

APROXIMAÇÕES ENTRE AS INTERVENÇÕES GRÁFICAS URBANAS E O DESIGN

GUSTAVO LASSALA

DOI 10.52050/9788579176753.9



O objetivo do estudo é mapear, comparar e analisar como as intervenções gráficas urbanas convergem por meio de recursos comuns ao design em um contexto de deslocamento cultural para ampliar os pontos de contato e interação com o público. Parte-se do princípio de que existe um potencial de significação nas manifestações dos intervenientes urbanos por meio de recursos comuns ao design. O assunto apresenta relações com a linguagem gráfica das mídias digitais e o papel social do design contemporâneo. Pretende-se com isso, contribuir para a ampliação dos conceitos no campo do design e com os estudos das práticas e métodos não-acadêmicos. A compreensão de tal objeto servirá para refletir sobre a prática do design em um contexto mais amplo que extrapola o limite da prática projetual convencional, pois trata de indivíduos que, na maioria das vezes, estão à margem da organização social mediada pelas instituições dominantes.

(...)

IMAGEM DE ABERTURA

Fonte: <https://www.instagram.com/subiuone/>

INTERVENÇÕES GRÁFICAS URBANAS

A paisagem urbana contemporânea comporta inúmeras manifestações visuais que concentram esforços para construção material e representação simbólica das relações sociais e espaciais. Para a socióloga americana Sharon Zukin (2000), a circulação de imagens para consumo visual é inseparável das estruturas centralizadas de poder econômico. Portanto, a paisagem urbana pode ser pensada como construção, ordenação e imposição, mediada pelo poder das instituições dominantes (igrejas, fábricas, franquias corporativas, estado etc.) de modo a criar contraste com o que é construído e vivenciado pelos desprovidos de poder, criando uma espécie de conflito. Essa assimetria de poder modela o sentido dual da paisagem.

Nesse sentido, é possível pensar nas intervenções gráficas urbanas espontâneas que ocorrem nos centros urbanos como algo relacionado aos desprovidos de poder. Além disso, deve-se admitir

que as pessoas podem intervir na paisagem urbana das mais variadas formas e motivos. Entretanto, a linguagem visual que normalmente estamos acostumados a ver na paisagem urbana dos grandes centros urbanos atualmente tem origem no movimento do "graffiti", iniciado na cidade de Nova Iorque, na década de 1970. Esse fenômeno influenciou a atuação dos interventores mundo afora, mas é importante ressaltar que, no Brasil, o grafite adquiriu características particulares (Manco; Neelon, 2005) que se distanciam da influência do estilo norte-americano devido ao uso de elementos da cultura brasileira.

O grafite – no texto vamos priorizar a grafia em português – teve sua origem associada ao "Tag", que pode ser traduzida como assinatura e associada à tecnologia da tinta em spray e à disseminação de nomes pela cidade de modo contraven-tor. Em seguida, evoluiu para outras formas mais elaboradas de elaboração do design de letras como o Bomb, que possui mais de uma camada de cor, formato arredondado e confecção rápida em espaços sem outorga. Também é presente a

criação de personagens associados à composição com letras ou não, entre outras formas de atuação, como murais, pós-grafite que comportam intervenções na cidade além da tinta, temáticas abstratas, etc, em grande parte, com prioridade para o uso de cores vibrantes e imagens que,

