



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

PEDRO HENRIQUE DE ALMEIDA AMAZONAS

DESIGN E *GRAFFITI*: desenvolvendo peças gráficas

CARUARU

2022

PEDRO HENRIQUE DE ALMEIDA AMAZONAS

DESIGN E GRAFFITI: desenvolvendo peças gráficas

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Federal de Pernambuco, como
requisito parcial para obtenção do título de
bacharel em design.

Orientador: Profº Fábio Caparica de Luna

Caruaru

2022

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

Amazonas , Pedro Henrique de Almeida .

Design e Graffiti: desenvolvendo peças gráficas / Pedro Henrique de
Almeida Amazonas . - Caruaru, 2022.
61 : il.

Orientador(a): Fábio Caparica de Luna

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design - Bacharelado, 2022.

1. Design Gráfico . 2. Grafitti. 3. Peças Gráficas. I. Luna, Fábio Caparica
de. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

PEDRO HENRIQUE DE ALMEIDA AMAZONAS

DESIGN E GRAFFITI: desenvolvendo peças gráficas

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Federal de Pernambuco, como
requisito parcial para obtenção do título de
bacharel em design.

Aprovado em: 27 de maio de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Fábio Caparica de Luna
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dra. Verônica Emília Campos Freire
Instituição

Prof. Me. Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino
Instituição

Dedicatória

**Aos meus pais. Obrigado pelos ensinamentos e pelo cuidado que me
dedicaram até aqui.**

AGRADECIMENTOS

Às forças superiores por me iluminarem e abençoarem pra chegar até aqui.

Aos meus pais por sempre me apoiarem nessa jornada acadêmica e por todos os ensinamentos durante toda minha vida.

A minha amada e companheira de vida Amanda Florêncio, que sempre me motivou e não deixou desistir dese projeto.

Aos amigos e professores do LTA, que tiveram uma importância grandiosa na minha vida acadêmica.

A todos os que fazem a cultura de rua viver e passam seus ensinamentos de geração em geração.

Aos professores que aceitaram fazer parte da banca, e por fim e não menos importante ao professor Fábio Caparica que me acompanha desde o início do curso e embarcou nesse projeto comigo.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo geral desenvolver peças gráficas unindo a estética do *graffiti* aos elementos do *design*. Para isto, tratamos de identificar através da história, os principais elementos visuais pertencentes ao universo do *graffiti* e revisamos os elementos do *design* e seus processos metodológicos propostos por Lupton e Phillips (2008). Através do emprego da metodologia qualitativa com uso das técnicas de pesquisa bibliográfica, na *internet* e com a aplicação da prática do *design* gráfico proposto por Fuentes (2006), desenvolvemos peças gráficas unindo a estética do *graffiti* aos elementos de *design*.

Palavras-chave: *Design* Gráfico. *Graffiti*. Peças Gráficas.

ABSTRACT

The general goal of this work is to develop graphic pieces uniting the aesthetics of graffiti with the elements of design. For this, we will try to identify, through history, the main visual elements of the graffiti universe and review the elements of design and their methodological processes proposed by Lupton and Phillips (2008). Through the use of qualitative methodology, bibliographic research techniques on the internet and with the application of the graphic design practice proposed by Fuentes (2006), we will develop graphic pieces uniting the aesthetics of graffiti with the elements of design.

Keywords: Graphic Design. Graffiti. Graphic

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Bisão, Caverna de Altamira, Espanha.....	13
Figura 2- <i>Graffitos</i> de Pompéia.....	14
Figura 3- <i>Tag Taki183</i>	16
Figura 4- <i>Tags</i> de garotos de NY da década de 1970.....	17
Figura 5- Muro de Berlim Grafitado.....	18
Figura 6- Intervenção do Grupo 3nós3.....	20
Figura 7- <i>Graffiti</i> de Alex Vallaure.....	21
Figura 8- <i>Graffiti</i> da Crew Tupinãodá.....	22
Figura 9- <i>Graffiti</i> dos Gêmeos.....	23
Figura 10- Capa da Revista 400ml.....	24
Figura 11- Keith Haring Bienal de 1983.....	25
Figura 12- <i>Graffiti</i> de Derlon.....	28
Figura 13- Colorindo o Recife.....	29
Figura 14- <i>Recifusion</i>	30
Figura 15- Pão e Tinta.....	31
Figura 16- Cores do Amanhã.....	32
Figura 17- Cores Femininas.....	33
Figura 18- Técnica de <i>graffiti Tag</i>	35
Figura 19- Técnica de <i>graffiti Throw-up</i>	36
Figura 20- Técnica de <i>graffiti Piece</i>	37
Figura 21- Técnica de <i>graffiti Buble</i>	38
Figura 22- Técnica de <i>graffiti WildStyle</i>	39

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	O QUE É <i>GRAFFITI</i>	12
2.1	<i>Graffiti</i> no Brasil	19
2.2	<i>Graffiti</i> em Pernambuco	26
2.3	Estilos e técnicas para a criação de <i>Graffiti</i>	33
3	RELAÇÕES ENTRE O <i>DESIGN</i> O <i>GRAFFITI</i>	39
3.1	<i>Design</i> e os aspectos teóricos da prática projetual, e seus fundamentos para o desenvolvimento de peças gráficas	41
3.1.1	Escala	42
3.1.2	Textura	43
3.1.3	Figura/Fundo	43
3.1.4	Cor	44
3.1.5	Grid	46
3.1.6	Padronagem	46
3.2	Metodologia Projetual	47
3.3	Processo Criativo: desenvolvimento das peças gráficas	51
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
	REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa contribuir às discussões acerca do *graffiti* enquanto expressão cultural e artística, suas diversas vertentes e manifestações como meio de comunicação fortemente presente nos grandes centros urbanos do mundo. Pretendemos também compreender de quais formas o design gráfico pode contribuir com seus conceitos para a criação de peças gráficas que utilizem a estética do *graffiti* em suas diversas possibilidades.

Para isto buscamos compreender o *graffiti* em seu percurso histórico, seus diferentes tipos de manifestação ao redor do mundo e sua ocorrência no estado de Pernambuco, especificamente na cidade do Recife, bem como as particularidades de sua linguagem gráfica, seus elementos característicos fundamentais, suas diversas técnicas de produção e sua atual significação nos campos da cultura e da arte.

Para a elaboração deste projeto fizemos uma revisão bibliográfica em torno dos assuntos que perpassam o *graffiti*, o *Design* gráfico e a prática projetual com suas ferramentas de desenvolvimento.

Traçamos no presente trabalho um percurso argumentativo que visa justificar o tema pesquisado sob o direcionamento a um ponto comum de três grupos: o primeiro analítico histórico-cultural-artístico do movimento do *graffiti*, o segundo teórico-metodológico com aplicação das metodologias referentes à *design* gráfico e o terceiro que mostra o potencial do *graffiti* a ser explorado como campo criativo e possível ao *Design*.

Temos, portanto, como objetivo geral desenvolver peças gráficas unindo a estética do *graffiti* aos elementos do *design*.

Para a execução do seguinte projeto foram definidos alguns objetivos específicos, são eles:

1. Historiar e identificar os principais elementos visuais do universo do *graffiti*;
2. Compreender os elementos do *design* e seus processos metodológicos;
3. Desenvolver peças gráficas unindo a estética do *graffiti* aos elementos de *design*.

Definidos os objetivos do referido trabalho, partimos da ideia de que os *graffiti* produzidos nas ruas podem trazer em sua composição meios pertencentes ao *design*. Por tanto, propomos aqui aplicar os elementos do *design* ao desenvolvimento de peças gráficas que utilizem a estética do *graffiti*, dispondo do método de abordagem histórico no que concerne à contextualização do movimento do *graffiti* e seus diversos estilos; e para a organização metodológica visitaremos os *Novos Fundamentos do Design* propostos por Lupton e Phillips (2008) e *A Prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa* apresentado por Fuentes (2006).

Desta forma esta pesquisa está segmentada em três fases. Na primeira discutimos segundo o entendimento de alguns autores o surgimento do *graffiti* e seus elementos estéticos característicos, além de seus diversos estilos. Na segunda etapa compreendemos o design gráfico, com enfoque nos elementos do *design* como métodos para o desenvolvimento de peças gráficas. Já a terceira fase diz respeito ao desenvolvimento do projeto gráfico ao qual nos propomos no presente trabalho.

Faz-se fundamental a compreensão da importância do *designer* enquanto profissional inserido nos diversos fenômenos socioculturais contemporâneos, externar seu olhar crítico e técnico para a realidade que o rodeia a fim de perceber as inúmeras possibilidades de interação com a mesma. Seja para absorver suas vicissitudes e aplicá-las em diferentes projetos, seja para oferecer melhorias e/ou adequações à realidade a qual se encontra.

2 O QUE É GRAFFITI

Para Gitahy (1999), supõe-se que a origem do *graffiti* venha da pré-história, da necessidade do homem de expressar-se. No período Paleolítico uma das maneiras pelas quais se dava essa expressividade era a Arte Rupestre, onde através do uso de ossos fossilizados ou calcinados, terras de diferentes tonalidades, sucos de plantas, ou sangue de animais fazia-se inscrições e desenhos nas rochas e paredes de cavernas.

Segundo o historiador de arte Janson (2005), as obras mais importantes desse período são as representações de animais como o Bisão Ferido de Altamira, norte da Espanha. A imagem é composta por vários tons que dão volume e relevo às formas, deixando a figura viva e realista.

Figura 1 - Bisão, Caverna de Altamira, Espanha



Fonte: Docplayer¹

Para Campos (2010), o *graffiti* originou-se no império romano, no século I, podendo ser encontrados nas catacumbas de Roma ou na cidade romana de Pompeia, conhecidos como *graffitos*. A cidade de Pompeia foi redescoberta no ano de 1748, após ter sido soterrada por uma erupção vulcânica em 79 d.C., o processo de escavação foi iniciado em 1806 e a cidade tornou-se uma relevante jazida arqueológica devido sua conservação.

Segundo Campos (2010), nos vestígios desse *graffito* vê-se que a população utilizava os suportes urbanos como muros, paredes, tetos e calçadas para escrever

¹Disponível em: <https://docplayer.com.br/70623035-As-origens-da-arte-paleolitico-e-neolitico.html> Acesso em: 29 de junho de 2018.

xingamentos, cartazes eleitorais, poesias, anúncios e tudo o mais referente a seu cotidiano.

Segundo Gitahy (1999), a grafia *graffito* é originada do italiano e significa inscrição ou desenhos de épocas antigas, toscamente riscados a ponta ou a carvão, sendo a grafia *graffiti*, o plural de *graffito*; onde usa-se a forma *graffito* no singular para significar a técnica e *graffiti* no plural para referir-se aos desenhos.

Figura 2 - Graffito de Pompeia



Fonte: Site Hypescience²

Em 1731, de acordo com Stahl (2009), na Grã-Bretanha um autor de pseudônimo *Hurlo-Thrumbo* reúne registros fotográficos de frases inscritas em casas de banho públicas, e publica o primeiro compêndio sobre inscrições em espaços públicos. Diversos autores descrevem passagens da história onde os muros eram usados como suporte para mensagens de cunho político, protestos, propagandas.

