



## Ateliês gráficos: pontos de encontro entre Design Gráfico Experimental, Educação e Inclusão Social

*Graphic printing workshops: meeting points between Experimental Graphic Design, Education and social inclusion*

**Jorge Otávio Zugliani, UNESP**  
j.zugliani@unesp.br

**Cássia Leticia Carrara Domiciano, UNESP**  
cassia.carrara@unesp.br

**Fernanda Henriques, UNESP**  
fernanda.henriques@unesp.br

### Resumo

Este artigo investiga as práticas gráficas experimentais como estratégia educacional em contextos de formação e inclusão social. A partir de uma abordagem teórico-prática que articula Design e Educação, analisam-se quatro ateliês gráficos de São Paulo – *Ateliescola Acaia*, *Ateliê Folhetaria*, *Parquinho Gráfico* e *Gráfica Experimental* – para compreender como experimentações com xilogravura, serigrafia, tipografia, encadernação manual e outras, podem favorecer a aprendizagem e a autonomia de diferentes públicos. Os resultados indicam que, quando fundamentadas em metodologias ativas e princípios de Aprendizagem Baseada em Design, essas práticas ultrapassam a produção gráfica e se configuram como experiências expressivas, colaborativas e inclusivas, ampliando repertórios culturais e possibilidades profissionais.

**Palavras-chave:** Design gráfico, Ateliê gráfico, Práticas gráficas experimentais, Inclusão social, Aprendizagem baseada em design.

### Abstract

*This article investigates experimental graphic practices as an educational strategy in contexts of training and social inclusion. Using a theoretical-practical approach that articulates Design and Education, it analyzes four graphic workshops in São Paulo—Ateliescola Acaia, Ateliê Folhetaria, Parquinho Gráfico, and Gráfica Experimental—understanding how experimentation with woodcut, screen printing, typography, manual bookbinding, and other techniques can foster learning and autonomy among diverse audiences. The results indicate that, when grounded in active methodologies and principles of Design-Based Learning, these practices transcend graphic production and become expressive, collaborative, and inclusive experiences, expanding cultural repertoires and professional possibilities.*

**Keywords:** Graphic design, Graphic Studio, Experimental Graphic practices, Social inclusion, Design-Based Learning.





## Introdução

Nas últimas décadas, ambientes que promovem práticas gráficas experimentais têm se destacado tanto pela produção de impressos como pelo potencial formativo de suas ações.

Este artigo discute o papel dos ateliês gráficos como pontos de encontro entre Design Gráfico Experimental e Educação, considerando seu potencial de inclusão social. Parte-se da hipótese de que práticas como xilogravura, serigrafia, tipografia e encadernação manual – quando mediadas por metodologias ativas – podem favorecer a autonomia, a alfabetização visual e a ampliação do repertório cultural de diferentes públicos.

As práticas estudadas contemplam temas que vão além da produção gráfica industrial ou lógica editorial tradicional. Os criadores deste campo agem coletivamente de modo a transcender a criação de produtos ou prestação de serviços gráficos, atuando, inclusive, no âmbito da expressão por meio de elementos simbólicos com múltiplas camadas de significados, em consonância com autores da teoria do Design, como Bomfim (2014) e Cardoso (2013).

A partir do Design, observam-se aspectos das materialidades e simbologias do design gráfico e da produção gráfica experimental contemporâneas, como em Domiciano (2014), Irigoyen e Peixoto (2024) e a partir da Educação, dedica-se a compreender as metodologias ativas e aspectos da própria educação em design, segundo Lupton e Miller (2011), McCoy (2018); Portugal (2013), entre outros.

Assim, quatro estudos de caso são selecionados com o objetivo de verificar como atuam diferentes iniciativas gráficas da cidade de São Paulo: *Ateliescola Acaia*; *Ateliê Folhetaria*; *Parquinho Gráfico*; *Gráfica Experimental*.

Verifica-se, pois, que as práticas gráficas experimentais, quando aplicadas com base em metodologias ativas, podem ser um caminho para a inclusão social, fomentando autonomia, repertório cultural e alternativas profissionais.

## Procedimentos metodológicos

A pesquisa utiliza uma abordagem teórico-prática de acordo com Santos (2018). Os critérios para preparação dos estudos foram: [1] consultar calendário de feiras de publicações independentes e arte impressas (2025), listar estabelecimentos e/ou iniciativas nas programações; [2] delimitar atuação na cidade de São Paulo; [3] organizar a amostra entre públicas, privadas, terceiro setor ou outras; [4] dessas amostras, selecionar aqueles cujo perfil seja educacional e/ou social. Chegou-se a quatro ateliês gráficos da cidade de São Paulo – *Ateliescola Acaia*, *Ateliê Folhetaria*, *Parquinho Gráfico* e *Gráfica Experimental*. Deste modo, caracteriza-se como coleta representativa, mas sem a intenção de generalizar ou rotular todos os espaços do setor. Cada caso, embora tenha passado pelo mesmo critério, apresenta variações significativas entre si.

Os protocolos de coleta contaram com instrumentos distintos para cada caso, a depender da disponibilidade da instituição, de seus membros e do pesquisador. Os dados foram obtidos por meio de visitas presenciais aos locais; pesquisa documental em sites, redes sociais e material autoral; entrevistas semiestruturadas por vídeo ou e-mails e complementadas com consultas pontuais por aplicativos de mensagens, com um ou dois representantes de casa ateliê.



As ferramentas de análise do material coletado referenciam a fundamentação teórica a seguir; portanto, seu detalhamento será apresentado no tópico Estudos de Caso. Esta pesquisa e seus procedimentos de coleta foram submetidos e aprovados pelo Comitê de Ética em Pesquisa. Todos os envolvidos assinaram termos de consentimento.

## Fundamentação teórica

O Design assumiu – com o passar dos anos – um aspecto transdisciplinar e consolidou saberes próprios acerca de tecnologias sociais. Estas características parecem se manifestar nas atividades dos ateliês gráficos atuais, principalmente aqueles que se dedicam a experimentação de técnicas artesanais e opostas às dinâmicas da indústria, como xilogravura, estêncil, monotíпия, serigrafia, tipografia de tipos móveis e vastas possibilidades de encadernação manual.

Segundo Domiciano (2014), arte, ciência e tecnologia se interrelacionam em projetos de design contemporâneo não apenas no sentido de relação e cooperação entre disciplinas, mas na dependência que o processo de projetar em design cria com as temáticas, o público e o universo histórico, cultural e visual de cada projeto. Neste sentido, Bomfim (2014) afirma que o design contemporâneo tem sua práxis na mediação entre homem, objeto e sociedade. Ao ir além da configuração física de objetos, o campo se interessa cada vez mais por processos, pessoas envolvidas e contextos em que se inserem.

Alinhando tais ideias aos apontamentos de Cardoso (2013), compreende-se que um design encerrado apenas em aspectos formais e funcionais – diagramação, tipografia, processos de impressão, papel, acabamentos – parece não dar conta da complexidade da vida contemporânea. Quando se alteram as dinâmicas da vida em sociedade, alteram-se também as percepções visuais na leitura e feitura de composições gráficas. Passa-se a produzir métodos flexíveis de criação e a falar a respeito.

