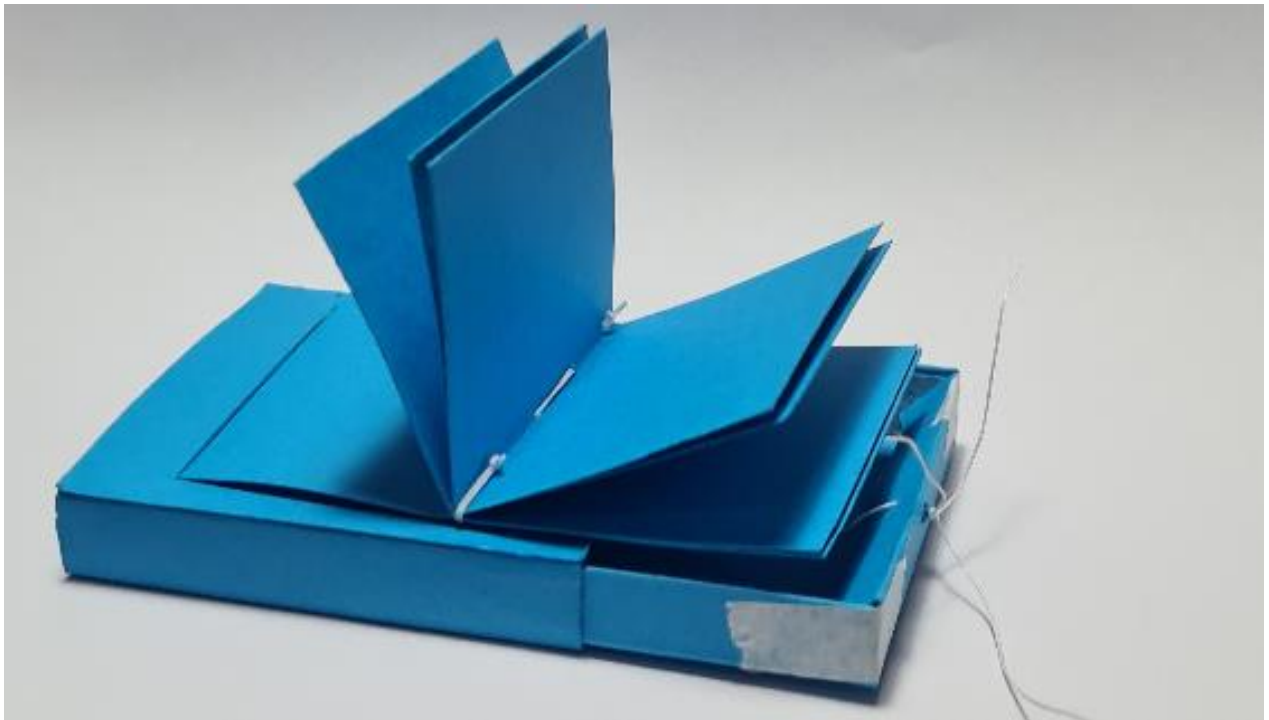


Fonte: Próprio autor, lustrado a mão e escaneado por celular, 2023

Modelos foram feitos como parte do processo de ideação, na qual coloca em prática o funcionamento do que está esboçado. O primeiro modelo consiste em uma caixa que se abre como uma gaveta. A gaveta tem uma função simbólica de mobiliário que guarda objetos de memória, assim como é apresentado por Droog Design em “O gaveteiro”.

Remetendo ao gaveteiro, foi feito uma caixa que se abre no sistema de gaveta, o livro objeto, com o Livro dentro da gaveta e poderá ser aberto e ficar preso na parede aberto para compartilhar os objetos contidos nesse livro.

Figura 22– Modelo em miniatura sem escala, do livro aberto objeto feito em papel colorplus 120g



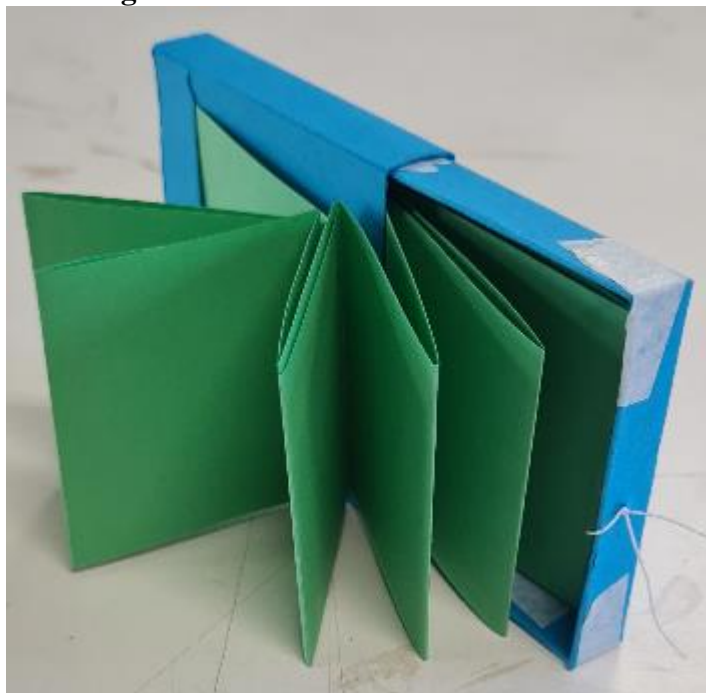
Fonte: Próprio autor, 2023

Figura 23- modelo em miniatura sem escala, livro aberto e caixa gaveta.



Fonte: Próprio autor, 2023

Figura 24– Segundo modelo em miniatura com livro sanfonado.



Fonte: Próprio Autor, 2023

Figura 25- modelo em miniatura sem escala, livro sanfonado aberto e caixa gaveta.



Fonte: Próprio Autor, 2023

Por ser um livro objeto que terá a parede como suporte e com a possibilidade de mantê-lo sempre aberto. O Segundo modelo é pensado em um livro sanfonado, para se aproximar da proposta do produto.

Esse modelo é uma alternativa para dar maior liberdade e customização do usuário, possibilitando que possa costurar, grampear, colar ou cortar as folhas, sem prejudicar a página seguinte.

Definição do partido adotado

Após a criação de esboço e modelo com dimensão reduzida, foi definida a forma para o projeto. O projeto será um livro objeto em formato de caixa, que abre de forma lateral por uma gaveta. A gaveta tem essa função simbólica de local para guardar objetos de memória, como é representado pelo Droog Design em “O gaveteiro de sei lá o que”.

Dentro do gaveteiro terá um livro objeto que servirá de suporte para colocar objetos de memória. A dimensão da caixa será levada em consideração na dimensão dos objetos citados, sendo eles: Foto, carta, embalagem, panfleto, pulseira. Portanto, será definido a medida de referência um A5

O livro será impresso para transmitir em suas páginas, a identidade visual do produto, mas possuirá muito espaço em branco para não haver conflito com os objetos a serem coletados.

O formato será sanfonado, pois ele permite a coleta desses objetos sem atrapalhar a folha seguinte. Também permite o controle de profundidade, ou seja, um objeto pode ser mais espesso que o convencional, como um envelope que está muito preenchido.

Para objetos com dimensões acima de 5cm de profundidade, como é o caso das pedras, celular, óculos, que podem causar conflito com o papel, será executada outro livro objeto, que será composto apenas pela caixa envolto, sem o livro interno. Essa caixa terá sua frente aberta, sem capa, para permitir a visualização dos objetos.

O produto será dividido em coleção, como é feita em livros e no museu, para separar os objetos em categoria, de acordo com a pesquisa realizada. Totalizando seis livros, sendo eles: O livro da Família, O livro dos objetos, O livro do Sentimento, O livro dos Lugares, O livro da Infância e o Livro das Fases. Isso permite que o usuário utilize o livro objeto que mais se sentir similaridade.

