

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Fazer design com uma comunidade ancestral:

Reflexões a partir de uma experiência pedagógica no Memorial Guitinho da Xambá.

Designing with an ancestral community:

Reflections from a pedagogical experience at the Guitinho da Xambá Memorial

José Yank da Silva; Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco Brasil; yank.silva@ufpe.br;

Maria Eduarda Marrocos; Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco, Brasil; eduarda.marrocos@ufpe.br;

Elígia Filgueiras de Freitas; Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco, Brasil; eligiafilgueiras@gmail.com;

Maria Cristina Ibarra; Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco, Brasil; cristina.ibarra@ufpe.br.

Resumo

Este artigo apresenta um relato de experiência desenvolvido na disciplina de Design Social (DS), no curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), a partir da elaboração de uma proposta de Identidade Visual (IV) para o Memorial Guitinho da Xambá, vinculado ao Centro Cultural Grupo Bongar (CCGB), localizado no Quilombo Urbano Xambá, em Olinda (PE). Essa parceria surgiu no âmbito da disciplina, que propôs uma abordagem crítica e situada do design, compreendido como uma prática não neutra e atravessada por dimensões culturais, sociais e políticas. O trabalho foi desenvolvido em diálogo com uma das responsáveis pelo Memorial, Marileide Alves, viúva de Guitinho da Xambá e coordenadora do Centro Cultural, por meio de práticas de design colaborativo e relacional, tendo como foco a homenagem, preservação e fortalecimento da trajetória de Guitinho da Xambá e, conseqüentemente, do povo Xambá. A proposta de Identidade Visual partiu das bases teóricas da identidade visual abordadas na formação em design, porém foi conduzida de forma flexível e situada, permitindo que valores ancestrais e saberes do território orientassem e atravessassem o processo, sem a imposição de metodologias rígidas. O artigo documenta o processo vivido pelos estudantes, compartilhando estratégias que possam contribuir para a construção colaborativa de projetos de design, a partir de práticas de escuta, cuidado e aproximação com comunidades ancestrais.

Palavras-chave: design social, identidade visual, Memorial Guitinho da Xambá.

Abstract

This article presents an experience report developed within the Social Design course in the Design program at the Federal University of Pernambuco (UFPE), based on the development of a Visual Identity (VI) proposal for the Guitinho da Xambá Memorial, linked to the Grupo Bongar

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Cultural Center (CCGB), located in the Urban Quilombo of Xambá, in Olinda (PE), Brazil. This partnership emerged within the scope of the course, which proposed a critical and situated approach to design, understood as a non-neutral practice permeated by cultural, social, and political dimensions. The work was carried out in dialogue with one of the Memorial's coordinators, Marileide Alves—widow of Guitinho da Xambá and coordinator of the Cultural Center—through collaborative and relational design practices, focusing on honoring, preserving, and strengthening the legacy of Guitinho da Xambá and, consequently, of the Xambá people. The Visual Identity proposal was grounded in the theoretical foundations of visual identity addressed in design education; however, it was conducted in a flexible and situated manner, allowing ancestral values and territorial knowledge to guide and permeate the process, without the imposition of rigid methodologies. The article documents the process experienced by the students, sharing strategies that may contribute to the collaborative construction of design projects through practices of listening, care, and engagement with ancestral communities.

Keywords: social design, visual identity, Guitinho da Xambá Memorial.

1. Introdução

A disciplina de Design Social (DS), ofertada em 2024.2 no curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), propôs um deslocamento crítico horizontal para o design, com foco em ações comprometidas com justiça social, colaboração e escuta dos territórios. Estruturada em uma dimensão teórica e prática, a disciplina nos convidou a pensar criticamente sobre o papel político do design e a atuar em processos junto a iniciativas situadas. Sob coordenação da professora Maria Cristina (Cris) Ibarra e com a colaboração dos estagiários de docência, Eligia Filgueiras de Freitas e João Nogueira Tragtenberg, os encontros promoveram rodas de conversa, leituras compartilhadas e um trabalho colaborativo com o Centro Cultural Grupo Bongar - Guitinho da Xambá (CCGB), no Quilombo Urbano Xambá, situado na periferia da cidade de Olinda, Pernambuco. Em outro trabalho explicamos detalhadamente como foi desenvolvida a disciplina e todas as atividades realizadas junto com os alunos e a comunidade (Freitas; Ibarra; Tragtenberg, 2025).

A disciplina partiu do princípio de que o design não é neutro, e que todo projeto carrega valores, ideologias e posicionamentos (Pater, 2017). Nesse sentido, experimentamos o fazer design como uma prática situada, sensível e política. A partir dessa perspectiva, desenvolvemos uma proposta de projeto de Identidade Visual (IV) para o Memorial Guitinho Xambá. A proposta produzida durante a disciplina emerge

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

como resposta a escutas e trocas realizadas durante o processo, e expressa a nossa tentativa de construir um design comprometido com o território, com seus tempos, saberes e modos de vida. É essa experiência que documentamos neste trabalho.

