



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

GLEYDSON AYSLAN FERNANDES DA SILVA

GUARABIRA ESTAMPADA: o design de superfícies como ferramenta de valorização cultural

Rio Tinto

2025

GLEYDSON AYSLAN FERNANDES DA SILVA

GUARABIRA ESTAMPADA: o design de superfícies como ferramenta de valorização cultural

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade **ARTIGO**, submetido ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador(a): Myrla Lopes Torres, Dr.

RIO TINTO

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586g Silva, Gleydson Ayslan Fernandes da.
Guarabira estampada : o design de superfícies como
ferramenta de valorização cultura / Gleydson Ayslan
Fernandes da Silva. - Rio Tinto, 2025.
52 f. : il.

Orientação: Myrlla Lopes Torres.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAEE.

1. Design de superfícies. 2. Identidade Cultural. 3.
Guarabira. I. Torres, Myrlla Lopes. II. Título.

UFPB/CCAEE

CDU 7.05(813.3)

GLEYDSON AYSLAN FERNANDES DA SILVA

GUARABIRA ESTAMPADA: o design de superfícies como ferramenta de valorização cultural

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade **ARTIGO**, submetido ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovado em: 16/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MYRLA LOPES TORRES**
Data: 16/04/2025 10:25:14-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Myrla Lopes Torres
(Orientador(a), Presidente da Banca)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **LEONARDO DE SANTOS NASCIMENTO**
Data: 22/04/2025 10:45:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Leonardo de Santos Nascimento
(Examinador Interno)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **MARIVALDO WAGNER DE SOUSA SILVA**
Data: 16/04/2025 10:43:22-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Marivaldo Wagner de Sousa Silva
(Examinador Interno)
Universidade Federal da Paraíba

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer em primeiro lugar aos meus honrados pais, Geraldo e Ana, que me possibilitaram chegar até o presente momento da minha graduação, me apoiando incondicionalmente e me encorajando com seu amor e afeto. Todos os momentos difíceis e desafios foram superados graças ao apoio e inspiração que obtive deles, que são as pessoas mais importantes da minha vida.

Também agradeço a minha orientadora, a professora Myrlla Lopes Torres, que foi para mim uma excelente professora, e como orientadora me guiou da melhor maneira possível para que eu realizasse um bom TCC. Sua dedicação e paciência foram essenciais para mim durante todo o processo que resultou no presente trabalho.

Sou imensamente grato a todos os meus amigos, pessoas incríveis que tive o prazer de conhecer durante minha formação. Agradeço em especial a minha amiga Ruth, minha parceira e ombro amigo em todos os momentos, sua companhia tornou mais fáceis até os dias mais árduos. Também expresso minha gratidão ao meu amigo Neto, que foi um apoio essencial durante a elaboração desse trabalho.

Aos professores do curso de Design, expresso minha gratidão e eterna admiração, pois seus ensinamentos e orientações foram inestimáveis e os levarei comigo para toda a vida.

Por fim, agradeço ao meu avô José e também a minha avó Maria da Luz (Dona Mocinha), que partiu durante a concepção deste trabalho, mas seu incalculável amor me inspirou para que eu pudesse dar o melhor de mim e honrar sua memória.

SUMÁRIO

1. Introdução	9
2. Revisão da literatura	10
2.1. Design de superfícies como agente de valorização cultural	10
2.2. Arte naïf como expressão cultural	11
3. Métodos e materiais	12
3.1. Etapa 1 – Imersão	12
3.3. Etapa 2 – Análise e Síntese	13
3.3. Etapa 3 – Ideação	13
3.4. Etapa 4 – Prototipação	13
4. Resultados e discussão	13
4.1. Desenvolvimento do projeto	13
4.1.1. Etapa 1 - Imersão	13
4.1.2. Etapa 2 - Análise e síntese	17
4.1.3. Etapa 3 - Ideação	19
4.2. Etapa 4 – Prototipação	33
5. Considerações finais	50
Referências	51

Guarabira Estampada: o design de superfícies como ferramenta de valorização cultural

Guarabira Printed: Surface Design as a Tool for Cultural Appreciation

AUTORIA

Gleydson Ayslan
Fernandes da Silva
UFPB, Brasil
gleydsonayslan@gmail.com
Myrla Lopes Torres
UFPB, Brasil
myrlaltorres@gmail.com
Nome do autor
INSTITUIÇÃO, País
email@dominio.com.br

PALAVRAS-CHAVE

Design de superfícies;
Identidade Cultural;
Guarabira;
Arte naïf ;
Design Thinking;

RESUMO

Este trabalho apresenta a concepção de uma coleção gráfica para a aplicação em superfícies diversas, promovendo a valorização da identidade cultural da cidade de Guarabira-PB. O principal objetivo é utilizar o design de superfícies como ferramenta de valorização cultural, valendo-se da inspiração em Arte naïf para a composição dos designs desenvolvidos. A proposta homenageia locais e símbolos importantes para a cultura GuarabireNSE, trazendo formas, cores e elementos extraídos diretamente destas inspirações e traduzidos em designs de superfícies. A partir da metodologia Design Thinking, foram seguidas as etapas de Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação. A pesquisa envolveu estudos bibliográficos e observações de campo, gerando registros visuais que nortearam a criação dos designs. A partir das imagens, formas e elementos visuais foram extraídos e vetorizados, inspirando-se em características encontradas na Arte naïf para a sua concepção. A coleção gráfica foi aplicada em mockups, permitindo avaliar sua viabilidade estética e comercial.

KEYWORDS

Surface Design;
Cultural Identity;
Guarabira;
Naïve Art;
Design Thinking;

ABSTRACT

This study presents the development of a graphic collection intended for application on various surfaces, aiming to promote and enhance the cultural identity of the city of Guarabira, Paraíba, Brazil. The main objective is to employ surface design as a tool for cultural appreciation, drawing inspiration from Naïve Art to compose the developed designs. The project pays tribute to places and symbols that are significant to Guarabiran culture, incorporating shapes, colors, and elements directly drawn from these inspirations and translated into surface designs. Based on the Design Thinking methodology, the process followed the stages of Immersion, Analysis and Synthesis, Ideation, and Prototyping. The research included bibliographic studies and field observations, which generated visual records that guided the creation of the designs. From these images, shapes and visual elements were extracted and vectorized, inspired by characteristics found in Naïve Art. The graphic collection was applied to mockups to assess its aesthetic and commercial viability.

1. Introdução

A cidade de Guarabira, localizada no agreste Paraibano, destaca-se como um polo cultural e econômico muito importante na região. Com cerca de 57 mil habitantes, recebe o título de cidade mais populosa da Paraíba. Popularmente conhecida como “Rainha do brejo” e “Cidade luz”, seu real nome ainda não é um consenso entre estudiosos dos topônimos Brasileiros de origem Tupi, sendo assim, diversos significados já foram atribuídos a palavra “Guarabira”, como “Berço das garças azuis”, “Pássaro verde” ou “Guaravira”, nome de um peixe de regiões tropicais também conhecido como peixe lírio. Reconhecida por sua rica história e tradições religiosas, Guarabira também é berço de muitos artistas paraibanos, como José Camelo de Melo Rezende, autor da renomada obra “O romance do pavão misterioso” (Dos, 2025).

Além de monumentos arquitetônicos afamados, como o memorial Frei Damião e o cruzeiro de Brennand, a arte naïf, estilo artístico que se caracteriza por representar o cotidiano com cores vibrantes e formas simples, é uma das riquezas culturais guarabirenses, estando presente em muitas obras de artistas plásticos locais. Nesse sentido, Costa (2008) afirma que a arte naïf na Paraíba reflete tradições e o cotidiano local, apresentando uma narrativa visual que valoriza as histórias e as pessoas da região.