A dimensão a ser considerada é dos objetos citados como Carta, foto, etc. Sendo assim, foi definido o formato A5. O livro será impresso, sendo necessário refilar suas arestas e dobrar o centro para criar o formato sanfonado. Levando isso em consideração e a encadernação que será feita, a dimensão do livro é definida em 20 cm por 13,8 cm.

O livro da família servirá para coletar objetos relacionadas a família, como azulejo da casa, os óculos da avó, a foto com os pais. Também poderá conter fotos da família que não seja a tradicional, como a família de amigos, a família da escola.

O Livro dos objetos pode parecer redundante, pois todos os livros coletam objetos, mas esse livro terá uma formatação diferente para coletar objetos fora de categoria, que possuem dimensão maior que 5cm. Exemplo desses objetos são: chaveiros, pedras,

O livro do sentimento é dedicado para momentos da vida em que o sentimento está mais presente, como a saudade, dor e perda ou amor, paixão e alegria.

O livro dos Lugares é dedicado à lugares que visitaram ou queira visitar, seja um local próximo específico como a visita à um museu da cidade, ou lembranças de uma viagem a ser feita, panfletos de viagens a serem feitas.

O livro da Infância para coletar objetos já guardados da própria infância. Também pode ser utilizado por mães que queiram guardar memória de seus filhos em fase de crescimento.

O livro das Fases, para representar fases da vida que passamos. Como por exemplo, a fase escolar, a fase de graduação, a fase de trabalhar. Recordar de momentos que, assim como todos os outros, terá uma duração.

3.3 NAMING E IDENTIDADE VISUAL

O processo de nomeação se inicia com um painel visual de palavras que descrevem a função do livro objeto, como é mostrado na imagem abaixo:

Figura 26 - Painel visual de verbos de ação

Juntando coisinhas	coisar; Memoretar; Memorar; Tudo em Coleção, Memoriando, Objetando; Memoriando; Memoriar; Guarda coisas Guarda Treco		
cole tando	Museu Pessoal, Museficando A musa	musEUficando	
cole cionando	Memorando		
cole cionando	Pesquisando Sinônimo		Memória: lembrança, anamnese, memoração, recordação, relembração, rememoração, reminiscência. Objeto: 1 coisa, peça, instrumento, aparelho, artefato, dispositivo, exemplar, peso, treco, troço, trem, apetrecho Coletar: colher, recolher, apanhar, reunir, juntar.

Fonte: Próprio autor, 2023

Para o processo de nomeação, foi retomado o conceito do projeto, e verbalizado as ações a ser aplicada nesse produto, como: Coleccionar, coletar, juntar, etc. Também foi levado

em consideração palavras chaves da pesquisa feita, como: Museu, lugar de memória, livro objeto, objeto de memória, Musa, etc.

Foi feito também uma pesquisa de palavras sinônimas, como, sinônimo de memória: Lembrança, anamnese, memoração, recordação, relebrança, rememoração, reminiscência. Similares de objeto: uma coisa, peça, instrumento, aparelho, artefato, dispositivo, exemplar, peso, treco, troço, trem, apetrecho. Sinônimo de Coletar: Colher, recolher, apanhar, reunir, juntar.

Com essas palavras coletadas, foram feitas algumas tentativas de junção das palavras, como: MusEUficando, Memorando, Rememorando, Arteando, Artesando, Trecionando. Gerando palavras fictícias e reais. Mas com esse processo, não foi definido um resultado satisfatório.

Retomando à pesquisa, leva-se em consideração que o conceito está próximo ao que se entende por museu: Local de objetos de memória, pertencentes a uma pessoa ou momento histórico, palavra advinda de “*mouseion*”, que era o templo dedicado às musas.

Na Grécia antiga, as Musas são as filhas de Zeus com Mnemósine, a Deusa da Memória. A partir dessa palavra, foram feitas alterações para chegar a um nome satisfatório que represente a memória, sem citar diretamente o nome de Mnemósine.

Figura 27 – Geração de palavras inventadas a partir das palavras Zeus, Mnemósine e Musas



Fonte: Próprio Autor, 2023

Com essa experimentação, foram geradas alternativas e selecionada a palavra “Mnemosí”. A palavra se mostra similar a palavra “museu” e remete à deusa da memória Mnemósine e carrega significado.

Paleta de cores

A definição da paleta de cores foi criada como base um painel visual. Esse painel coleta diferentes obras artísticas em que Mnemósine, a Deusa grega da Memória, está representada, para manter a proposta abordada no naming. A pesquisa foi feita através do google imagens.

Após a criação do painel visual, foram retiradas cores que estão bastante presente nessas imagens. A partir disso, foi feita combinação de cores que aparecem com mais frequência e que se sejam complementares entre si.

A cores extraídas das obras, são opacas e sem seaturação. Para trazer a ideia de algo atual, moderno, de objeto que seja duradoura e se opor a ideia de antiguidade, foi adicionado maior vibração nessas cores antes de fazer a combinação.

Figura 28 – Painel visual das obras das musas para a geração da paleta de cores

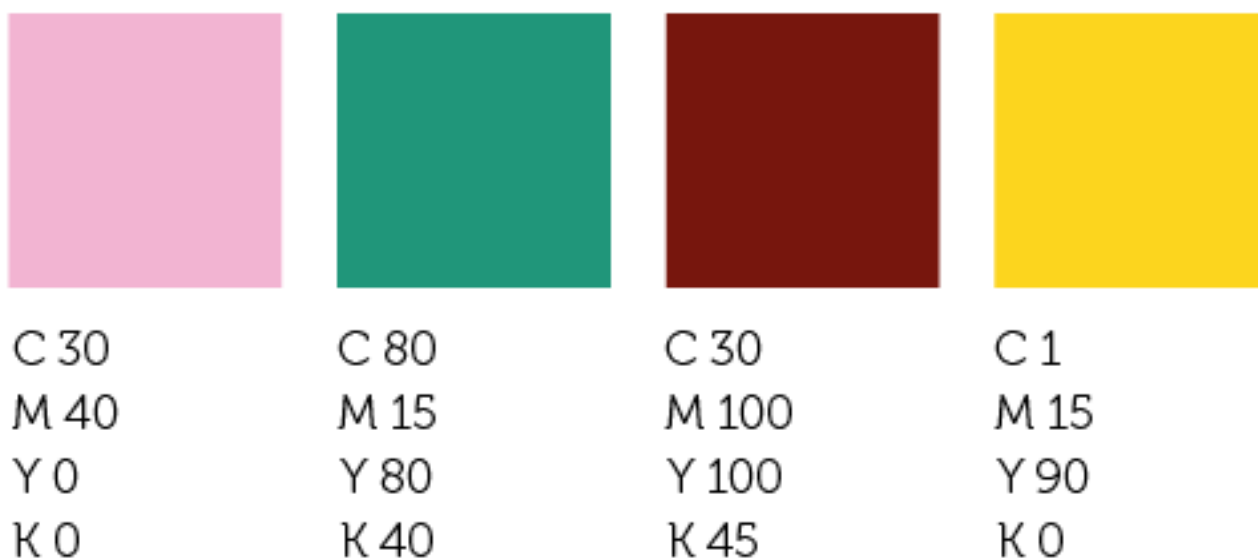


Fonte: Próprio Autor, 2023

Com experimentações, de combinação de cores e identificando qual cores poderiam ser simplificadas, como o verde e o azul que estão muito presente nas obras, podem ser simplificadas com um tom de verde água. O verde é complementar ao rosa, outra tonalidade muito presente nas obras.

Levando em consideração o formato, que será impresso para se tornar um produto físico, foi selecionada cores na escala CMYK, configuração de cores utilizada nas impressoras. Foi definido a seguinte paleta de cor como principal:

Figura 29- Paleta de Cores Selecionadas



Fonte: Próprio autor, 2023

Definição de Tipografia

A tipografia selecionada teve como base uma fonte serifada, para causar boa legibilidade e trazer a estética renascentistas que possuem nas obras, tendo em vista que o projeto deriva dessas obras.

