



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

JOSÉ LEANDRO BARBOSA VASCONCELOS DA SILVA

MURAL ENCRUZILHADA:

A utilização de ferramentas gráficas no processo criativo de um mural de graffiti

Caruaru
2023

JOSÉ LEANDRO BARBOSA VASCONCELOS DA SILVA

MURAL ENCRUZILHADA:

A utilização de ferramentas gráficas no processo criativo de um mural de graffiti

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Orientador (a): Prof^a Dr^a Camila Brito de Vasconcelos

Caruaru

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, José Leandro Barbosa Vasconcelos da.

Mural encruzilhada: A utilização de ferramentas gráficas no processo
criativo de um mural de graffiti / José Leandro Barbosa Vasconcelos da Silva. -
Caruaru, 2023.

56 : il.

Orientador(a): Camila Brito de Vasconcelos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, DesignDesign - Bacharelado,
2023.

1. Graffiti. 2. Mural. 3. Stencil. 4. Design. 5. Mercado da Encruzilhada. I.
Vasconcelos, Camila Brito de . (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

JOSÉ LEANDRO BARBOSA VASCONCELOS DA SILVA

MURAL ENCRUZILHADA:

A utilização de ferramentas gráficas no processo criativo de um mural de graffiti

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 03/05/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Camila Brito de Vasconcelos (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Daniela Nery Bracchi (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho a toda minha família, de sangue e de vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a toda minha família, que sempre me apoiaram, incentivaram e se dedicaram tornando possível o meu acesso à universidade. A minha mãe, meu pai, minha avó, meu avô, minha irmã e meus primos. Responsáveis pela construção do meu caráter e por serem exemplos de que batalhando se conquista.

A minha amiga Nathália, que sempre me incentivou, ajudou e não me deixou desistir dos meus sonhos. A família que a vida me deu, Dona Graça, Seu Vieira e Susane, por estarem sempre me apoiando e incentivando nessa trajetória.

Aos meus amigos, que sem eles este projeto não seria possível, pois eu não teria descoberto a rua e a arte urbana.

A minha orientadora Camila Brito, por todo o carinho, paciência, empatia e dedicação neste processo, sem ela não seria possível chegar até aqui.

Aos participantes da banca examinadora, Daniela Bracchi e Eduardo Romero, por fazerem parte da minha formação acadêmica e estarem presentes nesta etapa tão importante em minha vida.

Por fim, gostaria de agradecer a todos que participaram da minha vida acadêmica nestes anos de graduação, professores e amigos que ganhei ao longo do trajeto.

RESUMO

O presente projeto consiste em apresentar o processo criativo de uma produção de um mural em Graffiti, utilizando ferramentas de design, com metodologia própria do artista desenvolvida ao longo de sua trajetória, sendo moldada pelas necessidades práticas do desenvolvimento do processo artístico e também influenciada pelo método de Lobach (2001). Foi utilizado como inspiração do mural o Mercado Público da Encruzilhada, localizado no bairro da Encruzilhada na cidade do Recife, a produção artística utiliza a arquitetura, produtos, cores e cotidiano como referências para a criação da obra.

O autor introduz o leitor sobre os temas abordando inicialmente o contexto histórico do graffiti, stencil e mercado. Onde trás a origem e contemporaneidade de cada elemento que compõe a estrutura do projeto.

Após o contexto histórico é apresentada a metodologia utilizada para realização do mural, onde o autor destrincha todas as etapas, desde a pesquisa do tema até a execução da pintura. Abordando detalhadamente cada ação necessária para a elaboração do projeto.

Palavras-chave: Graffiti; Mercado; Encruzilhada; Design; Recife;

ABSTRACT

This project consists of presenting the creative process of a Graffiti wall production using design tools and the artist's own methodology, which was developed throughout his career, shaped by practical needs of the development of the artistic process, and influenced by the Lobach's method (2001). The artistic work presented in this project was inspired by the everyday life, products, colors, and architecture of the public market of Encruzilhada, Recife.

In this project, the author introduces the reader to the theme in which he addresses the historical context of graffiti, stencils, and the market. These elements display the origin and contemporaneity of each component that makes up the structure of the work.

The methodology used to create the mural is presented after the historical section. In the methodology section the author reveals all the stages, from research to execution of the painting, addressing in detail each necessary action for the work preparation.

Keywords: Graffiti; Market; Encruzilhada; Design; Recife;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Pintura rupestre, Parque Nacional da Serra da Capivara	12
Figura 2 –	Taki 183	12
Figura 3 –	Vagão de metrô da cidade de <i>Nova York</i>	14
Figura 4 –	3ª Publicação de tirinhas “Cheech Wizard” e “Lizard”, Vaughn Bodē (1987).....	15
Figura 5 –	Registro do grafiteiros Dez e Due2 em ação, por Martha Cooper (1981)	16
Figura 6 –	Pichações de protesto em atos contra a ditadura militar no Brasil	17
Figura 7 –	Alex Vallauri	18
Figura 8 –	Revista <i>Graffiti</i>	19
Figura 9 –	Pinturas rupestres produzidas a partir do princípio da técnica do <i>stencil</i>	20
Figura 10 –	Aplicação de pintura utilizando stencil em um veículo de guerra	20
Figura 11 –	Largo da Encruzilhada (1910)	21
Figura 12 –	Mercado da Encruzilhada (2023)	22
Figura 13 –	Metodologia de Lobach	25
Figura 14 –	Metodologia do autor	26
Figura 15 –	Etapas e subetapas	27
Figura 16 –	Painel semântico	29
Figura 17 –	Painel de ícones arquitetônicos	30
Figura 18 –	Geração de ideias	32
Figura 19 –	Elementos visuais encontrados no mercado	32
Figura 20 –	Esboços	33
Figura 21 –	Grids e composições utilizando o Procreate	35

Figura 22 –	Paleta de cores geradas por elementos encontrados no mercado	36
Figura 23 –	Paleta de cores selecionadas	36
Figura 24 –	Alternativa 1	37
Figura 25 –	Alternativa 2	38
Figura 26 –	Alternativa 3	39
Figura 27 –	Arte final com sinalizações das referências utilizadas	40
Figura 28 –	Edição utilizando o programa Photoshop	41
Figura 29 –	Tela de ícones do programa Photo Scape	42
Figura 30 –	Ferramenta de divisão de imagem do programa Photo Scape	42
Figura 31 –	Tiras de folhas a4 formando a imagem a ser montada	43
Figura 32 –	Folhas a4 formando a imagem integral	44
Figura 33 –	Confecção do <i>Stencil</i>	45
Figura 34 –	Latas de spray.....	46
Figura 35 –	Bicos de Spray.....	47
Figura 36 –	Pintura de base.....	48
Figura 37 –	Preenchimento de cores.....	49
Figura 38 –	Aplicação do <i>stencil</i> na parede.....	50
Figura 39 –	Lapidando traços e contornos.....	51
Figura 40 –	Mural Encruzilhada	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	O QUE É <i>GRAFFITI</i>	11
1.2	<i>GRAFFITI</i> NO BRASIL	16
1.3	O QUE É <i>STENCIL</i>	19
1.4	MERCADO DA ENCRUZILHADA	21
1.5	PERGUNTA DA PESQUISA	23
1.6	OBJETIVO GERAL	23
1.7	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	23
1.8	JUSTIFICATIVA	23
2	METODOLOGIA	25
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL	29
3.1	PESQUISA	29
3.2	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	30
3.3	ESTUDO DE COLORAÇÃO	35
3.4	DEFINIÇÃO DE PROJETO GRÁFICO	37
3.5	PRODUÇÃO GRÁFICA	40
3.6	DEFINIÇÃO DE MATERIAL	45
3.7	EXECUÇÃO DA PINTURA	48
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
	REFERÊNCIAS	55

1 INTRODUÇÃO

O presente projeto consiste na produção de um mural em Graffiti, inspirado no Mercado Público da Encruzilhada, localizado em Recife - PE. A inspiração desta produção artística dialoga com a arquitetura do próprio mercado, seu cotidiano e também elementos que compõem o visual interior, como por exemplo, os produtos que são comercializados, suas cores e características.

O mural foi realizado o mais próximo possível da localização do Mercado, para fortalecer a temática e manter uma ligação direta com o local. O processo criativo utiliza ferramentas de design como o Photoshop, Procreate e Photoscape, gerando um intercâmbio entre Artes Visuais e Design Gráfico, em diálogo com o Graffiti - que integra o movimento Hip Hop.

O desenvolvimento do projeto leva em consideração a experiência do autor enquanto artista. Que iniciou sua trajetória no Graffiti no ano de 2004, e que ao longo de sua carreira também atuou na produção cultural deste cenário artístico. A partir destes percursos, foi construída uma relação com o Graffiti e o Design, então, essa proposta surge numa busca de relacionar ambos os caminhos e realizar um projeto que absorva essas vertentes, utilizando ferramentas digitais e técnicas mistas de pintura, com stencil, mão livre, spray e tinta acrílica. Entendendo a importância de que este trabalho esteja disponível para futuros desdobramentos acadêmicos, ou não, como também para trabalhos artísticos, produções de Design no mercado, e para a Universidade.