² Disponível em: <https://hypescience.com/wp-content/uploads/2016/07/pompeia-9.jpg> Acesso em: 06 de julho de 2018.

Stahl (2009), refere que o ano de 1866 marca o reconhecimento do *graffiti* enquanto prática artística pela imprensa. Por essa época, revistas citavam a importância do *graffiti* como veículo de comunicação e disseminação das ideologias individuais e/ou coletivas, especificamente pelos jovens.

No ano de 1866, uma revista francesa, que se tinha autodesignado como *Intermédiaire* para as perguntas e respostas do seu público, comentava que “as paredes são o meio natural de intercâmbio para os rapazes de rua”. (STAHL, 2009, p. 16)

Segundo Gitahy (1999), no ano de 1905 o pintor Bernardo Carnada, sob o pseudônimo de Dr. AIL publicou um manifesto em defesa de uma arte pública. Mais tarde em Barcelona Siqueiros faz o seguinte apelo aos artistas da América:

“Pintaremos os muros das ruas e das paredes dos edifícios públicos, dos sindicatos, de todos os cantos onde se reúne gente que trabalha”. (SIQUEIROS in GITAHY, 1999, p. 15)

Para Barros (2012), um dos acontecimentos que marcam o início do *graffiti* é a manifestação estudantil na França que ocorreu em maio de 1968, onde alunos saíram às ruas em protesto contra o governo e em busca de melhorias estudantis. As palavras de ordem gritadas nas ruas eram escritas nos muros da cidade de Paris, servindo de murais para a disseminação das ideias e das condutas desejadas.

A estética do *graffiti* atual aludi à década de 1970 nos Estados Unidos da América, onde esta prática obteve um lugar de prestígio em meio a cultura urbana e na representação do *hip hop*. Segundo Anna Wacławek, o *graffiti* surgiu:

Em meados dos anos 1960 na *Philadelphia*, explorada como uma subcultura na cidade de Nova Iorque em 1970, e ao longo dos últimos quarenta anos, tornou-se ingrediente inegável de culturas de rua em todo o mundo. (WACLAWEK, 2011, p. 10)

De acordo com a primeira edição do ano de 2010 da revista 400ml,³ Demetaki que residia na rua 183 em *Manhattan* é considerado o “marco zero do *graffiti*” em Nova Iorque. Inspirado em um outro jovem que andava pelas ruas

³ MARINHO, Zilmar. O começo do *Graffiti*. Revista 400ml, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. 1 Ed., p.56, trimestral: junho/julho/agosto, 2010.

pintando seu nome junto ao número da rua onde morava, o Julio204, Demetaki, o Taki183, com sua simples assinatura espalhada por diversos lugares da cidade, chamou a atenção de um repórter e virou matéria no *The New York Times*, e muita fama a partir disso.

Figura 3 - Tag Taki 183



Fonte: site taki183⁴

As *tags* ou *signatures* segundo Souza e Mello (2007) eram o conjunto do vulgo e do número da casa ou da rua dos garotos que na década de 1970 começaram a deixar suas marcas nos metrô da cidade de Nova Iorque. Esses garotos eram em sua maioria negros e viviam nos bairros das periferias, como o *Bronx*.

⁴ Disponível em: <https://www.taki183.net/> Acesso em: 06 de julho de 2018.

Figura 4 - Tags de garotos de NY da década de 1970



Fonte: *site taki183*⁵

Com o passar dos anos essas *tags* evoluíram para desenhos complexos, com variadas cores e formas, espalhados por toda a cidade. De acordo com Gitahy (1999) na década de 1980 os *graffiti* da cidade de Nova Iorque tinham grande expressividade e já chamavam a atenção de críticos de arte e também das autoridades.

A fotojornalista Martha Cooper, que registrou o início do movimento do *graffiti* em Nova Iorque conta em entrevista para a revista 400ml (2010) que sempre viu o *graffiti* como:

“Um exemplo de crianças brincando criativamente. Escrever seu nome em uma parede e fazê-lo ilegalmente é uma emocionante aventura urbana.”⁶

Cooper relata ainda que quando começou a se interessar pelo *graffiti* achava que esse movimento era algo particular da cidade de Nova Iorque, pois devido à crise econômica existiam bairros inteiros de prédios abandonados e terrenos baldios no *Bronx*, no *Brooklyn* e em *Manhattan*. Não passava por sua cabeça que crianças

⁵ Disponível em: <https://www.taki183.net/> Acesso em: 06 de julho de 2018.

⁶ MARINHO, Zilmar. O começo do Graffiti. Revista 400ml, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. 1 Ed., p.59, trimestral: junho/julho/agosto, 2010.

ao redor do mundo, incluindo as dos países arrumados e limpos, como a Suécia, fariam parte deste movimento. Em sua entrevista ela conclui:

“Eu vejo o *graffiti* como uma ruptura da juventude se afastando da tradicional escola de arte, criando algo que a maioria dos adultos não podem ler e não entendem”.⁷

De acordo com Barros (2012), na Europa, o muro de Berlim influenciou na disseminação do movimento do *graffiti*. Durante a Guerra Fria o muro tornou-se o maior símbolo do mundo polarizado e, graças às inscrições e desenhos que o compunham, possuía dois lados completamente opostos. O lado da Alemanha Ocidental, capitalista, estava inteiramente colorido, preenchido com frases, desenhos e poesias que denunciavam e criticavam a construção do muro que dividia a cidade e privava as pessoas da livre circulação, tornando-se um campo militar. Já no lado da Alemanha Oriental, comunista, o muro era impecavelmente branco, demonstrando a rigidez do sistema. Seguidamente à queda do muro de Berlim em 1989, os *graffiti* foram exaltados como símbolos da liberdade de expressão.

Figura 5 - Muro de Berlim Grafitado



Fonte: *site Joaquim Nery*⁸

⁷ MARINHO, Zilmar. O começo do *Graffiti*. Revista 400ml, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. 1 Ed., p.59, trimestral: junho/julho/agosto, 2010.

⁸ Disponível em: https://joaquimnery.files.wordpress.com/2012/10/dsc_0193.jpg Acesso em: 05 de julho de 2018.

2.1 *Graffiti* no Brasil

De acordo com Gitahy (1999), na década de 50 murais finalizavam as fachadas dos edifícios. Esses murais contavam parte da história e da arte brasileira, como por exemplo, o mural de 15 metros de comprimento empreendido por Di Cavalcante na fachada do Teatro de Cultura Artística em São Paulo. Os dados históricos sobre pintura muralista juntos a *pop art* dos anos 1960 e a introdução do *Spray*, apontam para o surgimento do *graffiti* brasileiro.

Segundo Gitahy (1999), o *graffiti* nova-iorquino despontou no mundo a partir de 1980 junto ao movimento *hip hop*, sendo difundido através da moda. Nesta época no Brasil, o *DJ* Hum e outros precursores do *rap* encontravam-se na estação São Bento do metrô para dançar e ‘curtir o som’.

Gitahy (1999), nos fala que foi no dia 9 de março do ano de 1979, por volta das 22h na avenida Ipiranga que Hudinilson Júnior e o artista etíope radicado no Brasil Alex Vallauri, considerado o principal precursor do *graffiti* no Brasil se conheceram. Cada um fazendo sua intervenção em um muro branco da avenida Ipiranga. Mais tarde, Hudinilson junto a Mário Ramiro e Rafael França formaram a *crew* 3nós3, que tinha como foco fazer “interversões” na paisagem urbana, oferecendo à cidade uma nova versão do espaço urbano.

No ano de 1979 por exemplo, o grupo vedou as portas das principais galerias da cidade de São Paulo com um grande X feito em fita crepe e deixaram o seguinte bilhete em cada uma: “O que está dentro fica, o que está fora se expande”. O grupo realizou 18 significativas “interversões” pela cidade até o ano de 1982 quando se dissolveu.⁹

⁹ 3NÓS3. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/grupo434553/3nos3> Acesso em: 06 de abril de 2019. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

Figura 6 - Intervenção do Grupo 3nós3



Fonte: site Itaú Cultural¹⁰

Gitahy (1999), relata que de 1978 a 1980 Vallauri executou seus estênceis pelas ruas de São Paulo; eram figuras como frango assado, telefones e botas de salto fino. As figuras vinham em sua maioria de uma coleção de carimbos dos anos 1950, onde Vallauri os ampliava no tamanho desejado para produção dos moldes vazados.

Com o tempo seus *graffiti* foram sendo aprimorados, a bota de salto fino foi acrescida de uma luva apontando e mais tarde, de um biquíni de bolinhas e óculos escuros estilo anos cinquenta, ao passo que um tempo depois surge uma mulher, em tamanho real, vestida em um maiô com estampa de onça, apontando para um frango assado. A cidade acompanhou essa misteriosa aparição e a apelidou de “Rainha do Frango Assado”. Quando a imprensa descobriu quem era o autor das imagens espalhadas pela cidade, Alex Vallauri ficou famoso e participou de três Bienais de São Paulo, além de várias exposições.

¹⁰

Disponível em:
<http://www.itaucultural.org.br/grupo-3nos3-ganha-livro-sobre-sua-trajetoria-de-intervencoes-urbanas>
Acesso em: 05 de julho de 2018.

Figura 7 – Graffiti de Alex Vallauré



Fonte: Site Bienal¹¹

São dessa época as poesias grafitadas de Walter Silveira e a frase: É Difícil em formato de prédio de Tadeu Jungle. Com o incentivo direto ou indireto de Vallauri, artistas passaram a usar a cidade como suporte para suas obras, desenvolvendo códigos próprios para o *graffiti* brasileiro. Hudinilson Júnior, Carlos Matuck, Waldemar Zaidler, Mauricio Villaça, John Howard, Ozéas Duarte e a *crew* TupiNãoDá que ocupou o Beco do Batman na Vila Madalena, são exemplos desses grafiteiros. Segundo Prades, integrante da *crew* TupiNãoDá:

"Evitamos sair por aí pintando nas paredes das casas das pessoas, não fazia sentido. Quando decidíamos pintar, escolhemos espaços públicos de grande impacto urbano".¹²

¹¹ Disponível em: <http://www.bienal.org.br/post/335> Acesso em: 07 de abril de 2019.

¹² Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/brasil/de-crime-a-arte-a-historia-do-grafite-nas-ruas-de-sao-paulo,197bfeb1f2f807f347a9d9c830fffcdezurzbhdo.html> Acesso em: 07 de abril de 2019.

Figura 8 - *Graffiti da Crew Tupinãodá*



Fonte: *site besidecolors*¹³

Alex Vallauri, Ítalo-Etíope, vindo de Buenos Aires para o Brasil no ano de 1964, costumava desenhar mulheres do Porto de Santos em trajes íntimos. Estudou na Faap em São Paulo, instituição da qual veio a se tornar professor. Segundo o sociólogo e curador de Arte Urbana Sergio Miguel Franco em entrevista para a BBC Brasil (2017),¹⁴ no início dos anos 1970 com liberdade de expressão cerceada pela ditadura militar o *graffiti* era considerado crime.

