



# A FORMAÇÃO EM DESIGN À MARGEM DO CENTRO E A POSSÍVEL RUPTURA DO ALFABETO REGULAR

## DESIGN EDUCATION ON THE FRINGES OF THE CENTER AND THE POSSIBLE DISRUPTION OF THE REGULAR ALPHABET

Germana Gonçalves de Araujo<sup>1</sup>

 <https://orcid.org/0000-0002-8079-9259>

Recebido em: 19 de outubro de 2021.  
Primeira revisão: 20 de março de 2022.  
Revisão final: 27 de maio de 2022.  
Aprovado em: 27 de maio de 2022.

 <https://doi.org/10.46401/ardh.2022.v14.14572>

**RESUMO:** O estudo da produção em design impresso num lugar à margem dos grandes centros, como Sergipe, envolve compreender aspectos da história da formação dos profissionais criativos locais. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é refletir sobre a produção atual de designers gráficos de Sergipe, considerando que, baseados em uma formação disciplinar distanciada do paradigma funcionalista, referências não hegemônicas colocam seus propósitos gráficos em um patamar que pode provocar tensão sobre o que é considerado “bom design”. Para isso, a particularidade da história dos cursos de formação em Design é contextualizada diante do cenário nacional desse campo, trazendo, ainda, referências e resultados da pesquisa “Memória Gráfica de Sergipe”, desenvolvida no período de 2018-2020, a partir de bibliografia especializada e, principalmente, documentos e depoimentos obtidos por imersão nos cenários de produção de impressos do estado.

**Palavras-chave:** Design fora do centro; Produção experimental; Referência não hegemônica.

**ABSTRACT:** The study of printed design production in a location on the fringes of large centers, such as Sergipe, involves understanding aspects of the history of the training of creative professionals who work there. In this sense, the objective of this article is to reflect on the current production of graphic designers from Sergipe, considering that, based on a disciplinary education distanced from the functionalist paradigm, non-hegemonic references place their graphic purpose at a level that can bring tension to the “good design” notions. In order to achieve that, we contextualize the particulars of Sergipe history of Design graduation in relation to the national scene. We also bring to this text scope references and results obtained in the research on the Graphic Memory of Sergipe, developed between 2018 and 2020, from specialized bibliography and, mainly, documents and testimonials obtained by immersing in the scenes of the state printed production.

**Keywords:** Off-center design; Experimental production; Non-hegemonic reference.

<sup>1</sup> Doutora pelo Programa Multidisciplinar em Cultura e Sociedade Pós-Cultura (IAHC/UFBA) (2013), Mestra pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Desenho, Cultura e Interatividade (UEFS/BA) (2008), Especialista em Gestão Estratégica de Pessoas FANESE/Aracaju/SE (2006), bacharela em Desenho Industrial pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB) (2000). No período de 2000 a 2003, em Campina Grande/PB, assumiu a Gerência de Design e Mercado da Agência Municipal de Desenvolvimento (AMDE), na qual coordenou projetos em design gráfico, produto e artesanato. Professora efetiva do Curso de Design Gráfico do Departamento de Artes Visuais e Design - DAVD, Universidade Federal de Sergipe (UFS), desde 2010. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5486386468044529>

## Introdução

Acreditar que indivíduos com pouca experiência de leitura podem interagir com imagens de modo mais orgânico do que aqueles que usufruem da prática de ler<sup>2</sup>, como já explicitou Rudolf Arnheim (1997) em seus estudos sobre percepção visual, inclui a crença de que “o controle da psique é frequentemente programado pelos costumes sociais” (DONDIS, 2003, p. 19).

Partindo desse pressuposto, ambos os autores mencionados, Rudolf Arnheim e Donis A. Dondis, buscam, em suas obras, estabelecer regras de composição nas artes visuais, por acreditarem que o processo de leitura de uma imagem é arbitrário em decorrência de uma recepção regida pelo arranjo pictórico. Quer dizer que a disposição dos elementos gráficos deve obedecer a determinadas “leis de percepção” para ser bem compreendida. É como se houvesse uma correspondência direta entre o projeto do designer e a apreensão da informação visual pelo leitor. Isso porque, por esse ponto de vista, seria possível acessar um sistema de orientação visual cuja percepção seria exclusivamente objetiva. Por conseguinte, o receptor seria conduzido para a significação planejada, num processo em que não teria a capacidade de reelaborar o sentido pretendido como original.

Refletindo acerca das proposições desses autores, se, por um lado, os repertórios do artista proponente certamente influenciam nas possibilidades de inter-relação na percepção de uma composição visual, por outro lado, os repertórios do observador receptor também estão em jogo. Mesmo que os elementos utilizados na composição de imagem sejam inteligíveis para ambos, as conexões de sentido não são controláveis. O cerne dessa questão, na realidade, está na referência.

A referência é o espaço mental que reúne um conjunto de qualidades e características que se toma como modelo, estabelecendo-se como o ponto de contato entre o repertório do designer e o objeto. A referência é externa ao designer, mas, na extensão de um repertório que é construído pelo que cada pessoa experiencia nos percursos da vida, conecta-se com seu intelecto. A partir dessa conexão é que as interpretações são possíveis. Nessa perspectiva, a ausência de uma certa referência coloca o profissional criativo em busca de outras, necessárias para a construção de uma rede de significados representados pelos elementos (pictóricos) escolhidos.

Entretanto, na história do Design, medidas reguladoras têm sido formuladas com o intuito de garantir qual será o resultado do processo de recepção de conteúdo. Desse modo, a referência é posta como tal por instituições que as legitimam. Deve-se ter em vista que, no âmbito do Design, a escola modernista europeia, a partir das primeiras décadas do século XX, tornou-se uma medida reguladora, uma referência irrevogável para o mundo durante

---

2 Arnheim (1997) explicita, a partir de seus estudos, que o predomínio visual pelo vetor esquerdo-direita acontece de maneira decisiva na pessoa que tem o domínio da escrita e da leitura (ocidental) e que, na varredura ótica, “quando se começou a registrar o pensamento sequencial na escrita linear, uma direção lateral passou a dominar a outra” (ARNHEIM, 1997, p. 27).

muito tempo — quiçá até os dias atuais, em determinados contextos. Quer dizer que a produção em Design Gráfico é, de modo geral, regida pelo paradigma funcionalista, o qual se expressa pela regularidade de estruturas e de elementos gráficos; por isso, é chamado aqui de “alfabeto regular”, isto é, uma série de características convencionalizadas com o intuito de obter a regularidade funcional. Um exemplo são os sistemas de grid utilizados para a disposição de conteúdos verbais e não verbais em uma página de forma a mecanizar a apreciação de um leitor.

