

Memória gráfica e a formação em Design: cultura local na prática projetual em disciplinas de base

*Graphic memory and design training: local
culture in design practice in basic disciplines*

*Memoria gráfica y entrenamiento en diseño: cultura
local en la práctica del diseño en disciplinas básicas*

DOI: 10.5965/25944630932025e7253

Germana Gonçalves de Araujo
Universidade Federal de Sergipe
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8079-9259>

Vicent Bernardo Alves Santos
Universidade Federal de Pernambuco
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-5001-1718>



Licenciante: *Revista de Ensino em
Artes, Moda e Design*, Florianópolis,
Brasil.

Este trabalho está licenciado sob uma
licença **Creative Commons
Attribution 4.0 International
License**.

Publicado pela Universidade do
Estado de Santa Catarina

 **UDESC** UNIVERSIDADE DO ESTADO
DE SANTA CATARINA

Copyright: © 2025 pelos autores.

Submetido em: 08/05/2025
Aprovado em: 02/09/2025
Publicado em: 01/10/2025

Resumo

Para superar a abordagem funcionalista e eurocentrada no ensino de Design Gráfico, disciplinas da Graduação em Design na Universidade Federal de Sergipe passaram a incluir conteúdos sobre impressos locais. O foco, descrito neste texto, foi propiciar a experiência em atividades práticas de estudantes de História do Design a partir do estudo da memória gráfica, valorizando os contextos socioculturais e políticos locais no ensino. Para fundamentar este relato da experiência em sala de aula, realizaram-se: a revisão teórica do conceito de memória gráfica aliado a uma concepção de ensino de Design no Brasil; a análise de experiências didáticas que valorizam repertórios visuais e culturais locais como base em projetos práticos, a partir dos resultados dos estudos locais obtidos pelo Grupo de Pesquisa Design, Cultura e Sociedade – CNPq/UFS. Ressalta-se a elaboração de estratégias pedagógicas que articulam memória gráfica local e a prática do Design por intermédio de atividades que utilizaram fundamentalmente impressos de Sergipe do século XX. Como resultado, compreendeu-se que a integração ativa e crítica da memória gráfica nas disciplinas de Design em Sergipe contribui para formar profissionais atentos à diversidade cultural local. Espera-se colaborar para o fortalecimento de metodologias de ensino que não apenas prezem pela técnica, mas também reconheçam a memória gráfica como ferramenta formativa essencial, que possibilita a construção de um olhar crítico e múltiplo acerca dos artefatos culturais locais, das grafias populares, dos arquivos históricos e das estéticas periféricas como fontes de aprendizado e resistência no ensino da história do Design no Brasil.

Palavras-chave: Memória gráfica. Metodologias de ensino. Design.

Abstract

To overcome the functionalist and Eurocentric approach to Graphic Design teaching, undergraduate Design courses at the Federal University of Sergipe began including content on local printed matter. The focus, described in this text, was to provide History of Design students with practical experience through the study of graphic memory, emphasizing local sociocultural and political contexts in teaching. To inform this account of the classroom experience, the following were conducted: a theoretical review of the concept of graphic memory combined with a conception of Design teaching in Brazil; and an analysis of teaching experiences that emphasize local visual and cultural repertoires as a basis for practical projects, based on the results of local studies conducted by the Design, Culture, and Society Research Group (CNPq/UFS). The development of pedagogical strategies that connect local graphic memory and design practice through activities that primarily used 20th-century Sergipe printed matter is highlighted. As a result, it was understood that the active and critical integration of graphic memory into Design disciplines in Sergipe contributes to the development of professionals who are attentive to local cultural diversity. The aim is to contribute to the strengthening of teaching methodologies that not only value technique but also recognize graphic memory as an essential training tool, enabling the development of a critical and multifaceted perspective on local cultural artifacts, popular writing, historical archives, and peripheral aesthetics as sources of learning and resistance in the teaching of Design history in Brazil.

Keywords: Graphic memory. Teaching methodologies. Design.

Resumen

Para superar el enfoque funcionalista y eurocéntrico en la enseñanza del Diseño Gráfico, los cursos de Diseño de la Universidad Federal de Sergipe comenzaron a incluir contenido sobre impresos locales. El enfoque, descrito en este texto, fue brindar a los estudiantes de Historia del Diseño una experiencia

¹ Germana Gonçalves de Araujo, Professora Efetiva do Curso de Graduação em Design (DAVD/UFS), doutora em Cultura e Sociedade (POSCULTURA/UFBA) e tem pós-doutorado em Artes Visuais (IA/UNICAMP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5486386468044529>

² Vicent Bernardo Alves Santos, Mestre em Design (UFPE), é professor substituto na UFS e pesquisador em Design Gráfico, integrante dos grupos de pesquisa Design e Interculturalidade e Design e Saberes Populares, com foco em memória gráfica, identidade cultural e narrativas visuais no Nordeste. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2132383905871497>

prática a través del estudio de la memoria gráfica, con énfasis en los contextos socioculturales y políticos locales en la enseñanza. Para fundamentar este relato de la experiencia en el aula, se realizó lo siguiente: una revisión teórica del concepto de memoria gráfica combinada con una concepción de la enseñanza del Diseño en Brasil; y un análisis de experiencias docentes que enfatizan los repertorios visuales y culturales locales como base para proyectos prácticos, con base en los resultados de estudios locales realizados por el Grupo de Investigación Diseño, Cultura y Sociedad (CNPq/UFS). Se destaca el desarrollo de estrategias pedagógicas que conectan la memoria gráfica local con la práctica del diseño a través de actividades que utilizan principalmente impresos sergipeños del siglo XX. Como resultado, se entendió que la integración activa y crítica de la memoria gráfica en las disciplinas del Diseño en Sergipe contribuye al desarrollo de profesionales atentos a la diversidad cultural local. El objetivo es contribuir al fortalecimiento de metodologías de enseñanza que no sólo valoren la técnica sino que también reconozcan la memoria gráfica como una herramienta esencial de formación, posibilitando el desarrollo de una perspectiva crítica y multifacética sobre los artefactos culturales locales, la escritura popular, los archivos históricos y las estéticas periféricas como fuentes de aprendizaje y resistencia en la enseñanza de la historia del Diseño en Brasil.

Palabras clave: Memoria gráfica. Metodologías de enseñanza. Diseño.