Neste caminho, a investigação aciona os campos da Memória Gráfica e da cultura da impressão (Farias; Braga, 2018) por compreenderem o modo como a sociedade seleciona, cria e se reconhece a partir de imagens. Ao mesmo tempo que tratam da formação de repertório visual, cuidam dos aspectos históricos envolvidos na produção dos artefatos, os diferentes tipos de impressos e sistemas de impressão, questões práticas e formais para além do conteúdo.

Ao estudar a atividade editorial, Irigoyen e Peixoto (2024) evidenciam o livro como suporte que transpõe a criação de conteúdo, ampliando aspectos do design e da arte na materialidade. Como a singularidade da página e sua propriedade de desenhar um espaço-tempo de leitura quando em sequência com outras páginas no espaço físico do livro. Ao testar a materialidade, é possível e desejável negligenciar funções utilitaristas daquele objeto e ampliar a dimensão simbólica, o que leva a novos jeitos de ler e expressar subjetividades. Estas “ressignificações” – termo usado pelas autoras – podem se dar tanto por meio da diagramação como da ausência do texto; podem acontecer na construção do corpo físico do livro, alterando ou suprimindo componentes anatômicos; e ainda, nos processos de reprodução e multiplicação da obra.

Conduzir o processo de criação, considerando a imprevisibilidade e a adaptação a cenários diversos, é uma postura essencial ao processo de design e evidencia elementos do pensamento complexo na relação design-educação: criar, como criar e como ensinar o outro a criar. Em design,



existem abordagens metodológicas racionalistas que organizam as etapas de modo linear, almejando prever o desenrolar do produto, serviço ou do próprio método, enquanto há outros posicionamentos que comportam as incertezas, as ideias incompletas e a possibilidade de mudança do percurso de desenvolvimento, compatibilizando-se com cenários fluidos e dinâmicos (Corrêa; Castro, 2013). Ainda que interesse ao debate teórico do campo que ambos os procedimentos demonstrem contribuições do Design na construção do saber, o segundo conjunto de ideias – mais flexíveis – parece ser o que melhor corresponde ao contexto contemporâneo de uma sala de aula ou ateliê para se ir em direção à ressignificação da materialidade e possibilidades educacionais.

A alfabetização visual e a compreensão de um método projetual organizado com capacidade crítica e autonomia criativa podem ser cruciais no desenvolvimento de crianças e jovens para a interpretação da realidade. A ineficiência desta formação básica não afeta apenas futuros profissionais de design e arte, mas influi na sensibilidade, inteligência emocional e prática profissional de todos os indivíduos em qualquer outra área que venham a seguir na vida adulta, como observa Portugal (2013). Saber ler com qualidade e ter este hábito, permite aos sujeitos serem capazes de ler também a realidade e suas construções simbólicas (Freire, 1989).

Refletindo a este respeito, tendo em conta o Design como uma linguagem cuja gramática se dá por meio da materialidade e da visualidade, este campo pode vir também a colaborar na leitura da realidade e construções simbólicas pelos sujeitos. Afinal, elaborar e sistematizar essa capacidade criadora e interativa parece ser uma atividade natural ao Design. Cartazes e livros são peças clássicas do campo, por meio das quais se pode estudar a história e a prática da profissão. Seus apelos populares permitem gerar situações de ensino-aprendizagem com potencial criativo e crítico sobre a própria sociedade.

Nesta perspectiva, autores como Lupton e Miller (2011), McCoy (2018), Bonsiepe (2011) e Papanek (1971) podem ser alinhados em um pensamento sobre as responsabilidades do ensino de design, no sentido de valorização de contextos locais e a defesa de uma prática de ensino que não seja alienada dos seus impactos na sociedade. Um ensino da linguagem voltado a formar um profissional e indivíduo versado nas relações e atitudes ética, política e social, para além da capacidade de desenvolver produtos.

Para que jovens sejam visualmente alfabetizados, familiarizados, ou ao menos iniciados ao pensamento crítico, necessitam passar por uma experiência visual metodológica que comporte explorações, análises e definições com o objetivo de possibilitar o aumento da capacidade para entender sua experiência visual (Iung; Portugal; Couto, 2012).

De acordo com Martins (2016), o ato de projetar, ou prototipar, ativa as elaborações mentais que antevêm soluções para problemas específicos. Atividades educacionais que tomam este caminho, gerando artefatos ou sistemas, potencializam tanto a construção do real – o objeto em si – como a construção do sujeito. Estas escolhas demandam o estudo das Aprendizagens Ativas, que clarificam o entendimento de uma Aprendizagem Baseada em Design.

A Aprendizagem baseada em Projetos de Design como estratégia educativa favorece a abordagem multidimensional apropriada à resolução de problemas do mundo contemporâneo; demanda um trabalho em equipe; desenvolve a abordagem do problema em cooperação com o usuário, oportuniza a utilização de ferramentas de gestão e plano de ação – ambas importantes para a vida adulta; é interdisciplinar; aguça a atenção sensível e o senso



estético; e direciona-se à imaginar soluções esboçando ideias abstratas para ações futuras, ou seja, ativa a imaginação com um propósito específico” (Martins, 2016, p. 53).

Em paralelo ao ensino formal, existem espaços educacionais importantes quando se trata de educação voltada para o acolhimento social (socioeducacional, sociocultural e socioassistencial) de pessoas em algum tipo de vulnerabilidade. São ambientes de educação não formal, desenvolvidos em organizações sociais ou centros culturais públicos. Possuem programas de formação sobre direitos humanos, cidadania, práticas identitárias, lutas contra desigualdades e exclusões sociais, especialmente no campo das artes, educação e cultura. Por esta configuração e intencionalidade, adotam práticas ativas e construtivas, onde a abordagem de projetos se destaca (Gohn, 2015).

Margolin e Margolin (2004) trabalham o conceito de design social como um campo que promove e dá forma a produtos materiais e à resolução de problemas humanos, especificamente com foco no bem-estar social; principalmente, quando inserido em comunidades criativas. Manzini (2008) define que comunidades criativas são capazes de modificar, por meio de suas ações coletivas e colaborativas, modelos de pensamento e sociedades com estruturas rígidas ou alienantes. Ações projetuais – nessa perspectiva – correspondem a um “design difuso” (Manzini, 2016), a habilidade humana natural de adotar uma abordagem de design, mesmo sem estudo acadêmico especializado, que resultaria da combinação de senso crítico, criatividade e senso prático inerentes a qualquer ser humano.

Apesar disso, Noronha e Araújo (2019) afirmam que o Design necessita de uma autocrítica para refutar, quando preciso, seus próprios métodos e resultados. Por melhor que seja a intenção do designer quando propõe ambientes de trabalho, métodos projetuais ou desenvolvimento de saberes (com a intenção de dar visibilidade e renda a jovens em situação de vulnerabilidade), se a abordagem for mal planejada, pode manter as pessoas envolvidas na informalidade, dependentes do designer e não ignorantes de suas posições em todo o processo.

Diante dessa constatação, uma atividade projetual vinculada a uma ação social que envolva seres humanos não é compatível com a espera por resultados a curto prazo, como proventos de uma linha de produção. A avaliação ou o impacto social obtido é um *ex post facto*: não comporta a lógica de lucros imediatos. Os efeitos da transformação social levam tempo para aparecer (Santos *et al.*, 2019).

