

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE**  
**CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE**  
**NÚCLEO DE DESIGN**

**TAI DOIDO: LAMBE-LAMBE E DESIGN**

Rafaela Cavalcanti Teixeira Gomes

**CARUARU**

2017

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE**  
**CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE**  
**NÚCLEO DE DESIGN**

**TAI DOIDO: LAMBE-LAMBE E DESIGN**

Rafaela Cavalcanti Teixeira Gomes

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, com o desiderato de ser avaliado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel no Curso de Design, sob orientação do Professor Eduardo Romero Lopes Barbosa.

**CARUARU**

2017

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 – 1242

G633t Gomes, Rafaela Cavalcanti Teixeira.  
Tai doído: Lambe-lambe e design. / Rafaela Cavalcanti Teixeira Gomes. – 2017.  
72f.: il. ; 30 cm.

Orientador: Eduardo Romero Lopes Barbosa.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, Design, 2017.  
Inclui Referências.

1. Arte urbana. 2. Projeto gráfico. 3. Fotografia. I. Barbosa, Eduardo Romero Lopes (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2017-014)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA  
DE DEFESA DE PROJETO DE  
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

**RAFAELA CAVALCANTI**

*“TAI DOIDO: LAMBE-LAMBE E DESIGN”*

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) **RAFAELA CAVALCANTI**.

**APROVADO(A)**

Caruaru, 02 de Fevereiro de 2017.

---

Profa. Amanda Mansur

---

Profa. Luciana Lopes Freire

---

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa

## AGRADECIMENTO

Às mudanças, primeiramente, que nos fazem sair do lugar comum em busca de novas possibilidades. Essa mudança que movem e que nos ensina a reinventar histórias e se permitir a sempre reescrevê-las. E claro, a nossa capacidade de lidar com elas, de soltar amarras e se abrir ao novo.

A minha grande, cômica e atrapalhada família, que mesmo com perguntas chatas de por mais quanto tempo continuaria na faculdade, sempre me apoiaram e deram toda força para que eu vivesse essa etapa. Aqui agradeço especialmente a meu pai Bill, homem danado, batalhador e inteligente que sempre me deu suporte e impulso para que eu vivesse minhas próprias histórias. A minha mãe Ana, que no seu infinito amor, me ensinou a forma mais bonita de ver as coisas, de ser boa e sempre tentar fazer o bem. E a segunda mãe e tia Enic, que me passou todos os valores, me ensinou a ser dona de mim, ser íntegra, verdadeira e gentil.

Aos meus maravilhosos amigos, que com colos, broncas e cervejas fizeram essa história ser inesquecível. Ao Solar, que misturou tanta gente bonita e me fez conhecer algumas das pessoas mais importantes que tenho em meus dias. Vini, meu menino lindo, meu cúmplice, minha certeza de que nunca vou ficar só. Nat, que com vinhos e empatia sagitariana me encheu de sorrisos e de momentos ímpares. Marcelo, meu parceiro de fofocas e um dos personagens mais talentosos desta casa. Lucas, o moço bonito e carinhoso que sempre me mostrou que tudo ficaria bem. A cada um desses solarianos, Renata, Kaka, Flávio, Laura, Thales, Edu, Melo, Rafael e a tudo que vivi com eles.

Aos amigos que encontrei por aqui, a aos que deixei por alí. A May, e todas as músicas e dramas que dividimos, a tanto amor envolvido nessa relação que não pode ser das mais fáceis, mas sem dúvidas das mais reais. A Cinara, uma das criaturas mais inacreditáveis que pude conhecer, que tem tanta bondade e fome junta que nem cabe numa linha. A Madah, que é um dos melhores presentes que Caruaru me deu, a todos os sorrisos que tenho garantido diariamente por estar com ela. A Fernanda, menina bonita do sorriso gigante que me mostrou o amor de tantas formas. A Thulio, um amigo, um confidente, um amor que encontrei por aqui. A Enoque e suas mãos mágicas que me ajudaram a montar esse projeto. A Sara, Deca, Vasco, Ronaldo, Fernando, Rita, Lina, Rachel, Cristiano, Saulo, Nuno e mais uma lista longa de pessoas que agradeço diariamente por estarem aqui, e fazerem parte disso.

A ela, que nem sei como agradecer, mas que foi a maior responsável por essa construção. Que puxou minha orelha tantas vezes, que quase ando arrastando pelo chão. Que repetiu incansavelmente que tudo daria certo, que eu conseguiria. Que segurou minha mão, me mostrou o caminho, me deu empurrõezinhos que foram verdadeiros saltos. Ela que me lembrou que temos tantas histórias a viver, tanta coisa a se permitir e que ficar parada não é opção. Obrigada Larissa Mota.

A meu querido orientador e amigo Eduardo Romero, dono de um coração tão grande que é capaz de abraçar o mundo. Ele que não desacreditou e que sempre foi mais que uma mão amiga. A quem eu tenho uma admiração e carinho indescritíveis. E claro, a todos os outros professores fantásticos que tive o prazer de conviver.

## **RESUMO**

Este trabalho tem como principal objetivo desenvolver um projeto gráfico que possibilita a união entre o Design e Arte Urbana, buscando unir a metodologia de Design e o Lambe-Lambe, demonstrando a possibilidade da aplicação e sistematização dos Fundamentos do Design Gráfico à um projeto artístico. Nesse contexto, a pesquisa é dividida basicamente em três partes: o conceito da Arte Urbana e os subtemas que permeiam este assunto; os temas relacionados à estrutura de projeto gráfico, realizando uma revisão bibliográfica com os principais autores que tratam deste tema, sobretudo os Novos Fundamentos do Design, proposto por Ellen Lupton, a qual possibilitou a viabilização das etapas do desenvolvimento desta pesquisa.

Como resultado foi criado o projeto intitulado “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe”, uma demonstração rica acerca das diversas possibilidades do designer colocar em prática seus principais fundamentos de sistematização dos projetos, bem como a utilização de outras fontes (artísticas) de inspiração para desenvolvimentos gráficos no campo do Design.

**Palavras-chave:** Arte Urbana. Projeto Gráfico. Lambe-Lambe.

## **ABSTRACT**

*This work has as main objective to develop a graphic project that allows the union between the Design and Urban Art, seeking to unite the methodology of Design and Lambe-Lambe, demonstrating the possibility of the application and systematization the Fundamentals of Graphic Design to an artistic project. In this context, the research is basically divided into three parts: the concept of Urban Art and the sub-themes that permeate this subject; the subjects related to the graphic design structure, carrying out a bibliographical review with the main authors that deal with this theme, especially the New Foundations of Design, proposed by Ellen Lupton, which made possible the feasibility of the development stages of this research.*

*As a result, the project entitled "TAI DOIDO: Design and Lambe-Lambe" was created, a rich demonstration of the designer's many possibilities to put in practice his main fundamentals of systematization of projects, as well as use of other (artistic) sources of inspiration for graphic developments in the field of Design.*

**Keywords:** *Urban art. Graphic project. Lambe- lambe*

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01:</b> Taki 183. ....	17
<b>Figura 02:</b> Stencil de Blek Le Rat. ....	18
<b>Figura 03:</b> Lambe-lambe de Jr. ....	18
<b>Figura 04/05/06:</b> Bronx, Nova Iorque 1970's. ....	20
<b>Figura 07/08/09:</b> Hip-Hop e o Graffiti. ....	21
<b>Figura 10:</b> Stencil C215. ....	22
<b>Figura 11:</b> Pôster lambe-lambe, Luiz Bueno. ....	23
<b>Figura 12:</b> Escultura entalhada em parede por Vhils. ....	23
<b>Figura 13:</b> Instalação para as Olimpíadas do Rio, por Jr.....	24
<b>Figura 14:</b> Série de stickers em sinais de trânsito. ....	25
<b>Figura 15/16/17:</b> Intervenção com lambe-lambe no Museu do Louvre, por Jr. ....	26
<b>Figura 18/19/20:</b> Diferentes discursos urbanos - social, cultural e político .....	27
<b>Figura 21:</b> Os Gêmeos, The Giant of Boston - Boston. ....	29
<b>Figura 22:</b> Os Gêmeos, autorretrato. ....	29
<b>Figura 23:</b> Os Gêmeos, instalação em Palais de Tokyo - Paris. ....	30
<b>Figura 24:</b> Banksy. ....	31
<b>Figura 25:</b> Banksy. ....	31
<b>Figura 26:</b> Banksy. ....	32
<b>Figura 27:</b> Stickers. ....	33
<b>Figura 28:</b> Stickers. ....	33
<b>Figura 29:</b> Stickers. ....	33
<b>Figura 30:</b> Lambe-lambe Obay - Shepard Fairey. ....	35
<b>Figura 31:</b> Lambe-lambe Progress - Shepard Fairey. ....	35
<b>Figura 32:</b> Lambe-lambe - Shepard Fairey. ....	36
<b>Figura 33:</b> Lambe-lambe - Shepard Fairey.....	36
<b>Figura 34:</b> Tai Doido - Composição 01. ....	41
<b>Figura 35:</b> Tai Doido - Composição 02. ....	41
<b>Figura 36:</b> TaiDoido - Composição 03. ....	41
<b>Figura 37:</b> Tai Doido - Composição 04. ....	42
<b>Figura 38:</b> Tai Doido - Composição 01. ....	48
<b>Figura 39:</b> Tai Doido - Composição 02. ....	48
<b>Figura 40:</b> TaiDoido - Composição 03. ....	48

<b>Figura 41:</b> Tai Doido - Composição 04. ....	49
<b>Figura 42:</b> Tai Doido - Grid Composição 01. ....	50
<b>Figura 43:</b> Tai Doido - Grid Composição 02. ....	50
<b>Figura 44:</b> Tai Doido - Grid Composição 03. ....	51
<b>Figura 45:</b> Tai Doido - Grid Composição 04. ....	51
<b>Figura 46:</b> Tai Doido - Tipografia - Composição 01. ....	53
<b>Figura 47:</b> Tai Doido - Tipografia - Composição 02. ....	53
<b>Figura 48:</b> Tai Doido - Tipografia - Composição 03. ....	53
<b>Figura 49:</b> Tai Doido - Tipografia - Composição 04. ....	54
<b>Figura 50:</b> Tai Doido - Cor - Composição 01/02. ....	55
<b>Figura 51:</b> Tai Doido - Cor - Composição 03/04. ....	55
<b>Figura 52:</b> Tai Doido - Escala - Composição 01. ....	56
<b>Figura 53:</b> Tai Doido - Escala - Composição 02. ....	57
<b>Figura 54:</b> Tai Doido - Escala - Composição 03. ....	57
<b>Figura 55:</b> Tai Doido - Escala - Composição 04. ....	57
<b>Figura 56:</b> Tai Doido - Ritmo/Equilíbrio - Composição 02. ....	58
<b>Figura 57:</b> Tai Doido - Ritmo/Equilíbrio - Composição 03. ....	59
<b>Figura 58:</b> Tai Doido - Textura - Composição 01. ....	60
<b>Figura 59:</b> Tai Doido - Textura - Composição 04. ....	60
<b>Figura 60:</b> Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 01. ....	61
<b>Figura 61:</b> Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 02. ....	62
<b>Figura 62:</b> Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 03. ....	62
<b>Figura 63:</b> Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 04. ....	62
<b>Figura 64:</b> Tai Doido - Suporte - Composição 01. ....	65
<b>Figura 65:</b> Tai Doido - Suporte - Composição 04. ....	65

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>ARTE URBANA</b> .....	16
1.1. UMA BREVE HISTÓRIA DA ARTE URBANA.....	19
1.1.1 O Graffiti.....	20
1.1.2. Arte Urbana / Pós-Graffiti.....	21
1.2. CARACTERÍSTICAS DA ARTE URBANA .....	25
1.3. CLASSIFICAÇÕES E TÉCNICAS DA ARTE URBANA .....	27
1.3.1 Graffiti .....	28
1.3.2 Stencil .....	30
1.3.3 Stickers/Autocolantes.....	32
1.3.4 Lambe-Lambe .....	34
<b>TAI DOIDO: LAMBE-LAMBE E DESIGN</b> .....	37
2.1. MÉTODO .....	38
2.2. O PROJETO TAI DOIDO .....	39
<b>PROJETO GRÁFICO</b> .....	44
3.1. ELEMENTOS DO PROJETO GRÁFICO .....	46
3.2. ESTRUTURA DO PROJETO GRÁFICO .....	63
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	66
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	68
<b>ANEXOS</b> .....	72

# INTRODUÇÃO

## INTRODUÇÃO

Este estudo tem a finalidade de debater a Arte Urbana enquanto linguagem artística e comunicacional autônoma com ênfase na expressão do Lambe-lambe e as possibilidades de diálogos com o Design segundo seus Novos Fundamentos.