Para Rijo (2013), um conjunto de símbolos, valores, expressões e representações são uma forma de identificar e diferenciar a identidade cultural de um determinado local. Diante disso, surge a oportunidade de representar a cidade de Guarabira-PB e toda a sua relevância cultural e histórica por meio do design de superfícies, utilizando a arte naïf como inspiração para a criação de uma coleção gráfica que possa traduzir visualmente toda a essência da cidade, valorizando seus aspectos culturais e possibilitando a criação de produtos diversos com identidade própria.

A riqueza e diversidade das produções artísticas em Guarabira é algo que chama atenção, com expressões que vão do artesanato tradicional até a arte contemporânea. A cidade é repleta de artesãos, ilustradores e artistas plásticos que se inspiram nas paisagens urbanas e naturais, assim como na forte tradição religiosa da região. Além disso, a influência do cordel, xilogravura e bordado se faz muito presente na produção artística guarabirenses, reforçando sua rica identidade visual.

O estilo artístico que mais se destaca nas produções locais é a arte naif, presente em muitas representações artísticas e tema do Museu Estação Naif, inaugurado no ano de 2024. O espaço reúne diversas obras naif de artistas locais e de cidades vizinhas, valorizando a produção regional e fortalecendo a identidade cultural local.

A arte naif é produzida por artistas autodidatas, que não tiveram uma formação formal em arte (Brasil, 2022). Essa característica possibilita que pessoas comuns, especialmente as que vivem em regiões do interior com pouco acesso ao estudo artístico, possam produzir suas obras e explorar suas visões e narrativas próprias. Como destaca Oliveira (2022) “a arte naif pode ser considerada como uma corrente artística com plena liberdade estética, por estar livre das convenções acadêmicas”. Em Guarabira, as obras naif é uma forma de muitos guarabirenses se expressarem, e ao longo do tempo, tornou-se um marco na história da cidade, passando a representar sua essência e sendo sinônimo de orgulho para a população.

A pluralidade artística e cultural de Guarabira oferece uma oportunidade para o uso do design de superfícies como uma ferramenta de valorização e preservação da identidade local. A criação de uma coleção gráfica que represente os símbolos e paisagens da cidade, não apenas celebra suas tradições, mas também possibilita a criação de uma grande gama de produtos como vestuário, papelaria e cerâmica. Além de dignificar a cultura local, o design de superfícies inspirado na cultura da região, contribui para que a história e tradições de Guarabira sejam interpretadas de forma moderna e acessível, dialogando com diversos públicos.

Diante do exposto, este artigo tem o objetivo de desenvolver uma coleção gráfica inspirada na cultura e identidade visual de Guarabira, utilizando a estética da arte naif como inspiração na criação dos designs. A proposta é aplicar essa coleção em artefatos físicos que possam exaltar a cultura local, além de suscitar sentimentos de afetos e pertencimento nos guarabirenses.

2. Revisão da literatura

2.1. Design de superfícies como agente de valorização cultural

O design de superfícies se dedica a criação de estampas, padrões e texturas que podem ser aplicados a diferentes materiais ou produtos, estando relacionado diretamente ao valor simbólico e estético das superfícies. Podendo ser utilizado na moda, decoração, embalagens,

cerâmicas e papelaria, oferecendo inúmeras possibilidades de aplicações (Lima, 2011). Conforme destaca Lima (2011, p. 25), “o design de superfícies tem como objetivo agregar valor estético e funcional a produtos por meio da aplicação de padrões gráficos, promovendo diferenciação e identidade visual”.

Com raízes antigas, o design de superfícies pode ser observado desde os primeiros registros da humanidade, como em cerâmicas gregas, tecidos ou pinturas rupestres. A partir da revolução industrial e o avanço das tecnologias voltadas a impressão, a produção de estampas e padrões se expandiu, aumentando as possibilidades criativas e o acesso a diferentes públicos. No século XX, com a ascensão do design gráfico na indústria, designers e artistas passaram a experimentar diversos estilos visuais para criar superfícies que pudessem transmitir visualmente narrativas e conceitos (Fiell; Fiell, 2008).

De acordo com Fiell e Fiell (2008) o design de superfícies é uma poderosa ferramenta de valorização da identidade cultural, pois quando um designer se inspira em elementos locais para criar estampas e padrões, ele não somente traduz visualmente as características de um lugar, mas também contribui para a difusão e preservação da cultura. Além disso, a utilização de elementos da cultura local no design de superfícies pode fortalecer a relação entre as pessoas e o ambiente, promovendo o reconhecimento da riqueza cultural daquele local e um profundo senso de pertencimento.

Nessa perspectiva, é possível compreender o design não apenas como expressão estética, mas também como agente transformador. Cerqueira e Ribeiro (2022) reforçam essa ideia ao afirmar que o design tem a criatividade como principal base, sendo capaz de promover inovação tanto nos moldes de produção e consumo, quanto na criação de novas metodologias. Ao dialogar com a sociedade, o design também pode contribuir significativamente para os processos de ensino e aprendizagem, fortalecendo a educação patrimonial e desempenhando um papel importante na valorização e no reconhecimento da identidade cultural de um povo.

2.2. Arte naïf como expressão cultural

A arte naïf é um estilo artístico que se caracteriza pela espontaneidade e pela ausência do formalismo acadêmico. A palavra “naïf” vem do francês que significa “primitivo” ou “ingênuo”, referindo-se a uma produção artística realizada por artistas autodidatas, que valoriza a expressão pessoal e intuitiva do artista. Embora muitas vezes associada a uma estética simplista, a arte naïf possui grande riqueza simbólica e visual, retratando com sensibilidade

temas como paisagens naturais, festas tradicionais, símbolos religiosos e cenas do cotidiano (Kelen, 2009).

Lemos (1998), pontuou características marcantes da arte naïf, como o uso de cores vibrantes e contrastantes, representação da cultura popular, ausência de perspectivas acadêmicas e formas simples e geometrizadas. Essa representação única da realidade, onde a intensidade das cores e a simplicidade das formas se fazem presentes, constroem uma narrativa visual cheia de significados culturais e simbolismos.

No Brasil, a arte naïf se conecta diretamente com a diversidade cultural, sendo adotada por artistas independentes que buscam nesse estilo artístico uma forma de representar suas vivências cotidianas. Segundo Borges (2016), a arte naïf em território brasileiro consolidou-se como uma vertente importante da expressão popular ao longo do século XX, capturando vivências regionais e tradições por meio de um estilo colorido e livre.

No design de superfícies, a arte naïf revela-se uma valiosa fonte de inspiração para a criações que carreguem a identidade visual e essência de uma determinada localidade ou povo. Como aponta Rijo (2013), a integração entre a arte popular e o design contemporâneo permite que elementos visuais tradicionais sejam ressignificados e transformados em componentes gráficos que traduzam a essência tradicional em linguagens contemporâneas.

3. Métodos e materiais

A metodologia adotada para embasar o projeto foi Design Thinking proposto por Vianna *et al.* (2012). Essa abordagem possui quatro etapas, sendo elas: Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação, as quais serão detalhadas a seguir.

3.1. Etapa 1 – Imersão

Fase em que informações são coletadas por meio de pesquisas bibliográficas e de campo, com a finalidade de reunir um grande número de dados relevantes para o desenvolvimento do projeto. A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir da leitura de livros e artigos científicos referentes ao tema. Já a pesquisa de campo envolveu visitas aos locais, registros fotográficos, esboços e anotações, permitindo uma imersão prática no universo investigado.

3.3. Etapa 2 – Análise e Síntese

A análise e síntese é desenvolvida a partir do material coletado durante as fases anteriores. Os dados coletados a partir da pesquisa bibliográfica e visitas aos locais gerou um apanhado de informações históricas e culturais. Esse levantamento permitiu a identificação de oportunidades de design.

3.3. Etapa 3 – Ideação

Com base na análise e síntese dos dados coletados, bem como das oportunidades identificadas, nesta etapa são elaboradas alternativas, que são analisadas para identificar quais melhores se encaixam no projeto. Durante essa fase, elementos visuais encontrados na arquitetura, paisagens e símbolos culturais de Guarabira foram explorados, vetorizados e geometrizados para que pudessem compor a configuração visual da coleção gráfica.

