

Registro Gráfico: processo criativo no Sul e Sudeste brasileiros

Registro Gráfico: proceso creativo en el Sur y Sureste de Brasil

Graphic Recording: creative process in the South and Southeast of Brazil

Priscila G. Mattucci, Leandro M. Velloso.

pensamento visual, Registro Gráfico, processo criativo

Este artigo apresenta o processo de criação de Registros Gráficos, uma técnica que consiste em desenhar à mão sobre uma folha de papel, em tempo real e in loco, uma combinação de imagens e palavras a partir da escuta de informações. Por meio de pesquisa bibliográfica e coleta de dados de entrevistas em profundidade, a pesquisa busca explorar as principais etapas de sua elaboração por profissionais selecionados do Sul e Sudeste do Brasil. Ao final, foi possível observar três macro estágios organizados em oito subcategorias, além de outras particularidades metodológicas.

pensamiento visual, Registro Gráfico, proceso creativo

Este artículo presenta el proceso de creación de Registros Gráficos, una técnica que consiste en dibujar a mano sobre una hoja de papel, en tiempo real y en el lugar, una combinación de imágenes y palabras a partir de la escucha de información. A través de una investigación bibliográfica y la recolección de datos de entrevistas en profundidad, el estudio busca explorar las principales etapas de su elaboración por profesionales seleccionados del Sur y Sureste de Brasil. Al final, fue posible observar tres macroetapas organizadas en ocho subcategorías, además de otras particularidades metodológicas.

visual thinking, Graphic Recording, creative process

This article presents the creative process of Graphic Recordings, a technique that involves hand-drawing on a paper, in real-time and on-site, a combination of images and words based on information listening. Through bibliographic research and data collection from in-depth interviews, the study seeks to explore the main stages of its creation by chosen professionals from the South and Southeast regions of Brazil. In the end, it was possible to observe three macro stages organized into eight subcategories, in addition to other methodological particularities.

Tem a finalidade de permitir:

1. **visualização do diálogo em processo:** dar clareza de comunicação, auxiliar na linha da raciocínio, tangibilização, ancoragem e ponto de retorno;
2. **acesso e manejo da informação:** proporcionar noção espacial, emergência de padrões, abstração e escala, desempacotamento e síntese essencial;
3. **promoção da participação coletiva:** entendimento de paridade, visão e entendimento compartilhados, voz e visibilidade, construção colaborativa e perspectiva individual e coletiva (Mattucci, 2024; Mattucci & Velloso, 2024).

A partir de seu caráter polissêmico, é possível compreendê-lo como conceito, atividade, método, técnica, ferramenta, produção final e enunciar que:

O Registro Gráfico é um instrumento de pensamento visual, circunscrito ao domínio da Facilitação Visual (Sibbet, 2013; Lindquist, 2018), de caráter exploratório, indutivo, analítico, sintético e sistemático, que utiliza principalmente a escuta para capturar, interpretar e representar informações obtidas em atividades conjuntas (Levinson, 1992; Levinson, 1992 *apud* Costa, 2001), sob a forma de desenhos feitos à mão em um mapa dinâmico construído em tempo real, com base em princípios de linguagem e composição visual (Mattucci, 2024. p. 288; Mattucci & Velloso, 2024. p.18).

Assim, esta investigação buscar estabelecer o Registro Gráfico como ferramenta e artefato cognitivo comunicacional (Baer, 2008; Manzini, 2019), localizado entre comunicação visual, resolução de problemas e processos de colaboração. Passível de emprego em diversos contextos, mas especialmente em projetos de Design, posicionando “designers como facilitadores e visualizadores de processos” (Suoheimo, 2016. p. 97), enquanto se “vislumbra os efeitos da aplicação da ferramenta na ampliação de acesso a conteúdos herméticos variados (...) e acompanha seu possível avanço como ‘ferramenta de mobilidade conceitual’” (Vassão, 2010. p.23).

2 Método de pesquisa

Compreender o processo de criação de registros gráficos com base nos relatos de profissionais brasileiros experientes, constava como a principal pergunta de pesquisa de mestrado correlacionada¹ e concluída em abril de 2024. Aqui, apresenta-se um recorte sobre a sequência de construção dos mapas visuais em “tempo real”.

