

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
BACHARELADO EM DESIGN

YARA BARBOSA PINTO

**Projeto artístico e Design gráfico como interface: a pintura na caixa d'água
da Praça do Skate em Maceió, AL.**

Maceió-AL

2020

YARA BARBOSA PINTO

Projeto artístico e Design gráfico como interface: a pintura na caixa d'água da Praça do Skate em Maceió, AL.

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Alagoas, como requisito para obtenção de grau bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a MSc Anna Maria Vieira Soares Filha

Maceió-AL

2020

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

P659p Pinto, Yara Barbosa.

Projeto artístico e *design* gráfico como interface : a pintura na caixa d'água da praça do Skate em Maceió, AL / Yara Barbosa Pinto. – 2021.

78 f. : il. color.

Orientadora: Anna Maria Vieira Soares Filha.

Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2020.

Bibliografia: f. 74-78.

1. Praça do Skate (Maceió, AL). 2. *Design*. 3. Grafiteiros. I. Título.

CDU: 7.05 (813.5)

Folha de Aprovação
AUTORA: YARA BARBOSA PINTO

Projeto artístico e Design gráfico como interface: a pintura na caixa
d'água da Praça do Skate em Maceió, AL.

Trabalho de conclusão de curso
submetido ao corpo docente da
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
da Universidade Federal de Alagoas.
Aprovado em 19 de Fevereiro 2020.

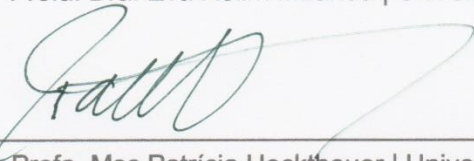
Profa. Msc Anna Maria Vieira Soares Filha | Universidade Federal
Alagoas (orientadora)

Banca Examinadora:

Profa. Msc Ana Caroline Gusmão | Centro de Estudos Superiores de
Maceió

Ea Rolim Miranda

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda | Universidade Federal de Alagoas



Profa. Msc Patrícia Hecktheuer | Universidade Federal de Alagoas

AGRADECIMENTOS

Sonhei, acreditei e cumpri, o design/arte é meu sonho e missão, agradeço por poder continuar;

A minha família que me proporcionou educação, valores, união e muito amor, obrigada mãe, minha Nilzão, por ser essa mulher batalhadora, calma e carinhosa. Meu pai, o Riva, por ser um homem trabalhador e por me preparar para todas as críticas, reclamações e chatices (risos). Meu irmão Lauro, amor de sangue. Mimy, nossa gatinha idosa, por dividir quase todas as fases da vida comigo. Dinha, Luiz Carlos, vocês foram meu primeiro suspiro artístico, não posso me esquecer. Meu grande amigo, amor da minha vida, futuro avô nos meus netos, Heitor, por estar comigo nos sonhos e nas missões. Nossa querida Cicinha, pelos puxões de orelha e almoço quentinho. Tantos outros familiares e parentes que lutaram em algum momento pela minha construção;

A minha orientadora e amiga Anna Maria por ter acreditado no meu potencial, por me ensinar e me dar liberdade para criar o meu próprio caminho. Suas orientações, broncas, carinho e conhecimento com certeza me ajudam a conduzir uma estrada firme, continuarei seguindo;

A todos os amigos e colegas que passaram pelo Cidade & Signos, nós construímos, desconstruímos, modificamos, encontramos signos, nos perdemos, nos encontramos, tramamos, ajudamos, conexão, extensão, extensor, tinta, parede, cidade, antropologia, pessoas, imagem, memória, afeto, permanência, solidez, mapa, caminho, curvas, escolhas, olhos, cores, brincadeira, seriedade, prazo, congresso, seminário, projeto, pesquisa, referência, palestra, conversas, tretas, realizações, amizade, amor. O intercuro pela arte deve continuar;

Aos amigos do grupo Caiçara que me acompanharam antes mesmo da idade adulta, foram tantas aprendizagens, trocas, lutas e aventuras juntos, crescemos juntos. Carregarei boas lembranças da capoeira, da Serra da Barriga, das rodas, tantas reuniões, das vivências nas matas do Ouricuri e das longas caminhadas por todas as praias do meu estado Alagoas.

Aos meus queridos professores, coordenadores, professores e alunos externos, a Carol Gusmão por aceitar fazer parte da banca, aos secretários, faxineiros, todos os funcionários e funcionárias da FAU/UFAL pela dedicação e ensinamentos, o empenho de vocês faz a existência disso aqui.

“O objetivo do ensino da arte não está diretamente na produção de uma obra, mas na imaginação do estudante, o seu modo de enxergar o mundo e sua aprendizagem sensorial – necessária para a construção de uma vida plena e digna.”

Juhani Pallasmaa

RESUMO

A construção da obra através de um cruzamento conceitual e projetual entre design e arte teoricamente desejada só pode ser possível com a prática, esse vem a ser o objetivo principal deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentando como estudo de caso a elaboração e execução de uma pintura realizada em uma praça pública da cidade de Maceió-AL, mais conhecida como Praça do Skate. Este TCC se desenvolveu em quatro etapas e foi dividido em cinco capítulos, a primeira etapa expõe considerações teóricas sobre os principais temas que envolveram o projeto, reflexões sobre o design, a arte urbana, o grafite e algumas considerações antropológicas, expondo também como esses temas se relacionam entre si; a segunda é referente às vivências na e análises feitas no espaço da praça onde ocorreu a intervenção em uma caixa d'água; a terceira foi o planejamento do projeto, utilizando os instrumentos metodológicos do design e do grafite; a quarta e última etapa apresenta a execução da pintura que ocorreu no segundo semestre de 2018.

Palavras-chave: Design; Praça do Skate; Grafite.

ABSTRACT

The construction of the work through a conceptual and projectual cross between design and theoretically desired art can only be achieved with practice, this is the main objective of this undergraduate thesis showing as a case study the elaboration of a painting held at Praça do Skate in Maceió, AL. This undergraduate thesis was developed in four stages and was divided into five chapters, a first stage exposes theoretical considerations on the main themes that involve the project, reflections on design, urban art, graffiti and some anthropological considerations, also exposing how these themes are related to each other; a second refers to experiments and analyzes carried out in the space of the square where an intervention in a water tank; a third was project planning, using the methodology of the design and graffiti; a fourth and final stage presents an execution of the painting that took place in the second half of 2018.

Keywords: Design; Praça do Skate; Graffiti

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Rafael Santo.....	36
Figura 2: Joe Santos	37
Figura 3: Suel.....	37
Figura 4: Sagaz	38
Figura 5: Julia Nogueira Sertão encantado.....	38
Figura 6: Grupo Cidade & Signos Pintando um mural no Tribunal Federal de Alagoas	39
Figura 7: Intervenção das “manas”.....	41
Figura 8: Novas intervenções no Banks.....	41
Figura 9: Da rua ao ateliê – Caligrapixo.....	42
Figura 10: Imagem do entorno da praça.....	46
Figura 11: Praça do skate em 2012.....	47
Figura 12: Depoimento do skatista que fez a manutenção da pista	47
Figura 13: Imagem não datada do Banks – Praça do Skate	48
Figura 14: Caixa d’água antes da intervenção da autora	49
Figura 15: Caixa d’água com fundo branco preparado pela prefeitura para receber a intervenção da autora	50
Figura 16: Expectativa e um público frequentador diversificado.....	51
Figura 17: Personagens de Simplez e Zatus	52
Figura 18: Estudo dos desenhos a serem realizado	52
Figura 19: A projeção dos desenhos nas fotografias da caixa d’água pelo Photoshop	53
Figura 20: Pintura mural da artista Fio Silva utilizada como inspiração para o fundo e paleta de cores.....	54
Figura 21: Estudos do fundo no caderno de desenho.....	54
Figura 22: Painel semântico criado pela autora	55
Figura 23: Segunda versão do pré-projeto.....	56
Figura 24: Vista superior da praça	56
Figura 25: Posicionamento do desenho em relação ao fluxo	57

Figura 26: Grafite de rua do artista Feyk Johny nas proximidades da orla da Jatiúca.....	62
Figura 27: Grafite de rua da artista Pão, desenvolvido a partir das técnicas ensinadas por Feyk, em Jatiúca, Maceió-AL.....	62
Figura 28: Transposição por meio de projeção pelo grupo Cidade & Signos na pintura mural do tribunal da Justiça Federal em Alagoas, 2018.....	63
Figura 29: Técnica utilizada pelo artista Eduardo Kobra, “Bob Dylan”, Minneapolis, EUA...	64
Figura 30: Técnica de transposição para grandes escalas	65
Figura 31: Esboço do desenho	66
Figura 32: Pintura em processo	67
Figura 33: Pintura da caixa d’água finalizada.....	68
Figura 34: Escada da caixa d’água.....	68
Figura 35: Visualizações Instagram	69
Figura 36: Materiais e tintas repassadas para os grafiteiros e pichadores identificados anteriormente a pintura da caixa d’água	70
Figura 37: Aniversário de Maceió e reinauguração da praça do skate, 2018.....	70

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: 84 referências de assinaturas, pichações e grafites de Maceió entre 1980-2017.....	35
Tabela 2: Materiais e equipamentos.....	58

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

METODOLOGIA

1. DESIGN E SUAS INTERFACES	17
1.1 DESIGN GRÁFICO.....	17
1.2 A AFIRMAÇÃO DO DESIGN GRÁFICO COMO ANTÍTESE DA ARTE .	18
1.3 RELAÇÃO ARTE E FUNÇÃO.....	18
1.4 A POSSÍVEL CONCILIAÇÃO ENTRE TEORIA E PRÁTICA: A EXPERIÊNCIA DA BAUHAUS.....	19
1.5 DEFINIÇÕES PARA DESIGN GRÁFICO	21
1.6 DESIGN E CULTURA: UM OLHAR ANTROPOLÓGICO	22
1.7 A ABORDAGEM ANTROPOLÓGICA	23
2. CAPÍTULO 2: O GRAFITE COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA DA ATUALIDADE.....	25
2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS	25
2.2 DIFERENÇA ENTRE GRAFITE E PICHAÇÃO	27
2.3 MURALISMO	28
3. CAPÍTULO 3: CRUZAMENTO DOS EIXOS DESIGN E GRAFITE E ONDE SE MANIFESTAM.....	31
3.1 O PODER DA IMAGEM COMO REGULADOR DE AÇÕES.....	31
3.2 A INFLUÊNCIA MÚTUA ENTRE DESIGN E GRAFITE	32
3.3 GRAFITE EM MACEIÓ.....	34
3.4 ARTISTAS URBANOS EM MACEIÓ	35
3.5 RAFAEL SANTOS	36
3.6 JOE SANTOS	36

3.7 SUEL	37
3.8 SAGAZ.....	38
3.9 JULIA NOGUEIRA.....	38
3.10 CIDADE & SIGNOS	39
4. CAPÍTULO 4: O PRÉ-PROJETO DO DESIGN GRÁFICO (GRAFITE) DA PRAÇA DO SKATE	40
4.1 A DISPUTA PELO ESPAÇO	40
4.2 DESIGN THINKING E O PENSAMENTO SOBRE OS MÉTODOS	42
4.3 O PROCESSO DE CRIAÇÃO	43
4.3.1 METODOLOGIA ESCOLHIDA.....	44
4.4 VISUALIZAÇÃO E ANÁLISE DO AMBIENTE E DO ESPAÇO ESTENDIDO ONDE A OBRA ESTÁ LOCALIZADA	45
4.5 ANÁLISE DO PÚBLICO ALVO	51
4.6 GERAÇÃO DE IDEIAS A PARTIR DA OBRA DE DEMAIS ARTISTAS.	51
4.7 ANÁLISE DO FLUXO	56
4.8 MATERIAIS E EQUIPAMENTOS SOLICITADOS	57
5. CAPÍTULO 5: PROJETO EXECUTIVO DA PINTURA - A EQUIPE PREVISTA PARA A EXECUÇÃO DO TRABALHO E APRESENTAÇÃO DO RELATO DA PROPOSTA	60
5.1 GRIDE ESCALA E TRANSPOSIÇÃO.....	60
5.2 A ARTE COMO AUXÍLIO NA REPRODUÇÃO DE IMAGENS.....	61
5.3 O MÉTODO E TÉCNICA UTILIZADA PARA A TRANSPOSIÇÃO DA ARTE NA CAIXA D'ÁGUA.....	65
5.4 COLORINDO O DESENHO.....	67
5.5 RESULTADO FINAL.....	67
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	71
REFERÊNCIAS	74

INTRODUÇÃO

O interesse pela investigação do assunto se deu pelo incentivo à pesquisa e o fazer artístico proporcionado pelo projeto Cidade e Signos do Programa de Iniciação Artística (PROINART/PROEX/UFAL). O engajamento no projeto Cidade & Signos, também conhecido como CidSig ou CdSg, levou a autora a se profissionalizar em grafite e pintura mural durante a graduação. É inegável a contribuição do Design nos trabalhos desenvolvidos pela autora, desde os primeiros períodos, com as matérias de Expressão gráfica, Expressão espacial e as matérias teóricas, como História da arte e Arte contemporânea. Os métodos e ferramentas aprendidas no Design Gráfico vieram a interagir diretamente com o processo de elaboração das pinturas: o aprofundamento sobre a linguagem visual, o estudo das formas e das cores, assim como a noção de *grid* ou disposição dos elementos na tela, a busca pelas referências, a construção dos painéis visuais e conceituais, o uso das tipografias e ícones nos trabalhos, os *softwares* utilizados, como o *Photoshop*, o *Illustrator*. O Design, como um todo, seja dentro do Gráfico, Interiores ou Produto, contribuiu em diversos trabalhos artísticos, assim como as experimentações da arte também vieram a contribuir na prática pessoal das áreas do Design.

O objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso é apresentar o desenvolvimento de um projeto artístico elaborado a partir dos métodos do design. Ele traz como foco o projeto de uma pintura mural em uma caixa d'água com aproximadamente 12 metros de altura na Praça do Skate, originalmente chamada de Praça Muniz Falcão, na cidade de Maceió, AL. A autora foi contratada e remunerada pela empresa Casa das Tintas, em parceria com a marca *Colorgin Arte Urbana* e com a Prefeitura de Maceió para apresentar um pré-projeto de uma pintura artística exclusiva para o local. A pintura na caixa d'água será também mencionada como: intervenção, arte, grafite, mural ou projeto, entre outros termos relacionados.

Os objetivos secundários são: tecer algumas considerações sobre design, arte urbana, grafite, muralismo, antropologia, técnicas de transposição de desenho para diferentes escalas; fotografar os principais pontos do processo

projetual, desde a marcação do desenho na parede; expor os materiais e as técnicas utilizadas durante o processo.

O planejamento da intervenção, a reforma que estava passando a praça onde está localizada a caixa d'água e a elaboração deste TCC ocorreram quase que simultaneamente.

A intervenção artística na Praça do Skate enfrentou uma série de desafios, inicialmente, por conta da dimensão da estrutura e sua localização espacial. O planejamento foi uma etapa de extrema importância, por prever, por exemplo, algumas consequências em relação à escolha das imagens gráficas a serem realizadas no mural; sua disposição em relação as vistas do suporte a ser pintado, garantido a visualização da obra de pontos de vista estratégicos, entre outras questões. É válido destacar que durante a graduação, a autora se envolveu com o movimento do grafite participando de uma *crew* ou grupo onde alguns de seus membros haviam realizado uma pintura na caixa d'água. A situação se torna complexa por compreender que existem algumas regras dentro do movimento, como a de não "atropelar" outro artista, sendo mal visto aquele que passa por cima da arte do outro, há casos em que os trabalhos são apagados ou danificados por aqueles que têm sua arte atropelada.

Metodologia

Considerando que este trabalho tem como objeto de estudo uma encomenda de uma pintura mural em uma caixa d'água em uma praça pública solicitado por um cliente real, foi necessário um planejamento que se apoiasse nas metodologias e ferramentas do design e do grafite.

A metodologia deste trabalho engloba quatro etapas, a primeira etapa foi realizada pela necessidade de responder ao questionamento: qual a relação entre o design gráfico e o grafite e como os seus conceitos e práticas interagem? Nesse primeiro momento foi preciso fazer uma revisão bibliográfica dos trabalhos acadêmicos que envolvessem o design gráfico e grafite; pesquisar as definições e possíveis limites e os antecedentes históricos dos dois temas; realizar uma pesquisa iconográfica de artista urbanos e suas técnicas de transposição de imagem para outras escalas.

Durante a segunda etapa foram feitas diversas visitas ao local da caixa d'água, na Praça do Skate com o objetivo de perceber o espaço, o entorno da praça, fazer o estudo de fluxo das pessoas e dos carros, a altura da caixa d'água, os padrões de empreendimento e residências do bairro, assim como o público alvo esperado; foram também fotografadas as fases da reforma da praça.