3.4. Etapa 4 – Prototipação

Os protótipos podem ser feitos de diferentes formas ou níveis de fidelidade, com o intuito de testar o projeto na prática e observar como ele se comporta. Nesta última etapa, mockups são elaborados para que os designs sejam visualizados em contextos visualmente realistas.

4. Resultados e discussão

4.1. Desenvolvimento do projeto

4.1.1. Etapa 1 - Imersão

- **Visita ao Museu Estação Naïf**

Com o objetivo de visualizar obras criadas por artistas da região e compreender a fundo as características visuais nelas presentes, foi realizada uma visita ao Museu Estação Naïf (Figura

1). O museu foi inaugurado em julho de 2024 e reúne diversas obras desse estilo artístico, assim como artefatos da antiga estação ferroviária que operou naquele mesmo local décadas atrás.

Além da observação direta das obras, foram realizados registros fotográficos, para que as fotos pudessem ser analisadas posteriormente. Essas imagens serviram de referência para que configurações visuais das pinturas inspirassem a produção da coleção gráfica (Figura 2). Observou-se que apesar de singulares em suas representações, as obras em arte naïf possuem muitas características em comum, as quais serão exploradas nas próximas etapas, contribuindo para a construção visual dos designs.

Figura 1. Museu Estação Naïf localizado em Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 2. Registro das obras expostas no Museu Estação Naïf localizado em Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Também foi observada, durante a visita, a exposição de um banco feito em madeira pelo artista plástico guarabirense Guariguazi Tavares, que utilizou a estética da naif como inspiração para aplicar pinturas na peça (Figura 3). A observação dessa aplicação permitiu vislumbrar uma excelente oportunidade de design, demonstrando como a linguagem visual naif pode dialogar com objetos utilitários. Assim como as demais obras expostas no museu, essa peça foi uma importante fonte de inspiração para a criação da coleção gráfica proposta neste trabalho.

Figura 3. Banco criado pelo artista plástico guarabirense Guariguazi Tavares.



Fonte: Arquivo pessoal.

- **Visita a pontos turísticos e locais importantes para a cultura da cidade**

Foram realizadas visitas em locais emblemáticos da cidade, como o Memorial Frei Damião, o Cruzeiro de Brennan e a Catedral Nossa Senhora da Luz. A feira livre também foi incluída, afim de registrar os tradicionais bancos de venda de mangiaio. Durante as visitas, foram feitas fotografias para que a estética e configuração visual desses locais pudessem ser estudadas, de forma que também pudessem ser traduzidas nos designs a serem elaborados. Observou-se uma variedade de formas, texturas e cores, evidenciando uma riqueza visual que apresenta grande potencial para a criação de uma coleção gráfica.

O memorial Frei Damião, construído no ano de 2004, é uma homenagem ao frade capuchinho Frei Damião de Bozzano, e configura-se como o principal atrativo turístico da cidade e região, recebendo diariamente um grande número de visitantes. O memorial fica no topo da Serra da Jurema, um outro cartão postal da cidade, conhecida por sua altitude elevada e vasta vegetação. Ainda na Serra da Jurema, encontra-se o Cruzeiro de Brennan, monumento idealizado pelo artista Francisco Brennan em 1996, servindo como um mirante que permite a visualização de toda a cidade de Guarabira.

Outro local emblemático da cidade é a Catedral Nossa Senhora da Luz, classificada como patrimônio histórico do estado da Paraíba. A catedral destaca-se não apenas por sua arquitetura, mas também por ser um dos principais pontos de turismo religioso da região. Nas

proximidades da imponente catedral, acontece nas quartas e sábados a tradicional feira livre da cidade, que recebe centenas de moradores da cidade e regiões vizinhas. Um dos marcos da feira guarabireense são os bancos que vendem mangaio, que são produtos artesanais comumente atribuídos a cultura tradicional nordestina e principalmente a paraibana. Entre os itens que associados ao mangaio, destacam-se artefatos confeccionados em couro, palha, artesanato e utensílios de alumínio.

4.1.2. Etapa 2 - Análise e síntese

- **Usuário**

O público alvo desde projeto consiste em pessoas que possam se beneficiar da criação de uma proposta desse tipo. Entre elas:

- Moradores de Guarabira e região: pessoas que valorizam a cultura e história da cidade e desejam consumir produtos que representem sua identidade e história.
- Turistas e visitantes: aqueles que buscam lembranças com a identidade da cidade, de forma a fortalecer o turismo por meio de produtos personalizados.
- Empreendedores e comerciantes locais: negócios no setor de moda, decoração, papelaria e brindes diversos podem utilizar os designs criados para agregar valor aos seus produtos.
- Instituições educacionais e culturais: museus, escolas e centros culturais podem utilizar o design como forma de preservar e divulgar a identidade visual da cidade.

- **Características visuais presentes na arte naïf**

A partir dos registros realizados das obras no estilo arte naïf, foi feita uma análise para identificar elementos e aspectos considerados expressivos que pudessem guiar a criação dos designs. Entre as características comuns observadas nas pinturas, destacam-se a representação simplificada das formas, o uso de cores contrastantes e a geometrização dos elementos. Esses aspectos serão implementados nos designs a serem desenvolvidos. Para uma melhor visualização e compreensão, detalhes em zoom das pinturas foram apresentados em um painel semântico (Figura 4).

Figura 4. Painel semântico das obras no estilo Arte naïf.



Fonte: Arquivo pessoal.

- **Elementos visuais da cultura de Guarabira**

Guarabira, por ser uma cidade rica em expressões artísticas e marcada pela grande quantidade de símbolos locais importantes para a cultura do seu povo, oferece uma variedade visual interessante, que vai desde manifestações religiosas até cenas cotidianas que representam a essência da cidade. Considerando essa riqueza, foi elaborado um segundo painel semântico, apresentando elementos da cultura da cidade, com o objetivo de reunir informações visuais relevantes que explorem a identidade local e possam inspirar a criação da coleção gráfica proposta (Figura 5).

Figura 5. Painel semântico dos elementos culturais da cidade de Guarabira-PB.



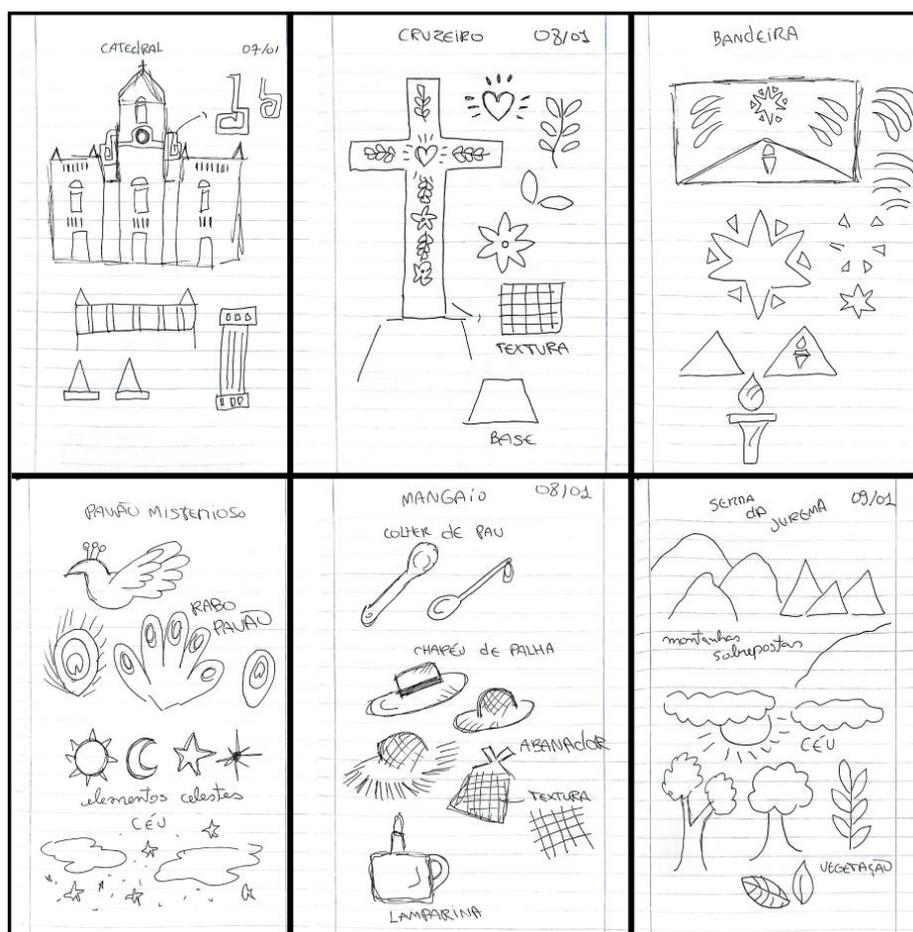
Fonte: Arquivo pessoal.

