João Dalla Rosa Júnior – mestrando em Design – PUC-Rio
Alberto Cipiniuk – PhD em História da Arte – PUC-Rio

A representação social da produção de Ronaldo Fraga: os lugares da memória.

João Dalla Rosa Júnior – Aluno PPG em Design – PUC-Rio
Alberto Cipiniuk – Professor do PPG em Design – PUC-Rio

Resumo

O presente trabalho visa apresentar as primeiras considerações acerca da representação social do design através do trabalho de Ronaldo Fraga. A partir do contexto da utilização das referências do passado na produção cultural contemporânea, a memória é abordada como referência social para a produção material do designer.

Palavras-chave: Ronaldo Fraga – Representação social - Memória

Abstract

This paper presents the first considerations concerning the social representation of design through the work of Ronaldo Fraga. From the context of the use of references of the past in contemporary cultural production, the memory is discussed as a social reference for the material production of the designer.

Keywords:*Ronaldo Fraga – Social representation - memory*

Um tema, muitas questões[1]

Quando observamos a produção cultural contemporânea, tanto nos objetos quanto na maneira de produzi-los, é possível encontrar uma característica recorrente: a apropriação do passado. A prática de tomar estilos históricos do passado como referência, parece ser evidente na arte e no design. No entanto, é no design de moda que podemos visualizar este fenômeno com maior freqüência.

Embora a relação entre o passado e presente sempre esteja associada à moda, percebemos, constantemente, que antigas formas do vestuário reaparecem em determinados momentos históricos, especialmente depois do início da Idade Moderna, mas particularmente na contemporaneidade, e estabelecem um jogo de citações e referências que extrapolam uma eventual existência de linearidade e sucessão

evolucionária dos decênios. Percebe-se também que estas formas são acompanhadas de conceitos que também se vinculam ao passado, mas que ganham novos sentidos em sua interpretação no presente. Mas que passado é este e de que forma é possível acessá-lo?

Dentre os vários designers que poderíamos analisar para tentar responder esta pergunta, um deles, talvez, é quem mais se destaca no contexto brasileiro: Ronaldo Fraga. Mineiro com mais de duas décadas dedicadas ao mercado de moda, sua formação contempla tanto o campo da moda quanto o da arte. Fraga fez o curso de extensão em Estilismo e Modelagem do Vestuário na Universidade Federal de Minas Gerais, além de começar a faculdade de Belas Artes na Escola Guignard. Em 1992, ganhou um concurso de estilismo cujo prêmio foi um curso de pós-graduação na *Parsons School*, em Nova York, de onde, posteriormente, partiu para Londres, dando continuidade aos estudos. Ao retornar ao Brasil, em 1996, apresentou a coleção chamada "Eu Amo coração de galinha" no extinto Phytoervas *Fashion*[2]. Posteriormente fixou sua fábrica e escritório em Belo Horizonte e passou a apresentar suas coleções na Casa de Criadores, em São Paulo. Em 2001, estreou no São Paulo *Fashion Week* e, a partir de então, ganhou reconhecimento nacional e internacional por sua produção. (2007, p. 137-149).

A marca do designer possui, atualmente, duas lojas no Brasil: uma em Belo Horizonte e outra em São Paulo. No entanto, é possível encontrar seus produtos em diversas lojas multimarcas dentro e fora do país, bem como o próprio designer. Ronaldo Fraga circula por diferentes campos da produção cultural e, constantemente, é convidado para exposições, palestras e *workshops* em diversas partes do país. Nestes eventos, expõe sua perspectiva acerca do campo do design, além de definir seu trabalho e demonstrar de que maneira ele é conduzido.

Em um *workshop* realizado no Instituto Rio Moda, no Rio de Janeiro em 2009, Fraga definiu a moda como narrativa.[3] Segundo Carol Garcia, co-autora do livro que leva o nome do designer, a produção de Ronaldo Fraga compõe narrativas através de referências da memória. Ela afirma:

> "Configurando certa resistência às vogas efêmeras, o estilista tem como ideal tornar impar aquilo que é massificado pela mídia. Reencontra-se com as antigas tradições da costura e estende esse olhar para um horizonte além dos rolos de tecido. Compõe narrativas que traçam uma geopolítica capaz de desmascarar a homogeneidade das tendências de corpos, roupas e programas de comportamento e vai enrodilhando essas memórias ladinas num mundo deliciosamente miscigenado." (2007, p. 72-73).

O próprio designer, no *release* da coleção A loja de tecidos, disponível em seu *website*, afirma: "*nunca escondi de ninguém que a memória é meu prato predileto*".[4] Ou seja, ele assume diretamente que a memória é a fonte para a sua produção. No entanto, que memória é esta?

