



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

SARAH DE OLIVEIRA SOUZA

GRAFISMOS E ICONOGRAFIAS DO POVO INDÍGENA TREMEMBÉ DA ALDEIA
CÓRREGO JOÃO PEREIRA E SUA PROXIMIDADE COM O DESIGN

FORTALEZA

2025

SARAH DE OLIVEIRA SOUZA

GRAFISMOS E ICONOGRAFIAS DO POVO INDÍGENA TREMEMBÉ DA ALDEIA
CÓRREGO JOÃO PEREIRA E SUA PROXIMIDADE COM O DESIGN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design do Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Leonardo Araujo da Costa.

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S235g Souza, Sarah de Oliveira.

Grafismos e iconografias do povo indígena Tremembé da aldeia Córrego João Pereira e sua proximidade com o design / Sarah de Oliveira Souza. – 2025.
79 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2025.
Orientação: Prof. Me. Leonardo Araujo da Costa.

1. Design decolonial. 2. Grafismos indígenas. 3. Levantamento iconográfico. 4. Processo criativo. 5. Pôster. I. Título.

CDD 658.575

SARAH DE OLIVEIRA SOUZA

GRAFISMOS E ICONOGRAFIAS DO POVO INDÍGENA TREMEMBÉ DA ALDEIA
CÓRREGO JOÃO PEREIRA E SUA PROXIMIDADE COM O DESIGN

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design do
Instituto de Arquitetura e Urbanismo e
Design da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção
do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Leonardo Araujo da
Costa.

Aprovada em: 29/07/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Leonardo Araujo da Costa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Me. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Emílio Augusto de Oliveira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Bel. Rodrigo Tremembé
Povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira

A todos que acolhem o ensinar da natureza.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, criador de todas as coisas visíveis e invisíveis; à Maria Santíssima, cuja ternura me sustentou nas horas de cansaço; à minha mãe, Goretti, que fundamentou e guiou meus primeiros passos; ao meu pai, Geraldo, por toda a base e suporte; à minha companheira e amor, Sarah, por seu incansável apoio e dedicação a esta jornada; e a toda a minha família.

Presto agradecimentos especiais ao meu orientador, Prof. Me. Leonardo Buggy — profissional com tantas contribuições ao design brasileiro — por me oferecer a oportunidade de ser acompanhada nesta pesquisa. Aos professores da banca, Lia e Emílio, pelos seus abrangentes conhecimentos, solicitude e contribuições ao trabalho. Às amizades e encontros que fiz durante a universidade, que tornaram tudo mais leve. Expresso gratidão ao povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, especialmente Rodrigo Tremembé, sempre atencioso, por compartilhar seus conhecimentos ancestrais e por sua disponibilidade.

Agradeço também ao Centro de Design do Ceará, à KUYA e a todos que integraram o Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena, o qual possibilitou aproximação aos grafismos indígenas e abriu espaço para novas possibilidades de fazer Design, contribuindo significativamente para a minha formação.

“Se abrissemos as pessoas,
encontraríamos paisagens. Mas se
abrissem a mim, encontrariam praias”.
(Agnès Varda, 2008).

RESUMO

O presente trabalho trata sobre a potente relação que o design pode ter com os grafismos indígenas do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, visto pelo viés da decolonialidade. O trabalho foi realizado em três etapas metodológicas: relato de experiência, estudo iconográfico e produção de pôsteres. No relato de experiência, foi abordado o relacionamento com o povo indígena Tremembé, dado a partir do Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena do Centro de Design do Ceará. No estudo iconográfico, sete grafismos indígenas da Aldeia Córrego João Pereira foram analisados a partir do Método Iconológico de Panofsky, atentando-se aos componentes visuais e suas relações com a cultura, as tradições e a natureza, gerando diversas possibilidades gráficas. Os resultados obtidos foram relacionados a um processo criativo sob o olhar do Design, buscando compreender como isso pode contribuir para a prática conceitual do Design. Por fim, a culminância foi a elaboração da série *Siri-Ará*, composta por quatro pôsteres diferentes, englobando aspectos da territorialidade e da subjetividade da autora.

Palavras-chave: design decolonial; grafismos indígenas; levantamento iconográfico; processo criativo; pôster.

ABSTRACT

This paper explores the powerful relationship design can have with the indigenous graphics of the Tremembé people of Córrego João Pereira Village, viewed from a decoloniality perspective. The work was conducted in three methodological stages: experience report, iconographic study, and poster production. The experience report addressed the relationship with the Tremembé indigenous people, developed through the Design and Indigenous Graphic Memory Mentoring Program of the Ceará Design Center. In the iconographic study, seven indigenous graphics from Córrego João Pereira Village were analyzed using Panofsky's Iconological Method, focusing on the visual components and their relationships with culture, traditions, and nature, generating diverse graphic possibilities. The results were related to a creative process from a design perspective, seeking to understand how this can contribute to the conceptual practice of design. Finally, the culmination was the creation of the Siri-Ará series, composed of four different posters, encompassing aspects of the author's territoriality and subjectivity.

Keywords: decolonial design; indigenous graphics; iconographic survey; creative process; poster.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
1.1	Objetivo geral.....	12
1.2	Objetivos específicos.....	12
1.3	Justificativa.....	13
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1	Design decolonial: um retorno às origens do Brasil.....	14
2.2	Povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira: história, território e grafismos indígenas.....	17
2.3	Processo criativo: uma expressão por meio do pôster.....	21
3	METODOLOGIA.....	26
4	RELATO DE EXPERIÊNCIA.....	30
5	ESTUDO ICONOGRÁFICO.....	37
5.1	Birro.....	38
5.2	Canhungá.....	39
5.3	Îasi.....	41
5.4	Inha.....	42
5.5	Jabuti.....	43
5.6	Tatu.....	46
5.7	Urupema.....	47
5.8	Conversa sobre os grafismos do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.....	48
6	PROCESSO CRIATIVO.....	50
6.1	Diretrizes projetuais.....	50
6.2	Concepção dos pôsteres.....	51
6.2.1	<i>Sketches e desenhos vetoriais</i>	52
6.2.2	<i>Mapas mentais</i>	56
6.2.3	<i>Pôsteres</i>	59

6.3	Ação simbólica.....	66
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	74
	REFERÊNCIAS.....	75
	APÊNDICE A — ROTEIRO PARA A ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM RODRIGO TREMEMBÉ.....	79

1 INTRODUÇÃO

Há muito tempo, a atuação do design abrange uma diversidade de fazeres na sociedade. Sua natureza interdisciplinar o leva a se utilizar de variados conhecimentos projetuais, conceituais e de ferramentas, sejam elas manuais ou digitais, para a solução de problemas e a geração de resultados. Embora sua origem esteja associada a um forte viés de necessidade de servir à indústria, uma vez que nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial (Cardoso, 2012), percebe-se uma certa mudança em curso com relação à dinâmica de seus usos e entendimentos (Irwin, 2015).

De acordo com Irwin (2015), o design está passando por um período de evolução e transformação sem precedentes, além de que sua importância nas economias pós-industriais está aumentando. Um dos sintomas dessa transição é a abordagem de um design decolonial nos espaços de discussão, colocando-o como uma poderosa ferramenta de expressão social. A concepção de decolonialidade tem base consolidada em saberes e práticas articuladas por pensadores e movimentos sociais da América Latina, populares e acadêmicos, apresentando um exercício crítico ao eurocentrismo (Batista; Carvalho, 2020).

No Brasil, uma certa dependência conceitual e estética que o design desenvolveu foi descrita por Moraes (2006) como um modelo de mimese no Brasil, proveniente do surgimento histórico europeu do design. No prefácio do livro *Análise do Design brasileiro: entre mimese e mestiçagem*, Andrea Branzi discorre que a história do design no Brasil, então, não é a história de uma cultura espontânea, ao contrário, é a história de uma cultura importada. Como afirma Leite (2006), “um design internacionalista desembarcou por aqui sem nada negociar com qualquer atividade pregressa por aqui existente”.

Nesse contexto, a partir de experiências profissionais, como a participação no Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena da KUYA – Centro de Design do Ceará, em parceria com povo indígena Tremembé, e outras aproximações com a temática, ficou evidente que a prática do design vai além do institucional ou industrial: o designer pode e deve contribuir a somar forças nas novas tendências da comunicação e criação visual, diversificando e testando diferentes processos. Para tanto, é importante olhar para as riquezas gráficas e

potências criativas que existem no território brasileiro, ou seja, olhar dentro de si para compreender melhor o exterior.

É provável que o design e as iconografias criadas durante séculos por povos indígenas devam estar relacionados. No dicionário Michaelis, os grafismos são definidos como “a técnica de fazer traços e riscos, sem significação, como preparação para a escrita”. Na cultura indígena, pode ser entendido como uma técnica para traçar elementos gráficos – linhas, formas ou desenhos –, que podem ser reunidos em um ordenamento geográfico que qualifica e organiza, por meio da simetria e assimetria, os variados graus de tensões visuais (Silva, 2003).

As iconografias são definidas no dicionário Michaelis como “conhecimento da representação de imagens; arte e técnica de representar por imagens; conjunto de imagens relativas a determinado assunto”. A partir do olhar etnográfico, as iconografias são vocabulários visuais standardizados, que ordenam e comunicam experiências, possuindo regras implícitas de combinação de elementos (Ribeiro, 1987). Assim, grafismos e iconografias constituem uma poderosa ferramenta de comunicação dos povos indígenas.

Tais representações visuais carregam informações e saberes passados ao longo das gerações, resultando em um conjunto iconográfico que pode ser percebido como elemento identitário e de memória de um povo ou de uma região (Cavalcante *et al.*, 2013). Os grafismos estão presentes em diferentes culturas, povos e tempos, englobando desde o grafismo rupestre até representações do contemporâneo. Nas sociedades sem escrita formal, os grafismos formam um importante sistema de comunicação, repassando histórias, tradições, memórias, vivências e estética (Cavalcante *et al.*, 2013).

Um aspecto fundamental a ser entendido sobre os grafismos e as iconografias indígenas é que estes não são meramente estéticos, uma vez que carregam significados profundos, ligados à cosmovisão e a crenças milenares (Tremembé, *et al.*, 2024). As imagens criadas surgem como um instrumento de mediação entre os lados visível e invisível, relacionando-se com ritmo, movimento, espiritualidade e natureza (Severi; Lagrou, 2013; Tremembé, *et al.*, 2024).

Por ter um forte significado para quem os criam, é fundamental uma certa prudência na aplicação das características visuais indígenas no design. Além disso, é imperativa uma perspectiva decolonial do design e do desenvolvimento, uma vez que estes devem fortalecer a autonomia coletiva dos grupos subalternos, e não

minar os mesmos (Rodrigues, 2021). Por esse motivo, o presente trabalho se propõe a refletir e analisar os grafismos e as iconografias do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, com respeito e cuidado, ancorando-se na narrativa decolonial e criando novos horizontes originários com base em processos criativos decoloniais.

Portanto, o presente trabalho busca responder a seguinte pergunta: Como o design pode se inspirar e se relacionar com as práticas gráficas do povo indígena Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira?

1.1 Objetivo geral

Analisar como as diferentes possibilidades de potência criativa dos grafismos e das iconografias do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira podem servir de inspiração para o design na elaboração de um artefato gráfico.

1.2 Objetivos específicos

Entre os objetivos específicos, destacam-se:

- Investigar forma e processo produtivo dos grafismos e das iconografias indígenas contidos no livro *Entre Traços e Memórias Tremembé: Aldeia Córrego João Pereira*¹, conforme suas histórias, elementos e composições;
- Compreender como o design pode se relacionar com a natureza e a regionalidade a partir de experiências e diálogos com o povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira;
- Aplicar os conhecimentos adquiridos para desenvolver pôsteres impressos e analisar o impacto desta prática no processo criativo usado pela pesquisadora em seu cotidiano.

¹ O livro foi produto do Programa de Mentoria em Design e Memória Gráfica Indígena, no qual a presente pesquisadora foi selecionada para atuar como designer em um trabalho conjunto com o povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira. O livro foi apresentado na Festa do Caju, na referida aldeia, em 2024, e publicado oficialmente no dia 17 de maio de 2025, na KUYA.

1.3 Justificativa

O presente estudo é motivado por diversos fatores, que foram surgindo durante o curso de graduação em Design na Universidade Federal do Ceará. Dentre eles, está a minha fascinação pela diversidade de estudos em comunicação visual e gráfica que o design proporciona, levando em consideração a interdisciplinaridade das suas funções quanto à comunicação. Outro fator é o meu interesse pelo campo da história e memória gráfica do design, sobretudo a história que nos precedeu. E, por fim, a experiência visual mais gratificante e diária: a natureza, fonte inesgotável de inspirações e referências.

Antes dispersos em tantos assuntos, esses interesses foram se encontrando e se entrelaçando naturalmente, dando origem ao objeto de investigação deste trabalho. Nesse sentido, destaco aqui minha aproximação profissional com Organizações da Sociedade Civil (OSCs), coletivos e projetos que atuam em colaboração com diversos povos tradicionais do Ceará, como o EcoMaretório e o Instituto Verdeluz, com os quais desenvolvi projetos gráficos para a construção de importantes documentos de proteção socioambiental para comunidades tradicionais costeiras e para o povo indígena Anacé, respectivamente.

Além disso, cabe salientar que, durante minha trajetória profissional, fui selecionada para participar do Programa de Mentoria em Design e Memória Gráfica Indígena, desenvolvido pela KUYA – Centro de Design do Ceará. Durante a experiência, compreendi mais sobre a riqueza estética e simbólica da criação de grafismos e iconografias indígenas, principalmente do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira. Para a formação de tais grafismos, é de fundamental importância para os povos indígenas vivenciar e estar em contato com a natureza, colaborando com a vida para, então, extrair suas ferramentas e inspirações.

Esses povoados tradicionais e/ou originários são os que hoje mais lutam, resistem e protegem suas tradições, bem como o meio ambiente. Atuando como guardiões da história gráfica nativa, os grafismos e as iconografias fazem parte de suas vidas, culturas e espiritualidades. Como resultado, essa aproximação me causou uma inquietação e mudanças quanto ao meu *ser pessoa* e *ser designer*. Inquietação que foi amplificada após estudos sobre a origem da história gráfica e do design.

Já o gosto pelo pôster, artefato gráfico a ser produzido, remonta à infância, quando eu cortava figuras, texturas e papéis, utilizando diversos lápis e canetas, para criar manualmente minhas próprias revistas e histórias. Tal gosto foi crescendo cada vez mais durante a graduação, desdobrando-se em oficinas ministradas para estudantes novatos do curso de Design. Assim, ao final de todo o processo investigativo proposto, decidir por criar um pôster é também pensar que este impresso é um dos meios de expressão mais democrático e popular, capaz de manter a singularidade e assinatura de seu criador.

É notável o crescente interesse em iniciativas, sejam públicas ou privadas, que incentivem a produção e os estudos de nossas origens, no intuito de que não se perca, ainda mais, a memória gráfica nativa. No entanto, existe uma escassez de literatura sobre as possibilidades para o design a partir de uma abordagem decolonial, sobretudo de povos indígenas e tradicionais do Nordeste brasileiro. Portanto, esse trabalho traz contribuições importantes para fortalecer um campo fundamental e emergente para a pesquisa em design no Brasil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Design decolonial: um retorno às origens do Brasil

Ao traçar a origem do design no Brasil, é perceptível a forte influência anglo-eurocêntrica nos fundamentos conhecidos e utilizados na atualidade. Para além dos ganhos, tal influência, observada nos processos de desenvolvimento da história e da prática do design brasileiro, trouxe alguns impactos negativos expressivos, com destaque para a invisibilidade das práticas gráficas e projetuais dos povos originários e tradicionais.

Em um contexto de pós-modernidade, o design brasileiro procura, em suas raízes culturais, suas próprias influências, entrando em um estado de transição de um modelo de mimese universal advinda do exterior para a sua própria voz, através de estudos e desenvolvimento de processos e métodos condizentes com a pluralidade encontrada em seus territórios. Essa preocupação surgida na pós-modernidade é anunciada por Dijon de Moraes e revisitada por Rodrigues (2006), que explica como esse momento de pós-modernidade é uma ocasião favorável para o desenvolvimento do design nacional, levando às características

básicas deste momento, como a presença de signos híbridos, valores múltiplos e plurais, que sempre fizeram parte da base formativa da experiência brasileira.

Tal verificação é encontrada também em Cardoso (2008):

A marca registrada da pós-modernidade é o pluralismo, ou seja, a abertura para posturas novas e a tolerância para posições divergentes. Na época pós-moderna, já não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta de fazer as coisas, uma única solução que resolva todos os problemas, uma única narrativa que amarre todas as pontas (Cardoso, 2008, p. 208).

Essa “amarração”, que acaba sendo herança colonial, como exposto por Moraes (2006), intersecciona com o pensamento de se flexionar o design para construir uma narrativa própria.

Uma das consequências da modernidade/colonialidade para o design brasileiro foi a ênfase na racionalidade como via única de percepção, e que se passa por uma maneira de consciência local sobre a realidade do Brasil. Isso parece ter se fixado em decorrência de uma ideologia alavancada na primeira modernidade, quando se pensava poder inovar em escala planetária por meio do domínio da ciência e da técnica para conduzir a massa humana, de maneira uniforme, por uma única estrada, uma sociedade programada e projetada para o bem de todos (Moraes, 2006, p. 166).

Nesse sentido, o design decolonial figura-se como uma abordagem que provoca ruptura a essa visão universal vinculada ao modelo de mimese anglo-europeia histórica no design, que devido ao seu nascimento na era industrial por esses países, têm fortes contribuições e influências no pensamento do design latino-americano. De acordo com Mota Neto (2016, p. 44), o conceito de deconialidade pode ser entendido como

Um questionamento radical e uma busca de superação das mais distintas formas de opressão perpetradas pela modernidade/colonialidade contra as classes e os grupos sociais subalternos, sobretudo das regiões colonizadas e neocolonizadas pelas metrópoles euro-norte-americanas, nos planos do existir humano, das relações sociais e econômicas, do pensamento e da educação (Mota Neto, 2016, p. 44).

O pensamento decolonial surge para denunciar as condições impostas pela colonialidade e investigar outros paradigmas para se conhecer a realidade, nos quais os conhecimentos eurocêntricos são questionados para se ter como guia os conhecimentos produzidos nas periferias globais (Batista; Carvalho, 2020). Quando alcança o design, a decolonialidade traz consigo possíveis ações para promoção,

apreciação e construção de um design pluriversal, que abre mão de objetivos universalizantes e acolhe outros modos de viver e ser (Montuori; Nicoletti, 2021).

Como resposta efetiva do âmbito do design às demandas que surgem nos tempos atuais, propostas e experiências decoloniais eclodem, como políticas públicas para uma formação mais ampla, capaz de ir além do ensino prático de matrizes e grades curriculares. Por exemplo, o *II Colóquio de Pesquisa e Design: De(s)colonizando o Design*, realizado pelo curso de Design da Universidade Federal do Ceará em 2020, foi uma das iniciativas pioneiras no Ceará e no Brasil ao dar enfoque à temática (Figura 1).

Figura 1 - Divulgação do *II Colóquio de Pesquisa e Design*.



Fonte: Marinho, Barros e Ribeiro (2021).

Além disso, é fundamental ressaltar a importante e significativa fundação da KUYA – Centro de Design do Ceará para o avanço da temática em âmbito estadual. De acordo com o Instituto Mirante (2022), o Centro de Design do Ceará, situado no

Complexo Cultural Estação das Artes, é um espaço de investigação, pensamento e produção de design. Localizado no Centro da capital cearense, a KUYA integra a rede pública de equipamentos culturais da Secretaria da Cultura do Estado do Ceará (Secult Ceará), com gestão em parceria com o Instituto Mirante.

A KUYA tem em seu projeto educativo, como uma de suas principais diretrizes, a decolonização do design. Dentre suas iniciativas, cabe destacar o Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena, onde há uma troca de saberes entre mentorados originários e um designer. Essa proposta exemplifica oportunidades que abrem experiências e caminhos, como consta a seguir:

O propósito do Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena é tecer linhas de contato entre a pesquisa, a formação e a difusão, contribuindo para o reconhecimento dos saberes e fazeres envolvidos na produção do design no Ceará. Tomamos como ponto de partida o contexto local buscando construir pontes entre a cultura do design e projetos que contribuam com processos de mudança social (Instituto Mirante, 2024, s.p.).