4.1.3. Etapa 3 - Ideação

- **Esboços iniciais**

Durante as visitas aos locais da cidade, foram feitos alguns esboços baseados na arquitetura, paisagens e demais elementos que traduzissem a identidade visual desses locais (Figura 6). Os esboços tiveram como objetivo principal registrar quais elementos visuais teriam potencial para integrar a coleção gráfica, servindo como guia para as etapas posteriores.

Figura 6. Esboços baseados na arquitetura, paisagens e demais elementos culturais da cidade de Guarabira-PB.

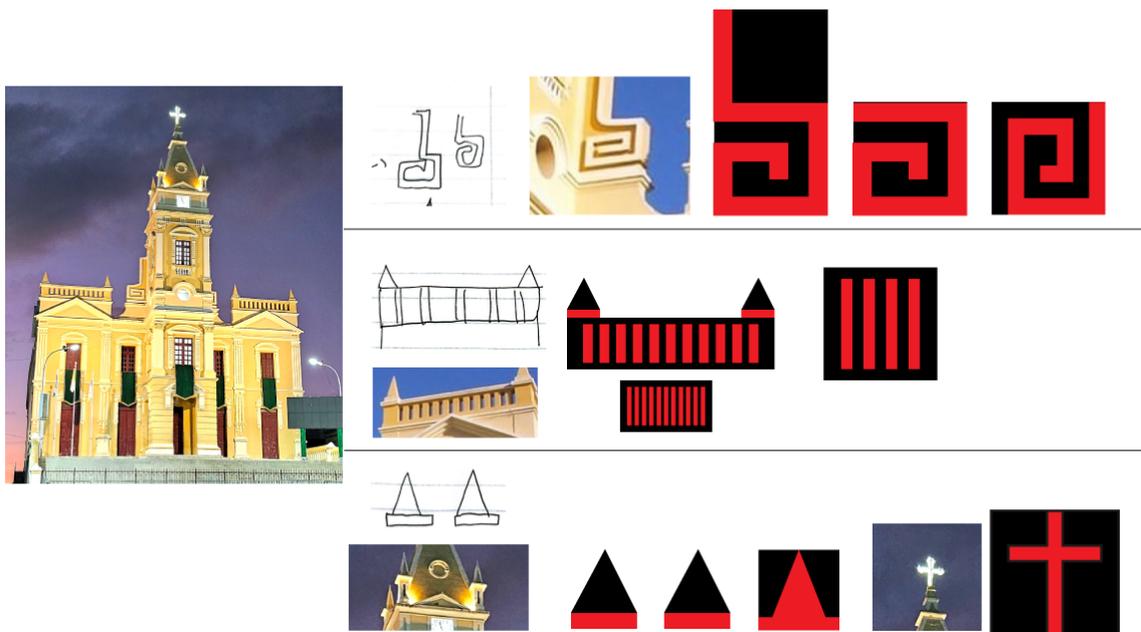


Fonte: Arquivo pessoal.

- **Vetorização dos elementos**

Nesta etapa, os elementos visuais observados e selecionados nos esboços foram aplicados a coleção gráfica desenvolvida. Para isso, utilizou-se o software Adobe Illustrator no processo de vetorização. Cada elemento foi trabalhado de forma que pudesse ser simplificado e transformado em representações geométricas, sem perder sua configuração visual original. Tal escolha para a vetorização, foi inspirada nas representações simples e geométricas anteriormente observadas em obras naif. Os vetores foram criados utilizando cores contrastantes para uma melhor visualização de seus desenhos, além de organizados e encaixados dentro de quadrados do mesmo tamanho (Figura 7).

Figura 7. Vetorização dos elementos visuais observados e selecionados

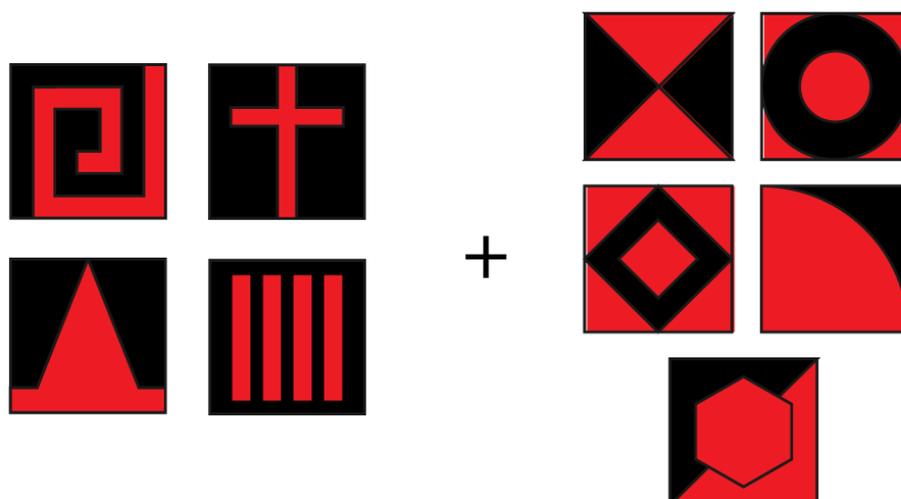


Fonte: Arquivo pessoal.

- **Incorporação de outros elementos**

Outros vetores também foram elaborados, seguindo a mesma configuração visual dos anteriores, para que pudessem ser unidos aos demais na construção de um padrão contínuo (Figura 8).

Figura 8. Incorporação de outros elementos nos vetores.

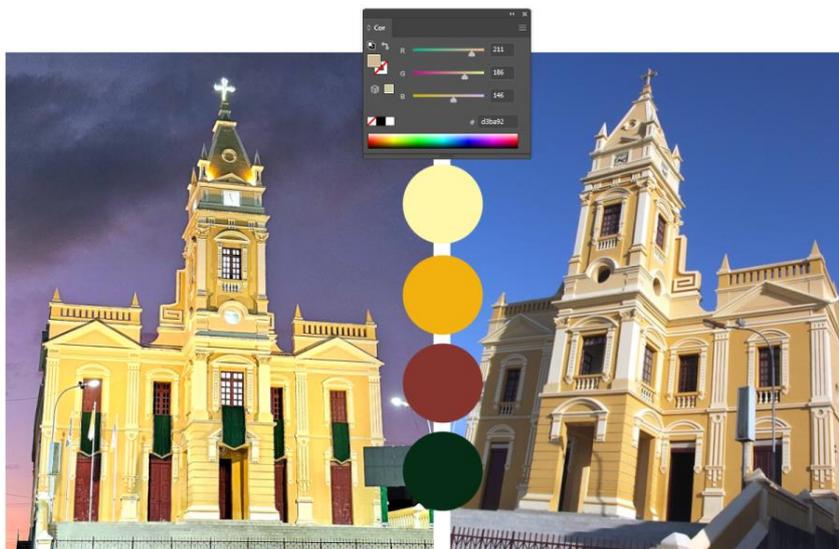


Fonte: Arquivo pessoal.