Nas palavras de Carol Garcia, "*a impressão digital do criador está nesses adornos chamativos, que fazem da moda uma espécie de escrita, documentando tudo à sua volta*" (2007, p. 74). A memória, assim, é compreendida a partir de sua relação com o passado e a história. Ao se apropriar das referências da memória, cria-se um jogo temporal no qual o passado é trazido ao presente, estabelecendo um diálogo entre diferentes temporalidades na produção do design. Tanto as características de configuração formal dos produtos ou as concepções de conteúdos das coleções são provenientes de diferentes referências que extrapolam a suposta linearidade da história.

Como exemplos, podemos citar duas coleções. Primeiramente, é possível destacar "A loja de tecidos", coleção desenvolvida em 2008, em que Ronaldo Fraga relembrou seu primeiro emprego e falou de um mundo que muda o tempo inteiro e, conseqüentemente, de coisas que já não existem mais, como certos hábitos e algumas profissões, mas que ficam presentes em nossa memória. Já em segundo lugar, a coleção do inverno de 2009 Tudo é risco de Giz. Nela, o designer se apropriou da referência da peça teatral Giz da Companhia de Teatro de Bonecos Giramundo, trazendo para a moda o jogo entre passado e presente, principalmente, através dos modelos. No desfile, as roupas foram apresentadas por idosos e crianças, o que estabeleceu um diálogo entre diferentes gerações, questionando o valor do passado para a concepção do presente.

Frente isto, nos perguntamos: se a memória é uma porta de acesso ao passado, de que maneira ela é apropriada e transformada em design? Como é possível compreender estas referências da memória? Qual é a representação social deste design?

O porquê das perguntas

Com a dimensão social da indústria têxtil, o design de moda tem se apresentado em constante crescimento dentre as áreas de interesse do campo acadêmico. Inúmeros cursos de graduação são criados e, com freqüência, percebe-se a necessidade de dedicação aos temas referentes à moda. Estudar uma prática do design é pensar como o campo se estabelece frente á produção cultural contemporânea, refletindo sobre o seu contexto e promovendo o campo ainda em definição academicamente.

O retorno ao passado tem figurado como umas das características do design na produção contemporânea. Inúmeras expressões são criadas para identificar esta característica, no entanto, o que parece é que ainda não há conceitos chaves para entender a prática do retorno ao passado. Propor a memória como porta de acesso para esta volta ao passado da mesma forma que entender como ela se estabelece no campo se torna um objetivo ao passo que não há mais como desvincular esta característica da nossa contemporânea visão sobre o design. O retorno ao passado está visível na

produção do design e constantemente nos deparamos com imagens que estabelecem diferentes vínculos temporais e dialogam com a nossa história.

Dentre os inúmeros trabalhos que enfocaram a relação entre o design e a história, poucos, até hoje, investigaram a memória como elemento de produção do campo. É possível encontrar alguns trabalhos que exploram a memória no design de moda. No entanto, muito poucos, até o momento, abordaram o tema através da perspectiva social que aplicamos.

Ao lançar os olhos sobre a produção de um designer, constantemente, encontramos definições como criador ou estilista, do mesmo modo que para os produtos, frequentemente é utilizado o termo criações. Com isto, é possível observar que ainda são mantidas algumas noções que estabelecem a produção de artefatos como algo individual, fruto de uma experiência subjetiva e de uma ordem que extrapola as condições sociais do indivíduo. Frente a isto, queremos lançar outra perspectiva sobre o design. Ao compreender o trabalho do designer como um produto, nosso objetivo é apresentar o contexto no qual este agente está inserido, da mesma forma que todas as instâncias que o objeto, bem como o produtor, estão submetidos até a legitimação do design. Ou seja, diferente de uma concepção individual, queremos mostrar o quanto o design é uma representação social: como ele se estrutura a partir da sociedade e como ele também reproduz esta sociedade.

A escolha do design de moda para a observação da memória no design é aqui proposto devido ao campo privilegiado que este representa para a observação do fenômeno. Diferentemente de outras áreas do design, a moda possui uma visibilidade muito grande na sociedade contemporânea. Seu ritmo de atuação está dentre um dos mais acelerados na produção cultural e, pelo caráter sazonal, é possível observar constantemente uma diversidade de estratégias de produção em períodos muito curtos de tempo. Dessa forma, como referência para a produção do campo, a memória se torna mais evidente devido à aceleração da produção e à quantidade de objetos produzidos.

