



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN**

**CRISTIAN SILVA ALVES**

**MURAI REPLICADOS PARA COMUNICAÇÃO POR MEIO**  
**DE DESIGN E ILUSTRAÇÕES FLAT**

**FORTALEZA**

**2025**

CRISTIAN SILVA ALVES

MURAIIS REPLICADOS PARA COMUNICAÇÃO POR MEIO  
DE DESIGN E ILUSTRAÇÕES FLAT

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

Orientadora: Profa. Dra. Alexia Carvalho  
Brasil.

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

A478m Alves, Cristian Silva.

Murais replicados para comunicação por meio de Design e Ilustrações flat / Cristian Silva Alves. – 2025.  
88 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Alexia Carvalho Brasil.

1. Design. 2. Ilustração flat. 3. Pintura mural. I. Título.

CDD 658.575

---

CRISTIAN SILVA ALVES

MURAI REPLICADOS PARA COMUNICAÇÃO POR MEIO  
DE DESIGN E ILUSTRAÇÕES FLAT

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

Aprovado em 11/03/2025.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr<sup>a</sup>. Alexia Carvalho Brasil (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr<sup>a</sup> Mariana Monteiro Xavier Lima ( Avaliador interna )  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof.<sup>a</sup> Ma. Lya Brasil Calvet ( Avaliador externa )  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais.

## **AGRADECIMENTOS**

A professora orientadora deste TCC, Alécia Brasil, por toda paciência, dedicação e compreensão, por estar acessível e demonstrar conhecimento e profissionalismo demais.

Deixo aqui expressa a minha mais profunda admiração e respeito.

A meus pais por estar apoiando minhas escolhas e estar comigo nos desafios diários, sendo base e modelo em minha formação. A minha família pelo apoio e compreensão.

“ A arte pode vencer a natureza,  
desde que o artista deixe nela sua marca.”

Michelangelo

## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar projetos de divulgações em paredes por meio de murais advindos de Técnicas de pintura manual somada a tecnologias de Design. Desde os primórdios as técnicas de pintura manual já eram utilizadas, como, por exemplo, grafismos e desenhos em cavernas pelos primitivos. Com o desenvolvimento da ilustração e o surgimento da produção em série pelos maquinários gráficos já desenvolvidos os processos de produção de imagens se tornaram mais rápidos. Recentemente, empresas como a Microsoft, para simplificar seu visual, conceberam estilos contemporâneos como as ilustrações genéricas chamadas Flats que serão utilizadas nesse trabalho. Este trabalho descreve, portanto, todo o panorama histórico até se chegar em meios que demonstram a produção de divulgações em paredes que se utilizam de técnicas de pintura manual e tecnologias de design.

**Palavras-chave:** Design, Ilustração Flat, Pintura Mural.

## **ABSTRACT**

This work aims to present projects of dissemination on walls through murals arising from manual painting techniques added to Design technologies. From the beginning, manual painting techniques were already used, such as graphics and drawings in caves, by primitives. With the development of illustration and the emergence of serial production by the graphic machinery already developed, the processes of image production have become faster. Recently, companies like Microsoft, to simplify their look, have designed contemporary styles such as the generic illustrations called Flats that will be used in this work. This work describes, therefore, the entire historical panorama until arriving at means that demonstrate the production of advertisements on walls that use manual painting techniques and design technologies.

**Keywords:** Design, Flat Illustration, Mural.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> -	Pintura em parede, Arara .....	23
<b>Figura 2</b> -	Recorte de Painel, pintura de rosa e ornamentos de folhas .....	24
<b>Figura 3</b> -	Registro de Pintura rupestre de figuras dinâmicas localizadas em Kakadu .	25
<b>Figura 4</b> -	Registro de Pintura rupestre de animais localizadas em Lascaux .....	25
<b>Figura 5</b> -	Registro de Pintura rupestre de animais localizadas em Altamira, Espanha	26
<b>Figura 6</b> -	Tabuleta com escrita pictográfica localizada na cidade de Uruk .....	26
<b>Figura 7</b> -	Moeda Fenícia .....	27
<b>Figura 8</b> -	Hieróglifos no antigo Egito .....	27
<b>Figura 9</b> -	Primeiro manuscrito ilustrado, Antigo Egito .....	28
<b>Figura 10</b> -	Ilustrações gregas em vaso .....	29
<b>Figura 11</b> -	Representação de sinete em pedra de Plasma verde escuro, Roma antiga ...	29
<b>Figura 12</b> -	Sinete asiática .....	30
<b>Figura 13</b> -	Yuan Chao Meng fu, Cabra e ovelha de 1400 d.C .....	30
<b>Figura 14</b> -	Design Celta, Lindisfarne Gospels .....	31
<b>Figura 15</b> -	Doce Apocalipse .....	32
<b>Figura 16</b> -	Willian Blake, folha de rosto de Songs of Innocence, 1789.....	33
<b>Figura 17</b> -	Timeline idade contemporânea .....	34
<b>Figura 18</b> -	Representação da diferença entre Skeumorfismo e Flat design .....	36
<b>Figura 19</b> -	Estilo Flat e Skeumorfismo no game online Flat vs. Realism .....	36
<b>Figura 20</b> -	Logo do Windows até a versão atual em flat design .....	37
<b>Figura 21</b> -	Redesign na versão flat no ícone do navegador safari da Apple .....	37
<b>Figura 22</b> -	Comparação dos estilos Skeumorfismo com o flat design em calculadora ..	38

<b>Figura 23</b> - Comparação das interfaces gráficas do App Messages do IOS 6 (skeuomorfismo) e IOS 7 (Flat design) .....	38
<b>Figura 24</b> - Sistema operacional Windows phone lançado em 2010 .....	49
<b>Figura 25</b> - Sistema operacional Windows com o estilo gráfico flat para computadores	40
<b>Figura 26</b> - Cores no estilo Flat Design .....	41
<b>Figura 27</b> - Banksy, Ballon Girl .....	42
<b>Figura 28</b> - Mapa mental da estrutura do projeto elaborado por meio do Miro. ....	43
<b>Figura 29</b> - Mapa mental da estrutura do projeto, projeto gráfico .....	44
<b>Figura 30</b> - Mapa mental da estrutura do projeto, dimensões .....	47
<b>Figura 31</b> - Mapa mental da estrutura do projeto, divulgações .....	47
<b>Figura 32</b> - Esboço, Mural de Key Detail .....	48
<b>Figura 33</b> - Mural de Key Detail .....	48
<b>Figura 34</b> - Processo de ilustração de Ahra Kwon .....	49
<b>Figura 35</b> - Ilustrações em estilo flat de Ahra Kwon.....	49
<b>Figura 36</b> - Ilustrações de Ahra Kwon, jovem andando de bicicleta .....	50
<b>Figura 37</b> - Ilustrações de Ahra Kwon, jovens com interface gráfica de dispositivo móvel .....	51
<b>Figura 38</b> - Pintura em parede de creche, Urso e Leão .....	52
<b>Figura 39</b> - Esboço de Painel por meio da Técnica do Quadriculado .....	53
<b>Figura 40</b> - Painel de Key Detail. A imagem retrata a figura de um cachorro caminhando com a coleira entre a boca .....	53
<b>Figura 41</b> - Sobreposição de cor, dando ideia de sombra na pata do cachorro .....	54
<b>Figura 42</b> - Exemplo de figura de cachorro. A imagem mostra os moldes que podem ser utilizados como stencil para compor uma imagem .....	54
<b>Figura 43</b> - Ilustrações, Ahra Kwon, jovem com notebook .....	55

<b>Figura 44</b> -	Ilustrações, Ahra Kwon, processo de moldes para stencil .....	55
<b>Figura 45</b> -	Pintura em parede de creche, Urso e Leão .....	56
<b>Figura 46</b> -	Recortes advindos das ilustrações das pinturas em paredes .....	57
<b>Figura 47</b> -	Esboços de Ilustrações estilo flat .....	57
<b>Figura 48</b> -	Rascunho de Ilustrações estilo flat de jovem correndo .....	58
<b>Figura 49</b> -	Esboços de Ilustrações genéricas retiradas de sites abertos .....	59
<b>Figura 50</b> -	Lápis para carpintaria .....	59
<b>Figura 51</b> -	Pincéis Trincha Atlas .....	60
<b>Figura 52</b>	Pincéis trincha condor .....	61
<b>Figura 53</b>	Lata de tinta color gin arte urbana .....	61
<b>Figura 54</b>	Tampa para tinta spray .....	62
<b>Figura 55</b>	Papelão micro ondulado .....	62
<b>Figura 56</b> -	Chapa de papelão micro ondulado .....	63
<b>Figura 57</b> -	Chapa de PVC para Stencil .....	63
<b>Figura 58</b> -	Máquina de Corte a Laser do Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design	64
<b>Figura 59</b> -	Processo de Corte a laser em PVC .....	64
<b>Figura 60</b> -	Molde de Stencil pela corte a laser em PVC .....	65
<b>Figura 61</b> -	Molde de flor em stencil em papelão .....	65
<b>Figura 62</b> -	Ilustração retirada e modificada de sites abertos .....	67
<b>Figura 63</b> -	Jovem regando a flor, vetorizada por meio do Illustrator .....	68
<b>Figura 64</b> -	Esquema da Ilustração retirada e modificada do sites abertos .....	68
<b>Figura 65</b> -	Ilustração retirada e modificada de sites abertos com cenário .....	69
<b>Figura 66</b> -	Técnica do Quadriculado realizado em parede para aplicação de painel ...	69

<b>Figura 67 -</b>	Molde de Stencil em Papelão, jardineira .....	70
<b>Figura 68-</b>	Pintura de chapéu .....	70
<b>Figura 69 -</b>	Teste de Painel de divulgação realizado com técnicas de pintura manual .....	71
<b>Figura 70 -</b>	Teste de Painel de divulgação realizado com técnicas de pintura manual , chapéu .....	71
<b>Figura 71 -</b>	Teste de Painel de divulgação realizado com técnicas de pintura manual, painel .....	72
<b>Figura 72 -</b>	Exemplo de personagem, a pintura de letras e stencil de uma flor .....	73
<b>Figura 73 -</b>	Recorte técnica do quadriculado .....	73
<b>Figura 74 -</b>	Pintura do plano de fundo para aplicação do projeto gráfico .....	74
<b>Figura 75 -</b>	Processo de Stencil de personagem para divulgação .....	74
<b>Figura 76 -</b>	Processo de pintura de stencil de personagem .....	75
<b>Figura 77 -</b>	Pintura de personagem por molde de stencil .....	75
<b>Figura 78 -</b>	Pintura de flor em stencil .....	76
<b>Figura 79 -</b>	Pintura de personagem, flor e pintura de letras em mural .....	76
<b>Figura 80 -</b>	Representação de elementos para uma possível divulgação .....	77
<b>Figura 81 -</b>	Cabeça do personagem para divulgação .....	77
<b>Figura 82 -</b>	Processo de stencil de personagem para divulgação, blusa .....	78
<b>Figura 83 -</b>	Braço do personagem em stencil para divulgação .....	78
<b>Figura 84 -</b>	Processo de stencil, braço do personagem para divulgação .....	79
<b>Figura 85 -</b>	Pintura de Letras, Murais .....	79

## LISTA DE GRÁFICOS

**Gráfico 1** - Resumo da Metodologia de Bruno Munari explicada na forma de gráfico e 44 aplicação das fases do projeto .....

## LISTA DE SIGLAS

aC            antes de Cristo

m             Metro

RECIT        Revista Eletrônica Científica de Inovação e Tecnologia

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b>	Cronograma do projeto .....	78
-----------------	-----------------------------	----

## SUMÁRIO

1.	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	20
2.	<b>PROBLEMA</b> .....	22
3.	<b>OBJETIVOS</b> .....	22
4.	<b>CONTEXTUALIZAÇÃO</b> .....	23
5.	<b>BREVE HISTÓRICO SOBRE ARTE E ILUSTRAÇÃO</b> .....	25
6.	<b>ESTENCIL</b> .....	42
7.	<b>ESCOPO DO PROJETO</b> .....	43
8.	<b>DIRETRIZES DE PROJETO</b> .....	46
9.	<b>METODOLOGIA</b> .....	47
9.1.	<b>Problema</b> .....	48
9.2.	<b>Componentes do Problema</b> .....	48
9.3.	<b>Coleta de Dados</b> .....	49
9.4.	<b>Análise de Dados</b> .....	53
9.5.	<b>Criatividade</b> .....	58
9.6.	<b>Materiais e Tecnologias</b> .....	66
9.7.	<b>Experimentação</b> .....	67
9.8.	<b>Modelo</b> .....	78
10.	<b>CRONOGRAMA</b> .....	81
11.	<b>PERCURSO PROJETUAL</b> .....	82
12.	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	83
	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	84



## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um projeto que se descreve como murais replicados para divulgação em paredes e se utilizam de técnicas de pintura manual e tecnologias de design. A utilização de pinturas em parede ainda é bastante presente para divulgações e como meios de expressões artísticas, muito utilizado por letristas e artistas, seja para divulgar um produto, um empreendimento ou um serviço, seja para deixar estampada a pintura na parede e, ademais, dar vida às paredes da cidade deixando-as mais coloridas e informando produtos e serviços.

A pintura em parede está presente desde os primórdios e segundo Meggs (2009), os primeiros traçados humanos encontrados e já estudados se situam no continente africano, de modo que os ancestrais representavam nas paredes das cavernas cenas do dia a dia. Muitas das cenas retratadas eram de animais e de caça e, posteriormente, os primeiros nativos passaram a retratar cenas em plantações e em comunidades.

O nascimento da escrita também aconteceu por meio de pinturas, desde os desenhos escritos na tabuleta em Uruk até os hieróglifos, nossos antepassados buscavam os desenhos como meios de se comunicar. Segundo Meggs, (2009) a cultura grega herdou dos egípcios boa parte de seu conhecimento e também passavam informações através das pinturas.

