

Estudos sobre a Memória Gráfica Brasileira (MGB) e a História do Design têm crescido entre pesquisas acadêmicas de Design no país. Muitas dessas investigações vêm sendo desenvolvidas sob a égide do Design da informação, fato este que motivou avaliar a relação existente entre os campos. Nesse sentido, este capítulo pretende refletir sobre como a memória gráfica e a história do Design vêm sendo discutidas, em artigos científicos, que tratam de questões relacionadas ao Design da informação (DI). Conhecer como essas áreas se relacionam, e como esses estudos se realizam, pode contribuir para proporcionar um melhor aproveitamento das inter-relações existentes entre esses campos – e como se imbricam –, de forma a construir estudos mais frutíferos e alicerçados em bases mais sólidas.

Para avaliar a relação entre os temas apontados, buscou-se realizar uma revisão em artigos científicos, publicados em eventos e periódicos brasileiros, que tratam mais especificamente do Design da informação. Com esse objetivo, foi realizado um levantamento na plataforma *Blucher Proceedings* nos Anais do Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI), no eixo História e Teoria, e também em artigos selecionados para publicação na revista *InfoDesign* e nos *Selected Readings*, no recorte temporal entre os anos de 2016 a 2021. Foi eleito como critério trabalhos na área de memória gráfica e de história do Design brasileiro que possuíam estreita ligação na condução de suas pesquisas com o campo do DI. Assim, privilegiamos aqueles que apresentavam conceitos do DI ou evidências desta relação. Quanto aos artigos do CIDI, ainda se utilizou como critério, aqueles indicados para apresentação oral. Nessa perspectiva, foram identificados, inicialmente, 28 artigos considerados relevantes e, por exclusão – aqueles cujos temas se distanciaram da nossa abordagem –, foram assim escolhidos 14 artigos.

Quadro 7.1: Artigos selecionados organizados por ano de publicação.
Fonte: Elaborado por Lócio (2023).

TÍTULO	AUTOR(ES)	LOCAL DA PUBLICAÇÃO	ANO
<i>Revistas Capixabas publicadas na década de 1910: análises gráfica e editorial</i>	Amanda Martinelli das Neves e Letícia Pedruzzi Fonseca	CIDI	2021
<i>Um olhar sobre vinhetas e ornamentos tipográficos: O Catálogo de 1930 da Tipografia Hennies Irmãos & Cia.</i>	Jade Samara Piaia e Priscila Lena Farias	CIDI	2021
<i>Capas de discos de rock brasileiro dos anos 1980: proposta de modelo de análise visual de conjuntos de artefatos gráficos</i>	Paulo Eduardo Moretto e Priscila Lena Farias	CIDI	2021
<i>Uma análise de referências e significados associados às representações de animais presentes em rótulos de aguardente de meados do século XX</i>	Swanne Almeida e Solange Coutinho	CIDI	2021

<i>A “garota moderna” na Revista Capixaba na década de 1960</i>	Cecilia Moronari Leite e Letícia Pedruzzi Fonseca	CIDI	2021
<i>Anúncios de oficinas tipográficas paulistanas (1900-1930): análise comparativa das fontes tipográficas utilizadas</i>	Fabio Mariano Cruz Pereira e Priscila Lena Farias	InfoDesign v. 18, n. 2	2021
<i>Visualização de Dados e Memória Gráfica Brasileira: o caso Orlando da Costa Ferreira</i>	Almir Mirabeau, Edna Cunha Lima e Guilherme Cunha Lima	CIDI	2019
<i>Memória Gráfica de Pernambuco: Luís Jardim sob a ótica do design da informação</i>	Bruno Pereira Verissimo e Silvio Barreto Campello	CIDI	2019
<i>Apontamentos históricos sobre material de divulgação e cartelas dos filmes do Ciclo do Recife: A filha do advogado e Aitaré da praia</i>	Larissa Constantino M. de Oliveira e Isabella Aragão	CIDI	2019
<i>Metáforas e gráficos pictórico-esquemáticos de Nigel Holmes</i>	Ricardo Cunha Lima	InfoDesign v. 16, n. 3	2019
<i>Visualizing data on graphic memory research</i>	Priscila Lena Farias	Selected Readings	2019
<i>Proposta de ficha de coleta de dados para análise de acervos de imagens</i>	Luiza Avelar Moreira e Letícia Pedruzzi Fonseca	CIDI	2018
<i>Um olhar sobre o modelo analítico de Clive Ashwin aplicado nas ilustrações de Vera Cruz artista gráfico em Pernambuco – fins do século XIX e início do século XX</i>	Íkaro Oliveira e Solange Coutinho	CIDI	2018
<i>Conjunto Metodológico para Pesquisa em História do Design a partir de Materiais Impressos</i>	Letícia Pedruzzi Fonseca, Adriana Pereira Campos e Daniel Dutra Gomes	InfoDesign v. 13, n. 2	2016