Nesse contexto, buscamos nos aprofundar na linguagem gráfica e nas características estéticas da Arte Urbana, viabilizando a inserção de suas características visuais e simbólicas em um projeto que une a técnica do Lambe-Lambe e Design, resultando no projeto intitulado “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe”.

Estruturado dentro de uma disciplina do curso de Design, o projeto “TAI DOIDO” fez parte de uma série de propostas que visavam cruzar diferentes áreas de comunicação a fim de criar novas possibilidades de soluções de design. Inserido em um contexto urbano, que propunha interferências no espaço construído, a abordagem do “TAI DOIDO” se apropriou de uma linguagem regional e de uma estética de comunicação de rua.

Para a construção do projeto realizamos inicialmente uma revisão bibliográfica acerca dos temas que perpassam o movimento artístico urbano, o Design e os aspectos teórico-funcionais da prática projetual e as ferramentas de desenvolvimento de projeto gráfico.

Os Fundamentos do Design (2008) propostos por Ellen Lupton foram a base referencial teórica utilizadas na pesquisa, proporcionando convergir a Arte Urbana e o Design Gráfico e aplicando-os aos processos constitutivos referente à criação do projeto Tai Doido baseado na técnica de Lambe-Lambe.

Com este estudo acreditamos que é importante discutir acerca das diversas formas de inspiração e busca de movimentos que fazem parte da nossa cultura, demonstrando as possibilidades de diversas ferramentas externas que podemos, a partir de uma interpretação simbólica, desenvolver projetos de design que busquem autenticidade.

Como um projeto inserido no campo do Design Gráfico, a pesquisa teve como **objetivo geral** desenvolver um projeto de Arte Urbana, intitulado “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” aplicando os Novos Fundamentos do Design propostos por Ellen Lupton e utilizando como suporte a expressão/técnica do Lambe-Lambe.

Deste modo, se faz necessário traçar os **objetivos específicos** estruturados para viabilizar a pesquisa, são eles:

1. Debater a Arte Urbana a partir da expressão do Lambe-Lambe;
2. Utilizar os Novos Fundamentos do Design para desenvolver o projeto de Arte Urbana “Tai Doido”.
3. Discorrer sobre os diálogos entre a Arte Urbana e o Design.

Formulado o objetivo geral e os específicos, podemos afirmar que o trabalho tem como **hipótese** a ideia de que a Arte Urbana – mais especificamente o Lambe-Lambe – carrega em si fundamentos que o Design Gráfico utiliza para comunicar.

Para tal, a proposta deste estudo, na qual se propõe a unificar um método de Design Gráfico ao processo criativo inspirado em Arte Urbana, utilizando-se da técnica do Lambe-Lambe, o método de abordagem estruturalista é a base na conceituação e contextualização da presente pesquisa, e de modo a sistematizar a pesquisa, este estudo utiliza o método análise dos elementos gráficos, propostos por Ellen Lupton, em seu livro “Novos Fundamentos do Design” (2008).

Assim, a pesquisa foi dividida em 03 partes: na **primeira parte**, foi discutida a Arte Urbana, discorrendo sobre suas principais características e contexto histórico, além das suas mais diversas formas de manifestações, o *Graffiti*, o Stencil, o *Stickers*/Autocolantes e o Lambe-Lambe, utilizando como base alguns autores que discutem a respeito do tema, entre eles Ângela Mota (2009), Daniela Vieira (2011) e Giovannetti Neto (2011).

A **segunda parte** é de fato a apresentação do projeto “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe”, onde são descritos o passo-a-passo acerca da sua construção, bem como as etapas de criação, a demonstração do método utilizado.

A **terceira parte** diz respeito ao projeto gráfico, tratando acerca da conceituação da construção visual, a ideia dos elementos visuais e outros fatores que perpassam o tema. Nesse contexto, foram utilizados os autores Panizza (2014) e Donis Dondis (2003), no que concerne às estruturas dos elementos visuais gráficos, tais como o Ponto, a Linha e Plano, noções sobre o Grid, o conceito de Tipografia, Cor, Escala, Ritmo e Equilíbrio, Textura, a relação Figura/Fundo, Enquadramento, e noções gerais sobre projeto gráfico, propostas por Ellen Lupton e Phillips (2008).

Posto isso, o designer tem um papel crucial de perceber e executar em seus projetos as mais diversas possibilidades de manifestações sociais e culturais. Entender como a incorporação de um suporte artístico pode trazer um diferencial para a produção gráfica de um designer que pretende se destacar no mercado atual e incorporar essa expressão como parte de sua identidade é um fator importante.

Percebemos que a ligação entre o Design Gráfico e a Arte Urbana tem um grande potencial enquanto projeto de design. Além disso, o olhar comunicacional e as técnicas de Intervenção Urbana proporcionam em sua gênese, fortes ligações com os Fundamentos de Design. A sistematização do Design, a partir dos Fundamentos do Design trabalhados principalmente pela autora Ellen Lupton, como forma de conduzir o passo-a-passo da criação do projeto “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” demonstra uma característica inovadora e uma demonstração de ferramentas diversas para o designer.

Com a característica de expressão artística realizada em espaços públicos, onde a própria sociedade contribui e se utiliza deste entorno, é importante salientar uma vertente significativa Arte Urbana no contexto local e global, e que, de certo modo está presente no dia-a-dia da sociedade.

Nesse contexto, é importante compreender que os símbolos e expressões que invadem o espaço público merecem estudos e experimentações, sobretudo no âmbito do Design, que contemplem esses símbolos e que, além disso, possam ser sistematicamente inseridos em processos e métodos de Design.

Para este fim, acreditamos que a utilização de uma pesquisa de origem científica e acadêmica em um processo de expressão estritamente popular demonstra uma contribuição importante para entender os elementos simbólicos contidos na formação imagética dos elementos urbanos.

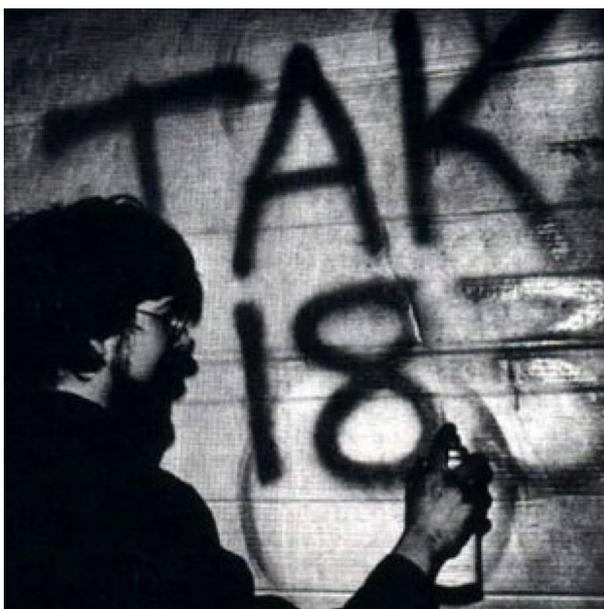
# **CAPÍTULO 1**

## ARTE URBANA

## 1. ARTE URBANA

Numa forma de arte alternativa, destoando do *status* tradicional, como nas instituições como os museus e galerias de artes, a Arte Urbana invade as cidades, enche suas paredes de significados e cores. Traz aos transeuntes motivos de parar e perceber o espaço urbano em que está inserido, assim como questionar, admirar ou julgar o que vislumbra, tomando como base suas experiências e referências pessoais. Um tipo de arte democrática que está ao alcance de qualquer um e que não impõe experiências teóricas aprofundadas seja para quem produz ou para quem a observa (MOTA, 2009).

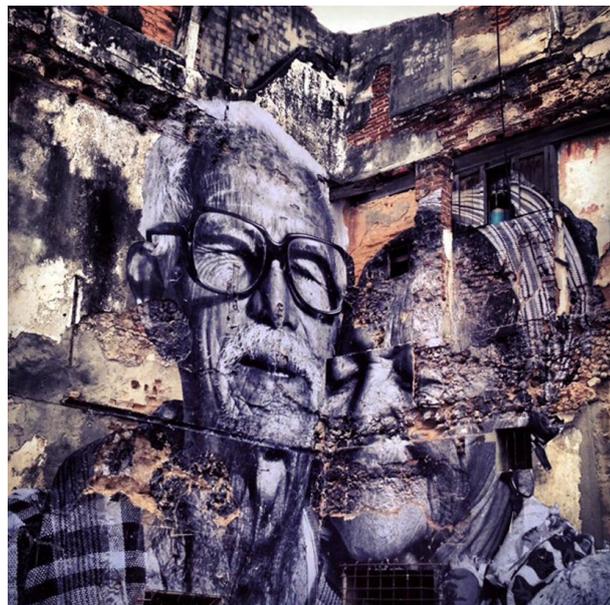
Angela Mota (2009) afirma que com diferentes tipos de representações, a Arte Urbana se manifesta pelo *Graffiti*, os *Stencils* ou Autocolantes, Lambe-Lambes, Esculturas e Instalações Urbanas. É oriunda do movimento do *Graffiti* que se desenvolveu nos anos 1960 no Bronx - Nova Iorque e que se espalhou por todo o mundo, com nomes como o de Taki 183, responsável por espalhar sua assinatura por toda a rede de metrô - onde é pontuado como, talvez, o primeiro a propagar seu nome em paredes, muros e metrôs. A Arte Urbana ganhou grande visibilidade devido ao fervor do trabalho de alguns grandes artistas, como Banksy, Blek Le Rat, Mr Brain Wash, C215, Don, Shepard Fairey, Swoon, Ema, Jr, Ace, Gaia, Brry Mcgee, Blu, Roa, Jimmy C, Phlegm, Stik, Eine, BMD, Os Gêmeos, Ivader, Vhils.



**Figura 01:** Taki 183. **Fonte:** subsoloart.com



**Figura 02:** Stencil de Blek Le Rat. **Fonte:** isupportstreetart.com



**Figura 03:** Lambe-lambe de Jr. **Fonte:** misturaurbana.com

A evolução da Arte Urbana é constante e absorve mais e mais expressões artísticas. Essa absorção se dá pela produção e criatividade de artistas que se reinventam cotidianamente e buscam referências nas mais diferenciadas fontes. Que misturam a Arte Contemporânea ao urbano e numa brincadeira consciente, criam novos modos de interpretar seus discursos políticos, sociais, estéticos (MOTA, 2009).

