



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA  
PARAÍBA – CAMPUS CABEDELO  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Pedra da letra: Das pinturas rupestres ao design de estampas.

Renan Felix Da Costa

CABEDELO, PARAÍBA

2025

Pedra da letra: Das pinturas rupestres ao design de estampas.

Renan Felix Da Costa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, para a obtenção do título de Tecnóloga(o) no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientadora(o): Professora Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

CABEDELO, PARAÍBA

2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

C837p Costa, Renan Felix da.

Pedra da letra: das pinturas rupestres ao design de estampas. /Renan Felix da  
Costa. - Cabedelo, 2025.  
55 f. il.: Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design  
Gráfico). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientadora: Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos.

1. Design gráfico. 2. Arte rupestre. 3. Estampa.

I. Título.

CDU 741

---



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

## GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Renan Félix da Costa

Pedra da letra: Das pinturas rupestres ao design de estampas.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de técnico(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 24 de janeiro de 2025.

### **Membros da Banca Examinadora:**

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Analia Adriana da Silva Ferreira

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Esp. Antunes Vila Nova Neto

IFPB Campus Cabedelo

## Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Fabianne Azevedo dos Santos**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 24/03/2025 15:32:05.
- **Antunes Vila Nova Neto**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 25/03/2025 10:05:08.
- **Analia Adriana da Silva Ferreira**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 25/03/2025 15:04:30.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 16/01/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 655680  
Verificador: 98621c7321  
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

Dedico este trabalho aos meus pais,  
que mesmo não tendo nada, me  
deram tudo.

## **Agradecimentos**

Aos meus pais, Eleonora e José, e meus irmãos pelo amor incondicional, apoio constante e por acreditarem em meu potencial, mesmo estando longe, mas sempre presentes.

À minha filha de quatro patas, Vênus, por ser minha companhia fiel em todos os momentos.

Ao meu querido amigo Raimundo, por todo o incentivo, apoio e ajuda para que eu conseguisse concluir este curso. E por me mostrar o mundo.

Às minhas amigas Eliceuma, que ouviu todos os meus surtos durante a construção deste trabalho, Gabriella, Gyrlene, Joselanea e Marta, minhas irmãs do coração, pelo carinho e apoio de sempre.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a concretização deste trabalho, meu sincero agradecimento.

Este trabalho é a prova de que, com apoio, afeto e persistência, nenhum sonho é grande demais.

## RESUMO

Este trabalho aborda o processo de criação de estampas inspiradas nas pinturas e gravuras rupestres da Pedra da Letra, localizada na cidade de Remígio, Paraíba. O objetivo principal é reinterpretar os elementos visuais encontrados nesse patrimônio cultural, traduzindo-os em vetores para aplicações diversas, com preservação de suas características históricas e estéticas. A metodologia adotada combinou pesquisa bibliográfica, estudo de caso, entrevistas com guias locais e análise *in loco* das pinturas e gravuras, permitindo uma compreensão aprofundada do contexto histórico e cultural do local. A abordagem de design segue os princípios da metodologia de Feitosa (2019), com ênfase na criação de estampas de padronagem contínua. Os principais resultados incluem um conjunto de estampas que equilibram tradição e modernidade, com testes de cores, ajustes em padrões e prototipagem visual mostrada em mockups. As soluções encontradas refletem a integração dos aspectos culturais com os objetivos de design, evidenciando a visão do projeto e sua contribuição para a valorização do patrimônio cultural. Conclui-se que, o projeto alcançou seus objetivos, proporcionando uma nova forma de preservar e divulgar as artes rupestres da Pedra da Letra, destacando a relevância da conexão entre design e patrimônio cultural na atualidade.

Palavras-Chave: Arte rupestre; Estampa; Design Gráfico;

## ABSTRACT

*This work addresses the process of creating patterns inspired by the rock paintings and engravings of Pedra da Letra, located in the city of Remígio, Paraíba. The main objective is to reinterpret the visual elements found in this cultural heritage, translating them into vectors for various applications while preserving their historical and aesthetic characteristics. The methodology combined bibliographic research, case studies, interviews with local guides, and on-site analysis of the paintings and engravings, enabling a deeper understanding of the site's historical and cultural context. The design approach follows the principles of Adele Feitosa's methodology (2019), with an emphasis on the creation of continuous pattern designs. The main results include a set of patterns that balance tradition and modernity, featuring color tests, pattern adjustments, and visual prototyping showcased in mockups. The solutions reflect the integration of cultural aspects with design objectives, highlighting the project's vision and its contribution to the appreciation of cultural heritage. It is concluded that the project achieved its goals, offering a new way to preserve and promote the rock art of Pedra da Letra, emphasizing the relevance of the connection between design and cultural heritage in the contemporary context.*

*Keywords: Rock art; Pattern; Graphic Design;*

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. OBJETIVOS	10
2.1 Objetivo Geral	10
2.2 Objetivos específicos	10
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
3.1 PINTURA E GRAVURAS RUPESTRE	11
3.2 PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL	14
3.4 DESIGN DE SUPERFÍCIE	20
3.4.1 ESTAMPARIA TÊXTIL	20
3.4.1.1 Serigrafia	21
3.4.1.2 Sublimação	21
3.4.1.4 Processo de Quadricromia	22
3.5.1 Elementos compositivos	23
4. METODOLOGIA	25
4.1 METODOLOGIA DE PESQUISA	25
4.2 METODOLOGIA DE PROJETO	25
4.2.1.1 Briefing	26
4.2.1.2 Análise do produto que será estampado	26
4.2.1.3 Parâmetros projetuais	27
4.2.1.4 Módulos	27
4.2.1.5 Sistema de repetição:	27
4.2.1.6 Elementos compositivos	28
4.2.1.7 Paleta de cores	29
4.2.2 DIRETRIZES PARA PROCEDIMENTOS COMPOSITIVOS	30
4.2.2.1 Alinhamento do estilo compositivo à mensagem visual	30
4.2.2.2 Componha o módulo sem uma moldura em mente	30
4.2.2.3 Experimentação os tipos de direcionamento dos elementos	30
4.2.2.4 Experimente diferentes espaçamentos entre os elementos	31
4.2.2.5 Estimule a variedade de elementos	32
4.2.2.6 Evite alinhar elementos com pesos visuais semelhantes na mesma direção.	32
4.2.2.7 Movimento e ritmo à composição	32
4.2.3 DIRETRIZES PARA CORREÇÃO DE ERROS	33
4.2.3.1 Faça simulações da estampa	33
4.2.3.2 Examine a estrutura da composição antes de realizar modificações	33
4.2.3.3 Verifique se a sua composição está equilibrada	33
4.2.3.4 Corrija pontos de destaque não intencionais	33
4.2.3.5 Análise a interação cromática da composição:	34
4.2.3.6 Observe as relações formais na área de contiguidade do módulo	34
4.2.3.7 Estabeleça um período de distanciamento da criação	34
4.3.1 Aplicação das Diretrizes Metodológicas	34
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES	48
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52



## 1. INTRODUÇÃO

A arte rupestre, registrada em rochas e cavernas por povos ancestrais, é um dos legados mais antigos e importantes da humanidade. Essas expressões visuais, muitas vezes compostas por figuras geométricas, animais e cenas do cotidiano, nos permitem entender aspectos essenciais da vida social e espiritual dos povos antigos.

No município de Remígio, interior da Paraíba, está localizado o sítio arqueológico Pedra da Letra, onde abriga uma grande variedade de figuras gravadas nas pedras. Essas manifestações, não só preservam a memória de civilizações passadas, como também oferecem uma rica fonte de inspiração visual para os dias de hoje. O local é conhecido na região, porém carece de estudos aprofundados. Em comparação, os sítios arqueológicos próximos, como a Pedra do Caboclo e a Pedra Furada, são mais frequentados e melhor preservados.

A estamperia desempenha um papel fundamental no design gráfico, reconciliando arte, funcionalidade e expressão estética em diversas superfícies, como tecidos, papel e plástico. Ela permite a criação de identidades visuais personalizadas e únicas, reforçando a comunicação de marcas e conceitos por meio de cores vibrantes, formas inovadoras e estilos distintos. No design gráfico, sua aplicação exige planejamento meticuloso de composição, harmonia de cores e seleção cuidadosa de materiais, resultando em soluções visuais atraentes e significativas. Portanto, a estamperia se torna uma ferramenta essencial para agregar valor visual aos projetos de design, transformando conceitos em experiências visuais memoráveis.

Este estudo aborda o desafio de manter viva a relevância das pinturas rupestres, tanto em termos de preservação cultural quanto de sua aplicação contemporânea. A solução proposta é utilizar essas pinturas como inspiração para a criação de estampas como uma forma de valorizar esteticamente esse patrimônio cultural e preservá-lo de maneira simbólica. Este trabalho utilizou como metodologia de projeto proposta por Adele Pereira Feitosa (2019), que orienta o desenvolvimento de estampas com padronagens contínuas.

O design gráfico oferece um campo vasto para interpretações desses elementos visuais históricos, criando produtos modernos que dialogam com o

passado e promovem o reconhecimento da herança cultural entre as novas gerações.

Dessa forma, a arte rupestre não se limita ao passado, mas continua a inspirar novas formas de criação visual. No design, a releitura desses registros antigos permite a ressignificação de símbolos ancestrais, conectando a tradição à inovação. A aplicação desses elementos em estampas não apenas amplia sua visibilidade, mas também reforça a importância da preservação cultural ao torná-los acessíveis em novos contextos. Assim, este estudo propõe um olhar renovado sobre a Pedra da Letra, destacando seu potencial como referência estética e sua relevância na construção da identidade visual.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

Elaborar estampas inspiradas nas pinturas e gravuras rupestres do sítio arqueológico Pedra da Letra, em Remígio, na Paraíba.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Estudar a importância da preservação simbólica e estética dos patrimônios culturais;
- Identificar técnicas de estamperia para a elaboração da proposta;
- Contribuir com as estampas criadas para a área do Design Gráfico e seus estudos futuros.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 PINTURA E GRAVURAS RUPESTRE

A pintura rupestre abrange imagens e inscrições deixadas por seres humanos em superfícies rochosas, sendo criadas com materiais naturais como argila, carvão e minerais, que resistem ao tempo, gravuras por sua vez consiste na gravação de figuras ou símbolos em superfícies rochosas. Essa gravação é feita por meio de incisões, cortes, raspagens ou martelamento direto na pedra, utilizando ferramentas rudimentares como pedras ou ossos. Essas obras de arte primitiva retratam figuras humanas, animais e cenas cotidianas, como a caça, e também simbolismos abstratos.

Os tipos de arte rupestre são:

a) Pintura rupestre: consiste na aplicação de pigmentos sobre as superfícies, sendo comumente encontrada nas paredes das cavernas onde os homínídeos se abrigavam e em outros lugares por onde passavam.

b) Gravura rupestre: baseia-se na gravação de figuras nas rochas e em utensílios. (HIGA, s.d).

Segundo Prous (1991, *apud* Justamand, 2014), “sob o estudo de arte rupestre entendem-se todas as inscrições, pinturas ou gravuras deixadas pelos humanos em suportes fixos de pedra [...], não podendo ser removidas do local onde foram feitas”, o que reforça a conexão das obras com seu ambiente original e seu valor imaterial. A definição de Prous destaca a inseparabilidade das obras de arte rupestre de seu contexto físico original, o que pode ser entendido como uma característica essencial que reforça seu valor imaterial. Essa conexão também influencia a forma como esses elementos podem ser reinterpretados no design gráfico.