Nas obras de Vallauri era visível o lado político do *graffiti*; um dos seus primeiros desenhos foi o “Boca com Alfinete” (1973), uma alusão à censura. Nos anos seguintes pintou os muros da capital com frangos e araras que pediam ‘Diretas Já’. Vallauri morreu em 26 de março de 1987, data que se tornou o Dia Nacional do *Graffiti*.

Para o artista Jaime Prades, grafiteiro integrante da *crew TupiNãuDá*, foi o isolamento cultural e a censura no período da ditadura militar que fez com que os

¹³ Disponível em: <http://besidecolors.com/tupinaoda/> Acesso em: 05 de julho de 2018.

¹⁴ Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/internacional-38766202> Acesso em: 01 de julho de 2018.

grafiteiros que ocuparam as ruas na década de 1980 tivessem como inspiração os artistas plásticos dos anos 1960.

O pensamento que alimentava as ações de arte nas ruas era fruto da nossa tradição modernista, da anarquia antropofágica, da poética neoconcretista, da irreverência inspiradora de Flavio de Carvalho, Waldemar Cordeiro, Lygia Pape, Lygia Clark, Hélio Oiticica, Artur Barrio, Nelson Leirner, Mira Schendel e muitos outros.¹⁵

Segundo Gitahy (1999), o *graffiti* começou a ser difundido em larga escala no ano de 1989 pelos gêmeos Gustavo e Otávio. Além deles nomes como Binho, Speto, Tinho e a *crew* Aerosol se destacavam na produção de *graffiti* na cidade de São Paulo. Os gêmeos, criaram no ano de 1997 a revista *Fiz Graffiti Attack*, que falava sobre *graffiti* e pichação. Na revista existia uma seção denominada de ‘Grandes Produções’, onde os gêmeos mostravam imensos *graffiti*, realizados com muita técnica e qualidade, mostrando uma definição de estilo e cores muito próprias da dupla.

Figura 9 – Graffiti dos Gêmeos



Fonte: Blog Rvbmalthas¹⁶

¹⁵ Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/internacional-38766202> Acesso em: 01 de julho de 2018.

¹⁶ Disponível em: <http://www.rvbmalthas.com.br/blog/osgêmeos-2/> Acesso em: 07 de abril de 2019.

Em entrevista para o site Beside Colors (2013),¹⁷ o grafiteiro Sino que faz parte da *crew* LAR (Livre Arte de Rua), conta que quando não existia *internet*, sem acesso à informação, todos se reuniam na casa de algum amigo que possuía qualquer material de fora do Brasil para absorverem o máximo possível daquilo. E acrescenta a respeito do início do *graffiti* brasileiro:

Nessa época era muito escasso qualquer tipo de revista do segmento *graffiti* nacional. Bicos de spray então...era raridade. Tínhamos que ir se encontrar com os gêmeos nos finais de semana no centro para comprar os bicos, as revistas *Fiz Graffiti Attack* e aproveitávamos para observar o pessoal dançar *break* na São Bento.

Figura 10 - Capa da Revista 400ml



Fonte: *blog Grapixo*¹⁸

¹⁷ Disponível em: <http://besidecolors.com/sino-lar/> Acesso em: 03 de julho de 2018.

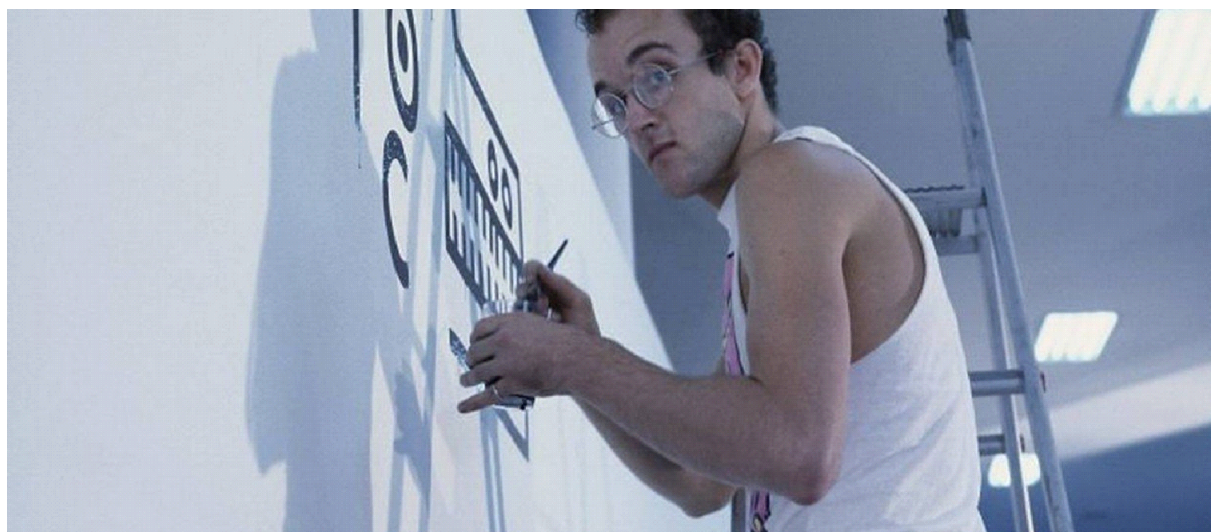
¹⁸ Disponível em: <http://grapixo.blogspot.com/2010/06/revista-400ml.html> Acesso em: 05 de julho de 2018.

De acordo com Gitahy (1999), durante sua visita ao Brasil no ano de 1989, o fotógrafo e crítico de arte Enio Massei ficou maravilhado com os *graffiti* espalhados pelas ruas de São Paulo. Conforme Gitahy, são palavras de Massei:

São Paulo tem o privilégio de ser a única cidade do mundo a ter um grupo de artistas trabalhando dentro de uma coerência linguística com homogeneidade que não se encontra nem mesmo em Nova York. Conheço todas as capitais do mundo e posso garantir que São Paulo é o centro do *graffiti* ocidental. (MASSEI in GITAHY, 1999, p. 56)

Gitahy (1999), fala que foi no ano de 1983 durante a Bienal de São Paulo a primeira aparição do *graffiti* como expressão artística trazida pelo grafiteiro Keith Haring para o Circuito Oficial de Arte e os primeiros brasileiros a serem reconhecidos como artistas do *graffiti* sendo convidados para expor suas obras em galerias e na Bienal do referido ano, foram Alex Vallaure, Carlos Matuck e Waldemar Zaidler.

Figura 11 - Keith Haring Bienal de 1983



Fonte: Site O Globo¹⁹

O evento *Meeting of Favela*, popularmente conhecido como MOF, é uma ação solidária que acontece na comunidade Vila Operária, na cidade de Duque de Caxias,

¹⁹

Disponível em:
<https://oglobo.globo.com/cultura/no-aniversario-da-morte-de-keith-haring-mostra-com-94-obras-chega-sao-paulo-rio-2981409> Acesso em: 05 de julho de 2018.

na Baixada Fluminense, no estado do Rio de Janeiro. O evento é idealizado e realizado pelos grafiteiros Bobi, Bunks, Kajaman, Combo, Next2, dentre outros, e reúne grandes grafiteiros e artistas contemporâneos do Brasil, que juntamente a outros artistas formam uma grande manifestação cultural.²⁰

Durante o evento, a comunidade se transforma em um museu a céu aberto, onde os moradores têm contato direto com as produções artísticas que são realizadas, e tornam-se assim, além de espectadores, participantes ativos das intervenções realizadas na comunidade. Esse caldeirão de expressões artísticas que une o *hip hop*, o samba, grafiteiros, artistas plásticos, artistas circenses, *b boys*, dançarinos de *funk*, orquestras locais, além de cantores de *rap*, é considerado segundo a edição de fevereiro de 2014 da revista Collorzone²¹, o maior evento voluntário de *graffiti* da América Latina.

2.2 *Graffiti* em Pernambuco

Em Pernambuco, na década de 1980, pichações de protesto indicam o surgimento do *graffiti* no estado. A partir dos anos 2000 houve um aumento significativo de artistas de rua na cidade do Recife. Alguns desses grafiteiros já expõem suas obras em galerias. Segundo Léo Gospel, em entrevista para o Jornal Diário de Pernambuco, a maioria dos grafiteiros começam a ter contato com o *graffiti* ainda na adolescência por influência dos amigos ou em oficinas de projetos sociais, e muitos buscam associar o *graffiti* com a formação superior em arte ou design.²²

Surgido da contracultura e do desdobramento do movimento *hip hop* que tomou os muros das capitais por todo o mundo desde os últimos anos da década de 1960, o *graffiti* dá voz, em sua maioria, para jovens da periferia se comunicarem e expressarem seus talentos através da arte visual. Segundo o site pernambuco.com

²⁰ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/meeting-of-favela-grafite-que-transforma-perspectivas-20653454> Acesso em: 13 de julho de 2018.

²¹ FREDERICO DOS SANTOS, Bruno. O maior evento de graffiti voluntário do mundo. Collorzone, São Paulo, vol.5, publicação trimestral, p.10, fevereiro, 2014.

²² Disponível em: http://publica.diariodepernambuco.com.br/page,445,46.html?i=430842&meta_type=noticia&id_content=2168336&schema=noticia_127983242361 Acesso em 10 de junho de 2018.

(2016),²³ o *graffiti* está presente em pelo menos seis cidades da região metropolitana do Recife.

Em companhia do fotógrafo Josivan Rodrigues e do sociólogo Sergio Ricardo, a antropóloga Nicole Costa deu início no ano de 2014 a um mapeamento das manifestações de arte urbana no estado, o Mapa dos Percursos, desdobramento do projeto de pesquisa Trilhas do *Graffiti*. Iniciativa que refletiu em ações locais como o projeto Recife Arte Pública, que visa o mapeamento das esculturas e painéis da cidade.²⁴

O *graffiti* enquanto linguagem, é efêmero. Há desenhos que estampam os muros hoje e não estarão lá amanhã. Os próprios artistas ocupam e transformam a cidade com muita rapidez. Assim, o mapeamento ajuda a registrar esse recorte histórico da arte urbana.²⁵

As rotas sugeridas pelo Mapa dos Percursos,²⁶ são áreas de maior concentração de *graffiti*, como o Centro do Recife (Boa Vista, Bairro São José e Santo Amaro), o Bairro do Recife, a Várzea, a Avenida Norte e a Avenida Mascarenhas de Moraes. Na cidade de Olinda destacam-se a Cidade Alta, a Avenida Ministro Marcos Freire e a Avenida Governador Carlos de Lima Cavalcanti.

²³ Disponível em:
http://www.pernambuco.com/app/noticia/turismo/45,30,46,15/2015/03/25/interna_turismo,567980/galeria-de-arte-urbana-a-ceu-aberto-no-recife.shtml Acesso em: 10 de junho de 2018.