Mesmo que interpretada por uns como tendenciosa e passageira, Angela Mota (2009) diz que a Arte Urbana está longe disso, que o Movimento do *Graffiti* já é foco de atenção desde os anos 1960, e junto a seu sucessor, a Arte Urbana, não mostra sinais de enfraquecimento. O combate constante com as iniciativas de limpeza dos

bairros “afetados” com a prática da Arte Urbana e a extensa discussão entre Arte e vandalismo não prejudicam, ou diminuem sua força. Em contraponto, existem cada vez mais campanhas de conscientização sobre este tipo de arte e suas implicações. Assim como as iniciativas de órgãos públicos e privados a fim de fortalecer essa corrente artística e desconfigurar alguns preconceitos em torno desta ou de seus artistas.

A assimilação da Arte Urbana por agências de comunicação e publicidade é uma ação positiva que afirma esta incorporação e fortalece a expansão do movimento. Ações e comerciais publicitários, embalagens de produtos ou artefatos veiculando a imagem da Arte Urbana servem para massificar a aceitação deste estilo.

Assim como boa parte das correntes artísticas, a Arte Urbana saiu de um cenário periférico e marginal, para tornar-se significativa e representativa. Em contraponto, admite que muitos artistas prezam pelo teor subversivo e underground, mantendo-se no anonimato e usufruindo da forma mais pura dessa arte, sem se deixar levar por valores comerciais ou publicitários (MOTA, 2009).

## **1.1 Uma Breve História da Arte Urbana**

Para contextualizar esta pesquisa se faz necessário um apanhado histórico da Arte Urbana, pois assim se torna mais fácil entender suas evoluções e transições ao decorrer dos anos. A Arte Urbana no formato que a conhecemos hoje, vem de uma construção que parte do movimento do *Graffiti*, um movimento que trouxe em sua ilegalidade o espírito transgressor e libertário que dá voz a uma população negligenciada pelo poder político e segregada da sociedade.

Hoje contando com uma diversidade de discursos e suporte, a Arte Urbana entra em um cenário mais acessível e democrático. Embora seja um movimento artístico jovem tem uma história bem movimentada, repleta de pontos marcantes e artistas que transformaram o conceito das Artes Visuais.

### 1.1.1 O Graffiti

O termo *Graffiti* foi usado pela primeira vez no final do século XVII e começo do século XIX, por visitantes das ruínas históricas de Pompeia e Herculano, quando se referem as palavras e poesias escritas nas paredes. Desde então o tema ganhou relevância e foi estudado como forma de arte não oficial, mas que representam o rompante criativo social. Este mesmo modelo de *graffiti* existiu no período romano, onde as paredes das cidades serviam como suporte de reclamações e de críticas de cidadãos insatisfeitos (VIEIRA, 2011).

Historiadores como Lewisohn (VIEIRA, 2011) afirmam que desde o período egípcio até meados do século XIX, o *Graffiti* figurava paredes e eram socialmente aceitos. Todavia no século XIX o corpo social culturalmente importante se desinteressou da arte feita por pessoas comuns contidas na rua e passou a dar atenção à arte formal, feitas em ambientes artísticos.

Nos anos 1960/70 na cidade de Nova Iorque ressurgiu o *Graffiti* como arte e com a estrutura que até hoje é conhecida. O bairro do South Bronx foi o principal palco desta manifestação que junto à cultura Hip-Hop, exaltou a transgressão, a rebeldia, a liberdade e dá voz a grupos sociais negligenciados.



**Figura 04/05/06:** Bronx, Nova Iorque 1970's. **Fonte:** br.pinterest.com

Paredes e comboios de trens foram os principais suportes dos primeiros *Tags*<sup>1</sup>, que são assinaturas rápidas de *Crews* ou grupo de jovens com função de demarcação territorial. Dos *Tags* à escrita do *Graffiti* foi uma rápida transição, no final dos anos 1970 até o começo dos anos 1980, onde vários jovens aderiram a Arte Pública para

<sup>1</sup> Tag - Assinatura do nome ou apelido do grafiteiro. A forma mais básica de graffiti.

expressar suas angústias sociais sem o estigma das gangs associadas a essa prática. O *Graffiti* saiu rapidamente do *Tag* de gangs para o *Tag* de *Writers*<sup>2</sup>, e dele para a escrita do *Graffiti*. Todas as criações eram espontâneas, de caráter subversivo, sem financiamentos ou apoio de organizações sociais ou privadas, não se tinha formação artística e a principal fonte de inspiração vinha do cotidiano e da Cultura Pop - o que criou um movimento artístico único pela mistura de referências.

“O *graffiti* passa a ser associado à juventude, à cultura pop e das massas, aos video-clipes, assim como às atividades ilegais, irreverentes e socialmente inaceitáveis.” (apud VIEIRA 2011). Com os anos 1980, o *graffiti* torna-se popular e dissemina-se pelo mundo, isso graças a popularidade conquistada pelo *Hip-Hop*<sup>3</sup> e *Rap*<sup>4</sup>. Essa popularidade fez com que o *Graffiti* viesse a ser aceito pela opinião pública, mas também foi fonte de críticas, que apontam como uma degeneração da Arte Urbana (ou *Pós-Graffiti*), que o torna acessível e reconhecível por todos e perdia seu espírito, sua essência.



**Figura 07/08/09:** Hip-Hop e o Graffiti. **Fonte:** bmfmovement.com - Fotos de Martha Cooper

### 1.1.2 Arte Urbana/Pós-Graffiti

A Arte Urbana ou *Pós-Graffiti*, como também pode ser chamada, é a herdeira oficial do *Graffiti*. Por sua pouca idade, ainda gera várias discussões sobre ser um sucessor ou um subgênero do *Graffiti*. Apresentam algumas diferenças formais e

<sup>2</sup> Writer - Grafiteiro, praticante da arte do Graffiti.

<sup>3</sup> Hip-Hop - Movimento cultural iniciado por volta dos anos 1970-80 nos bairros pobres das grandes cidades, tais como Brooklyn e Bronx em Nova Iorque.

<sup>4</sup> Rap - Gênero de música popular e urbana, que consiste numa declamação rápida e ritmada de um texto.

estéticas do *Graffiti*, mas sem dúvidas sua autêntica produção tomou um espaço sólido dentro da Arte Pública Urbana (VIEIRA, 2011).

Diferenciando os dois movimentos, o *Graffiti* tem uma linguagem universal, a Arte Urbana particularidades regionais. O *Graffiti* tem regras em seus *Leterings*<sup>5</sup> são hierárquicos quanto aos *Crews*<sup>6</sup> e *Writers*. A Arte Urbana é *expert* em experimentar e se apropriar de diferentes materiais, formas, imagens ou qualquer coisa que possa ser contida em sua criação. É diferente e única em cada lugar onde é realizada, sua relação com o *background* e com o espaço onde é figurada é íntima e extremamente significativa.

A Arte Urbana tem um vasto leque de materiais e técnicas, pode ser figurada por colagens, posters, *stencil*, autocolantes, esculturas, instalações, etc. São produzidas por artistas muitas vezes graduados em Artes Gráficas ou Digitais, que começaram ou não no *Graffiti*, mas que ampliaram seu trabalho, no que diz respeito a métodos e suportes. Daniela Vieira (2011) assemelha os artistas da Arte Urbana aos de ateliês, por eles planejarem e produzirem, em muitos dos casos, o suporte antes de chegarem às ruas.

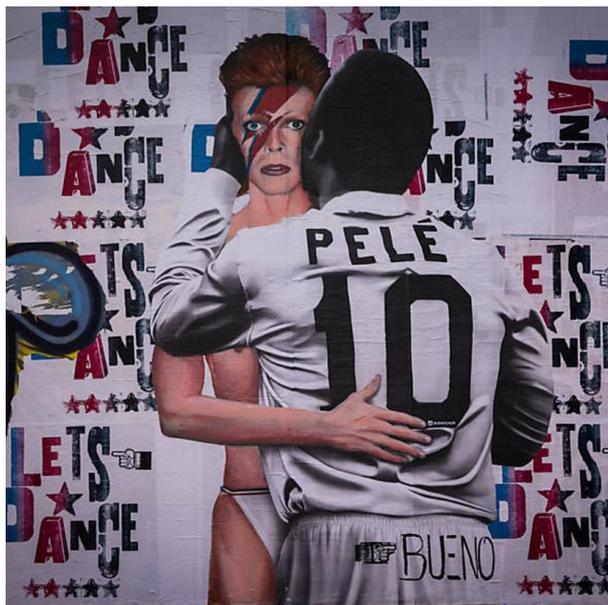


**Figura 10:** Stencil C215. **Fonte:** referans.wordpress.com

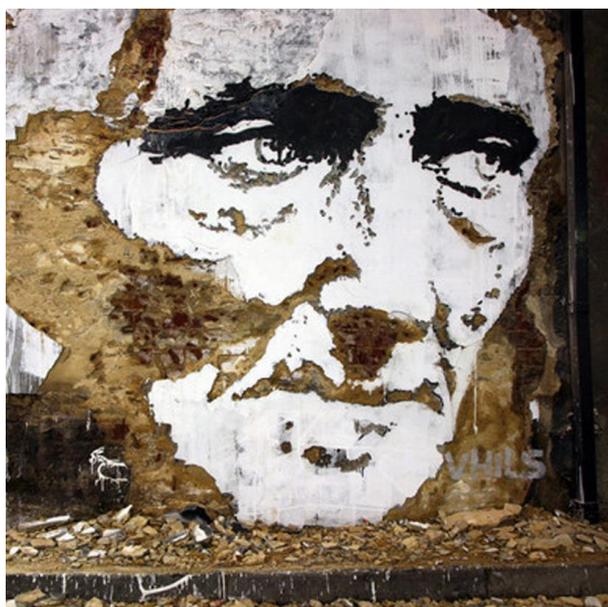
---

<sup>5</sup> Letetings - Arte de desenhar letras.

<sup>6</sup> Crews - Grupos de grafiteiros.



**Figura 11:** Poster lambe-lambe, Luiz Bueno. **Fonte:** folha.uol.com.br



**Figura 12:** Escultura entalhada em parede por Vhils. **Fonte:** expresso.sapo.pt

Dos discursos e motivos da Arte Urbana vamos do puramente estético às manifestações políticas e sociais. O artista urbano absorve e transforma as influências do espaço formal das Artes Visuais e preza pela Arte em sua essência mais do que pelo artista e sua individualização. Esses fatores, afirma Daniela Vieira (2011), tornam a Arte Urbana mais amistosa, menos incisiva e faz-se mais aceitável e popular.

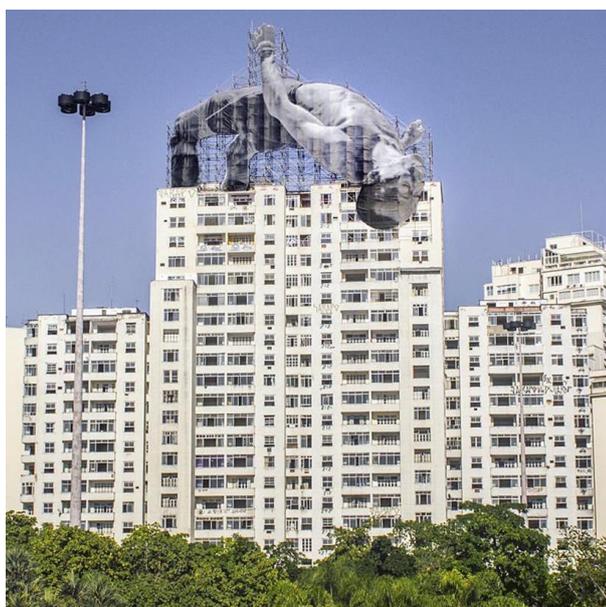
A principal diferença entre os movimentos *Graffiti* e a Arte Urbana é o tipo de comunicação. Enquanto o *Graffiti* se atém a desenhos caligráficos de assinatura ou *Tags*, a Arte Urbana, trabalhando na mesma base, tem sua produção diferenciada pela apropriação de imagens: “A Arte Urbana é logocêntrica aumentando o potencial

semiótico da arte de comunicar visualmente e, portanto, torna-se mais fácil de processar e assimilar que o *Graffiti*” (VIEIRA, 2011, p. 12).