A seguir, serão apresentados alguns conceitos de memória gráfica, história do Design e Design da informação, com o objetivo de entender as possíveis relações existentes entre eles.

O CAMPO DA MEMÓRIA GRÁFICA E A HISTÓRIA DO DESIGN

Inicialmente, é oportuno trazer definições e reflexões sobre o campo da memória gráfica e da história do Design tendo como base alguns autores. Destaca-se que as discussões sobre os conceitos mais generalizados de memória e história se potencializaram ainda no início do século XX. Tais discussões apontam algumas distinções e semelhanças entre esses campos. Pierre Nora (1994, p. 9) argumenta que a memória se refere à transmissão de referências do passado de forma espontânea, susceptíveis a revitalizações e é “afetiva e mágica”, enquanto a história se relaciona a uma produção intelectual do passado, “demanda análise e discurso crítico”.

Nessa mesma linha, Lucilia de Almeida Neves Delgado (2003) afirma que diferentemente da história, a memória não tem a realidade como referência e está mais relacionada à ficção. No entanto, aponta que a memória e a história têm em comum “as construções de identidades e a representação do passado” (DELGADO, 2003, p. 21). Para essa autora, não há, portanto, oposição entre a memória e a história, mas distinções quanto às suas naturezas.

Já Nora (1994) revela outras diferenças entre o conceito de memória e o de história, afirmando que enquanto a primeira permanece com referência a lugares, a segunda subsiste em acontecimentos. Ainda destaca que a memória pode estar em múltiplos lugares. Os lugares da memória podem surgir de forma espontânea, mas há aqueles que são criados à medida que ocorre um sentimento de perda da memória natural. Esses lugares criados, segundo Nora (1994), mesmo de aparência material, como depósito de arquivos, só são um lugar de memória se investidos de simbolismo. Nesse sentido, é possível considerar um artefato gráfico produzido em uma determinada época – como lugar de memória –, concordando assim com Fonseca

(2021), quando ressalta que estes “são vestígios memoriais de uma prática e da produção em design”.

Os estudos tanto de memória como da história relacionados ao Design são relativamente recentes no Brasil. Segundo Priscila Farias e Marcos da Costa Braga (2018, p. 11), o estudo da memória gráfica, especificamente no Brasil, só se configura como um campo de pesquisa no final dos anos 1980 e início de 1990 e vem se tornando um campo mais consistente a partir de 2008, ano do início do projeto de pesquisa intitulado “Memória Gráfica Brasileira”, que reunia pesquisadores de Universidades do Rio de Janeiro, Recife e São Paulo.

A memória gráfica é conceituada por Farias e Braga (2018, p. 10) como “uma linha de estudos que busca compreender a importância e o valor de artefatos visuais, em particular impressos efêmeros, na criação de um sentido de identidade local”. No Brasil, esse campo de estudo, apesar de não ser novo, tem crescido e se fortificado a partir do século XXI. Segundo Cardoso (2018, p. 10), a expressão Memória Gráfica Brasileira (MGB), “com direito a iniciais maiúsculas”, foi criado por Egeu Laus.⁰¹ Edna Cunha Lima (2018, p. 16) aponta que o termo MGB tem se referido a estudos sobre “a produção pré-design, ou seja, dos séculos XIX e XX, antes do advento do Design moderno no Brasil”, que, segundo ela, teria ocorrido nos anos 1950.

Em geral, estudos no âmbito da memória gráfica refletem costumes, hábitos, relações sociais, elementos da cultura de uma sociedade. Dessa forma, Farias e Braga (2018) apontam que a memória gráfica compartilha interesses com outros campos de estudos, como a cultura visual, cultura impressa ou cultura de impressão, cultura material, memória coletiva e história do Design. Neste capítulo, interessa destacar que o campo da memória gráfica, apesar de derivar dos estudos definidos, como história do Design, se diferencia deste em alguns aspectos.