De acordo com Almeida (Ruth, 1979), “as primeiras manifestações artísticas do homem sobre a terra datam do Paleolítico Superior, em torno de 30.000 A.C. [...] o material mais antigo que se conhece, procedente do paleolítico superior, foi encontrado pelos arqueólogos na primeira metade do século XIX, (1834), na França [...]”.

Exemplos de pinturas rupestres datadas dessa época foram encontrados na Europa, em locais como as cavernas de Altamira (Figura 1), na Espanha, e Lascaux

(Figura 2), na França, onde cenas de animais e atividades humanas são retratadas com grande detalhamento.

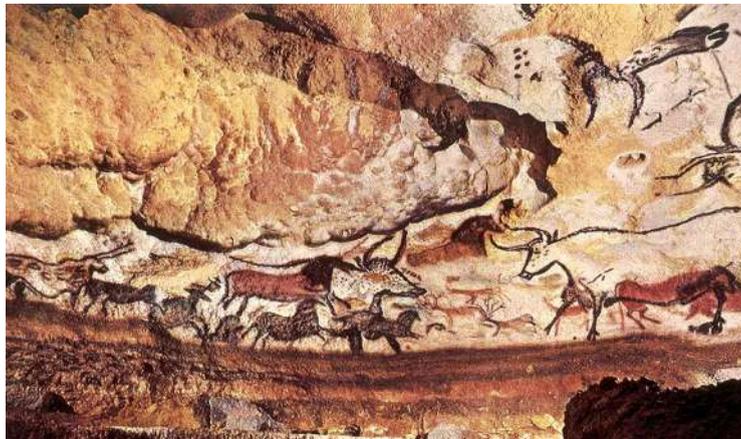
Figura 1: Caverna de Altamira na Espanha.



Fonte: Martins, 2015.

Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/arte-rupestre-em-altamira-espanha/>. Acesso em: 16 de novembro de 2024.

Figura 2: Gruta de Lascaux na França.



Fonte: Almeida, [s.d.].

Disponível em: <https://www.fundacaoastrojildo.org.br/tag/gruta-de-lascaux/>

Acesso em: 16 de novembro de 2024.

Essas descobertas europeias, como nas cavernas de Altamira e Lascaux, evidenciam a capacidade humana de capturar a realidade e a espiritualidade por meio da arte. Essa dualidade entre o tangível e o simbólico inspira designs atuais,

que reinterpretem esses elementos para transmitir narrativas visuais igualmente ricas.

No Brasil, locais como o Parque Nacional Serra da Capivara (Figura 3), no Piauí, abriga algumas das mais antigas e ricas representações rupestres das Américas, oferecendo um testemunho visual sobre os modos de vida dos povos antigos. Além de seu valor artístico, as pinturas rupestres mostram que as primeiras comunidades humanas tinham uma profunda ligação espiritual e cultural com seu ambiente, usando a arte como um meio de preservação de histórias, tradições e valores coletivos.

Figura 3: Pintura localizada no Parque Nacional da Serra da Capivara



Fonte: Santiago, 2016. Disponível em:

<https://g1.globo.com/pi/piaui/noticia/2016/06/situacao-do-parque-serra-da-capivara-e-estavel-diz-coordenadora.html>. Acesso em: 16 de novembro de 2024.

Como sugerem Lewis-Williams e Clottes (1996, *apud* Beltrão, 1997), muitos desses registros podem estar associados a práticas xamânicas, nas quais a arte rupestre funcionaria como um elo entre o mundo físico e o espiritual, refletindo estados alterados de consciência e simbolismos profundamente enraizados nas crenças desses grupos (Clottes, J.; Lewis-Williams, 1996, *apud* Maria Beltrão, 1997). Essas interpretações sugerem que as pinturas rupestres não são meramente representativas, mas também funcionais, desempenhando um papel significativo na manutenção das crenças e organizações sociais das comunidades antigas. Essa perspectiva também alimenta reflexões sobre como esses elementos podem ser

integrados ao design, criando estampas que carreguem não apenas estética, mas também profundidade histórica e cultural.

### **3.2 PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL**

Pode-se definir patrimônio cultural como "tudo aquilo que é produzido pela cultura de uma sociedade, podendo ser material ou imaterial, que precisa ser preservado devido à sua grande importância científica e cultural, pois representa a riqueza cultural de um povo para a humanidade" (SABRA, 2021). Nesse sentido, percebe-se que a importância do patrimônio cultural vai além da simples preservação de objetos ou práticas; trata-se de conservar uma memória coletiva que conecta o passado ao presente. Esse valor atribuído ao patrimônio cultural implica em um compromisso com as gerações futuras, pois preserva a essência de uma sociedade e sua trajetória.

Complementando essa ideia, Márcia Chuva, professora e pesquisadora, argumenta que "a preservação do patrimônio cultural é uma das estratégias mais importantes para a formação de uma sociedade capaz de lidar com diferentes modos de compreensão de sua história e dos valores que deverão projetar seu futuro" (ROMEIRO, 2023). Aqui, percebe-se que a preservação patrimonial também assume um papel social e educativo, promovendo a reflexão sobre o passado e moldando a identidade coletiva. Assim, ao preservar esses bens, a sociedade não apenas mantém vivos os legados culturais, mas também abre espaço para uma convivência harmoniosa com as diferentes perspectivas históricas.

No contexto específico das pinturas rupestres, Medeiros, Paulino e Nogueira (2010, p. 533) destacam que esse tipo de patrimônio se constitui "por uma série de elementos culturais, históricos e pré-históricos, atuando como um importante aliado para o resgate do nosso passado e um patrimônio importante para a construção do nosso conhecimento sobre os povos pretéritos." Isso evidencia que as pinturas rupestres não são apenas vestígios do passado, mas fontes de informações que enriquecem nosso entendimento sobre os modos de vida ancestrais.

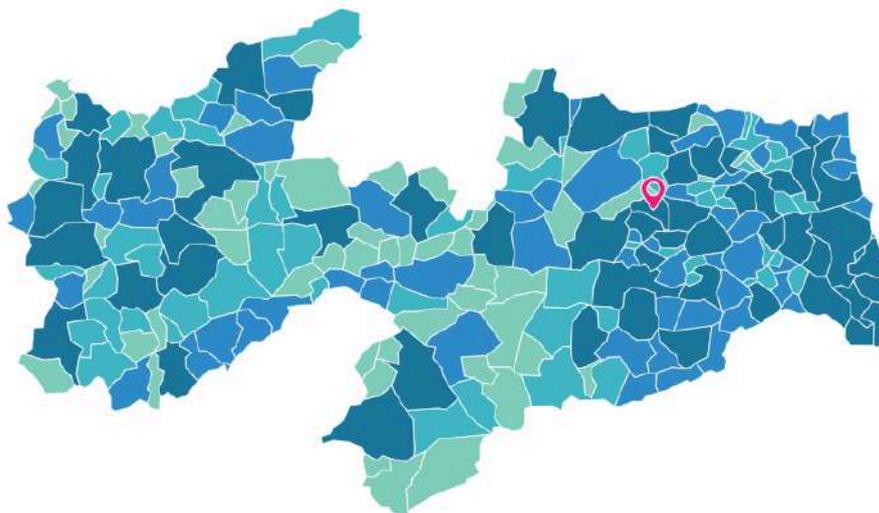
Justamand (2014, p. 134) enfatiza que "é extremamente indispensável a preservação das pinturas rupestres, tendo em vista que são vestígios marcantes e significativos da memória ancestral, impondo, de certa forma, uma revisão histórica". Essa reflexão leva à compreensão de que preservar esses vestígios não é apenas

uma questão de conservação física, mas também uma forma de reavaliar e reescrever a própria história, ampliando o entendimento da trajetória humana e suas expressões culturais.

### 3.3 PEDRA DA LETRA

Remígio (Figura 4), município situado no agreste paraibano a cerca de 157 km de João Pessoa, destaca-se por suas belezas naturais, sua história e sua rica cultura local. Além de possuir paisagens lindas e áreas de vegetação nativa, o município abriga tradições que reforçam sua identidade cultural. Um dos eventos mais conhecidos da região é o "Caminhos do Frio", festival que celebra a música, o artesanato e a gastronomia local, atraindo visitantes de diversas partes do estado e movimentando a economia da cidade. Esse evento se tornou uma referência cultural, valorizando não apenas a produção artística e artesanal da população, mas também fortalecendo o turismo e incentivando a preservação do patrimônio material e imaterial do município.

Figura 4: Localização do município de Remígio



Fonte: IBGE, 2022. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/remigio/panorama>, Acesso em: 19 de novembro de 2024.

Fundada em meados do século XVIII, a cidade é conhecida pela força da agricultura familiar e pela produção sustentável de algodão agroecológico (Figura 5). Segundo Tavares (Nalim, 2022), “os produtores têm contrato com a Vert (Veja),

empresa francesa que busca a produção sustentável e adquire produtos orgânicos [...]”, contribuindo para a economia.

Figura 5: Produção de algodão agroecológico.



Fonte:Jornal da Paraíba, 2019. Disponível em:

<https://jornaldaparaiba.com.br/cotidiano/vidaurbana/projeto-de-algodao-agroecologico-em-remigio-e-filalista-de-premio-da-fundacao-banco-do-brasil>,

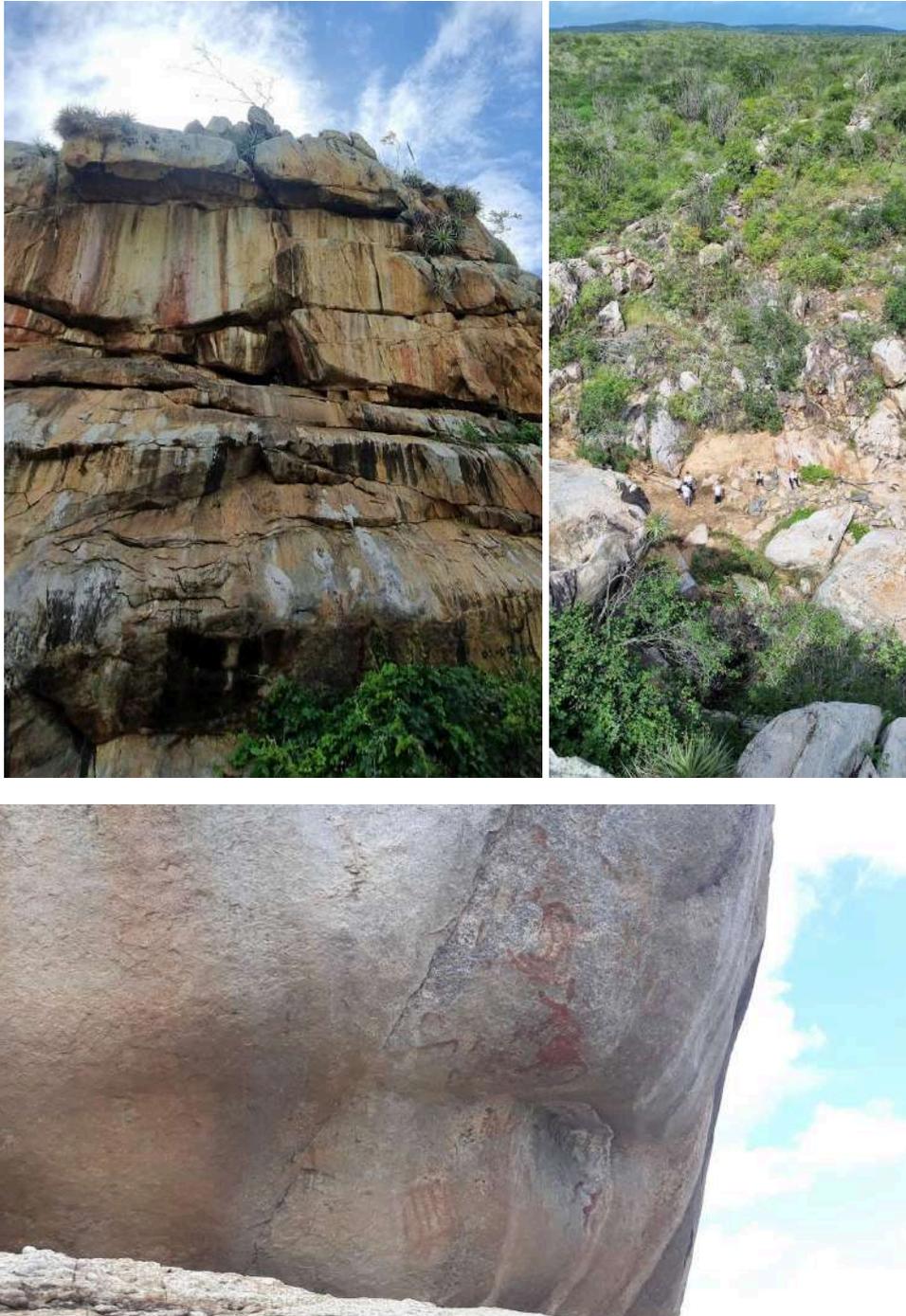
Acesso em: 19 de novembro de 2024.