## Estudos de caso

Os estudos analisam quatro tipos de ateliês da cena brasileira atual com distintas configurações entre si. As análises se estruturam na sequência: apresentação do local; quadro-síntese; imagem de obra; análise da obra e conjunto, considerando os aspectos materiais, simbólicos e metodológicos. Os quadros-sínteses listam pontos discutidos na fundamentação teórica (apresentados com numerais romanos de I a V), relacionados com dados coletados na entrevista em questão. Os dados são separados pelas letras a), b) ou c), apenas com o intuito de organização no espaço.

Tais pontos levantados na fundamentação teórica a serem observados em cada instituição ou projeto são: I) Democratização de acesso ao serviço ou aos meios; II) Contribuições para a

alfabetização visual ou outras questões formativas; III) Abordagem a questões políticas e sociais; IV) Cuidado ético em suas ações; V) Práticas coletivas e/ou colaborativas.

### 1) *Ateliescola Acaia*

O *Ateliescola Acaia* é gerido pelo Instituto Acaia, uma organização social criada em 2005. Atendem as comunidades da região do CEAGESP (Companhia de Entrepósitos e Armazéns Gerais de São Paulo), na Vila Leopoldina, em São Paulo-SP. O Grupo Xiloeasa, vinculado ao projeto, surge em 2006. A escola passa a atuar como ensino formal integral em 2016. Os dados derivam de visitas em dezembro/2023, julho/2025, e entrevista semiestruturada por vídeo em abril/2025 com um diretor da escola e artista, Fabrício Lopez e um ex-aluno, artista membro do Xiloeasa e hoje professor, João Amorim.

Figura 1: Espaço do *Ateliescola Acaia*.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A escola trabalha com metodologias ativas, sendo práticas gráficas um dos vários eixos transversais. Do Ensino Fundamental 1 ao Pré-técnico, a escola utiliza um sistema de escolhas baseadas em linguagens (gráfica, multimídia, corporal e outras) que o estudante opta se dedicar por um período (mensal, trimestral ou anual, a depender do ano) e entrega um trabalho final mediante aula de Orientação de Projeto. As técnicas de impressão são oferecidas, nesse sistema, a partir do 6º ano (Fund2), sendo xilogravura, estêncil, serigrafia e tipografia. O maquinário da Figura 1 e outros foram comprados ou doados por artistas entusiastas do projeto.

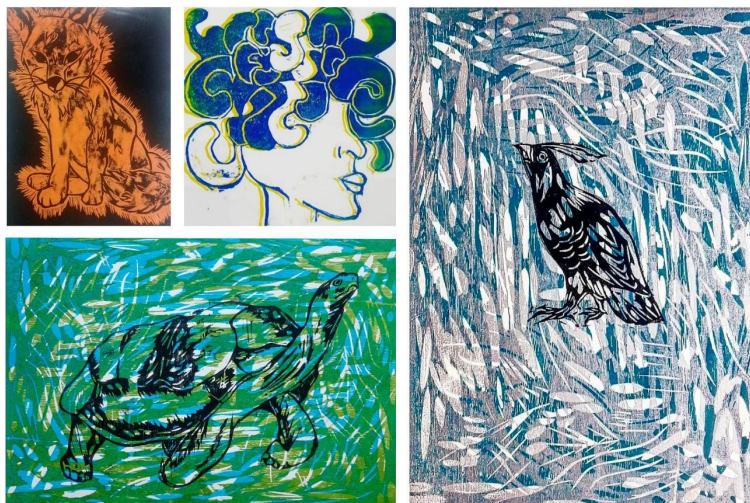
Quadro 1: Coleta Ateliescola Acaia.

I. Democratização de acesso ao serviço ou aos meios		
a)	b)	c)
Viabilizada por meio de doações a um fundo patrimonial, editais e recursos derivados de leis federais para o setor. Isto permite que o <b>ensino seja gratuito</b> aos estudantes do território.	Os <b>barracos-escola</b> na Favela do 9 e Favela da Linha atendem famílias que ainda não acessam a sede principal. Oferecem atividade pedagógica e cultural, alimentação, higiene, saúde física, mental e mediação de conflitos.	O Xiloceasa unia <b>programação fixa e horários livres</b> , no início. Um jovem daquele território poderia entrar, conhecer e usar a qualquer momento os equipamento e materiais ou ingressar nas atividades orientadas.
II. Contribuições para a alfabetização visual ou outras questões formativas		
a)	b)	c)
O conceito passa pelo léxico dos materiais. As coisas produzem informação visual, logo, compreender as diferenças entre o que é impresso, pintado, decalcado, relevo, demanda sensibilidade, um aprendizado sobre <b>como cada material promove informação sensível</b> .	Seria a vivência prática e interação que proporcionam a assimilação desse léxico. Quando as pessoas têm a possibilidade de se letrarem visualmente, <b>podem distinguir o que corresponde a cada campo de expressão</b> e o que querem dizer, do ponto de vista plástico.	A manualidade sempre terá demanda na resolução de problemas, na independência e na emancipação. É eficiente tanto para situações de crise, como recuperação de autoestima. <b>Produz subjetividades e restaura estados psíquicos</b> , pois o jovem se enxerga naquilo que faz.
III. Abordagem a questões políticas e sociais (engajamento, autonomia, identidade, outras)		
a)	b)	c)
A história da escola e da instituição é totalmente fundamentada na busca por <b>inclusão social por meio da arte e da educação</b> de todo um complexo de comunidades situadas ao redor do CEAGESP.	A abordagem de temas políticos e sociais não precisa ser literal, uma vez que a comunidade enfrenta batalhas diárias. Os projetos já permeiam <b>questões de identidades e valorização do território</b> .	O projeto pedagógico de escolhas, permite estimular gradativamente a <b>autonomia do estudante no planejamento da própria trajetória</b> dentro da instituição e espelhando essa autonomia na vida.
IV. Cuidado ético em suas ações (precarização, visibilidade, saberes originais, encaminhamentos etc)		
a)	b)	c)
Enquanto escola de ensino formal, responde às normativas do setor. O sistema de escolhas impulsiona a capacitação técnica e a <b>criação de vínculos, com liberdade para mudanças, garantias de acolhimento, construção de repertório e inteligência emocional</b> . Tal dinâmica favorece o ingresso em qualquer área profissional.	Há os Grupos de Geração de Renda (GGR), gerenciados pela Casinha Amarela, braço comercial do Instituto. São núcleos profissionais com alunos, ex-alunos, mães, pais, outros. <b>Busca o encaminhamento e visibilidade dos participantes</b> . Hoje, o grupo Xiloceasa é um exemplo de GGR e está consolidado na cena artística brasileira contemporânea.	O Xiloceasa se mantém com vendas em feiras, cursos e editais. Realizou residências internacionais e publicou por grandes editoras. Mais de 30 alunos e ex-alunos já passaram pelo grupo. Tiveram 1º contato com as artes gráficas ali. Vários <b>ingressaram em cursos universitários de Arte e Design e já estão trabalhando em ateliês próprios</b> .
V. Cuidado ético em suas ações (precarização, visibilidade, saberes originais, encaminhamentos etc)		
a)	b)	c)
A escola demanda colaboração e coletividade. <b>Desde o método educacional até as condutas cotidianas</b> , alimentação, higiene, organização. Foca na percepção do ser coletivo, sem desconsiderar a construção de individualidades e sua relação com o território.	<b>O ateliê gráfico atende demandas da comunidade</b> , como comunicação, papelaria, sinalização, vestuário etc. Os coordenadores costumam inscrever os GGR em projetos externos, editais artísticos, exposições, dentro e fora do país.	Com o grupo Xiloceasa, tudo parte de uma prática pedagógica. Isto é, quando surgem encomendas de editoras, os conteúdos são debatidos, os participantes escrevem, trocam, pesquisam e <b>tomam as decisões projetuais juntos</b> , distribuem as funções e seguem para a execução.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