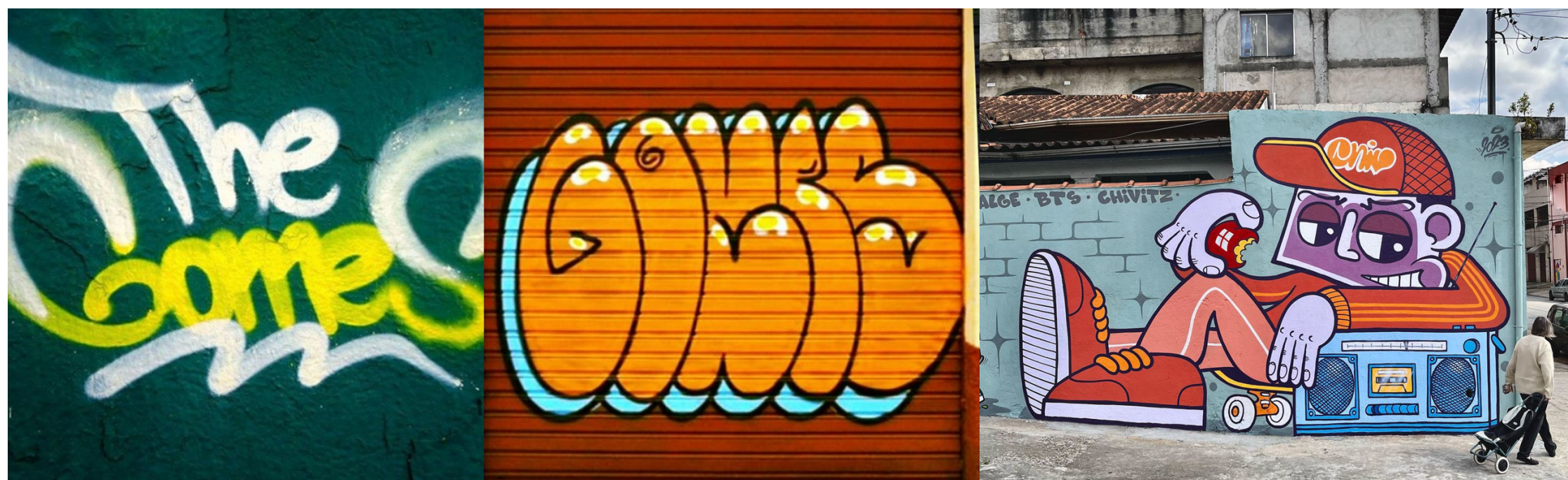


FIGURA 1
Figura 1: (A) Exemplo de Tag;
(B) Exemplo de Bomb; (C)
Exemplo de Grafite com uso de
personagem e cores vibrantes.

naturalmente possuem maior aderência à vida coletiva institucional e uma busca por linguagem e práticas consensuais. (Lassala, 2017).

Por outro lado, temos no Brasil a pixação, grafada com a letra x, que é um movimento subversivo e endêmico da cidade de São Paulo com estética e elementos de sociabilidade particulares. Esse fenômeno surgiu na década de 1980 e mantém até a atualidade a prioridade para a assinatura de

interventores individuais ou grupos, chamada Pixo, com um estilo de letras retas, alongadas e pontiagudas. As intervenções possuem um tipo de sociabilidade específica que se organiza em grupos, prioriza a busca por notoriedade entre os pares, organiza encontros que estabelecem laços entre os atuantes e mantém tradições, respeito aos interventores antigos e a memória do movimento viva. Além de ter sedimentado um estilo de letras diferente do Tag americano, que possui estética embolada e sobreposta, semelhante a uma assinatura comum. O Pixo também comporta uma evolução gráfica para a confecção das letras com