Dentre os inúmeros objetos passíveis de pesquisa no campo do design de moda, escolhemos aqui a produção de Ronaldo Fraga devido, principalmente, à maneira como ele encara o seu próprio trabalho. Diferente de outros designers, ele evidencia a relação que estabelece com o passado na sua produção. Através da sua fala, é notável que Ronaldo preocupa-se em pensar e conceituar sua prática, evidenciando os modos de produção dos objetos. O designer confere constantemente palestras e *workshops*, e concede entrevistas em diversos meios de comunicação. Além disso, escreve em seu *blog* na internet e produz textos para os desfiles, demonstrando atenção em evidenciar

quais os valores envolvidos em sua produção.

Outro dado importante para a escolha do objeto de estudo está na visibilidade que o trabalho de Ronaldo Fraga possui. Sua produção é amplamente divulgada, gerando um conjunto significativo de pesquisas sobre a sua produção. Ronaldo Fraga é um dos designers mais citados dentro do campo acadêmico, o que faz com que seja possível encontrar outros estudos com as quais se pode criar um diálogo no desenvolvimento desta pesquisa. Entretanto, até o momento, nenhum estudo que analisou a produção de Ronaldo abordou o tema da memória como característica primordial de seu trabalho. Com isto, pode-se travar uma rede de relações com o que foi já produzido, analisando as abordagens e comparando as considerações apresentadas até então, na busca de compreender este outro ponto da sua produção. Além disso, a escolha de Ronaldo Fraga se estabelece devido à documentação que seu trabalho possui. Através do *site* do designer é possível encontrar todas as coleções, com texto e imagens. Do mesmo modo, as pesquisas já produzidas apresentam documentos que podem auxiliar no desenvolvimento da nossa pesquisa.

Os referenciais

Para tentar responder as perguntas já mencionadas acima, uma vez que elas são importantes no contexto do design na contemporaneidade, nos apropriamos de autores cujo olhar social nos ajudam a nortear os caminhos da pesquisa. Primeiramente, lançamos mãos da definição de representação social que Howard Becker nos apresenta. Segundo o autor (2009, p. 18-27), uma representação da sociedade é algo que nos fala da própria sociedade sob determinado contexto. Isto quer dizer que, a noção de representação deve ser compreendida como um produto cuja produção se estabelece a partir das relações sociais. Para tanto, Becker ainda afirma que devemos encarar estas representações através da perspectiva organizacional, isto é, relacionar à produção da representação todas as instâncias institucionais pela qual o produto passa na sua função social.

Em conseqüência deste pensamento, nos apropriamos dos conceitos de campo e *habitus* de Bourdieu. De um modo geral, o primeiro se refere ao espaço onde as relações sociais se dão a partir da função social das representações. Nas palavras de Bourdieu,

> "compreender a gênese social de um campo, e apreender aquilo que faz a necessidade específica da crença que o sustenta, do jogo de linguagem que nele se joga, das coisas materiais e simbólicas em jogo que nele se geram, é explicar, *tornar necessário,* subtrair ao absurdo do arbitrário e do não-motivado os atos dos produtores e as obras por eles produzidas e não, como geralmente se julga, reduzir ou destruir. (1989, p. 69)

Já o *habitus* se caracteriza como o princípio gerador de um campo, "*um conhecimento*

adquirido" (1989, p. 61) ou, em outras palavras, "[...] *espécie de sentido do jogo que não tem necessidade de raciocinar para se orientar e se situar de maneira racional num espaço*" (1989, p. 62). Assim, identificamos o design como um campo, cujo *habitus* pressupõe uma prática, baseada na memória, especialmente onde a dimensão afetiva ou subjetiva se emula aos processos externos e coletivos que a sociedade e suas instituições inculcam, e onde se criam os artefatos e que estes artefatos passam, então, a representar o próprio campo.

Em meio a estes referências, buscamos contextualizar as relações espaciais e temporais principalmente através dos estudos de David Harvey e Jacques Le Goff. Partindo do pressuposto que o design consiste de uma representação da sociedade e, portanto, constitui uma prática material, lançamos mão da idéia de Harvey acerca da temporalidade e espacialidade que os processos materiais estabelecem. Segundo o autor,

> "[...] podemos afirmar que as concepções do tempo e do espaço são criadas necessariamente através de práticas e processos materiais que servem à reprodução da vida social. [...] Em suma, cada modo distinto de produção ou formação social incorpora um agregado particular de práticas e conceitos do tempo e do espaço." (2009, p. 189).

Ou seja, o design está contextualizado num determinado tempo e espaço, cujas referências do passado e, no caso de Ronaldo Fraga, da memória, estão em consonância às práticas culturais. Assim, só se torna possível pensar o design a partir das maneiras de conceber o tempo e o espaço dentro dos nossos sistemas de produção material.

