

Design de ambientes, sustentabilidade e memória: um estudo sobre a aplicação dos conceitos no projeto do Centro de Memória em Pedro Leopoldo

Environment design, sustainability and memory: a study on the application of the concepts in the project of the Memory Center in Pedro Leopoldo

DOI:10.34117/bjdv7n7-391

Recebimento dos originais: 07/06/2021

Aceitação para publicação: 17/07/2021

Letícia Hilário Guimarães

Doutoranda e Mestra em Design (PPGD/UEMG)

Instituição de atuação atual: Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) –
Unidade Ubá

Endereço: Rua Idalina Alves, 306-Centro-São José da Lapa. CEP: 33.350-000

E-mail: hg.leticia@gmail.com

Nadja Maria Mourão

Formação acadêmica mais alta: Doutora e Mestra em Design (PPGD/UEMG)

Instituição de atuação atual: Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) - Escola
de Design

Endereço completo: Rua São Miguel, 642/28, Bairro Itapoã, Belo Horizonte, MG. CEP:
31.710-350

E-mail: nadjamourao@gmail.com

Rita de Castro Engler

PhD em Engenharia de Produção e Gestão de Inovação Tecnológica (Ecole Centrale
Paris)

Instituição de atuação atual: Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) - Escola
de Design

Endereço :Rua Luz, 101/apto.101, Bairro Serra, Belo Horizonte/ MG. CEP: 30220-080.

E-mail: rita.engler@gmail.com

Rodrigo Bicalho Mendes

Doutorando e Mestre em Arquitetura e Urbanismo (UFV)

Instituição de atuação atual: Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) -
Unidade Ubá

Endereço :Rua Cândido Martins de Oliveira, 349. Bairro Santa Bernadete, Ubá-MG.
CEP: 36502-156

E-mail: rodrigobicalhomendes@gmail.com

Jéssica Marina Barbosa de Jesus

Bacharel em Humanidades e Bacharel em Letras (UFVJM)

Endereço :Rua Francisco Primo n 25A – centro - São José da lapa. CEP: 33.350-000

E-mail: marinadtna2011@gmail.com

RESUMO

A conservação da memória e o resgate das tradições, como as lembranças e experiências que as pessoas guardam, são hoje um dos maiores patrimônios existentes que podem contribuir para a sustentabilidade futura. Por meio deste trabalho, buscou-se compreender como o ambiente pode contribuir no resgate da cultura e memória, e entender em que medida este espaço e a sustentabilidade podem agregar valor à uma cidade. Cada local possui peculiaridades, mas todos possuem uma história sobre sua construção, seus marcos importantes, seus habitantes e cultura. Faz-se necessário entender o contexto e formas de conservar esta memória e também como estas recordações podem fazer-se presentes hoje e no futuro, fortalecendo aspectos sustentáveis, além de entender como o ambiente pode contribuir para que estas recordações e construções históricas eternizem-se, no espaço que a expresse. Foi efetuado um estudo de caso para entender a eficácia do assunto proposto. Como métodos, apresenta-se o embasamento teórico, que consta a revisão bibliográfica; e a etapa exploratória - visitas técnicas no local e em espaços similares, além de entrevistas com os moradores da cidade escolhida para o estudo de caso. Procura-se ainda entender a eficácia da associação entre o design e a sustentabilidade na conservação da memória e cultura por meio do ambiente.

Palavras-chave: Design, Memória, Sustentabilidade, Território, Cultura.

ABSTRACT

The conservation of memory and the rescue of traditions, such as the memories and experiences that people keep, are today one of the greatest existing assets that can contribute to future sustainability. Through this work, we sought to understand how the environment can contribute to the rescue of culture and memory, and to understand to what extent this space and sustainability can add value to a city. Each place has its peculiarities, but all of them have a history about their construction, their important landmarks, their inhabitants, and their culture. It is necessary to understand the context and ways of preserving this memory and also how these memories can be present today and in the future, strengthening sustainable aspects, besides understanding how the environment can contribute so that these memories and historical constructions are eternalized, in the space that expresses them. A case study was carried out to understand the effectiveness of the proposed subject. As methods, we present the theoretical basis, which consists of a literature review; and the exploratory stage - technical visits on site and in similar spaces, as well as interviews with residents of the city chosen for the case study. We also seek to understand the effectiveness of the association between design and sustainability in the conservation of memory and culture through the environment.

Keywords: Design, Memory, Sustainability, Territory, Culture.