1.1 O QUE É GRAFFITI

Através das informações encontradas no site do Itaú Cultural (2023), o *graffiti* está presente desde a pré-história considerando as pinturas rupestres (figura 1) espalhadas em vários locais do mundo, que serviram como registro do cotidiano dos homínídeos que habitavam as cavernas. O termo “*Graffiti*” foi originado a partir do “*Grafito*”, palavra denominada para registros de escritas romanas em paredes e rochas, que traziam cunhos políticos, filosóficos e poéticos.

Figura 1: Pintura Rupestre, Parque Nacional da Serra da Capivara



Fonte: Site El país (2019)

O *graffiti* com o contexto e estética que conhecemos atualmente, nasceu no final da década de 1960, na cidade de *Nova York (EUA)*. Onde um jovem grego criado na cidade de *Washington (EUA)* passou a assinar o nome “Taki 183” (figura 2) demarcando o território a partir de suas *tags* nas estações de metrô.

Figura 2: Taki 183



Fonte: Site Degraffiti (2022)

Conforme informação encontrada em IDE! (2020), as *tags* chamaram a atenção de um fotojornalista, que realizou o registro fotográfico em uma das estações no bairro do *Harlem* e publicou no jornal *The New York Times*, onde trabalhava. O que ocasionou em um impulsionamento das *tags*, fazendo com que a cultura se espalhasse pelas periferias da cidade e novos jovens aderissem ao movimento.

Nas periferias de *Nova York* as gangues tinham uma atuação muito forte, e logo a cultura das *tags* foi absorvida, fazendo com que fosse utilizada como demarcação de território através de “invasões” de áreas dominadas pelos rivais, onde os escritores assinavam como forma de confrontar e demonstração de força.

A partir deste movimento gerado entre as gangues, as *tags* foram impulsionadas ganhando bastante aderência e se tornando uma ferramenta de demarcação de território. Com o clima de rivalidade os escritores passaram a tornar a disputa física e territorial por uma disputa também estética, consequentemente fazendo com que as letras entrassem em um processo de evolução. Se tornando mais personalizadas, ganhando novos contornos, sombras dimensionais, brilhos e outros adereços. Com a evolução nasceram novos estilos, como o “*throw-up*” e o “*bomb*”, primeiras letras que continham preenchimento colorido, contornos, novos formatos e possibilidades.

Com a introdução do *graffiti* na cultura *Hip-Hop*, a preocupação dos escritores passou a ser o aprimoramento das técnicas de pintura ao invés das rixas de gangues. A harmonia e riqueza dos quatro elementos (*Dj, Break, Mc, Graffiti*) que compõem o movimento tornou uma fonte de inspiração autossustentável, tornando o movimento um estilo de vida e fazendo com que os *graffitis* tivessem influência direta de elementos visuais encontrados em sua vivência, facilmente encontrados em meio às letras e personagens pintados nas ruas e metrô.

Com essência rebelde muitos escritores sentiam a necessidade de demarcar toda a cidade ou máximo de locais que pudessem. A partir dessa disputa nasceu o termo “*All city*”, que era utilizado para definir escritores que alcançaram o feito de

espalhar seus *graffitis* em toda a cidade. As intervenções não se limitavam apenas às paredes, eram também pintados vagões de metrô (figura 3), fachadas e marquises.

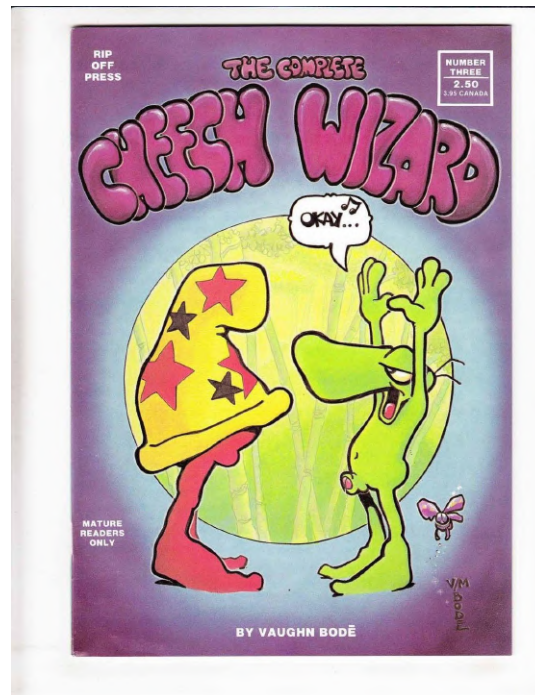
Figura 3: Registro de vagão de metrô da cidade de Nova York, por Martha Cooper (1981)



Fonte: *Blog Stripart* (2017)

A partir do crescimento do movimento e a busca por se tornar “all city”, a cidade passou a ser bastante pintada, fazendo com que as autoridades viessem a aumentar a repressão, tornando-se mais ferrenha. Na época se destacavam os escritores The King, He3, Seen, Lady Pink, entre outros. Os personagens eram bastante influenciados pelas ilustrações do Vaughn Bodé, ilustrador e cartoonista americano que criou o “Cheech Wizard” e o “Lizard” (figura 4), personagens que inspiraram e foram reproduzidos por diversos escritores até os dias atuais.

Figura 4: 3ª Publicação de tirinhas "Cheech Wizard" e "Lizard", Vaughn Bodé (1987)



Fonte: Site Amazon (2023)

Na década de 1980, o lançamento de filmes, documentários e livros foram grande importância para a propagação mundial do graffiti e cultura *Hip-Hop*. O livro “*Subway Art*” do Henry Chalfant e da fotógrafa Martha Cooper (figura 5) foi responsável por registros de ações cotidianas dos escritores das ruas de *Nova York*, tornando-se um clássico e valioso livro com fotos clássicas da cena. O filme “*Wild Style*”, do diretor Charlie Ahearn, retratando o *Hip-Hop* em sua essência, e o filme “*Style Wars*”, dirigido por Tony Silver e produzido por Henry Chalfant, que aborda o auge da guerra entre os grafiteiros e autoridades de *Nova York*. Estas foram as três principais mídias responsáveis por propagar a cultura na década de 80 (IDE!, 2020).

Figura 5: Registro do grafiteiros Dez e Due2 em ação, por Martha Cooper (1981)



Fonte: Site Art Plugged (2021)

1.2 GRAFFITI NO BRASIL

Nos anos de 1970, o *graffiti* surge no Brasil em meio a repressão da ditadura militar, em um contexto bastante caótico. Como forma de protesto, manifestantes saem às ruas para “pichar” frases como “Diretas já” e “Abaixo a ditadura” (figura 6). De acordo com IDE! (2020), o termo “pichação” nasce a partir destes atos, onde o piche de asfalto era utilizado para substituir a tinta.

Figura 6: Pichações de protesto em atos contra a ditadura militar no Brasil



Fonte: Site Brasamag (2022)

Segundo IDE! (2020), o primeiro “All city” surgiu na cidade de São Paulo, mesmo sem pretensão ou intuito, um senhor chamado “Tozinho” que era proprietário de um canil que reproduzia filhotes de cachorros de raça Fila, viu como forma de divulgação de seu canil escrever em paredes da cidade “Cão fila k26”. A atitude dele tomou uma grande proporção, o tornando conhecido como um dos maiores pichadores de São Paulo, na época.

O *graffiti*, em contexto de manifestação artística, surge no Brasil em 1978, através do artista plástico Alex Vallauri (figura 7), que realizou painéis na cidade de São Paulo, utilizando técnicas de *stencil*. O seu trabalho continha ícones figurativos que contestavam o comportamento de consumo da sociedade.

Figura 7: Alex Vallauri



Fonte: Site Estadão (2017)

No início da década de 1990, com a difusão do *Hip Hop* em São Paulo, os jovens começaram a pintar com o estilo *New York* de letras e personagens. Alguns artistas se destacaram naquela época, como Does, Graphis, Nina, Onesto e OsGêmeos. Dois artistas foram fundamentais na difusão do *graffiti* no Brasil, o Maumeks e Binho Ribeiro, que desenvolviam uma coluna na Revista "Rap Brasil" que falava sobre Graffiti. Tempos depois, a coluna se transformou em uma publicação solo, se tornando a revista "*Graffiti*" (figura 8), a qual foi responsável por servir de referência e estímulo para grafiteiros de todo o Brasil.

