

Design Gráfico e Educação: articuladores de práticas pedagógicas experimentais em Projetos Sociais.

Graphic Design and Education: articulators of experimental pedagogical practices in Social Projects.

ZUGLIANI, Jorge Otávio; doutorando em Design; UNESP FAAC Bauru/SP

j.zugliani@unesp.br

MOURA, Mônica Cristina de; Professora Doutora; UNESP FAAC Bauru/SP

monica.moura@unesp.br

Este artigo busca discutir correspondências entre Design e Educação quando aplicadas em conjunto dentro de Projetos Sociais, mais especificamente instituições de acolhimento de pessoas em situação de vulnerabilidade, focados em formação, capacitação e geração de renda. Para tanto, apresenta-se conceitos de ambos os campos e os relaciona com tópicos referentes a visibilidade social do trabalho e a Dimensão Social da Sustentabilidade.

O cruzamento de saberes é exemplificado com o caso de duas instituições, o Coletivo Xiloceasa e o Projeto Tear, observando suas práticas pedagógicas não formais em seus ateliês e oficinas gráficas experimentais de produção de livros e cartazes, e considerando a promoção social de seus participantes.

A discussão decorrente da correlação entre Design, Educação em Projetos Sociais revela características importantes acerca da responsabilidade social do Design na contemporaneidade, o que possibilita orientar e organizar próximos passos de pesquisa em desenvolvimento.

Palavras-chave: design gráfico editorial; educação não formal, sustentabilidade social

This article aims to discuss correspondences between Design and Education when applied together within Social Projects, more specifically institutions for sheltering people in vulnerable situations with focus on training and income generation. To this end, concepts from both fields of knowledge are presented and connects them to topics related to the social visibility of work and the Social Dimension of Sustainability.

The intersection of knowledge is exemplified with the case of two institutions, Coletivo Xiloceasa and Projeto Tear, observing their non-formal pedagogical practices in their ateliers and experimental graphic book production besides considering the social promotion of their participants.

The discussion arising from the correlation between Design, Education in Social Projects reveals important characteristics about the social responsibility of Design in contemporary times, which makes it possible to guide and organize the next steps of research in development.

Keywords: *graphic design; non-formal education; social sustainability.*

1 Introdução

Na atual conjuntura política, econômica, sanitária e social brasileira em que se agravam as desigualdades, considera-se urgente promover iniciativas que busquem o bem-estar social por caminhos alternativos e transversais ao estabelecido. Enquanto ações não são tomadas por meio de políticas públicas governamentais, que seriam obrigações do primeiro setor, notam-se ações específicas dentro dos demais setores, atuando por conta própria no sentido de gerar inovações com dois focos: a princípio, realizar o projeto social ao qual estas instituições escolheram se dedicar; e em seguida, apresentar à sociedade soluções ou opções que permitam cobrar novamente as obrigações do poder público.

Neste contexto, o presente estudo reúne aportes da área do Design e conceitos do campo da Educação, com o objetivo de refletir suas correspondências especificamente quando aplicadas em conjunto dentro de Projetos Sociais. Com este propósito, o percurso da pesquisa conecta também pensamentos ligados à visibilidade social do trabalho e a Dimensão Social da Sustentabilidade e exemplifica a correlação a partir da observação das atividades do Projeto Tear (Guarulhos-SP) e do Coletivo Xiloeasa (São Paulo-SP).

As práticas dos dois grupos são voltadas para a inclusão e capacitação de pessoas, em sua maioria jovens de regiões periféricas ou em alguma situação de vulnerabilidade. Em seus canais de divulgação, os projetos citados declaram adotar práticas pedagógicas e as relacionam com a manufatura e comercialização de diversos produtos, considerando os jovens e adultos que se envolvem como protagonistas desse processo. Estes participantes, homens e mulheres, são os próprios agentes criadores dos conteúdos e objetos executados por meio da serigrafia, xilografia, encadernação, marcenaria, tecelagem, jardinagem, culinária, entre outros, com acompanhamento de instrutores qualificados.

As atividades artesanais ligadas ao design gráfico editorial e experimental, como a impressão de livros e cartazes, recebem mais ênfase devido à linha de pesquisa deste pesquisador. Pelo mesmo motivo, diversos pontos são observados pelo olhar do design contemporâneo e sua característica de integrar áreas de conhecimento, coordenar especialidades, pessoas, histórias e memórias, bem como estimular o pensamento crítico e a práxis.

Considerando que muitos projetos sociais nem sempre são estruturados por designers, e contam também com a criação ou colaboração de comunidades, aldeias e outros grupos minorizados, o trabalho ético e consciente na articulação de tais projetos é crucial para o sucesso ou a negligência do todo, a fim de não perpetuar os vícios do sistema hegemônico.

Neste sentido, a pesquisa em design tem se desenvolvido no campo da responsabilidade social, bem como no estudo dos processos metodológicos do ensino de design, de forma a encontrar soluções para práticas educacionais criativas e recursos didáticos que não capacitem pessoas apenas para o mercado e a criação de novos objetos, mas também para a reflexão sobre necessidade real e ciclo de vida desses objetos, e claro, para a própria visibilidade e significativa participação dos educandos e educandas no espaço comum da vida em sociedade.

Os autores abordados para teorização sobre design e trabalho, design e ensino, na contemporaneidade são, entre outros, Ezio Manzini (2015), Lucy Niemeyer (1997), Rafael Cardoso (2013), Mônica Moura (2018), Gui Bonsiepe (2011), Victor Papanek (1971), Jacques Rancière (2009), Cristina Portugal (2013), Raquel Noronha e Mariana Araújo (2019), Bianca Martins (2016) e Katherine McCoy (2018). Para fundamentar as reflexões sobre práticas pedagógicas com preocupação social, recorre-se a Paulo Freire (1967, 1981) e Ana Mae Barbosa (2010; 2019) e Maria da Glória Marcondes Gohn (1999, 2007, 2015). A definição da

Dimensão Social da Sustentabilidade é trabalhada a partir de Aguinaldo dos Santos et al (2019).

2 Procedimentos metodológicos

Partindo de metodologias propostas por Gil (2010) e Prodanov e Freitas (2013), desenvolveu-se uma pesquisa qualitativa, com revisão bibliográfica assistemática e pesquisa documental. Um conjunto de autores consultados compõem a bibliografia do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (CNPq/Unesp) do Programa de Pós-graduação em Design. Outra parte, provém da busca específica de autores especialistas nas relações entre design e educação, design e trabalho, design e sustentabilidade social.