Pesquisa bibliográfica

São escassas as obras que tratam da feitura destes registros, assim, foram tomados de empréstimo, conceitos de áreas que partilham do mesmo propósito: “dar forma a ideias e conceitos, armazenar conhecimento sob a forma gráfica, trazer ordem e clareza às informações” (Meggs & Purvis, 2009, p. 10).

¹ <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16140/tde-03072024-080309/en.php>

Baxter (2000), Dondis (2000), Frascara (2004; 2011), Lawson (2004; 2005), Meggs & Purvis (2009) e Villas-Boas (1999) abordam métodos de projeto em comunicação visual que servem de base de equiparação. Além disso, guias técnicos foram fundamentais. Agerback (2012) detalha a criação dos registros, enquanto Rohde (2013) e Bird (2018; 2023) exploram conceitos complementares.

Coleta e análise de dados

A amostra de 11 profissionais de São Paulo, Minas Gerais, Curitiba e Rio Grande do Sul para as entrevistas semiestruturadas, foi definida por “bola de neve” (Creswell, 2014, p. 131), considerando pioneirismo, experiência, publicações, ensino, mercado e diversidade de estilo e escopo. É importante observar que a pesquisa opta por esta regionalidade pelo fato de a prática ter surgido em São Paulo e ramificado inicialmente pelas demais localidades. Os dados passaram por pré-processamento, sistematização e análise por similaridade (Hanington & Martin, 2012; Holtzblatt & Beyer, 2017), sendo associados ao referencial teórico.

3 Resultados

A seguir encontram-se os principais achados coletados a partir dos relatos dos profissionais. Embora originalmente, os resultados sejam demonstrados mais amplos, optou-se por apresentar exclusivamente o processo de desenvolvimento de Registros Gráficos, desenvolvidos durante atividades conjuntas, *in loco* e ao vivo.

Um processo de três etapas

A atividade divide-se em três etapas principais: **antes** (planejamento em estúdio), **durante** (no local para captura em tempo real) e **depois** (acabamentos finais para uso posterior).

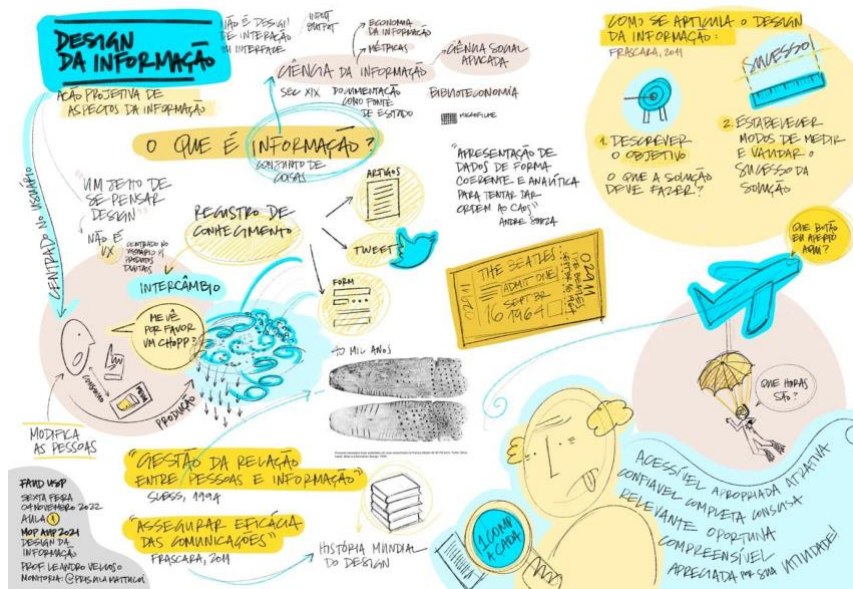
Antes: preparo para captura

Primeiro se estuda o objetivo do trabalho. Aprovada uma primeira proposta técnica, se dá seguimento a uma investigação mais aprofundada a respeito do contexto de captura e da temática central. Duração, agenda de programação, número de pessoas, informações a serem capturadas e resultado final esperado podem ser obtidos com o contratante. O cliente também poderá fornecer detalhes como perfil do público-alvo, histórico da empresa e arquivos com aspectos visuais da marca e apresentações digitais a serem mostradas no evento.