Figura 8: Revista Graffiti



Fonte: Google Imagens (2023)

1.3 O QUE É STENCIL

De acordo com informações encontradas no portal Conceito.de (2016), o *stencil* é uma técnica de pintura que utiliza moldes vazados (máscaras) para a reprodução de figuras. Confeccionados a partir de recortes de figuras que possam ser cortados em materiais como o acetato, papel, metal ou plástico.

Técnica que se originou na China por volta de 105 d.C, sendo desenvolvido a partir da criação do papel. Este é o marco do surgimento da técnica que é utilizada para reprodução de imagens a partir do recorte do papel e pigmentação na área vazada. Antes da criação do papel existiam técnicas semelhantes ao *stencil*, feitas a partir de elementos naturais como folhas, pedras ou até mesmo utilizando membros e pulverizando o pigmento sobre o elemento utilizado, formando uma reprodução “negativa” da imagem, onde a silhueta era formada a partir do bloqueio gerado. Muitos exemplos de meios de reprodução utilizando silhuetas são encontrados em pinturas rupestres, onde utilizavam as próprias mãos para reproduzir a pintura (figura 9).

A partir dos anos 600 a técnica evoluiu e passou a ser utilizada na customização de estampa de tecidos. O *stencil* se tornou reutilizável a partir do aperfeiçoamento dos Japoneses, onde passaram a utilizar suco de caqui para impermeabilizar as máscaras de recorte. Com a chegada da segunda guerra mundial, a técnica do stencil é bastante utilizada nas propagandas de guerra, impressões em aviões, tanques, veículos (figura 10) e uniformes.

Figura 9: Pinturas rupestres produzidas a partir do princípio da técnica do stencil



Fonte: *Site Grunge* (2016)

Figura 10: Aplicação de pintura utilizando stencil em um veículo de guerra



Fonte: *Site Rad industries* (2019)

Segundo o site Conceito.de (2016), o uso do *stencil* foi difundido e utilizado em vários âmbitos, sendo utilizado no Egito para customizar o interior das pirâmides, chegando na Europa, foi utilizado para decorar pisos e paredes de locais sagrados. Após a difusão na Ásia, África e Europa, o stencil chega às Américas. O uso da técnica para elaboração de obras de arte em telas ou no street art é denominado como *Stencil Art*.

1.4 MERCADO DA ENCRUZILHADA

Semira Adler Vainsencher (2003) afirma que o bairro da Encruzilhada nasce a partir do ponto de encontro de trens vindos de Recife, do bairro de Beberibe e de Olinda. O encontro aconteceu onde hoje se encontra o Largo da Encruzilhada, o local possuía um curral que servia para os trens descarregarem sua carga animal, que se concentrava entre bovinos e suínos. Os animais permaneciam para um período de engorda e posteriormente eram enviados para o matadouro de Peixinhos, utilizando a Estrada de Belém como trajeto. No ano de 1915, houve a substituição dos trens por bondes elétricos da *Pernambuco Tramways*.

Figura 11: Largo da Encruzilhada (1910)



Fonte: Site Bgdrecife (2021)

No ano de 1924 foi construído o Mercado da Encruzilhada, contendo 162 repartições. Em 1951, o Mercado passa por uma reforma, juntamente com obras de urbanização do Largo da Encruzilhada, que se encontra ao redor do mercado. Nesta reforma o Mercado passa a contar com salas de administração, localizadas no piso

superior. O Mercado (figura 12) é responsável por movimentar a cena do comércio local desde sua criação até os dias de hoje, disponibilizando vários produtos como frutas, pescas, aves, carne vermelha, dentre outros. Além de proporcionar vivências a partir de seus restaurantes e bares, que viabilizam encontros e movimentação em seu interior. (VAINSENER, 2003).

Figura 12: Mercado da Encruzilhada (2023)



Fonte: O autor (2022)

Segundo Lúcia Gaspar (2006), o mercado da encruzilhada teve sua construção iniciada no ano de 1924, onde foi inaugurado pelo governador de Pernambuco Sérgio Loreto, a obra foi finalizada em outubro do mesmo ano.

Inicialmente o mercado era de porte pequeno e com condições higiênicas precárias. Levando em consideração as melhorias necessárias, o mercado passou por uma nova reforma, sendo inaugurado um novo edifício em 9 de dezembro de 1950, pelo governador do Estado Alexandre José Barbosa Lima Sobrinho.

A inauguração teve a presença ilustre de autoridades, técnicos e engenheiros de diversas partes do país, que estiveram presentes em Recife por conta da Semana do Engenheiro realizada na cidade. O motivo da presença de figuras

importantes se dava por um motivo especial, no país, o gênero da obra arquitetônica do mercado era considerada como modelo na época.

No ano de 1998 o mercado passou por sua última reforma, onde foram recuperadas as calçadas, jardins e o prédio. Sua estrutura conta com boxes que comercializam artigos de armarinho, ração animal, frutas, verduras, cereais, artesanato, carnes, aves, peixes, entre outros. Um ponto forte do mercado são suas 10 peixarias, que semanalmente vendem mais de quatro toneladas de peixes e 230 quilos de crustáceos.

Mesmo passando por reformas, as características arquitetônicas originais foram mantidas, mantendo sua estética da década de 1950.

1.5 PERGUNTA DA PESQUISA

Como elaborar um mural de graffiti evidenciando a identidade do mercado da encruzilhada e sua importância para a cidade?

1.6 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um mural de graffiti inspirado no mercado da encruzilhada, utilizando ferramentas de design em sua produção.

1.7 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Demonstrar o processo criativo do projeto;
- Valorizar o Mercado da Encruzilhada através do mural em graffiti;
- Apresentar ferramentas de design utilizadas para a elaboração do mural;

1.8 JUSTIFICATIVA

Este projeto busca contribuir com o estreitamento da relação da produção artística e o meio acadêmico, enaltecendo um local de grande importância histórica e de movimentação do bairro que o autor reside atualmente, o Mercado Municipal da Encruzilhada. A relevância social deste projeto está ligada a ressignificação do local que receberá o mural, trazendo outro sentido para a parede, sendo objeto de reflexão e gerando novas formas de interação com o local. Fazendo com que a

relação da comunidade/transeuntes se modifique a partir do novo significado que a pintura estabelece.

Traz consigo também uma contribuição importante em mostrar que a produção artística pode estar relacionada diretamente com o design, buscando inspirar outros estudantes a desenvolverem seus trabalhos, contribuindo dentro do campo acadêmico. Somando a potência cultural do Graffiti ao Mercado da Encruzilhada, que fomenta encontros a partir de serviços fornecidos à população, e perpetua a cultura dos mercados municipais da cidade.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para criação deste projeto foi elaborada pelo próprio autor através de suas experiências artísticas, sendo desenvolvida e aperfeiçoada a partir da sua relação com o Design Gráfico, onde carrega influências da metodologia de Bernd Lobach (2001), implementando e adaptando os conceitos das fases de preparação, geração, avaliação e realização ao seu processo criativo (figura 13).

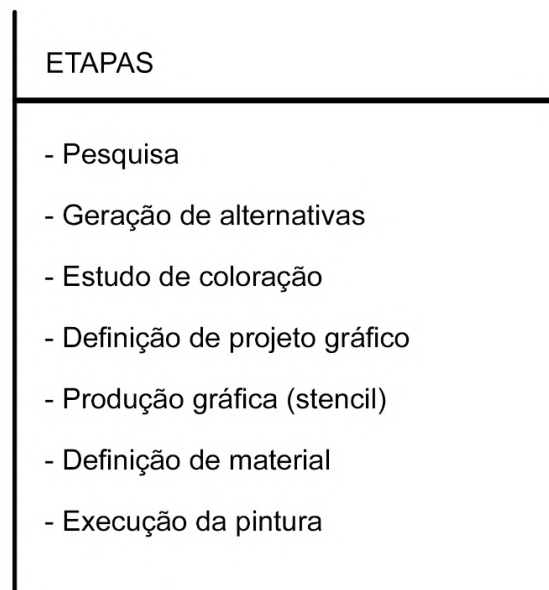
Figura 13: Metodologia de Lobach

FASES	PROCESSO DE SOLUÇÃO
Fase 1 - Preparação	Análise de problema
Fase 2 - Geração	Alternativas do problema
Fase 3 - Avaliação	Avaliação de alternativas do problema
Fase 4 - Realização	Realização da solução do problema

Fonte: O autor (2023)

Diferentemente do método criado por LOBACH (2001) que se divide em fases, o autor segue uma metodologia linear (figura 14), a partir de etapas definidas e adequadas a proposta e problemática que o projeto impõe. Neste contexto, para a criação e execução do mural, foi definida a seguinte metodologia:

Figura 14: Metodologia do autor



Fonte: O autor (2023)

Para cada etapa existem sub etapas que direcionam o processo criativo do projeto. Elas são definidas e utilizadas de acordo com a necessidade da proposta, podendo sofrer alterações ou até mesmo serem excluídas do processo.