²⁴ Disponível em:
http://www.pernambuco.com/app/noticia/divirtase/45,28,46,61/2016/03/19/internas_viver,633778/pelos-muros-site-revela-mapeamento-do-graffiti-em-cidades-pernambucan.shtml Acesso em: 10 de junho de 2018.

²⁵ Disponível em:
http://www.pernambuco.com/app/noticia/divirtase/45,28,46,61/2016/03/19/internas_viver,633778/pelos-muros-site-revela-mapeamento-do-graffiti-em-cidades-pernambucan.shtml Acesso em: 10 de junho de 2018.

²⁶ Disponível em:
http://www.pernambuco.com/app/noticia/divirtase/45,28,46,61/2016/03/19/internas_viver,633778/pelos-muros-site-revela-mapeamento-do-graffiti-em-cidades-pernambucan.shtml Acesso em: 10 de junho de 2018.

Em Jaboatão dos Guararapes, a autora cita o Viaduto dos Prazeres e seu entorno. São espaços de fácil acesso, e com grande circulação de pessoas, nos locais citados pela antropóloga, há grafites não só de artistas pernambucanos, mas também de outros estados e países.

Segundo os pesquisadores, as características do *graffiti* pernambucano são a diversidade temática, não sendo possível determinar correntes específicas de pensamento. Para o sociólogo Sergio Ricardo, líder da Associação Metropolitana de *Hip Hop* de Pernambuco, esteticamente falando, o *graffiti* pernambucano passou a dialogar com a arte regional como por exemplo a xilogravura, isso pode ser notado nas obras de grafiteiros como Galo de Souza e Derlon. O movimento *Mangue Beat* tem forte influência nas últimas gerações do *graffiti*. Um ponto positivo é a forte crítica política e a expressão regional que evoca o movimento Armorial e elementos do nosso folclore.

Figura 12 - Graffiti de Derlon

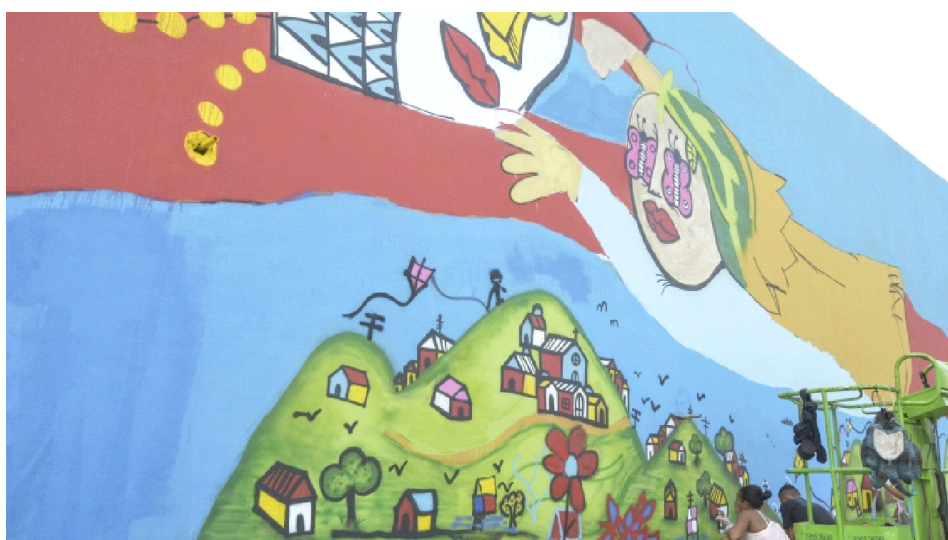


Fonte: *Pinterest*²⁷

²⁷ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/388435536588218016/?lp=true> Acesso em: 09 de julho de 2018.

No ano de 2014, a prefeitura do Recife deu início ao projeto intitulado Colorindo o Recife. A ideia deste projeto segundo o *site* da prefeitura do Recife,²⁸ é colorir a capital e ao mesmo tempo, valorizar o *graffiti* como arte, criando um museu a céu aberto a fim de promover o turismo cultural. De acordo com a prefeitura, o projeto tem parceria com a ONG Cores do Amanhã, promovendo durante o resto do ano ações com oficinas de produção de painéis dentro da programação do Recife de Coração nos Bairros, gerando sempre uma obra como legado para a comunidade.

Figura 13 - Colorindo o Recife



Fonte: site Recife.pe.gov²⁹

O *Recifusion Art*³⁰ foi um evento que a cada edição reuniu diferentes artistas do *graffiti* pernambucano juntamente a artistas de outros estados do Brasil e também do mundo, com a finalidade de unir estilos, conceitos e ideias. Além de reunir grafiteiros dos mais diversos estilos, o evento reúne também, elementos da cultura

²⁸

Disponível

em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/07/09/2017/encontro-internacional-de-artes-pao-e-tinta-colore-muros-do-recife-em-parceria> Acesso em: 09 de julho de 2018.

²⁹

Disponível

em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/07/09/2017/encontro-internacional-de-artes-pao-e-tinta-colore-muros-do-recife-em-parceria> Acesso em: 09 de julho de 2018.

³⁰ Disponível em: <http://www.alfapress.com.br/noticia/colorgin-patrocina-recifusion-pelo-6-ano> Acesso em: 09 de julho de 2018.

hip hop, como o *rap* e o *break dance*. O *Recifusion Art* foi inspirado em outras comemorações ao Dia Nacional do *Graffiti* que acontece em grandes centros urbanos do país, reunindo artistas em espaços públicos para fruição do *graffiti*.³¹

Figura 14 - Recifusion



Fonte: Facebook³²

Pão e Tinta³³ é um evento organizado pelo coletivo Pão e tinta, no bairro do Pina, na cidade do Recife. O encontro de artes traz em sua programação cultural oficinas artísticas, *shows* musicais, duelos de *MC's*, recitais de poesias e muito *graffiti*, contando inclusive com artistas vindos de outros países como Chile, Colômbia, Uruguai, Argentina e México.

³¹

Disponível

em:

<http://www.cultura.pe.gov.br/canal/funcultura/recifusion-promove-o-graffiti-com-artistas-nacionais-e-internacionais/> Acesso em: 09 de julho de 2018.

³²

Disponível

em:

<https://www.facebook.com/Recifusion/photos/a.1167314293301427.1073741866.340678689298329/1167314826634707/?type=3&theater> Acesso em: 09 de julho de 2018.

³³

Disponível

em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/04/09/2015/encontro-de-artes-pao-e-tinta-vai-movimentar-o-pina-neste-feriado> Acesso em: 12 de julho de 2018.

A proposta do evento é revitalizar a comunidade, onde o coletivo trabalha durante o resto do ano com ações socioculturais. O movimento é formado por jovens de várias organizações, têm a base na Comunidade do Bode e conta com a parceria da Secretaria de Turismo, Esportes e Lazer, estando inserido dentro do Projeto Colorindo o Recife.³⁴ Para Stilo, coordenador geral do evento:

Acho importante inserir eventos como este dentro das comunidades porque democratizamos mais a arte. Afinal, segundo pesquisas, apenas 14% da população frequenta galerias de arte. Além disso, chamamos atenção da sociedade para a vulnerabilidade social e ainda potencializamos os artistas locais dessas comunidades.³⁵

Figura 15 - Pão e Tinta



Fonte: Facebook³⁶

³⁴

Disponível

em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/07/09/2017/encontro-internacional-de-artes-pao-e-tinta-colore-muros-do-recife-em-parceria> Acesso em 12 de julho de 2018.

³⁵

Disponível

em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/04/09/2015/encontro-de-artes-pao-e-tinta-vai-movimentar-o-pina-neste-feriado> Acesso em: 12 de julho de 2018.

³⁶

Disponível

em:

<https://www.facebook.com/PAOETINTA/photos/a.856070137893796.1073741842.128728930627924/856071111227032/?type=3&theater> Acesso em: 09 de julho de 2018.

O Cores do Amanhã³⁷ é um movimento social e cultural que teve seu início no ano de 2009, em virtude da realidade da Comunidade do Totó, que necessitava de atendimentos básicos ligados às ações socioeducativas. Formado por um grupo de jovens grafiteiros, que inicialmente faziam ações coletivas como oficinas de *graffiti* para as crianças e adolescentes da comunidade, o movimento tomou corpo, atraiu voluntários e hoje conta com educadores, artistas plásticos, grafiteiros, b boys, Mc's, Dj's, artesãos, músicos e outros artistas a fim de promover cultura e cidadania.

Figura 16 - Cores do Amanhã



Fonte: *blog Cores do Amanhã*³⁸

Foi dentro do Cores do Amanhã que surgiu o grupo Cores Femininas,³⁹ que reúne mulheres artistas de *hip hop* e seus elementos como o *break dance*, *MC's* e *graffiti*, além de artistas plásticas, artes cênicas, cordelistas, dentre outras linguagens de arte. O grupo foi criado com intuito de fortalecer essas mulheres,

³⁷ Disponível em: <http://coresdomanha.blogspot.com/p/o-cores-do-amanha.html> Acesso em: 09 de julho de 2018.

³⁸ Disponível em: <http://coresdomanha.blogspot.com/> Acesso: em 09 de julho de 2018.

³⁹ Disponível em: <http://grupocoresfemininas.blogspot.com/p/fotos.html?m=1> Acesso: em 09 de julho de 2018.

potencializando seu protagonismo em intervenções artísticas e sociais, promovendo sua cidadania através da arte e sua valorização profissional.

Figura 17 - Cores Femininas



Fonte: *Blog Cores Femininas*⁴⁰

2.3 Estilos e técnicas para a criação de *Graffiti*

Quando o movimento do *graffiti* surgiu no final dos anos 1960, não havia modelo. Os jovens de Nova Iorque que escreveram seus nomes tentaram desenhá-los com o maior impacto possível. Se inspiraram em cartas, capas de discos, pôsteres, quadrinhos que traziam algo que lhes parecesse novo/incomum e em diversos anúncios, a partir disso, roubavam as ideias uns dos outros e as aprimoraram. As primeiras *tags* eram muitas vezes escritas em letras maiúsculas simples ou com a caligrafia ensinada nas escolas de Nova Iorque, mas com um

⁴⁰

Disponível

em:

<http://grupocoresfemininas.blogspot.com/2012/03/graffiti-feito-no-casarao-das-artes.html> Acesso em: 09 de julho de 2018.

toque de rua: ângulos mais nítidos, setas nas extremidades das letras e detalhes ao redor da *tag*.

Com o passar do tempo as *tags* ficaram maiores e receberam contornos, as chamadas peças de assinatura, seguidamente foram desenvolvidos estilos diferentes, como por exemplo, o estilo bolha; este posteriormente evoluiu para *throw-ups*. Outros escritores desenvolveram letras simples, angulares, os chamados *blockbusters*, outro estilo de escrita que tornou-se comum foi o *wildstyle*, com suas letras entrelaçadas e menos lógicas.