A terceira etapa foi a fase de elaboração do projeto, foram utilizadas as ferramentas do design gráfico para o desenvolvimento do conceito, com o auxílio dos painéis semânticos, dos desenhos e softwares, como o Adobe Photoshop; os conhecimentos do design de interiores foram importantes nas análises coletadas na segunda etapa no que diz respeito às questões espaciais; houve uma pesquisa em jornais e publicações online sobre a história da Praça do Skate; o cronograma do projeto; os materiais e equipamentos necessários que foram compreendidos pela vivência no grafite; nesta etapa ocorreu a aprovação do projeto pelo cliente. Todas as etapas, desde o levantamento teórico, as análises e o desenvolvimento do trabalho foram importantes para a quarta e última etapa do projeto.

Na quarta etapa houve a escolha da técnica para a transposição da arte (grid); foi necessário preparar a equipe de colaboradores para a execução da pintura; aqui a linguagem artística serviu como meio de flexibilizar o projeto, havendo a necessidade de uma postura crítica diante as dificuldades em relação as tintas e ao grid, buscando superá-los. Foi o momento de maior esforço físico, por se tratar de uma grande pintura, mas foi a etapa mais curta em relação ao tempo. A terceira etapa ocorreu no segundo semestre de 2018.

Estrutura do trabalho

As três etapas serão apresentadas em cinco capítulos. Boa parte do conteúdo estudado e aproveitado aqui sucede das pesquisas, investigações e atuações dentro do projeto Cidade & Signos.

O primeiro capítulo consiste no levantamento bibliográfico dos assuntos abordados, resgata os instrumentos técnicos e metodológicos das disciplinas do Design gráfico e de interiores para a concepção e elaboração do projeto de pintura na caixa d'água. Expõe temas como Design gráfico e grafite,

mencionando obras e autores que trazem seus significados e diferenciações; aborda também algumas considerações antropológicas.

No segundo capítulo é apresentado o grafite como expressão artística da atualidade, os antecedentes históricos do grafite, algumas diferenciações conceituais entre grafite e pichação e o movimento do muralismo.

No terceiro capítulo há o cruzamento dos eixos, design e grafite e onde se manifestam; é apresentada a relação e as diferenças entre os temas de forma mais direta, temas como o poder da imagem e a influência dessas expressões; são apresentados alguns artistas locais alagoanos que conseguem fazer uma ponte entre seus trabalhos e outras áreas, como arquitetura, design, tatuagem e moda.

O quarto capítulo traz o pré-projeto do design gráfico (grafite) da Praça do Skate, a concepção da obra; serão apresentadas algumas das metodologias e ferramentas utilizadas na construção da pintura na caixa d'água; como as análises espaciais e do espaço estendido; do público alvo, a geração de ideias e análise do fluxo.

O quinto capítulo consiste na execução da pintura, expõe a equipe envolvida que auxiliou no projeto; apresenta as técnicas de escala e transposição de desenhos e pinturas para outras dimensões; apresenta todo o processo prático da obra até a conclusão.

1. DESIGN E SUAS INTERFACES

A construção deste capítulo abrange a leitura e discussão de textos sobre as temáticas relacionadas à elaboração e à prática do projeto de pintura na caixa d'água, mais especificamente aos temas relacionados ao design, suas diversas definições e possibilidades, relacionando-os com as afinidades ou diferença com a arte. São apresentadas algumas considerações antropológicas, leituras que se fizeram presente em boa parte do processo de reflexão e amadurecimento das ideias que se relacionam com o fazer artístico e projetual.

1.1 Design gráfico

De todas as artes aplicadas, o design gráfico é a mais universal de todas. Pode ser encontrado em todos os lugares, explicando, decorando, identificando e até impondo significado ao mundo, além de atuar nas emoções e ajudar a dar forma aos sentidos em relação a tudo que cerca o ser humano. Está nas ruas da cidade, nos livros, nas sinalizações de trânsito, nas embalagens de biscoito, nos rótulos dos produtos, nas estantes do supermercado. O design não é só um fenômeno moderno ou capitalista, ele acompanhou os egípcios, os italianos da idade média, a população russa soviética estando presente nos emblemas, nas ofertas de vendas, nos noticiários (NEWARK. 2009, p.6). Se não houvesse mais o design gráfico, o mundo não teria mais palavras escritas, jornais, revistas, internet, tudo seria absolutamente mais caro e inacessível, as universidades, o conhecimento, a literatura. Seria tudo escrito à mão novamente se não fosse pelo design, que é ainda, estruturador, organizador de imagens e palavras. As informações seriam recebidas por meio da fala, seria como voltar à Idade Média, à ignorância, ao preconceito, as superstições, a sociedade vivenciaria seu retrocesso. Entretanto, longe dessa hipótese, os usos e produtos do design gráfico estão integrados ao mundo moderno; a vida atual se encontra na era dos “homens tipográficos” como batizou Marshall McLuhan (NEWARK. 2009, p.6).

1.2 Afirmação do Design gráfico como antítese da arte

O termo “Design Gráfico” foi utilizado pela primeira vez pelo grande designer William Addison Dwiggins, criador de várias peças publicitárias na forma de pôsteres, panfletos e anúncios de jornais e periódicos. Em 1922, o autor dizia para esquecer a arte e utilizar o senso prático, a função do designer era passar a informação de forma clara, sem deixar que elementos menos importantes deixassem de ser percebidos. Dwiggins enxergava o design praticamente como uma preparação da arte a ser impressa. Na realidade, um termo alternativo que era utilizado para designar design gráfico era “superimpressão”, mas hoje o termo se diferencia deste, assim como da tipografia, que consiste no sistema de tipos com foco na reprodução impressa.

O tipógrafo Francis Meynell tinha uma visão curiosa sobre a tipografia e, por conseguinte, do design gráfico. Em 1923, escreveu um artigo chamado *With Twenty-six soldiers of lead I have conquered the world*, que significa, “com vinte e seis soldados de chumbo conquistei o mundo”. Escrito de maneira poética, Meynell fala das sensações, das conquistas, das perdas, das paisagens da natureza, do que é belo, do que é “limitado, organizado, em uma combinação trivial de letras. Vinte e seis sinais!” (MEYNELL, apud NEWARK. 2009, p.10). Fazendo uma alusão ao alfabeto e as inúmeras possibilidades de composição e significados que as letras e a tipografia oferecem. Ao observar esses designers da década de 1920, já se percebe uma tensão fundamental que existe nessa área. De um lado há a defesa de que o design é funcional e deve atender as necessidades do cliente, do outro, que se deve explorar o seu potencial expressivo. É a função *versus* possibilidades estéticas.

1.3 Relação arte e função

É interessante como o escritor Quentin Newark, autor do livro “O que é design gráfico?” atribui a responsabilidade ao profissional da área de escolher entre dois modelos – o modelo do artista e do artesão. O primeiro é de uma pessoa comprometida com a arte, com a autodescoberta, é esse que vai dizer se a obra está finalizada ou não, não há juízes. O artista tem o compromisso apenas de especular, experimentar as misturas sensoriais. O segundo, o modelo

do artesão, é ao contrário: um indivíduo que representa um ofício. É sua obrigação dar forma ao objeto, ao livro, um móvel, uma inscrição, que devem funcionar, ser do gosto do cliente, comercializável. Assim, é preciso desenvolver métodos que permitam reproduzir seus produtos com fidelidade. Esses dois polos devem ser escolhidos para produzir uma obra que transcenda o propósito determinado por outra pessoa, assegurando o sucesso da tarefa ou criar algo novo, uma arte livre das implicações, correndo o risco de falhar.

Após assistir a uma palestra do designer André Villas-Boas, a autora Lígia Fascioni resumiu em seu livro “O design do designer”, a definição da disciplina interpretada na palestra. Escreveu que a definição da disciplina é de extrema importância para o reconhecimento da profissão, é também um ramo do conhecimento com o qual o profissional se ocupa, dividido em quatro aspectos: O primeiro, o objeto – a doença estudada pelo médico é o seu objeto, a construção de uma edificação é o objeto do engenheiro, assim como um produto gráfico é o do designer. Segundo, o léxico, ou a terminologia – é a linguagem utilizada pelo profissional para falar sobre o seu objeto de seu trabalho, dentistas, pediatras, jornalistas, publicitários, apropriam-se de termos próprios. Terceiro, a metodologia – que são as etapas, procedimentos e métodos utilizados. Muitos designers preferem seguir um método intuitivo do que seguir uma técnica, “e, portanto, mais identificado como arte do que como técnica”. Por quarto e último, a tradição fundadora – é a construção histórica da profissão, com o intuito de valorizar e aprimorar o trabalho a partir de contribuições passadas (FASCIONI, 2007, p. 21).

1.4 A possível conciliação entre teoria e prática: a experiência Bauhaus

A Bauhaus foi fundada na República de Weimar, na Alemanha, no ano de 1919 e foi fechada em 1933 por um regime governamental totalitarista. O arquiteto Walter Gropius foi o primeiro diretor da Bauhaus e estabeleceu que o escopo da escola era o de quebrar as barreiras entre o artista e o artesão, propondo uma forma de trabalho criativo amplo para o mundo moderno, considerando o “saber fazer” de extrema importância para os artistas. Gropius conferiu ao artista uma posição social que atuaria de maneira construtiva na

configuração da realidade. Essa posição social do artista havia sido perdida no século XIX (WICK, 1989).

A história da Bauhaus pode ser dividida em três fases: a fundação (1919 – 1923); a consolidação (1923 – 1928); e a desintegração (1928 – 1933). A primeira fase foi de estruturação da escola e contratação dos professores e funcionários por Gropius, que tinha como característica a busca e o contato com a indústria e o mundo econômico. Na segunda fase, a de consolidação a Bauhaus funcionava da seguinte forma: Cada aluno deveria trabalhar no curso de sua formação, em uma oficina por ele escolhida, depois de concluir o preparatório. O aluno estudava com dois mestres ao mesmo tempo, um artesão e um artista. Era necessário passar por dois professores diferentes, pois o artesão não possuía habilidade suficiente para os problemas artísticos, nem os artistas possuíam conhecimento técnico para dirigir as oficinas (GROPIUS, 1975, p. 40). Nessa época conservadora, com a vitória do partido nazista nas eleições nacionais em 1924, a escola foi ameaçada de dissolução, pois o governo, que cedia recursos para a escola considerava as ideias subversivas demais para aquela época. Neste período a Bauhaus se orienta no sentido do estabelecimento voltado para a funcionalidade, o objetivo passa a ser unificar a arte e a técnica, em uma abstração instrumentalista (WICK, 1989, p. 56). A terceira e última fase, a de desintegração, é marcada com a despedida de Gropius da Bauhaus e a sucessão por Hannes Meyer. Abandonando a ideia de escola de arte, a Bauhaus torna-se um local de produção voltada à satisfação de necessidades sociais.

Historicamente, a Bauhaus surgiu no momento em que a Alemanha foi destruída pela Primeira Grande Guerra Mundial e com o Tratado de Versalhes, um dos seus objetivos iniciais era de apoiar a Alemanha, sendo instalada uma ideologia social para que os produtos industriais fossem acessíveis à população, que significava a utilização de materiais baratos e simples, que fossem possíveis de serem produzidos em série, com a premissa de que a forma segue a função. Segundo Rainer Wick, também era intencional acabar com a parcela de artistas livres. O então chamado desenho industrial surge dessa união estabelecida na Bauhaus: arte, técnica e indústria. É notável a sua influência não só no Design, mas na arquitetura e nas artes.

O fechamento da escola ocorreu em 1933, decorrência das políticas adotadas pelo regime totalitarista alemão, muitos de seus mestres emigraram para os Estados Unidos da América, onde encontraram as portas abertas para suas ideias, levando os métodos e as práticas do Design para o “novo mundo”, a Bauhaus então perpetua sua história no design (WICK, 1989) transformando notavelmente a relação do homem com os produtos industrializados.

1.5 Definições para Design gráfico

Descrever aqui o que é design gráfico é certamente uma missão difícil, vastas são suas definições. O celebre designer gráfico Richard Hollis disse que se trata de um “negócio de criação de símbolos, dispostos em uma superfície para transmitir uma mensagem”. Paul Rand, considerado um dos maiores nomes do Design nos EUA, afirmava que o objetivo do design gráfico é ser persuasivo ou informativo e que deve apresentar dois lados: o de antecipar e atender a reação do espectador ou de suprir suas necessidades estéticas pessoais. Já Josef Müller-Brockmann defendia que o profissional deveria transmitir suas ideias com o dever ético e refletir a sua responsabilidade com a sociedade (NEWARK. 2009, p.12). O design gráfico é um dos mecanismos disponíveis para se processar a comunicação visual e organizar informações legíveis, é também considerado como um regulador de comportamentos. O design gráfico é definido também como uma coesão cultural que se manifesta perante toda a sociedade ou em seus setores específicos (MARTINS, 2016).

Para Ledesma (1997) o design gráfico remete à cidade, cujo caráter é coletivo e social. Por outro lado, é notável como muitas vezes se torna excludente, frequentemente associado à moda, ao efêmero, com formas rebuscadas, objetos de alto valor aquisitivo, distante da sua ideia de solução de problemas, inclusive no âmbito da comunicação visual. É visível o potencial do designer na atividade do chamado humanismo projetual, termo conceituado por Gui Bonsiepe (2011), que implica na capacidade de interpretar as necessidades de determinados grupos, propondo soluções viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e semióticos que se atentem aos mais variados públicos, aos excluídos, aos discriminados e aos menos favorecidos, que compõem grande parte da população mundial. Com a ressalva que a sua

intenção não deve ser encarada como idealista e ingênua, mas com a consciência frente ao desequilíbrio do poder entre “centro” e “periferia” (BONSIEPE, 2011, p. 21). O design também é visto como um conjunto de técnicas que associado a técnica da publicidade e vendas mantem e expande a demanda de consumo de produtos. Dentro deste contexto de mercado impessoal, o design é uma ferramenta de poder, se contrapondo como prática que não está disposta a se concentrar em aspectos de poder e na força do mercado (BONSIEPE, 2011, p 23).

No livro de Gui Bonsiepe (2011), “Design Cultura e Sociedade”, o autor traz as referências das seis conferências do escritor cubano Ítalo Calvino (1923), que fala dos valores ou virtudes da literatura que gostaria de ver preservados no século XXI. Essas conferências apresentadas em 1985, na Universidade de Harvard, se referem a: Leveza, rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade e coerência. Todos esses valores podem ser relacionados, com os devidos ajustes, à área do design. A leveza, por exemplo, pode ser interpretada como uma virtude que se preocupa com o fluxo de materiais, a energia e os impactos que causam ao ambiente físico ou digital. Ao considerar as virtudes, os projetos de design se afastam a ideia da superficialidade que muitas vezes é atribuída ao design. O fato do design surgir de uma tradição artesanal, negou muitas vezes o aprofundamento teórico, o empenho intelectual, porém, nos tempos atuais, os designers, principalmente os das áreas do design gráfico, começam a exercitar a escrita e a pesquisa, quebrando com o silêncio coletivo da profissão. Essa mudança é entendida como um avanço, pois os intelectuais estão preocupados em refletir sobre o seu papel na sociedade e problematizar a sociedade.

1.6 Design e cultura: um olhar antropológico

Segundo Bonsiepe (2011), o design tem um papel relevante no desenvolvimento de uma cultura, por abranger atividades e planejamentos, decisões e práticas, que influenciam e afetam de diversas maneiras a vida das pessoas, inclusive do próprio designer, que é, ao mesmo tempo, sujeito e objeto da dinâmica cultural. A cultura, como afirma Villas Boas (2002, p.55), gera a identidade, e vice-versa. É por meio dos símbolos e representações que se identifica, singulariza e congrega o que é interno e único do que é externo. Para

conhecer de fato uma identidade é necessário imergir em sua realidade, para descobri-la e analisá-la com mais profundidade.

1.7 A abordagem antropológica

Nos últimos cem anos, a cultura tem sido o assunto central da antropologia, mostrando-se um tema inesgotável. “A visão do homem no mundo”, título do capítulo do livro do antropólogo Roque de Barros Laraia, é particular para cada ser humano, na obra “O crisântemo e a espada”, diz que a cultura é uma lente ao qual o homem vê o mundo. Homens de culturas diferentes usam lentes diferente, portanto observam de maneira descontraída (BENEDICT apud LARAIA, 1986, p. 67). O modo de interpretar, as apreciações de aceitar as ordens e os valores, os diversos comportamentos sociais, as posturas corporais, tudo isso é resultado da operação de uma cultura dominante. Por exemplo, se um homem da cidade fosse colocado na floresta, não saberia se localizar com tanta facilidade quanto em sua cidade, com o auxílio de placas, vias, faixas de pedestres e sinalizações. Um índio Tupi por sua vez, vê a floresta de modo ordenado, com formas vegetais bem definidas, ele não usaria um edifício como referência para se encontrar com alguém, mas sim uma árvore ou outros elementos da natureza. Poderia aqui trazer diversos casos onde os comportamentos se diferem a depender de qual cultura o indivíduo está inserido, todavia o ponto chave dessa discussão é que o fato de ver o mundo de forma diferente tem como consequência a propensão em considerar o seu modo mais adequado e natural. Essa tendência denominada etnocentrismo, é responsável em seus casos extremos por inúmeros conflitos sociais, com o germe do racismo e da intolerância (LARAIA, 2001, p.20).

