

Linhas que atravessam o espaço: propostas de mediação sobre arte pública com o uso da caneta 3D

Lines crossing space: mediation proposals on public art through the use of the 3D pen

Rosely Kumm (PPGA-UFES)¹

Resumo: Este artigo deriva de pesquisas desenvolvidas no Laboratório de Extensão e Pesquisa em Artes (LEENA-UFES), voltadas à propostas de mediação para valorização da arte pública do Espírito Santo. O estudo investiga o uso da caneta 3D como ferramenta de mediação em arte educação, tomando como referência os monumentos capixabas. Esta investigação é apresentada aqui em duas oficinas: uma com estudantes da Educação de Jovens e Adultos, da rede municipal de ensino, e outra com pessoas com deficiência, usuários de uma APAE. A proposta integra dimensões visuais, táteis e cognitivas, promovendo conexões entre as obras, seus contextos histórico-sociais e a experiência do público. Assim, busca-se incorporar tecnologias emergentes ao campo da arte educação como estratégia para ampliar a fruição, a compreensão e a valorização do patrimônio cultural.

Palavras-chave: arte pública; experimentação artísticas; caneta 3D; novas tecnologias; educação em arte.

Abstract: *this article stems from research conducted at the Art Extension and Research Laboratory (LEENA-UFES), focusing on mediation proposals to promote the appreciation of public art in Espírito Santo. The study investigates the use of the 3D pen as a mediation tool in art education, using monuments from Espírito Santo as a reference. This research is presented here through two workshops: one with students from the municipal Youth and Adult Education program, and another with people with disabilities attending an APAE center. The proposal integrates visual, tactile, and cognitive dimensions, fostering connections between the artworks, their socio-historical contexts, and the audience's experience. Thus, the aim is to incorporate emerging technologies into the field of art education as a strategy to enhance the enjoyment, understanding, and appreciation of cultural heritage.*

Keywords: *public art; artistic experimentation; 3D pen; new technologies; art education.*

DOI: 10.47456/col.v16i27.52325



O conteúdo desta obra está licenciado sob uma licença [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Recebido em: 14 de abril de 2026.

Publicado em: 26 de junho de 2026.

¹ Artista, arte educadora e pesquisadora capixaba. Sua carreira é marcada por uma abordagem interdisciplinar, conectando a arte a áreas do conhecimento do humano. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Artes da UFES e pesquisadora no Laboratório de Extensão e Pesquisa em Artes (LEENA-UFES). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4579476998031846>. ID ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-9799-0405>.

Introdução

Ao longo da história, o desenvolvimento tecnológico tem se orientado pela busca de soluções que ampliem as capacidades humanas e qualifiquem diferentes dimensões da vida social, alcançando áreas como saúde, mobilidade, comunicação e, de modo crescente, a educação e a arte, que é o foco deste estudo. Nesse cenário, a incorporação de novas tecnologias aos processos educativos tem favorecido a articulação entre aprendizagem, cultura e cidadania, ao possibilitar abordagens mais dinâmicas, participativas e contextualizadas. É nessa perspectiva que se insere o uso da caneta de impressão 3D, apresentada aqui como uma inovação acessível que pode potencializar práticas pedagógicas no campo da arte educação, ao integrar experimentação, materialidade e pensamento visual. Ao permitir a criação de formas tridimensionais de maneira direta e intuitiva, essa tecnologia favorece processos de aprendizagem baseados na exploração, na autoria e na criatividade.