O Programa de Mentoria apresentou um espaço para o desenvolvimento de uma experiência rica em discussão e conhecimentos ancestrais, com o objetivo de promover e valorizar a cultura do design feito no Ceará, potencializando práticas criativas, promovendo a memória, reflexão e inovação. Esse intercâmbio culminou em um artefato gráfico contendo grafismos e iconografias, intitulado *Entre Traços e Memórias Tremembé: Aldeia Córrego João Pereira*, o qual será fonte de análises para o presente trabalho, reforçando o papel do design em seu processo de decolonização, em um trabalho conjunto com povos e comunidades tradicionais.

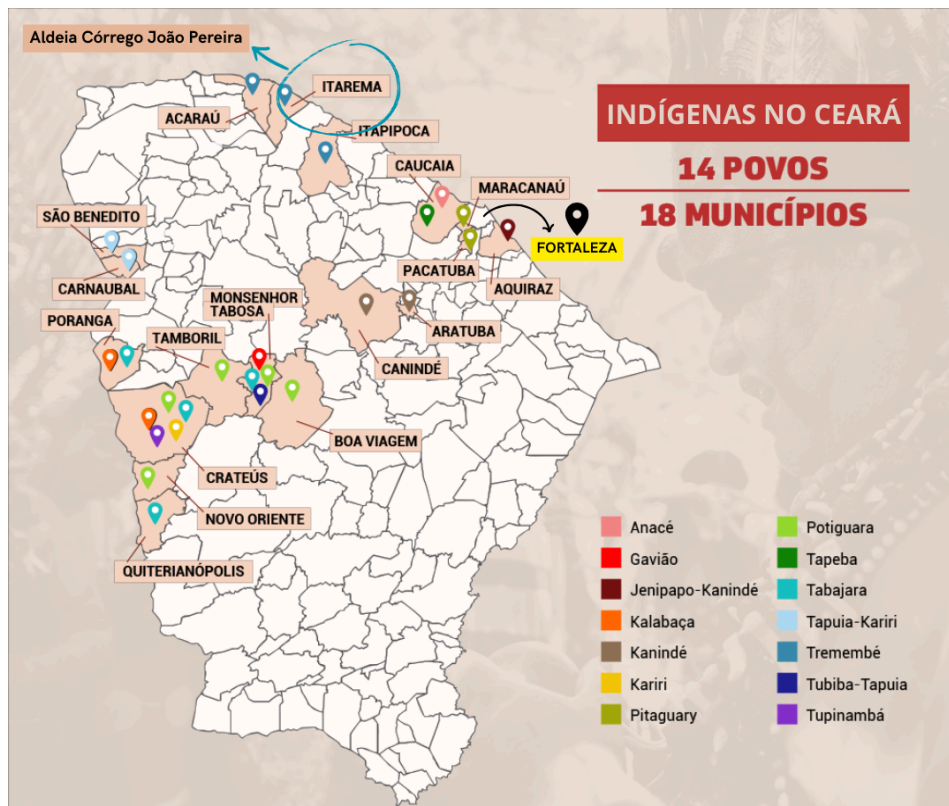
2.2 Povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira: história, território e grafismos indígenas

A história do povo indígena Tremembé remonta desde os séculos XVI e XVII, sendo um dos povos com mais citações históricas documentadas no Nordeste, principalmente na época colonial. O nome Tremembé tem sua origem no tupi “*teremembé*”, que significa “alagadiço” ou “encharcado”, uma referência aos locais onde tradicionalmente viviam, que costumavam ser áreas de pântanos e brejos à beira-mar (Tremembé *et al.*, 2024). Alguns viajantes e historiadores sugerem que essa denominação está associada à maneira como os tupis os percebiam, considerando-os “peixes racionais” ou “moradores d’água” (Tremembé *et al.*, 2024).

Segundo o *site* Povos Indígenas do Brasil (PIB, 2025), os Tremembé foram aldeados em certas missões, tanto no Maranhão como no Ceará, muitas vezes convivendo e se fundindo a outras etnias também aldeadas por religiosos. Almofala foi o mais conhecido aldeamento dos Tremembé, tendo sido fechado na segunda metade do século XIX. Em 1857, suas terras foram doadas aos indígenas da antiga povoação, mas acabaram sendo invadidas gradativamente por latifundiários. A população indígena continuou vivendo na mesma região, inclusive mantendo o ritual do Torém.

Chamados de *caboclos* ou *descendentes de índios* pelos regionais, os Tremembé passaram a reivindicar o reconhecimento oficial de sua identidade étnica a partir da década de 1980. Em 2003, a Terra Indígena Tremembé Córrego João Pereira foi a primeira a ser homologada no Ceará (PIB, 2025). Atualmente, no Ceará, os Tremembé estão organizados em 26 aldeias nos municípios de Itarema, Acaraú e Itapipoca, totalizando mais de 5 mil indígenas (Figura 2).

Figura 2 - Mapa dos povos indígenas do Ceará.



Fonte: Adaptado de Ceará (2019).

Conforme Rodrigo Tremembé *et al.* (2024, p. 26),

O povo Tremembé está presente em 4 Territórios Indígenas, distribuídos em 3 municípios por diversas aldeias. Cada aldeia, cada canto, carrega suas particularidades, e isso inclui nossos grafismos e as formas como representamos nossa espiritualidade através deles (Tremembé *et al.*, 2024, p. 26).

Os Tremembé de Córrego João Pereira, aldeamento com os grafismos que serão fonte de investigação para o presente trabalho, localizam-se no município de Itarema, que distam 18 km de Almofala, ou seja, em uma região que não fazia parte do patrimônio territorial do antigo aldeamento dos Tremembé (PIB, 2025). Atualmente, as localidades de São José, Capim-Açu, Cajazeiras e Telhas compõem a Terra Indígena Córrego João Pereira (PIB, 2025).

Nosso povo é liderado por um único cacique, o senhor João Venâncio, que vive na aldeia de Almofala, em Itarema. Contamos também com vários pajés, que são guiados pela espiritualidade e nos auxiliam conforme a necessidade em nossas aldeias (Tremembé *et al.*, 2024, p. 32).

A partir da participação no Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica, juntamente com indígenas Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, foi percebida, dentro de sua cultura e tradição, a importância do caju para a etnia, existindo a Festa do Caju para celebrá-lo, onde é servida a partir da fermentação do fruto a bebida *Mokororó*, partilhada com todos que participam da celebração. Além disso, o caju é usado na espiritualidade do ritual da dança do Torém, fazendo parte das suas expressões culturais mais singulares.

Essas tradições são personificadas em seus grafismos e iconografias. Os desenhos dos grafismos indígenas trazem consigo fortes traços étnicos, que os fazem ser facilmente reconhecidos como tal. Há uma espécie de *gestalt* em seus traçados e riscos, que costumeiramente contém a presença das cores vermelho e preto devido à utilização de materiais da natureza, como urucum e jenipapo, respectivamente. Trata-se de um universo de diversidade e sabedorias ancestrais, construído pelos povos originários do Brasil.

O grafismo indígena está presente nas pinturas corporais, não somente como um acréscimo à beleza estética, mas também de significados sociológicos e religiosos. Os motivos gráficos surpreendem pela sua diversidade, alguns grupos indígenas não se pintam, ou mesmo se o faz, não tem mais os sentidos e significados, tantos sociais como religiosos (Ribeiro, 2012, p. 21).

Esse apontamento é identificado também no livro *Grafismo indígena: estudos de Antropologia estética*, organizado por Lux Vidal, em que Berta Ribeiro (2000) define o grafismo como uma “linguagem pela imagem”. Isso se deve porque, para além dos elementos de sintaxe visual, essas iconografias são constituídas por simbologias, significados, origens e narrativas. Na Figura 3, são apresentados alguns grafismos do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, que serão aprofundados no decorrer do trabalho.

Figura 3 - Grafismos Canhungá, Inhá, Urupema e Îasî, do povo Tremembé.



Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

Para finalizar, Tremembé *et al.* (2024, p. 26) afirma o seguinte:

As pinturas e grafismos do povo Tremembé são muito mais do que simples ornamentos; eles são uma expressão profunda de nossa identidade, espiritualidade e conexão com o mundo ao nosso redor. Cada traço, cor e símbolo carrega consigo histórias e ensinamentos dos nossos ancestrais e a força da nossa espiritualidade. Essas expressões artísticas são sagradas

para nós, pois representam a essência de quem somos e a forma como nos relacionamos com a natureza, com os espíritos e com o território (Tremembé *et al.*, 2024, p. 26).

A partir dos estudos sobre grafismos e iconografias, é possível perceber por meio de padrões geométricos, desenhos, ritmos e cores, que a pintura indígena contém em sua sintaxe visual características marcantes, comunicando nesses elementos uma infinidade de características sobre locais, tradições, culturas, além de subjetividades populacionais. Assim, o design brasileiro tem a possibilidade de fazer composições gráficas tomando a natureza e o ancestral como inspiração para criações com significados que refletem os territórios habitados.

2.3 Processo criativo: uma expressão por meio do pôster

No atual estudo, o processo criativo próprio será sintetizado por meio da produção de uma coleção de pôsteres, artefato escolhido por sua simplicidade e inserção em um universo gráfico imenso. Para compreender, se inspirar e abstrair os grafismos e as iconografias do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, bem como gerar traços próprios, o trabalho se apoia nas referências de abstração usadas, principalmente, em levantamentos iconográficos para a geração de ornamentações e experimentação tipográfica a partir de *dingbats* (fontes digitais) e *isotypes* (pictogramas).

Nesse sentido, o livro *Armoribats*, de Buggy (2021), procura entender a relação entre memória gráfica, design e processo criativo. O livro trata de um resgate de pesquisas, vivências e desenhos relacionados à cultura Armorial ao longo dos anos, trazendo diversos elementos, histórias e observações sobre este importante movimento da cultura nordestina (Figura 4). Tal manifestação cultural é fonte de inúmeras pesquisas, trabalhos e geração em processos criativos.

Figura 4 - Recortes do livro *Armoribats*.

Fonte: Elaboração própria com base em Buggy (2021).

Outra referência importante são os numerosos estudos e aplicações de Fátima Finizola, como pode ser observado em especial no seu trabalho de iconografia a partir das ornamentações das carrocerias de caminhão. De acordo com Finizola e Santana (2013), foi realizado um registro dos elementos decorativos e ornamentais das carrocerias dos caminhões que circulam no estado de Pernambuco e, a partir de uma sintetização, foram criados um acervo de imagens e uma fonte digital, permitindo que esses elementos sejam reutilizados em novos suportes e produtos (Figura 5).

Assim, Finizola e Coutinho (2009) apontam que a era digital e as novas tecnologias trouxeram consigo também uma tendência para o desenvolvimento de projetos baseados em transposições estéticas, do passado para o presente, do concreto para o virtual.

Figura 5 - Finizola e pôster de divulgação do seu trabalho.



Fonte: Amenidades do Design (2013).

Importante também mencionar a importância do trabalho de Lygia Pape, brasileira de arte neoconcreta, cineasta e designer, que em suas criações visuais de formatos tão diversos, tinha como uma de suas maiores inspirações os grafismos indígenas (Figura 6).

Figura 6 - Lygia Pape e seu trabalho para a marca Piraquê.



Fonte: As mina na história (2017).

Em seu trabalho, é fácil identificar sua abstração no uso de repetições, linhas e formas, como afirma Rodrigues (2009, p. 99):

Para Lygia Pape, aliar gravuras de cordel aos princípios da tipografia moderna era um caminho natural dentro de sua proposta de trabalho. A artista acreditava que a cultura popular brasileira e a cultura do índio estavam associadas à geometria e, portanto, não compreendia porque o espaço tropical devia estar necessariamente associado à informalidade (Rodrigues, 2009, p. 99).

Criadora da identidade visual da marca Piraquê, logotipo que até hoje é utilizado exatamente como foi concebido, o trabalho de Lygia Pape é um excelente exemplo de como o design pode se relacionar com os povos indígenas, sem se apropriar da cultura e da expressão de um povo originário. Como pontua Rodrigues (2021, p. 100),

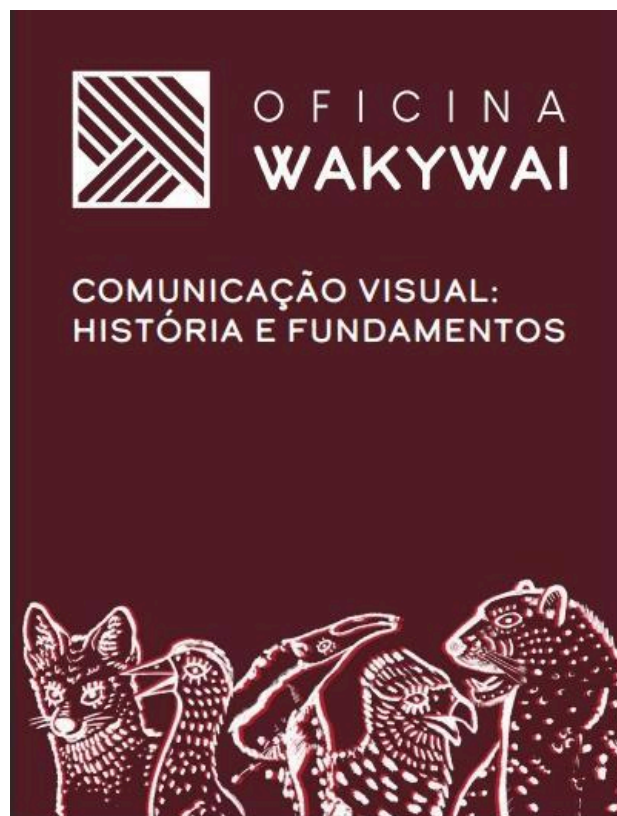
Algo que poderia ser mais facilmente conseguido com a conexão com povos indígenas que desde sempre mostraram uma enorme ligação à Natureza e um enorme respeito no seu tratamento. Descolonizar o design só é possível através do questionamento dos sistemas vigentes e na compreensão de que a colonialidade, o capitalismo e a branquitude são resultados da modernidade -

que segundo a California College of the Arts (2019) - foi o primeiro grande projeto de design global (Rodrigues, 2021, p. 100).

Nesse sentido, para a formulação dos pôsteres é fundamental se ater aos elementos gráficos e à técnica de comunicação visual. Para isto é importante a consulta do conhecido livro na área da pesquisa visual, *Sintaxe da linguagem visual*, de Donis A. Dondis (1997), onde a autora elenca os principais elementos visuais básicos, como o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a escala, a textura, a dimensão e o movimento.

Para relacionar tais elementos visuais com grafismos indígenas, a Rede WakyWai utilizou Dondis (1997) como referência para a *Oficina Wakywai*, projeto realizado em 2021 pelo Instituto Internacional de Educação do Brasil, que levou oficinas de comunicação para jovens indígenas de Roraima para a criação de cartazes, cards para redes sociais, vídeos e podcasts (Haru, 2023), sintetizando de maneira objetiva os procedimentos para a elaboração de uma boa peça gráfica visual (Figura 7).

Figura 7 - Material elaborado para a oficina WakyWai.



Fonte: Haru, 2023.

Avançar nestes pontos de elaboração do pôster levam a uma melhor disposição dos elementos em um *layout*. Fuentes (2009, p. 56) teoriza que “o *layout* é a concretização do projeto, sua apresentação em público deve ser a representação mais fiel possível de uma ou mais ideias com respeito ao projeto em andamento”, concluindo na geração da arte final. Ainda segundo o autor, a arte final é composta de todos os elementos reais ou virtuais necessários para a canalização, cuja concretização é a matéria constitutiva.

Desse modo, este trabalho visa, então, percorrer todas essas etapas conceituais e teóricas para compreender os grafismos originários, sua abstração e o caminho da produção de um processo criativo próprio, respeitando os saberes e a cultura do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.

3 METODOLOGIA

A metodologia está dividida em três momentos:

- 1) **Relato de experiência**, com o intuito de compreender como o design e a natureza podem se relacionar em um processo criativo;
- 2) **Estudo iconográfico** dos grafismos e iconografias indígenas do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira;
- 3) **Produção de pôsteres**, onde serão aplicados os conhecimentos produzidos em um processo criativo próprio sob o olhar do design.

Para o relato de experiência, será contada a vivência da presente pesquisadora no Programa de Mentoria em Design e Memória Gráfica Indígena, bem como suas aproximações com o povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira. Para tanto, será aplicada uma metodologia adaptada de pesquisa qualitativa etnográfica, precisamente pela sua característica flexível e intuitiva. Como explica Lorgus e Odebrecht (2011), a pesquisa qualitativa é subjetiva e ajuda a compreender as necessidades do estudo científico; o campo de coleta de dados é realizado e interpretado pelo próprio pesquisador.

A metodologia da etnografia foi concebida originalmente no âmbito da Antropologia, mas atualmente é bastante utilizada no Design, como esclarece Fialho (2014, p. 3):

No design, a etnografia é utilizada para entender a visão de mundo de muitos grupos de diferentes contextos socioculturais. Isto é, por meio de observação, conversação e reflexão, busca-se entender o que as pessoas fazem e porque fazem, considerando o seu ponto de vista e os elementos que podem influenciar nas suas ações e comportamentos (Fialho, 2014, p. 3).

Sendo o Design uma matéria interdisciplinar, a utilização da análise etnográfica é feita com algumas diferenças de seu uso original. De acordo com Fialho (2014), o Design e a Antropologia possuem objetivos diferentes: na Antropologia, a importância maior do etnógrafo é compreender a experiência exatamente como se reflete nas formas de vida de diversas comunidades, enquanto no Design tem o foco em desenvolver artefatos que sejam aplicados para estruturar as atividades dessa comunidade.

Outro aspecto é o tempo disponível para realizar a pesquisa, uma vez que designers têm um prazo limitado para realizar a pesquisa em meio a outras pesquisas realizadas ao longo do processo (Fialho, 2014). Assim, o Design propõe a manter seu ritmo, entendendo suas especificidades, o caráter imersivo da metodologia etnográfica e seus aprendizados. Segundo Metello (2018), para que a imersão no problema seja bem-sucedida e mantenha seu caráter etnográfico, é preciso que seu passo a passo combine três ações:

- **Observar:** ver as pessoas e seus comportamentos no contexto da experiência em que queremos nos aprofundar;
- **Interagir:** entrevistar pessoas por meio de encontros, agendados ou não;
- **Imergir:** experimentar o que a pessoa vivencia.

Para o estudo iconográfico, serão analisados sete grafismos indígenas presentes no livro *Entre Traços e Memórias Tremembé: Aldeia Córrego João Pereira*, produzido pelo Programa de Mentoria em Design e Memória Gráfica Indígena da KUYA – Centro de Design do Ceará, em 2024. A metodologia utilizada será uma mesclagem de dois métodos: o de Buggy (2018) e o de Panofsky (2007).

No livro *Memória Gráfica no Agreste*, Buggy (2018) dispõe de uma sequência de sete etapas do método que o próprio criou, mostrando-se completa para seu objetivo de criação de *dingbats* (Figura 8).

Figura 8 - Sete etapas do método criado por Buggy.

Buggy
1. Entender o objeto
2. Mapear as fontes de pesquisa
3. Definir escopo do projeto, validar escopo com cliente, Definir equipe / fornecedores
4. Coletar material, Entrevistar pessoas
5. Analisar material, Elencar ícones
6. Produzir relatório parcial, Desenhar ícones, Testar ícones, Produzir identidade visual
7. Validar design com cliente, projetar peças gráficas, Acompanhar produção

Fonte: Elaboração própria com base em Buggy (2018).

Como o presente estudo não envolve clientes nem fornecedores, serão aplicadas somente as etapas de: entender o objeto; mapear fontes de pesquisa; coletar material, entrevistar pessoas; analisar material, elencar ícones; testar ícones; projetar peças gráficas. Para a etapa de “analisar material”, será incorporado o Método Iconológico de Panofsky (2007), que constitui um processo de identificação, descrição e análise do significado das imagens (Casimiro, 2016).