A parceria entre o Centro Cultural e a professora e os estudantes da disciplina teve início a partir de um convite de João Tragtenberg, discente do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE, que desenvolve sua pesquisa de doutorado junto com a comunidade. A partir desse contato, João e Maria Cristina realizaram uma primeira conversa em outubro de 2024 com Thúlio Xambá, liderança do Centro Cultural, que propôs que a turma se organizasse em pequenos grupos para atuar junto a diferentes iniciativas do Centro. As atividades envolveriam o desenvolvimento de identidades visuais, materiais para redes sociais e outros suportes gráficos, de acordo com as demandas de cada projeto.

A turma foi então dividida em seis grupos, cada um responsável por uma ou duas iniciativas do Centro Cultural. Neste artigo, analisamos o trabalho desenvolvido pelo grupo composto por Maria Eduarda Marrocos, José Yank da Silva, Jaisse Santana, Gabriel Trindade, Hannah Rocha, Brenna Fausto e Luisa do Rego. Esse grupo atuou junto a duas iniciativas específicas: o Memorial Guitinho da Xambá e o Xamba das Yabás, grupo de coco formado por mulheres idosas do terreiro. O grupo de 7 alunos se subdividiu em dois. José Yank, Maria Eduarda, Hannah Masri e Jaisse Santana integraram o subgrupo que trabalhou principalmente com a proposta do Memorial. Sob essa ótica, apesar de existir uma divisão prévia entre os membros do grupo e as respectivas atividades, essa lógica foi subvertida e ultrapassada por um processo que buscou tornar-se colaborativo não só com a comunidade, como também entre designers de um mesmo grupo. Neste artigo, nós, José Yank e Maria Eduarda, relatamos essa experiência.

Durante o processo de criação da Identidade Visual, tivemos contato direto com Marileide Alves (Mari), coordenadora do Centro Cultural e viúva de Guitinho da Xambá. Mari esteve à frente das conversas. Ela compartilhou conosco quem foi Guitinho, seu envolvimento com a música, religião e o território, além de nos orientar sobre a proposta do projeto.

Guitinho da Xambá¹ foi cantor, compositor e ativista, tendo papel central na valorização da cultura do povo Xambá. Integrante e um dos fundadores do grupo musical Bongar, criado em 2001, foi um dos principais responsáveis por resgatar e difundir a cultura do povo Xambá por meio da música e do toque nos terreiros, atuando como ogã (responsável pelos cânticos e ritmos nos rituais do candomblé). Em suma, faz-se importante conhecer a história e impacto de Guitinho, a fim de possibilitar a criação de um design mais próximo, que dialogue com a identidade cultural do povo Xambá.

Três anos após seu falecimento, sua esposa Mari assumiu a missão de manter a memória e a luta de Guitinho. Ela propôs a criação de um museu que reunisse artefatos pessoais dele, a serem expostos no CCGB. Este memorial tem como intuito perpetuar a memória do artista e sua contribuição para a cultura afro-brasileira pernambucana e para a resistência dos povos de terreiro.

Assim, nosso objetivo durante a disciplina de DS tornou-se criar uma proposta de Identidade Visual (IV) para o Memorial Guitinho da Xambá, com o máximo de colaboração possível com a Mari. A proposta foi desenvolver uma identidade que conectasse o público ao território, à memória e à ancestralidade da Nação Xambá, promovendo a preservação e a homenagem à sua trajetória e legado.

Utilizado como uma síntese do processo, o diagrama 5W2H (Figura 1), onde respondemos as perguntas: a) o quê?; b) por quê?; c) onde?; d) quando?; e) quem?; f) como?, surge como uma alternativa para comunicar graficamente algumas questões relativas à composição e organização da proposta. Nesse sentido, a ferramenta que costuma ser utilizada para o planejamento do processo de criação, foi empregada como um retrospecto da realização. Portanto, reúne um resumo do processo vivido junto à comunidade, que nos auxilia a comunicar aos envolvidos na disciplina um pouco do que vivemos.

¹ RIBEIRO, Jan. Guitinho da Xambá se encanta, mas deixa legado ancestral para Pernambuco. Recife: Secretaria de Cultura de Pernambuco, 19 fev. 2021. Disponível em: <https://www.cultura.pe.gov.br/guitinho-da-xamba-se-encanta-mas-deixa-legado-ancestral-para-pernambuco/>. Acesso em: 6 fev. 2026.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