O Quadro 1, além de categorizar de forma holística as práticas do Ateliescola, contribui para compreensão do contexto em que se insere João Amorim, 23 anos. Na Figura 2, as duas obras do topo – à esquerda – foram realizadas quando era aluno do Pré-técnico em 2019. As outras – em 2025 – já como professor auxiliar do ateliê, orientador de projetos. Desde seu início, ele pesquisa a temática de animais, inspirado pelas zonas rurais de cidades que morou ou visitou pelo país. Na série atual, compõe figurações escuras sobre manchas não figurativas em duas cores, permitindo que os elementos se misturem.

Figura 2: Obras João Amorim.



Fonte: Entrevistado. Elaborado pelo autor (2025).

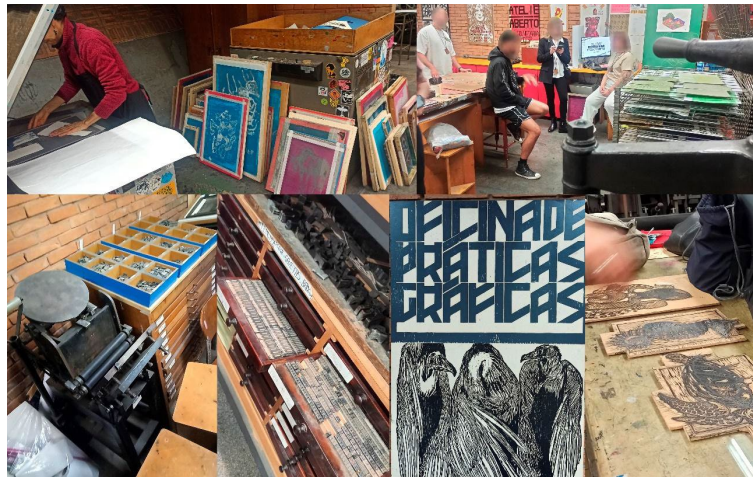
Os fundos foram preparados sobrepondo impressões sobre papel pólen, 59cm x 46cm, trocando cores, direção, combinando tramas a partir de incisões de diferentes espessuras. Os animais são gravados com vigor em outra matriz e seus traços acabam vibrando na mesma intensidade que as repetições do fundo. A transparência das cores e movimento das incisões atribuem uma atmosfera onírica, ou ‘espiritual’, como disse Amorim, que não costuma fazer tiragens relativamente iguais, parece preferir trabalhar no campo da obra única.

Sua história exemplifica como as artes gráficas podem impactar, positivamente, uma realidade quando associada à educação. João chegou da comunidade e teve acesso a estudo, convívio, disponibilidade de espaço, materiais, troca de experiência com os pares e encaminhamento. Hoje faz licenciatura em Artes na Faculdade Belas-Artes e é professor no Acaia. Tem um trabalho autônomo, com linguagem madura, expondo em galerias e feiras. Demonstra-se também um resultado satisfatório dos Grupos de Geração de Renda (GGR), como o coletivo Xiloceasa.

## 2) *Ateliê Folhetaria*

O *Folhetaria* é um ateliê gráfico público e gratuito, inaugurado em 2012. Está dentro do Centro Cultural São Paulo – na rua Liberdade – e é mantido pela Prefeitura Municipal; no entanto, muitos insumos são doações de frequentadores. Conta com equipamento completo de serigrafia, xilogravura e tipografia e cianotipia. As prensas e os prelos foram recuperados da antiga gráfica do Centro Cultural e da Gráfica Municipal da cidade. Os dados derivam de visitas em dezembro/2023 e julho/2025, entrevista semiestruturada concedida pelo artista, educador e coordenador, Rodrigo Taguchi, via e-mail em janeiro/2025, e pelo artista e frequentador, Antônio Gamah, via aplicativo de mensagem, em outubro/2025.

Figura 3: Espaço do Ateliê Folhetaria.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A programação mescla ateliê livre e diferentes tipos de cursos. No segundo semestre de 2025, já foram oferecidas atividades de xilogravura, associada à ‘Semana da Cultura Popular’; encadernação, com a ‘Oficina de cadernos residuais’, focada no reaproveitamento de materiais; ‘Oficina de cianotipia’, integrada às outras técnicas; e a atividade ‘Do ateliê para a rua’, do coletivo Gráfica Descontrolada, que são vários ciclos durante seis meses, debatendo temas sociais e passando por diversas técnicas, até culminar na aplicação de lambes pelas ruas. Este conjunto reúne propostas aprovadas na 7ª edição do Edital Folhetaria, um chamamento público que seleciona e remunera projetos que ocupem o espaço com práticas gráficas educativas e culturais, contribuindo para a cultura gráfica de muitas formas, como se pode ver no Quadro 2.

Os apontamentos dispostos a seguir contextualizam o local onde se dá a pesquisa do artista Antônio Gamah, 46 anos, arquiteto de formação e frequentador do ateliê. Seu caso ilustra algumas dinâmicas do local e como a disponibilidade do espaço pode impactar também uma carreira profissional já em curso. O artista é consciente de que a Folhetaria não tem a função específica de formar, mas, para ele, tem suprido o lugar dos grupos de estudos que já frequentou, por estimular a pesquisa, interação e experimentos.

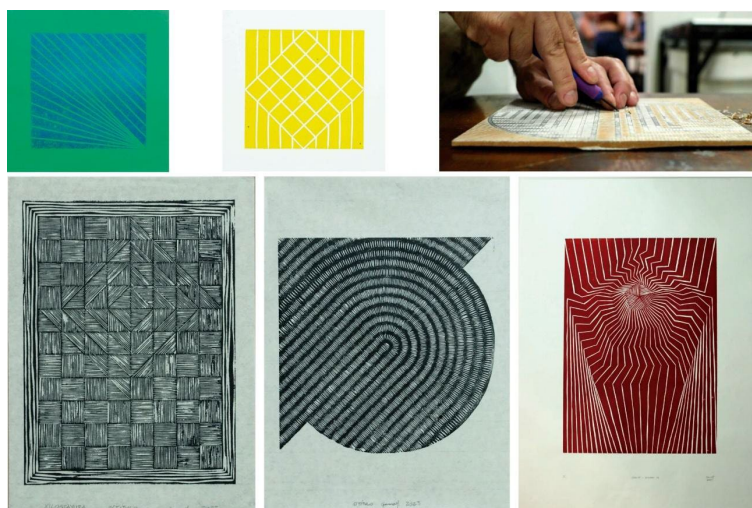
Gamah já atuou com expografia, fotografia, esculturas e instalações. A geometria está presente em todas essas linguagens, inspirado por artistas neoconcretos. Chegou ao *Folhetaria* em 2019, interessado em ampliar essa pesquisa em outra mídia. Sempre trabalhou no próprio quarto – em casa –, mas diz que, para xilogravura, todo o processo acontece até hoje na Folhetaria por conta da estrutura e suporte para praticar e do conhecimento acessível.

