

1 Introdução

Desde pequeno sou fascinado pelo mundo das imagens. Mais especificamente, daquelas criadas pelo homem com lápis, pincel, tinta ou qualquer outro instrumento que possibilite gerar representações visuais do mundo em que vivemos, de preferência alterando a percepção que temos sobre o mesmo. Filho de uma livreira, cresci em meio a livros de arte e publicações infanto – juvenis recheadas de ilustrações fantásticas, dos mais diversos estilos. Não me interessavam fotografias ou representações fiéis da realidade, mas sim a forma como estes artistas alteravam o que eu conhecia como sendo o mundo real.

Não tenho nada contra aqueles que buscam reproduzir fielmente o mundo tridimensional, na tentativa de criar um espelho de nossa realidade. Não consigo permanecer indiferente quando estou frente a frente com um belo quadro renascentista. Não por acaso, o escorço, as técnicas e a habilidade do pintor em “ocultar” suas pinceladas por trás de um belo retrato, foram por muitos anos os principais parâmetros adotados, a partir do período renascentista, para determinar a qualidade de uma pintura. Preocupados em criar simulacros de uma realidade idealizada, muitos pintores clássicos usavam sua técnica para “negar” a própria planaridade do suporte adotado em suas criações. A imagem se sobressaía ao meio, relegando a tela e a tinta para um segundo plano, como um obstáculo a ser transposto pela pintura.

Este panorama começou a mudar a partir do modernismo. Propondo exatamente o inverso, a pintura modernista promoveu uma ruptura aguda na forma como se pensava o ato de pintar. Como Clement Greenberg coloca, *“enquanto diante de um grande mestre tendemos a ver o que há no quadro antes de vê-lo como pintura, vemos um quadro modernista antes de mais nada como pintura.”* O meio, as técnicas, as superfícies e texturas adquiriram outro valor, oferecendo novas possibilidades de leitura e experimentação das obras. Desde que Manet assumiu a bidimensionalidade da tela e toda a sua planaridade em suas primeiras pinturas modernistas, ou que Cézanne sacrificou a perspectiva ao adaptar forçadamente seus desenhos ao formato retangular da

tela, a história nos mostra que muitos outros pintores adotaram uma postura mais crítica e transgressora em relação à pintura clássica. O que se viu a seguir foi uma revolução no ato de pintar, impulsionada por novos movimentos artísticos – como o expressionismo ou a pop arte - que através da experimentação e da contestação deram novo fôlego ao gênero.

No final da década de 90, estimulado pela paixão que tinha em desenhar, e mirando uma possível carreira como ilustrador, resolvi estudar desenho industrial – ou melhor dizendo, design gráfico. Apesar de admirar boa parte dos pintores modernistas e clássicos, sentia uma grande distância entre o que estes pintavam e o mundo em que eu vivia, me fazendo acreditar que poderia encontrar mais facilmente esta conexão dentro da ilustração. No final de 1999, então estudante do segundo período da faculdade, quase que por acaso, minha vida mudou ao cruzar por um muro. Este muro, que servia de fachada para uma loja de material de construção, sempre passou despercebido ao meu olhar, pois já cinzento e corroído pela ação do tempo, acabava se fundindo ao ambiente urbano, sendo apenas mais um muro cinzento entre tantos outros na cidade. Em uma manhã, ao passar em frente a este mesmo muro, percebi que não apenas este como todo ambiente ao redor tinha sido completamente alterado por um grafite em sua fachada. Já tinha ouvido falar de grafite e até visto algumas imagens em revistas e clipes musicais. No entanto, ver um exemplo ao vivo teve um impacto completamente diferente. Quase que imediatamente me senti conectado com aquela imagem e sentia que enfim havia achado algo que conectaria o que eu fazia com o mundo real.

Aos poucos fui procurando mais informações à respeito desta nova possibilidade artística e, junto com outros amigos, formamos um pequeno grupo determinado a ocupar as paredes da cidade com desenhos e letras. Na época era muito raro encontrar grafites pelo Rio de Janeiro, principalmente na zona sul da cidade. Os poucos trabalhos que víamos se resumia a um universo de no máximo 30 artistas de rua, em sua maioria no centro e na zona norte, ou em outras cidades como Niterói, São Gonçalo e Duque de Caxias. A informação que chegava até nós era escassa, pois existiam poucas publicações sobre o tema assim como uma enorme dificuldade de acesso ao material de pintura – de péssima qualidade pois não era feito para pintar muros, mas sim para automóveis. De qualquer forma nada disso servia de empecilho para frear nosso ímpeto criativo e, o que começou como um simples hobby aos poucos foi adquirindo contornos mais sérios.

Estimulados pela liberdade de criação proporcionada pela rua, o número de grafiteiros se multiplicou, e pouco a pouco os muros da cidade iam sendo preenchidos. Onipresentes em toda a cidade, os painéis pintados por estes artistas se tornaram algo comum para a sociedade como um todo, que por sua vez incorporou a linguagem do grafite ao seu cotidiano. Atentas às mudanças que ocorriam na cidade, grandes corporações e agências de publicidade começaram a procurar estes novos artistas para desenvolver trabalhos comissionados, não só murais, como produtos, ilustrações, animações entre outros.

O que mais chamou a minha atenção neste período foi constatar que durante estes trabalhos comerciais, o processo de criação era muito semelhante ao desenvolvido ao longo de um projeto de design e que os produtos com a estética do grafite gerados pela demanda do mercado contribuíram em parte para a propagação desta cultura, disseminando a sua linguagem entre toda a população. O design gráfico, principalmente, foi responsável pela transformação do universo da arte de rua em produtos de consumo – como revistas, coleções de roupas, cartazes, *flyers*, cenários, etc. – que por sua vez seriam consumidos não apenas por aqueles que faziam parte deste movimento como também por aqueles que apenas admiravam ou se identificavam de alguma forma com a cena da arte urbana.