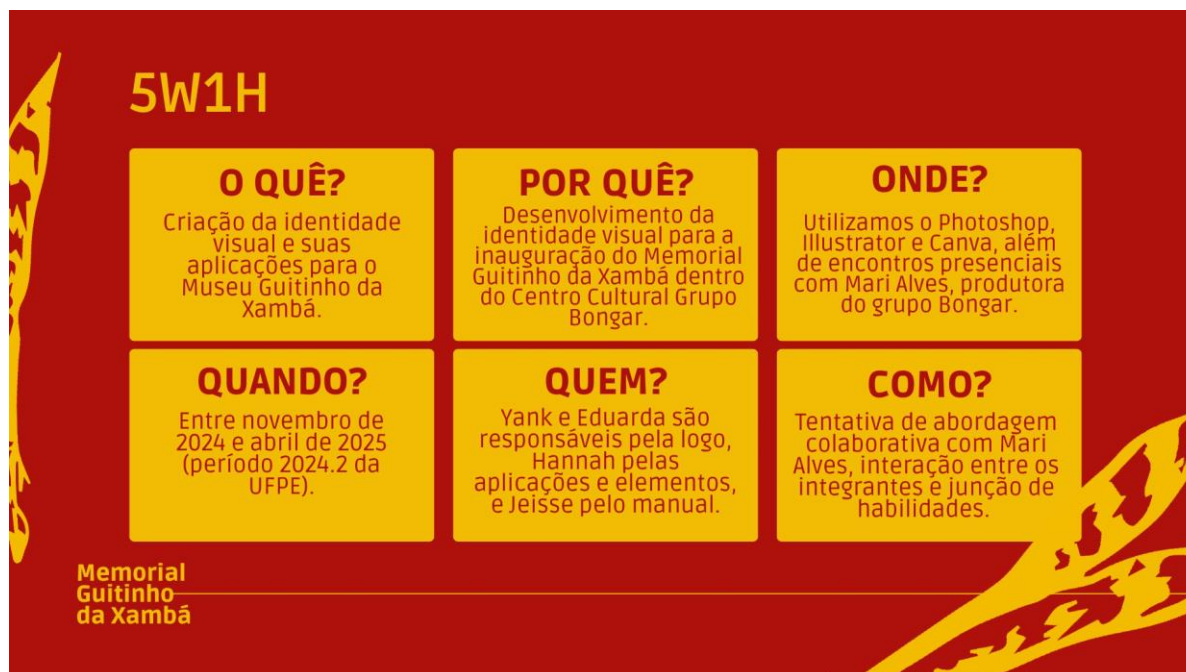


Figura 1 – 5W1H
Fonte: os autores (2025)

2. Reflexões e aprendizados que guiaram o processo

Com o objetivo de questionar e explorar o papel do design, sua responsabilidade na sociedade e investigar como poderia ser uma ferramenta para promover mudanças sociais, a disciplina de DS propôs ultrapassar os limites teóricos do próprio campo de atuação. Para propor designs que se opunham à narrativa mercadológica comum na área, foi necessário atravessar autores e conceitos que se articulem em prol do bem-estar coletivo, que consideram outros propósitos e objetivos que não sejam puramente comerciais ou estéticos.

Normalmente associado ao futuro, à antecipação, à inovação e ao progresso, o design, que poderia subverter o status quo, por vezes o reforça e o dissemina. Segundo Ailton Krenak (2022), líder indígena brasileiro, os rios, seres que sempre habitaram os mundos em diferentes formas, nos sugerem que se há futuro a ser cogitado, ele é ancestral, porque já estava aqui. Com esse olhar, buscamos criar uma Identidade Visual (IV) que carregue consigo esse futuro ancestral. Nesse sentido, a representação visual do

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

memorial se pautou em designs que não massifiquem, mas aprendam e participem da construção do universo visual já existente na Nação Xambá.

Segundo Maria Luísa Peón (2009), designer gráfica, a identidade visual constitui-se como um sistema planejado, composto por elementos visuais aplicados de forma coordenada. Já para Alina Wheeler (2009), também designer, trata-se da expressão visual que sintetiza e comunica os ideais de um produto, serviço ou instituição, tornando visíveis aspectos muitas vezes intangíveis por meio da construção gráfica, das cores e ilustrações da marca.

A abordagem de Peón, amplamente adotada no ensino de design gráfico no Brasil, estrutura-se em três fases principais: problematização, concepção e especificação. Na problematização, realiza-se um diagnóstico a partir do *briefing*; na concepção, ideias e conceitos são desenvolvidos graficamente até a seleção de uma solução visual coerente; e, por fim, na especificação, define-se tecnicamente o uso da identidade por meio de um manual, o qual abarca todo corpo da marca. A partir da base teórica de Peón, é proposta uma “trilha comum” para a criação de uma IV. Porém, cabe a reflexão se essas etapas realmente se adequam à proposta que estávamos trabalhando, ou se de alguma forma poderiam acabar capturando e reduzindo a cultura da Nação Xambá.