1 INTRODUÇÃO

Para todos os povos, as sensações, lembranças e experiências devem ser mantidas como patrimônio valorizando a memória, identidade e a territorialidade. Cada local possui peculiaridades, mas todos possuem histórias relacionadas às suas origens, seu desenvolvimento e cultura. O estudo de formas de conservação e resgate da memória,

produtos e costumes de determinadas regiões, vem sendo cada vez mais presentes nos dias atuais. Como apresenta Krucken (2009, p.17), “A valorização de recursos e produtos locais é um tema muito rico e complexo, pois produtos envolvem simultaneamente dimensões físicas e cognitivas”.

O objeto de estudo deste artigo busca entender como o ambiente pode apoiar no resgate e expressão da cultura/memória de uma cidade. Vê-se relevância de um estudo de caso para que se identifique, por meio da metodologia do design, como suas ferramentas e concepções podem favorecer ambientes representativos e que as memórias possam ser transmitidas às novas gerações de forma interativa, mantendo viva a cultura de uma época.

Martins (2006) discorre acerca da importância da história da cidade, descrevendo a região de Pedro Leopoldo, cidade escolhida para o estudo de caso, como um local que “[...] teve uma rica pré-história, a cidade e o município também possuem histórias interessantes, cujo conhecimento é uma necessidade para todos os seus moradores. Sem compreender sua história local, os pedroleopoldenses terão dificuldades para constituir sua memória social e sua identidade coletiva”.

Assim como em outras cidades interioranas, percebe-se um padrão, de muitas histórias a se contar, mas que se perderam na época tecnológica em que os diálogos tornam-se mais escassos e momentos em família cada vez mais raros, culturas perdem-se por não serem mais recontadas. Como diz MARTINS (2006), “[...] as cidades [...] se parecem. Mas a cidade da gente é diferente, há um mundo de coisas que nos prende a ela, há uma infinidade de coisas que a torna mais bonita... Só se vê bem com o coração”. O estudo de caso proposto na cidade de Pedro Leopoldo é uma amostragem de um estudo que pode ser realizado, através da mesma metodologia em outras cidades, em que a história é rica, e que tem sido esquecida pelos mais jovens.

Como aborda KRUCKEN (2009, p. 18) “Para dinamizar os recursos do território e valorizar seu patrimônio cultural imaterial, é fundamental reconhecer e tornar reconhecíveis valores e qualidades locais”. Assim, o design e suas ferramentas permitem a melhor compreensão do público, e também da comunicação para melhor adaptar a comunicação e possibilidades de transmitir o conhecimento à realidade local.

A metodologia da pesquisa baseia-se na revisão bibliográfica e estudo de caso em um ambiente através de projeto do resgate da memória sugerido na cidade de Pedro Leopoldo, por meio de dinâmicas e questionários aplicados junto à comunidade, para diversas faixas etárias.

Desta forma, buscou-se aprofundar nas reflexões do design que podem ser eficazes nesta abordagem como o Design Sistêmico, Design Estratégico, Design Thinking e Design de Experiência, como forma a conectá-los as necessidades identificadas.

O designer, como mediador de novos caminhos, possui grandes e eficazes ferramentas que podem, através de diversos projetos, apoiar o resgate de tradição e memórias, agregando lazer e conhecimento de maneiras inovadoras e atrativas, conectando passado e futuro, história e presente. É resgatar espaços culturais como forma de conectar gerações em um único local, em uma única história. Norman Potter (1999) diz sobre esta ação do profissional sendo a responsabilidade do designer, na verdade, produzir valor em meio a um mundo de fatos.

2 MEMÓRIA, CULTURA E CONSUMO

A memória de um povo, cidade ou local assim como sua história e cultura são aspectos que contribuem para a transformação do espaço como é configurado atualmente. Este pensamento recorrente explicita o fato de que sem entender o passado, cidades e povos não teriam evoluído e desenvolvido métodos tecnológicos imprescindíveis para os dias atuais. Este conteúdo de tamanha importância traz em pauta uma importante questão: Se a memória de um local é tão importante para sua sustentabilidade, porque não é mais repassada da mesma forma, de geração em geração?

Sem o conhecimento da cultura de uma cidade, perdem-se dados importantes que podem valorizar seu entorno, como sua construção, emancipação e progresso, ou seja, as conquistas dos antepassados. O resgate da cultura local é importante para lembrar e descrever às novas gerações como vivia-se a décadas atrás, e para futuramente, estes fatos registrados para novas gerações e estruturarem novas conquistas.

Conforme cita Smolka (2000), “[...] são muitos os sentidos de lugares da memória [...]” sendo que os mesmos possibilitam a ‘externalização da memória’, a memória nas coisas, nas (manifestações coletivas, entre outros.