A caneta de impressão 3D funciona como uma pistola de cola quente, com um filamento plástico que é inserido na caneta, derretido e bombeado para a ponta. Após alguns segundos de exposição ao ar livre, o material plástico se solidifica novamente na forma que foi direcionado pelo gesto do usuário. Desenvolvida por Maxwell Bogue, Peter Dilworth e Daniel Cowe, cofundadores da empresa 3Doodler, essa tecnologia surgiu como uma alternativa para corrigir imperfeições em impressões tridimensionais. No entanto, devido à sua facilidade de uso e ao caráter intuitivo do processo, a caneta 3D extrapolou essa função inicial, consolidando-se como uma ferramenta expressiva. Ao possibilitar traçar linhas no espaço, ela amplia as fronteiras do desenho bidimensional, aproximando-o da escultura e de práticas tridimensionais contemporâneas. Por seu caráter criativo, experimental e acessível, a caneta 3D tem despertado o interesse de artistas, que passaram a explorá-la como meio de investigação estética, incorporando-a a processos poéticos que tensionam as relações entre linha, volume e espaço.

Nesse contexto, destacamos aqui o trabalho do artista alemão Marc Bühren que, segundo divulgado em seu portfólio digital², começou a incorporar propostas feitas com canetas 3D a partir de 2017. Atualmente é um artista multimídia que trabalha com modelagem, impressão e a caneta 3D incorporado a técnicas mais tradicionais da arte como a pintura, o desenho e a gravura. Em suas proposições artísticas, ele cria microambientes que refletem sobre temas ambientais, como o risco de extinção de espécies de animais e plantas ou a poluição causada pelo excesso de resíduos plásticos, fator relevante para o artista trabalhar apenas com plástico biodegradável. Em consonância com essa preocupação ecológica, o artista utiliza exclusivamente plástico biodegradável em seus trabalhos.

Além das questões ambientais, sua obra também contempla problemáticas sociais e políticas, abordando temas como os fluxos migratórios decorrentes de conflitos armados, regimes governamentais autoritários e instabilidades econômicas. Por meio de estruturas e instalações delicadas e visualmente complexas, Bühren propõe experiências que estimulam a reflexão crítica sobre desafios contemporâneos e suas consequências para a sociedade.

De acordo com Héctor Lara Pino (2021), o trabalho de Bühren constitui uma referência significativa para os estudos relacionados ao uso artístico da caneta 3D. O pesquisador destaca a maneira como o artista explora as potencialidades desse recurso na construção de instalações espaciais, bem como a clareza conceitual e a qualidade técnica presentes em suas produções. Pino ressalta ainda o caráter imersivo de suas obras, uma vez que a escala e a disposição dos elementos no espaço expositivo incentivam o público a percorrer o ambiente e a observar as instalações a partir de diferentes perspectivas. Dessa forma, a experiência estética não se restringe à contemplação passiva da obra, mas envolve o deslocamento corporal e a interação do espectador com o espaço, ampliando as possibilidades de interpretação e significação.

² Disponível no site: <https://marc-buehren.com/>.



Figura 1. Da direita para a esquerda, a obra *Wider das Vergessen*, feita com caneta 3D é um desenho bidimensional, representando um grupo heterogêneo de imigrantes (refugiados talvez), dentre homens, mulheres e crianças, vestindo roupas de inverso, casados, mantas sobre a cabeça, toucas e chapéu. O semblante das pessoas aparenta cansaço e tristeza. A obra é pendurada por fios invisíveis fixos no teto da galeria de maneira em que esteja solta (distante) da parede, mas a altura do olhar do espectador. Sobre essa instalação inside uma luz direta que atravessa a obra projetando sua sombra na parede. A sombra projetada, cria uma imagem sobreposta que duplica a quantidade de pessoas apresentada pela obra em si e amplifica o apelo crítico e social que o artista quizes refletir. Ao lado, a mesma obra (*Wider das Vergessen*), mostrada de um ângulo diferente para destacar a diferença entre a sombra projetada e a obra em si. Abaixo, uma imagem do artista trabalhando em outra obra, também usando a caneta 3D; Marc Bühren, 2020. Fonte:

<https://www.facebook.com/photo?fbid=3521088117915131&set=pcb.3521088174581792>.