Figura 15: Etapas e Subetapas

ETAPAS	SUBETAPAS
PESQUISA	- Pesquisa e análise do projeto - Painél semântico
GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	- Identificação de representações gráficas - Geração de ideias - Identificação da relevância dos elementos - Criação de possibilidades - Geração de grids e composições - Diagramação de elementos
ESTUDO DE COLORAÇÃO	- Estudo de cores a partir do painél semântico - Definição da paleta
DEFINIÇÃO DE PROJETO GRÁFICO	- Escolha da melhor alternativa - Construção de layout

PRODUÇÃO GRÁFICA (STENCIL)	- Pesquisa de imagem - Edição de imagem (photoshop) - Diagramação (Photoscape) - Impressão - Montagem - Recorte
DEFINIÇÃO DE MATERIAL	- Definição de cores (látex e spray) - Rolo de pintura - Trincha - Bicos (spray)
EXECUÇÃO DA PINTURA	- Pintura de background (cor de base) - Esboço - Aplicação do stencil - Arte final - Registro (Foto / vídeo)

Fonte: O autor (2023)

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.1 PESQUISA

- Pesquisa e análise do projeto

Nesta etapa inicial o autor realiza uma pesquisa sobre o tema proposto, o Mercado da Encruzilhada, com fim de realizar um levantamento de informações e identificar pontos relevantes que possam ser utilizados na construção do conceito do projeto. A pesquisa é baseada em sua história e também na contemporaneidade, buscando entender o contexto em que o Mercado nasceu e atualmente está inserido.

- Painél semântico

É criado um painel semântico (figura 16) elaborado a partir de fotografias do Mercado da Encruzilhada, registros de sua arquitetura, cotidiano e produtos encontrados em seu interior, com finalidade de identificar elementos gráficos representativos e as cores que compõem o ambiente. Este painel contribuirá com a construção de referências imagéticas e de paleta de cores a serem utilizadas no projeto.

Figura 16: Painel Semântico



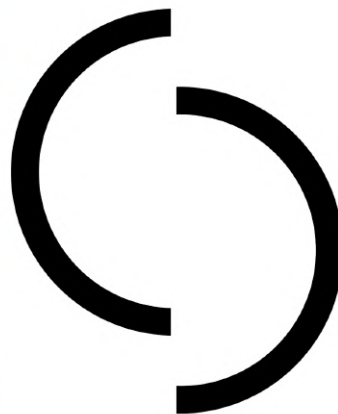
Fonte: O autor (2022)

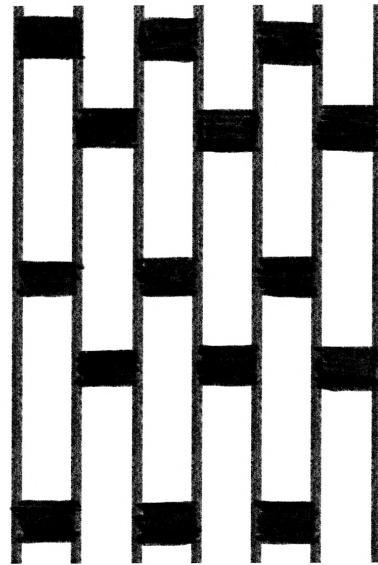
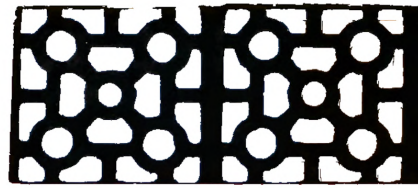
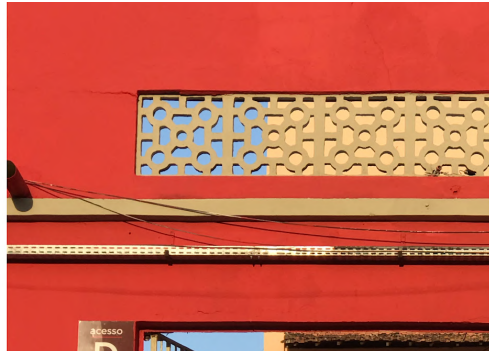
3.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

- Identificação de representações gráficas

A partir do painel semântico, o autor parte para identificação de possíveis representações imagéticas que foram registradas e que seriam interessantes para o projeto, realizando uma seleção dentre todas as alternativas coletadas. Após selecionar as representações as imagens são finalizadas digitalmente, definindo suas formas a partir da utilização do programa Procreate. As imagens podem ser utilizadas de forma literal ou como inspiração para criação de novas composições. Na coleta de referências foram levantadas representações arquitetônicas como bancos de cimento encontrados na área externa, luminárias, portão de entrada principal, cobogós, assim como produtos tradicionais no mercado, como frutas, objetos de armarinho e peixaria.

Figura 17: Painel de ícones arquitetônicos



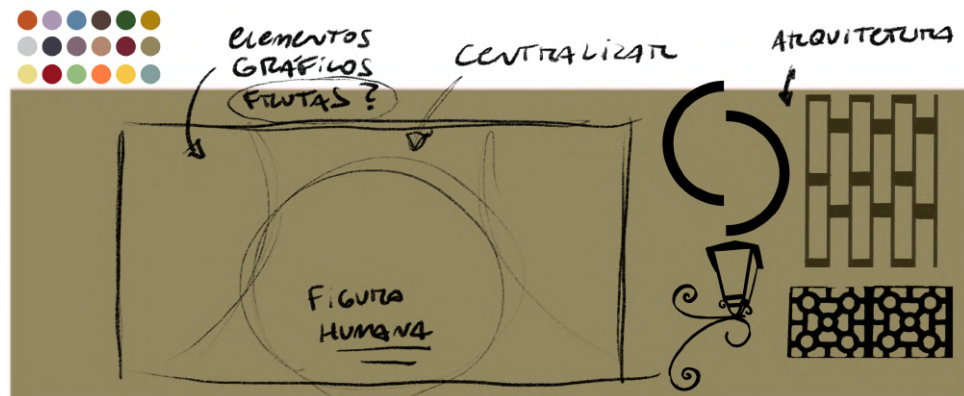


Fonte: O autor (2022)

- Geração de ideias

Nesta fase foi realizada uma geração de ideias de maneira ampla a partir da coleta de informações na etapa anterior. O artista busca criar o máximo de alternativas possíveis, de forma livre, podendo ter como ferramenta símbolos imagéticos, abstratos ou anotações feitas a partir do conteúdo identificado. Quaisquer ideias são levadas em consideração, pois podem levar posteriormente a um aprofundamento e consequentemente uma alternativa válida.

Figura 18: Geração de ideias

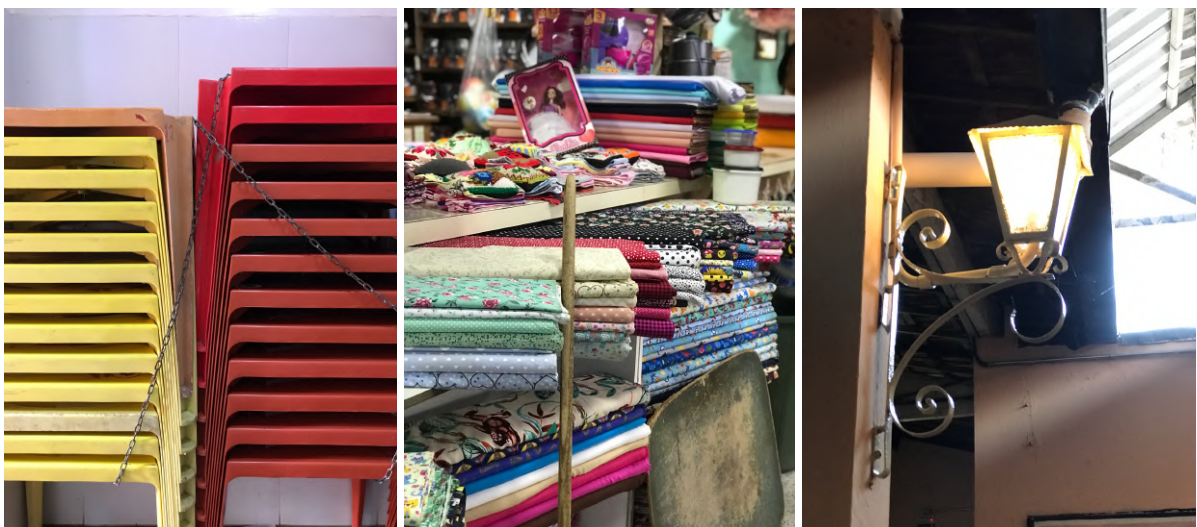


Fonte: O autor (2022)

- Identificação da relevância dos elementos

Após a identificação de elementos gráficos, é possível classificar a relevância e representatividade estética que cada peça traz consigo, a partir de sua clareza imagética, analisando se a referência extraída do mercado gera uma associação direta ao local. Para facilitar este processo, para criar um parâmetro de relevância é levado em consideração o contexto e a visibilidade que o elemento tem no ambiente. Logo foram identificados elementos arquitetônicos que geram identidade ao local, assim como objetos e produtos que fazem parte da vida cotidiana do mercado e seus transeuntes, como mesas, tecidos e frutas.