A busca pela fonte foi feita pela Adobe Fonts, por fontes que possueissem serifa e legibilidade. Foi encontrado a fonte: Museo Sans.

Figura 30 - Tipografia Museo Sans por Jos Buivenga



Fonte: Adobe Font.¹²

Outros componentes da Identidade Visual

Após a definição da paleta de cores, foi feita experimentações para transmitir a identidade visual no produto. Uma das alternativas foi coletar alguns dos objetos mais citados, como: Carta, foto, bilhete, desenho e outros nem tão comum, como papel de balinha, embalagens, panfletos. Esses objetos foram escaneados e colocados em teste como capa do livro, como capa de capítulos.

Figura 31- Imagens scaneadas



Fonte: Próprio autor, 2023

As imagens foram Scaneadas em uma impressora HP Deskjet 6868, em tamanho A5 com qualidade de 1200 dpi no formato imagem JPG. Com as imagens escaneadas, foi feito experimentações para compor a identidade visual da caixa e do livro que será inserido

¹² Disponível em: <<https://fonts.adobe.com/fonts/museo-sans>>. Acesso em: 2023

Figura 32– Primeira e segunda alternativa para a capa do Livro Objeto



Fonte: Próprio autor, 2023

Essas experimentações geraram o seguinte resultado, como mostra a imagem acima. Conclui-se que, por ser um livro que estimule o usuário a coletar objetos, poderia ser feita uma nova alternativa, que transmita a mensagem de algo manual. Sendo assim, foram feitas experimentações de pinturas manuais, para substituir o efeito degradê.

Texturas

Foi feita experimentação com Aquarela escolar Acqua Color Cis, em papel aquarela Canson 300g. Outra experimentação foi com tinta acrílica sobre o mesmo papel. Por último, foi feito a técnica de marmorização.

A marmorização possui diferentes formas de ser executada. Uma possibilidade é por tinta à óleo dissolvido e Tiner. Em uma vasilha é colocado água e depois colocado essa tinta a óleo dissolvida, para gerar composições que simulem o mármore. Ao finalizar a composição, pode-se utilizar objetos como pente de metal para movimentar a tinta na água. Ao finalizar, é

colocado uma folha de alta gramatura e que seja apropriada para receber água, como a folha de aguarela 300g ou folha algodão.

Outra técnica para a marmorização é a de dissolver um espessante, chamado metil celulose, na água e bater no liquidificador até se tornar um gel espessante. Ela será utilizada como base em uma vasilha. A tinta a ser utilizada é a tinta acrílica dissolvida em água. A tinta é colocada na vasilha, o espessante impede que a tinta afunde, pode ser utilizado objetos como pente de metal para movimentar a tinta e criar a composição

A técnica utilizada para a execução desse trabalho, foi a técnica de marmorização com Spray. É utilizado tinta spray de uso geral, para metal e madeira, pois por não serem muito oleosas, é possível boiar na água e fixar no papel. Em uma tigela com água, é jogado o spray de forma que não afunde. Essa técnica não permite movimentar a tinta com outros instrumentos, como por exemplo o pente de metal, pois a tinta sai com contato de objetos externos. Pois isso, é necessário fazer a composição apenas com a tinta spray. Esse processo deve ser rápido, para que a tinta não seque.

Após a composição feita, é colocado uma folha de algodão no tamanho A3. Essa experimentação foi realizada com auxílio do Professor João Paulo Soares.

Figura 33 – Processo de Marmorização



Fonte: Próprio autor; 2023

Conclusão do processo de marmorização. As tinas devem ser por marcas que não possui muito óleo em sua composição,

As folhas precisam ficar em repouso para a secagem, que dura em torno de 5 horas. É importante que, após a secagem completa, seja feita uma camada de verniz para proteger a tinta de possível descamação. Essa proteção foi feita por Verniz em Spray fosco.

Figura 34- três de todos os resultados, as duas imagens a direita foram as selecionadas



Fonte: Próprio Autor, 2023

O produto será uma caixa em formato de gaveta, portanto, será necessária uma grande quantidade de folhas para fazer a encadernação. Cada vez que é feita a técnica de marmorização, é gerada resultados diferentes, ou seja, impossibilitando a execução de várias páginas iguais. Para manter uma linearidade na encadernação, foi gerado uma nova etapa de execução, o processo de escanear e tratar essas imagens.

Foi feita uma seleção dos resultados para iniciar a próxima etapa. Ao total foram geradas nove alternativas, na qual duas foram selecionadas para esse processo.

Figura 35 - Resultados da marmorização



Fonte: Próprio Autor, 2023

Digitalização e tratamento das texturas

A pintura selecionada foi digitalizada em uma impressora HP Deskjet ink Advantage 3636. A predefinição para a digitalização foi: Foto JPG, em toda área de impressão do scanner: 30 x 21,5 cm, com cor e na resolução 1200 dpi.

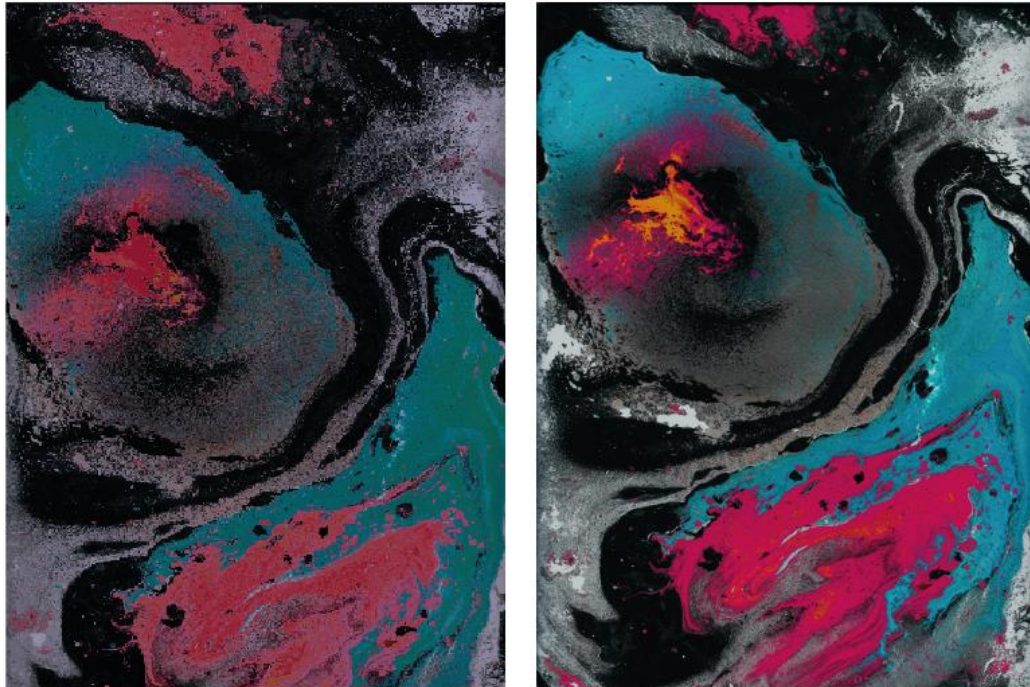
Esse processo leva, em média, de 5 a 10 minutos pela alta qualidade. Ao finalizar essa etapa, é possível salvar a imagem em pdf ou JPG. Foi selecionado o formato JPG para ser tratada no Adobe Photoshop.