Portanto, para percorrer a respeito de algumas correspondências entre Design e Educação quando aplicadas em conjunto dentro de Projetos Sociais, inicia-se apresentando os principais conceitos formulados por autores de cada campo, relacionam-se estes aportes com a visibilidade social do trabalho, para então exemplificar o encontro com dois casos de diferentes instituições.

Devido à dificuldade de mobilidade durante o período de isolamento social decorrente da pandemia de COVID-19, os materiais coletados do Coletivo Xiloceasa provêm principalmente da entrevista e resultados da pesquisa de dissertação de mestrado defendida por este autor antes das exigências sanitárias. Os materiais coletados referentes ao Projeto Tear foram realizados por meio de pesquisa documental em artigo, site, canais oficiais da instituição.

A discussão decorrente da correlação entre os campos de conhecimento e atuação permitiu a elaboração de um esquema visual inicial para organização e orientação de projeto de pesquisa para doutorado em andamento.

3 Práticas contemporâneas em design e a responsabilidade social

Dentro do amplo campo de atuação do Design, diversos teóricos têm conceituado as características do Design Contemporâneo no sentido de valorizar sua ação centrada no ser humano, suas relações e as variadas questões sociais decorrentes destas reflexões. Um segmento cultural que já se provou fecundo para tais características é o circuito brasileiro de publicações independentes, artesanais e experimentais de livros, um setor que tem crescido nos últimos anos e permeia – entre muitas coisas – uma produção diversa do ponto de vista cultural, gráfico e imagético, uma resignificação de ambientes comuns de consumo e convivência, assim como a valorização de atitudes e escolhas coletivas que podem favorecer a promoção social. (ZUGLIANI, 2020)

Tais obras e seus modos de produção são exemplos de codesign ou design colaborativo, como sugere Ezio Manzini (2015). Não no sentido de que o usuário, comprador dos livros, participa da criação, mas na ideia de “design difuso”, uma ação projetual de design realizada por diversas pessoas na manufatura dos objetos, incluindo leigos, em colaboração com um designer especializado ou conectado de alguma forma com diretrizes do design, mesmo que sutilmente.

Para que se possa adentrar na reflexão destas práticas dentro de editoras que funcionam como ateliês e oficinas gráficas, deve-se considerar que a atividade de design se articula em três tipos distintos de prática e conhecimento, de acordo com Lucy Niemeyer (1997). Pode ser entendido, a princípio, quase como atividade artística, em que se reforça no profissional seu papel de artífice habilidoso; em um segundo momento, pode ser compreendido como invenção ou inovação, em que o foco é produtividade e atualização tecnológica; e em terceiro,

o design pode ser visto como coordenação, em que o designer integra aportes de vários especialistas e os articula. Três conceitos que tanto se sucedem como coexistem. E é esta função articuladora que parece se manifestar nas práticas coletivas e colaborativas dos publicadores de livros experimentais e independentes, conjugando os demais conceitos. As possibilidades criativas, as formas de se organizar e produzir, demonstram derivar justamente das relações pessoais que resguardam um caráter humanitário diferente de ambição por resultados meramente produtivistas.

Independentemente do segmento, esta evolução na forma de se criar e se relacionar são frutos das transformações sociais, perceptíveis na contemporaneidade, como observou Rafael Cardoso (2013) e neste contexto, Mônica Moura (2018), salienta que o Design Contemporâneo atua por meio da ampliação e aplicação de novas soluções no âmbito do universo do sensível nas criações. Fala-se em projetar pelo desenvolvimento da capacidade de observar, entender, colocar-se no lugar do outro. Um exercício da política por meio do sentir.

Isto posto, ainda que o Design Contemporâneo esteja colocando em evidência as características pertinentes à preocupação social, é preciso ter cuidado com a precarização das atividades em projetos colaborativos. Não são raros projetos sociais que, mesmo sem intenção, sufocam o próprio grupo ao qual querem ajudar. No comércio e na indústria, a terceirização ou informalidade da mão de obra dos trabalhadores coloca pessoas em situações de risco, em horários inadequados ou lugares insalubres, sem o respaldo de direitos, subsídios, ou representação legal, antes garantidos pela carteira de trabalho efetiva. Tal conduta não aumenta o número de empregos como costumam alegar governos e empresários diante da opinião pública, ao contrário, resulta na ampliação da desigualdade socioeconômica.

Do mesmo modo, um projeto social que tenha uma abordagem mal planejada na sua intenção de dar visibilidade e renda a um grupo de artesãos, por exemplo, pode incorrer nos mesmos erros. Arrisca-se a não considerar todas as dimensões da sustentabilidade (ecológica, econômica, social, cultural e política) e mesmo que o projeto seja bem intencionado, pode acabar mantendo os agentes na informalidade, distantes da compreensão de suas posições em todo o processo. Quando envolvido, compete ao campo do design, enquanto agente articulador, ser capaz de questionar suas próprias soluções imediatas aparentemente inovadoras, para não arremessar os envolvidos em subempregos, sem benefícios ou direitos.

As pesquisas desenvolvidas pelo NIDA, Núcleo de pesquisas em inovação, design e antropologia, vinculado a UFMA, Universidade Federal do Maranhão, reforçam que os problemas modernos não serão resolvidos necessariamente com soluções modernas, no sentido de que carece ao Design uma autocritica para refutar quando for preciso seus próprios métodos e objetos herdados de uma tradição formal e universal. Revela-se, portanto, a necessidade de outro modo de estar no mundo que contemple o decolonialismo, decrescimento e questionamento da lógica patriarcal, pontos que inferem diretamente na maneira de se relacionar em sociedade, e consequentemente, nas formas de se fazer e pensar design (ARAÚJO; NORONHA, 2019). Esta conduta não é uma forma de se usar o sistema estabelecido em favor da sustentabilidade, ao contrário, ela propõe uma superação da própria ideia de sustentabilidade ao se deslocar da economia de mercado em direção a uma revalorização da territorialidade dos grupos locais, autonomia, identidade e pertencimento (CESTARI; MOURÃO; NORONHA; FIGUEIREDO, 2020).