Na Europa, existiram várias escolas estilísticas paralelas desde então: algumas são fiéis ao estilo nova-iorquino dos anos 80, outras ao estilo europeu moderno, outras buscam inspiração em peças de brinquedo. *Graffiti* é arte e competição. Tanto o querer ser visto, quanto o fazer o melhor estilo estimulou o seu desenvolvimento. O *graffiti* é desenvolvido e renovado da mesma forma que a música e a moda, e um grafiteiro é tão bom quanto sua última produção.

O estilo do *graffiti* é fácil de reconhecer. Os grafiteiros que não falam a mesma língua podem facilmente escrever juntos, pois assim como a música, o *graffiti* é uma linguagem universal com uma estrutura comum. Como na música, o grafiteiro constrói seu estilo individual ao longo da vida. Quanto mais você pratica, mais pessoal é o seu estilo.

No livro *Graffiti Cookbook* (2020, tradução nossa), selecionamos alguns dos estilos os quais são mais difundidos no meio do *graffiti*, contados por artistas de destaque mundial:

Cost 88 é escritor de *graffiti* em Berlim desde a década de 80, é conhecido por seu estilo pessoal em que as letras perdem seus esboços. Para ele, *Tag* é uma assinatura onde primeiramente aprende-se a história para em seguida aprender a comandar o traço. Faz-se necessário permitir que a personalidade do escritor influencie na sua *tag* para que ela o siga pela vida, por tanto, uma boa *tag* deve ser singular, ter personalidade e ser bem elaborada. Existem *tags* que são únicas e buscam auto expressão, onde a caligrafia parte da visão de mundo, da filosofia da arte, do estilo e da escrita.

Analisando a evolução dos estilos de *tags*, Cost 88 fala que nos anos 90 os grafiteiros eram muito tradicionais quanto a legibilidade da escrita, ao passo que atualmente ele acha os materiais dos anos 70 muito bons, e que este fato leva a questionamentos sobre o que vem primeiro: a compreensão ou o gosto? “Hoje eu domino as tradições e não preciso provar mais nada, é como na pintura: quando surgiu a fotografia a pintura não tinha a mesma função de representação, era um novo tempo de liberdade”.

Para ele a evolução vem do trabalho, quanto permite-se que a arte flua para o *graffiti* mais se desenvolvem os traços e as ideias. “A boa arte se faz com foco e paixão. Para os iniciantes basta começar, a evolução vem naturalmente com o tempo e se você não for o maior talento do mundo, você deve fazer do meu jeito: através de um trabalho obstinado, duro e focado, como nas artes marciais. Eu pratico *tags* diariamente há 25 anos, estou queimando pessoas que antes eu nem conseguia tocar”.

Figura 18 - Técnica de *graffiti* Tag



Fonte: Pedro Amazonas 2022

Ket é nova iorquino, conhecido por suas peças e apresentação, escreve desde a década de 90 e viaja pelo mundo pintando. Para ele, *throw-up* refere-se ao graffiti em estilo bolha, legível, com poucas letras para serem lançadas rapidamente e repetidas muitas vezes a fim de ganhar espaço de maneira rápida.

Para destacar-se um *throw-up* deve ter contraste entre a cor do contorno e o preenchimento, precisa ser volumoso para ocupar o maior espaço possível. O contorno deve fechar totalmente a letra, tanto na parte superior quanto na inferior, pois letras abertas faz com que pareçam confusas, muito difíceis de ler, é uma espécie de desordem, de poluição visual. A tradição do lançamento legível está mudando, estão lançando *throw-up* mais pontiagudos ou deitados de lado, criando um novo estilo mais abstrato.

Nova Iorque tem uma longa tradição em lançamentos de *throw-ups*, iniciados por volta de 1973, tendo o maior número de arremessos de todos os tempos em trens. Inicialmente era uma forma dos escritores se comunicarem, embora os mais velhos não gostassem desse estilo por julgarem não serem obras primas, só com o passar do tempo que o que era tendência tornou-se uma importante parte da história do *graffiti* na cidade de Nova Iorque.

Figura 19 - Técnica de graffiti *Throw-up*



Fonte: Página de Remio no Instagram⁴¹

⁴¹ Disponível em <https://www.instagram.com/p/CRuQWyAHFuX/?igshid=YmMyMTA2M2Y=Acesso em: 03/05/2022>

Sweat é um dos grafiteiros mais conhecidos da Dinamarca, seu estilo é uma versão pessoal do estilo clássico de Nova Iorque, onde as letras ganharam cada vez mais liberdade ao longo dos anos. Segundo ele, um *Piece* é um número de letras que juntas formam um nome, podendo serem desenhadas e pintadas à gosto.

Figura 20 - Técnica de graffiti Piece



Fonte: Pedro Amazonas 2016

No *piece* as letras têm uma forma clássica de *graffiti*, são formas reduzidas, puras, pintadas em cores simples e com contornos, sendo o nome do grafiteiro a parte mais importante. O tipo de letra usado, seja *bubble*, *wildstyle*, *straightletters* ou algo completamente diferente, fica a critério de quem faz, o que importa é se o nome tem vibração, pulsação, como se estivesse em movimento. Sweat reforça que para a sua geração de grafiteiros o mais importante é ter um estilo próprio, que não foi copiado de outro escritor.

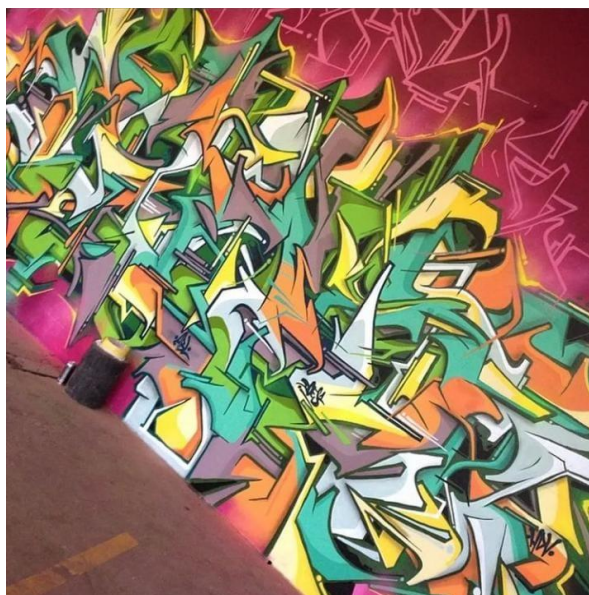
Figura 21 - Técnica de graffiti Buble



Fonte: Pedro Amazonas 2021

Wildstyle são letras que foram adornadas e aprimoradas estruturalmente, tais adornos dão às letras a discrição de um ninja, camuflando-as, o que faz com que o texto possa ser lido apenas por grafiteiros. Como Skeme declarou, “...é para mim e para outros grafiteiros.” O *wildstyle* pode ser estudado, dissecado, teorizado e replicado, mas só será capaz de criá-lo quem vive-lo. A maioria dos escritores que escrevem letras nesse estilo, provavelmente admitirão que passam inúmeras horas pensando em diferentes maneiras de mudar letras e combinar formas, barras e setas, esse esforço contínuo cria sua própria persona dentro da cultura.

Figura 22 - Técnica de *graffiti* WildStyle



Fonte: Página de Does no Instagram⁴²

3 RELAÇÕES ENTRE O *DESIGN* O *GRAFFITI*

A utilização do *design* por artistas, bem como a incorporação da representação das ruas em projetos gráficos de *designers* é um dos principais fatores que tem contribuído para a expansão e inclusão das linguagens da arte urbana no imaginário popular e no mercado de consumo. Assim, a originalidade da arte de rua juntamente ao projeto de *design* possibilita a criação de diversos produtos que atendem a demanda de consumo de um nicho de mercado. Tais produtos, podem ser vistos para além de meros símbolos de *status* e de consumo, como importantes veículos disseminadores e perpetuadores da cultura das ruas.

Neste cenário, o *design* gráfico exerce um importante papel social como agente disseminador da arte urbana. Consideremos aqui a arte urbana com suas diferentes vertentes como sendo um fenômeno que pode ser compreendido tanto dentro da antropologia e da sociologia, quanto como expressão artística.

⁴² Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CbVYpbiugTY/?igshid=YmMyMTA2M2Y=> Acesso em: 03/05/2022

Observando o *design* gráfico como atividade de planejar e projetar nos mais diversos suportes, tocante à linguagem visual, que organiza por exemplo, textos e imagens a fim de informar e sinalizar, podemos nesse sentido, encontrá-lo nas páginas de um livro, nas múltiplas telas, e porquê não no *graffiti*?

No vasto cenário da arte urbana mundial, embora nem todos os trabalhos dos artistas de rua possam ser admitidos como *design*, podemos observar a existência de diversas produções que podem ser entendidas como pertencentes ao campo do *design*, se observarmos por exemplo, sua eficiência em comunicar.

Os projetos de *design* gráfico realizados por grafiteiros são em sua maioria demandados pelo mercado, e abrangem diversas situações e espaços. São muros, fachadas, interiores, ilustrações, tipografias, letterings e cenários, que ao trazerem a contemporaneidade das ruas, rompem o funcionalismo do *design* modernista. É por meio de referências visuais cotidianas, que esses artistas projetam de forma consciente suas mensagens, ressignificando os espaços, com uma estrutura gráfica própria e singular.

(...) vale dizer que a escrita da pichação chama hoje atenção não só pelo seu *modus operandi* muito diferenciado de linguagem, como também, ao refletir toda uma condição cultural desses grupos sociais, delineou-se uma estrutura gráfica/simbólica muitíssimo particular. Ao longo desses últimos anos, essa escrita tem se incorporado não somente ao nosso espaço público, mas também migrado às vias oficiais de comunicação. O *design* gráfico, a web, a produção de fontes digitais brasileiras, bem como as galerias de arte e também a moda, têm prestado atenção às possibilidades de sua utilização em projetos. Outros países há tempos valorizam o aspecto ímpar e sugestivo da forma dessas letras e a consequente contemporaneidade gráfica que a pichação e demais escritas urbanas trazem consigo. (FELISETTE, 2006, p.182)

De acordo com Beluzo (2011), o *design* expandiu suas fronteiras, tornando-se mais complexo e interdisciplinar, nesse sentido, o projetar em *design* vai além da sistematização dos processos, sensibilizando as fronteiras, comunicando para além dos produtos físicos e/ou digitais gerados, e isso nos permite admitir a arte urbana como possível a este novo contexto.

Jean-Michel Basquiat nasceu no Brooklyn, na década de 60, em Nova Iorque, e aos 18 anos, morando nas ruas de Nova Iorque, passou a pintar camisetas e a

grafitar junto a Al Diaz, usando o vulgo SAMO. Mais tarde, tornou-se um pintor neo-expressionista, sendo o primeiro afro-americano a fazer sucesso nas artes plásticas de Nova Iorque. Basquiat é um bom exemplo de artista que na década de 80 destacou-se na arte contemporânea, influenciado pela *street art*. Seu trabalho, dotado de referências urbanas, ganhou projeção nas galerias de arte, destacando-o como um dos principais expoentes do neo-expressionismo.