A seguir, é realizado um planejamento, relatado por 10 entrevistados, como essencial. Há quem não aceite fazer o trabalho se não puder prevê-lo, pois as experiências sem preparo foram “desesperadoras”. Como dizem, quão menor a organização, pior o resultado, pois mais ansiedade e nervosismo são adicionados ao processo. Entretanto, outros creem que: “quando o planejamento dá muito certo, quer dizer que você só considerou você. O grupo te leva para outros caminhos” (Massao, 2022). Uma única profissional prefere “desenhar o que vem”,

limitando-se a “pensar em cinco elementos que poderiam aparecer na conversa” (Pastorino, 2022). Abaixo, um Registro Gráfico sem preparo (Figura 2).

Figura 2: Captura digital feita na disciplina de graduação da faculdade FAUUSP



Fonte: acervo da autora (2023)

O planejamento gera repertório, amplia o entendimento sobre conceitos, jargões e públicos, e auxilia definir o tema geral dos desenhos. São estudadas as estruturas diagramáticas que orientam a distribuição da informação, além de ícones, cores, cenários (imagens principais que servem de pano de fundo), alfabetos visuais e verbais (vide dicionário visual na Figura 3).

Figura 3: Dicionário visual



Fonte: imagem cedida por Janine Machado (2023)

Embora seja comum a captura em meio digital (com mesas gráficas e *tablets*), o papel aparece em diversos formatos, prevalecendo o tamanho 1,60 m x 0,90 m por adaptar-se mais

facilmente à tela 16:9. A quantidade de painéis depende do tempo e do conteúdo, mas comumente são feitos dois painéis por dia (Figura 4).

Figura 4: Quatro painéis produzidos em dois dias de evento



Fonte: acervo da autora (2020)

Durante: Registro em tempo real

Feito o planejamento, separado o material a ser utilizado, os especialistas chegam a tempo de se prepararem para o registro, afixando as folhas em locais que permitam escutar nitidamente as informações.

É importante mencionar que, apesar de existirem diferentes padrões de captura, há uma atividade em comum que consiste em reduzir estímulos visuais, auditivos e sinestésicos, às combinações de imagens e palavras (Karno *et al.*, 1977). A partir de um movimento recursivo central, toda atuação se resume a: ouvir, sintetizar e desenhar. Assim, os profissionais traçam “um caminho de relação entre as palavras e o desenho”, enquanto percebem que existem diferenças a serem evidenciadas a partir dos elementos visuais adequados.

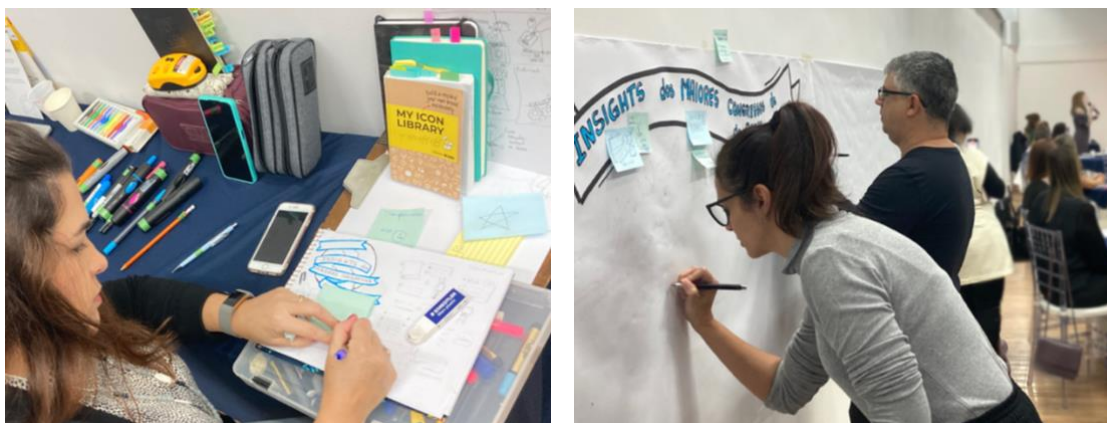
A partir daí, cada profissional irá operar nestes padrões:

- Trabalho **individual** ou **coletivo**;
- Externalização **primária** ou **secundária**.