Ao tratar do paradigma funcionalista, a autora Mônica Pujol Romero (2011, p. 19) desenvolve que os “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”. No limite, o designer chega a desconsiderar as referências de seu entorno sociocultural e passa a produzir sob a orientação reguladora da escola modernista.

No Brasil, a abordagem funcionalista segue nos discursos de profissionais em Design até hoje, cem anos após a instalação da primeira Bauhaus, na Alemanha<sup>3</sup>. Na segunda década do século XXI, os designers, principalmente os dos grandes centros do país, ainda reproduzem concepções recorrentes no discurso modernista, como a ideia do “bom design” ou do “design maduro”. Essas falas hierarquizam o saber fazer design em função das referências hegemônicas, as quais são, em grande medida, características do Design Moderno.

Não é a intenção deste texto, entretanto, negar a importância dessa escola para o Design brasileiro. O questionamento central é colocar em xeque a condição de inviolável dessa referência. Advoga-se, aqui, poder — sim, ter o poder de — produzir uma peça gráfica a partir de outras referências ou mesmo rompendo com os critérios hegemônicos e, sobretudo, ter uma produção que possa tensionar o design “bom” ou “maduro”, ainda que não subverta por completo o alfabeto regular do Design Modernista. Manter-se imerso nas referências hegemônicas é uma posição política, certamente de contínuo poder. Trata-se de um lugar confortável e produtivo, no qual o designer não será questionado pelos “detentores morais dos valores da profissão” (CARDOSO, 2005, p. 10), ou seja, por aqueles que comandam o juízo de valor acerca do que é produzido no Brasil.

A primeira Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) foi implantada na década de 1960:

---

<sup>3</sup> A Bauhaus era uma escola de artes cuja influência a tornou um centro de orientação artística para a indústria e o artesanato. Fundada em 1919, em Weimar, na Alemanha, teve três momentos, correspondentes aos seus coordenadores em cada época. De 1919 a 1923, esteve sob a coordenação de Walter Gropius, período em que o aluno projetava por intermédio da experimentação livre. De 1923 a 1929, coordenada por Hanners Meyer, a escola foi mudada para a cidade de Dessau. O novo coordenador considerava a teoria, as análises científicas e a metodologia projetual práticas essenciais para o desenvolvimento de projetos em Design e Arquitetura. Na terceira e última fase, de 1929 a 1933, a escola foi instalada em Berlim, coordenada por Mies Van Der Rohe. A Bauhaus tornou-se uma escola de sólida formação técnica de designers e arquitetos e uma referência no ensino de Design para o mundo todo (PANIZZA, 2014, p. 88-89).

Em retrospecto, fica claro que a implantação no Brasil de uma ideologia de design moderno, entre o final da década de 1950 e o início da de 1960 — em grande parte patrocinada pelo Poder Público —, coincide com o esforço maior para inserir o país no novo sistema econômico mundial (CARDOSO, 2005, p. 10).

Isso quer dizer que o Desenho Industrial nasce no Brasil com o compromisso de ser uma atividade de desenvolvimento de projeto para a indústria. Entretanto, mesmo que a literatura considere o início do Design no Brasil a partir das primeiras escolas — o Instituto de Arte Contemporânea (IAC) do Museu de Arte de São Paulo (Masp), em 1951, e a ESDI no Rio de Janeiro —, Cardoso (2005, p. 8) nos alerta que “o aspecto mais problemático de afirmar o início do design brasileiro por volta de 1960 reside na recusa a reconhecer como design tudo que veio antes”. Ou seja, desconsidera-se a vasta produção que, no âmbito da comunicação de produtos e serviços, tornava dinâmico o universo de profissionais criativos que não passaram pela escola de Design. É possível, inclusive, como também coloca o autor, que essa produção distanciada dos preceitos modernistas seja “autenticamente brasileira”<sup>4</sup>, feita a partir de referências multidimensionais — isto é, “uma série de referências díspares” — da cultura do país.

Diante do exposto, este artigo objetiva apresentar um fragmento da pesquisa “Memória Gráfica de Sergipe” — realizada pelo Grupo de Pesquisa “Design e Cultura” (Design/UFS/CNPq)<sup>5</sup> no período de 2018-2020 — com o intuito de refletir sobre a produção atual de designers gráficos do estado, considerando que, a partir de uma formação disciplinar distanciada do paradigma funcionalista, as referências não hegemônicas também colocam sua propositura gráfica no patamar de um design reconhecido e valorado, desabilitando a ideia do “bom design” como modelo único que estabelece o parâmetro de conveniência para determinado grupo.

Além da pesquisa bibliográfica que fundamenta este artigo, as informações aqui expostas se devem, sobretudo, à pesquisa sobre a “Memória Gráfica de Sergipe”, que foi desenvolvida por imersão nos cenários de produção de impressos do estado. Na busca por

---

4 Cardoso (2005, p. 11), ao argumentar acerca da produção gráfica no Brasil anterior à instalação da formação disciplinar em Design no país, explicita que a produção de impressos distanciada de “uma determinada doutrina ou estética”, derivada de matriz estrangeira reconhecida, nos coloca diante de outros questionamentos que podem resultar em uma representatividade “rica, variada e autenticamente brasileira”.

5 O Grupo de Pesquisa “Design e Cultura” está vinculado ao curso de graduação em Design da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e atua desde 2014 envolvendo os alunos na produção de pesquisa científica. Dentro da linha de pesquisa “Análise e Produção da Imagem”, busca estudar e catalogar a produção gráfica de Sergipe e de sergipanos. Em 2017, foi organizado um acervo digital de imagens da produção gráfica do ilustrador Cândido Aragonez de Faria, do período de 1866 a 1911; em 2018, foram realizadas exposições com o conteúdo desenvolvido em pesquisa, e organizou-se o livro bilíngue *Cândido de Faria: um ilustrador sergipano em Paris* (ARAÚJO, 2018), com o apoio do Instituto Banese e da Fundação Pathé de Paris. Em 2019, o grupo se dedicou à pesquisa “Memória Gráfica de Sergipe”, compondo um acervo digital de peças (livros, periódicos e impressos efêmeros) e organizando um livro sobre a história da produção de impressos no estado (no prelo).

compreender aspectos da história gráfica sergipana no recorte de tempo de 1832 a 2020, às leituras de referências bibliográficas (livros, teses e artigos científicos), juntaram-se depoimentos de mais de trinta pessoas entrevistadas (impressores, programadores visuais, designers etc.) e documentos acessados por visitas técnicas a acervos públicos e particulares (periódicos, impressos efêmeros, fotografias etc.). Não se tem quase nada publicado sobre a história do Design em Sergipe e, por isso, a pesquisa de campo foi fundamental para a produção de conteúdo sobre os impressos no estado. Sobre a necessidade de ir a campo para desenvolver a “Memória Gráfica de Sergipe”, Araujo explicita que:

A propositura aqui é apresentar um conteúdo saliente sobre a história da comunicação sergipana, contrapondo a literatura que, em equívoco, parece apontar que não se tem muito o que contar acerca da produção de impressos em Sergipe. Desse modo, os escritos sobre a história da tipografia e da imprensa no Brasil são extremamente econômicos quando se reportam a esse estado, talvez porque viveu durante séculos, até meados do oitocentos, como espaço de trânsito de dois polos da colonização, Bahia e Pernambuco (ARAUJO, [2021?], p. 9, no prelo).