Outro exemplo é o trabalho da designer japonesa Seiran Tsuno que cria vestidos usando a caneta de impressão 3D. Conforme uma entrevista divulgada pela revista digital espanhola “Metal Magazine”³ (2026), Tsuno é formada em enfermagem, e trabalhou por alguns anos em um hospital psiquiátrico. Em 2016, ainda trabalhando como enfermeira, ela começou a estudar na escola de designer Coconogacco Fashion School, em Tóquio, uma instituição que incentiva o pensamento criativo dos estudantes. Em entrevista, a designer afirma

³ Disponível em: <https://metalmagazine.eu/en/post/seiran-tsuno-an-unseen-world>.

que suas peças foram criadas com a intenção de serem uma versão de vestido que se comunique com um mundo invisível. Nesse sentido, Tsuno começou a investigar elementos visuais que pudessem compor seu trabalho. A princípio, ficou muito interessada nas inovações tecnológicas oferecidas pela modelagem e impressão 3D. No entanto, depois de algumas tentativas pouco satisfatórias usando impressoras 3D, a artista passou a experimentar com a caneta 3D. Suas criações são inspiradas na crença japonesa de que os espíritos às vezes flutuam ao redor dos entes queridos. Diante disso, as peças da artista se projetam de maneira etérea sobre a pessoa que as veste.



Figura 2. Parte das peças criadas pela artista Seiran Tsuno para o desfile na Fundação ITS – International Talent Support. Museu de Arte da Moda. Triseste, Itália, 2018. Na imagem aparecem três mulheres vestindo as criações etéreas de Tsuno. Da esquerda para a direita, a primeira mulher veste um vestido feito com a caneta 3D na cor predominantemente azul com o final das mangas verde. De mangas bufantes, o vestido parece apenas estar sobre o corpo, pela parte da frente. Ao lado, uma segunda mulher usando outra criação de Tsuno na cor vermelha com detalhes azuis, brancos e verdes. Por último, uma terceira mulher usa com maio verde com uma blusa feita com caneta 3D branca. De mangas bufantes, a blusa tem detalhes de ramos de flores decorando a parte frontal. Fonte: https://followthecolours.com.br/vestidos-seiran-tsuno-caneta-3d/#google_vignette.

A ampliação das possibilidades expressivas proporcionadas pela caneta de impressão 3D não se limita, portanto, ao campo técnico ou experimental, mas se desdobra de maneira significativa nas práticas artísticas contemporâneas. Ao transitar entre desenho e escultura, gesto e construção, essa ferramenta instaura um território híbrido que tem sido explorado por artistas de diferentes contextos culturais, os quais incorporam suas potencialidades tanto na investigação formal quanto na abordagem de questões sociais, políticas e ambientais. É nesse cenário que emergem produções que evidenciam o uso da caneta 3D como linguagem artística, articulando materialidade, conceito e crítica, como nos trabalhos que serão discutidos a seguir.

Quando inseridas no campo da arte educação e, mais especificamente, da educação patrimonial – tomando como referência as artes e os monumentos públicos –, tecnologias como a caneta de impressão 3D favorecem a articulação de práticas educativas interdisciplinares. Ao integrar saberes das artes visuais, do design, da tecnologia e da cultura, essa ferramenta promove experiências de aprendizagem que estimulam a experimentação estética, o desenvolvimento do pensamento espacial e a criação autoral. A convergência desses campos amplia as formas de apreensão e ressignificação da arte e dos monumentos públicos, tornando-os mais acessíveis e significativos para a população. Desse modo, a intersecção entre monumentos de arte pública e novas tecnologias aponta para um modelo educativo inovador, que integra criatividade, criticidade e colaboração.