- **Escolha da paleta de cores**

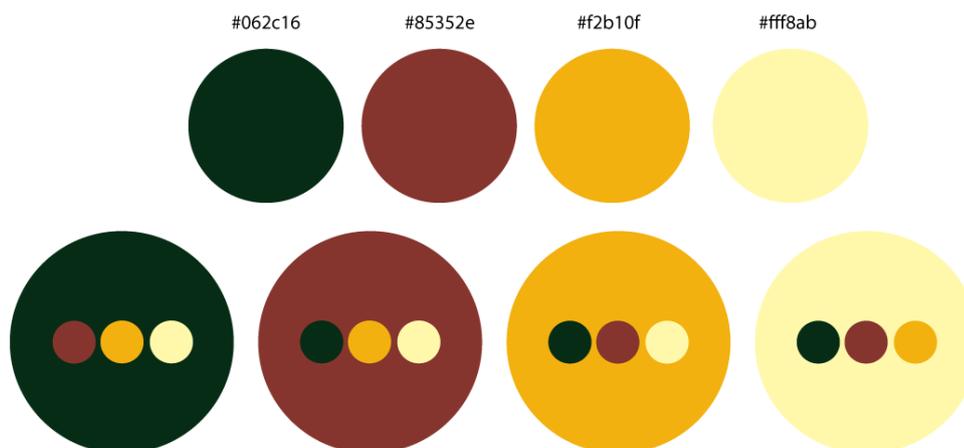
Nessa etapa, cores começaram a ser extraídas a partir das imagens (Figura 9). Por meio da ferramenta conta gotas, as tonalidades foram selecionadas e organizadas em uma paleta, buscando extrair cores contrastantes e vívidas, assim como as encontradas nas obras de arte naïf (Figura 10). Posteriormente, essas cores foram sobrepostas para fins de observação de contraste entre elas, e quando necessário, manipuladas para que possam chegar a tonalidades que se comportem melhor entre si (Figura 11).

Figura 9. Escolha da paleta de cores extraídas a partir das imagens.



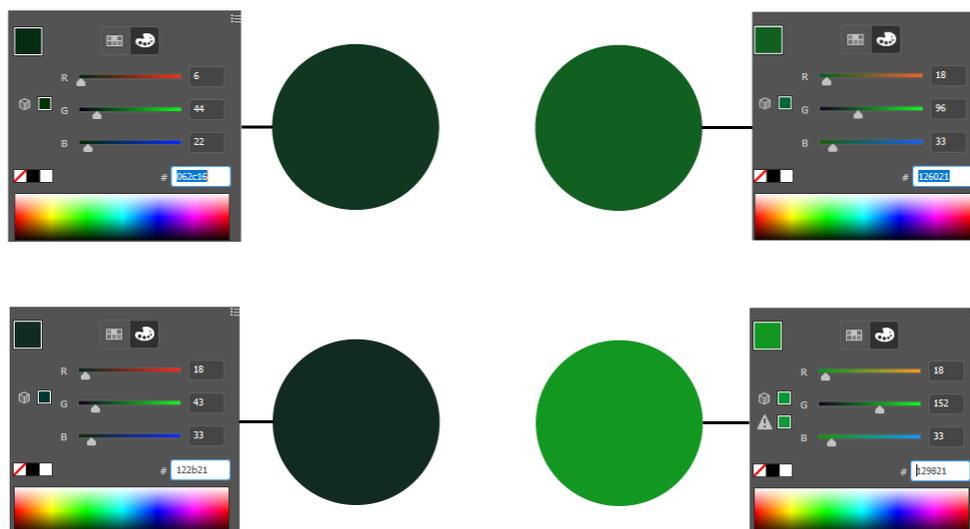
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 10. Organização das cores na paleta.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 11. Sobreposição das cores.



Fonte: Arquivo pessoal.

- **Criação do padrão**

Os vetores elaborados recebem as cores previamente selecionadas e são organizados formando um único padrão. Cada elemento também recebe um contorno preto em torno das formas, característica marcante da arte naïf, empregadas intencionalmente a identidade visual da coleção gráfica (Figura 12). O padrão é desenvolvido utilizando uma ferramenta específica do software, sendo configurado da melhor maneira para que possa se repetir infinitamente sem perder suas características visuais (Figura 13).

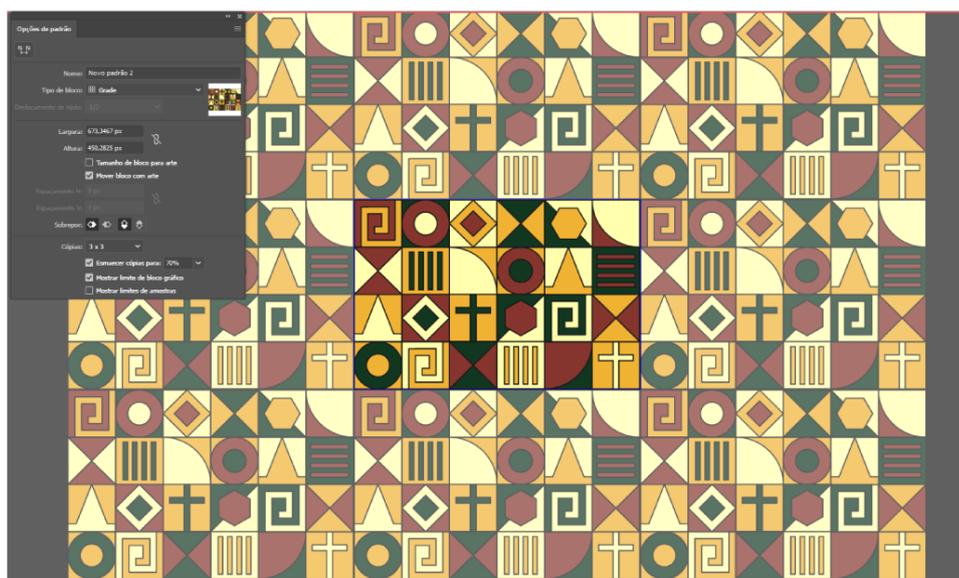
Ao final da criação da padronagem, são realizados testes de diferentes maneiras para que seja possível visualizar como se comporta em diferentes formatos de uso. Quando necessário, o padrão é reconfigurado para se adaptar melhor a forma da qual ele está sendo aplicado (Figura 14).

Figura 12. Organização dos vetores em um único padrão.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 13. Padrão desenvolvido com a ferramenta de repetição do software.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 14. Teste da padronagem.