A história da produção de impressos em Sergipe foi acessada por meio de leituras, com o intuito de desenvolver o olhar crítico sobre a produção gráfica local. Dessa forma, incluiu-se na pesquisa a construção da cultura visual de impressos nesse contexto social, ou seja, parâmetros históricos que, no tempo e no espaço, contribuíram para definir a relação da cultura, da educação, da economia e da política em Sergipe com a feitura de artefatos da informação impressa, seja de caráter literário, jornalístico, educacional, seja de caráter comercial. Nesse caminho de buscas, revelou-se a necessidade de abordar a história da formação em Design no Nordeste, visto que o profissional dessa área está vinculado à produção de impressos — principalmente no que se refere à comunicação gerada para dinamizar a relação de produção e consumo.

## 2 A política desenvolvimentista e a instalação de cursos de Design no Nordeste

Na década de 1970, seguinte à implantação da primeira ESDI, o Brasil já possuía um parque industrial amplo, que respondia às demandas internas, mas ainda dependente da importação de determinadas máquinas e ferramentas (LEON, 2014). Naquele período, o governo federal, a partir de programas de desenvolvimento tecnológico, implantou polos de tecnologia em diversos estados no país; o Desenho Industrial foi incluído como uma área fundamental para as iniciativas desenvolvimentistas<sup>6</sup>.

Nessa perspectiva de expansão industrial brasileira, cursos de graduação em Desenho

---

6 Leon (2014, p. 15) cita Brasílio Sallum Jr. (2000) para explicar a noção de desenvolvimentismo: “Entende-se aqui o desenvolvimentismo como uma modalidade de intervencionismo estatal, orientado não para evitar as fases depressivas do ciclo econômico capitalista, mas para impulsionar a industrialização em países de desenvolvimento tardio, quer dizer, retardatário em relação aos centros originários do capitalismo mundial”.

Industrial foram implementados no Nordeste nos anos 1970 com o intuito de alavancar os setores de produção e serviço da região considerada economicamente mais problemática do país.

No início da década, o debate sobre a relação da disciplina com os aspectos políticos e econômicos do Brasil tinha dois direcionamentos: o primeiro compreendia o Design como um saber estratégico capaz de garantir a produção industrial de objetos adequados às chamadas necessidades do consumidor, favorecendo, inclusive, o setor de exportação promovido pela política econômica da época; o segundo, mesmo admitindo que o profissional deveria saber lidar com a tecnologia, com a racionalidade e com a precisão, ampliava a noção do Design para o desenvolvimento social (CARA, 2010). Esse duplo direcionamento, para alguns, se configurava como ambiguidade, para outros, definia o Design como multidisciplinar. E foram as bases presentes nesse debate que possibilitaram o sucesso dos cursos implementados no Nordeste naquele período.

Segundo depoimento do designer Itiro Iida<sup>7</sup>:

[...] naquela época, os governos militares tinham uma orientação industrial bastante nacionalista e pretendiam desenvolver tecnologias para modernizar as indústrias. Desenho Industrial foi incluído como uma das áreas prioritárias do Plano Básico de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

Assim, acadêmicos e profissionais, principalmente do Sudeste brasileiro, foram convidados a se deslocar para estados do Nordeste, mesmo com a desconfiança de que a atividade não iria prosperar na região, pois se tinha o entendimento de que lá “havia apenas uma base industrial incipiente e uma população consumidora ainda pouco exigente em qualidade”, explica Iida.

Ainda na década de 1970, três estados do Nordeste implementaram em suas universidades federais a graduação em Desenho Industrial — Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), em 1972; Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em 1977; e Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em 1977 — com corpo docente oriundo de locais com centros industriais bem desenvolvidos, como Rio de Janeiro e São Paulo. Ao chegarem ao Nordeste, esses designers estavam familiarizados com as concepções funcionalistas de produção, mas, ainda assim, encontraram outras possibilidades de destino para exercer a atividade, novas maneiras de atuação. A validade e a viabilidade das novas perspectivas que emergiram nesse contexto são evidenciadas pelo fato de que todos esses cursos foram mantidos e

---

7 Depoimento pessoal de Itiro Iida, datado de agosto de 2018 e lido na cerimônia de aniversário de 40 anos do curso de Desenho Industrial da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), em outubro de 2018. Fonte: Departamento de Design da UFCG. Formado em Engenharia de Produção (Politécnica de São Paulo, 1965), Iida é um dos principais atores da história do Design no Brasil. Doutor em Ergonomia e Manejo do Objeto, em 1971, na mesma universidade de sua graduação, lecionou na ESDI. Ele tornou-se o primeiro especialista em Ergonomia no Brasil, sendo um dos fundadores da Associação Brasileira de Ergonomia (1983) (LEON, 2014, p. 42-43).

prosperaram até os dias atuais.

O designer Itiro Iida mudou-se para João Pessoa, capital paraibana, em 1977. Em 1978, foi nomeado professor titular e chefe do Departamento de Engenharia Mecânica do Centro de Ciência e Tecnologia da UFPB, sendo, posteriormente, um dos criadores do curso de Desenho Industrial da universidade lotado na cidade de Campina Grande<sup>8</sup>.

A designer carioca Lia Mônica Rossi (1942-2018) chegou a Campina Grande em 1979 e é uma boa referência de uma forasteira que conseguiu relacionar-se com o entorno cultural de maneira produtiva, compreendendo o quão distinto era o contexto de produção e consumo de uma cidade do interior da Paraíba comparada ao Rio de Janeiro. Mesmo assim, ela conseguiu estabelecer diálogos com unidades fabris e se envolver com a produção de objetos. Rossi descreve que, naquela época,

[...] a imagem do Nordeste para muitos de nós, sudestinos, não ia muito além de redes, jangadas, praias de coqueiros e carnaval em Salvador. Compreensível, se lembrarmos que a TV Globo não era tão global ainda, não havia internet nem mesmo DDD. Nesse contexto, e comparada a hoje, a comunicação entre o Norte-Nordeste e o Sul-Sudeste era bastante incipiente. Na academia parecia não ser muito diferente, como se entre o mimetismo do tradicional e as vanguardas modernistas não houvesse tempo nem espaço para olhar o próprio quintal (ROSSI, 2010, p. 29).