Figura 36 – Imagem antes e após o scanner



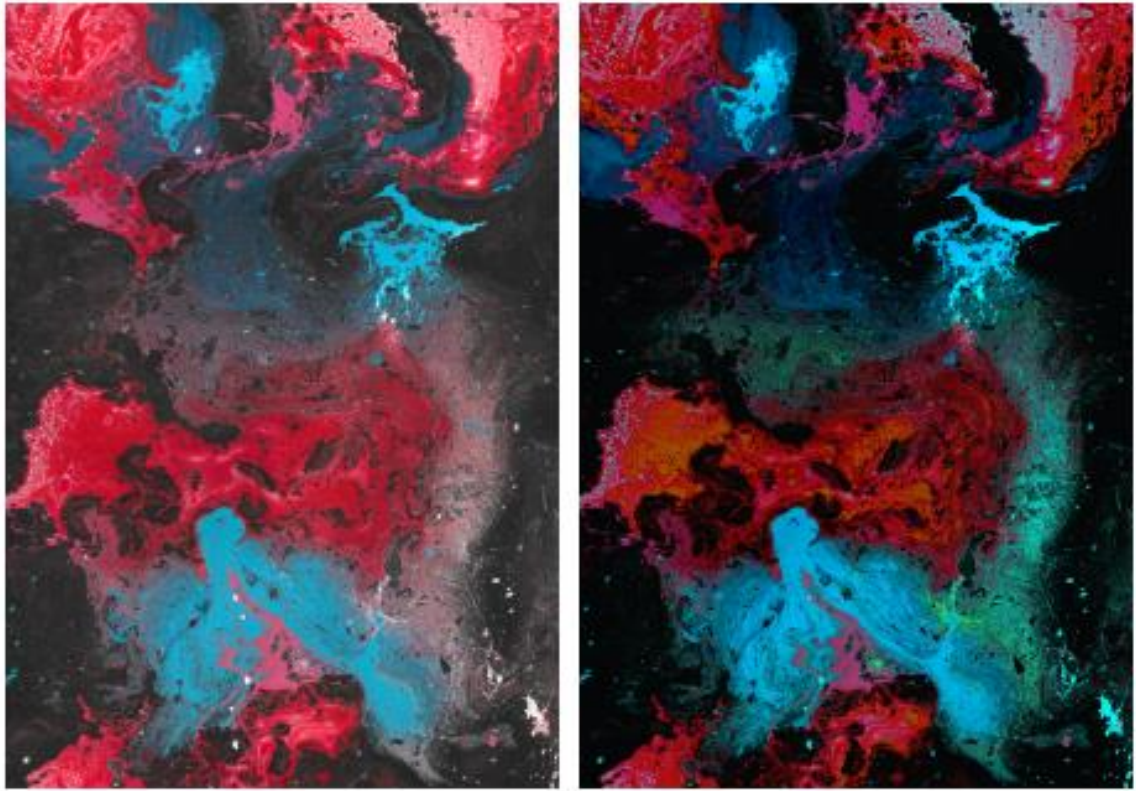
Fonte: Próprio autor, 2023

Figura 37- Imagem após o tratamento no Photoshop, duas alternativas.



Fonte: Próprio autor via Photoshop,2023

Figura 38- Imagem após o tratamento no Photoshop, duas alternativas.



Fonte: Próprio autor via Photoshop, 2023

Foram selecionados duas pinturas marmorizadas para o processo de scanner com qualidade 1200 dpi. Apenas uma foi utilizada em grande parte da identidade visual modelo físico.

Diagramação do livro

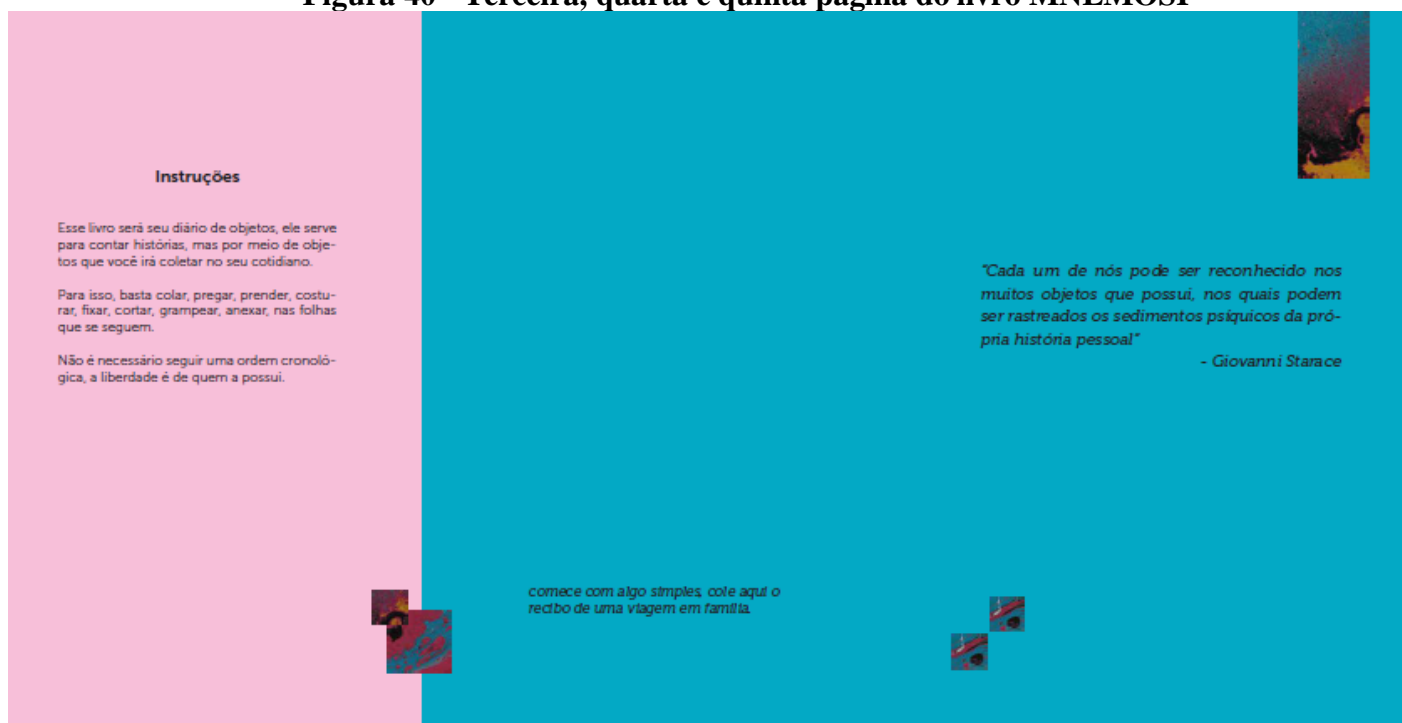
Com a identidade visual selecionada, foi criada toda diagramação do livro objeto. O livro será o suporte para maior parte dos objetos, como cartas, papéis, bilhetes, entre outros. Seguindo as necessidades do projeto, a diagramação, em sua maior parte, possui espaços para que esses objetos sejam colocados. Acompanha algumas frases de conceitos e entendimentos da memória, adquiridos pela pesquisa.

Figura 39: As três primeiras páginas de Mnemosí



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Figura 40 - Terceira, quarta e quinta página do livro MNEMOSÍ



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

No processo de diagramação das páginas do livro objeto Mnemosí, a opção escolhida foi o formato sanfonado. Levando em consideração a qualidade de impressão desejada, foi

necessário adequar toda a diagramação dentro de uma folha A3, utilizando o papel couchet 170g como suporte na gráfica. O tamanho A2 não é suportado para esse tipo de papel em gráficas convencionais. Vale ressaltar que, apesar de ser um livro sanfonado, optou-se por imprimir apenas em um lado das páginas.

Para compor o livro, foram planejadas 25 páginas, sendo que a primeira e a última página não contêm informações relevantes, pois servem apenas como suporte para prender o livro na caixa. Na contracapa, é apresentado o título "Mnemosí" e o subtítulo daquele livro, nesse caso sendo "O livro da família". Nas páginas três e quatro, é feita uma introdução ao livro e fornecidas instruções de uso. Na quinta página, uma frase é incluída para incentivar a coleta do primeiro objeto de memória para "Mnemosí". A sexta página é composta por uma frase sobre objetos de memória, selecionada a partir de pesquisas realizadas sobre o tema, se tratam de citações de autores utilizados na pesquisa.