Conforme Panofsky (2007), o Método Iconológico é dividido em três etapas: Pré-Iconográfico, Análise Iconográfica e Análise Iconológica. A etapa Pré-Iconográfica consiste em fazer uma descrição clara e efetiva a fim de descrever formalmente elementos naturalmente reconhecíveis para um maior número de pessoas. Nessa descrição objetiva, são identificados, por exemplo, formas, objetos, cores etc., existindo um conhecimento prévio de familiaridade com o objeto.

Em seguida, a etapa Análise Iconográfica tem como objetivo descobrir o tema associado à iconografia, ou seja, identificar e contextualizar o tema, os motivos, as figuras e os episódios representados a partir de tradições culturais, símbolos e alegorias, onde há o conhecimento de fontes literárias e uma familiaridade com temas e conceitos específicos (Casimiro, 2016; Panofsky, 2007). Por último, tem-se a etapa Análise Iconológica, onde há uma intuição sintética, buscando na história, na cultura e nos símbolos da obra uma compreensão mais profunda e subjetiva,

levando em consideração sociedade, cultura, história, espiritualidade, local de onde advém, personalidade etc. (Casimiro, 2016).

Para a coleta de dados, serão utilizadas as pesquisas bibliográfica e documental, utilizando-se de fontes como diários, livros, artigos, produções audiovisuais do povo Tremembé e relatos orais gravados da palestra do Programa de Mentoria em Design e Memória Gráfica Indígena com todos os participantes da experiência.

Além disso, será realizada uma entrevista semiestruturada com Rodrigo Tremembé, liderança indígena do povo Tremembé e mentor do Programa. As entrevistas semiestruturadas combinam perguntas abertas e fechadas, onde o informante tem a possibilidade de discorrer sobre o tema proposto, permitindo uma maior flexibilidade na condução dos diálogos e, conseqüentemente, contribuindo para uma maior aproximação (Boni; Quaresma, 2005).

A partir dos conhecimentos adquiridos no relato de experiência e no estudo iconográfico, serão elaborados quatro pôsteres impressos para analisar o impacto desta prática no processo criativo usado pela pesquisadora em seu cotidiano. Para tanto, será utilizada como referência Dondis (1997), com inspirações nos trabalhos de Buggy (2021), Finizola (2013) e Lygia Pape.

Para um melhor entendimento, a Figura 9 dispõe de uma síntese da metodologia elaborada.

Figura 9 - Síntese da metodologia do estudo.



Fonte: Elaboração própria.

Em destaque, estão os três momentos metodológicos da pesquisa, apresentados no início da sessão, com suas respectivas referências. O passo a passo foi idealizado unindo os métodos de Buggy (2018) e Panofsky (2007), garantindo uma investigação aprofundada dos grafismos e das iconografias do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.

4 RELATO DE EXPERIÊNCIA

A KUYA – Centro de Design do Ceará realizou, entre agosto e outubro de 2024, o Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena, um intercâmbio de experiências entre saberes ancestrais e o trabalho com design gráfico. Com o objetivo de promover e valorizar a memória do território e a cultura do design cearense, a iniciativa propôs o registro da iconografia do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira por meio da catalogação dos grafismos e das pinturas indígenas, além de seus respectivos significados.

O Programa tinha como mentor Rodrigo Tremembé, designer, estilista de moda indígena, ilustrador, escritor e arte educador da Aldeia Córrego João Pereira. Para formar a equipe, foi aberto o Edital de Seleção de Bolsistas Mentorados nº 024/2024, que selecionou mais três participantes: dois indígenas da referida aldeia, Jaiza e Iraê Tremembé, e uma estudante do curso de Design – vaga ocupada por mim. Além destes, a equipe de profissionais da KUYA participou ativamente, oferecendo suporte ao desenvolvimento do Programa, promovendo trocas de conhecimento e disponibilizando estrutura física para a utilização de computadores, reuniões e encontros voltados à produção do artefato gráfico.

O início da experiência ocorreu via *Google Meet*, em uma primeira reunião para nos conhecermos e entendermos as particularidades de cada um. De modo geral, Rodrigo Tremembé atua com moda, design e produções artísticas; Jaiza com educação indígena e ativismo LGBTQIA+; e Iraê com cultura, mobilização social e movimentos de juventude indígena. Foi perceptível que todos os participantes Tremembé tinham o firme propósito de fortalecer suas tradições e práticas ancestrais. Assim, inicialmente, foi firmado o compromisso coletivo de se cumprir tarefas semanais com o objetivo de fazer o levantamento iconográfico do povo Tremembé.

Em um dos cronogramas salvos, foram listadas as seguintes tarefas: Nomes e Traduções; Simbologias e Significados; Origens e Narrativas; Torém e Cultura Tremembé; Expansão Iconográfica. As iconografias foram levantadas presencialmente por Rodrigo, Jaiza e Iraê na Aldeia Córrego João Pereira, com reuniões em locais abertos de contato imediato com a natureza e entrevistas com lideranças e idosos da aldeia. Posteriormente, os materiais coletados eram repassados para o restante da equipe. Em paralelo, eu pesquisava referências sobre a temática, tanto *online* quanto presencialmente, a partir de visitas a bibliotecas e museus em Fortaleza (Figura 10).

Figura 10 - Livros de referência alugados em bibliotecas.



Fonte: Acervo pessoal.

Ainda neste momento inicial, foram se consolidando certas observações e demandas. Por exemplo, no Edital do Programa de Mentoria foi informado que seriam produzidos artefatos gráficos, mas sem uma definição específica do formato. Com a significativa quantidade de grafismos recolhidos e criados no primeiro mês,

constatou-se a necessidade do artefato gráfico ser formalmente um livro, já que os materiais eram bastante densos. Outro ponto importante que contribuiu para essa decisão foi a intenção de disponibilizar de maneira física o artefato gráfico para todo o aldeamento, principalmente para as escolas indígenas.

No segundo mês, foram discutidas questões mais formais relacionadas à impressão, como o formato do livro, o tipo de papel, a inclusão ou não de fotografias ou se o conteúdo seria composto apenas pelos grafismos, a possibilidade de adotar uma oralidade narrativa em primeira pessoa, e como a diagramação poderia dar conta de expor todo o conteúdo da pesquisa. Também foi cogitada a produção de um marcador de livro, ideia posteriormente descartada por questões de custo, já que seriam muitas cópias a serem impressas.

Além disso, considerou-se a anexação de links para ampliar o acesso à riqueza cultural da aldeia. Por meio do grupo criado no *WhatsApp*, os Tremembé se comunicavam com todos os envolvidos no projeto, enviando ideias e sugestões sobre o que poderia compor o livro, como a utilização de *QR Codes* para acessar canções publicadas no canal da aldeia no *YouTube*. Também foi identificada a necessidade de incluir um glossário, a fim de explicar os diversos termos da cultura Tremembé para pessoas não nativas.

Com relação ao título, os participantes Tremembé esboçaram previamente algumas sugestões, que foram levadas para reunião e discutidas por toda a equipe. Após alguns debates, o título escolhido foi *Entre Traços e Memórias Tremembé: Aldeia Córrego João Pereira*, que sintetiza com excelência o objetivo, o conteúdo e o processo criativo da obra, baseados no registro de grafismos e de memórias ancestrais advindas de sonhos, da espiritualidade e/ou do diálogo com os idosos.

Ainda no segundo mês, iniciei os testes de diagramação. Procurei por uma fonte que desse um efeito de manualidade, tão presente na obra, mas com um grafismo mais definido e menos experimental. Pensei ainda na combinação de cores, considerando as mais utilizadas nos grafismos indígenas do povo Tremembé: o vermelho e o preto. Nesse sentido, testei a utilização das duas cores, somente do preto, somente do vermelho e avaliei a introdução de novas cores.

No dia 28 de setembro, foi organizado o primeiro encontro presencial da equipe, que culminou na realização de uma palestra na KUYA, aberta ao público, sobre a experiência no Programa de Mentoria (Figura 11). Na ocasião, o mentor Rodrigo Tremembé e os bolsistas Jaiza e Iraê Tremembé foram responsáveis por

comentar sobre os grafismos, os processos de criação e as tradições culturais relacionadas. Por outro lado, eu fui responsável por apresentar a perspectiva do design, mostrando as minhas referências e o meu processo criativo para a elaboração do artefato gráfico.

Figura 11 - Convite para a palestra.



Fonte: Acervo pessoal.

Dentre as minhas percepções, destaquei a responsabilidade de projetar um livro que reúne uma sabedoria ancestral ampla e que é de grande relevância para a disseminação desses conhecimentos ao público interessado. Ressaltei, ainda, o cuidado necessário na pesquisa de referências, pois é preciso sensibilidade e habilidade para pensar uma estrutura de livro que dialogue com a poética que o envolve e que será lido por pessoas de diferentes faixas etárias, em pelo menos 25 aldeias, incluindo escolas indígenas.

No terceiro mês, minha principal atribuição foi de fato a diagramação e o fechamento do arquivo. Com relação ao formato do livro, optei pelo quadrado, tamanho 20x20cm, visto que as minhas duas principais referências de livro (*Kusiwa: Pintura Corporal e Arte Gráfica Wajãpi e Amoribats*) apresentam esse mesmo *layout*. Já com relação às cores, optei por utilizar o vermelho e preto, uma vez que são as

cores utilizadas nos grafismos indígenas e remetem à pigmentação natural – o vermelho é feito a partir do urucum e o preto do jenipapo, frutos que dão no território.

Com o fechamento parcial do livro, foi organizado o seu pré-lançamento na Aldeia Córrego João Pereira, primeiro e único momento em que toda a equipe esteve junta no território Tremembé. O pré-lançamento fez parte da programação da Festa do Caju, realizada no dia 30 de outubro de 2024. A Festa do Caju é uma celebração anual extremamente importante para a Aldeia Córrego João Pereira, que destaca o cajueiro na cultura Tremembé, abordando aspectos como segurança alimentar, economia local e espiritualidade. Ademais, ocorreram diversas outras atividades coletivas, como competições e consumo de alimentos que contém o caju em seu cerne. Nas Figuras 12 e 13, registros da participação da equipe do Programa de Mentoria na Festa do Caju.

Figura 12 - Apresentação do Programa de Mentoria na Festa do Caju.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 13 - Parte da equipe do Programa de Mentoria na Festa do Caju.



Fonte: Acervo pessoal.

A diagramação final foi realizada de forma híbrida, com trabalho mais intenso e concentrado na última semana. Meu trabalho contou com a supervisão dos designers residentes da KUYA, que acompanharam e deram continuidade ao processo de finalização. Vale destacar que, embora eu tenha diagramado todo o livro, o prazo de três meses para o encerramento do Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena mostrou-se insuficiente para que o projeto fosse finalizado totalmente por mim. Desse modo, mesmo após o fim do Programa, parte da estrutura do artefato gráfico foi revisada e editada pela equipe da KUYA.

O lançamento do livro *Entre Traços e Memórias Tremembé: Aldeia Córrego João Pereira* foi realizado no Centro de Design do Ceará, no dia 17 de maio de 2025, promovendo um encontro de design decolonial e político. A ação contribui com a valorização da memória indígena e a promoção de políticas públicas voltadas aos povos originários do Ceará (Negrê, 2025). O momento, além de reunir todos os participantes do Programa de Mentoria, teve a presença da Cacika Irê, secretária dos Povos Indígenas do Ceará, e Luisa Cela, secretária de Cultura do Ceará. Na Figura 14, os artefatos gráficos produzidos nas mãos de Rodrigo Tremembé, e na Figura 15, a minha participação no lançamento da obra.

Figura 14 - Artefatos gráficos produzidos pelo Programa de Mentoria.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 15 - Evento de lançamento do livro.



Fonte: Acervo pessoal.

Colaborar com esse projeto foi uma experiência única, que contribuiu para a expansão da minha percepção sobre a natureza, dos ambientes que pertencem, além da construção de um processo criativo que valoriza a regionalidade. Um aspecto que me marcou bastante foi a preocupação dos jovens Tremembé em manter suas tradições vivas, como a encantaria², a sabedoria dos *troncos velhos*³, os materiais e as tintas naturais, além do diálogo crítico e criativo com a tecnologia, como na utilização de *smartphones*, câmeras fotográficas e mesas de desenho digitalizadoras, integrando o ancestral com o tecnológico e o contemporâneo.

O Programa de Mentoria foi uma excelente e transformadora iniciativa da KUYA, que possibilitou a conexão de jovens lideranças⁴ do povo Tremembé com estudantes de Design, fortalecendo práticas decoloniais, de conservação e de promoção da memória gráfica cearense.

5 ESTUDO ICONOGRÁFICO

Foram selecionados sete grafismos e iconografias indígenas do povo Tremembé, contidos no livro *Entre Traços e Memórias Tremembé Aldeia Córrego João Pereira* (Tremembé *et al.*, 2024). Utilizando-se de fontes bibliográficas variadas, citadas anteriormente, foram coletadas informações sobre os elementos, as combinações, os significados, as tradições, a cultura e o processo criativo que envolvem tais representações indígenas. Para complementar e enriquecer o processo investigativo, no dia 26 de junho de 2025 foi conduzida uma entrevista via *Google Meet* com Rodrigo Tremembé – mentor e um dos autores da obra. O roteiro semi-estruturado da entrevista está disponível no Apêndice A.

A partir dos materiais coletados, os grafismos e iconografias indígenas foram analisados a partir do Método Iconológico de Panofsky (2007). Os resultados serão

² Encantaria é uma prática espiritual central na cultura do povo Tremembé. Acredita-se que os encantados se manifestam de várias formas, como Mãe d'Água, Guajara, Assobiador etc. Pessoas importantes para o povo Tremembé também se tornam encantados após sua passagem para o plano espiritual. As práticas incluem rituais com bebidas sagradas, rezos, cânticos e plantas medicinais, que os conectam ao mundo espiritual e à natureza (Tremembé *et al.*, 2024).

³ No povo Tremembé, troncos velhos referem-se aos idosos, guardiões da sabedoria ancestral. Eles são livros vivos da história, transmitindo conhecimentos essenciais que permitem às novas gerações gerar frutos e manter viva a identidade e cultura indígenas (Tremembé *et al.*, 2024).

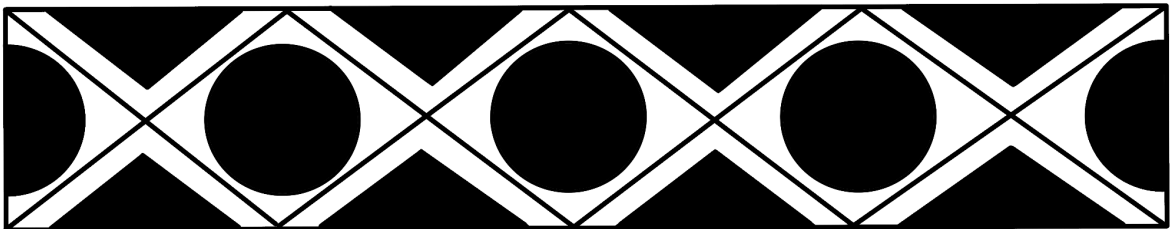
⁴ No povo Tremembé, é quem guia de forma horizontal, ao lado da comunidade. São fundamentais para a organização social e territorial, sempre atuando com diálogo e respeito, sem se colocar acima dos demais (Tremembé *et al.*, 2024).

apresentados a seguir, onde cada tópico constitui um grafismo indígena do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.

5.1 Birro

O grafismo Birro (Figura 16) foi criado por Jaiza Tremembé a partir de adaptações nas tradições dos mais velhos. A simbologia é “Aliança”.

Figura 16 - Birro, grafismo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.



Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

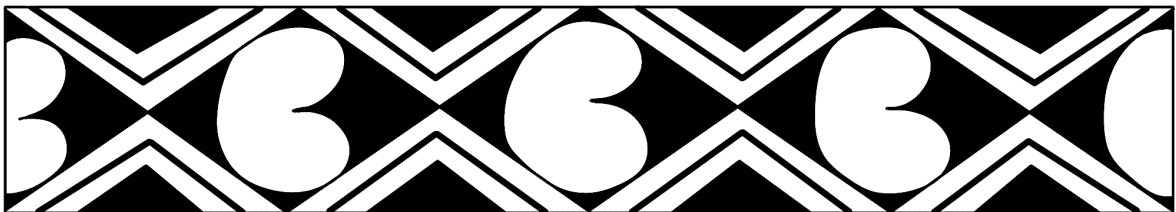
- **Análise Pré-Iconográfica:** A composição é um padrão repetitivo horizontal, com formas geométricas em preto e branco. O grafismo completo está dentro de uma forma retangular. Nas extremidades superior e inferior, há triângulos (ou metade de losangos) preenchidos na cor preta. No centro da composição, há círculos preenchidos na cor preta, e ao redor há losangos com traços finos e vazados na cor preta.
- **Análise Iconográfica:** Os losangos se conectando na repetição causam um efeito de união. Visto de cima, o padrão lembra escamas, com formas geométricas que podem remeter à ideia de simetria e harmonia visual. O nome “birro”, dado ao grafismo, tem origem do linho do birreiro, uma palmeira do Litoral Oeste, que contém uma fibra natural utilizada na alimentação e na produção de artesanatos, como anéis, brincos, colares, tapetes e redes.
- **Análise Iconológica:** O grafismo Birro é inspirado em tradições dos mais velhos do povo Tremembé, que pintavam seus corpos com esse padrão antes de participar do Torém, a dança sagrada do povo Tremembé. O grafismo tem a simbologia de aliança e reafirma a importância da preservação da memória,

das tradições dos antepassados do povo Tremembé e do fortalecimento dos laços que os unem.

5.2 Canhungá

O grafismo Canhungá (Figura 17) foi criado por Rodrigo Tremembé a partir de inspirações no caju. A simbologia é “Colheita e Partilha”.

Figura 17 - Canhungá, grafismo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.



Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

- **Análise Pré-Iconográfica:** A composição é um padrão repetitivo horizontal, com formas geométricas em preto e branco. O grafismo completo está dentro de uma forma retangular. Nas extremidades superior e inferior, há triângulos (ou metade de losangos) na cor preta, com traços pretos em um fundo branco próximos de dois dos seus lados. No centro, há losangos completos preenchidos na cor preta e, no meio deles, há o formato de uma semente ou embrião.
- **Análise Iconográfica:** A forma de “semente” representa a castanha-de-caju, que tem uma identidade nordestina muito forte, uma vez que é um fruto que se dá em abundância em solo cearense, sobretudo no litoral. A forma “embrionária” nos remete ao nascimento, pertencimento. No geral, o grafismo faz pensar na terra, na alimentação, nos frutos. A repetição dos elementos cria uma ideia de continuidade, comum em padrões que têm função ritualística ou cosmológica. O cajueiro e o caju fazem parte da identidade do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, fazendo parte de celebrações, tradições e cânticos. O caju e a castanha-de-caju são umas das principais fontes de alimento e renda da aldeia, além de terem um significado

espiritual. Por exemplo, é a partir do caju que se faz o *mokororó*, bebida sagrada consumida no ritual do Torém.

- **Análise Iconológica:** O grafismo Canhungá faz referência à origem da cosmovisão⁵ do povo Tremembé e tem a simbologia de “Colheita e Partilha”. Em uma das narrativas de origem do povo Tremembé, diz-se que o nascimento dos primeiros Tremembés “[...] se origina na aldeia da praia, na região de Almofala, onde nos transformamos em cajueiros durante os seis meses de inverno e voltávamos a ser indígenas nos meses de verão”. Na Figura 18, Rodrigo Tremembé pintou o Encantado Canhungá, com aplicações do grafismo canhungá.

Figura 18 - Encantado Canhungá, por Rodrigo Tremembé.



Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

⁵ Cosmovisão é como o povo Tremembé entende e se conecta com o mundo. Ela orienta a relação com a natureza, os ancestrais e o ciclo da vida. Através dela, sabe-se quando plantar, pescar e como honrar a espiritualidade, sempre guiados por essa conexão profunda com tudo ao redor (Tremembé *et al.*, 2024).

5.3 Îasi

O grafismo Îasi (Figura 19) foi criado por Rodrigo Tremembé a partir de um sonho que teve. A simbologia é “Ciclos e Fertilidade”.