Rossi acabou se envolvendo com o projeto de preservação de patrimônio em Campina Grande. Segundo ela, tratava-se de uma cidade do interior do Nordeste que tinha uma curiosa arquitetura em estilo *Art Decó* e, mesmo assim, aparentemente, “não despertava o interesse do Iphan [Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional], do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba (IPHAEP), nem do governo local, nem mesmo dos arquitetos” (ROSSI, 2010, p. 32). E não foi somente a arquitetura predial do centro de Campina Grande que chamou a atenção da designer. Antes de deixar o Nordeste, em meados da década de 1990, ela se envolveu com as rendeiras de bilro do estado de Alagoas, buscando atuar em oposição à corrente dominante do chamado Design oficial.

No Brasil [...] o artesanato foi largamente ignorado por um Modernismo míope adepto do “look industrial” ou uma “estética da máquina” aparentemente industrial, muitas vezes presentes nos protótipos bauhausianos. Como costuma acontecer entre espíritos colonizados, imita-se o resultado, mas não o espírito gerador (ROSSI, 2010).

Com isso, Lia Mônica Rossi ajuda na reflexão de alguns aspectos da questão colocada no início deste artigo, qual seja, a do alfabeto regular. A partir do credo em correntes hegemônicas do Design, parte significativa dos designers brasileiros que atuavam no mercado

---

<sup>8</sup> Em 2002, pela lei nº. 10.419 de 9 de abril de 2002, a Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) foi fundada, desmembrando-se da UFPB. Doravante, as menções ao curso de Design em Campina Grande serão referenciados à UFCG, independentemente de se tratar do período anterior à fundação da instituição.

desapropriaram o artesanato de valor e colocaram o artefato industrial em lugar de prestígio, corroborando o fato de que a produção em Design sempre esteve atrelada à compreensão da relação de uso do objeto. É este o disco do pensamento funcionalista: quanto mais a aparência de um objeto se aproximar supostamente das características enraizadas, anunciando o uso pretendido pelo designer, mais adequada ao propósito ela estaria.

Essa reflexão está muito presente na história da formação em Design no Nordeste brasileiro, uma vez que seu início partiu do contato entre realidades socioculturais diversas: os profissionais sulistas que desenvolveram os cursos da UFMA, da UFPE e da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), ao se depararem com um cenário distante dos grandes centros do Brasil tanto fisicamente quanto sob a perspectiva de desenvolvimento econômico, certamente tiveram que atuar repensando as expressões gerenciadas pelo Design modernista no país.

No desenvolvimento da formação em Design no Nordeste, o movimento do governo federal de instalação de cursos de Desenho Industrial em várias universidades da região foi importante para que outros projetos ambiciosos de capacitação em Design também fossem desenvolvidos nas proximidades desses cursos, como é caso dos programas estaduais de Design.

O Programa Paraibano de Design surgiu no início da década de 1990, tendo como primeiro coordenador Gustavo Amarante Bonfim. Esse programa disponibilizava bolsas via Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) para que estudantes de Desenho Industrial desenvolvessem pesquisas aplicadas. Eduardo Belô<sup>9</sup>, professor do curso de Design da UFCG e segundo gestor do programa, lembra que, por via de recursos do CNPq e de parcerias com a universidade e outras instituições, o programa serviu de laboratório para a formação da área no estado. Relewa-se que essa iniciativa foi anterior a qualquer outro programa estadual de Design no Brasil e também ao Programa Brasileiro de Design (PBD)<sup>10</sup>, criado em 1995 com o intuito de fortalecer a indústria nacional. O PBD persiste até os dias atuais e funciona em parceria com agentes econômicos (empresas privadas e instituições públicas), buscando, por intermédio do Design visto como ferramenta, amplificar a produção brasileira de objetos e o consumo dentro e fora do país (exportação).

A política desenvolvimentista aplicada no país durante a década de 1970, com a implementação de projeto de curso de Design, não atingiu alguns estados do Nordeste. Sergipe, por exemplo, naquele período, recebeu incentivo para o Instituto Tecnológico e de Pesquisas do Estado de Sergipe (ITPS)<sup>11</sup>, que é um centro de tecnologia (LEON, 2014), mas não teve

---

9 Entrevista realizada por telefone com o professor Eduardo Belô, cedida em 2 de outubro de 2021.

10 Segundo consta no Art. 1º do decreto de 9 de novembro de 1995, “fica criado o Programa Brasileiro do *Design* – PBD, estruturado por meio de subprogramas gerais, com o objetivo de promover o desenvolvimento do *design* brasileiro, com vistas ao aumento da competitividade de bens e serviços produzidos no País” (BRASIL, 1995).

11 Leon (2014, p. 21) relata, a partir da fala de Iida, que o ITPS foi um dos centros tecnológicos gerados pelo Programa de Tecnologia Industrial. No entanto, no histórico do *site* oficial do ITPS (disponível em: <https://www.itps.se.gov.br/histórico>. Acesso em: 1 out. 2021), não há menção alguma sobre

investimento na formação profissional em Design. Segundo Itiro Iida (apud LEON, 2014), a pedido do Ministério da Indústria e do Comércio, foi realizado um Relatório de Desenho Industrial que previa a projeção dessa região em ações de inovação e desenvolvimento tecnológico na indústria nacional, o que certamente impulsionou a instalação de cursos de Desenho Industrial no Brasil.

Tais ações, no entanto, não tiveram repercussão na formação do profissional em Sergipe na década de 1970. Uma hipótese para essa situação é que pode ter havido um descompasso de tempo entre os acontecimentos impulsionados pelo Programa de Tecnologia Industrial do Ministério da Indústria e Comércio e as reformas necessárias para a melhoria da qualidade acadêmica e administrativa da Universidade Federal de Sergipe (UFS), fundada em 1967 (pelo decreto-lei nº 269, de 28 de fevereiro de 1967), mas instalada em 1968.

No início da década de 1970, os poucos cursos oferecidos na UFS estavam espalhados pela cidade de Aracaju, capital do estado. Não havia ainda uma cidade universitária, tampouco uma estrutura administrativa descentralizada composta por pró-reitorias e centros. Somente a partir de 1978 é que a estrutura administrativa da universidade foi repensada e procedeu-se à construção de um campus (SOUZA, 2015). Dessa maneira, enquanto a UFS ainda estava buscando se fortalecer com ações que previam “melhorar a qualidade do ensino e executar o programa de pesquisa que contemplasse as áreas das ciências exatas e da tecnologia, das ciências biológicas e da saúde, o mesmo em relação às ciências humanas e sociais aplicadas” (SOUZA, 2015, p. 101), outras universidades, com estruturas e cursos na área de tecnologia já amadurecidos, receberam a proposta de implementação do Desenho Industrial<sup>12</sup> como área ligada ao efeito de progresso pretendido pelo governo<sup>13</sup>.