A partir da sexta página, definiu-se o padrão das próximas. Levando em consideração que todo o livro é composto por frases que conceituam a memória, objetos de memória e sua importância, é fundamental reservar espaço para a colocação dos objetos de memória, portanto, a frase selecionada é centralizada, permitindo que as laterais sejam preenchidas pelos objetos. A fonte escolhida possui tamanho de 14 pt, proporcionando boa legibilidade, e a tipografia utilizada para compor as páginas é a Museo Sans 500. Não há frases em todas as páginas, para dar liberdade para o usuário de preenche-las, sendo feito um intervalo de três a quatro páginas para uma melhor organização do conteúdo. Para manter a identidade visual do livro, utilizamos, em todas as páginas, pequenos elementos da marmorização e dispostos entre as páginas.

Figura 41 - Páginas sexta, sétima e oitava de Mnemosí



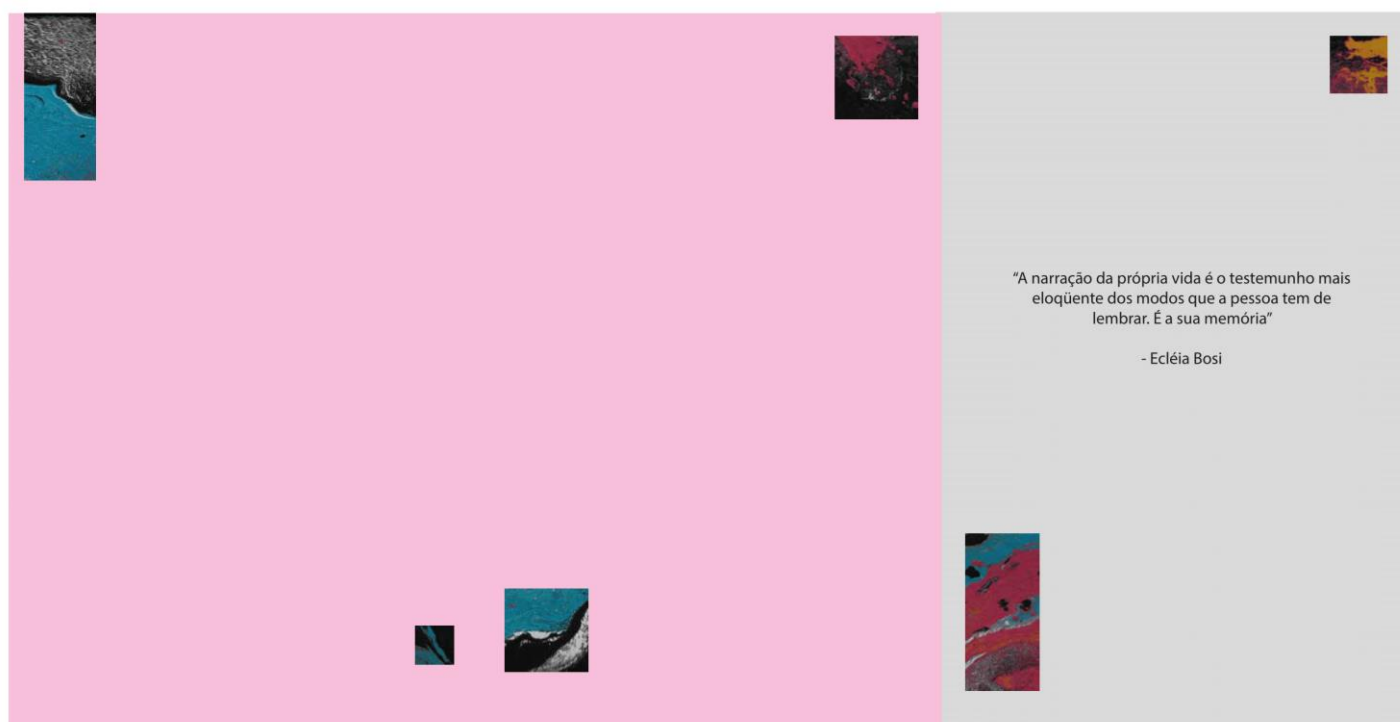
Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Figura 42- Décima, décima primeira e décima segunda página do livro



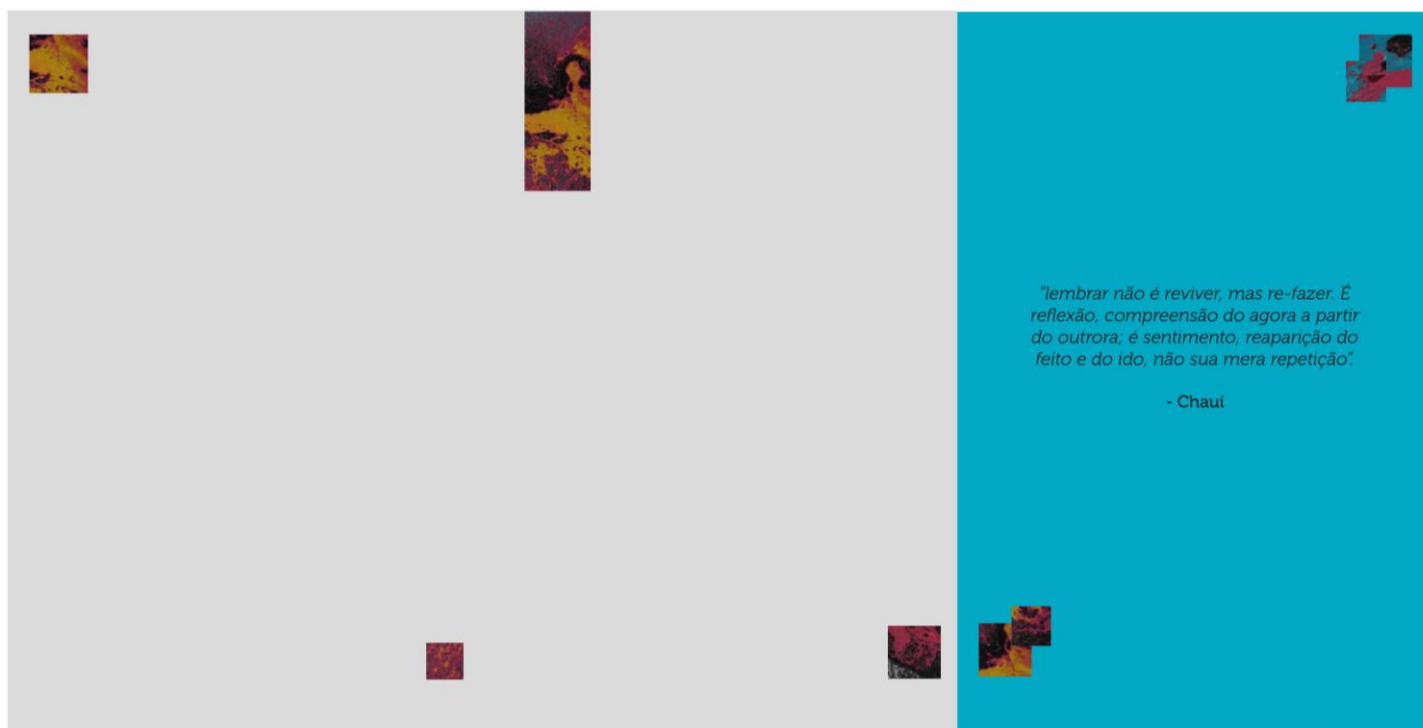
Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Figura 43- Décima terceira, décima quarta e décima quinta página do livro



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Figura 44- Décima sexta, décima sétima e décima oitava página do livro



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Figura 45 - Décima nona, vigésima, vigésima primeira página do livro



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Figura 1146-Vigésima segunda, vigésima terceira e vigésima quarta página do livro



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Figura 47- 12Capa do livro

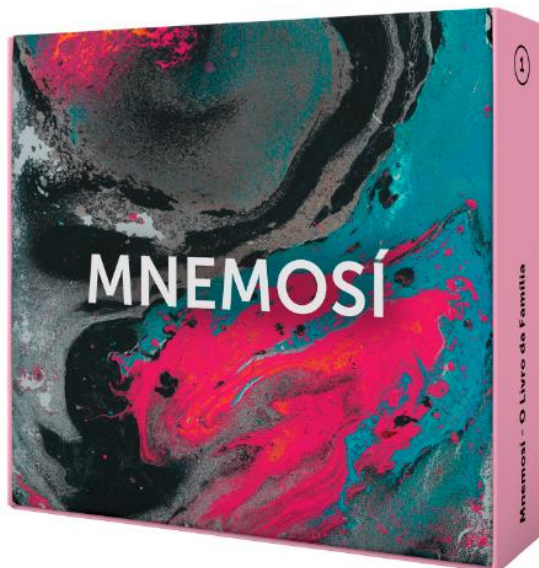


Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Prototipagem

Outra etapa do processo foi a criação de protótipo para ser possível a visualização da coleção Mnemosí e os seis livros que a compõem, como é mostrado nas imagens abaixo:

Figura 48 - PROTOTIPAGEM



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Foi realizado o protótipo do Livro II “O livro dos Objetos”, o protótipo do livro III “Livro do Sentimento” e o livro IV “O livro dos Lugares”.