Neste sentido, o design não existe à revelia das preocupações políticas, pois ao trabalhar no intuito de solucionar problemas, seja em objetos, serviços ou métodos, está atuando como mediador social, carregando assim toda a responsabilidade sobre aquilo que ele promove ou perpetua. Ou seja, design não é um processo neutro. Aquele design modernista que se formou

no século XX, objetivo, racional e universal, foi útil para rever as frivolidades elitistas do século anterior, porém parece ter se tornado apático às convulsões políticas e sociais do presente, desatinado pela pós-modernidade, como apontam Ellen Lupton e Abbott Miller (2011) e Rick Poynor (2010).

Estes autores discutem a linguagem do Design dando alguns passos anteriores à sua ação criadora, para observar melhor o ensino, aprendizagem e a pesquisa. Tais etapas permitem pensar que a formação do designer sensível e crítico não depende apenas de o profissional escolher bons clientes e conteúdo, e desenvolver bons produtos do ponto de vista da sustentabilidade ambiental e econômica, mas também de educar pessoas, estudantes, colegas de trabalho, com um entendimento do design como uma força social e política. Paralelo ao estudo puro da linguagem, experimentar o uso de pontos, linhas, planos, etc, deve estar também a elaboração de projetos em sala de aula com exemplos inspirados na realidade, aportes culturais, sociais e políticos que reconfiguram as questões formais.

De acordo com Katherine McCoy (2018), que também destaca as limitações do ensino formal em suas origens, os exercícios projetuais em sala de aula (ou ambiente de ateliê) com a abordagem experimentais, trazendo elementos pessoais e atualizados, contrariam o papel do design passivo, que aceita a cópia ou o mercado sem questionamentos. Atividades coletivas nesse sentido estimulam a escrita para a formulação de ideias autorais e de alternativas ao que lhe foi imposto, bem como favorecem a análise crítica, orientada para a clarificação de valores, tolerância e empatia, quando se observa sua criação justaposta aos trabalhos dos e das colegas.

No Brasil, o Laboratório de Design e Educação, DesEducaLab, vinculado ao programa da Esdi/UERJ, tem investigado neste sentido o uso do Design como meio transformador de práticas educativas. A maneira com a qual o design lida - por suas próprias características - com problemas complexos, reunindo dados e necessidades díspares e com habilidade para trabalhar de forma coletiva, pode auxiliar o processo de ensino e aprendizagem com soluções multidimensionais e emancipadoras, favorecendo a produção de subjetividades. Assim, as contribuições entre Design e Educação tem potencial para se desenvolverem tanto como áreas de conhecimento em si, como em estratégias didáticas para outros conteúdos (MARTINS, 2016).

Sendo assim, inicia-se uma aproximação de conceitos relativos ao Design Contemporâneo e o Design Gráfico Editorial com concepções pertinentes ao campo da Educação. Os procedimentos metodológicos projetuais do design, já verificados na produção editorial experimental contemporânea, poderiam dialogar com os métodos e abordagens da educação e suas ferramentas didáticas, caso aplicados em conjunto em projetos sociais de instituições focadas na inclusão, capacitação e emancipação de jovens e adultos? Considerando que muitos desses espaços formativos também buscam uma capacitação profissional dos participantes, faz-se necessário discutir questões teóricas sobre o trabalho e o tempo na sociedade atual.

4 O Design e a visibilidade por meio do trabalho

O Brasil passa por um período de insegurança trabalhista. Na espera por políticas públicas mais eficientes, pode-se pensar e realizar ações práticas para exigir ou demonstrar como determinadas escolhas políticas, ou a falta delas, impactam a vida da população. Em vários países do mundo o Design já tem se envolvido neste segmento, elaborando soluções em políticas públicas para o bem-estar social.

Tais iniciativas são debatidas no âmbito do chamado Design para a Sustentabilidade, e dentro deste recorte, partem do ponto de vista da Dimensão Social da Sustentabilidade. Considera-se, claro, a importância das dimensões ambientais e econômicas, mas a sustentabilidade social caminha em paralelo às outras linhas com complexidade própria que se faz mais evidente em determinados tipos de negócios, produtos e serviços, desencadeando ainda as dimensões cultural e política.

De acordo com Santos et al (2019), além das políticas públicas governamentais, empresas do segundo setor também são uma força significativa capaz de influenciar a equidade e a coesão social, se assim for de seus interesses. Os autores apontam que dos 100 maiores grupos econômicos do mundo, 63 são corporações, empresas, e 37 são governos. Desenvolvem ainda a ideia de que o Design precisa valer-se das estruturas do sistema para poder contribuir com estratégia e criatividade na mudança de foco do poder econômico (que frequentemente se desdobra em poder político) em direção a ações sociais significativas.

Contudo, a própria legislação sobre sustentabilidade, ao colocar os termos “contribuições empresariais obrigatórias” e outras “voluntárias” sem aprofundamento, abre um precedente para que as empresas priorizem projetos sustentáveis mais visíveis e velozes, como ações ecológicas superficiais ou aportes econômicos sem capilaridade, em detrimento de práticas sociais efetivas.

De acordo com as nomenclaturas utilizadas no debate sobre sustentabilidade, instituições cujas identidades não estão atreladas impreterivelmente ao lucro, mas também não abrem mão de organizar receitas em benefício da manutenção de seus trabalhos pela comunidade, podem ser caracterizadas como Negócios Sociais (SANTOS et al, 2019). Os autores explicam que empresas assim normalmente estão localizadas no “setor 2,5”, isto é, em um espectro entre o segundo setor (comércios e indústrias, instituições, empresas com CNPJs tradicionalmente constituídos) e o terceiro setor (ONGs e outras organizações informais, geralmente aquelas que carregam uma causa pela qual se luta, na maioria dos casos sem fins lucrativos.)

As atividades idealizadas pelos gestores de um Negócio Social, principalmente quando se envolvem com comunidades periféricas, aldeias indígenas, quilombos, entre outros, devem ter caráter libertário, caso contrário podem levar o grupo escolhido à perda de habilidades e conhecimentos próprios ou ainda fazer com que os membros fiquem dependentes das organizações provedoras, sem conseguir ou saber administrar o negócio por conta própria. Por estas necessidades e condicionantes, a motivação para se criar um Negócio Social não é compatível com a espera por resultados a curto prazo, como proventos finais de uma linha de produção. Toda a avaliação ou impacto social obtido em um Negócio Social é, mais uma vez por definição, um “ex-post-facto”, ou seja, não comporta a lógica de lucros imediatos. Os efeitos da transformação social levam tempo para aparecer (Santos et al, 2019).