Na disciplina de DS, por meio da leitura do antropólogo britânico Tim Ingold (2016), discutimos a instrumentalização da etnografia, que, por vezes, tem sido utilizada como uma ferramenta de captura e redução das culturas. Nesse contexto, o antropólogo é descrito como um agente externo que atua a partir de seus próprios objetivos, sem se envolver de forma significativa com os espaços e as pessoas que visita, limitando-se a extrair apenas aquilo que lhe interessa. Como alternativa, Ingold propõe a Observação Participante, na qual observar significa ver, ouvir e sentir o que acontece ao redor, enquanto participar consiste em estar dentro da corrente de atividades, na qual a vida transcorre em conjunto com pessoas e coisas. Essa abordagem evidencia a importância de um envolvimento mais sensível, relacional e afetivo com o ambiente em que se está inserido.

Tal crítica também pode ser associada ao campo do design, especialmente em relação à sua instrumentalização. Assim, o “processo de design” tradicional, por vezes,

desconsidera tanto as pessoas, quanto o próprio designer como participantes do processo, resultando em trabalhos cuja função primária é mercantilizar as histórias representadas. Propomos, portanto, um deslocamento epistemológico: Passar de um design visto apenas como ferramenta a serviço do consumo para um design entendido como prática mais próxima de uma visão de mundo que seja mais atenta e sensível às relações de comunhão e saberes tradicionais. Afinal, de que serve uma representação gráfica que não traz reconhecimento e participação daqueles que são representados?

O design participativo (DP) é um campo do design que propõe repensarmos nossa lógica de atuação e hierarquia entre designers e não-designers. Nessa abordagem, o fazer design se desloca do “para” ao “com”, reconhecendo os outros como coautores do processo.. Trata-se de um processo de investigação, compreensão, reflexão, estabelecimento, desenvolvimento e apoio à aprendizagem mútua entre múltiplos participantes na ‘reflexão-na-ação’ coletiva (Robertson e Simonsen, 2013, tradução própria). Ou seja, é uma prática que reconhece o outro não como usuário passivo, mas como coautor do processo.

A fim de elaborar um projeto gráfico que possa contemplar as questões abordadas, é fundamental que fossem criadas estratégias para construir de forma colaborativa com Mari. Para isso, buscamos incorporá-la como parte de nosso grupo, em uma proposta experimental de fazer um design mais participativo possível. Dessa forma, além de trazer novos insumos e orientar o direcionamento do projeto, Mari participou das decisões do processo com seu conhecimento e histórias da comunidade.

3. Trabalho de Campo

A primeira conversa sobre o projeto teve início em dezembro de 2024. Neste dia, toda a turma da disciplina de Design Social foi ao CCGB e, ao final do encontro, nosso grupo, composto por Maria Eduarda Marrocos, Gabriel Trindade, José Yank da Silva, Jaisse Santana, Hannah Rocha, Brenna Fausto e Luisa do Rego, se reuniu com Mari e algumas outras pessoas responsáveis pelo memorial. Nesse momento inicial, foram compartilhadas informações e necessidades que o museu apresentava. Além disso, Mari

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

compartilhou questões relacionadas às motivações, propostas e à ideia geral do memorial.

A partir disso, criamos um grupo no WhatsApp para facilitar a comunicação. Optamos por uma abordagem com menos jargões acadêmicos e mais informal, a fim de nos afastarmos um pouco do modelo tradicional de *briefing* entre cliente e designer. Nosso objetivo era promover uma troca mais próxima, já que estaríamos imersos no projeto durante quatro meses conforme o calendário da disciplina. Além disso, partindo da perspectiva da disciplina de DS, estávamos adotando um estilo de abordagem voltada à escuta ativa.

Após um mês, foi realizada uma segunda visita ao CCGB. Dessa vez, apenas parte do grupo —Gabriel, José Yank, Jeisse e Hannah— pôde participar e dialogar com Mari, a fim de esclarecer dúvidas e circular pelo espaço com mais calma. Essa visita ocorreu em um dia mais reservado, no qual estávamos apenas nós no espaço. Tal momento foi utilizado para alinhar alguns pedidos e compreender ainda mais a história por trás do memorial. A proposta do memorial carrega consigo não apenas uma história pessoal, mas também se relaciona inteiramente a um espaço de matriz africana. Nesse sentido, é fundamental o cuidado para não reforçarmos leituras sincretistas equivocadas.