Quadro 2: Síntese Ateliê Folhetaria.

I. Democratização de acesso ao serviço ou aos meios		
a)	b)	c)
Trata-se de um <b>espaço público</b> , portanto, no horário, qualquer pessoa pode acessar, interagir, usar materiais e equipamentos. Há monitores que acompanham os trabalhos no formato ateliê livre.	Há também a programação gratuita de oficinas, pontuais ou longas, que são sistematizadas por meio de um <b>edital de chamamento público com recursos</b> .	A Feira Folhetaria, já na 6ª edição, acontece no local. Sem taxa de inscrição, mediante curadoria. Promove a <b>circulação de obras</b> dos usuários e outros, além do <b>convívio entre as pessoas da cultura gráfica</b> .
II. Contribuições para a alfabetização visual ou outras questões formativas		
a)	b)	c)
Funciona como uma incubadora de variadas iniciativas autorais. Ou seja, as pessoas frequentam o local e usam a <b>estrutura para desenvolverem suas próprias linguagens</b> .	O coordenador reconhece que o processo de Alfabetização Visual, com todas suas dimensões, é longo e que, portanto, pode não se realizar em seu ciclo completo ali naquele local.	A programação de cursos tem função educativa baseada na alfabetização visual. <b>Abriam-se iniciativas que articulam elementos da linguagem visual</b> de diversas formas.
III. Abordagem a questões políticas e sociais (engajamento, autonomia, identidade, outras)		
a)	b)	c)
O local em si, não tem um método, abordagem ou discurso próprio. Porém, cabe observar a função social deste espaço ao compreendê-lo como uma <b>política pública de estado</b> que promove uma organização coletiva.	<b>Acesso</b> a um espaço físico para trabalhar, equipamentos difíceis de se ter em casa, insumos, manutenção, financiamento etc., se configura como importante fator de <b>inclusão social</b> .	A Folhetaria organiza visitas de escolas públicas, projetos sociais, institutos de saúde psíquica. Nestas <b>parcerias</b> , oferece a estes grupos instruções e capacitações nas práticas gráficas por dias ou semanas.
IV. Cuidado ético em suas ações (precarização, visibilidade, saberes originais, encaminhamentos etc)		
a)	b)	c)
Há grupos que replicam em seus territórios técnicas e saberes aprendidos no ateliê, <b>multiplicando o conhecimento</b> em suas comunidades. Mas não cabe ao ateliê o controle ou acompanhamento.	O edital público pode ser visto como uma forma de habilitar as pessoas que <b>desenvolveram</b> suas linguagens a se <b>organizarem</b> como educadores ou, ao menos, <b>sistematizarem</b> seu conhecimento em outro nível.	A Feira Folhetaria pode ser vitrine do que se faz ali. Um meio de <b>trazer para o espaço agentes importantes do campo e seus debates, bem como favorece</b> a inclusão de novos criadores entre os pares.
V. Práticas coletivas e/ou colaborativas		
a)	b)	c)
Para funcionar, o ateliê público precisa de regras e respeito pelos demais. Isto reflete nos <b>cuidados com os equipamentos, limpeza e organização</b> . Há quem reserve material para uso contínuo e há quem doe sobras de material em uma área destinada à coletividade.	Segundo o coordenador, há frequentadores que contam o quanto a Folhetaria (a prática e as interações que ela proporciona) foi <b>significativa em momentos difíceis de suas vidas</b> , para superar dificuldades particulares. Isto se conecta com as questões sociais e éticas acima.	Fomentar o <b>senso de comunidade</b> , de convívio harmonioso, um ambiente favorável ao diálogo, além do espírito colaborativo entre diferentes pessoas, é tão relevante quanto as questões materiais. Sua importância se torna ainda mais evidente, em médio e longo prazo.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 4: Obras de Antônio Gamah.



Fonte: Entrevistado. Elaborado pelo autor (2025).

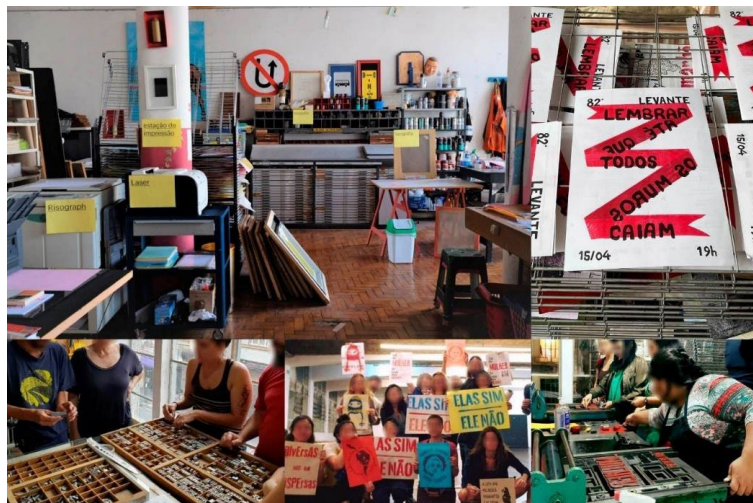
No ambiente da *Folhetaria*, o artista pôde estudar madeiras e goivas para entender o material. A cada obra, ele se propõe um desafio na transposição dos elementos bidimensionais para materialidade. Das linhas geométricas chegou ao estudo dos negativos, planos, formas, hachuras e volumes. Sua motivação é a própria experimentação baseada em curiosidade, testes e repetições, para explorar graficamente traços, pontos, texturas, ritmo, escala, equilíbrio etc. Seu método estabelece parâmetros geométricos para começar, não como limitações, mas condicionantes. O resultado comunica o estímulo de uma percepção distinta da realidade material por meio do bidimensional.

Verifica-se que *Folhetaria* – enquanto espaço de práticas gráficas experimentais – vai além da formação inicial de pessoas na alfabetização visual por meio de seus cursos diversos. Sua função social, enquanto política pública de acesso democrático aos meios de produção, disponibiliza as ferramentas necessárias para que um profissional formado dê sequência em sua pesquisa e não deixe de trabalhar por falta de recursos. Soma-se a evidente contribuição para o pensamento coletivo e fortalecimento da cultura gráfica.

### 3) *Parquinho Gráfico*

O *Parquinho Gráfico* é um ateliê de experimentação gráfica mantido por alguns coletivos artísticos e editoriais (*OcupeACidade*, *Caçamba Gráfica*, *Publication Studio São Paulo*, entre outros). Está dentro da Casa do Povo, no Bom Retiro, um centro cultural histórico e independente. Aliado ao trabalho autoral e profissional, as atividades públicas buscam aproximar as pessoas das práticas de edição, design, impressão e acabamento, a fim de gerar autonomia em parcerias atentas às questões políticas e sociais contemporâneas. A entrevista e as imagens foram concedidas em maio/2025, por Sebastião Oliveira Neto, psicólogo, artista, educador e membro fundador.

Figura 5: Espaço do Parquinho Gráfico.