As ilustrações seguiram firmes através da história, sendo complemento imprescindível aos textos e, devido às várias mudanças ao longo dos tempos. Muito tempo depois das adaptações e exigências cada vez maiores pelo mercado, empresas como a Microsoft tiveram que lançar seus estilos simplificados e adaptados da melhor forma para competir com seus produtos no mercado. Neste trabalho será utilizado o estilo genérico flat, que são ilustrações que segundo (ABREU, 2016, p.45), tem espírito de clareza e foco na mensagem, utiliza tipografias limpas e organizadas e prioriza a função ante a forma.

Para esse trabalho foi utilizada a metodologia de Munari (2008) que ele explana que o método de se projetar é semelhante a uma receita de arroz verde, como na culinária que segundo Munari (2008) em qualquer livro de culinária, encontra-se todas as indicações necessárias para se preparar o passo a passo de um determinado prato. A metodologia descreve que para se projetar é preciso definir o problema e, posteriormente, fragmentar esse problema em partes, chamadas de componentes do problema. A partir disso, procura-se coletar dados para o projeto, dados relacionados ao que se quer projetar e depois é feita a análise dos dados.

Seguindo a metodologia, o próximo passo seria a criatividade, que segundo Munari (2008) a criatividade substitui a ideia intuitiva, a qual está relacionada ao modo

artístico romântico de resolver um problema. O seguinte passo seria utilizar materiais e tecnologias para concepção do projeto, experimentar, modelar e por fim, verificar o projeto, para ver suas condições e se funciona.

Neste trabalho será apresentado a justificativa do trabalho, o histórico até se chegar no estilo de projeto que se quer produzir, a metodologia utilizada que foi a de Munari (2008), a utilização de materiais de baixo custo e fabricação digital, rápidas para produção de peças gráficas visuais, representadas em superfícies para comunicação e divulgação.

## **2. PROBLEMA**

Divulgar produtos e serviços, de forma rápida, em paredes, por meio de ilustrações Flat, pintura de letras, tal que seja de baixo custo e utilizar tecnologias de Design.

A pintura pode abranger grandes dimensões e seus materiais, certamente, tendem a ser de baixo custo.

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1 Objetivo Geral**

Realizar divulgações em paredes por meio de Técnicas de Pintura manual e Tecnologias de Design ou para o âmbito institucional por meio de stencil utilizando a máquina de corte a laser para otimizar o processo de produção.

### **3.2 Objetivos Específicos**

- Entender o mural como possibilidade de formato comunicativo.
- Entender uso de ferramentas e materiais para pintura de letras e aplicação em parede.
- Compreender o que caracteriza a ilustração em estilo flat design.
- Desenvolver moldes de stencil advindos da ilustração flat.
- Entender o fluxo, funcionamento e dimensões da Máquina de Corte a Laser para processos de fabricação digital.
- Aplicar moldes desenvolvidos nos murais para divulgação.

## **4. CONTEXTUALIZAÇÃO**

### **4.1 Justificativa**

A motivação do trabalho se descreve, primeiro, por interesses pessoais de sentir realizado ao ver trabalhos concluídos, realizar murais que sirvam tanto para deixar registrado na cidade as divulgações e deixar as paredes dentre outras superfícies coloridas. Ademais, criar elementos visuais que deem cor ao ambiente e coloração na cidade. A utilizar o design para realizar a composição visual e pensamento criativo para fazer ilustrações que possam ser aplicadas em paredes, alinhada também à informações textuais, para comunicação ou como meio expressivo.

As Ilustrações sempre estiveram presentes no nosso dia a dia, passou pela pré história, nascimento da escrita, idade antiga, idade média, idade moderna até chegar na contemporaneidade. Ademais, no início dos anos 2000, dentre tantos estilos, tem-se o chamado genérico Flat design<sup>1</sup>, com a empresa Microsoft, primeira a utilizar esse estilo em seus produtos e que, segundo (ABREU, 2016, p.45), tem espírito de clareza e foco na mensagem, utiliza tipografias limpas e organizadas, prioriza função ante a forma, mas em um conjunto que essas duas mesclam-se e tornam-se uma em si, com objetivo que é comunicar.

A pintura mural pode divulgar produtos e serviços por meio de técnicas de pintura manual e, por meio das tecnologias de design, pode-se buscar um processo mais rápido para tentar otimizar o processo de se fazer murais. Além disso, pode ambientar espaços, causar impacto social, divulgar produtos e serviços e deixar ruas mais coloridas. Contribuir para um ambiente agradável de se estar, de se conviver e até mesmo serem usadas em ambientes institucionais como escolas, estabelecimentos e instituições privadas.

### **4.2 Novidades e Interesses**

Utilizar tecnologias do Design para flexibilizar o processo de fazer murais além da técnica tradicional, por meio de estêncil que são moldes advindos de marcações, vazamentos e recortes em materiais de baixo custo, como papelão. As ilustrações dão sentido às mensagens, vivificam os ambientes quando aplicadas em paredes, expressam sentimentos e por meio do design acontece a flexibilização de se fazer um maior número de murais pela cidade e

---

<sup>1</sup> Flat significa plano, horizontal e achatado. Tem sua origem no começo do século XXI e é marcado por formas e elementos simples, bidimensionais, cores chamativas e chapadas, com saturação perto dos 70% e utiliza tipografias não serifadas, com elementos iconográficos fáceis de entender, Abreu (2016).

ademais é agradável ver ambientes com cores, como no exemplo das figuras abaixo.

**Figura 1** - Pintura em parede, Arara.

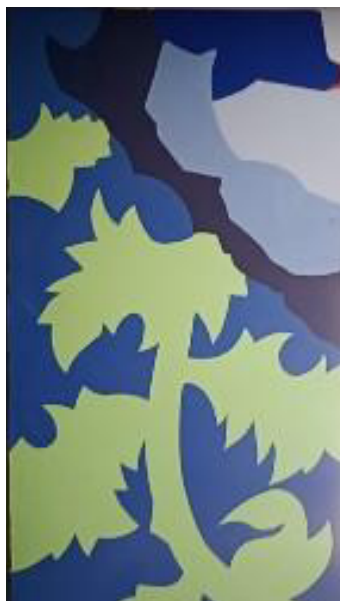


Acervo da Pesquisa <sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Foto autor. Pintura em parede de Arara. Essa pintura possui cerca de 2,5m por 2,5m. Foi desenvolvida com tinta acrílica para parede.

**Figura 2** - Recorte de Painel, pintura de rosa e de ornamentos de folhas.



Acervo da Pesquisa.<sup>3</sup>

Na imagem representada tem-se partes de uma pintura em parede de uma rosa, com suas pétalas em tons azuis, degradando em azul mais escuro até se chegar em um tom mais claro e logo abaixo, descendo, tem-se o caule da rosa em cor verde e ornamentos de folhas. Isso, em um plano de fundo de cor azul.

## **5. BREVE HISTÓRICO SOBRE ARTE E ILUSTRAÇÃO**

### **5.1 Arte**

Se considerarmos que, todos nós somos designers, desde o surgimento do Homo Sapiens, fazendo utensílios, pintando cavernas, até os dias atuais, como alterar um ambiente com algum objeto, seja ele qual for, fazemos design, Mizanzuki et al. apud Abreu (2016).

Desde a pré história a arte já existia e era representada em rochas e nas paredes das cavernas. Segundo Meggs (2009) os primeiros traçados humanos encontrados na África têm mais de 200 mil anos de idade. Na Austrália, ao lado da rocha de Nourlangie, historiadores datam dos primeiros desenhos feitos pelos aborígenes há cerca de 20 mil anos, como retratado nas figuras abaixo.

---

<sup>3</sup> Foto autor. Recorte de Painel de Ornamento de Flores. Também, foi desenvolvida com tinta acrílica para parede.

**Figura 3** - Arqueólogos datam da utilização desse local pelos aborígenes há cerca de 20 mil anos.



Disponível em: A melhor arte rupestre em Kakadu ([venturenorth.com.au](http://venturenorth.com.au)).

Acesso em 4 de Julho de 2024.<sup>4</sup>

**Figura 4** - Registro de Pintura rupestre de animais localizadas em Lascaux, França.



Disponível em: [megacurioso.com.cavernasdelascauxguardamomaiortesourorupreste](http://megacurioso.com.cavernasdelascauxguardamomaiortesourorupreste).

Acesso em 4 de Julho de 2024.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Registro de Pintura rupestre de figuras dinâmicas localizadas em Kakadu, National Park, Austrália.

<sup>5</sup> Pintura rupestre em Lascaux, entre 15.000 aC e 10.000 aC, França.

**Figura 5** - Registro de Pintura rupestre de animais localizadas em Altamira, Espanha.



Disponível em: Flickr. Acesso em 3 de Julho de 2023.<sup>6</sup>

O nascimento da Escrita aconteceu por volta de 3500 a 3000 anos aC e surge na forma de Desenho. De acordo com Meggs (2009, p. 21), os mais antigos registros escritos são das tabuletas da cidade de Uruk. A arcaica escrita pictográfica continha o germe do desenvolvimento da escrita como exemplificado na figura 6.

**Figura 6** - Tabuleta com escrita pictográfica localizada na cidade de Uruk, antiga cidade suméria, por volta de 3500 aC.



Disponível em: tablette, Louvre Collections. Acesso em 3 de Julho de 2023.<sup>7</sup>

---

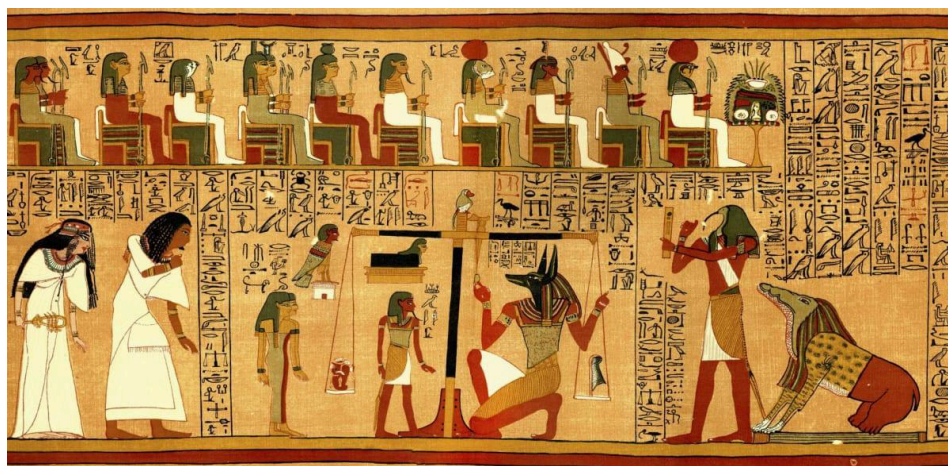
<sup>6</sup> Pintura rupestre em Altamira, Espanha.

<sup>7</sup> Início da escrita, tabuleta de Uruk.



Os Egípcios possuíam, em suas representações, a regra da frontalidade que, de acordo com Meggs (2009) tronco e um dos olhos do retratado deveriam ser desenhados de frente para o observador, enquanto a cabeça, as pernas e os pés deveriam ser desenhados de perfil, como ilustrado na imagem abaixo.

**Figura 9** - Primeiros manuscritos ilustrados, Antigo Egito.



Vinheta do Papiro de Ani, c. 1420 aC (MEGGS, 2009, p. 31)<sup>10</sup>.

**Figura 10** - Ilustrações gregas em vaso.



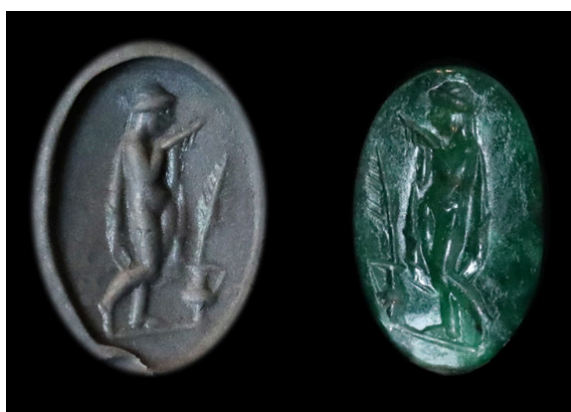
Vaso grego. Disponível em: <http://clio-antiguedad-luiselli.blogspot.com/2014/02/monedas-fenicias.html>. Acesso em 4 de Julho de 2024.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Vinheta do Papiro de Ani, c. 1420 aC. Ani, escriba real, contador do templo e gerente de silos de Tebas, e sua esposa, Thuthu, chegam para seu julgamento final Meggs (2009, p. 31).

<sup>11</sup> Vaso grego com ilustrações de uma carroagem com um cavaleiro acima guiada por cavalos.

A cultura grega recebeu dos egípcios grande parte de seu conhecimento e o ápice do desenvolvimento da cultura grega foi a democracia ou governo do povo que segundo Meggs (2009) Aristóteles chamou de “um estado em que os homens livres e os pobres, estando em maioria, são investidos do poder do Estado”. O alfabeto desempenhava um papel importante na democracia, as sinetes de assinatura, que poderiam ser impressas em cera e argila e que segundo Meggs (2009) eram belos desenhos gravados no fundo plano e oval de um tipo azul ou cinza pálido de quartzo, representado na imagem abaixo.

**Figura 11** - Representação de sinete em pedra de Plasma verde escuro, Roma antiga.



Disponível em: Selo de Cornalina Redondo Greco Romano de Qualidade de Museu Cerca de 100 BC -- Guia de Preço Antigo Página de Detalhes. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.<sup>12</sup>

A invenção do papel aconteceu na Ásia e os registros antigos do continente, segundo (MEGGS, 2009) atribuem a invenção do papel ao eunuco e alto funcionário do governo Ts' ai Lun que comunicou sua invenção ao imperador Ho no ano de 105 da era cristã. Assim, ele foi identificado como o protagonista principal da invenção do papel.