Conforme apontado por Filho (Santos et al., 2017), a Pedra da Letra (Figura 6) pertence ao município de Algodão de Jandaíra, na Paraíba. Em contraste, Tavares (Nalim, 2022) apresenta evidências mais recentes de que o “Sítio Arqueológico Pedra da Letra é patrimônio Histórico Cultural pela lei municipal nº338 de 18 de dezembro de 1998”, pertencente ao município de Remígio na Paraíba. Essa discrepância destaca a atualização necessária quanto à localização administrativa desse patrimônio.

Além disso, Filho (2017) descreve que “A Pedra da Letra traz em sua estrutura variadas inscrições e entalhes em rocha bruta, ilustrando costumes e figuras que retratam a vida, o cotidiano e as cerimônias de povos indígenas que habitaram a região. Localizada às margens do Rio Curimataú, o granitóide, bastante

intemperizado, destaca-se ao longo do leito seco do rio, envolto em região de intenso metamorfismo, notadamente exposto ao longo da caminhada de acesso ao local” (Figura 7).

Figura 6: Pedra da Letra vista de baixo e de cima.



Fonte: Do autor (2024)

Figura 7: Trecho do caminho até a Pedra da Letra



Fonte: Do autor (2020)

É relevante notar que o nome "Pedra da Letra" também se refere a um sítio arqueológico situado na zona rural de Mauriti, no Cariri cearense (Figura 8). Este afloramento rochoso, com cerca de 20 metros de altura, abriga mais de 100 figuras rupestres que retratam cenas da pré-história, incluindo traços geométricos e representações humanas (FEITOSA; BARBOSA, 2024). Embora compartilhem o mesmo nome, os sítios de Remígio e Mauriti possuem contextos históricos e culturais distintos. Neste estudo, o foco será exclusivamente na "Pedra da Letra"

localizada em Remígio, Paraíba, visando explorar suas particularidades e contribuições para o patrimônio cultural da região.

Figura 8 - Sítio Arqueológico Pedra do Letreiro, em Mauriti



Fonte Diário do Nordeste, 2020. Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/regiao/mauriti-e-milagres-mantem-importante-riqueza-arqueologica-1.3021928>. Acesso em: 19 de novembro de 2024.

A valorização das pinturas rupestres por meio do artesanato é uma prática que fortalece a preservação cultural e estimula a conexão entre passado e presente. Em Mauriti, no Ceará, as artesãs locais reinterpretem os grafismos da Pedra da Letra por meio do crochê, criando peças que ressignificam esse patrimônio imaterial e o tornam acessível ao público (SILVA, 2023). Da mesma forma, este estudo busca preservar e difundir as artes rupestres da Pedra da Letra, em Remígio-PB, utilizando a estamparia como meio de expressão visual. Ao transformar os símbolos ancestrais em estampas aplicadas a superfícies diversas, pretende-se promover um novo olhar sobre esse legado histórico, incentivando sua valorização e reconhecimento entre as novas gerações.

### **3.4 DESIGN DE SUPERFÍCIE**

O Design de Superfície, como definido por Rüttschilling (2006, p. 1, *apud* FETTERMANN), é uma atividade técnica e criativa voltada à criação de imagens bidimensionais, sejam visuais ou táteis, com o objetivo de tratar superfícies de maneira estética e funcional, adequando-se aos diversos materiais e processos de fabricação, tanto artesanais quanto industriais. Essa definição, embora abrangente, focava especialmente nas características visuais e técnicas do design, sem aprofundar as implicações culturais e simbólicas que sua aplicação poderia ter.

Com o passar do tempo, essa definição foi revisada e ampliada por Rüttschilling (2008, p. 23), que incorporou um aspecto essencial ao conceito: o caráter simbólico do Design de Superfície. A nova definição não apenas preserva as considerações estéticas e funcionais, mas também enfatiza o design como uma prática que deve considerar as necessidades socioculturais e as especificidades dos processos produtivos. Assim, o Design de Superfície passa a ser entendido como uma atividade criativa e técnica que busca o desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, alinhadas ao contexto sociocultural no qual o produto se insere. Esse aprimoramento no conceito reflete a evolução do campo, que se expande para além de uma mera preocupação técnica e passa a integrar dimensões simbólicas e culturais. A definição revisada de Rüttschilling (2008) amplia a visão do Design de Superfície, tornando-o uma prática que dialoga com as particularidades culturais e sociais, essenciais para a construção de significados e identidades no design atual.

#### **3.4.1 ESTAMPARIA TÊXTIL**

Laura Ayako Yamane (2008) apresenta uma análise detalhada dos diversos processos de estampa disponíveis, abrangendo técnicas que vão do artesanal ao industrial. Segue abaixo alguns tipos:

##### **3.4.1.1 Serigrafia**

Além de sua durabilidade e versatilidade, a serigrafia (Figura 9) permite a obtenção de efeitos diferenciados por meio do uso de tintas especiais, como metálicas, fluorescentes e com relevo. Esse aspecto torna a técnica bastante

utilizada não apenas na estamperia têxtil, mas também em produções artísticas, sinalização, brindes e embalagens. Outro fator relevante é a possibilidade de reprodução fiel dos detalhes, desde que o processo de gravação da matriz seja bem executado. Apesar de exigir conhecimento técnico para o manuseio correto das telas e tintas, a serigrafia continua sendo uma das técnicas mais valorizadas na personalização de produtos devido ao seu custo-benefício e à qualidade das impressões.

Figura 9 - Processo de impressão com serigrafia.



Fonte: Print, 2017.

<https://medium.com/@inovaprintconteudo/o-processo-de-impress%C3%A3o-com-serigrafia-ce3954e0299b>. acesso em: 21 nov de 2024.

### 3.4.1.2 Sublimação

A sublimação (Figura 10) se destaca por sua alta fidelidade na reprodução de cores e detalhes, tornando-se uma escolha popular para personalização de vestuário, brindes e produtos decorativos. Além de tecidos, a técnica pode ser aplicada em superfícies rígidas previamente tratadas, como cerâmica, alumínio e vidro, ampliando suas possibilidades de uso. Outra vantagem é a durabilidade da estampa, que não desbota com facilidade, pois a tinta se funde à fibra do material em vez de formar uma camada superficial. No entanto, a limitação quanto ao tipo de tecido exige planejamento na escolha dos materiais, sendo mais eficiente em tecidos claros e sintéticos, onde as cores permanecem vibrantes e bem definidas.

Figura 10 - Estampa feita por sublimação.



Fonte: Gabrielle, 2024. <https://osegredo.com.br/sublimacao/>.  
Acesso em: 21 nov de 2024.

### **3.4.1.3 Estamparia Digital**

A estamparia digital utiliza tecnologia de impressão direta sobre o tecido, dispensando matrizes ou telas. É uma técnica ideal para tiragens pequenas e personalizadas, oferecendo alta resolução e precisão de cores. A flexibilidade desta técnica permite a reprodução de gradientes, texturas e imagens detalhadas. Contudo, o custo por unidade pode ser mais elevado em comparação às técnicas tradicionais para produções de grande volume.

### **3.4.1.4 Processo de Quadricromia**

O processo de quadricromia utiliza as cores primárias do sistema CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto) para criar imagens por sobreposição de tons. Essa técnica é adequada para reproduzir imagens fotográficas e multicoloridas, permitindo resultados detalhados e efeitos realistas. É comumente aplicado em serigrafia e impressão offset. Porém, a precisão do resultado final depende do alinhamento correto das cores, o que exige experiência no processo.

### 3.5.1 Elementos compositivos

De acordo com Rùthschilling (2008, *apud*, Feitosa, 2019), a composição de uma estampa pode ser organizada a partir de três tipos de elementos: figuras ou motivos, elementos de preenchimento e elementos de ritmo. Cada um desempenha um papel específico na criação do padrão visual.

Os motivos ou figuras são os elementos centrais de uma estampa, responsáveis por transmitir visualmente sua mensagem. Eles podem ser figurativos ou abstratos, geométricos e orgânicos, além de variarem em cores e tamanhos. A escolha desses elementos define a categoria ou estilo da estampa, sendo essencial para sua identidade visual.

Os elementos de preenchimento desempenham um papel fundamental na conexão visual dos componentes da estampa. Geralmente situados no plano de fundo, podem ser combinados com outros elementos ou dispostos isoladamente, criando texturas. Em alguns casos, o preenchimento é reduzido a uma única cor, destacando os motivos principais e reforçando a harmonia da composição.

Já os elementos de ritmo possuem a maior força visual, destacando-se por meio de cores contrastantes ou dimensões ampliadas. São eles que direcionam o olhar e imprimem dinamismo ao padrão, organizando a composição de forma equilibrada.

Na estampa apresentada (Figura 11), a composição evidencia esses princípios: o conjunto floral assume o papel central, enquanto o fundo branco atua como elemento de preenchimento, proporcionando leveza à estampa. As flores, por sua vez, criam contraste e movimento, estabelecendo um ritmo visual envolvente e dinâmico.

Figura 11 - Estampa floral.



Fonte: VIATOLENTINO (2025). Disponível em:  
<https://www.viatolentino.com.br/blog/tipos-de-estampas-guia-completo>. Acesso em: 05 jan. 2025.

Rüthschilling (2008) enfatiza que a utilização dos três elementos não é obrigatória. É possível criar padrões utilizando apenas figuras ou preenchimentos, dependendo dos objetivos do design. No entanto, a combinação desses elementos pode enriquecer a composição, equilibrando tradição, criatividade e funcionalidade.

## 4. METODOLOGIA

### 4.1 METODOLOGIA DE PESQUISA

Para a realização deste trabalho, de natureza qualitativa, optou-se por uma pesquisa de caráter exploratório. Conforme destaca Gil (2002, p. 41), este tipo de pesquisa “tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito”. Além disso, o autor ressalta que a pesquisa exploratória muitas vezes assume uma forma de pesquisa bibliográfica e/ou estudo de caso, o que possibilita uma investigação aprofundada e fundamentada sobre o tema em questão. Neste contexto, foi realizada também uma entrevista com um condutor local, a fim de obter informações diretamente relacionadas ao tema da pesquisa, complementando os dados bibliográficos e enriquecendo a análise.