Figura 49: Modelos virtuais da coleção



Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Também foi executado um modelo virtual que simula toda a coleção distribuída na parede.

Figura 50: Modelo virtual de toda coleção na parede



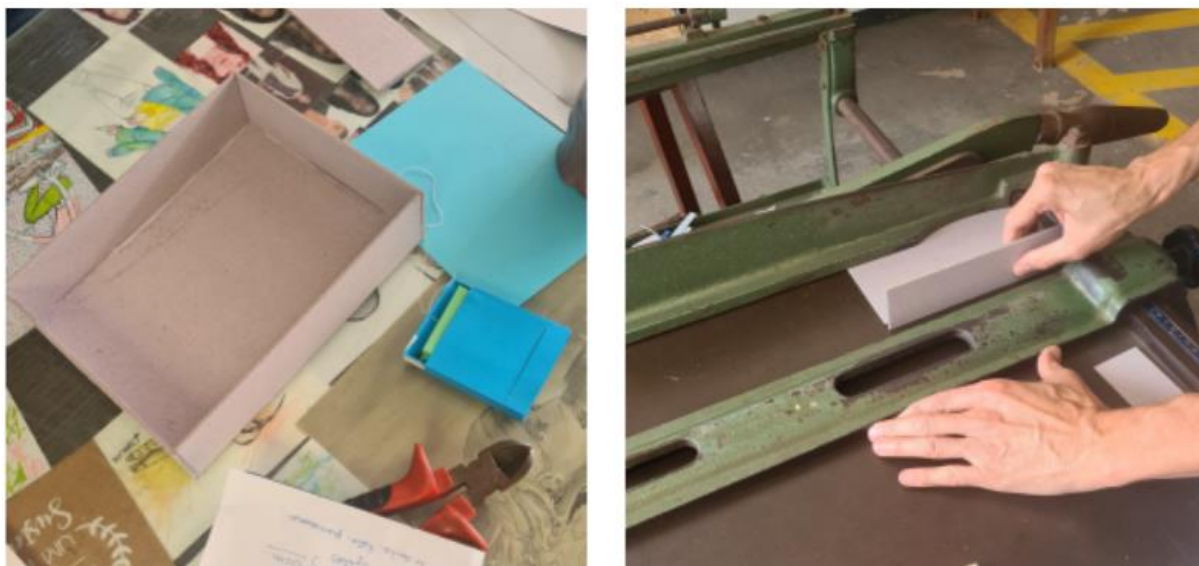
Fonte: Próprio Autor, Adobe Illustrator, 2023

Execução do modelo em tamanho real

Para a execução do modelo em tamanho real, foi selecionado apenas dois livros da coleção, o primeiro livro “Mnemosí: O livro da Família” e segundo livro “Menemosí: O livro dos objetos”. Foi utilizado o Papelão cinza de 3mm. As medidas foram cortadas para se adequar as dimensões do projeto, primeiro foram executadas as gavetas e encapadas com papel Couchê 170g. Depois foi feita a proteção da gaveta, também encapada em 170g. Todo processo de execução das caixas foi auxiliado pelo Sérgio Ferreira, profissional com experiência em execução de caixas.

Processo de execução:

Figura 51- Processo de execução da caixa em papelão e corte da caixa



Fonte: Próprio Autor, 2023

O modelo final são duas caixas acartonadas com dimensões total de 23cm x 17,5cm, com abertura no tipo gaveta e puxador com fita de cetim de 2cm de espessura. As caixas são revestidas com papel couché fosco 120g/m², com impressão em policromia 4/0.

O primeiro modelo a ser executado foi o livro “Mnemosí: O livro da família”, para coleta de objetos de memória que o leitor considera como relações familiares, não sendo necessário a relação cosanguínea para representar. Esse livro acompanha o livro leporello, diagramado como foi mostrado anteriormente.

A caixa temática acondiciona um livro objeto com dobras tipo sanfona, 22cm x 16,5 com impressão policromia 4/0, recortes (se houver) em pontos específicos indicados no projeto. Acompanham as caixas diversos objetos como elástico de fixação, cliques...

No segundo livro, “Mnemosí: O livro dos objetos” tem-se uma estrutura diferente do primeiro livro. Ele é o suporte de objetos com maior dimensão, como chaveiro, pulseiras, óculos, relógios, entre outros. Possui uma abertura em janela e um visor plastificado para proteção e visualização desses objetos, com divisória interna feita com papel acartonado de 3mm.

Figura 52- Caixa embalagem, o livro e os elementos de papelaria que o acompanham



Fonte: Próprio Autor, 2023

Figura 53 – Modelo em tamanho real “O livro da família” – Livro Aberto



Fonte: Próprio Autor, 2023

Esse livro acompanha, alguns objetos de papelaria, como cliques, marca página e argona de fichário. Esses objetos são sugestivos para utilização na coleta de objetos de memória, como é mostrado na imagem abaixo:

Figura 54 – Objetos de papelaria



Fonte: Próprio Autor, 2023

Figura 55 – “Mnemosí: Livro da família” aberto



Fonte: Próprio Autor, 2023

O modelo final são duas caixas acartonadas com dimensões total de 23cm x 17,5cm, com abertura no tipo gaveta e puxador com fita de cetim de 2cm de espessura. As caixas são revestidas com papel couché fosco 120g/m², com impressão em policromia 4/0. Recomenda-se a plastificação fosca para proteção. Caixa de objetos com visor... (não sei bem como ficou esse visor no final, qual material) e divisão interna feita com papel acartonado de 3mm. A caixa temática acondiciona um livro objeto com dobras tipo sanfona, dimensões de tanto por tanto, impressão policromia 4/0, recortes (se houver) em pontos específicos indicados no projeto. Acompanham as caixas diversos objetos como elástico de fixação, cliques...