1 Introdução

O modo de pensar e fazer Design está ancorado aos discursos elaborados em determinados centros urbanos, os quais, na literatura clássica sobre o campo, são legitimados como aportes históricos da industrialização. Esses discursos, colocados na ontologia do Design, ou seja, no conjunto de conceitos que estruturam o conhecimento sobre o campo, estão presentes na formação dos profissionais, seja por intermédio da fala recorrente de docentes, seja nas leituras amplamente acessíveis, independentemente da localidade em que essas pessoas se encontram.

A questão se torna ainda mais problemática a partir do momento em que se tenta deslocar os discursos para compreender aspectos da história de um determinado lugar — principalmente se for um local considerado periférico — que não foi contemplado pelas elaborações estruturantes a partir da lógica de progresso social pautado na industrialização. Como explicitam Batista e Carvalho (2022), é incomum que profissionais do campo do Design busquem “lidar de forma crítica com questões problemáticas históricas, como a desigualdade social, a discriminação racial, a violência, a degradação ambiental e outros aspectos constituintes da colonialidade” (Batista; Carvalho, 2022, p. 8). Corroborando o pensamento desses autores, Okabayashi (2021) afirma que “um ensino de design centrado na Revolução Industrial” desabilita ou não foca com consistência nas questões políticas/econômicas/culturais, e a consequência disso é que o “design seguirá servindo, em primeiro lugar, aos grupos que perpetuam a violência colonial” (Okabayashi, 2021, p. 21).

Nessa perspectiva, este artigo parte de reflexões tornadas possíveis pela dedicação de um grupo de pesquisa à memória gráfica de Sergipe, que, apesar de ser o menor estado da federação brasileira e certamente não constituir o conjunto dos centros industrializados que estão sempre em foco na literatura sobre a história do Design, também conta com narrativas próprias que se somam à história nacional da produção de impressos, responsáveis pela comunicação no país desde a primeira metade do século XIX. Nesse sentido, acreditamos que o estudo a partir da memória gráfica propicia que o profissional em Design aprendiz dos processos de produção os associe a questões políticas e socioculturais, além dos aspectos usuais sobre tecnologia.

Os pesquisadores Farias e Braga (2018), na introdução da obra *Dez ensaios sobre memória gráfica*, explicam que o termo ‘memória gráfica’ ganha contornos específicos no Brasil, assim como em alguns países de língua espanhola. Nesses locais, a memória gráfica aponta para os estudos acerca da história gráfica nacional, “visando à recuperação ou ao estabelecimento de um sentido de identidade local” (Farias; Braga, 2018, p. 10). Aliás, os autores acreditam que há, no Brasil, uma tendência local, desde os anos de 1990, de buscar compreender os meios de produção existentes na própria história³. Em contrapartida, chama a atenção que, em busca na internet feita por Farias e Braga (2018) sobre o termo em outras línguas, tanto em inglês (*graphic memory*) quanto em francês (*mémoire graphique*), o resultado remeteu ao “armazenamento de dados relacionados com imagens” (Farias; Braga, 2018, p. 10).

Ressalta-se que, para além do conhecimento técnico sobre os meios de produção da atualidade, tal como o fechamento de um arquivo digital para submeter uma arte ao processo de impressão, a compreensão histórica sobre, por exemplo, a relação tecnológica entre a antiga litografia (século XIX e primeira metade do século XX) e a atual *offset* é fundamental para a tomada de determinadas decisões. Esse exemplo trata de dois processos planográficos de impressão; no primeiro, nomeado ‘direto’, a matriz se encontra com o suporte, e no segundo, chamado de ‘indireto’, a matriz entintada repassa o pigmento para o *blanquer*, que, por sua vez, toca no papel para efetuar a impressão de uma determinada cor. A produção de matrizes de impressão direta, como a da litografia, necessita de um profissional que desenhe sobre a pedra calcária a cada tiragem, pois o contato gera atrito, que desgasta a imagem a ser impressa. Ou seja, a técnica exige uma energia física do desenhista para manter a integridade da matriz e, conseqüentemente, da impressão. Já no processo *offset*, o desenhista produz o desenho uma única vez, pois este será passado para a matriz (uma chapa de alumínio) por meio de transferência fotográfica ou digital. Nesse caso, como a matriz não sofre pressão no processo, não se danifica e tem o uso prolongado.

³ “No Brasil, esse ano coincide com o início de um projeto de pesquisa que uniu pesquisadores de universidades de São Paulo, Rio de Janeiro e Pernambuco e com o lançamento de um site a ele relacionado, ambos nomeados ‘Memória Gráfica Brasileira’. De lá para cá, é evidente o crescimento do número de pesquisas com temas relacionados a esse campo de estudos” (Farias; Braga, 2018, p. 11).

Essa história, que parece mais uma explicação sobre dois processos de impressão numa aula de produção gráfica, ilustra como o estudo de meios de produção anteriores aos da nossa época é importante para saber lidar de maneira consciente com o que temos na atualidade. Para dizer de outro modo, ao buscarmos resultados convencionais ou experimentais a partir de um processo industrial, neste caso, o *offset*, podemos conhecer meandros de uma mecânica que resulta em linguagem, quer dizer, expressões que podem nos aproximar da cultura visual e material do lugar em que vivemos. Isso porque:

A memória gráfica compartilha, como veremos, interesses e métodos com campos mais conhecidos de estudos, como a cultura visual, a cultura impressa ou cultura da impressão, a cultura material, a história do design gráfico e a memória coletiva. Esses aspectos compartilhados foram utilizados para orientar as reflexões sobre as suas principais características e questões e sobre como os estudos sobre memória gráfica podem ajudar na construção de histórias locais do design e das artes gráficas em geral na América Latina (Farias; Braga, 2018, p. 11).

Diante do exposto, esclarecemos que o objetivo deste texto é apresentar uma experiência de sala de aula elaborada a partir do entendimento de que os estudos sobre memória gráfica oferecem benefícios para além da coleta de referências visuais e tecnologias: geram conhecimento sobre aspectos da história do entorno sociocultural, o que é central para um designer, esteja ele em processo de formação, já inserido no mercado de trabalho ou na atividade de docência.