3.1 Design e os aspectos teóricos da prática projetual e seus fundamentos para o desenvolvimento de peças gráficas.

De acordo com Lupton e Phillips (2008), a precedência modernista por formas concisas e simplificadas convive hoje com o indiscutível desejo de se construírem sistemas que criem o inédito. A Bauhaus nos anos 1920, viam a forma sob o aspecto de elementos geométricos básicos; seus designers acreditavam que esta era uma linguagem facilmente compreendida por todos. Seus pensadores supunham não apenas em um jeito universal de descrever a forma, mas também em seu significado universal. Apoiadas no fato do olho humano ser um instrumento universal, a Bauhaus desconsiderava tantos outros aspectos aos quais estão ligados a interpretação individual.

Contrário ao pensamento da Bauhaus, o pós-modernismo como ideologia tornou-se dominante no fazer acadêmico do design durante as décadas de 1980 e 1990. Este desconsidera o experimento formal como componente primário do pensar e do fazer nas artes visuais, pois tais métodos estariam contaminados com as ideologias universalistas defendidas pela Bauhaus.

Como o próprio pós-modernismo se tornou uma ideologia dominante nos anos 1980 e 90, tanto na academia como no mercado de trabalho, o processo do design ficou preso às referências culturais ou à confecção de mensagens a comunidades cada vez mais estreitamente definidas. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.8)

Segundo Lupton e Phillips (2008), frente a importância dos meios digitais na prática do design, torna-se bem mais fácil compreender a tentativa da Bauhaus em universalizar a linguagem visual. Numa clara retomada a tais delineamentos, podemos encontrar facilmente em livros básicos que falam de design menções aos preceitos propostos pela mesma, como por exemplo, o ponto, as linhas, o plano, a textura e a cor, organizados em princípios de escala, contraste, movimento, ritmo e equilíbrio.

3.1.1 Escala

No design a escala pode ser considerada tanto objetivamente como subjetivamente. Objetivamente falando, a escala refere-se às dimensões exatas de um objeto físico ou a correlação exata entre uma representação e o objeto real que ela representa, ao passo que subjetivamente, a escala remete a impressão que uma pessoa tem da dimensão de um objeto. Quando em uma imagem ou representação inexistem indícios que lhe confirmem uma identidade física, dizemos que "falta escala" a mesma.

De acordo com Lupton e Phillips (2008), escalonar um elemento gráfico é alterar suas dimensões. Mudar a escala de um elemento pode transformar seu impacto na página ou na tela; a escala é relativa, pois um elemento gráfico pode parecer maior ou menor a depender do seu tamanho, da sua localização e da cor dos elementos dispostos em seu entorno.

Ao utilizar-se de todos os elementos com o mesmo tamanho, um projeto tende a monotonia, deixando muitas vezes uma sensação estática causada pela falta de contraste. O contraste entre os tamanhos dos elementos pode criar tensão, sensação de profundidade e de movimento; onde formas em tamanhos pequenos tendem a recuar e em tamanhos grandes tendem a se aproximar. Portanto, a escala utilizada dependerá do contexto abordado, e desenvolver uma sensibilidade para o uso da escala requer um estudo constante por parte do designer.

3.1.2 Textura

Para Lupton e Phillips (2008), “a textura é o grão tátil das superfícies e substâncias”. No meio ambiente, as texturas nos ajudam a identificar a natureza das coisas. Nos elementos de design as texturas reproduzem do mesmo modo seu papel visual. As texturas dão à superfície de uma peça impressa ou de um objeto tangível a aparência ótica fiel à realidade proposta. As texturas manipuladas em projetos de design não são em sua maioria, “experimentáveis fisicamente pelo observador, pois só existem como efeito óptico, como representação”. As texturas adicionam detalhes, dando mais qualidade à superfície como um todo e recompensando o olhar do observador.

O designer usa texturas para estabelecer uma atmosfera, reforçar um ponto de vista ou expressar uma sensação de presença física. [...] Uma ilustração vetorial detalhadamente desenhada provocará uma sensação diferente da causada por uma imagem captada com uma câmera ou criada a partir de um código. (LUPTON; PHILLIPS, 2008 p.53)

Para Lupton e Phillips (2008), “a beleza da textura no design está na pregnância de sua justaposição ou contraste: espinhosa/Lisa, pegajosa/ seca, rugosa/macia.” Relacionando texturas opostas ou complementares o designer pode aumentar as propriedades formais que as diferem.

3.1.3 Figura/Fundo

Relações de figura/fundo definem a percepção visual, por tanto, a figura é sempre vista em relação ao seu entorno. Costumamos observar o fundo como algo de pouca importância em relação ao tema dominante, entretanto, segundo Lupton (2008), os artistas visuais adaptaram-se com esses espaços no entorno dos elementos principais, o que os possibilita moldar experiências através da manipulação desses espaços (fundo).

Em linhas gerais, designers gráficos tendem a equilibrar figura e fundo (também conhecidos como espaço negativo e positivo), relacionando-os a fim de

proporcionar energia e ordem a seus projetos. Contrastando forma e contraforma, criam-se peças que estimulam o olhar. Já a criação de tensões ou de ambiguidades entre figura e fundo agrega energia visual a uma peça; mesmo discretas ambiguidades podem animar o resultado, mudar sua direção e o seu impacto.

Assim como os artistas, ao reconhecerem o potencial do fundo, os designers buscam revelar sua necessidade construtiva, onde relacionar figura/fundo “os dota com o poder de criar - e destruir- formas”.

Em uma relação estável entre figura e fundo a forma destaca-se nitidamente do fundo, um exemplo deste princípio é uma fotografia onde uma pessoa ou um objeto é representado diante de um cenário. Uma relação reversível entre figura e fundo ocorre quando os elementos positivos e negativos despertam a atenção igualmente e alternadamente, avançando e em seguida recuando, conforme nossos olhos os percebem como dominantes e subordinados; um bom exemplo pode ser encontrado em tapeçarias. Composições que representam figura e fundo ambíguos levam o observador a encontrar um ponto focal. A figura e o fundo estando imbricadas, levam o olhar do observador sobre toda a superfície sem que o mesmo consiga discernir sobre o que predomina; os quadros cubistas de Pablo Picasso trazem um bom exemplo dessa ambiguidade.

Designers, ilustradores e fotógrafos combinam diferentes relações de figura/fundo a fim de agregar interesse e mistério a seus trabalhos. Em contraponto às descrições convencionais, onde objetos são centrados e enquadrados contra um fundo, as condições ativas de figura/fundo entrelaçam forma e espaço, criando tensão e ambiguidade.

3.1.4 Cor

As cores podem expressar um clima, descrever uma realidade, sistematizar uma informação, dentre outras tantas mensagens possíveis. Palavras como

"brilhante" nos remetem à cores e a uma gama de relações. No design, a cor pode ser usada para dar destaque, bem como para camuflar, para diferenciar e para conectar coisas.

Segundo Lupton e Phillips (2008), a cor integra o processo de design, onde “um número infinito de matizes e intensidades dá nova vida à mídia moderna, revigorando a página, a tela e o ambiente construído, compondo com sensualidade e significância”. Segundo a tradição clássica, a essência do design apoia-se “nas estruturas lineares e nas relações tonais, e não em efeitos ópticos passageiros (matriz, intensidade e luminosidade)”. A cor pode ser percebida quando a luz é refletida por um objeto ou por uma fonte, por isso, a percepção tonal que temos vai depender além da pigmentação da superfície, da intensidade da luz ambiente. Além disso, as cores interferem na percepção uma das outras, por exemplo, uma cor pode parecer mais clara a depender de outras que estejam em seu entorno.

Outro fator que merece destaque é a mudança de sentido que as cores apresentam em culturas diferentes. Um exemplo disso, é a cor branca que para os ocidentais representa pureza, para os orientais representa morte. Outro ponto é que mesmo tendo uma indústria que prevê e guia seu uso, a cor é “um fenômeno variável - tanto física, como culturalmente”, e pode ser compreendida.

Assim, com o passar do tempo, criou-se uma linguagem para facilitar a comunicação entre designers, programas, gráficas e editores. Existem, portanto, formas claras de relacionar as cores, e a utilização de cores análogas ou cores contrastantes tem grande efeito na energia visual e no clima das composições.

Toda cor pode ser descrita em relação a um conjunto de atributos. Compreender essas características pode ajudar a fazer escolhas e a compor combinações de cores. Usar aquelas com valores contrastantes tende a precisar mais as formas, assim como a combinação de cores de valores próximos suaviza a distinção entre os elementos. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.74)

3.1.5 Grid

De acordo com Lupton e Phillips (2008), o grid é uma rede de linhas, que normalmente cortam um plano horizontal e vertical com aumentos ritmados, podendo ser também “anguloso, irregular ou ainda circular”. Os grids funcionam como no design de peças impressas, onde as linhas-guia permitem o alinhamento entre os elementos, estruturando os espaços em branco, que “deixam de ser menos buracos vazios e passivos que passam a participar do conjunto geral”.

Muitos artistas adotaram o grid como uma forma racional e universal, externa ao seu produtor. Ao mesmo tempo, o grid é culturalmente associado ao urbanismo, à arquitetura e a tecnologia da época moderna. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.175)

Um bom grid oferece um ponto de partida racional para cada composição, servindo de suporte para os elementos e pode incentivar o designer a variar a escala utilizada, o posicionamento dos elementos trabalhados, e a criação de composições ativas e assimétricas. O grid pode ser utilizado de maneira rígida ou como um ponto de partida num processo criativo/evolutivo.

3.1.6 Padronagem

Lupton e Phillips (2008) nos fala que através de princípios universais há uma variedade de estilos e de ícones que dialogam com tradições e tempos particulares. O designer pode construir inúmeras variações em torno de uma mesma lógica, compondo desenhos em elementos únicos, arranjando-os de diferentes formas apoiados em pontos, faixas e grids.

Estilos e motivos geradores de padrões evoluem no interior de culturas e na troca entre elas. Entrando e saindo de moda, eles viajam de um lugar a outro, de um tempo a outro, carregados como vírus pelas forças do comércio e pelo incansável desejo humano por variedade. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.185)

Tais padrões baseiam-se em regras unidos à criações autorais, mesclando igualmente abstração formal e narrativa pessoal, porém, ao produzirem padrões,” os

designers aprendem a tecer complexidade a partir de estruturas elementares, participando de uma das práticas artísticas mais antigas e recorrentes do mundo”.

Para construir padronagens deve-se criar um efeito amplo e generalizado, alcançado através da “repetição de poucos elementos simples”. O ritmo que deve ser criado pela repetição de tais elementos pode ser obtido por diversas ferramentas, desde ferramentas manuais, como na criação de tapeçaria, até ferramentas digitais, como os encontrados em *softwares* de edição de imagem.

3.2 Metodologia Projetual

Partimos da premissa de que o design gráfico e arte embora se relacionem não devem ser confundidas, pois são atividades totalmente diferentes. De acordo com Fuentes (2006), a arte é completamente influenciada pelas condições materiais da nossa existência e como modo de conhecimento, “é sua própria realidade e seu próprio fim”, estabelece portanto relações com todos os aspectos da existência humana. A arte contribui “de maneira vital para o processo de integração que chamamos de civilização ou cultura”.