### 4.2 METODOLOGIA DE PROJETO

Para a criação das estampas, foi adotada uma metodologia alinhada à proposta, baseada nas diretrizes (Figura 12) apresentadas por Feitosa (2019) para a elaboração de estampas de padronagem contínua.

Figura 12 - Conjunto de diretrizes

DIRETRIZES PREPARATÓRIAS	Diretrizes para procedimentos compositivos	Diretrizes para correção de erros
Elabore um briefing com informações relevantes ao projeto	Alinhe o estilo compositivo a mensagem visual	Faça simulações da estampa
Analise o produto que será estampado	Componha o módulo sem uma moldura em mente	Examine a estrutura da composição antes de realizar modificações
Defina os parâmetros projetuais	Experimente os tipos de direcionamento dos elementos	Verifique se a sua composição está equilibrada
Trabalhe com o maior módulo possível	Experimente diferentes espaçamentos entre os elementos	Corrija pontos de destaque não intencionais
Identifique qual sistema de repetição se adequa a sua necessidade	Estimule a variedade de elementos	Analise a interação cromática da composição
Selecione os elementos compositivos adequados	Evite o posicionamento de elementos com pesos visuais semelhantes na mesma direção	Observe as relações formais na área de contiguidade do módulo
Estude a cartela de cores	Adicione movimento a composição	Estabeleça um período de distanciamento da criação

Fonte: Adaptado de Feitosa (2019)

A autora divide as diretrizes em três etapas projetuais: Diretrizes Preparatórias, Diretrizes para Procedimentos Compositivos e Diretrizes para Correção de Erros, sendo que cada uma delas é composta por sete sub etapas explicadas a seguir:

## **4.2.1 DIRETRIZES PREPARATÓRIAS**

### **4.2.1.1 Briefing**

Cada projeto apresenta demandas específicas que precisam ser claramente descritas no briefing. Um briefing bem estruturado inclui o conceito da estampa, o produto de aplicação, a paleta de cores, o segmento de mercado, o público-alvo e o processo de produção. Por isso, é importante reunir o máximo de informações possíveis e organizá-las por meio de mapas mentais ou moodboards.

### **4.2.1.2 Análise do produto que será estampado**

O produto em que a estampa será aplicada exerce grande impacto na composição, já que os elementos precisam se adaptar bem ao formato e volume. Geralmente, as dimensões e a modelagem são os fatores mais relevantes a serem analisados.

### **4.2.1.3 Parâmetros projetuais**

A criação de uma padronagem contínua envolve fatores interdependentes que precisam ser trabalhados de forma integrada. Elementos como o formato e o tamanho do módulo, o encaixe e o sistema de repetição devem ser definidos simultaneamente, já que as composições ocorrem tanto dentro do módulo quanto em sua conexão com os demais. Alterar qualquer um desses aspectos gera impactos em cadeia nos outros.

### **4.2.1.4 Módulos**

Módulos grandes oferecem mais liberdade para explorar as relações entre os elementos da estampa, além de reduzir a repetição de áreas iguais dentro do produto final. (Figura 13) Na impressão digital, o tamanho do módulo pode seguir

esse padrão ou ser ajustado às dimensões do produto, já que a única limitação é a largura do tecido disponível.

Figura 13 - Tipos de módulos segundo Proctor (1990) e Day (1887)

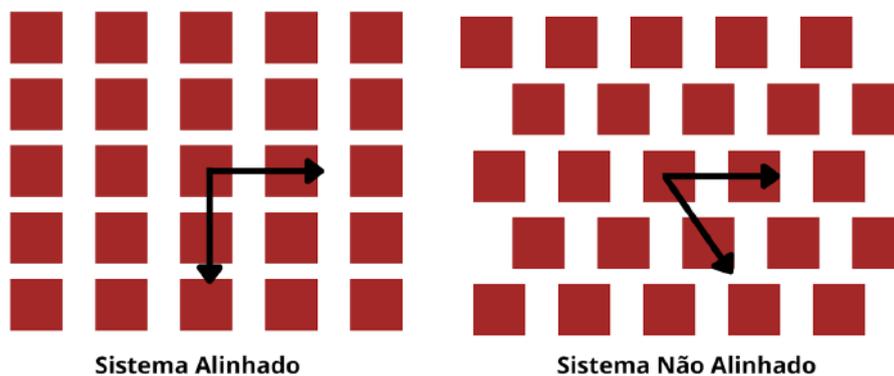


Fonte: Feitosa (2019)

#### 4.2.1.5 Sistema de repetição:

Antes de escolher o sistema de repetição ideal, é importante compreender o efeito visual de cada um. (Figura 14)

Figura 14 - Exemplo do sistema de repetição



Fonte: Adaptado de Feitosa (2019)

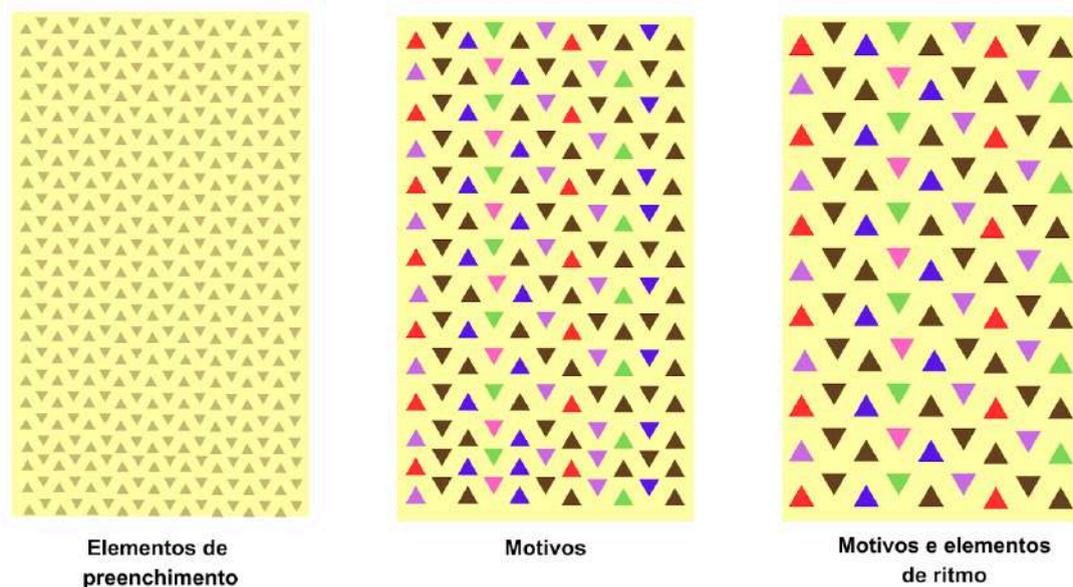
No sistema alinhado, o padrão se propaga em linhas retas, tanto horizontal quanto verticalmente. Já no sistema não alinhado, cria-se um efeito de movimento diagonal, semelhante a um zig-zag.

#### 4.2.1.6 Elementos compositivos

Cada elemento tem uma função específica na composição de uma estampa, os elementos de ritmo criam pontos de atenção e direcionam o olhar ao longo do padrão, enquanto os elementos de preenchimento compõem o fundo que conecta e

harmoniza todos os outros.(Figura 15) A escolha da quantidade e dos tipos de elementos depende do estilo da estampa que se deseja criar.

Figura 15 - Exemplos dos três elementos

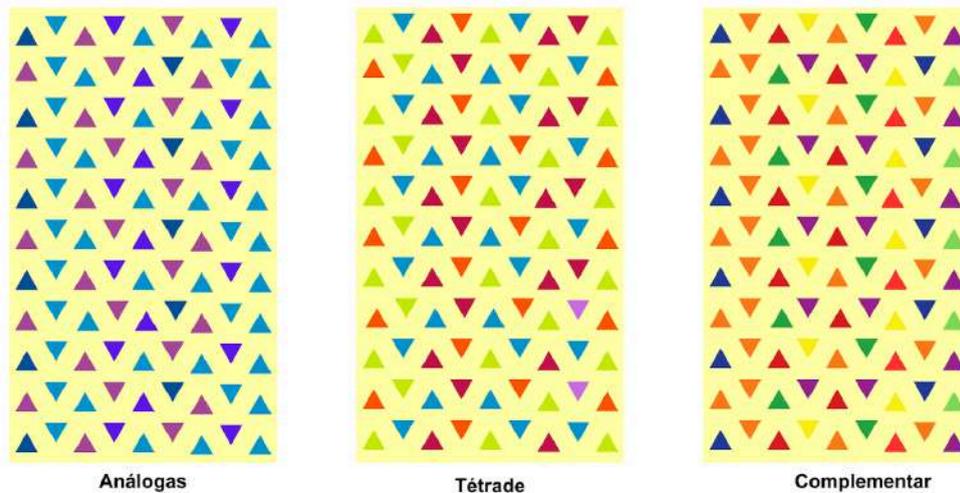


Fonte: Adaptado de Feitosa (2019)

#### 4.2.1.7 Paleta de cores

O briefing geralmente inclui uma cartela de cores preliminar, mas o designer pode ser responsável por criá-la. As cores análogas são vizinhas no círculo cromático e criam harmonia visual, ideais para designs suaves. A tétrede envolve três cores proporcionando contrastes fortes e dinâmicos. Já as cores complementares são opostas no círculo cromático e geram alto contraste, perfeitas para designs impactantes.(Figura 16)

Figura 16 - Exemplo de três tipos de harmonias cromáticas



Fonte: Adaptado de Feitosa (2019)

## 4.2.2 DIRETRIZES PARA PROCEDIMENTOS COMPOSITIVOS

### 4.2.2.1 Alinhamento do estilo compositivo à mensagem visual

Ao criar uma estampa, o designer precisa escolher os recursos compositivos certos para transmitir a mensagem visual desejada. A reorganização ou substituição desses elementos pode mudar a percepção do todo, criando novas relações visuais.

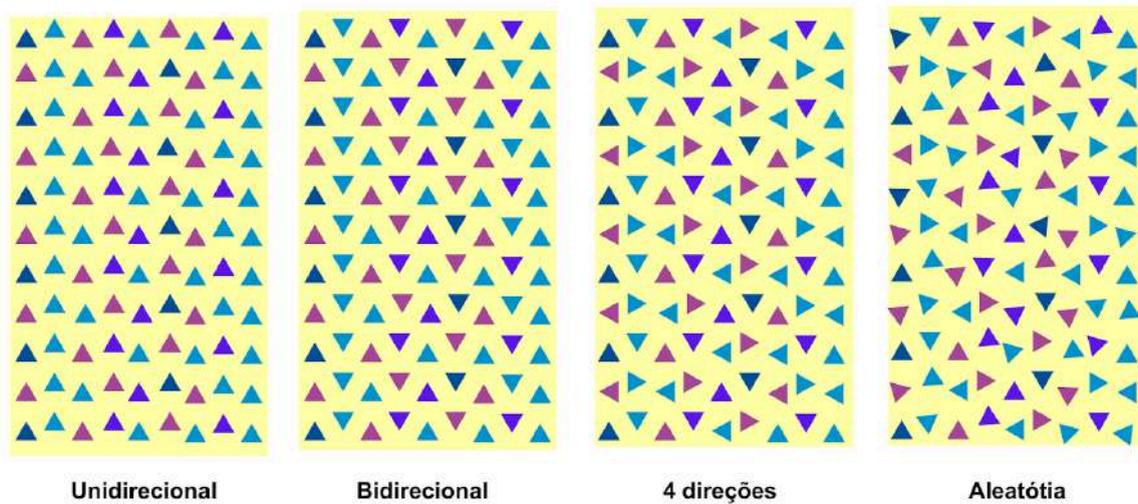
### 4.2.2.2 Componha o módulo sem uma moldura em mente

Para padronagens contínuas, um requisito importante é fazer com que o módulo desapareça após a repetição. Para isso, o ideal é começar com uma composição livre e experimental, definindo o formato e as dimensões do módulo. Após essa definição, o designer deve testar a distribuição dos motivos e, finalmente, resolver os encaixes. A composição deve ser ajustada para a repetição, e não o contrário, garantindo uma transição fluida e harmoniosa.