Dispondo de ferramentas mais avançadas do que o *Graffiti*, a Arte Urbana teve sua propagação muito mais fácil e rápida. Daniela Vieira (2011) fala da acessibilidade desses artistas a recursos tecnológicos como a internet, televisão e diversas mídias, e como esses fatores foram essenciais na globalização dessa arte. Pontua também essa multiplicação como uma resposta à indústria da Publicidade e Marketing.

Mais uma similaridade entre os movimentos do *Graffiti* e Arte Urbana é o anonimato. Ambas usam pseudônimos e através dele, garantem liberdade tanto no discurso crítico, político e social, como na experimentação de materiais: “Não existe pressão de venda. Não existe pressão da crítica. O *Graffiti* e a Arte Urbana são efêmeros e para serem lidos, processados e apreciados rapidamente pois a qualquer momento podem ser limpos da parede” (VIEIRA, 2011, p.13).

Assim, estamos diante de um forte e enérgico movimento criativo que em constante mutação, assimila novos formatos e modos e não pode ser retido ou impedido do fluxo global de comunicação. Tanto o *Graffiti* quanto a Arte Urbana carregam o papel de transformar a cidade com grandes atos como as imensas pinturas em prédios abandonados ou atos em menor escala, como os *Stickers*.



**Figura 13:** Instalação para as Olimpíadas do Rio por Jr. **Fonte:** www.designboom.com



**Figura 14:** Série de stickeres em sinais de trânsito por Clet Abraham. **Fonte:** [www.whudat.de](http://www.whudat.de)

A Arte Urbana é viva, ativa. Ela inter-relaciona-se com as pessoas, discute temas atuais, temas polêmicos, políticos e sociais ou se veste apenas de seu teor lúdico, figurativo e ornamental. Todas as criações surgem em função da cidade e seus transeuntes. Ela não tem restrições, barreiras, estigmas culturais nem elitismo. É democrática, é para todos.

## 1.2 Características da Arte Urbana

Não existe um padrão fechado de comportamento ou muito menos regras pré-definidas para delimitar o que faz parte ou não da Arte Urbana. Mas algumas características definem como ela se expressa. Pontos como a localização, métodos, suportes e discursos traçam um conjunto de características comuns entre as variadas manifestações desse tipo de arte.

Daniela Vieira (2011) cita a localização como uma das características básicas da Arte Urbana. Ela comenta que toda a sua representação se concentra essencialmente em suportes externos. Que não existe sentido em concebê-las em espaços interiores. Sua essência é intervir em áreas urbanas tirando partido dos diversos suportes de rua - como muros, paredes, postes - promover a provocação e confronto direto com o transeunte. Seus discursos ou histórias são significadas pelo local onde são colocados.



**Figura 15/16/17:**Intervenção com lambe-lambe no Museu do Louvre, por Jr. **Fonte:** [www.google.com.br](http://www.google.com.br)

A Arte Urbana traz em seus discursos e representações uma linguagem regional, intimamente relacionada com o lugar onde é exposta. Assim, o *background*<sup>7</sup> assume uma forte relevância na mensagem proposta. São muitos os tipos de materiais e formas que podem ser trabalhadas pela Arte Urbana, mas toda reprodução carrega em si um traço da individualidade para cada lugar que se apropria. Assim Daniela Vieira (2011) pontua como uma das características mais importantes da Arte Urbana, a forte relação entre o espaço e obra.

Mas quem são esses artistas urbanos? Daniela Vieira (2011) diz que em maioria são pessoas formadas em Artes Gráficas ou Digitais. A autora aproxima esses artistas aos artistas contemporâneos que expõem em galerias de Arte por uma característica básica que é o planejamento das obras antes de sua execução formal.

Entre os materiais e métodos, a Arte Urbana abrange as Colagens, Posters, *Stencils*, Autocolantes e Instalações. São usados isoladamente para transmitir a mensagem proposta ou ainda juntos para formar composições experimentais sem barreiras - tudo é válido para construir a mensagem final. Misturar materiais e encontrar novos caminhos de representação faz parte do grande jogo de experimentações da Arte Urbana.

Ao se falar sobre os discursos encarnados nas expressões urbanas, Daniela Vieira (2011) mostra que abordagens políticas, culturais, sociais, críticas ou puramente estéticas, são o caminho percorrido por grande parte desses artistas. Falar sobre pobreza, feminismo, comunidade, preconceitos, problemas urbanos, ideologias políticas, adversidades sociais, amor ao próximo ou construir paisagens lúdicas são

<sup>7</sup> Background - Base, plano de fundo.

as manifestações mais recorrentes. As mensagens são construídas por elementos textuais ou figurativos, ilustrações, recortes ou fotografias - textos digitais ou manuais.



Figura 18/19/20: Diferentes discursos urbanos - social, cultural e político. Fonte: www.google.com.br

A Arte Urbana se desvincula um pouco do subversivo trazido pelo *Graffiti* e se aproxima das Artes Visuais. Por isso é mais facilmente entendida e aceita pela população e torna-se menos intrusiva no espaço urbano. É efêmera, só permanece na rua por um tempo indeterminado, suficiente para ser lida, processada, apreciada e absorvida, até ser recoberta e posteriormente substituída ou não por outra.

O anonimato, segundo Daniela Vieira (2011), é outra característica da Arte Urbana. A escolha por trabalhar sem se expor diretamente garante a esses artistas a liberdade em seus discursos críticos ou jocosos, assegurando a não censura em suas variadas expressões.

Tanto o *Graffiti* como a Arte Urbana partilham do fator anônimo. O fato de se trabalhar com pseudônimos confere ao artista a liberdade sem limites na escolha de materiais, de mensagens e comunicações, de críticas políticas e sociais possíveis de anedotas e gestos jocosos. Não existe a pressão da venda. Não existe a pressão da crítica (VIEIRA, 2011, p.13).

### 1.3 Classificações e Técnicas da Arte Urbana

A Arte Urbana tem um vasto leque de técnicas e suportes que ainda hoje permanecem em evolução. Ela absorve e se apropria de outras áreas para aumentar suas abordagens. Aqui vamos ver algumas classificações desta arte, seus aspectos estéticos e técnicas empregadas.

- **Graffiti**

Na definição do dicionário Larousse diz que “*Graffiti* é uma inscrição, figura, frase ou risco, geralmente de caráter jocoso, informativo, contestatório, traçados em superfícies de objetos, monumentos, paredes ou muros em local público” (apud GIOVANNETTI NETO, 2011, p.19)

Inicialmente traziam em suas mensagens críticas sociais e políticas e procuravam impactar o máximo de pessoas usando como suporte os muros e trens da cidade.

Daniela Vieira explica que o Graffiti pode ser caracterizado de acordo com o suporte, o grau de dificuldade e acessibilidade aos mesmos e a partir de suas particularidades estéticas.

Escrever um graffiti como um letering muito complexo é um burner, enquanto que se utilizarem letras mais arredondadas chama-se bubble style; o throw-up poderá também designar um graf não preenchido, que existe somente através dos seus contornos [...]. O wildstyle, é complexo e baseado na intersecção de formas que tem como elementos característicos o uso de setas. Quando o graf que não tem qualquer preenchimento pode ser apelidado de hollow (VIEIRA, 2011, p11).

Atualmente o Graffiti abandonou um pouco seu caráter subversivo e de contravenção e é considerado como forma de expressão dentro das Artes Visuais. Ainda sim, seu cunho urbano é o que o caracteriza como uma forma de manifestação artística em espaços públicos que faz uso da tinta em spray como principal ferramenta.

Dentre um dos principais artistas do Graffiti está uma dupla brasileira, Os Gêmeos. Garry Hunter os apresenta como sendo “(...) pioneiros extremamente influentes no desenvolvimento da arte de rua no Brasil desde os anos 1980, quando a cultura do hip-hop chegou a São Paulo” (HUNTER, 2013, p.90). A identidade de seu trabalho mistura o estilo do grafite nova-iorquino, a influências locais e folclóricas. Seus desenho possuem cores alegres, retratam famílias ou figuras que trazem um discurso social aprofundado. Hoje já tomaram prédios de todo o mundo.



**Figura 21:** Os Gêmeos. The Giant of Boston - Boston. **Fonte:** [however.com.br](http://however.com.br)



**Figura 22:** Os Gêmeo. Autorretrato. **Fonte:** [br.pinterest.com](http://br.pinterest.com)



**Figura 23:** Os Gêmeos, Instalação em Palais de Tokyo - Paris. **Fonte:** [www.select.art.br](http://www.select.art.br)

## ● Stencil

O Stencil surge a partir do desenvolvimento e democratização do Graffiti, que sai de bairros mais pobres e começa a ocupar outros espaços na cidade. Desvincula-se também da imagem de ser produzido apenas por pessoas de baixa renda e passa a ser associado às diversas classes sociais. Transforma-se numa nova forma de produzir Arte Urbana (MOTA, 2009).

É uma técnica que consiste na elaboração de matrizes ou moldes a partir de um desenho base, previamente construído e delineado por corte em papel, acetato ou outros materiais e que tem por função a impressão e fácil reprodução desta imagem em diversas superfícies. Angela Mota (2009) ainda pontua a combinação do *Stencil* com o Graffiti ou Lambe-Lambe em algumas aplicações.

Um dos artistas mais significativos deste tipo de técnica é Banksy. Vindo de Bistol na Inglaterra, se tornou um fenômeno mundial, onde qualquer aparição de um trabalho seu se torna um verdadeiro espetáculo. Embora seja um artista versátil, que circula entre outras técnicas da Arte Urbana, o stencil talvez seja a que mais o caracteriza, sempre em seus discursos satíricos e críticas políticas e sociais com um humor negro singular. Alguns autores e veículos como a revista Super Interessante, o apontam como um grande modificador da forma como a Arte Urbana passou a ser vista hoje em dia e que seus trabalhos alteram concepções e estimulam a reflexão sobre questões sócio-políticas.



**Figura 24:**Banksy. **Fonte:** obviousmag.org



**Figura 25:**Banksy. **Fonte:** blog.habitissimo.com.br



Figura 26: Banksy. Fonte: [blog.habitissimo.com.br](http://blog.habitissimo.com.br)

- **Stickers/Autocolantes**

Surgido na década de 1990 os *Stickers* ou Autocolantes, como também podem ser chamados, não tinham a mesma popularidade do que o Graffiti ou o *Stencil* e eram considerados uma técnica de marketing ilegal, por serem usados por alguns para publicitar indiretamente seus serviços ou produtos - alcançam grande número de leitores sem precisar pagar por isso - e sua imagem estava associada a grupos alternativos e a revistas de Hip-Hop. Traziam mensagens rápidas e fortes, no que diz respeito à composição visual, figurativa ou textual.