Um ponto distinto seria a amplitude da pesquisa. O campo da memória gráfica estuda aspectos que vão além do que se considera como Design Gráfico, podendo estudar diferentes tipos de criações e peças de comunicação visual ligadas ao universo gráfico, como

01 Egeu Laus é designer e destacado pesquisador de capas de discos.

ilustrações, fotografias, certas aplicações de tipografias, entre outros. Muitas vezes, não se conhece a autoria desses artefatos e não necessariamente eles são frutos de uma criação original (FARIAS; BRAGA, 2018). Como sublinha Edna Cunha Lima (2018, p. 16), o campo da memória gráfica se formou em torno do que a história do Design tradicional desconsidera.

Assim, com um leque maior de objetos e temas de pesquisa em relação ao campo da história do Design, a memória gráfica não só contribui para o enriquecimento da história do Design, por meio de estudos de artefatos gráficos⁰² e de profissionais, quando a autoria é identificada, mas também contribui para o entendimento da própria prática profissional:

[...] estudos sobre memória gráfica não só contribuem para inserir artefatos gráficos na esfera da cultura material e coletiva de um povo, mas também contribuem para o debate sobre os postulados da identidade profissional do designer gráfico (FARIAS; BRAGA, 2018, p. 21).

Por se tratar de pesquisas que se debruçam, muitas vezes, sobre artefatos cuja autoria é desconhecida, Farias e Braga (2018) observam que frequentemente estes trabalhos têm como foco a análise da linguagem visual e das técnicas empregadas, se aproximando da história da cultura material. Como muitas vezes a função comunicacional é o parâmetro mais relevante de avaliação nesses estudos, acredita-se, então, que estes se aproximam do campo do Design da informação.

O CAMPO DO DESIGN DA INFORMAÇÃO

02 Segundo Farias e Braga (2018, p. 23) “artefato gráfico é qualquer objeto produzido pelo homem para realizar funções relacionadas à comunicação por meios visuais, incluindo objetos bi ou tri dimensionais, considerados em seus aspectos de potenciais transmissores de informação”.

Os constantes avanços tecnológicos na história mundial aumentaram o fluxo de informações, deixando mais em evidência a importância do Design, em especial o da Informação. Embora pareça um campo atual, pesquisadores apontam que ele sempre existiu. Para melhor entendimento, apresenta-se, a seguir, algumas definições e compreensões acerca do Design da informação.

O *International Institute for Information Design – IIID*, fundado na Áustria em 1986, em publicação no *idX (Information Design Exchange)*, conceitua o Design da informação como:

Planejamento e formatação do conteúdo de uma mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer às necessidades de informação dos destinatários pretendidos (INFORMATION DESIGN EXCHANGE *idX*, 2007, p. 8, tradução nossa).⁰³

Nessa mesma linha, a Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI), apresenta a definição, atualizada em 2020, como:

Design da Informação é uma área do Design cujo propósito é a definição, planejamento e configuração do conteúdo de uma mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer as necessidades informacionais dos destinatários pretendidos e de promover eficiência comunicativa (SBDI, 2020, n.p.).

É pertinente ressaltar que David Sless (1994) enfatiza a importância do gerenciamento do processo do uso da informação para garantir um resultado satisfatório:

03 *Information Design is the defining, planning, and shaping of the contents of a message and the environments in which it is presented, with the intention of satisfying the information needs of the intended recipients (Information Design Exchange idX, 2007, p. 8).*

Um bom design de informação não significa mais apenas criar um excelente objeto que incorpore a informação. Além disso, significa garantir que o processo – o traço intangível do uso da informação – seja satisfatório. O foco principal não é mais exclusivamente na fabricação de artefatos. Em nossa própria sociedade, o desafio é gerenciar satisfatoriamente o processo, a relação entre informação e usuário (SLESS, 1994, p. 6, tradução nossa).

Assim, considerando essas acepções, fica claro que para o DI não basta apenas a produção da informação, mas é necessário que ela seja efetiva e satisfaça o destinatário. Nesse sentido, Rob Waller (2016, p. 36) destaca que embora o DI trate tanto de aspectos visuais quanto verbais, há uma maior preocupação com as necessidades do usuário do que com a expressão artística. Nessa concepção, por estar centrado nos usuários, o campo do DI, segundo Jorge Frascara (2016, p. 59), exige tratamentos diferenciados para cada situação e público-alvo.