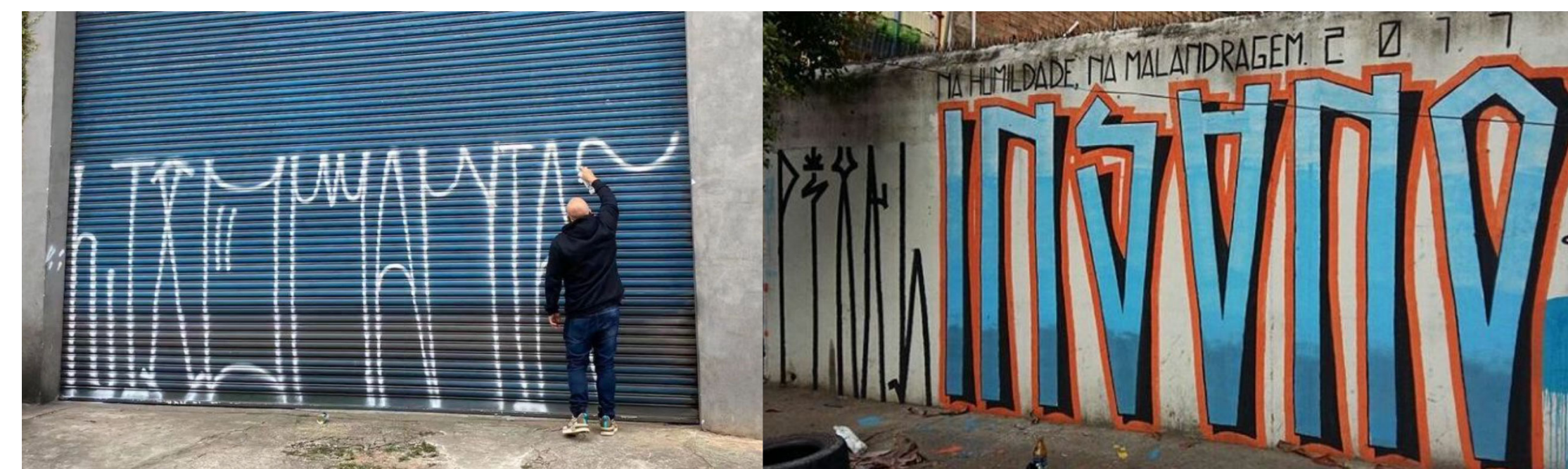


FIGURA 2
(A) Exemplo de Pixação
confeccionado com Spray; (B)
Exemplo de Grapixo.

mais de uma cor, chamada Grapixo. É algo próximo do Bomb, de matriz norte-americana, mas com um design específico. (Lassala, 2017).

DESLOCALIZAÇÃO E CONVERGÊNCIAS

Os grafismos que subvertem a paisagem para a disputa de espaço com técnicas e motivos variados, em muitos casos, possuem objetivos similares a uma marca em busca de notoriedade, ao mesmo tempo, constroem relações sociais e culturais ao intervir na paisagem urbana com ou sem outorga. Essas manifestações foram se transformando ao longo do tempo em termos de linguagem gráfica e formas de difusão. Uma das principais mudanças ocorridas nesse processo e que interessa a discussão aqui presente é o que Campos (2012) define como deslocalização social do graffiti. Esse comportamento se estabelece a partir do momento em que o trabalho do interventor não articula mais laços sociais e exclusivos

do espaço urbano e passa a pertencer a uma extensa malha de interlocutores, de produtores e receptores de informação, a nível global, mediado principalmente pela internet.

Também é possível notar um fenômeno presente na pós-modernidade conhecido como hibridismo cultural. Ao propor um debate sobre essa teoria, Canclini (2003) se ocupa em compreender o diálogo entre a cultura erudita, a popular e a de massas, bem como os processos de recepção e apropriação dos bens simbólicos. O entrelaçamento desses elementos veio a engendrar o que ele designa como “culturas híbridas” que pode ser definido como uma ruptura entre as barreiras que distanciam o que é tradicional (antigo) e o que é moderno (novo), entre o culto, o popular e o massivo. Ou seja, a hibridação cultural consiste na miscigenação entre diferentes culturas, uma espécie de heterogeneidade cultural aplicada no cotidiano do mundo moderno. Portanto, o interventor ao deslocalizar o seu trabalho da rua consegue desmontar as categorias e pares de

oposição convencionais como subalterno e hegemônico, pois o pensamento de Canclini permite cruzar margens entre os rótulos culto e o popular.