Neste ambiente de trabalho mediado pelo design difuso, o resultado final deriva não apenas das transformações de matérias-primas, mas também das relações pessoais entre os membros do coletivo. Sendo assim, o ato do trabalho em design dentro destes contextos revela questões estéticas referentes à partilha do sensível para além de produtos físicos, formais ou burocráticos.

Segundo Jacques Rancière (2009) a expressão partilha do sensível pode ser entendida tanto como divisão de algo comum entre partes, como também a participação das partes em algo que é comum a todos. Neste sentido, o trabalhador no seu ato de produzir, com todo seu conhecimento, memória, experiência e, claro, trabalho e tempo, tomaria parte (ou participaria) do comum, de uma série de elementos que envolvem a existência percebida

daquele produto e daquele entorno. Logo, o sensível. Contudo, isto não parece se concretizar a todas as pessoas e classes sociais no modo de vida contemporâneo capitalista e, portanto, estimula-se a reflexão se o design deve confrontar esta realidade e assumir responsabilidades.

Ainda de acordo com Rancière (2009), Platão já identificava que os artesãos não participavam do resultado do seu trabalho, do comum. Eles não teriam tempo para usufruir justamente porque sua função, competência ou definição seria a de produzir. Neste ponto, é possível encontrar também uma relação com a noção de liberdade em Marx, quando este constata que a liberdade pessoal, de escolha e lazer, foi atrelada com o passar dos anos à propriedade e não à capacidade criadora. Por exemplo, o trabalhador é livre para viajar, para onde e quando quiser, mas ele pode? Como não tem lastro, posse ou tempo para garantir essa viagem, utiliza seu tempo trabalhando para poder adquirir algum lastro, posse ou tempo.

Para Rancière, a partilha do sensível “faz ver quem pode tomar parte no comum em função daquilo que faz, do tempo e do espaço em que essa atividade exerce. Assim, ter esta ou aquela “ocupação” define competências ou incompetências para o comum. Define o fato [da pessoa] ser ou não visível num espaço comum,” (RANCIÈRE, 2009. p. 16). Então se não há partilha, não há pertencimento, logo, não há visibilidade.

Por outro lado, o trabalho do artista contemporâneo, e por conseguinte, do designer, revela-se como uma modalidade de atividade que perturba a partilha definida pelo sistema. O artista e o designer são “fazedores de mimeses”, um ser duplo que contempla dois aspectos ao mesmo tempo. Enquanto executa o trabalho ordinário físico e braçal, desenvolve também, nos entrelaçamentos transdisciplinares de suas atividades algumas simbologias, questionamentos, conteúdos, enfim, uma revalorização das capacidades ligadas à própria ideia de trabalho, uma recomposição da paisagem do visível, da relação entre o fazer, o ser, o ver e o dizer.

A prática artística não é o que se vê do trabalho físico pois revela uma “visibilidade deslocada”. Por gerar sentidos que vão além da materialidade, “A partilha democrática do sensível [...] tira o artesão [artista e designer] do seu lugar, o espaço doméstico do trabalho, e lhe dá o “tempo” de estar no espaço das discussões públicas e na identidade do cidadão deliberante” (RANCIÈRE, 2009. p.65).

De certo, tal duplicidade não é restrita aos profissionais da arte e design. Porém, não parece ser à toa que a arte, a educação, a cultura e atividades que colocam em evidência os grupos minorizados, são frequentemente atacados em regimes opressores, em uma busca incessante para conter e enfraquecer tais ímpetus libertários e desassociar tais áreas do que possa vir a ser considerado um trabalho “sério”, “profissional”, “objetivo”, “visível”.

Esta ideia carrega um paralelo interessante ao proposto por Katherine McCoy (2018) quando afirma que prática de produzir, estudar e ensinar design, é também um instrumento de introdução ao pensamento crítico da sociedade. Tal conceito auxilia a costura da correlação entre o design - doravante ateliês de trabalho em design gráfico editorial experimental -, a educação e os projetos sociais.

5 Contribuições entre Design e Educação

O designer, professor e pesquisador Gui Bonsiepe (2011) também defende uma prática de pesquisa e ensino em design que considere questões sociais, não apenas para a criação de produtos físicos, mas para a capacitação e consequente redução da dominação do centro de poder sobre a periferia. O autor estabelece que as soluções de ensino devem ser desenvolvidas tendo como base o contexto em que serão aplicadas, conhecendo-se as particularidades e as necessidades socioeconômicas daquele local ou população.

Do mesmo modo, o designer e educador Victor Papanek (1971), já afirmava a necessidade do uso da criatividade contra o conformismo. Segundo ele, a educação não deve obedecer àquilo que se determina como a verdade, isto é, não deve ser um método para manter o status quo, nem uma forma de conservar atitudes morais, estilos e valores sacramentados por uma elite. O ensino, portanto, deve levantar questionamentos e promover a quebra de paradigmas.

Tais autores tratam do ensino formal em Design oferecido em universidades e centros de formação específicos. Contudo, estas observações trazem similaridades notáveis com os textos de Paulo Freire (1983, 1987), por exemplo, assim como permitem compreender também a aplicação dos princípios do Design a outros níveis escolares, modalidades de ensino ou características sociais.

De acordo com a LDBEN n. 9.394/96, art. 26, parágrafo 2, dentre suas diretrizes que determinam os componentes curriculares obrigatórios para o ensino de arte no regime formal de ensino, além de música, teatro, dança e o amplo campo das artes visuais, está também o design, citado nominalmente. (BRASIL, 2009). Ou seja, a Lei de Diretrizes e Bases considera o conteúdo de Design na escola tradicional. Porém, a liberdade de aplicação desta lei e diluição ou não dos conteúdos no currículo escolar, é outro tema.

Em um curso de design, nas suas mais diversas configurações, introduz-se, entre muitas outras coisas, as noções de pesquisa, tipografia, cor e composição, enfim, uma série de aspectos visuais, e ensina-se como articular esses princípios em trabalhos práticos. Para além disso, tais princípios transcendem disciplinas e constituem o vocabulário para a alfabetização visual de um ser humano por completo. E neste ponto é preciso entender que as habilidades visuais também são embasadas em referenciais particulares e, portanto, não devem ser trabalhadas à revelia do contexto social do designer que instrui, e tampouco da realidade dos aprendizes.