Os chineses inventaram a impressão e essa aconteceu por meio de relevo tingido pressionado sobre o papel para produzir a imagem desejada. Meggs (2009) descreve que os espaços em volta de uma imagem sobre uma superfície plana são retirados, aplica-se tinta sobre a superfície em relevo e fricciona-se o papel para transferir a imagem tingida.

Uma das hipóteses para o surgimento da impressão é que as sinetes entalhadas usadas para produzir marcas evoluíram para formas de impressão. Segundo Meggs (2009) o usuário entitava a superfície entalhada comprimindo-a em uma tinta vermelha em pasta, depois, pressionava em um suporte para formar uma impressão, semelhante aos carimbos de

<sup>12</sup>A imagem descreve a Ménade Methe, segundo a Mitologia grega era considerada uma bacante, seguidora do deus romano Baco, pela mitologia grega Dionísio, deus do vinho.

hoje. Como é exemplificado nas imagens abaixo.

**Figura 12 - Sinete asiática.**



Disponível em: Amazon.com: Japanese Name Stamps, Japanese Hanko Chop, Custom Stamp, Chinese Shoushan Stone Name Stamps Japanese Stationery Chinese Gift Name Seal(20X20X60mm) : Arts, Crafts & Sewing. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.<sup>13</sup>

**Figura 13 - Yuan Chao Meng fu, Cabra e ovelha de 1400 d.C.**



Disponível em: Pinterest.com. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Selo de nome japonês, deriva das antigas sinetes asiáticas.

<sup>14</sup> Xilografia e ilustrações asiáticas sobre papel.

**Figura 14** - Design Celta, Lindisfarne Gospels.



Design Celta, Lindisfarne Gospels. Disponível em: Pinterest.com.

Acesso em 20 de Janeiro de 2025.<sup>15</sup>

Durante o século XIII Roma teve um declínio e houve um tempo de imigração e convulsão por toda a Europa, quando diferentes tribos étnicas lutavam por território. O surgimento dos manuscritos iluminados, que tentavam trazer a luz à palavra de Deus, ocorreu por duas grandes vertentes, a primeira é a oriental, nos países islâmicos e a segunda ocidental, na Europa. Quental (2009) descreve que os Celtas desfrutando de alguma ordem e isolamento, tentaram no início do século V dC converter seu povo ao Cristianismo. Assim surgiu o Lindisfarne Gospels, séc. VII e séc. VIII.

Meggs (2009) descreve o Design Celta como sendo abstrato e extremamente complexo, com desenhos geométricos lineares entrelaçados que se torciam e preenchiam um espaço com espessas texturas visuais e cores claras, como, por exemplo, explanado na imagem a seguir.

---

<sup>15</sup> Design Celta, Lindisfarne Gospels, descreve o design celta e representa os manuscritos luminados da época.

**Figura 15 - Doce Apocalipse.**



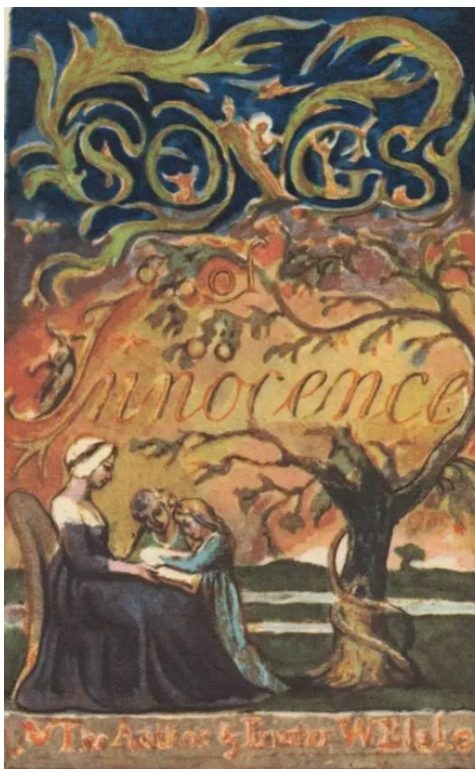
Disponível em: Pinterest.com. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.<sup>16</sup>

Já no período românico e gótico e por se dizer uma das obras primas da iluminação gótica chama-se O Douce Apocalypse (Doce Apocalypse) escrito e ilustrado por volta de 1265. Meggs (2009) detalha:

A imagem retrata O Douce Apocalypse que representa uma nova linguagem de livro ilustrado que estabeleceu o design de página dos livros xilogravados do século XV, surgidos após a imprensa chegar à Europa. Ela se caracteriza por figuras alongadas que se erguem num movimento vertical, muitas vezes trajando costumes elegantes e populares ou togas soltas. (MEGGS, 2009, p. 78 ).

<sup>16</sup> A imagem descreve a relação das ilustrações com o texto, caracterizando-se por figuras alongadas que se erguem num movimento vertical, muitas vezes trajando costumes elegantes da época.

**Figura 16** - Willian Blake, folha de rosto de Songs of Innocence, 1789.



Disponível em: Pinterest.com. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.<sup>17</sup>

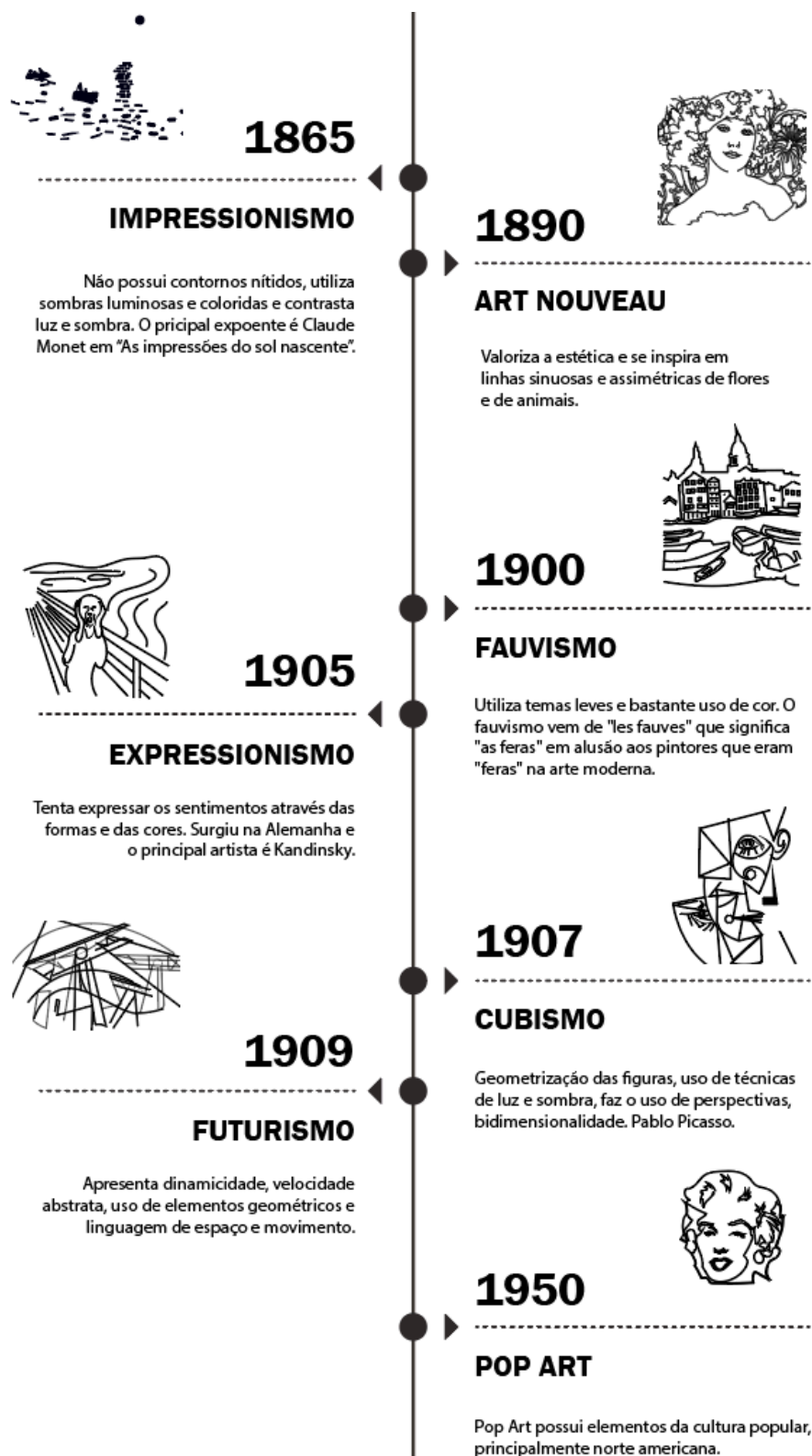
A imagem acima apresenta o período de 1757 a 1827 em que Willian Blake começa a publicar seus livros e poemas. Quental (2009) explica que seu trabalho é considerado por alguns autores como precursor do expressionismo, Arte nova e Arte abstrata pelas cores que ele utilizava e pelas formas orgânicas e sinuosas. Ele integrava o desenho das letras e o desenho das ilustrações.

As ilustrações ganharam um novo percurso, antes quando se tinha as luminuras, voltado, principalmente a religiosidade, com o objetivo de comunicar um conhecimento, posteriormente, surgiram uma nova abordagem como pioneira e reveladora de um novo intuito, que segundo Quental (2009) era de revelar, fixando graficamente, a subjetividade e a emoção, como retratado na timeline adiante.

---

<sup>17</sup> A imagem descreve as serifas das letras transformando-se em folhas das árvores.

Figura 17 - Timeline idade contemporânea



(MANGINI et al. 2012. p. 23) <sup>18</sup>

<sup>18</sup> Tabela Idade contemporânea modificada pelo autor para representar a continuidade do histórico sobre arte, ilustração até se chegar ao estilo flat design.

## 5.2 Design, Flat Design e Ilustração

Noble et al. apud Abreu (2016) narra que o verbo inglês to design significa projetar algo para uma função, propósito ou efeito específico. Segundo Platcheck (2012):

A prática do design é o projeto, sendo este interdisciplinar e integrado e constitui um modo cooperativo de ação para o desenvolvimento de produtos industriais e gráficos. Ademais, Design é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado e consiste em materializar essa ideia, pelos meios necessários, e transmitir a outros. (PLATCHECK, 2012).

BomFim apud Platcheck (2012) cita que o design é uma “práxis” e que se ocupa da composição dos objetos de uso e sistema de informação, essa “práxis” é acompanhada por teorias e tem duas funções: fundamentação e crítica. Ao descrever o Flat design, (BARROS JÚNIOR, 2016):

Caracteriza-se por ser um estilo de design digital, cujo foco é a melhoria do projeto gráfico do layout dos aplicativos móveis e páginas de web sites, dentre outros dispositivos móveis, como interface gráfica. (BARROS JÚNIOR, 2016).

Também, o Flat design é associado ao Skeuomorfismo, que se descreve como sendo um outro estilo de design digital, que se utiliza de sombras, gradientes, texturas, relevos, entre outros elementos, para imitar objetos do mundo real, a fim de familiarizar o usuário com a interface.

Para Pratas apud Barros Júnior (2016) o skeuomorfismo, também é conhecido como realismo e foi muito utilizado durante os anos de 2012 e de 2013 e que demonstra a criação visual de elementos que representam o original.

Um exemplo a ser citado entre as diferenças de ambos os estilos gráficos é do estúdio de design Intacto, com o jogo online Flat vs Realism, em 2013, Barros Junior (2016) descreve que nele o usuário conhece as diferenças gráficas de ambos os estilos e que ainda podem optar por qual estilo prefere para disputar uma luta contra o outro personagem, as imagens abaixo representam bem as diferenças entre ambos os estilos.

**Figura 18** – Representação da diferença entre Skeuomorfismo e Flat design.



Pratas apud Barros Júnior (2016)<sup>19</sup>

**Figura 19** - Comparação do estilo Flat e do Skeuomorfismo no game online Flat vs. Realism.



Barros Júnior (2016)<sup>20</sup>.

Barros Júnior (2016) ainda fala sobre a influência do Flat design nas marcas empresariais, que passaram a se tornar bidimensionais, se adequando ao Flat design. Ainda segundo Pratas apud Barros Júnior (2016) o Flat design ajudou as marcas a entenderem e a mudarem seus olhares para uma aparência simples e limpa, retratado nas imagens abaixo.

<sup>19</sup> A imagem descreve a diferença entre Skeuomorfismo e Flat design na interface dos aparelhos da Apple.

<sup>20</sup> O game online Flat vs. Realism faz a comparação entre o estilo Flat e o Skeuomorfismo.

**Figura 20** - Evolução tridimensional da logo do Windows até a versão atual em flat design.



Pratas apud Barros Júnior (2016)<sup>21</sup>

**Figura 21** - Redesign na versão flat no ícone do navegador safari da Apple.



Pratas apud Barros Júnior (2016)<sup>22</sup>

<sup>21</sup> A imagem representa a mudança de estilo da logo do Windows até a versão final em flat design.

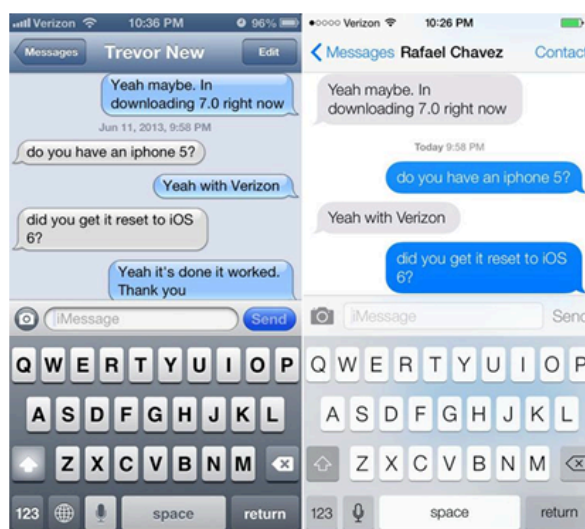
<sup>22</sup> O redesign apresenta o primeiro estilo com sombras, em dimensões tridimensionais, ao contrário do outro estilo em flat design.