Já no terceiro encontro, realizado em fevereiro de 2025 na cafeteria de Mari, apresentamos referências visuais coletadas na internet com base no que havia sido compartilhado previamente (Figura 2). No entanto, ao analisá-las, Mari nos alertou que muitas não dialogavam com a realidade da Xambá. Um exemplo foi a cor associada a Ogum (orixá de cabeça de Guitinho), que, na maioria das mídias, é representada em azul; Entretanto, na Xambá, Ogum é representado pela cor vermelha. Por esse motivo, um dos pedidos foi que o vermelho estivesse em evidência na identidade visual do memorial. Nesse mesmo encontro, compartilhamos as ideias iniciais do projeto e, em conjunto, começamos a desenhar possibilidades para o que poderia se tornar o símbolo do memorial.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

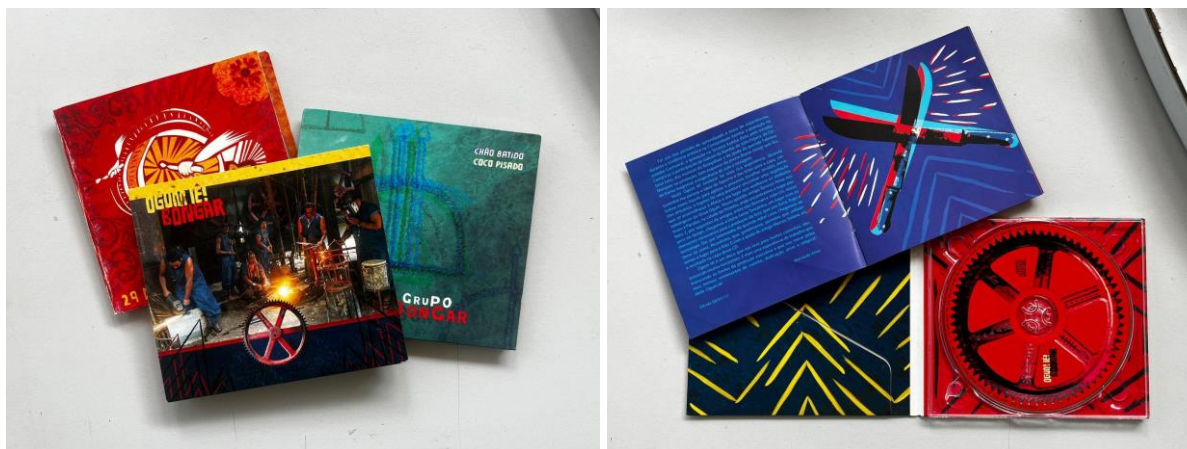


Figura 2 – Encontro no Xero Café para conversarmos sobre o projeto.
Fonte: os autores (2025)

Depois, Mari também nos apresentou três CDs do grupo Bongar, os quais poderiam servir como referências visuais. Um deles, Ogum Iê! Bongar, foi um ponto-chave para o desenvolvimento da estética do projeto (Figuras 3 e 4). Nele, observamos símbolos que Mari havia sugerido anteriormente, como representações de ferragens e metalurgia — correntes e engrenagens, por exemplo. Em seguida, foram definidos elementos essenciais da identidade, incluindo uma proposta inicial de cores. Como citado previamente, Mari havia sugerido o uso do vermelho na paleta de cores, por referenciar Ogum. Portanto, a gama de cores proposta contempla tons quentes como o vermelho e amarelo, e terrosos, como o marrom e o bege, também observados no álbum Ogum Iê! Bongar.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



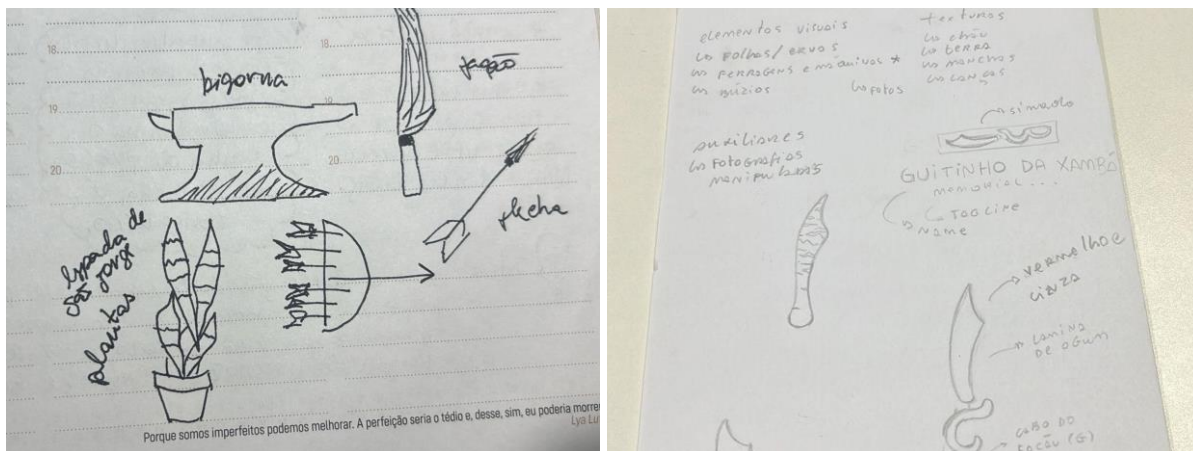
Figuras 3 e 4 – CDs do grupo Bongar.
Fonte: os autores (2025)

Essas especificidades carregam a unicidade da história e se contrapõem à generalização na representação. À medida que a construção em design é pautada no diálogo e em uma troca constante, a representação torna-se, como consequência, mais subjetiva e sensível. Diante disso, combinamos com Mari que ela nos enviaria outras referências mais alinhadas à cultura do terreiro. Em seguida, elaboramos um cronograma alinhado tanto ao desenvolvimento do trabalho quanto aos prazos da disciplina, o que nos auxiliou na definição de metas e entregas. Essa ferramenta contribuiu para a organização do fluxo de atividades entre nós, designers, facilitando a interação das propostas com base nas datas previstas.