Segundo Martins, no livro ‘Pedro Leopoldo: memória histórica’, o autor discorre sobre a importância do resgate da memória:

O resgate da memória histórica da região de Pedro Leopoldo é uma demanda que cresceu bastante ao longo dos últimos anos, expressa por diversos tipos de manifestações produzidas por vários segmentos da população local. Seja por intermédio de matérias veiculadas nos jornais da cidade, pela realização de mostras de documentos e fotografias antigas, pela publicação de obras de memorialistas ou por iniciativas oficiais do Poder Público Municipal, o

interesse pela história de Pedro Leopoldo alcança cada vez mais pessoas e entidades culturais (MARTINS, 2006).

Desta forma, questões relevantes devem ser apontadas: como por exemplo, qual o valor dos fatos se quando esquecidos não são repassados aos filhos e netos? De que forma consome-se este conhecimento hoje? A partir da nova geração muitos valorizam o “TER” e não o “SER”. Então pergunta-se, quão melhor cidadão será um morador consciente de sua história? Fatos importantes da cultura agregam em quem uma pessoa realmente é, de onde vem, e como seus familiares viviam. O “TER”, que muitos buscam a cada dia, preenche o momento presente, deixando a “lacuna” do passado em branco, sem referências.

Logo, questões sobre a experiência e a perda cultural ao desconsiderar as memórias e as construções coletivas precisam ser percebidas, como apresentam Mourão e Oliveira (2021):

A valorização dos saberes culturais, somados às memórias, geram experiências e emoções aplicáveis para a vida prática das novas gerações. A simples lembrança de um artefato ou lugar casual ou familiar é suficiente para fazer com que ele se eternize no coração do seu possuidor. A relação afetiva construída ao longo do tempo entre as pessoas e artefatos é um fator aplicável na lembrança de pessoas com vínculo ao grupo social, construindo laços fortes de identidade (MOURÃO; OLIVEIRA, 2021, p. 14265).

Pastori (2009) diz que “Atualmente, a cultura do consumo questiona a premissa de que consumir é viver”.

Prestes e Figueiredo (2011), defendem a ideia de que,

Designers, como os profissionais que fazem interface entre produção/consumo, encontram novas direções em sua atuação, tornando-se capazes de desenvolver sistemas que incentivam pessoas a expressar suas capacidades, ao invés de permanecerem focados em um consumo crescente de produtos [...] como agentes de desenvolvimento local (PRESTES E FIGUEIREDO, 2011).

Esta proposta sobre o design como articulador também é descrita por Krucken (2009), sendo que “[...] a perspectiva do design vem justamente ajudar nessa complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais” (KRUCKEN, 2009, p.17).

O design como mediador da cultura, pode então apoiar a criação de um meio termo no contexto atual, relembrando o passado de forma inter-relacionada através de um pensamento sistêmico agregando o âmbito social, ambiental e econômico.

3 DESIGN: CONCEITOS E APLICAÇÕES

O tema “espaços de cultura e memória” compreende diversas áreas de atuação do design, trazendo a realidade de uma necessidade sociocultural, gerada pelos avanços contemporâneos e perda da importância da passagem dos costumes e das memórias “de pais para filhos”. A procura de soluções de comunicação e criação de alternativas atrativas para os espaços, sugere conceitos de inovação e economia criativa, em que existe a possibilidade de potencializar ações e criar novas alternativas que impactam positivamente nos âmbitos socioculturais, econômicos e ambientais.

Baseado nos tópicos acima citados buscou-se conceitos que apoiem as soluções projetuais. Como Design Sistêmico, Design de Experiência, Metaprojeto, Design Estratégico e Design Thinking, que serão discutidos ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

O design sistêmico, como discorre Mourão (2011) “[...] estimula o desenvolvimento de uma visão ampla e inovadora, de combinações de produtos e serviços, estabelecendo uma intensa rede entre o sistema de produção e o sistema de consumo, que contribui para a sustentabilidade”. Desta forma, a associação deste conceito no processo projetual agrega novos caminhos e novas visões abrangentes em um sistema como um todo.

Prestes e Figueiredo (2011) complementam o pensamento de Mourão (2011) quando afirmam que “A abordagem sistêmica permite a visualização dos personagens envolvidos e suas atuações no sistema produtivo, facilitando a conexão de serviços locais e a identificação, para futura criação, de serviços inexistentes”.

Apoiando o pensamento sistêmico, Melo Filho (2009) discorre quanto a inovação e à criatividade, dizendo que:

[...] o design não pode ser colocado simplesmente como uma ferramenta, mas sim um processo inovador que usa a informação e o conhecimento a respeito de arte, ciência e comportamentos socioculturais. Tem-se como claro, portanto, a sua ação multidisciplinar, com efetivas possibilidades de prática comum a duas ou mais disciplinas ou ramos de conhecimento, atuando em sinergia e focando um objetivo comum [...] (MELO FILHO, 2009).