Fonte: Entrevistado. Elaborado pelo autor (2025).

O local conta com maquinário e materiais de tipografia, risografia, estêncil, carimbo, datilografia, serigrafia e xilografia. Possui uma biblioteca com títulos ligados a design, arte e temas políticos e sociais e loja de obras independentes. Os equipamentos foram adquiridos e instalados pelo coletivo de Sebastião, o *OcupeACidade*.

Quadro 3: Síntese Parquinho Gráfico.

I. Democratização de acesso ao serviço ou aos meios		
a)	b)	c)
A Casa do Povo é <b>uma organização social</b> . Há horários de funcionamento e para as atividades de artes gráficas, o ideal é acompanhar a programação.	Independente disso, as atividades organizadas pela Casa do Povo, e consequentemente, pelo Parquinho Gráfico, são na maioria <b>gratuitas</b> .	Nada impede que <b>projetos externos</b> sejam desenvolvidos ali, desde que façam sentido com as posturas dos grupos que já gerem o espaço.
II. Contribuições para a alfabetização visual ou outras questões formativas		
a)	b)	
Os projetos buscam ser disruptivos. Um deles, chamado Da Da Dernos, são livros experimentais impressos em diferentes papéis A3, dobrados ao meio no comprimento maior, formando livros compridos. As páginas têm muitas camadas de impressão, feitas em épocas diferentes, mixando sobras autorais ou de oficinas passadas nos dez anos anteriores. <b>Reutilizam</b> e viajam com o material para aplicação de <b>novas camadas</b> por outros artistas gráficos.	O foco não é a qualidade estética formal, mas a <b>resposta das pessoas ao processo</b> , ao encontro. “O importante é que a conversa foi boa que algum tema foi aprofundado, (...) produzido e pensado junto”.	
III. Abordagem a questões políticas e sociais (engajamento, autonomia, identidade, outras)		
a)	b)	c)
Atuam em causas trabalhistas, negras, indígenas, feministas, diversidade sexual, outras. <b>As ações são trazidas por movimentos sociais</b> destas pautas, que encontram ali um local em que podem entrar e debater instrumentos de articulação.	São desenvolvidos da seguinte forma: Realizam <b>rodas de conversas</b> , veem exemplos e decidem o que produzir. Fazem grupos, definem estações de trabalho. As orientações técnicas de produção gráfica entram aqui.	Após produzir e combinar imagens escolhem algumas para replicar com tiragem em risografia para lambe ou publicação. Assim surgiram cartazes que ficaram famosos em São Paulo, “ <b>SP Terra Indígena</b> ”, “ <b>Floresta de Pé / Fascismo no Chão</b> ” e tantos outros.
IV. Cuidado ético em suas ações (precarização, visibilidade, saberes originais, encaminhamentos etc)		
a)	b)	
As ações de artes gráficas não têm regularidade, nem seguem instruções normativas. Variam de cursos de um mês a mutirões de um dia.	Ao proporem debates político e sociais por meio das artes gráficas, o espaço busca <b>visibilidade e empoderamento de movimentos e/ou pessoas</b> com lugar de fala nesses tópicos.	
V. Práticas coletivas e/ou colaborativas		
a)		
O artista concedeu a entrevista durante viagem pelo país percorrendo ateliês dedicados às atividades gráficas experimentais. “A gente vai formando uma rede de pessoas que têm esse interesse (...) Podem ter pessoas com interesse puramente técnico ou comercial (...), mas as pessoas que tenho conhecido vão se apaixonando [pelo tema], <b>vão formando uma rede muito interessante que está muito além da técnica, ou atento à técnica também.</b> ”		

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

As coletas do quadro revelam como se desenvolvem as práticas gráficas no espaço. Neste cenário, foi elaborado o planejamento da atividade descrita a seguir. Trata-se de uma ação realizada em 2017 (Figura 6), pelo coletivo OcupeACidade, nas dependências do *Parquinho Gráfico* e também no extinto ateliê de gravura da Oficina Cultural Oswald de Andrade. Os prédios estão localizados a poucos metros um do outro. Tal parceria dialogava com um movimento popular de revitalização do bairro Bom Retiro, no centro da capital.

Propunha-se elaborar cartazes experimentais com diversas técnicas, como tipografia, serigrafia, carimbos e estêncil, com público livre. O Parquinho Gráfico dispõe de prelos manuais, mas uma condicionante era utilizar a máquina tipográfica Minerva que havia no Centro Cultural Oswald de Andrade, com auxílio de um profissional tipógrafo e seus saberes específicos. Após debates, o grupo decidiu produzir, coletivamente, um cartaz-jornal.

Figura 6: Prática Parquinho Gráfico.



Fonte: Entrevistado. Elaborado pelo autor (2025).

Os procedimentos: experimentação de carimbos, clichês e estêncis para texturas, desenhos e palavras; análise gráfica de primeira página de jornais; oficina textual para elaborar os conteúdos; introdução à tipografia usando o acervo do *Parquinho Gráfico*; desenho de possíveis manchas gráficas do cartaz-jornal; serigrafia para imprimir as bases da mancha gráfica; composição da rama definitiva com o profissional tipógrafo; impressão de tiragem de cartazes-jornais sobre as manchas serigrafadas. Sebastião diz que essas oficinas não são mera transmissão de técnica: as pessoas constroem juntas uma ação gráfico-visual. Ele não se recorda se houve divisão de grupos de trabalho, nem se a sequência foi exatamente essa, mas afirma que tal prática se tornou referência para os mutirões rápidos seguintes.

Diante dos aspectos que a alfabetização visual pode alcançar para além da assimilação dos elementos da composição de uma imagem, a experiência descrita sugere uma série de aprendizados. O grupo teve contato com – por exemplo – a memória gráfica; a compreensão das razões – técnicas e sociais – pelas quais cartaz e jornal são como são; possibilidades de expressão pessoal na complementaridade entre texto e imagem; a habilidade de contribuir para um debate público de forma disruptiva.

Mesmo que as pessoas não sejam necessariamente do Design ou da Educação, a descrição indica a intenção de um método fundamentado em cultura gráfica e afins. Parte-se da experimentação e expressão autoral para influenciar o tom das decisões projetuais colaborativas seguintes como se as técnicas se ajustassem à decisão coletiva. Nas ações com movimentos político-sociais que o Parquinho desenvolve, essa pode ser a configuração que busca garantir que a voz daqueles que trouxeram a pauta seja a prioridade.

#### 4) Projeto Gráfica Experimental

A Gráfica Experimental não possui um local próprio: trata-se de um projeto itinerante de André Bonani – artista e designer – e Roger Beatjesus – artista e educador social. Desde 2021, eles circulam por ateliês de instituições como o SESC-SP oferecendo cursos de artes gráficas, explorando as interseções entre cartaz, gravura, livro de artista ou fanzine, para diversos públicos.

Os dados derivam de entrevista semiestruturada por vídeo concedida por Bonani, em abril/2025. As imagens foram disponibilizadas pelos artistas.

Figura 7: Gráfica Experimental em unidades SESC-SP.



Fonte: Entrevistado. Elaborado pelo autor (2025).

Quadro 4: Síntese Gráfica Experimental.