A hibridação seria, conforme Canclini, (2003) explicada por três processos fundamentais: a quebra e a mescla das coleções organizadas pelos sistemas culturais (descoleção); a desterritorialização dos processos simbólicos; e a expansão dos gêneros impuros. Interessa-nos os processos combinados de descolecionamento e desterritorialização. Canclini desconstrói as relações da população com certo tipo de território como elemento chave para o comportamento de grupo e a organização de bens simbólicos como forma de distinção entre classes. Nessa perspectiva, é possível abordar o uso das intervenções urbanas fora do seu contexto como um processo de desterritorialização e reterritorialização sem prejuízo necessário para a absorção do produto fruto desse processo de hibridação, bem como não é possível distingui-lo como culto, popular ou massivo pois as culturas já não se agrupam em grupos fixos e estáveis.

Keith Haring, conhecido por realizar intervenções nas ruas de Nova Iorque, no início da década de 1980, com uma linguagem pop associada ao grafite, possivelmente foi um dos precursores do processo de deslocalização e hibridismo cultural com a temática da intervenção urbana. Ele lançou em 1986, em parceria com a marca Swatch, três relógios personalizados com sua linguagem gráfica particular. Haring também abriu, na mesma época, a Pop Shop no SoHo, Nova Iorque, para vender gravuras e outros produtos como camisetas, brinquedos, pôsteres, entre outros, estampados com os grafismos que ele pintava nas ruas. Ele considerava a loja uma extensão de seu trabalho nas ruas e defendia que a arte não era nada se não atingisse todos os segmentos da população. De acordo com o site da fundação Keith Haring, a loja permitia às pessoas maior acesso ao trabalho do autor, ao passo que disponibilizava produtos de baixo custo.

FIGURA 3

Poster de divulgação da parceria entre a empresa Swatch e Keith Haring; (B) Relógio no detalhe.



Desde então, outros interventores urbanos, independente das convicções individuais ou do grupo a que pertencem, têm passado pelo mesmo processo de atuação entre esses mundos distintos: a atuação interventora na rua e criação de produtos derivados para o mercado. Entretanto, a partir do século XXI, esse fenômeno se intensificou com o desenvolvimento acentuado das tecnologias de informação que dão sustentação à internet e convidam o usuário a interagir no ciberespaço. Com as interfaces digitais se tornando cada vez mais presentes no cotidiano de grande parte da população mundial e com disseminação das

ferramentas de produção de conteúdo e facilidade da publicação de conteúdo em redes sociais, as intervenções urbanas passaram a estabelecer uma conexão maior com o campo do design.

Um exemplo interessante do processo de deslocalização por intermédio da internet foi o caso do interventor norte-americano Shepard Fairey. Conhecido por atuar nas ruas com a técnica do sticker, que consiste em usar adesivos para intervir na paisagem urbana. Fairey, criou, em 2008, um cartaz em homenagem ao então candidato à presidência dos Estados Unidos Barack Obama e colocou à venda em seu site. O trabalho fez grande sucesso e a linguagem gráfica da peça acabou sendo adotada como base da identidade visual da campanha oficial de Obama que o levou à vitória. Esse fato tornou o trabalho de Shepard Fairey conhecido mundialmente.

Na medida em que o produto da intervenção ou sua linguagem passa a ser divulgado em outros canais de comunicação, o interventor urbano efetivamente amplia o alcance da sua mensagem,

mas ao mesmo tempo passa a combinar elementos basilares do campo do design. No caso do trabalho criado por Fairey, isso fica evidente com o uso de recursos de diagramação, tipografia, conhecimento de métodos de impressão, softwares gráficos, publicação de site na internet, entre outros atributos. O conceito de convergência apresentado por Henry Jenkins (2013) permite compreender esse processo de difusão da linguagem visual por distintos canais de comunicação em que a intervenção urbana converge da cidade para outras plataformas e suportes na medida em que são interpretados como mensagens e informações transmitidas para espectadores com possibilidades de construção de narrativas com potencial de envolvimento, imersão e participação. A ampliação dessa cadeia de comunicação mediada pelo artefato de design traz impacto para esse tipo de atividade essencialmente urbana e efêmera.