Com o pensamento direcionado então de forma sistêmica e multidisciplinar, sugere-se que espaços que visem resgatar tradições e culturas ofereçam experiências dentro destes locais, tornando-os assim mais reais e atrativos à população. Cardoso e Pereira (2011) dizem sobre o Design de experiência:

O design de experiência visa explorar as relações entre pessoa e projeto considerando o ser humano como ponto fundamental para o sucesso. Considera-se o usuário desde as menores etapas do projeto, tendo assim que todas as decisões projetuais devem ser pensadas. Nenhum aspecto deve ser acidental (CARDOSO E PEREIRA, 2011).

Locke (1952) também fala sobre a importância da experiência em processos de aprendizado e assimilação de conteúdo.

Todas as idéias vêm da sensação ou reflexão. Suponhamos que a mente seja, como dizemos, um papel em branco, um vazio de carácter, sem nenhuma idéia: - Como vem ele a ser guarnecido? De onde vem este vasto estoque de fantasias constantes e ilimitadas, pintadas pelo homem com praticamente infinita variedade? Onde estão todos os materiais da razão e conhecimento? Para isso eu respondo em uma palavra: da EXPERIÊNCIA (LOCKE, 1952, p. 121).

Como visto através de Cardoso, Pereira e Locke, a experiência possibilita através de projetos voltados ao usuário momentos que forneçam conhecimento futuro através das recordações dos momentos experimentados. Garret (2003) discorre bem sobre esta junção de conceitos quando diz sobre o design de experiência ser uma nova forma de pensar o Design e uma das características que definem sua importância é por ser voltado para os usuários.

Dentro da mesma linha de pensamento de Garret (2003), Brown diz sobre os 'design thinkers'.

[...] os pensadores projetuais (design thinkers) sabem que não existe um único jeito para se desenvolver o processo. Existem úteis pontos iniciais e marcadores auxiliares ao longo do caminho, mas o contínuo da inovação é mais bem representado por um sistema de espaços que se sobrepõe do que por uma sequência de passos ordenados (BROWN, 2009).

Pastori (2009) discorre e compara o processo projetual por meio do pensamento estratégico e da tendência fenomenológica de Bertola (2004), Deserti (2006) e Celaschi (2006), e conclui

[...] pode-se afirmar que Design Estratégico é aquele que, além de buscar soluções de problemas de design em uma empresa/organização em vista de seus resultados internos (problematizados no briefing), expande-se para o mercado por intermédio da interação empresa/design/sistema produto-serviço/consumidor. Nessa expansão, ressalta-se a relevância da dimensão estratégica do design (e não só de sua operacionalidade técnica) constituída no conceito de metaprojeto (PASTORI, 2009).

Metaprojeto, conceito explanado por Moraes (2006) pode ser entendido como

Metaprojeto: que vai além do projeto, que transcende o ato projetual, trata-se de uma reflexão crítica e reflexiva sobre o próprio projeto a partir de um cenário em que se destacam os fatores produtivos, tecnológicos, mercadológicos, materiais, ambientais, socioculturais e estético-formais, tendo como base análises e reflexões anteriormente realizadas através de prévios e estratégicos recolhimentos de dados. Pelo seu caráter abrangente, o metaprojeto explora toda a potencialidade do design, mas não produz out-puts como modelo projetual único e soluções técnicas pré-estabelecidas. Neste sentido, o metaprojeto pode ser considerado o ‘projeto do projeto’ ou, melhor dizendo, ‘o design do design’ (MORAES 2006).

Todos estes conceitos complementam à ideia projetual por si apresentarem, por meio de diversos ângulos, novos caminhos do pensamento do design, capazes de gerar inovações sociais a partir de projetos, mas não que sejam restritos a ele. Os autores acima citados demonstram as potencialidades do design também em propor soluções estratégicas que colaborem com o resgate da cultura e memória por meio de um olhar sistêmico.

4 CENTRO DE MEMÓRIA: UMA DEMANDA PERCEBIDA

Uma demanda pode ser apresentada ao designer, ou como ator social ativo, o profissional pode reconhecer uma necessidade e desta forma perceber e desenvolver um projeto em cima desta questão.

Identificada a demanda do centro de memória na cidade de Pedro Leopoldo – MG, buscou-se conhecimento para compreender os possíveis usuários, o local e qualificou-se técnicas e conceitos que apoiam o projeto para o espaço. Considera-se que o ato de projetar em design, segundo Dantas e Campos (2006) “[...] envolve muitas variáveis interdependentes e dinâmicas, que necessitam ser compreendidas como parte do processo e não como elementos isolados independentes”.