De acordo com Fuentes (2006), podemos perceber a existência de elementos que podem ser compartilhados pela arte e pelo design, bem como suas potenciais diferenças, pois para ele o design é fundamentalmente propagador de informações.

“A informação é o conteúdo útil da mensagem; mas isto é, ao mesmo tempo, conhecimento e competência das políticas culturais ponto de partida, e não um fim em si mesmo”. (FUENTES, 2006, p.24)

O atual momento em que se insere a cultura visual, dentro de um universo extremamente tecnológico e em constante transformação, com bombardeio diário à grandes quantidades de produtos de design (não cabendo aqui julgá-los quanto a sua validação no campo do design), tais disseminações influenciam o meio estético, desencadeando “leituras artísticas pessoais de fenômenos da comunicação visual de massa”, e estes retroalimentam os princípios conformadores das novas

mensagens, criando um efeito cíclico no que diz respeito aos “modismos” no fazer do design.

Entretanto, o designer pode realizar um projeto de inúmeras maneiras, tendo a oportunidade de colocar sua marca pessoal em seus trabalhos, ditando portanto, o “caminho” e as “regras” para a execução projetual, como sugere Ledesma (2005):

"O design é uma atividade de projeto em duplo sentido: se projeta internamente sobre a obra a partir de sistemas semióticos que lhes são próprios e, a partir desta projeção, projeta formas de relações sociais". (LEDESMA, 2005, **tradução nossa**).

A função à qual se objetiva um projeto de design, diz respeito a como propor a melhor solução para o problema de comunicação proposto. Deve-se, portanto, compreender o problema e definir os métodos de design pelos quais o mesmo será solucionado. Deve-se buscar métodos que melhor se adequem a linguagem do design ao projeto ao qual se propõe, garantindo assim, apoio técnico e teórico ao processo criativo.

(...) a própria natureza da necessidade que se deve cobrir gera um *corpus* de regras, requisitos e limites dentro dos quais o designer vai gerar as suas propostas. Este conjunto de limitações surge naturalmente quando a proposta atende à sua finalidade primordial: a comunicação. (FUENTES, 2006, p.31)

É por meio do uso dos signos e dos símbolos que segundo (Fuentes, 2006) podemos atingir o imaginário e as emoções, podendo assim por meio do intangível comunicar e gerar valores.

(...) muitos projetos de design têm um efeito multiplicador imprevisível, impondo ao meio ambiente novos elementos visuais ou materiais cuja influência, devidamente analisada e responsabilmente projetada, pode contribuir para que esse ambiente seja mais habitável. (FUENTES, 2006, p.37)

Com os avanços tecnológicos o mundo vem se tornando cada vez mais próximo e acessível, entretanto não podemos ignorar o fato de que é praticamente impossível comunicar universalmente, pois mesmo com a "tribalização" percebida nas atuais estruturas sociais, podemos notar a existência de códigos específicos que conformam a percepção e dão sentido ao raciocínio. Por isso, é de suma

importância no processo de design a análise dos fatores sociais, culturais e econômicos que permeiam o projeto de design, a fim de atingir os objetivos pretendidos.

Levando tais pressupostos para o âmbito do *graffiti*, observamos sobre quais perspectivas os *graffiti* são criados mundo afora, como pensam, elaboram e executam os artistas atualmente. Quais os suportes, superfícies e materiais possíveis a esses artistas? O que é indispensável nesse tipo de manifestação artística e quais os parâmetros que definem esse tipo de arte? Juntamente a esses questionamentos buscamos também analisar o *graffiti* do ponto de vista do design; quais elementos pertencentes ao design podemos identificar no *graffiti*? Como esses elementos podem ser tecnicamente e teoricamente incorporados nesse tipo de arte, sem que a mesma perca suas características fundamentais?

“(...) se aprofundar no campo das ideias, como surgem, como são combinadas, como são provocadas, e também de quantos elementos dependem”. (FUENTES, 2006, p.54)

Devido a globalização e o crescente uso dos meios digitais no dia-a-dia, as ideias de design surgem em sua maioria dentro de alguns padrões referenciais externos, estes muitas vezes estão “na moda”, cabendo ao designer compreender a necessidade do seu projeto estar ou não dentro desses padrões. Faz parte do ato de projetar, avaliar criticamente as possibilidades de uso e adequar-se à linguagem relativa ao público ao qual o projeto se destina. Trata-se de enquadrar o projeto em seu devido contexto cultural, utilizando-se dos recursos próprios do design e de sua cultura visual.

Vale lembrar que a profissão de designer baseia-se precisamente em conhecer a fundo os componentes estruturais das mensagens e trabalhar com eles. No design nada é casual ou fruto de magia. (FUENTES, 2006, p.44)

Baseados na premissa apontada por Fuentes (2006), todo projeto deve possuir qualidades como “clareza, expectativa e surpresa”. Para alcançar tais objetivos devemos buscar nos materiais coletados “pretextos simbólicos, detalhes

significativos e elementos claramente identificadores”; destes poderemos depreender boas ideias em design.

Além de fazer anotações e prestar muita atenção, a fotografia normal ou digital, o vídeo, a coleta e a classificação de elementos vinculados direta ou indiretamente com o projeto se constituem em um banco e primordial de informações em que deve se basear um trabalho de sucesso. (FUENTES, 2006, p.46)

Em síntese, todo o levantamento de dados na pesquisa implica no respaldo para a tomada de decisões no design. É a seleção das informações coletadas para relacionar à prática do design e fazer surgir uma nova forma de comunicação.

Dessa maneira, nutrem-se, de forma ávida e abrangente, de todo o ambiente cultural para obter seus temas. Ao mesmo tempo, são capazes de gerar novas propostas a partir da inter-relação ou reinterpretação de elementos conhecidos. (FUENTES, 2006, p.50)

O papel do designer é decidir como utilizar todas as informações colhidas; quais elementos usar e sob quais aspectos. No que tange a forma, é importante ponderar sobre os usos de cada elemento escolhido, a fim de montar uma estrutura que comunique de forma certa.

Segundo Fuentes (2006), para projetar deve-se seguir três etapas principais: o esboço, o pré-projeto (layout) e o projeto final. Os esboços são os estudos, feitos normalmente à mão, com lápis e papel, servem como esquemas que facilitam a visualização da composição de um plano. O layout é “a concretização do projeto”, ele representa as ideias para o projeto da maneira que mais se aproxime da realidade; deve ser facilmente manipulado além de ser autoexplicativo. O projeto final é a composição de “todos os elementos reais ou virtuais necessários para canalização, através de um processo industrial ou virtual, do programa de design em questão”.

É de suma importância a definição dos espaços de trabalho e suas condicionantes antes de se começar a estruturar o projeto, seguidamente a adequação da mensagem aos condicionantes culturais, as possibilidades de cores, tipografias, etc. A depender da natureza do projeto gráfico, tais estruturas estarão

presentes em maior ou menor grau, mas sempre se farão necessárias, mesmo que o trabalho a ser realizado seja de cunho mais livre.

Através do estudo e delimitação das áreas às quais se destina a prática projetual e o design, surgem diversas possibilidades de escolhas e inter-relações; é daí que surgem as novas ideias. Desse repertório, o designer gráfico pode trabalhar a imagem de diversas maneiras, como por exemplo, com ilustrações e fotografias.

Para Fuentes (2006), o design destina-se à comunicação. “Não é arte: é Veículo”. Devendo desenvolver, portanto, uma linguagem adequada aos objetivos de cada projeto, por meio da estruturação dos elementos básicos de sua gramática visual. A prática do design requer esse olhar que parte da nossa capacidade de comunicação, e vai muito além da utilização de medidas e fórmulas pré existentes.

Uma vez mais surge o paradoxo: fazer qualquer coisa não tem outro significado além de o de abrir totalmente as janelas da Imaginação e pegar o que aí vemos, o que ao nosso entendimento parece a melhor ajuda para cumprir com nosso objetivo: comunicar. (FUENTES, 2006, p.116)

Quando projetamos, dispomos de nossa capacidade de despertar a sensibilidade do espectador por meio de referências culturais transmitidas através de formas, imagens e cores sistematicamente organizadas para tais finalidades.

3.3 Processo Criativo: desenvolvimento das peças gráfica

Escala:



O conceito de escala foi aplicado na ilustração acima vetorial passando a sensação de dimensão ao cenário, e contrastando o plano principal com o fundo. Desta forma, criamos a impressão de profundidade e movimento.

Textura:



Utilizamos o conceito de textura para compor esta peça, objetivando transmitir a sensação tátil ao observador, no plano principal da imagem é encontrado uma caligrafia com a letra S que foi produzida no estilo Tag. Tal caligrafia passa a sensação de ter sido produzida utilizando-se um canetão (marcador permanente). No plano de fundo foram utilizadas linhas, degradês, tags e respingos de tinta, para traduzir o efeito óptico dos grandes centros urbanos para a peça gráfica.

Figura/Fundo:



Nesta composição foi utilizado o conceito de figura/fundo onde no centro da peça é encontrado a ilustração de um fat cap (válvula utilizada no spray para liberar mais tinta). A peça foi cortada diagonalmente criando um contraste de forma e contraforma desta maneira foi formado uma ambiguidade visual, criando um ar de mistério entre o plano principal e o plano de fundo.

Cor:



Esta peça foi elaborada através de uma releitura de uma das mais famosas capas de filmes relacionados ao *graffiti*. O logotipo *Wild Style* foi feito por Zephyr com o objetivo de ser legível de grandes distâncias e com um estilo mais selvagem. Revolt e Sharp ajudaram nessa obra. O *graffiti* foi feito ilegalmente no Riverside Park. Criamos um lettering com a palavra One Percent (crew de graffiti brasileira com ideologia mais old school) com uma tipografia mais contemporânea no estilo piece. Os outros elementos foram vetorizados passando um visual mais moderno. E em relação às cores, foi mantida a paleta original mas com uma saturação mais alta. E cores mais vibrantes.

Na peça gráfica acima foram criados pictogramas para representar algumas das principais ferramentas de trabalho dos escritores de rua, e alguns dos elementos urbanos que mais caracterizam estes artistas. A partir disto, o conjunto desses elementos foram diagramados de forma a compor um padrão, com um ritmo único.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultado de uma abordagem prática que se propôs a contribuir às discussões acerca do *graffiti* enquanto expressão cultural e artística que pode servir ao design gráfico para além da estética, como meio de comunicação fortemente presente nos grandes centros urbanos do mundo.

Nosso projeto uniu os conceitos de *Design* Gráfico com o *graffiti* a fim de observar novas possibilidades a respeito de diferentes abordagens para soluções em *Design*. Tal projeto, trouxe seis peças gráficas desenvolvidas de acordo com os elementos estruturais e de composição visual propostos pelos Novos Fundamentos do Design de Lupton e Phillips (2008), juntamente com a estética do *graffiti*.