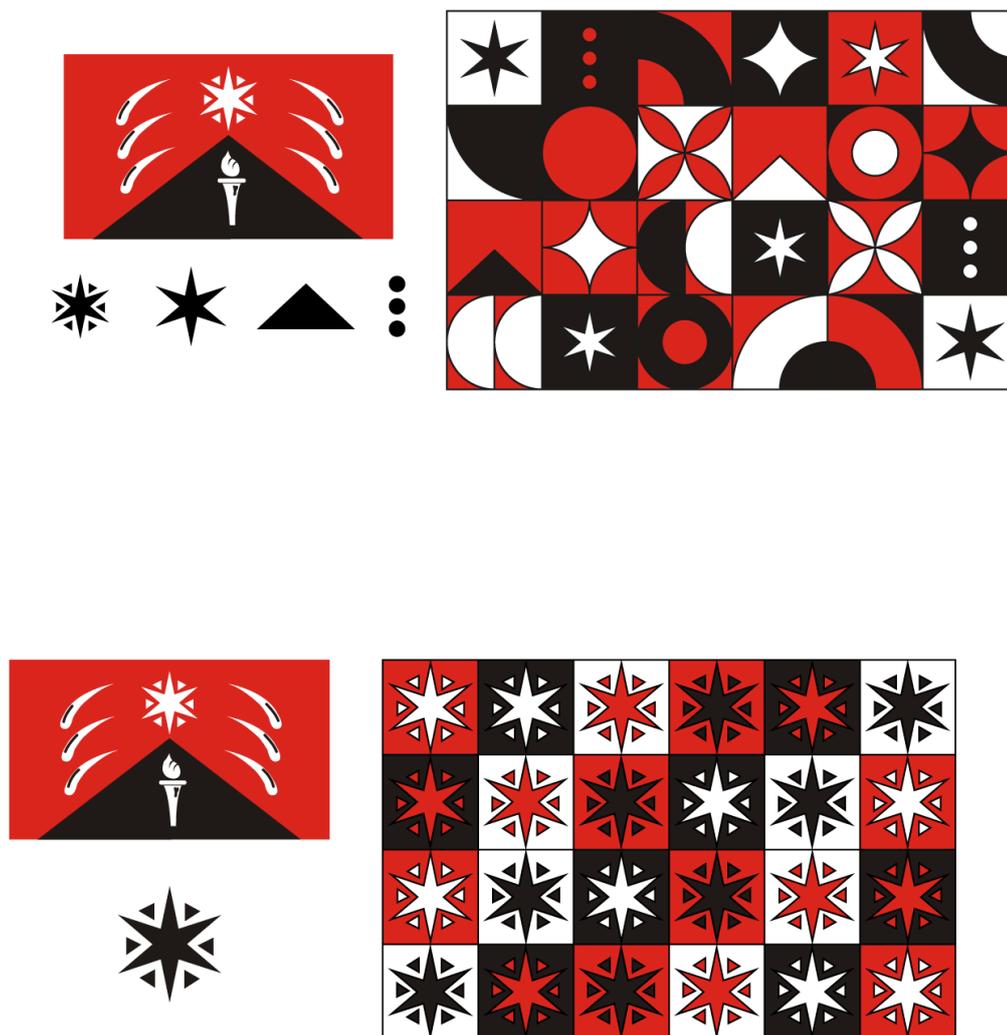


Fonte: Arquivo pessoal.

- **Apresentando os padrões criados**

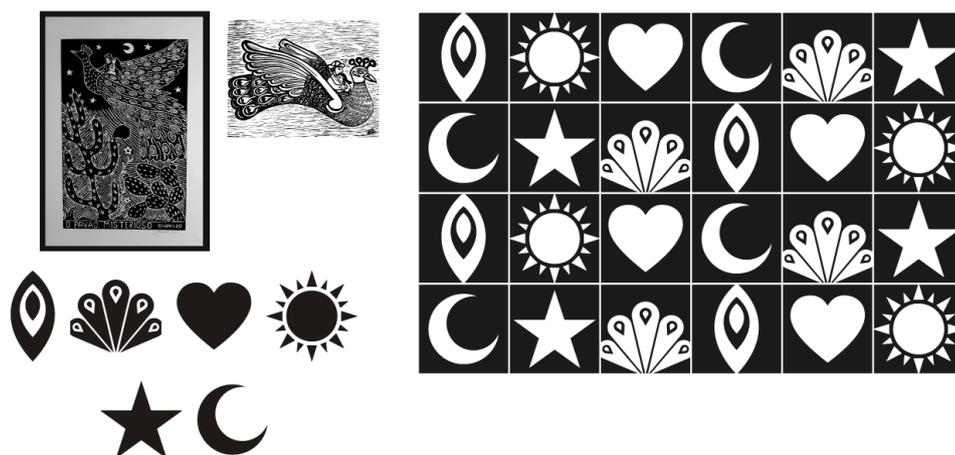
A partir do método mostrado anteriormente, todos os padrões foram criados, buscando explorar ao máximo elementos da cultura guarabirense, traduzidos em formas simples e geometrizadas, conforme podemos observar a seguir nas Figuras 15, 16, 17, 18, 19, 20 e 21.

Figura 15. Padrão criado da bandeira de Guarabira-PB



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 16. Padrão criado do romance do “Pavão Misterioso”.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 17. Padrão criado da catedral Nossa Senhora da Luz.



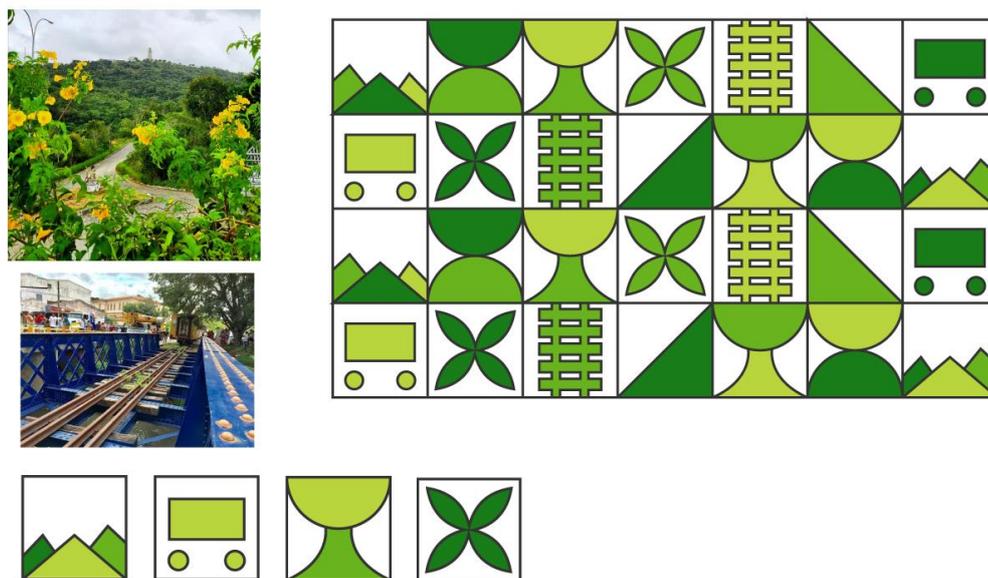
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 18. Padrão criado do Mangaio.



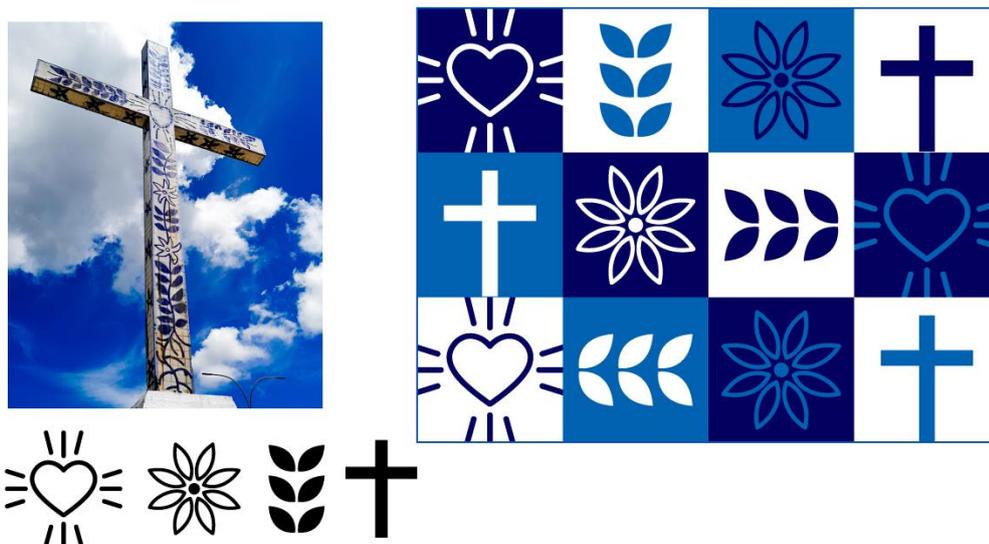
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 19. Padrão criado da ferrovia e Serra da Jurema.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 20. Padrão criado do cruzeiro de Brennand.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 21. Padrão criado das casas guarabirenses.