Jenkins (2013) mostra como a narrativa se comporta no panorama atual da convergência midiática em que os consumidores são incentivados a

procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos que se estendem por distintos canais e formatos, construindo uma história envolvente, imersa, integradora e participativa. O autor enfatiza que esse é um processo de transformação cultural e não apenas um fenômeno tecnológico. A possibilidade de estender a narrativa por meio de mídias distintas, permite um caráter dinâmico e oferece ao público vários pontos de acesso a um produto de informação, fazem com que o trabalho de interventor possa ter, por exemplo, a explicação do seu trabalho narrado em uma entrevista na internet, com uma apreciação do trabalho na rua, ao vivo, ou em algum produto, e uma aparição secundária ou paralela em uma rede social. Esse seria um exemplo superficial da maneira como a convergência de meios transformou o consumo da informação nos dias atuais e tem influenciado o trabalho dos interventores urbanos.

O processo de deslocalização e convergência pode ser ainda mais evidente quando o próprio método de construção da intervenção se torna

integrado, como é o caso do trabalho do interventor italiano de pseudônimo Blu, que usa recursos de animação digital para produzir vídeos a partir de suas intervenções urbanas. Em um dos seus vídeos mais conhecidos, chamado Moto, postado em 2008 no Youtube, com 12 milhões de visualizações, o interventor constrói uma animação a partir da técnica chamada Stop Motion ou quadro a quadro em que fotos sequenciais são tiradas para simular movimento. Blu pinta uma imagem na paisagem urbana, em seguida fotografa, depois cobre com tinta branca a imagem anterior e pinta o elemento mais à frente para denotar movimento e fotografa novamente, fazendo isso sucessivamente, ele cria o vídeo com o trabalho de grafite em movimento.

Como veremos em alguns exemplos breves, alguns interventores passaram a atuar com a convergência de linguagem como premissa de projeto. Seja ela posterior a intervenção urbana ou no próprio processo de confecção do trabalho na cidade. A partir de uma pesquisa exploratória em uma rede social como o Instagram é possível