Para IIDA (2006), “[...] cabe aos designers projetar objetos funcionalmente adequados, com aplicação dos conhecimentos técnicos e da ergonomia. Entretanto, os mesmos também devem ter qualidades estéticas e simbólicas, para que sejam atraentes ao consumidor”.

Baseado nos conceitos apresentados percebe-se a necessidade de aplicação prática dos mesmos por meio de um estudo de caso, que visa buscar a eficácia da metodologia do design como articulador e peça importante no resgate e conservação de memórias e tradições de uma cultura.

Caracterização do local

O local escolhido para o estudo de caso fica situado na cidade de Pedro Leopoldo, região metropolitana de Belo Horizonte e circunvizinha à Confins, que é porta de entrada do Estado de Minas Gerais. Segundo o IBGE – 2010, a cidade possui 58.740 mil habitantes¹, e está localizada a 40 km da capital mineira. Com acesso principal através da Rodovia MG 424, a cidade possui importantes indústrias como a Precon e a Camargo Corrêa, o que traz impactos financeiros positivos, porém fortes impactos negativos ambientais. Encontram-se importantes pontos turísticos históricos, como a Gruta do Baú, a Casa de Fernão Dias, em Fidalgo, o Parque Nacional Lagoa do Sumidouro, em que existem pinturas rupestres raras mundialmente encontradas e o circuito Chico Xavier, que apresenta locais importantes e conservados, relacionados ao “maior Brasileiro de todos os tempos”², entre outros locais que somados resultam em 20 pontos turísticos oficiais na cidade, 7 tombamentos em âmbito municipal e 3 em âmbito Estadual³.

Segundo IBGE, 2010, Pedro Leopoldo possui extensão de 291,038 quilômetros quadrados, seu bioma predominante é o cerrado, está localizado a 902 metros de altitude e seu clima é Tropical Úmido tendo sido emancipada no ano de 1924. Seus principais pontos turísticos são: Alicerce da cada de Borba Gato, a Cachoeira Grande, Capela Nossa Senhora do Rosário, Casa de Fernão Dias, Fazenda Poço Azul, Gruta do Baú, Gruta da Lapa Vermelha, a Igreja dos Bexiguentos, a Lagoa e Lapa do Sumidouro e o circuito Chico Xavier.

Entre as manifestações culturais destacam-se o Festival de Verão e o boi da Manta, festas que relembram as raízes mineiras folclóricas e religiosas típicas, além de retretas da corporação musical Cachoeira grande, fundada em 1913.

A mais tradicional atividade fabril de Pedro Leopoldo, nas primeiras décadas do século XX, é representada pela Fábrica de Tecidos Cachoeira Grande, que está associada à origem da cidade e à seu desenvolvimento. Somente na década de 1950, a cidade contou com nova atividade industrial: a Companhia de Cimento Portland Cauê. Em 1963, a Precon, também integrou o grupo das grandes indústrias do município, na época uma pequena fábrica de estacas para fundação, as primeiras peças pré-fabricadas do estado de

¹ Segundo estimativa do IBGE, a cidade devia possuir aproximadamente 64.712 pessoas no ano de 2020. Informação disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/pedro-leopoldo/panorama>. Acesso em 04 Jul. 2021.

² Em matéria publicada no dia 04 de Outubro de 2012, o ícone espírita obteve 71,4% dos votos do público pela internet e via SMS.

³ Fonte: Divisão de cultura Esporte e Lazer – Conselho do Patrimônio Cultural e Natural, 2005.

Minas Gerais, segundo a cartilha do cidadão. E em 1975 foi inaugurada a Fábrica de Cimento Ciminás, que apoiou a transformação do mundo agrário para o urbano.

A fazenda Modelo, fundada em 1918, local em que se sugere a instalação do Centro de Memória, possuiu grande importância a algumas décadas atrás. Comprova-se esta afirmação no trecho retirado do Atlas Escolar do Município de Pedro Leopoldo:

Nos tempos antigos, lá pelas décadas de 30, 40 e 50, os pedroleopoldenses poderiam copiar o adágio e dizer: a pessoa que visse a Pedro Leopoldo, perderia a oportunidade de conhecer um dos recantos mais lindos de Minas Gerais, onde havia de quase todas as espécies e raças de animais úteis ao homem. O plantel da antiga fazenda era enorme e se dedicava a multiplicação das espécies, para abastecimento de reprodutores aos criadores em todo o estado de Minas Gerais. (ALESSANDRO DE SÁ, 2012).