Figura 19: Elementos visuais encontrados no mercado

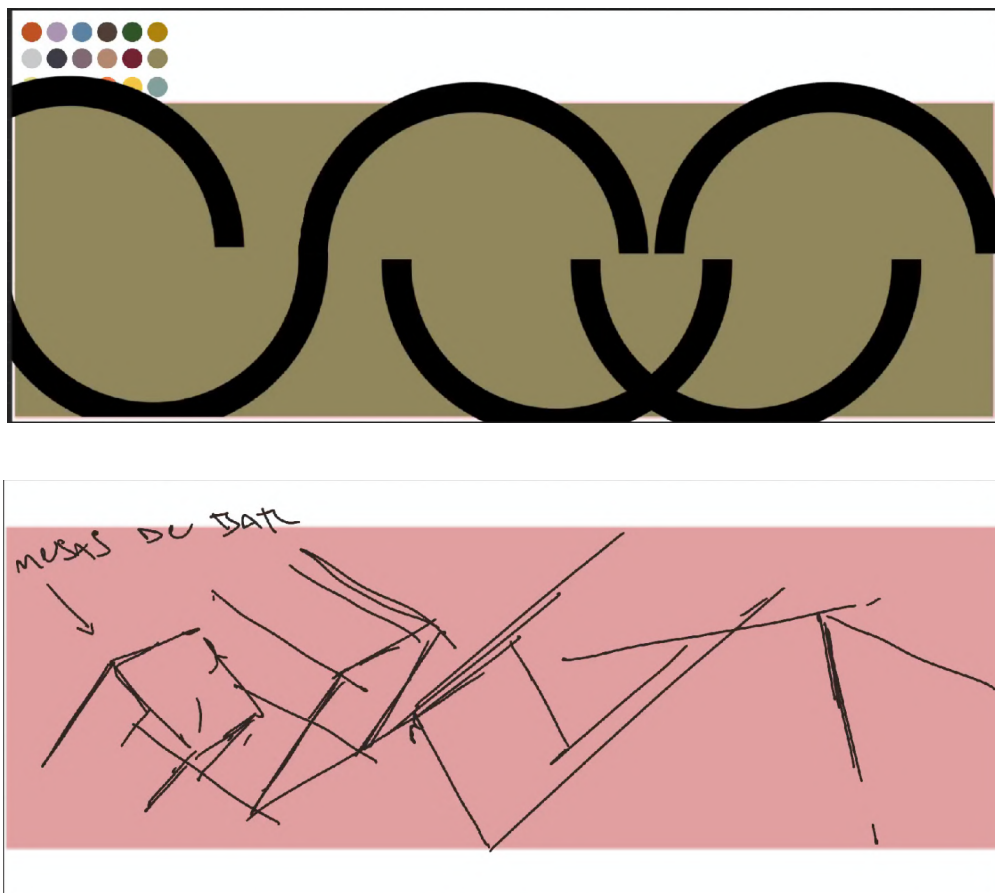


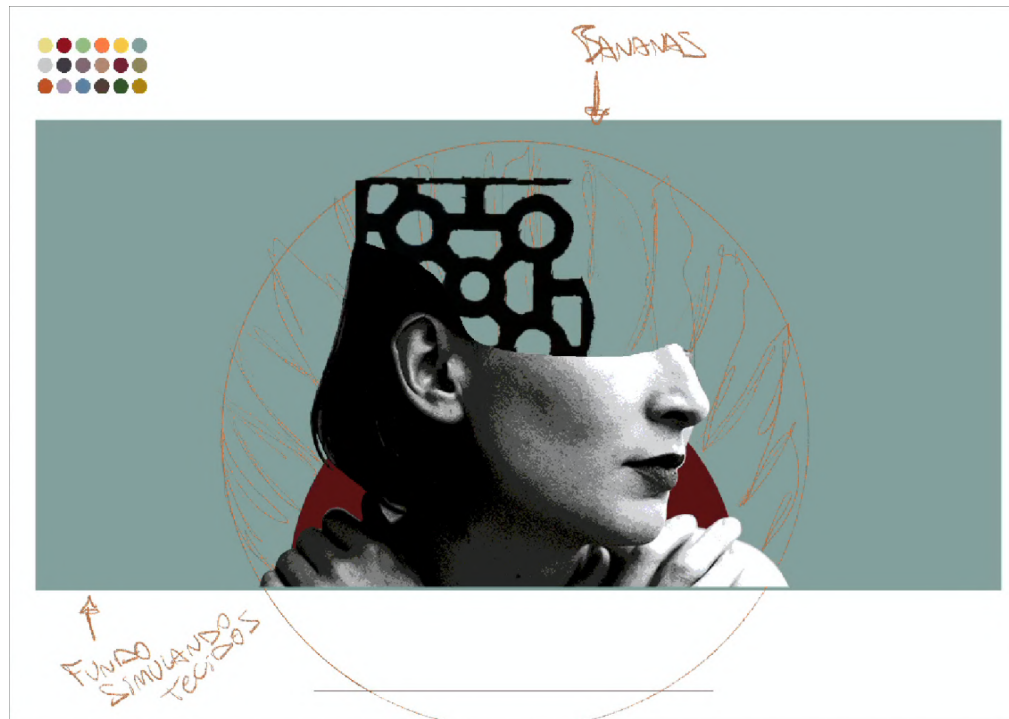
Fonte: O autor (2022)

- Criação de possibilidades

Com os elementos gráficos listados e selecionados, a partir de seu grau de representatividade, o autor inicia a fase de criação de possibilidades, gerando alternativas gráficas em formato de esboço. Elaborando de maneira rápida soluções, composições e estudando as possibilidades que a diagramação da superfície oferece.

Figura 20: Esboços



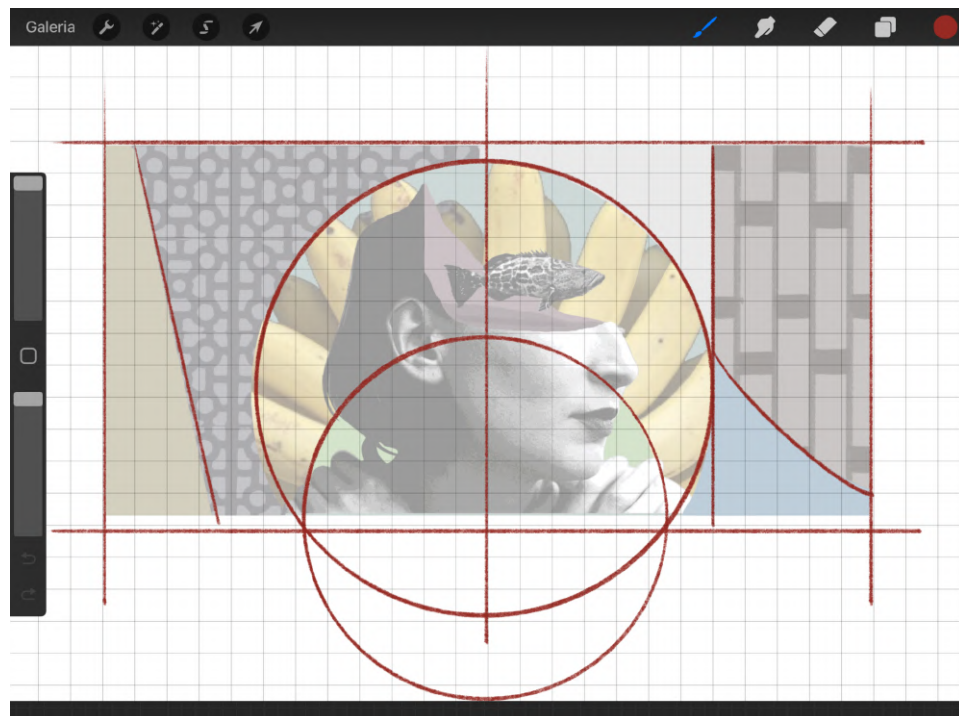


Fonte: O autor (2023)

- Geração de grids e composições

A diagramação surge a partir da criação de grids, auxiliando na construção das composições, fazendo com que seja possível ter uma melhor visualização na distribuição de elementos e “peso” estético do trabalho. Contribuindo com um mapeamento projetual, que contribui como guia no momento da realização do esboço na própria parede.