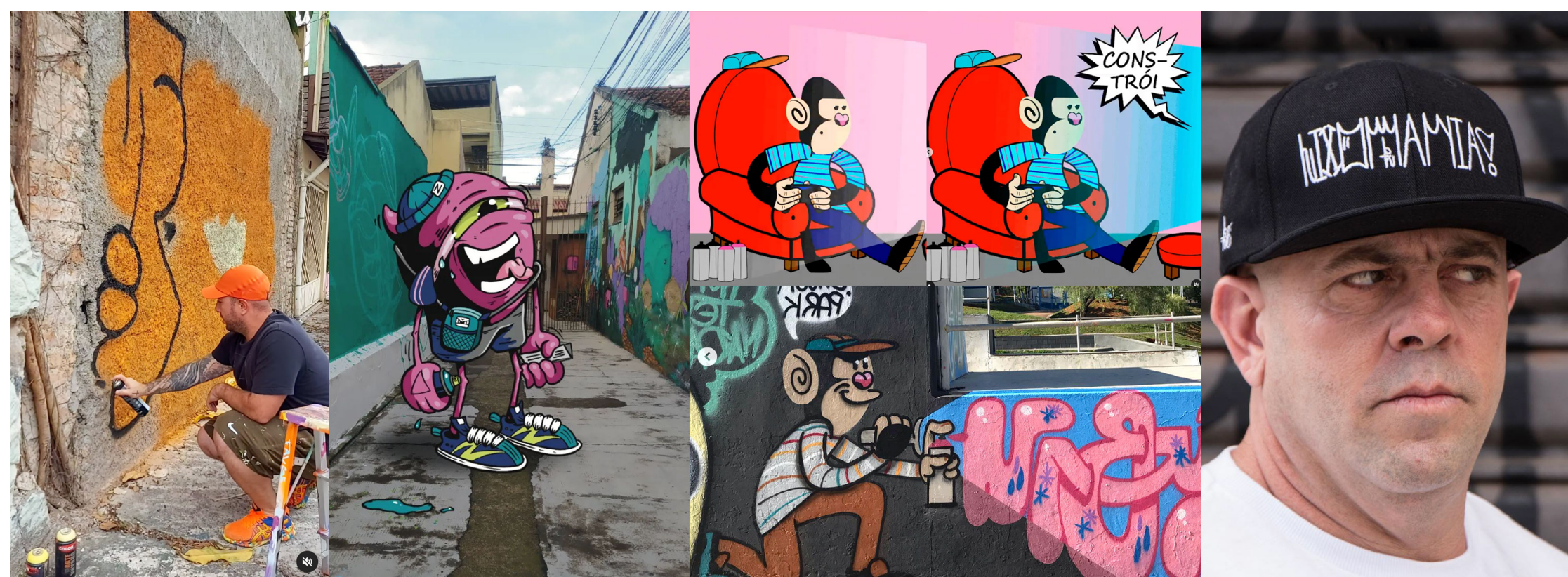
evidenciar essa postura. No perfil do interventor Falge @falgefalge podemos constatar um vídeo passo a passo da construção de um Bomb em um muro com uma breve demonstração do esboço do projeto com caneta em papel; no perfil Lukin @lukinart temos uma foto de um beco com o personagem que o autor costuma pintar pela cidade, construído com software vetorial e integrado com a foto; no perfil do interventor de codinome Subiu @subiuone, visualiza-se o uso de personagem Macaco Nog, normalmente pintando nas ruas, em desenho vetorial e uma performance

FIGURA 4
Vídeo Moto

em vídeo por meio de técnicas de animação; por fim, um último exemplo, a partir do perfil da loja de roupas Chronic @chronic420oficial em que a marca divulga um projeto desenvolvido em parceria (Collab) com um respeitado pixador paulistano, de codinome Zé, em que peças de vestuário são produzidas a partir da assinatura Lixomania, que ele pinta nas ruas.

FIGURA 5

(A) Detalhe do vídeo passo a passo elaborado por Falge; (B) Fusão entre foto e ilustração vetorial do interventor Lukin; (C) Comparativo entre a animação e o personagem pintado na rua pelo interventor Subiu; (D) Boné com a marca Lixomania, fruto da parceria entre o pixador Zé e a Marca Chronic.



RECURSOS COMUNS AO DESIGN

A partir dos exemplos demonstrados, é possível construir um entendimento desse tipo de atuação próxima ao campo do design gráfico e digital. De acordo com Poynor (2010, p.17) "o design de hoje abarca uma gama de possibilidades estilísticas, de abordagens informais inspiradas no vernáculo – admiradas por sua energia e antiprofissionalismo – a formas virtuosas de criação da imagem digital que levam a tecnologia gráfica aos seus limites." Embora Poynor se refira ao design formal (culto) sob influência do popular, é possível também cruzar margens e legitimar a atuação dos interventores urbanos como designers, em um processo reverso, por meio do conceito de hibridação cultural de Canclini (2003).

Dessa forma, entende-se que os interventores lidam com o design por estarem ligados ao desenvolvimento de interface com o usuário por meio de tecnologias digitais a fim de que manifestem mensagens e conceitos, incorporando códigos visuais,

sonoros e sequenciais. (Guerra; Terce, 2019). Em certo nível, o processo de deslocalização e convergência dos trabalhos de intervenção gráfica urbana podem ser considerados um quebra-cabeça de diferentes peças com certos conteúdos, que se sobrepõem e se intercalam para formar um mosaico, um outro conteúdo, neste caso, mais completo e panorâmico. Em grande parte, com experiências interativas digitais, e, ao mesmo tempo, materiais na paisagem urbana, formam um contexto mais complexo de projeto e recepção do trabalho que integra naturalmente o design, a tecnologia e a experiência do usuário, formando um desafio maior de produção e recepção do que é feito para o próprio interventor e para o público.