Após a urbanização, a fazenda perdeu seu prestígio e variedades de criações e mudou seu foco inicial. Atualmente administrada pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, o espaço oferece apoio aos estudantes de Veterinária da Universidade além de desenvolver pesquisas relacionadas. Com área de 448 hectares, o espaço possui quatro prédios principais, sendo que um está desativado até que pinturas antigas sejam analisadas e catalogadas como patrimônio histórico.

Propõe-se então abrigar o Centro de Cultura e Memória, em um dos prédios existentes, o “casarão” (FIG 1 e 2), que hoje abriga a administração provisoriamente, até a reforma de outro espaço. O prédio foi escolhido pela sua estrutura e diversas possibilidades projetuais, podendo propor projetos internos e externos à edificação.

Figura 1: Foto Superior e Frontal do Casarão



(Fonte: Letícia H. Guimarães, de Imagens exposta no local e imagem da autora)

Identificação da demanda e diretrizes para aplicações do Design

O design, como se percebe nas descrições anteriores, possui a possibilidade de assumir importante papel no resgate e preservação da memória e cultura, além de

possibilitar ao usuário vivenciar diferentes experiências através dos produtos e ambientes projetados.

Como aborda Krucken (2009) “Para dinamizar os recursos do território e valorizar seu patrimônio cultural imaterial, é fundamental reconhecer e tornar reconhecíveis valores e qualidades locais”. Com base em todos os levantamentos, acredita-se ser plausível a proposta do estudo de caso ser o projeto de um Centro de Cultura, que integre lazer, conhecimento e resgate da memória. Assim, esta seria uma forma de apoiar e incentivar o uso dos espaços por meio de recursos que agreguem lazer e conhecimento de forma prática e interativa, resultando com reaproximação da comunidade local, que poderia retomar o vínculo antigo existente com o local, que é de grande importância dentro da cidade, mas eu perdeu-se com o tempo.

Uma das primeiras etapas projetuais do design consta de confirmar a demanda percebida, qual o problema projetual e qual a caracterização e identificação dos usuários do espaço. Assim, como forma de mapear o futuro público deste espaço e suas necessidades, aplicou-se um questionário através de formulário online e o mesmo formato impresso para atingir os que não têm acesso a este recurso. A amostragem deste processo obteve 65 respostas ao total, sendo que em ambas as aplicações, não houve interferência por parte da pesquisadora nas respostas.

Dentro das perguntas apresentadas, comprovou-se a necessidade e anseio dos moradores em possuir um espaço que resgate a cultura e memória da cidade. Os entrevistados compõem um grupo diverso, entre moradores atuais da cidade, entre pessoas que já residiram e depois se mudaram do local, um grupo que frequenta a cidade para alguma atividade e de locais circunvizinhos.

A opinião de todos os entrevistados é que foi percebido como importante a cidade possuir um espaço relacionado à cultura e memória da cidade, conforme mostra a Figura 3, abaixo:

Figura 3 Gráfico referente à aceitação do projeto



(Fonte: Letícia H. Guimarães)

Outro aspecto abordado no questionário foi relativo ao público-alvo do projeto. Através do resultado quantitativo, pode-se concluir que a população compreende o local como espaço importante inicialmente aos adultos, que possivelmente visitariam mais o local, e subsequente a este resultado, tem-se que todas as faixas etárias devem ser beneficiadas, e que todas frequentariam o espaço (ver Figura 4). É interessante analisar os gráficos resultantes da metodologia aplicada pois percebe-se que a população reconhece a necessidade de um espaço que resgate e conserve a memória, porém, a maior parte não aponta todos os públicos, como as crianças, que segundo enquete informal, são as que tem menor acesso às tradições da cidade.

Figura 4: Gráfico referente à opinião quanto aos principais usuários do local



(Fonte: Letícia H. Guimarães)

Optou-se para a identificação das necessidades das crianças, uma adaptação da metodologia tradicional do design, que, por meio de dinâmicas e conversas livres, foi elaborado parâmetros para interpretação e necessidades deste público. Foi realizado então um grupo focal dentro do ambiente escolar, com crianças na faixa etária entre oito e nove anos. Na ocasião foram realizadas perguntas sobre três tópicos correlacionados, e em cada momento, elas desenhavam o que achavam que representava e exemplificava a resposta.

A primeira pergunta foi referente a como a cidade é vista por elas, o que gostam e o que não gostam. Neste primeiro momento conseguiu-se interpretar como as crianças estão consumistas e os locais de passeio estão normalmente ligados ao comércio em geral. As crianças não reconheceram as tradições e culturas da cidade, ou a valorização de espaços públicos. No segundo momento perguntou-se sobre como gostaria que a cidade fosse, ou o que poderia ter de diferente que ainda não havia. Foi um grande reconhecimento, ao se perceber a carência de atividades motoras que elas sentem. As

principais exemplificações recorrentes foram de animais (zoológicos), natureza, quadras de futebol e locais de diversão, como parques, circo e playgrounds.

