

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE SUPERFÍCIE

Jéssica Anibale Vesz

**MITO DA ORIGEM KAINGANG: UM ESTUDO EM  
DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA MOBILIÁRIO**

Santa Maria, RS  
2022

**Jéssica Anibale Vesz**

**MITO DA ORIGEM KAINGANG: UM ESTUDO EM  
DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA MOBILIÁRIO**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Design de Superfície da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Design de Superfície**.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Santa Maria, RS

2022

## FICHA CATALOGRÁFICA

VESZ, Jessica Anibale

Mito da Origem Kaingang: um Estudo em Design de Superfície para Mobiliário, Jessica Anibale Vesz, 2022, 78 p. 30cm.

Orientador: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Monografia (Especialização) Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Especialização em Design de Superfície, RS, 2022.

1. Design de Superfície; 2. Mito da Origem Kaingang; 3. Estamparia Manual. 4. Estêncil; 5. Mobiliário. I – Minuzzi, Reinilda de Fátima Berguenmayer; II – Título

---

© 2022

Todos os direitos autorais reservados a Jéssica Anibale Vesz. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

Endereço: Rua Sete de Setembro, n. 240, Bairro Centro, Jaguari, RS. CEP: 97760-000

Fone (0xx)55 999437912; E-mail: jessicaavesz@gmail.com

**Jéssica Anibale Vesz**

**MITO DA ORIGEM KAINGANG: UM ESTUDO EM  
DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA MOBILIÁRIO**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Design de Superfície da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Design de Superfície**.

Aprovada em 31 de outubro de 2022.

---

**Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr<sup>a</sup>. (UFSM)**  
(Presidente / Orientador)

---

**Valdemir de Oliveira, Me. (UFSM)**

---

**Ricardo da Silva Mayer, Me. (UFSM)**

Santa Maria, RS

2022

## RESUMO

### MITO DA ORIGEM KAINGANG: UM ESTUDO EM DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA MOBILIÁRIO

AUTOR: JÉSSICA ANIBALE VESZ

ORIENTADORA: REINILDA DE FÁTIMA BERGUENMAYER MINUZZI

O presente estudo em design de superfície direciona-se à criação de um conjunto de estampas com base na cultura da população indígena Kaingang, expressiva sobretudo no sul do Brasil. Como tema principal de pesquisa a referência é o Mito da Origem, que consiste na divisão exogâmica Kamé e Kairu, dos Kaingang. Dessa forma, com o olhar voltado aos povos originários das terras brasileiras e entendendo a importância desta cultura no âmbito nacional, sobretudo em seu aspecto imaterial, tal mito propiciou referências para o desenvolvimento em design de superfície, focando sobre o conceito da dualidade ali apresentado. Projeta-se, assim, o desenvolvimento de uma coleção de estampas - “*GA MYNH - MÃE TERRA*” - para banquetas de madeira, que recebem processos de pintura em moldes vazados, de forma manual. A metodologia de pesquisa projetual está embasada nas proposições de Bernd Lobach (2001). Como resultado, gerou-se 12 estampas aplicadas em banquetas, elaboradas a partir de um conjunto de diversas combinações de 10 desenhos elaborados como estêncil.

**Palavras-chave:** Design de superfície. Mito da Origem Kaingang. Estamparia manual. Estêncil. Mobiliário.

## **ABSTRACT**

### **KAINGANG ORIGIN MYTH: A STUDY IN SURFACE DESIGN FOR FURNITURE**

AUTHOR: JÉSSICA ANIBALE VESZ  
ADVISOR: Dr. REINILDA DE FÁTIMA BERGUENMAYER MINUZZI

The present study in surface design is directed to creation of patterns based on the culture of the Kaingang indigenous population, especially in the South of Brazil. As the main research theme, the reference is the Origin Myth, which consists of the exogamic division Kamé and Kairu of the Kaingang. In this way, looking toward the native people of Brazil and understanding the importance of this culture on a national level, especially on an immaterial aspect, this myth provided references for the development in surface design, with focus on the concept of duality presented there. Therefore, the development of a patterns collection- "GA MYNH - MOTHER EARTH" – for wooden stools, which receive handmade hollow molds painting. The project research methodology is based on the propositions of Bernd Lobach (2001). As a result, 12 patterns were applied on stools, elaborated from a set of several combinations of 10 drawings elaborated as stencil.

Keywords: Surface design. Origin Kaingang Myth. Handmade patterns. Stencil. Furniture.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Móvel estamperia têxtil.....	13
Figura 2 - Superfície-Objeto.....	14
Figura 3 – Móvel superfície envoltória.....	14
Figura 4 - Móvel com aplicação cerâmica.....	15
Figura 5 - Aplicação de estampa digital diretamente na superfície.....	15
Figura 6 – Estamperia manual diretamente na peça.....	16
Figura 7 – Exemplo de molde vazado.....	17
Figura 8 – Aplicação do molde.....	18
Figura 9 – Estêncil aplicado em diferentes superfícies.....	18
Figura 10 – Folhas de radiografias. 2022.....	19
Figura 11 - Cadeira klismos no túmulo de Hegeso, c. 400 a.C.....	20
Figura 12 – Cadeira klismos elegante, de belas proporções com pernas e encosto curvos, pés em forma de sabre e assento trançado.....	21
Figura 13 – Banco Kisêdjê III, 27x27x62cm, Artista Kokoró Suyá, região do Xingu.....	22
Figura 14 – Banco Waiwai III, 20x23x46cm, artista não identificado, região de Calha Norte.....	22
Figura 15 – Banco para colorir.....	23
Figura 16 – Banco em cerâmica com estampa.....	24
Figura 17 Pilhas de madeira para descarte. 2022.....	24
Figura 18 – Banco em Produção. 2022.....	25
Figura 19 – Possibilidades de uso da banquetta. 2022.....	25
Figura 20 – Possibilidades de uso da banquetta. 2022.....	26
Figura 21 – Possibilidades de uso da banquetta. 2022.....	26
Figura 22 – Possibilidades de uso da banquetta. 2022.....	27
Figura 23 – Possibilidades de uso da banquetta. 2022.....	27
Figura 24 – Nike Air Force 1 Porto Rico, que teve lançamento cancelado. 2019. ....	31
Figura 25 – Fotografias na mostra produzida durante as filmagens do documentário Kamé e Kairu – Traçado da Identidade Kaingang, 2014.....	32
Figura 26 – Povo Kaingang em Brasília reivindicando os direitos. 2020.....	33
Figura 27 – Ilustração representando Kamé e Kairu. ....	34
Figura 28 – Divisão dos seres da natureza Kamé e Kairu.....	34
Figura 29 – Grafismos que definem Kamé e Kairu.....	37
Figura 30 – Siro Wajãpi.....	39
Figura 31 – Estampas referência mito da origem Kaingang. 2015.....	41
Figura 32 – Estampas referência "lambré". 2015.....	41
Figura 33 – Estampa da Linha Kamé. 2015.....	42
Figura 34 – Aplicação das estampas em Revestimento Cerâmico. 2015.....	43
Figura 35 – Painel semântico Referências Visuais Cultura Kaingang.....	45
Figura 36 – Painel semântico - Mobiliário e desenvolvimento da Coleção.....	45
Figura 37 – Esboços. 2022.....	48
Figura 38 – Esboços de inscrições e formas. 2022.....	49
Figura 39 – Esboços linguísticos. 2022.....	49
Figura 40 – Esboços linguísticos. 2022.....	50
Figura 41 – Esboços linguísticos. 2022.....	50
Figura 42 – Esboços de inscrições e formas. 2022.....	51
Figura 43 – Esboços referente a Fauna. 2022.....	51

Figura 44 – Esboços referente a Fauna. 2022.....	52
Figura 45 – Esboços referente cestaria e cestaria de pesca ( <i>Pari</i> ). 2022.....	52
Figura 46 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	53
Figura 47 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	54
Figura 48 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	54
Figura 49 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	55
Figura 50 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	55
Figura 51 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	56
Figura 52 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	56
Figura 53 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	57
Figura 54 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.....	57
Figura 55 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.....	58
Figura 56 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.....	58
Figura 57 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.....	59
Figura 58 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.....	59
Figura 59 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.....	60
Figura 60 – Resultado do teste. 2022.....	60
Figura 61 – Testes de aplicação com tinta. 2022.....	61
Figura 62 – Teste com isolamento de áreas. 2022.....	62
Figura 63 – Resultado do teste. 2022.....	62
Figura 64 – Banqueta em uso. 2022.....	63
Figura 65 – Banqueta em uso. 2022.....	64
Figura 66 – Banqueta em uso. 2022.....	64
Figura 67 – Banqueta em uso. 2022.....	65
Figura 68 – QR code com informações da cultura Kaingang. 2022.....	66
Figura 69 – Tag para banqueteta. 2022.....	66
Figura 70 – Simulações de aplicação. 2022.....	67
Figura 71 – Simulações de aplicação. 2022.....	68
Figura 72 – Simulações de aplicação. 2022.....	68
Figura 73 – Simulações de aplicação. 2022.....	69
Figura 74 – Simulações de aplicação. 2022.....	69
Figura 75 – Simulações de aplicação. 2022.....	70
Figura 76 – Simulações de aplicação. 2022.....	70
Figura 77 – Simulações de aplicação. 2022.....	71
Figura 78 – Simulações de aplicação. 2022.....	71
Figura 79 – Simulações de aplicação. 2022.....	72
Figura 80 – Simulações de aplicação. 2022.....	72
Figura 81 – Simulações de aplicação. 2022.....	73
Figura 82 – Simulações de aplicação. 2022.....	73
Figura 83 – Simulações de aplicação. 2022.....	74
Figura 84 – Simulações de aplicação. 2022.....	74



# SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>DESIGN DE SUPERFÍCIE E APLICAÇÕES.....</b>	<b>12</b>
2.1.1	ESTAMPAS, ESTAMPARIA MANUAL E ESTÊNCIL.....	16
2.1.2	MOBILIÁRIO.....	19
2.1.3	BANQUETAS.....	23
<b>2.2</b>	<b>CULTURA INDIGENA E POVO KAINGANG.....</b>	<b>28</b>
2.2.1	MITO DA ORIGEM.....	33
2.2.2	OUTROS REFERENCIAIS INDÍGENAS.....	38
2.2.3	OUTROS REFERENCIAIS EM DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	40
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>44</b>
<b>3.1</b>	<b>COLEÇÃO “GA MYNH   MÃE TERRA”.....</b>	<b>46</b>
3.2	ESBOÇOS, ESTUDOS, IMAGENS DO PROCESSO.....	47
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>75</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>76</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem o intuito de desenvolver um estudo em design de superfície, voltado para a área de estamperia manual em estêncil, propondo a criação de uma coleção de estampas para aplicação em mobiliário. Este estudo está construído com base em referenciais da cultura Kaingang, tendo como principal ponto de pesquisa o Mito da Origem, na concepção Kaingang, que se divide em duas metades exogâmicas, *Kamé* e *Kairu*<sup>1</sup>, visto que para os desenvolvimentos visuais são evidenciadas as escritas, a fauna, as cestarias, entre outros.

Com uma identidade de organização social dualista, o povo Kaingang se divide entre duas metades opostas e complementares. Essa divisão vai além disso, está presente nos elementos da natureza como animais e plantas, assim como nas inscrições e desenhos corporais e cosmologia, sol e lua, entre outras coisas. (LIMAS, 2015).

Com objetivo de valorizar a cultura deste povo, não se tem a pretensão de contar a história da drástica redução desta população durante o processo histórico, por meio da colonização europeia, escravização e diversas ações externas ocorridas por todo território brasileiro.

A pesquisa tem suas bases em referências da estrutura social e nos princípios cosmológicos Kaingang, buscando oferecer, assim, um novo olhar para esses elementos a partir de uma reconfiguração para o campo do design de superfície. Tem o intuito de uma interpretação atualizada e que se difere das inscrições habituais indígenas Kaingang, mas que também apresente uma referência forte e visível a partir de suas características.

Para tanto, faz-se necessário um estudo sobre o mito da origem Kaingang, assim como de elementos figurativos e simbólicos que podem ser encontrados e que se destacam dentro desta cultura.

Como justificativa para este estudo, a escolha pelo tema “Kaingang - Mito da Origem” tendo em vista que se entende a importância desta cultura no âmbito

---

<sup>1</sup> Kairu é encontrada de diversas formas como Kainru, Kaneiru, Kanerú, entre outras, então qualquer uma delas parece estar correta, mas para esta pesquisa escolheu-se kairu.

nacional e, por isso, foi utilizada como referência para pesquisa em design de superfície, tendo a oportunidade de pensar e instigar o conhecimento do usuário da banquetta a conhecer mais sobre a cultura indígena Kaingang de forma apropriada, por meio de etiquetas e *QR codes*, entendendo a relevância histórica desses povos que são originários em nosso país. Para tanto, como aprofundamento da pesquisa, foi elencado “povos indígenas - povo Kaingang”, acreditando que sua cultura e sua cosmovisão merecem ser destacadas, tendo em vista que fazem parte da história do povo brasileiro como um todo, com grande expressão regional e local. Assim, utilizando a cultura como referencial imagético e conceitual para desenvolvimento no campo de design de superfície e, ainda, podendo aguçar a vontade dos usuários em saber mais desta cultura e até mesmo de outras culturas.

A presente pesquisa tem, como objetivo geral, o desenvolvimento de uma coleção de estampas, elaborada com referência na estrutura social, nos princípios cosmológicos e nos elementos visuais de grupos Indígenas Kaingang, apontados a partir de seu Mito da Origem. O projeto volta-se à aplicação em mobiliário, especificamente banquettas de madeira.

Como objetivos específicos, tem-se:

- Abordar técnicas e conceitos do Design de Superfície, sobretudo aplicado ao mobiliário.
- Apresentar a cultura Kaingang, seus aspectos e estruturas, assim como mito da Origem e sua divisão *kamé* e *kairu* e alguns elementos visuais adotados pelos Kaingang.
- Gerar os motivos visuais a serem utilizados para a elaboração das estampas.
- Desenvolver estampas a partir da temática escolhida, analisar e selecionar quais serão aplicadas, assim como definir o modelo de banquetta para aplicação.
- Aplicar as estampas produzidas na superfície das banquettas, através de processos de estampa manual e direta, como o estêncil.