São pequenos adesivos que tomam as ruas se espalhando entre postes, paredes, muros, sinais de trânsito, placas ou qualquer superfície urbana, que roubam a atenção dos transeuntes por suas curtas e poderosas mensagens ou imagens. Geralmente é desenhado e produzido digitalmente, tendo o adesivo em recorte o material mais comum nessa produção (MOTA, 2009).



Figura 27:Stickers. Fonte: [www.tokyoartbeat.com](http://www.tokyoartbeat.com)



Figura 28:Stickers. Fonte: [walkableprinceton.com](http://walkableprinceton.com)



Figura 29:Stickers. Fonte: [graffsociety.com](http://graffsociety.com)

- **Lambe-Lambe**

Seguindo a mesma perspectiva dos *Stickers*, os Lambe-Lambes nascem como um meio alternativo e rápido para a transmissão de mensagens urbanas. São cartazes de vários tamanhos, feitos em papel de baixa gramatura, facilmente reproduzidos num processo semi-industrial, que podem ser colados em uma infinidade de superfícies (MOTA, 2009).

O baixo custo da reprodução e da aplicação são dois fatores importantes para sua fácil difusão. Eles podem ser impressos, seja por meios serigráficos, digitais ou ainda manuais/experimentais e reproduzidos em escala através de cópias e colados a partir de uma cola artesanal feita à base de água, farinha de trigo e vinagre.

Bruno Pedro (2011) pontua em seu projeto de doutorado que o Lambe-Lambe por consequência de uma concepção prévia e de rápida aplicação, permite a agilidade que o Graffiti não alcança. Ele o define como “Graffiti *prêt-à-porter*” (GIOVANNETTI NETO 2011, p.64).

Trazendo como conteúdo imagens, textos ou a mistura dos dois, os Lambe-Lambes procuram em suas composições resultados gráficos impactantes. São em substância, sucintos e democráticos, transmitindo de forma clara suas mensagens e alcançando os mais diversificados públicos (GIOVANNETTI NETO, 2011).

A difusão dessa arte e seus discursos é um dos principais focos dessa técnica, pois seu processo de concepção e aplicação já facilitam tal difusão, permitindo ainda um trabalho colaborativo entre artistas. O mesmo cartaz pode circular por diferentes cidades, estados e até países, sejam levados pelo próprio autor ou ainda pela troca de contato entre os artistas.

Hoje encontramos Lambe-Lambes por todas as partes, sejam em postes elétricos, cabines telefônicas, muros, tapumes de construção, etc. Eles trazem as mais variadas mensagens, podem ter cunho político, social, ser meramente artísticos ou ainda publicitários. Interagem com o espaço e criam variadas formas de interferir no cotidiano do transeunte.

Entre a vasta gama de representantes dessa técnica, Shepard Fairey, estadunidense da Carolina do Sul foi um dos principais. “Seu trabalho absorveu a arte de rua como uma prática de design gráfico” (HUNTER, 2013, p.42). Obey foi sua mais famosa criação e tornou-se um marco do Lambe-Lambe. Ele traz a face de um lutador profissional junto a mensagem “*obey*”, que traduzido do inglês significa obedeça.

*“(...) O objetivo era fazer com que as pessoas refletissem acerca da sociedade vigente. A mensagem clara e direta, ‘obey’, utilizava um recurso próprio da publicidade e ao mesmo tempo ironizava uma sociedade marcada pelo consumo e obediência das leis” (CORDEIRO, 2008, p.178).*

Fairey também foi o responsável pela criação do cartaz em apoio a Barack Obama à presidência dos Estados Unidos, pontuado pelo *The New Yorker* como *“(...) a mais eficiente ilustração política americana desde ‘Uncle Sam Wants You’ (Tio Sam quer você)” (apud HUNTER, 2013, p.42).*



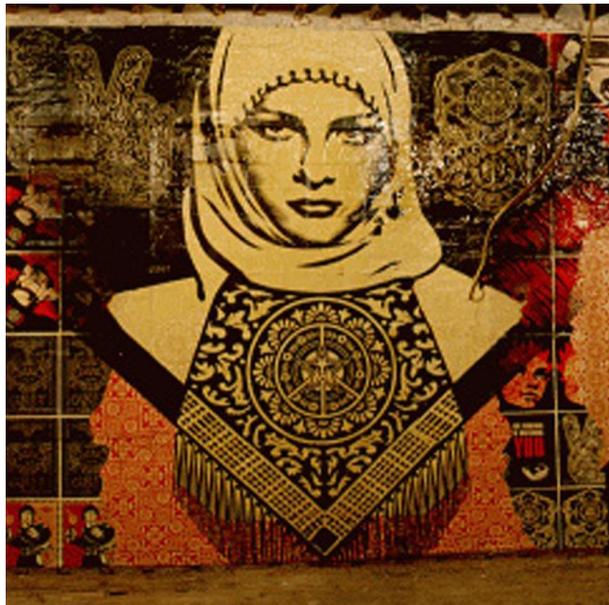
**Figura 30:**Lambe-Lambe Obay - Shepard Fairey. **Fonte:** www.google.com.br



**Figura 31:**Lambe-Lambe Progress - Shepard Fairey. **Fonte:** www.google.com.br



**Figura 32:**Lambe-Lambe - Shepard Fairey. **Fonte:** [www.google.com.br](http://www.google.com.br)



**Figura 33:**Lambe-Lambe - Shepard Fairey. **Fonte:** [www.google.com.br](http://www.google.com.br)

# **CAPÍTULO 2**

**TAI DOIDO: LAMBE-LAMBE E DESIGN**

## **2. TAI DOIDO: LAMBE-LAMBE E DESIGN**

Em 2012 o professor Leonardo Buggy da Universidade Federal de Pernambuco do Campus do Agreste traz uma nova disciplina, Tipografia Experimental, que se fundava em propor projetos que resultassem em experimentações que buscassem soluções de design em outros campos de comunicação. Em uma dessas etapas experimentais, nasce o “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” que cruza projeto visual de Design Gráfico com Arte Urbana.

O termo “Tai Doido” foi extraído a partir de uma expressão popular indenitária de Caruaru. Cotidianamente empregada pelos mais diversos motivos, onde o propósito do projeto era usar essa expressão como uma provocação dentro do espaço urbano e as modificações a qual estavam passando. Usar uma linguagem urbana, através de suportes urbanos - lambe-lambes - para falar de assuntos urbanos.

Com um projeto gráfico guiado pelos fundamentos básicos da construção visual de Lupton e Phillips e incorporando conceitos estéticos da Arte Urbana, a partir do Lambe-Lambe, que já carrega em sua identidade fundamentos similares aa um projeto de design, o “Tai Doido” trouxe uma intervenção local que traduziu questionamentos urbanos.

Resumidamente o projeto Tai Doido foi resultado do cruzamento conceitual e projetual entre a Arte Urbana, através do Lambe-Lambe e o Design Gráfico. Um projeto que se norteou dentro da cultura local e quis provar de novos métodos de comunicação pela absorção estética de outros suportes fora do círculo comum que a própria comunicação já é adaptada.

### **2.1 Método**

Para a construção do projeto, realizamos inicialmente uma revisão bibliográfica acerca dos temas que perpassam o movimento artístico urbano, o Design e os aspectos teórico-funcionais da prática projetual e as ferramentas de desenvolvimento de projeto gráfico.

Devido à proposta deste estudo, na qual se propõe a unificar um método de Design Gráfico ao processo criativo inspirado em Arte Urbana, utilizando a técnica do Lambe-Lambe, consideramos o método de abordagem estruturalista na conceituação e contextualização da presente pesquisa.

Segundo Lakatos e Marconi (2011), o método estruturalista parte de um fenômeno concreto, existente, para uma elevação e estudo aprofundado, do mesmo, a fim de proporcionar uma realidade estruturada deste fenômeno.

Dessa forma, o método estruturalista caminha do concreto para o abstrato e vice-versa, dispondo, na segunda etapa, de um modelo para analisar a realidade concreta dos diversos fenômenos (LAKATOS; MARCONI, 2003, p.111).

O delineamento desta pesquisa, caracterizada por ser um estudo exploratório e de base qualitativa, se configura pela utilização de alguns métodos e técnicas que possibilitaram a execução de suas fases.

Nesse contexto, utilizamos a pesquisa bibliográfica para tratar dos assuntos relacionados à Arte Urbana e assuntos correlatos, como também aos assuntos que permeiam o campo do projeto gráfico e seus principais fundamentos. Segundo Gil, a pesquisa bibliográfica consiste em um estudo ou revisão bibliográfica nas diversas produções científicas escritas, tais como livros, teses e dissertações, artigos, entre outros.

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Esta vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço (GIL, 2008, p. 50).

De modo a sistematizar a pesquisa, conforme mencionado anteriormente, este estudo utiliza o método análise dos elementos gráficos, proposto por Ellen Lupton no seu livro *Novos Fundamentos do Design* (2008).

Acredita-se que este método sistematiza, de maneira eficaz, os principais fundamentos que dizem respeito à projeção de um trabalho visual gráfico.

## **2.2 O Projeto Tai Doido**

Como já dito acima, o projeto Tai Doido surgiu numa disciplina experimental, no ano de 2012 que propunha novos métodos de abordagens criativas a partir da mistura de diferentes áreas. Aqui vamos entender um pouco do processo de construção deste projeto.

Com o tema “Letras no Espaço Construído”, o exercício propunha criar novas possibilidades plásticas e/ou poéticas através da interação entre representações de formas tipográficas e imóveis, vias públicas, monumentos ou qualquer ambiente construído no meio urbano. Dentro desse contexto, escolhemos a Arte Urbana, a partir da linguagem estética do Lambe-Lambe para o desenvolvimento do projeto.

Sobre o que comunicar e antes mesmo de definir a linguagem visual a ser usada, e respeitando contexto urbano que ela deveria carregar, chegamos a expressão “Tai Doido”. A proposta era encontrar um termo popular e regional muito característico da cidade de Caruaru e *brincar* com essa expressão confrontando-a com as mudanças que estavam acontecendo na cidade. Ao mesmo tempo em que chamava a atenção para essas mudanças, também se reproduziam as reações e as respostas de seus transeuntes. Por ser uma sentença abrangente, com diferentes significados como espanto, admiração ou indignação, ela conseguia traduzir a diversidade dessas respostas.

Definido o que falar e a linguagem visual a usar, passamos a etapa de criação gráfica. Seguindo os fundamentos do Design Gráfico de Lupton e Phillips (2008), elencamos nove desses fundamentos para gerar quatro diferentes composições tipográficas com o termo “Tai Doido”. Desde ponto, linha e plano que são elementos básicos e estruturais de qualquer criação visual gráfica, até princípios mais amplos como Grid, Tipografia, Escala, Ritmo e Equilíbrio. Alguns elementos ultrapassaram a formatação visual do “Tai Doido” e foram empregados na solução final, na imagem criada pós-intervenção. O uso da Cor, Textura, Enquadramento e Figura/Fundo, por exemplo, trouxe a relação entre a arte projetada e o espaço a que ela foi inserida - o resultado gráfico dos lambe-lambes em relação ao lugar físicos em que foram aplicados (tapumes, ponto de ônibus, viaduto).



**Figura 34:** Tai Doido - Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 35:** Tai Doido - Composição 02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 36:** Tai Doido - Composição 03. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 37:**Tai Doido - Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

À medida que projeto visual gráfico está sendo delineado, começamos a definir a etapa estrutural, que envolve a delimitação do suporte e formato deste projeto. Essa etapa é pensada paralelamente a construção do “Tai Doido” por influenciar diretamente nessa resposta visual. Neste caso o próprio estilo já delimita algumas características, por ser um lambe-lambe já se entende que o suporte deve ser papel de baixa gramatura, entre 75g e 90g. O tipo de impressão mesmo podendo variar entre processos semi-industriais ou experimentais, foi do primeiro tipo numa impressora a laser.