## Formação em Design em Sergipe

Até os anos 2000, não havia profissionais formados em Artes e Design por cursos de nível superior oferecidos em Sergipe. Isso indica que o artista que produzia antes da instalação dos cursos de Design no estado<sup>14</sup> era autodidata ou tinha realizado formação em outro local. A partir dessa informação, é relevante esclarecer: mesmo que se acredite que há mudanças na história gráfica do estado a partir da formação disciplinar de designers, o

---

essa relação.

12 O envolvimento de Lynaldo Cavalcanti de Albuquerque (1932-2011), em instância governamental, foi decisivo para que o curso de Desenho Industrial fosse instalado na UFPB, em 1977. Ele é “reconhecido, seja como reitor da Universidade Federal da Paraíba, seja como presidente do CNPq, como alguém que deu muita importância à área tecnológica, na qual incluía o Desenho Industrial” (LEON, 2014, p. 38).

13 Em 1975, o governo do então presidente Ernesto Geisel implementou 27 projetos pelo Programa de Desenho Industrial coordenado pela Secretaria de Tecnologia Industrial (STI). Um dos projetos foi o de “implantação de Centros de Desenho Industrial” (LEON, 2014, p. 22).

14 Em Sergipe, existem dois cursos de graduação em Design Gráfico: o primeiro foi instalado no início dos anos 2000 pela Universidade Tiradentes (UNIT — rede privada) e o segundo foi implementado em 2009 pela Universidade Federal de Sergipe (UFS — rede pública).

cuidado visual na feitura de impressos sergipanos já era observável no período anterior<sup>15</sup>; com isso, deve-se reconhecer o mérito dos profissionais que exerciam as atividades criativas mesmo antes dessa formação.

Na segunda metade do século XX, mesmo não tendo profissionais formados em Design, a produção de impressos em Sergipe, principalmente dos jornais periódicos, era bem intensa. A partir da década de 1960, jovens com propensão à atividade jornalística eram recrutados para trabalhar em jornais sergipanos, com a incumbência de escrever a matéria, bem como de configurar o leiaute de página. Esse é o início da história dos programadores visuais em Sergipe, os quais ocuparam a função de diagramadores até a primeira década dos anos 2000.

Na década de 1980, esses profissionais criativos se uniram para produzir impressos ligados à produção cultural do estado. Ilma Fontes evoca a produção de um jornal de cunho cultural que servia de motivo para reunir a juventude na época em Sergipe: “A gente queria fazer um jornal para a juventude e que não tivesse nada a ver com o que já era publicado em Sergipe. [...] O que faltava na imprensa sergipana era a nossa propositura”<sup>16</sup>.

O início da década de 1990 foi um período promissor devido à renovação das tecnologias de impressão em Sergipe, além da chegada dos computadores, que influenciaram de maneira decisiva a atividade dos programadores visuais. No entanto, ainda era difícil encontrar profissionais na produção gráfica com conhecimento técnico como o de um designer, que reúne saberes acerca da relação pragmática da semiótica dos constructos gráficos aplicados no projeto visual de uma página.

Como mencionado anteriormente, a formação profissional no campo de Design em Sergipe passa a ser realidade somente na primeira década dos anos 2000, com os egressos do curso de Design Gráfico da Universidade Tiradentes (UNIT), em Aracaju. Os primeiros designers formados no estado ingressaram no mercado da publicidade sergipano, área já consolidada naquela época. No geral, atuavam pautados na desenvoltura tecnológica do uso de softwares gráficos (ou seja, na função de designer operacional). Esse perfil era coerente com a concepção do campo do Design que, desde os anos 1990, estava fortemente ligada aos processos de automação e informática.

Ressalta-se que os aspectos que definem o Design em Sergipe não eram claros nos anos 2000, quiçá continuam, até hoje, indistintos. Para além do que já foi dito, a falta de inteligibilidade acerca desse campo de conhecimento pode ser relacionada com o fato de que o próprio termo Design ainda estava se acomodando ao vocabulário brasileiro<sup>17</sup>. Por isso, não

15 Esta avaliação se sustenta na observação realizada no contexto da pesquisa “Memória gráfica de Sergipe” (ARAÚJO, [2021?]).

16 Ilma Fontes em entrevista realizada para a pesquisa “Memória Gráfica de Sergipe” em 10 de janeiro de 2020.

17 Sobre a história do Design no Brasil, a pesquisadora Milene Cara recupera a informação de que “somente em 1988, no workshop ‘O ensino do design nos anos 90’, realizado no bairro de Canasvieiras em Florianópolis, Santa Catarina que, por meio da elaboração do documento, Carta de Canasvieiras, afirma-se em definitivo o uso do termo design, com os desdobramentos: design de produto e design

causa estranheza que o egresso do primeiro curso de graduação em Design no estado não escapasse do trabalho operacional em agências de publicidade, pois não havia a compreensão de que a atuação de um designer pode ser múltipla.

Ao longo do tempo, o Design passou a agregar outro modo de pensar o projeto, com a possibilidade de transcender as métricas modernistas e de o profissional do campo inserir-se, na contemporaneidade, em novos movimentos, em lugar da usual tarefa de produzir objetos funcionais que fazem parte da engrenagem de consumo em massa. Surge, assim, o designer que atua como educador, mediador cultural, gestor da informação etc.

Em 2010, a UFS implementa um curso de graduação em Design, com habilitação em Design Gráfico, para funcionar juntamente com o curso de Artes Visuais. Além da relação com as Artes Visuais, o curso em Design da UFS tem, desde o início, ligações com a Educação e as Ciências Humanas, o que torna a formação profissional mais humanista do que tecnológica — ou seja, mais focada nas pessoas do que nas tecnologias da informática.

Certamente, ainda é cedo para afirmar que haja características sólidas<sup>18</sup> sobre os impressos ou as atuais peças digitais de Sergipe a partir da incipiente produção dos egressos dos cursos de Design no estado. Além disso, salienta-se que a pulverização de profissionais que se intitulam designers mas que não passaram pela academia é exorbitante; situação que não é particularidade de Sergipe. Vale observar que, mesmo hoje em dia, a atuação profissional pode ser iniciada por pessoas impulsionadas pelo ato criativo sem que tenham passado por um curso em nível superior. Entretanto, o modo de olhar e as possíveis interpretações socioculturais por abordagens teórico-metodológicas praticadas na formação acadêmica podem tornar os egressos dos cursos de Design Gráfico de Sergipe profissionais atualizados no que se refere às problemáticas humanas da contemporaneidade.