Nesse contexto, Cristina Portugal (2013) trabalha o Design em Situações de Ensino-Aprendizagem como uma linha de investigação. A autora reúne autores do Design e da Educação para demonstrar a importância deste diálogo em prol da alfabetização visual, reforçar a contribuição cultural, intelectual e social que sua aplicação proporciona, além de identificar as mesmas condicionantes em ambos os campos. Segundo a autora, na Educação se estuda a Teoria dos Estilos de Aprendizagem que considera, semelhante ao que mencionou Bonsiepe (2010), as exigências da atualidade e das individualidades, essenciais para entender a maneira como os alunos percebem, interagem e respondem a seus ambientes de aprendizagem.

As condições que afetam hoje tal processo seriam, primeiro, o fato de que o ser humano está aprendendo constantemente, seja por meio da escola, dos processos de socialização, da família, dos companheiros, do trabalho, dos jogos, e outros; segundo, ninguém pode aprender pelo outro, aprendizagem é um processo pessoal e natural; terceiro, aprender implica mudanças, sejam elas biológicas, físicas, psicológicas, de personalidade e valores sociais, com períodos de estabilidade e transição; e quarto, a aprendizagem está estritamente unida à experiência, à ação prática (PORTUGAL, 2013).

Uma vez compreendida a importância dos estilos de aprendizagem dos indivíduos, outro exemplo de abordagem útil para esta discussão provém da arte educação, ao refletir a ação do professor-mediador. Ana Mae Barbosa (2010; 2019) apresenta a Abordagem Triangular para o ensino da arte e sugere que o professor elabore metodologias de maneira a contemplar três eixos que se articulam de várias maneiras, a depender da proposta pedagógica: 1) contextualização conceitual-histórico-cultural, 2) percepção ou análise; 3) criação ou produção. A autora não estabelece uma ordem obrigatória, permitindo práticas orgânicas em que os eixos se complementam. Ou seja, independentemente de quais ferramentas didáticas

forem mais adequadas, sugere-se que o educador desenvolva uma proposta que valoriza a reflexão histórica, situando aquela prática no espaço e no tempo; que incentive tanto a fruição estética como a análise crítica do assunto trabalhado; que garanta o ato criador, a execução, o desenhar, o construir, enfim, elaborar processos que despertam outros elementos cognitivos.

Fala-se, portanto, sobre *práxis*, em que “[...] a ação e a reflexão, solidárias, se iluminam constante e mutuamente. Na qual a prática, implicando a teoria da qual não se separa, implica também uma postura de quem busca o saber, e não de quem passivamente o recebe” (FREIRE, 1983, p. 55). Enquanto a escola tradicional alterna entre estruturas conteudistas e abordagens projetuais, frequentemente pendendo para a primeira, o ensino não formal parece ver na metodologia de projetos interdisciplinares e transdisciplinares possibilidades mais eficientes de trabalho e educação do ponto de vista da autonomia. O que abre também possibilidades de inovação para o design.

Segundo Maria da Glória Marcondes Gohn (1999, 2015), as atividades da educação não formal acontecem nas organizações sociais, nos movimentos e nos programas de formação sobre direitos humanos, cidadania, espaços com pautas identitárias e lutas contra a desigualdade e a exclusão social, como ONGs e institutos, que por sua vez, trabalham com muitos campos de conhecimento, entre eles, artes, educação e cultura. Ou seja, organizações de terceiro setor ou setor 2,5. A educação não formal não deve ser vista como contrária à educação formal. Ela se assume e se diferencia como um espaço de aprendizado válido e dedicado à vida em coletividade. Seu processo envolve tanto questões subjetivas, ligadas ao emocional e cognitivo, como também a aprendizagem de habilidades corporais, técnicas, manuais, entre outras.

Retomando Paulo Freire (1987), quando olha com cuidado para o ensino não formal, o autor destaca três fases distintas no trabalho do educador social, 1) o chamado diagnóstico e o que seria necessário para solucionar o problema daquele local; 2) uma proposta de trabalho preliminar, flexível, a partir de um tema gerador derivado do cotidiano dos envolvidos; 3) trabalhar de forma a garantir e estimular a participação do grupo, ou de toda a comunidade, na implementação do que foi proposto e acordado.

Ou seja, as considerações para articular um processo de ensino-aprendizagem de processos metodológicos em design parecem corresponder às preocupações já respaldadas pelas ferramentas estudadas no campo da Educação. Ainda que o mediador não seja necessariamente um designer, métodos projetuais correspondem à área de conhecimento do Design por sua própria natureza. As contribuições e paralelos entre os campos são vastos quando se alinham os designers e os educadores citados neste item. Seja como for, um designer educador deve entender sua responsabilidade social, seja ensinar seus próprios códigos e ferramentas ou para mediar o processo pedagógico de múltiplas linguagens.

6 Ateliês de trabalho em contextos de inclusão, formação e capacitação

Os dois exemplos de projetos sociais selecionados funcionam como caráter ilustrativo do que se demonstrou a partir dos aportes teóricos. Apresenta-se dois casos de instituições que correspondem ao caminho desenvolvido e atuam com produção gráfica editorial entre outros projetos de design, porém, lidam com grupos sociais de realidades distintas. Ou seja, a observação destes espaços não se coloca como o fim deste artigo, mas ferramenta que pretende corroborar o diálogo entre design, educação e trabalhos desenvolvidos em projetos sociais, mais especificamente, dentro de seus ateliês.

O Coletivo Xiloceasa é um projeto voltado especificamente para a produção gráfica artesanal de livros, cartazes e outras peças gráficas, e compôs as entrevistas e análises da dissertação de

mestrado do presente autor. O grupo tem um espaço próprio, incubado no Ateliê Escola Acaia, um dos núcleos do Instituto Acaia, fundado em 2001 pela artista plástica Elisa Bracher. Em 2005, o Instituto adquiriu um barracão na Favela do Nove com o objetivo de ter uma relação direta com as comunidades e compreender os desafios cotidianos daquela região. Após 10 anos de trabalho, criou-se o Ateliê Escola, com Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, valendo-se da modalidade não formal de ensino, em um programa que articula educação, saúde e cultura.

Configura-se como uma escola experimental, em contr turno à escola tradicional, que atende hoje crianças e adolescentes da Favela do Nove, da Favela da Linha e do Conjunto Habitacional Cingapura Madeirite, próximas à Ceagesp, Cia de Entrepósitos e Armazéns Gerais de São Paulo. O espaço, atualmente, apresenta uma proposta de educação integral associada a atividades práticas, às quais eles chamam de “oficinas de fazeres” (INSTITUTO ACAIA, 2022).