Entretanto, para os pesquisadores da linha de Design da Informação do PPGDesign da UFPE, o DI é o campo que:

estuda no âmbito teórico e experimental, as práticas de negociação de sentidos dados aos artefatos de informação em seus **contextos socioculturais, históricos e contemporâneos**, e que tem como intuito **a mediação entre pessoas e sistemas simbólicos**, de forma que a construção dos significados se dê mais próxima ao desejado (RANOYA; COUTINHO; MIRANDA, 2022, p. 21, grifo nosso).

Portanto, no âmbito do citado Programa de Pós-graduação, o DI nos oferece uma relação mais próxima com os estudos da história e da memória gráfica, ao tratar os contextos socioculturais, históricos e contemporâneos objetivando a mediação entre pessoas e sistemas simbólicos. Ao mesmo tempo que aproxima o indivíduo, como

sujeito da ação e da construção de significado, excluindo a noção de que ele é apenas um utilizador.

É relativamente recente a identificação do Design da Informação como uma disciplina, no entanto, como muitos pesquisadores enfatizam, a partir do momento em que se passa a produzir artefatos informacionais com objetivos comunicativos claros, o DI estava presente. Sendo assim, a prática informacional já existia antes mesmo de uma institucionalização como disciplina. O gráfico de Charles Joseph Minard (1781-1870) realizado em 1861⁰⁴ é um exemplo apontado recorrentemente dessa ação. Ainda se pode citar outras evidências anteriores, como as apresentadas por David Sless (1994), entre estas – um artefato com 40.000 anos, gravado em osso de animal – que estudiosos acreditam ser um calendário lunar. Há outros exemplares nessa linha.

RELAÇÃO DO DI COM A MEMÓRIA GRÁFICA E A HISTÓRIA DO DESIGN BRASILEIRO

Uma dimensão importante da área do Design da informação é o estudo da linguagem gráfica dos artefatos (COUTINHO, 2011, p. 42), em especial, à de Michael Twyman⁰⁵ (1979, 1985) ou outras, também analíticas, como a de Paul Mijksenaar (1997). Pelo fato de essas teorias da Linguagem Gráfica (LG) servirem como instrumento de análise também para os estudos da memória gráfica, na edição do *Fronteiras do Design 3: [in]formar novos sentidos*, os autores Lima et al. (2022) fortalecem a aproximação desse campo com o do DI.

04 Esse gráfico representa as perdas devastadoras do exército de Napoleão em Moscou (TUFTE, 2001, p. 44).

05 Em seu estudo Michael Twyman propõe a diferenciação dos elementos da linguagem gráfica pelos modos de simbolização pictórico (desenhos e/ou fotografias), verbal (palavras e/ou dígitos) e esquemático (todas as formas gráficas que não forem pictóricas ou verbais, como esquemas, gráficos etc.). Para outras informações, ver Twyman (1979, 1985).

A proximidade entre a LG e o DI é percebida nos artigos científicos selecionados neste levantamento. Este tópico apresenta os resultados dessa avaliação. Foi percebido que as pesquisas sobre os primórdios do Design brasileiro se apoiam e desfrutam do campo do DI de diferentes formas. O olhar pelo viés do DI oferece suporte, seja em termos práticos ou reflexivos, para esse tipo de pesquisa. A seguir, são apresentadas, de forma sintética, quatro questões percebidas nos artigos avaliados:

01. DI como **processo de pensamento**;
02. DI como forma de **organização dos dados** para análise e **visualização de resultados** (infográficos, gráficos, mapas digitais com interação do usuário ou outros);
03. DI e os estudos da linguagem gráfica como perspectiva para **análise de artefatos** no campo da memória gráfica e história do Design;
04. Relação do DI com **profissionais** que trabalharam nos primórdios do Design no Brasil e suas produções.

Observou-se a pluralidade de perspectivas pelo viés do Design da informação na condução dos estudos em memória gráfica e história do Design. Nota-se que essas questões muitas vezes se entrelaçam. Por exemplo, a maior parte dos estudos de artefatos no campo da memória gráfica ocorre por meio de coleta de dados, organização, análise e apresentação dos resultados, tudo isso muitas vezes conduzido pelo processo de pensamento geral do DI. Em muitos casos, essas investigações têm o cuidado com a visualização dos dados com o intuito de garantir a eficiência da comunicação das informações extraídas. Também pesquisas que têm como foco os profissionais pioneiros tendem a estudar os artefatos criados por eles se apoiando em metodologias e autores que contribuem para o campo do DI.