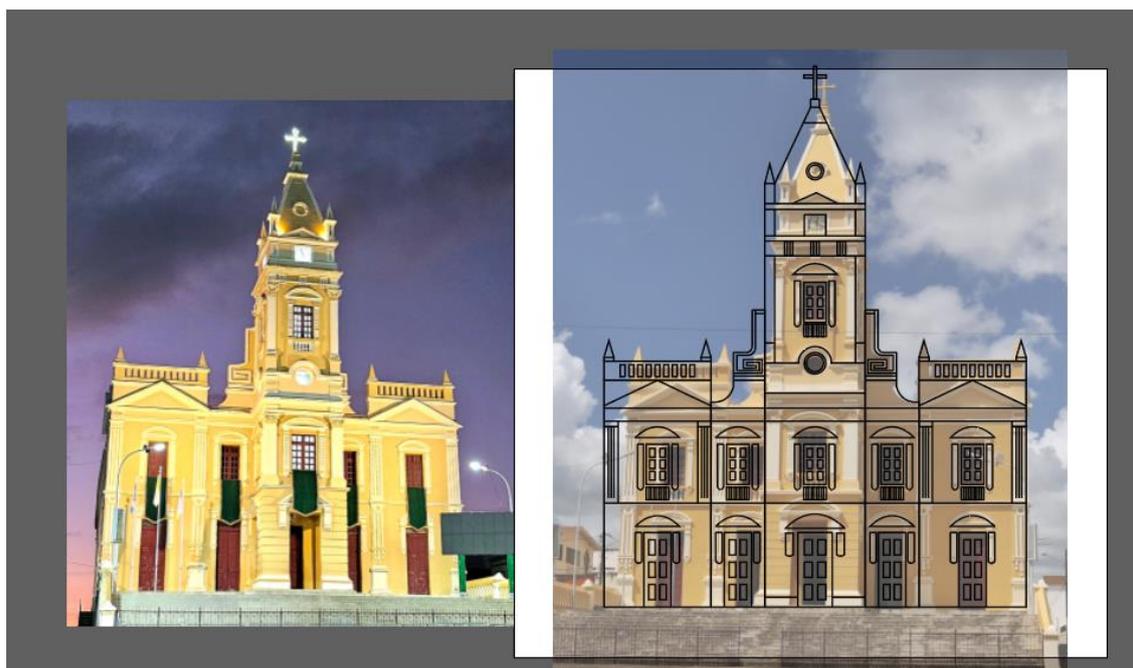
Fonte: Arquivo pessoal.

- Criação de uma iconografia

Dada a relevância das obras arquitetônicas e para a cultura Guarabireense e sua importância para o desenvolvimento deste projeto, a criação de uma iconografia foi iniciada, com o objetivo de representar visualmente esses símbolos na coleção gráfica e integrá-los às aplicações desenvolvidas, juntamente com os padrões criados (Figuras 22, 23, 24 e 25).

Os locais escolhidos para compor essa iconografia foram: o Memorial Frei Damião, a Catedral Nossa Senhora da Luz, o Cruzeiro de Brennan, o Museu Estação Naïf, o Teatro Geraldo Alverga e o Casarão da Cultura. Inicialmente, os ícones seriam ilustrados por linhas finas, uniformes e com formas geométricas simétricas. No entanto essa abordagem foi reformulada para que suas construções remetesse ao estilo da arte naïf. Nas pinturas de arte Naïf analisadas, percebeu-se que os traços são irregulares, orgânicos e os elementos são representados com assimetria. Deste modo, optou-se por incorporar formas assimétricas, linhas mais grossas e visuais mais espontâneos, alinhando os ícones ao estilo naïf e reforçando a identidade visual da coleção.

Figura 22. Processo de criação da iconografia da Catedral Nossa Senhora da Luz.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 23. Processo de criação da iconografia da Catedral Nossa Senhora da Luz



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 24. Processo de criação da iconografia do Memorial Frei Damião, Catedral Nossa senhora da luz, Cruzeiro de Brennand, Museu Estação Naïf, Teatro Geraldo Alverga e Casarão da Cultura.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 25. Iconografia das obras arquitetônicas da cultura GuarabireNSE.



Fonte: Arquivo pessoal.

4.2. Etapa 4 – Prototipação

Após a finalização de toda a coleção gráfica, foram desenvolvidas aplicações em mockups, com o objetivo de visualizar como os designs se comportariam em contextos realistas, como também, vislumbrar oportunidades comerciais. Os padrões foram aplicados de diversas maneiras, algumas vezes compondo os designs juntamente com a iconografia, ocasionando uma exploração mais ampla das possibilidades estéticas. Os mockups elaborados foram agrupados e apresentados de acordo com as categorias a seguir:

- **Vestuário**

Figura 26. Mockup de camiseta com aplicação da estampa inspirada na Bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 27. Mockup de camiseta com aplicação da estampa inspirada na Bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 28. Mockup de camiseta com aplicação da estampa inspirada no cruzeiro de Brennan.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 29. Mockup de camiseta com aplicação da estampa inspirada no Mangaio.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 30. Mockup de moletom com aplicação da estampa inspirada na iconografia das obras arquitetônicas da cultura Guarabirense.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 31. Mockup de moletom com aplicação da estampa inspirada na Bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 32. Mockup de moletom com aplicação da estampa inspirada nas casas guarabirenses.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 33. Mockup de óculos com aplicação da estampa inspirada na catedral Nossa Senhora da Luz.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 34. Mockup de boné com aplicação da estampa inspirada na iconografia das obras arquitetônicas da cultura Guarabireense.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 35. Mockup de chinelo com aplicação da estampa inspirada na ferrovia e Serra da Jurema.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 36. Mockup de chinelo com aplicação da estampa inspirada na Bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

- **Rótulos**

Figura 37. Mockup de rótulo com aplicação da estampa inspirada no cruzeiro de Brennand.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 38. Mockup de rótulo com aplicação da estampa inspirada na Bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 39. Mockup de rótulo com aplicação da estampa inspirada no romance do “Pavão Misterioso”.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 40. Mockup de rótulo com aplicação da estampa inspirada nas casas guarabirenses.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 41. Mockup de rótulo com aplicação das estampas inspiradas na bandeira de Guarabira-PB, no romance do “Pavão Misterioso” e no cruzeiro de Brennand.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 42. Mockup de rótulo com aplicação da estampa inspirada.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 43. Mockup de rótulo com aplicação da estampa inspirada na bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 44. Mockup de rótulo com aplicação da estampa inspirada nas casas guarabirenses.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 45. Mockup de rótulo com aplicação das estampas inspiradas na bandeira de Guarabira-PB e Mangaio.



Fonte: Arquivo pessoal.

- **Paredes**

Figura 46. Mockup de parede com aplicação das estampas inspiradas na iconografia e no padrão criado da Catedral Nossa Senhora da Luz.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 47. Mockup de parede com aplicação das estampas inspiradas na iconografia das obras arquitetônicas da cultura Guarabirense e no padrão criado para o romance do “Pavão Misterioso”.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 48. Mockup de parede com aplicação da estampa inspirada no cruzeiro de Brennand.



Fonte: Arquivo pessoal.

- **Outros**

Figura 49. Mockup de mochila saco com aplicação da estampa inspirada no Mangaio.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 50. Mockup de mochila saco com aplicação das estampas inspiradas na iconografia das obras arquitetônicas da cultura Guarabirense e na bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 51. Mockup de ecobag com aplicação das estampas inspiradas na iconografia do Museu Estação Naif e no padrão criado da ferrovia e Serra da Jurema.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 52. Mockup de ecobag com aplicação das estampas inspiradas na iconografia e no padrão criado da Catedral Nossa Senhora da Luz.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 53. Mockup de case para celular com aplicação da estampa inspirada na bandeira de Guarabira-PB.