Figura 19 - Îasi, grafismo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.

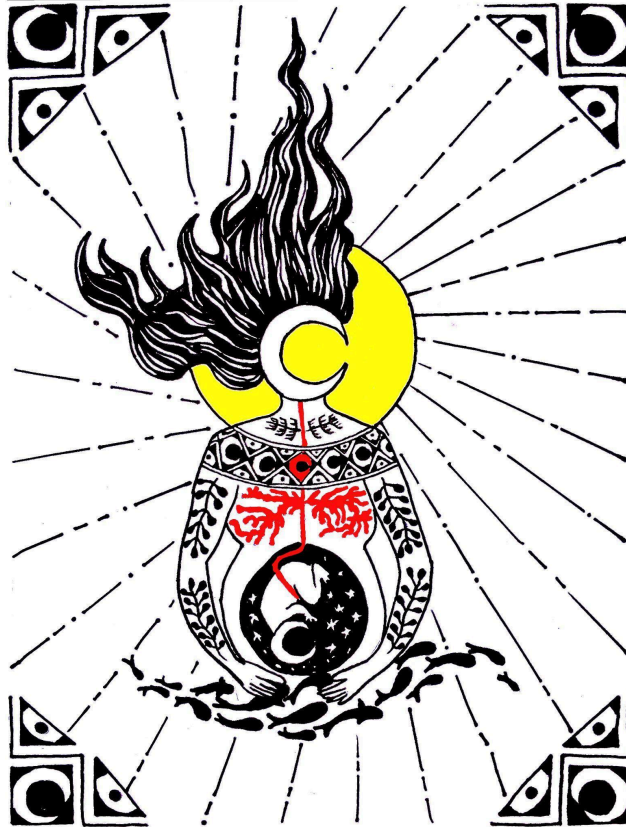


Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

- **Análise Pré-Iconográfica:** A composição é um padrão repetitivo horizontal, com formas geométricas em preto e branco. O grafismo completo está dentro de uma forma retangular. Nas extremidades superior e inferior, há triângulos (ou metade de losangos) na cor preta. Dentro deles, há retângulos curvos vazados em branco, com um círculo central em preto. No centro do grafismo, há losangos maiores na cor preta, preenchidos por um formato em “C” em destaque na cor branca, sempre virados na mesma direção. Entre os triângulos e losangos maiores, há um espaço vazio em branco, dando a impressão de que cada uma dessas formas é enquadrada por um “X” branco, gerando uma composição rítmica e contínua.
- **Análise Iconográfica:** O formato em “C” facilmente remete ao formato da Lua crescente, que traz significados etéreos, místicos. Pela sua repetição, reforça ainda um tom rítmico, de ciclos. Os elementos superiores e inferiores lembram formas semelhantes a olhos estilizados, ou até mesmo à parte superior de uma cabaça. Para o povo Tremembé, as fases lunares são guias que orientam, visto que influenciam os ciclos da terra e dos corpos, revelando o momento certo para plantar, colher e pescar.
- **Análise Iconológica:** O grafismo Îasi, que significa “Lua”, tem a simbologia de “Ciclos e Fertilidade”, remetendo aos ciclos da vida. A combinação dos elementos lunares também são um lembrete de que, assim como a Lua, a

vida humana também passa por fases, estando em constante transformação. Na Figura 20, Rodrigo Tremembé pintou o Encantado Îsã, com aplicações do grafismo Îsã.

Figura 20 - Encantado Îsã, por Rodrigo Tremembé.

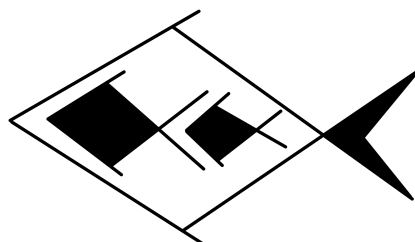


Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

5.4 Inha

O grafismo Inha (Figura 21) foi criado por Iraê Tremembé a partir de inspirações nas águas. A simbologia é “Caminho das Águas e dos Peixes”.

Figura 21 - Inha, grafismo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.



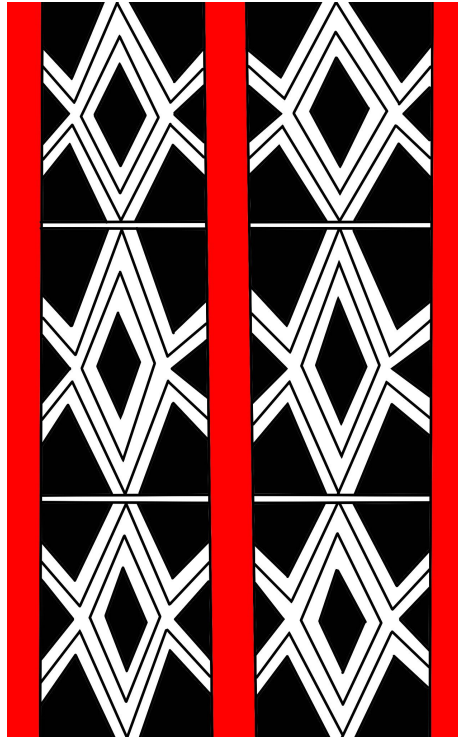
Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

- **Análise Pré-Iconográfica:** A imagem monocromática é construída por traços finos formando um losango vazado, com as linhas que formam o primeiro triângulo passando um pouco o encaixe do losango. Acoplado a esse losango, na parte final à direita, há uma outra forma que lembra o símbolo matemático de menor (<) preenchido na cor preta. Dentro do primeiro losango mencionado, há outros dois losangos menores preenchidos da cor preta, acoplados ao sinal de menor (<) em traço fino preto. O primeiro maior e o segundo um pouco menor, como que se encaixassem. Os dois losangos estão em sequência e em escala (um maior e outro menor).
- **Análise Iconográfica:** O losango maior remete ao formato do corpo de um peixe, enquanto que o sinal de menor (<) acoplado ao losango remete à barbatana do peixe, indicando caminho ou direção. A forma fluida de peixe, animal de águas doces e salgadas, remonta também ao fluxo de ir e vir. Os “peixes” de escalas diferentes dentro do “peixe” maior podem evocar a ideia de crescimento, transformação e transmutação. A Aldeia Córrego João Pereira é banhada por um braço d’água que vem de uma lagoa. Quando as chuvas a enchem, a lagoa transborda e enche o córrego, trazendo peixes, alimentos e fartura.
- **Análise Iconológica:** O grafismo Inha significa caminho das águas e dos peixes e reflete a profunda conexão entre o povo Tremembé e as águas que os cercam. O fenômeno natural de águas que passam e se renovam também significa para a aldeia uma metáfora para os ciclos de sua própria existência. O grafismo contém a representação de um peixe com dois filhotes, que simboliza continuidade e novas vidas para a aldeia.

5.5 Jabuti

O grafismo Jabuti (Figura 22) foi criado por Rodrigo Tremembé a partir de um sonho. A simbologia é “Ancestralidade, Longevidade e Tempo”.

Figura 22 - Jabuti, grafismo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.



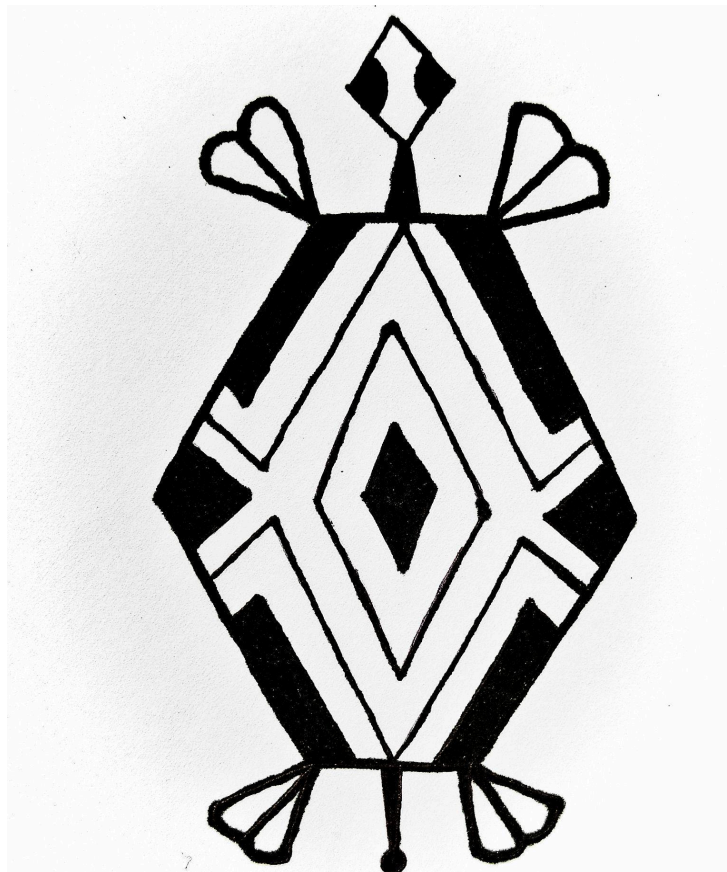
Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

- **Análise Pré-Iconográfica:** O grafismo completo está dentro de uma forma retangular vertical, composto por uma repetição vertical de figuras geométricas. A unidade visual básica é formada por três losangos concêntricos (um dentro do outro), dispostos na vertical, com traços brancos sobre um fundo preto. Cada losango é cruzado por linhas diagonais duplas que se estendem para os cantos do quadro, formando um "X" irregular com espessura duplicada. Há uma forte simetria axial vertical e horizontal. As unidades estão separadas por linhas horizontais brancas, que dividem a composição em seções retangulares regulares. Nas laterais da composição, aparecem faixas verticais em vermelho intenso, que servem de moldura ou divisão entre colunas.
- **Análise Iconográfica:** Os losangos se conectam na repetição, lembrando tramas e caminhos com marcações bem definidas. Visto de cima, o grafismo apresenta um padrão que remete a escamas e couraças, tal como as do jabuti (Figura 23). Suas formas geométricas podem remeter à ordem, espaço

e simetria. O jabuti, assim como a tartaruga e o cágado, traz a dimensão do tempo por ser um animal que vive por mais de um século.

- **Análise Iconológica:** O grafismo Jabuti tem a simbologia de “Ancestralidade, Longevidade e Tempo”. O grafismo se deu através de um jabuti que apareceu em sonho para o Rodrigo Tremembé. Ao se aproximar, Rodrigo sentiu o aroma da sua bisavó e logo percebeu que o jabuti era a sua bisavó em uma forma encantada. No sonho, o jabuti estava nas raízes de um cajueiro que foi da bisavó, passou para a avó e agora é da mãe de Rodrigo Tremembé. Os três losangos concêntricos podem representar essa trindade, trazendo à tona um trecho do livro de referência que diz: *“raízes de um cajueiro, fortes e profundamente entrelaçadas, seguram o tempo e sua história”*.

Figura 23 - Pintura de um Jabuti, por Rodrigo Tremembé.

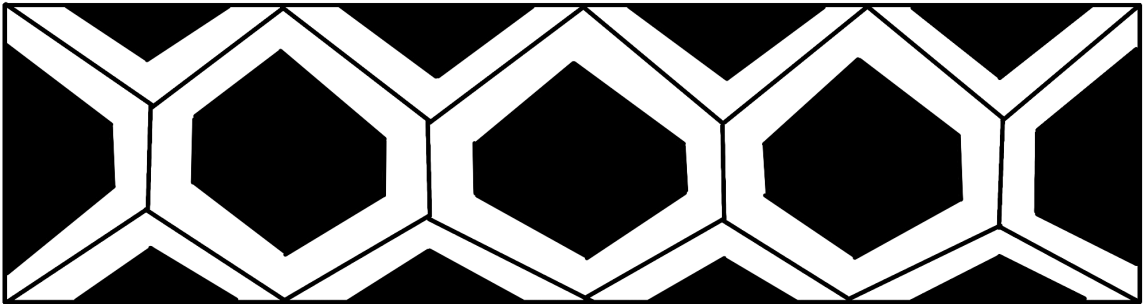


Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

5.6 Tatu

O grafismo Tatu (Figura 24) foi criado por Jaiza Tremembé durante uma oficina de criação da logomarca do Conselho Indígena do Córrego das Telhas. Inspirado no animal tatu, a simbologia é “Alimento Espiritual”.

Figura 24 - Tatu, grafismo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.



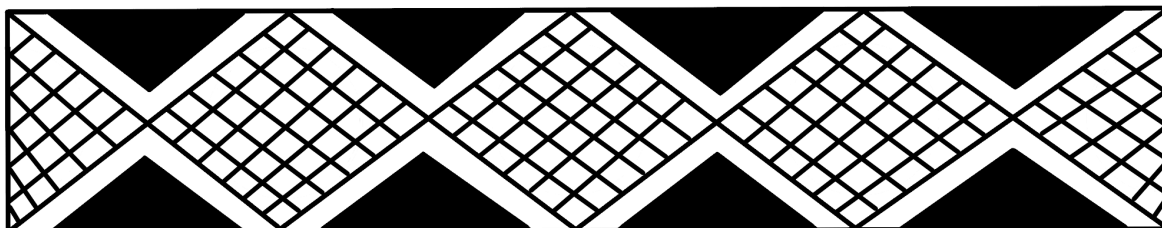
Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

- **Análise Pré-Iconográfica:** A composição é um padrão repetitivo horizontal, com formas geométricas em preto e branco. O grafismo completo está dentro de uma forma retangular. Nas extremidades superior e inferior, há triângulos ou metade de losangos. No meio do retângulo e mais distante de suas extremidades, há o formato geométrico de um hexágono irregular preenchido na cor preta. Ao seu redor, há outro hexágono de traços finos, gerando uma composição rítmica e contínua.
- **Análise Iconográfica:** Os hexágonos unidos dão efeito de conexão, ligação. Visto de cima, o padrão lembra escamas e couraças selvagens, tal como as do tatu. Suas formas geométricas podem remeter à ideia de ritmo. O grafismo simboliza o animal tatu, que faz parte da alimentação do povo Tremembé desde a chegada no território, em 1888. A caça exige paciência, conhecimento e profundo respeito pelo animal e equilíbrio da natureza.
- **Análise Iconológica:** O grafismo Tatu, para os Tremembé do Córrego João Pereira, representa os valores e as maneiras possíveis de viver em harmonia com a natureza, mantendo tradições e conhecimentos vivos.

5.7 Urupema

O grafismo Urupema (Figura 25) foi criado por Iraê Tremembé a partir de inspirações na farinhada. A simbologia é “Fartura”.

Figura 25 - Urupema, grafismo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira.



Fonte: Tremembé *et al.* (2024).

- **Análise Pré-Iconográfica:** A composição é um padrão repetitivo horizontal, com formas geométricas em preto e branco. O grafismo completo está dentro de uma forma retangular. Nas extremidades superior e inferior, há triângulos ou metade de losangos na cor preta. Em destaque, com o conjunto todo inclinado, há losangos vazados compostos em seu interior por pequenos losangos que se repetem, formando uma malha.
- **Análise Iconográfica:** O grafismo remete ao formato de tabuleiros, como xadrez ou damas. Esse formato também se assemelha a vários outros artefatos, como azulejaria, que traz um aspecto de união e multiplicidade através da repetição. Por ser vazada, o padrão se aproxima ao artefato da peneira. As peneiras fazem parte de uma importante prática cultural do povo Tremembé, as farinhadas. As farinhadas são momentos de fartura, com pratos tradicionais que os conectam às suas raízes, como o milho, o feijão, o gergelim e a mandioca.
- **Análise Iconológica:** O grafismo Urupema significa “peneira”, referindo-se à preparação de maneira coletiva, à agricultura familiar e aos quintais produtivos entre a aldeia e seus ancestrais.

5.8 Conversa sobre os grafismos do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira

A partir da entrevista semi-estruturada realizada com Rodrigo Tremembé, foram selecionados três questionamentos para serem apresentados aqui sobre aspectos marcantes dos grafismos do povo Tremembé, com o objetivo de se compreender mais profundamente o estudo iconográfico.

Um dos aspectos investigados foi a repetição de padrões, bastante presente nos grafismos analisados. Quando perguntado sobre o porquê das repetições, Rodrigo Tremembé respondeu:

“Antigamente a gente não utilizava o pincel, né? Então, se você está fazendo isso com palito, é meio que instintivo a gente ir fazendo as linhas retas. Então você começa a pensar tanto em linha reta, triângulos, quadrados e vai fazendo isso consecutivamente. Acho que vai seguindo muito da intuição e daquilo que a gente sente. Por isso que se torna esse padrão, simplesmente. Por exemplo, do Canhungá. como os outros também, você vê uma castanha. E a partir disso vem outra castanha, como se desse uma identidade de unidade mesmo, de ficar repetitivo, de seguir o que o palito comanda, né?”

As cores também constituem outro aspecto de destaque, principalmente porque estão ligadas à pigmentação natural. Nesse sentido, foi perguntado sobre a escolha das cores para a produção dos grafismos, cujo Rodrigo Tremembé respondeu:

“Na verdade, quando é uma arte, digamos assim, de design mesmo, se eu for pintar um artesanato, geralmente são essas tintas que são mais sintéticas, o que não é algo tão legal, porque dentro da nossa cultura, principalmente na região ali da Almofala, existe o Toá, que é uma pintura feita com o barro, o barro do mangue. Então, para nós é ancestral, a gente tem o costume de fazer o Toá, que é um barro que ele pode ter na cor vermelha, verde e no branco. Então essas cores, elas vêm da própria terra. São tingimentos naturais que utilizamos para pintar cerâmicas, para pintar paredes. Mas no caso aqui do córrego, a gente tem trabalhado com o que tem, né? Só que essa ideia de tingimento natural é algo que a gente pode também acessar,

né? Tanto no sentido de revitalizar aquilo que já tinha, porque os antepassados tinham essa cultura do barro, como também trazer para a atualidade mesmo. Saber mexer com a terra e a gente pode tá fazendo isso novamente.”

Foi ainda perguntado como tal processo criativo pode alcançar e beneficiar designers e pessoas não indígenas na construção dos seus próprios. Rodrigo Tremembé respondeu:

“Na verdade, nem sei bem o que responder sobre isso, porque a gente não tem tantas referências assim para criar a partir de algo de fora. Por exemplo, na questão do cubismo e do realismo, todas essas coisas que vêm com o decorrer do tempo, a gente aprende vindo de fora, porque o grafismo, a pintura, por exemplo, é algo ancestral. Por mais que a juventude muitas vezes ressignifica isso, vem trazendo novas formas gráficas para a atualidade, né? Só que a prática em si, a questão de pintar o corpo de narrativas a partir disso é algo ancestral, é algo que a gente não aprende lá fora, é algo que já tem dentro de nós. Por isso que a gente fala que a criação e o uso delas não é individual, por mais que, por exemplo, eu receba uma orientação, ou seja, um sonho, uma visão, ela não é algo meu, é algo que se manifesta ali e que vem do passado, que vem de outras gerações, de outros momentos. E eu acredito que no sentido de influenciar as pessoas é muito sobre apreciação mesmo, de entender que a gente tem uma arte gráfica, de que a gente tem uma cultura muito rica e que a gente pode estar usando. Então acredito que, nesse sentido de pessoa não indígena, beber dessa fonte de luz para compreender e apreciar é bem interessante, principalmente quando não há a questão da apropriação cultural, que é algo que a gente fala bastante. O uso adequado dessas formas gráficas dá para visibilizar, valorizar a partir do olhar de gente.”

Assim, o processo criativo do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira é composto por aspectos que trazem várias reflexões e que podem ser fonte de aprendizado para design cearense, sendo marcado por inspirações no território, na natureza e nos sonhos.