O texto deste estudo está organizado em três capítulos, sendo que no primeiro foi feita uma contextualização sobre design de superfície com uma abordagem na estampa manual, pensando na criação da coleção de estampas a ser apresentada. Como subcapítulo, apresenta-se um breve contexto histórico

sobre mobiliário, mas especificamente banquetas, que foi o objeto escolhido para o desenvolvimento da proposta.

No segundo capítulo é apresentada a temática, tendo primeiramente uma contextualização geral sobre a cultura do povo Kaingang. A pesquisa se desenvolve até chegar ao tema, o Mito da Origem Kaingang, responsável pelos elementos visuais e elaboração dos motivos a serem aplicados nas estampas. E ainda são apresentadas algumas produções em design que buscam na cultura Kaingang referências para a pesquisa.

O terceiro capítulo apresenta a metodologia e os métodos projetuais que foram utilizados para a elaboração e para o desenvolvimento da coleção proposta nesta pesquisa. Também são apresentados os estudos e projetos que levaram aos resultados finais e algumas simulações e desenvolvimento do projeto nas banquetas.

Encerra-se o texto com as considerações finais da pesquisa.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 DESIGN DE SUPERFÍCIE E APLICAÇÕES

Desde muito tempo, a estamparia é utilizada para adornar os mais diversos materiais, sendo que padrões podem surgir de quaisquer temáticas e as mais diversas formas de comunicar a ideia para o observador.

A Estamparia é o nome dado ao conjunto de técnicas de impressão, desenho ou transferência de figuras/padrões para um suporte (papel, tecido, couro, madeira, cerâmica e etc.). É um dos meios mais usuais para a aplicação do Design de Superfície. Enquanto o Design de Superfície ocupa-se com o estudo e a criação de padrões, a estamparia é responsável pela aplicação destes padrões nos variados tipos de suporte [...] (ROSA, 2017, p. 48).

A importância da superfície como elemento comunicacional nos objetos é lembrada por Freitas, que afirma:

O design de superfície visa trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo à superfície uma carga comunicativa com o exterior do objeto e também a interior, capaz de transmitir informações sgnicas que podem ser percebidas por meio dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos. (FREITAS, 2011, p.17).

Remetendo à conceituação do Design de Superfície por Rùthschilling, tem-se o campo considerado como:

Atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RÙTHSCHILLING, 2008, p. 23).

Neste sentido, integrando propósitos comunicacionais, criatividade e funcionalidade, as estampas resultantes deste estudo, são projetadas para aplicação em estêncil sobre a superfície do mobiliário (banquetas), individualmente, mas com possibilidade de combinação e aplicação conjunta, podendo gerar, assim, inúmeros arranjos entre si, garantindo uma diversidade de combinações de estampas.

[...] as superfícies são interfaces comunicativas em sua essência, exercem a função mediadora entre o ambiente externo e o interno; e são fontes de recursos gráficos e táteis infindáveis, com um grande potencial mercadológico. (FREITAS, 2011, p.97).

Assim, o “design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas para constituição e tratamentos de superfícies.” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 23).

A estamparia em mobiliário acontece de algumas maneiras, pode ser observada nos estofados (Figura 1), por meio da estamparia têxtil, no design do produto que é chamada de Superfície-Objeto<sup>2</sup> (Figura 2) sendo, “projetada de modo que o resultado visual ou tátil obtido resulta da própria construção e estrutura do objeto” (ROSA, 2017, p. 28), também Superfície-Envoltória (Figura 3) “[...] materialidade da superfície como padronagem/superfície aplicada, e compreendem que este tipo de padrão reveste suportes estruturais já existentes.” (ROSA, 2017, p. 26), por aplicações cerâmicas (Figura 4) na própria peça, estamparia digital (Figura 5) na marcenaria e ainda, por aplicação de estampa de forma manual, diretamente na peça (Figura 6).

Figura 1 - Móvel com estamparia têxtil



Fonte: <https://www.galeriaalphaville.com.br/leiloes/166/lote/47>

<sup>2</sup> Sobre o conceito de “superfície-objeto” ver: SCHWARTZ, Ada R. **Design de Superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

Figura 2 - Superfície-Objeto



Fonte: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/32197>

Figura 3 – Móvel superfície envoltória.



Fonte: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/32197>

Figura 4 - Móvel com aplicação cerâmica.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/310889180514539553/>

Figura 5 - Móvel aplicação de estampa digital diretamente na superfície.



Fonte: <https://deezign.com.br/loja/banco-benchi-estampa-fitto/>.



Figura 6 – Estamparia manual diretamente na peça.



Fonte: <https://pt.hometalk.com/diy/sala-de-estar/moveis/reforma-de-banqueta-vintage-e-desenhos-de-estencil-de-mandala-gratuitos-44572283>.

### 2.1.1 ESTAMPAS, ESTAMPARIA MANUAL E ESTÊNCEL

A estamparia é tradicionalmente utilizada para adornar peças têxteis, cerâmicas, papelerias entre outros produtos. Este estudo foca na estamparia manual, executada diretamente na madeira, utilizando estêncil para aplicação do desenho. Dessa forma, podem ocorrer inserções livres de desenhos, para algum possível detalhamento nas peças.

Uma das características da estamparia é o desenvolvimento de padrões, por meio de módulos ou *rapports*. Nesta pesquisa, por se tratar de estamparia manual, a realização das padronagens, será um pouco diferente, com a liberdade de construção mais espontânea, por se tratar de um projeto de estamparia manual com a aplicação dos estênceis, ocorrendo de uma forma singular em cada peça.

A estamparia manual se traduz em um processo com características individuais a cada aplicação, cada peça será única, apesar do estêncil poder se repetir, a aplicação jamais será idêntica.

A utilização do molde vazado para adornar as peças vem reforçar esse encontro entre a proposta e a temática, no sentido de poder realizar algo manual

dialogando com o que é prática na cultura indígena. Assim, a ideia, para o desenvolvimento do projeto, é trazer essas formas mais gestuais que carregam a dualidade presente no Mito da Origem Kaingang.

O estêncil “[...] que é uma técnica de molde vazado extremamente antiga e tem seus primeiros indícios encontrados na decoração de tecido, sobreviveu ao tempo e ainda hoje é amplamente utilizado com finalidade artística[...]” (SCHNEIDER; SACCO, 2019, p. 1).

A utilização da manualidade para as estampas e a escolha do molde vazado, o estêncil (Figuras 7, 8, 9) tem como características desta técnica a cópia das matrizes, a repetição, a sobreposição, a criação de vários e diferentes padrões durante a aplicação.

Figura 7 – Exemplo de molde vazado.



Fonte: <https://pt.aliexpress.com/item/1005001709559649.html>

Figura 8 – Aplicação do molde.



Fonte: <https://www.revistaartesanato.com.br/stencil-para-parede/>

Figura 9 – Estêncil aplicado em diferentes superfícies.



Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/revista/stencil-para-parede/>

Gerando soluções mais sustentáveis, os estênceis desta pesquisa são desenvolvidos a partir de material reutilizado de radiografias (Figura 10) que já não tem usabilidade, assim garantido um reuso para esse material que seria descartado. Cada folha de acetato passa por um processo de retirada da impressão e, assim, a superfície fica limpa para receber o corte, como iremos ver mais adiante.

Figura 10 – Folhas de radiografias. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

### 2.1.2 MOBILIÁRIO

Este estudo, como mencionado, volta-se para a cultura Kaingang como referência para criação em design de superfície, com aplicação em mobiliário, em específico banquetas, que podem ser utilizadas para apoio, assento ou, até mesmo, descanso de pés, além de uso como objeto decorativo, entre outras utilidades. Vale lembrar que, desde os primeiros mobiliários criados já apareciam algumas decorações, de forma específica, em suas superfícies.

[...] os móveis eram raros e genericamente muito simples, salvo em espaços religiosos e em alguns poucos sobrados aristocráticos. Contudo, no decorrer do século, principalmente no seu último quarto, a decoração de interiores e o mobiliário não foram apenas esparsos coadjuvantes na ambientação das casas brasileiras. A decoração assumiu papel fundamental nas cenas da vida doméstica; os móveis se multiplicaram, adornaram-se e adquiriram um poder de representação até então pouco usual. (MALTA, 2017, p. 1).

A indústria moveleira trabalha constantemente para aprimorar suas técnicas trazendo conforto, beleza e elegância para as casas. Desta forma o design de superfície acaba contribuindo e agregando valor para as peças, sendo com os motivos decorativos, como também pensados no próprio design e na estrutura do móvel.

Figura 11 - Cadeira klismos no túmulo de Hegeso, c. 400 a.C.



Fonte: <http://omoveldantesedepois.blogspot.com/2012/10/grecia.html>

Figura 12 - Cadeira klismos elegante, de belas proporções com pernas e encosto curvos, pés em forma de sabre e assento trançado.



Fonte: <http://omoveldantesedepois.blogspot.com/2012/10/grecia.html>

Na história, em cada época, encontram-se formas de surgimento e desenvolvimento do mobiliário, cada um com suas características, designs, materiais. Em cada momento histórico, produziu-se mobiliário de diversas maneiras, no período grego (Figuras 11 e 12), por exemplo,

No mobiliário, as madeiras mais utilizadas foram o pinho e o cedro, mas, como havia muita vida ao ar livre, empregaram-se também outros materiais mais resistentes, tais como o bronze (trabalhado com repuxados e cinzelados), além do granito e o mármore (geralmente lavrado). As madeiras eram recobertas com folhas de metal ou filetadas; e os tecidos de procedência e/ou estilo oriental. As cores mais usadas foram o vermelho, o azul, o amarelo e o verde. (CASTELNOU, 2006 e 2007, p. 7)

E ainda,

Os móveis mais usados eram a cadeira, a mesa, a arca, a cama e o triclinio. As cadeiras possuíam encosto; respaldo côncavo, às vezes, com almofada; pés geralmente curvos (klismos), em forma de patas de animais, sendo usadas também cadeiras sem encosto, como banquetas sem grandes detalhes. A mesa comum era bastante simples, com quatro pés, sendo que podia ter 03 pés (trípode), quando era usada geralmente como aparador. (CASTELNOU, 2006 e 2007, p. 8)

Como podemos perceber, o mobiliário faz parte das culturas (Figuras 13 e 14), como utensílios indispensáveis para o dia de cada pessoa. Geralmente nos deparamos com cadeira, cama ou armário que lembram uma época específica ou um estilo, essas observações normalmente acontecem por algum detalhe, algum arabesco entalhado ou aplicado a determinada peça, assim como acontece as identificações de obras de arte ou arquiteturas.

Figura 13 – Banco Kisêdjê III, 27x27x62cm, Artista Kokoró suyá região do Xingu.



Fonte: <http://www.colecaobei.com.br/colecao/banco-kisedje-iii/kokoro-suya/18>

Figura 14 – Banco Waiwai III, 20x23x46cm, artista não identificado, região de Calha Norte.



Fonte: <http://colecaobei.com.br/colecao/banco-waiwai-iii/autor-nao-identificado/147>

Dentro desta perspectiva, pensando nos mobiliários e em seus ornamentos, este projeto visa realizar este estudo utilizando elementos gráficos e conceituais

presentes no contexto cultural Kaingang, principalmente características advindas do Mito da Origem.

### 2.1.3 BANQUETAS

Cada modelo de mobiliário, neste caso as banquetas, surge a partir do conceito que o designer, marceneiro e ou criador da peça deseja. Assim, cada um tem a sua história de criação e desenvolvimento (Figuras 15 e 16). Para este estudo, optou-se por criar um modelo próprio, e não apenas aplicar a estampa em algum modelo previamente desenvolvido.

Figura 15 – Banco para colorir



Fonte: <http://www.ventinadesign.com.br/produto/banquinho-de-colorir-biscoito/>



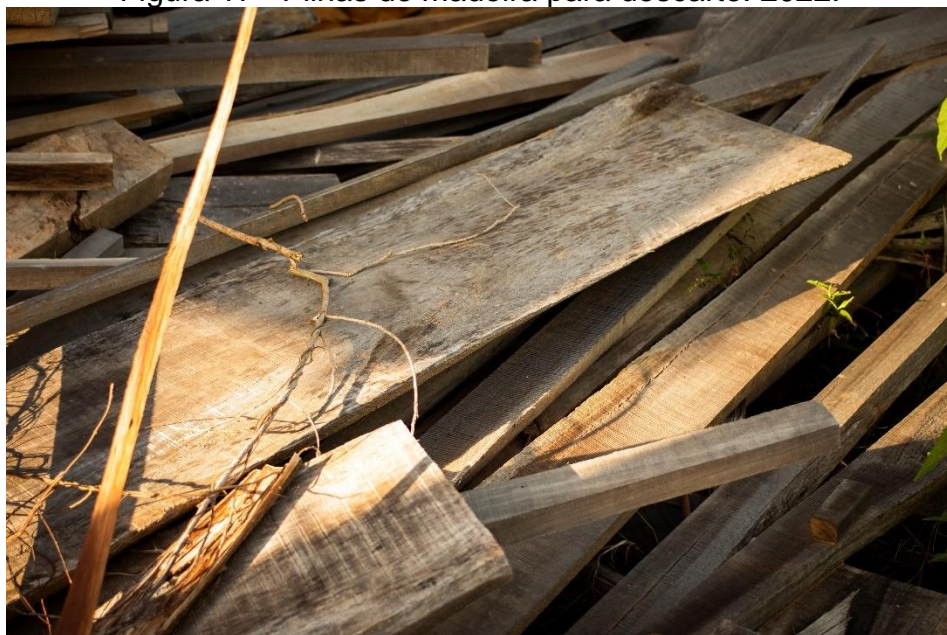
Figura 16 – Banco em cerâmica com estampa.



Fonte: <https://www.westwing.com.br/guiar/banco-de-ceramica/>

Sendo assim, propomos um modelo de banqueta, no qual a ideia principal é ter uma área para ser estampada, para que não se limite apenas ao assento, ou seja, as laterais também terão superfícies capazes de receber estampas. Tendo em vista que as proporções também poderão ser diferentes, essas dimensões poderão variar de uma peça a outra, tendo em vista que as banquetas tem como proposta a reutilização de madeiras (Figura 17 e 18) que iriam para descarte de uma serraria de madeira.