**Figura 22** - Comparação dos estilos Skeuomorfismo com o flat design no aplicativo da calculadora.



Pratas apud Barros Júnior (2016)<sup>23</sup>

**Figura 23** - Comparação das interfaces gráficas do App Messages do IOS 6, skeuomorfismo, e IOS 7, Flat design.



Pratas apud Barros Júnior (2016)<sup>24</sup>

Em 2010, a Microsoft lança o Windows phone, com a intenção de se conseguir uma boa usabilidade, assim ocorre o rompimento dos estilos gráficos flat design com o skeuomorfismo, a imagem a seguir apresenta interface inicial do smartphone, em estilo flat design.

<sup>23</sup> A imagem retrata a diferença dos estilos skeuomorfismo, no aplicativo da Apple, com o estilo flat design no aplicativo da calculadora do Windows phone.

<sup>24</sup> A interface mostra a nítida diferença gráfica na interface do App Message entre o skeuomorfismo e o flat design.

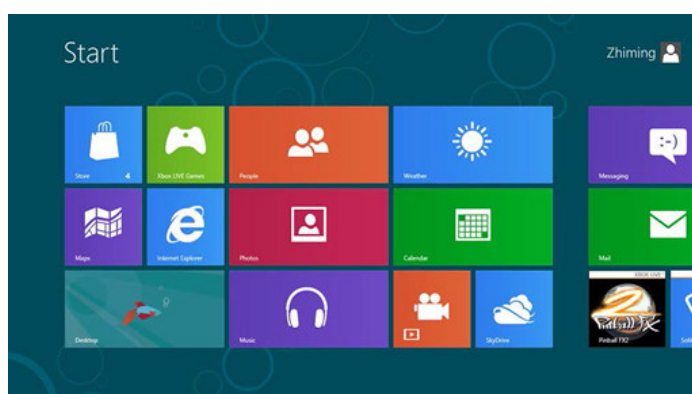
**Figura 24** – Sistema operacional Windows phone lançado em 2010



Pratas apud Barros Júnior (2016)<sup>25</sup>

A Microsoft também lançou o sistema operacional com o estilo gráfico flat para computadores, chamado de Windows 8. Esse sistema apresentou um ambiente de trabalho completamente novo, possuindo na tela inicial blocos, chamados tiles, que representam aplicativos, fotos, documentos, dentre outros itens Grego apud Barros Júnior (2016), exemplificado na imagem abaixo.

**Figura 25** – Sistema operacional Windows com o estilo gráfico flat para computadores.



Disponível em: <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/12-perguntas-e-respostas-sobre-o-windows-8>.

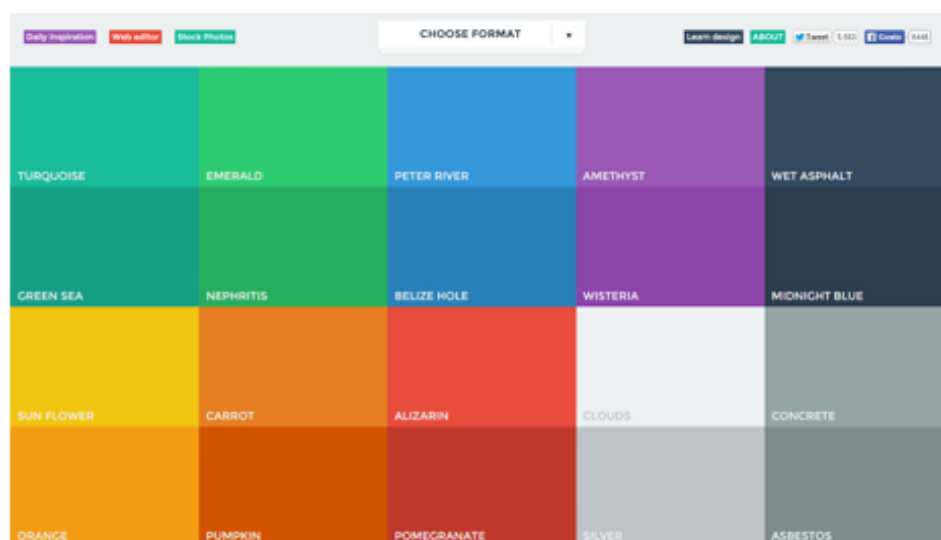
Acesso em: 26 out. 2024<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Interface gráfica do Windows phone lançado pela Microsoft em 2010.

<sup>26</sup> Interface gráfica do Windows 8 para notebooks também lançado pela Microsoft, em estilo flat design.

As cores no estilo Flat design, para Pratas apud Barros Júnior (2014, p. 27, 28), possuem uma paleta menos saturada, tendo por finalidade evitar texturas e efeitos tridimensionais, como exemplificado na figura 26.

**Figura 26** – Cores no estilo Flat Design.



Pratas apud Barros Júnior (2016)<sup>27</sup>

A tipografia visível na interface também deve ser favorável a legibilidade. Pratas apud Barros Júnior (2016) aponta que um dos focos principais do projeto flat é a tipografia, visto que ela é de suma importância para a criação do layout. Ele aponta as tipografias sans serif para o projeto flat, visto que são fontes mais simples e legíveis.

Além disso, Pratas apud Barros Júnior (2016) ainda destaca as seguintes famílias tipográficas para serem usadas em projetos flats, são elas a Próxima Nova, Futura, Lato, Montserrat, Open Sans e Cobert.

<sup>27</sup> Cores do estilo flat design segundo Pratas apud Barros Júnior (2016).

## 6. ESTENCIL

O Estêncil, do Inglês stencil, é uma técnica utilizada para aplicar um desenho ou uma ilustração, com uso de tinta, em um corte ou perfuração vazada, na maioria das vezes, em papel acetato, assim provendo a representação do desenho vazado, quando aplicado a tinta, O Mundo do Stencil (2011). O estêncil conseguido pode imprimir inúmeras imagens sobre diversas superfícies, como por exemplo, cimento, concreto, madeira etc. Não se sabe ao certo sobre a origem da técnica, alguns autores datam de 500 aC em países como a China e o Japão.

Os fenícios utilizavam a técnica para estampar em tecidos, mas com o passar dos anos, o estêncil foi adquirindo outras utilidades, como decorar ambientes ou assinar documentos em série, O Mundo do Stencil (2011). Na segunda guerra mundial, o estêncil foi utilizado em intervenções urbanas, propaganda de guerra e também em impressão nos uniformes e nos materiais dos conflitos.

Um exemplo sobre o uso do estêncil para murais, são do artista Banksy, que são grandes e realizados em moldes vazados de papel. Porém, os moldes de papel são descartáveis, depois de serem encharcados, diferentes dos moldes feitos em chapa de acetato, O Mundo do Stencil (2011). A imagem abaixo explana um exemplo de Mural feito pelo uso de moldes de Estencil.

**Figura 27** – Banksy, Ballon Girl.



Banksy, Ballon Girl. Disponível em: O que é stencil e quais são as origens da técnica? | Domestika.

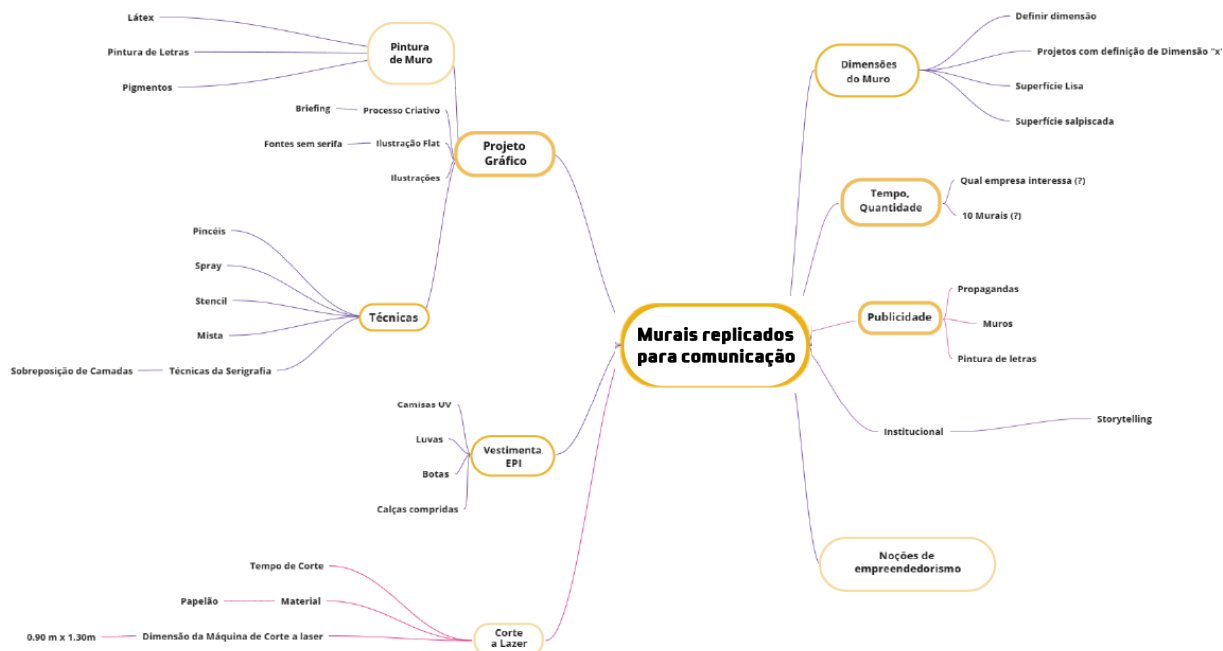
Acesso em: 01 de Março de 2025<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Mural feito com o uso do Estêncil pelo artista Banksy.

## 7. ESCOPO DO PROJETO

Figura 28 - Mapa mental da estrutura do projeto elaborado por meio do Miro.



Acervo da Pesquisa.<sup>29</sup>

<sup>29</sup> Mapa mental realizado por meio do Miro para descrever cada componente do escopo do projeto.

**Figura 29** - Mapa mental da estrutura do projeto, projeto gráfico.



Acervo da Pesquisa.<sup>30</sup>

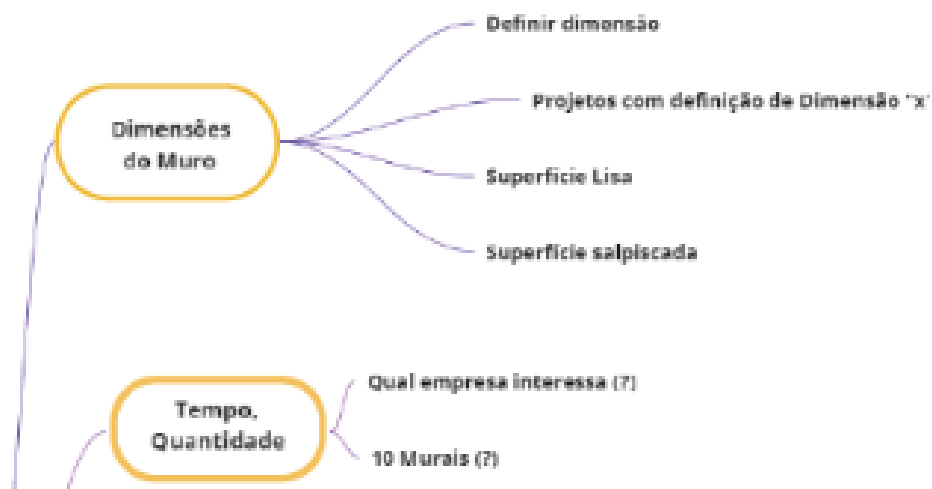
Para fazer os murais, que tem-se o objetivo de divulgar, é necessário, primeiramente, saber o que será repassado na superfície da parede. Sendo assim, é realizado um estudo prévio do que será retratado e realizado na parede e que segundo Zeegen (2009), pode-se entender briefing, investigar o assunto, reunir inspiração, realizar brainstorm, croquis, fazer Seleção de Alternativas, finalizar, fazer verificação e aplicar na superfície.

Assim, o autor descreve que são etapas do processo criativo e saber o que quer ser repassado para superfície é uma etapa imprescindível, logo de início do projeto. Portanto, quando se tem o projeto gráfico como cores, tipografia, estilo e saber o que será feito nos tamanhos e padrões ideais, o projeto tende a ser finalizado dentro dos objetivos estabelecidos.

O próximo passo é saber como será feito o projeto, quais técnicas e quais materiais serão utilizados. Para isso, é reunido as ferramentas que serão utilizadas, o catálogo e o orçamento dos materiais e o preparo da superfície que será utilizada.

<sup>30</sup> Mapa mental realizado por meio do Miro para descrever o componente de projeto gráfico no escopo do projeto.

