



Centro Universitário de Brasília – UniCeub
Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais
Aplicadas - FATECS

MARINA BUENO MAFRA DE OLIVEIRA

ELABORAÇÃO DE UM PROJETO GRÁFICO: CAPA DE LIVRO SOBRE O
GRAFITE BRASILIENSE.

BRASÍLIA

2012

MARINA BUENO MAFRA DE OLIVEIRA

**ELABORAÇÃO DE UM PROJETO GRÁFICO: CAPA DE LIVRO SOBRE O
GRAFITE BRASILIENSE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a conclusão do curso de Comunicação Social, com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Faculdade de Tecnologia e Ciências Aplicadas – FATECS – do Centro Universitário de Brasília – UniCeub.
Orientadora: Prof(a). Flor Marlene E. Lopes

BRASÍLIA

2012

MARINA BUENO MAFRA DE OLIVEIRA

**ELABORAÇÃO DE UM PROJETO GRÁFICO: CAPA DE LIVRO SOBRE O
GRAFFITI BRASILIENSE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a conclusão do curso de Comunicação Social, com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Faculdade de Tecnologia e Ciências Aplicadas – FATECS – do Centro Universitário de Brasília – UniCeub.
Orientadora: Prof(a). Flor Marlene E. Lopes

Brasília, 8 de Outubro de 2012

Banca Examinadora

Flor Marlene Lopes

Prof. Orientador

Bruno Nalon

Prof. Examinador

André Cesar Ramos

Prof. Examinador

Dedico este trabalho, primeiramente, à minha mãe Rosane Bueno, por ter me proporcionado muito além da formação acadêmica, por causa dessa guerreira que minha vida se tornou possível.

Outro carinho muito especial a todos os mestres e doutores do corpo docente que me orientaram e guiaram nessa jornada tão importante que é a universidade.

Por fim dedico meu amor e admiração a meu grande amigo e companheiro de aventuras Bruno Setti, além de ter elaborado a ilustração do projeto, me acompanhou na maior parte do curso, tornando esse período inesquecível.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso trata de descrever o processo de elaboração de um projeto gráfico, mais especificamente, a capa de um livro. O tema da publicação em que a capa será aplicada diz respeito aos artistas grafiteiros do Distrito Federal. Para a elaboração desta, primeiramente se fez necessária uma abordagem resumida sobre aspectos gerais do grafite, geral do Brasil e de Brasília, que se define como objeto principal de estudo. Depois uma pesquisa acerca das práticas e técnicas conceituais provenientes do design gráfico, que serve de base para a elaboração prática de capa do livro. Já processo de desenvolvimento prático, todas as informações obtidas na etapa de pesquisa são levadas em consideração, primeiramente a elaboração do conceito a partir da pesquisa sobre grafite, seguida da aplicação das técnicas conceituais do design gráfico, descritas na mesma ordem da teoria de base com as técnicas que fundamentam todo o projeto.

Palavras-chave: grafite, projeto gráfico, design gráfico.

SUMÁRIO

1 Introdução	7
2 Metodologia	9
3 Referencial Teórico	11
3.1 Intervenção Urbana	11
3.2 Arte de Rua	13
3.3 Pichação.....	17
3.3.1 <i>Pixação</i>	18
3.4 Grafite em Brasília.....	19
4 Projeto Gráfico – Capa de livro	22
4.1 Formato.....	22
4.2 Grid.....	23
4.3 Cor	24
4.4 Imagem.....	27
4.4.1 <i>Fotografia</i>	27
4.4.2 <i>Ilustração</i>	28
4.5 Tipografia.....	29
4.6 Composição e harmonia.....	30
5 Processo de Desenvolvimento Visual	31
5.1 Pesquisa.....	31
5.2 Análise de Similares	33
5.3 Conceito do Projeto	38
5.4 Definição do formato (forma e espaço)	39
5.5 Utilização de Grid	40
5.6 Escolha das Cores	42
5.6.1 <i>A Partir do Significado Cultural e Psicológico</i>	42
5.6.2 <i>Funcionalidade Estética da Cor</i>	45
5.7 O Uso de Imagens.....	47
5.8 Tipografia	50
5.9 Papelaria	52
6 Considerações Finais	53
7 Referências	54

1 Introdução

O grafite é um tema bastante atual. Alguns estudantes e professores acadêmicos fazem estudos diversos sobre o assunto, e um desses estudos, gerou o interesse de ser publicado no formato de editoração. Retratando os artistas de Brasília, o estudo que influenciou a escolha do projeto, é o primeiro a ser realizado na cidade. Não existe nenhuma publicação ou documento que cataloga os grafiteiros da Capital Federal, então surgiu a oportunidade, com esse estudo, de divulgar ao público as produções feitas em muros por artistas locais. A proposta do trabalho é desenvolver a capa para essa publicação. Uma grande responsabilidade, já que se trata do primeiro, mas também, muito inspirador pelo fato de o tema se tratar de uma expressão artística atual e em ascensão. A liberdade proporcionada pelo tema é outro fator que deixou a elaboração do projeto seguir seu percurso. Se tratando de uma expressão livre como a artística, e detentora de vários estilos, como o grafite, a gama de escolhas é muito grande o que dificultou nas decisões a serem tomadas. Porém, essa amplitude deu um toque de desafio para a sua elaboração, fazendo do projeto uma verdadeira aventura.

Na primeira parte do presente trabalho, há referências acerca do que se trata o grafite, quais são suas origens estéticas, e seu contexto em Brasília. Essas referências servem para ajudar a entender melhor o universo que envolve esse meio artístico. A partir daí, segue a definição de alguns conceitos do design gráfico para dar consistência teórica e técnica à composição. A principal parte do projeto escrito vem a seguir, pois trata da descrição do processo de desenvolvimento da capa e as etapas cumpridas até chegar ao produto final.

Este trabalho se justifica no curso de Comunicação pelo estudo feito de elementos próprios da Publicidade e Propaganda. Muito utilizado na direção de arte, o design gráfico é um elemento comum na produção de divulgação para meios impressos. Panfletos, cartazes promocionais, e livretos demonstrativos são exemplos de meios básicos de divulgar produtos e serviços.

Apesar do grande desafio de elaborar este projeto de design é com muita responsabilidade que as demais páginas abaixo foram concebidas e apresentadas a vocês.

2 Metodologia

Para a execução de um projeto, seja científico, acadêmico, ou prático, é necessário realizar uma busca de informações para orientar e dar credibilidade, ou eficácia de execução ao projeto.

Pesquisar, num sentido amplo, é procurar uma informação que não se sabe e que se precisa saber. Consultar livros e revistas, examinar documentos, conversar com pessoas, fazendo perguntas para obter resposta, são forma de pesquisa. (CARVALHO, 2003)

Além disso, para a realização de uma pesquisa é necessário ter o conhecimento acerca dos métodos e técnicas de pesquisa. A princípio o método utilizado, segundo a base lógica da investigação, é o hipotético dedutivo. Este método consiste na problematização de um determinado assunto pela falta de materiais disponíveis, esta falta gera a formulação de hipóteses que serão testadas ou falseadas (DIEHL, TATIM, 2004). No caso do projeto a utilização desse método se deu pelo fato de o grafite ser um tema com pouco estudo aprofundado, principalmente no âmbito do Distrito Federal. Então várias hipóteses a respeito das decisões estéticas foram formuladas, e suas aplicabilidades testadas.