Diante disso, o presente estudo apresenta experiências arte educativas usando a caneta 3D, desenvolvida em oficinas imersivas realizadas com estudantes da educação básica e pessoas com deficiência usuárias de uma APAE. A primeira oficina aconteceu com turmas da Educação de Jovens e Adultos da rede pública do município de Domingos Martins; e a segunda com usuários da APAE do mesmo município capixaba. Do ponto de vista metodológico, a pesquisa que envolveu as oficinas se caracteriza como qualitativa, de natureza exploratória e com

abordagem prática-reflexiva, ancorada em procedimentos de pesquisa-ação. As oficinas foram estruturadas em etapas que envolveram a contextualização sobre patrimônio cultural e monumentos de arte pública, a exploração de referências visuais, a experimentação com a caneta de impressão 3D e a produção de trabalhos tridimensionais pelos participantes. A coleta de dados ocorreu por meio de registros audiovisuais, observação participante e análise dos processos e produções realizadas, buscando compreender de que modo o uso da tecnologia contribui para a construção de conhecimentos no campo da arte e para o fortalecimento da relação dos participantes com a memória e o patrimônio cultural local.

Mediação arte educativa a partir da leitura de mundo destacando os monumentos públicos

Todas as manifestações humanas em que os povos expressam características particulares de ser, viver e estar no mundo, constituem aspectos simbólicos de sua cultura específica. Intrínsecas à paisagem, essas manifestações se expressam no percurso cotidiano, de maneira a integrar os fazeres e saberes de uma sociedade, abrangendo áreas como a linguagem, a arte e o espaço. Ao longo do tempo, tais expressões culturais se adaptam e evoluem para serem transmitidas pelas gerações, evidenciando que se trata de um processo híbrido e dinâmico, passível de ser observado nos elementos da paisagem urbana. Diante disso, a presente pesquisa convida o leitor a compreender a cidade a partir da experiência cotidiana, o que permite reconhecer que tais interações (manifestações de caráter estético e cultural), são responsáveis pela constituição da memória coletiva da comunidade. Dentre os elementos que compõem esse percurso pela cidade, destacamos os monumentos de arte pública que podem configurar-se como expressões artísticas que acrescentam mais uma camada de significado à paisagem urbana, estabelecendo uma narrativa histórico-social que conecta o passado ao presente da comunidade. Para José Pedro Regatão (2015) os monumentos

de arte pública melhor se caracterizam pelo seu envolvimento com o público, pois se apresentam para toda a sociedade e não apenas a um segmento específico (como observado em ambientes institucionais da arte), e por isso participa diretamente no cotidiano social, inseridos em locais de convívio e lazer que integram a própria paisagem urbana. Para o autor, os monumentos “estão impregnados de uma série de valores e significados – morais, ideológicos, educativos, estéticos, simbólicos – que a memória local pretende preservar como um legado às gerações futuras” (Regatão, 2015, p. 69).

Conforme José Guilherme Abreu (2023), os monumentos de arte pública evidenciam um campo de produção estética intrinsecamente ligado ao tecido social. Em conformidade com o pensamento de Abreu, Françoise Choay (2006) evidencia que o termo monumento se origina da palavra em latim *monumentum*, que por sua vez deriva da palavra *monere*, que significa advertir ou lembrar. Assim, Choay enfatiza que os monumentos possuem um caráter afetivo. Não se trata de elementos neutros na paisagem, mas manifestações construtivas destinadas a suscitar emoções e a preservar uma memória viva. Pode-se compreender como monumento “tudo o que for edificado por uma comunidade de indivíduos para rememorar ou fazer que outras gerações de pessoas rememorem acontecimentos, sacrifícios, ritos ou crenças” (Choay, 2006, p. 18).

Diante disso, Aparecido José Cirilo (2015) também aponta que a especificidade do monumento reside justamente em sua capacidade de atuar sobre a memória coletiva. Por meio de uma mediação afetiva, o monumento mobiliza lembranças e reatualiza o passado, tornando-o presente na experiência contemporânea. Contudo, o passado evocado não é aleatório: trata-se de uma seleção intencional e situada, orientada por finalidades vitais da comunidade. O monumento contribui de forma decisiva para a preservação e o fortalecimento da identidade local, ao ancorar na materialidade do espaço urbano os valores e as experiências que definem a coletividade (Cirilo, 2015).