6 PROCESSO CRIATIVO

6.1 Diretrizes projetuais

O projeto será constituído por uma série de quatro pôsteres, compostos por elementos da natureza relacionados com as crenças, as tradições e as vivências da pesquisadora. Devido ao caráter da pesquisa ser teórico-prático e experimental, e por conversar com a cultura de um povo originário, as diretrizes do projeto se resumem em:

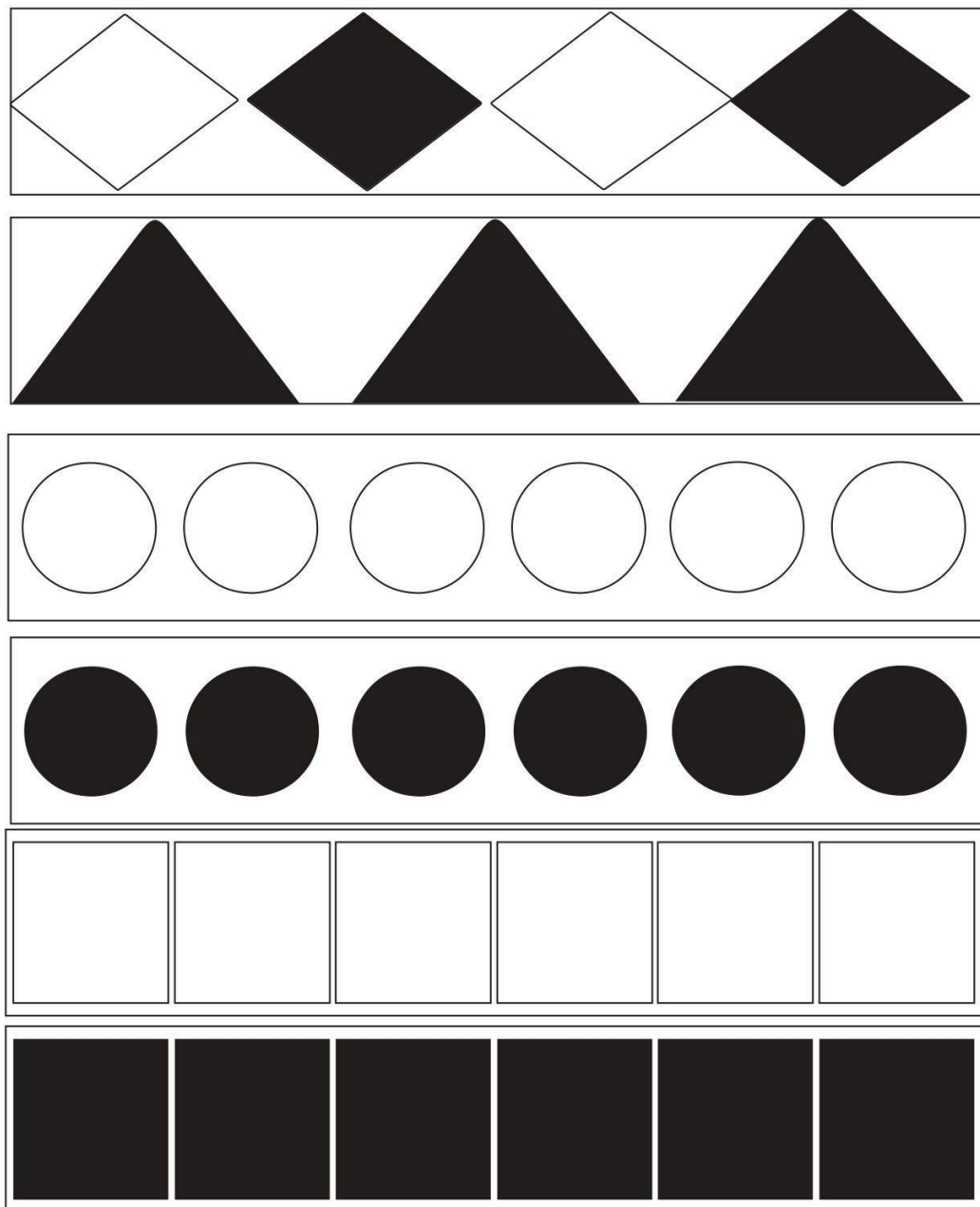
- Os pôsteres devem ser elaborados a partir dos conhecimentos gerados no estudo iconográfico. Os padrões de sintaxe visual identificados após a aplicação do Método Iconológico de Panofsky (2007) devem ser utilizados no processo criativo dos pôsteres. Também devem ser utilizadas apenas as cores que estão presentes nos grafismos e iconografias analisadas;
- Os grafismos e iconografias indígenas escolhidos para o estudo iconográfico precisam estar no livro *Entre Traços e Memórias Tremembé: Aldeia Córrego João Pereira*, além de terem sido comentados pelos participantes do povo Tremembé na palestra realizada na KUYA em 2024, disponível no *Youtube*;
- Os símbolos gráficos criados pela pesquisadora devem ser constituídos por formas geométricas básicas, fazendo-se uso da repetição das formas para marcar o ritmo, e devem ser vetorizados;
- No artefato final não devem ser utilizados os grafismos indígenas do povo Tremembé. A proposta do trabalho é facilitar o entendimento por meio da produção científica, dialogando com a comunidade tradicional em questão, valorizando o conhecer, o saber e o inspirar-se como parte do processo criativo. Para tanto, é preciso sempre reconhecê-los como detentores de suas artes;
- É necessário manter sempre contato com Rodrigo Tremembé, mentor do Programa de Mentoria em Design e Memória Gráfica Indígena.

Os pôsteres serão impressos no rolo em adesivo e depois cortados no formato A2 (42 x 59,4cm) na quantidade de uma unidade para cada pôster.

6.2 Concepção dos pôsteres

Para iniciar a criação dos pôsteres, foram separados elementos geométricos básicos que frequentemente aparecem nos grafismos do povo Tremembé: círculo, losango, triângulo e retângulo (Figura 26). A partir de então, foi possível fazer as primeiras combinações visuais.

Figura 26 - Formas geométricas básicas.

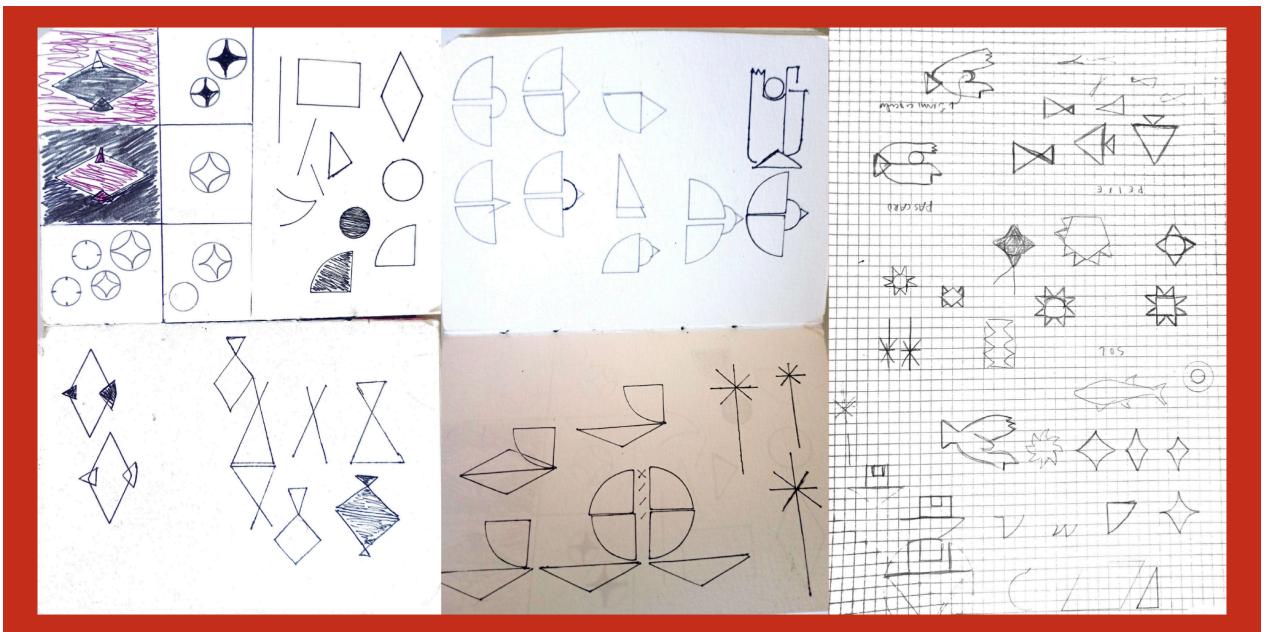


Fonte: Elaboração própria.

6.2.1 Sketches e desenhos vetoriais

Após a coleta das formas geométricas, foram realizados testes a lápis em uma folha blocada, procurando possíveis encaixes que formassem símbolos, abstrações e combinações de diversas maneiras para a composição dos elementos gráficos destinados a elaboração dos pôsteres. O processo seguiu as diretrizes projetuais propostas. Os *sketches* podem ser observados na Figura 27.

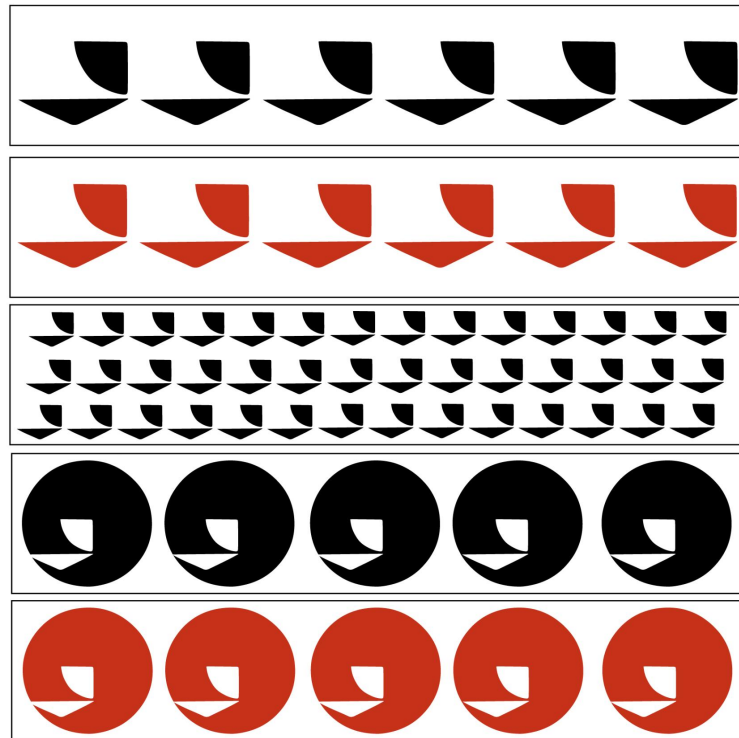
Figura 27 - Sketches.



Fonte: Elaboração própria.

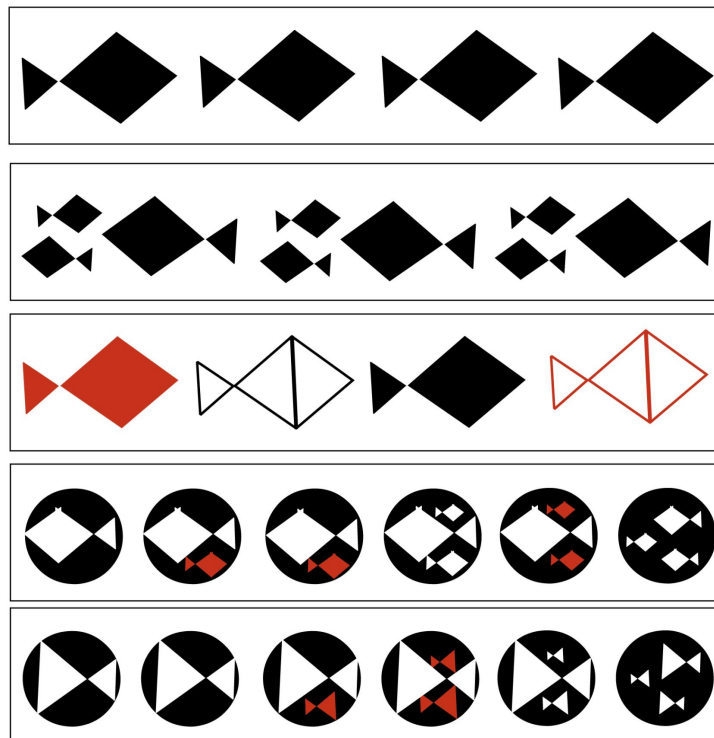
Desse modo, os componentes visuais formados foram pôr do sol, coqueiro, peixe, estrelas, pássaro e jangada. Os motivos e as simbologias por trás de cada um desses elementos serão apresentados no subtópico a seguir. Concluída essa etapa, as formas criadas foram vetorizadas (Figuras 28, 29, 30, 31, 32 e 33).

Figura 28 - Composição de formas geométricas vetorizadas inspirada em jangadas.



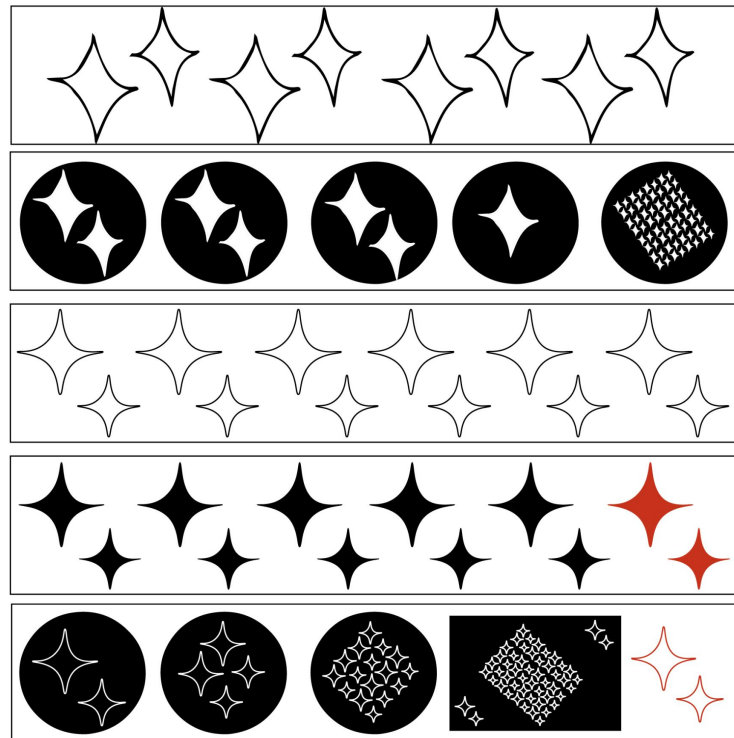
Fonte: Elaboração própria.

Figura 29 - Composição de formas geométricas vetorizadas inspirada em peixes.



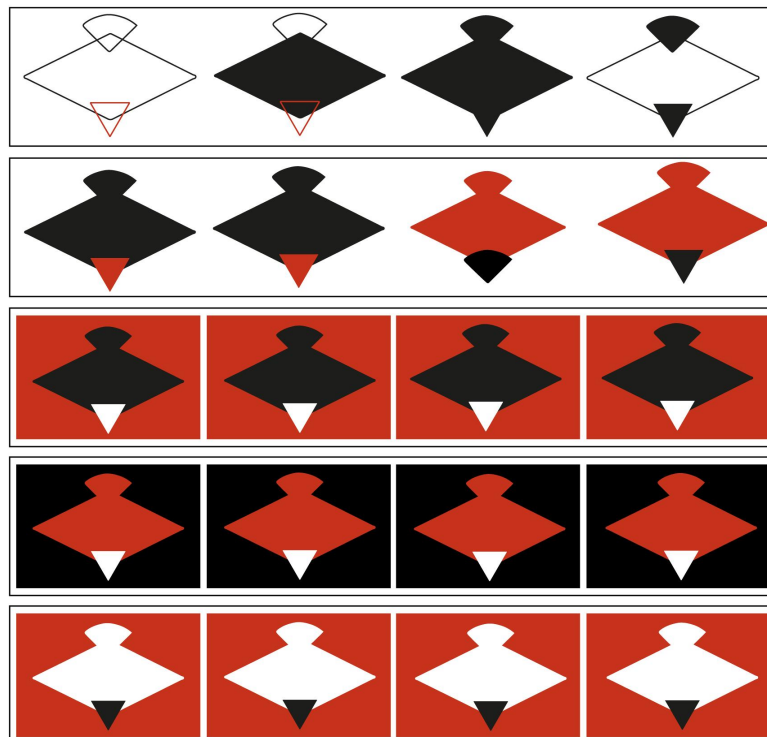
Fonte: Elaboração própria.

Figura 30 - Composição de formas geométricas vetorizadas inspirada em estrelas.



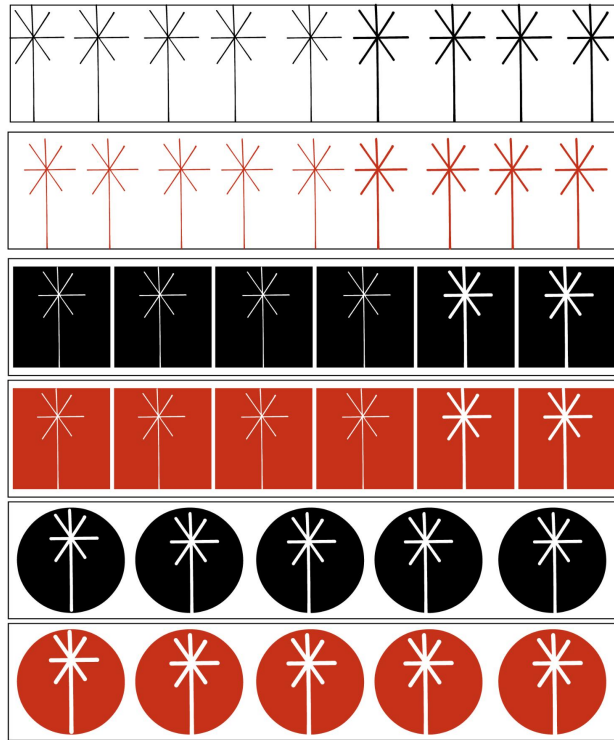
Fonte: Elaboração própria.

Figura 31 - Composição de formas geométricas vetorizadas inspirada em pássaros.



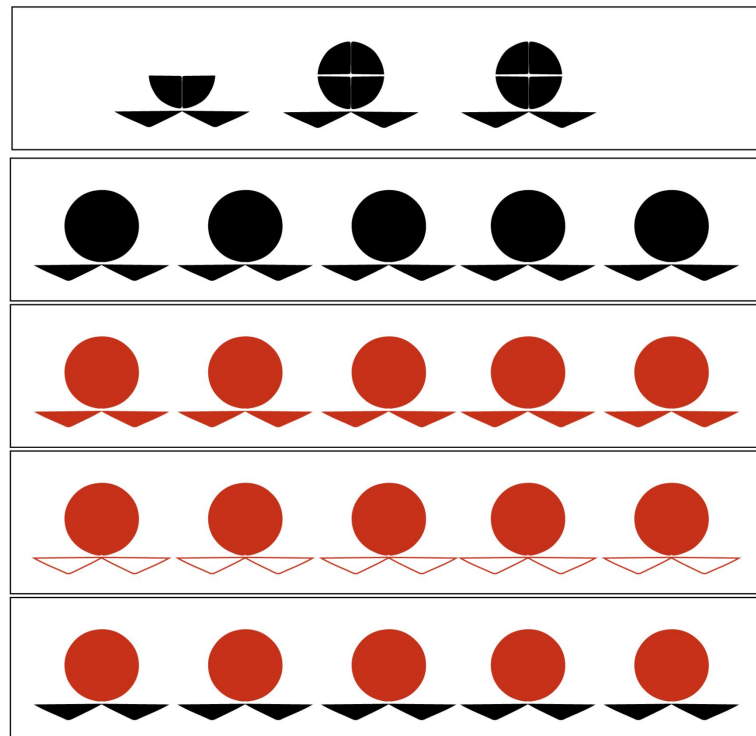
Fonte: Elaboração própria.

Figura 32 - Composição de formas geométricas vetorizadas inspirada em coqueiros.



Fonte: Elaboração própria.

Figura 33 - Composição de formas geométricas vetorizadas inspirada no pôr do sol.