O modo de se colocar no mundo, de se movimentar, criar, defender, reagir à luz ou ao escuro, ou ainda um comportamento súbito, são fatores que se relacionam com a maneira de perceber e interpretar as mensagens visuais. As reações humanas naturais atuam sem esforço, não é preciso estudar para responder a alguns estímulos, entretanto, elas podem ser influenciadas, modificadas, a depender do estado psicológico, condicionamento cultural e por último, pelas expectativas ambientais. O modo que se encara o mundo quase sempre afeta o que é visto. O processo é frequentemente individual, o controle

da psique é constantemente programado pelos costumes sociais, pela cultura. O indivíduo que cresce no mundo ocidental moderno condiciona-se às técnicas de perspectiva que mostra um mundo sintético e tridimensional, por meio da fotografia e da pintura, que na realidade são planos bidimensionais. Um aborígine, por exemplo, precisa aprender e decodificar a representação sintética da bidimensão, que na fotografia acontece pela perspectiva. Tem de aprender a converter, pois não é capaz de vê-la naturalmente (DONDIS, 1997, p.19).

Colocar-se no lugar do outro é expressar alteridade, é um dos valores que associa virtude e design. É um princípio filosófico que exercita a troca de ponto de vista pessoal pelo de outro na relação interpessoal. A alteridade dentro do campo do design pressupõe a disposição de aceitar outras culturas projetuais e seus valores inerentes, e não vê-las com o olhar de exploradores que estão em busca da próxima moda de curta duração. “Essa virtude pressupõe a disposição de resistir a qualquer visão messiânica etnocêntrica” (BONSIEPE, 2011, p. 38). Pressupõe que a alteridade está disposta a contrapor, a resistir, a enxergar as tendências. Este debate está associado também às questões da identidade e ocupa um espaço em diversos discursos, como no do feminismo, no papel dos gêneros, das etnias e diversidade religiosa; por isso, tem implicações políticas, pois envolve as questões de autonomia e a capacidade de estabelecer perspectivas próprias do futuro (BONSIEPE, 2011, p. 28).

2. O GRAFITE COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA DA ATUALIDADE

Em “O Mundo do Grafite”, Nicholas Ganz define que o grafite atual passou a se desenvolver no final da década de 1970 em Nova York e na Filadélfia onde artistas como Taki 183, Julio 204, Cat 161 e Cornbread passaram a atuar, espalhando seus nomes pelas ruas, com a finalidade de impressionar as garotas, divertirem-se ou até mesmo criar um clima de competição e marcação de território. A configuração singular da cidade de Nova York - na qual se encontram lado a lado, as ruas sujas do Harlem e o ambiente glamoroso da Broadway - parece ter sido um solo fértil para os primeiros grafiteiros, reunindo diferentes culturas e problemas de classes em um único lugar, atribuindo à cidade uma nova configuração visual e indentitária. O modelo nova-iorquino do grafite girava em torno da distorção de letras, mas muitas novas abordagens surgiram desde então - expandindo os limites do grafite (GANZ, 2010, p.8). Com o passar dos anos se desenvolveu uma grande quantidade de formas tipográficas e ferramentas. Surgiram os *bombs*, que são as letras mais preenchidas, coloridas e arredondadas, o distorcido e intrincado *wildstyle*, o uso dos cartazes Lambe-lambe, os *stickers* ou adesivos e o *stencil*, que consiste em um molde vazado que permite diversas repetições e criação de padrões (BARBOSA, 2017, p. 2). Entretanto, o ato de intervir no espaço vem antes da discussão sobre o que é grafite.

2.1 Antecedentes históricos

Nos primórdios da humanidade, os primeiros homens já criavam imagens, motivados por determinadas razões e crenças. Figuras foram encontradas nas grutas de Lascaux, na França, imagens como as de animais, representações do ato de caçar e os grupos reunidos. É interessante observar que desde essa época já existia o impulso de se comunicar e que a técnica, provavelmente, também já existia, de modo rústico, mas funcional, a exemplo do carimbo, que consiste na reprodução de uma mancha ou figura a partir do contato com a superfície, como uma mão suja de terra marcando as paredes da caverna ou servindo como *stencil*, ao assoprar um pó pigmentado contra a mão na parede, criando um contorno (GANZ, 2010, p.10).

Em Pompéia, o grafite, grafito ou grafíti (do italiano graffiti, plural de graffito) exerceu grande importância para a história da sociedade romana do século I, servindo aos slogans eleitorais, anúncios que poderiam interessar à comunidade, como lutas de gladiadores no anfiteatro. Frases eram escritas e cravadas nos muros sem autorização, frases ofensivas e de cunho sexual também eram expostas à comunidade (RODRÍGUEZ, 2007)

No livro “Graffitis em múltiplas facetas”, o autor William da Silva-e-Silva ordena o grafite em dois grupos: de um lado, “graffiti escrita simples”, “graffiti de banheiro” e “graffiti hip-hop”; do outro lado, a “art pop-graffiti” e “graffiti comercial”. O “graffiti hip-hop” se diferencia do grafite em relação ao suporte, aos temas e técnicas, entretanto possui um vínculo ideológico com o movimento do *hip-hop*, há uma cultura de paz, união, consciência, atitude e desenvolve os estilos de: *Throw-up*, *Wild*, *3-D* e o *Free Style*. O autor não considera a pichação como pertencente ao campo das artes, por ser desprovida de beleza e estética, ademais “não tem sentido linguístico algum, assim, não é possível sua inclusão como veículo de comunicação porque não emite mensagem” (RAP Brasil Apud SILVA, 2011, p. 16). É interessante questionar então sobre as tantas linguagens enigmáticas artísticas de vanguarda, se seriam anuladas pelo público devido a sua inovação, sua diferenciação com a produção artística vigente da época ou simplesmente pela sua abstração tão distante da interpretação comum das pessoas. O pop-graffiti e o comercial assumem uma postura voltada ao mercado consumidor, ao negócio e por isso, distinguem-se conceitualmente das outras categorizações dentro do graffiti (SILVA-E-SILVA, 2011, p.15).

O grafite na atualidade, aliado as novas tecnologias, motivações e autores, se tornou amplo, interdisciplinar, um modo de emancipar a arte e atribuir novos significados ao espaço. Artistas são convidados e pagos para pintar os muros da cidade, as fachadas dos prédios, os mobiliários urbanos, as residências particulares. Alguns grafiteiros não esperam convite ou autorização, pinta de modo que agrada ou desagrade o público ou os outros artistas do movimento. Tal como afirma Anna Maria Soares Filha, em seu artigo “As experiências criativas como base do design contemporâneo” o muro de Berlim, inicialmente, aparentemente caótico, foi tomado por inúmeras intervenções artísticas, antes de sua demolição, tornou-se fonte de inspiração para as tendências nas últimas décadas. Do mesmo modo o projeto “SAMO”, “SAMO

shit”, de Basquiat que significa “sempre a mesma merda” e que um dia escreveu nos muros de Nova York “SAMO IS DEAD” (SAMO está morto), chamando a atenção de um jornalista do New York Times, que lhe assegurou uma série de artigos que refletia sobre suas enigmáticas mensagens trazendo fama à Basquiat, considerado posteriormente como o maior representante do Neoexpressionismo (SOARES FILHA, 2017, p.7). Observa-se o potencial propulsor desses registros anônimos e a sua capacidade de ressignificação na cidade contemporânea.

2.2 Diferença entre grafite e pichação

Diante dessas considerações, é natural não saber distinguir com precisão a diferença de grafite para pichação ou pixação. Alguns autores compreendem o grafite como um conjunto que abarca variados tipos de inscrições, desde as pinturas das letras artísticas, as frases de ordem e protesto, os desenhos inscritos nas paredes e muros, muitas vezes sem autorização, sem excluir ainda qualquer variação temática ou conteúdo, intenção ou técnica (TAVARES, 2010). Uma das definições encontradas sobre a escrita da palavra pichação, diz que pixação, escrito com “x” está associado às gangues que se firmavam vertiginosamente em São Paulo, à intervenção por pura diversão ou na época da ditadura, onde eram frequentes as mensagens de cunho político. Acredita-se que a pixação originou-se do movimento punk, associando o ato de pixar com à postura anárquica, de questionamento e protesto (LASSALA, 2014. p.26).

Franco (2009), estabelece uma sequência cronológica que respeita o período do surgimento de cada geração do grafite, sendo: “Os Pioneiros” (final dos anos 1970 e início dos anos 1980), *OldSchool* (década de 1990 e início dos anos 2000) e *NewSchool* (anos 2000 até hoje). O grafite seria definido como expressão que tinha como característica estética o uso de letras, as *tags* ou assinaturas dos sujeitos que espalhavam seus nomes, coletivos, deslocando-se de um lado ao outro da cidade sem revelar sua real identidade, deixando dúvidas se aquele espaço está sendo ocupado ou é propriedade de alguém (BAUDRILLARD, 1996).

As chamadas *crews* são os grupos sociais que praticam essa expressão, geralmente formadas por jovens que se encontram para “riscar”, confraternizar-

se e compartilhar ideias, as *crews* tem como objetivo principal demarcar o território, seja com os próprios nomes, desenhos ou os nomes dos seus respectivos grupos. Entre as décadas de 1980 e 2000, o movimento foi ganhando força e desenvolvendo seu repertório estético, fator que no Brasil acabou criando uma distinção de práticas de um mesmo sujeito: Grafite e Pichação foram se distinguindo formalmente, o que fez com que a coibição recaísse com mais força sobre a pichação. Ainda que ambas permaneçam ilegais, os grafiteiros têm melhor aceitação para sua prática (FRANCO, 2009). Grafiteiros e pichadores possuem como objetivo a impressão de desenhos, *tags* ou mensagens na parede. Ambos possuem técnicas e materiais que são semelhantes. Diferenciam-se de modo geral, no Brasil, por uma questão estética, em que os desenhos coloridos, com preocupações formais são mais aceitáveis que as tipografias ou letras que utilizam apenas tinta ou spray sem preocupação com cores, equilíbrio ou enquadramento. Essa forma artística que não se preocupa se vai ficar bonito ou não, muitas vezes denuncia o que o artista sente em relação ao convívio urbano (ORLANDI, 2004) e de certo modo expressa despreocupação com o que possa agradar ao público geral.

2.3 Muralismo

O movimento muralista é relacionado à história da arte no México e a sua relevância no momento da Revolução Mexicana, contribuindo na fundamentação e construção de suas memórias plásticas. Realizado sobre os muros do espaço público urbano, o muralismo se consagrou pela capacidade de disseminar ideais políticos por meio da pintura, sendo os artistas seus porta-vozes. Pode-se afirmar que as características da arte deste movimento estão presentes antes mesmo do momento da Revolução Mexicana, no período pré-hispânico, utilizadas para expressar valores, costumes e crenças. No período colonial por exemplo, as pinturas murais serviram também para decorar as igrejas e conventos e tinham como objetivo a evangelização (VASCONCELLOS, 2005, p. 286).

O movimento muralista mexicano é considerado como a primeira articulação continental dos artistas contemporâneos da América, tendo surgido a partir de sua própria realidade. Pela primeira vez na história desses países

houve uma escola que despertou mais entusiasmo que qualquer academia da Europa ou qualquer outra manifestação artística do velho continente. Esse movimento é considerado a primeira forma de expressão plástica que reflete a consciência da realidade mestiça do continente americano, junto a exaltação do indígena visto como o primeiro e original habitante dessas terras (AMARAL apud VASCONCELLOS, 2005, p. 287).

No contexto histórico da arte contemporânea, o muralismo mexicano se inseriu nos debates acerca do papel da arte, situando-se entre as críticas do academicismo do século XIX e o vanguardismo europeu do início do século XX. Entretanto, o muralismo atentou-se às especificidades do momento político Mexicano vigente, voltado para a temática social e para a pintura de trabalhadores e camponeses em cenas cotidianas, sem se afastar dos debates da arte moderna. O muralismo rompeu com a arte de cavalete, incorporou no processo de trabalho novos materiais, ferramentas e técnicas. Apesar de influenciada por movimentos e técnicas advindas do continente europeu, especialmente cubismo, fauvismo e expressionismo, a arte na América Latina em geral, e particularmente o muralismo mexicano, tiveram uma recriação própria a partir da realidade que se inseria (VASCONCELLOS, 2005, p. 288).

Independentemente de suas raízes e representações tradicionais, o fato é que o muralismo se flexibilizou e se estendeu para outros países, possibilitando que novas realidades fossem incorporadas, como é o caso do Coletivo de Ação e Propaganda Rubro Negra, criado em 2007 no Rio Grande do Sul, que procura expressar nas paredes elementos simbólicos do Brasil, fazendo combinações das técnicas do mural com o lambe-lambe, que são os cartazes colados na parede e também utilizando os estilos da letra das pichações. O muralismo guarda em sua estética uma autonomia que busca estabelecer um vínculo de identidade entre o povo e a obra.

Considerado também como um integrante da arte urbana, o muralismo é entendido como um discurso da imagem, onde articula-se uma prática política por meio de um repertório visual com a intenção de propagar alguma ideia ou ideal (AMORIM, 2013). Na prática, promove um diálogo, aproxima as pessoas a contribuírem na construção de um sentido de pertencimento e conhecimento sobre o local. Pintar os murais ou paredes no bairro, na residência do vizinho, em alguma associação, constitui-se, de certa forma, um espaço social de

encontro, de valorização, convivência e diálogo sobre o cotidiano e as questões locais.

Independentemente da classificação, o ato de intervir graficamente na paisagem existe desde os primórdios da humanidade. As figuras encontradas nas Grutas de Lascaux, na França, as anotações entalhadas na argila na época da Grécia antiga, as propagandas políticas e as cenas obscenas encontradas nas escavações em Pompéia, até as configurações mais atuais do grafite e da arte urbana expressam uma mensagem particular e única de sua determinada época.

3. O CRUZAMENTO DOS EIXOS DESIGN E GRAFITE E ONDE SE MANIFESTAM

Considerando que não é intenção deste trabalho limitar a competência ou a área do profissional do campo do design, este capítulo pretende expor alguns olhares que ora se aproximam ora se afastam, tanto na teoria quanto na prática no âmbito do grafite e do design. Serão mencionados projetos e profissionais que atuam seguindo uma linha tênue entre esses eixos. É importante destacar que mesmo não sendo aqui o objetivo, delimitar a atuação de cada profissional tem a sua importância. Marcar sua singularidade e delimitá-la são condições indispensáveis para o processo de autonomização e estabelece competências – não só no sentido de eficiência, mas referente às áreas de atuação e às exigências as quais é preciso atender para tornar-se ou permanecer como agente legítimo do campo (BOAS-VILLAS, 2007, p.17). Pelo contrário baseia-se na relação do universo da arte e do design, tangenciando os aspectos metodológicos de uma intervenção artística. O termo grafite aqui utilizado pode ser interpretado de forma ampla, como arte, autorizada ou não, provido de valor estético ou realizado sem nenhuma preocupação formal.

O designer e autor do livro “O que é [e o que nunca foi] design gráfico”, André Villas-Boas diferencia a arte do design a partir do grau de alienação do projeto em relação ao seu trabalho, quer dizer os limites de interferência do cliente. Como exemplo ele imagina a encomenda de um cartaz a um profissional da área do design e a um artista, provavelmente o grau de influência e alienação do designer será bem maior do que a de um artista já reconhecido e legitimado, pois o limite de interferência fica bem mais claro ou é quase inexistente quando se trata de arte. O designer não está focado na expressão em si, mas na solução, já o artista produz um trabalho mais individualizável e assume uma imagem própria, voluntariamente ou não.

3.1 O poder da imagem como regulador de ações

Criar e projetar de forma geral parece simples quando se sabe como fazer, “Tudo se torna fácil quando se conhece o modo de proceder para alcançar a solução de algum problema” (MUNARI, 2008, p.8). Para ilustrar o poder da

imagem como regulador e criador de ações compete a determinado profissional alcançar tal influência; há como exemplo as intervenções artísticas em 3D nas faixas de pedestre que dão a impressão das barras estarem flutuando, fazendo com que os motoristas reduzam a velocidade. Essa estratégia já foi realizada em várias cidades do Brasil, mas em especial no Mato Grosso um motorista desceu do carro e colocou a mão no chão para verificar se era mesmo uma pintura, houveram diversos relatos em que os motoristas reduziram a velocidade (G1, 2017). Outra situação, são as sinalizações visuais de trânsito que instruem os motoristas e os pedestres, a inserção dos símbolos nas placas, como a faixa vermelha no “E”, indicando que é proibido estacionar, as cores dos semáforos e a sua alocação no meio urbano não são realizadas de modo aleatório, por trás existe um planejamento, uma série de análises, testes ou regras que devem ser cumpridas. Esses exemplos foram utilizados para expor um caso em que o mesmo objetivo - induzir o comportamento no trânsito, foi estabelecido para duas áreas que seriam distintas – da arte e do design, no caso da arte, cada intervenção foi realizada manualmente e não segue as normas de sinalização, ao contrário do profissional designer que nesse caso deve utilizar de símbolos e materiais encontrados nas normas.