Ao transpor essa discussão para o campo do ensino, o contato com a arte e com os monumentos passa a evidenciar a centralidade da experiência vivida dos sujeitos nos processos educativos, aproximando-se da perspectiva freireana de leitura de mundo. Essa reflexão se inicia a partir da obra “A importância do ato de ler: em três artigos que se completam” (1995), na medida em que ambas reconhecem a experiência sensível, cultural e cotidiana dos sujeitos como fundamento para a construção de sentidos, para a formação crítica e para a transformação da realidade. A reflexão de Paulo Freire (1995) acerca da leitura do mundo antecede à leitura da palavra escrita, evidenciando uma compreensão ampliada do processo educativo, no qual o sujeito constrói sentidos a partir de sua experiência concreta e de sua inserção no contexto social e cultural.

Essa leitura primeira do mundo constitui a base sobre a qual a leitura da palavra se estrutura, devendo, portanto, estar intrinsecamente articulada a ela, formando o que o autor denomina “palavra-mundo” (Freire, 1995, p. 12). Nessa perspectiva, a educação assume um caráter dialógico e libertador, na medida em que reconhece os saberes prévios dos sujeitos e valoriza suas experiências como ponto de partida para a construção do conhecimento. Ler o mundo torna-se um exercício crítico que possibilita ao educando compreender sua realidade, questioná-la e, potencialmente, transformá-la.

Ao serem incorporados às práticas educativas em arte, os monumentos potencializam uma abordagem pedagógica dialógica e crítica, que reconhece os saberes prévios dos sujeitos e valoriza suas experiências como ponto de partida para a construção do conhecimento. Ler o mundo – e, nesse caso, ler os monumentos inseridos na paisagem cotidiana – torna-se, portanto, um exercício interpretativo que permite ao educando compreender sua realidade, problematizá-la e, eventualmente, transformá-la, reforçando o papel da arte pública como mediadora entre memória, experiência e formação crítica.

A arte educação, ao valorizar processos criativos, expressivos e simbólicos, contribui para a formação integral dos sujeitos, possibilitando a leitura crítica do mundo e o reconhecimento da diversidade cultural como elemento constitutivo da experiência humana. Miriam Celeste Martins (2012) aborda o conceito de mediação cultural como um processo intencional que amplia o acesso aos bens culturais, dinamizando a relação entre arte, indivíduo e sociedade, favorecendo encontros com a arte e a cultura local.

Em “Mediação cultural para professores andarilhos na cultura” (2012), Martins pergunta ao leitor “mas como tocar o outro para um encontro sensível com a arte?” (2012, p. 15). Certamente são muitas as perguntas que o mediador/professor faz a si mesmo enquanto está envolvido em processos de mediação cultural, pois delas podem instigar – com questões provocadoras e jogos de percepção – a troca de impressões sensoriais e diferentes interpretações. Para a autora, esse encontro não se estabelece por meio de discursos normativos sobre a obra, mas pela criação de condições que favoreçam a escuta, a experiência e a implicação subjetiva dos sujeitos com a arte. A mediação cultural, nesse sentido, configura-se como um processo relacional e aberto, no qual mediador e público se colocam em movimento, construindo sentidos a partir do diálogo, da afetividade e da valorização dos repertórios culturais de cada participante.

Seguindo este pensamento, também destacamos o conceito de curadoria educativa, conforme abordado por Miriam Celeste Martins (2014), e compreendida aqui como um exercício reflexivo e intencional de seleção de obras, propostas e metodologias que se articulam à elaboração de uma mediação artística e cultural coerente com o perfil dos públicos envolvidos e com os contextos nos quais a experiência estética se realiza. Tal perspectiva dialoga com a compreensão da ação cultural da arte como dinamizadora da relação entre arte, indivíduo e sociedade, promovendo a formação da consciência do olhar.