O **trabalho individual** é relatado como mais cansativo pelo estado contante de prontidão, com fins de não perder informações. Por outro lado, os entrevistados dizem que sozinho é mais fácil definir onde as informações se encaixam naquilo que já foi capturado.

Como explica a pioneira Donatella Pastorino (2022), o **trabalho coletivo**, é denominado pelos americanos de “tandem”², e funciona em duas ou mais pessoas (Figura 5), deixando o processo mais ágil e leve, uma vez que os profissionais revezam. Maior o número de pessoas, melhor e mais profunda a captura de informações, pois todos também auxiliam na construção do painel. Grupos maiores de profissionais podem ser aplicados às situações em que existem muitos participantes, quando se exige uma captura mais rápida ou se trabalha por longos períodos.

Figura 5: Trabalho coletivo em trio. As informações coletadas por Vanessa de Paula em notas adesivas, são usadas depois por Janine Machado e Edinei Araújo



Fonte: imagem de acervo da autora, cedida por Vanessa de Paula (2022), Janine Machado e Edinei Araújo (2022)

Na **externalização primária**, o facilitador gráfico depõe suas sínteses diretamente sobre a folha de papel (Figura 6). Pode ser a lápis para ser finalizado depois, mas normalmente direto à caneta. Apenas uma profissional trabalha assim, relatando que seu decurso é mais espontâneo: uma vez que escuta a informação mais importante, pensa como sintetizá-la e a representa no papel. Nas pausas, adiciona acabamentos como cores e traçados.

² “Tandem: uma bicicleta com dois assentos e pedais para dois ciclistas, um atrás do outro” (OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2023, tradução nossa).

Figura 6: Externalização primária com apenas um profissional



Fonte: acervo da autora (2017)

A **externalização secundária**, que consiste em registrar dados primeiro em notas adesivas (Figura 7), é amplamente utilizada pelos entrevistados. Um profissional aponta que a técnica já existia no exterior, mas no Brasil parece ter havido grande contribuição de Mila Motomura, uma das pioneiras na versão brasileira do método. Dois de seus alunos ensinaram a técnica a outros cinco entrevistados; outros dois aprenderam de fontes diferentes.

Figura 7: Notas adesivas acumuladas ao redor do painel



Fonte: acervo da autora (2022)

De modo geral, a prática consiste em: 1. escutar a informação mais importante; 2. escrever ou desenhar em notas adesivas; 3. afixá-las no painel; 4. selecionar por relevância; 5. agrupar por similaridade; 6. posicionar no local a receber a representação; 7. rascunhar e finalizar.

Segundo os entrevistados, a modalidade dá mais tempo para pensar e rabiscar as representações, dando melhor tratamento ao conteúdo. Na Figura 8, se observa uma especialista lendo uma nota adesiva e depois, definindo a lápis, sua representação.

Figura 8: A profissional lê o conteúdo da nota e a representa a lápis



Fonte: imagem de acervo da autora, cedida por Janine Machado (2022)

Nas imagens abaixo (Figura 9), é possível constatar dois momentos: as notas espalhadas no painel, enquanto dois profissionais rabiscam suas ideias a lápis, e depois o momento do contorno feito à caneta. Acima do desenho, observam-se as notas adesivas correspondentes.

Figura 9: Janine Machado e Edinei Araújo em arte-finalização



Fonte: imagens de acervo da autora, cedidas por Janine Machado e Edinei Araújo (2022)

- Nesta modalidade, ainda são percebidas três subcombinações:
- Um profissional ouve, registra, organiza as notas, pensa a distribuição e rascunha as imagens a lápis, e o outro arte-finaliza os desenhos;
 - Um profissional escuta e anota, enquanto outro reselectiona as anotações e executa os desenhos;
 - Um profissional sozinho executa todo o processo

Abaixo, a Figura 10 sintetiza os achados obtidos com 11 profissionais e demonstra as ações exercidas, sendo em azul as etapas concernentes à arte-finalização. Dez especialistas lançam mão de notas adesivas, mas dois também capturam direto no papel, se necessário. Oito executam sozinhos, sete sabem se coordenar em coletivo e dois deles exclusivamente deste modo. Todos planejam, mas dois não registram sem preparo. O processo mais curto, de quatro etapas, é do 11º profissional que atua sem-par, sem estruturação ou notas adesivas. Já a técnica dos entrevistados n.º 4 e n.º 10, totalizam oito passos, uma vez que o arte-finalista também seleciona as notas. Oito especialistas realizam sete passos, e deste total, sete trabalham individualmente.