A partir da necessidade de pensar um repertório visual, durante uma reunião com os integrantes do grupo, conversamos sobre a construção de símbolos a partir de elementos do terreiro sugeridas por Mari, como búzios, lança, facão de Ogum, baobá (árvore presente no centro cultural), folhagens e o arco de Odé (Figuras 5 e 6).

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Figuras 5 e 6 – Desenhos para a identidade visual.

Fonte: os autores (2025)

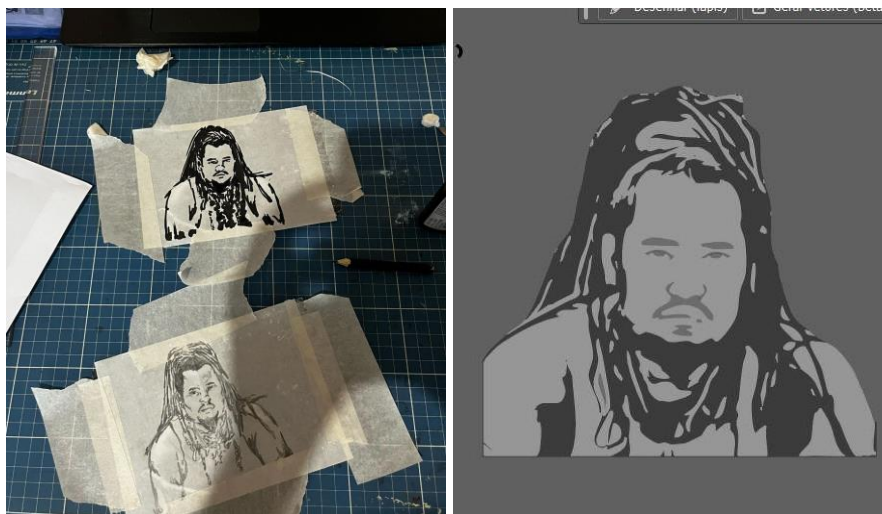
Durante a discussão para possíveis símbolos, o grupo propôs a ideia de ilustrar Guitinho e essa não atraiu muito Mari. Diante disso, internamente os integrantes refletiram sobre essa possibilidade, avaliando se seria apropriada, considerando tratar-se de um assunto delicado ao envolver a perda de um familiar.

Apesar de não ter se interessado muito pela ideia de representar o rosto de Guitinho, Mari orientou o grupo a seguir na criação do rosto, mas também pensar em outras propostas. Com base nisso, o grupo optou por sugerir duas possibilidades: a representação do rosto de Guitinho por meio de uma linguagem gráfica em “arte chapada”, normalmente utilizada na representação de líderes, figuras políticas ou artistas, e a ilustração de elementos simbólicos atrelados ao terreiro, que poderiam ultrapassar o repertório visual figurativo e assumir a posição de símbolo principal da identidade.

A partir desses primeiros desenhos, começamos a pensar sobre a vetorização do símbolo principal. Foram propostas diferentes técnicas de representação do rosto de Guitinho: uma delas foi manual, utilizando nanquim, papel vegetal e uma fotografia impressa; a outra, digital, envolvendo a manipulação da imagem por meio do ajuste de contraste e saturação. Essa segunda técnica foi a escolhida para a construção do símbolo, pois nos permitiu alcançar um resultado mais próximo do que desejávamos (Figuras 7 e 8).

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Figuras 7 e 8 – Técnica manual de síntese (à esq.) e técnica de síntese digital (à dir.).
Fonte: os autores (2025)

Durante o processo de vetorização e ajustes, foram realizados testes previstos, como testes de resistência, aplicações cromáticas, e contraste de cor. Esses testes foram realizados com o símbolo até então escolhido, o rosto de Guitinho. Um dos desafios enfrentados foi alcançar uma similaridade visual entre o símbolo e a pessoa representada, de modo que essa lembrança pudesse ser evocada logo no primeiro olhar para o logotipo (Figuras 9 e 10).



Figuras 9 e 10 – Testes do símbolo em positivo, negativo, de resistência e de paleta cromática.
Fonte: os autores (2025)

É importante destacar que os arquivos foram constantemente compartilhados entre nós dois, José Yank e Maria Eduarda, responsáveis pela IV do memorial, com o restante da equipe, o arquivo estava em um processo constante de co-construção e

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

metamorfose. Foi um processo colaborativo entre designers, no qual trocamos arquivos e somamos contribuições.