Figura 17– Pilhas de madeira para descarte. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 18 – Banco em Produção. 2022.



Fonte: Imagens da Autora.

Buscando a versatilidade, nesta proposta as banquetas são pensadas para variadas possibilidades de usos, seja para sentar, como descanso de pés para escritório, mesa de apoio, decoração, entre outras opções. (Figuras 19 a 23).

Figura 19 – Possibilidades de uso da banquetta. 2022.



Fonte: Imagem da Autora.

Figura 20 – Possibilidades de uso da banqueta. 2022.



Fonte: Imagem da Autora.

Figura 21 – Possibilidades de uso da banqueta. 2022.



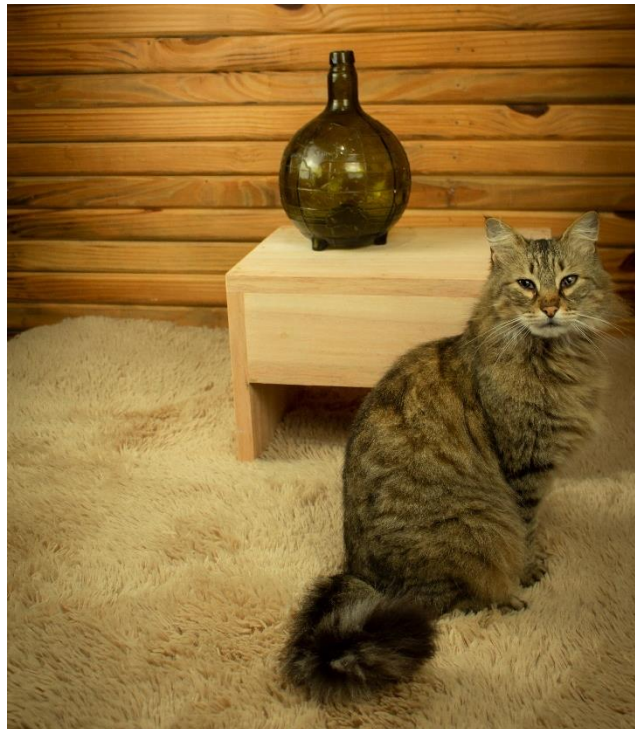
Fonte: Imagem da Autora.

Figura 22 – Possibilidades de uso da banqueta. 2022.



Fonte: Imagem da Autora.

Figura 23 – Possibilidades de uso da banqueta. 2022.



Fonte: Imagem da Autora.

## 2.2 CULTURA INDIGENA E POVO KAINGANG

Aprofundar um estudo nesta cultura indígena é uma forma de evidenciar os conhecimentos e potenciais dos Kaingangs, partindo neste caso da estética apresentada por esta cultura e desdobrando-a para uma nova produção do design.

“Estudar a cultura dos Kaingangs é, portanto, ir muito além dos códigos de símbolos partilhados por eles, é estudar a sua visão de mundo e a partir desse entendimento poder gerar uma relação de alteridade”. (DOS SANTOS, 2022, p. 29). Assim, é necessário corroborar a relação que construí entre os Kaingangs e esta pesquisa, pois é a riqueza cultural deste povo e suas visualidades que agregam ao desenvolvimento da proposta como ignição de partida para novas criações.

As pessoas de cada grupo social compartilham histórias e memórias coletivas, visões de mundo e modos de organização social próprios. Ou seja, as pessoas estão ligadas por um passado comum e por uma mesma língua, por costumes, crenças e saberes comuns, coletivamente partilhados. A cultura e a memória são elementos que fazem com que as pessoas se identifiquem umas com as outras, ou seja, reconheçam que têm e partilham vários traços em comum. Nesse sentido, pode-se falar da identidade cultural de um grupo social. (IPHAN, 2012, p. 7)

Nesta pesquisa é a cultura Kaingang que me auxilia a partir da força e resistência de um povo que esteticamente transborda encanto. Por que tudo que é criado por eles, seja utensílios, pinturas corporais, exatamente tudo, tem uma história, um sentido e dedicação.

Os Kaingangs possuem uma identidade cultural que se faz presente em nosso país e que deve ser cada dia mais valorizada e preservada para manter viva a história do Brasil, um país multicultural. É importante ressaltar que o povo Kaingang vive hoje, está presente em nossa sociedade e, dentro da sua cultura e crenças, busca se reinventar na coletividade social, que vibra por mudança constantemente.

Durante a pandemia, o povo Kaingang da cidade de Rio Grande através do projeto “Revitalização e Difusão da Cultura Guarani e Kaingang de Rio Grande” estabeleceu vínculo de produção e venda.

Em uma das ações, em parceria com o projeto Revitalização e Difusão da Cultura Guarani e Kaingang de Rio Grande, coordenado pela professora

Letícia Cao Ponso, do Instituto de Letras e Artes da FURG, surgiu a ideia de produzir máscaras para venda junto ao artesanato tradicional. Foram confeccionadas cem (100) máscaras de algodão com tecido duplo, totalmente brancas para que, sobre elas, os indígenas nas aldeias pintassem o seu grafismo tradicional. Os artesãos indígenas customizaram as máscaras com grafismos, desenhos e Educação Arte e grafismo no artesanato kaingang: processos de resistência e aliança da comunidade Goj Tahn no enfrentamento à pandemia de Covid. As vendas foram realizadas de forma online, através de divulgação nas redes sociais. Os lucros gerados através da venda de máscaras foram revertidos para a própria aldeia, como uma fonte de renda alternativa em meio à pandemia. (CORRÊA; FERREIRA; PONSO; 2021, p. 325-326).

É interessante perceber como os povos Kaingangs vivem em sociedade, nas relações e trocas que se estabelecem entre outras nações indígenas e pelos não-índios. Sua cultura e arte ganham diferentes espaços e proporções. O indígena ocupa diferentes lugares na sociedade, não está apenas incluso na sua aldeia, mas se faz presente no comércio, na universidade, na política, e, aos poucos, o povo indígena vai transbordando sua cultura para distintos ambientes.

Durante a pandemia de Covid-19 de 2020, a arte kaingang foi tanto uma ferramenta de geração de renda quanto de contato intercultural com a população riograndina. Uma questão importante é o caráter terapêutico do ato de “cestar”, durante o qual todos os problemas desaparecem e uma profunda conexão espiritual é estabelecida, como nos conta a Dona Sueli, Educação Arte e grafismo no artesanato kaingang: processos de resistência e aliança da comunidade Goj Tahn no enfrentamento à pandemia de Covid - 19, a esposa do cacique e liderança feminina da aldeia: *Este não é um cesto qualquer, com cores sortidas. Aqui significa muito cada cor e cada desenho. Eu sou da marca comprida, eu tenho a minha marca no cesto, minha e de toda minha família. Faz bem pra nós, a cesta traz uma energia boa pra nós. Se uma pessoa comprar, ela já tá levando a energia dos índios, de paz, de alegria. Quando eu faço uma cesta, eu esqueço de todos os problemas, cantando na minha idioma (sic), então é essa energia que também vai pra casa das pessoas.* (CORRÊA; FERREIRA; PONSO; 2021, p. 332-333).

O modo como o Kaingang cria os objetos, utensílios e seu artesanato, envolve misticidade, energia, crenças, e toda sua cultura e história está presente nas suas produções. Como explicou a liderança feminina da aldeia, cada um tem sua marca, seu modo de fazer, suas características, cada família é reconhecida por uma estética.

A cultura Kaingang vai além da produção material, mas é um patrimônio imaterial, carregada de significações, desde sua língua a rituais. “Os bens culturais

imateriais estão relacionados aos saberes, às habilidades, às crenças, às práticas, aos modos de ser das pessoas.” (IPHAN, 2012, p. 18). A imaterialidade cultural está atrelada ao modo de ser, estar, existir, viver e manter viva as tradições de cada esfera social que possui seus próprios costumes.

Os mitos, as lendas, os contos, as cantigas são fragmentos visíveis entre acontecimentos lembrados e acontecimentos vividos pelo grupo e como registros de experiências vivenciadas, são bens simbólicos que ancoram o bem imaterial patrimonializado. As memórias coletivas se materializam através desses bens simbólicos que ao serem exteriorizadas, seja por meio da oralidade ou das inscrições, agem como um operador de socialização nas atividades coletivas desenvolvidas pelo grupo. (DA COSTA; DE CASTRO, 2008, p. 126)

Pode-se utilizar como exemplo de cultura imaterial do Kaingang, o próprio relato da mulher do cacique da aldeia de Rio Grande, no qual ela conta como é o processo de produção das cestas, falando que canta em seu idioma enquanto realiza a produção. A preservação dessa prática, por exemplo, é uma forma de manter viva a cultura tanto material da produção artesanal, como imaterial das crenças, ações e comportamentos que envolvem o ser do povo Kaingang.

Deste modo, ao realizar esta pesquisa em design de superfície para mobiliário, partindo do Mito da Origem Kaingang, é necessário considerar a cultura deste povo, tendo em vista a relevância deste patrimônio tanto material como imaterial, a fim de estabelecer um vínculo de conhecimento sobre a importância dos Kaingangs no Brasil. Assim, assumo o papel de mulher branca que admira significativamente a cultura Kaingang e, a partir disso, com alguma aproximação e conhecimento iniciais, parto para realização de uma produção no campo design de superfície. É importante deixar claro, que não possuo a intenção de me apropriar de elementos desta cultura, mas, sim, aprender e ressignificar para uma nova construção estética.

Como exemplo de apropriação cultural indevida, temos a marca *Nike* (Figura 24), que utilizou do grafismo e personalidade estética indígena, trazendo a presença de um símbolo ancestral da etnia do grupo indígena guna do Panamá.

Figura 24 - Nike Air Force 1 Porto Rico, que teve lançamento cancelado. 2019.



Fonte: [https://conteudo.imguol.com.br/c/entretenimento/72/2019/05/22/nike-air-force-1-porto-rico-1558528147715\\_v2\\_900x506.jpg.webp](https://conteudo.imguol.com.br/c/entretenimento/72/2019/05/22/nike-air-force-1-porto-rico-1558528147715_v2_900x506.jpg.webp)

Apropriar-se de elementos de uma cultura que não é sua, não lhe pertence e fazer uso para produzir e colocar produtos e serviços no mercado de consumo sem a devida autorização, realmente não é a forma mais ética e adequada de produção. Porém, trazer essas questões para refletir, pensar e debater sobre como pode-se falar e instigar o conhecimento da cultura indígena de forma apropriada, tem relevância em prol da aprendizagem histórica desses povos que são originários em nosso país.

Dessa forma, a produção de design de superfície realizada nesta pesquisa busca traçar relação de conhecimento com uma parte da cultura brasileira, ressignificando visualmente alguns elementos, através de processos criativos, e agregando outros referenciais da arte indígena Kaingang.

Assim, pensando no referencial imagético, de início com as questões da língua Kaingang, recordamos o significado do nome da população.

Os Kaingang, vocábulo que nomeia “gente do mato”, são parte das Sociedades Jê, ligados ao tronco linguístico Macro-Jê. Eles estão entre as quatro populações ameríndias mais populosas do Brasil, com cerca de trinta e três mil pessoas. A maioria dos Kaingang está concentrada em terras indígenas reconhecidas pela Fundação Nacional do Índio (Funai) nos estados de SP, PR, SC e RS. (DA ROSA; NUNES, 2014, p. 2-3).



Os Kaingang (Figuras 25 e 26), um povo indígena “Jê meridional”, pertencente ao tronco linguístico macro-jê, um dos povos mais numerosos do País, abrangendo 4 estados brasileiros (Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná e São Paulo), vivem na zona urbana, em acampamentos (terras não oficiais indígenas) e alguns em terras indígenas (TI).

A língua falada por eles constitui até os dias de hoje um dos mais importantes signos de sua identidade. Eles mostraram que, apesar da violência do contato e da equivocada política indigenista implementada pelo estado brasileiro, mantiveram sua identidade étnica e sua cultura. A língua é falada em praticamente todas as TIs Kaingáng. Esta é uma língua pertencente ao tronco linguístico Jê junto com os Xokleng. (LIMAS, 2015, p.22-23)

O pensamento Kaingang leva como filosofia “[...]estabelecer relações idealmente harmoniosas entre opostos é uma das expressões mais marcantes[...]” (SILVA, 2002, p.198) em relação à mitologia.

Figura 25 - Fotografias na mostra produzida durante as filmagens do documentário Kamé e Kairu – Traçado da Identidade Kaingang, 2014.



Fonte: <https://www.unijui.edu.br/comunica/institucional/20622-exposicao-sobre-o-povo-kaingang-marca-o-mes-de-abril-no-madp>

Os povos indígenas sempre foram produtores de seu sustento, da terra que vem seu alimento, das florestas surgem seus remédios e com produção própria de seus utensílios. Assim, os povos Kaingang “[...] são caçadores, coletores,

produtores de artesanato, também trabalham como bóias-frias (diaristas) nas propriedades” (DA ROSA; NUNES, 2014, p. 3).

Figura 26 – Povo Kaingang em Brasília reivindicando os direitos. 2020.



Fonte: <https://cimi.org.br/2020/09/povo-kaingang-da-ti-toldo-boa-vista-vence-batalha-historica-no-stf/>.  
Fotografia: Guilherme Cavalli.

A cultura Kaingang surge nesta pesquisa, da mitologia de sua origem, das histórias e crenças que são passadas de geração para geração. Um povo que hoje luta para resistir, que luta pela sobrevivência. Este estudo assinala a importância desta cultura e deste povo no contexto nacional, através do design de superfície.

### 2.2.1 Mito da Origem

A cultura Kaingang possui muitas mitologias em relação a seu entorno, uma delas é o Mito da Origem Kaingang (Figura 27) tem diversas versões contadas por diferentes teóricos, mas nesta pesquisa serão levadas em consideração duas versões narradas por dois etnógrafos pioneiros nestes estudos, Telêmaco Borba (1908) e por Curt Nimuendajú (1913).