Aliado a isto, Le Goff nos apresenta uma possibilidade de entendimento das relações temporais que estão em jogo na prática material do design. Ao se compreender as referências do passado na produção contemporânea do design, identificamos a temporalidade que contextualiza a produção cultural, percebendo assim o jogo entre passado e presente, entre antigo e moderno. Pelas palavras do autor:

> "[...] o 'moderno', à beira do abismo do presente, volta-se para o passado. Se, por um lado, recusa o antigo, tende a refugiar-se na história. Modernidade e moda retrô caminham lado a lado. Este período, que se diz e quer totalmente novo, deixa-se obcecar pelo passado: memória, história. (2003, p. 204)

No entanto, pelas palavras de Le Goff, também encontramos outro par de conceitos que passam a ser fundamentais para a compreensão do nosso objeto de estudo. Ao falar das coordenadas temporais e espaciais de uma prática que se referencia na memória, chegamos às relações entre memória e história. Para tanto, nos apropriamos aqui das idéias de Pierre Nora acerca das diferenças entre estes dois conceitos e da maneira que ambos estão compreendidos nas práticas sociais. De acordo com o autor, a memória é viva e se transforma independentemente da história. Esta, por sua vez, somente busca reconstruir o passado. Assim, o que temos atualmente, frente ao contexto da produção

material dos objetos, é uma perda de memória e uma valorização da história. As tradições de memória se perderam, restando a nos somente seus vestígios que são resgatados pela história, cuja operação é arquivar os fragmentos de práticas e representações que não são mais naturais a uma sociedade. Estes fragmentos são chamados de lugares de memória e são acessados através das lembranças individuais que são historiografadas de modo a restituir uma identidade social.

> "Como não ler nessas bulas do passado que nos fornecem tantos estudos de micro-história, a vontade de igualar a história que reconstruímos à história que vivemos? Memória-espelho, dir-se-ia, se os espelhos não refletissem a própria imagem, quando ao contrário, é a diferença que procuramos aí descobrir, e no espetáculo dessa diferença, o brilhar repentino de uma identidade impossível de ser encontrada. Não é mais uma gênese, mas o deciframento do que somos à luz do que não somos mais." (1993, p. 20)

O futuro da pesquisa

Ronaldo Fraga, como um produtor cultural, estabelece uma prática historiográfica dos lugares de memória. A partir de suas lembranças, acessa as referências de memória social de modo a construir um sentido histórico da sociedade e, por isso, ganhando legitimação no seu campo de atuação: o design. Dessa forma, resta-nos perguntar de que maneira estes lugares de memória são apropriados pelo designer e como se processam dentro do campo?

Frente a isto, nossos próximos passos na pesquisa estão projetados para o mapeamento das diferentes instâncias de produção, legitimação e circulação do design. Queremos definir o modo de atuação no campo, buscando compreender os processos de produção: os lugares de memória apropriados pelo designer; a que práticas e representações estes lugares fazem referência e de que maneira eles são escolhidos. Queremos analisar os modos de apresentação dos produtos dentro do campo, caracterizando os desfiles e pontos de vendas, bem como os demais campos envolvidos na legitimação do design. Por fim, qual é o público e de que maneira ele se tornam usuário do design de Ronaldo Fraga são perguntas que também serão abordadas pelo nosso estudo.

---

1 Este artigo apresenta as primeiras considerações acerca do projeto de mestrado em andamento no programa de pós-graduação em Design da PUC-Rio sob a orientação do Prof. Dr. Alberto Cipiniuk.

2 Semana de moda criada em São Paulo nos anos 90 que lançou muitos estilistas e durou apenas três edições, dando lugar ao Morumbi Fashion.

3 Conceito exposto pelo estilista sobre o seu próprio trabalho em *workshop* no Instituto Rio Moda, nos dias 3 e 4 de Abril de 2009, no Rio de Janeiro.

4 Frase do Ronaldo Fraga para o *release* da coleção A loja de tecidos, inverno 2008, disponível em http://www.ronaldofraga.com.br/port/index.html. Acessado em 28/04/2010 às 10h e 15 min.

Referências Bibliográficas

BECKER, Howard. Representações da sociedade como produtos organizacionais. *In.*: **Falando da sociedade: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009, p. 27-39.

BOURDIEU, Pierre. A gênese dos conceitos de *habitus* e de campo. *In.*: BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil; Lisboa, Portugal: DIFEL, [1989], p. 59-73.

DAVID, Harvey. Parte III – A experiência do espaço e do tempo. *In.*: DAVID, Harvey. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2009, p. 185-289.

GARCIA, Carol. Por uma Poética do lugar-comum. *In.*: **Ronaldo Fraga.** São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 69-86.

LE GOFF, Jacques. Antigo/Moderno. *In.*: LE GOFF, Jacques. **História e Memória**.Campinas: Unicamp, 2003, p. 173-206.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares: **Revista Projeto** *História*. São Paulo, nº10, p 7-28. dez. 1993.