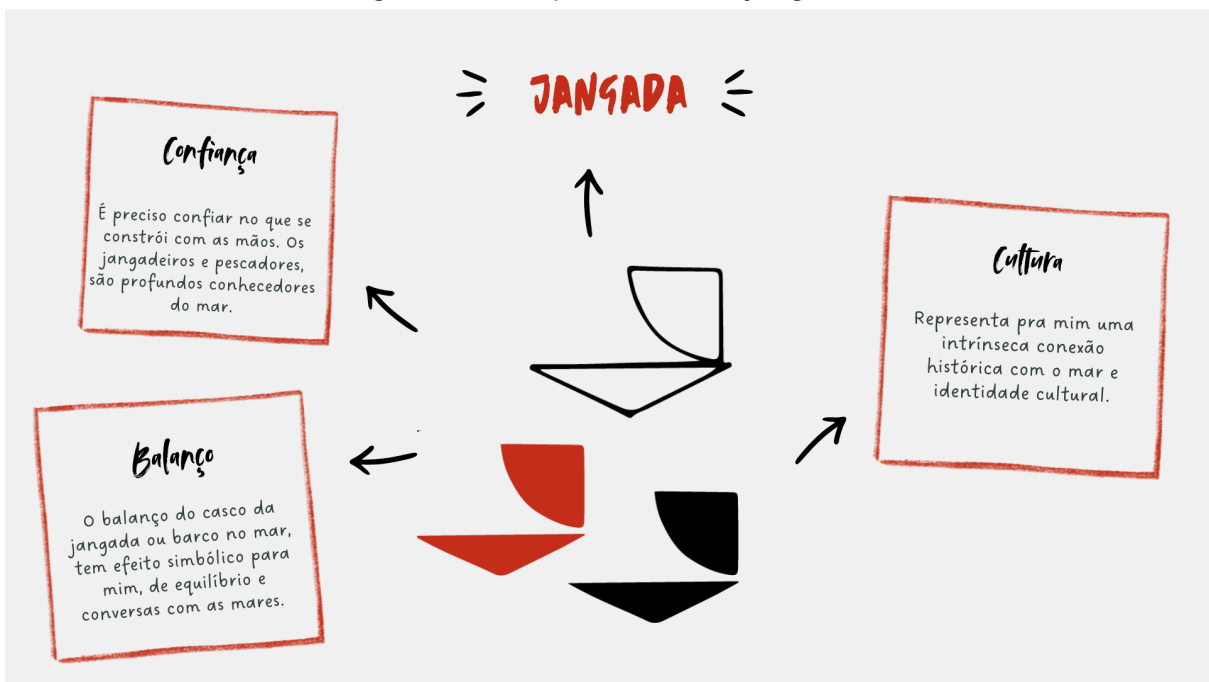
Fonte: Elaboração própria.

Para uma geometrização e simplificação dos ícones, buscou-se nos elementos geográficos básicos um aproveitamento de formas e de repetição. Um exemplo é a forma quadrante utilizada para o ícone da jangada, que corresponde a um setor circular de 90°, também foi utilizada para compor o ícone do pôr do sol e a cauda do pássaro. A economia das formas facilita a realização do desenho vetorial.

6.2.2 Mapas mentais

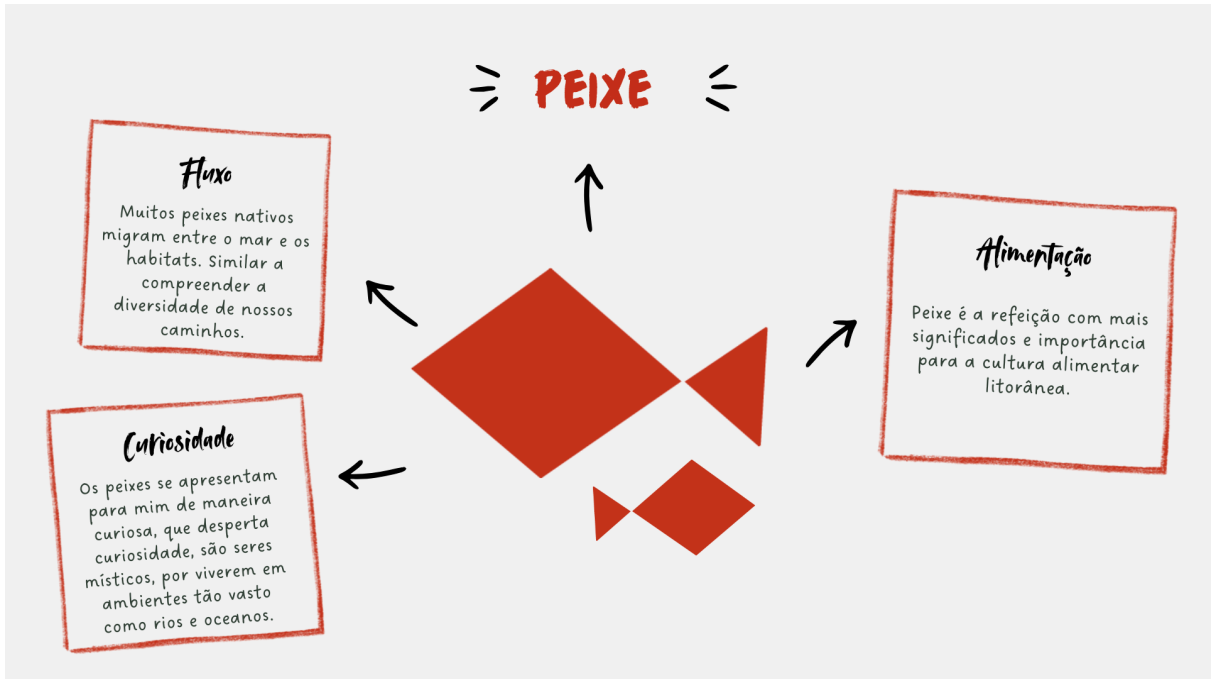
Para cada um dos elementos visuais apresentados, foram criados mapas mentais, que tem como objetivo apresentar percepções, significados e reflexões sobre os ícones adquiridos, tendo como referência as práticas do povo Tremembé quando impregnam sua cosmovisão em seus grafismos indígenas. Portanto, foram introduzidas qualidades, significados e subjetividades da pesquisadora em suas composições visuais, aproximando-se assim da etapa iconológica (Figuras 34, 35, 36, 37, 38 e 39).

Figura 34 - Mapa mental da jangada.



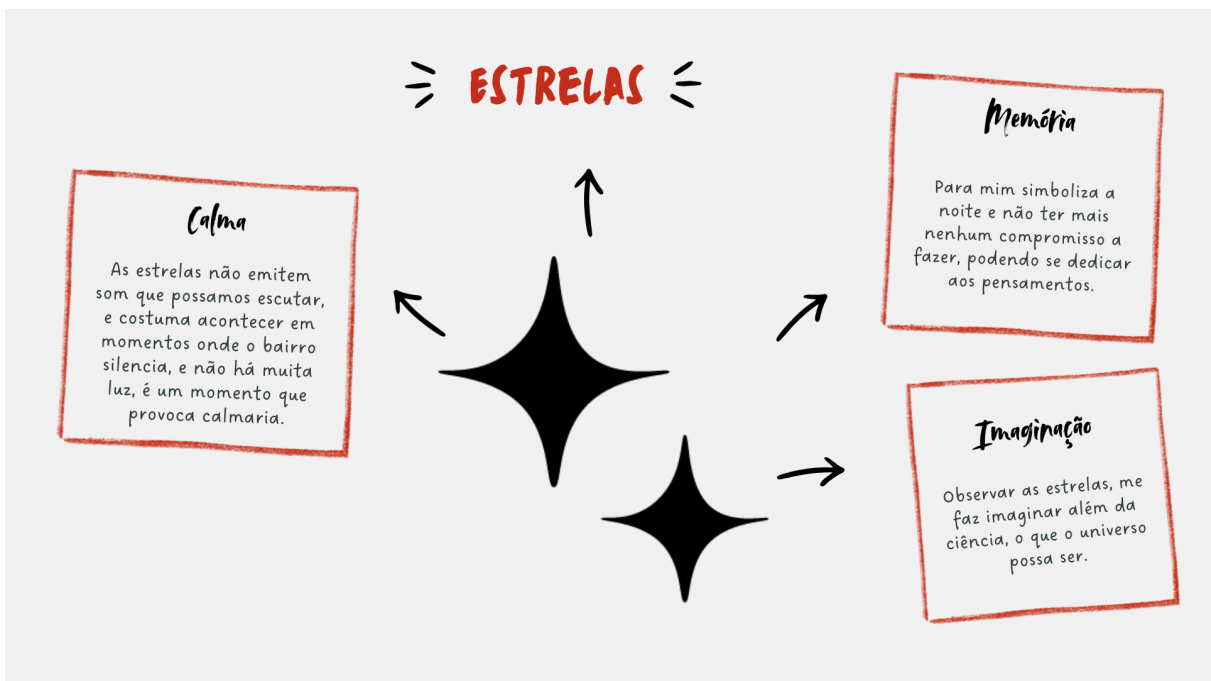
Fonte: Elaboração própria.

Figura 35 - Mapa mental do peixe.



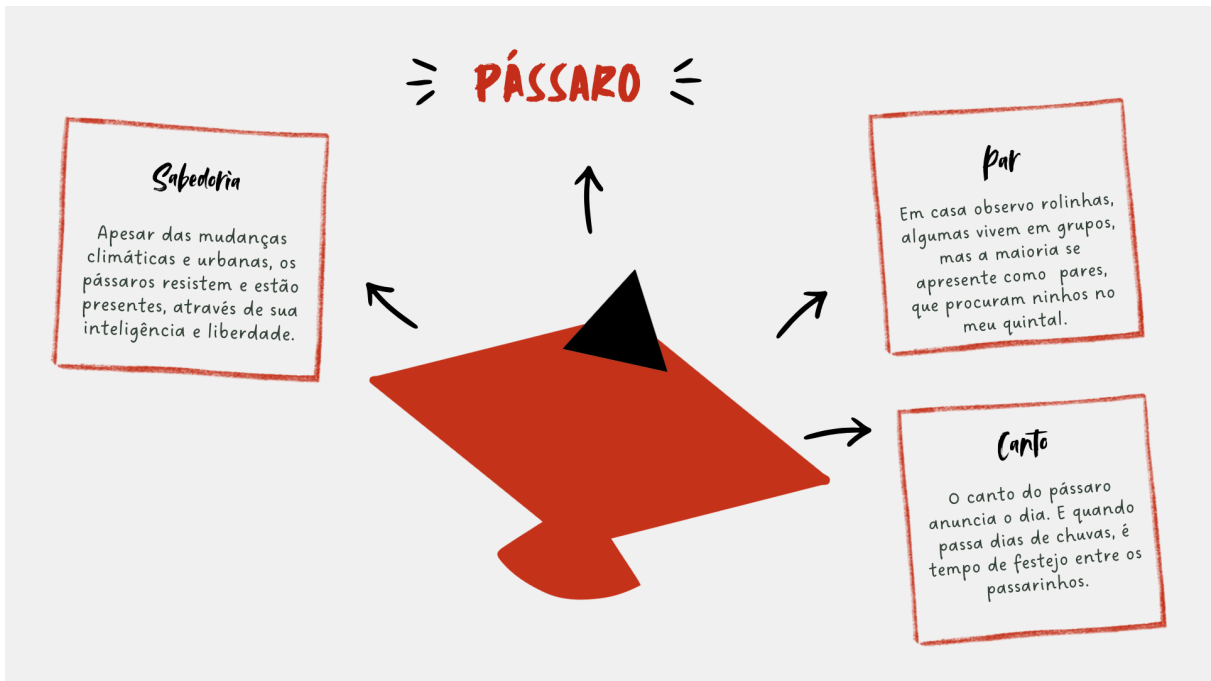
Fonte: Elaboração própria.

Figura 36 - Mapa mental das estrelas.



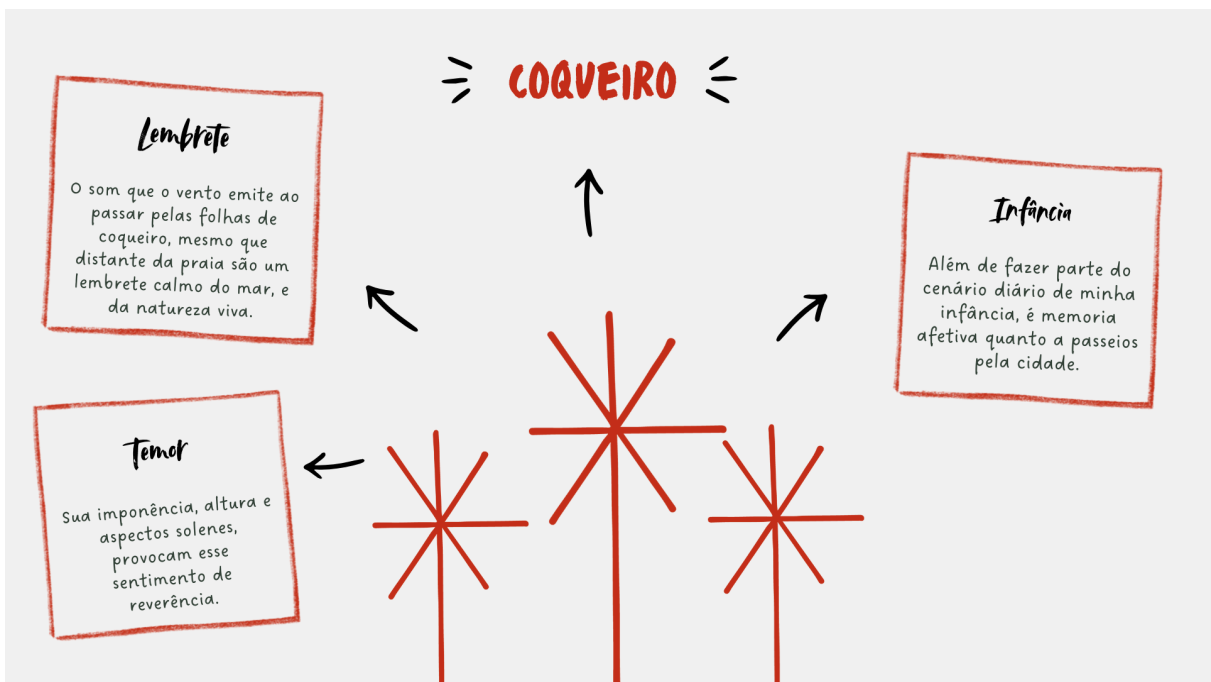
Fonte: Elaboração própria.

Figura 37 - Mapa mental do pássaro.



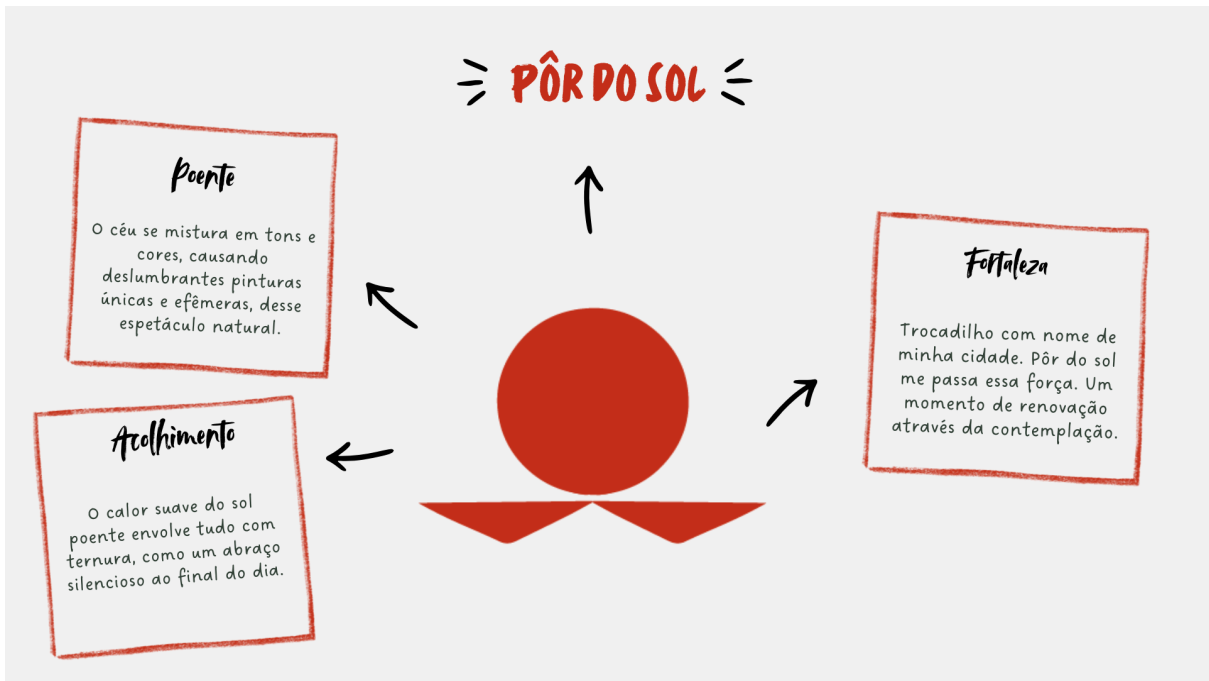
Fonte: Elaboração própria.

Figura 38 - Mapa mental do coqueiro.



Fonte: Elaboração própria.

Figura 39 - Mapa mental do pôr do sol.



Fonte: Elaboração própria.

O processo de criar os mapas mentais é uma revisitação ao que realmente motiva a realização do presente trabalho: memórias e ligações afetivas com a natureza, a territorialidade e a cultura litorânea. Tudo está intrinsecamente ligado ao ser e pertencer à cidade de Fortaleza, no estado do Ceará.

6.2.3 Pôsteres

Através da identificação de características no estudo iconográfico dos grafismos do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira, foi possível constatar que os seguintes atributos se destacam em suas estratégias de comunicação visual: simetria, continuidade, união das formas, harmonia, direção, fluidez, ordem e repetição. Nesse sentido, verifica-se proximidade de tais atributos com algumas técnicas de composição visual explicados no livro *Sintaxe da linguagem visual*, de Dondis (1997).

Algumas das técnicas identificadas foram: equilíbrio/instabilidade, simetria/assimetria, regularidade/irregularidade, previsibilidade/espontaneidade, estabilidade/variação e sequencialidade/acaso. No Quadro 1, cada uma dessas técnicas são explicadas com base em Dondis (1997).

Quadro 1 - Técnicas de composição visual usadas na elaboração dos pôsteres.