**Figura 30** - Mapa mental da estrutura do projeto, dimensões.



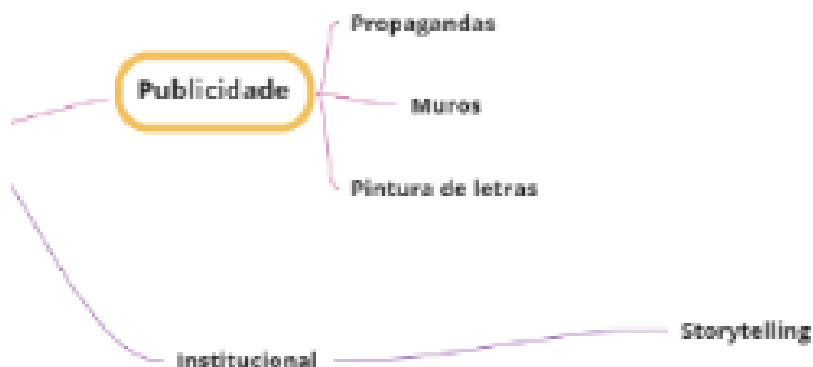
Acervo da Pesquisa.<sup>31</sup>

Ademais, já escolhido o que será repassado para parede e já tendo definido as técnicas que serão utilizadas, pode-se definir a superfície que será utilizada para ser estampada a divulgação. Dessa forma, tem-se o reconhecimento da superfície como acabamento, se será uma superfície chapiscada ou lisa, dimensões e questões de nivelamento, caso a parede esteja em um terreno íngreme.

Saber as dimensões do projeto é ideal, porque, assim se conhece o que será utilizado em questões de quantidade, tanto de ferramentas, materiais quanto questões orçamentárias. Também, um projeto em escala maior tenderá a demandar uma maior quantidade de materiais.

<sup>31</sup> Mapa mental realizado por meio do Miro que descreve os componentes, dimensões e tempo de qualidade.

**Figura 31** - Mapa mental da estrutura do projeto, divulgações.



Acervo da Pesquisa.<sup>32</sup>

Portanto, ao seguir os passos da definição de projeto que se quer repassar para a parede, os materiais e as técnicas que serão utilizadas e as dimensões corretas como acabamento da superfície, para realizar a divulgação. As propagandas com intuito de divulgar um empreendimento, serviço ou produto cumprem a função de comunicar aquilo que se deseja comercializar. Construções de narrativas de divulgações e escolhas de âmbitos, tanto comercial quanto institucional, cabem em estilos genéricos que são simples, possuem clareza e tem objetividade.

## 8. DIRETRIZES DE PROJETO

- Realizar ilustrações flat a partir do pensamento criativo para aplicação em paredes.
- Realizar ilustrações genéricas, flats, que possam ser repassadas para stencil.
- Utilizar materiais de baixo custo na fabricação dos moldes, como papelão, para realização dos Murais.
- Entender uso da máquina de corte a laser para corte em papelão de dimensões 95 cm X 90 cm.
- Realizar mural gráfico por meio de moldes produzidos por meio da máquina de corte a laser e pintura de letras para uma comunicação visual.
- Utilizar ferramentas de pintura manual que possibilitem o repasse do projeto gráfico para parede.

<sup>32</sup> Mapa mental realizado por meio do Miro que descreve o componente das divulgações.

## 9. METODOLOGIA

Para o projeto foi utilizada a metodologia retirada do livro *Das Coisas Nascem Coisas*, Munari (2008), explicada na forma de gráfico:

**Gráfico 1** - Resumo da Metodologia de Munari (2008) explicada na forma de gráfico e aplicação das fases do projeto.



Acervo da Pesquisa<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Gráfico elaborado pelo Autor retirado da metodologia para explicar cada fase do projeto.

## 9.1 Problema

Divulgar produtos e serviços, de forma rápida, em paredes, por meio de projetos gráficos utilizando ilustrações genéricas de estilo Flat, pintura de letras, tal que sejam de baixo custo e utilizar tecnologias de Design, como a máquina de corte a laser para realizar moldes de stencil e replicar os murais de divulgação. A pintura pode abranger grandes dimensões e seus materiais tendem a ser de baixo custo.

## 9.2 Componentes do Problema

Produtos e serviços serão divulgados por uso de stencil para poder serem replicados e assim serem feitos em uma maior escala, caso uma divulgação que precise ser feita em vários locais. O estilo adotado será o estilo Flat que é um estilo genérico que segundo Abreu (2016, p.45), tem espírito de clareza e foco na mensagem, utiliza tipografias limpas e organizadas, prioriza função ante a forma, mas em um conjunto que essas duas mesclam-se e tornam-se uma em si, com objetivo que é comunicar.

Assim, é um estilo simples e tem por objetivo se adequar a uma grande maioria de projetos. As Pinturas de Letras, no projeto, para as divulgações em texto, podem ser feitas utilizando técnicas de pintura manual como técnica do quadriculado, stencil e pintura com pincéis e os moldes de stencil podem ser realizados por meio da máquina de corte a laser.

Trabalhos com pintura abrangem grandes dimensões e os valores dos materiais tendem a serem menores quando se comparado a produções com outros tipos de materiais como alumínio, ACM, acrílico, por exemplo. Os moldes de stencil podem ser realizados por meio da máquina de corte a laser para podem ser replicados em não um só local, mas vários.

A concepção das ilustrações podem ser feitas a partir de um conhecimento prévio do que se quer projetar e seguindo o passo de um pensamento ou metodologia projetual. As ilustrações estilo flat se adequam a uma grande maioria de projetos.

Por fim, para a execução do projeto pode ser feita a utilização de técnicas de pintura manual, bem como saber o tipo de ferramenta que será utilizada, pois existe uma gama de pincéis com tipos de cerdas diferentes e latas de tintas de vários tamanhos. Saber o uso de técnicas que serão utilizadas no projeto é imprescindível. Utilizar moldes de stencil fabricados a partir da máquina de corte a laser para uma rápida produção nos murais de divulgação.

### 9.3 Coleta de Dados

A pesquisa de Coleta de dados foi iniciada no Behance e a escolha dos artistas foi por utilizarem traços e formas simples, que priorizam a função de comunicar algo, utilizam cores fortes e chapadas, estilo flat, um deles amplia os trabalhos em paredes, realiza murais a partir das ilustrações realizadas, utiliza técnicas de pintura manual e cumpre o objetivo de colorir ruas e avenidas pela cidade. A figura abaixo apresenta um exemplo de um estilo de Mural que utiliza a técnica do quadriculado para sketch e o Mural pronto, com uso de cores, formas que se assemelham ao estilo flat.

**Figura 32** - Esboço, Mural de Key Detail.



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em 3 de Julho de 2024.<sup>34</sup>

**Figura 33** - Mural de Key Detail.



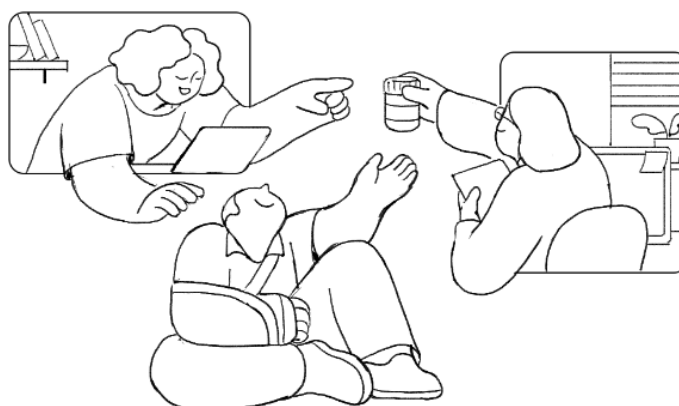
Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em 3 de Julho de 2024.<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Uma das primeiras fases do projeto em parede é a elaboração do esboço.

<sup>35</sup> Recorte do painel já finalizado de Key Detail.

A primeira referência retirada do site aberto, behance, foi de um mural do artista Key Detail, porque o artista cria imagens com formas minimalistas, abstraídas e planas para retratar um ambiente. As cores utilizadas são opacas, fortes, visíveis e cumprem a função de colorir paredes. A artista utiliza ilustrações abstraídas para criar personagens como exemplificado nas imagens abaixo.

**Figura 34** - Processo de ilustração de Ahra Kwon



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.<sup>36</sup>

**Figura 35** - Ilustrações em estilo flat de Ahra Kwon.



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025<sup>37</sup>.

<sup>36</sup> Processo de Sketche de Ahra Kwon.

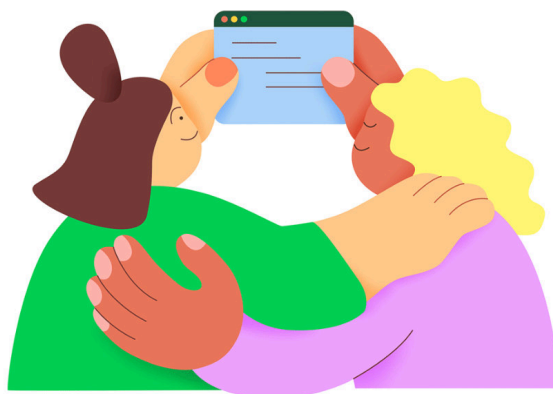
<sup>37</sup> Ilustrações de Ahra Kwon.

**Figura 36** - Ilustrações de Ahra Kwon, jovem andando de bicicleta.



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025<sup>38</sup>.

**Figura 37** - Ilustrações de Ahra Kwon, jovens com interface gráfica de dispositivo móvel.



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025<sup>39</sup>.

A segunda referência foi de Ahra Know, também retirada do site behance, por se tratar de ilustrações simples, poucas formas para compor o personagem e repassar a informação. A primeira imagem retrata esboços com linhas descrevendo as formas e expressões dos personagens, isso retratando como seria cada personagem antes da aplicação das cores e finalização de cada ilustração.

A terceira imagem retrata uma personagem pedalando em uma bicicleta e digitando em planos flutuantes. A escolha da imagem foi porque, também, se utiliza de

---

<sup>38</sup> A primeira ilustração retrata uma jovem andando de bicicleta digitando em uma interface que parece flutuar.

<sup>39</sup> Ilustrações de Ahra Kwon, jovens segurando uma interface gráfica de dispositivo móvel.

formas simples, cores chapadas, contornos suaves e cada parte que compõe a ilustração podem-ser transformados em shapes, que são as pequenas partes que compõe a ilustração como um todo, como calça, blusa, braços da personagem, tronco e cabelos. A quarta referência é de duas personagens que observam uma guia da internet no Mac.

**Figura 38** - Pintura em parede de creche, Urso e Leão.



Acervo da Pesquisa.<sup>40</sup>

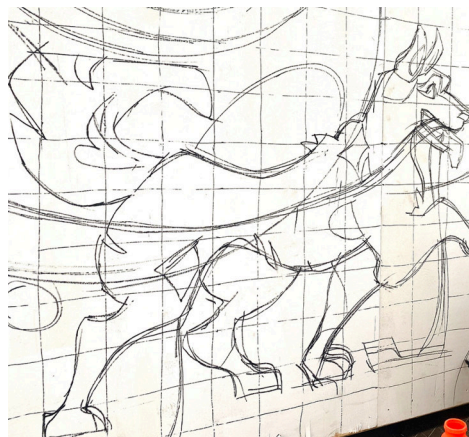
A imagem acima apresenta a terceira referência que foi de um mural de uma creche escola, por fotografia, por se tratar também de um mural com representações simples, uso de poucas formas para compor o personagem, cores opacas e o contorno feito por meio de um aerógrafo. A referência obtida demonstra como a ilustração se comporta na parede, seus efeitos e resultados. O mural cumpre o objetivo de repassar a informação do estabelecimento que se caracteriza como uma creche escola e é nítido pela rua a visibilidade da proposta.

---

<sup>40</sup> Pintura em parede de creche escola.

## 9.4 Análise de Dados

**Figura 39** - Esboço de Painel por meio da Técnica do Quadriculado.



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em 06 de Fevereiro de 2025.<sup>41</sup>

A análise dos dados iniciou-se pela técnica do quadriculado que, no início do projeto, proporciona regularizar o esboço no plano e, por conseguinte, a representação da figura, por deixá-la simétrica. A técnica consiste em representar quadrados na parede e cada quadrado tem tamanhos iguais, consistindo um quadriculado, na grande dimensão da parede, isso para descrever o tamanho dos quadrados representados no projeto do papel, de menor tamanho. Na imagem, está representado um rascunho de um cachorro, de forma abstraída, com uma coleira na mandíbula. Nota-se que a técnica do quadriculado possibilita deixar o rascunho regular, simétrico, em harmonia e nas dimensões ideais.

---

<sup>41</sup> Técnica do Quadriculado por Key Detail, print behance.

**Figura 40** - Painel de Key Detail. A imagem retrata a figura de um cachorro com a coleira na boca.



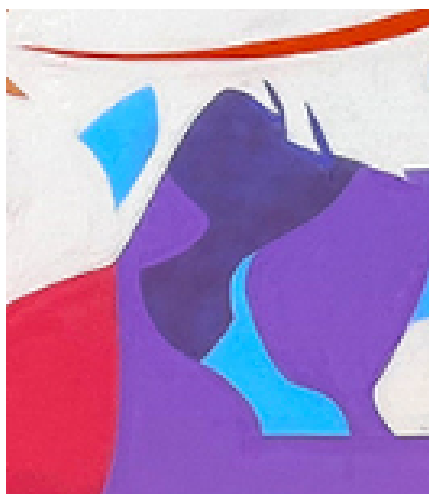
Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025<sup>42</sup>.

Os elementos constituintes no painel dão sensação de profundidade como, por exemplo, os pequenos elementos em tons azuis marinhos que compõem as sombras de todo o corpo do cachorro e os tons azuis mais escuros que proporcionam a ideia de sombra mais profunda, nas patas inferiores do cachorro. Assim, esses elementos permitem construir uma imagem através de moldes e que podem ser replicados e assim realizar painéis de divulgação por meio de técnicas de pintura manual e técnicas de stencil.

---

<sup>42</sup> Print, recorte de painel mural de Key Detail.

**Figura 41** - Sobreposição de cor, dando ideia de sombra na pata do cachorro.



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.<sup>43</sup>

Por menores, esses elementos constituintes que dão sensação de profundidade podem ser utilizados como sombras, como partes que compõem a imagem como um todo.