Figura 56 – A capa do livro “Mnemosí: Livro da família”



Fonte: Próprio Autor, 2023

Figura 57 – A capa do livro “Mnemosí: Livro da família”



Fonte: Próprio Autor, 2023

Figura 58 – Livro “Mnemosí: Livro da família” aberto



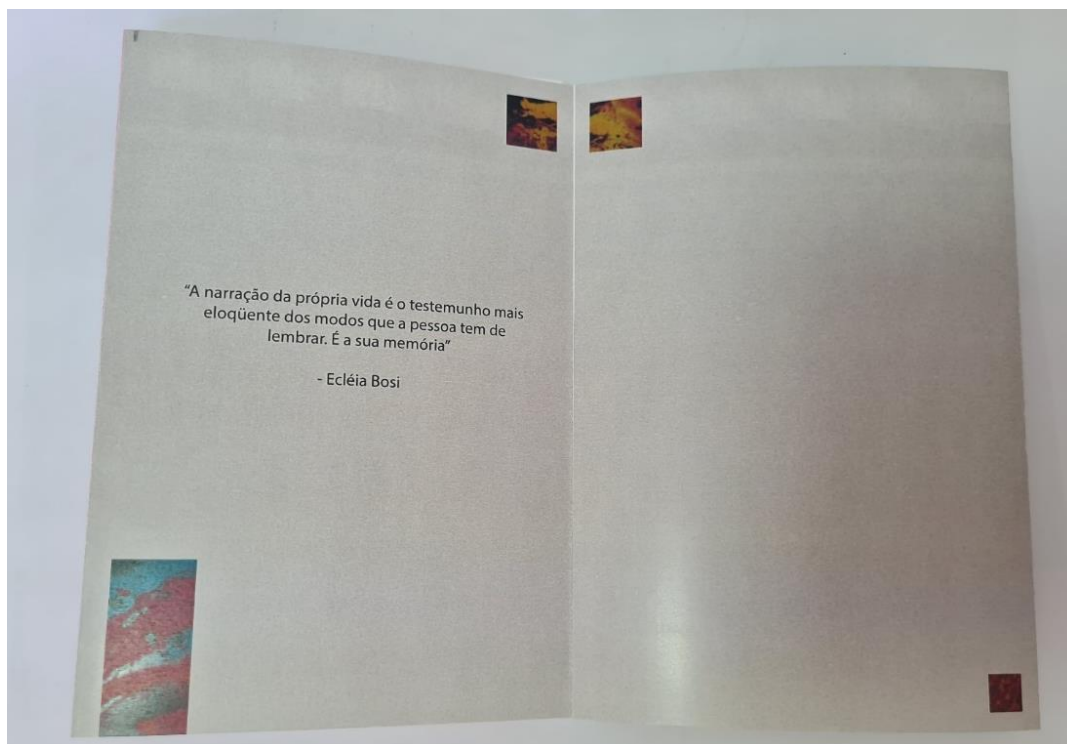
Fonte: Próprio Autor, 2023

FIGURA 59 Foto das páginas onze e doze do livro 1 “Mnemosí: O livro da Família”



Fonte: Próprio Autor, 2023

FIGURA 60 - Foto da página quinze e dezesseis do livro I “Mnemosí: O livro da família”



Fonte: Próprio Autor, 2023

FIGURA 61 - Páginas de “Mnemosí: O livro da família” preenchida com objetos.



Fonte: Próprio Autor, 2023

FIGURA 62 – Outras Páginas de “Mnemosí: O livro da família” preenchida.



Fonte: Próprio Autor, 2023

FIGURA 62- O livro II “Mnemosí: Livro dos objetos” afixado à parede.



Fonte: Próprio Autor, 2023

FIGURA 64 - Foto frontal do livro 2 “Mnemosí: O livro dos objetos” afixado à parede.



Fonte: Próprio Autor, 2023

As imagens a seguir mostram como o livro dois “Mnemosí: O livro dos objetos” preenchido com: chaveiros de viagens, pulseira de evento e os óculos de minha vó.

FIGURA 64 - Foto frontal do livro 2 “Mnemosí: O livro dos objetos” preenchidos com objetos de memória



Fonte: Próprio Autor, 2023

FIGURA 65 - Foto frontal do livro II “Mnemosí: O livro dos objetos” preenchido com objetos de memória.



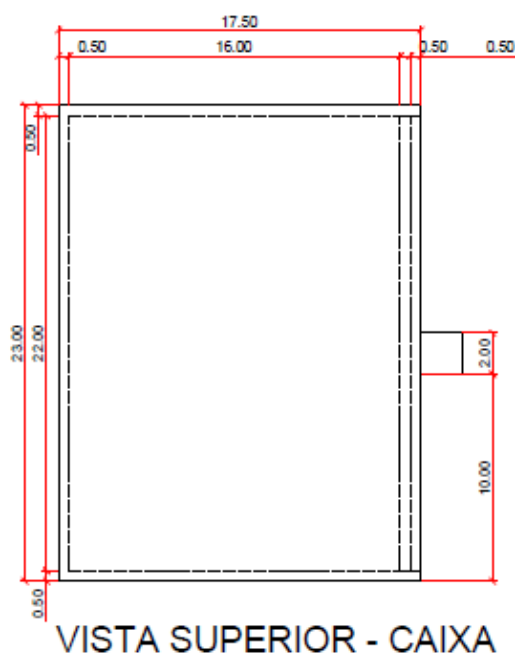
Fonte: Próprio Autor, 2023

DESENHO TÉCNICO

Desenho técnico do primeiro livro, “Mnemosí: O livro da família” com dimensões da caixa, levando em consideração a espessura do papel cartonado e papel de encadernação.

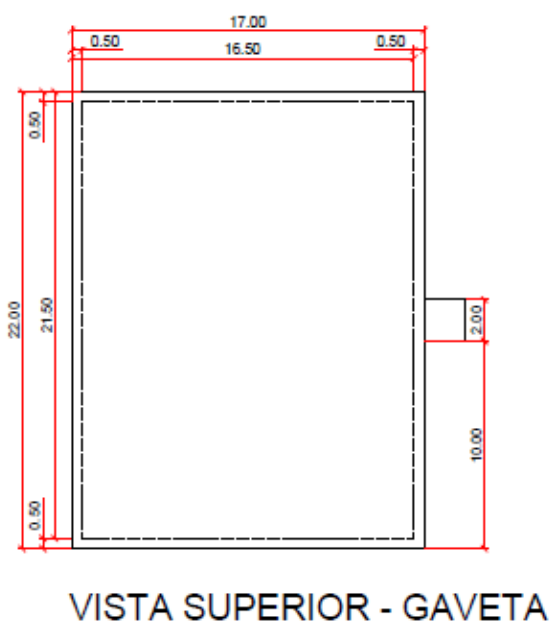
Desenho sem escala.

FIGURA 66 - Desenho Técnico da caixa



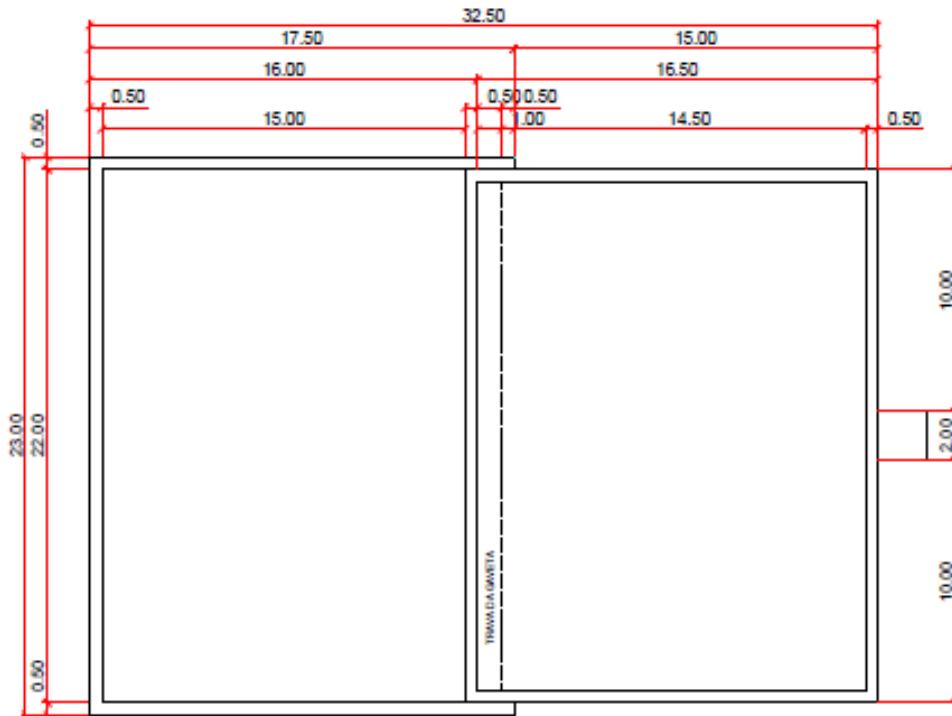
Fonte: Próprio Autor, Autocad, 2023

FIGURA 67 - Desenho Técnico - vista superior da Gaveta fechada



Fonte: Próprio Autor, Autocad, 2023

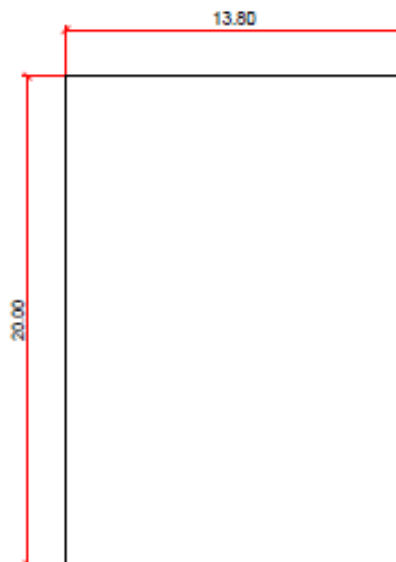
FIGURA 68 - Desenho Técnico da vista superior da Gaveta aberta