Outro método utilizado foi o da pesquisa exploratória “que tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torna-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (DIEHL, TATIM, 2004). Ou seja, explorar informações diversas sobre o tema, a fim de facilitar a resolução do problema acerca da decisão conceitual do projeto. Para explorar essas informações existe um método de abordagem ao problema. A coleta de dados é relacionada aos conteúdos da pesquisa bibliográfica e aos estudos nos locais onde se encontram as manifestações do grafite. A análise das informações coletadas é praticada no processo de coleta, sendo excluídas as informações que não são muito necessárias ao projeto. O conceito, então, começa a se tornar concreto.

Como descrito acima, o método de pesquisa bibliográfica é essencial para formular os conceitos técnicos e aplica-los ao desenvolvimento do trabalho. Segundo Carvalho (2003) “A Pesquisa Bibliográfica é a atividade de localização e

consulta de fontes diversas de informação escrita, para coletar dados gerais ou específicos a respeito de determinado tema”. Para o projeto gráfico, a bibliografia de livros técnicos de design é muito importante, pois fundamenta o uso dos elementos gráficos e sua composição, tornando o trabalho muito mais conciso quanto à utilização da estética para atender ao conceito formulado, de maneira que seja compreensível pelo público de interesse.

Como o projeto também envolve temas bem contemporâneos, e por consequência, com um conteúdo escasso em pesquisa bibliográfica, outra técnica de pesquisa, como a documental, foi realizada junto da pesquisa exploratória. De acordo com Diehl e Tatim (2004) “[...] a pesquisa documental vale-se de materiais que ainda não receberam tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com o objetivo do trabalho”. Vídeos, entrevistas e materiais de *blogs* fazem parte dessa pesquisa documental, acerca da arte de rua, de alguns fundamentos do design, do grafite, etc. Esse tipo de pesquisa se fez presente, tanto na formulação do conceito, na busca de referências estéticas e estilísticas, quanto no desenvolvimento técnico e teórico do projeto.

3 Referencial Teórico

3.1 Intervenção Urbana

Num país como o Brasil, onde 84,35% da população reside em centros urbanos (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2010) intervenções artísticas, culturais e arquitetônicas se tornam cada vez mais comuns nesses centros definidos para alguns antropólogos como “não- lugares”, que segundo Augé (1994, p. 51):

Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar. [...] Um mundo onde se nasce numa clínica e se morre num hospital, onde se multiplicam, em modalidades luxuosas ou desumanas, os pontos de trânsito e as ocupações provisórias, [...] onde se desenvolve uma rede cerrada de meios de transporte que são também espaços habitados.

Assim as grandes cidades “pós-modernas” possuem um grande contingente de grupos sociais com identidades culturais fugazes e de habitantes sem identidade, muitos são marginalizados, perdendo inclusive, valor humano e se tornam invisíveis em meio à multidão sem rosto. Pessoas coexistem nesses ambientes, mas continuam sozinhas em seu universo particular.

O que não inscreve a identidade, nem a relação, nem a história, de um lugar. Pois a história é aí reduzida à informação, a identidade a um conjunto de descrições numéricas. [...] e a relação com o outro é reduzida à espetacularização. (DIAS, 2007)

Sendo assim o meio urbano é um espaço vazio. Definido hoje como espaço físico onde as pessoas em comum não possuem rosto ou identidade, assim como os objetos e a história que compõe esses espaços, tornando-os opacos aos olhos de seus usuários. Apesar das características provenientes do desenvolvimento social urbano contemporâneo que caracterizam os centros urbanos como “não lugares” impessoais e sem identidade, repleto de seres humanos coexistentes e solitários, cada cidade possui uma estética, uma organização estrutural e física, planejada ou não e que reflete as consequências dessa sociedade “pós-moderna”. Uma dessas consequências se caracteriza em meios de dar visibilidade ao invisível da cidade. Assim, como cita Chou e Andrade (2012):

[...] inúmeras intervenções tem buscado valorizar, quando não, resgatar e restaurar, estes espaços e edificações que o compõem como produtos culturais do lugar. [...] Assim intervenções tem transformado as paisagens urbanas de acordo com as demandas e características locais.

Essas interferências nos “não-lugares” se dão por meio da arquitetura, arte (em que o grafite está inserido como arte de rua), comércio (publicidade) e formas de linguagem da contracultura (pichação).

Figura 1



Fonte: <http://thefashionconfession.blogspot.com.br/2012/04/street-art-alexandre-orion.html>

Figura 2



Fonte: <http://www.coisasemanal.com.br/2010/03/intervencao-urbana-com-playmobil/>

3.2 Arte de Rua

A arte de rua é uma forma de intervenção urbana, e surge como produto social contextualizado nas necessidades, sentimentos e ideais de um determinado grupo social. Ela pode ser caracterizada de várias formas. Desde acrobatas que se apresentam em sinais de trânsito, a grafiteiros que expõem seus trabalhos a vista de todos, até a grupos que interagem com os itens do ambiente para chamar a atenção dos transeuntes a uma causa ou ideal. Como todas as formas artísticas, a arte de rua surge da interação dos artistas com seu meio.

O contato humano com a arte proporciona uma relação de troca entre os artistas, as obras, os espaços e os espectadores, e interação num ciclo de conhecimentos e valores estéticos/culturais que são, ao mesmo tempo, determinados e determinantes dos significados de cada época e sociedade (FREITAS, 2012)

Esse tipo de intervenção causa discussões sobre o que determina um espaço público e quais serão os resultados da estetização desse espaço.

Por ser um formato relativamente novo, no âmbito artístico, muitos não consideram a arte urbana como arte propriamente dita (as tradicionais academias artísticas). Porém esse formato de expressão mostra-se cumpridora do papel fundamental da arte, que é dar voz aos que produzem e conseqüentemente gerar senso crítico aos que apreciam, causando um impacto ao meio social e podendo resultar em transformações profundas na estrutura dessa mesma sociedade. Como afirma Freitas (2012):

Os contextos urbanos, que sempre foram palcos de transformações e interações sócio-políticas, econômicas e culturais, se veem envoltos em uma teia complexa de relações da qual a arte é parte constitutiva e construtora, podendo ser um importante agente estimulador e fazendo as mudanças dentro de uma sociedade.

Essa situação é reforçada pelo fato de ser a cidade um imenso espaço de interação em massa, independentemente da etnia, crença ou poder aquisitivo dos que transitam, num espaço aberto, onde qualquer um tem acesso a qualquer hora. Por consequência a cidade passa a ser cenário dessa prática social entre os cidadãos e adquire formato estético dessas interações. Refletindo intrinsecamente a cultura e o contexto sócio-político do aglomerado de residentes.

Nascida das margens do capitalismo e da desigualdade, a arte de rua estava associada ao vandalismo e à violência urbana com as gangues e as disputas entre elas. Com o movimento hip-hop nascido nas periferias dos Estados Unidos vinda justamente para pacificar essas disputas violentas, o grafite e a pichação começaram a se distanciar e adquiriu um valor artístico e estético enquanto a outra se mantém nas margens considerada violentas da sociedade. De acordo com Alexandre (2012):

A cultura hip-hop nasce a partir de ações para conter as inúmeras guerras e disputas entre gangues que assolavam a periferia de Nova York. (...) As gangues transformavam-se em grupos de dança e “grafitagem”, e as disputas entre elas foram se transformando em função disso.