### 4.2.2.3 Experimentação os tipos de direcionamento dos elementos

Existem diferentes abordagens para definir o arranjo dos elementos em uma estampa. Ao iniciar a distribuição, é importante decidir se os componentes terão um direcionamento claro (unidirecional, bidirecional ou em quatro direções) ou serão dispostos aleatoriamente. (Figura 17)

Figura 17 - Tipos de direcionamentos do elemento



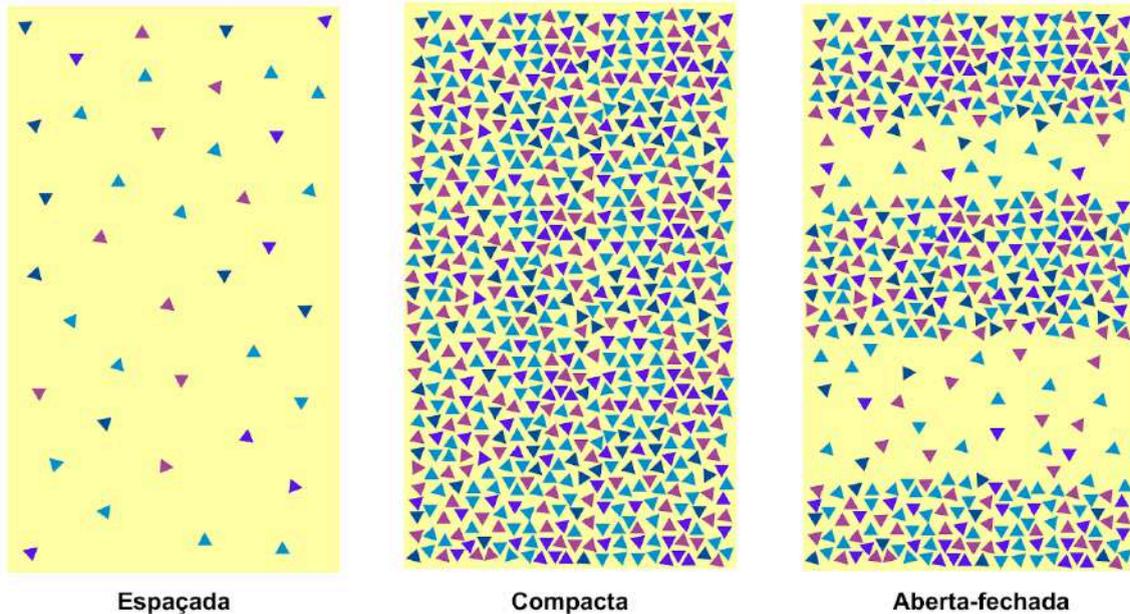
Fonte: Adaptado de Feitosa (2019)

A escolha do direcionamento deve estar alinhada à mensagem visual desejada, mas também considerar questões financeiras. Quanto mais variado for o direcionamento, melhor será o aproveitamento dos substratos, otimizando a produção e reduzindo desperdícios.

#### 4.2.2.4 Experimente diferentes espaçamentos entre os elementos

O espaçamento entre os elementos (Figura 18) deve ser escolhido de acordo com o conceito e a temática da estampa. Alguns arranjos pedem mais espaço entre os elementos, enquanto outros funcionam melhor com eles mais próximos ou até sobrepostos. É possível combinar composições espaçadas e compactas para criar estampas com variação de intensidade, como as do tipo aberta-fechada, que alternam áreas concentradas com espaços vazios ou com poucos elementos. Isso cria um ritmo visual interessante e equilibrado.

Figura 18 - Espaçamentos entre os elementos



Fonte: Adaptado de Feitosa (2019)

#### 4.2.2.5 Estimule a variedade de elementos

Ao trabalhar com elementos variados, a composição se torna mais fácil e a organização espacial ocorre de forma mais rápida, resultando em uma estampa mais rica visualmente. Além disso, a probabilidade de criar um módulo marcado diminui, pois é possível formar diferentes relações e agrupamentos que desviam o olhar de elementos iguais. A variedade pode ser real, com diversos elementos distintos, ou ilusória, com poucos elementos que, por meio de pequenas variações, criam a sensação de diversidade.

#### 4.2.2.6 Evite alinhar elementos com pesos visuais semelhantes na mesma direção.

O posicionamento de elementos com pesos visuais semelhantes na mesma direção pode destacar dos demais, especialmente em estampas com direcionamento aleatório. Nossa percepção tende a agrupar ou fechar elementos quando percebemos a repetição de um componente na mesma posição, especialmente se a distância entre eles for pequena. Para evitar isso, é importante alterar o posicionamento dos elementos ou manter os elementos semelhantes

distantes, criando uma composição mais dinâmica e equilibrada. Isso ajuda a evitar padrões previsíveis e a garantir uma distribuição visual mais interessante.

#### **4.2.2.7 Movimento e ritmo à composição**

Composições que apresentam movimento e ritmo atraem e mantêm a atenção do observador, estimulando o olhar a percorrer toda a área da estampa de forma contínua. Esse efeito é gerado por ajustes no equilíbrio dos pesos visuais dos elementos e na interação das tensões individuais com a tensão coletiva da composição.

### **4.2.3 DIRETRIZES PARA CORREÇÃO DE ERROS**

#### **4.2.3.1 Faça simulações da estampa**

É recomendável que o designer faça simulações da estampa, considerando quatro aspectos principais: encaixes, efeito de repetição, cartela de cores e escala. Se possível, os testes devem ser realizados no material final, pois a coloração pode variar de acordo com a textura e a opacidade do substrato. Além disso, é importante levar em conta as medidas do produto e modelagens semelhantes para garantir uma análise precisa e satisfatória do resultado final.

#### **4.2.3.2 Examinar a estrutura da composição antes de realizar modificações**

Um grupo de elementos pode gerar vários arranjos compostos em que o equilíbrio é bem-sucedido, graças à existência de uma estrutura subjacente que serve de alicerce para a disposição dos componentes. No design de superfície, os elementos de ritmo são responsáveis por formar essa rede estrutural. Por isso, é importante ter atenção ao realizar modificações nesses elementos ou em seus vizinhos, pois qualquer alteração pode afetar a estrutura de uma padronagem e transformar seu resultado final.

#### **4.2.3.3 Verifique se a sua composição está equilibrada**

O equilíbrio de uma composição está diretamente relacionado à distribuição espacial e cromática dos elementos. Quando o equilíbrio é alcançado, sentimos que

cada componente está no lugar certo e na distância ideal dos outros, gerando uma sensação de harmonia e unidade perfeita. Se uma estampa não transmitir essa sensação, é indicativo de que ajustes ainda são necessários para alcançar a harmonia desejada.

#### **4.2.3.4 Corrija pontos de destaque não intencionais**

O equilíbrio de uma composição está diretamente relacionado à distribuição espacial e cromática dos elementos. Quando o equilíbrio é alcançado, sentimos que cada componente está no lugar certo e na distância ideal dos outros, gerando uma sensação de harmonia e unidade perfeita.

#### **4.2.3.5 Análise a interação cromática da composição:**

Durante a simulação, é possível identificar ajustes necessários para harmonização cromática de uma composição. As principais questões a serem analisadas são a interação das cores e os efeitos ópticos que elas geram. Algumas composições podem melhorar com alterações no tom e na saturação, ou até com a modificação completa da cartela de cores. Além disso, é importante observar as consequências de qualquer ajuste feito, pois alterações em uma área podem impactar o equilíbrio e a harmonia de toda a composição.

#### **4.2.3.6 Observe as relações formais na área de contiguidade do módulo**

Durante a composição, é comum focar no encaixe das formas nos limites do módulo. No entanto, além de garantir a boa continuidade dos elementos nos pontos de junção, é essencial verificar também a área de continuidade, onde novas relações formais podem surgir após a repetição. É importante avaliar se essas novas relações são positivas, ou seja, se agregam harmonia e coesão à composição, ou negativas, caso criem distrações ou quebras no fluxo visual.

#### **4.2.3.7 Estabeleça um período de distanciamento da criação**

A fase de correção das falhas envolve um ciclo contínuo de ajustes, simulação e análise, que se repete até que a estampa seja considerada ideal. É natural que a concentração diminua após longos períodos de resolução de erros. Por isso, mesmo quando a padronagem parece satisfatória, é recomendável

estabelecer um período de distanciamento da criação. Isso permite ao designer ter uma perspectiva renovada da composição, ajudando a identificar possíveis melhorias e garantir que o resultado final seja o melhor possível.

#### **4.3.1 Aplicação das Diretrizes Metodológicas**

Esta seção apresenta o desenvolvimento prático do projeto, detalhando a aplicação da metodologia descrita anteriormente na criação das estampas inspiradas nas pinturas e gravuras rupestres da Pedra da Letra. O trabalho explorou diretrizes teóricas e técnicas, integrando aspectos culturais e históricos ao design gráfico. A partir das etapas delineadas na Metodologia de Projeto, foram realizadas atividades práticas que incluíram a coleta de referências visuais, a geração de ideias, a experimentação criativa e a prototipagem, sempre buscando respeitar e reinterpretar os elementos das pinturas rupestres. O objetivo principal foi transformar as representações gráficas ancestrais em estampas únicas, a descrição das atividades realizadas evidencia a conexão entre as etapas metodológicas e as soluções encontradas, demonstrando a integração entre teoria e prática no processo de design.

- **Briefing**

O conceito do projeto é reinterpretar as pinturas e gravuras rupestres da Pedra da Letra, localizadas em Remígio, Paraíba, para criar estampas que conectem ancestralidade e design gráfico. A proposta busca preservar a essência cultural enquanto se adapta a uma linguagem moderna, promovendo a valorização dessa arte. A ideia inicial é focar apenas na criação das estampas, sem considerar, neste momento, sua aplicabilidade em produtos específicos; esse aspecto será abordado de forma mais específica na metodologia. A paleta de cor (Figura 19) foi inspirada em tons naturais observados nas pinturas rupestres, incluindo tons terrosos como laranja escuro, marrom e bege, além do vermelho, frequentemente presentes em representações originais, essas cores foram escolhidas com o objetivo de representar fielmente o que foi observado in loco, evitando o uso de tonalidades distintas para preservar a autenticidade e a integridade visual do que foi registrado. As estampas serão direcionadas a consumidores que valorizam a conexão com a cultura brasileira, especialmente aqueles específicos em moda sustentável, decoração ou design autoral. O público-alvo abrange pessoas que

buscam peças únicas e exclusivas, capazes de carregar história e cultura local. O *moodboard* (Figura 20) serve como uma ferramenta essencial para reunir referências visuais, explorar estilos e identificar inspirações que orientam o desenvolvimento das estampas desejadas. Na pesquisa realizada, não foram encontradas estampas diretamente inspiradas em arte rupestre, apenas alguns vetores ou ilustrações. No entanto, as artes encontradas mostraram cores que remetiam às utilizadas nas pinturas rupestres. Busquei, então, referências de estilos de estampas que poderiam servir como inspiração para o projeto.