Figura 10: Formas de execução do processo

	Modo de Externalização	Individual	Coletivo Tandem	Planejamento	Durante: registro gráfico ao vivo na sala							
					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
1					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
2					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
3					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
4					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Selecionar as ideias	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço
5					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
6					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
7					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
8					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
9					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço	
10					Ouvir	Capturar ideias	Selecionar e organizar	Selecionar as ideias	Rascunhar a lápis	Tracejar com caneta	Colorir	Apagar esboço
11					Ouvir	Desenhar	Colorir	Dar acabamento				

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Depois: uso continuado

Ao terminar, o produto final torna-se um mapa da conversa e é comum que os participantes se aproximem para observá-lo e tirar fotos. Os facilitadores relatam que recebem elogios e ouvem coisas como: “– Olha aquilo que falei ali!”, “– Está vendo? Ontem falamos isso!” ou “– Está tudo aí!”, reconhecendo suas contribuições no registro (Figura 11).

Figura 11: Participantes lendo o conteúdo do painel



Fonte: acervo da autora (2020)

No intuito de estender a vida útil do material e criar maior impacto no usuário, as imagens podem ser preparadas para distribuição. São feitos acabamentos e depois o mapa é levado para escaneamento de alta resolução. Na sequência procedem retoques e limpezas no *software* Adobe Photoshop ou vetorizam o trabalho no Adobe Illustrator por preferirem a finalização de cor mais viva.

Depois, o material é enviado ao cliente que poderá fixá-lo em áreas comuns da empresa, submeter uma cópia digital para demais colaboradores ou deixá-lo disponível para *download*. Ainda, é comum o mapa ser usado para iniciar reuniões de continuidade do tema ou ser desdobrado em capas de caderno, canecas, fundos de tela de computador, vídeos narrados e sínteses ainda mais compactas.

Síntese do Processo

As três etapas apresentadas podem ser subdivididas em oito estágios como mostra a Tabela 1. Embora uma entrevistada diga que “não há jeito certo de fazer”, é identificado um método em comum que busca dar ao profissional segurança suficiente para “caminhar sobre solo seguro” enquanto improvisa ao ouvir, sintetizar e desenhar as informações.

Tabela 1: Síntese do processo criativo

ANTES: Preparo para captura			
1. Entendimento do objetivo do trabalho	2. Envio de proposta inicial de trabalho	3. Planejamento e imersão	4. Estudo de cenas, ícones, palavras-chave, cores e estrutura diagramática
■ Objetivo, propósito e tema do trabalho ■ Data, duração e formato ■ Motivo do encontro e programação ■ Número de participantes e áreas envolvidas ■ Quantidade, detalhamento e tipo de informações capturadas ■ Produto final esperado	■ Orçamento com descritivo do trabalho ■ Proposta técnica para aprovação do cliente	■ Coleta e estudo do tema central ■ Histórico da empresa ■ Aspectos visuais de marca ■ Website do contratante ■ Detalhes sobre o público-alvo ■ Detalhes sobre os palestrantes ■ Vídeos de conteúdos relacionados à temática ■ Objetivos da captura ■ Agenda com programação detalhada do evento ■ Apresentações digitais e outros materiais	■ Estudo de tópicos a serem explorados ■ Cores, linguagem e soluções visuais ■ Cenas, ícones e palavras-chave ■ Estrutura diagramática do painel ■ Rascunhos das cenas ■ Escolha de canetas ■ Determinação de tamanho e quantidade de papel ■ Tracejamento de cenas principais sobre o painel
DURANTE: Registro em tempo real		DEPOIS: Uso continuado	
5. Preparação do espaço	6. Captura	7. Interação com o público	8. Acabamentos finais e entrega
■ Instalação do painel local de captura.	■ Trabalho realizado individual ou coletivamente ■ Uso opcional de notas adesivas ■ Informações evoluem continuamente no painel	■ Comentários e fotos	■ O mapa é enviado para escaneamento em alta resolução ■ Imagem é tratada ■ Adição de acabamentos de traçado e cores ■ Formatação em outros tamanhos e tipos ■ Material enviado para o cliente e processo finalizado