Assim, na imagem abaixo, para realizar a imagem do cachorro precisaria apenas de dois moldes de stencil que já seriam suficientes para exemplificar a figura do cachorro.

**Figura 42** - Exemplo de figura de cachorro. A imagem mostra os moldes que podem ser utilizados como stencil para compor uma imagem.

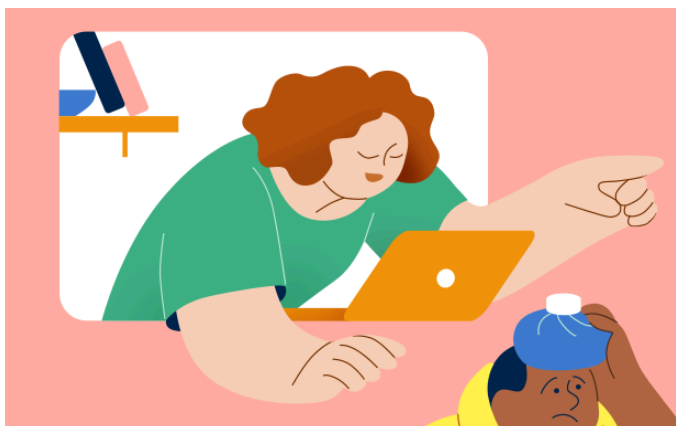


Acervo da Pesquisa.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Tons de cores repassando noção de profundidade.

<sup>44</sup> Moldes de Stencil para realizar a figura do cachorro.

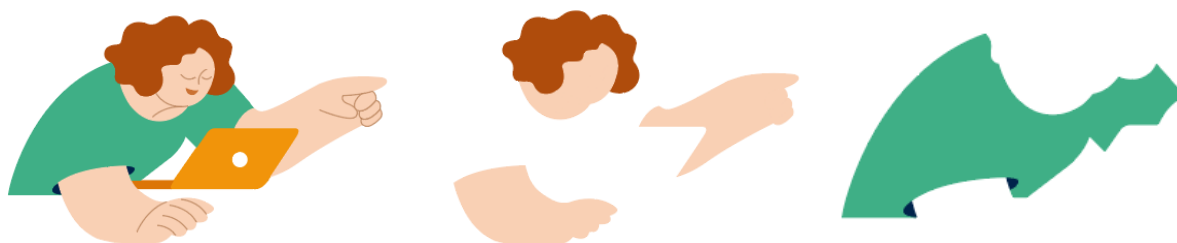
**Figura 43** - Ilustrações, Ahra Kwon, jovem com notebook.



Disponível em: Behance.net. Print. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.<sup>45</sup>

As ilustrações acima descritas são simples, de cores preenchidas e para o projeto, elas podem também ser facilmente fragmentadas em moldes. No exemplo abaixo tem-se a divisão da ilustração para ser aplicada o stencil e reproduzi-la em parede.

**Figura 44** - Ilustrações, Ahra Kwon, processo de moldes para stencil.



Acervo da Pesquisa <sup>46</sup>

<sup>45</sup> Ilustrações Ahra Kwon retirada do behance.

<sup>46</sup> Partes da Ilustração para formar Ilustração.

**Figura 45** - Pintura em parede de creche, Urso e Leão.



Acervo da Pesquisa<sup>47</sup>

A terceira imagem representa um urso e um leão em um pequeno automóvel. Se trata de uma pintura em parede em uma creche escola. A escolha da imagem foi porque ela utiliza formas simples, abstrações fáceis de serem entendidas e uso de poucas cores predominantes. As formas que compõem a imagem também podem ser replicadas por uso do stencil, como no exemplo abaixo.

**Figura 46** - Recortes advindos das ilustrações das pinturas em paredes.



Acervo da Pesquisa<sup>48</sup>

<sup>47</sup> Pintura em parede de creche escola para análise de dados.

<sup>48</sup> A análise de dados exemplifica o que poderia ser moldes para serem repassados e construir a figura por meio de técnicas de pintura manual e tecnologias de Design.

## 9.5 Criatividade

Os primeiros rascunhos foram para se conseguir uma abstração em que se pudesse repassar para o corte a laser, estudando melhores composições para melhor representar as imagens. O processo criativo iniciou-se a partir da análise de dados com as abstrações de figuras para criação de moldes em que esses pudessem ser replicados e construir estêncil em vários locais e representar figuras abstraídas da imagem.

Posteriormente, foram pesquisadas ilustrações em sites abertos de imagens, porque nesses sites se encontram inspirações de ilustrações que podem servir como base para estudos do projeto, podendo ser desenhadas, modificadas e serem utilizadas para testes no projeto proposto, como descrito nas imagens abaixo.

**Figura 47** - Esboços de Ilustração estilo flat.

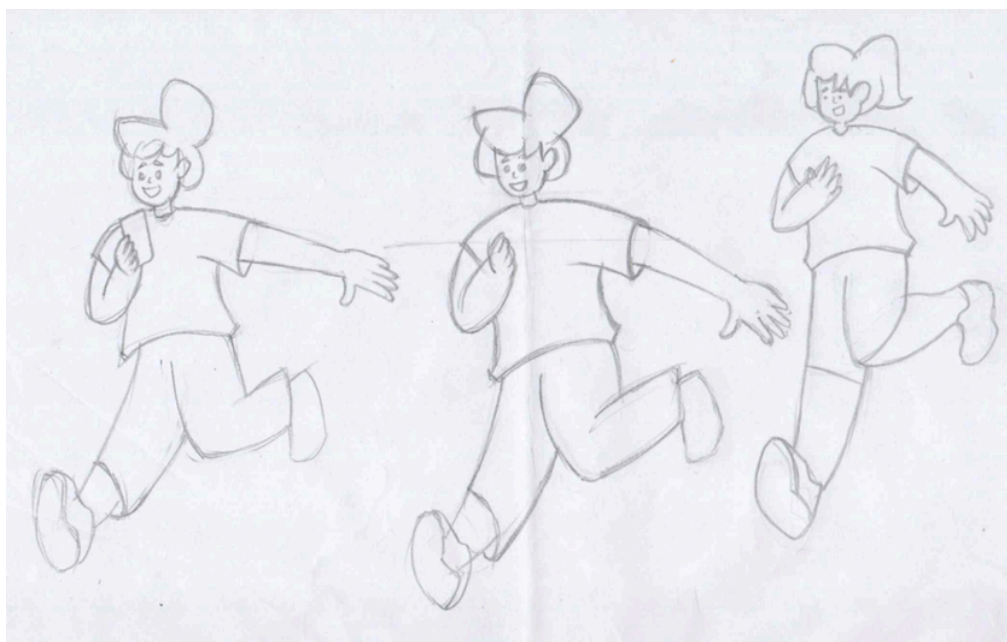


Acervo da Pesquisa<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Rascunho de Ilustração em estilo flat de uma jardineira regando uma flor.

**Figura 48** - Rascunho de Ilustrações estilo flat de jovem correndo.



Acervo da Pesquisa<sup>50</sup>

**Figura 49** - Esboços de Ilustrações genéricas estilo flat modificadas, retiradas de sites abertos.



Acervo da Pesquisa<sup>51</sup>

<sup>50</sup> Ilustrações em estilo flat de jovem correndo com aparelho móvel.

<sup>51</sup> Ilustrações em estilo flat genéricas modificadas, retiradas de sites abertos.

Os primeiros rascunhos foram simples, com o objetivo de se conseguir as abstrações necessárias para serem feitos os moldes e repassar para a máquina de corte a laser. Foram feitos em lápis grafite e foram feitas as modificações necessárias para se conseguir as formas abstraídas e conseguir as composições das propostas de divulgação.

Todos os elementos constituintes nos esboços podem ser separados, como por exemplo, blusa, calças, elementos que compõem os personagens e replicados por moldes de stencil em parede e podem ser representados em não só um, mas em vários locais, assim, pode-se fazer a representação da imagem várias vezes e construir a divulgação em um maior número de vezes quando necessário.

### 8.5 Materiais e Tecnologias

- Lápis para parede
- Pincéis
- Latas de Tinta spray e acrílica.
- Papelão, PVC
- Máquina de corte a laser
- Moldes de Estêncil

**Figura 50** - Lápis para carpintaria.



Acervo da Pesquisa<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Lapis para carpintaria.

A imagem acima representa o lápis que foi utilizado para o projeto, que foi o lápis para carpintaria, que serve para fazer a técnica do quadriculado. O lápis é ideal para fazer marcações em carpintaria, alvenaria e construção civil em geral, possui fabricação em madeira robusta de alta qualidade e pode marcar em madeira, concreto, tijolo e superfícies ásperas.

**Figura 51** - Pincéis Trincha Atlas.



Acervo da Pesquisa<sup>53</sup>

**Figura 52** - Pincéis trincha condor.



Acervo da Pesquisa<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Cerdas de pincéis trinchas, Atlas.

<sup>54</sup> Cerdas de pincéis trinchas, Condor.

As imagens acima descrevem os pincéis trinchas, que possuem cerdas sintéticas indicadas para pintura em geral, tintas, esmaltes sintéticos e tintas a base de água.

**Figura 53** - Lata de tinta color gin, arte urbana.



Acervo da Pesquisa<sup>55</sup>

As latas de tinta color gin para arte urbana proporcionam excelente acabamento, secagem rápida, possuem aderentes que garantem durabilidade ao contato com intempéries.

São ideais tanto para ambientes internos quanto externos e é indicado para Alvenaria, Reboco, Concreto, Metais, Madeira etc.

---

<sup>55</sup> Lata de tinta spray color gin.

**Figura 54** - Tampa tinta spray.



Acervo da Pesquisa<sup>56</sup>

**Figura 55** - Papelão micro ondulado.



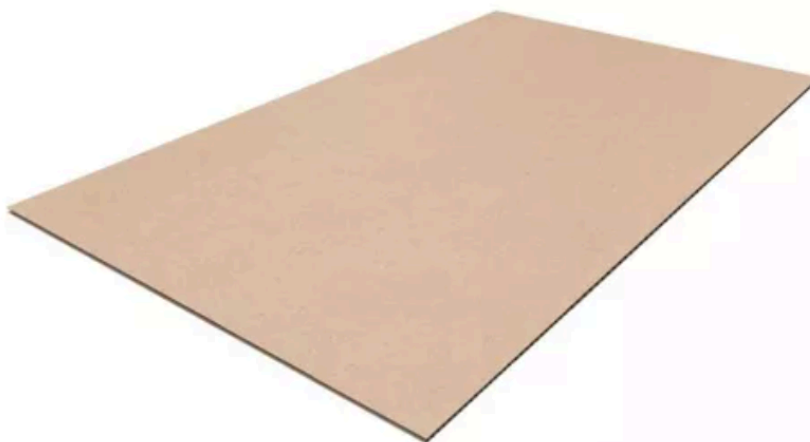
Disponível em: [mercadolivre.com](https://www.mercadolivre.com). Acesso em 26 de Julho de 2024<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Tampa para lata de tinta spray, 10mm.

<sup>57</sup> A imagem retrata o papelão micro ondulado .

**Figura 56** - Chapa de papelão micro ondulado.



Disponível em: [mercadolivre.com](https://www.mercadolivre.com). Acesso em 26 de Julho de 2024<sup>58</sup>

**Figura 57** - Chapa de PVC para Stencil.



Disponível em: [mercadolivre.com](https://www.mercadolivre.com). Acesso em 26 de Julho de 2024<sup>59</sup>

O papelão utilizado no projeto é o ondulado e possui dimensões de 0,90m x 0,95m e no mercado pode ser encontrado em varejo. Servem para se fazer os moldes de stencil e serem replicados durante o processo de se fazer as divulgações nas paredes. Outro material que pode ser utilizado é o PVC e também no mercado pode ser encontrado em varejo. O material utilizado no projeto foi o PVC de 2 mm e este possui dimensões de 1,80m por 2,30m. O PVC é um material que pode ser recortado na máquina de corte a laser com facilidade e proporciona os acabamentos necessários para se fazer stencil, também no

---

<sup>58</sup> A imagem retrata o papelão micro ondulado em chapa.

<sup>59</sup> A imagem retrata a Chapa de PVC. Material utilizado no projeto.

mercado é encontrado em varejo.

**Figura 58** - Máquina de Corte a Laser do Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design.



Acervo da Pesquisa<sup>60</sup>

**Figura 59** - Processo de Corte a laser em PVC.



Acervo da Pesquisa<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Máquina de Corte a Laser.

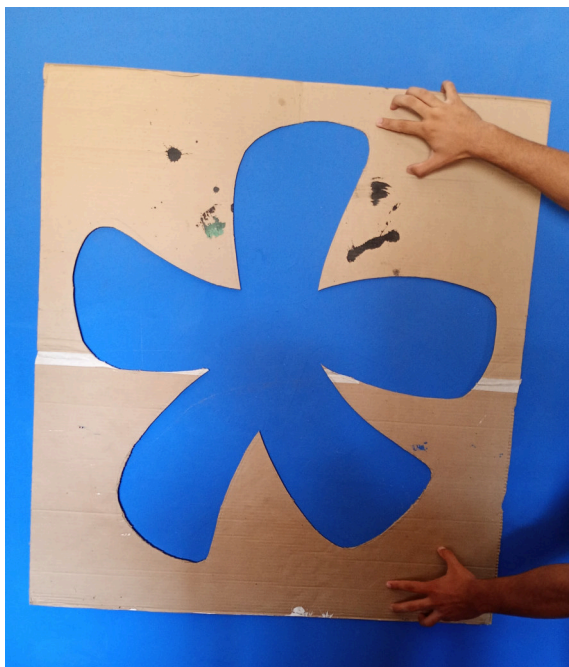
<sup>61</sup> Processo de corte a laser para realizar o molde de stencil.