Partindo para a última etapa do projeto “Tai Doido”, que consiste na aplicação dos lambe-lambes, seguimos alguns passos, Primeiro, levantamos os lugares mais apropriados para essas aplicações, levando em consideração o fluxo de transeuntes e a representatividade desses lugares em cima da mensagem proposta - lugares que mostravam a mudança que a cidade estava sofrendo. Entre esses pontos estava um viaduto construído depois da necessidade de duplicação das estradas que davam acesso à cidade, tapumes de construções residenciais e comerciais que não paravam de surgir, ponto de ônibus que agora abrigava um número muito maior de pessoas e transportes.

Ao definir os lugares, passamos ao enquadramento dos lambe-lambes no “espaço em branco”, pensando essa aplicação como parte de uma construção visual mais ampla que percebia não só o lambe-lambe, mas também a paisagem que o significava. Com uma solução caseira e artesanal de cola feita à base de água, farinha de trigo e vinagre, fixamos os “cartazes” finalizando essa etapa.

Posteriormente a todo esse processo de construção e aplicação, fizemos registros visuais e audiovisuais para apreender como a intervenção foi absorvida e quais provocações ela levantou. E assim entender como o Design pode se apropriar de outras linguagens estéticas para criar novas soluções de comunicação.

# **CAPÍTULO 3**

## **PROJETO GRÁFICO**

### 3. PROJETO GRÁFICO

O Design Gráfico resumidamente pode ser entendido como a combinação e ordenação projetual de elementos visuais capazes de construir formas e passar mensagens, e ainda devem ser passíveis de reprodução. “O design gráfico é a arte de criar ou escolher marcas gráficas, combinando-as numa superfície qualquer para transmitir uma ideia” (HOLLIS, 200, p.1). Assim, Villas-Boas (2007) defende que um produto só pode ser considerado uma peça de design gráfico se em sua construção agrupar os elementos estético-formais numa perspectiva projetual e ser reprodutível a partir de um original.

O projeto gráfico é conceituado como uma ação mais ampla, montada a partir de pequenas práticas que correspondem ao *briefing*<sup>8</sup>, à construção visual resultante desse briefing, os materiais e técnicas utilizados para reprodução dessa construção. A validação de um projeto gráfico está ligada não só a sua mensagem, a sua resposta visual, mas fundamentalmente ao percurso percorrido na construção desta mensagem.

O planejamento, o pensamento estratégico e o processo projetual diferem um real projeto de design gráfico de uma peça gráfica avulsa. Esse projeto deve ser construído a partir de uma organização estrutural de suas formas e elementos compositivos valorizando seu conteúdo, sua forma deve reforçar essa mensagem e ter a plasticidade de se transformar conforme as necessidades criadas pela demanda e conteúdo (PANIZZA, 2004).

Partindo da afirmação de que o Design Gráfico e a comunicação visual partilham do mesmo princípio, utilizam a sintaxe visual para criar resultados que resolvam problemas de design e comunicação, mas não se atém apenas a essa função, pois costuma expressar mais do que a solução desses problemas.

Sobre o reconhecimento dos processos e elementos que compõem um projeto gráfico, Burtin diz que “[...] *quando todos os elementos de um design são reconhecido, estudados e coerentemente reunidos, o resultado dificilmente é desagradável aos olhos - deveras ele chega a ter beleza de uma declaração bem enunciada - além de atingir seus objetivos [...]*” (apud HOLLIS, 2000, p.121) .

---

<sup>8</sup> Briefing - Documento ou ato de dar informações e instruções concisas e objetivas sobre missão ou tarefa a ser executada.

Resumidamente, um projeto gráfico é uma construção visual que estrutura dados a partir de elementos visuais e textuais, pautadas em princípios metodológicos e de planejamento que se utilizam de características físicas e técnicas para atingir a função de informar e impactar o observador (PANIZZA, 2004).

### 3.1 Elementos do Projeto Gráfico

Donis (2003) afirma que o projeto gráfico é uma junção de significados voltados para um mesmo ponto de interesse. Segundo o autor, os elementos básicos que compõem os projetos visuais são:

[...] a linha, o articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço seja na rigidez de um projeto técnico; a forma, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões; a direção, o impulso de movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; o tom, a presença ou a ausência de luz, através da qual enxergamos; a cor, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a textura, óptica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; a escala ou proporção, a medida e o tamanho relativos; a dimensão e o movimento (DONIS, 2003, p. 13).

É a partir dos elementos visuais e de suas diversas possibilidades de manipulação que os projetos gráficos são estruturados. É necessário, portanto, compreender esses elementos de formas individuais para perceber mais profundamente suas características específicas. "A compreensão mais profunda da construção elementar das formas visuais oferece ao visualizador maior liberdade e diversidade de opções compositivas, as quais são fundamentais para o comunicador visual." (DONIS, 2003).

O projeto desenvolvido aqui - "TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe" - foi estruturado a partir dos elementos visuais gráficos, assim, faremos uma breve exposição sobre cada um dos elementos utilizados nessa construção, significando-os e exemplificando seu uso neste do projeto.

## ● Ponto, Linha e Plano

O Ponto, a Linha e o Plano são as unidades que estruturam todo elemento visual do Design. A partir de sua interação são criados imagens, ícones, texturas, diagramas, padrões, sistemas tipográficos ou qualquer componente básico da comunicação visual. Eles são a estrutura primária para fomentação de todo e qualquer objeto de observação (LUPTON; PHILLIPS, 2008).

À medida que se destrincha esses elementos, compreende-se que o Ponto é a unidade visual mínima e a partir de sua localização, dimensão e relação com o meio pode mostrar-se identitário, sendo singular e suficiente, ou misturar-se à massa, transformando-se em um composto: “Graficamente, um ponto toma forma como um sinal, uma marca visível. [...] Uma série de pontos forma uma linha. Uma massa de pontos torna-se textura, forma ou plano” (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.14).

A Linha pode ser entendida como uma sequência de pontos, como a ligação entre dois pontos distintos ou o percurso de um dado ponto em movimento. Geometricamente não tem largura, apenas comprimento. Surgem nas limitações visuais de formas e objetos, assim como no encontro entre dois planos. Graficamente tem diversos pesos, podem transcrever curvas ou retas, serem tracejadas ou constantes. Quando sua espessura atinge um determinado tamanho, ela abandona o estado de Linha e torna-se um Plano.

O Plano pode ser percebido como o trajeto de uma linha em movimento, uma *face* contínua que compreende largura e altura, ou uma linha após atingir uma dada espessura. Um plano pode assumir diversas características, como transparência ou opacidade, suavidade ou aspereza, solidez ou instabilidade.

Partindo da premissa de que o ponto, a linha e o plano são a base estrutural de todo elemento visual, como dito a pouco, podemos assumir que ele foi o esqueleto para a construção do projeto “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe”, que formatou quatro composições tipográficas com essa expressão. Lupton e Phillips (2008) explicam que cada desenho, sejam eles imagens, texturas, padrões ou sistemas tipográficos, resultam da interação entre pontos, linhas e planos. Eles ainda assumem a letra, enquanto unidade como um ponto, passível de construir linhas e manchas de textos a partir de seu conjunto e ordenação.



**Figura 38:** Tai Doido - Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 39:** Tai Doido - Composição 02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 34:** Tai Doido - Composição 03. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 41:** Tai Doido - Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Grid**

O Grid é um elemento básico estrutural de qualquer composição gráfica. Ajuda a alinhar, posicionar, organizar e formatar o conteúdo de uma página. Orienta o trabalho no espaço em branco e torná-lo parte da composição. Ele tende a variar de acordo com o projeto e oferece sempre um ponto de partida coerente para a construção das peças. "Um grid é uma rede de linhas. Em geral, essas linhas cortam um plano horizontal e verticalmente com incrementos ritmados, mas um grid pode também ser anguloso, irregular ou ainda circular" (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.175).

Algumas ferramentas digitais facilitam a criação e manipulação de Grids, estimulando seu uso a fim de criar layouts mais eficientes. Um grid bem estruturado abre ao designer possibilidades de diagramação pautadas não apenas em julgamentos arbitrários. Ele transforma uma área aberta num campo arquitetado (LUPTON; PHILLIPS, 2008).

Há designers que trabalham com grids de maneira rígida, já outros se permitem algumas experimentações mais soltas usando o grid apenas como ponto de partida. O importante é entendê-lo como uma ferramenta que auxilia na geração de formas, organização de informações e imagens a fim de uma construção mais eficiente, entendendo que essas grades podem e devem ser quebradas quando necessário.

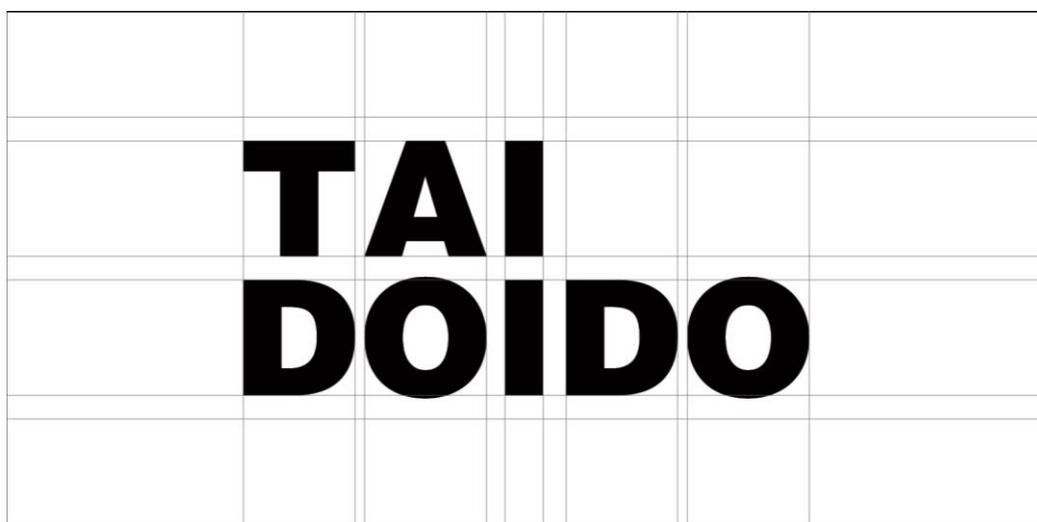
Tondreau (2009) pontua ainda o conteúdo como determinante do Grid. Existe uma multiplicidade de grids, cada um deles indicado a resolver um problema. O designer precisa entender qual tipo de grid atende as necessidades de seu projeto. É

importante analisar as particularidades do projeto, como conteúdo, margens, quantidade de imagens, texto, e assim definir como o grid será estabelecido.