I. Democratização de acesso ao serviço ou aos meios		
a)	b)	c)
A proposta experimental se baseia na possibilidade de se produzir com <b>ferramentas relativamente acessíveis</b> , que o participante possa seguir experimentando em casa.	Este fator tem relação com a orientação política da dupla no sentido de <b>democratizar a linguagem</b> alternativa e experimental e <b>os meios</b> para fazê-lo.	Tem se desenvolvido principalmente em unidades do SESC SP. Isto mantém a <b>constância e gratuidade</b> , uma vez que a instituição tem caráter social, democrático e educativo.
II. Contribuições para a alfabetização visual ou outras questões formativas		
a)	b)	c)
A abordagem muda de acordo com a atividade, o local e a duração do curso ou oficina. De modo geral, trabalham na seguinte sequência: <b>explicação de teorias, apresentação de referências, demonstração e prática gráfica livre</b> com acompanhamento.	Assim que surgem trabalhos individuais, eles estimulam que alguns dos impressos <b>sejam compartilhados, trocados, reunidos, formando sobreposições</b> e ao menos um trabalho coletivo. Um resultado disso é a Graficaixa.	Não se dedicam a ensinar uma técnica ou aprofundar. Se organizam com a intenção de gerar "complexidade a partir da simplicidade". Propõem o experimento livre para se descobrir algo e então pensar como finalizar.
III. Abordagem a questões políticas e sociais (engajamento, autonomia, identidade, outras)		
a)	b)	c)
Um dos membros tem vasta experiência em projetos sociais, diz que <b>"o resultado é o sorriso"</b> . Não se trata de fazer um grande trabalho estético, mas estar feliz fazendo algo, com outras pessoas, passando por uma boa experiência.	Essa experiência pode mudar algo nas pessoas. Sentir-se <b>empoderada para fazer um processo do começo ao fim</b> . No início, o projeto se chamava Design da Desobediência, focado em apresentar as técnicas para fins políticos.	Passou para Gráfica Experimental ao se perceber que é possível <b>abordar tais questões sem ser literal</b> e que é possível acessar <b>outros simbolismos</b> por meio da experimentação a partir de temas geradores mais abrangentes.
IV. Cuidado ético em suas ações (precarização, visibilidade, saberes originais, encaminhamentos etc)		
a)	b)	c)
Têm consciência de que, ao proporem atividades não formais e em diferentes locais, não há como mensurar as <b>responsabilidades dos efeitos de seus ensinamentos a longo prazo</b> .	Porém, dizem haver uma preocupação pontual com o participante em cada contexto, <b>quem são, de onde vieram, que histórias prévias trazem</b> .	"Estamos lidando com um universo que é muito importante na história da humanidade, o ofício da gráfica. <b>Circulação da imagem, a multiplicação da informação</b> ".
V. Práticas coletivas e/ou colaborativas		
a)		
A dupla considera seu processo de trabalho coletivo um resultado, pois <b>o ateliê de gravura é essencialmente coletivo, seja pela própria divisão do trabalho, seja por questão financeira</b> . Por ex. as pessoas compram juntas uma prensa cara para usarem juntas. Assim, o que mais conta é a vivência. Uma palavra que usam é 'contaminação'. Como o trabalho de um se contamina com o trabalho do outro.		

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A dupla usa monotíпия, estêncil, tipos móveis, carimbos, transferência de toner, xilogravura e materiais de encadernação. A condicionante projetual é trabalhar, basicamente, com materiais e equipamentos que se possa transportar. Quando o curso é elaborado em espaços que já dispõem de equipamentos pesados, prensas ou prelos – como o ateliê do SESC Pompeia – integram este maquinário na proposta pedagógica, ampliando a atividade.

As informações indicam o amadurecimento da iniciativa, deslocando-se de uma prática em que as artes gráficas pareciam pretexto para o discurso, finalmente focando nas poéticas próprias geradas pela experimentação, em que a própria prática é o discurso. Isto pode ser ilustrado pelo relato do curso que gerou a publicação coletiva *Graficaixa* (Figura 8), inspirada nos livros ilegíveis e pré-livros de Bruno Munari (1981).

Solicitou-se à dupla uma abordagem que contemplasse publicações independentes. Diante desse pedido, planejaram quinze encontros com a seguinte estrutura: referências e instruções básicas; tempo para a experimentação; aprofundamentos específicos conforme o interesse. Nesse processo, incentivava-se que os resíduos impressos, testes e eventuais erros fossem guardados. Seguindo, aula de encadernação manual com a artista Amália Barrio. Os participantes poderiam finalizar seus próprios projetos editoriais para levarem consigo ou se envolver no projeto coletivo.

Bonani comenta que processos gráficos geram muito resíduo, provas, testes, máscaras, mas nunca jogam fora pelas surpresas que podem oferecer. Assim, selecionaram as artes para sobrepor e justapor enquanto páginas. Foram produzidos doze livros de oito por oito centímetros com variadas encadernações, costura, grampo e dobra. Confeccionaram-se três caixas com espaço para quatro livros experimentais diferentes cada e um impresso digital informativo. Uma caixa está na biblioteca do Sesc Pompéia; outra, no acervo do ateliê de gravura e outra com a dupla.

Figura 8: Prática Gráfica Experimental.



Fonte: Entrevistado. Elaborado pelo autor (2025).

A experiência de leitura não é literária: é visual. Comunica-se pela variação de papéis, cores, texturas, cortes e dobras, assim como as pesquisas de Munari (1981). Os fragmentos de imagens impressas pelos participantes geram encontros únicos, combinações imprevistas ou narrativas sutis, como um crescente de ritmo ou forma. Os pré-livros de Munari tratam – principalmente – das sensações táteis, visuais, auditivas e outras, que os materiais e mudanças estruturais



estimulam. A *Graficaixa* explora a surpresa, suas sequências dão margem à imaginação e seu manuseio também estimula o olhar para o suporte, ponto inicial do processo do autor.

Não ficou claro até que ponto os participantes se envolveram nas etapas finais da manufatura da obra ou se apenas contribuíram com as artes que estão encadernadas. Ainda assim, a *Graficaixa* não deixa de ser uma obra colaborativa, em que cada página conta uma experiência vivenciada por uma pessoa diferente, reunida e organizada por saberes técnicos e agora preservada enquanto memória gráfica.

## Discussões

Os quadros não pretendem apresentar aspectos qualitativos como características generalizadas, mas interrelacionar elementos das práticas gráficas experimentais contemporâneas no diálogo entre Design e Educação. Ao mesmo tempo que espaços pedagógicos podem se apropriar da abordagem projetual e das artes gráficas para beneficiar seus processos de ensino-aprendizagem, ambientes caracterizados como ateliês de experimentação gráfica podem aplicar, sistematizar e amplificar alguns fundamentos pedagógicos.

Os casos demonstram entender que o processo educativo de tais práticas está na reunião de pessoas diversas conectadas pela atividade projetual, interessadas evidentemente nos resultados materiais e simbólicos da arte impressa, mas também nas dinâmicas que envolvem o uso das técnicas antes consideradas obsoletas e que seguem profícuas para a experimentação.

O tipo de coleta desta pesquisa não permite aferir com precisão a responsabilidade de toda atividade projetual em proporcionar autonomia e encaminhamentos. Porém, há elementos que tocam o tema e estão ligados às questões político-sociais que permeiam todos os casos.