**Figura 60** - Molde de Stencil pela corte a laser em PVC.



Acervo da Pesquisa<sup>62</sup>

**Figura 61** - Molde de flor em estencil em papelão.



Acervo da Pesquisa<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Molde de personagem em PVC por meio da Máquina de Corte a Laser.

<sup>63</sup> Molde de Papelão, Flor.

## 9.6 Experimentação

Primeiro, foi escolhido um ambiente de trabalho a fim de se realizar testes e repasse dos projetos de divulgação, tendo como objetivo conseguir estratégias de divulgação.

A parede utilizada para testes possui dimensões de tamanho 3,20m por tamanho 2,70m e serve como base para a prática dos projetos de divulgação.

Posterior a isso, o ambiente foi preparado para a superfície que iria ser utilizada para a fase de experimentação. Depois, foi feita a busca de referências do que poderia ser utilizado como forma de divulgação e repasse para a parede. Foi escolhido ilustrações para se reproduzir meios de divulgação, sendo estudadas e editadas, retiradas de sites abertos para serem, posteriormente, retiradas as partes que compõem a personagem e serem ampliadas e feitos os moldes, depois serem replicados e com isso fazer com que pudessem ser transcritos em vários locais. Depois, foi feita a análise da divulgação, visto as dimensões, cores, técnicas e as ferramentas que seriam utilizadas.

Para o repasse do projeto gráfico da divulgação para parede foi feita a medida das dimensões da parede, medida as dimensões do projeto gráfico que seriam repassado e estudada a técnica do quadriculado para deixar a estratégia de divulgação simétrica e com uma composição regular, foi feito o desenho, foi utilizado os moldes a fim de se conseguir replicar o desenho várias vezes e fazer a mesma representação em mais locais. Foi visto os materiais a serem utilizados como as latas de tintas, tipos de pincéis e aplicado as Técnicas de Pintura manual. As imagens abaixo demonstram um exemplo da utilização de técnicas de pintura manual e uso da fabricação digital, para produção de estencil, e realizar os Murais de forma replicada.

**Figura 62** - Ilustração retirada e modificada de sites abertos.



Acervo da Pesquisa<sup>64</sup>

A primeira imagem que serviu de teste foi estudada e retirada os componentes que constituem a imagem, por exemplo, na ilustração da jovem do jardim com regador jogando água na flor, os componentes que constituem a imagem é o chapéu, os cabelos, a blusa, a bata, os braços, o regador, a calça, os sapatos, o jardim, as folhas do jardim, o gramado, o jarro, as folhas e a flor do jarro.

Todos esses elementos constituem a ilustração e cada um pode ser retirado e replicado por moldes de stencil em parede e podem ser representados em não só um, mas em vários locais, assim, pode-se fazer a representação da imagem várias vezes e construir a divulgação em um maior número de vezes quando necessário. Ilustração retirada e modificada do site de banco de imagens gratuitas, vetorizada através do Illustrator e depois exportada em formato .DXF para máquina de corte a laser, nas dimensões corretas. O formato .DXF é um formato que se encontra na aba de exportação do Illustrator, no momento em que o arquivo é colocado para ser exportado.

---

<sup>64</sup> Rascunho de Ilustração teste retirada e modificada do sites abertos, Print.

**Figura 63** - Jovem regando a flor, vetorizada por meio do Illustrator.



Acervo da Pesquisa<sup>65</sup>

**Figura 64** - Esquema da Ilustração retirada e modificada de sites abertos.



Acervo da Pesquisa<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Ilustração retirada e modificada do site de banco de imagens gratuitas, vetorizada através do Illustrator e depois exportada em formato .DXF para máquina de corte a laser, nas dimensões corretas.

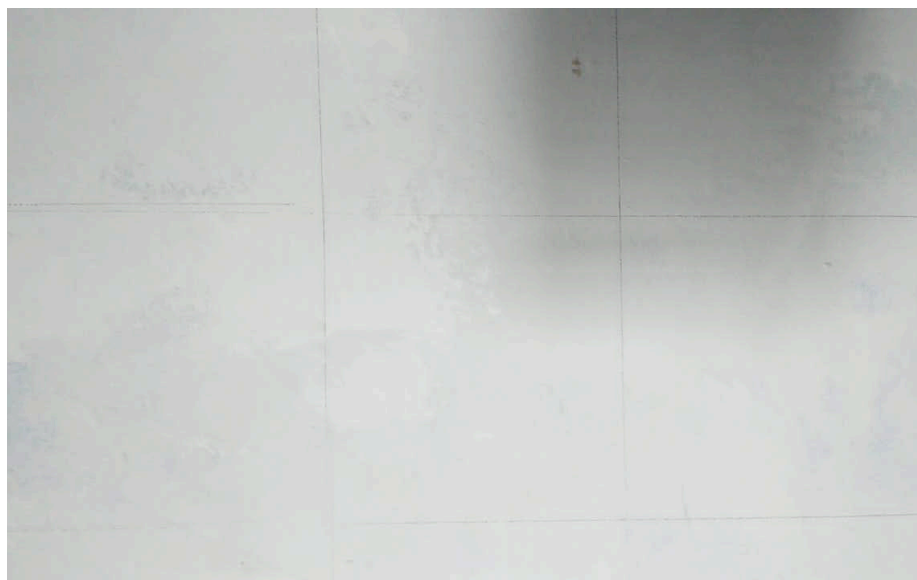
<sup>66</sup> Ilustração teste vetorizada, a imagem retrata uma jovem com um regador regando a flor.

**Figura 65** - Ilustração retirada e modificada de sites abertos com cenário.



Acervo da Pesquisa.<sup>67</sup>

**Figura 66** - Técnica do Quadriculado realizado em parede para aplicação de painel.



Acervo da Pesquisa.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> Ilustração teste vetorizada, a imagem retrata uma jovem com um regador, regando a flor com cenário e a esquematização de onde seria aplicada a pintura de letras.

<sup>68</sup> Recorte Técnica do Quadriculado.

**Figura 67** - Molde de Stencil em papelão, jardineira.



Acervo da Pesquisa. <sup>69</sup>

**Figura 68** - Pintura de chapéu.



Acervo da pesquisa <sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> Molde de Papelão em que retrata o chapéu e a bata da jardineira.

<sup>70</sup> Pintura em parede, chapéu da jardineira.

**Figura 69** - Teste de Painel de divulgação realizado com Técnicas de Pintura manual.



Acervo da Pesquisa.<sup>71</sup>

**Figura 70** - Teste de Painel de divulgação realizado com técnicas de pintura manual, chapéu.



Acervo da Pesquisa.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Recorte de pintura mural, jardineira.

<sup>72</sup> Recorte de pintura mural da jardineira e pintura de letras.

**Figura 71** - Teste de Painel de divulgação realizado com Técnicas de Pintura manual, painel.



Acervo da Pesquisa.<sup>73</sup>

---

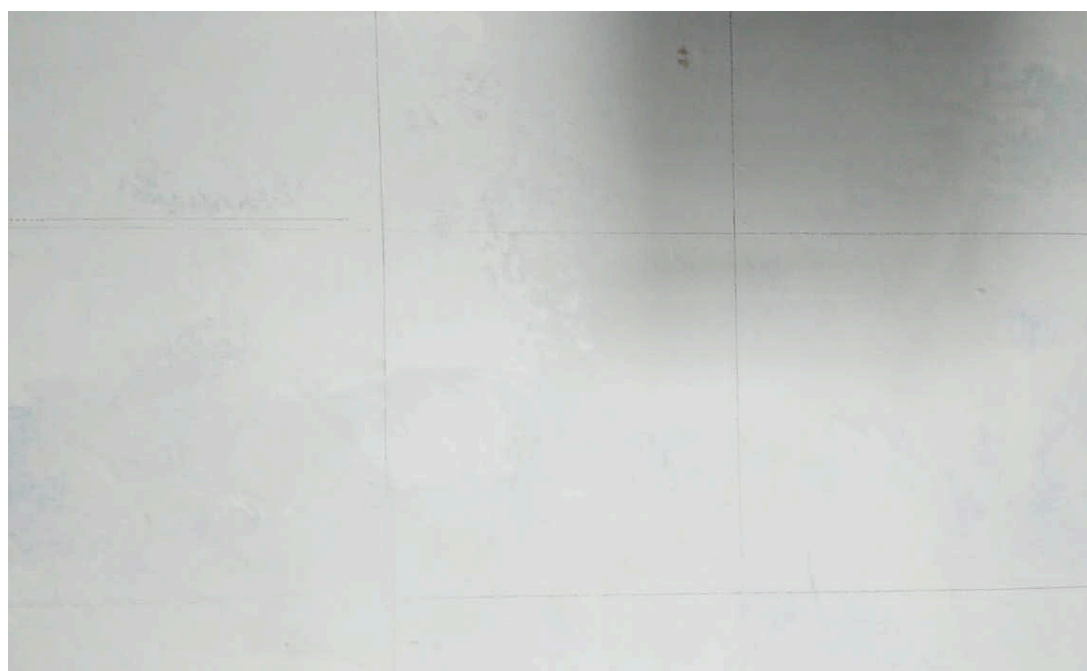
<sup>73</sup> Painel jardineira, cenário e pintura de letras.

**Figura 72** - Ilustrações para pintura mural. É exemplificado um personagem, o local em que seria colocado a pintura de letras e uma flor.



Acervo da Pesquisa<sup>74</sup>

**Figura 73** - Recorte técnica do quadriculado.



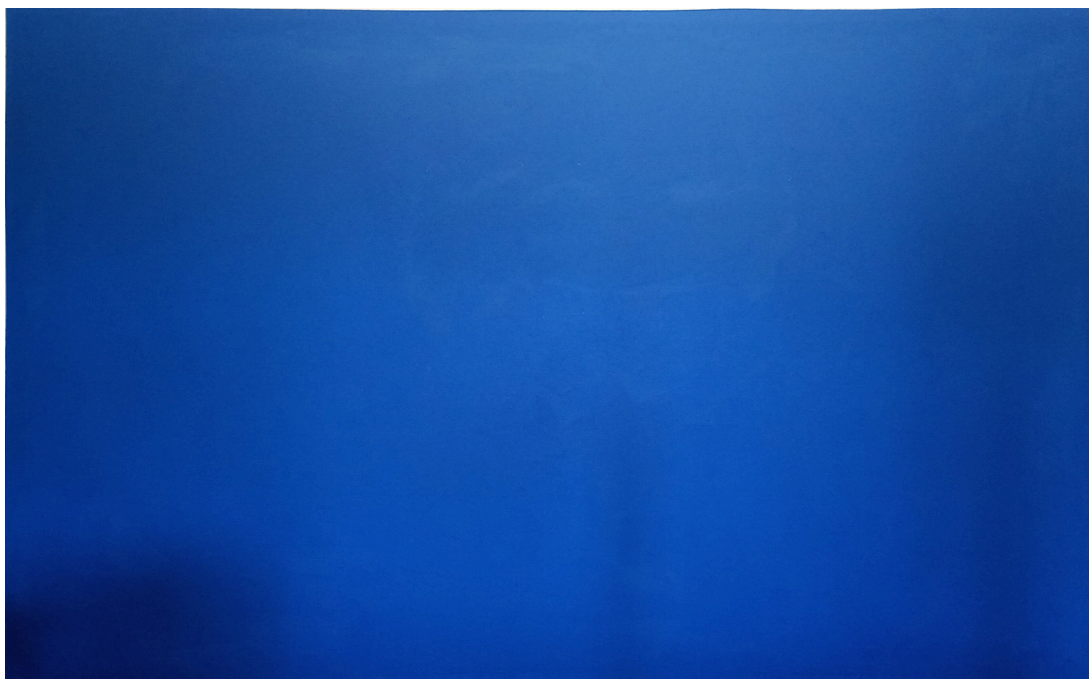
Acervo da Pesquisa.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Ilustrações para pintura mural. É exemplificado um quadro em plano de fundo azul, um personagem, o local em que seria colocado a pintura de letras, que está escrito Murais, e uma flor.

<sup>75</sup> Recorte técnica do quadriculado.

**Figura 74** - Pintura do plano de fundo para aplicação do projeto gráfico.



Acervo da Pesquisa.<sup>76</sup>

**Figura 75** - Processo de Stencil de personagem para divulgação.



Acervo da Pesquisa.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Pintura do plano de fundo de cor azul para aplicação do projeto gráfico, para realizar o stencil e fazer a pintura mural.

<sup>77</sup> Processo de realização do stencil.

**Figura 76** - Processo de pintura de stencil de personagem.



Acervo da Pesquisa.<sup>78</sup>

**Figura 77** - Pintura de personagem por molde de stencil.



Acervo da Pesquisa.<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Processo de pintura de stencil de personagem, pele.

<sup>79</sup> A imagem retrata o personagem realizado por molde de stencil.

**Figura 78** - Pintura de flor em stencil.



Acervo da Pesquisa.<sup>80</sup>

**Figura 79** - Pintura de personagem, flor e pintura de letras em mural.



Acervo da Pesquisa.<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> Flor cor laranja realizado por stencil.

<sup>81</sup> A imagem retrata um personagem, pintura de letras, com a palavra Murais, e flor realizados por moldes de stencil.

## 9.7 Modelo

**Figura 80** - Pintura de personagem, flor e pintura de letras em mural.  
Representação de elementos para uma possível divulgação.



Acervo da Pesquisa.<sup>82</sup>

**Figura 81** - Cabeça do personagem para divulgação.



Acervo da Pesquisa.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Pintura de personagem, flor e pintura de letras em mural. Representação de elementos para uma possível divulgação.