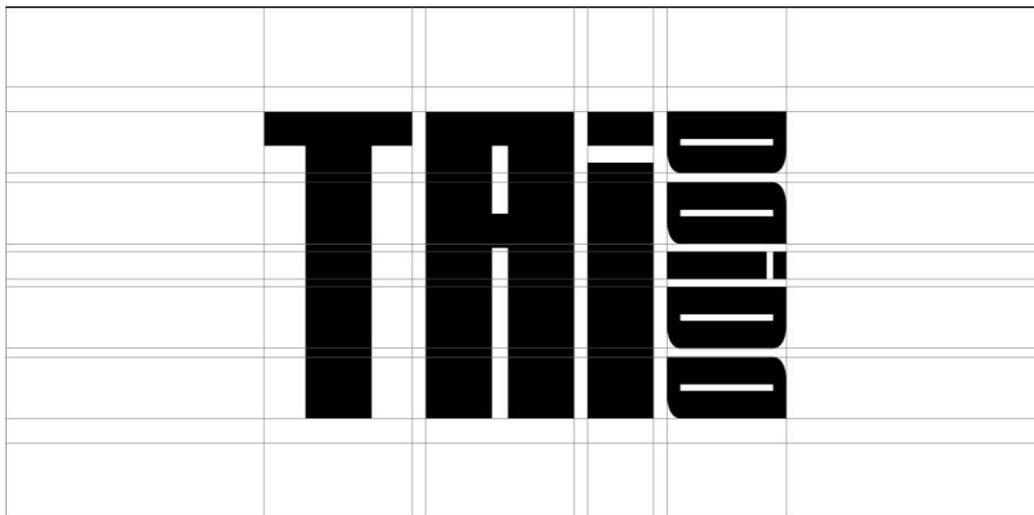
Dentro da construção do “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe”, cada composição teve uma estruturas de grid adequada à tipografia utilizada, essas variações são ritmadas e alicerçam o posicionamento de cada letra.



**Figura 42:** Tai Doido - Grid Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 43:** Tai Doido - Grid Composição 02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 44:** Tai Doido - Grid Composição 03. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 45:** Tai Doido - Grid Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Tipografia**

A tipografia figura a palavra, a linguagem transformada em forma visual. As características associadas a esse elemento dão razão e significado a mensagem que elas estão propostas a transmitir. A forma visual que cada tipografia carrega trás uma identidade única e que junto a outros elementos de construção visual são responsáveis por dar personalidade a peças gráficas.

Assim como a oratória, a música, a dança, a caligrafia - como tudo que empresta sua graça à linguagem -, a tipografia é uma arte que pode ser deliberadamente mal utilizada. É um ofício por meio do qual os significados de um texto (ou sua ausência de significado) podem ser clarificados, honrados e compartilhados, ou conscientemente disfarçados (BRINGHURST, 2011, p.23).

Robert Bringhurst (2011) defende que no primeiro momento a tipografia deve atrair o leitor por sua forma. Seu corpo deve chamar atenção para que seja estimulada a leitura - e quando essa leitura for estimulada, essa atenção da forma deve ser transferida para a mensagem. Outro ponto importante é a durabilidade e consistência que a tipografia deve carregar, não se deixando presa às modas.

A escolha da tipografia está intimamente ligada ao conteúdo que se propõe representar, assim como ao público ao qual será apresentada. Como seu enfoque principal é a transmissão de mensagens, essa escolha deve ser muito bem pensada, sendo capaz de dar sentido ou desvalorizar o projeto (GAVIN; HARRIS, 2009).

A tipografia pode ainda assumir forma de símbolo, ícone ou ilustração - como em logotipos, por exemplo - sendo mais significada por seu entendimento visual do que por sua função como unidade alfabética. Independente de seu tratamento, seja compondo um texto ou como forma simbólica, a tipografia é responsável por dar personalidade ao projeto gráfico e assim despertar reações no leitor.

Entendendo a função tipográfica dentro do projeto visual gráfico, como significante da mensagem, foram escolhidas quatro diferentes tipografias para a concepção do projeto "TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe", cada uma figurou uma composição e procurou não só enfatizar a mensagem, mas despertar a atenção e se relacionar com o ambiente a que foram aplicadas.



**Figura 46:** Tai Doido Tipografia Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 47:** Tai Doido - Tipografia - Composição 02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 48:** Tai Doido - Tipografia - Composição 03. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 49:** Tai Doido - Tipografia - Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Cor**

A cor é o elemento que dá ao projeto gráfico energia, vida, dinamismo. Ela é responsável por aguçar o olhar do receptor e é usada como elemento organizacional, ajudando a dividir, agrupar, enfatizar ou omitir as informações dentro da peça gráfica, servindo como um tipo de guia de leitura, mas também e principalmente como ativadora emocional que a partir de sua carga cultural e simbólica, desperta no leitor sensações diversas (AMBROSE; GAVIN, 2009).

As cores carregam em si diferentes valores simbólicos que vão variar com a cultura e referências pessoais que o leitor traz. “O branco representa virgindade e pureza no Ocidente, porém é a cor da morte nas culturas orientais” (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.71). A utilização consciente desse simbolismo é capaz de criar peças e espaços atraentes, provocativos e eficazes em relação ao assunto a que se propõem.

Lupton e Phillips (2008) explicam ainda a cor como um elemento existente no olho do observador, já que só a percebemos através da luz refletida pelo objeto ou transmitida por uma fonte. Essa percepção também vai variar em função das outras cores em seu entorno. A pigmentação da superfície, a intensidade e tipo de luz, e as cores que rodeiam o objeto observado são o que definem sua percepção tonal.

A maneira como a cor foi pensada dentro do projeto “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” tiveram como principal determinante sua relação com o espaço. Como um elemento responsável por destacar informações a partir de contrastes visuais, usamos só duas matrizes - preto e branco - a fim de que em contraponto aos

ambientes, as composições tivessem uma boa visibilidade e saltasse aos olhos dos transeuntes.



**Figura 50:** Tai Doido - Cor - Composição 01/02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 51:** Tai Doido - Cor - Composição 03/04. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Escala**

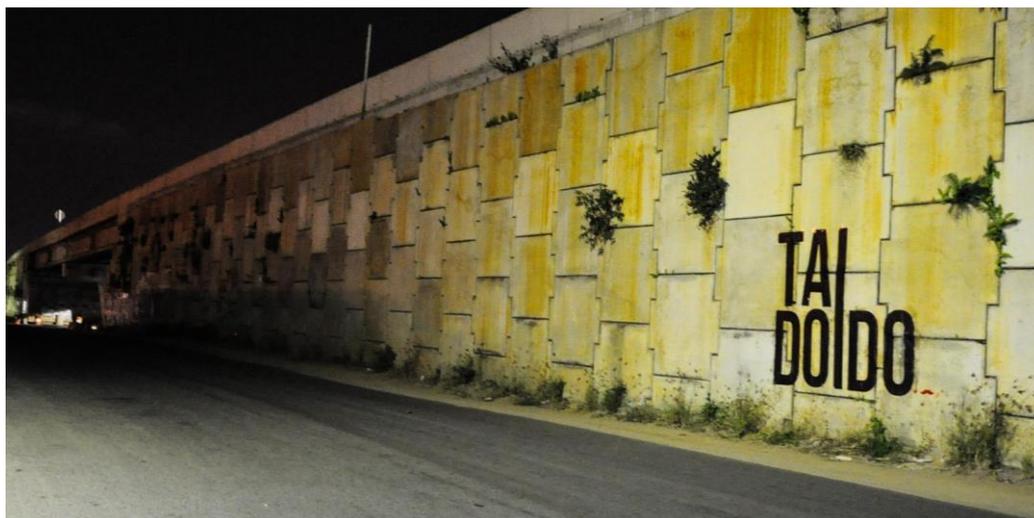
Diretamente a Escala se refere a dimensões. Lupton e Phillips (2008) explica a Escala por dois parâmetros, seguindo um conceito objetivo e um subjetivo. A escala segundo o conceito objetivo compreender as dimensões de uma forma física ou a relação exata entre uma representação real da figura. Subjetivamente, a escala trás a ideia de tamanho que uma pessoa toma sobre um determinado objeto. Essa percepção de escala, segundo o conceito subjetivo vai variar de como esse mesmo

objeto se relaciona com nosso corpo e meio, além de nossas referências e experiências com objetos idênticos.

Uma peça impressa pode ser pequena como um selo ou grande como um outdoor. Uma logomarca deve ser legível tanto em tamanho mínimo como quando avistada em uma grande distância, da mesma forma que um filme deve ser visível em um grande estádio ou num aparelho portátil. Alguns projetos são criados para serem produzidos em escalas múltiplas, enquanto outros são concebidos para um único lugar ou mídia. Não importa o tamanho que seu trabalho terá no final, ele deve ter um sentido próprio de escala. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.41)

Um elemento gráfico tem sua ideia de tamanho relativa, pois a partir de algumas características suas e dos elementos ao seu redor, como a localização e a cor podem torná-los maiores ou menores. Algumas ideias espaciais como a de proximidade e movimento são sentidas pela diferença de escala de um determinado elemento em relação a outro ou a seu suporte. Uma composição com elementos em um mesmo tamanho tende a deixar o projeto monótono e estático.

Aqui a escala foi trabalhada a dar destaque às composições dentro de cada espaço a qual fora inserida. Como se tratava de locações com dimensões diferentes, cada composição foi previamente planejada para que dentro de uma visão macro fossem facilmente absorvidas, além de causar o impacto que a Arte Urbana se propõe ter.



**Figura 52:** Tai Doido - Escala - Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 53:** Tai Doido - Escala - Composição 02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 54:** Tai Doido - Escala - Composição 03. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 55:** Tai Doido - Escala - Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Ritmo e Equilíbrio**

O equilíbrio visual e gráfico se dá quando um ou mais elementos tem seu peso distribuído proporcionalmente em uma determinada área. Quando isso não acontece, tende-se a sentir um desconforto visual. Este desconforto é provocado pela má localização e proporção dos elementos em relação a si mesmo e ao espaço que compõe o projeto. Para alcançar esse conforto visual, designers usam da combinação e boa articulação entre tamanhos, texturas, cores e formas dentro de suas peças (LUPTON; PHILLIPS, 2008).

O Ritmo define no âmbito do Design, um padrão, um movimento regular e periódico. Ele trabalha junto ao equilíbrio a fim de alcançar a estabilidade e surpresa nas composições gráficas. Assumindo a característica de peças que tenham duração e sequência, designers gráficos usam o ritmo na concepção de imagens estáticas, buscando através de mudanças e variações, como de escala, cor e posicionamento - respeitando uma unidade estrutural - uma composição atrativa e bem estruturada.

Dentro das formatações do “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe”, a escala e enquadramento foram os elementos usados para criar um bom equilíbrio visual entre a composição em si e sua percepção dentro do espaço em que foram aplicadas.



**Figura 52:** Tai Doido - Ritmo/Equilíbrio - Composição 02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 56:** Tai Doido - Ritmo/Equilíbrio - Composição 03. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Textura**

A textura pode ser entendida como a sensação tátil de superfícies diversas. Dentro do Design Gráfico elas auxiliam na transmissão de conceitos e mensagens. Elas criam um ambiente que reforça o entendimento do observador sobre o que fora representado. Assume forma visual ou ainda tátil, com sua adequação a materiais, e tem uma íntima relação com sua função visual. Uma peça que fale de guerra por exemplo, tende a transmitir rigidez, asperidade. Já uma peça que fale de paz provavelmente será mais suave e leve (LUPTON; PHILLIPS, 2008).

As diversidades adquiridas pelos tipos de texturas visuais e táteis dão a liberdade de expressão seja por sua composição gráfica ou pelo material de suporte em que a peça é proposta. Neste ponto até a opção de impressão em papel fosco ou brilhoso atuam como determinantes, por refletir a luz de formas diferente que causam percepções diferentes.

Inserido no contexto urbano o “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” procurou dar força a esse conceito por se apropriar das texturas das paredes da rua e tapumes, por exemplo, sobreposição de cartazes lambe-lambes ou peças de concreto no viaduto deram a cada aplicação a linguagem a que o projeto se propunha.