Dessa forma, essas diferentes publicações avaliadas, embora foquem em assuntos diversos, têm o DI como fio condutor que permeia todas as questões da pesquisa (Figura 7.1). Como a figura em questão tenta mostrar, pode haver interseções entre as diferentes questões de pesquisa, mas todas orientadas pelas perspectivas do

Figura 7.1: Algumas relações do estudo da memória gráfica e da história do Design com o DI. Fonte: Elaborado por Lócio (2023).

DI. Será abordado, em seguida, como cada um desses aspectos aparecem nos artigos pesquisados.



DI COMO PROCESSO DE PENSAMENTO

Procedimentos de Design da informação podem trazer contribuições relevantes aos estudos na área de memória gráfica e de história do Design. Nesse levantamento, foi percebido como esses estudos se apoiam no Design da informação, na condução das pesquisas desde o planejamento inicial, passando pela maneira de abordar e refletir sobre o objeto de estudo e até os conceitos adotados. O DI também fornece suporte aos procedimentos técnicos e metodológicos da pesquisa, ou seja, nas atividades de coleta de dados, categorização, estruturação, análise do material por meio do estudo da linguagem gráfica, e também à apresentação dos resultados com visualização dos dados.

Essa contribuição do DI fica evidente nos estudos analisados. Em sua pesquisa sobre materiais impressos, Fonseca et al. (2016, p. 151)

destacam que o DI acompanha três etapas: 1) elaboração da ficha de análise do impresso; 2) análise dos dados coletados (em planilha de tabulação); e 3) a discussão dos resultados da pesquisa (em gráficos de análise). Assim, baseados em Wildbur e Burke (1998), os autores apontam que o pesquisador assume o papel do designer da informação (ou infoDesigner) quando se encarrega de selecionar e organizar as informações, além de garantir a eficácia da mesma.

Dessa forma, os procedimentos do DI estarão presentes tanto no que diz respeito à organização de dados, à elaboração de fichas de análise e à própria análise, como também na apresentação dos resultados. Como apresentado na Figura 7.1, o DI como *processo de pensamento* perpassa as diferentes questões de pesquisa que serão mostradas a seguir.

DI COMO FORMA DE ORGANIZAÇÃO DOS DADOS PARA ANÁLISE E VISUALIZAÇÃO DE RESULTADOS

Um dos aspectos relevantes percebidos nas publicações avaliadas sobre a memória gráfica e a história do Design que se relacionam com o DI, diz respeito à visualização dos dados. Em um primeiro momento, para tratamento e análise desses e depois na apresentação dos resultados.

Em estudos na área de memória gráfica e de história do Design, é comum, além da pesquisa bibliográfica, a coleta de diversos materiais imagéticos, resultando, assim, em uma grande quantidade de arquivos. Dessa forma, a organização se torna essencial para sistematizar os procedimentos de pesquisa. Nesse ponto, recursos de Design da informação podem facilitar a identificação dos dados coletados, proporcionando compreensibilidade para a análise e o tratamento dos mesmos garantindo bons resultados na pesquisa.

Nesse sentido, entre os artigos investigados, três demonstram como a utilização de recursos gráficos pode transformar os dados levantados em informações mais claras. O artigo de Moreira e Fonseca (2018) aponta ações importantes, por exemplo, o uso de cores para

representar diferentes grupos de informações em tabulação de planilhas ou outros tipos de formatações. Além disso, a definição do modelo de gráficos de acordo com cada tipo de informação contribui para melhor avaliação na pesquisa. Dessa forma, procedimentos de DI podem permitir uma melhor visualização e identificação de determinadas questões. Moreira e Fonseca (2018) destacam a importância do Design da informação nos estudos de memória gráfica e história do Design.

A relevância da visualização de dados em pesquisas que envolvem grande quantidade de informações é apontada também por Mirabeau, Cunha Lima e Cunha Lima (2019). No artigo destacado, *Visualização de Dados e Memória Gráfica Brasileira: o caso Orlando da Costa Ferreira*, discutem-se as possibilidades de métodos de pesquisa para o campo da memória gráfica por meio de ferramentas computacionais, entre esses os programas que oferecem visualização de dados, subsídios que possibilitam uma melhor análise no material estudado (MIRABEAU; CUNHA LIMA; CUNHA LIMA, 2019, p. 2441).