Figura 21: Grids e composições utilizando o Procreate



Fonte: O autor (2022)

- Diagramação de elementos

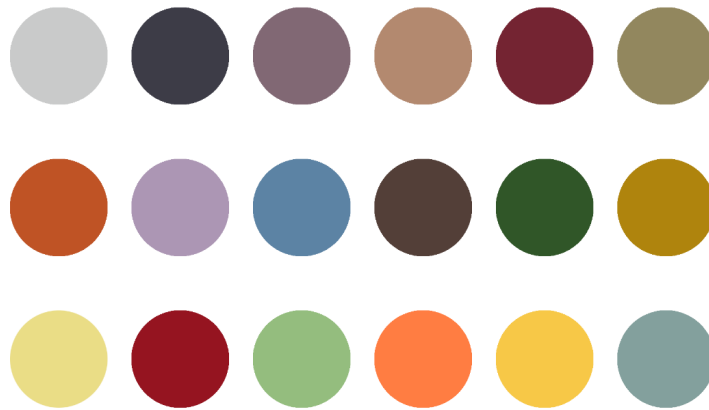
Com a superfície mapeada a partir dos grids e elementos esboçados, o autor passa a elaborar a diagramação dos elementos gráficos, os posicionando de acordo com o que deseja no projeto final. Esta etapa define os ângulos, dimensões e posicionamentos dos elementos que compõem a obra. As medidas reais da superfície são de grande importância para definir o tamanho dos elementos.

3.3 ESTUDO DE COLORAÇÃO

- Estudo de cores para composição a partir de painel semântico

A partir do painel semântico são identificadas as cores que predominam nos registros. A definição de cores serve como inspiração e direcionamento de tonalidades presentes no Mercado da Encruzilhada.

Figura 22: Paleta de cores geradas por elementos encontrados no mercado

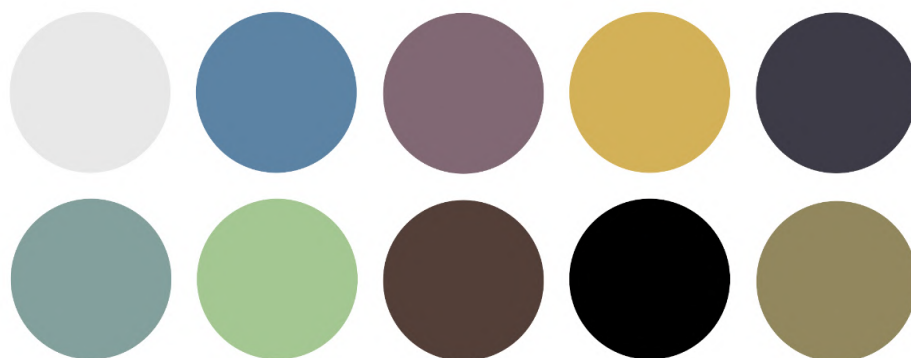


Fonte: O autor (2022)

- Definição de paleta

Nesta etapa são definidas as cores que vão atuar de maneira predominante no projeto. Com as cores predominantes definidas, a composição passa a trabalhar com cores complementares ou análogas que não foram classificadas diretamente a partir do painel.

Figura 23: Paleta de cores selecionadas



Fonte: O autor (2022)

3.4 DEFINIÇÃO DE PROJETO GRÁFICO

- Escolha da melhor alternativa

Com a finalização dos esboços e cores definidas, o autor analisa qual proposta se aproxima mais ao esperado no projeto. Nesse processo pode ser selecionado um projeto ou haver interferências dentre as alternativas, gerando um somatório de ideias e consequentemente chegando a uma nova opção, que geralmente se torna a definitiva por ser fruto do aperfeiçoamento das possibilidades anteriores.

Alternativa 1: Esta alternativa foi gerada tendo como referência em sua composição a silhueta do desenho arquitetônico dos bancos de cimento encontrados na área externa do mercado, sendo representados a partir de vista superior. Ao centro da imagem, uma figura humana - mulher negra, trazendo representatividade de frequentadores e trabalhadores do mercado, com um olhar quase lateral e rosto simpático, criando um diálogo direto com o espectador.

Figura 24: Alternativa 1

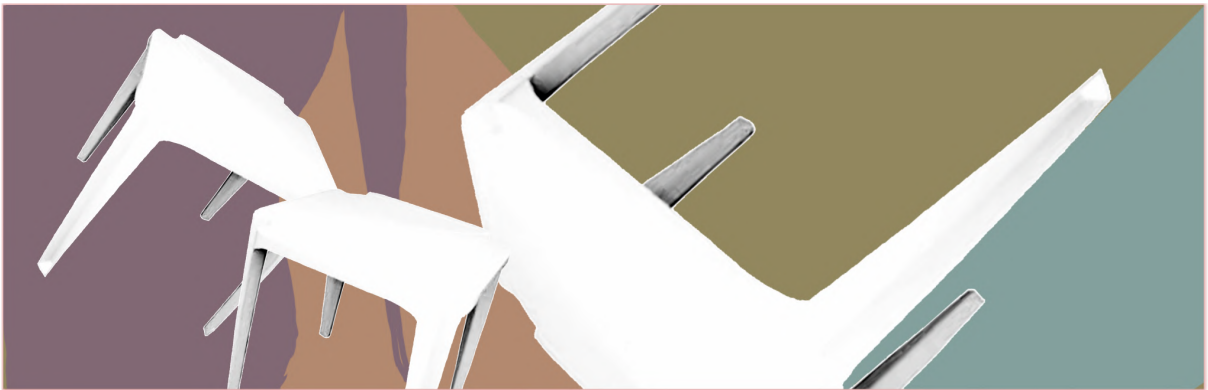


Fonte: O autor (2023)

Alternativa 2: A proposta desta alternativa traz a representação de um objeto comumente encontrado em bares, que para frequentadores é quase um símbolo, a mesa de plástico. Este elemento busca evidenciar que o mercado é um lugar que promove encontros através de seus bares e restaurantes. Onde vem se tornando

uma opção atrativa de entretenimento e promovendo a socialização através de suas alternativas, o que faz os frequentadores de gerações diferentes dividirem o mesmo espaço e o visitarem com o intuito de vivenciar o local através de uma óptica não convencional ao cotidiano.

Figura 25: Alternativa 2



Fonte: O autor (2023)

Alternativa 3: Com a proposta de desenvolver um projeto que abordasse elementos do mercado, trazendo representações arquitetônicas e de produtos encontrados no cotidiano, este projeto se utiliza de elementos visuais a partir de cobogós, portão de entrada, peixe (representando a peixaria), banana (representando as frutarias) e a figura humana, que por si representa os trabalhadores e frequentadores do espaço. A intenção é transformar a interação de todos elementos em uma obra que traga em seus detalhes de composição figuras que fazem alusão direta ao ambiente. Levando em consideração a composição e quantidade de representações encontradas na proposta, esta foi a alternativa selecionada para ser executada neste projeto.

Figura 26: Alternativa 3

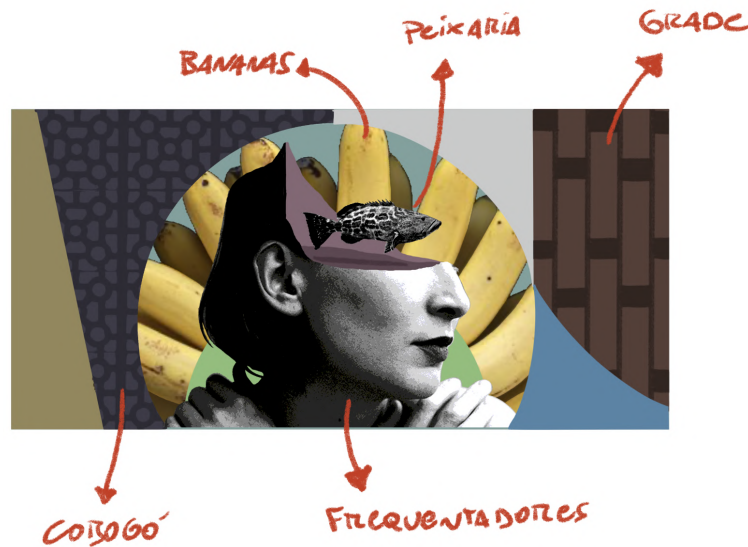


Fonte: O autor (2023)

- Construção de *layout*

Nesta etapa, o esboço selecionado passa a evoluir para arte final, tendo os traços definidos, cores aplicadas, e formas finalizadas de maneira que simule o mais próximo possível do resultado final do mural. É possível haver testes com diferentes composições de cores até a definição da arte final.