A última pergunta foi realizada com o intuito de identificar como seria um espaço ideal relacionado à cultura e ao aprendizado, para tanto, perguntou-se: se a escola pudesse ser diferente, como seria? As respostas foram singelas, reais e demonstram o nível de integração com os assuntos que permeiam seus interesses. As crianças reconheceram o local que estudam, dizendo gostar de lá, mas identificaram que poderia ter aulas de artes e educação física, que foram à época, retiradas da grade do ensino público do estado, expressando a falta de dinâmicas e mais atividades práticas durante os horários de estudo. Um dos cartazes resultantes da aplicação da dinâmica, abaixo (FIG 5):

Figura 5: Desenho realizado durante dinâmica com crianças



(Fonte: Letícia H. Guimarães)

Compreender a percepção das crianças sobre o espaço de estudo que conhecem, colaborou para dois pontos principais: O primeiro em ver como as crianças percebem um local em que passam grande parte do tempo, e a identificação do que falta para o local ser ainda melhor. O segundo ponto é relativo a espaços que associam conhecimento. Como o Centro de memória e cultura transmite o conhecimento, buscava-se compreender em qual formato este público gostaria de receber tais informações, e o que o tornaria atrativo para que quisessem sempre visitar o local.

Através de outra ferramenta da metodologia do design, conhecida como análise crítica de obras análogas, visitou-se locais que apresentam proposta similar para entender o contexto e técnicas utilizadas. Para tal, foram realizadas visitas técnicas ao Museu Abílio Barreto, BH e ao Museu Casa de Guimarães Rosa, Cordisburgo. Em ambos os

locais, encontrou-se técnicas interessantes de fácil implementação que despertam a curiosidade no usuário, envolvendo-o mais com o conteúdo, e espaços externos estruturados, podendo receber atividades que também atraíam visitantes para o local.

Um ponto chave da análise de obras análogas presencial ou virtualmente, foram as possibilidades de gerar experiência aos visitantes como ponto de sucesso em fidelizar os usuários, que relatavam bons momentos e anseio de retornar ao local.

Considerando a metodologia apresentada, afirma-se que um volume grande de conteúdo sobre os usuários foi analisada, compreendendo melhor o local do estudo de caso e adquirindo conhecimento para, junto aos conceitos e metodologias do design, para que possa-se projetar voltado para os reais usuários, a fim de suprir uma real necessidade percebida e comprovada pela comunidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica principalmente referente à memória, seu resgate e armazenamento, sobre o pensamento sistêmico, gestão de design, incentivo ao turismo e design de experiência.

Por meio de técnicas de questionários, enquetes e dinâmicas, percebeu-se a necessidade e anseios da população com relação à proposta do local de memória e cultura, e pode-se comprovar a demanda identificada pela percepção do design.

Através de visitas análogas, reconheceram-se modelos que funcionam, e técnicas de fácil aplicação que atraem e agradam todas as faixas etárias através da curiosidade e apressos aos detalhes. E, considerando as características do local, a proposta é viável nos âmbitos sociais, econômicos, sustentáveis e culturais, criando um espaço de lazer, cultura e referência de conservação da memória.

Ferramentas sensoriais, espaços que proporcionem atividades ao ar livre, espaços de exposição e de integração, espaço externo preferencialmente para atividades que requerem espaço e jardim como ambientes de resgate às percepções e memórias, são colaborações previamente identificadas como fortes aliadas no desenvolvimento futuro desta proposta projetual.

A escuta das crianças, por meio de ferramenta própria para o público foi essencial na compreensão e direcionamentos futuros projetuais, principalmente ao afirmar que eles são peça chave em receber os assuntos relacionados às origens de sua cidade. Ponto fundamental no quesito “passar a história aos mais novos”. Devido a isso, o espaço ser acolhedor e possuir atividades interessantes ao público é fundamental.

O artigo retrata apenas as etapas iniciais do processo projetual da identificação da demanda, comprovação da mesma e compreensão dos usuários e do espaço. Por meio da metodologia, e a partir desta análise é possível projetar o espaço de cultura e memória que contribua para que as lembranças e histórias da comunidade sejam repassadas aos mais novos.

Portanto, percebeu-se como o pensamento e ferramentas do Design podem apoiar a criação e disseminação de ideias e projetos que apoiem o resgate e conservação da memória e cultura de um local.