3.2 A influência mútua entre design e grafite

Não se pode negar a influência do design e do grafite um sobre o outro. O *spray*, ferramenta muito utilizada pelos grafiteiros, começou a ser utilizado na pintura com a Bauhaus como uma tentativa de unir indústria e arte, acompanhando a velocidade contemporânea (MENDES apud BARROS, 2017, p.125). O artista francês Akroe começou a grafitar em 1990, o que o levou a estudar artes aplicadas e especializar-se em Design, mudou-se para Paris e trabalhou como artista, designer e ilustrador. Akroe se tornou conhecido por pintar espaços esquecidos no meio urbano, principalmente uma fábrica de queijos abandonada. O artista estava interessado em ver a reação das pessoas diante as suas intervenções e fazer ligações entre as imagens e o seu meio (GANZ, p. 135). A artista Yá, que se caracteriza por não utilizar os contornos em suas obras, as figuras são delimitadas pelas cores, afirma que essa peculiaridade está relacionada também à influência do design gráfico, porém

esta também foi uma característica dos fauvistas no início do século. Alguns deles chegaram a revolucionar a arte publicitária como os famosos cartazes do Moulin Rouge criado por Toulouse Lautrec.

Um dos designers mais reconhecidos da atualidade, Stefan Sagmeister, herdeiro de Gutenberg - o homem que revolucionou a impressão criando os tipos móveis – criou letras que podem ser compostas e recompostas infinitamente, foi o autor de uma famosa obra que utilizou o seu próprio corpo, para cravar um texto escrito, para a criação de um pôster para uma conferência, era uma fotografia de seu corpo após oito horas de corte, Sagmeister “tornou-se uma obra de design gráfico” (NEWARK, 2009, p.15). O que remete também à *Body Art*, que utiliza o corpo como suporte para a arte, como as tatuagens, piercings e outras alterações corporais.

Um exemplo que concerne o Design gráfico e seu caráter emancipatório é o projeto *Pimp my Carroça* 2014, idealizado pelo artista grafiteiro de São Paulo, Mundano. Os principais pontos e reflexões podem ser lidos no artigo “Design gráfico e arte urbana como ferramentas para o desenvolvimento social”. Neste evento os autores investem na arte, no design gráfico e na linguagem visual como instrumentos de conscientização e transformação social, com o intuito de tornar as ações dos catadores de recicláveis, carroceiros e seus familiares mais aceitáveis para a sociedade, evidenciando a importância destes para o funcionamento da cidade de São Paulo, conseqüentemente fortalecendo a autoestima destes trabalhadores. Durante o evento, ficou explícita a presença do design gráfico, desde a comunicação entre os participantes e a organização. As carroças identificadas com crachás que permitiam acompanhar o status das etapas do evento, com sua pintura, o acompanhamento médico e odontológico que também foi oferecido durante o evento. Houve a produção e venda de camisas, capa de chuva, ilustrações e outros elementos que compunham a identidade visual do projeto, que mesmo com algumas carências, forneceu às carroças uma atratividade visual e a divulgação da ação que ocorreu durante o evento, nas redes sociais e no site, onde é possível consumir os produtos desenvolvidos pelos artistas e designers convidados pelo evento *Pimp my Carroça*.

3.3 Grafite em Maceió

A cidade de Maceió, como grande parte dos centros urbanos, segundo o produtor cultural e militante negro Ari de Oliveira, tem sua história particular no mundo do grafite, que embora ainda caminhe em passos curtos, acompanha e modifica a realidade da cidade desde a década de 1980. Esta informação está no documentário registrado pelo artista grafiteiro alagoano Rodrigo Alves, codinome Simplez (2012), que o produziu para seu Trabalho de Conclusão de Curso, no curso de Design da faculdade Maurício de Nassau, o material foi compartilhado via e-mail com alguns amigos. O documentário conta como se iniciou a história do grafite associado ao Hip Hop na capital alagoana. Aproximadamente no ano de 1985, alguns grupos que frequentavam a Praça Deodoro, localizada no Centro da cidade já faziam pichação. Tais grupos eram ligados ao movimento punk, entretanto com a produção do Hip Hop na Praça Jornalista Denis Agra, no bairro Santo Eduardo e a presença do skatistas nos eventos, iniciou-se a história do grafite associado ao movimento Hip Hop em Maceió (BARBOSA, 2017, p.3).

Estas Intervenções anônimas levantam questionamentos sobre os valores estabelecidos entre os autores que ocupam os espaços urbanos e como essas intervenções modificam a paisagem e manifestam posicionamentos políticos, culturais e ideológicos. Essa nova forma de comunicação e de arte conversa com o espaço e com o público da cidade. É por meio da documentação e do diálogo com os artistas de rua que há possibilidade de compreender um pouco mais estas intervenções urbanas que se apresentam como um grande canal de comunicação, conectado diretamente com a cidade, com o público, com o aqui e o agora. Foram detectadas entre os anos de 1980 a 2017, 84 referências de assinaturas, *crews*, protestos, publicidades, torcidas organizadas e frases nos muros da cidade de Maceió. A tabela 1 foi retirada do artigo “Grafite: Linguagens e Técnicas” da autora publicado no AVIA! 2017.

Chacall	ASSolan	Morg	Gigante	Svc	pixote	famc
Sativa	PACman	Misa	Kaus	Scp	Quinze	Kbeça
Dog	Joe	2,85 não	Verme	Pcp	Kmkz	Epidemia evangélica
C.V x M.A	Sagaz	énóis	Pivete	Zatus	Rato	Del Pedófilo
Anarkopunks	Simplez	Suel	Obama	Big	FORA TEMER	Alberto sexta feira ladrão
Punksvergel	Pão	Formiga	Wile	Clã	Gelo	Cartas e tarô
Merda	Sevi	Namãojornalex	Wike	kaka	Mago	Pixal
Gnomo	Alan	Star	só yaohushua salva	Mexicola	eo	Sinistro
Riso	Ursa	Bactéria	BlackBlock	Maceyork	gufs	Crack
1000grau	Raiz	Galego	Piu	Poesia	Lost	Piabas (PBS)
Nagope	Mudos	chip no corpo fim do mundo	Sol	Cdn	Pig	Rasta
Leite	Salve	Garotão (GRT)	Mc. Bolívia	Larik	Sereia	Deus

Tabela 1: 84 referências de assinaturas, pichações e grafites de Maceió entre 1980-2017.

Fonte: Yara Barbosa (2017).

Autorizadas ou não, relevantes ou não, esses nomes fazem parte da história do grafite e da pichação na cidade de Maceió. Que maceioense nunca se perguntou quem é Del, do famoso “Del Pedófilo”? Quem nunca viu o nome estrangeiro PUNK/PUNKS VERGEL nas paredes ou estranhou encontrar tantos “Chip no corpo fim do mundo” espalhados por vários bairros da cidade? Quem não percebeu “Torcida organizada é para vagabundo, ladrão e nóia” como escreve um pichador anônimo que provavelmente notou a incansável guerra visual das torcidas da Comando Vermelho (C.V) x Mancha Azul (M.A) referente aos clubes de futebol CRB e CSA de Alagoas.

3.4 Artistas urbanos em Maceió

É interessante apresentar aqui alguns artistas locais na intenção de expor a pluralidade do trabalho, que mesclam o fazer artístico, seja ele integrado ao grafite e a pichação (do ponto de vista transgressor), ao muralismo, ao comercial

ou qualquer outro tipo. Os artistas foram escolhidos considerando o paralelo com outra área de atuação, pelo fato dos trabalhos poderem ser encontrados nas ruas da cidade e também inspirar o fazer artístico da autora.

3.5 Rafael Santos

Rafael dos Santos é arquiteto, urbanista e artista plástico, formado pela Universidade Federal de Alagoas – UFAL. Realizou seus estudos acadêmicos por um período na Universidade Nacional Autônoma do México –



Figura 1: Rafael Santo. Fonte: rdsartes.com/murais-artisticos/

UNAM. Rafael dos Santos é experiente e forte conhecedor de uma cultura milenar artística e arquitetônica, que funde os elementos pré-hispânicos e coloniais, tais expressões são de grande importância em seus trabalhos e estão presentes em suas obras que são influenciadas pelo movimento do muralismo, pela característica de optar por desenhos e imagens que contemplam a cultura popular local e as minorias, assim como fizeram os primeiros representantes do muralismo mexicano. O artista também se associa ao movimento da Pop Art, reproduzindo figuras icônicas e trabalhando com a repetição de imagens, como mostra a figura 1. Rafael estudou e conviveu por sete anos no ateliê do artista alagoano Pierre Chalita. Suas obras são geralmente comerciais, mas podem ser facilmente encontradas publicamente nos viadutos e fachadas da cidade de Maceió. O artista utiliza várias técnicas em seus trabalhos, como o *spray*, a tinta acrílica, o *stencil* e o aerógrafo.

3.6 Joe Santos

As obras de Joe podem ser identificadas facilmente pelo seu estilo próprio de desenho, geralmente coloridos, em *fine line* que significa arte ou desenho com linhas, o artista geralmente expressa figuras da natureza, personagens de

séries, filmes, desenhos e caricaturas, mas não se limita, procurando sempre explorar os temas livres, quando a obra não é encomenda por algum cliente. Joe é grafiteiro e também tatuador, seus padrões de desenho são mantidos na tatuagem e podem ser facilmente identificados para quem conhece seu trabalho.

3.7 Suel

Nascido em Palmeira dos Índios, Suel tem uma jornada com mais de 30 anos de dedicação à arte, mais de 15 exposições coletivas e algumas individuais, sua primeira exposição foi há mais de 16 anos, na Casa da Arte, no estado de Alagoas. Suel contempla o realismo, o surrealismo, as referências da natureza e as figurações. Seus trabalhos apresentam uma desenvoltura técnica excepcional, ricos em detalhes e em variedades de matérias e técnicas como o *spray*, tinta óleo, tinta acrílica, pigmentos, *stencil*, entre outros elementos. Seus trabalhos são geralmente encontrados em estabelecimentos comerciais, mas que carregam consigo a espiritualidade artística dele.



Figura 2: Joe Santos. Fonte: Gazeta de Alagoas (2017).



Figura 3: Suel. Fonte: alagoasboreal.com.br (2018).

3.8 Sagaz

Formado em design gráfico, Thales França ou Sagaz, como gosta de ser chamado, caracteriza-se pelas pinceladas que se assemelham às letras tipográficas, os traços inspirados na caligrafia árabe se misturam com formas, figuras e geometrias criadas pelo artista, que gosta de mesclar suas “texturas” com outras técnicas, como o *stencil* e o lambe-lambe. O artista iniciou suas intervenções nas ruas anonimamente, para evitar qualquer problema legal, uma vez que começou sem pedir autorização para pintar as paredes e estruturas públicas gerando uma curiosidade no público, uma vez que suas intervenções passaram a ser frequentes nos ambientes públicos e privados. Sagaz realizou um intercâmbio em Vancouver, no Canadá, onde foi impactado com a diversidade cultural, essa experiência direcionou o artista ao que é hoje.



Figura 4: Sagaz. Fonte: gazetaweb.globo.com (2018)

3.9 Julia Nogueira

Julia é a idealizadora da Sertão Encantado. Como também gosta de ser chamada, Sertão, desenvolve trabalhos de personalização, ilustração e pinturas em diversas superfícies. Seus



Figura 5: Julia Nogueira Sertão encantado. Fonte: Google imagens

desenhos exprimem alegria, são bastante coloridos e vibrantes. A artista é bastante performática, fazendo de seu próprio corpo uma expressão artística.

3.10 Cidade & Signos

Cidade & Signos é um projeto de Iniciação artística do programa de extensão da Universidade Federal de Alagoas (Proinart/Proex), ativo desde 2015, coordenado pela Professora Anna Maria Vieira Soares Filha, o CidSig ou CDSG ou Cidade & Signos, como já foi mencionado neste trabalho, conta com a colaboração de professores, mestres, doutores, estudantes da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFAL e daqueles que não possuem vínculo com a universidade, mas se unem com o mesmo propósito: produzir arte e intervir na cidade. O grupo desenvolve pesquisas, debates, publicações, oficinas e intervenções, explorando o grafite, a fotografia, a performance e a instalação. Em 2018, o projeto expôs coletivamente na

Pinacoteca Universitária, na FAU - Faculdade de

Arquitetura e Urbanismo, Tribunal Federal de Alagoas, 2018. Fonte jfal.jus.br

na biblioteca A.C Simões

e entreviu em espaços públicos e privados, como no prédio da Justiça Federal em Alagoas, no bairro do Jaraguá, na Praça Bomba da Marieta. Em 2019 recebeu diversos convites da universidade, como foi o caso da sala de extensão do projeto Frida Kahlo, também expôs coletivamente na Galeria Gamma, entre outros projetos.



Figura 6: Grupo Cidade & Signos Pintando um mural no Tribunal Federal de Alagoas, 2018. Fonte jfal.jus.br

4. O PRÉ-PROJETO DO DESIGN GRÁFICO (GRAFITE) DA PRAÇA DO SKATE

O pré-projeto antecede a execução prática da obra, ele corresponde à concepção e a elaboração da obra e aqui ele engloba cinco tópicos. O primeiro traz alguns acontecimentos e conflitos envolvendo a Praça do Skate, local onde ocorreu a intervenção na caixa d'água, ou seja, o contexto no qual a obra foi encomendada. O segundo expõe considerações sobre o processo de criação e os métodos escolhidos. Os demais tratam das análises e etapas consideradas importantes para a concretização do projeto na Caixa d'água na praça, tais como: a) análise do ambiente e do espaço estendido, com considerações sobre escalas, posicionamentos do observador etc. b) alguns acontecimentos envolvendo a Praça do Skate; c) análise do público alvo; d) geração de ideias; e e) análise do fluxo.

4.1 A disputa pelo espaço

Um acontecimento envolvendo o grafite e a pichação gerou polêmica em Maceió. A pista da praça do skate, durante o processo de revitalização, recebeu uma série de mensagens não autorizadas oficialmente, utilizando frases e figuras em estêncil. As autoras das intervenções foram mulheres atuantes no movimento feminista, o que ficou explícito no conteúdo das imagens. Em um dos sites de notícias que tratou sobre o assunto (TNH1, 2018), o secretário Municipal de Desenvolvimento Sustentável (SEMDS) assim se expressou:

Isso não é protesto, é crime. Voltarei a fazer um B.O. [...] O que não será permitido é o vandalismo. [...] É importante lembrar que o Código Penal Brasileiro também tipifica, no artigo 163, o vandalismo como uma ação passível de detenção de seis meses a três anos, além de multa conforme o dano. [...] E desde já convido os artistas de rua da cidade que queiram fazer uma intervenção na pista de skate, estamos abertos para aprovarmos um trabalho neste sentido. (p.1)

Em contrapartida, uma reportagem divulgada no site Repórter Nordeste, Ana Cláudia Laurindo (2018), mestranda em educação e graduada em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Alagoas, posicionou-se sobre o caso, legitimando o acontecimento, afirmando que pelo fato do espaço ser público e

não danificar o patrimônio, a ação deve ser considerada como uma manifestação, um protesto e um modo de ocupar o espaço, sendo assim, uma intervenção aceitável.



Figura 7: Intervenção das "manas" Fonte: Acervo da Autora (2018)

Antes da reforma, o *Banks* (pista de skate) era tomado por grafites e pichações, grande parte produzidos pelos próprios skatistas, em sua maioria homens. Ao se defenderem, as “manas” que estavam sendo procuradas para responderem pelas pichações, alegaram que a proporção do caso ocorreu juntamente ao machismo,

à represália e a intolerância sofrida pelas mesmas. É interessante acrescentar que parte do desenvolvimento do grafite e da pichação em Maceió ocorreu devido à participação dos próprios skatistas dentro do movimento *Hip Hop*, nos eventos que ocorriam nas praças públicas da cidade (BARBOSA, 2017, p. 3). Outra questão que deve ser considerada é que alguns dos indivíduos que se queixaram das intervenções das manas, alegaram que a pista ainda estava em processo de reforma e não deveria haver nenhuma pessoa entrando no *bowl* (*banks*), pois isso prejudicaria a pista.

Ao longo do desenvolvimento da pintura na caixa d’água ocorreram algumas modificações no espaço do Banks, as inscrições polêmicas das “manas” foram apagadas, mas em pouco tempo, surgiram novas pichações.



Figura 8: Novas intervenções no Banks. Fonte: Acervo da autora (2018)

Percebe-se que as novas intervenções são compostas de *tags*, *stickers* ou adesivos, desenhos e um *stencil* que dessa vez retornam de modo mais tímido, em inglês e em um local menos visível dentro do *Banks*.