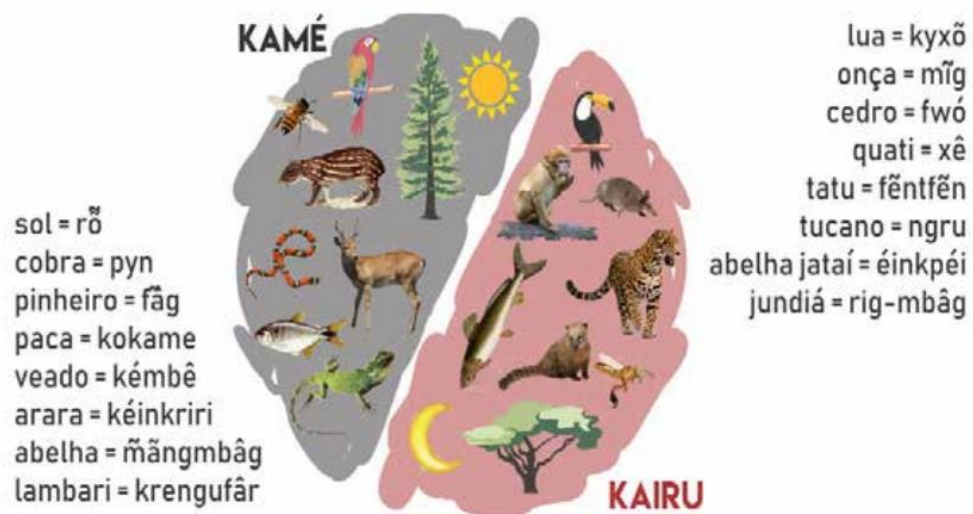
Figura 27 – Ilustração representando Kamé e kairu.



Fonte: [https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/Kam%C3%A9\\_e\\_Kairu](https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/Kam%C3%A9_e_Kairu)

Sobre a forma de escrita, Kamé é, na maioria das vezes, encontrada da mesma maneira, já Kairu é encontrada de diversas formas como Kainru, Kaneiru, Kanerú, entre outras, então qualquer uma delas parece estar correta.

Figura 28 - Divisão dos seres da natureza Kamé e Kairu.



Fonte: DILL, 2019.

A cultura Kaingang, se identifica com uma organização social dualista, dividem-se entre duas metades opostas e complementares, essa divisão está presente em cada elemento que está presente em suas vidas como nos elementos da natureza (Figura 28), animais, plantas nas inscrições e desenhos corporais e na cosmologia, sol e lua, entre outros elementos, assim segundo o Portal Kaingang (2014),

[...] como outros grupos da família linguística macro-jê, são caracterizados como sociedades sociocêntricas que reconhecem princípios sociocosmológicos dualistas, apresentando um sistema de metades. Entre os Kaingang as metades originadoras da sociedade recebem os nomes de Kamé e Kairu. (PORTAL KAINGANG, 2014, s.p.).

E ainda,

O sistema de metades, enquanto um articulador da organização social kaingang produziu formas muito mais complexas do que aquela identificada pelos primeiros colonizadores. No mito de origem coletado por Telêmaco Borba (1882) encontra-se uma versão resumida da cosmologia dualista kaingang. Neste mito os heróis culturais Kamé e Kairu produzem não apenas as divisões entre os homens, mas também a divisão entre os seres da natureza. Desta forma, segundo a tradição kaingang, o Sol é Kamé e a Lua é Kairu, o pinheiro é Kamé e o cedro é Kairu, o lagarto é Kamé e o macaco é Kairu, e assim por diante. A expressão sociológica mais forte desta concepção dualista é o princípio da exogamia entre as metades. Segundo a tradição kaingang os casamentos devem ser realizados entre indivíduos de metades opostas; os Kamé devem casar-se com os Kairu e vice-versa. (PORTAL KAINGANG, 2014, s.p.)

Assim, segundo histórias orais narradas e de pesquisas feitas com referências nos etnógrafos e estudiosos, resumo, em um breve texto, a mitologia da origem Kaingang, que se identifica por possuir duas metades complementares.

#### Quadro 1 - Breve resumo da temática Kairu e Kamé

“Em uma determinada elevação territorial ao sul do Paraná, emergem da terra dois irmãos kairu e kamé, com pele da cor terrosa, há quem diga que os buracos onde os dois irmãos saíram, ainda pode ser visto por lá. Assim como, vestígios deles permaneceram ainda na terra, pois segundo a mitologia, para quando morrerem, as partes se encontrarem. Após a saída do buraco, cada irmão desceu por um lado da montanha, onde, kamé enfrentou terreno acidentado, com muitas árvores, galhos, o que levou muito esforço e tempo para sua chegada, tornando-o forte, corpo e membros grandes, vagaroso em seus movimentos e pensamentos, assim como persistente. Kairu por sua vez, desceu pelo lado gramado, conseguindo fazer o trajeto sem esforço e em menor tempo, conseguindo apreciar o caminho, tornando-se ligeiro de movimentos e pensamentos, corpo e membros finos, com muita iniciativa, criatividade e pouca persistência.”

Fonte: Texto elaborado pela autora

Então segundo a mitologia da cultura Kaingang,

[...] costuma enfatizar com freqüência a complementaridade entre as metades, de um lado, e entre sociedade e natureza, de outro, sublinhando as relações aparentemente simétricas entre opostos, no primeiro caso, e marcando a possibilidade de relação entre mundos concebidos diferentemente, no segundo caso. Na verdade, este princípio dialético marca continuamente o discurso Kaingang, que aponta para a “aversão e o horror à junção de coisas iguais porque elas são estéreis” e que dissemina a idéia de que “a fertilidade vem da união dos princípios contrários” (SILVA, 2002, p.192)

Segundo Silva (2002), elabora uma divisão entre as duas metades, uma forma que facilita a identificação da dualidade.

Quadro 2 – Dualidade entre Kairu e Kamé.

<b>Kairu</b>	<b>Kamé</b>
Gêmeo ancestral denominado Kairu; saiu primeiro do chão; lua, noite; corpo fino, peludo, pés pequenos; frágil, menos forte; feminino; ligeiro em movimentos e resoluções; menos persistentes; leste; baixo (parte de baixo); pintura corporal redonda, “fechada”; orvalho, umidade; mudança; agilidade; lugares altos; seres/objetos redondos/fechados; seres/objetos malhados/manchados, leves ou delgados; sete sangria ( <i>Simplocus parviflora</i> )	Gêmeo ancestral chamado Kamé; saiu depois do chão; sol, símbolo de força e poder; dia; corpo grosso, pés grandes; mais fortes; masculino; vagaroso em movimentos e resoluções, persistentes; temperamento feroz; oeste; alto (parte de cima); pintura corporal em faixas, linhas, “aberta”; dureza; permanência; lugares baixos; seres/objetos compridos/ riscados; seres/objetos mais pesados ou grossos; pinheiro ( <i>Araucária angustifolia</i> ).

Fonte: Elaborado pela autora, adaptado de Silva (2002)

Silva (2001) fala com referência a Nimuendaju,

Segundo os mitos, os gêmeos ancestrais estão em relação de oposição e complementaridade um ao outro. Kairu "é de caráter fogoso, capaz de decisões rápidas, mas é instável; seu corpo é esbelto e leve". Kamé "É (...) pesado, de corpo como o espírito, mas é perseverante. A pintura corporal característica de Kañerú são manchas, a de Kamé listras. (...) O Kaisgygn distingue entre objetos delgados e grossos manchados e listrados, como pertencentes a Kañerú ou a Kamé, feitos por este ou por aquele, e que podem assim ser usados por este ou por aquele no ritual" (Nimuendaju, 1987[1914]:121-2) (SILVA, 2001, p.100-101)

Assim, tudo nesse mundo ou é Kamé ou é Kairu, definidos pelos físicos, temperamento ou pela pintura (Figura 29). O que é manchado é Kairu, o que é riscado é Kamé, e assim se distingue cada metade deste povo. Ainda cada lado

tem uma subdivisão, sendo que se diferem pelas inscrições corporais KAMÉ – Kamé e Wonhetky e KAIRU – Kairu e Votor.

[...]os Kamé se representavam através de marcas compridas, riscos verticais e os Kairu, possuíam marca redonda. “[...] os dos Kamé é feito com lascas de pinheiro queimadas e depois umedecidas. Os do grupo Kairu são feitos como madeira de sangria” (Kresó, 1997). Dessa forma, a coloração dos grupos fica assim definida: Kamé-preto, Kairu-vermelho. (DILL, BUENO, DORNELES. 2020. p.104)

Figura 29 – Grafismos que definem Kamé e Kairu.



Fonte: <https://doi.org/10.22320/07196466.2020.38.058.06>

Os heróis da cultura kaingang - Kamé e Kairu - segundo o Mito da Origem, se distinguem pelas suas inscrições corporais, pelo uso das cores preto e vermelho, pelo formato das formas, por ser formas abertas ou fechadas, riscos ou círculos, assim podemos perceber a questão de dualidade claramente representada pelas kaingang, visto isso a pesquisa se apoia nessas questões e se desenvolve dentro dessa dualidade também.

Ainda sobre a relação entre Kamé e Kairu é interessante perceber a forte ligação com o universo animal:

Ao perceberem a procriação dos animais e que o mesmo não acontecia com eles, trocaram suas irmãs, o kamê com o kanhru e desse modo aumentaram seus povos “do dia e da noite”, “ficando assim desde esse dia decidido que kamê só pode casar com kanhru, e kanhru só pode casar com kamê”, pois se um dia houver um casamento de partes iguais, a lua (kysã) e o sol (rã), transformarão todos os filhos desses casais em bichos (miso). (MALLMANN, 2018, p.29)

Inicialmente existia uma divisão onde viviam em par (homem mais mulher), criados como irmãos, mas desse modo, a procriação que acontecia entre os animais não estava ocorrendo nas aldeias, assim, ocasionou-se uma nova organização social. É relevante evidenciar essa presença e potência da vida animal como referência para o modo de viver e existir em sociedade Kaingang.

O mundo está em constante movimento de inovação, tecnologias, novas teorias e formas de pensar e ver o nosso entorno. Cada povo dentro da sua cultura segue essas transformações que estão possíveis dentro de cada realidade, o indígena é um cidadão, que procura se adaptar, viver, experimentar como qualquer outro ser, e não deixa de ser menos indígena ou de cultuar suas crenças e ideologias por viver em outras camadas sociais.

Penso que, da mesma forma que o povo Kaingang admira e se espelha na vida animal, para se organizar socialmente, viver, cantar e dançar, nós, o povo “não indígena”, devemos ter esse olhar atento para aprender com a cultura Kaingang, que tem muito a nos ensinar e inspirar em qualquer âmbito da vida. Nesta pesquisa ela é aporte de toda produção e criação do design de superfície.

### **2.2.2 Outros referenciais indígenas**

A produção de design de superfície realizada nesta pesquisa busca traçar relação de conhecimento com uma parte da cultura brasileira, ressignificando visualmente, através da criação, e agregando outros referenciais da arte indígena. Além da cultura Kaingang, foco principal desta pesquisa, Os Wajãpi do Amapá, estão distribuídos por várias aldeias trazendo uma identidade artesanal muito rica esteticamente e, claro que, culturalmente. Sobre a Kusiwa:

A tradição gráfica que os Wajãpi do Amapá denominam kusiwa aplica-se à decoração de corpos e objetos, envolvendo técnicas e habilidades diversificadas, como o desenho, o entalhe, o trançado, a tecelagem etc. (IPHAN, 2006, p.10).

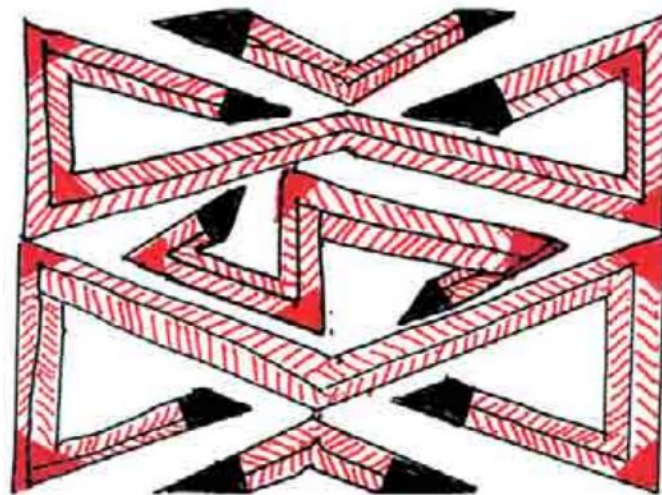
A Kusiwa, (Figura 30) a arte indígena é patrimônio da humanidade e reconhecido pela UNESCO do povo Wajãpi do Amapá que envolve diversas linguagens e técnicas bem como, visualidades que compõem sua história e contam a memória e vivência deste povo.

Para decorar corpos e objetos, os Wajãpi do Amapá fazem uso da tinta vermelha do urucum, do suco do jenipapo verde e de resinas perfumadas. Onças, sucuris, jibóias, peixes e borboletas são parte de um repertório codificado de padrões gráficos. É por meio de suas formas ou de sua ornamentação, tal como lá no início dos tempos foram percebidas pelos primeiros homens, que os Wajãpi expressam a diversidade de seres, humanos e não humanos que, com eles, compartilham o universo. (IPHAN, 2006, p.10)

Há presença geométrica nas formas, por vezes, as palavras compõem seus desenhos e a presença de animais fazem parte do repertório gráfico deste povo com bastante ênfase.

Se realizarmos uma relação das grafias dos Wajãpi do Amapá com o Mito da Origem Kamé e Kairu dos Kaingangs, iremos encontrar semelhanças e distinguir onde se encaixam as formas Kamé e as formas Kairu e, por vezes, onde ambas se fazem presentes mutuamente.

Figura 30 – Siro Wajãpi





### 2.2.3 Outros referenciais em design de superfície

A pesquisa “Coleção de Estampas Kaingang da marca Curiô”, trabalha com a elaboração de estampas com base na cultura Kaingang, trazendo também os grafismos a partir da ideia de “Kamé e Kairu” para a marca Curiô, criada inclusive para fins acadêmicos. Essas estampas são pensadas e projetadas para público alvo feminino.