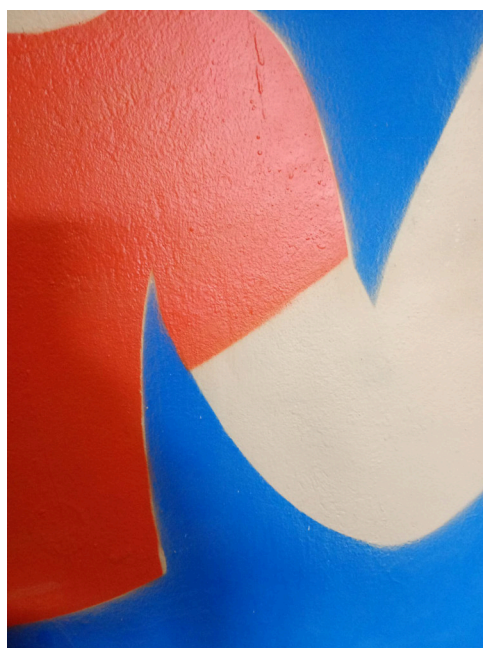
<sup>83</sup> Cabeça do personagem feito por stencil e técnicas de pintura manual.

**Figura 82** - Processo de stencil de personagem para divulgação, blusa.



Acervo da Pesquisa.<sup>84</sup>

**Figura 83** - Braço do personagem em stencil para divulgação.



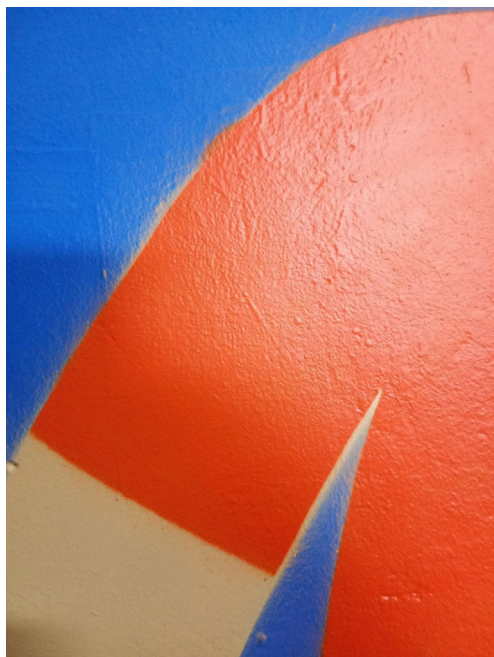
Acervo da Pesquisa.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Processo de stencil realizado com técnicas de pintura manual em que representa a blusa do personagem, para divulgação.

<sup>85</sup> Braço do personagem em stencil, a imagem retrata a sobreposição de camada de cores por meio do stencil.

**Figura 84** - Processo de stencil, braço do personagem para divulgação.



Acervo da Pesquisa.<sup>86</sup>

**Figura 85** - Pintura de Letras, Murais.



Acervo da Pesquisa.<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Processo de stencil, a imagem retrata a manga da blusa que cobre o braço do personagem, para divulgação.

<sup>87</sup> Pintura de letras da palavra Murais.

## 10. CRONOGRAMA

Para potencializar o modelo de projeto construído, busca-se aprimorar com técnicas de pintura manual e tecnologias usadas para fazer Design como misturar stencil e corte a laser no processo de fazer Murais para o âmbito de divulgação, busca-se chegar a um nível de produção mais rápido e com qualidade e que possa ser replicado várias vezes em um curto período de tempo.

**Tabela 1** - Cronograma do projeto, explicado na tabela abaixo.

### Cronograma



Acervo da Pesquisa<sup>88</sup>

<sup>88</sup> Cronograma esboçado para explicar cada passo do projeto e os referidos meses.

## 11. PERCURSO PROJETUAL

Primeiro, foi buscado um ambiente de trabalho a fim de se realizar testes e repasse dos projetos de divulgação, tendo como objetivo conseguir estratégias de divulgação. A parede utilizada para testes possui dimensões de tamanho 3,20m por tamanho 2,70m e serve como base para a prática dos projetos de divulgação.

Posterior a isso, o ambiente foi preparado para a superfície que iria ser utilizada para a fase de experimentação. Depois, foi feita a busca de referências do que poderia ser utilizado como forma de divulgação e repasse para a parede. Foi escolhido ilustrações para produzir meios de divulgação, retirados de sites abertos, para serem, posteriormente, retirados as peças básicas do personagem para serem ampliados e feitos os moldes, para poder serem replicados e com isso fazer com que pudessem ser transcritos em vários locais. Depois, foi feita a análise da divulgação, visto as dimensões, cores, técnicas a serem utilizadas e as ferramentas que seriam logradas.

Para o repasse do projeto gráfico da divulgação para parede foi feita a medida das dimensões da parede, foi medida as dimensões do projeto gráfico que seria repassado para a parede e utilizada a técnica do quadriculado para deixar a estratégia de divulgação simétrica e com uma composição regular, foi feito o desenho, foi utilizado os moldes a fim de se conseguir replicar o desenho várias vezes e fazer a mesma representação em mais locais. Foi visto os materiais a serem utilizados como as latas de tintas, tipos de pincéis e aplicado as Técnicas de Pintura manual e o Estencil.

## 12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresenta um projeto que se descreve como murais para divulgação em paredes e se utiliza de técnicas de pintura manual e tecnologias de design. A utilização de pinturas em parede ainda é bastante presente para divulgações e como meios de expressões artísticas, muito utilizado por letristas e artistas, seja para divulgar um produto, um empreendimento ou um serviço, seja para deixar estampado a pintura na parede e, ademais, dar vida aos muros da cidade deixando-a mais colorida e informando aos que observam.

No presente trabalho foi apresentado a justificativa que descreve alguns trabalhos feitos e tem-se por objetivo potencializar o modo de fazer divulgações por meio de projetos em paredes utilizando técnicas de pintura manual e tecnologias de design. O modo de se fazer murais vem desde os tempos antigos, desde as pinturas rupestres, passando pela idade média, com afrescos até chegar à idade moderna em que é apresentado as vanguardas e movimentos artísticos que serviram de referência para os estilos atuais. Com a sofisticação da tecnologia e a busca de se melhorar aparelhos e dispositivos móveis, empresas como a Microsoft puseram no mercado simplicidade, clareza, funcionalidade, usabilidade, cores e tipografias limpas por meio do flat design. É descrito também o escopo do projeto em que é apresentado cada fase da realização do projeto, desde o projeto gráfico, até chegar às dimensões da parede e o repasse da divulgação para a parede.

Para esse trabalho também foi utilizada a metodologia de Munari (2006) que descreve o passo a passo para se fazer um projeto e foi adicionado técnicas de pintura manual advinda também do processo de tecnologia de design que é o corte a laser para ser feito o stencil. A metodologia de Munari (2008) descreve o passo a passo para se projetar, semelhante ao modo de preparo de uma receita e no presente projeto é descrito o passo a passo para se fazer divulgações em paredes advindas de técnicas de pintura manual e tecnologias de design, apresentado desde a problemática que é divulgar de forma rápida tendo também um baixo custo na realização dos projetos, a busca e a análise de dados bem como os materiais apresentados e as tecnologias utilizadas para se fazer o projeto. O projeto se estendeu por um período de um ano e também foi apresentado o cronograma de cada fase do andamento do projeto.

### 13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MEGGS, Philip B. **História do Design Gráfico**. 1ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SCHEINBERGER, Felix. **Ser ilustrador: 100 maneiras de desenhar um pássaro ou como desenvolver sua profissão**. 1ª edição. São Paulo: Gustavo Gili, 2019.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1ª edição. São Paulo: Martin Fontes, 2008.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de Ilustração**. 1ª edição. Porto Alegre. Bookman, 2009. 176 p.

ABREU, Diogo Costa Cavalcante. **Flat Design. Panorama dessa estética sob a ótica da internet brasileira**. Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design digital. São Paulo, 2016. 86 p.

QUENTAL, Joana Maria Ferreira Pacheco. **A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação**. Universidade de Aveiro. Departamento de Comunicação e Arte. 2009, 335 p.

SANTOS, Maria das Graças Vieira Proença dos. **História da Arte**. São Paulo: Editora Ática, 1994.

MANGINI, Claudio Luiz; CAVALARO, Juliana. **Ilustrador**. Formação inicial e continuada. Instituto Federal do Paraná. Versão 1, 2012. 160 p.

JUNIOR, Ednaldo Batista de Barros. **Flat design em aplicativos móveis: Definição, aplicações e avaliação de usabilidade**. Caruaru. 2016, 150 p.

PRATAS, António. **Creating flat design websites**. Birmingham: Packt Publishing, 2014.

GREGO, Maurício. **12 perguntas e respostas sobre o Windows 8**. Exame.com. [S.I.], 21 out. 2012. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/12-perguntas-e-respostas-sobre-o-windows-8>>. Acesso em: 26 out. 2024.

**Linha do Tempo da História da Arte: Movimentos Artísticos Ocidentais.** Disponível em: <Linha do Tempo da História da Arte: O Casal da Foto>. Acesso em: 09 de Fevereiro de 2025.

**Flat Design - Um guia básico de Cores, Tipografia e Conceito.** Disponível em: <seuladogeek.com.br>. Acesso em 3 de Julho de 2023.

**Atlas. Catálogo de Produtos 2024/2.** Disponível em: <Ferramentas para pintura e acabamentos | Pincéis Atlas>. Acesso em: 26 de Janeiro de 2025.

**Arte rupestre em Kakadu.** Disponível em: <A melhor arte rupestre em Kakadu (venturenorth.com.au)>. Acesso em 4 de Julho de 2024.

**Pintura rupestre em Lascaux.** Disponível em: <megacurioso.com.cavernasdelascauxguardamomaiortesouroruprestedaumanidade>. Acesso em 14 de Janeiro de 2023.

**FLAT vs Realism.** Disponível em: <<http://www.flatvsrealism.com/>>. Acesso em 26 out. 2024.

**Pintura rupestre em Altamira.** Disponível em: <Espanhacuevasaltamira-SANTILLANA DE DEL MAR-Cantabrialjordi Doria Vidal|Flickr.>. Acesso em: 26 de Fevereiro de 2025.

**Início da escrita, tabuleta de Uruk.** Disponível em: <tablette - Louvre Collections>. Acesso em: 26 de Fevereiro de 2025.

**Moeda Fenícia.** Disponível em: <<http://clio-antiguedad-luiselli.blogspot.com/2014/02/monedas-fenicias.html>>. Acesso em: 26 de Fevereiro de 2025.

**Hieróglifo no Antigo egito:** Disponível em: <Foto profissional gratuita de alemanha, alfabeto, alívio, alvenaria, ancião, antiguidade, arqueológico>. Acesso em: 26 de Fevereiro de 2025.

**Primeiros manuscritos ilustrados, Antigo Egito.** Disponível em: <Deuses do Egito: saiba quais eram as principais entidades>. Acesso em: 26 de Fevereiro de 2025.

**Ilustrações gregas em vaso.** Disponível em: <http://clio-antiguedad-luiselli.blogspot.com/2014/02/monedas-fenicias.html>. Acesso em 4 de Julho de 2024.

**Representação de sinete em pedra de Plasma verde escuro, Roma antiga.** Disponível em:< Selo de Cornalina Redondo Greco Romano de Qualidade de Museu Cerca de 100 BC -- Guia de Preço Antigo Página de Detalhes>. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.

**Sinete Asiática.** Disponível em:<Amazon.com: Japanese Name Stamps,Japanese Hanko Chop,Custom Stamp,Chinese Shoushan Stone>. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.

**Yuan Chao Meng fu, Cabra e ovelha de 1400 d.C.** Acesso em: <Pinterest.com>. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.

**Design Celta, Lindisfarne Gospels.** Disponível em: <Pinterest.com.> Acesso em 20 de Janeiro de 2025.

**Doce Apocalipse.** Disponível em: <Pinterest.com>. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.

**Willian Blake, folha de rosto de Songs of Innocence, 1789.** Disponível em: <Pinterest.com>. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.

**Esboço, Mural de Key Detail.** Disponível em: <Behance.net. Print.> Acesso em 3 de Julho de 2024.

**Mural de Key Detail.** Disponível em:< Behance.net. Print.> Acesso em 3 de Julho de 2024.

**Processo de ilustração de Ahra Kwon.** Disponível em: < Behance.net. Print> Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.

**Ilustrações em estilo flat de Ahra Kwon.** Disponível em: < Behance.net. Print> Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.

**Ilustrações de Ahra Kwon, jovem andando de bicicleta.** Disponível em: < Behance.net. Print> Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.

**Ilustrações de Ahra Kwon, jovens com interface gráfica de dispositivo móvel.** Disponível em: < Behance.net. Print> Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.

**Esboço de Painel por meio da Técnica do Quadriculado.** Disponível em <Behance.net. Print.> Acesso em 06 de Fevereiro de 2025.

**Painel de Key Detail.** A imagem retrata a figura de um cachorro caminhando com a coleira entre a boca. Disponível em:< Behance.net. Print.>. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.

**Sobreposição de cor, dando ideia de sombra na pata do cachorro.** Disponível em:< Behance.net. Print.> Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.

**Ilustrações, Ahra Kwon, jovem com notebook.** Disponível em: < Behance.net. Print.>. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2025.

**Freepik.** Disponível em: <<https://www.freepik.com/>>. Acesso em 04 de Fevereiro de 2025.

**Papelão micro ondulado.** Disponível em: <mercadolivre.com.> Acesso em 26 de Julho de 2024.

**Chapa de papelão micro ondulado.** Disponível em: <mercadolivre.com.> Acesso em 26 de Julho de 2024.

**Chapa de PVC para stencil.** Disponível em: <mercadolivre.com.> Acesso em 26 de Julho de 2024.

**Banksy, Ballon Girl.** Disponível em: < O que é stencil e quais são as origens da técnica? | Domestika>. Acesso em: 01 de Março de 2025

**O Mundo do Estêncil.** Disponível em: <Stencil: A Origem do Stencil>. Acesso em 02 de Março de 2025.

APÊNDICE A - ESCOPO DO PROJETO EM IMAGEM VERTICAL