Existem diversos casos em que a estética da pichação foi utilizada para estampar produtos comercializáveis, como ocorreu nas peças da designer Andrea Bandoni, onde a mesma utilizou-se das letras dos pichadores para recriar uma nova tipografia e desse modo apropriando-se talvez de uma estética subversiva, absorvendo uma fala que é essencialmente da rua, da força popular para transformar em algo comercializável e assim aceito socialmente. Outro exemplo é o artista brasileiro Caligrapixo, que é conhecido pelas letras com as formas que envolvem a caligrafia e a pichação, muito parecidas com as letras comumente encontradas pela cidade, contudo, é perceptível a preocupação com a



Figura 9: Da rua ao ateliê – Caligrapixo. Fonte: Luismalufartgallery.

composição de cada obra, que procura ser abstrata e distante da legibilidade. As formas que se assemelham as palavras trazem consigo harmonia visual, equilíbrio e outros valores da sintaxe visual. As obras são vendidas em grandes galerias com valores inacessíveis ao trabalhador comum.

4.2 Design Thinking e o pensamento sobre os métodos

Design Thinking significa a maneira como o designer percebe as coisas e se posiciona sobre elas, é o modo de refletir sobre algo (ADLER, 2012, p. 13).

Considerando a discussão teórica empreendida no primeiro capítulo do trabalho se faz necessário pesquisar sobre o local de intervenção e vivenciar o ambiente, percebendo e analisando seu entorno, suas peculiaridades, o público frequentador, entre outras questões relevantes para se chegar à concepção e

elaboração do projeto antes de sua execução. Dentre as ferramentas utilizadas para realizar essa segunda fase, foram escolhidos os quadros imagéticos ou painéis semânticos, tabelas e figuras.

4.3 O processo de criação

Há uma tendência em pensar sobre design gráfico em termos de bens finalizados: cartaz, layout, sites ou placa. No entanto, o design gráfico é também um processo, um artefato que surge de um conjunto de perguntas e respostas. É ainda uma forma de pesquisa, com sequências de investigação, sejam elas calculadas e conscientes ou intuitivas, para gerar uma forma de *insight*. É questionável se a metodologia realmente importa, já que, segundo Ian Noble e Russell Bestley, autores do livro “Pesquisa Visual Introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico”, afirmam que o design gráfico é um campo criativo, e não uma ciência, o processo é mais tortuoso do que linear, o caminho pode ser cíclico, com idas e vindas, dificilmente tomando um caminho reto. Experimentar novas metodologias é importante, possibilita os designers a se libertarem de seus hábitos e encontrarem lugares inesperados, fomentando pensamentos criativos (NOBLE, 2013). Assim como existe essa tendência de pensar nos artefatos gráficos prontos, na arte não é diferente, ao pensar em um quadro, um grafite ou na pichação, não é comum pensar no artista escolhendo qual pincel vai comprar ou qual o acabamento da tinta, contudo a lógica é a mesma, há uma metodologia, conscientemente ou não, um passo a passo, a inspiração, a compra dos materiais, o local que será realizada a pintura etc.

O processo de projeto, seja ele de qual área for, é um conjunto de atividades intelectuais básicas, organizado em fases de características e resultados distintos. Essas atividades podem ser análises, sínteses, avaliações, previsões. Na prática, são realizadas de forma intuitiva, guiada, baseada em metodologias existentes ou indicadas por normas (LANG Apud KOWALTOWSKI 2006, p. 8). O projeto auxilia na tomada de decisão e pode utilizar a descrição verbal, gráfica ou simbólica, vários mecanismos de informação, para antecipar um modelo e seu comportamento.

Refletir previamente sobre as atitudes a serem tomadas é válido quando se quer chegar em um objetivo claro, utilizar métodos auxiliam a restringir o

espaço ou escopo do problema e aumentar a sua qualidade. Existem outras técnicas além do design thinking que ajudam a calcular os comportamentos previsíveis e os procedimentos a serem executados, como, por exemplo a “Metodologia Axiomática de Tomada de Decisão” desenvolvida por Suh (2001). Esse método se apoia em soluções a partir de aplicações lógicas, onde o ato de projetar é um procedimento sólido e que envolve um conhecimento multidisciplinar, fazendo do projeto uma área em que a experiência é tão importante quando a educação formal.

Como foi mencionado no Primeiro Capítulo desse trabalho, que tratou sobre algumas considerações sobre o design gráfico, o profissional deve fazer sua escolha, optar pelo modelo do artista ou do artesão, que está, conseqüentemente, comprometido consigo mesmo, com a experimentação ou com a satisfação do cliente, de atingir uma demanda estabelecida. Ao escolher as metodologias, os procedimentos e as escolham se distanciam.

4.3.1 Metodologia escolhida

No caso do projeto na caixa d’água na Praça do Skate, há um equilíbrio onde a artista pode caminhar entre experimentar ou buscar um caminho consciente. Esse projeto se tratou de uma encomenda de produto que estaria exposto ao grupo de skatistas, aos habitantes do bairro e à cidade de modo geral interferindo na paisagem e na percepção da praça. Há de ser considerado que a artista que recebeu a encomenda veio de uma formação acadêmica na área do design e que reconhece o papel da imagem, seu potencial e suas conseqüências. Seria talvez mais simples não se preocupar com essas questões, mas como disse Gui Bonsiepe (2011), o designer deve estar atento ao humanismo projetual, deve propor soluções viáveis e que se atente a vários grupos, inclusive aos excluídos.

O projeto se iniciou com as seguintes premissas: a) é uma encomenda que pretende ser aprovada pelo cliente; b) estará em uma praça pública; c) deverá se comunicar com o público frequentador.

Após refletir sobre a proposta do design thinking, as metodologias mais básicas do design, guias e experiências passadas, foi realizado um *brainstorming* (chuva de ideias) para estabelecer um método de criação. No livro “Das Coisas

Nascer Coisas” (2008), de Bruno Munari (1981), o autor traz uma receita culinária para falar de metodologia, no livro ele diz: fazer um bolo de laranja se torna mais simples se alguém já fez e compartilhou como deve ser feito, estabelecendo quais os ingredientes, sua quantidade e a sua proporção recomendada. Porém, ninguém nunca escreveu sobre como solucionar o problema de criar uma obra destinada a uma praça pública da cidade de Maceió, como pintar em caixa d’água localizada nas proximidades orla, em uma área nobre cuja utilização é de skatistas, moradores de outros bairros da cidade e de grafiteiros onde o local a ser pintado já tem grafites e pichações. Não veio um manual indicando qual o lado mais apropriado para pintar, qual o tamanho ou sequer o estilo a ser seguido, nenhuma referência, dica ou exigência. Há porém as ferramentas adaptáveis oferecidas pelo design thinking e outras metodologias de criação presentes no campo do design.

A partir dessas reflexões sobre métodos, o repertório adquirido na graduação, no Cidade & Signos, nas experiências pessoais e profissionais no ramo da arte urbana, foi definida como metodologia uma série de análises consideradas essenciais para criação e elaboração desse projeto que serão abaixo descritas.

4.4 Visualização e Análise do ambiente e do espaço estendido onde a obra está localizada

Visualizar é ter a capacidade de formar imagens mentais. Ao se locomover pelas ruas da cidade é possível lembrar do percurso, de distinguir uma rota da outra, de voltar atrás, tudo isso antes mesmo de iniciar o percurso. Essa visão ou pré-visualização, está vinculada ao salto criativo e à “síndrome de heureka” (DONDIS, 1997), é esse processo de dar voltas através de imagens mentais na imaginação que muitas vezes se alcança uma solução e uma descoberta inovadora. Essa visualização mental também acontece na hora de criar uma pintura, é possível o artista visualizar uma composição no espaço em branco ou compor mentalmente uma figura, reconhecendo antes mesmo do primeiro risco se o que está em sua mente funcionará ou não.

Analisar o objeto, o ambiente e seu entorno, antes de se iniciar um projeto em determinado local, é de extrema importância. É por meio desse exercício de

percepção que é possível capturar algumas necessidades, demandas, oportunidades e os riscos do projeto. O conhecimento do alfabeto visual - os funcionamentos dos processos da visão, podem contribuir significativamente para a compreensão de como os materiais e mensagens visuais podem ser aplicadas nos projetos (DONDIS, p.21). E como mencionado acima, visualizar mentalmente algumas possibilidades.

Em relação ao espaço estendido da Praça do Skate, há a predominância de edificações verticais modernas, com função residencial, com uma média de dez pavimentos, estabelecimentos comerciais térreos, como a escola de línguas Wizard, o supermercado Unicompra, algumas galerias e lojas de alto padrão.



Figura 10: Imagem do entorno da praça. Fonte: Acervo da autora (2019).

Trata-se de uma localização nobre da cidade, entretanto, por ser um espaço público e que, antes da sua reforma que ocorreu durante o projeto, era marginalizado pelos moradores da região, a praça por muitos anos teve um grande contingente de moradores de rua e usuários de drogas. A falta de estrutura e de serviço fazia da praça um lugar pouco atraente para os moradores do bairro e propício para a criminalidade. Embora o nome oficial da praça seja Muniz Falcão, ela passou a ser conhecida por Praça do Skate pelo fato de haver uma pista para a prática do esporte, que durante muitos anos se manteve danificada, com parte da estrutura inapropriada. Dentro da pista era possível encontrar lixo e dejetos, refletindo o descaso do poder público com a sua manutenção.



Figura 11: Praça do skate em 2012 Fonte: Página do Facebook @pracadoskate (2019)

Há registros indicando que a manutenção do Banks (pista) foi realizada pelos próprios skatistas. É possível observar também que desde essa época as pichações já faziam parte da realidade do Banks (Figura 11 e figura 12).



Figura 12: Depoimento do skatista que fez a manutenção da pista. Fonte: @pracadoskate

Uma imagem não datada encontrada na página do *facebook* Praça do Skate – Banks, mostra a pista sem nenhuma intervenção de grafite ou pichação (figura 13).



Figura 13: Imagem não datada do Banks – Praça do Skate. Fonte: @pracadoskate

A caixa d'água está situada entre duas quadras esportivas, na quadra que lhe é mais próxima foi instalada uma rede de ferro protegendo todo o seu perímetro, essas redes são comumente utilizadas para evitar que a bola saia para fora da quadra durante a prática esportiva. Contudo, devido à proximidade com a caixa d'água, o acesso no momento da execução da pintura foi prejudicado, pois o andaime não cabia no espaço entre a rede de proteção e o limite da quadra. O formato cilíndrico e sua altura de aproximadamente 12m causou, inicialmente um sentimento de medo na artista, pois nunca havia se deparado com uma proposta semelhante antes. Havia na caixa d'água uma porta velha e quebrada, uma escada lateral enferrujada, que começava 3m acima do chão. Uma árvore grande, cujos galhos chegavam bem próximos da caixa d'água, suas frutinhas miúdas, do tamanho de uma unha do dedo mindinho, batiam na estrutura, deixando inclusive, pequenas manchas de tons roxos e marrons em suas paredes.

Nesta primeira análise, a caixa d'água ainda esboçava pinturas, grafites e pichações dos artistas urbanos. Embora em algum momento a pintura vá desbotar ou sofrer alguma alteração por estar em um espaço aberto e público,

há um sentimento descontente em simplesmente passar por cima das pinturas, por outro lado, sabendo que a praça estava em reforma e que a caixa d'água seria pintada de qualquer modo, estava ciente que se a artista não aceitasse, outro artista seria convidado. O desafio pessoal da artista foi de aproveitar essas pinturas encontradas para se inspirar, resgatando e mantendo algumas características identificadas e de se aproximar do público alvo que será analisado posteriormente. A seguir serão apresentadas as imagens das pinturas originais encontradas e a descrição de algumas intervenções identificadas.

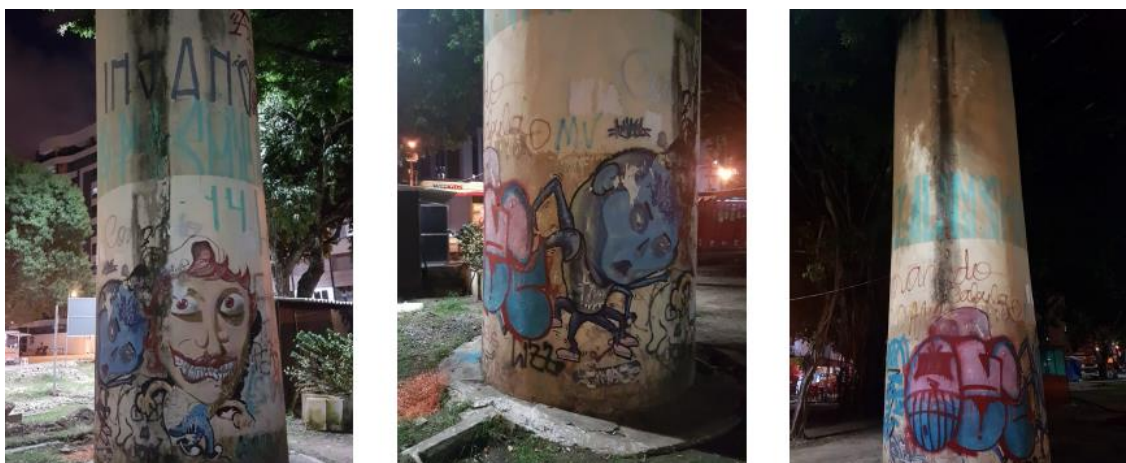


Figura 14: Caixa d'água com grafites antes da intervenção da autora.

Fonte: Acervo da autora (2018)

Registrar as condições do local permite que, posteriormente, sejam acessadas as informações do passado e as transformações ocorridas no ambiente. A partir dessa imagem fica evidente a presença de personagens, grapixos – mistura de picho com grafite, *tags* (assinaturas) e *bombs*, que são as letras arredondadas. Perceptivelmente, realizados sem autorização e por grafiteiros e pichadores locais. As personagens ou os dois bonecos da foto foram feitos pelos grafiteiros Zatus (Felipe Andrade) e Simplez (Rodrigo Alves) da Mczcrew, grupo de grafite de Maceió onde a autora deu os seus primeiros passos como artista de rua. Há uma espécie de código de ética que é passado de boca a boca - ao passar por cima de uma intervenção, deve-se deixar um “salve” para quem passou primeiro, quer dizer, um cumprimento ou qualquer sinal de respeito, ao contrário, a depender de quem tenha pintado, pode gerar algum tipo de conflito ou perseguição. A leitura e os significados dos grafites e das pichações são geralmente compreendidos por um grupo específico de

peças geralmente ligadas ao movimento. Por esses motivos houve a preocupação de registrar e anotar todos os grafites e pichações existentes.

Foram identificados os seguintes artistas: Pixal, Mczcrew, 14, Eterno Knela, Formiga, 542, Ares, Lac, Merda, MDS, C.V, Insano, Banks, A, Zatus, Simplez e Ur\$. Alguns desses nomes são conhecidos dentro do universo da arte urbana e podem ser facilmente encontrados nos muros da cidade, principalmente Pixal (Pixo alagoano) e C.V (Comando vermelho), ambas são intervenções transgressoras, que são realizadas sem o consentimento ou autorização oficial. “Eterno Knela” é uma homenagem ao skatista Thiago, apelidado como Knela, falecido ainda jovem em um acidente de moto. Por coincidência, o outro jovem que estava na garupa da moto, que também era skatista, Luiz Carlos Barbosa, era primo da artista/autora desse trabalho, igualmente falecido no acidente, ele foi, ainda na infância, a primeira inspiração, a chama da vontade de um dia ser artista.

Pouco tempo depois dos registros fotográficos dos grafites e pichações (figura 14), foi dado início ao processo de revitalização da praça onde as intervenções encontradas na caixa d’água foram cobertas com tinta branca pela empresa (figura 15).



Figura 15: Caixa d’água com fundo branco preparado pela prefeitura para receber a intervenção da autora. Fonte: Da autora (2018)

As condições estruturais do objeto a ser pintado, a cor do fundo, o seu posicionamento no ambiente, a iluminação, os obstáculos e a paisagem ao seu redor, passaram a ser analisados considerando sua influência na percepção do observador sobre o projeto. Diante disso, antes de criar a proposta da arte que

passaria pelo crivo do cliente, houve uma reflexão sobre o fluxo do espaço, ou seja, considerou-se os trajetos e passagens possíveis dos transeuntes, assim como o seu campo de visão para quem está na praça e quem está do outro lado da rua.

Com a reforma da praça a população recebeu duas novas quadras esportivas para a prática do futebol, basquete e vôlei, uma academia à céu aberto e um corredor com cadeiras e mesas para convívio. O piso, os equipamentos mobiliários, o ponto de ônibus, toda a praça, inclusive a caixa d'água, foram reformadas.

4.5 Análise do público alvo

Embora poucos saibam, o *Banks* ou pista de skate construída em Maceió foi uma das primeiras estruturas construídas no Nordeste. Por isso a praça nunca deixou de ser frequentada pelo mesmo público, os skatistas. Com a reforma, os novos atrativos e considerando o ambiente rodeado de estabelecimentos comerciais e residenciais, havia a expectativa que a praça fosse um local de fluxo intenso, frequentada por crianças, jovens e idosos em busca de diversão e bem-estar (figura 16). Com efeito, após a reforma o uso da praça pelos moradores foi intensificado.