Figura 27: Arte final com sinalizações das referências utilizadas



Fonte: O autor (2023)

3.5 PRODUÇÃO GRÁFICA (STENCIL)

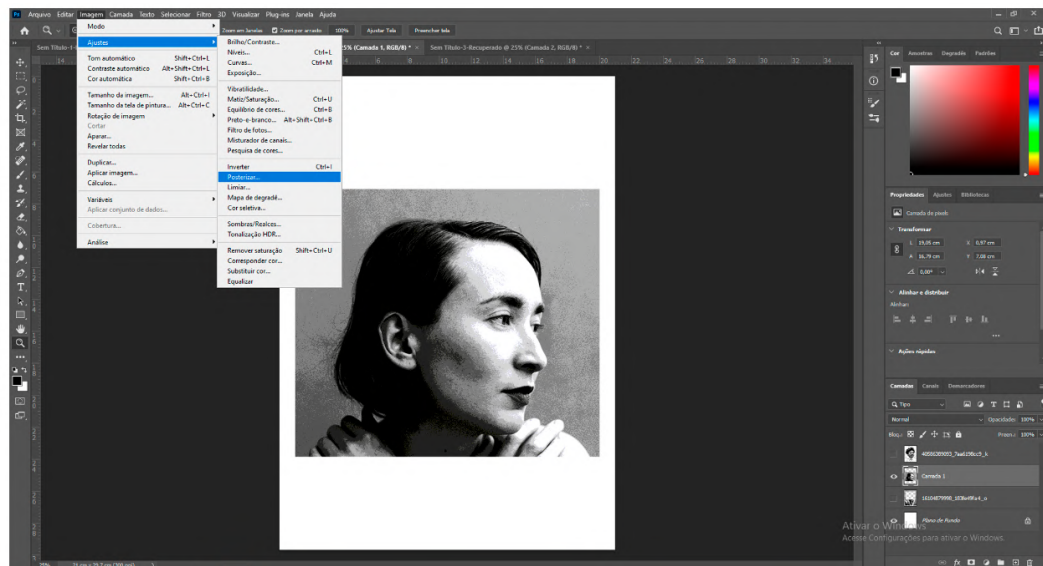
- Pesquisa de imagem

Baseando-se na proposta, o autor inicia a busca por imagens para servir como referência para a produção do stencil. Estas imagens são pesquisadas a partir do meio digital, em sites de busca ou sites específicos de banco de imagens.

- Edição de imagem (Photoshop)

Após a seleção de imagem, o arquivo é editado no programa Photoshop. Passando por edições como recortes, transformação da imagem em preto e cinza, edição de curvas (luz e sombra) e tendo a posterização como última etapa. Para adquirir uma boa definição da imagem em stencil, o autor prioriza a luz e sombra bem definidas, fazendo com que pontos importantes de definição da imagem fiquem evidentes. Com estes ajustes, ao editar com a ferramenta “posterizar” a arte final do stencil terá boa legibilidade, facilitando sua produção (recorte) por trazer as cores bem definidas em sua impressão, e também em sua execução, fazendo com que o resultado tenha boa legibilidade da imagem e contraste.

Figura 28: Edição utilizando o programa Photoshop

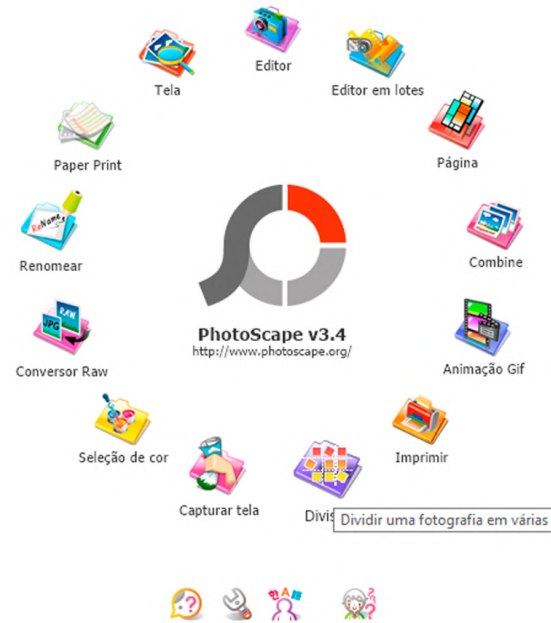


Fonte: O autor (2022)

- Diagramação (Photoscape)

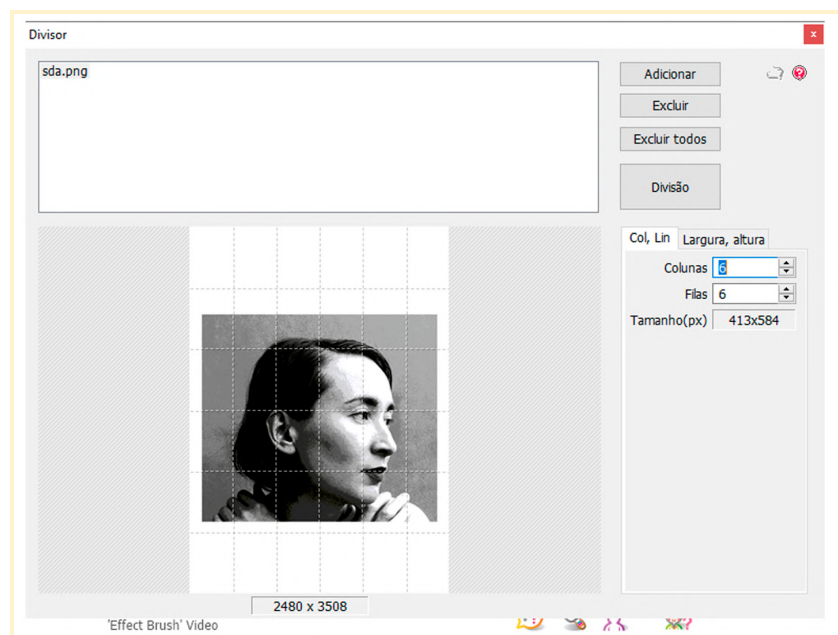
Tendo o arquivo de imagem do stencil finalizado, o autor utiliza o programa Photoscape, programa editor de edição de imagens que inclui a ferramenta de divisão do arquivo a partir de linhas e colunas, fazendo com que a imagem se divida em pedaços predefinidos pelo usuário. Nesta etapa é necessário saber a dimensão da superfície em que irá trabalhar, pois será necessário realizar um cálculo a partir da dimensão de folhas A4. Este cálculo é basicamente a medida do stencil em centímetros dividido por 21 cm (linha) e 29,7 cm (coluna). Após finalizar a divisão serão gerados fragmentos da imagem, divididos em tamanho de folha A4.

Figura 29: Tela de ícones do programa Photo Scape



Fonte: O autor (2022)

Figura 30: Ferramenta de divisão de imagem do programa Photo Scape

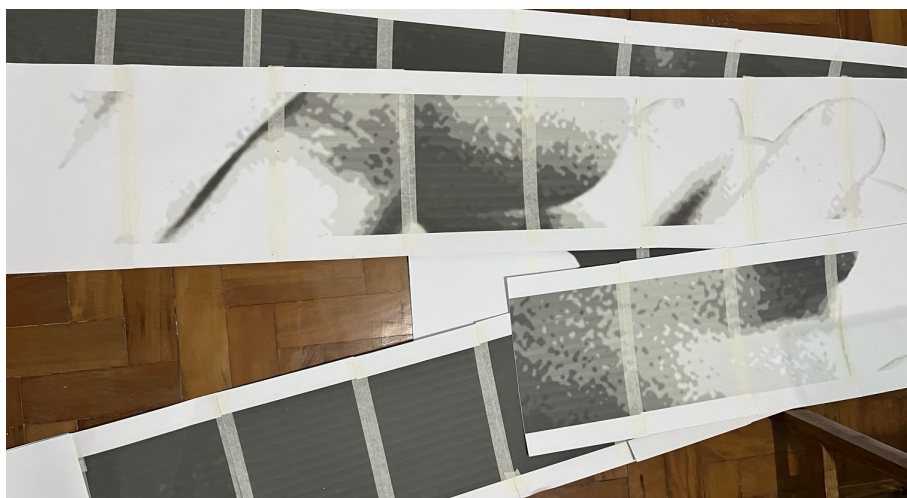


Fonte: O autor (2022)

- Impressão

Ao imprimir as imagens fragmentadas, deve-se atentar com as bordas de impressão, de preferência excluí-las para não alterar o tamanho final após a montagem do *stencil*. No processo de impressão é imprescindível que se utilize folhas com uma gramatura mais espessa. Pois é necessário que o papel tenha resistência ao ser recortado, tendo rigidez e resultando em um *stencil* sem ondulações ou dobras desnecessárias.

Figura 31: Tiras de folhas a4 formando a imagem a ser montada



Fonte: O autor (2023)

- Montagem

Como as impressões são fragmentos de uma imagem maior, é necessária a montagem de todas as folhas de acordo com sua ordem. Nessa etapa é necessário cortar as bordas extras, para poder viabilizar o encaixe da imagem sem espaçamentos, além de não desconfigurar sua dimensão como citado no item anterior. As folhas são encaixadas formando assim a composição geral. A cada montagem (duas folhas) as folhas são fixadas com fita crepe. Por fim, com todas as folhas encaixadas e fixadas em suas respectivas ordens, a imagem final estará montada, formando o projeto de *stencil* na dimensão desejada.