Também no artigo *Visualizing data on graphic memory research*, Farias (2019) aponta como as técnicas de visualização auxiliam na organização e análise dos dados históricos. Esse trabalho mostra como se pode apresentar de forma interativa resultados de uma pesquisa. As informações desse estudo sobre empresas gráficas paulistanas destacam-se pela forma inovadora como são apresentadas. Em um website, essas informações são visualizadas por meio de tecnologia digital com mapas interativos georreferenciados, que possibilitam a visualização de dados tanto geográficos quanto temporais, dentro de um determinado recorte. Essa forma de visualização dos dados proporciona uma interessante experiência ao usuário. A autora destaca:

Pesquisa sobre memória gráfica trata, essencialmente, com dados visuais e, portanto, pode se beneficiar da aplicação de estratégias e técnicas de visualização antigas e novas [...]. Essas estratégias e técnicas de visualização ajudaram na organização e análise dos

dados coletados, fornecendo pistas e evidências para interpretação (FARIAS, 2019, p. 112, tradução nossa).⁰⁶

Assim, a análise dos artigos levantados mostrou as diferentes estratégias visuais utilizadas para transformar toda a gama de informação coletada, em pesquisas no campo da memória gráfica e da história do Design em dados acessíveis e compreensíveis, tanto no momento do tratamento dos dados quanto na apresentação dos resultados.

DI NOS ESTUDOS DE ARTEFATOS EM MEMÓRIA GRÁFICA E HISTÓRIA DO DESIGN

Pesquisas que estudam artefatos gráficos antigos sob a luz do DI mostraram-se recorrentes entre os artigos avaliados. Foram encontrados nesses artigos estudos referentes a artefatos gráficos, como revista (NEVES; FONSECA, 2021), rótulos (ALMEIDA; COUTINHO, 2021), capas de disco (MORETTO; FARIAS, 2021), fontes tipográficas (PEREIRA; FARIAS, 2021), vinhetas e ornamentos tipográficos (PIAIA; FARIAS, 2021). Essas pesquisas se concentram em materiais impressos, como é comum em muitos estudos sobre artefatos no campo da memória gráfica e história do Design. No entanto, entre as publicações avaliadas, há estudos também sobre artefatos do audiovisual, como a pesquisa sobre cartelas decoradas com textos para filmes do cinema mudo, do início do século XX (OLIVEIRA; ARAGÃO, 2019).

O que se percebe é que as pesquisas sobre artefatos gráficos têm como objetivo, muitas vezes, avaliar as características técnicas do objeto de estudo (formato, papel usado, tipo de impressão), os elementos da linguagem gráfica (pelos seus modos de simbolização pictórico, verbal e esquemático) ou ainda os sistemas informacionais

06 *Research on graphic memory deals, essentially, with visual data, and therefore can benefit from the application of old and new visualization strategies and techniques.[...] Those visualization strategies and techniques helped in the organization and analysis of the data gathered, providing clues and evidences for interpretation (FARIAS, 2019, p. 112).*

(hierarquia da informação, composição, relação texto e imagem, entre outros). Portanto, muitos autores acham apropriado avaliar o objeto de estudo pela perspectiva do Design da informação.

Alguns desses artigos propõem estratégias metodológicas e bases conceituais de autores que contribuem para a área do Design da informação. Algumas pesquisas também utilizam conceitos de áreas transversais, mas sob a ótica do Design da informação, como o trabalho de Ricardo Cunha Lima (2019), que utiliza a linguística cognitiva e a retórica visual, especificamente a metáfora, para avaliar infográficos criados pelo designer Nigel Holmes. Esse artigo tem como foco as produções de um determinado profissional, então dá ênfase também ao responsável por essas criações.