No Brasil a cultura hip-hop chegou pelo *break* e foi disseminada pelo *rap*. “A cultura hip hop se difunde e fortalece por meio do rap, que no Brasil, tem o grupo Racionais MC’s como pioneiro do estilo - pelo menos em grande escala, já que existiam outros grupos e rappers como Thaide, anteriormente” (ALEXANDRE, 2012)

Um exemplo dessa forma de representação artística é a escultura da cidade satélite de Brasília, Recanto das Emas. No mês de outubro de 2012 vários monumentos da capital foram ornamentados com uma luz rosa para atentar a população sobre a importância da prevenção do câncer de mama. Porém somente os principais monumentos e algumas edificações públicas contemplaram essa campanha. Por causa disso, um artista plástico da cidade do Recanto das Emas, Roberto da Ema, pintou de rosa as esculturas de boas vindas da cidade que ele mesmo produziu. Uma forma de protesto para chamar a atenção para as cidades do entorno também representam o Distrito Federal.

Figura 3



Fonte: http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2012/10/03/interna_cidades_df,325863/artista-do-recanto-das-emas-colore-esculturas-da-cidade-de-rosa.shtml

Figura 4



Fonte: http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2012/10/03/interna_cidades_df,325863/artista-do-recanto-das-emas-colore-esculturas-da-cidade-de-rosa.shtml

Figura 5



Fonte: http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2012/10/03/interna_cidades_df,325863/artista-do-recanto-das-emas-colore-esculturas-da-cidade-de-rosa.shtml

Figura 6



Fonte: http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2012/10/03/interna_cidades_df,325863/artista-do-recanto-das-emas-colore-esculturas-da-cidade-de-rosa.shtml

3.3 Pichação

“A pichação pode ser caracterizada como letras ou assinaturas de caráter monocromático, feito com spray ou rolo de pintura. O piche popularizou um estilo próprio, difundido, sobretudo, a partir da cidade de São Paulo, de onde se estendeu por todo o país. A letra da pichação é composta por traços retos que formam diversas arestas em uma forma homogeneizadora.” (Spinelli). É notável a todos esse tipo de intervenção nas cidades do país, em prédios, casas, fachadas de lojas, etc. Convencionalmente praticado por grupos de jovens e adultos dos grandes centros a pichação está intrinsecamente conectado aos protestos sociais e a códigos entre esses grupos.

Primariamente, a pichação está ligada ao vandalismo, rebeldia, violência e à interferência não desejada nos espaços públicos e privados dos centros urbanos. De acordo com o promotor público Cristovam Ramos (2012) “A pichação é uma circunstância que incomoda ao meio ambiente urbanístico e causa polêmica por afetar a vida de milhares de cidadãos das cidades brasileiras, principalmente nas metrópoles”. Porém muitos teóricos definem a pichação com uma conotação menos criminosa e mais reflexiva dos efeitos da pichação. De acordo com Spinelli (2012):

A capacidade de invadir e compor com um espaço público polifônico participado do imaginário do habitante metropolitano faz da pichação um signo a integrar arbitrariamente a linguagem urbana. É também nessa arbitrariedade que repousa a justificativa para a interdição dessa prática sobre a acusação de dano ao patrimônio público e privado.

Porém os espaços em comum das grandes cidades são diariamente invadidos por signos igualmente participativos no imaginário dos transeuntes. “Deve-se levar em conta, porém, que outros signos também não requisitados surgem freneticamente em frente ao passante da rua globalizada. Dentre eles, o mais visível é a propaganda” (Spinelli). Separados por questões legais e de interesse econômico, a intervenção publicitária é aceita pela população e autoridades legais, porém da mesma forma invasiva aos olhos dos usuários das cidades, carregando também códigos e alterando a estética urbana.

Figura 7 -



Fonte: Fotografia tirada pelo próprio autor

3.3.1 “Pixação” com X: uma breve observação

Este termo foi dado por Marcia Tiburi em seu artigo para a revista Cult. Ela questiona o que realmente representa a pichação na sociedade, se é um ato de violência e vandalismo, ou reflexo de uma democracia que se relaciona intimamente com a repressão escondendo-a por trás de muros e fachadas limpas, enquanto uma parte da sociedade se mantém às margens, escondida como sujeira debaixo do tapete. Como cita Tiburi (2012):

O direito ao muro branco é efeito da democracia. Mas a questão é bem mais séria do que a sustentação de uma aparência ou de um padrão do gosto. A “pixação” é também um efeito da democracia, mas apenas no momento a ela inerente em que ela nega a si mesma [...].

É nesse sentido, a assinatura compulsiva de um direito à cidade. Um abaixo-assinado, às vezes surdo, às vezes cego, pleno de erros, analfabeto, precário em sua retórica, mas que, em sua forma e conteúdo, sinaliza um retrato em negativo da verdade quanto ao espaço – e nosso modo de percebê-lo – nas sociedades urbanas. Espaço atravessado, estraçalhado, pela exclusão social.

Em outra, há uma comparação da publicidade com a pichação. Ambas separadas por acordos econômicos que são protegidos pelos aspectos legais da democracia. Esta última resultou na ordenação dos direitos da publicidade no século XXI proibindo-a de aplicar *outdoors* e cartazes nas fachadas dos prédios então compartilha de certas restrições dadas à pichação. Mas ao contrário dos *outdoors*, a pichação não possui nenhum objetivo comercial ou de produção, que de acordo com Marcia, “Enquanto o outdoor pode se sustentar no pagamento das taxas que o permitem, a “pixação” não alcança nenhuma autorização, ela está fora das relações de produção. O que o outdoor escondia era muitas vezes a própria pixação, enquanto a “pixação” não esconde nada, ela é o que se mostra quando ninguém quer ver sendo meramente compreendida como “ofensa” ao muro branco. Anticapitalista, a “pixação” não se insere em nenhuma lógica produtiva, ela é irrupção de algo que não pode ser dito” (TIBURI, 2012).

3.4 Grafite em Brasília

Pioneiro no grafite de Brasília, Gilmar Cristiano Eneas, conhecido como Satão, tem suas bases na cultura Hip Hop. Pichador por 10 anos, Satão começou a grafitar por influência do filme *Beat Street (1984)* traduzido para o português como “A Loucura do Ritmo” e em 1993 se juntou com dois amigos (Supla, Sowtto e Kid ventania) para realizar sua primeira pintura na parede da casa de Supla. De acordo com sua entrevista Satão explica que: “O primeiro grafite que fizemos foi na casa do Supla. Foi especial para nós. Estávamos eu, Supla, Souto (nessa época era com U e apenas um T) e o Kid Ventania. Fiquei impressionado com aquele trabalho. Simples, legível e colorido, como os grafites do filme que tinha acabado de assistir”. (2012). A partir disso resolveram montar uma equipe ou mais especificamente uma “Crew” que de acordo com Spinelli, “O “crew”, também conhecido como “bonde” ou

"coletivo", é o fator de coesão. A assinatura do nome do "crew" ao lado da firma individual identifica o assinante a um grupo, a um estilo e a uma região da cidade. "Os "crews", firmados pelo pertencimento a um bairro, respeitam os mesmos moldes organizacionais [...]" (2012). Surge então, a primeira "crew" de Brasília denominada de "Os 3 S" com os nomes dos componentes (Satão, Supla e Sowtto).