Figura 32: Folhas a4 formando a imagem integral



Fonte: O autor (2023)

- Recorte

A opção de recorte do *stencil* neste projeto será diretamente no papel impresso, condensando todas as camadas (cores) em apenas uma. Recortando apenas as delimitações de cada cor, ou seja, o contorno de cada camada. Este formato de produção contribui para diminuir a quantidade de camadas a serem cortadas, assim como a diminuição de resíduos, consequentemente otimizando a velocidade e praticidade na pintura. O *stencil* será aplicado uma única vez, pintado com a cor exata ao projeto em cada recorte de contorno, delimitando onde cada cor se inicia na imagem.

Figura 33: Confeção do *Stencil*



Fonte: O autor (2022)

3.6 DEFINIÇÃO DE MATERIAL

- Definição de cores (Látex e spray)

São listadas as cores utilizadas na produção do mural e selecionadas cores idênticas ou as mais semelhantes possível.

Figura 34: Latas de spray



Fonte: O autor (2023)

- Rolo de pintura

Para realizar a pintura base da parede são utilizados rolos de pintura preferencialmente de lã, contribuindo com uma boa cobertura, e rolos de espuma para melhor acabamento de borda, deixando o contorno mais limpo e delineado.

- Trincha

As trinchas são utilizadas para pintar as extremidades que o rolo de pintura não alcança, como rodapé e quinas laterais. Além de ser utilizado para detalhes e texturas no projeto.

- Fita crepe

É de grande importância a utilização de fita crepe para a aplicação do *stencil*, pois é necessário que ele esteja fixo na parede e o mais plano possível para facilitar a pintura. Assim como é necessária para a pintura peças mais retas.

- Bicos (Spray)

São utilizados diferentes bicos de spray, cada bico tem uma função diferente na execução. Sendo utilizado o “*Fatcap*” para agilizar a pintura de áreas maiores, degradês e texturas. E também o “*Skinny pro*”, para fazer traços menos espessos e bem definidos. Sendo utilizado para contornos e definições.

Figura 35: Bicos de Spray



Fonte: O autor (2023)

3.7 EXECUÇÃO DA PINTURA

- Pintura de *background* (cor de base)

Na pintura do mural será necessária uma pintura de base, de preferência da cor predominante no fundo da obra. É aplicada a cor em toda a parede, a depender da qualidade da tinta será necessária duas ou três demãos da pintura. Quanto melhor a cobertura, mais duradouro será o mural, evitando descascar em um prazo curto de tempo.

Figura 36: Pintura de base



Fonte: O autor: 2023

- Esboço

Com a pintura da base concluída, o autor inicia o esboço do mural realizando os traços com um spray de cor contrastante, definindo as principais marcações, posicionamento dos elementos, ângulos e formas.

- Definição de traços

A partir do esboço geral são definidas as marcações de maneira mais exata, construindo as linhas guias do projeto com mais detalhamento. Nesta etapa é utilizada uma cor diferente da que foi utilizada para o esboço geral, proporcionando uma boa visibilidade.

- Preenchimento de cores

Na produção, o autor prioriza a pintura com tinta látex acrílica nas cores que ocupam mais área no mural, com fim de tornar a produção mais viável financeiramente e atingir uma boa qualidade de cobertura. De modo geral, a produção mescla os materiais, tendo áreas pintadas apenas com spray, outras com látex, ou até mesmo mesclando ambos em degradês ou outras texturas.

Figura 37: Preenchimento de cores



Fonte: O autor (2023)

- Aplicação do *stencil*

O *stencil* deve ser aplicado na parede de maneira que fique fixo e plano, é necessário que permaneça imóvel até a finalização das marcações. Essa fixação é realizada com a aplicação de fita crepe, que cumpre a função de mantê-lo forrado na parede, e diminui o risco de danificar a pintura de fundo. No momento da pintura é necessário encostar o papel na parede, seja com a mão ou utilizando alguma ferramenta para auxiliar, essa aproximação contribui para que não exista espaçamento entre o stencil e a parede, tornando a pintura bem definida e sem efeitos indesejados.

Figura 38: Aplicação do *stencil* na parede



Fonte: O autor (2023)

- Arte final

Após todos os processos anteriores realizados, na fase da arte final o autor passa a lapidar a pintura. Finalizando e ajustando traços, preenchimentos e efeitos.

Figura 39: Lapidando traços e contornos



Fonte: O autor (2023)

- Registro (Foto / Vídeo)

No graffiti o registro tem uma imensa importância. Por se tratar de uma arte efêmera, o que o artista leva consigo é a foto e/ou vídeo da obra. Para obter um bom portfólio é necessário bons registros, com alta qualidade e visualização do mural.

Figura 40: Mural Encruzilhada



Fonte: O autor (2023)

Considerando a importância do registro do processo de realização do mural, o autor elaborou um [vídeo](#) onde apresenta as etapas citadas no projeto.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto buscou apresentar o processo criativo do autor no desenvolvimento de um mural de *Graffiti*, onde trouxe como inspiração elementos visuais encontrados no Mercado da Encruzilhada. O processo consistiu em relacionar a produção artística com o Design Gráfico. A proposta procurou valorizar a relação do *Graffiti* e o Design dentro do campo criativo, assim como reafirmar a importância do mercado público do bairro da Encruzilhada.

Foram realizadas visitas presenciais no mercado para coleta de referências visuais a partir de registros fotográficos, com finalidade de identificar elementos que vieram a inspirar e gerar três propostas para a pintura do mural, sendo apenas uma delas escolhida e executada.

O mural foi realizado em uma parede vizinha ao mercado da Encruzilhada, com o intuito de reforçar a identificação dos elementos com o local que serviu como inspiração para o desenvolvimento do projeto. Pode-se notar que a execução da arte contribuiu com a ressignificação do local onde se encontra, revitalizando a parede, modificando a paisagem e construindo uma nova experiência para os transeuntes a partir da estética. Percepção adquirida a partir da interação criada pelo ato de pintar na rua, onde me exponho ao acaso que ela proporciona, criando encontros com pessoas que param para observar e dialogar, construindo assim uma troca singular, que até hoje só o *graffiti* me proporciona.

Na construção do projeto houveram algumas dificuldades em relação a construção da metodologia de maneira técnica, ao destrinchar cada etapa do meu processo criativo. Dificuldade gerada por ser um processo que anteriormente era bastante intuitivo, nunca tendo listado etapa por etapa. Ao final do processo minha percepção em relação a produção artística com o Design ficou ainda mais nítida, ficando claro que as duas áreas dialogam e se agregam de maneira mútua.

Este projeto é uma colaboração direta de um artista urbano e designer para a academia, acredito que esta produção é de grande importância pois apresenta uma metodologia exclusiva, desenvolvida de maneira prática e tendo a rua como suporte de execução. Além de abrir novas possibilidades de artistas e estudantes assim como eu enxergarem suas produções como conteúdos que podem ser compartilhados de forma acadêmica, fazendo com que o indivíduo possa contribuir

de forma direta e modifique a percepção sobre seu trabalho assim como mudei a minha através deste memorial.

REFERÊNCIAS

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. GRAFFITI. **Plataforma: Itaú Cultural** São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <http://enciclopédia.itaucultural.org.br/termo/3180/graffiti>. Acesso em: 07 a 2023.

Equipe editorial de Conceito.de. **Estêncil - O que é, conceito, características e origem. Plataforma: Conceito.de.** Equipe editorial de Conceito.de., 2016. Disponível em: <https://conceito.de/estencil>. Acesso: 28 fev. 2023.

IDE!, Andinho, **Oficina de Graffiti** - 1º Episódio Contexto Histórico do Graffiti. IDE! Studio Criativo, 2020. 1 vídeo (14 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zAkkul5kaTo&ab_channel=IDE%21StudioCriativo>. Acesso em: 4 mar. 2023.

GASPAR, Lúcia. **Mercado da Encruzilhada** (Recife, PE). **Plataforma Pesquisa Escolar Fundaj.** Recife, PE: Fundação Joaquim Nabuco, 2006. Disponível em: <https://pesquisaescolar.fundaj.gov.br/pt-br/artigo/mercado-da-encruzilhada/>. Acesso em: dia mês ano. 16 abr. 2022.

LOBACH, Bernd. **Design Industrial.** São Paulo, Editora Edgar. 2001. p. 142.

VAINSENER, Semira Adler. **Encruzilhada** (Bairro, Recife). **Plataforma Pesquisa Escolar Fundaj.** Recife, PE: Fundação Joaquim Nabuco, 2003. Disponível em: <https://pesquisaescolar.fundaj.gov.br/pt-br/artigo/encruzilhada-bairro-recife/>. Acesso em: 9 nov. 2022.