RELAÇÃO DO DI COM PROFISSIONAIS QUE TRABALHARAM NOS PRIMÓRDIOS DO DESIGN NO BRASIL E SUAS PRODUÇÕES

É recorrente em pesquisas em memória gráfica e história do Design ter como foco os profissionais que trabalharam nos primórdios do Design no país, aqueles primeiros produtores de conteúdo gráfico. De fato, entre as publicações avaliadas, há aquelas que ressaltam profissionais gráficos, suas trajetórias e suas produções, como os artigos de Verissimo e Barreto Campello (2019) e Oliveira e Coutinho (2018), enquanto outras pesquisas destacam mais especificamente as obras realizadas por eles. Apoiados nos conceitos do Design da informação, esses autores relacionam essa linha de estudo à prática profissional executada por esses designers pioneiros. Os pesquisadores percebem como DI as linguagens visuais e simbólicas utilizadas por esses artistas gráficos na forma de transmitir e organizar as informações. Em geral, é relatado como essas imagens são carregadas de simbolismo cultural de uma determinada época, corroborando com o entendimento da linha de DI do PPGDesign da UFPE.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As diversas pesquisas coletadas nesse levantamento na área da memória gráfica e da história do Design possuem objetivos distintos, mas todas foram realizadas com o amparo do Design da informação. Os resultados das avaliações revelaram alguns aspectos na relação entre esses campos.

As dimensões identificadas nesta amostra, revelam, na nossa compreensão, que o DI *como processo de pensamento* está no núcleo central das demais situações de pesquisa, seja: *como forma de organização dos dados*, contribuindo no processo e nas estratégias utilizadas para a análise e *visualização dos resultados*; nos *estudos de artefatos* dos campos de memória e história, muitas vezes associados ao uso da linguagem gráfica; ainda, nos *estudos dos profissionais* que trabalharam nos primórdios do Design no Brasil e suas respectivas produções.

Embora o universo tenha se restringido a artigos em periódicos, anais de eventos ou publicações selecionadas dos mesmos, de um curto período de tempo, podemos inferir que a relação entre os campos se mostrou profícua, complementar ou mesmo intrínseca. Pode-se, portanto, manifestar a presença de tal articulação, inerente ao campo do DI, como uma promissora base epistemológica, para estudos da memória gráfica e da história do Design brasileiro.

Não obstante, para confirmar tal suposição, precisaríamos ampliar o escopo para teses, dissertações, livros, entre outros documentos, além de atualizar e ampliar o período investigado. De toda maneira, a reflexão apresentada no capítulo, oferece pistas dos tipos de colaborações identificadas, que podem ser úteis aos estudos de memória gráfica e história do Design por meio do campo do Design da Informação.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, S. S. T. de; COUTINHO, S. Uma análise de referências e significados associados às representações de animais presentes em rótulos de aguardente de meados do século XX. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1355-1370.

CARDOSO, R. Apresentação. Memória gráfica do agreste. *In: VALADARES, P. (org). Memória gráfica do agreste*. Recife: CEPE, 2018. v. 1.

COUTINHO, S. O Sistema informacional nos rótulos comerciais de cachaça em Pernambuco (1940-1970). *In: BARRETO CAMPHELLO, S.; ARAGÃO, I. (orgs.). Imagens Comerciais de Pernambuco: ensaios sobre os efêmeros da Guaianases*. Recife: Néctar, 2011. v. 1, p. 32-55.

CUNHA LIMA, E. Impressões sobre a Memória Gráfica do Agreste. *In: (org.) VALADARES, P. Memória Gráfica no Agreste*. Recife: CEPE, 2018. v. 1, p. 12-17.

DELGADO, L. de A. N. História oral e narrativa: tempo, memória e identidades. *Conferência de abertura do VI Encontro Nacional de História Oral (ABHO) da PUC-MG*, 2003.

FARIAS, P. L.; BRAGA, M. da C. (org.). *Dez ensaios sobre memória gráfica*. São Paulo: Blucher, 2018.

FARIAS, P. L. Visualizing data on graphic memory research. *In: Selected Readings of the 8th Information Design International Conference - Information Design: Memories*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 93-114.

FONSECA, L. P.; GOMES, D. D.; CAMPOS, A. P. Conjunto Metodológico para Pesquisa em História do Design a partir de Materiais Impressos. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação*. v. 13, n. 2, 2016, p. 143-161.

FONSECA, L. P. Memória Gráfica Brasileira. *CHAPON – Cadernos de design/Centro de Artes da UFPEL*. v. 2, 2021, p. 6-24.

FRASCARA, J. Data, Information, Design, and Traffic Injuries. *In: OVEN. O. P.; POZAR, C. On Information Design*, 2016, p. 53-72.