As experiências de sala de aula apresentadas neste artigo foram sistematizadas a partir dos resultados e de publicações da pesquisa de natureza exploratória sobre a memória gráfica de Sergipe desenvolvida pelo Grupo de Pesquisa Design, Cultura e Sociedade – CNPq/UFS⁴.

2 Reflexões sobre a memória gráfica e o ensino de Design

Compreendemos que a memória gráfica parte do reconhecimento de uma identidade cultural, de conhecimentos técnicos e de contextos sociais na prática da produção de artefatos gráficos. Além disso, a relação da produção gráfica com a cultura

⁴ Disponível em: <https://designecultura.com>

é essencial para a compreensão de valores, símbolos e discursos coletivos na composição visual.

Nos estudos sobre cultura, destacamos a perspectiva do historiador e crítico literário paulista Alfredo Bosi (1936-2021), para quem o termo ‘sistema cultural’ refere-se a um conjunto de elementos que compõem a cultura de um grupo: valores, práticas, símbolos e crenças compartilhados; ao serem transmitidos e reinterpretados no tempo, tais elementos moldam a identidade e o comportamento dos indivíduos e das coletividades. Como afirma o autor, “se pelo termo cultura entendemos uma herança de valores e objetos compartilhada por um grupo humano relativamente coeso” (Bosi, 1992, p. 308), compreende-se que a cultura atua como um tecido histórico, social, político e econômico que fundamenta a produção de sentidos e discursos.

Em um sistema cultural, o papel do designer e do estudante de Design, enquanto decodificador de signos e produtor de discursos, é percebido a partir da produção gráfica. Assim, no âmbito do design gráfico e da memória gráfica, a cultura não é apenas pano de fundo, mas agente ativo na compreensão da construção de artefatos. Afinal, por esse viés, é possível identificar como os contextos culturais influenciam na articulação das construções imagético-discursivas e na interpretação destas pela sociedade. Nesse sentido, refletir sobre a memória gráfica implica também repensar os modos de ensinar e aprender Design, considerando a cultura como elemento constitutivo da prática projetual.

A compreensão da produção gráfica como expressão cultural tensiona o modelo tradicional de ensino de Design, que historicamente tem privilegiado abordagens racionalistas e universalistas, em detrimento dos saberes locais. Embora essa afirmação não possa ser aplicada, principalmente na atualidade, a todos os cursos de graduação em Design do Brasil, é necessário refletir acerca das raízes do ensino de Design no país, profundamente marcadas pela influência das escolas modernistas europeias e pelos paradigmas do racionalismo projetual. Essa avaliação tem base em autores considerados clássicos, que tratam da história do design brasileiro e estabeleceram os cânones, tais como Leon (2014a, 2014b) e Mello (2006, 2012).

Ressalta-se, entretanto, que não é a proposta deste texto fazer um estudo aprofundado sobre o ensino de Design no Brasil, mas sim uma reflexão acerca de uma

experiência que legitima a relevância de práticas pedagógicas que colocam a cultura do artífice local em contraponto ao que é estudado nos livros usuais. Como expressa Araujo (2022, p. 121): “Manter-se imerso nas referências hegemônicas é uma posição política, certamente de contínuo poder”.

A partir da literatura recorrente, compreende-se que a formação em Design no Brasil teve um início consolidado em forte influência modernista, herdada de escolas europeias, como Bauhaus e Ulm, o que se refletiu na estruturação dos primeiros cursos desse campo no país. Profissionais que carregavam experiências de instituições europeias trouxeram consigo metodologias pedagógicas baseadas no racionalismo, que enfatiza a objetividade, a funcionalidade e a hierarquização dos sentidos visuais, estabelecendo um modelo de formação que privilegiava soluções binárias e processos de criação distanciados das dinâmicas culturais locais.

O racionalismo, para o antropólogo Arturo Escobar (2018), molda o pensamento e a atitude dos designers e da humanidade; limita a visão acerca da complexidade sociocultural do mundo por vê-lo como “um mundo objetivo constituído por entidades que podem ser conhecidas, e, portanto, manipuladas e ordenadas” (Escobar, 2018, p. 112). Segundo Pujol Romero (2011, p. 19), “pressupostos ontológicos estimulam a crença na possibilidade de um design como disciplina social objetiva e livre de valores, na qual o designer está distanciado da cena que está sendo analisada por meio do rigor e da técnica do método projetual”. Essa concepção coloca em discussão o ensino de Design que prioriza “as visões pedagógicas dualistas das duas escolas lendárias” (Lima; Martins, 2011, p. 115) e modernistas mencionadas anteriormente. Como contraponto, podemos traçar as relações entre o ensino da memória gráfica e uma busca por caminhos além do racionalismo, a partir da valorização e do estudo das relações sociais, culturais, políticas e econômicas na produção em Design.

Nos processos racionalistas, são evidenciadas as ditas ferramentas de design, para sistematizar o desenvolvimento de projetos e, dessa maneira, gerar uma ideia de saciedade. A questão que deve ser problematizada é que determinados modos de ordenação podem menosprezar a complexidade das relações de produção de um lugar. Pujol Romero (2011) defende que, para compreender e interagir com determinados contextos, é imprescindível que o designer possa conviver com os pontos

de vista dos participantes que constroem a realidade. Nessa chave, o estudo imersivo acerca da memória gráfica de Sergipe tem possibilitado ao estudante de Design do estado construir uma narrativa pelo ponto de vista da história local. Essa experiência teve como referência as elaborações que mesclam o global e o local na formação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

A experiência do curso de Design da UFPE, especialmente no Centro Acadêmico do Agreste (CAA), em Caruaru, mostra como a formação pode articular uma sólida base histórica e conceitual com práticas que favorecem a reflexão crítica, nisso estabelecendo conexão direta com a proposta desenvolvida em Sergipe. Na estrutura curricular do curso em Design do CAA (UFPE, 2025), verifica-se que a formação cultural é pretendida a partir de componentes obrigatórios, como “Design, Sociedade e Cultura”, e eletivos, como “Design Experiencial”, que incentivam a análise da cultura material e a interação com o contexto local.

Em cotejo com a experiência em Sergipe, nota-se que, enquanto o curso do CAA/UFPE parte de um recorte internacional para depois abrir espaço ao local, a prática sergipana, ao dialogar com os estudos da memória gráfica, insere um contraponto à hegemonia racionalista e modernista, valorizando as expressões gráficas e culturais próprias do território. Essa diferença de abordagem cria uma oportunidade de diálogo: o modelo da UFPE oferece um repertório histórico e conceitual amplo; já o de Sergipe fortalece a construção de narrativas e metodologias a partir da vivência e da produção locais.