A criação dos grafismos se deu a partir de estudos e variações dos desenhos feitos pela tribo. Alguns dos grafismos representam as partes Kamé e Kainru ou os dois em conjunto. A principal técnica de criação foi o traçado livre para todos os elementos das estampas. (GNOATTO; LIMA, 2015, p.77)

Apesar desta pesquisa ter um resultado final muito distinto da minha produção, devido também, às escolhas de suporte e materiais, identifico as semelhanças de base de estudo, bem como, o grafismo presente na cultura Kaingang, que está exposto nas produções apresentadas em mobiliário (banquetas).

É interessante a ideia de elaboração da marca Curiô, como também, todo processo pensado em torno dos produtos, desde as etiquetas trazendo a descrição sobre os Kaingang, aproximando, assim, e contextualizando o cliente desta cultura.

[...] serão criadas etiquetas de papel, as quais virão com uma breve explicação sobre a tribo Kaingang, com intuito de dar maior visibilidade a essa cultura. Nas estampas relacionadas ao subtema "Lendas", haverá uma segunda etiqueta com o resumo do mito como forma de registro, além de curiosidade e informação para o consumidor. (GNOATTO; LIMA, 2015, p.63).

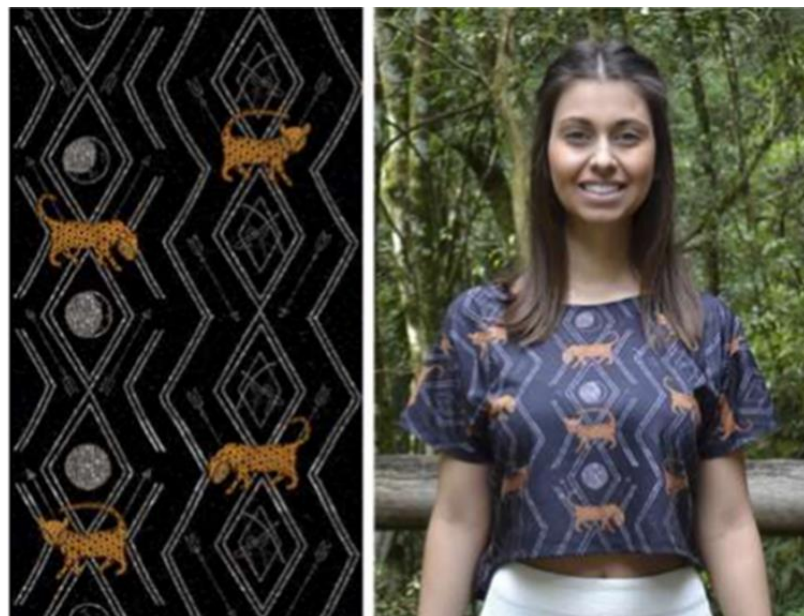
Acredito que a etiqueta trazendo informações da cultura Kaingang é uma ação muito responsável e ética da marca Curiô, pois evidencia e mostra a origem da produção, sem ocultar a base de toda a criação (Figuras 31 e 32).

Figura 31 – Estampas referência mito da origem Kaingang. 2015.



Fonte: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/7699>

Figura 32 – Estampas referência "lambré". 2015.



Fonte: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/769>

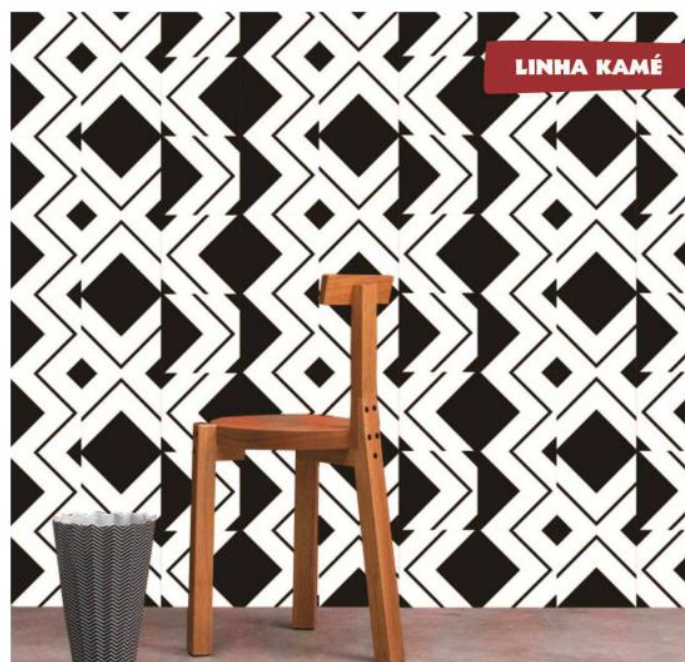
Nesta pesquisa, além das formas de escolha do tema, desenvolvimento e produção das peças, que tem semelhança com a desenvolvida nesta pesquisa, a questão de trazer um significado maior ao usuário é a etiqueta, que também proponho para um maior contato com o povo que foi a principal referência dentro da pesquisa.

A pesquisa “Coleção Kaingang: Design de Superfície para Revestimento Cerâmico” (Figuras 33 e 34) parte dos grafismos Kaingang para a produção destes revestimentos cerâmicos, utilizando como suporte azulejos resinados a partir da técnica de sublimação.

Nas cerâmicas também existe a divisão cosmológica, mas para esta divisão antigamente não se utilizava a pintura, e sim grafismo em forma de relevo, para representar a metade das metades. Para Kamé, era utilizada a unha para criação de textura e para a metade Kairu se utilizava marcações circulares (DEVOS, 2016, p. 36)

Percebemos que na cerâmica também está presente a dualidade do mito Kamé e Kairu, onde, como citado acima, Kamé utiliza a marca da unha na argila e Kairu faz-se uma marca circular, isto nas criações realizadas pelos próprios indígenas.

Figura 33 – Estampa da Linha Kamé. 2015.



Fonte: <https://core.ac.uk/download/pdf/84399403.pdf>

Figura 34- Aplicação das estampas em Revestimento Cerâmico. 2015.



Fonte: <https://core.ac.uk/download/pdf/84399403.pdf>

Esta pesquisa realizou como produção final uma sequência de estampas feitas por sublimação em azulejos resinados, com base no grafismo Kaingang, obtendo uma experimentação de cores e grafias muito interessantes e de grande relevância para os estudos em design, as quais dividem-se nas seguintes linhas: Linha Kamé, Linha Kainru, Linha KaméKainru e Linha Trama.

Acredito ser relevante trazer estas duas pesquisas com resultados bem diversificados entre si, apresentando esse contraste de diferentes suportes e modos de aplicações, para assim, percebermos que a estamparia, com base nos estudos Kaingang, pode estar presente em muitas superfícies e formatos distintos.

Ambas pesquisas não utilizam o mobiliário como material final de aplicação, mas partem de um ponto em comum com a minha pesquisa, que é a cultura do povo Kaingang com grafismos baseados em Kamé e Kainru para a elaboração de estampas.

### 3 METODOLOGIA

Com objetivo de alcançar melhores resultados com menor esforço, o método projetual é adotado nos processos de desenvolvimento em design, não poderia ser diferente em design de superfície.

O método projetual se difere do método de pesquisa, pois, enquanto um determina o desenvolvimento do produto e os passos até chegar a ele, o outro determina o problema e analisa os resultados encontrados, tendo maior relação com a teoria.

Com abordagem qualitativa, a metodologia se baseia nas proposições de Bernd Löbach (2001) que aponta quatro fases para o desenvolvimento, sendo elas:

**1 Fase de Preparação** - Coleta e analisa informações sobre o tema.

**2 Fase de Geração** - São geradas alternativas.

**3 Fase de Avaliação** - Avalia as alternativas que são mais apropriadas.

**4 Fase de realização** - Realiza e materializa alternativas geradas.

Para Löbach, as fases devem ser revisadas, retomadas e aperfeiçoadas se necessário, assim, segundo o autor,

Como o processo de design pode se desenvolver de forma extremamente complexa (dependendo da magnitude do problema) nos parece útil, para fins didáticos, dividi-lo em quatro fases distintas, embora estas fases nunca sejam exatamente separáveis no caso real. Elas se entrelaçam umas às outras, com avanços e retrocessos. (LÖBACH, 2001, p. 141).

As tramas de uma pesquisa não são rígidas, elas podem se entrelaçar de diversas formas, sobretudo em uma pesquisa em design de superfície, que abarca também o campo artístico e individual de cada pesquisador.

Como principal tema da referida pesquisa, selecionou-se o Mito da Origem da cultura Kaingang, o qual divide tudo em duas metades exogâmicas, *Kamé* e *Kairu*. As estampas são geradas e produzidas a partir da pesquisa e elaboração de

um painel semântico que delimita as escolhas de referenciais visuais, cromáticos, imagéticos, podendo, assim, propor a geração de alternativas.

Figura 35 – Painel semântico Referências Visuais Cultura Kaingang.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 36 – Painel semântico - Mobiliário e desenvolvimento da Coleção.



Fonte: Elaborado pela autora.

Durante as definições e coleta de dados da pesquisa, foram elaborados dois painéis semânticos, sendo que, no primeiro, foi priorizada a temática na qual se buscam visualidades para a geração de alternativas e estudos (Figura 35); já o segundo painel semântico apresentado foi elaborado a partir das técnicas para realização, a superfícies e o mobiliário escolhido, a banquetas (Figura 36).

### 3.1 COLEÇÃO “GA MYNH MÃE TERRA”

A coleção desenvolvida neste estudo é motivada por elementos da cultura Kaingang, em especial o Mito da Origem. Projeta-se para aplicações em design de superfície, pensado para mobiliário, em específico - banquetas - que podem ser usadas para apoio, assento ou, até mesmo, descanso de pés, entre outras utilidades.

A coleção foi nomeada de “GA MYNH”, significando, em tradução da língua Kaingang para o português, “TERRA MÃE” (GA=Terra e MYNH=Mãe). Esta nomenclatura vem do próprio surgimento dos heróis retratados no Mito da Origem, pois são filhos da Terra, dela surgiram e, para ela, voltarão.

O desenvolvimento da coleção atenta para o cuidado na valorização de patrimônios culturais imateriais, buscando, assim, trazer contribuições no sentido de reflexão sobre o tema, ao olhar para o potencial desta cultura no âmbito nacional, produzindo, de forma autoral, novas propostas em design de superfície com referência nestes elementos.

A ideia de desenvolver estampas para serem aplicadas em banquetas vem da própria curiosidade sobre o mobiliário Kaingang. Durante minhas pesquisas, deparei-me com o mobiliário das culturas indígenas, entre outras. Como sempre tive forte tendência e apreço pela área, chamou atenção não encontrar apontamentos sobre os mobiliários e se o povo Kaingang produz utilitários deste gênero. Portanto, defini, para este estudo, o desenvolvimento de estamperia para banquetas em madeira, a partir do Mito da Origem Kaingang.

As criações das estampas se baseiam principalmente nas descrições das duas metades, Kamé e Kairu. Cada uma carrega sua individualidade, baseando-se

principalmente nas características Sol/Lua; Noite/dia; símbolos abertos fechados; manchas/linhas. Tendo em vista a dualidade que o mito apresenta, as produções são pensadas a partir deste conceito, principalmente. Para tal, integram as produções aspectos como o uso de positivo\negativo, jogos de cores, sobreposições, possibilitando, assim, uma aproximação às duas metades exogâmicas.

A ideia para a criação das estampas se baseia na dualidade apresentada na história do Mito da Origem, destacando singularidades deste formato de sociedade, que é percebida na cultura Kaingang.

Para o desenvolvimento e a criação de alternativas, adotam-se as características dualistas, nas estampas. Isso se identifica por meio das divisões de cores e tonalidades apresentadas, nos elementos que representam cada metade, como as já apresentadas anteriormente, a utilização de palavras na língua Kaingang como “terra, mãe, natureza”, entre outras, previamente traduzidas para a língua Kaingang.

O desenvolvimento da coleção de estampas e a aplicação no produto se dá pela elaboração das imagens, definição do modelo de banqueta, aplicação com estêncil na superfície, a partir da geração de alternativas produzida previamente.

A escolha por trabalhar com estamperia manual e trazer questões mais gestuais, vem muito da relação com a temática e a cultura estudada no decorrer da pesquisa. A forma do fazer indígena, da adornaria nos objetos, das características que identificam os povos, remete muito ao fazer com as mãos, deste contato e aproximação com o objeto.

### 3.2- ESBOÇOS, ESTUDOS, IMAGENS DO PROCESSO

No decorrer da pesquisa, pode-se visualizar várias possibilidades de trabalhar dentro da cultura Kaingang, por ser vasta e com grande potencial imagético. Para esta etapa do estudo, buscamos referenciais na fauna (animais), na cestaria (utensílios, comércio e pesca), como também na língua Kaingang.