Linhas no espaço: uma proposta de mediação arte educativa

Num contexto de curadoria educativa, conforme Martins (2014), o conteúdo das oficinas foi direcionado tendo em vista os monumentos públicos existentes na comunidade na qual a oficina foi ministrada. Em ambas as experiências, a contextualização histórica dos monumentos foi articulada à leitura de imagens e à prática de criação com a caneta 3D, em consonância com a perspectiva de Martins a cerca da mediação cultural (2012), ao integrar contextualização, apreciação e produção artística como dimensões indissociáveis do processo educativo em arte.

Dentre as obras pública abordadas nas oficinas, destacamos a obra “Os dançarinos”, do artista capixaba Hipólito Alves, que constitui uma presença recente na paisagem cotidiana da cidade, tendo sido instalada em 2022 a pedido da comunidade local com o propósito de rememorar a dança folclórica alemã e homenagear os diferentes grupos culturais que mantêm viva essa tradição. Outra obra que foi destacada foi o “Monumento ao Colono Imigrante”, do artista Italiano Carlo Crepaz, instalada em 1954, pela prefeitura municipal como parte das celebrações da emancipação política da cidade, reforçando a narrativa fundadora vinculada à imigração europeia.

A proposta foi desenvolvida junto a estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) da rede municipal de ensino e a pessoas com deficiência atendidas pela APAE, em atividades realizadas nas dependências da instituição. Em ambos os contextos, promoveu-se uma contextualização histórica do monumento selecionado, abordando aspectos relacionados ao artista responsável por sua criação, sua inserção no espaço público e a relevância cultural e patrimonial da obra para a comunidade local.

Durante a oficina realizada na EJA, o público de estudantes era composto, majoritariamente, por pessoas com mais de 60 anos, e essa contextualização histórica e conceitual foi atravessada por seus próprios relatos de experiências e memórias afetivas, que evidenciaram vivências diretas com os espaços onde os monumentos estão inseridos. Esses relatos livremente compartilhados pelos participantes ressaltam a

perspectiva de Paulo Freide (1995) de que o sujeito constrói sentidos a partir de sua experiência concreta e de sua inserção no contexto social e cultural. Ao valorizarem suas memórias e saberes, os participantes assumiram um papel ativo no processo educativo, contribuindo para a construção coletiva de significados. Os depoimentos compartilhados enriqueceram a mediação pedagógica ao promover conexões entre história, memória e identidade cultural, além de favorecerem um ambiente dialógico, participativo e acolhedor. Esses depoimentos contribuíram para enriquecer o processo de mediação, estabelecendo relações entre história, memória e identidade cultural, ao mesmo tempo em que favoreceram um ambiente dialógico e participativo.

Após esse momento de contextualização e troca de experiências, foi realizada uma atividade com a caneta 3D. Tomando como referência imagens e elementos visuais inspirados nos monumentos públicos estudados, os participantes foram convidados a realizar desenhos bidimensionais utilizando a tecnologia da caneta 3D. A proposta buscou estimular a observação, a percepção estética e a expressão criativa, permitindo que os estudantes reinterpretassem os monumentos a partir de suas próprias experiências e referências culturais. Além de favorecer a aproximação com recursos tecnológicos contemporâneos, a atividade possibilitou o desenvolvimento da coordenação motora, da criatividade e do sentimento de pertencimento em relação ao patrimônio cultural local. A princípio, houve um certo estranhamento, sobretudo pela falta de familiaridade com essa nova tecnologia. No entanto, à medida que a atividade avançava, esse estranhamento foi substituído por curiosidade e engajamento, impulsionados pelo acompanhamento próximo da mediadora e pela experimentação livre.