VISTA SUPERIOR - ABERTO

Fonte: Próprio Autor, Autocad, 2023

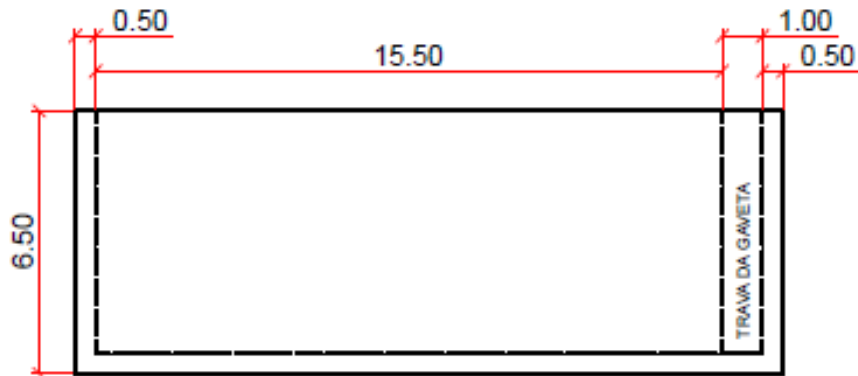
FIGURA 69 - Desenho Técnico da dimensão do livro



DIMENÇÃO DO LIVRO

Fonte: Próprio Autor, Autocad, 2023

FIGURA 70 - Desenho Técnico da vista inferior da caixa



VISTA INFERIOR

Fonte: Próprio Autor, Autocad, 2023

FIGURA 71 - Desenho Técnico da vista lateral da caixa



VISTA LATERAL B

Fonte: Próprio Autor, Autocad, 2023

CONCLUSÃO

A memória, representada pela Livro Objeto “Mnemosí”, desempenha um papel fundamental na valorização de nossas lembranças e no incentivo à novas vivências. Ao relembarmos momentos passados, por meio de objetos, podemos reviver emoções e sensações,

Mnemosí compartilha objetos que carregam memórias, narrando a história de nossa identidade e do que já fomos. Valorizar nossa própria existência através da memória é uma forma de reconhecer a importância de cada vivência e de cada história que construímos ao longo do tempo.

Cada lembrança é moldada pelo filtro subjetivo do tempo e da experiência presente, portanto, nada será como antes. No entanto, ao revisitarmos nossas memórias, compreendemos a natureza transitória de todas as coisas e abraçamos a singularidade de cada momento vivido.

Ao narrar nossas memórias, construímos uma ponte entre o passado e o presente, compartilhando nossas experiências individuais e preservando a história coletiva. Valorizando o lugar da memória, reconhecemos a importância de preservar os espaços físicos que guardam vestígios do passado. Além disso, o livro objeto se revela como uma possibilidade de valorização dessas memórias, permitindo-nos conectar com outras vivências e perspectivas, honrar tradições e preservar narrativas que poderiam se perder no tempo.

Dessa forma, *Mnemosí* reflete sobre a importância da memória e seu impacto em nossas vidas. Ao valorizar os objetos do cotidiano, que, se tornam objetos biográfico, compartilhar nossas histórias, abraçamos a singularidade de nossa existência, enriquecemos nossa jornada e transmitimos conhecimento e experiências às gerações futuras.

Vejo em *Mnemosí* a possibilidade de colocar os objetos de memória que irei um dia coletar, das viagens que irei fazer, dos momentos que irei viver, das pessoas que ainda irei conhecer, como também a possibilidade de visualizar tantas lembranças que tenho da minha tão recém falecida Vó, Isabel Gonçalves de Souza, preservando sua memória e tornando as lembranças que tive dela algo a se valorizar.

REFERÊNCIA

- BOSI, Ecléa. *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. 7. ed. São Paulo: Companhia das Letras. 1994a. 484p;
- DUTRA, TM, and Letícia Pedruzzi Fonseca. "O valor da memória combinada ao design." *Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC. Blucher Design Proceedings* . No. 2. 2014;
- FARIA, Priscila Lena. *On graphic memory as a strategy dor design history*. São Paulo: Design histories: tradition, transgression and transformation, 2014;
- FUSARI, Maria F. de Rezende e; FERRAZ, Maria Heloísa C. de T. *Arte na Educação Escolar*. 4. reimp. São Paulo: Cortez, 2000. 148p;
- MOURA, Mônica et al. *DESIGN CONTEMPORÂNEO E O RESGATE DA MEMÓRIA: PROJETO INTERDISCIPLINAR*. *Blucher Design Proceedings*, v. 2, n. 9, p. 2869-2881, 2016;
- Pimenta, Maria. *Diálogo*. 2022. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/137545361/Dialogo?tracking_source=search_projects%7CLivro+do+artista. acesso em: 2023;
- REIS, Shayenne Resende. *Um olhar do design gráfico sobre memória, efêmeros e afeto: deline-ando a memória gráfica brasileira*. *Anais... Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos*, v. 8, p. 242-252, 2015.
- SCHMIDT, Maria Luisa Sandoval; MAHFOUD, Miguel. *Halbwachs: memória coletiva e experiência*. *Psicologia Usp*, v. 4, n. 1-2, p. 285-298, 1993;
- WITTLIN, A. S. *The Museum: its history and its tasks in education*. London, 1949. Acesso em: 2022
- LOPES, Júlia Navarro. *Aracê*. Araras, 2019. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/81980783/Livro-de-Memorias?tracking_source=search_projects%7CLivro+mem%C3%B3ria. Acesso em: 2023
- Garcia, Michael. *Aridez*. Paracambi, 2017. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/81980783/Livro-de-Memorias?tracking_source=search_projects%7CLivro+mem%C3%B3ria. Acesso em: 2023
- Guzman, Linda Messias. *Figurativamente*. 2022. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/156287227/Livroexperimentalfigurativamente?tracking_source=search_projects%7CLivro+Objeto. Acesso em: 2023
- Pimenta, Maria Inez. *Diálogo*. Portugal, 2022. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/137545361/Dialogo?tracking_source=search_projects%7CLivro+do+artista. Acesso em: 2023
- ALEXANDER, Edward P.; ALEXANDER, Mary; DECKER, Juilee. *Museums in motion: An introduction to the history and functions of museums*. Rowman & Littlefield, 2017.



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1069 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP 74605-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Ana Maria Gonçalves de Almeida e Souza do Curso de Design, matrícula 20192004200168, telefone:(62) 98153-8808 e-mail anasouza1998@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado MNEMOSÍ: OBJETOS DE MEMÓRIA POR MEIO DO DESIGN, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 12 de junho de 2023.

Assinatura do autor:

Ana Maria G. de Almeida e Souza

Nome completo do autor: Ana Maria Gonçalves de Almeida e Souza

Genilda S. Alexandria

Assinatura do professor-orientador:

Nome completo do professor-orientador: Genilda Alexandria