INFORMATION DESIGN EXCHANGE - idX. Core Competencies. *What information designers know and can do*. International Institute for Information Design – IIID Public Library, 2007. Disponível em: <https://www.iiid.net/idx-information-design-core-competencies/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

LIMA, R. C. Metáforas e gráficos pictórico-esquemáticos de Nigel Holmes. *In: Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 222-236.

LIMA, R. C.; MIRANDA, E. R.; RANOYA, G.; ANDRADE, R. de C.; MEDEIROS, R. Novas frentes de pesquisa em visualização da informação. *In: RANOYA, G.; COUTINHO, S. G.; MIRANDA, E.R. (orgs.). Fronteiras do design 3: [in]formar novos sentidos*. São Paulo: Blucher, 2022, v. 3, n.III, 1-4, p. 26-49.

MIJKSENAAR, P. *Visual function: an introduction to information Design*. Rotterdam:010 Publishers, 1997.

MIRABEAU, A.; CUNHA LIMA, E.; CUNHA LIMA, G. Visualização de Dados e Memória Gráfica Brasileira: o caso Orlando da Costa Ferreira. *In: Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 2435-2443.

MOREIRA, L. A.; FONSECA, L. P. Proposta de ficha de coleta de dados para análise de acervos de imagens. *In: Anais do 8º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2018, p. 1208-1224.

MORETTO, P. E.; FARIAS, P. L. Capas de discos de rock brasileiro dos anos 1980: proposta de modelo de análise visual de conjuntos de artefatos gráficos. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1516-1527.

NEVES, A. M. das; FONSECA, L. P. Revistas Capixabas publicadas na década de 1910: análises gráfica e editorial. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1408-1432.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *In: Les lieux de memoire. I La Republique*. Paris, Galimard, p. XVIII-XLII. Tradução Yara Aun Khoury. Editions Galimard. Programa de Pós-Graduados em História: PUC-São Paulo, 1994.

OLIVEIRA, I. S. C. S.; COUTINHO, S. G. Um olhar sobre o modelo analítico de Clive Ashwin aplicado nas ilustrações de Vera Cruz artista gráfico em Pernambuco – fins do século XIX e início do século XX. *In: Anais do 8º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2018, p. 1306-1319.

OLIVEIRA, L. C. M. de; ARAGÃO, I. R. Apontamentos históricos sobre material de divulgação e cartelas dos filmes do Ciclo do Recife: A filha do advogado e Aitaré da praia. *In: Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 2132-2145.

PEREIRA, F. M. C.; FARIAS, P. L. Anúncios de oficinas tipográficas paulistanas (1900-1930): Análise comparativa das fontes tipográficas utilizadas. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação*, v. 18, n. 2, 2021, p. 27-36.

PIAIA, J. S.; FARIAS, P. L. Um olhar sobre vinhetas e ornamentos tipográficos: o Catálogo de 1930 da Tipografia Hennies Irmãos & Cia. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1313-1328.

RANOYA, G.; COUTINHO, S. G.; MIRANDA, E. R. (2022). *Fronteiras do design 3: [in]formar novos sentidos*. São Paulo: Editora Edgard Blücher, v. 3, n. III, 1-4. Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9786555502183-594/list#undefined>.

SLESS, D. What is information design? *In: Designing information for people*. Sydney: Communications Research Press, 1994, p. 1-16.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). Brasil, 2020. Disponível em: <http://www.sbdi.org.br/definicoes>. Acesso em: 12 dez. 2022.

TUFTE, E. R. *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire: Graphic Press, 2001.

TWYMAN, M. A Schema for the Study of Graphic Language. *In*: KOLERS, P. A.; WROLSTAD, M. E.; BOUMA, H. (eds.). *The Processing of Visible Language*. Nova Iorque & Londres: Plenum Press, 1979, vol. 1, p. 117-150.

TWYMAN, M. Using pictorial language: a discussion of the dimensions of the problem. *In*: DUFFY, T. M.; WALLER, R. (eds.) *Designing Usable Texts*. Academic Press, New York, 1985, p. 245-322.

VERISSIMO, B. P.; CAMPELLO, S. R. B. B. Memória Gráfica de Pernambuco: Luís Jardim sob a ótica do design da informação. *In*: *Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 2375-2385.

WALLER, R. Transformational Information Design. *In*: OVEN, O. P.; POZAR, C. *On Information Design*, 2016.

WILDBUR, P.; BURKE, M. *Information Graphics: Innovative Solutions in Contemporary Design*. Thames and Hudson, 1998.