Figura 16: Expectativa e um público frequentador diversificado. Fonte: Google imagens

4.6 Geração de ideias a partir da obra de demais artistas

A partir da análise do público alvo e da análise do ambiente foi possível direcionar o segmento do projeto, a pintura deveria exprimir alegria, movimento, travessura, colorido e ser visível a longa distância. O maior desafio seria trazer de alguma maneira certas referências dos grafites e das pichações existentes na

caixa d'água, as intervenções foram fotografadas e serviram de inspiração para a geração de ideias.

Ao analisar os elementos pré-existentes na caixa d'água (figura 17), principalmente as personagens, percebeu-se que as pinturas se tratavam de intervenções antigas dos grafiteiros Simplez e Zatus, membros da MczCrew, grupo de grafite no qual a autora deu seus primeiros passos na arte urbana. Diante disso, foi estabelecido que alguns aspectos da pintura original deveriam ser mantidos no projeto, mas que ainda assim haveria a liberdade da artista criar novos elementos.



Figura 17: Personagens de Simplez e Zatus. Fonte: Acervo da autora (2018).



Figura 18: Esboço dos desenhos a serem realizados. Fonte: Acervo da autora (2018).

No primeiro esboço, figura 18, a ideia é de expressar uma interação entre as duas figuras, que pode ser interpretada de diferentes maneiras, mas soa como uma brincadeira ou alguma travessura. A personagem do lado direito ganhou uma calda de sereia (figura 18), pelo fato da praça estar localizada nas proximidades

da praia da Pajuçara, por ser um elemento folclórico local e bastante utilizado pela artista. Em seguida, as figuras foram coloridas e inseridas em um fundo representando as variadas letras e assinaturas originais encontradas. A seguir serão apresentados os desenhos manipulados sobre a caixa d'água, com o auxílio do *software Photoshop*, demonstrando como ficaria a composição do mural na superfície cilíndrica da caixa d'água em seu ambiente.



Figura 19: A projeção dos desenhos nas fotografias da caixa d'água pelo photoshop. Fonte: Acervo da autora (2018)

Os efeitos obtidos seriam semelhantes à figura 19, as duas personagens e alguns borrões de tinta e as letras coloridas que poderiam ser feitas por outros artistas, grafiteiros ou pichadores que participariam da intervenção. A proposta foi apresentada ao cliente, entretanto não foi aprovada, justificando que as letras pareciam de pichação e que provavelmente não agradaria ao público daquela região. As personagens foram aprovadas, mas o fundo deveria ser retrabalhado. Tratando-se de um projeto comercial, foi aceito o pedido de modificação.

A pintura deveria refletir uma áurea alegre e travessa, com bastante movimento e cores, as imagens deveriam ser figurativas e acessíveis, para que fosse possível compreender e ser interpretada de diferentes maneiras. Antes de desenvolver a ideia, foi feito um levantamento de pinturas que houvessem o fundo colorido e com personagens no primeiro plano. A artista e muralista Fio Silva, que atua internacionalmente, é conhecida por pintar animais em fundos abstratos, com muitas curvas e cores, em um de seus painéis, que foi escolhido como referência, foi utilizado cores quentes e frias para contrastar a figura do fundo. Essa obra da Fio escolhida como modelo foi encontrada aleatoriamente na rede social do Instagram, ao visualizar a pintura, foi visto que seria uma estratégia que funcionaria também na pintura da caixa d'água, uma vez que as figuras adotariam cores mais frias, azul e verde, o fundo com cores quentes criaria um contraste entre os planos. Pelo fato do projeto da caixa d'água ser uma criação livre, as referências vieram sem muito critério visual, como se o

processo fosse uma deriva pelas tantas possibilidades de arte, cores e formas encontradas no local, nas redes sociais e no próprio repertório da artista.



Figura 20: Pintura mural da artista Fio Silva utilizada como inspiração para o fundo e paleta de cores. Fonte: @fio.silva

Em seguida, foram realizados estudos em um caderno de desenho sem pauta, utilizando canetas marcadoras (Posca), onde alguns elementos foram acrescentados, como os galhos e as folhagens, por remeter ao mar e a sereia, a predominância das cores e de curvas do trabalho da Fio foram incorporadas ao projeto, as cores quentes contrastam com a ideia de água e mar, causando uma desconexão proposital, uma vez que uma das personagens se trata de uma sereia.

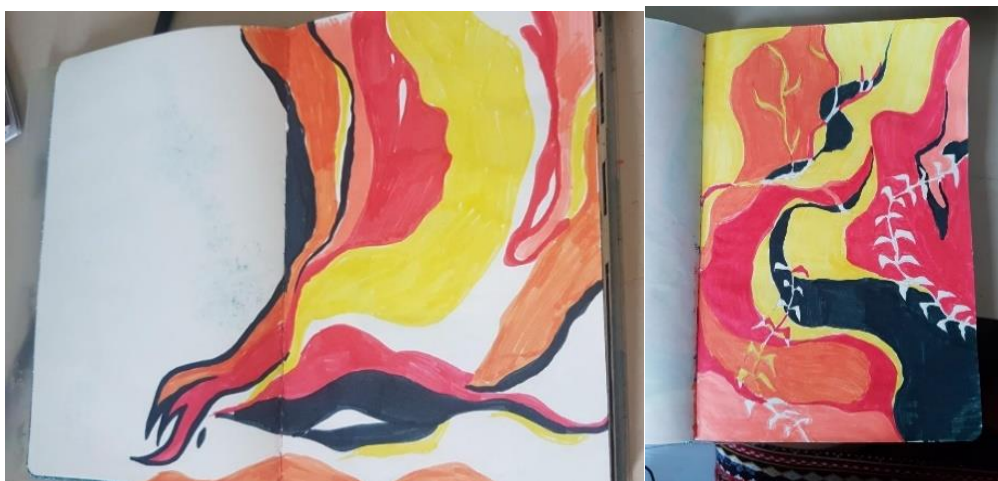


Figura 21: Estudos do fundo no caderno de desenho. Fonte: Da autora (2018)

Para ajudar na concepção geral da arte, foi criado um painel semântico, ferramenta que reúne elementos, cores, frases e ideias a serem trabalhadas,

essa configuração visual auxilia na hora de construir uma proposta e alinhar as referências que pretendem ser evidenciadas com coerência no projeto.



Figura 22: Painel semântico criado pela autora. Fonte: Acervo da autora (2019)

Como é possível observar no painel semântico (Figura 22), a obra pretende trazer tanto cores quentes: vermelho, amarelo e laranja, quanto cores frias: azul, verde e cinza. O branco e o preto também serão utilizados. Algumas figuras, intencionalmente referem-se ao universo do *skateboard*, pelo fato do local se tratar da Praça do Skate; à escama de peixe ou sereia, pelo fato da praça estar localizada nas proximidades da praia e ser a sereia uma personagem característica da cidade; ao universo da arte urbana, trazendo a referência de uma latinha de spray e a própria técnica da execução da pintura com aerossol e tinta acrílica, rolinho e pincel; uma frase em português motivacional estampada na camisa.

Em seguida o fundo e as figuras criadas foram aplicadas na imagem da caixa d'água, utilizando o *software Photoshop*, a fim de visualizar o efeito e apresentar a segunda versão aos clientes, com a ressalva de que o projeto talvez passaria por outras pequenas modificações (Figura 23).



Figura 23: Segunda versão do pré-projeto. Fonte: Da autora (2018)

É preciso observar que no momento em que a foto utilizada como base do *Photoshop* foi tirada (figura 15), a praça ainda estava na fase inicial da reforma, ainda não era possível visualizar as duas quadras. Foi por meio das conversas com os clientes que se tomou ciência da posição de cada quadra. Analisar os posicionamentos estruturais e o fluxo veio a ser mais uma fase importante no processo projetual.

4.7 Análise do fluxo

Esta análise tem como objetivo estudar o fluxo dos veículos e das pessoas que passarão pelo meio da praça, considerar onde estão localizados os possíveis obstáculos visuais, como a lanchonete e a banquinha de revista. Uma



Figura 24: Vista superior da praça. Fonte Página do Facebook @PrefeituradeMaceio (2018)

imagem da vista superior da praça (Figura 24), onde é possível identificar a pista de skate (Banks)

do lado esquerdo, as duas quadras e uma grande árvore próximo a elas que cobre a caixa d'água, indicada no círculo branco desenhado sobre a imagem 24 e as banquinhas e lanchonetes.

A análise do fluxo de carros e pessoas, permite identificar a posição da

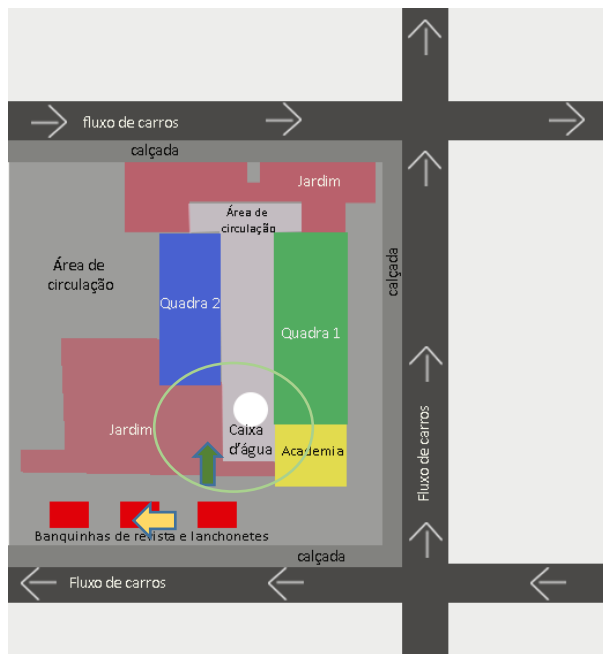


Figura 25: Posicionamento do desenho em relação ao fluxo. Fonte: Da autora (2019)

caixa d'água e todos os elementos que precisam ser considerados para o posicionamento dos desenhos nas vistas das paredes (Figura 25).

Foi estabelecido que uma personagem ficaria voltada para a área de circulação entre as duas quadras, indicada na seta verde da figura 25 e a outra posicionada para o jardim entre a quadra 2 e as banquinhas, seta amarela desenhada na figura 25. São os locais onde ocorre o menor número de interferências visuais.

As quadras foram fechadas com grades vazadas, isso permite enxergar a arte através delas. Há uma árvore que seus galhos longos e folhagens passam por cima da caixa d'água, ocupando toda a área marcada no círculo verde claro desenhado na figura 25. Ao mesmo tempo que as frutas mancham levemente a pintura, a árvore protege da incidência direta do sol e até da chuva, o que ajuda a preservar o tempo da pintura.

4.8 Materiais e equipamentos solicitados

Existem diversas maneiras de se fazer uma pintura, uma variedade de tintas e de técnicas, é preciso alinhar os materiais e equipamentos com a proposta do trabalho. No caso deste projeto, as tintas utilizadas seriam da marca Miracor, fábrica própria da empresa alagoana Casa das Tintas e os sprays seriam da Collorgin Arte Urbana, da fábrica da Sherwin Williams, é a tinta mais adequada para esse tipo de trabalho artístico e uma das poucas marcas disponíveis no mercado local atualmente. Essa linha de spray permite um

preenchimento e uma fixação satisfatórios. É indicado calcular o m² de preenchimento de cada cor no painel, considerando as demãos necessárias para chapar o fundo, que significa preencher por completo. Uma tabela contendo os materiais e as referências dos produtos solicitados foi preparado e apresentado ao cliente (Tabela 2).

Material	Unidade - Referência
Tinta acrílica área externa (3,6L)	1 - Vermelho 1 - Amarelo 1 - Azul 1 - Preto 1 - Branco 1 - Laranja
Pigmentos	5 – Vermelho 5 – Amarelo 5 – Azul 3 – Verde 3 – Preto 3 - Roxo
Spray Collorgin Arte Urbana	3 – Branco 3 - Preto 2 – Cinza Londres 2– Cinza Carrara 2 – Fumê 2 – Azul Mackenzie 2 – Azul Celeste 2 - Azul chuva 1 – Framboesa 1 – Rosa Lotus 1 – Vermelho Goiaba
Pincel para parede	5 - Pequeno 3 - Médio 2 - Grande
Rolinho de pelo para parede	1 - Pequeno 3 - Médio 3 - Grande
Balde	4 baldes para misturar e criar novas cores
Bandejas	5 bandejas para colocar tinta
Escadas	Escada extensível (mais de 5m)
Andaime	Andaime de 6 andares com suporte para piso
Equipamento de segurança	Cinto de segurança e capacete (2)
Corda de 10m	Corda para amarrar o andaime na caixa d'água e para subir os objetos para cima

Tabela 2: Materiais e equipamentos solicitados para a execução da pintura. Fonte: Acervo da autora (2018)

Estudar previamente o que será preciso durante a execução de um trabalho é essencial, principalmente quando for algo comercial, é importante ter

clareza nos custos, nas necessidades. Sem os métodos seria possível executar essa obra, mas ela estaria sujeita a muitos erros, que por sua vez dificultaria o desenvolvimento e a eficácia do trabalho de pintura em questão.

5. CAPÍTULO 5 - PROJETO EXECUTIVO DA PINTURA - A EQUIPE PREVISTA PARA A EXECUÇÃO DO TRABALHO E APRESENTAÇÃO DO RELATO DA PROPOSTA

Este capítulo tem o intuito de apresentar o projeto executivo da pintura, a efetivação do que foi planejado anteriormente. Serão expostas não só as técnicas, materiais e ferramentas escolhidas no projeto, mas também outras alternativas, apresentando alguns conceitos e aplicações. Foram criados tópicos para separar os assuntos.

5.1 Grid, escala e transposição

O grid é precisão, ordem e clareza ou opressão e sufoco. O grid tipográfico tem sua dualidade, é um princípio organizador no design gráfico, mas ao mesmo tempo combatido pelos próprios designers, por ser limitador, encontra em si uma mistura de amor e ódio. Sua gênese está enraizada nas sociedades mais antigas, criar ordem e sentido são aspectos que nos diferenciam dos animais. O pensamento estrutural é característico das culturas que se construíram como civilização. Os chineses, os japoneses gregos e romanos seguiram ideias estruturais ao construir cidades, organizar batalhas, guerras e compor imagens. Essas estruturas muitas vezes se baseavam nos eixos de intersecção do céu e da terra. O grid estabelecido pelo modernismo reafirmou o sentido de ordem e o estabeleceu como parte integrante do design gráfico, o “estilo fundamental” é um planejamento de sistema ortogonal que separa as informações em partes. O propósito desse sistema é ordenar e distribuir os elementos informativos para que essa organização ajude o observador a entender o seu significado. A metáfora da intersecção entre o céu e a terra exprime uma qualidade explicitamente espiritual. Um exemplo interessante sobre a importância do grid ou eixo regulador, mesmo entre os vanguardistas europeus, foi o fato de Piet Mondrian cortar relações com seu parceiro Theo Van Doesburg, porque ele havia inclinado o eixo de 90° dos seus desenhos, diferente do que preconizava o De Stijl. Josef Müller-Bruckmann nos anos de 1950 e 1960 atribuía seu ímpeto ordenador pensado praticamente como teológico. É possível analisar o grid dentro de uma cronologia, uma evolução de design estrutural, utiliza-lo para

organizar informações de modo a facilitar a compreensão do leitor e compreendê-lo como ferramenta difundida em sua área. Por outro lado, o grid também pode ser visto de maneira desconstruída, como uma organização espontânea e métodos orgânicos de compreensão. Muitos designers contemporâneos violaram ou ignoraram completamente o grid (SAMARA, 2007).

Seja qual for o projeto, o desenho se apresenta enquanto forma de representar a realidade, as ideias, especulações ou concepções. A escala é o fator que estabelece o nível de leitura que se deve fazer dessas representações, determina o vínculo entre o mundo real e as dimensões do desenho, da obra ou da maquete. Serve para orientar o grau de detalhamento ou indicar em qual etapa o projeto se encontra (BRANT, 2018). Existem escalas ideais ou mais adequadas para cada tipo específico de representação, há, por exemplo, a escala 1:1 ou 1/1 também conhecida como “escala real”. Se um desenho estiver na escala 1:50, significa que a dimensão original do que está sendo representado é cinquenta vezes maior. A NBR 8196 refere-se ao emprego das escalas no desenho. Com o escalímetro, o uso das escalas se tornou mais fácil, essa ferramenta multifacetada traz em suas faces as escalas de maior uso, representando as medidas que na realidade estariam em metros. Essa ferramenta também pode auxiliar na hora de interpretar as dimensões dos desenhos que passarão para uma escala maior.