Os educadores que iniciaram o Coletivo são do campo da Arte e da Educação. Há vários casos de alunos que posteriormente ingressaram e se formaram em Design ou Artes em universidades públicas ou cursos técnicos, como Luiz Lira, Beatriz Lira, Santídio Pereira, Taís Melo, entre outros, hoje artistas e designers relevantes no circuito das artes gráficas. Além do Coletivo Xiloceasa, o espaço abriga outros projetos como as Artesãs da Linha Nove, sarais e a Feira da Mistura, voltada para arte, artesanato e publicações.

Figura 1 – Coletivo Xiloceasa participando com exposição e venda de obras na Feira Tijuana, Casa do Povo, São Paulo/SP, 2019.



Fonte: rede social do Coletivo Xiloceasa. Disponível em <<https://www.facebook.com/xilo.ceasa.1>>. Acesso em 15/04/2022.

O coordenador pedagógico do Coletivo Xiloceasa, o artista plástico e educador Fabrício Lopez, explica que independente de qual for a produção editorial do grupo (livro ou cartaz, xilogravura, serigrafia ou tipografia manual), tudo parte de uma prática pedagógica. Conteúdos são debatidos em grupo, os participantes escrevem suas próprias histórias, trocam, pesquisam e coletivamente tomam as decisões projetuais, distribuem as funções de cada um e seguem para a execução. Imprimem, montam e vendem os livros por conta própria, participando com destaque nas mais importantes feiras de publicações independentes do país (ZUGLIANI, 2020).

O Projeto Tear, por sua vez, trabalha com uma faixa etária mais ampla na cidade de Guarulhos, São Paulo. Em seu portal, apresenta-se como “um serviço da rede de atenção psicossocial” e “atua no campo da inclusão social pelo trabalho, convivência e cultura da população em situação de sofrimento psíquico e/ou outras vulnerabilidades socioafetivas.” (PROJETO TEAR, 2022).

O espaço foi fundado em 2003, e é o resultado de uma parceria entre a Prefeitura Municipal de Guarulhos, os Laboratórios Pfizer, Associação Cornélia Vlieg, Associação Saúde da Família e Associação Inclui Mais. O projeto busca gerar trabalho e renda aproximando os participantes ao campo da economia solidária e estimulando cooperação, coletividade, solidariedade, sustentabilidade e promoção da saúde. Importante destacar que além de ser um projeto social público e gratuito para os participantes, as ações praticadas estão dentro dos preceitos da Reforma Psiquiátrica Brasileira de 2003 e conta com profissionais desta área de conhecimento.

Figura 2 – Materiais de divulgação do projeto nas redes sociais.



Fonte: rede social do Projeto Tear. Disponível em <<https://www.facebook.com/projetotearguarulhos>>. Acesso em 15/04/2022.

Apesar do nome Tear, eles se organizam em nove tipos de oficinas de trabalho diferentes, propondo atividades artesanais formativas como marcenaria, vitrais, serigrafias, mosaicos, reciclagem de papel, encadernações, culinária, jardinagem, e tecelagem manual. Portanto, além de profissionais da área da saúde, a iniciativa conta com orientadores artesãos, artistas e designers. Os produtos resultantes são comercializados em loja própria e eventos, considerando, incluindo e instruindo as pessoas em todo o processo. Além disso, possuem um espaço cultural com intervenções culturais estimulando momentos de lazer e convívio entre os participantes e o público consumidor.

Assim, o projeto é referência de “inovação e desenvolvimento de novas tecnologias sociais através de estratégias potentes, [...] fortalecendo a autonomia, fomentando a contratualidade social e melhorando as condições de vida de seus participantes ao promover a inclusão social pelo trabalho, cultura e convivência.” (PROJETO TEAR, 2022).

Em 2013, iniciou-se o “Projeto 10 anos de Tear”, organizado pela Rede Design Possível, coordenado pelo designer Ivo Pons. Esta parceria buscou otimizar a linha de produtos e apoiar a etapa de comercialização, para que o projeto e os envolvidos pudessem ser autônomos. Para

isso, a instituição focou na instrução dos participantes em design e empreendedorismo, promovendo o aumento da renda das pessoas atendidas. A Rede Design Possível foi criada em 2004 visando “articular, fomentar e fortalecer, de forma cooperativa e auto gestonária, iniciativas de impacto social e/ou ambiental, formando uma rede que promova transformações positivas para a sociedade”. (Design Possível, 2022).

7 Discussão

Apesar das diferenças entre os grupos aos quais se dedicam, ambos projetos sociais organizam suas atividades a partir do diálogo entre design e educação. Por esta razão, foram reunidas inicialmente neste artigo as características projetuais inerentes ao Design e as considerações pedagógicas trazidas pela Educação, assim como a preocupação social presente nas duas áreas, para então compreender a correlação entre os dois campos dentro de projetos sociais.

As duas instituições podem ser compreendidas no setor intermediário 2,5, como Negócio Social, justamente por variarem em graus de parceria entre os outros dois pontos. Por um lado, ambos são apoiados financeiramente por corporações de segundo setor, como Banco Itaú no caso do Instituto Acaia/Xiloceasa, e Laboratórios Pfizer no caso do Projeto Tear, mas por outro lado estimulam autonomia financeira e empoderamento de seus participantes protagonistas, organizados em suas bases e associações locais. Não é raro que um Negócio Social tenha contribuição também de governos, primeiro setor, como por exemplo a Prefeitura de Guarulhos em auxílio ao Projeto Tear. As iniciativas parecem respeitar, portanto, os temas centrais de uma empresa com Responsabilidade Social determinada pela certificação ISO 26000, em que tais instituições devem buscar simultaneamente a criação de valor social e a criação de valor econômico para todos os envolvidos (INMETRO, 2010).

Quando se apresentam como “Ateliê Escola”, declaram que são mais que um espaço de ocupação de tempo para a produção de objetos, afirmam também uma postura educacional. Em suas atividades, o caráter inclusivo, formativo e de capacitação profissional predominam e parecem usar o processo econômico (distribuição, venda, gestão, etc.) como instrumento para alcançar a criação do valor social.