Apesar de muito recente o grafite brasiliense, possui hoje, inúmeros artistas, estilos e vertentes, além de vários projetos sociais que procuram a inserção social e incentivar pichadores da cidade a grafitar. Um exemplo desse tipo de projeto é o "Picasso não Pichava", projeto da Secretaria de Estado de Segurança Pública do Distrito Federal, junto de outros órgãos públicos do Governo do Distrito Federal e instituições privadas.

O Programa consiste em oferecer aos jovens cursos de artes, de informática básica e serigrafia, permeados por orientação para a cidadania e acompanhamento psicológico, a fim de que eles possam desenvolver as suas habilidades artísticas e ao mesmo tempo estabelecer outros padrões de sociabilidade, de realização e valorização pessoal (2012).

Além de ter como objetivo geral:

Diminuir a criminalidade entre jovens envolvidos com gangues e delinquência juvenil no Distrito Federal ou em situação de risco social de tornarem-se criminosos, a partir de uma releitura artística de seu potencial a fim de resgatar, recuperar e redirecionar positivamente esses jovens na sociedade por meio da inserção ocupacional (2012).

Rico em formas, e estilos o Grafite da capital ganha nomes de destaque como Guga Baygon. Nascido em Recife, Baygon possui pinturas em vários muros da cidade, um dos mais noticiados está no Conic que foi realizado junto de um grafiteiro italiano Mr. Klevra (2012).

Figura 8



Fonte: Fotografia tirada pela autora

4 Projeto Gráfico – Capa de livro

O livro, de acordo com Ribeiro (2003, p.371) “é uma publicação não periódica que reúne folhas impressas, organizadas em cadernos grampeados, costurados ou colados, formando um bloco, ligados a uma flexível ou rígida”. Muito antigo, o livro é utilizado como expressão artística, científica, para fins didáticos e como registro histórico. Sua produção envolve elementos do design gráfico editorial, para a diagramação e processos da produção gráfica para a impressão.

Um dos elementos usados no processo de desenvolvimento da estrutura estética de um livro, e que é de suma importância por constituir a reprodução física do conteúdo da publicação é a capa. Ribeiro (2003, p.172) define a capa como o “cartão de visita” do livro, e tem de estar intimamente ligada a seu conteúdo. Descreve, também, as características físicas da mesma:

A cobertura é constituída por uma folha de papel grosso, ou cartolina que envolve exteriormente o livro. Ostenta o título da obra e o nome do autor, tudo acompanhado, muitas vezes, de ornamento. Quando de cartão grosso, revestida de pano, couro ou percaline, chama-se capa e corresponde à encadernação do livro. (RIBEIRO, 2003, p. 172).

Para atender aos objetivos de, através de representações gráficas como imagens, tipografia e cores, dar identidade ao conteúdo de uma publicação, uma pesquisa e a análise de similares é necessária para que o designer trace o perfil psicológico e estético do leitor. Após a pesquisa e a análise de similares, alguns conceitos técnicos de design gráfico e editorial precisam ser analisados e aplicados de forma a dar coerência e funcionalidade na aplicação das representações gráficas. Como explica Timothy a respeito do profissional “O designer gráfico é um comunicador: Alguém que captura ideias e lhes dá uma forma visual para que os outros possam entendê-las. O designer utiliza imagens, símbolos, tipos e material – físico ou digital – para representar ideias que devem ser transmitidas e organizá-las em uma mensagem unificada”. (2010, p. 6).

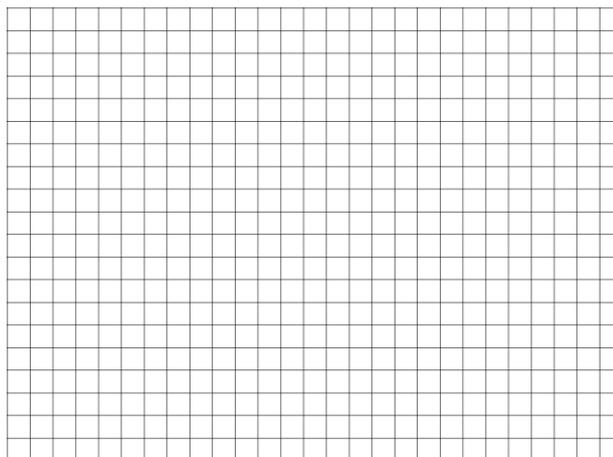
4.1 Formato

Trata-se do espaço em medidas, normalmente dimensionada pela base vezes a altura ($b \times a$), que define a área de trabalho a ser preenchida com os elementos gráficos. Timothy (2010, p. 35, 36) define como “a forma do espaço [...] o espaço é o “fundo” no qual a forma torna-se uma figura”. Toda forma exerce uma função na comunicação visual, e saber adequar o formato ao projeto traz mais coerência e forma à mensagem a ser passada. “A confrontação entre figura e fundo define o tipo de atividade visual, movimento e sentido de três dimensões percebido pelo observador.” Timothy ainda afirma que “(...) resolver a relação entre a figura e o fundo é o primeiro passo para criar uma mensagem simples e abrangente sobre o conteúdo do trabalho elaborado, antes que o observador registre a identidade de uma imagem ou conteúdo de qualquer texto que esteja presente.” (2010, pg. 37)

4.2 Grid

Para compor uma peça gráfica se faz necessário o uso de grids que ajudam na organização dos elementos gráficos. Serve como um esqueleto que vai dar suporte e estrutura para o projeto. Gavin Ambrose e Paul Harris (2009, p. 6) definem grid como “[...] a base sobre a qual um design é construído. Ele permite que o designer organize de forma eficiente diversos elementos em uma página”. Ellen Lupton (2008) afirma que “Um grid é uma rede de linhas. Em geral, essas linhas cortam um plano horizontal e vertical com incrementos ritmados, mas um grid pode também ser anguloso, irregular, ou ainda circular”. Ou seja, não há uma estrutura universal e obrigatória, mas técnicas e formatos que ajudam na distribuição dos elementos, mas as estruturas de um grid variam de acordo com as necessidades e os objetivos do projeto.

Figura 9



Fonte: <http://www.jovotoys.com/JovoLessons.html>

4.3 Cor

A cor é um potente estímulo visual e um elemento muito importante na comunicação. Vai além da função estética e cumpre papel de muita funcionalidade dentro de uma composição gráfica. E também não significa somente um registro mecânico, reflete a cultura e as experiências pessoais de cada indivíduo. (FARINA 2006, p. 30). Em seu livro *Psicodinâmica das Cores*, Farina (2006) salienta que “O mundo que percebemos é o resultado da relação entre as propriedades do objeto e a natureza do indivíduo que observa”. Lupton (2008) afirma que “As cores carregam diferentes conotações em diferentes sociedades. O branco representa virgindade e pureza no Ocidente, porém é a cor da morte nas culturas orientais”. Com essas observações fica evidente a importância de conhecer o público a quem será destinado à publicação editorial e os contextos em que o leitor está inserido. Assim evitar enganos ao utilizar cores inadequadas aos objetivos de interpretação que o projeto pretende estimular ao público.