A inserção dos artistas de rua dentro das galerias de arte, ocorrida logo no início deste movimento em meados das décadas de 70 e 80, gerou inúmeros debates e pesquisas sobre a aceitação ou não do grafite como uma vertente da história da arte. No entanto, pouco se discutiu sobre a sua conexão com o campo do design gráfico, visto que boa parte destes artistas expandiu o seu horizonte de atuação para outras áreas como tipografia, animação e ilustração. Afinal, por que algo tão rico quanto esta conexão entre dois campos distintos e simultaneamente complementares foi tão pouco estudada e discutida no âmbito acadêmico? Por que se produzem tão poucos textos a respeito do assunto? Onde está a fronteira entre o que é produzido nas ruas e o que é produzido dentro dos escritórios de design?

Estas são algumas perguntas que pretendemos pesquisar nesta dissertação, no intuito de buscar as origens desta relação, e a forma que esta acontece de fato. Entender como a arte urbana se desenvolveu desde o seu surgimento em Nova Iorque na década de 70, até a popularização da sua linguagem no início do século XXI, sob a ótica do design, pode ser a chave para compreendermos o fenômeno que é hoje a arte urbana.

Da mesma forma, esta dissertação contribui para a ampliação dos estudos de design ao sugerir esta nova vertente como uma possibilidade real de atuação dentro do campo do design, caracterizado hoje pela interdisciplinaridade. Apesar de muitos designers tentarem tornar o ato de projetar o mais científico possível, racionalizando o design a partir de regras, devemos considerar que o design também pode ser feito de forma experimental e intuitiva, o que é chamado de “design de improviso” (Papanek, 1971). Dentro deste contexto podemos incluir sem dúvidas a arte de rua, que apesar de transitar na tênue fronteira que separa artes e design, tem gerado importantes contribuições para ambos os campos. Estudar o design em toda a sua pluralidade é sem dúvida umas das formas mais eficazes de contribuir com o campo e ajudar a identificar as ramificações que o caracterizam.

Tendo em vista as questões aqui apresentadas, podemos organizar os objetivos desta pesquisa da seguinte forma:

- Gerar material de pesquisa sobre a arte urbana para futuras pesquisas tendo em vista que este movimento artístico ainda é pouco estudado dentro do Brasil;
- Buscar identificar as interseções que unem a prática do design gráfico ao trabalho desenvolvido pelos artistas de rua;
- Analisar de que forma o design gráfico foi responsável pela disseminação da arte urbana no mundo
- Sob o enfoque do design gráfico, buscar compreender o momento atual da arte de rua e como os artistas usam o design em suas obras;

Como faço parte da cena do grafite há mais de dez anos, boa parte das informações contidas neste estudo é fruto de observações informais do campo e de conversas com outros membros das mais diversas vertentes da arte de rua. O contato com outros artistas a partir de viagens a trabalho para cidades como Paris, Portugal e Nova Iorque, assim como o rico intercâmbio gerado pelos encontros internacionais de grafite ocorridos ao longo destes anos no Rio de Janeiro e em São Paulo, possibilitaram uma oportunidade única de coleta de informações e de depoimentos capazes de alcançar a abrangência desejada para esta pesquisa.

Utilizamos também entrevistas e matérias de jornais, livros e revistas para fazer um mapeamento da atividade, assim como estudos de casos comerciais mais relevantes.

A partir deste mapeamento do campo as informações coletadas foram conectadas a outros estudos sobre design gráfico, com a finalidade de expor de forma clara e objetiva os elos entre ambos os campos. Por último, elegemos um caso para comprovar através de exemplos as hipóteses aqui apresentadas.

Esta dissertação está organizada de forma que possamos entender o desenvolvimento da arte urbana a partir de um olhar interno dos praticantes deste movimento, tendo como fio condutor os conceitos utilizados pelo campo do design. Sendo assim, o presente estudo foi estruturado em três partes distintas, no intuito de gerar material acadêmico que servirá de base para pesquisas futuras sobre o tema. Foram incluídos trabalhos de artistas de vários lugares do mundo, possibilitando a compreensão da cena a partir da amplitude e da versatilidade que a caracteriza.

A primeira parte pretende pesquisar de que forma a arte de rua surgiu, traçando um panorama histórico que aborde de forma geral os principais aspectos que levaram ao surgimento da arte de rua como a conhecemos hoje. Questões sociológicas e antropológicas são inseridas nesta parte, afim de demonstrar que muito antes de pensarmos a arte urbana como sendo parte do campo das artes ou do design, devemos compreender que suas raízes estão conectadas a questões políticas, sociais e culturais.

A segunda parte busca modalizar e estruturar as vertentes que compõem a arte de rua que vemos hoje. Mesmo que não represente de forma unânime o ponto de vista dos autores que se arriscaram em fazê-la, a categorização aqui apresentada tem como finalidade familiarizar o futuro pesquisador com a forma que a arte urbana é vista por quem a faz, isto é, uma visão de dentro para fora.

A terceira e última parte busca relacionar o conteúdo apresentado anteriormente, às questões pertinentes ao campo do design gráfico. Tendo como base teórica autores como Victor Papanek, Margolin, Tapia, entre outros, este capítulo pretende exemplificar através de exemplos de que forma o design gráfico foi responsável pela disseminação da arte de rua pelo mundo, assim como demonstrar como artistas de rua utilizam conceitos do design gráfico dentro de suas obras ou do processo de criação.