Para o sucesso de tais práticas coletivas, é imprescindível que os educadores considerem as condições e os estilos de aprendizagem de seus grupos, como citado no item 5. Ao que se observa, os envolvidos podem passar boa parte do seu dia, ou semanas, imersos nas atividades dos grupos, gerando trocas entre eles, os educadores e os familiares. Além dessas ações colaborativas, pode-se supor que existam demandas individuais para resolução de problemas, tomadas de decisões que influenciam o todo como a execução de uma peça em costura, marcenaria, serigrafia, xilogravura, tipografia, encadernação, enfim, técnicas e processos entendidos aqui como tecnologias e que exigem concentração e raciocínio próprio. Sem contar que, nos anos em que o participante se dedica ao ateliê, provavelmente passa por transformações físicas e emocionais. Por fim, todos esses elementos culminam com as experiências de vida, aventuras e desventuras proporcionadas pelo cotidiano de projetos.

Identifica-se, portanto, processos de design difuso, aquela ação projetual realizada por diversas pessoas, mesmo leigos, em colaboração seguindo alguma forma diretrizes do design. Antes de gerar designers, ou artífices habilidosos em imprimir e encadernar livros experimentais, uma oficina gráfica experimental pode formar pessoas capazes de integrar saberes, articular conceitos e viver em sociedade. Isto é inovação social.

Os exemplos apresentados parecem ter cuidado no que se refere à precarização do trabalho, preocupações abordadas nos tópicos 3 e 4. O Coletivo Xiloceasa promove constantemente a visibilidade de seus participantes, organiza feiras, estabelece contatos e o próprio grupo é

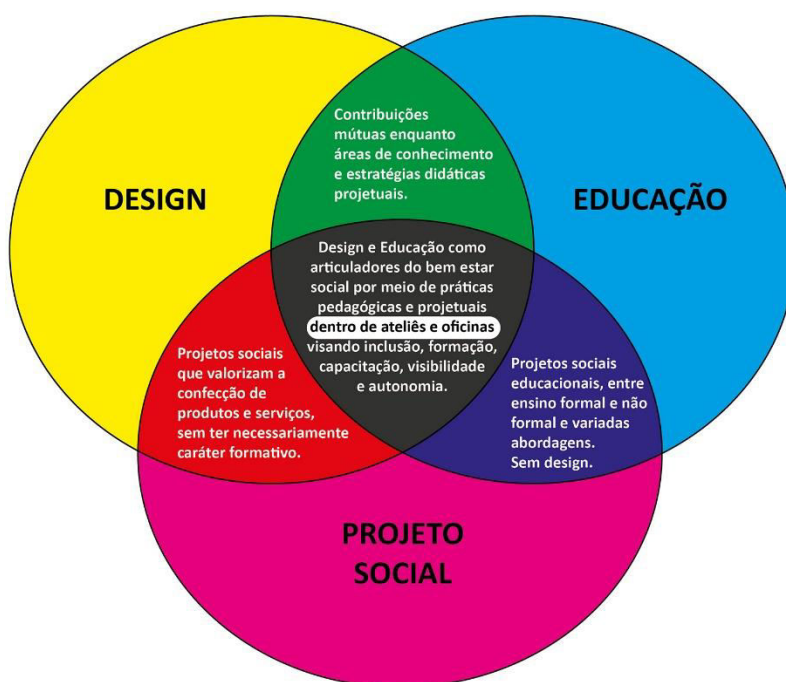
responsável por sua gestão. Os participantes são estimulados a avançarem para cursos universitários para ampliar seus conhecimentos gráficos e plásticos. No caso dos mais novos, a projeção é facilitada também por toda a estrutura que a Instituto Acaia fornece, com atividades em contraturno da escola, acompanhamento, alimentação, diálogo, enfim, afeto como alternativa à solidão das ruas.

As mesmas questões do afeto e da partilha do sensível se identifica na organização do Projeto Tear. Os organizadores parecem não ter se nivelado pelas possíveis limitações que pessoas em situação de sofrimento psíquico poderiam demandar. Ao contrário, o Projeto buscou otimizar a comercialização dentro de seu espaço de produção e convivência, ao mesmo tempo que proporcionou mais autonomia, participação e pertencimento dos envolvidos nesse processo. Como seria o acolhimento destas pessoas em outros sistemas, como por exemplo, nas instituições manicomiais de métodos defasados a que determinados grupos políticos fazem alusão retornar? Qual seria sua autonomia e seu acesso e direito ao convívio social se estas pessoas ficassem restritas exclusivamente ao círculo familiar?

Em ambos os projetos, promove-se um novo ambiente, com alternativas e poder de escolha, em que se pode reconhecer fatores históricos e sociais, desenvolver capacidade de análise crítica, por meio da ação consciente e do aprender fazendo. Os participantes são incluídos não só pela venda e retorno financeiro, mas por fazer parte do comum. Passam a ser vistos, circulam na sociedade de várias formas e podem opinar a respeito da sua visibilidade.

Por todas estas questões tenciona-se que as práticas contemporâneas em design gráfico editorial experimental, em diálogo com métodos e abordagens pedagógicas, apresentam um potencial transformador quando aplicadas dentro de espaços de ateliês, oficinas, e laboratórios que, a exemplo dos casos apresentados, estão inseridas – ou podem ser inseridas – em projetos sociais de inclusão, formação e capacitação de pessoas. Crianças, jovens e adultos que foram colocados à margem, sem respaldo de políticas públicas. Para compreender essa correlação entre Design e Educação que este artigo busca estabelecer, desenvolveu-se o gráfico a seguir.

Figura 3 – Esquema para visualização da correlação entre os campos de estudo.



Fonte: O autor (2022).

Como mostra o esquema, a conexão entre os campos estudados não é linear, mas constroem áreas comuns e contribuições benéficas. Destacou-se o termo “dentro de ateliês e oficinas” por reconhecer que este encontro das três áreas pode se dar em muitos contextos de grupos minorizados, como aldeias indígenas, assentamentos familiares agrários, centros socioeducativos de jovens com liberdade cerceada, assim como comunidades periféricas e instituições de saúde, entre outros. E também podem se dar de muitas formas, não necessariamente com produção gráfica editorial. Porém, como a implementação de tais espaços e práticas experimentais nos ambientes citados é possível, ressalta-se este recorte em alinhamento com a investigação em curso a nível de doutorado. Acredita-se que neste encontro entre designer e educação, no contexto dos projetos sociais em comunidades e organizações sociais de ensino não formal, localiza-se um exemplo claro da Dimensão Social dentro da Sustentabilidade e evidencia o papel do Design como agente da sustentabilidade social ao lado da Educação.