Um dos maiores desafios no desenvolvimento da identidade visual foi justamente esse compartilhamento de opiniões e a presença de múltiplas mãos. Somos ensinados, enquanto designers, a acreditar que devemos ter controle total sobre a construção, mas abrir esse processo reforçou esse deslocamento epistemológico: construir uma identidade visual a partir não de uma cabeça única, mas da soma de perspectivas, como um processo coletivo.

Diante dessa perspectiva, um dos pontos centrais do processo de execução do projeto em grupo foram as conversas pós aula do grupo e reuniões com Mari. Nesse sentido, nós enquanto grupo entendemos as orientações, e subdividimos as atividades a serem realizadas. Apesar de existir essa divisão, nos momentos de construção, como de ilustrações, a colaboração entre os designers prevaleceu a ponto de todos também serem um pouco responsáveis por cada atividade. Portanto, os arquivos eram sempre compartilhados.

Todo o processo foi construído a partir das conversas e da execução dos desenhos, desde a valorização do vermelho e do amarelo, a pedido de Mari, até a adição de outras cores que auxiliaram no contraste. Quando pensamos na tipografia do logotipo, a ideia inicial era criá-lo a partir da caligrafia de Guitinho, presente em suas composições. Entretanto, não foi possível buscar as referências em tempo hábil para a digitalização. Para contornar esse imprevisto, Mari sugeriu o uso de uma fonte caligráfica, que remeteria ao afeto e a um caráter pessoal. A partir dessa definição, desenvolvemos duas versões do logotipo: a principal, com formato circular e estilo semelhante a um carimbo, e uma versão secundária, em composição vertical (Figura 11).



Figura 11 – Versões vertical e circular do logotipo.
Fonte: os autores (2025)

Posteriormente, também pensamos na possibilidade de criar um logotipo flexível, em que os símbolos inicialmente pensados para compor o repertório visual auxiliar, poderiam ganhar a mesma relevância. Dessa forma, os demais elementos propostos seriam utilizados em diferentes usos do logotipo, mantendo uma coerência sem dependência exclusiva de um único símbolo (Figuras 12 e 13).



Figuras 12 e 13 – Símbolos criados para o logo (à esq.) e versões do logotipo circular (à dir.).
Fonte: os autores (2025)

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

A partir dos resultados que alcançamos, compartilhamos o material com Mari, que solicitou alguns ajustes: a adição de símbolos ainda não presentes, como o facão de Ogum e a sugestão de que a personificação de Guitinho não fosse o foco principal da identidade. Isso nos levou a refletir sobre o grau de importância que atribuímos a cada símbolo e sobre a flexibilidade dos logotipos. Com base nisso, construímos o manual de identidade visual², com o objetivo de orientar futuras aplicações e reunir toda a identidade do projeto, incluindo seus aspectos de desenvolvimento. Também foi decidido manter uma linguagem direta e acessível, de modo que o material fosse coerente mesmo para pessoas não habituadas a jargões de design (Figura 14).



Figura 14 – Manual de Identidade Visual Memorial Guitinho da Xambá.
Fonte: os autores (2025)

4. Considerações finais

Neste trabalho se destacam aprendizados sobre a aceitação e respeito ao tempo do processo. Ao longo do percurso, mantivemos uma escuta ativa e respeitosa para tornar a experiência mais sensível possível. Assim, a IV carrega além da memória de Guitinho, nossa trajetória como estudantes em amadurecimento.

O processo evidenciou a importância do engajamento contínuo das partes envolvidas, e não apenas no momento inicial, especialmente em trabalhos colaborativos

² Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/1fxPDJZ9Fj3nFP3yXMosY2jyUKUcAmRZA/view?usp=sharing>

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

com comunidades ancestrais. Os encontros regulares e o uso de técnicas do design participativo mostraram-se fundamentais para sustentar o diálogo ao longo do tempo. Em projetos que lidam com memória e história, sobretudo em contextos marcados por apagamentos ancestrais, a documentação do processo revelou-se indispensável, tanto para a preservação quanto para desdobramentos futuros. Por fim, ficou claro que o percurso criativo não é linear, exigindo abertura para ser afetado, testar caminhos e revisitar decisões.

Outro aspecto relevante é a necessidade de respeitar o tempo do grupo com o qual você está trabalhando. Às vezes, a falta de engajamento pode ser um reflexo de fatores externos, como falta de tempo diante de outras demandas. Diante de desafios como esse, surgem oportunidades de experimentar possibilidades e propor dinâmicas diferentes para multiplicar o tempo disponível com a comunidade. Um ponto essencial de reflexão diz respeito à necessidade de administrar um cronograma restrito, em função da redução das semanas letivas do semestre. Em decorrência de greves anteriores e da pandemia, a UFPE adotou a medida de fixar o semestre acadêmico em 15 semanas. Esse contexto resultou em um tempo bastante limitado para o desenvolvimento das atividades, o que levou o grupo a acelerar os processos e a produção de resultados.