As produções foram sempre pensadas, a partir da dualidade que é fortemente encontrada dentro da cultura, pela divisão mitológica da origem,

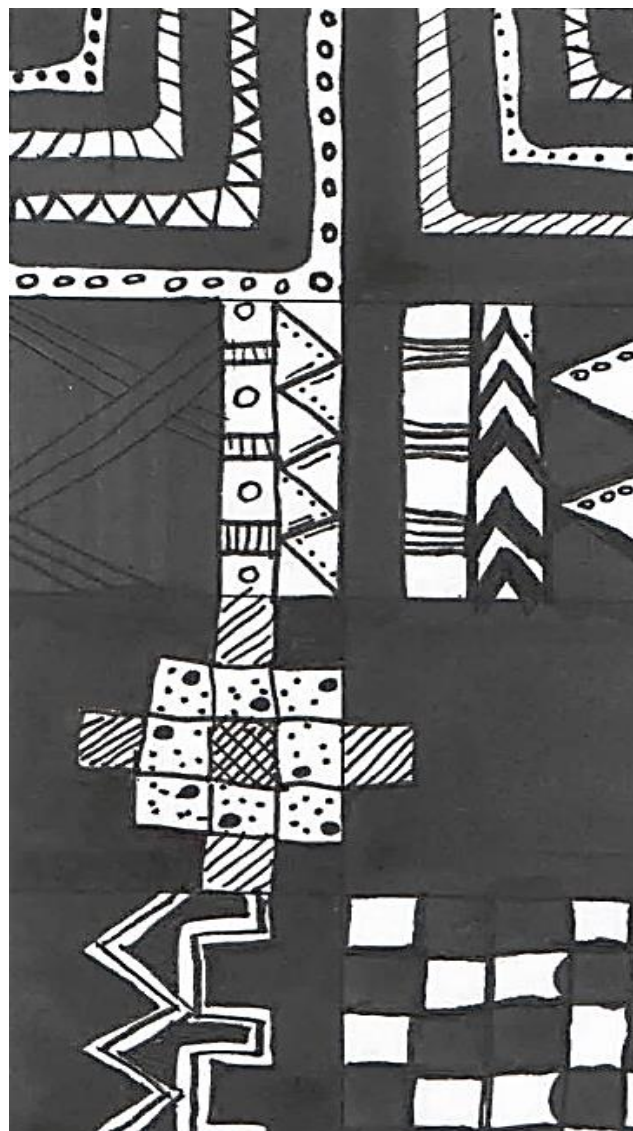


principalmente Kamé e Kairu. Na pesquisa, a dualidade pode ser encontrada de diversas formas nas soluções de estampas, ou seja, no modo de aplicação, nas cores que foram aplicadas, no formato, nas relações entre banqueta e estamparia

A pesquisa imagética inicia por alguns esboços na tentativa de expressar o que antes era inimaginável, experimentações de forma, figuras, busca pela visualidade sempre se referenciando ao Mito da Origem e na cultura Kaingang

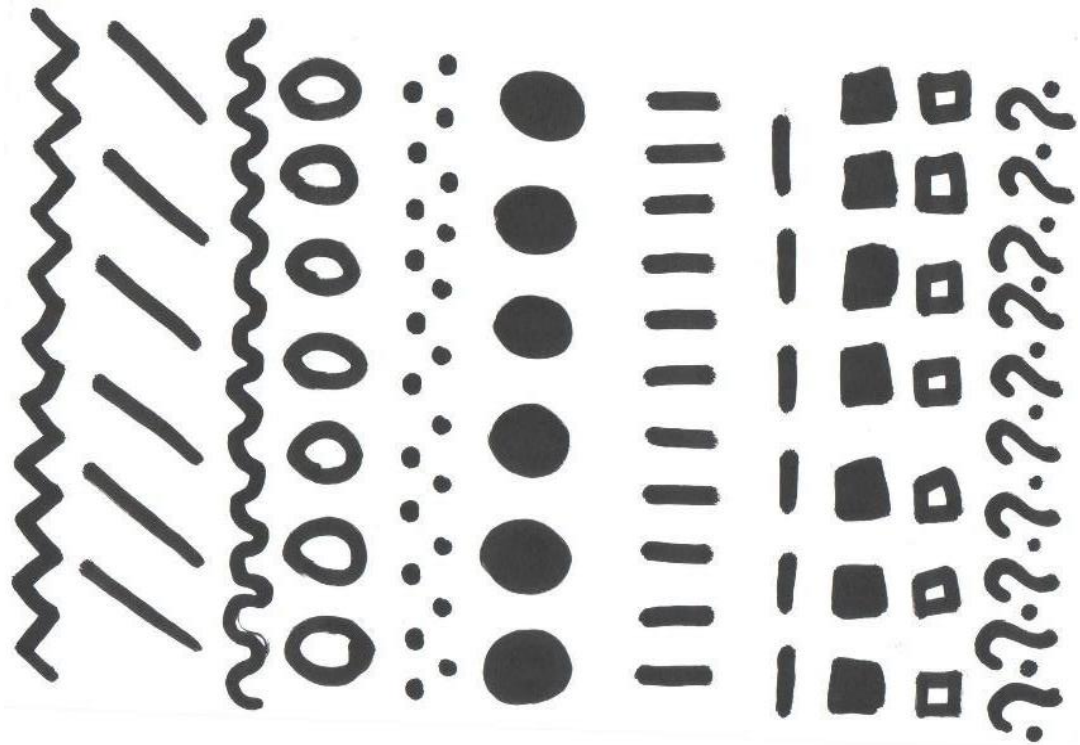
Na busca de extrair possibilidades a partir das referências que foram definidas, foram desenvolvidos estudos de diversas formas para chegar a um utilizado no motivo para o desenvolvimento das estampas. (Figuras 37 a 45).

Figura 37 – Esboços. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 38 – Esboços de inscrições e formas. 2022.



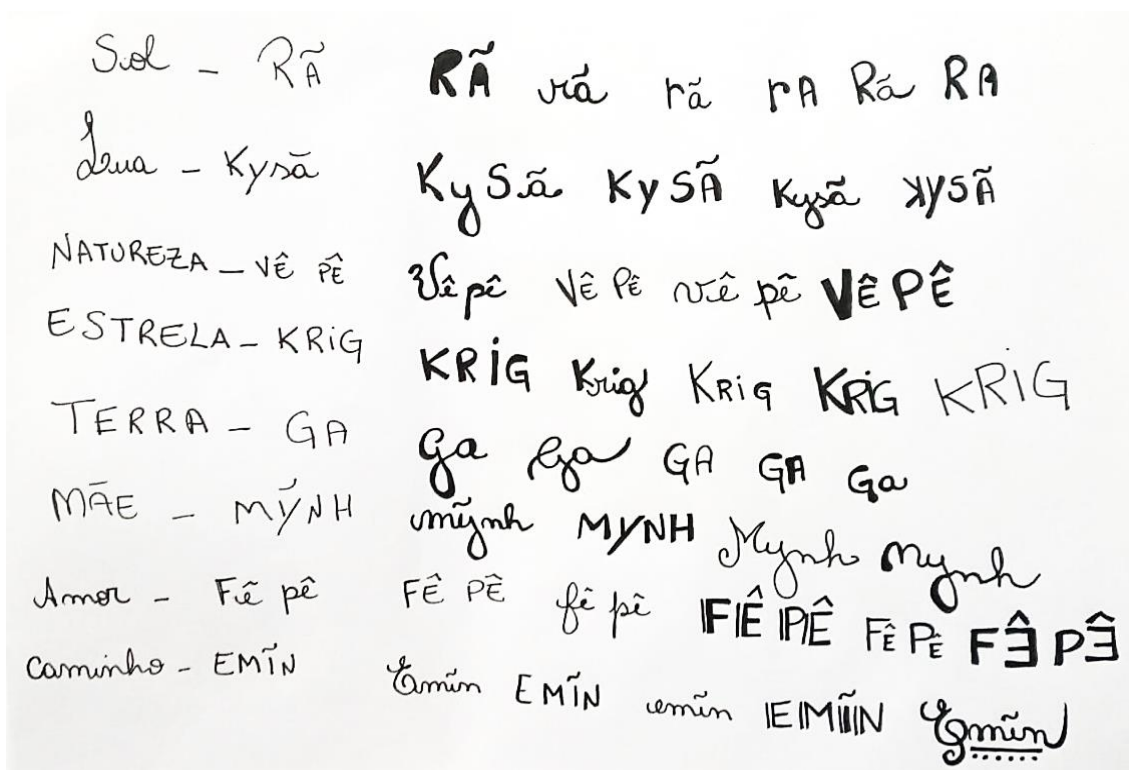
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 39 – Esboços linguísticos. 2022.



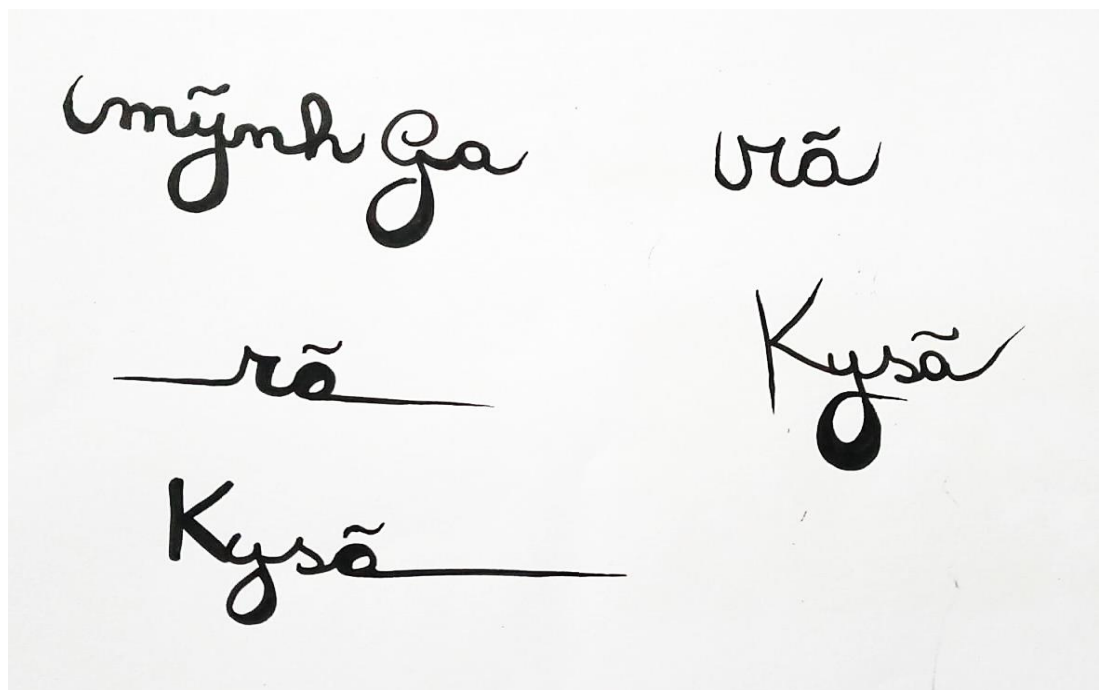
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 40 – Esboços linguísticos. 2022.



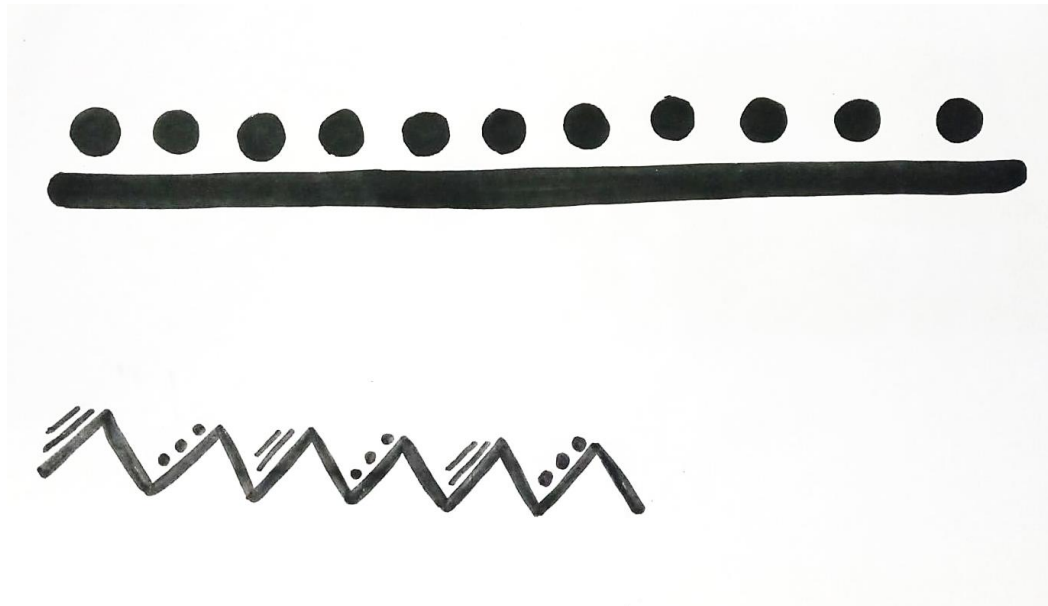
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 41 – Esboços linguísticos. 2022.



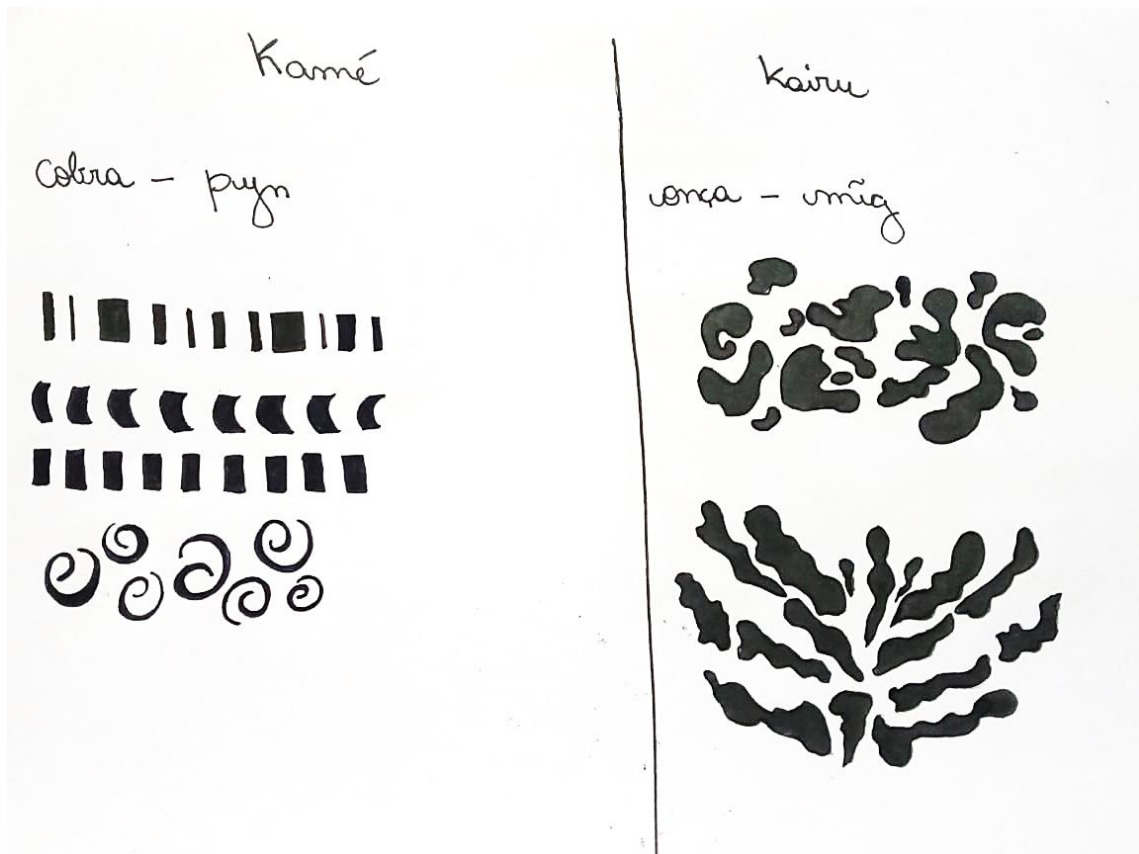
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 42 – Esboços de inscrições e formas. 2022.