Técnica	Definição
Equilíbrio / Instabilidade	O equilíbrio é o elemento mais importante das técnicas visuais. Sua importância fundamental baseia-se no funcionamento da percepção humana e na enorme necessidade de sua presença, tanto no design quanto na reação diante de uma manifestação visual. Num continuum polar, seu oposto é a instabilidade. O equilíbrio é uma estratégia de design em que existe um centro de suspensão a meio caminho entre dois pesos. A instabilidade é a ausência de equilíbrio e uma formulação visual extremamente inquietante e provocadora (Dondis, 1997, p. 141).
Simetria / Assimetria	Simetria é equilíbrio axial. É uma formulação visual totalmente resolvida, em que cada unidade situada de um lado de uma linha central é rigorosamente repetida do outro lado. Trata-se de uma concepção visual caracterizada pela lógica e pela simplicidade absolutas, mas que pode tornar-se estática, e mesmo enfadonha. Os gregos viam na assimetria um equilíbrio precário, mas, na verdade, o equilíbrio pode ser obtido através da variação de elementos e posições, que equivale a um equilíbrio de compensação. Nesse tipo de design, o equilíbrio é complicado, uma vez que requer um ajuste de muitas forças, embora seja interessante e fecundo em sua variedade (Dondis, 1997, p. 142).
Regularidade / Irregularidade	A regularidade no design constitui o favorecimento da uniformidade dos elementos, e o desenvolvimento de uma ordem baseada em algum princípio ou método constante e invariável. Seu oposto é a irregularidade, que, enquanto estratégia de design, enfatiza o inesperado e o insólito, sem ajustar-se a nenhum plano decifrável (Dondis, 1997, p. 143).
Previsibilidade / Espontaneidade	A previsibilidade sugere, enquanto técnica visual, alguma ordem ou plano extremamente convencional. Seja através da experiência, da observação ou da razão, é preciso ser capaz de prever de antemão como vai ser toda a mensagem visual, e fazê-lo com base num mínimo de informação. A espontaneidade, por outro lado, caracteriza-se por uma falta aparente de planejamento. É uma técnica saturada de emoção, impulsiva e livre (Dondis, 1997, p. 148).
Estabilidade / Variação	A estabilidade é a técnica que expressa a compatibilidade visual e desenvolve uma composição dominada por uma abordagem temática uniforme e coerente. Se a estratégia da mensagem exige mudanças e elaborações, a técnica da variação oferece diversidade e sortimento. Na composição visual, contudo, essa técnica reflete o uso da variação na composição musical, no sentido de que as mutações são controladas por um tema dominante (Dondis, 1997, p. 153).
Sequencialidade / Acaso	No design, uma ordenação sequencial baseia-se na resposta compositiva a um projeto de representação que se dispõe numa ordem lógica. A ordenação pode seguir uma fórmula qualquer, mas em geral envolve uma série de coisas dispostas segundo um padrão rítmico. Uma técnica casual

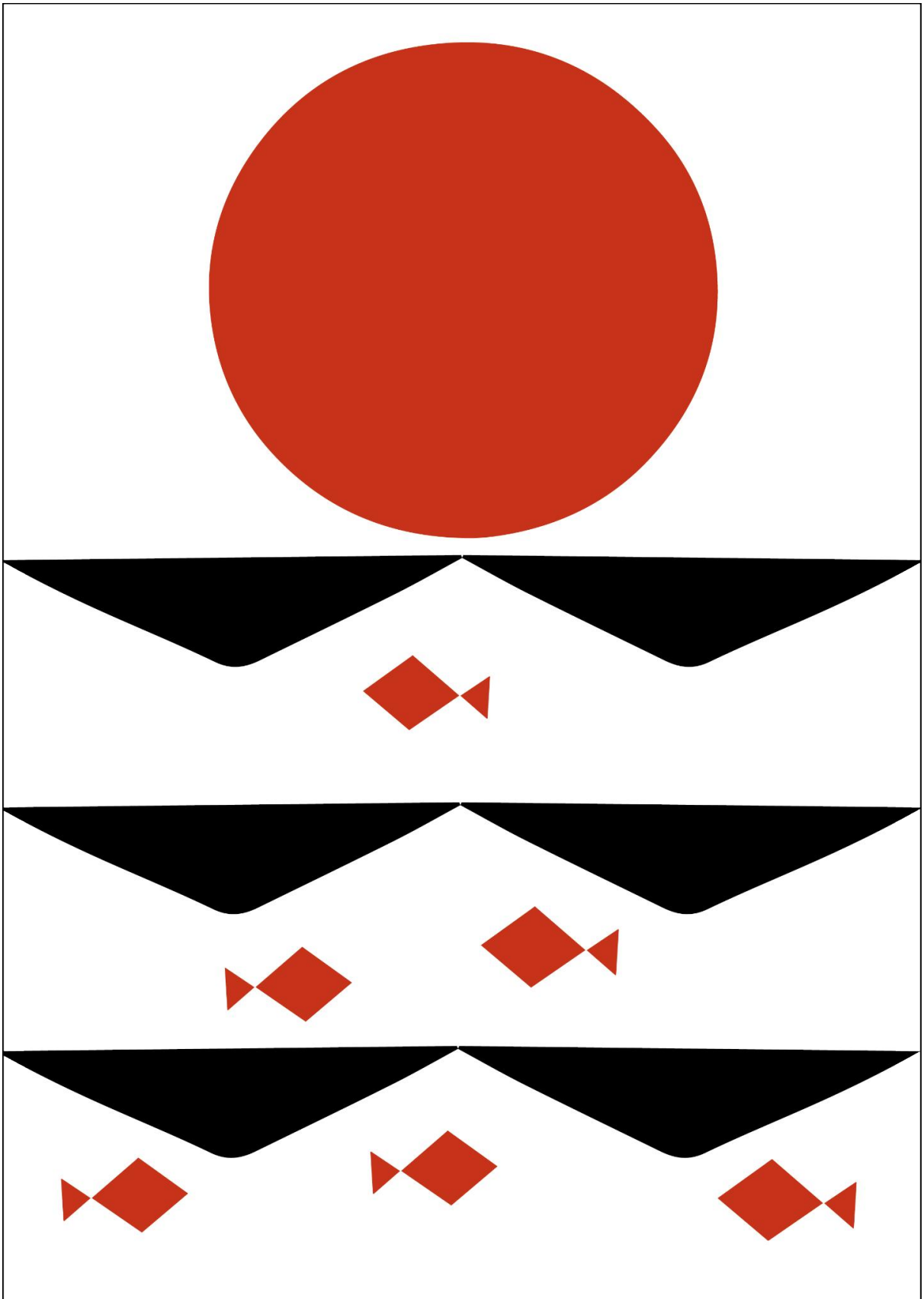
	deve sugerir uma ausência de planejamento, uma desorganização intencional ou a apresentação acidental da informação visual (Dondis, 1997, p. 157).
--	--

Fonte: Elaboração própria com base em Dondis (1997).

A conceitualização do projeto por meio da cultura e memória em território cearense e a elaboração de elementos visuais a respeito da temática gerou títulos para as obras gráficas que se aproximam da territorialidade. Nesse sentido, a série *Siri-Ará* é composta por quatro pôsteres intitulados *Pôr do Sol Misteriozo*, *Grafado nas Estrelas*, *Siri-Ará I* e *Siri-Ará II* (Figuras 40, 41, 42 e 43, respectivamente).

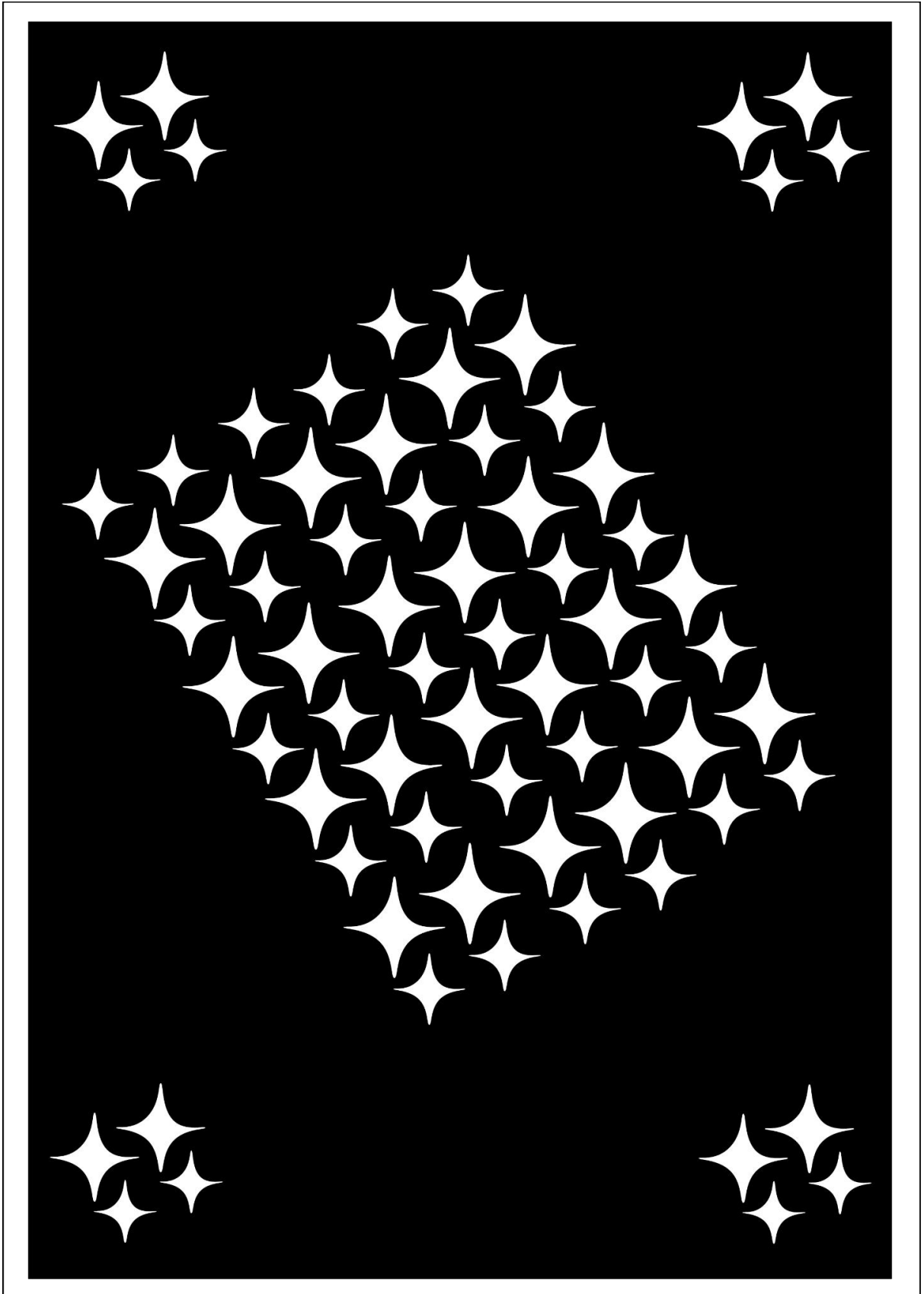
O nome escolhido vem de uma breve pesquisa sobre o termo Siará. Há várias teorias sobre a origem da palavra Ceará, onde muitos historiadores cearenses tentaram explicar, mas sem uma conclusão definitiva. O historiador João Brígido acreditava que o nome era uma corruptela de *ciri* ou *siri*, cujo significado é “andar para trás”, referindo-se às várias espécies de caranguejos existentes no litoral, e *ará*, que significa “branco, claro” (Seduc, 2011).

Durante o processo de criação da série *Siri-Ará*, foi percebida a formação de uma espécie de “família estética” unida pelas características apresentadas anteriormente. As duas primeiras obras – *Pôr do Sol Misteriozo* e *Grafado nas Estrelas* – têm em sua narrativa visual uma conversa sobre o dia e a noite. Já as duas últimas – *Siri-Ará I* e *Siri-Ará II* – assemelham-se por ser um agrupamento das composições visuais.

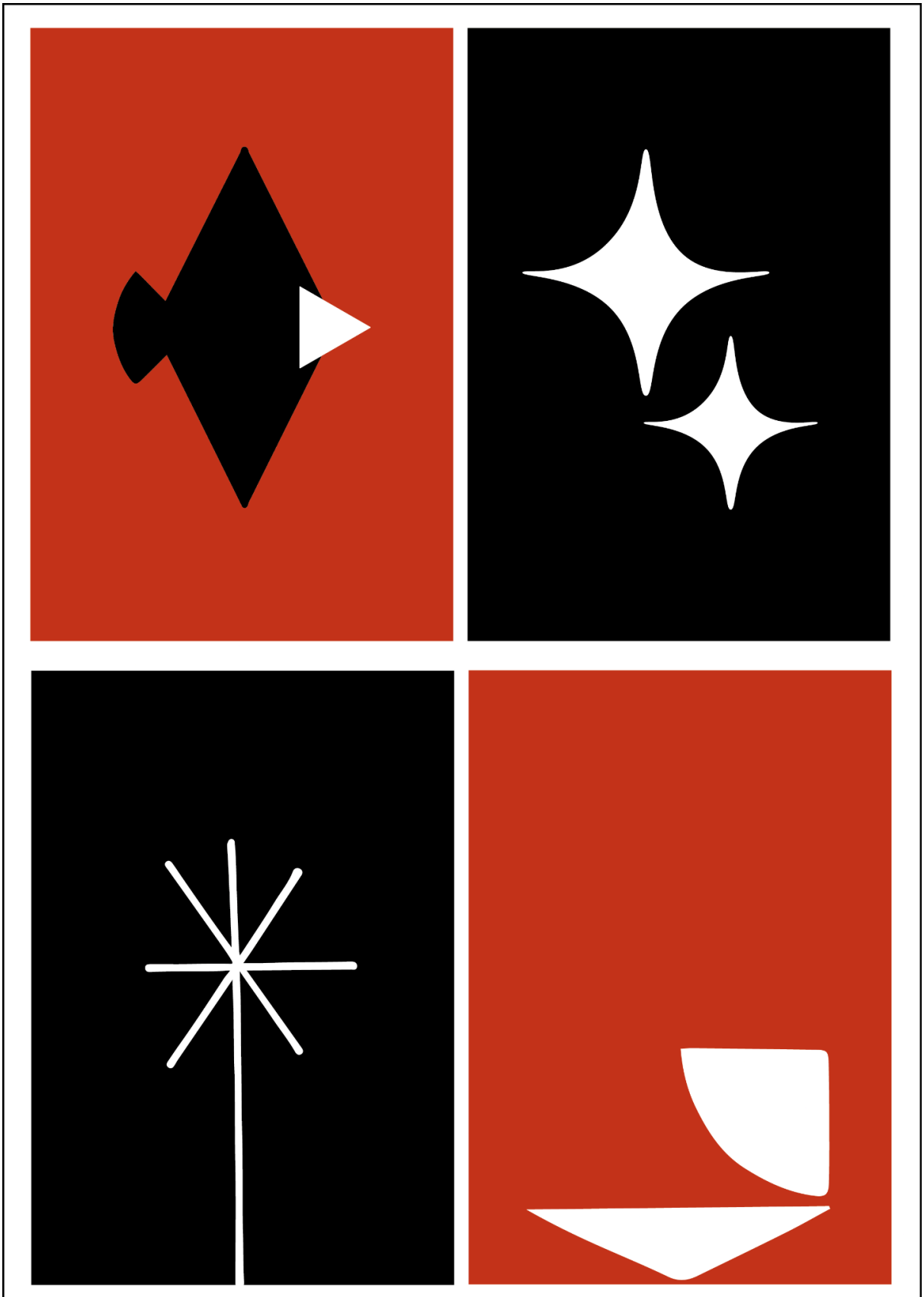
Figura 40 - Pôster *Pôr do Sol Mysteriozo*

Fonte: Elaboração própria.

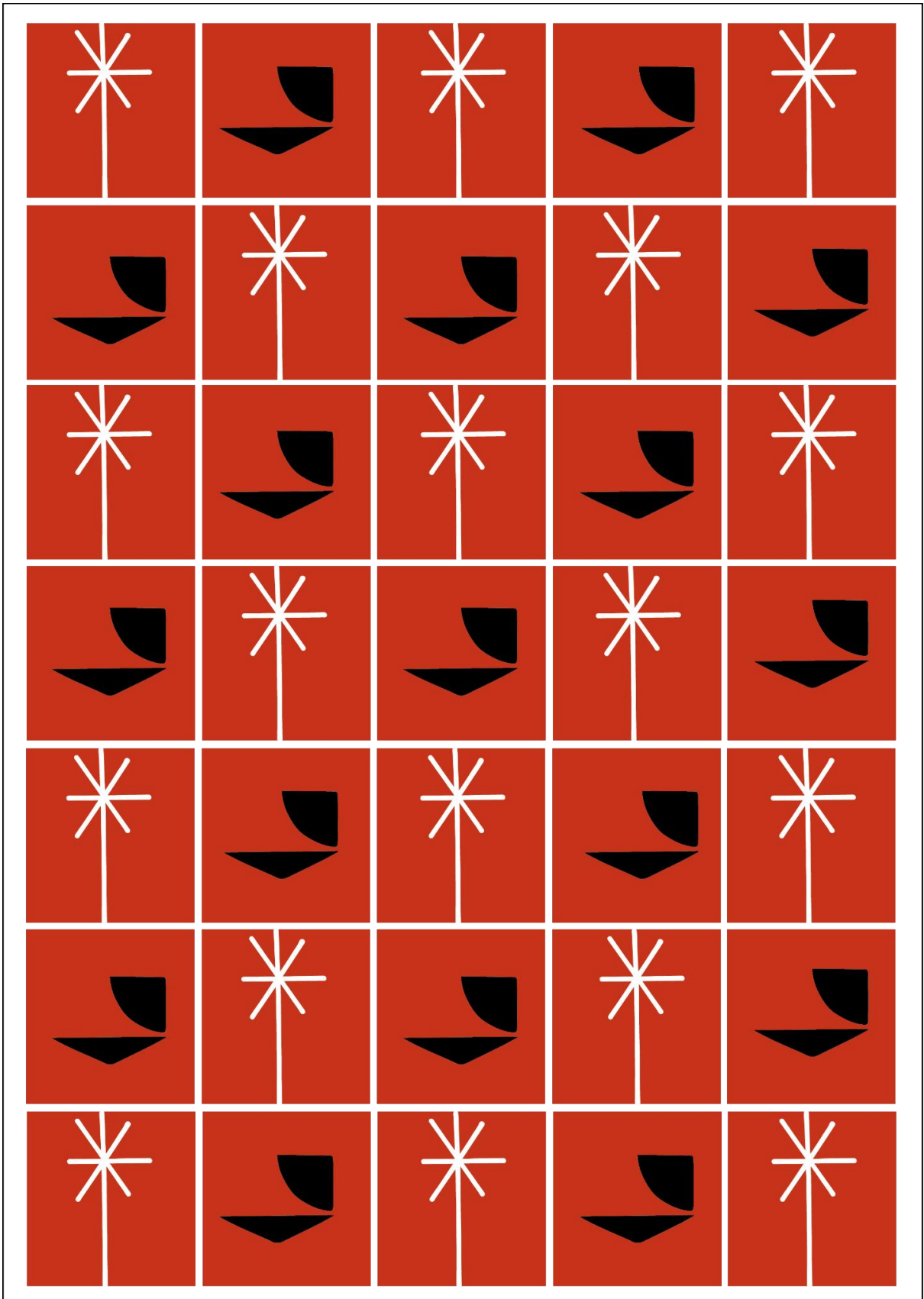
Figura 41 - Pôster *Grafado nas Estrelas*.



Fonte: Elaboração própria.

Figura 42 - Pôster *Siri-Ará I.*

Fonte: Elaboração própria.

Figura 43 - Pôster *Siri-Ará II*.

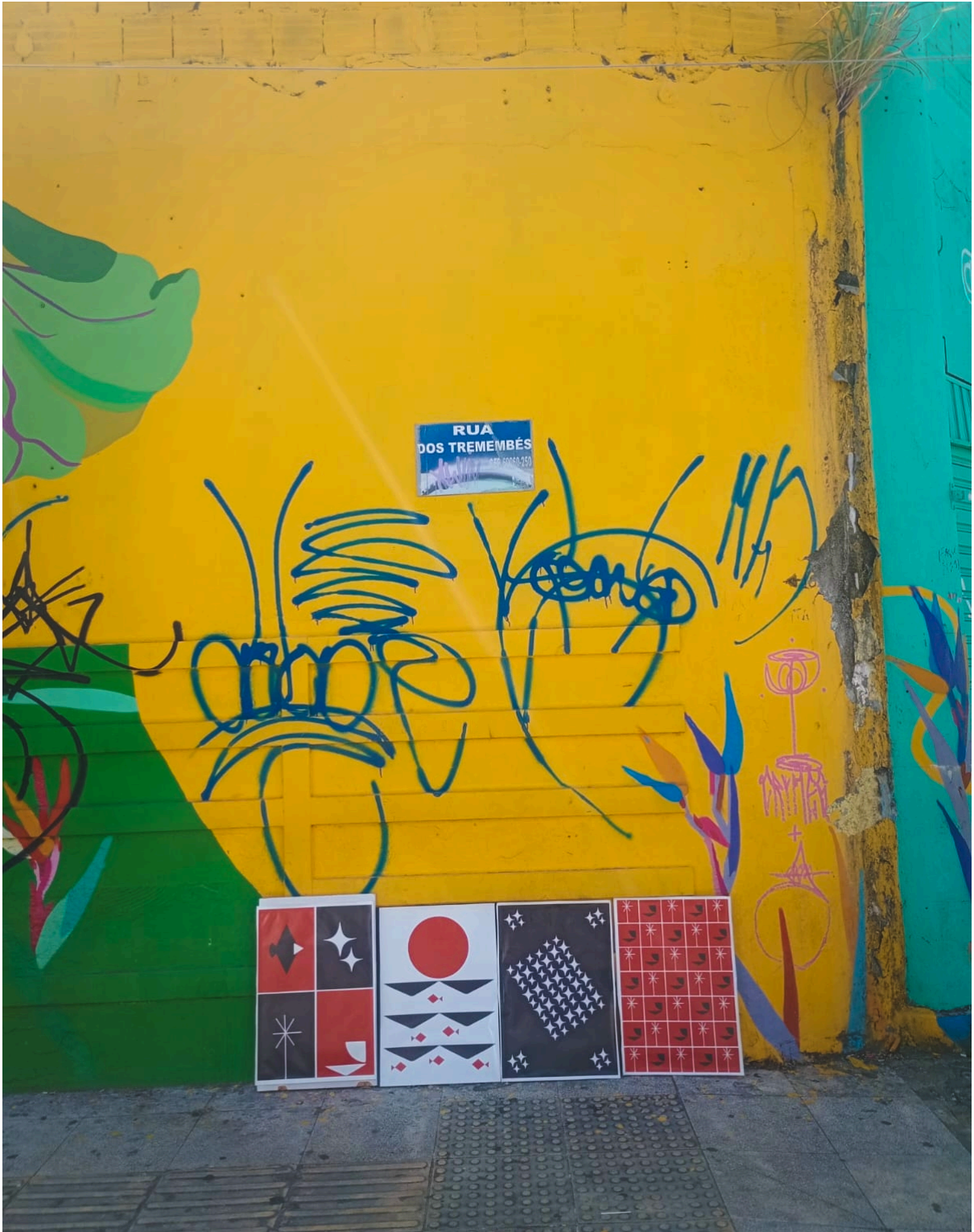
Fonte: Elaboração própria.