Certamente, a construção da narrativa que traz para a superfície aspectos da história local pode ser considerada uma elaboração decolonial do Design. A decolonialidade é uma concepção em voga, utilizada de maneira ampla em várias direções e dimensões, por isso é importante compreender o sentido que essa palavra acolhe neste texto. Para tanto, corrobora-se a noção exposta por Batista e Carvalho (2022) no texto “Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas”:

Aqui, entendemos a decolonialidade como um conjunto de processos inter-relacionados de identificação, questionamento e enfrentamento das estruturas de opressão instauradas pelo sistema capitalista, a partir da disseminação da cultura ocidental de origem burguesa (Batista; Carvalho, 2022, p. 8).

Os autores explicam como as elaborações do capitalismo são operadas a partir de quatro domínios “inter-relacionados que constituem a chamada matriz colonial de poder (Mignolo, 2017): controle da economia; controle da autoridade; controle de gênero e sexualidade e controle da subjetividade e do conhecimento” (Batista; Carvalho, 2022, p. 8). As instâncias dessa matriz colonial de poder descritas pelos autores dão densidade à reflexão que relaciona o ensino de Design e a pesquisa sobre memória gráfica, como apresenta o quadro 1:

Quadro 1: Matriz colonial de poder e a relação do ensino de Design e a pesquisa sobre memória gráfica

Matriz colonial de poder (Mignolo, 2017 apud Batista; Carvalho, 2020, p. 8)	Ensino do Design (concepção racionalista)	Memória Gráfica (Estudos sobre a produção local de impressos)
controle da economia	Na história contada pela literatura clássica, a origem do design, atrelada aos modos industriais de produção, coloca em ênfase os centros de hegemonia econômica, normalmente países europeus e os Estados Unidos da América.	Os parâmetros da produção eurocêntrica é a base da História do Design no ensino convencional e por isso, outros territórios são invisibilizados. Os trabalhadores que estão na base dos sistemas de produção são grupos subalternizados e, por isso, também não aparecem nas narrativas. A primeira escola de tipógrafos em Sergipe, por exemplo, buscava, a partir de 1926, formar garotos de 10 aos 16 anos, filhos de operários, que em sua maioria eram pretos e pardos ⁵ .
controle da autoridade	A hegemonia econômica gera controle de autoridade, pois determina quem tem domínio cultural.	A pesquisa acerca da produção local contrapõe a ideia que somente os centros hegemônicos validam as narrativas. Apesar de Sergipe não aparecer ou ser brevemente mencionado por autores que publicaram sobre a história do livro no Brasil, por exemplo, teve uma larga produção desde a segunda metade do século XIX.
controle de gênero e	A autoridade na sociedade	A história oficial coloca que o

⁵ GRUPO DE PESQUISA, DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE. **Memória Gráfica de Sergipe**. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2020. Relatório de pesquisa (impresso).

sexualidade	patriarcal é de domínio dos homens; o que gera opressão e violência para outros grupos humanos, como mulheres ou pessoas da comunidade LGBTQIA+.	universo da produção impressa é masculina, portanto, dos homens. Na realidade, as mulheres sempre estiveram atuaram nas casas impressoras, certamente subjugadas a classificações que serviram de pano de fundo para formação de um sistema econômico.
controle da subjetividade e do conhecimento	Esse controle passa a configurar a realidade a partir do momento em que há um domínio cultural de um povo sobre o outro.	“A colonialidade, enquanto constituinte da ordenação capitalista global, trouxe como característica específica a classificação racial/étnica e estabeleceu como parâmetro de superioridade, a branquitude e os modos de vida europeus” (Batista; Carvalho, 2020, p. 11). A colonialidade se reproduz nas dimensões do saber eurocêntrico que reduz, violentamente, outras possibilidades de conhecimento.

Fonte: Os autores.

Batista e Carvalho (2022) destacam que o conceito de decolonialidade⁶ surgiu a partir da articulação de saberes e práticas de pessoas envolvidas com movimentos sociais da América Latina, por pensadores de dentro ou de fora da academia.

Segundo Mignolo (2017), o conceito de colonialidade pode ser compreendido como o “lado mais escuro da modernidade”: “A colonialidade nomeia a lógica subjacente da fundação e do desdobramento da civilização ocidental desde o Renascimento até hoje, da qual colonialismos históricos têm sido uma dimensão constituinte, embora minimizada” (Mignolo, 2017, p. 2). Trata-se do entendimento de um conjunto de “práticas epistêmicas” (Mota Neto, 2016 *apud* Batista; Carvalho, 2022, p. 9), que são atividades de produção, comunicação e geração de conhecimento baseadas em concretudes. Essas práticas, ainda que não desprezem inteiramente o pensamento das sociedades

⁶ “O termo decolonialidade é por vezes confundido com o conceito de descolonização, que deriva dos processos de instituição jurídica e política de países anteriormente vinculados a metrópoles coloniais” (Batista; Carvalho, 2022, p. 9). Segundo os autores, o processo de descolonização não interrompe as práticas de colonialidade.

que sustentam os controles presentes no quadro 1, exercem uma crítica ao eurocentrismo (Batista; Carvalho, 2022).

É importante comunicar que o conceito de decolonialidade, neste artigo, tem o propósito de levantar a reflexão acerca da possibilidade de se ultrapassarem os padrões de poder instaurados na história, recorrentes nos discursos que fundamentam a formação dos estudantes de Design. A relação entre modernidade, racionalismo e colonialidade resulta numa formulação de estruturas que geram desigualdade e violência, tais “como o capitalismo, o racismo, o patriarcado, a intolerância contra religiões minoritárias e sexualidades reprimidas, o preconceito contra sujeitos, saberes e culturas que desviam da forma hegemônica de ser, pensar, sentir e agir” (Mota Neto, 2016, p. 18 *apud* Batista; Carvalho, 2022, p. 9).

Nesse sentido, a racionalidade moderna, que é operacionalizada a partir de um processo “inevitavelmente devorador da tradição” (Batista; Carvalho, 2022, p. 13), pode relegar as narrativas locais à condição de histórias escondidas ou inexistentes. Tal movimento torna-se natural, pois os discursos valorizam exclusivamente o projeto moderno colonial capitalista eurocêntrico, que é mantido soberano sobre as regiões do hemisfério sul.