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

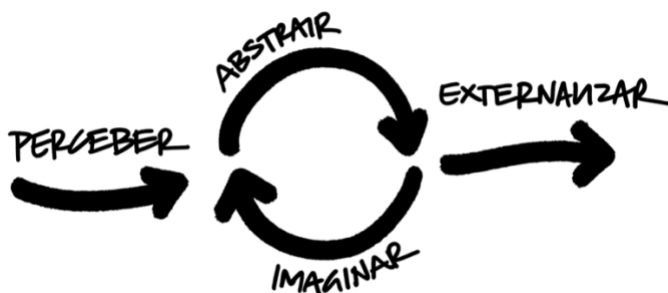
4 Discussão

A base bibliográfica e as entrevistas puderam informar sobre a atividade ocorrida na modalidade em tempo real, dando contornos às etapas do processo.

Movimento Recursivo

O fluxo central da atividade encontra ressonância nas tríades de McKim (1980), Agerback (2012), Rohde (2013) e Roam (2013). A partir de comparações entre os modelos propostos pelos autores e os relatos, é possível dizer que **ver** e **ouvir** são equivalentes diretos, uma vez que a **percepção** é primordial no processo, assim como a capacidade de **abstração** e **imaginação**. Já a **externalização** da ideia³ (primária ou secundária) se dá pelo desenho ou escrita. Um modelo compreensivo, pode ser apresentado como o da Figura 12 abaixo.

Figura 12: Um processo recursivo de síntese em três etapas



Fonte: Imagem elaborada pela autora (2023)

Unidades de medida conversacional em notas adesivas

Como descreve Agerbeck (2012), cada punhado de informação coletada é um chunk ou uma unidade de medida conversacional. Neste caso, as próprias notas adesivas são estas unidades. Pode-se dizer que esta ação impacta o fluxo, se em comparação com o desenho de modo imediato (DEAN-COFFEY, 2013). A externalização primária irá exigir mais atenção e rapidez, mobilizando processos cognitivos de forma mais acentuada. Na secundária, a sincronia diminui para o usuário, mas permite manejo da linearidade do discurso, fragmentando-o de modo proposital. As imagens podem ser mais bem pensadas e coesas.

A externalização secundária com auxílio de notas adesivas é um achado inesperado no Brasil, uma vez que a única obra que descreve algo de um processo (Agerback, 2012), o faz com base em externalização primária. Sibbet (2008), autor de método similar, menciona as notas como ferramenta de apoio, mas não deixando claro se parte fundamental do método.

³ O termo externalização da ideia encontra base no estudo de processos criativos realizado por Sawyer (2012).

Produção de sentido em fluxo

Como já explanado, o Registro Gráfico está no entroncamento entre Facilitação Visual, Design Gráfico, Design da Informação e Visualização da Informação. A partir da observação das etapas enumeradas em resultados, nota-se uma atividade projetual específica com a finalidade de “dar forma a ideias e conceitos, armazenar conhecimento sob a forma gráfica e trazer ordem e clareza às informações” (Meggs & Purvis, 2009. p. 10). Ou ainda, “(...) assegurar a efetividade das comunicações por meio da facilitação de processos de percepção, leitura, compreensão, memorização e uso da informação apresentada” como diz Frascara (2011. p. 9), algo bastante aproximado do intuito da atividade e dos atributos já apresentados.

Também, porque há uma importante coleta e estudo de informações sobre o contexto de realização do trabalho, se nota uma ação deliberada de projetar e orquestrar a mensagem para que ela se adapte ao estado mental presumido de quem vai recebê-la (Tversky, 2011).