5.2 A arte como auxílio na reprodução de imagens

Reproduzir uma imagem é um trabalho que exige um desenvolvimento cognitivo apurado, reproduzir simetricamente um traço, mantendo as mesmas proporções não é impossível, grandes artistas conseguiram representar com maestria a realidade ou reproduzir uma imagem com fidelidade. O hiper-realismo, derivado do fotorrealismo é um movimento que teve sua origem na segunda metade do século XX e se diferencia pela alta definição da imagem, muitos detalhes são inseridos no trabalho, algumas obras ultrapassam a própria referência, que pode ser uma fotografia, aproximando ao máximo a obra da realidade. Emanuele Dascanio é um exemplo, considerado um dos maiores nomes italianos desse movimento na atualidade. No universo da arte urbana, o sergipano Feyk Johny é conhecido por fazer pinturas realistas, com riqueza de

detalhe utilizando o spray. O artista consegue reproduzir fotografias pequenas em grandes painéis em uma velocidade impressionante. Em uma das passagens do artista pela cidade de Maceió, houve a oportunidade da autora, de codinome artístico PÃO, acompanhar o processo de circulação do Feyk, aprendendo na prática algumas de suas técnicas de produção, foi realizada uma pintura realista em preto e branco, em parceria com a artista Jéssica Blue que pintou o fundo do rosto em azul e preto (Figura 26 e Figura 27).

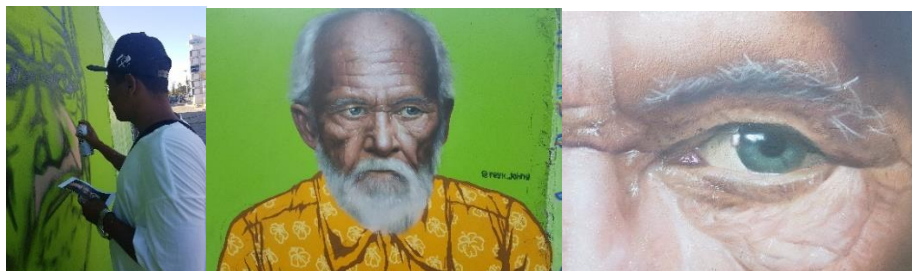


Figura 26: Grafite de rua do artista Feyk Johny nas proximidades da orla da Jatiúca, Maceió-AL. Fonte: Acervo da autora (2018)



Figura 27: Grafite de rua da artista Pão, desenvolvido a partir das técnicas ensinadas por Feyk, em Jatiúca, Maceió-AL. Fonte: Acervo da autora (2018).

Um dos principais desafios da pintura é a noção de espaço, distância e simetria na hora de esboçar o desenho no suporte, todas as linhas e pontos devem estar no local correto em relação a proporção do desenho para que a obra obtenha o resultado esperado. Com o auxílio tecnológico, a reprodução das imagens ficou mais fácil, possibilitando a sua visualização em escalas menores ou o dobro do seu tamanho.

A projeção é uma das possibilidades de transposição de desenho para outra escala, o projetor projeta a arte na superfície, permitindo a fidelidade da proporção da obra (figura 28). Os desenhos podem ser marcados com lápis, giz

ou o próprio pincel. Além da fidelidade, a técnica permite passar por essa etapa de marcação com mais velocidade para quem não tiver total domínio na arte da reprodução. Após a elaboração do desenho no muro, com o projetor desligado, a pintura já pode ser iniciada. O lado negativo de se utilizar a transposição por meio da projeção é que talvez o autor se acomode, limitando-se em projetos futuros. Alguns projetores não permitem o ajuste da imagem no próprio equipamento, dando zoom ou aumentando a sua potência de iluminação em ambientes claros. O profissional deve estar preparado para lidar com os contratempos tecnológicos.



Figura 28: Transposição por meio de projeção pelo grupo Cidade & Signos na pintura mural do tribunal da Justiça Federal em Alagoas, 2018. Fonte: Acervo da Autora (2018)

Um dos renomados muralistas brasileiro, Eduardo Kobra, pintou em 2015 um mural no centro de Minneapolis nos Estados Unidos, retratando o músico Bob Dylan na fachada de um edifício. A foto do mural em execução mostra a técnica utilizada para traspor o desenho para a parede (Figura 29). O artista antes de começar o desenho, divide todo o mural em quadrados ou formas geométricas que auxiliam na hora de fazer o esboço da arte na parede, Kobra ainda aproveita essas delimitações criadas para compor a própria obra, é comum encontrar triângulos, retângulos, losangos e quadrados em seus trabalhos (Figura 29).



Figura 29: Técnica utilizada pelo artista Eduardo Kobra, “Bob Dylan”, Minneapolis, EUA, 2015.

Fonte: Euan Kerr (2015)

O coletivo Bicicleta sem Freio (BSF), de Goiás, conhecido pelos trabalhos envolvendo arte, design e música utiliza uma técnica de transposição interessante. Primeiro, eles fazem riscos aleatórios na parede, em seguida, fazem uma fotografia centralizada da parede. Uma imagem da obra que será transposta para a parede é sobreposta a essa fotografia, com o auxílio de um *software* de edição de imagem (Figura 30). Assim é possível ter uma referência de onde deverá estar cada elemento no mural na hora de criar o esboço.

Em uma conversa via *Whatsapp* com um dos membros do coletivo Bicicleta sem Freio, Renato, também conhecido como “O Fera” ou Renatinho, explicou que quando o desenho é dividido em 1 metro por 1 metro, não dá para saber com precisão onde a ilustração vai ser distribuída na parede, mas com os elementos aleatórios, que devem ser diferentes um dos outros, facilita a visualização. Renato ainda aconselhou a fazer a marcação desses desenhos com uma tinta rala, canetas ou até mesmo lápis.

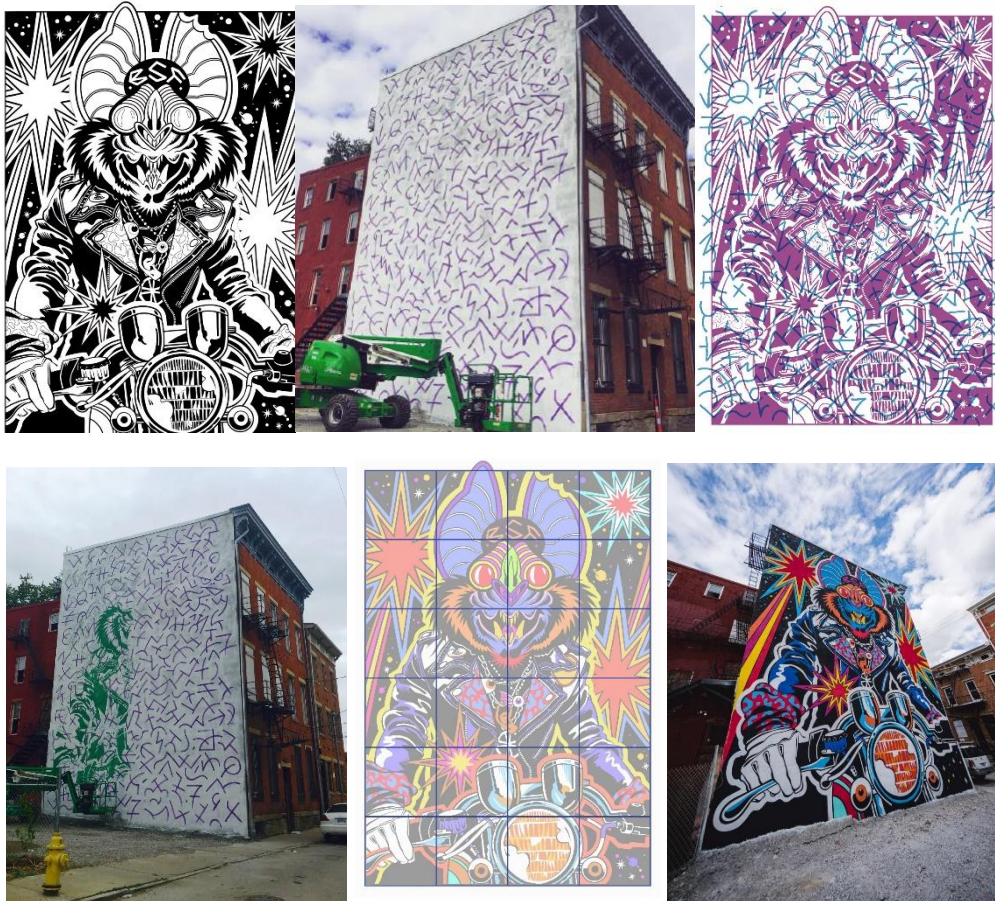


Figura 30: Técnica de transposição para grandes escalas. Fonte: @bicicletasemfreio

5.3.0 método e técnica utilizada para a transposição da arte na caixa d'água

O grid e a transposição do desenho para o projeto da caixa d'água não seguiram uma rigidez estrutural, a arte foi pensada com o objetivo de facilitar a visualização em distâncias maiores, do outro lado da rua e se preocupou com a posição dos elementos em relação ao espaço, para que as estruturas, como as quadras, as banquinhas e as árvores não atrapalhassem a visualização dos desenhos principais. Contudo, a posição dos detalhes das figuras não seguiram com precisão o que foi elaborado. O modelo da arte montada serviu como base, mas o fato de não utilizar técnicas mais precisas de transposição e optar por uma construção mais livre, fez com que a arte rompesse os limites e permitisse uma sensação de liberdade maior. Essa liberdade nem sempre é aconselhável, varia geralmente de artista para artista ou até mesmo do cliente, que exige fidelidade ao projeto, o que não foi o caso, mas que seria possível. O método utilizado foi

de esboço a mão livre, apenas observando a imagem da arte a ser reproduzida em um papel, que ora estava segurando na mão, ora grudado com uma fita na própria parede da caixa d'água (Figura 31). Todo o esboço foi feito com um rolo espuma de 4cm, preso a um extensor telescópico de 3m, reforçado com uma fita isolante para que não se desencaixasse do rolinho. Foi preciso utilizar um andaime para alcançar as partes mais altas e um pouco de tinta cinza claro, para criar o esboço.



Figura 31: Esboço do desenho. Fonte: Da autora (2018)

A extensão do rolinho ou equipamento para marcar o desenho permite que o projetista execute o traçado com uma certa distância da parede, auxiliando na visualização do todo. Pois quando se está muito próximo do objeto, fica comprometida a perspectiva do observador e consequentemente do desenho. Nessa etapa a artista teve que descer diversas vezes do andaime e se afastar para conseguir visualizar se o traçado do esboço estava correto. Outra possibilidade, utilizada na construção de grandes painéis são os computadores ou celulares que mostram na tela uma fotografia ou filmagem feita em uma determinada distância, possibilitando que o artista enxergue o que está sendo feito.

5.4 Colorindo o desenho

O fundo da obra foi executado primeiro, antes das personagens que ficariam no primeiro plano, foram utilizados os rolinhos para os preenchimentos maiores, os pincéis grandes e médios para as partes mais estreitas. O extensor também foi utilizado, menos nos contornos que exigiam mais precisão e movimentos delicados.

Às vezes era necessário duas ou três demãos de tinta para preencher as áreas tanto do fundo quanto das figuras, algumas cores eram mais práticas, como o preto que só precisou de uma mão. Após o preenchimento do fundo, as personagens ganharam cor. Foi passada uma tinta base com duas a três demãos, para em seguida fazer o detalhamento, os contornos e texturas, utilizando rolinho, pincel e os sprays.



Figura 32: Pintura em processo. Fonte: Acervo da Autora (2018)

Com as áreas da pintura delimitadas, foi possível contratar e convidar ajudantes. O grupo Cidade & Signos participou nessa etapa, ajudando a colorir os espaços indicados pela artista; o integrante mais experiente, o grafiteiro Rafael Lucas, foi remunerado pelos dias trabalhados e os novatos, Séfora, Yasmim e Heitor, tiveram a oportunidade de aprender e vivenciar na prática como é fazer uma pintura em grande escala. Foi necessário o suporte dos pedreiros que trabalhavam na reforma da praça para mover o andaime.

5.5 Resultado final

Após alguns dias de trabalho, a obra foi finalizada antes da reinauguração da praça e antes mesmo de acabar o trabalho da pintura, já recebíamos os *feedbacks*. Um comentário que marcou, feito por um vendedor

de balas que passava, foi que a escada sobre o cabelo roxo da sereia não estava devidamente pintada. Após o comentário a artista resolveu acatar a proposta e pintou algumas partes da escada referentes ao cabelo da sereia.



Figura 33: Pintura da caixa d'água finalizada. Fonte: Amanda Moa (2019)



Figura 34: Escada da caixa d'água. Fonte: Acervo da autora (2018)

Ao finalizar a obra, a empresa Casa das Tintas fez um registro áudio visual mostrando o trabalho concluído e convidou a artista para apresentar e falar um pouco sobre o processo de criação. O filme de um minuto foi publicado na rede

social Instagram da empresa e rendeu mais de 7.450 visualizações. O registro em vídeo (figura 35) é de extrema importância, pelo caráter efêmero da obra e por meio desse auxílio tecnológico é que será possível ter acesso a obra de modo mais durável.

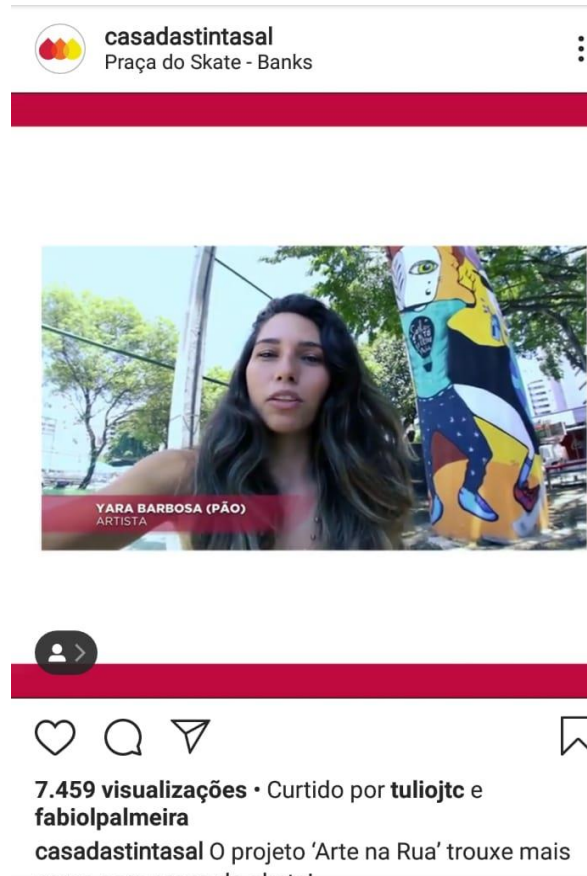


Figura 35: Visualizações Instagram. Fonte: @casadastintasal

Na intenção de manter um vínculo de consideração e respeito, parte das tintas utilizadas e outros materiais foram passados para alguns dos grafiteiros e pichadores identificados anteriormente na caixa d'água. O registro fotográfico ocorreu com a finalidade de registrar todas as etapas do trabalho: da sua concepção à execução.

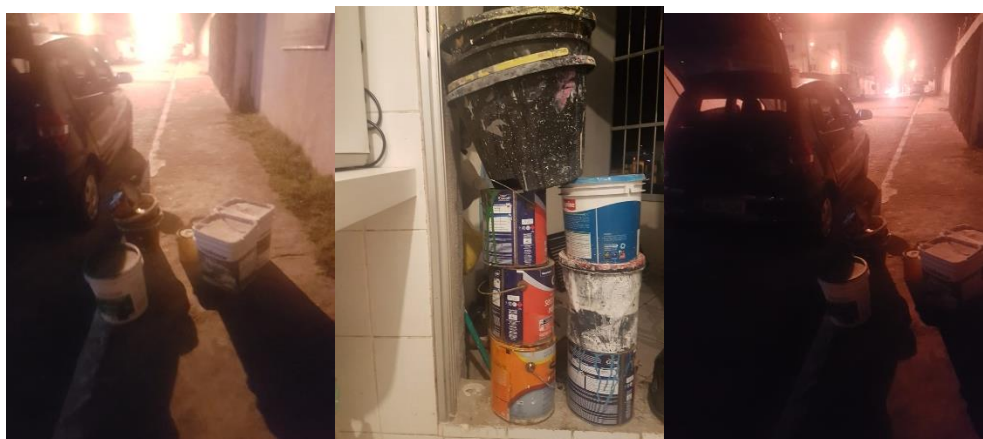


Figura 36: Materiais e tintas repassadas para os grafiteiros e pichadores identificados anteriormente a pintura da caixa d'água. Fonte: da autora (2018).

A reinauguração da praça coincidiu com o aniversário de 103 anos de Maceió, houve atrações de música e dança e um bolo comemorativo, a artista foi homenageada no palco o que foi muito positivo, pois houve a presença de políticos e empresários, novas pessoas e empresas passaram a se interessar pelo trabalho, com isso vieram novas oportunidades de trabalho (figura 37).