O racionalismo, no campo do Design, molda tanto os métodos quanto o conteúdo de ensino, reforçando um modelo de formação calcado na homogeneização dos saberes e na predominância de narrativas eurocentradas. A prática e o ensino do Design, nesse contexto, reproduzem uma lógica colonial, na qual os repertórios locais e periféricos são silenciados. Isso resulta em uma educação projetual que, muitas vezes, distancia-se do cotidiano das comunidades locais, de suas memórias e de seus modos de existir. Para o antropólogo britânico Tim Ingold, a academia ainda descredibiliza o conhecimento popular e trata os saberes dessas comunidades como “evidência etnográfica do que [aquilo] diz sobre elas” (Ingold, 2020, p. 2 *apud* Andrade; Ibarra, 2021, p. 158).

Dessa forma, revela-se como a hegemonia epistemológica que orienta tanto a academia como o campo do Design influencia o modo como se é ensinado a reproduzir métodos que excluem a diversidade sociocultural e política na prática do Design. No contexto do ensino do Design, a memória gráfica fornece um novo olhar ao tratamento

dos saberes locais, não apenas como dados ilustrativos ou etnográficos, mas como modos válidos e complexos de entendimento e atuação no mundo. A valorização justamente de artefatos e práticas gráficas que muitas vezes foram ignorados pela historiografia oficial do Design é pertinente para a memória gráfica e, portanto, para o ensino de Design.

As relações culturais são essenciais para um trabalho em memória gráfica, uma vez que esta observa e carrega a história, as relações interpessoais, a tradição e a produção visual de grupos vivos. A memória cria caminhos para a preservação dessas relações entre a cultura e a produção de artefatos, e esse processo fomenta discussões sobre pluralidade, que são de imenso valor no ensino do Design. Os artefatos gráficos são “produtos culturais mediadores de práticas e valores socialmente compartilhados” (Santos, 2005, p. 13). Essa compreensão aprofunda a ideia de que o ensino de Design, ao adotar a memória gráfica como parte constitutiva de sua prática pedagógica, permite a construção de repertório sensível às realidades locais, ampliando a escuta para a diversidade de manifestações gráficas brasileiras, muitas vezes invisibilizadas por estruturas curriculares centradas no pensamento racionalista. Esse debate encorpa a ideia da autonomia no Design “como uma possível saída da euromodernidade rumo a uma pluriversalidade relacional” (Okabayashi, 2021, p. 23).

Ao se debruçarem sobre artefatos efêmeros, como letreiros ou rótulos de produtos regionais, estudantes de Design podem expandir seu repertório e ressignificar a visualidade cotidiana, podem exercitar uma visão crítica acerca do fazer projetual. Além disso, uma vez que a memória gráfica compartilha interesses e métodos com campos diversos de estudo, suas relações se conectam com os “estudos da cultura visual, cultura impressa ou cultura da impressão, a cultura material, a história do design gráfico e a memória coletiva” (Farias; Braga, 2018, p. 11). Essas conexões metodológicas e conceituais permitem que a memória gráfica expanda discussões sobre a produção de artefatos gráficos em sala de aula, proporcionando uma ruptura com as monoculturas do saber e valorizando o conhecimento plural e sensível às complexidades culturais da sociedade.

3 A memória gráfica de Sergipe em disciplinas da graduação em Design Gráfico

Com a perspectiva de ampliar as possibilidades de narrativas sobre a história da produção de impressos brasileiros, a memória gráfica local foi incluída no conteúdo programático de disciplinas do curso de graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe (UFS), a partir do resultado de pesquisas realizadas com discentes da graduação na iniciação científica no âmbito da pesquisa Memória Gráfica de Sergipe, do Grupo de Pesquisa Design, Cultura e Sociedade – CNPq/UFS. Além de relatórios de pesquisa, o grupo tem se empenhado na escrita de artigos e livros, para a divulgação dos aspectos históricos que inserem Sergipe na história da indústria gráfica brasileira e, com as publicações, na literatura sobre o tema.

Apresenta-se aqui os elementos da pesquisa sobre a memória gráfica de Sergipe que compõem atualmente os assuntos institucionalizados e em que momento a abordagem sobre a produção local passa a fazer sentido em sala de aula. Para tanto, sintetizou-se no quadro 2 a prática que visa destituir a autoridade eurocêntrica no ensino de Design:

Quadro 2: Inserção de conteúdo sobre a memória gráfica de Sergipe na estrutura curricular geral do curso de graduação em Design Gráfico da UFS.

Áreas do conhecimento	Componentes curriculares Que passaram a oferecer conteúdo sobre memória gráfica de sergipe	Tipo de conteúdo sobre memória gráfica de sergipe	Resultado pretendido
Conteúdo básico	- História do Design - História do Design no Brasil - História da Tipografia	A produção de impressos locais antes e depois da instalação da primeira máquina de impressão em Sergipe (séculos XIX e XX).	Situar Sergipe em relação à produção gráfica no mundo e no Brasil. Compreender a cultura material, as tecnologias utilizadas e as características culturais na visualidade dos impressos locais.
	- Design Contemporâneo - Design e Cultura - Antropologia Visual	Quem foram os mestres de ofício. Quais são as características dos profissionais (designers) que atuam em Sergipe.	Conhecer e valorizar a produção local, para gerar referências da cultura em que se vive.
	- Diagramação - Experimentação Gráfica - Produção Gráfica	Quais tecnologias fizeram parte da realidade de produção de impressos em	Aproximar os discentes das materialidades a partir da prática de impressão

		Sergipe. Qual relação pode-se obter sobre as técnicas de impressão com a aparência de uma página de jornal.	por matrizes. Possibilitar a elaboração de uma página a partir de dados históricos.
Conteúdo específico	- Projeto de embalagem - Projeto de livro - Projeto de tipografia digital	História dos efêmeros e do livro em Sergipe. Resgate tipográfico.	Aprender métodos de produção com base nos procedimentos da história local (cultural, tecnológica...).
Conteúdo teórico-prático	- Iniciação Científica (PIBIC) - Trabalho de Conclusão de Curso - Atividades profissionais (estágios) - Atividade de Extensão	Jornais, revistas e livros produzidos em Sergipe nos séculos XIX e XX. Relação da história da economia local com a produção de impressos efêmeros. Estudo sobre a formação dos mestres de ofício em Sergipe.	Aprender como realizar pesquisa em acervos de arquivos públicos. Praticar o desenho de letras (fontes) a partir das tipografias existentes nos impressos locais. Ter contato com fundamentos que não estão nos livros usuais acerca da história do Design no Brasil.