Considerando a lógica de disputa da paisagem urbana e o modo fluido de comunicação do mundo complexo (Denis, 2012) em que vivemos atualmente, é de se notar que os interventores que desenvolvem a prática da intervenção gráfica urbana venham gradativamente extrapolando a produção exclusiva efêmera e material do trabalho nas ruas para dinâmica projetual fluida e imaterial

(Flusser, 2007) da exposição do trabalho por meio de recurso comuns ao design como websites, animações, criação de produtos, conteúdos em redes sociais, entre outros, para reforçar seu papel social e difundir a identidade do trabalho com a ampliação dos pontos de contato com o público.

É evidente que trata-se de um fenômeno contemporâneo que envolve a área do design, que interessa também às áreas de interesse público. O assunto apresenta não só o estudo das expressões gráficas urbanas, mas, principalmente as relações que estabelece com a linguagem gráfica das mídias digitais e o papel social do design no contemporâneo. Com isso, pretende-se contribuir para a ampliação dos conceitos no campo do design e com os estudos das práticas interacionais entre as linguagens gráficas e métodos não-acadêmicos. Entende-se que a compreensão de tal objeto servirá para refletirmos sobre a prática do design em um contexto mais amplo, que extrapola o limite da prática projetual convencional, pois

o objeto de estudo trata de indivíduos que, na maioria das vezes, estão à margem da organização social mediada pelas instituições dominantes.

Considerando a explosão do meio digital no século XXI, que transformou de modo profundo a paisagem política, econômica, social e cultural, não é de se estranhar que tenham impactado a relação projetual dos sujeitos que realizam intervenção gráfica na paisagem urbana de modo a estabelecer conexões com o campo do design, que sempre esteve relacionado à tecnologia de seu tempo, reformulando seus mecanismos físicos e conceituais para se adequar e atender às novas demandas. Entretanto, deve-se ressaltar a importância de se ampliar o mapeamento, analisar como as intervenções gráficas urbanas convergem dos mais variados modos por meio de recursos de design, entender melhor as demandas de comunicação, e como o processo de hibridação cultural pode operar com potencial de significação para a trajetória desses sujeitos.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Ricardo. **A pixelização dos muros: graffiti urbano, tecnologias digitais e cultura visual contemporânea.** Revista FAMECOS (Online), v. 19, p. 543-566, 2012.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: Edusp, 2003.

DENIS, Rafael Cardoso. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FLUSSER, Vilém; DENIS, Rafael Cardoso; ABI-SAMARA, Raquel. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GUERRA, F. TERCE, M. L. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames.** São Paulo: Senac, 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2013.

LASSALA, Gustavo. **Pichação não é pixação: uma introdução à análise de expressões gráficas urbanas.** São Paulo, Altamira, 2017.

MANCO, T.; NEELON, C. **Graffiti Brasil.** London: Thames & Hudson, 2005.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo.** Porto Alegre: Bookman, 2010.

ZUKIN, Sharon. **Paisagens urbanas pós-modernas: mapeando cultura e poder.** In ARANTES, Antônio Augusto (org). O espaço da diferença. Campinas, Papirus, 2000, p. 80-103.



GUSTAVO LASSALA

É professor e pesquisador na Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp/Bauru), no departamento de design. Autor dos livros: Pichação não é pixação: uma introdução à análise de expressões gráficas urbanas. (Altamira, 2017) e Introdução à produção gráfica (Editora Mackenzie, 2018). Tem experiência na área de design gráfico e digital, atuando principalmente com os seguintes temas: graffiti, pixação, processos gráficos, tipografia, ilustração, identidade de marca e animação.

EMAIL: gustavo.lassala@unesp.br