A função estética da cor também é de grande importância no desenvolvimento da capa, sendo necessária a junção das funções psicológicas e culturais da cor com o estudo dos conceitos e técnicas de composição para dar harmonia, funcionalidade e valor estético ao projeto.

No design editorial os conceitos de estruturação das cores variam de cor luz (cores para projeto eletrônico) para cor pigmento (cores para projeto impresso). A cor luz é definida pelo modelo cromático RGB (*Red, Green, Blue*) que de acordo

com Lupton (2008, p. 76) “É o sistema aditivo usado para desenvolver projetos na tela. Porcentagens diferentes de luz vermelha, verde e azul combinam-se para gerar a cor do espectro. O branco surge quando as três cores estão com força máxima e o preto quando nenhuma luz (e, portanto, nenhuma cor) é emitida”. A cor pigmento é definida pelo modelo cromático CMYK (*cyan, magenta, yellow e key ou black*) que segundo Lupton (2008, p.76)

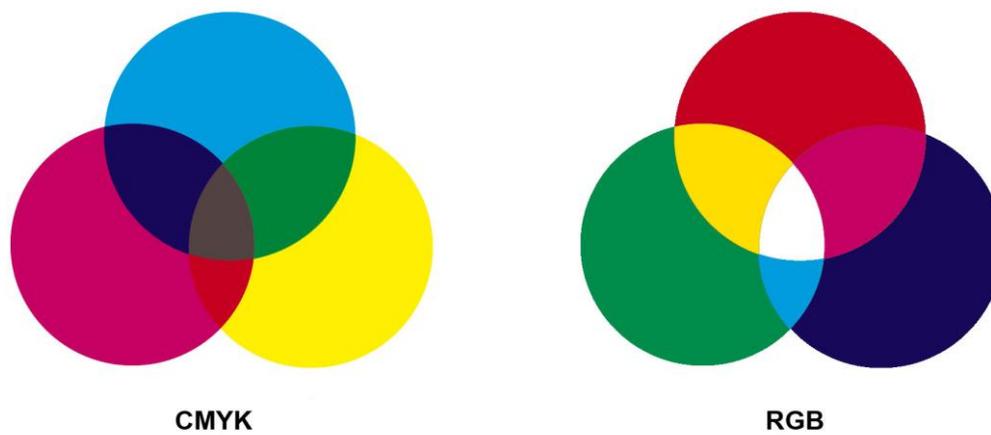
É utilizado no processo de impressão. Enquanto pintores usam o disco cromático como guia para mistura de tintas, a impressora usa um conjunto diverso de cores: ciano, magenta, amarelo e preto, ideais para reproduzir a gama de cores encontrada na fotografia.

Esses conceitos técnicos são úteis no processo de desenvolvimento e refletem no resultado final do projeto gráfico impresso ou no tamanho de armazenamento e decodificação do projeto eletrônico.

Outros conceitos técnicos dizem respeito à função da cor de hierarquizar informações, colocando ordem de importância com técnicas de uso cromático para dar ênfase ou camuflar uma informação na outra. “Os designers usam a cor para fazer com que as coisas se destaquem (sinais de advertência, por exemplo) e outras desapareçam (camuflagem). A cor serve para diferenciar e conectar, ressaltar e esconder”. (LUPTON, 2008, p. 71) E para essas funções é preciso entender a cor como emissão de luz e sombra e o contraste resultante de suas combinações.

Para cada modelo cromático existe uma organização que define as cores primárias (CMYK e RGB), secundárias, terciárias, complementares e análogas. Quando misturadas produzem novas cores e quando combinadas causam uma série de efeitos estéticos, psicoativos e de associação cultural no indivíduo que as aprecia.

Figura 10



Fonte: <http://www.designtheplanet.com/rgb-cmyk-pms-whats-the-diff/>

4.4 Imagem

O uso de imagens é muito comum no âmbito das artes gráficas. Ela pode ser uma representação da realidade ou uma visão de quem a retrata, ou também, a reprodução de algo imaginado ou inventado pelo produtor. Segundo Timothy (2010, p. 166) “Uma imagem é uma experiência poderosa que está longe de ser inerte – uma descrição simples de objetos, lugares ou pessoas. Ela é um espaço simbólico e emocional que substitui a experiência física (ou a memória dela) na mente do observador no momento em que está sendo vista”. Ou seja, ela pode produzir efeitos poderosos quando utilizadas de forma adequada e é uma potente ferramenta da comunicação visual, uma das mais objetivas e diretas de se interpretar. “Uma imagem torna-se relevante quando sua composição e técnica de produção, assim como seu tema, funcionam em harmonia com outro material para criar uma mensagem integrada” (Timothy, 2010, p.167).

4.4.1 Fotografia

A fotografia pode ser considerada a representação gráfica (ou digital) do real, ou melhor, a reprodução de um milésimo de segundo do real. Ela permite congelar o tempo em uma imagem, sendo uma memória física de um relato. A tecnologia permite ao profissional que trabalha com imagens fotográficas um universo de possibilidades, avançando o patamar da fotografia, como simples relato visual de uma realidade passada, para um formato de linguagem manipulável e adaptável aos objetivos de quem a concebe ou manipula. Timothy afirma que: “(...) seu realismo e objetividade permitem que o observador registre e processe a imagem muito rapidamente, em vez de ser distraído por questões pictóricas abstratas, como textura, material e composição” (2012, p. 180).

Figura 11



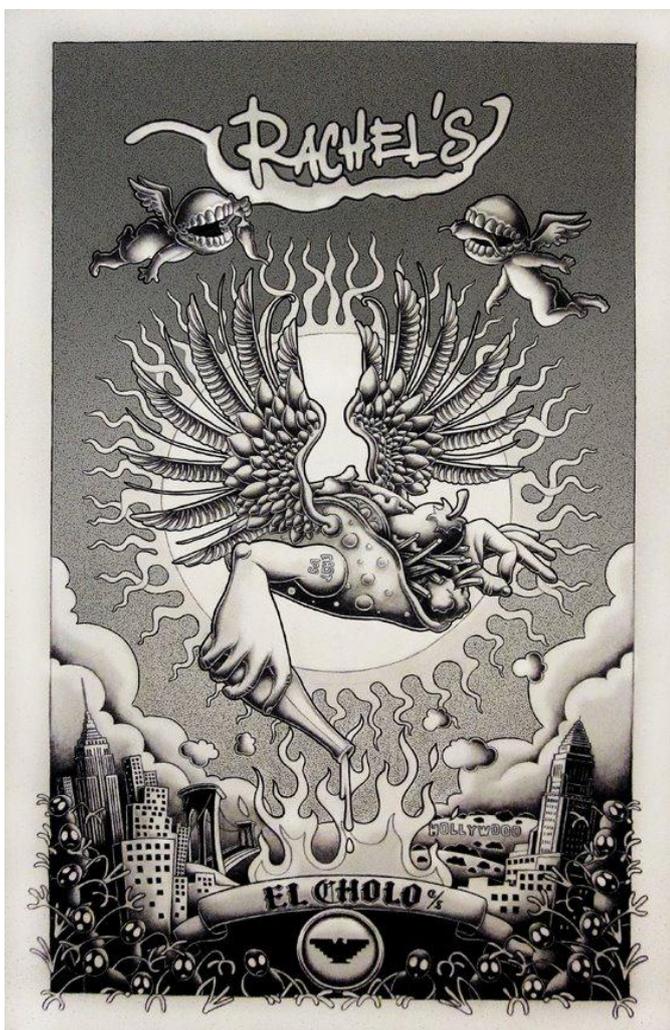
Fonte: <http://artecreate-pesquisa.blogspot.com.br/p/sebastiao-salgado.html>

4.4.2 Ilustração

Diferentemente da fotografia, a ilustração não remete somente a realidade. Ela pode cumprir esse papel, mas também pode proporcionar qualquer pensamento ou ideia, além de poder reproduzir a realidade com um olhar particular de quem a ilustra. É um recurso das artes plásticas, mas diferente desta, não desempenha somente o papel expressivo e sim o de funcionalidade ao projeto em que a imagem ilustrada é utilizada.