Comparando o processo criativo de um Registro Gráfico com um método formal de design de comunicação, como o de Frascara (2004), nota-se alguma coincidência em seis das dez etapas. Ambos buscam compreender objetivos, investigar o tema, realizar desenhos preliminares, desenvolver mensagens, formatos e soluções visuais. Porém, a complexidade, a profundidade da investigação e o reenquadramento do problema diferem. E oposto do que acontece em um projeto formal em que o resultado é demonstrado já completo, no Registro Gráfico sua construção é revelada de modo imediato e progressivo, enquanto são manuseados os comportamentos semântico, sintático e pragmático das formas (Villas-Boas, 1999) e se externaliza o pensamento coletivo em um artefato cognitivo comunicacional (Baer, 2008; Manzini, 2019). Não há etapa de testes para avaliação da solução apresentada.

5 Conclusão

A investigação proposta buscava elucidar o processo criativo de registros gráficos no Sudeste e Sul brasileiros e trouxe respostas ilustradas sobre seu passo a passo. Foi possível compreender as macro etapas e obter detalhamento do estágios interiores, com as notas adesivas sendo um achado inesperado. Assim, percebe-se uma estrutura metodológica que além dar ao especialista a possibilidade de trabalhar no improviso, dentro de um espaço planejado de segurança, aproxima a técnica de um objeto de projeto comunicação visual.

Criar aproximações entre o método de Registro Gráfico e métodos formais de projeto de comunicação poderá ajudar a aprofundar o entendimento do usuário, produzir novas soluções e inserir etapas de testes, significando um ganho de robustez para a Facilitação Visual.

Também, construir um mapa de Registro Gráfico, além de ser um ato criativo para resolver problemas (Sawyer, 2012), poderá servir como ferramenta útil em inovação e gestão da complexidade (Vassão, 2010, p. 25), abrangendo desafios sistêmicos e sociotécnicos como aquecimento global, saúde, desemprego e planejamento urbano (Suoheimo, 2020; Bowes e Jones, 2017; Suoheimo & Miettinen, 2018).

Próximas pesquisas poderão observar os processos pormenorizados, *in loco*, com diferentes situações e públicos, para comparar a natureza dos desenhos empregados nas variadas modalidades e seus impactos nos usuários.

Dado o recorte regional limitado da amostra, a ampliação do escopo geográfico permitirá uma inclusão de perspectivas mais e conclusões mais representativas de diferentes contextos no Brasil.

Por fim, estudos detalhados das produções visuais podem levar à formulação de classificações e comparações que visem avaliar aspectos estéticos, comportamentais, cognitivos e comunicativos (Tversky, 2011), assim como o “vocabulário pictórico” (McCloud, 2005, p. 52) presente nas obras em termos de funções e significados. Esses estudos podem contribuir para o desenvolvimento de uma linguagem mais coesa e alinhada ao contexto de aplicação.

Referências

- Agerback, B. (2012). *The Graphic Facilitator's Guide: How to use your listening, thinking and drawing skills to make meaning*. Loosetooth.com.
- Arnheim, R. (1997). *Visual thinking* (2nd ed.). University of California Press. (Original work published 1969).
- Baer, K. (2008). *Information Design Workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies*. Rockport.
- Baxter, M. (2000). *Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos*. Editora Edgard Blücher.
- Bird, K. (2018). *Generative scribing: A social art of the 21st century*. PI Press.
- Bird, K. (2020). *Surfacing latent, intuited, potential*. <https://kelvybird.com/wilma-rising/>.
- Brunon, J. (1971). Group dynamics and visual thinking. *Thinking, Journal of Architectural Education*.
- Costa, J. S. (2001). Resenha de CLARK, Herbert H. (1996) *Using language*. Cambridge University Press. *Delta: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*.
- Creswell, J. W. (2014). *Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: Escolhendo entre cinco abordagens*. Penso.
- Dean-Coffey, J. (2013). Graphic recording. *New Directions for Evaluation*, 140, 47-67.
- Dondis, D. A. (2000). *Sintaxe da linguagem visual*. Martins Fontes.
- Frascara, J. (2004). *Communication design: Principles, methods and practice*. Allworth Press.
- Frascara, J. (2011). *Qué es el diseño de información*. Ediciones Infinito.
- Holtzblatt, K., & Beyer, H. (2017). The affinity diagram. In *Contextual design*.
- Jones, P., & Bowes, J. (2017). Rendering systems visible for design: Synthesis maps as constructivist design narratives. *SHE JI - The journal of design economics and innovation*, 3(3).