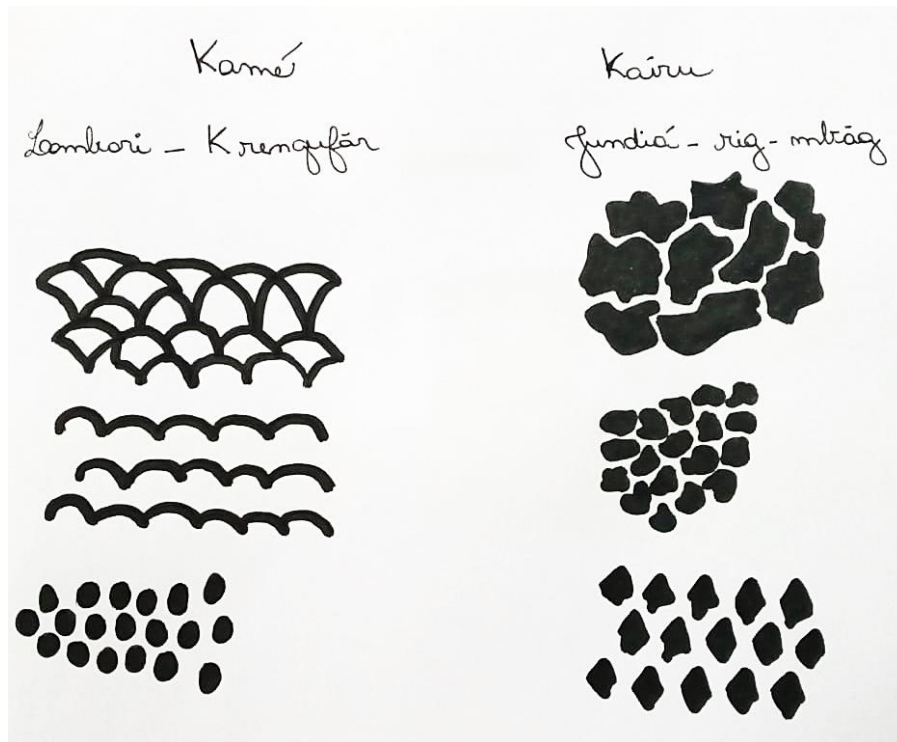
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 43 – Esboços referente a Fauna. 2022.



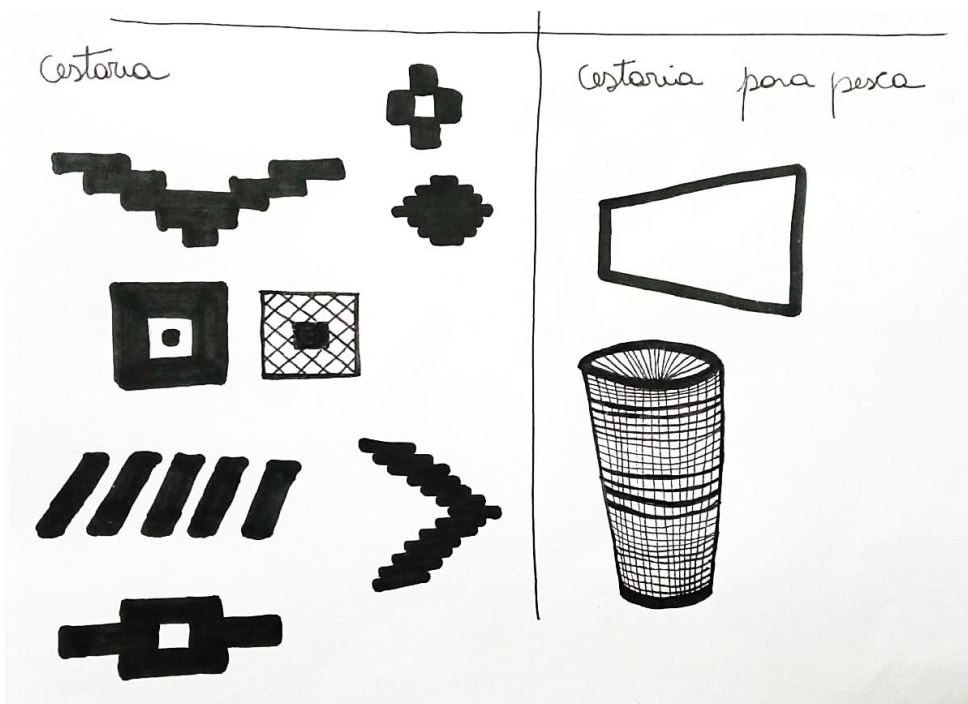
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 44 – Esboços referente a Fauna. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 45 – Esboços referente cestaria e cestaria de pesca (Pari). 2022.

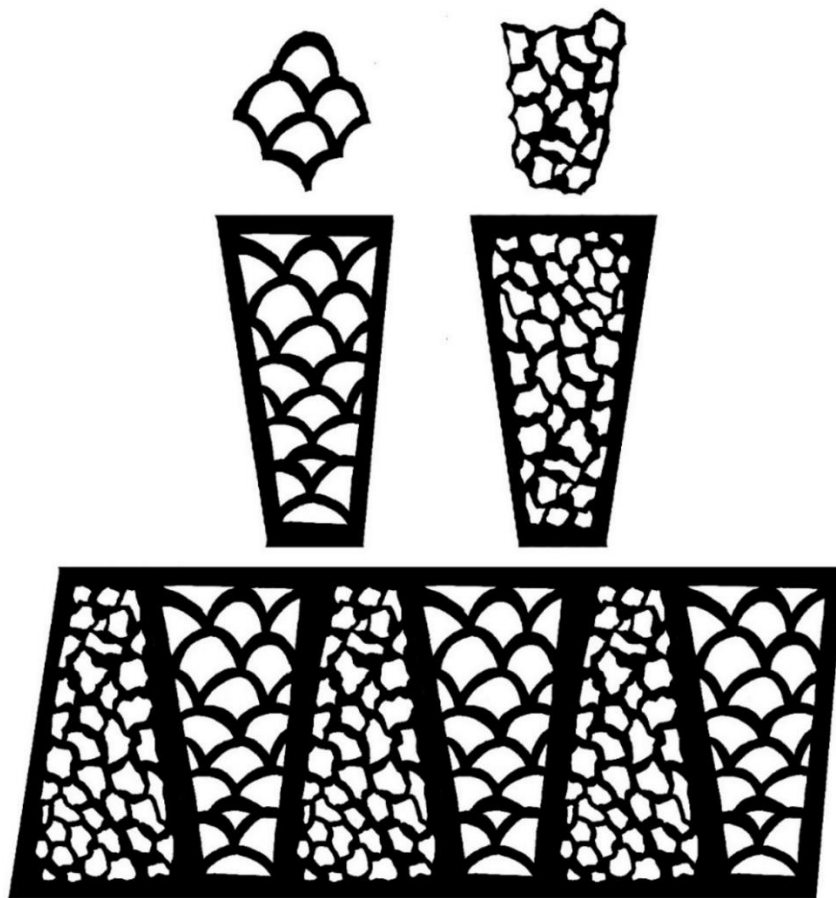


Fonte: Elaborado pela autora.

Na sequência da pesquisa, tendo em vista o desenvolvimento das estampas, foram iniciados os estudos para aplicação do estêncil, gerando, assim, alternativas para poder escolher quais seriam aplicadas. A partir da geração de alternativas, foram selecionadas algumas possibilidades para realizar os desenhos em estêncil e proceder à aplicação em amostras, fazendo testes de tintas, formas de aplicação, sobreposição, mistura de imagens.

Para esse estudo, buscou-se referências nos rios e em espécies de peixes, um dos principais alimentos das culturas indígenas, e não seria diferente com povos Kaingang. Seguindo a dualidade Kamé e Kairu, foi utilizado o formato do *pari*, cesto utilitário para pesca, e duas espécies de peixe Lambari (= Kamé) e Jundiá (= Kairu), com desenhos sintetizados da estética das escamas (Figura 46).

Figura 46 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 47 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

Já para essa estudo, os animais referenciados foram a cobra (= Kamé) e a onça (= Kairu), com soluções a partir das pelagens e pela referência aos movimentos destes animais (Figura 47).

Nesta terceira solução para confecção de estêncil, as referências foram buscadas, na cestaria, na própria divisão exogâmica e nas pinturas corporais, em formatos circulares e em linhas retas e quebradas (Figura 48).

Figura 48 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022



Fonte: Elaborado pela autora.

Para outras soluções, a língua/linguagem é tomada como referência, sendo selecionadas algumas palavras para serem utilizadas, que trazem também a ideia já mencionada (Figuras 49 a 54).

Figura 49 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

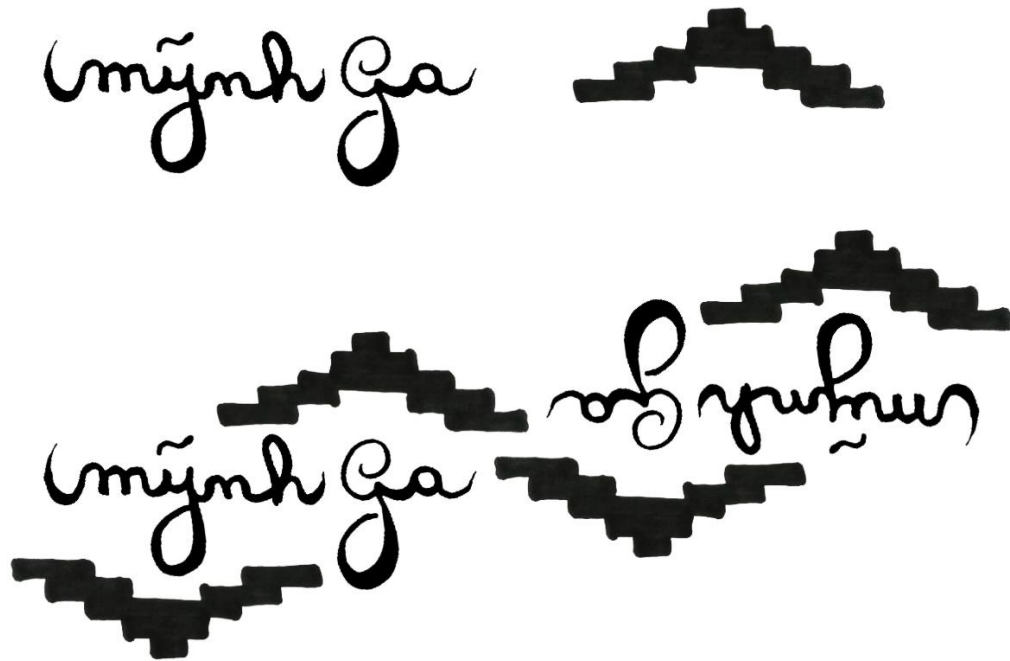
Figura 50 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 51 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

Em algumas das possibilidades, também trazem a ideia de oposição e características geométricas que são das cestarias e desenhos corporais.

Figura 52 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.

**FIEPIÊ: IEMĨIN:**

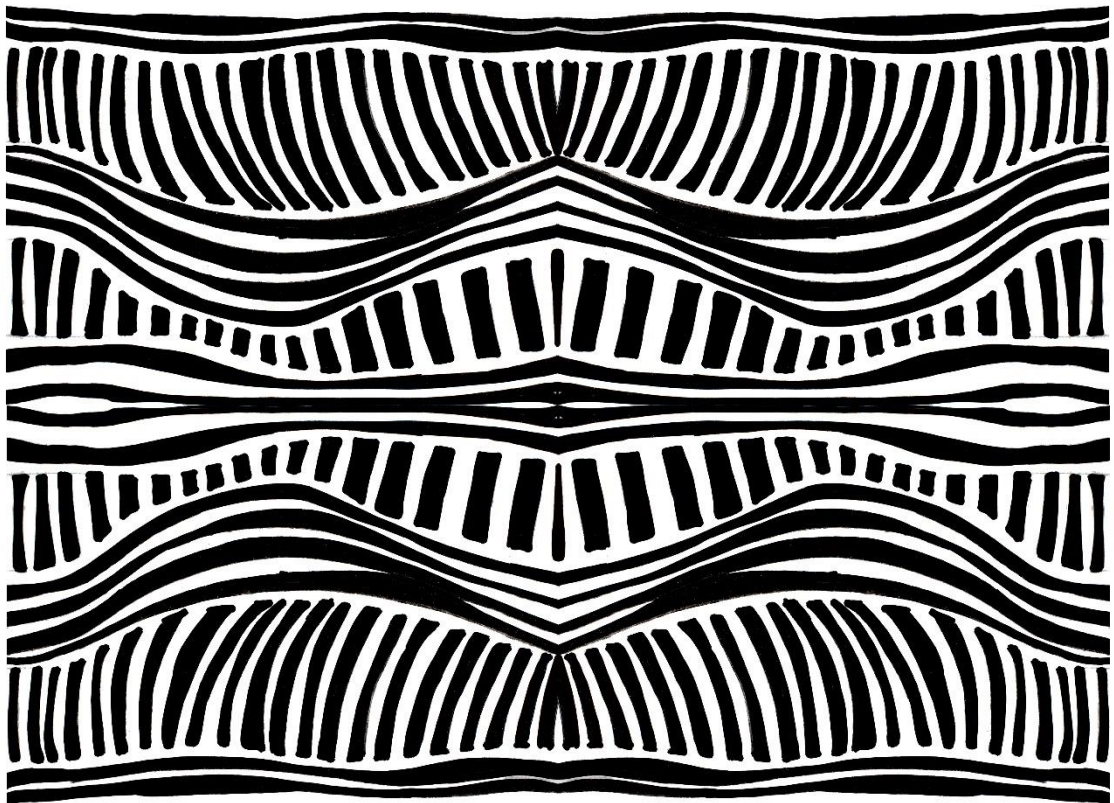
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 53 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.