Inicialmente compreendemos historicamente o movimento do *graffiti*, desde seu contexto a nível mundial, até chegarmos ao estado de Pernambuco, buscando também compreender seus elementos estéticos, suas principais características, e suas possibilidades enquanto arte de rua.

Seguidamente, fizemos uma revisão bibliográfica sobre *design* e os aspectos teóricos da prática projetual, bem como seus fundamentos para o desenvolvimento de peças gráficas. Aqui podemos compreender os conceitos de escala, textura, figura/fundo, cor, grid e padronagem.

Partimos então para a organização metodológica, onde pudemos pensar e planejar a forma como as peças gráficas seriam desenvolvidas. Seguimos então para a técnica, onde munidos dos conceitos de escala, textura, etc., juntamente aos conceitos do *graffiti* enquanto arte, com forte diferencial estético e estrutura gráfica

própria e singular, desenvolvemos sob o olhar sistemático e criativo do design as seis peças gráficas aqui apresentadas.

Assim, trouxemos discussões acerca do *graffiti* como possível ao campo do *design* gráfico por meio de inter relações, como por exemplo, a eficiência em comunicar e o compartilhamento de sistematizações práticas no fazer. Há também, que se observar que agregar diferentes linguagens visuais ao repertório do designer é de extrema importância nos dias de hoje.

Faz-se portanto fundamental compreendermos a importância do *designer* enquanto profissional inserido nos diversos fenômenos socioculturais contemporâneos, buscar identificar esses múltiplos contextos que conformam a realidade que nos cerca, para assim ampliar seu olhar profissional, e trazer melhores soluções para o design.

REFERÊNCIAS

3NÓS3. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/grupo434553/3nos3> Acesso em: 06 de abril de 2019. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

ALFAPRESS. **Colorgin Patrocina Recifusion Pelo 6º Ano.** Disponível em: <http://www.alfapress.com.br/noticia/colorgin-patrocina-recifusion-pelo-6-ano> Acesso em: 09 de julho de 2018.

ALMQVIST, Bjorn; LINDBLAD, Tobias; NYSTROM, Mikael; SJOSTRAND, Torkel. **Graffiti cookbook.** Tradução: Martin thompson. Polônia, 2020.

BARROS, Ana Carolina Fonseca de. **Graffiti: da margem à cena profissional. Estudo do artista urbano Trampo.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

BBC. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/internacional-38766202> Acesso em: 01 de julho de 2018.

BELLUZO, Gisela e LEDESMA, Maria. **Novas Fronteiras do design Gráfico.** São Paulo: Ed. Estação das letras e Cores 2011.

BESIDECOLORS. **Entrevista com Sino.** Disponível em: <http://besidecolors.com/sino-lar/> Acesso em: 03 de julho de 2018.

BESIDECOLORS. **Graffiti da Crew Tupinãodá.** Disponível em: <http://besidecolors.com/tupinaoda/> Acesso em: 05 de julho de 2018.

BIENAL. **Graffiti de Alex Vallauré.** Disponível em: <http://www.bienal.org.br/post/335> Acesso em: 07 de abril de 2019.

CAMPOS, Ricardo. **Porque Pintamos a Cidade?: Uma Abordagem Etnográfica do graffiti Urbano.** Lisboa: Fim de Século, 2010.

CORES DO AMANHA. **Cores do Amanhã.** Disponível em: <http://coresdomanha.blogspot.com/> Acesso: em 09 de julho de 2018.

CORES DO AMANHA. Disponível em: <http://coresdomanha.blogspot.com/p/o-cores-do-amanha.html> Acesso em: 09 de julho de 2018.

CULTURA.PE. **Recifusion Promove o Graffiti com Artistas Nacionais e Internacionais.** Disponível em: <http://www.cultura.pe.gov.br/canal/funcultura/recifusion-promove-o-graffiti-com-artista-s-nacionais-e-internacionais/> Acesso em: 09 de julho de 2018.

DIARIO. **Entrevista com o Grafiteiro Leo Gospel.** Disponível em: http://publica.diariodepernambuco.com.br/page,445,46.html?i=430842&meta_type=noticia&id_content=2168336&schema=noticia_127983242361 Acesso em 10 de junho de 2018.

Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/brasil/de-crime-a-arte-a-historia-do-grafite-nas-ruas-de-sao-paulo,197bfeb1f2f807f347a9d9c830fffcdezurbhdo.html> Acesso em: 07 de abril de 2019.

DOCPLAYER. **Bisão, Caverna de Altamira, Espanha.** Disponível em: <https://docplayer.com.br/70623035-As-origens-da-arte-paleolitico-e-neolitico.html> Acesso em: 29 de junho de 2018.

FACEBOOK. **Pão e Tinta.** Disponível em: <https://www.facebook.com/PAOETINTA/photos/a.856070137893796.1073741842.128728930627924/856071111227032/?type=3&theater> Acesso em: 09 de julho de 2018.

FACEBOOK. **Recifusion.** Disponível em: <https://www.facebook.com/Recifusion/photos/a.1167314293301427.1073741866.340678689298329/1167314826634707/?type=3&theater> Acesso em: 09 de julho de 2018.

FELISETTE, Marcos Corrêa de Mello. **Pichação: escrita, tipografia e voz de uma cultura na cidade de São Paulo no século XXI** / Marcos Corrêa de Mello Felisette – São Paulo, 2006.

FREDERICO DOS SANTOS, Bruno. **O maior evento de graffiti voluntário do mundo.** Collorzine, São Paulo, vol.5, publicação trimestral, p.10, fevereiro, 2014.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa.** Título Original: La Practica Del Diseno Grafico. Tradução: Antônio Osvaldo Rosiano. 1ªEd. 2006.

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

GRAPIXO. **Capa da Revista 400ml.** Disponível em: <http://grapixo.blogspot.com/2010/06/revista-400ml.html> Acesso em: 05 de julho de 2018.

GRUPO CORES FEMININAS. Disponível em: <http://grupocoresfemininas.blogspot.com/p/fotos.html?m=1> Acesso: em 09 de julho de 2018.

GRUPO CORES FEMININAS.**Graffiti feito no casarão das artes.** Disponível em: <http://grupocoresfemininas.blogspot.com/2012/03/graffiti-feito-no-casarao-das-artes.html> Acesso em: 09 de julho de 2018.

HYPESCIENCE. **Graffito de Pompeia.** Disponível em: <https://hypescience.com/wp-content/uploads/2016/07/pompeia-9.jpg> Acesso em: 06 de julho de 2018.

INSTAGRAM. **Técnica de graffiti Throw-up.** Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CRuQWyAHFuX/?igshid=YmMyMTA2M2Y=Acesso> em: 03/05/2022

INSTAGRAM.**Técnica de graffiti WildStyle.** Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CbVYpbiugTY/?igshid=YmMyMTA2M2Y=Acesso> em: 03/05/2022

ITAU CULTURAL. **Intervenção do Grupo 3nós3.** Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/grupo-3nos3-ganha-livro-sobre-sua-trajetoria-de-intervencoes-urbanas> Acesso em: 05 de julho de 2018.

JANSON, H. W. **História da Arte.** Tradução: J. A Ferreira de Almeida e Maria Manuela Rocheta Santos. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

JOAQUIM NERY. **Muro de Berlim Grafitado.** Disponível em: https://joaquimnery.files.wordpress.com/2012/10/dsc_0193.jpg Acesso em: 05 de julho de 2018.

LEDESMA, Maria. **Diseño y comunicacion.** Buenos Aires: Paidos, 2005.

LUPTON, Ellen, PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. Título Original: Graphic design: the new basics. Tradução: Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MARINHO, Zilmar. **O começo do Graffiti**. Revista 400ml, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. 1 Ed., p.56, trimestral: junho/julho/agosto, 2010.

MARINHO, Zilmar. **O começo do Graffiti**. Revista 400ml, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. 1 Ed., p.59, trimestral: junho/julho/agosto, 2010.

OGLOBO. **Keith Haring Bienal de 1983**. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/no-aniversario-da-morte-de-keith-haring-mostra-com-94-obras-chega-sao-paulo-rio-2981409> Acesso em: 05 de julho de 2018.

OGLOBO. **Meeting of favela, grafite que transforma perspectivas**. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/meeting-of-favela-grafite-que-transforma-perspectivas-20653454> Acesso em: 13 de julho de 2018.

PERNAMBUCO.COM. **Galeria de arte urbana a céu aberto no Recife**. Disponível em:

http://www.pernambuco.com/app/noticia/turismo/45,30,46,15/2015/03/25/interna_turismo,567980/galeria-de-arte-urbana-a-ceu-aberto-no-recife.shtml Acesso em: 10 de junho de 2018.

PERNAMBUCO.COM. Pelos muros: Mapeamento do graffiti em cidades pernambucanas. Disponível em:

http://www.pernambuco.com/app/noticia/divirtase/45,28,46,61/2016/03/19/internas_viver,633778/pelos-muros-site-revela-mapeamento-do-graffiti-em-cidades-pernambuco.n.shtml Acesso em: 10 de junho de 2018.

PINTEREST. **Graffiti de Derlon**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/388435536588218016/?lp=true> Acesso em: 09 de julho de 2018.

RECIFE PE. **Encontro Internacional de Artes Pão e Tinta Colore Muros do Recife**. Disponível em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/07/09/2017/encontro-internacional-de-artes-pao-e-tinta-colore-muros-do-recife-em-parceria> Acesso em: 09 de julho de 2018.

RECIFE.PE. **Encontro de Artes Pão e Tinta vai movimentar o Pina neste feriado**. Disponível em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/04/09/2015/encontro-de-artes-pao-e-tinta-vai-movimentar-o-pina-neste-feriado> Acesso em: 12 de julho de 2018.

RECIFE.PE. **Encontro Internacional de Artes Pão e Tinta Colore Muros do Recife.** Disponível em:

<http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/07/09/2017/encontro-internacional-de-artes-pao-e-tinta-colore-muros-do-recife-em-parceria> Acesso em 12 de julho de 2018.

RVBMALHAS. **Graffiti dos Gêmeos.** Disponível em:

<http://www.rvbmilhas.com.br/blog/osgemeos-2/> Acesso em: 07 de abril de 2019.

SOUZA, Taís Rios Salomão; MELLO, Lilian de Jesus Assumpção. **O folk virou Cult: o graffiti como veículo de comunicação.** *Revista de Estudos da Comunicação*, v.8, n.17, 2007. Disponível em: <file:///C:/Users/Secretaria/Downloads/comunicacao-1798.pdf>.

STHAL, Johannes. **Street Art.** Lisboa: HF.Ullmann, Coleção Art Pocket, 2009.

TAKI183. **Tag Taki 183.** Disponível em: <https://www.taki183.net/> Aceso em: 06 de julho de 2018.

TAKI183. **Tags de garotos de NY da década de 1970.** Disponível em: <https://www.taki183.net/> Aceso em: 06 de julho de 2018.

TERRA. **De crime a arte: a história do grafite nas ruas de São Paulo.**

WACLAWEK, Anna. **Graffiti and Street Art.** London and New York :Thames and Hudson, 2011.