Figura 3. Práticas de mediação arte educativa com estudantes da EJA com o uso da caneta 3D. A Figura 3 apresenta uma sequência de imagens que vamos descrever a seguir. Na primeira imagem, da esquerda para direita, na parte acima na horizontal, uma perspectiva geral dos participantes experimentando com a caneta 3D. A imagem destaca a frente, um senhor com mais de 60 anos, concentrado em seu trabalho enquanto, ao lado, uma mulher de blusa vermelha observa. A imagem abaixo, também na horizontal, destaca o desenho de um participante. Ao lado direito, na vertical, novamente a imagem apresenta o desenho de um participante enquanto ele ainda está trabalhando. 2025. Fonte: Acervo da pesquisa.

No âmbito da educação inclusiva, destacamos uma questão central para este estudo: como tornar mais acessível os significados históricos e culturais inscritos nos monumentos públicos, tendo em vista que a maioria dessas produções foi concebida segundo paradigmas tradicionais da arte, prioritariamente orientados à fruição visual? Em outras palavras, de que modo é possível tornar a mediação dessas obras mais inclusiva, ampliando seus modos de acesso e experiência para além do olhar?

Neste contexto, Martins (2012) aborda o conceito de mediação cultural como um processo intencional que amplia o acesso aos bens culturais, dinamizando a relação entre arte, indivíduo e sociedade, favorecendo encontros com a arte e a cultura local. Para tanto, evidencia-se a pertinência do uso da caneta 3D na produção de materiais táteis e adaptados, ampliando as possibilidades de participação de estudantes com deficiência visual e de outros públicos que se beneficiam de

abordagens multissensoriais. Na oficina ministrada na APAE, a receptividade ao uso da caneta 3D mostrou-se significativamente mais imediata, sendo acolhida com curiosidade, entusiasmo e disposição para a experimentação. Diferentemente do observado em outros contextos, os participantes demonstraram maior abertura ao contato com a tecnologia, o que favoreceu o desenvolvimento das atividades práticas desde os momentos iniciais.



Figura 4. Práticas de mediação arte educativa com usuários da APAE com o uso da caneta 3D. 2025. Sequência de imagens que apresentam alguns momentos da oficina na APAE. Na primeira imagem consta um homem e uma mulher. O homem está usando a caneta 3D para desenhar enquanto a mulher observa seu trabalho. Sobre a mesa de trabalho encontram-se réplicas impressas com a impressora 3D de monumentos. A segunda imagem apresenta duas mulheres. Uma das mulheres é uma pessoa com deficiência visual e está fazendo uma leitura tátil de uma das réplicas 3D dos monumentos apresentados, enquanto a outra mulher está agachada ao seu lado realizando a mediação da leitura tátil. A terceira imagem apresenta um jovem caderante contemplando seu desenho 3D em suas mãos. Uma última imagem apresenta uma visão geral da prática da oficina com alguns dos participantes observado um colega desenhar com a caneta 3D. Fonte: Acervo da pesquisa.

A mediação foi orientada pela valorização das potencialidades sensoriais dos participantes, priorizando a exploração tátil das formas e a construção de releituras tridimensionais dos monumentos trabalhados. Nesse processo, a caneta 3D configurou-se como uma ferramenta acessível para a criação de superfícies, contornos e volumes que

puderam ser percebidos pelo toque, contribuindo para a compreensão das obras para além da dimensão visual. A atividade também estimulou a autonomia, a criatividade e o engajamento dos participantes, reforçando a importância de estratégias pedagógicas inclusivas que integrem tecnologia, arte e experiência sensorial na construção do conhecimento.

Considerações finais

Diante das experiências adquiridas nas oficinas, torna-se evidente que o contato com a arte pública, mediado por propostas que despertam afetividade e estímulo sensorial e pelo uso da caneta 3D, potencializa a articulação entre experiência vivida e construção de conhecimento, tal como proposto por Paulo Freire (1995). As narrativas dos participantes da EJA, atravessadas por memórias afetivas, e a experiência multissensorial dos usuários da APAE, evidenciam que a leitura dos monumentos não se dá apenas no plano visual, mas se constitui como uma leitura de mundo, ancorada nas vivências, nos repertórios culturais e nas formas singulares de percepção de cada sujeito. Nesse sentido, as práticas realizadas reafirmam a indissociabilidade entre “palavra” e “mundo”, ao possibilitarem que os participantes não apenas compreendam os significados históricos e sociais das obras, mas também os ressignifiquem a partir de suas próprias trajetórias.