Essa orientação é visível no curso em Design oferecido pela UFS, como consta no Projeto Pedagógico do Curso<sup>19</sup>, que contém componentes curriculares — tais como “Legislação e ética”, “Design e desenvolvimento humano”, “Cultura e Design” e “Antropologia visual” — que aproximam os estudantes de questões socioculturais no intuito de inserir uma perspectiva mais humana nesse campo. Isso se reflete nas temáticas escolhidas pelos estudantes para os trabalhos de conclusão de curso: de cada cinco TCCs em Design na UFS, apenas um tem relação com questões diretas do mercado de consumo nos quais a troca econômica é a prioridade nos resultados esperados; os outros quatro projetos têm natureza social e visam à melhoria da qualidade de vida de pessoas por intermédio da informação que educa, conscientiza e propõe um mundo mais colaborativo.

Para a compreensão sobre as características da produção de impressos por profissionais que se formam em Design em Sergipe, principalmente na busca de identificar aspectos locais na visualidade proposta, recorreu-se aos estudos teórico-metodológicos

gráfico” (REDIG, 1988, p. 108-110 *apud* CARA, 2010, p. 17). Os novos termos substituem as antigas nomenclaturas instituídas para o campo — Desenho Industrial, com a variação de programação de produto (PP) e programação visual (PV).

que evocam o que chamamos de identidade cultural<sup>20</sup>. Salienta-se, entretanto, como desenvolve Denys Cuche (2002), que não devemos compreender “cultura” como simplesmente “identidade cultural”, ainda que conscientes da relação entre os dois conceitos. Cuche (2002, p. 176) ainda coloca que, “em última instância, a cultura pode existir sem consciência de identidade ao passo que as estratégias de identidade podem manipular e até modificar uma cultura que não terá então quase nada em comum com o que era anteriormente”. Essa questão é delicada, porque a produção em Design que envolve características de uma localidade não é necessariamente reconhecida sob a perspectiva da identidade cultural, já que o reconhecimento pode acontecer de maneira simplista por intermédio dos estereótipos<sup>21</sup>, os quais se apresentam como uma concepção produtiva mas reducionista sobre o que define um grupo social. Por isso, torna-se necessário que a formação em Design construa profissionais políticos e que saibam avaliar de maneira crítica e constante a própria atuação.

Na presente análise, é válido reiterar a possibilidade de abordar e atuar na área do Design subvertendo a métrica do Design modernista implantado no Brasil, isto é, “baseado no modelo de Bauhaus e Ulm, [e que] destinava-se a produzir produtos de alta qualidade, para uma classe média superior” (depoimento de Itiro Iida). Colocando em relação as noções de alfabeto regular e de identidade cultural já discutidas, o contexto de que se está tratando se constrói com profissionais em Design que assumiram a atitude de oposição às referências chegadas do Sudeste e buscaram a experimentação tecnológica, com intuito de aproveitar a pluralidade do entorno sociocultural e de não se ancorarem simplesmente nos modelos hegemônicos, os quais consistem nas referências que foram legitimadas por discursos de poder sobre como o Design deve ser valorado.

Observa-se que alguns aspectos locais favorecem esse tipo de atuação, como o fato de o mercado em Sergipe estar em processo de amadurecimento e de ser constituído, de modo geral, por pessoas que ainda não distinguem o trabalho profissional em Design. Dessa forma, o designer em Sergipe consegue atuar com perspectiva multidimensional — assumindo várias dimensões sociais desse estado —, envolvendo-se em projetos com abordagem autoral e características artísticas e culturais. Isso não implica negar a possibilidade de que certos designers sergipanos possam atuar profissionalmente em outros contextos, prin-

---

20 Identidade cultural é compreendida aqui como aquilo que existe para naturalizar a ideia do que é essencial na caracterização de um determinado contexto. Os aspectos considerados idênticos e verificáveis em grupos sociais é que constituem a chamada identidade cultural de uma localidade. Releva-se, portanto, que “a identidade social é ao mesmo tempo inclusão e exclusão: ela identifica o grupo (são membros do grupo que são idênticos sob um certo ponto de vista) e o distingue dos outros grupos (cujos membros são diferentes dos primeiros sob o mesmo ponto de vista)” (CUCHE, 2002, p. 177).

21 Sobre o discurso de estereotipia, Durval Munis Albuquerque Júnior discorre que se trata de “um discurso assertivo, repetitivo, é uma fala arrogante, uma linguagem que leva à estabilidade acrítica, é fruto de uma voz segura e autossuficiente que se arroga o direito de dizer o que é o outro em poucas palavras. O estereótipo nasce de uma caracterização grosseira e indiscriminada do grupo estranho, em que as multiplicidades e as diferenças individuais são apagadas, em nome de semelhanças superficiais do grupo” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p. 31).

principalmente em grandes centros do país. Mas a questão é que um designer com estilo próprio destoa em um território orientado por modelos e precisa, na maioria das vezes, passar por um processo de legitimação no qual pessoas ou instituições que dão o aval para o estilo em questão o valorizam, refletindo, inclusive, sobre o modelo considerado “bom design”.

Há que se ocupar, ainda, de outro ponto relevante na identificação dos designers sergipanos: a compreensão da formação propriamente dita do designer no estado. Ambos os cursos em nível superior (UNIT e UFS) são compostos por profissionais forasteiros, professores que, provavelmente, trabalham com as referências trazidas de sua formação de base. Entretanto, a métrica do Design modernista não norteia a produção dos jovens designers em Sergipe, ainda mais que o campo passa a estabelecer relação com a produção de bens informacionais no estado numa época em que esse ideário, de origem europeia e, portanto, distante de preceitos artísticos e culturais locais, é questionado também em outras localidades do país. Com isso, possivelmente livre da amarra funcionalista, o designer local tende a envolver-se com processos criativos experimentais, certamente menos formais para um profissional que, como visto, nasceu para atuar na indústria.

Dentre os designers de Sergipe que permanecem atuando no estado, o cunho experimental pode ser percebido no trabalho da designer gráfica Gabi Etinger. A proposta visual dos seus impressos é fruto de uma expressão autoral e contemporânea, pois ela consegue coesão, adesão entre os elementos compositivos, mesmo utilizando mais de uma linguagem e técnicas diversas na produção de narrativas visuais. Formada pela UNIT, Gabi é uma designer que trabalha múltiplas camadas, deixando notórios os diversos planos da imagem produzida. Por exemplo, uma fotografia pode receber a sobreposição de uma gravura, ou, como é demonstrado nos detalhes da Figura 1, a pintura se sobrepõe à xilogravura feita sobre colagem analógica de papéis. Seja no traço, muitas vezes cravado na madeira (matriz de xilogravura), seja na relação cromática proposta, ela rompe com o alfabeto regular e, diferentemente do que se pensa ser permitido no ideário funcionalista, revela uma personalidade artística inquieta e intensa por intermédio de experimentações gráficas de sua predileção. Gabi Etinger envolve-se com a comunicação de produtos e eventos de artistas locais e sempre está circulando nos cenários artístico-culturais em Sergipe produzindo peças com estilo próprio. Salienta-se que trazê-la para o debate deste texto tem a ver com o fato de que sua produção se tornou uma forte referência para os jovens designers do estado que buscam atuar contra a ideia de que o “bom design” é aquele que preza pela invisibilidade do autor.