Figura 19 - Paleta de cor.



Fonte: Do autor.

Figura 20 - *Moodboard*.



Fonte: *Pinterest*.

- Entrevista

Durante a pesquisa bibliográfica, constatou-se a escassez de estudos sobre o lugar. Para aprofundar o entendimento cultural e histórico do local, foi realizada uma

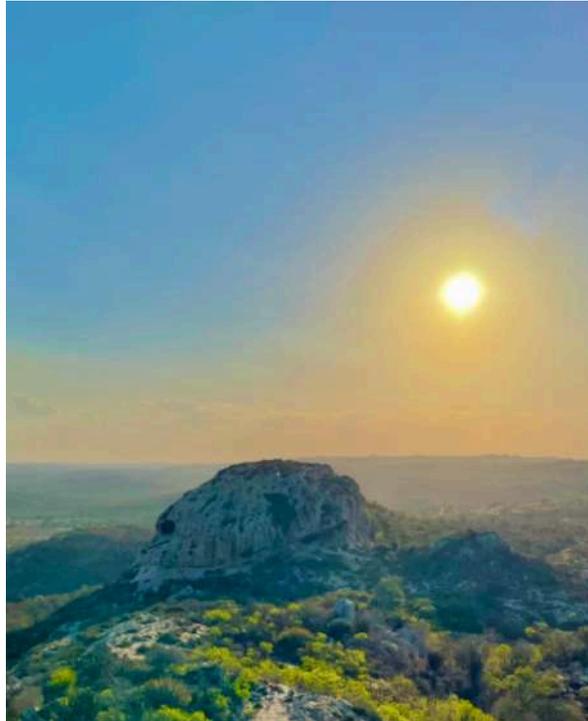
entrevista com um condutor local. João Soares da Silva, Jornalista, Guia de Turismo, que contou um pouco da história do local, utilizando um formulário elaborado no Google Forms (Ver apêndice). As respostas obtidas no questionário revelam que a preservação do patrimônio da Pedra da Letra ainda é insuficiente, evidenciada pela presença de pichações no local (Figura 21). Além disso, João destaca que, apesar da proximidade com outros pontos turísticos, Pedra da caboclo (Figura 22) e Pedra furada (Figura 23) localizadas no município de Algodão de Jandaíra, na Paraíba, a Pedra da Letra atrai poucas visitas, tornando seu conhecimento pouco difundido. Esses fatores corroboram a visão de Márcia (ROMEIRO, 2023) de que preservar o patrimônio cultural é essencial para que uma sociedade compreenda diferentes perspectivas de sua história e defina os valores que orientarão seu futuro. A negligência em relação à Pedra da Letra reflete os desafios de integrar o patrimônio cultural na construção de uma identidade coletiva e na valorização cultural.

Figura 21 - Pichações no local



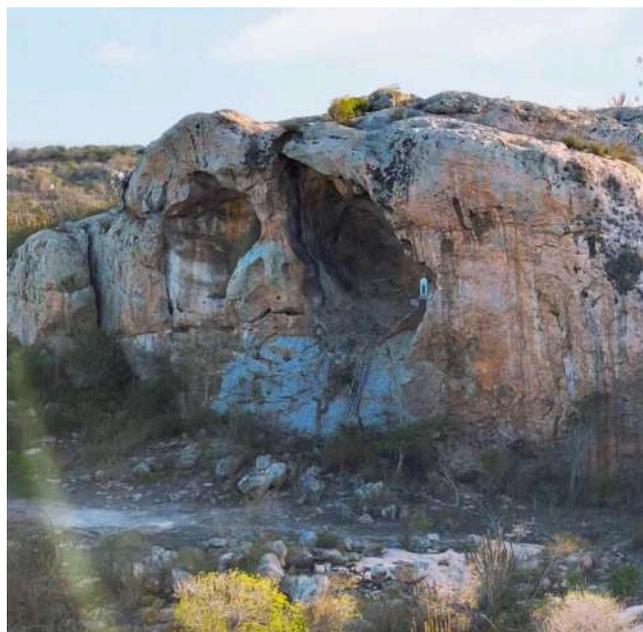
Fonte: Do autor.

Figura 22 - Pedra do caboclo



Fonte: João Soares (Entrevistado)

Figura 23 - Pedra Furada



Fonte: João Soares (Entrevistado)

Para o desenvolvimento das estampas, foram selecionadas pinturas e gravuras rupestres registradas na Pedra da Letra (Figura 24), em Remígio-PB. As imagens originais foram fotografadas in loco e analisadas para identificar padrões, formas e elementos visuais representativos da arte rupestre local.

Figura 24- Algumas pinturas encontradas na Pedra da Letra

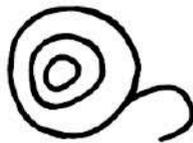
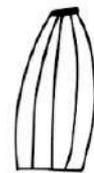
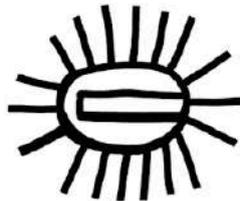
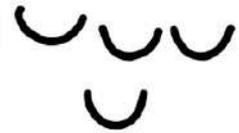
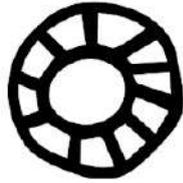


Fonte: Do autor

Ao lado de cada figura original, apresenta-se sua reinterpretação gráfica, adaptada para aplicação na estampa. O processo de reinterpretação buscou manter a essência dos traços ancestrais, ao mesmo tempo em que os ajustou para garantir harmonia, repetição e equilíbrio visual dentro do design de superfície. Foram selecionadas oito figuras (Figuras 25) e três gravuras (Figuras 26) rupestres para compor a estampa, levando em consideração sua preservação e potencial estético. Muitas representações encontradas na Pedra da Letra já apresentavam sinais de degradação devido à ação do tempo, o que dificultou sua utilização no projeto. As escolhidas passaram por um processo de análise e reinterpretação, garantindo que os elementos visuais mantivessem a essência da arte rupestre

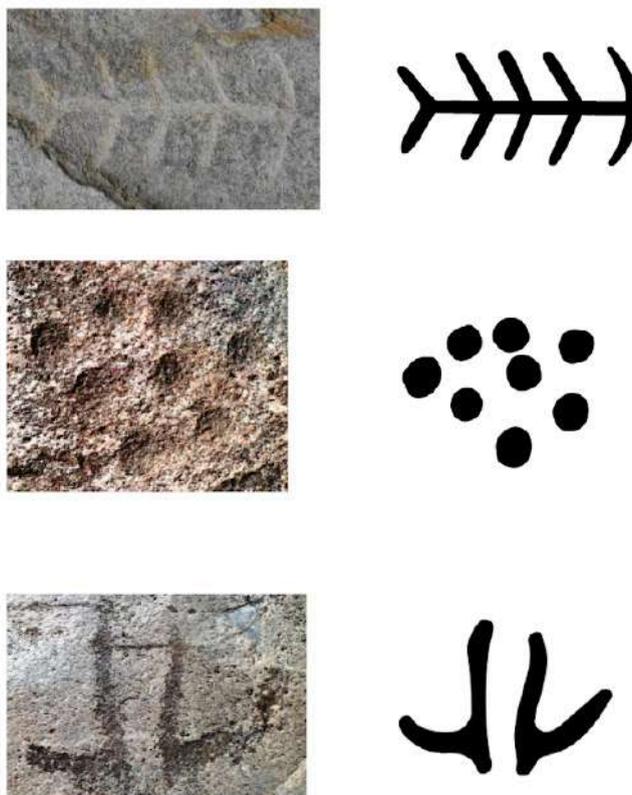
original, ao mesmo tempo em que fossem adaptados para aplicação no design de superfície.

Figura 25 - Figuras e sua reinterpretação



Fonte: Do autor

Figura 26 - Gravuras e sua reinterpretação



Fonte: Do autor

- ANALISANDO OS SUPORTES

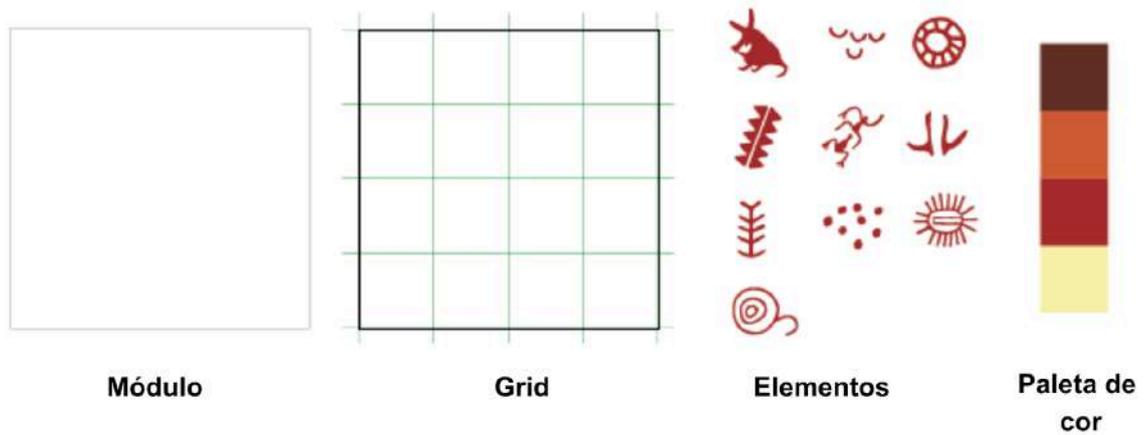
A presente estampa não será, neste momento, desenvolvida com foco em um produto final específico. Seu principal objetivo é preservar e reinterpretar as pinturas rupestres, valorizando seu significado cultural e histórico por meio de um trabalho visual que destaca suas características originais. Por se tratar de uma estampa de padronagem contínua, ela se adequa a qualquer produto. Entretanto, Feitosa (2019) recomenda realizar simulações digitais (*mockups*).

- MÓDULO, ENCAIXE, SISTEMA DE REPETIÇÃO

A escolha do módulo varia conforme o que se deseja transmitir com a estampa. Para este projeto, optou-se por um módulo grande quadrado de 64 x 64 cm em todas as quatro estampas, proporcionando maior liberdade na composição dos elementos. Na estampa A (Figura 27), foi adotado o sistema alinhado, devido ao uso de elementos em padrão xadrez. Já nas estampas B, C e D (Figura 28, 29 e

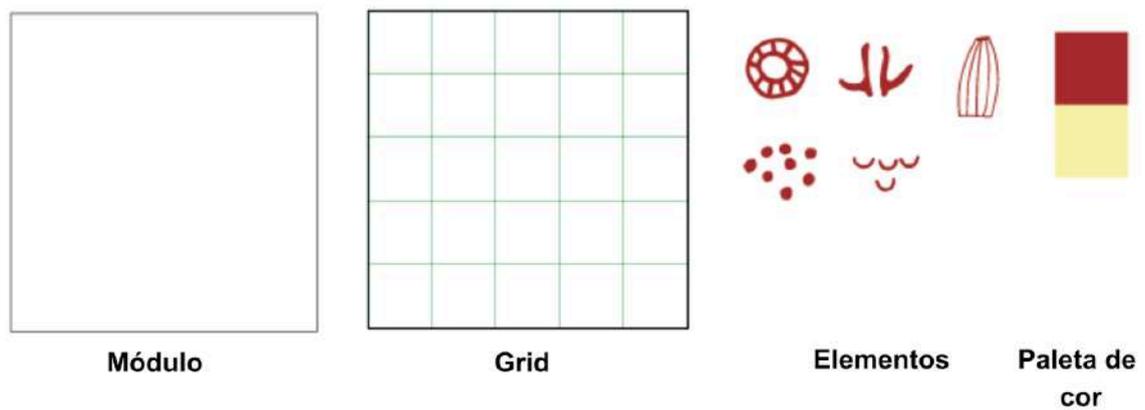
30), utilizou-se o sistema não alinhado, com os elementos dispostos de forma livre para criar ritmo e movimento, conforme recomendado por Feitosa (2019).