Ao mesmo tempo, tais experiências dialogam diretamente com o conceito de mediação em arte e de curadoria educativa, conforme proposto por Miriam Celeste Martins (2012; 2014), ao evidenciarem a importância de uma ação pedagógica intencional, sensível e contextualizada. A seleção dos monumentos, a condução das discussões e a proposição das atividades práticas, configuram-se como escolhas curatoriais que consideram os sujeitos em sua diversidade, promovendo um espaço de escuta, experimentação e produção de sentidos. A mediação passa a se constituir como um campo relacional, no qual educador e participantes constroem, conjuntamente, percursos interpretativos. Desse modo, as oficinas analisadas reafirmam o potencial

da arte educação como prática dialógica, inclusiva e transformadora, na qual a leitura do mundo e a experiência estética se entrelaçam na formação de sujeitos críticos e sensíveis, capazes de reconhecer e valorizar o patrimônio cultural em que estão inseridos.

Referências

ABREU, José Guilherme. Poéticas da criação em arte pública: pensamento e práticas recentes em Portugal. In: CIRILO, Aparecido José; BELO; Marcela; GRANDO, Angela (Org.) **O busque dentro do busque**. Vitória: PROEX/EDUFES. 2023.

BÜHREN, Marc. Contemporary art. (Portifólio do artista). Dortmund, Alemanha, 2026. Disponível em: <https://marc-buehren.com/>. Acesso em: 28 mai 2026.

CIRILO, Aparecido José. As tensões do efêmero: Quando a apropriação coletiva revela a natureza da arte pública em objetos identitários em comunidades populares. In: CIRILLO, José; KINCELER, José Luiz; OLIVEIRA, Luiz Sérgio de (Org.). **Outro Ponto de Vista** - Práticas colaborativas na arte contemporânea. Vitória: PROEX/UFES, 2015, pp.: 209-224.

CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. Trad.: Luciano Vieira Machado. São Paulo. Ed.: Estação liberdade e Unesp, 2006.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 30° ed. São Paulo: Editora Cortez, 1995.

MARTINS, Miriam Celeste. Mediações culturais e contaminações estéticas. Rio Grande do Sul: **Revista GEARTE**, Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, v. 1, n. 2, pp.: 249-264, 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/52575/32605>. Acesso em: 25 mar 2026.

MARTINS, Miriam Celeste; PICOSQUE, Gisa. **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. 2° ed. São Paulo: Editora Intermeios. 2014.

PINO, Héctor Lara. **Producción artística con lápiz de impresión 3D: análisis de caso**. Trabalho de conclusão de curso, Grado en Bellas Artes da Facultat de Belles Arts de Sant Carles, pertencente à Universitat Politècnica de València (UPV). Disponível em: <https://riUNET.upv.es/server/api/core/bitstreams/02590286-e520-46a1-a3ff-f0bfa5904b0b/content>. Acesso em: 05 jun 2026.

REGATÃO, José Pedro. **Do monumento público tradicional à arte pública contemporânea**. Lisboa: Convocarte – Revista de ciências da arte, pp. 66-75, 2015. Disponível em: http://convocarte.belasartes.ulisboa.pt/wp-content/uploads/2015/12/Convocarte_1_site.pdf. Acesso em: 12 jan 2026.

ROSÉS, Mercedes. **Seiran Tsuno: um mundo invisível**. Barcelona: Metal Magazine, 2018. Disponível em: <https://metalmagazine.eu/en/post/seiran-tsuno-an-unseen-world>. Acesso em: 28 mai 2026.