**Figura 1: Arte da designer Gabi Etinger. Cartaz do espetáculo teatral encenado pelo Caixa Cênica e Grupo de Teatro da Universidade Federal de Sergipe (UFS), com direção de Maicyra Leão. Desenho, pintura, sutura, fotografia e finalização em software gráfico. Impressão offset industrial (2016).**



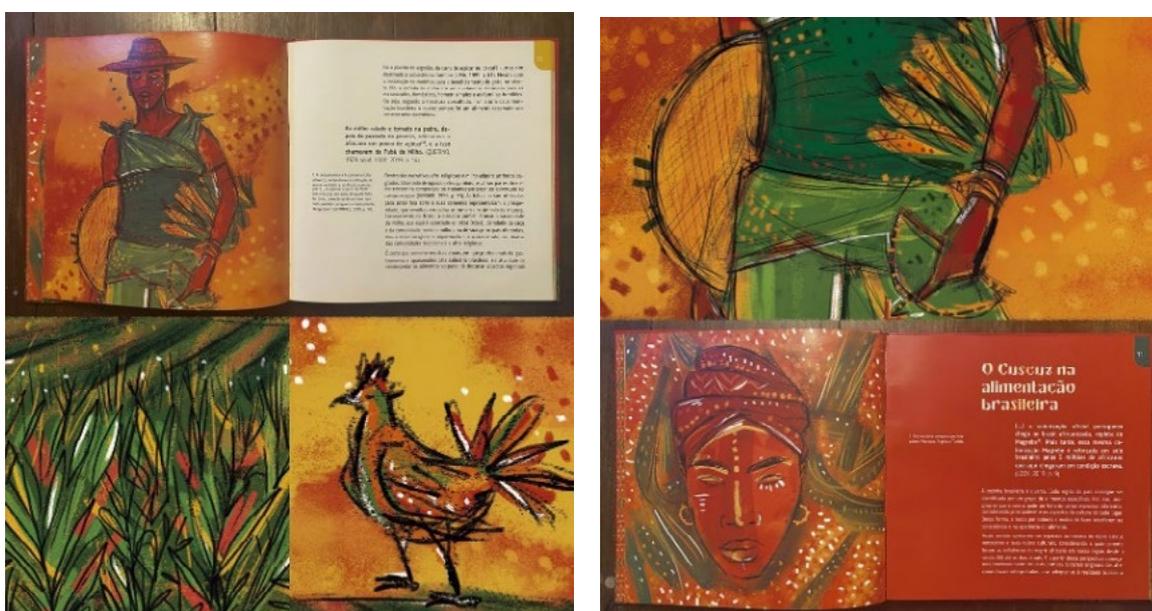
Fonte: Acervo da pesquisa "Memória Gráfica de Sergipe", (ARAÚJO, [2021?], no prelo).

Outra referência é Breno Loeser, que, durante sua formação no curso de Design da UFS, encontrou um modo de se expressar e produzir peças gráficas com características que também têm a ver com seu posicionamento político e cultural, do mesmo modo que Gabi Etinger. Filho de santo numa casa de culto orixá, após se formar em Design, ingressou no mestrado em Ciência da Religião, também na UFS. Nas suas ilustrações, ele explora possibilidades do universo imagético presentes nas religiões de matriz africana do Brasil e de outras partes do mundo. As especificidades culturais retratadas por ele, que são observadas de modo multidimensional<sup>22</sup>, tornam plural a visualidade proposta em seu trabalho. Isso pode

<sup>22</sup> Perceber a cultura de maneira multidimensional tem relação, aqui, com os diálogos (múltiplas dimensões da cultura) que Breno Loeser consegue articular em suas peças: a religião, as práticas culturais cotidianas, aspectos econômicos, a etnia e perspectivas políticas.

ser observado na ilustração desenvolvida para o livro “Cuscuz” (Figura 2), a qual contém elementos que narram visualmente aspectos do uso desse alimento na história do Brasil, assim como a relação simbólica do milho com a religiosidade afrodescendente. Breno Loeser tornou-se um designer sensível na representação da ancestralidade sagrada dos negros que foram escravizados, um universo simbólico que vai na contramão da usual trama colonialista. Ele acredita que o modo como desenha as divindades dá chance de recontar a história por uma perspectiva não hegemônica e promove a quebra de paradigmas necessária para a construção de uma sociedade mais humana<sup>23</sup>.

**Figura 2: Ilustrações digitais para a obra “Cuscuz: um livro de memória afetiva” (2020)**



Fonte: Acervo da pesquisa “Memória Gráfica de Sergipe” (ARAUJO, [2021?], no prelo).

Assim como Gabi Etinger e Breno Loeser, existem outros designers com formação superior em Design Gráfico de Sergipe que atuam no sentido contrário ao do fluxo determinado pelo alfabeto regular do Design — necessariamente distanciados das amarras postas pelo mercado de consumo. E mesmo que se considerem as características das predileções técnicas e estéticas de cada um deles, o que está sendo levantado aqui é até que ponto as características da formação influenciam em suas produções. Etinger e Loeser foram escolhidos para figurar neste artigo por atuarem há mais de cinco anos no mercado nacional e se manterem firmes na convicção de produzir com estilo próprio, seja lá para quem for a entrega. Deve-se ter em vista que a formação em ambos os cursos, o da UNIT e o da UFS, colocam o aluno frente a questões que confrontam a funcionalidade da linguagem universal do Design modernista, propiciando a busca de outras referências e acreditando, ainda, na

23 Entrevista informal cedida em 4 de outubro de 2021.

riqueza de significados existente nas múltiplas possibilidades de recepção.

Deve-se considerar que não tem gerado preocupação entre esses jovens profissionais do estado a extensão com que se podem verificar os elementos da chamada identidade cultural local em suas artes gráficas, ainda que atuem subvertendo uma composição com características gráficas hegemônicas. Na realidade, a luta tem sido travada na formação de uma personalidade profissional independentemente de quão próxima esteja do que se reconhece e padroniza como cultura local, pois a busca é por incorporar a expressão que anuncia a própria visão de mundo, incluindo o que se pensa sobre o entorno cultural.