Fonte: Os autores, com dados de UFS (2025b).

Três exemplos foram selecionados para tornar mais evidente o modo como o conteúdo sobre a memória gráfica de Sergipe está sendo trabalhado nas disciplinas da graduação em Design Gráfico na UFS.

O primeiro é a experiência na disciplina de “História do Design no Brasil”, estruturada em unidades temáticas que mesclam referências clássicas da historiografia do Design no país com debates contemporâneos sobre identidade, território e pluralidade. O segundo eixo do programa é dedicado à contextualização do Design no Nordeste e inclui o estudo de movimentos pernambucanos, como O Gráfico Amador e o Armorial, além de experiências gráficas sergipanas que compõem o repertório da memória gráfica nordestina. Nesse espaço, os discentes são provocados a investigar artefatos produzidos por suas comunidades, como panfletos, rótulos, pichação e grafite, artesanato, entre outros, resgatando visualidades frequentemente negligenciadas pelos currículos tradicionais.

O seminário final dessa disciplina propõe um pequeno estudo sobre memória gráfica. Os estudantes são desafiados a participar de um processo investigativo sobre artefatos da cultura visual, da cultura da impressão e da cultura material do Nordeste e

a propor análises sobre essas visualidades com o intuito de ampliar o entendimento coletivo sobre sua produção nos contextos locais. Além disso, nos dois períodos em que a disciplina foi ministrada com essa metodologia, foram propostos encontros e palestras com os pesquisadores da Memória Gráfica de Sergipe, para mostrar na prática os resultados de pesquisas desenvolvidas dentro da universidade.

Figura 1: Slides produzidos por estudantes para seminário de memória gráfica na disciplina de “História do Design no Brasil” sobre os jornais que noticiaram os ataques a navios brasileiros por um submarino alemão na Segunda Guerra Mundial. O seminário explorou as relações da memória do acontecimento com a cultura da impressão no ano de 1942 — 2025



Fonte: Acervo de trabalhos da disciplina de “História do Design no Brasil”.

As turmas, com 45 alunos em 2024.1 e 36 em 2024.2, foram incentivadas a

criar arranjos visuais baseados nos profissionais e na produção locais. O processo envolveu a apresentação da teoria da memória gráfica, abordando cultura visual, cultura gráfica e cultura material no contexto local. Esse tipo de investigação imerge os estudantes num conjunto de imagens oriundas de latitudes diferentes daquelas em que vivem os autores que optam por trabalhar figuras consideradas do âmbito da colonialidade; é uma desconstrução dos paradigmas da sociedade industrial e da autoridade dos cânones.

Ao se entender a Memória Gráfica como um campo de investigação sobre a produção de visualidades que contribui para a formação de uma identidade cultural, a prática em Design se torna múltipla. Um exemplo é o estudo desenvolvido por um grupo da turma de “História do Design no Brasil”, que levou para a sala de aula a visualidade da Louça Morena do interior de Sergipe. A imersão desses alunos no universo cultural local propiciou a descoberta de algo que já deveria ser conhecido por eles, rompendo com noções hierárquicas do saber e com concepções limitantes do pensamento racionalista, o que demonstra a relevância da experiência proposta.

Figura 2: Slides produzidos por estudantes para seminário de memória gráfica na disciplina de “História do Design no Brasil” sobre a Louça Morena, prática artesanal de produção de peças de cerâmica e pintura com padrões inspirados na vivência da comunidade de Poxica em Itabaianinha/SE



Fonte: Acervo de trabalhos da disciplina de História do Design no Brasil.

Outro exemplo que ajuda a demonstrar a relevância de incluir elementos da pesquisa sobre a produção de impressos locais como conteúdo programático é a disciplina de “Diagramação”, em que se exploram amostras das composições de periódicos sergipanos do final do século XIX e do século XX para propiciar a

compreensão sobre técnicas relacionadas à cultura local. Esse conhecimento técnico ilustra aos estudantes que as proposituras de leiaute de páginas, seja para um cartaz, seja para a configuração de um livro, deve transcender a habilidade técnica de dispor conteúdos verbais e não verbais com a orientação de eixos verticais e horizontais.

O terceiro exemplo refere-se aos trabalhos de conclusão de curso (TCC) que tiveram como ponto de partida a pesquisa de iniciação científica sobre a memória gráfica sergipana. Nesses TCCs, abordou-se a metodologia de resgate tipográfico a fim de transpor tipografia utilizada no início do século XX para o universo digital. No processo, os estudantes tiveram contato com instituições que salvaguardam acervos de impressos do estado e aprenderam a lidar com a pesquisa documental. Compreende-se que aproximar-se desse tipo de atividade transporta o designer projetista — normalmente preocupado com o que acontece na atualidade — para o lugar de pesquisador que concebe na materialidade histórica concretude para discutir aspectos socioculturais do tempo presente.

Figura 3: Pesquisa discente de um catálogo de tipos do acervo de obras sergipanas da Biblioteca Municipal Epifânio Doria, Aracaju/SE.



Fonte: Acervo de registros fotográficos do Grupo de Pesquisa Design, Cultura e Sociedade – CNPq/UFS.

O impacto da inserção de conteúdo sobre memória gráfica local é relatado pelos próprios alunos, que reconhecem a importância do tema como objeto de estudo e mais: como um campo de pertencimento e expressão, que fortalece o vínculo entre identidade, território e projeto. Assim, entende-se que o ensino da memória gráfica, articulado com práticas metodológicas comprometidas com a escuta, o contexto e a valorização dos saberes locais, pode configurar um importante gesto de transformação

do pensamento racionalista dentro de estruturas curriculares de cursos de Design, inserindo o aluno como agente ativo da história e do cotidiano gráfico local.