- Karno, M., Brunon, J., & Waldron, P. (1977). Therapeutic use of generative graphics — I. *Art Psychotherapy*, 4(2), 79-88.
- Lawson, B. (2004). *What designers know*. Architectural Press.
- Lawson, B. (2005). *How designers think: The design process demystified*. Architectural Press.
- Levinson, S. C. (1992). Activity types and language. In P. Drew & J. Heritage (Eds.), *Talk at work: Interactions in institutional settings* (pp. 66-100). Press Syndicate of University of Cambridge.
- Lindquist, E. A. (2018). Visualization practice and government: Strategic investments for more democratic governance. In J. R. Gil-Garcia, T. A. Pardo, & L. F. Luna-Reyes (Eds.), *Policy Analytics, Modelling, and Informatics: Innovative tools for solving complex social problems*. Springer.
- Manzini, E. (2019). *Design: Quando todos fazem design: Uma introdução ao design para inovação social*. Editora Unisinos.
- Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.
- Massao, V. (2024). Depoimento [ago. 2022]. Entrevistadora: P. G. Mattucci. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo FAUUSP. São Paulo.
- Mattucci, P. G. (2024). *Registro Gráfico: Um instrumento de pensamento visual no Sul e Sudeste brasileiros* (Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo FAUUSP, São Paulo).
- Mattucci, P., & Velloso, L. (2024). Registro Gráfico: Contornos conceituais para um instrumento de pensamento visual. *Anais do XV Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D Design)*, Manaus, Brasil. <https://doi.org/10.29327/5457226.1-505>
- McCloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. M. Books.
- McKim, R. H. (1980). *Experiences in visual thinking* (2nd ed.). PWS Publishers.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2009). *História do design gráfico*. Cosac Naify.
- North, N., Sieberhagen, S., Leonard, A., Bonaconsa, C., & Coetzee, M. (2019). Making children's nursing practices visible: Using visual and participatory techniques to describe family involvement in the care of hospitalized children in Southern African settings. *International Journal of Qualitative Methods*.
- Pastorino, D. (2024). Depoimento [ago. 2022]. Entrevistadora: P. G. Mattucci. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo FAUUSP. São Paulo.
- Roam, D. (2013). *The back of the napkin: Solving problems and selling ideas with pictures*. Penguin Group.
- Rohde, M. (2013). *The sketchnote handbook: The illustrated guide to visual note taking*. Peachpit Press.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2ª ed.). Oxford University Press.
- Sibbet, D. (2001). A graphic facilitation retrospective. Minnesota. <https://davidsibbet.com/wp-content/uploads/2016/12/GF-RetrospectiveUpdated.pdf>

- Sibbet, D. (2008). *Visual intelligence: Using the deep patterns of visual language to build cognitive skills. Theory Into Practice*.
- Sibbet, D. (2013). *Visual leaders: New tools for visioning, management & organization change*. John Wiley & Sons.
- Suoheimo, M. (2016). Estratégias e ferramentas visuais para solução de problemas wicked. *Revista Brasileira de Educação*, 20 (2).
- Suoheimo, M., & Miettinen, S. (2018). Complexity mapping and mess mapping tools for decision-making in transportation and Maas development. *Next Wave, 21st DMI: Academic Design Management Conference*.
- Suoheimo, M. (2020). *Complexity mapping and mess mapping tools for decision-making in transportation and Maas development* (Dissertação de Doutorado, University of Lapland).
- Tversky, B. (2011). Visualizing thought. *Topics in Cognitive Science*.
- Vassão, C. A. (2010). *Metadesign: Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*. Blucher.
- Villas-Boas, A. (1999). *O que é e o que nunca foi design gráfico: The dub remix*. 2AB Editora.

Sobre os autores

Priscila Ghnó Mattucci, Me, USP, Brasil. <priscila@priscilamattucci.com>

Leandro Velloso, Dr, USP, Brasil. <leandroveloso@usp.br>