O *Ateliescola Acaia* – por exemplo – é uma escola formal, autorizada pelo MEC e segue as normas da LDB. Logo, além da metodologia projetual e currículo obrigatório, prevê a qualificação em todos os níveis e modalidades de ensino e formação cidadã. Há acompanhamento e projeção até o ensino superior, garantindo, inclusive, provisão alimentar e saúde psicológica. O Grupo *Xiloseasa* é um instrumento de encaminhamento, como demonstrado.

Tanto *Parquinho Gráfico* quanto *Gráfica Experimental*, se apropriam da cultura gráfica e experimental – à sua maneira – para debater, instruir e empoderar pessoas em temas urgentes. Porém, avançam e sugerem outras possibilidades de transformação dos indivíduos simplesmente por meio das poéticas geradas pela experimentação. Relatam como a descoberta pessoal de determinadas composições, sobreposições, traços e manchas fomentam ideias que vão além da palavra escrita e falada. Configurações gráficas que o verbo não daria conta, como se as pessoas envolvidas fossem capacitadas em mais uma linguagem para expressar conceitos.

A Folheteria se destaca pelo caráter público e democrático. Além do exemplo dado, outras pessoas e outros coletivos se viabilizam justamente por disporem gratuitamente de um ambiente com todas as ferramentas, maquinários e encontros plurais facilitados por uma política pública de estado. Ao produzir, estar em feiras como iguais e ampliar a experiência em editais educativos, as pessoas são habilitadas e capacitadas a serem e estarem no âmbito da produção cultural contemporânea. Não é uma escola, mas seguindo o padrão do Centro Cultural São Paulo,



vinculado ao poder público, considera-se que há curadoria e critérios ao se oferecer atividades, seja do ponto de vista educacional, cultural seja da facilitação profissional. Por mais que o programa não preveja acompanhamento ou encaminhamento, o ateliê se estabeleceu de maneira orgânica como ambiente de convívio, trânsito e continuidade de projetos entre os pares.

## Considerações finais

O design, integrado ao currículo escolar, formal ou não formal, desafia os alunos a pensarem de maneira não convencional, e a desenvolverem soluções práticas para os desafios do mundo real. A ousadia inerente ao experimentalismo a partir da produção de impressos aparenta ser uma ferramenta didática disruptiva no sentido de acessar temas sociais quando se estuda cultura visual e cultura gráfica.

Ao observar os procedimentos adotados por quatro diferentes ateliês gráficos, localiza-se conexões entre processos metodológicos sugeridos pelas práticas gráficas experimentais e o conceito de Aprendizado Baseado em Design. O sensorial estimulado pela materialidade e o ato intencional decorrentes da prática, ao organizarem componentes de um artefato (diagramação, corpo físico e impressão), elaboram as partes de um todo na produção de um novo discurso, mesmo que não intencional ou subjetivo. Este fenômeno pode envolver desde a pesquisa até a experimentação, pois articula elementos gráficos e imagéticos, memórias, histórias, comparações, abstrações, metáforas, muitos testes.

O caminho de estudo revela possíveis benefícios das práticas gráficas experimentais enquanto metodologia ativa, seja no retorno financeiro seja no profissional, no pertencimento a grupos ou contextos, ou até em uma nova percepção da realidade fomentada pela Alfabetização Visual. As práticas descritas demonstram ser processos de design difuso, considerando que os articuladores ou estudantes não são do campo específico do design, mas claramente se organizam em diferentes modos de ação projetual com os quais o design trabalha. Os resultados não se avaliam por notas ou sucesso mercadológico, mas se constroem em termos de possibilidade de inclusão social, fomentada direta ou indiretamente por métodos alicerçados na relação com o outro.

## Referências

- BOMFIM, G. A. Sobre a possibilidade de uma teoria do Design. In: COUTO, Rita M. S.; FARBIARZ, J. L.; NOVAES, L. (Org.). **Gustavo Amarante Bonfim: uma coletânea**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.
- BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- CALENDÁRIO DE FEIRAS DE PUBLICAÇÕES INDEPENDENTES E ARTE IMPRESSAS. **Facebook**. Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/1AZMUgNTka/> Acesso em: 23 fev. 2026.
- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- CORRÊA, G. R.; CASTRO, M. L. A. C. O pensamento complexo de Edgar Morin e o Design. **Estudos em Design**, v. 21, n. 1, p. 1-15, 2013.
- DOMICIANO, C. L. C. Design gráfico contemporâneo: estudo de caso: produção discente da UNESP. In: ANDRADE, A. B. P. *et al.* (Org.). **Ensaio em Design: práticas interdisciplinares**. Bauru, SP: Canal 6, 2014.



- FARIAS, P.; BRAGA, M. C. (Org.). **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher, 2018.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez, 1989.
- GOHN, M. G. M. **Educação não formal no campo das artes**. São Paulo: Cortez, 2015.
- IRIGOYEN, G.; PEIXOTO, I. Livro: espaço de experimentação. **Anais do XV Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em Design, P&D**. Manaus, out. 2024. <https://doi.org/10.29327/5457226.1-310>
- IUNG, E. J.; PORTUGAL, C.; COUTO, R. Educando através de aspectos artísticos do Design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 10., 2012, São Luís, MA. **Anais [...]**. São Luís, MA: P&D Design, 2012. p. 15-26.
- LUPTON, E.; MILLER, A. **Design, Escrita, Pesquisa: A escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. Um “modelo social” de design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**, Salvador, v. 1, n. 1, p. 43-48, 2004.
- MANZINI, E. Design Culture and Dialogic Design. **Design Issues**, v. 32, n. 1, p. 52-59, 2016.
- MANZINI, E. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- MARTINS, B. **O professor-designer de experiências de aprendizagem: tecendo uma epistemologia para a inserção do Design na Escola**. 2016, 189 f. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.
- MCCOY, K. Good citizenship: design as a social and political force. In: HELLER, S.; VIENNE, V. (Org.). **Citizen Designer: perspectives on design responsibility**. 2 ed. New York: Allworth Press, 2018.
- NORONHA, R.; ARAÚJO, M. G. L. Codesign e Empoderamento: a produção de jogos com as quebradeiras de coco e seus rebentos em São Caetano - MA. **Revista Conexão UEPG**, v. 15, n. 1, p. 17-24, 2019.
- PAPANÉK, V. **Design for the real world: human ecology and social change**. 2 ed. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1971.
- PORTUGAL, C. **Design, Educação e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.
- SANTOS, A. (Org.). **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins**. Curitiba: Insight, 2018.
- SANTOS, A. *et al.* **Design para a sustentabilidade: dimensão social**. Curitiba: Insight, 2019.

### **Sobre os autores**

#### **Jorge Otávio Zugliani**

Doutor e Mestre em Design pela Unesp Bauru-SP, especialista em Design Editorial Senac-SP.  
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3349-441X>

#### **Cássia Letícia Carrara Domiciano**

Profª. Dra. Associada do Departamento de Design, FAAC, Unesp Bauru-SP  
ORCID <https://orcid.org/0000-0001-6497-2210>

#### **Fernanda Henriques**

Profª. Dra. do Departamento de Design, FAAC, Unesp Bauru-SP  
ORCID <https://orcid.org/0000-0001-6497-2210>