Os ambientes de ateliê promovidos pelos Coletivo Xiloceasa e Projeto Tear figuram como exemplos desses processos e estimulam próximos passos de pesquisa, como o desenvolvimento de planos pedagógicos baseados em design gráfico editorial e implementação de oficinas gráficas experimentais em novos espaços. O aprendizado social coletivo resultante das ações de manufaturar livros, cartazes e outros impressos, utilizando técnicas artesanais, pode contribuir para o desenvolvimento de consciência e competências dentro do grupo, encaminhamento profissional e empoderando para o enfrentamento de problemas sociais. Para além das definições de economia criativa, estes projetos colaboram para a valorização da memória e coesão social.

8 Considerações finais

Os referenciais teóricos organizados entre Design e Educação trabalham dentro da Dimensão Social da Sustentabilidade, mas compreendem que o aspecto social sozinho não comporta toda a definição de Sustentabilidade. Os elementos econômicos, ambiental, e social caminham juntos e são indissociáveis, e revelam ainda aspectos culturais e políticos. Porém, como percorrido, a observação da realidade mostra que a questão social é a parte da tríade inicial frequentemente subjugada, e por esta razão, a prioridade social desenvolve-se aqui como motor das engrenagens da discussão.

O poder articulador do Design, evidenciado na contemporaneidade, revela-se ao observar ateliês ou oficinas de artes gráficas que incluem a impressão de livros e cartazes, além de outras peças. Estes espaços utilizam equipamentos e técnicas que a lógica hegemônica da produção em larga escala pode considerar do passado, mas que persistem ressignificadas nas práticas contemporâneas, como tipografia, xilogravura, e serigrafia e por esta razão, permeiam a revalorização da memória cultural gráfica. Quando aliadas aos conceitos, métodos e abordagens educacionais apresentados (contextualização conceitual-histórico-cultural, temas geradores, práxis, entre outros), as possibilidades de transformação se ampliam.

Além de estimular o conhecimento técnico, iniciação profissional e renda, a produção artesanal de livros independentes e experimentais, ao promover uma série de encontros em ateliês, oficinas, laboratórios, escolas, feiras, eventos, cursos, demonstra oferecer não apenas produtos, mas também uma série de serviços que influenciam os modos de ser e conviver em sociedade. Fala-se, portanto, de pertencimento e visibilidade dessas pessoas.

Se a coesão social é derivada da influência e organização dos mecanismos “saudáveis” da sociedade, então, fomentar práticas que aprimorem a vida dos indivíduos quando participam

de tais mecanismos, pode vir a transformar essa sociedade. E este fomento pode ser trabalhado independente dos interesses governamentais vigentes, valorizando na prática os diálogos estimulados por estas intersecções com foco em inclusão, formação, capacitação, emancipação, autonomia e bem-estar social dos envolvidos.

9 Referências bibliográficas

ARAÚJO, Mariana Gomes Lúcio de; NORONHA, Raquel. **Codesign e Empoderamento: a produção de jogos com as quebradeiras de coco e seus rebentos em São Caetano-MA.** In: Revista Conexão UEPG. v. 15, n. 1 p.17-24, 2019.

BARBOSA, Ana Mae, CUNHA, Fernanda Pereira de. (Org.) **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais.** São Paulo-SP: Editora Cortez, 2010.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional:** Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 2009. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso em 15/04/2022.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CESTARI, Glauba A. V.; MOURÃO, Nadja M.; NORONHA, Raquel G.; FIGUEIREDO, Luiz, F. G. **Territórios sustentáveis: autonomia e autopoiesis.** In: Revista Latinoamericana de Estudios en Cultura y Sociedad. V. 06, nº 02, mai-ago, 2020.

DESIGN POSSÍVEL. **Rede Design Possível.** Disponível em: <https://www.designpossivel.org/>. Acesso em 15/04/2022.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 7ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOHN, Maria da Glória Marcondes. **Educação não formal e cultura política: impactos do associativismo no Terceiro Setor.** São Paulo: Cortez, 1999.

GOHN, Maria da Glória Marcondes. **Educação não formal no campo das artes.** São Paulo: Cortez, 2015.

INMETRO. **Responsabilidade Social:** ISO 26000, 2010. Disponível em <http://www.inmetro.gov.br/qualidade/responsabilidade_social/iso26000.asp>. Acesso em 15/04/2022.

INSTITUTO ACAIA. **Instituto Acaia:** Educação e cultura para a redução da desigualdade social. Disponível em <<http://acaia.org.br/>>. Acesso em 15/04/2022.

MCCOY, Katherine. **Good citizenship: design as a social and political force.** HELLER, Steven; VIENNE, Véronique (Eds.). In: Citizen Designer: perspectives on design responsibility. 2. ed. New York: Allworth Press, 2018. p. 188-195.

MANZINI, E. **Making Things Happen: Social Innovation and Design.** In: Design Issues, V30, N1, Massachusetts Institute of Technology, 2014.

MARTINS, Bianca Maria Rêgo. **O professor-designer de experiências de aprendizagem: tecendo uma epistemologia para a inserção do Design na Escola.** Tese de Doutorado. PUC-Rio, 2016.

MARTINS, Bianca; EMANUEL, Bárbara. **Aprender projetando como uma prática insurgente:** experiências do Grupo Design & Escola. In: Arcos Design. Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, Março 2022, pp. 87-105.

MOURA, Mônica. **Design para o sensível:** políticas e ação social na contemporaneidade (inclusão e inovação social). In: Revista de ensino em artes, moda e design. v.1, p.44 - 67, 2018.

NIEMEYER, Lucy. **Design Brasil: origens e instalações.** Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world:** human ecology and social change. 2. ed. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1971.

PORTUGAL, Cristina. **Design, Educação e Tecnologia.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

PROJETO TEAR. **PROJETO TEAR:** Inclusão Social. Disponível em <<http://projetotear.org.br/>>. Acesso em 15/04/2022.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível:** estética e política. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2009.

POYNOR, Rick. **Abaixo às regras:** design gráfico e pós-modernismo. São Paulo: Bookman, 2010.

SANTOS, Aguinaldo dos, et al. **Design para a sustentabilidade:** dimensão social. Curitiba, PR: Insight, 2019.

ZUGLIANI, Jorge Otávio. **Práticas contemporâneas em design editorial:** livros independentes e experimentais. Dissertação de mestrado em Design. FAAC Unesp Bauru, 2020.