O designer não apenas fica livre das limitações do ambiente e dos objetos do mundo real, mas também tem o potencial de introduzir sobreposição conceitual, seletividade aprimorada dos detalhes e o aspecto visual e interpretativo de sua visualização – por meio da escolha do material, da composição e das qualidades gestuais (TIMOTHY, 2012, p.173).

Figura 12



Fonte: [https://www.facebook.com/photo.php?fbid=329723490447581 &set=a.147571001996165.38769.147569038663028&type=1&theater](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=329723490447581&set=a.147571001996165.38769.147569038663028&type=1&theater)

4.5 Tipografia

A tipografia diz respeito à linguagem no texto escrito. O design de uma letra desempenha muitas funções na comunicação visual, e tem a mesma importância da imagem, pois agrega valor estético ao texto, e este pode ser combinado e desempenhar papel comunicativo junto com os demais elementos gráficos da peça. É um elemento de muito peso dentro de uma composição, e sua utilização inadequada causa estranheza mesmo a aqueles que não a percebem-na com olhar crítico de especialista. De acordo com Ellen Lupton (2009, p. 13) “As

letras são um recurso essencial empregado por designers gráficos, assim como vidro, pedra, ferro e inúmeros materiais são utilizados por arquitetos”.

Uma boa utilização de letras em uma composição gráfica agrega valor estético e dá força ao conceito. As fontes são divididas por famílias tipográficas, e cada uma delas possui peso histórico e diferentes significados. “Ao escolher fontes, os designers gráficos consideram a história dos tipos e suas conotações atuais, bem como suas qualidades formais” (LUPTON, 2009, p. 30). Quando encaixada em uma composição, a fonte tipográfica precisa estar em harmonia com os demais elementos e atender às necessidades do projeto.

4.6 Composição e Harmonia

Como qualquer projeto de design, o produto não pode apresentar apenas valor estético, precisa comunicar e ter uma funcionalidade. A composição dos elementos é o que vai definir se a mensagem será bem transmitida ou não. “Criar design é muito mais do que simplesmente montar, formatar ou mesmo editar; é acrescentar valor e significado [...]” (TIMOTHY, 2010, p. 6). O grid ajuda muito na composição e facilita a harmonização dos elementos em um espaço a ser preenchido, pois dá uma direção de aonde os elementos podem, ou não, serem posicionados. Mas não será somente esse elemento que garantirá uma composição e harmonia para a peça. Entender de todos os elementos explicados acima e utilizá-los de modo que comunique a informação desejável é o que faz a diferença do produto final. Ter lógica visual de acordo com Timothy (2010, p. 199) significa que “Soluções de design formam um todo interessante quando todos os componentes estão claramente inter-relacionados”. Portanto dar ordem e relacionar os elementos de forma que tudo se complete e combine esteticamente é proporcionar lógica visual ao projeto, de maneira que o receptor da mensagem consiga associar todos os elementos e decodificá-los da maneira que o comunicador deseja.

5 Processo de Desenvolvimento Visual: Capa de um Livro

O projeto gráfico desenvolvido no trabalho consiste na capa de um livro direcionado aos estudantes da arte de rua, artistas desse segmento, teóricos do assunto bem como interessados, em geral, pela arte de rua da capital brasileira. Para atender aos objetivos de ser decodificado por toda essa gama de leitores, alguns métodos de composição provenientes dos conceitos de produção de projeto gráfico e design gráfico editorial foram implementados para a construção da capa.

5.1 Pesquisa

Para o começo do projeto gráfico foi necessária a realização de uma busca sobre os perfis do consumidor, e aspectos relacionados aos objetivos de comunicação. Desta maneira foi possível começar a definir um padrão de estilos e linguagens a serem compreendidos pelo público de interesse. De acordo com Nunes (2012):

Penso que o ato de pesquisar pode ser tomado como ato de criação naquilo que a criação teria de movimento, de inesperado, de invenção, de fecundo. Imagino que a criação possa ser tomada como procedimento e, como consequência, num processo de pesquisa.

A primeira fonte de pesquisa foi a *internet*, informações sobre a situação social e econômica no Brasil, de Brasília para traçar, além de um perfil da atualidade em que o projeto gráfico será inserido, ter justificativa concisa acerca das causas que levam à intervenção artística nos muros da capital. A segunda pesquisa foi relacionada ao público de interesse do projeto que é definido por: artistas de rua, críticos e teóricos de arte, bem como estudantes e interessados pelo grafite. O perfil dessas pessoas ajuda na definição do conceito a ser elaborado, que é de grande importância para atingi-las de forma significativa a ponto de despertar o interesse ao consumo.

O primeiro aspecto observado na pesquisa é a desigualdade social brasileira. De acordo com Frei Betto (2010) “Relatório da ONU (Pnud), divulgado em julho, aponta o Brasil como o terceiro pior índice de desigualdade no mundo”.

Brasília reflete esse índice com a própria situação social. A capital possui o maior aumento nas diferenças de distribuição de renda do país.

Uma forma mais científica de medir desigualdade social é o Índice Gini, que considera a renda de toda a sociedade. O Índice Gini vai de 0 (menos desigualdade) a 100 (mais desigualdade). Pois em 2005, o índice de Gini para Brasília, era de 60,34. Em 2009, já era de 61,95. No mesmo período, o índice de Gini para o Brasil todo recuou de 56,75 para 54,01. Ou seja, enquanto o Brasil melhora, Brasília anda para trás na redução da desigualdade. (RODRIGUES, 2012)

A relevância dessas informações para o projeto se dá pelo fato de que, em uma cidade onde os níveis de desigualdade entre pobres e ricos aumenta, as manifestações desses grupos desfavorecidos ou de grupos que condenam os métodos de distribuição de renda aumenta também. E isso possui um lado positivo, pois a qualidade e a intensidade em que ocorrem manifestações da arte de rua aumentam de acordo com uma necessidade de expressar problemas sociais urbanos, podendo surgir um estilo próprio da cidade.