Figura 37: Aniversário de Maceió e reinauguração da praça do skate, 2018. Fonte: maceio.al.gov.br (2019)

Considerações finais

Tomo a liberdade de escrever esta etapa do trabalho na primeira pessoa, para que eu possa expressar com sinceridade e naturalidade as minhas considerações sobre este trabalho que, por diversas perspectivas, amalgama-se com o Design. As referências apresentadas no primeiro capítulo, embora não estejam em quantidade, parecem ser suficientes para entender alguns pontos essenciais: Design é processo, tem a sua linguagem, metodologias e ferramentas, possui um curto, porém reconhecido referencial histórico. É planejamento, prospecção, análise, é fazer teste, aproximar-se da realidade pela representação, é projeto, mas também é texto e reflexão, é ou deveria ser compromisso com o entorno, com a sociedade e a natureza. Em um encontro nacional de Design, NSP 2015, em São Paulo, fui monitora do evento e lembro que tratavam os designers como os “resolvedores de tretas”. O design é interdisciplinar, solução de problemas, é organizador, pode ser encontrado em todos os lugares, nos rótulos, nas revistas, nas roupas, nas cadeiras, o design está em tudo.

Não sou uma fórmula pronta, um produto acabado, também não quero ser uma metamorfose ambulante que não consegue dedicar tempo e persistência para se aprofundar em algo. “Vá até secar a fonte, explore ao máximo, quando você sentir que aquilo está no passado, comece algo novo, reesignifique, adapte” Esta foi uma das várias orientações da minha orientadora Anna Maria, que também disse em sala de aula, nos primeiros períodos, nas aulas de arte contemporânea - “ Vocês não precisam saber tocar ou pintar para serem artistas, é artista aquele que sente e faz sentir”. Isto marcou a minha graduação.

A universidade também não é uma fórmula pronta, a aprendizagem tampouco depende só dela, lógico, é o espaço mais adequado para a troca e fomento da ciência, porém a pesquisa continua em casa, nos livros que não se encontram na estante da biblioteca. O saber artístico - importante para a aprendizagem sensorial, necessária para a construção de uma vida plena e digna, como disse um dos autores que mais me apaixonei, Juhani Pallasmaa – pode ser desenvolvido até na rua, nos muros e calçadas.

Não deixe passar a oportunidade! Este foi um conselho da minha mãe e foi o que eu fiz, em 2015 houve uma chamada do Programa de Iniciação Artística

PROINART/PROEX da Universidade Federal de Alagoas, o programa tinha como objetivo incentivar projetos artístico da universidade. Eu, com nenhuma experiência, mas com uma vontade gigante de ser bolsista do projeto, procurei uma professora do curso de Design para ser coordenadora do projeto e a mesma me disse, com ar de reprovação, que não confiava em mim e que eu procurasse outra professora. Talvez a culpa tenha sido minha de não ter sido uma aluna tão exemplar na sua disciplina, mas não me abalei, após cursas arte contemporânea com a própria Anna Maria e mais três colegas resolvemos convidá-la para coordenar o projeto. Anna Maria, eita Anna Maria (suspiros), confiou em mim, procuramos outros estudantes interessados, fundamos o Cidade & Signos que foi aprovado, recebemos quatro bolsas de extensão. Persistimos, em cada edição conseguimos aumentar o portfólio do grupo, 2015, 2016, 2017, 2018, até hoje 2019, na conclusão do meu curso não larguei do pé da professora e do grupo. Aprendi muito! Aprendi a aprender, a considerar a importância do processo, da experimentação, da troca de experiência. O CidSig tem um espírito de “oficina” um coletivo de caráter experimental em todo processo. Meus textos melhoraram, minha fala, minha capacidade de organização e liderança de grupo, o projeto de extensão me auxiliou financeiramente com quatrocentos reais mensais (valor da bolsa de extensão). Por meio do projeto pude participar de eventos como SBPC 2019, Caiite 2017 e 2018, Avía 2017, Bienal do Livro 2018, Semau 2018, 2019, eventos e congressos acadêmicos dentro e fora da universidade, publicando e apresentando artigos e pesquisas. Ganhei bons amigos, estudamos, trabalhamos e nos divertimos muito juntos, aprendendo e rindo um com o outro. Foi muito bom ver os professores e colaboradores participando das oficinas, desenhando e pintando ao ar livre, ensinando fora da sala de aula, aprendendo com os alunos.

Sem dúvidas o projeto Cidade & Signos contribuiu muito na minha formação e graduação no curso de Design, foram oportunidades a mais de exercitar o desenho, a reflexão sobre as formas e as cores, ser interdisciplinar, gerir mais projetos e ser mais organizada. Integrei as artes ao design, associando a manualidade à tecnologia. Assim como a graduação também acrescentou na minha jornada dentro do grupo, ambos contribuíram na minha formação como um todo, acadêmica, pessoal e profissional.

É interessante considerar os pontos que poderiam ser melhor trabalhados neste trabalho do ponto de vista técnico executivo. A marcação do desenho, como foi apresentado, foi construída por intuição, embora eu soubesse das técnicas, optei em desenhar sem um ponto de partida, sendo assim, difícil de ser reproduzido. As guias, tanto no papel quanto na caixa d'água se fossem utilizadas, garantiria a fidelidade da proporção dos traços, mas essa informação interesse talvez só aos especialistas e ao cliente que fica na expectativa do projeto. No caso da caixa d'água, isso não foi sequer questionado, considerando o projeto apenas como um rascunho ou ideia, eu como artista tive muita liberdade.

Por fim, o que eu mais temia neste trabalho era que o design ficasse em segundo plano, já que optei por abraçar uma construção artística. Há quem questione talvez o trabalho ser orientado por uma profissional da arquitetura e o viés artístico deste TCC, mas as leituras e referências em outros trabalhos de conclusão de curso em design não deixam dúvidas sobre a contribuição desses profissionais da arquitetura para nossa área. Mudar a rota da impressão e construir com as próprias mãos, para a cidade, a partir das reflexões e ferramentas comuns aos designers seja talvez um caminho a mais.

REFERÊNCIAS

ABNT - **Associação Brasileira de Normas Técnicas. Desenho técnico - Emprego de escalas NBR 8196.** Disponível em <<https://docente.ifrn.edu.br/albertojunior/disciplinas/nbr-8196-emprego-de-escalas>> Acesso em: 2 de Março de 2019.

ADLER, Isabel; LUCENA, Brenda; RUSSO, Beatriz, VIANNA, Maurício; VIANNA, Ysmar. **Design Thinking: Inovações nos Negócios.** Editora MJV Press, 2011.

AMORIM, Gabriel de Avellar. **Muros ocupados: A arte do muralismo como estratégia de propaganda.** IV Encontro Nacional de Estudos da Imagem I Encontro Internacional de Estudos da Imagem 07 a 10 de maio de 2013 – Londrina-PR.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BARBOSA, Yara; SOARES FILHA, Anna Maria Vieira. **Grafite, Linguagens e Técnicas. A captura dos signos de Maceió.** II Jornada Avia! Semana de Design UFAL, 2017. Disponível em <DOI: <https://doi.org/10.17648/avia-2017-80739>> Acesso em: 20 de Julho de 2018.

BARROS, Yara Amaral Gurgel de. **Novo muralismo: a pintura pública das últimas décadas na metrópole paulista.** 2017. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) - Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <doi:10.11606/D.93.2018.tde-20102017-203933.> Acesso em: 25 de Agosto de 2018.

BAUDRILLARD, Jean. **KoolKiller ou Insurreição pelos signos.** In a troca Simbólica e a morte. São Paulo: Loyola, 1996.

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada.** São Paulo, Perspectiva. 1972.

BONSIEPE, G. **Do material ao digital.** Florianópolis: Sebrae, 1997.

BRANT, Julia. **Saiba como usar as diferentes escalas do desenho arquitetônico.** Disponível <<https://www.archdaily.com.br/br/904498/saiba-como-usar-as-diferentes-escalas-do-desenho-arquitetonico>> Acesso em: 4 de Novembro de 2018.

CAELSSON, Benke. **Street art: técnicas e materiais para arte urbana:** grafite, pôsteres, adusting, estêncil, jardinagem de guerrilha, mosaicos, adesivos, instalações, serigrafia, perler beads/ Benke Carlsson e Hop Louie; [tradução Denis Fracalossi].—1.ed. – São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo Complexo.** Editora COSAC, 2012.

CHOAY, Françoise. **O Urbanismo**. Editora Perspectiva S.A. São Paulo, 1992.

DEBORD, Guy. The Naked City (Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes)_____. **Teoria da Deriva**. Texto publicado no nº. 2 da revista Internacional Situacionista em dezembro de 1958. Segunda tradução (espanhol – português) por membros do Gunh Anopetil em 19 de março de 2006.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FASCIONI, Ligia. **O design do designer**. São Paulo: Ciencia Moderna, 2007.

FRANCO, Sérgio. **Grafite e “pixação: duas práticas de um mesmo sujeito**. In: Iconografias da metrópole: grafiteiros e pichadores representando o contemporâneo. São Paulo. 2009.

GALLERO, A.L. **O lugar e o não-lugar no turismo**. In: GASTAL, S & MOESCH, M. M (Orgs.). Um outro turismo é possível. São Paulo, 2004.

GANZ, Nicholas. **O mundo do grafite: arte urbana dos cinco continentes**. São Paulo. Editora Ltda, 2010.

GITAHY, Celso. **O que é graffiti**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

GROPIUS, W. **Bauhaus: nova arquitetura**. 3a ed. São Paulo: Perspectiva S. A., 1972.

GUIMARÃES, Luciano. **A Cor Como Informação: A construção bifásica, linguística e cultural da simbologia das cores**. Editora Annablume, 2001.

KOWALTOWSKI, Doris; CELANI, Maria Gabriela. **Reflexões sobre metodologia de projeto arquitetônico**. Ambiente Construído, Porto Alegre, 2006.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 14 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LASSALA, Gustavo. **Constituição do campo da pixação**. In: Em nome do pico: a experiência social e estética do pichador e artista Djanivson. São Paulo, 2014.

LE BRETON, Davi. **Antropologia dos sentidos**. Petrópolis, RJ: Vozes,2016.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. São Paulo: Nebli, 2016.

LOPES, Joana G. V. **Grafite e pichação: os dois lados que atuam no meio urbano**. Brasília. 2011.

LUPTON, Ellen. **Intuição, Ação, Criação**: Graphic Design Thinking. Editora Gustavo Gili, 2014.

MARTINS, Vivian Suarez; CAMPOS, Gisela Belluzzo. **Design gráfico e arte urbana como ferramentas para o desenvolvimento social**. Interações (Campo Grande), Campo Grande, v. 17, n. 4, p. 635-643, Dec. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-70122016000400635&lng=en&nrm=iso&tlng=pt> Acesso em: 20 abril de 2018.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NEWKARK, Quentin. **O que é design gráfico?** Porto Alegre: Bookman, 2009.

NOBLE, Ian; BESTLEY Russell. **Pesquisa visual** Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico, Editora: Bookman, 2013.

OLIVEIRA, Roberto T; WAINER, João. **Filme Documentário PIXO**, 2009.

OLIVEIRA, Rodrigo Alves. **Linguagens visuais dos pichadores e grafiteiros em Alagoinha-BA**. Bahia, 2012. Disponível em <<http://www3.ufrb.edu.br/ebecult/wp-content/uploads/2012/04/Linguagens-visuais-dos-pichadores-e-grafiteiros-em-Alagoinhas-BA.pdf>> Acesso em: 28 de Fevereiro de 2018.

ONO, Misuko, Maristela. **Design, Cultura e Identidade, no contexto da globalização**. Revista Design em Foco [online] 2004, I (julho-dezembro) : Disponível em <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66110107>> Acessado em 22 de setembro de 2018.

ORLANDI, ENI P. **Metáforas da letra**: Escrita, grafismo. In: Cidade dos Sentidos. Caminas: Pontes, 2004.

PALLASMAA, Juhani. **Habitar**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

PEREIRA, Barbosa Alexandre. **As marcas da cidade**: a dinâmica da pixação em São Paulo. São Paulo: Lua Nova, 2010.

PIMP MY CARROÇA. Disponível em: <<http://pimpmycarroca.com/>> Acesso em: 22 de Agosto de 2018.

Portal CBTU. **Grafite estampa trens da CBTU Maceió**, 2015. Disponível em: <<https://www.cbtu.gov.br/index.php/pt/maceio/4370-grafite-estampa-trens-da-cbtu-maceio>> Acesso em: 10 de Julho de 2018.

Praça do Skate Facebook **@pracadoskate**. Disponível em: <https://www.facebook.com/pg/pracadoskate/posts/?ref=page_internal> Acesso em: 06 de Julho de 2019.

Prefeitura de Maceió Facebook @**PrefeituraDeMaceio** Disponível em <<https://www.facebook.com/PrefeituraDeMaceio/photos/pb.491918204164267.-2207520000.1545123074./2073780932644645/?type=3&eid=ARBSIAHMrfU7MAZxCpQXt7mMKKm-RV8LfFHxcRHV1EdylwQDbhZ097tLKz86lv12lyvM6sO-4Gzgz6Xr>> Acesso em 08 de Julho de 2019.

QUEIROZ, Karine Gomes. **Coimbra por Stencil: Algumas reflexões sobre os graffiti stencil no entorno da Universidade de Coimbra.** Disponível em: <http://cabodostrabalhos.ces.uc.pt/pdf/10_Karine_Gomes_Queiroz.pdf> Acesso em: 21 de Setembro de 2017.

Grafitadores pintam faixas de pedestres em 3D para 'forçar' parada de motoristas em cidade de MT. Disponível em <https://g1.globo.com/mato-grosso/noticia/grafiteiros-pintam-faixas-de-pedestres-em-3d-para-forcar-parada-de-motoristas-em-cidade-de-mt.ghtml> Acesso em: 20 de Abril de 2018.

RODRÍGUEZ, Alfredo Maceira. **Dos grafitadores de Pompéia aos pichadores atuais.** Doc. online. Novembro, 2007. Disponível em: <[filologi//a.org.br/revista/artigo/10\(29\)06.htm](http://filologi//a.org.br/revista/artigo/10(29)06.htm)> Acesso em: 18 de Setembro de 2016.

ROSSO, T. **Racionalização da construção.** São Paulo: FAUUSP, 1980.

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SANCHES, Carolina. **CBTU apaga grafite de VLT** em Maceió para realizar manutenção de vagões. G1ALAGOAS, 2017.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

SILVA-E-SILVA, William. **Grafite em múltiplas facetas: definições e leituras iconográficas.** Rio de Janeiro: Annablume, 2011.

SILVA, Dávila. **Lambe-Lambe de peça publicitária a elemento de arte urbana – Uma análise a partir do desejo de passado.** Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/expocom/EX52-1404-1.pdf>> Acesso em: 21 de Setembro de 2017.

SOARES FILHA, Anna Maria Vieira. **As experiências criativas como base do design contemporâneo.** Jornada Avia! Maceió, 2017.

SOUZA, Alice. **O vocabulário do graffiti.** Disponível em: <<https://gembh.wordpress.com/2009/05/21/205/>> Acesso em: 6 de Abril de 2017.

SUH, N. P. **Axiomatic design: advances and applications.** New York: Oxford University Press, 2001.

TAVARES, Jordana. **Reconstruindo um passado** [uma história sobre grafite]. In: Construções, desconstruções e reconstruções [manuscrito]: histórias do grafite contemporâneo Goianiense. Goiânia, 2010.

TELLES, Luiz Benedito de Castro. **Grafite como expressão de arte na paisagem urbana contemporânea: Manifestações na cidade São Paulo**. 2010. Tese apresentada à Universidade Presbiteriana Mackenzie como requisito parcial para obtenção de título de doutor em arquitetura e urbanismo.

TEÓFILO, Ana Bárbara de Souza; PEREIRA, Mirna Feitoza; LOPES, Valter Frank de Mesquita. **Grafite como linguagem: apontamentos teóricos e metodológicos de estudo sobre as interferências do espaço na cidade na manifestação do grafite**. Intercom. Boa Vista, 2011.

THORSPECKEN, Thomas. **Guia completo de técnicas de desenho urbano**. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2014 [Tradução Alexandre Salvaterra]. – São Paulo : Gustavo Gili, 2014.

TOMAZELA, José Maria. **Grafite em prédio histórico na grande São Paulo causa polêmica**. 2016. Disponível em: <<https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,grafite-em-predio-historico-na-grande-sao-paulo-causa-polemica,10000092899>>. Acesso em: 07 de agosto de 2018.

VASCONCELLOS, Camilo de Mello. **As representações das lutas de independência no México na ótica do muralismo: Diego Rivera e Juan O'Gorman**. Revista de História [en linea] 2005 Disponível em <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=285022042010>> Acesso em: 26 de abril de 2018.

VELHO, Gilberto. **Um antropólogo na cidade: ensaios de antropologia urbana** / Gilberto Velho; [organizadores Hermano Vianna, Karina Kuschnir, Celso Castro]. – Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

WICK, R. **Pedagogia da Bauhaus**, São Paulo: Martins Fontes, 1989. 464 p.