6.3 Ação simbólica

Para potencializar os resultados do trabalho, buscou-se através de uma ação simbólica transmitir uma extensão da poética visual apresentada nas obras impressas.

A ação foi realizada no dia 14 de julho de 2025 na rua e no largo dos Tremembés, na Praia de Iracema, e consistiu em uma sessão de fotografia para registro dos pôsteres. A escolha do local foi estratégica, uma vez que a rua e o largo carregam a etnia que está no cerne deste trabalho. Inaugurado em 2015, a rua e o largo estão em posição frontal com o mar da Praia de Iracema, além de estarem próximos ao Estoril e à Ponte Metálica. Assim, a proposta da ação simbólica é valorizar e homenagear o *Siri-Ará*, criado a partir de tantas inspirações, memórias e tradições. A ação simbólica está apresentada nas Figuras 44, 45, 46, 47, 48, 49 e 50.

Figura 44 - Série *Siri-Ará* na rua dos Tremembés.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 45 - Série *Siri-Ará* na rua dos Tremembés.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 46 - Série *Siri-Ará* na rua dos Tremembés.



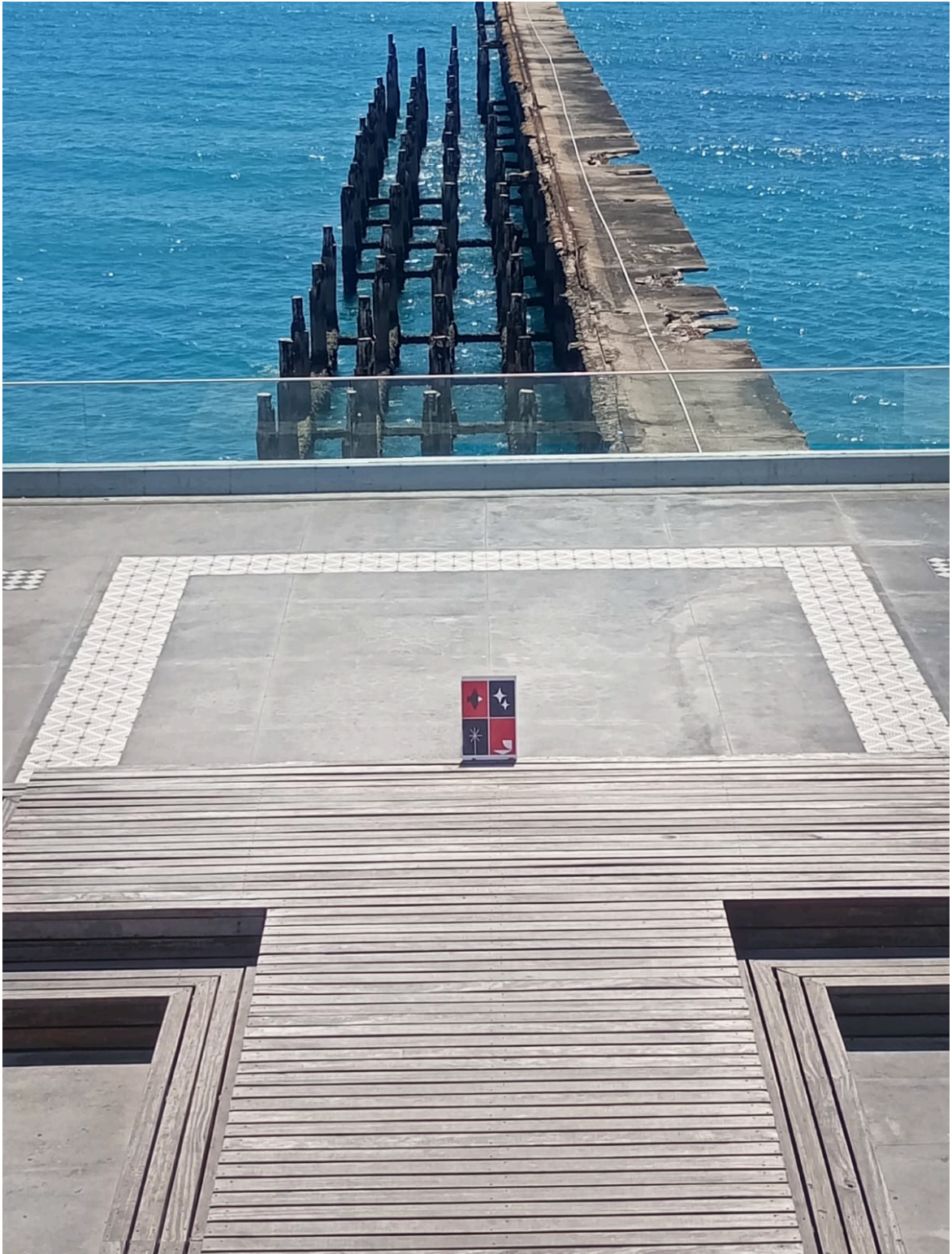
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 47 - Série *Siri-Ará* no Largo dos Tremembés.



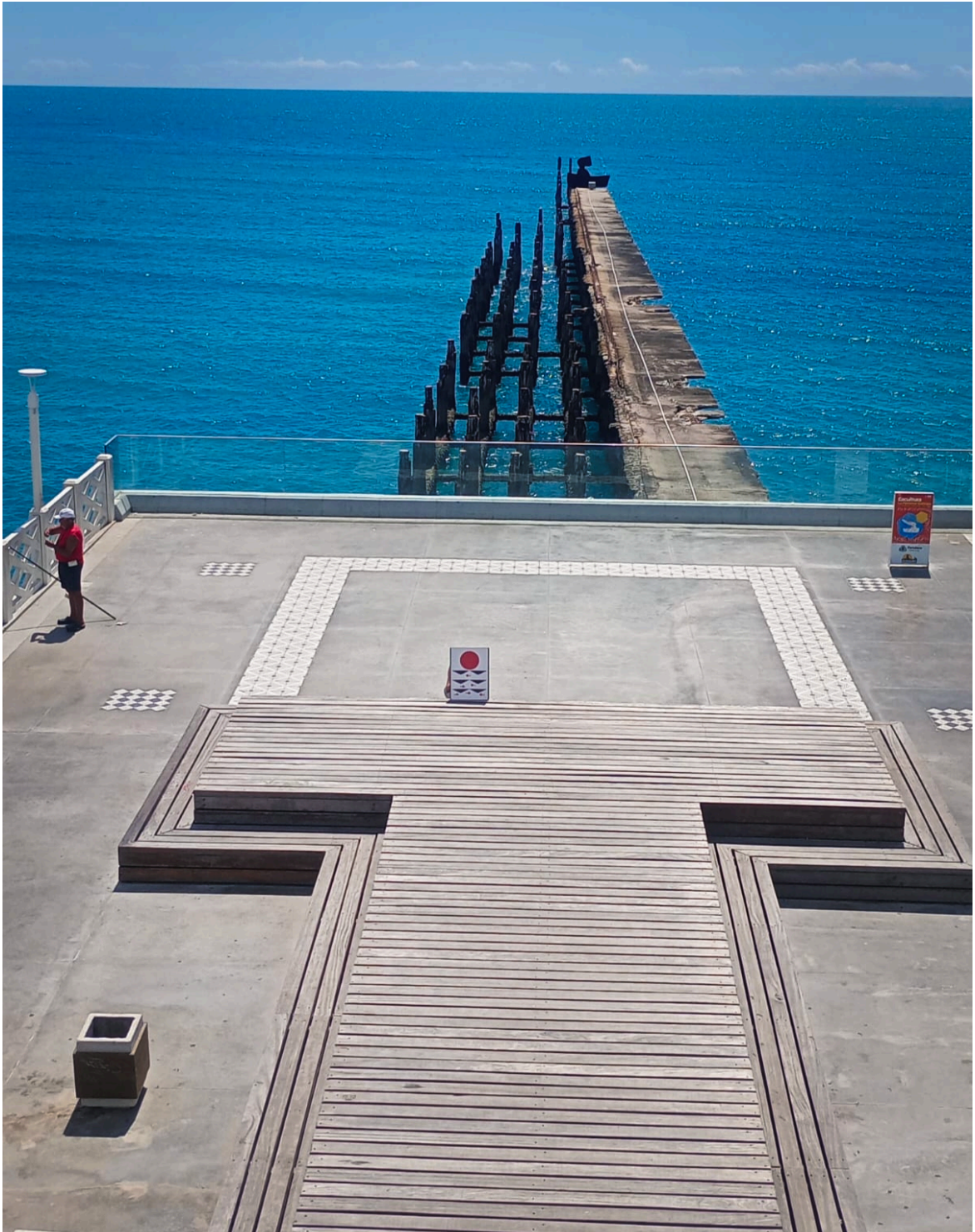
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 48 - Série *Siri-Ará* na Ponte Metálica.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 49 - Série *Siri-Ará* na Ponte Metálica.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 50 - Série *Siri-Ará* na Ponte Metálica.



Fonte: Acervo pessoal.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O anseio em pesquisar sobre uma temática que se interliga com a natureza, a territorialidade e o design gráfico estão no âmago da produção do presente Trabalho de Conclusão de Curso. Esse processo teve partida na oportunidade de contribuir com o Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena da KUYA, no qual possibilitou aproximação e inúmeros aprendizados com lideranças jovens do povo Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira. A experiência, transformadora do ponto de vista pessoal, acadêmico e profissional, abriu novos horizontes para relacionar o curso de Design com as vivências e as subjetividades da autora, resultando em obras de autoria própria com intuito de convidar o público a uma imersão onírica e reflexiva.

Inicialmente, a pesquisa tinha o senso iminente de movimentar a discussão sobre a mimese ocorrida no design brasileiro, visando o fortalecimento de práticas decoloniais na área de estudo e destacando a importância e a riqueza de se ter como referência artística e criativa os grafismos de povos indígenas do Ceará para além das influências europeias, como Bauhaus e Escola Suíça, estudadas na universidade. Contudo, ao longo do desenvolvimento do trabalho, a parte prática de criação dos pôsteres tornou-se um dos momentos de maior entusiasmo, visto que, a partir do exercício da criatividade, tornou-se evidente o aprendizado do que estava sendo teorizado.

Portanto, a partir da entrega de todas as etapas metodológicas, principalmente da série *Siri-Ará*, comprova-se que é totalmente possível o design se relacionar e se inspirar nas práticas gráficas do povo indígena Tremembé da Aldeia Córrego João Pereira. Essa relação, como foi feita, pode se dar por meio da aproximação com suas tradições e cultura, da troca respeitosa de conhecimentos e da aplicação de métodos científicos que orientam uma nova maneira de fazer Design, sem perder a caracterização do mesmo.

Além disso, através da pesquisa, foi compreendida a importância de dialogar com o povo originário em questão. Para isto, é necessário sempre reconhecê-los como detentores da sabedoria de seus povos, em um movimento que fortalece o diálogo, o respeito e as lutas pelos direitos indígenas.

REFERÊNCIAS

AMENIDADES DO DESIGN. **Iconografia das carrocerias de caminhão**. 2013.

Disponível em:

<<http://www.amenidadesdodesign.com.br/2013/11/iconografia-das-carrocerias-de-caminhao.html>>. Acesso em: 25 fev. 2025.

AS MINA NA HISTÓRIA. **Lygia Pape e as embalagens da Piraquê**. 2017.

Disponível em:

<<https://asminanahistoria.wordpress.com/2017/02/19/lygia-pape-e-as-embalagens-da-piraque/>>. Acesso em: 25 fev. 2025.

BATISTA, S; CARVALHO, R. A. P. Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas. **Arcos Design**, v. 13, n. 2, p. 6-25, 2020.

BUGGY, L. **Armoribats**: elementos da iconografia do movimento Armorial. Editora Serifa Fina, 1 ed., 144 p., 2021.

BUGGY, L. Dingbats PE: Levantamentos Iconográficos da Cultura Pernambucana.

In: VALADARES, P. (Org.). **Memória Gráfica no Agreste**. 1 ed. Recife: CEPE, v. 1, p. 126-135, 2018.

BONI, V.; QUARESMA, S. J. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Em tese**, v. 2, n. 1, p. 68-80, 2005.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 264p., 2012.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Blucher, 276 p., 2008.

CASIMIRO, L. A. E. S. O método iconográfico e sua aplicação na análise da fachada da Igreja da Madre de Deus em Macau. *In*: HERNÁNDEZ, M. H. O.; LINS, E. A.

(Eds.). **Iconografia**: pesquisa e aplicação em estudos de Artes Visuais, Arquitetura e Design. Salvador: EDUFBA, 2016.

CAVALCANTE, A. *et al.* A iconografia em comunidades indígenas. **Projética**, v. 4, n. 2, p. 9-28, 2013.

CEARÁ. **Todo dia é dia de índio**: Quais são os povos indígenas do Ceará. 2019.

Disponível em:

<<https://www.ceara.gov.br/2019/04/16/todo-dia-e-dia-de-indio-quais-sao-os-povos-indigenas-do-ceara/>>. Acesso em: 1 jul. 2025.

DONDIS, A. D. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2 ed., 1997.

FIALHO, U. F. C. S. **A pesquisa com usuários no processo de design**: sugestões a partir de uma abordagem etnográfica. 2014. 159 f. Dissertação (Programa de

Pós-Graduação em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2014.

FINIZOLA, F.; COUTINHO, S. Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, v. 6, n. 2, 2009.

FINIZOLA, F.; SANTANA, D. Iconografia das Carrocerias de Caminhão de Pernambuco. *In: Anais do 6º Congresso Internacional de Design da Informação*, 2013.

FUENTES, R. **A prática do Design Gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Editora Rosari, 144 p., 2009.

HARU, M. **Oficina Wakywai**. 2023. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/167699057/Oficina-Wakywai#>>. Acesso em: 25 fev. 2025.

INSTITUTO MIRANTE. **Edital do Programa de Mentoria Design e Memória Gráfica Indígena**. 2024. Disponível em: <<https://www.institutomirante.org/programa-de-mentoria-design-e-memoria-grafica-indigena/>>. Acesso em: 25 fev. 2025.

INSTITUTO MIRANTE. **Kuya - Centro de Design do Ceará**. 2022. Disponível em: <<https://www.institutomirante.org/centro-do-design/>>. Acesso em: 25 fev. 2025.

KUYA. **Coube na KUYA**. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/kuyadesignceara/p/DFNtrS8xRD3/?img_index=7>. Acesso em: 25 fev. 2025.

LEITE, J. S. De costas para o Brasil: o ensino de um design internacionalista. *In: MELO, C. H. (Org.). O design gráfico brasileiro: anos 60*, p. 252-283, 2006.

LORGUS, A. L.; ODEBRECHT, C. **Metodologia de pesquisa aplicada ao design**. Blumenau: Edifurb, 2011.

MARINHO, C.; BARROS, C.; RIBEIRO, B. (Orgs.). **De(s)colonizando o design: resumos expandidos**. Fortaleza: Editora Nadifúndio, 1 ed., 722 p., 2021.

METELLO, D. G. **Design etnográfico em políticas públicas**. Brasília: Enap, 2018.

MONTUORI, B. F.; NICOLETTI, V. M. Perspectivas decoloniais para um design pluriversal. **Pós FAUUSP**, v. 28, n. 52, p. 1-13, 2021.

MORAES, D. **Análise do Design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Editora Blucher, 304 p. 2006.

MOTA NETO, J. **Por uma pedagogia decolonial na América Latina: reflexões em torno do pensamento de Paulo Freire e Orlando Fals Borda**. Curitiba: CRV, 2016.

NEGRÊ. **KUYA apresenta “Entre traços e memórias Tremembé”, livro sobre design e memória gráfica indígena.** 2025. Disponível em: <<https://negre.com.br/kuya-apresenta-entre-tracos-e-memorias-tremembe-livro-sobre-design-e-memoria-grafica-indigena/>>. Acesso em: 05 jul. 2025.

PANOFSKY, E. **Significado nas artes visuais.** São Paulo: Perspectiva, 3 ed., 2007.

PIB. **Tremembé.** 2025. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Trememb%C3%A9>>. Acesso em: 25 fev. 2025.

RIBEIRO, B. Mitologia: verdades fundamentais e expressão gráfica. *In:* VIDAL, L. (Org.). **Grafismo indígena: estudos de Antropologia estética.** 2 ed. São Paulo: Studio Nobel, FAPESP, EDUSP, 2000.

RIBEIRO, B. **Suma etnológica brasileira:** edição atualizada do Handbook of South American Indians. 2. ed. Petrópolis: Vozes; FINEP, v. 3., 1987.

RIBEIRO, M. M. **Grafismo indígena.** 2012. 60 f. Monografia (Licenciatura em Artes Visuais) - Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

RODRIGUES, N. **Um novo paradigma de design no contexto das alterações climáticas.** 2021. 341 f. Dissertação (Curso de Mestrado em Design de Produto) - Escola Superior de Artes e Design (ESAD), Matosinhos, 2021.

RODRIGUES, T. F. **Um olhar do Design sobre a iconografia indígena: a ornamentação corporal kayapó, um estudo de caso.** 2006. 108 f. Dissertação (Pós-Graduação em Design) - PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2006.

RODRIGUES, V. M. **Neoconcretismo e design:** a programação visual de Lygia Pape para o Cinema Novo na década de 1960. 2009. 135 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2009.

SEDUC. **História do Ceará.** Escola Estadual de Educação Profissional - EEEP. Curso Técnico em Turismo. 2011. Disponível em: <https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2011/01/turismo_historia_do_ceara.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2025.

SEVERI, C.; LAGROU, E. (Orgs.). **Quimeras em diálogo:** grafismo e figuração na arte indígena. Rio de Janeiro: Editora 7 Letras, 1ª ed., 336 p., 2013.

SILVA, R. S.. O grafismo como linguagem. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**, n. 3, p. 109 - 139, 2003.

SILVA, S. B. **Design nas bordas:** juventude periférica, re-existências e decolonialidade em Belém do Pará. 2022. 198 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior em Desenho Industrial, UERJ, Rio de Janeiro, 2022.

TREMembÉ, R. *et al.* **Entre traços e memórias Tremembé:** Aldeia Córrego João Pereira. Ceará: Instituto Mirante, KUYA – Centro de Design do Ceará, 2024.

VARDA, A. (Direção). **As praias de Agnès (Les Plages d’Agnès)** [filme]. França: Ciné Tamaris, 110 min., 2008.

**APÊNDICE A — ROTEIRO PARA A ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM
RODRIGO TREMEMBÉ**

1. Como foi o processo criativo para a realização dos grafismos? Quais foram os materiais utilizados?
2. Como é o processo de escolha das tintas e cores utilizadas nos grafismos?
3. Por que há repetição de formas em seus grafismos?
4. Para finalizar, como você espera que seu processo criativo possa alcançar e beneficiar designers e pessoas não indígenas?