GAMMA. MYN GA

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 54 – Estudos para aplicação em estêncil selecionados. 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir destes estudos de estêncil, foram selecionados três tipos para desenvolvimento de corte a laser do desenho, gerando o molde vazado para aplicação física no produto. Foi definido que os estênceis seriam cortados a laser, para garantir os detalhes e as particularidades minuciosas, preservando a

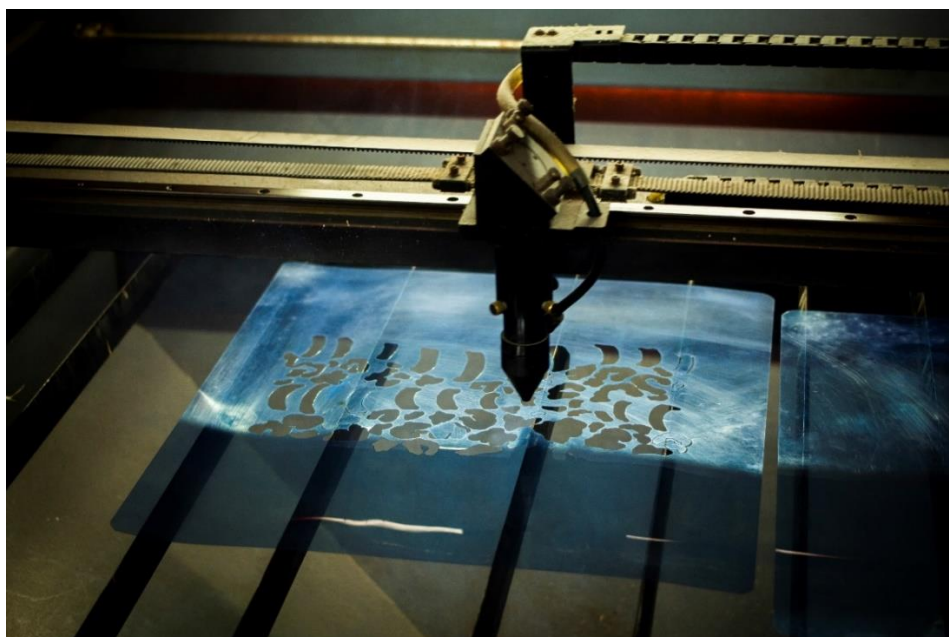
gestualidade das linhas e formas. Depois, foram aplicados em pequenas peças de madeira, com objetivo de experimentação, verificação da tinta, projetando como seria a aplicação (Figuras 55 a 59).

Figura 55 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 56 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 57 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 58 – Processo de corte do estêncil a laser. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 59– Processo de corte do estêncil a laser. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

As experimentações se iniciam neste primeiro estêncil (Figuras 59 a 61), nas quais pretende-se a busca da textura ideal para aplicação em estêncil, sendo que a tinta definida para utilização foi a PVA, pois nos testes da fase inicial realizados foi a que melhor se comportou, sem vazamentos e boa cobertura. Para essa aplicação, deixou-se a tinta por alguns minutos exposta, para que pudesse ficar ainda mais espessa.

Figura 60 – Resultado do teste. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 61 – Testes de aplicação com tinta. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Para essa segunda possibilidade (Figuras 62 e 63), buscou-se por resultados com duas cores, para isso o estêncil foi isolado, para pintura em preto e após para pintura em branco.

Figura 62 – Teste com isolamento de áreas. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 63 – Resultado do teste. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

A aplicação na banqueta se deu pela ideia central desenvolvida, a dualidade, metade da banqueta com estampa aplicada, com saturação de estampa, contrapondo à outra metade sem estampa, essa característica principal pode ser percebida pela estrutura do banco que carrega formas lineares e a estampa que busca formatos orgânicos com características onduladas, bem como a presença de elementos visuais que caracterizam cada lado Kamé e o Kairu, sendo a cobra relativa ao Kamé e a onça relativa ao Kairu (Figuras 64 a 67).

Figura 64 – Banqueta em uso. 2022.



Fonte: Imagem da autora.



Figura 65 – Banqueta em uso. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 66 – Banqueta em uso. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 67 – Banqueta em uso. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Ainda, contemplando a ideia de possibilitar a disseminação da cultura Kaingang pelos usuários da banqueta, foi agregada ao produto uma *tag* (Figura 69) que carrega um pequeno texto apresentando o povo Kaingang e, para um maior conhecimento, inclui um *QRcode* (Figura 68) que dirige o sujeito a um texto mais completo, com diversas informações.

Além da banquetta, com aplicação física, apresentam-se algumas simulações elaboradas em software de edição (Figuras 70 a 72).

Figura 68 – QR code com informações da cultura Kaingang. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 69 – Tag para banquetta. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Como a proposta é em estêncil, acredito que a melhor forma de mostrar os resultados da pesquisa, será em demonstrações com simulações do projeto, sendo assim apresento algumas possibilidades de aplicações em forma digital.

Sendo que essas possibilidades, apresentam utilização duas cores juntas, sobreposições de elementos, aplicação externa e interna no banco, estampas que seguem a ideia de sequência, com uso de cores e preto, branco, vermelho e tons terrosos, que foram colorações que surgem a partir da cultura Kaingang.

Figura 70 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 71 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 72 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 73 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 74 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 75– Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 76 – Simulações de aplicação. 2022.



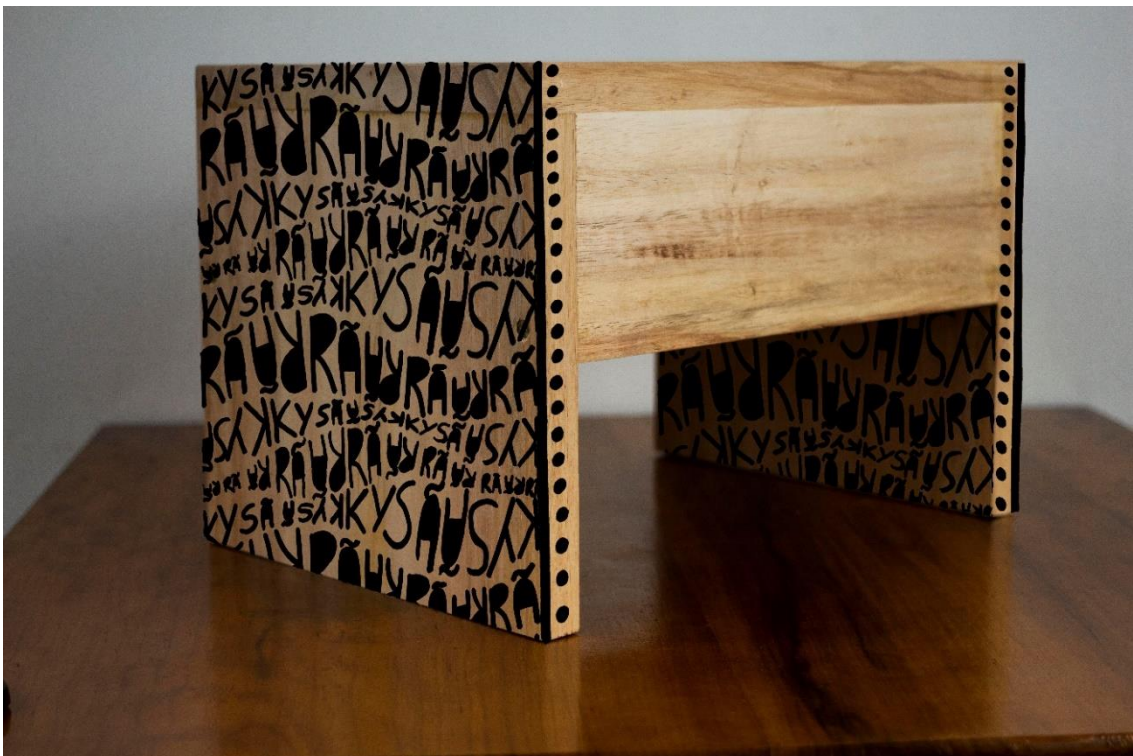
Fonte: Imagem da autora.

Figura 77 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 78 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.



Figura 79 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 80 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 81 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 82 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 83 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 84 – Simulações de aplicação. 2022.



Fonte: Imagem da autora.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com uma importância nacional a cultura indígena Kaingang tem um papel de extremamente importância dentro da história do Brasil, principalmente para o Sudeste e o Sul. Visando isso, a cultura aguça-me a pesquisar mais e perceber a grande potencialidade que ela tem para possibilitar uma pesquisa em design de estampa e superfície.

Neste sentido, a pesquisa priorizou destacar, como principais elementos, a cultura Kaingang e o design de superfície, afinal estes carregam um pouco da história e da cultura brasileiras. O propósito é possibilitar ampliar o acesso do usuário a conhecer a cultura e ainda, mais especificamente, conhecer o próprio mito da origem Kaingang e, assim, poder despertar a curiosidade e o interesse em saber mais, valorizar e, até mesmo, consumir outros produtos que são desenvolvidos pelos povos Kaingang; assim, a partir do conhecimento desta cultura, possibilitar relação com outras culturas e o design.

A pesquisa partiu da coleta de dados sobre os assuntos destacados acima, gerando, assim, alternativas para aplicação no mobiliário (banquetas), que foram apresentadas aplicadas em peças físicas, além de simulações de aplicação, de modo a mostrar outras possibilidades de estampas na superfície da madeira, explorando os recursos do molde vazado (estêncil) em sua versatilidade, incluindo sobreposição, jogo de cores, mistura de estampas, entre outros.

Portanto, finalizo com a pretensão de que os referenciais foram e estão sendo de grande aprendizado da própria Cultura Indígena Kaingang, possibilitando uma interação, para os usuários, a partir do *QR CODE*, e cumprindo, para além da proposta em design de superfície, um papel informativo e educativo acerca do tema da pesquisa, expressa através da produção prática em mobiliário que foi desenvolvida e projetada para uma utilização polivalente.

## REFERÊNCIAS

- BORBA, Telêmaco. **Actualidades Indígenas**. Curitiba: Imprensa Paranaense. 1908.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB. 1995.
- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo: Blücher, 1998.
- CASTELNOU. Antônio. **História do Mobiliário e da Decoração**. UTFPR, II CEDIN 2006 e 2007.
- CORRÊA, Thaísa Freitas; FERREIRA, Paulo; PONSO, Letícia Cao. **Arte e grafismo no artesanato kaingang: processos de resistência e aliança da comunidade Goj Tahn no enfrentamento à pandemia de Covid-19**. Cadernos Naui: Núcleo de Dinâmicas Urbanas e Patrimônio Cultural, Florianópolis, v. 10, n. 19, p. 322-337, jul-dez 2021.
- D'ANGELIS. Wilmar da Rocha. **A língua Kaingang**. Disponível em <[www.portalkaingang.org](http://www.portalkaingang.org)>. 2014.
- DA COSTA, Marli Lopes; DE CASTRO, Ricardo Vieira Alves. **Patrimônio Imaterial Nacional: preservando memórias ou construindo histórias?** Estudos de Psicologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 2008.
- DA ROSA, Rogério Reus Gonçalves; NUNES, Rojane Brum. **“Kainganguizar” a Escola: educação indígena, educação escolar indígena e diálogo intercultural**. 29ª Reunião Brasileira de Antropologia. Natal/RN. 2014.
- DE OLIVEIRA, Bruna Gonçalves. **Coleção Kaingang: design de superfície para revestimento cerâmico – Univates**. Lajeado. 2016.
- DILL, Fernanda Machado; BUENO, Ayrton Portilho; DORNELES, Vanessa Goulart. **É hora de (re)tornar: intervenção espacial para visibilização do povo**

kaingang na cidade de Chapecó. Vol. 38. nº 58 // ISSN impressa 0716-2677/ISSN digital 0719-6466. 2020.

DILL, Fernanda Machado. **Linguagem Sociespacial: A dimensão espacial do modo de viver Kaingang.** Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina. Dezembro de 2019.

DOS SANTOS, Francisco Ailton. **Kãgran: o ensino da temática indígena nas escolas e os Kaingangs no Rio Grande do Sul.** 2022.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação.** São Paulo: Blücher, 2011.

GNOATTO, Luciana Sabrina; LIMA, Thais Dyck dos Santos; França, Maureen Schafer. **Coleção de estampas Kaingang da marca Curiô.** Curitiba, 2015.

IPHAN. Patrimônio Imaterial: O Registro do Patrimônio Imaterial: **Dossiê final das atividades da Comissão e do Grupo de Trabalho Patrimônio Imaterial.** Brasília: Ministério da Cultura / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 4. ed. Origem kaingáng e suas representações. Florianópolis, 2005.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Blücher, 2001.

MALLMANN, Kalinka Lorenci. **DNA afetivo Kamê e Kanhru: prática artística colaborativa em comunidade Kaingáng.** 2018. 105 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, RS, 2018.

MALTA, Marize. **Imagens porta adentro e uma história com móveis.** XXIV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA. 2007.

NIMUENDAJÚ, Curt. **Carta ao diretor do SPI em SP, Luiz Bueno Horta Barboza,** 8 de janeiro de 1913, Museu do Índio, Rio de Janeiro.

PORTAL KAINGANG. **População Kaingang** (por áreas e estado). Disponível em: [http://www.portalkaingang.org/index\\_povo\\_1default.htm](http://www.portalkaingang.org/index_povo_1default.htm). 2014.

ROSA, Safira Maria de Lima. **Design de superfície como ferramenta para a valorização institucional**: um estudo de caso da Fundação Casa Grande. Caruaru: O Autor, 2017.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS. 2008.

SCHNEIDER, Joana; SACCO, Helene Gomes. Estêncil e Serigrafia: os usos tradicionais e artísticos da técnica de molde vazado. **Revista Seminário de História da Arte**. ISSN 2237-1923. V.01, Nº 08, 2019.

SILVA, Sergio Baptista da. Dualismo e cosmologia Kaingang: o xamã e o domínio da floresta. **Horizontes Antropológicos**, v. 8, p. 189-209, 2002.

\_\_\_\_\_. **Etnoarqueologia dos grafismos Kaingang**: um modelo para a compreensão das sociedades Proto-Jê meridionais. 2001.