4 Considerações finais

A formação em Design que evidencia a produção do entorno propõe, sem dúvida, a construção de um ponto de vista que cria, ao menos, fissuras nas estruturas do conhecimento formal sobre o campo. Trata-se da chamada superação de padrões, uma concepção formulada pelos autores Batista e Carvalho (2022) ao versarem sobre o conceito de decolonialidade. Portanto, o importante aqui é a elaboração que permite que as narrativas sejam operadas a partir do conhecimento sobre territórios diversos, principalmente as localidades consideradas periféricas, em detrimento da história eurocêntrica colocada como única, ou principal, perspectiva possível. Contra elaborações de apagamento, é uma forma de se contrapor à ideia de que a sociedade moderna europeia é superior às demais, a qual se torna uma espécie de “justificativa moral para desenvolver as sociedades ditas primitivas” (Batista; Carvalho, 2022, p. 11).

A produção de impressos em Sergipe raramente aparece nas obras sobre a história do Design brasileiro. Isso tem relação com o fato de o conceito de “bom design” estar costumeiramente ligado à estética modernista-capitalista e a discursos que valorizam referências hegemônicas. Compreende-se que o problema da manutenção da perspectiva do “bom design” é que o estudante de Design de fora dos centros hegemônicos tem apenas referências distantes de sua realidade, o que o mantém subjugado à história dita oficial, institucionalizada por autores eurocêntricos. Essa questão, que tem sido uma reflexão frequente em sala de aula, se agrava ainda mais quando se colocam em pauta alguns recortes, como os de gênero e de racialidade. A referência longínqua é, na realidade, um processo civilizatório que pode impossibilitar a ideia de protagonismo para esse estudante de Design, principalmente para aqueles que têm origem nas periferias. É importante mencionar que, conforme registrado no Relatório de Matriculados da UFS (2025a), nos semestres em que os estudos sobre memória gráfica foram incorporados às disciplinas de “História do Design no Brasil” e de “Diagramação”, dos 240 estudantes inscritos em 2024.1, 116 acessaram o sistema de cotas; já em 2024.2, entre os 223 matriculados, 101 também utilizaram essa modalidade.

Infelizmente, mesmo com tantas pautas sociais mencionadas em sala de aula na atualidade, a constatação como verdade de que a história do Design se construiu apenas nos países do hemisfério norte continua a vigorar. Corrobora-se, então, a construção de Batista e Carvalho (2022, p. 12):

[...] Mignolo elabora a noção de geopolítica do conhecimento, que destaca a importância do local geopolítico onde o discurso é produzido — bem como a configuração biográfica de gênero, religião, classe, etnia e língua, constituindo o corpo-político —, favorecendo a superação da universalidade do conhecimento ocidental ao reconhecer outros lugares epistêmicos, onde são elaborados discursos com base em histórias, memórias, lutas e linguagens próprias.

Com a inserção de conteúdos sobre memória gráfica local nas disciplinas, os estudantes se deparam com questões da sua própria realidade (quadro 3). Ao analisar um artefato gráfico do seu cotidiano, eles puderam refletir sobre sua função cultural, seu contexto de produção, os sujeitos envolvidos e as simbologias mobilizadas, ativando assim uma prática de design que se conecta ao conceito de ecologia de saberes (Santos, 2007) e ao “sentipensar” (Escobar, 2016) como modos de romper com a monocultura do saber e a dicotomia razão/emoção.

Quadro 3: Sistematização dos achados empíricos da pesquisa sobre memória gráfica em disciplinas e atividades do curso de Design Gráfico da UFS.

DISCIPLINAS E ATIVIDADES	NÚMERO DE ESTUDANTES	PRINCIPAIS RESULTADOS PERCEBIDOS
Conteúdo do programa da disciplina “História do Design no Brasil”	Discentes calouros (uma turma de 50 pessoas)	Ampliação do repertório visual a partir de artefatos locais; desenvolvimento de análises críticas sobre impressos produzidos no Nordeste; valorização de identidades culturais periféricas.
Conteúdo do programa da disciplina “Diagramação”	Discentes do 4º período (duas turmas de 25 pessoas)	Aproximação prática com materialidades gráficas sergipanas; experimentação de layouts inspirados em periódicos locais; ressignificação de técnicas de diagramação para além do modelo modernista.
Seminários temáticos da disciplina “História do Design no Brasil”	Discentes de diversos períodos participantes das disciplinas de “História do Design no Brasil”, “Diagramação” e “Trabalho de Conclusão de Curso”	Produção de estudos de caso sobre memória gráfica (jornais da Segunda Guerra, Louça Morena etc.); exercício de pesquisa e análise coletiva sobre cultura visual local.
Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC)	3 TCCs orientados diretamente pela pesquisa (2019-2024)	Resgate tipográfico de impressos do início do século XX; digitalização de fontes históricas; formação de discentes como pesquisadores em Design.
Iniciação Científica (PIBIC)	12 bolsistas (2017-2024)	Inserção de estudantes em pesquisa documental; contato com acervos históricos; produção de artigos, relatórios e oficinas a partir da memória gráfica de

		Sergipe.
Extensão universitária (oficinas, palestras)	Público variado (50 pessoas participantes)	Difusão do tema para além da graduação; sensibilização de diferentes públicos sobre a importância da memória gráfica; estímulo ao pertencimento cultural.

Fonte: Elaborado pelos autores a partir de dados do Grupo de Pesquisa Design, Cultura e Sociedade (2017-2025).

Ressalta-se que a reflexão proposta neste artigo, iniciada pelo tratamento de resultados de pesquisa sobre memória gráfica para a sala de aula, traz a questão fundamental sobre a formação em Design centrada na história local. Deve-se ter em vista que estudar a história pelo ponto de vista de outros ou por uma perspectiva que exclui a realidade em que se vive dificulta ao indivíduo desenvolver interesses humanos, socioculturais e políticos relativos à sociedade. Acredita-se, portanto, que orientar a sensibilidade do estudante de Design para seu entorno pode favorecer a conscientização social. Para compreender mais efetivamente o efeito da proposta relatada neste artigo, quer dizer, mensurar o impacto da inserção de conteúdo sobre a produção local, seria necessário um processo de averiguação da sua influência na produção discente em outros momentos da formação. Preliminarmente, já se pode afirmar que os estudantes que escolheram aspectos da memória gráfica para desenvolver um TCC, como mencionado anteriormente, ou outra atividade prática são traços de uma transformação.

