

5 CONCLUSÃO

Apesar de ter iniciado esta pesquisa – mesmo que informalmente – há aproximadamente uma década atrás, quando me envolvi com o universo da arte urbana, foram os últimos dois anos que conseguiram proporcionar uma visão mais esclarecida sobre o assunto. Tomando como objeto de estudo a influência que a prática do design gráfico exerce sobre os artistas da *street art*, pudemos verificar que a relação que permeia ambos os campos vai muito além de questões relacionadas à estética. Se levarmos em consideração o *modus operandi* que caracteriza cada uma das práticas, notamos que em alguns casos a semelhança é tamanha que é demasiadamente complicado estabelecer os limites que as diferenciam. Sendo assim, é correto afirmar que os artistas de rua utilizam sim conceitos do design dentro de suas criações – mesmo que as vezes inconscientemente - conforme colocado na introdução desta dissertação.

Por esta perspectiva, podemos afirmar sem erro que os elementos que conectam ambos os campos estão diretamente relacionados ao processo criativo, e principalmente, ao próprio ato de projetar. Se inicialmente norteamos esta pesquisa a partir de semelhanças e afinidades relacionadas à questões visuais comuns tanto para o design quanto para a *street art*, em um segundo momento percebemos que esta “afinidade visual” entre ambas as práticas estava diretamente relacionada ao próprio ato de projetar. Assim como um designer realiza um planejamento minucioso de como executar um determinado projeto, o artista de rua também orienta suas criações através de escolhas conscientes, tendo como principal objetivo a eficiência de sua comunicação. Cumpre reiterar que não podemos generalizar e afirmar que todo trabalho de arte urbana que vemos pode ser considerado como pertencente ao campo do design gráfico, no entanto é correto dizer que existem inúmeros casos que se encaixam nesta definição.

Neste sentido, mais do que confirmar a estreita relação entre ambas as práticas sociais aqui analisadas, o presente estudo se mostra fundamental para compreender de que forma funcionam os processos de criação e de execução adotados pelos artistas da *street art*, o que por sua vez nos ajuda a compreender a rápida expansão deste movimento. Partindo do conceito de tática adotada por

De Certeau, passando pelo “design de improviso” citado por Victor Papanek e pela ideia de reapropriação apresentada por Kevin Lyons, possibilitamos que o assunto fosse abordado sob uma nova ótica, ampliando as possibilidades de estudo do design gráfico, reafirmando a interdisciplinaridade que o caracteriza nos dias de hoje.

Se levarmos em consideração apenas os produtos gerados através da prática do design pelos próprios artistas de rua, ou por outros designers, podemos constatar que o design gráfico teve papel fundamental na disseminação da linguagem da arte urbana pelo mundo, principalmente através dos produtos por ele gerados. A linguagem e os elementos visuais característicos da *street art*, incorporados aos produtos gerados pelo design, difundiram não somente o universo visual que caracteriza aquele universo, mas principalmente o estilo de vida e atitude típica deste meio, influenciando um grande número de pessoas pelo mundo.

O presente estudo não tem como objetivo realizar um mapeamento detalhado da arte urbana, e sim organizar de forma direta e simples ideias e pontos de vista que poderão servir de base para futuras pesquisas. O panorama histórico aqui apresentado, apesar de não se aprofundar em questões sócio – culturais e de propositalmente deixar de fora muitos outros detalhes históricos, serve apenas para situar o leitor sobre o início e o desdobramento desta recente e complexa manifestação artística. Da mesma forma que as modalidades e subdivisões do gênero aqui colocadas representam apenas uma sugestão de organização e apresentação do momento atual de um movimento que continua em franca expansão, frente a falta de uma categorização da cena por parte do meio acadêmico.

Não existe uma fórmula precisa que possamos utilizar para definir a relação de um trabalho de arte urbana com o campo do design gráfico. Assim como cada caso de design merece uma análise detalhada e singular de seu projeto, que nos permita afirmar se tratar de *design thinking*, design vernacular ou design social (apenas para citar alguns exemplos de nomenclaturas utilizadas dentro do meio), o mesmo acontece dentro da *street art*. Seria impossível gerar análises de cada trabalho de arte urbana no intuito de relacioná-los a prática do design, visto que o resultado deste estudo seria demasiadamente amplo para caber dentro de uma dissertação. Logo, apesar de inúmeros exemplos serem citados ao longo desta pesquisa, escolhemos para uma análise mais profunda apenas um dos mais relevantes casos dentro desta temática: o cartaz para a candidatura do então senador dos Estados Unidos da América, Barack Obama.

A peça gráfica criada por Shepard Fairey, apesar de ter peculiaridades inerentes ao próprio projeto, carrega consigo uma série de características identificadas nesta pesquisa, que por sua vez nos permite afirmar ser esta uma peça gráfica que pertença a ambos os campos.

As ideias aqui apresentadas poderiam servir de base para futuros estudos sobre a arte urbana, que possibilitem pouco a pouco mapear e analisar o vasto repertório visual gerado diariamente dentro desta cena. Como vimos aqui, a inquietude que caracteriza os artistas de rua, estimulada pela ausência quase que completa de limites e regras para sua realização, resultou em uma nova forma de se pensar o meio urbano através da prática, mesmo que intuitiva, do design gráfico.

Futuros estudos que busquem relacionar o campo do design com a cena da arte urbana mundial poderiam gerar material suficiente para ser organizado em um livro ou exposição que contribua para que este movimento deixe de ser vista como um tabu, e sim como uma manifestação cultural capaz de cruzar fronteiras e transformar o espaço.

Ademais, cabe aos futuros pesquisadores desta dissertação aproveitar as informações aqui contidas para formular novas questões sobre o tema, e manter aberta a discussão sobre os caminhos que tanto o design gráfico quanto a própria arte de rua estão percorrendo. É possível que a amplitude que caracteriza ambos os campos impossibilite a identificação de um denominador comum capaz de conectá-los de forma unânime. Por outro lado, independentemente de se chegar a um consenso sobre o tema, é fundamental aprofundarmos questões que contribuam para a compreensão do fenômeno da arte urbana, erroneamente classificada pelo poder público de muitos países como vandalismo, sendo tratado dentro da esfera criminal em oposição ao seu caráter cultural.