**Figura 57:** Tai Doido - Textura - Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 58:** Tai Doido - Textura - Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Figura/ Fundo**

A apreensão visual de uma forma ou objeto se dá por sua relação com o espaço em que está inserido. O contraste criado entre a forma e seu entorno (fundo) é o que permite a percepção de sua existência. Se uma forma escura for sobreposta a um fundo de igual cor, dificilmente ela será percebida, pelo menos não no primeiro momento. Geralmente o fundo é visto como algo de pouca importância, mas seu poder de moldar e contextualizar uma figura são o que a significam (LUPTON; PHILLIPS, 2008).

Os designers gráficos buscam a estabilidade entre as figuras e o espaço, criando contrastes entre as formas e contra formas, a fim de instigar o olhar do espectador. A manipulação desses elementos com intenção de criar tensões visuais

ou indeterminações dá a peça como um todo diferente carga e conceito. Essas relações criadas entre a Figura/Fundo assumem três variáveis. Estáveis, reversíveis ou ambíguas. Lupton explica cada uma delas da seguinte maneira:

Uma relação estável de figura/ fundo existe quando uma forma ou figura se destaca claramente de seu fundo. [...] A figura/ fundo reversível ocorre quando elementos positivos e negativos atraem nossa atenção igualmente e alternadamente. [...] Imagens e composições representando figura e fundo ambíguos desafiam o observador a encontrar um ponto focal. A figura encontra-se imbricada com o fundo, levando o olhar do observador a dar voltas sobre a superfície sem nenhuma condição de discernir sobre sua predominância (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.86).

Dentro de uma correlação estável de figura/fundo, as formas tipográficas criadas no projeto “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” procuravam ser enfatizadas pelo contraste em relação a seu plano de fundo. Ainda dentro dessa perspectiva, vinham enfatizar a estética urbana ao se apropriar de espaços públicos, exemplificando bem os pontos de crítica urbana a que o projeto se direcionava. Os espaços escolhidos retratam as transformações que a cidade vinha passando e traduziam esse choque a partir da expressão “Tai Doido” que figurava agora.



**Figura 59:** Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 60:** Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 02. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 61:** Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 03. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 62:** Tai Doido - Figura/Fundo - Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

- **Enquadramento**

O Enquadramento posiciona a figura no espaço e dá subsídios para seu entendimento, ele diferencia a forma do ambiente: “O enquadramento faz parte da arquitetura fundamental do Design Gráfico. Na verdade, ele é um dos atos mais persistentes, inevitáveis e infinitamente variáveis efetuados pelo designer” (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.101).

Através do Enquadramento tanto se pode conter uma imagem e torná-la mais visível ao diferenciá-la do fundo, como deixá-la aberta e permeável, causando transições entre o espaço interno e externo. O que vem definir essas expressões é a mensagem e leitura proposta pelo designer.

O enquadramento proposto no projeto “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” delimita claramente a composição gráfica do espaço, assim como pensado nos outros elementos, a fim de enfatizar o conceito urbano que o projeto carrega; criar uma relação harmônica com o cada plano de fundo a que é projetada.

### **3.2. Estrutura do Projeto Gráfico**

A estrutura física de um projeto gráfico é determinante para a sistematização dos elementos visuais que o compõem. São intimamente responsáveis por fortalecer através dos formatos e suportes, a mensagem trazida na peça. São a base para toda construção e organização de um projeto gráfico.

- **Formato**

O formato de um projeto gráfico entende sucintamente a dimensão físicas e o espaço livre para a disposição dos elementos visuais. Ele se relaciona intimamente com o suporte de mídia que a peça gráfica será transcrita. Cartazes, panfletos, livro, embalagens, outdoors, cada um desses suportes exigem formatos diferenciados, e que nem sempre são explorados pelo designer (AMBROSE; GAVIN, 2009).

Ambrose e Gavin (2009) defendem que não só a mídia e suporte de veiculação do projeto são determinantes na escolha do seu formato, mas outras características tais como o público alvo, o conteúdo e o custos de produção, questões que vão influenciar diretamente nesta seleção.

O sistema internacional adotado na maioria dos países, trás um padrão de formatos para projetos gráficos no intuito de oferecer ao designer a vantagem de um controle de custos de produção e um certo comodismo a novas experimentações. No entanto, uma abordagem criativa no que diz respeito à adoção de novos formatos, abre-se à inúmeras possibilidades de cortes, dobras e dimensões que podem ser responsáveis por efeitos expressivos no produto final e no impacto do leitor.

- **Suporte**

O processo de construção de um projeto gráfico vai da definição de sua mensagem no *briefing* até a etapa de pós-impressão, que nesse caso é o resultado da criação visual. A escolha do suporte de impressão deve ser definida ainda no início do projeto, pois elementos de construção como as cores podem ser comprometidos por uma má escolha.

Características físicas como formato, cores e tiragem vão junto ao conteúdo do projeto para definir qual melhor opção de suporte. Mesmo existindo uma vasta opção de materiais como o plástico, o papelão, o tecido, o metal, o vidro; em âmbitos gráficos, o suporte mais comum é o papel, pois consegue abarcar os mais variados tipos de projetos gráficos. Conhecer os tipos de papéis, ou os dos materiais disponíveis em geral ajuda o designer a entender quais opções melhor se adequa a sua peça.

Por se tratar de um projeto desenvolvido sob o olhar da arte urbana a partir do cartaz lambe-lambe, algumas delimitações já são colocadas ao “Tai Doido”, como a utilização de papel em baixa gramatura e processo de impressão semi-industrial a laser. Essas especificações garantem um bom resultado na aplicação final do projeto.

É importante ter atenção a cada etapa de construção de um projeto gráfico. As etapas de finalização e impressão podem comprometer toda a comunicação final. Uma escolha inadequada pode descaracterizar a solução proposta no projeto.



**Figura 63:** Tai Doido -Suporte - Composição 01. **Fonte:** Arquivo pessoal



**Figura 64:** Tai Doido -Suporte - Composição 04. **Fonte:** Arquivo pessoal

# **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fruto de uma abordagem experimental que propunha criar discussões entre diferentes áreas de comunicação, o projeto “TAI DOIDO: Design e Lambe-Lambe” cruzou conceitos de Design Gráfico com a Arte Urbana a partir do lambe-lambe, a fim de verificar novas possibilidades no que confere a soluções de Design sob incorporação de outras linguagens estéticas.

Estruturado sob os Novos Fundamentos do Design (2008) de Lupton e Phillips, o “Tai Doido” montou quatro diferentes projetos tipográficos, seguindo elementos estruturais e de composição visual. Incorporou conceitos estéticos urbanos e provocou uma intervenção, mostrando como o Design pode ser eficiente ao absorver novas abordagens.

Em primeiro momento foi debatido a Arte Urbana, mostrando desde seu contexto histórico às suas características específicas e cada um de seus desdobramentos, dando, ainda nessa etapa, maior enfoque às características do Lambe-Lambe, mostrando desde sua construção visual a técnicas de produção.

Após, discorrendo sobre a estrutura do projeto, conceituamos e aplicamos alguns dos elementos dos Novos Fundamentos do Design na construção gráfica do “Tai Doido” e em sua análise como peça urbana, provocando um diálogo direto entre Design e Street Art.

Pudemos perceber como a Arte Urbana, mais diretamente o Lambe-Lambe, compartilha de fundamentos que o Design Gráfico usa para estruturar sua comunicação e que a absorção de novas linguagens visuais abre ao designer possibilidades infindas de resoluções dentro de seus projetos gráficos.

A principal intenção deste projeto era provar que novos caminhos podem ser traçados a fim de criar respostas visuais e conceituais que atentam de forma eficaz e criativa a projetos de Design, além de incorporar diferentes áreas a partir das metodologias de Design e criar não só novas possibilidades de abordagens, mas também um maior direcionamento quanto ao projeto visual e sua função comunicacional.

# REFERÊNCIAS

## REFERÊNCIAS

Best Graffiti Markers, sketch Battle & Graffiti Battle. Disponível em: <[graffsociety.com](http://graffsociety.com)> Acesso 03 nov 2016.

Blog do Habitissimo. Disponível em: <[blog.habitissimo.com.br](http://blog.habitissimo.com.br)> Acesso 03 nov 2016.

BMF Movement. Disponível em: <<http://bmfmovement.com/>>. Acesso 03 nov 2016.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. - 2. ed. - São Paulo: Cosac Naify 2011.

CORDEIRO, Jair Guilherme. **Expo Stickers: 2008 - O Sticker como Modalidade Artística**. - 2008 - VI Fórum de Pesquisa Científica em Arte - Escola de Música e Belas Artes do Paraná, Curitiba.

Designboom Magazine. **Your first source for arquitetura, design & art news**. Disponível em: <[www.designboom.com](http://www.designboom.com)> Acesso 03 nov 2016.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. - São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Expresso. **Liberdade para pensar**. Disponível em: <<http://expresso.sapo.pt/>> Acesso 03 nov 2016.

Folha de S. Paulo. **Um Jornal a serviço do Brasil**. Disponível em: <<http://www.folha.uol.com.br/>> Acesso 03 nov 2016.

GAVIN, Ambrose; HARRIS, Paul. **Fundamentos do Design Criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa** - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

GIOVANETTI NETO, Bruno Pedro. **Graffiti: do Subversivo ao Consagrado**. - 2011 - Tese (Doutorado - Área de Concentração: Design e Arquitetura). Universidade de São Paulo - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, São Paulo.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

However. **Nothing like, EVER**. Disponível em: <[however.com.br](http://however.com.br)> Acesso 03 nov 2016.

HUNTER, Garry. **Arte de Rua ao Redor do Mundo**. São Paulo: Madras 2013.

ISSA. **I Support street art**. Disponível em: < <http://www.isupportstreetart.com/> >. Acesso: 28 out 2016.

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. - 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2003.

LUPTON, Ellen. PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify 2008.

MC. **Winkels weBlog**. Disponível em: <[www.whudat.de](http://www.whudat.de)> Acesso 03 nov 2016.

Mistura urbana. **Tudo sobre cultura urbana**. Disponível em: <<http://misturaurbana.com/>>. Acesso 03 nov 2016.

MOTA, Ângela. **Marcas e Arte Urbana: Apropriação de Street Art em Estratégias de Marketing**. - 2009 - Dissertação (Mestrado em Gestão de Mercados de Arte). Instituto Universitário de Lisboa, Portugal.

PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e Processo Criativo em Projetos de Comunicação Visual**. 2004. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Pinterest **O catálogo mundial de ideias**. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/>> Acesso 03 nov 2016.

REFERANS. **Design Blog**. Disponível em: < <https://referans.wordpress.com/>> Acesso 03 nov 2016.

Select. Disponível em: < [www.select.art.br](http://www.select.art.br) > Acesso 03 nov 2016.

Subsolo Art. **Um portal de arte urbana brasileiro.** Disponível em: <<http://www.subsoloart.com/>>. Acesso: 30 out 2016.

Tokyo **Art & Design Events, Exhibitions and Reviews.** Disponível em: <[www.tokyoartbeat.com](http://www.tokyoartbeat.com)> Acesso 03 nov 2016.

TRONDREAU, Beth. **Criar Grids: 100 Fundamentos de Layout.** São Paulo: Blucher 2009.

VIEIRA, Daniela. **Arte Pública: Graffiti + Street Art.** - 2011 - Trabalho Final de Temáticas Avançadas em História da Arte - Curso de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa, Portugal.

VILLAS-BOAS, André. **O Que é [e o Que Nunca Foi] Design Gráfico.** 6. ed. - Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

Walkable Princeton. Disponível em: <[walkableprinceton.com](http://walkableprinceton.com)> Acesso 03 nov 2016.

**ANEXOS**