Como reflexão para estudos futuros, colocam-se algumas questões centrais: por que a comunidade não se engajou no processo da forma esperada? Em que medida esse engajamento pode ter sido influenciado pelo esquema de trabalho adotado na disciplina? Seria necessário pensar processos mais adequados aos ritmos e às dinâmicas das pessoas que integram o CCGB? A partir dessa aproximação, aprendemos que tanto os processos quanto as relações possuem tempos próprios de amadurecimento. Nesse sentido, acreditamos que não basta propor metodologias participativas; é fundamental construir condições de escuta, continuidade e cuidado que respeitem os tempos da comunidade e favoreçam vínculos mais sólidos ao longo do processo.

Apesar de diferente do esperado, fazer design com o CCGB nos trouxe outras perspectivas e trocas muito ricas, especialmente no que diz respeito à compreensão de que o design não se reduz à entrega de resultados ou à resolução imediata de problemas. A aproximação com o quilombo da Xambá possibilitou aos estudantes de design da UFPE

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

vivenciar outras temporalidades, formas de organização coletiva e modos de produção de sentido que tensionam a lógica acadêmica e projetual hegemônica. Nesse contexto, o design se apresentou menos como uma prática de proposição e mais como um exercício de escuta, presença e construção de vínculos, ampliando a formação dos alunos para além das competências técnicas e aproximando-os de uma postura ética, situada e relacional.

Trabalhar com comunidades ancestrais reafirma a importância de um design comprometido com a pluralidade de saberes e com a valorização de modos de vida historicamente marginalizados. Ao se aproximar de contextos como o do quilombo da Xambá, o design é convidado a rever suas bases epistemológicas, reconhecendo que o conhecimento não se produz apenas na academia, mas também na experiência, na oralidade, na memória e nas práticas coletivas de cuidado e resistência. Nesse sentido, fazer design com comunidades ancestrais não significa aplicar métodos preexistentes, mas construir processos situados, atentos às relações, aos afetos e às histórias que sustentam esses territórios. Trata-se de um deslocamento fundamental para a formação de designers mais críticos, responsáveis e capazes de atuar de maneira ética em contextos complexos e desiguais.

REFERÊNCIAS

BOTERO GÓMEZ, P. Sentipensar. In: KOTHARI, A.; SALLEH, A.; ESCOBAR, A.; DEMARIA, F.; ACOSTA, A. (Orgs.). Pluriverso: um dicionário do pós-desenvolvimento. São Paulo: Editora Elefante, 2022. p. 510-513.

FREITAS, Elígia Filgueiras de; IBARRA, Maria Cristina; TRAGTENBERG, João Nogueira. SENTIPENSANDO O ENSINO DE DESIGN: EXPERIÊNCIAS DE COLABORAÇÃO COM O QUILOMBO URBANO XAMBÁ. In: Anais do X Simpósio de Design Sustentável + Sustainable Design Symposium. Anais. São Luís(MA) UFMA, 2025. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/xsds2025/1145716-SENTIPENSANDO-O-ENSINO-DE-DESIGN--EXPERIENCIAS-DE-COLABORACAO-COM-O-QUILOMBO-URBANO-XAMBA>. Acesso em: 04 fev. 2026.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

G1 PERNAMBUCO. Morre Guitinho da Xambá, cantor e compositor do grupo Bongar. G1, 18 fev.

2021. Disponível em:

<https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2021/02/18/morre-guitinho-da-xamba-cantor-e-compositor-do-grupo-bongar.ghtml>. Acesso em: 5 ago. 2025.

GJERULFF, Rikke. Leaving the ivory tower: the designer as co-designer. In: BINDER, Thomas; BRANDT, Eva; HALSE, Joachim; MOLLER, P. B. (org.). Co-COnuts: Fresh Views on Co-design. Copenhagen: The Danish Design School Press, 2011. p. 41-61.

INGOLD, Tim. Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia.

Educação, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, set./dez. 2016. DOI:

10.15448/1981-2582.2016.3.21690. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/faced/article/view/21690>. Acesso em: 6 ago. 2025.

KRENAK, Ailton. Saudação ao rio. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.

SECRETARIA DE CULTURA DE PERNAMBUCO. Guitinho da Xambá se encanta, mas deixa legado ancestral para Pernambuco. Cultura.PE, [s.d.]. Disponível em:

<https://www.cultura.pe.gov.br/guitinho-da-xamba-se-encanta-mas-deixa-legado-ancestral-para-pernambuco/>. Acesso em: 5 ago. 2025.

SIMONSEN, Jesper; ROBERTSON, Toni (ed.). Routledge international handbook of participatory design. v. 711. New York: Routledge, 2013.

WHEELER, Alina. Designing brand identity: an essential guide for the entire branding team. 3. ed. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons, 2009.