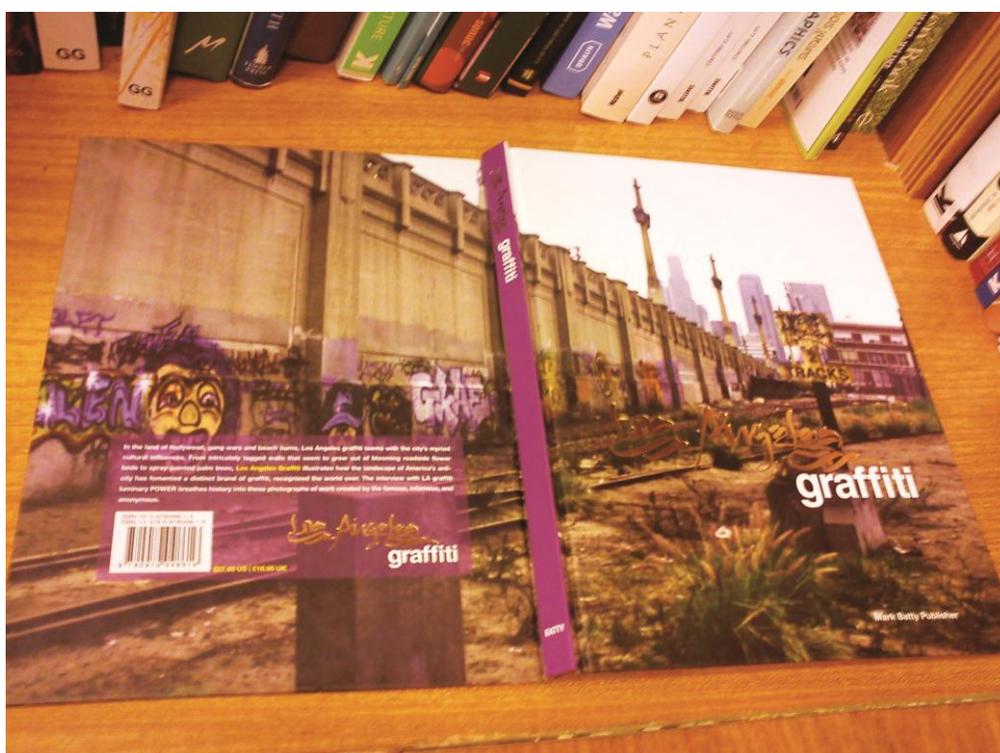
O outro aspecto pesquisado é a preferência dos grupos sociais de interesse e o perfil das pessoas que formam esses grupos. Os grafiteiros, em geral, se definem por ex-pichadores de cidades satélites do DF. Um exemplo é o precursor da arte na cidade, Satão, que de início pichava os muros e se descobriu artista do grafite. Os críticos e teóricos de arte constituem num público com alto nível de instrução cultural e é formado por profissionais e professores da linguagem visual e estética. Já os estudantes se caracterizam por pessoas com um bom nível de instrução acadêmica e que está em processo de desenvolvimento crítico em determinado assunto. As conclusões dos resultados dessas pesquisas é que há a necessidade de contextualizar e desenvolver uma composição de forma a ser interessante para o grafiteiro, adequando a linguagem visual à estética do grafite, sendo sério e crível em seu conteúdo estético aos olhos dos críticos e atrativo aos estudantes que pretendem conhecer mais sobre o movimento em Brasília.

Outras fontes de pesquisa como livros e textos foram muito úteis no processo de pesquisa de referências, pois relacionar aspectos da arquitetura e da história da arte pode acrescentar conteúdo ao conceito e à estética do trabalho.

5.2 Análise de Similares

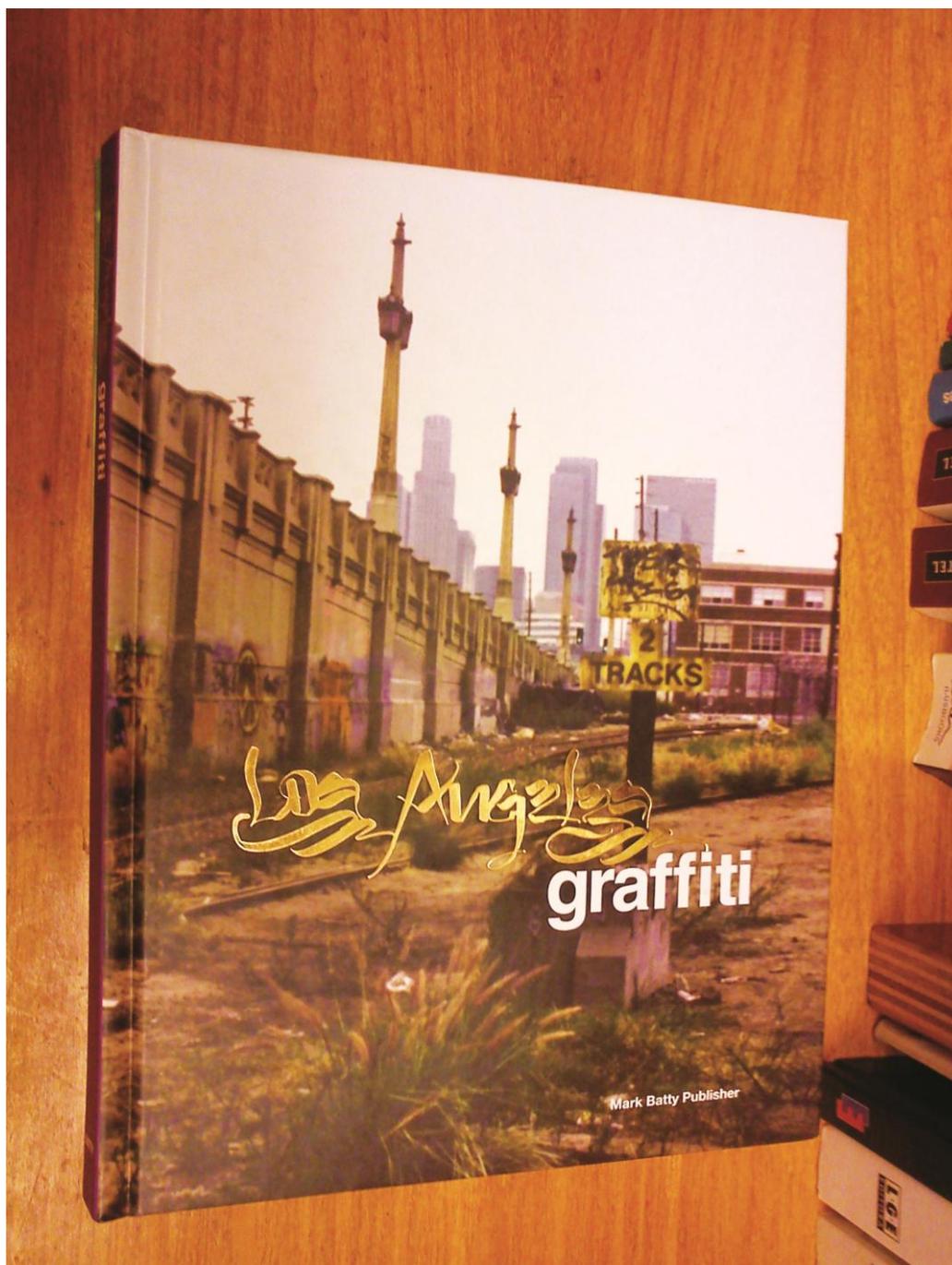
Para traçar um perfil estético, se fez necessário a procura e análise dos padrões e diferenças de capas do mesmo assunto que o presente projeto. A observação de semelhanças e diferenças nas capas de outras editorações ajudou na decisão de composição estética, pois os padrões que relacionam as semelhanças definem uma forma de linguagem já conhecida e aceita pelo público-alvo, portanto mais fácil de ser compreendida e que pode aumentar as chances de atração para o consumo.