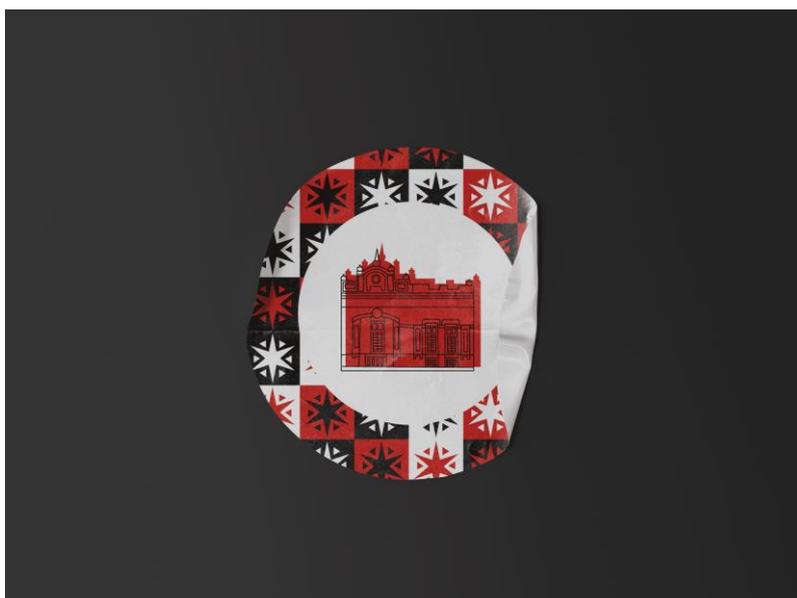
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 54. Mockup de pop socket para celular com aplicação da estampa inspirada no romance do "Pavão Misterioso".



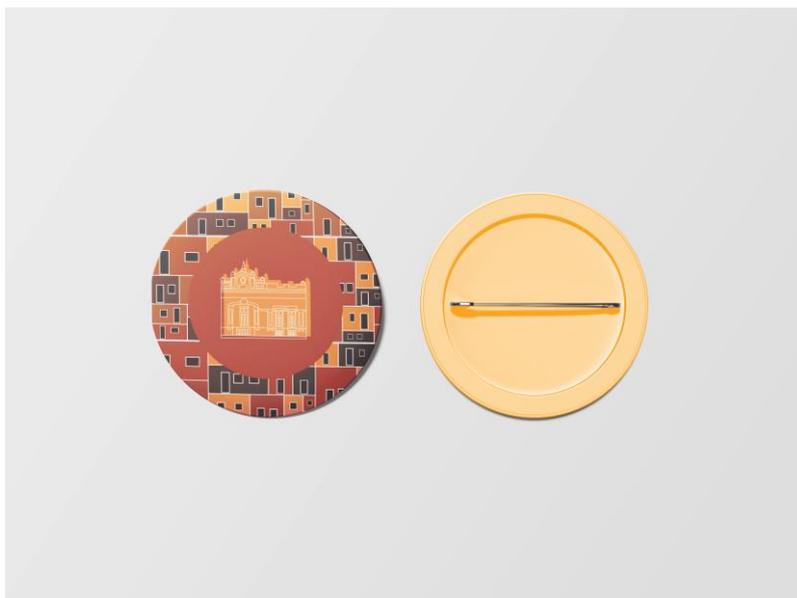
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 55. Mockup de adesivo com aplicação das estampas inspiradas na iconografia do Casarão da Cultura e no padrão criado para a bandeira de Guarabira-PB.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 56. Mockup de Button com aplicação da estampa inspirada na iconografia do Casarão da Cultura e no padrão criado para as casas guarabirenses.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 57. Mockup de caneta com aplicação das estampas inspiradas no romance do “Pavão Misterioso” e na ferrovia e Serra da Jurema.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 58. Mockup de guarda-chuva com aplicação da estampa inspirada na ferrovia e Serra da Jurema.



Fonte: Arquivo pessoal.

5. Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de uma coleção gráfica para ser aplicada em superfícies diversas, buscando valorizar a cultura da cidade de Guarabira e incorporar características da arte naif na elaboração dos designs. A partir da metodologia Design Thinking, estruturou-se um processo criativo que seguiu as etapas de imersão, análise e síntese, ideação e prototipação, garantindo que este projeto fosse fundamentado em referências culturais locais. O design de superfícies foi apresentado não apenas como um elemento estético, mas também como uma ferramenta de preservação e valorização da memória coletiva. A arte naif revelou-se uma rica referência visual, contribuindo significativamente para a criação dos designs. Com a aplicação da coleção gráfica em mockups, foi possível vislumbrar diversas possibilidades estéticas e comerciais, evidenciando o caráter adaptativo do projeto desenvolvido.

Embora o projeto tenha alcançado seus objetivos e apresentado resultados satisfatórios, estudos futuros podem ser interessantes para aprofundar a aplicação dos designs em contextos comerciais reais, por meio de parcerias com artesões ou empresas locais que viabilizem a criação de produtos baseados na coleção gráfica desenvolvida. Uma outra maneira de expansão seria a adaptação do projeto para outras cidades, com o objetivo de criar novas coleções gráficas que dialoguem com diferentes culturas e identidades locais.

Para Bueno (2013), o design também pode ser entendido como agente valorizador de uma cultura, transformando práticas e saberes tradicionais em produtos visuais com identidade própria. Dessa forma, este projeto reforça a importância do design quanto a valorização e dignificação cultural, destacando seu potencial como mediador entre o passado e o presente, tradição e inovação. Aqui, o design vai além de sua função visual e utilitária, assumindo um papel estratégico na valorização da memória coletiva e na promoção da cultura local.

Referências

BORGES, T. **Design de padrões gráficos: teoria e prática**. São Paulo: Blucher, 2016.

BRASIL. Ministério da Cultura. Fundação Nacional de Artes – Funarte. Vamos conhecer a arte naif? **Funarte**, Brasília, 06 abr. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/funarte/pt-br/assuntos/noticias/todas-noticias/curiosidade-2013-vamos-conhecer-a-arte-naif#:~:text=A%20Arte%20na%C3%AF%20%C3%A9%20um%20termo%20utilizado,sin%C3%B4nimo%20de%20arte%20ing%C3%AAnua%2C%20original%20e/ou%20instintiva.&text=A%20arte%20na%C3%AF%20se%20caracteriza%20pela%20aus%C3%AAncia,de%20composi%C3%A7%C3%A3o%20e%20de%20utiliza%C3%A7%C3%A3o%20das%20cores>). Acesso em: 08 abr. 2025.

BUENO, Fernanda. **Design como ferramenta de valorização da cultura local: o caso das rendeiras de bilro de Florianópolis**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/103847>. Acesso em: 28 fev. 2025.

CERQUEIRA, C.; RIBEIRO, R. A. C. O design como ferramenta para a valorização de culturas e tradições no ensino-aprendizagem. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 14., 2022, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2022. p. 5455-5470.

COSTA, R. X. da. **Trajetórias do olhar: imagens e história na arte naif paraibana**. *In*: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS PANORAMA DA PESQUISA EM ARTES VISUAIS – ANPAP, 17., 2008, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: ANPAP, 2008. p. 694-705

DOS, C. Guarabira Cidade do estado da Paraíba, Brasil. **Wikipedia**, 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Guarabira>. Acesso em: 07 fev. 2025.

FIELL, C.; FIELL, P. **Design do século XX**. Köln: Taschen, 2008.

KELEN, M. E. **A estética da ingenuidade: um estudo sobre arte naif**. Rio de Janeiro: Edições Pinakothek, 2009.

LEMOS, R. **A arte naïf e suas representações culturais**. Porto Alegre: Editora Movimento, 1998.

LIMA, A. C. C. de. **Design de Superfícies: fundamentos e aplicações**. São Paulo: Senac, 2011.

OLIVEIRA, J. M. Tudo sobre a Arte Naïf. **Mundo Moda**, 13 jun. 2022. Disponível em: <https://mondomoda.com.br/2022/06/13/arte-naif/#:~:text=Desse%20modo%2C%20a%20arte%20na%C3%AFf,n%C3%A3o%20foi%20intencional%20nem%20comercial>. Acesso em: 08 abr. 2025.

RIJO, C. S. T. D. O design e a cultura visual urbana. **Convergências: Revista de Investigação e Ensino das Artes**, n. 12, 2013. Disponível em: <http://repositorio.ipcb.pt/handle/10400.11/5331>. Acesso em: 02 mar. 2025

VIANNA, M. *et al.* **Design thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV press, 2012. *E-book*.