A introdução de resultados de pesquisa em sala de aula, provenientes de programas de iniciação científica da universidade, contribui para articular as dos discentes e ampliar as possibilidades de estudos relacionados à prática profissional. Além de incentivar os estudantes a participarem de uma pesquisa sob orientação docente, as atividades de PIBIC oportunizam o envolvimento com técnicas científicas, o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo, o aprofundamento de conhecimentos e os prepara para a pós-graduação e o ingresso em carreiras científicas.

Desde 2017, o Grupo de Pesquisa Design, Cultura e Sociedade (Design/UFS/CNPq) desenvolve pesquisas sobre a memória gráfica de Sergipe, com o propósito de explorar aspectos da história da comunicação impressa local e inserir, a partir da gestão da informação e geração do conhecimento, novas narrativas na história do design brasileiro. Para sanar as limitações de acesso às informações sobre a história local, os resultados das pesquisas do grupo são divulgados em diversos formatos: livros,

artigos científicos, palestras e oficinas⁷. Levar esse conteúdo para a sala de aula tem incentivado o debate sobre a história gráfica local, ressaltando sua importância diante da predominância de narrativas externas⁸.

⁷ Disponível em: <https://www.designecultura.com>

⁸ Revisão realizada por Emanuelle Alves Adacheski, mestra em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Ponta Grossa, PR. 2017. E-mail: emanuelle2as@hotmail.com.

Referências:

- ANDRADE, Débora; IBARRA, María Cristina. Aproximações em Design para além do Racionalismo: tecendo caminhos para o pluriverso. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 1, p. 155-169, 2021.
- ARAUJO, Germana Gonçalves de. A formação em Design à margem do centro e a possível ruptura do alfabeto regular. **Albuquerque: Revista de História**, [S. l.], v. 14, n. 27, p. 119-136, jan./jun. 2022. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8538266.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2025.
- BATISTA, Sâmia; CARVALHO, Ricardo Artur Pereira. Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 6-25, 2022. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/69742>. Acesso em: 29 abr. 2025.
- BOSI, Alfredo. Cultura brasileira e culturas brasileiras. In: BOSI, Alfredo. **Dialética da colonização**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. p. 308-345.
- ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y diseño**: la realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca, 2016.
- ESCOBAR, Arturo. **Sentipensar con la tierra**: nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia. Medellín: Ediciones Unaula, 2018.
- FARIAS, Priscila; BRAGA, Marcos da Costa (org.). **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher, 2018.
- GRUPO DE PESQUISA, DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE. **Memória Gráfica de Sergipe**. São Cristóvão: UFS, 2020. Relatório de pesquisa.
- LEON, Ethel. **Canasvieiras, um laboratório para o Design Brasileiro**: a história do LDP/DI e LBDI – 1983-1997. Florianópolis: UDESC/FAPESC, 2014a.
- LEON, Ethel. IAC: **Primeira Escola de Design do Brasil**. São Paulo: Blucher, 2014b.
- LIMA, Edna Cunha; MARTINS, Bianca. Design Social, o herói de mil faces, como condição para a atuação contemporânea. In: BRAGA, Marcos (org.). **O papel do design gráfico**: história, conceito & atuação profissional. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.
- MELLO, Chico Homem de. **Linha do tempo do design gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2012.
- MELLO, Chico Homem de. **O design gráfico brasileiro**: anos 60. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.
- MIGNOLO, Walter D. **Colonialidade: o lado mais escuro da modernidade**. Tradução de

Marco Oliveira. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, [S. l.], v. 32, n. 94, 2017.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/nKwQNPrx5Zr3yrMjh7tCZVk/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 1 jan. 2025.

OKABAYASHI, Júlio C. Tamer. **Uma perspectiva decolonial para o design no Brasil: design, eurocentrismo e desenvolvimento**. São Paulo: Sabiá, 2021.

PUJOL ROMERO, Mônica. Design: apontamentos para definir o campo. In: BELLUZO, Gisela; LEDESMA, Maria (org.). **Novas fronteiras do design gráfico**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

SANTOS, Marinês Ribeiro dos. Design e cultura: os artefatos como mediadores de valores e práticas sociais. In: QUELUZ, Marilda L. P. (org). **Design & Cultura**. Curitiba: Editora Sol, 2005.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Renovar a teoria crítica e reinventar a emancipação social**. São Paulo: Boitempo, 2007.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. Centro Acadêmico do Agreste.

Projeto Pedagógico de Curso de Design. Disponível em:

<https://www.ufpe.br/documents/2248102/0/PPC+Design+%28CAA%29.pdf/d58f8c3c-ca3f-4d90-a460-24461fb818b8>. Acesso em: 8 ago. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. SIDI-Graduação. **Relatório de**

Matriculados no Curso de Artes Visuais. Atualizado em 30 jul. 2025a. Disponível em:

<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrljoiODBiOWU5MjYtOTRlNy00OWNkLWI3YWUtZWVIMGQzZjQyYjYxliwidCI6IjhlNTRmODJjLTBmOWQtNGE2Ny1iNTZILTk5M2I3Y2ExOVVmMiJ9>. Acesso em: 8 ago. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. Design Gráfico/DAVD: Projeto Político Pedagógico. **Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas**. São Cristóvão: UFS, 2025b. Disponível em:

https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/public/curso/ppp.jsf?lc=pt_BR&id=320157. Acesso em: 1 jan. 2025.

Agência de pesquisa financiadora da pesquisa

Não aplicável

Declaração de conflito de Interesses

Os autores declaram não ter conhecimento de conflitos de interesses financeiros ou relacionamentos pessoais que possam ter influenciado o trabalho relatado neste artigo.

Declaração de Contribuição dos Autores e Colaboradores (CRediT - Contributor Roles Taxonomy)

Concepção do trabalho: Germana G. A e Vicent Bernardo A. S. se envolveram, de maneira conjunta e proporcional com a formulação da ideia inicial, a elaboração da

hipótese da pesquisa, a metodologia e procedimentos e avaliação de dados coletados.

Material suplementar

Todos os dados necessários para reproduzir os resultados estão contidos no próprio artigo.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer aos integrantes do Grupo de Pesquisa Design, Cultura e Sociedade – CNPq/UFS, aos discentes do Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Sergipe, por apoiar a pesquisa e debate acerca da Memória Gráfica de Sergipe.