Cabe apontar, nessa questão, a possibilidade de problematizar os aspectos que tornam a produção desses designers ancorada ou não no que se entende como cultura local. Uma apreciação negativa a respeito dessa relação pode estar no entendimento reducionista atribuído ao termo “cultura” e não num possível desapego do profissional criativo com o seu entorno cultural. Porque não se deve perder de vista que essa aproximação é chamada de identidade cultural e que toda noção de identidade está atrelada às relações de poder. Desse modo, existe, na realidade, uma rede composta por atores da elite e por processos de construção ideológica engendrados para materializar o conceito de cultura local, como visto anteriormente, tornando tangíveis os aspectos que determinam o que é ou não parte de um contexto — ou seja, consagrando um juízo de valor sobre as coisas que ocupam o lugar da representatividade de um lugar.

Nesse sentido, a reflexão acerca da produção dos designers sergipanos atravessa outra esfera dos saberes hegemônicos, diferente dos da escola do Design modernista, a saber: a escola da identidade da cultura local. Os designers aqui apresentados, Gabi Etinger e Breno Loeser, são pessoas que habitualmente circulam por cenários da cultura sergipana, cada um a seu modo, mas ambos representam conceitos a partir das próprias experiências. Com isso, eles desabilitam a maneira como os aspectos utilizados para tratar das possíveis especificidades de Sergipe são tradicionalmente modelados. Geralmente, esses padrões estão atrelados a outros produtores culturais, os quais, ainda que considerados intelectuais, são autores conservadores das obras que tratam sobre a história do estado.

Os designers que destacamos rejeitam a política identitária que homogeneiza a noção de cultura sergipana<sup>24</sup> a partir da propositura dos conceitos representados em seus trabalhos, trazendo novas perspectivas de abordagem sobre os aspectos já reconhecidos como característicos da cultura local ou mesmo dando lugar a novos elementos.

## Conclusão

Este artigo nasceu da necessidade de trazer para a superfície aspectos da história do Design brasileiro que não são mencionados pela literatura tida como oficial, especificamen-

---

24 Compreendem-se como política identitária as ações reguladas a partir de um certo pluralismo cultural. Como desenvolve Cuche (2002, p. 188), “identidade” se torna um assunto do Estado, pois, dentro de uma perspectiva de controle social, se legitima a identidade como ideologia nacionalista.

te, a história do Design no Nordeste do Brasil. Deve-se ter em vista que essa literatura é considerada oficial porque repercute e ecoa nas universidades em todo o território nacional, além de ser produzida por pesquisadores e autores dos grandes centros do país, principalmente da região Sudeste. Ainda que se reconheça que alguns estados do Nordeste, como Pernambuco e Bahia, conseguem ocupar algum espaço de influência, sendo considerados relevantes na história dos impressos do país, isso é certamente devido ao significativo desenvolvimento econômico dessas localidades no Brasil colonial, diferentemente do que aconteceu em Sergipe.

A queixa sobre a ausência do Nordeste na literatura que trata sobre a história do Design brasileiro é justificável uma vez que se compreende que a importância da pluralidade dos contextos socioculturais do país está sendo desconsiderada. Pluralidade essa que acarreta numa produção multidimensional do Design. Em vários locais do território nacional, a produção multidimensional coloca o designer numa posição de protagonista, considerando a expressão própria e não simplesmente atuando como uma ferramenta sob os comandos do mercado de consumo. Nesse sentido, os modelos hegemônicos podem cair por terra, tornando legítimo o Design produzido por múltiplas referências.

A partir dos resultados da pesquisa “Memória Gráfica de Sergipe” (ARAUJO, [2021?], no prelo), é possível travar várias reflexões de quão autoritário é estabelecer, ainda nos dias de hoje, os modelos de produção do Design funcionalista implementados no Brasil desde a década de 1950 como o “bom design”. Esse autoritarismo desmerece qualquer resultado distante de uma concepção unificada — o que quer dizer reducionista — acerca do Design. Essa é uma das questões centrais expostas aqui: ao estabelecer rigidamente o que é ou não uma produção de “bom design”, o que é considerado um “design maduro”, descartam-se formas que estejam fora desse modelo europeu, desconsiderando, assim, o entorno plural do Brasil.

## Referências

ALBURQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. **A invenção do Nordeste**: e outras artes. São Paulo: Cortez, 2009.

ARAUJO, Germana Gonçalves de. **Memória Gráfica de Sergipe**. São Cristóvão: Editora UFS; Aracaju: Editora Códice, [2021?]. No prelo.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte & Percepção Visual**: uma Psicologia da Visão Criadora. Nova Versão. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1997.

BRASIL. Decreto de 9 de novembro de 1995. Cria o Programa Brasileiro do Design e o Comitê Executivo para sua orientação, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, 10 nov. 1995. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/DNN/Anterior\\_a\\_2000/1995/Dnn3469.htm](http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/DNN/Anterior_a_2000/1995/Dnn3469.htm). Acesso em: 5 jan. 2022.

CARA, Milena. **Do Desenho Industrial ao Design no Brasil**: uma bibliografia crítica para a disciplina. São Paulo: Blucher, 2010. (Coleção pensando o Design; coordenação de Marcos Braga).

CARDOSO, Rafael. **O design no brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Tradução de Viviane Ribeiro. 2. ed. Bauru: EDUSC, 2002.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ITPS. Histórico. **Site do Instituto Tecnológico de Pesquisas do Estado de Sergipe**. 2020. Disponível em: <https://www.itps.se.gov.br/historico>. Acesso em: 1 out. 2021.

LEON, Ethel. **Canasvieiras, um laboratório para o Design Brasileiro**: a história do LDP/DI e LBDI – 1983-1997. Florianópolis: UDESC/FAPESC, 2014.

PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

ROMERO, Mônica Pujol. 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.

ROSSI, Lia Monica. Art Déco Sertanejo e uma revitalização possível: programa Campina Grande Déco. **Revista UFG**, v. 12, n. 8, p. 28-34, jul. 2010. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/48297/23638>. Acesso em: 1 out. 2021.

SOUZA, Eliana. **História e Memória Universidade Federal de Sergipe**: 1968 – 2012. São Cristóvão: Editora UFS, 2015.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. **Resolução nº 57/2009/CONEPE**. Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Design Bacharelado – Habilitação Design Gráfico e dá outras providências. 14 de jul. 2009. Disponível em: [https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/verProducao?idProducao=142027&key=4c77\\_d046567fe532b252aa3daa8a7a24](https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/verProducao?idProducao=142027&key=4c77_d046567fe532b252aa3daa8a7a24). Acessado em 2 jan. 2022.