REFERÊNCIAS

BUARQUE, S. C. 2002. **Construindo o desenvolvimento local sustentável** – metodologia de planejamento. 4. ed. Rio de Janeiro: Garamond Universitária. 177 p.

BROWN, T. 2009. **Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation**. New York: Harper Collins Publishers.

CARDOSO, Natália Pizzetti, PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. 2011. **Design de experiência como estímulo para o desenvolvimento de hipermidias voltadas a satisfação do usuário**. RS.

DANTAS, D.; CAMPOS, A. 2006. **Autonomia projetual: um novo olhar sobre as estratégias de ensino de metodologia de projetos em design**. In: Revista Design em Foco, v. III n.2, jul/dez 2006. Salvador: EDUNEB, p. 129-141.

DZIOBCZENSKI, P. R. N., Lacerda, A. P., Porto, R. G., Seferin, M. T., Batista, V. J. Inovação. 2011. Através do Design: **Princípios Sistêmicos do Pensamento Projetual**. UFRGS.

FILHO, J. Issa. 2002. **Coisas do Reino de Pedro Leopoldo 3 /.** – Pedro Leopoldo: Editora Tavares. 352 p.

GARRETT, Jesse James. 2003. **The elements of user experience: user-centered design for web**. New York: New Riders.

IBGE, 2010. Disponível em: www.ibge.gov.br/. Acesso em Junho 2013.

IIDA, Itiro. 2006. MÜHLENBERG, Poema. **O Bom e o Bonito em Design**. 7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Paraná.

KRUCKEN, L. 2009. **Design e Território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Novel.

LOCKE, John. 1952. **An essay concerning human understading**. In: HUTCHINS, R. M. (Ed.) Great books of the western world: Locke, Berkeley, Hume. Chicago: William Benton. V.35, p. 85 – 395.

MARTINS, Marcos Lobato. 1994. **Pedro Leopoldo: memória histórica**. Câmara Municipal de Pedro Leopoldo. Belo Horizonte: Personal Editora Gráfica.

_____. 2006. **Pedro Leopoldo: memória histórica**. Câmara Municipal de Pedro Leopoldo. 2ª edição e ampliada. Pedro Leopoldo.

MELO FILHO, Álvaro de. **Designing Marketing**. Fragmentos de Cultura, Goiânia, v.19, n. 3/4, p. 307-324, mar./abr. 2009. Disponível em: seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/viewFile/994/696

MORAES, D. de. 2006. **Metaprojeto: o design do design**. In: CONGRESSO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 7, Curitiba, 2006. Anais...

Curitiba, p. 1-6.

MOURÃO, Nadja M.; OLIVEIRA, Ana Célia C. **Memória afetiva e o artesanato religioso em Minas Gerais**. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v.7, n.2, p. 14261-14278 feb. 2021.

MOURÃO, Nadja Maria. **Sustentabilidade na produção artesanal com resíduos vegetais: Uma aplicação prática de design sistêmico no cerrado mineiro**. BH.

PASTORI, Douglas Onzi, MERKER, Fábio, LOPES, Joeline Maciel, SEZERA, Juliano, MONTAÑA, Misael Paulo, VISONÁ, Paula Cristina, BALEM, Tiago. 2009. **Strategic management process design e o pensamento sistêmico: a emergência de novas metodologias de design**. Porto Alegre, RS.

POTTER, N. 1999. **Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes**. Buenos Aires: Paidós.

Prefeitura Municipal de Pedro Leopoldo, 2005. Inventário Turístico/Plano Diretor. Pedro Leopoldo.

SÁ, Alessandro de. 2012. **Atlas Escolar simplificado do Município de Pedro Leopoldo**. 1ª edição. Pedro Leopoldo, MG.

PRESTES, M. G. FIGUEIREDO, L. F. G.. UFRGS. 2011. **Novas Perspectivas para o Design: Designers como Agentes de Desenvolvimento Local**. Disponível em:<http://www.pgdesign.ufrgs.br/designtecnologia/index.php/det/article/view/61>. Acesso em Junho de 2013.

SBT.2013 - Disponível em: <http://www.sbt.com.br/omaiorbrasileiro/fiquepordentro/>. Acesso em Junho 2013.

SENGE, P. 1995. **A Quinta Disciplina: caderno de campo - estratégias e ferramentas para construir uma organização que aprende**. Rio de Janeiro, Qualitymark Ed., 544 p.

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. **A memória em questão: uma perspectiva histórico-cultural**. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v21n71/a08v2171.pdf>. Acesso em Junho 2015

UFMG. 2013 - Disponível em: http://www.vet.ufmg.br/fazendas/exibe/1_20070314111050/. Acesso em Junho 2013.