Figura 27 - Estampa A



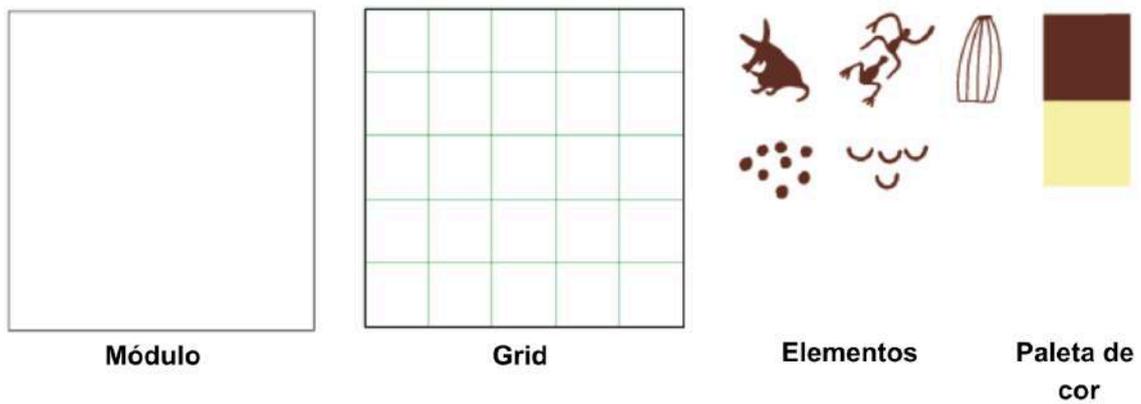
Fonte: Do autor

Figura 28 - Estampa B



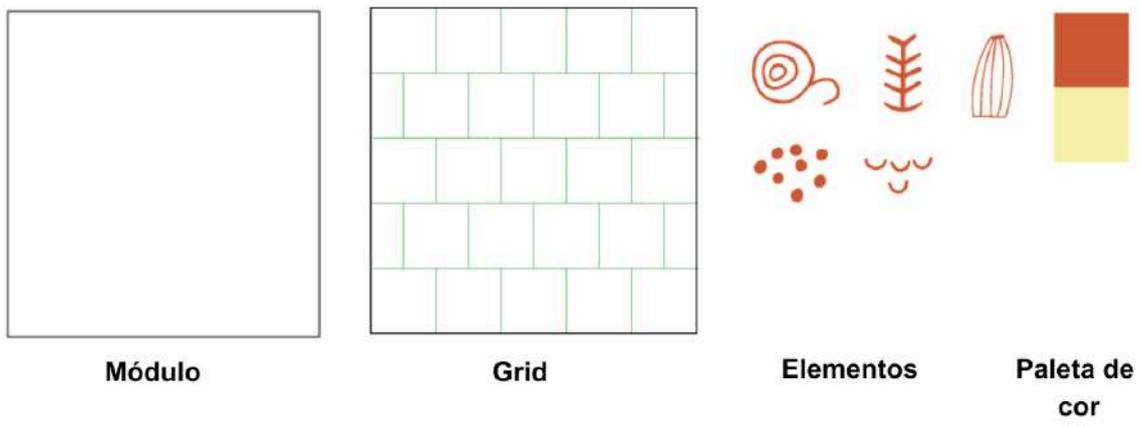
Fonte: Do autor

Figura 29 - Estampa C



Fonte: Do autor

Figura 30 - Estampa D



Fonte: Do autor

- Elementos compositivos

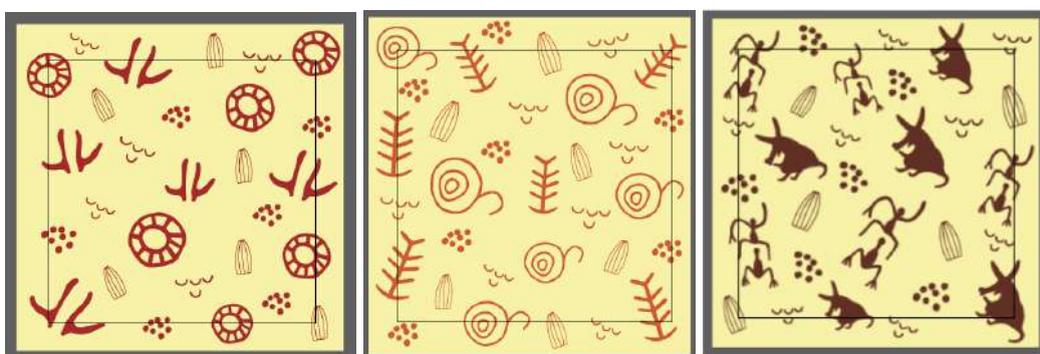
Nesta etapa, a escolha e aplicação dos elementos foram determinantes para o resultado final das estampas. Os elementos principais foram as figuras e gravuras rupestres, preservando sua essência original. Na estampa A, o elemento de preenchimento foi desenvolvido utilizando uma paleta de cor definida no *briefing*, criando uma base que realça a composição final. Os elementos de ritmo foram organizados em um padrão uniforme de tamanho para todas as figuras, promovendo equilíbrio e harmonia na estampa.

Nas estampas B, C e D, após testes de cor, o elemento de preenchimento foi ajustado para que os motivos e os elementos de ritmo se destacam. Isso foi possível porque o plano de fundo foi utilizado cor sutil que não compete pela atenção do observador, permitindo que os elementos principais se sobressaíam visualmente. A escolha dos elementos de destaque em cada estampa foi baseada no peso visual de cada figura. Elementos com traços mais marcantes foram selecionados estrategicamente para assumir um papel central, conferindo dinamismo e composição às estampas.

- **Diretrizes para Procedimentos Compositivos**

No processo criativo das estampas, foi realizada uma exploração e experimentação de ideias, testando diferentes combinações de elementos e variações de espaçamento. Durante os testes de direcionamento, considerou-se o impacto visual e funcional das disposições, optando-se pelo direcionamento aleatório nas estampas B, C e D (Figura 31). No entanto, percebeu-se que a distribuição e o peso das figuras não atingiram um equilíbrio satisfatório. Em contraste, a estampa A (Figura 32), por seguir um padrão xadrez com elementos dispostos em áreas pré-definidas e direção unidirecional, demonstrou maior harmonia, evitando os problemas identificados nas demais.

Figura 31 - Teste dos elementos das estampas B, C e D.



Fonte: Do autor.

Figura 32 - Teste dos elementos da estampa A.

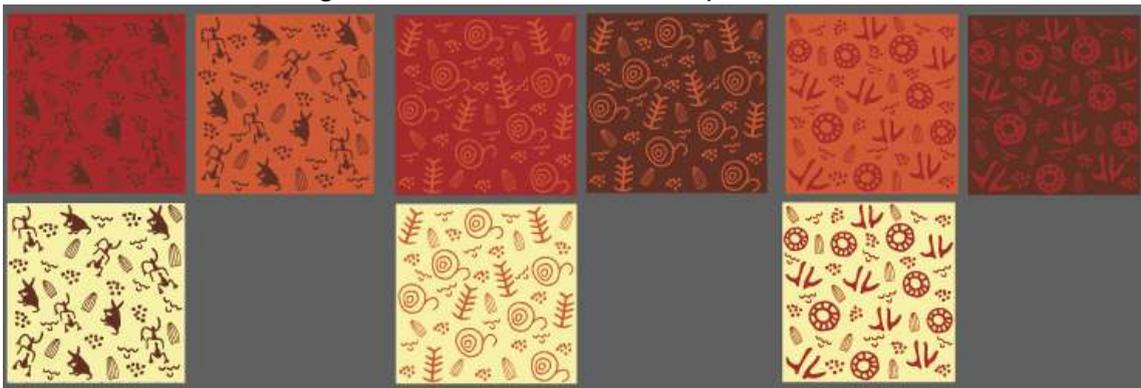


Fonte: Do autor.

- **Diretrizes para Correção de Erros**

Para a revisão das estampas, foram feitas as correções previamente apontadas, além de testes de cor, equilíbrio visual e harmonia cromática (Figura 33). A simulação foi realizada digitalmente no *software Illustrator*, permitindo verificar o encaixe dos elementos.

Figura 33 - Testes das estampas B,C,D.



Fonte: Do autor.

Após realizar as correções mencionadas, foram selecionadas as estampas finais com base no equilíbrio e no peso visual de cada elemento. Nas estampas B, C e D, a escolha dos elementos de ritmo foi essencial para proporcionar movimento e ritmo às composições. Além disso, um dos testes realizados nas estampas A e B foi o de encaixe (Figura 34), conforme orientado por Feitosa (2019).

Figura 34 - Teste de encaixe A e B.



Fonte: Do autor.

Após os testes realizados com o padrão A, foi identificado que duas áreas com cores iguais se encontravam, comprometendo a fluidez visual. Esse problema foi solucionado ajustando o *grid* no *software* utilizado. No caso da estampa B, os elementos de ritmo estavam posicionados muito próximos, resultando em um padrão desarmônico. Para corrigir essa questão, os elementos foram reposicionados, garantindo maior equilíbrio na composição. A simulação física (Figura 35) e digital *mockup* (Figura 36) tiveram bons resultados, sem erros comuns.

Figura 35 - Teste por sublimação.



Fonte: Do autor.

Figura 36 - Teste em *mockup*.



Fonte: Do autor.

Com a conclusão das diretrizes, o resultado esperado é a obtenção das estampas finalizadas. Embora elas não tenham sido desenvolvidas com um produto específico em mente, a aplicação em mockups torna-se essencial para demonstrar tanto a finalização quanto a potencial utilidade das estampas

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, são apresentados os resultados obtidos a partir da aplicação prática da metodologia descrita na Metodologia de Projeto. O objetivo é detalhar como os conceitos teóricos e técnicos foram implementados no desenvolvimento das estampas, abrangendo desde a fase inicial de geração de ideias até a prototipagem e avaliação final. Cada etapa foi descrita com clareza, evidenciando as atividades realizadas, as ferramentas empregadas e as decisões tomadas ao longo do processo. Essa abordagem permitiu destacar o raciocínio que fundamenta as escolhas de design, as estratégias adotadas para superar desafios e a eficácia das soluções desenvolvidas. Assim, busca-se demonstrar a integração entre teoria e prática, evidenciando o alinhamento entre os princípios estudados e sua aplicação no contexto do projeto. A simulação das estampas estão a seguir (Figura 37, 38, 39, 40 e 41).

Figura 37 - Mockup copo estampa B, C e D



Fonte: Do autor.

Figura 38 - Mockup caixa estampa A



Fonte: Do autor.

Figura 39 - Mockup vestido estampas A e D.



Fonte: Do autor.

Figura 40 - Mockup em bolsa estampa A.



Fonte: Do autor

Figura 41 - Mockup em camisa estampa A.



Fonte: Do autor.

Figura 42 - Mockup chapéu estampa B.



Fonte: Do autor.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso apresentou o processo de criação de estampas baseadas nas pinturas e gravuras rupestres da Pedra da Letra, localizada em Remígio, Paraíba. Utilizando a metodologia de Adele Feitosa (2019), foi possível reinterpretar elementos culturais e históricos, transformando-os em padrões de design que equilibram tradição e inovação.

Entre as principais contribuições para a área do Design Gráfico, destaca-se a valorização do patrimônio cultural como fonte criativa para projetos contemporâneos, promovendo a preservação e a divulgação da arte rupestre por meio de aplicações práticas. A realização de entrevistas com guias locais e análises in loco possibilitou uma compreensão mais profunda do contexto cultural, agregando autenticidade ao projeto.

O desenvolvimento enfrentou desafios, como a adaptação das formas rupestres para o design vetorial sem comprometer suas características originais e a harmonização dos elementos compositivos nos padrões criados. Essas dificuldades foram superadas por meio de ajustes técnicos, testes de cor e refinamento das padronagens.

Para trabalhos futuros, sugere-se a ampliação da aplicação das estampas em produtos como moda e decoração, bem como a exploração de outras técnicas de estamperia para diversificar possibilidades de uso. Além disso, propõe-se a expansão do projeto para a reinterpretação de outras pinturas e gravuras rupestres em sítios próximos à Pedra da Letra.

Conclui-se, portanto, que este projeto representa uma contribuição significativa para a valorização do patrimônio histórico por meio do design, evidenciando a importância de integrar cultura e criatividade em iniciativas de impacto social e estético.

Preservar a nossa história é plantar raízes para o futuro!

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, C. Gruta de Lascaux. [s.d.]. Disponível em: <https://www.fundacaoastrojildo.org.br/tag/gruta-de-lascaux/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

ALMEIDA, RT. A arte rupestre nos Cariris Velhos. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 1979. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/31668>.

BRASIL. Ministério da ciência, tecnologia e inovações. Relevância do patrimônio cultural e da memória, Brasília- DF, 08 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/cnpq-em-acao/a-relevancia-do-patrimonio-cultural-e-da-memoria>. Acesso em: 20 de outubro de 2024.

CASTELLAN, PD. et al. Preservando a arte do Passado: preservação das pinturas rupestres do sítio arqueológico furnas do estrago segundo as leis patrimoniais, UNICAP, IV COLÓQUIO DE HISTÓRIA, 2010.

FEITOSA, AP. Composição visual no design de superfície: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais. Dissertação (Mestrado em Design da Informação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2019.

FEITOSA, G; BD. *Pedra com mais de 100 figuras rupestres atrai turistas e pesquisadores para cidade do interior do Ceará*. G1 CE, 24 nov. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/cariri/noticia/2024/11/24/pedra-com-mais-de-100-figuras-rupestres-atrai-turistas-e-pesquisadores-para-cidade-do-interior-do-ceara.ghtml>. Acesso em: 21 nov. 2024.

FETTERMANN, BF. O design de superfície como mediador da relação sujeito-objeto. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, Brasília, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/9584/1/21309388.pdf>. Acesso em: 27 de nov. 2024.

FILHO, JS. et al. Análise da geodiversidade regional da pedra da letra: contribuições das geociências na preservação do patrimônio histórico-cultural paraibano. Anais III JOIN / Edição Brasil... Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/49503>>. Acesso em: 19 de outubro de 2024.

GABRIELLE, M. O segredo da sublimação. Disponível em: <https://osegredo.com.br/sublimacao/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

GIL, AC, 1946- Como elaborar projetos de pesquisa- 4. ed- São Paulo: Atlas, 2002.

JOSELSON, SS. et al.. Estudo das pinturas rupestres no município de Algodão de Jandaíra – pb: educação e preservação do patrimônio histórico e cultural da humanidade. Anais V CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2018.

Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/47348>>. Acesso em: 21 de outubro de 2024.

JUSTAMAND, ML. As pinturas rupestres do Brasil: Memória e identidade ancestral. Portal de periódicos, 2014. Disponível em: [https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare\\_grupep/article/view/2388/1699](https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare_grupep/article/view/2388/1699). Acesso em: 21 de outubro de 2024.

HIGA, CC. "Arte rupestre"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/a-arte-rupestre.htm>. Acesso em 21 de outubro de 2024.

IBGE. Remígio (PB) - Panorama. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/remigio/panorama>. Acesso em: 19 nov. 2024.

MARTINS, S. Arte rupestre em Altamira, Espanha. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/arte-rupestre-em-altamira-espanha/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

MIRANDA, MC. SABRA- SOCIEDADE ARTÍSTICA BRASILEIRA. A IMPORTÂNCIA DE PRESERVAR O PATRIMÔNIO CULTURAL, 24 de Novembro de 2021. Disponível em: <https://www.sabra.org.br/site/patrimonio-preservado/>. Acesso em: 20 de outubro de 2024.

RODRIGUES, A. Mauriti e Milagres mantêm importante riqueza arqueológica. Diário do Nordeste, 13 dez. 2020. Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/regiao/mauriti-e-milagres-mantem-importante-riqueza-arqueologica-1.3021928>. Acesso em: [data de acesso].

SILVA, ML. A arte rupestre na Pedra da Letra em Mauriti-CE: do patrimônio arqueológico à inspiração para o crochê. Revista Temática, v. 19, n. 38, p. 125-140, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/72606/40806>. Acesso em: 17 nov. 2024.

TAVARES, NM. Remígio: pioneiro em produção orgânica. Espaço ecológico, o meio ambiente mais perto de você, 2022. Disponível em: <https://espacoecologico.com.br/remigio-pioneiro-em-producao-organica/>. Acesso em: 19 de outubro de 2024.

VIATOLENTINO (2025). Disponível em: <https://www.viatolentino.com.br/blog/tipos-de-estampas-guia-completo>. Acesso em: 5 jan. 2025.

YAMANE, LA. Estamparia têxtil. 2008. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

## Apêndice

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO RESOLUÇÃO Nº 466, DE 12 DE DEZEMBRO DE 2012

Título: Pedra da letra: Das pinturas rupestres ao design de estampas.

Pesquisador: Renan Felix Da Costa

O presente projeto de pesquisa tem como objetivo principal dar visibilidade ao local estudado, utilizando a estampania como meio de divulgar imagens que representem a Pedra da Letra. Não há quaisquer riscos ou benefícios diretos relacionados à participação na pesquisa.

A coleta de dados será realizada por meio de um formulário no Google Forms, composto por perguntas específicas sobre o local pesquisado e um espaço aberto para que os participantes possam incluir informações adicionais ou expressar suas opiniões livremente.

Durante todo o processo, os participantes terão à disposição o pesquisador responsável para esclarecer qualquer dúvida antes, durante ou após a realização da pesquisa. Além disso, é garantido aos participantes o direito de desistirem da pesquisa a qualquer momento, sem sofrerem penalidades, prejuízos ou represálias de qualquer tipo.

As informações fornecidas serão tratadas com total sigilo, sendo acessadas exclusivamente pelo pesquisador responsável. Se necessário, os dados poderão ser utilizados de forma anônima, de modo a preservar a identidade dos participantes.

A participação não acarretará custos aos voluntários, eliminando a necessidade de reembolso. Por fim, ao término da participação, cada voluntário receberá uma cópia do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** RENAN FELIX DA COSTA  
Data: 12/12/2024 10:41:11-0300  
Verifique em <https://validar.rn.gov.br>

Rubrica do Participante Pesquisa | Rubrica do Pesquisador Principal

Eu, João Soares da Silva RG 2571001, fui devidamente esclarecido em relação ao projeto de pesquisa " Pedra da letra: Das pinturas rupestres ao design de estampas." e concordo em participar

Algodão de Jandira 20 de Dezembro de 2024

Assinatura do Participante  
ou responsável legal

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** RENAN FELIX DA COSTA  
Data: 12/12/2024 10:40:11-0300  
Verifique em <https://validar.rn.gov.br>

Assinatura e Carimbo do Pesquisador Principal  
RG // CR // Fone Institucional // E-mail

### Figura 43 - Pergunta 01

Descreva a Trilha da Pedra da Letra para quem nunca esteve lá?

1 resposta

Essa trilha tem início nas margens da rodovia Pb 127 seguindo o curso do Rio curimataú na direção sul. Em uma caminhada de aproximadamente 01 hora serpenteamos o rio vislumbrando a paisagem típica da caatinga, é surreal a fauna e a flora dessa região. Rio acima contemplamos diversos afloramentos rochosos que surgem no seu meio e nas suas margens. Vários são os espaços Instagramáveis, verdadeiras obras de arte esculpidas pela força das águas e do vento.

Na pedra da letra encontramos pinturas rupestres nos tons vermelhos e amarelo, como também as Itacoatiaras.

Fonte: Do Autor.

### Figura 44 - Pergunta 02

Na sua opinião as pessoas acham interessante o local para a região?

1 resposta

Sim, porém ainda precisa de uma infra estrutura adequada pra receber melhor o turista pra que possa ter uma experiência mais gratificante, uma estrutura para que ele possa explorar melhor e ver se perto as marcas deixada por nossos ancestrais.

Fonte: Do Autor.

### Figura 45 - Pergunta 03

Sendo a Pedra da Letra um Patrimônio Histórico Cultural percebe-se a falta de preservação do local?

1 resposta

Sim. Apesar de ser bem preservada devido a distância da população, é possível perceber a presença de pichações.

Fonte: Do Autor.

## Figura 46 - Pergunta 04

Este espaço é destinado para que você compartilhe mais informações sobre a Pedra da Letra. Fique à vontade para relatar suas histórias ou contos relacionados ao local.

1 resposta

A Pedra da Letra é um afloramento rochoso situado às margens do rio Curimataú no município de Remigio - PB. Distante aproximadamente 3 km da Pb 127. O local é repleto de gravuras rupestres, registros petroglifos dos povos originários, em especial os gigantes tarairius uma etnia nomade e de estatura elevada que percorriam essa região. É notável a presença de desenhos zoomorfos e antropomorfos nessa pedra (pinturas de animais e pessoas), como também desenhos abstratos e figuras geométricas em tons amarelos e avermelhados. As itacoatiaras também são notadas na Pedra da Letra.

A pedra da Letra tem tudo para ser explorado de forma sustentável, porém ainda falta investimento e uma infraestrutura adequada. Acredito que no futuro bem próximo será um Ambiente de muita visitação, pois é um lugar ideal para os amantes de história, arqueologia e da contemplação.

Fonte: Do Autor.

## Figura 47 - Pergunta 05 e 06

Você também faz a expedição guiada para outros locais próximos da Pedra da Letra? (Cite os nomes)

1 resposta

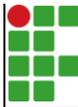
Faço pra pedra furada e pedra do caboclo em Algodão de Jandaíra PB.

Caso a resposta anterior for sim, você percebe uma procura maior para esses outros lugares ou não? Se sim, o que acha que diferencia para a trilha da Pedra da Letra?

1 resposta

A procura é maior pra pedra furada e pedra do caboclo por ter um acesso melhor. Os transportes chegam muito perto desses locais.

Fonte: Do Autor.

	<b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA</b>
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

## Documento Digitalizado Restrito

### TCC com a ficha catalográfica

<b>Assunto:</b>	TCC com a ficha catalográfica
<b>Assinado por:</b>	Renan Felix
<b>Tipo do Documento:</b>	Anexo
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Restrito
<b>Hipótese Legal:</b>	Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
<b>Tipo da Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Renan Felix da Costa, DISCENTE (202127010042) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 24/04/2025 17:01:47.

Este documento foi armazenado no SUAP em 24/04/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1470126

Código de Autenticação: 4c26029a99