Figura 13



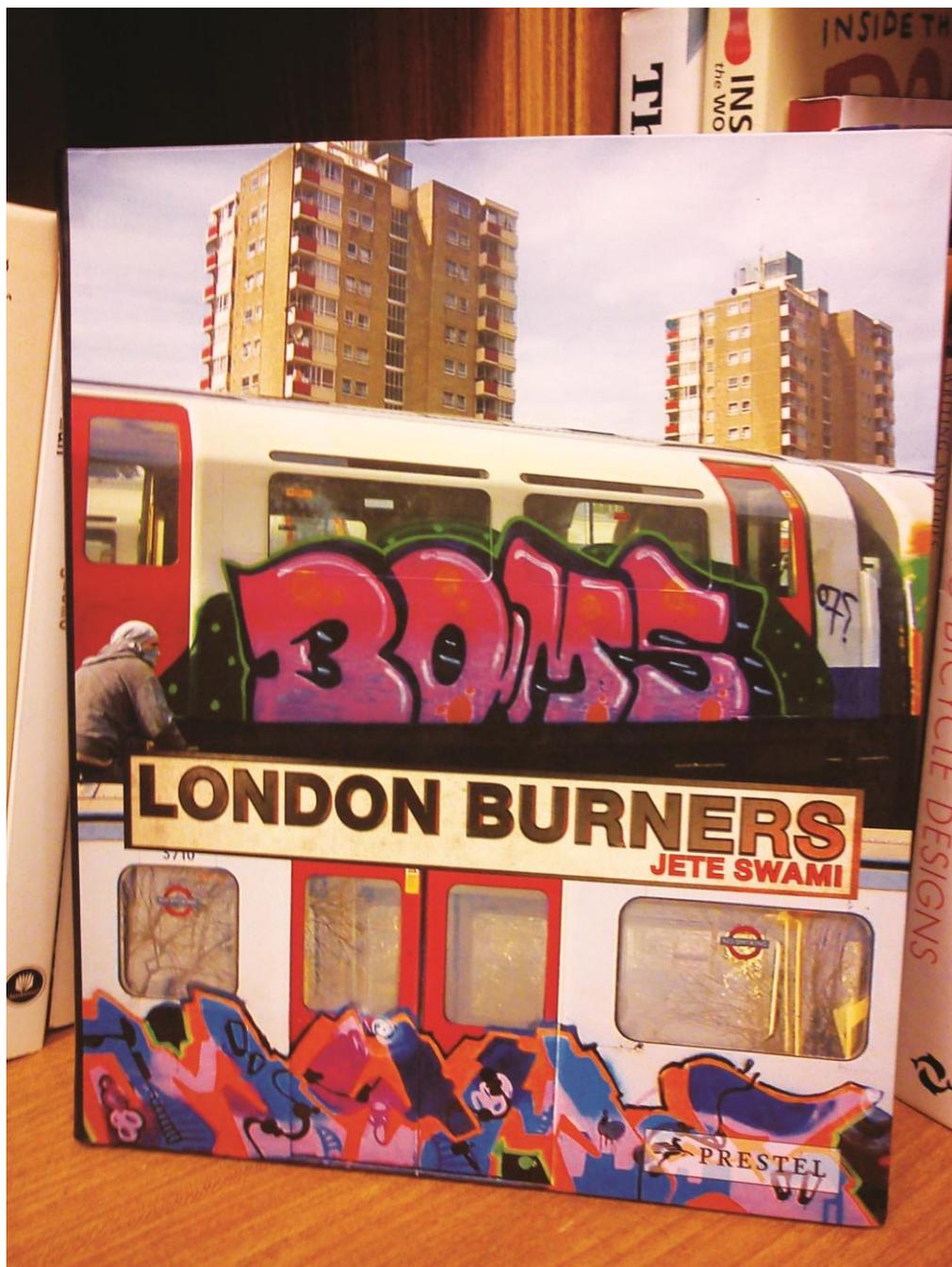
Fonte: Foto tirada pela autora.

Figura 14



Fonte: Foto tirada pela autora.

Figura 15



Fonte: Foto tirada pela autora.

Figura 16



Fonte: Foto tirada pela autora.

Figura 17



Fonte: Foto tirada pela autora.

Existe uma infinidade de editorações relacionadas ao grafite. Os livros escolhidos para a presente análise são referentes aos estilos e grafites de determinadas cidades do mundo, como Los Angeles, Barcelona e Londres, que como Brasília, são grandes cidades do mundo. Foram pesquisadas capas de outras cidades, mas para fins práticos serão descritos somente as similaridades e diferenças dos três livros descritos anteriormente.

A primeira similaridade encontrada entre elas é a variedade cromática intensa, exceto a de Los Angeles que aproveitou da cor de um dos grafites para utilizar como cor principal na composição, o que resultou em um trabalho bem interessante. Por se tratar de grafite, na maioria dos exemplos, o traço do jato foi valorizado, a maioria utilizou a imagem das obras por completo, exceto a de Barcelona que pegou somente traços de vários desenhos. Outra semelhança é o uso da tipografia, em dois exemplos elas aparecem em caixa alta, não possuem serifa e tem uma característica mais conservadora. O exemplo de Los Angeles utiliza duas tipografias diferentes para compor o título, o "Los Angeles" está em uma letra

de origem manuscrita e que lembra as letras do grafite, a palavra “*Graffiti*” está em caixa baixa com uma letra mais conservadora.

5.3 Conceito do Projeto

Como o livro irá descrever os artistas de rua de Brasília, a intenção é usar elementos visuais e signos que conectem as características da cidade aos conceitos de contracultura do grafite.

O contraste é a linha segmentada para a definição do conceito do presente projeto. Sem a observação da dualidade ou do contraste, os significados que conhecemos hoje seriam, em sua maioria, inexistentes. Dondis (2003, p. 107), em *Sintaxe da Linguagem Visual*, sobre o contraste, afirma:

Seria possível entender o calor sem o frio, o alto sem o baixo, o doce sem o amargo? O contraste de substâncias e a receptividade dos sentidos a esse mesmo contraste dramatiza o significado através de formulações opostas.

Várias técnicas visuais de composição tem como base o contraste, inclusive nas artes, onde a intuição é mais ativa e o objetivo vai além da funcionalidade e da estética. “Em todas as artes, o contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar o significado, e, portanto, simplificara comunicação” (DONDIS, 2003, p. 108).

A partir do formato estético planejado da cidade, da arquitetura em seus monumentos - que preza pelas formas básicas da geometria e pouca variação cromática – e da representatividade do poder de Estado soberano que a Capital Federal reflete, o contraste da arte urbana com as características da cidade se torna muito intenso. Por um lado o Estado, o institucionalizado, o planejamento urbano habitacional e comercial resultante de uma utopia de pensadores políticos. Do outro a marca do crescimento urbano imprevisível, dos problemas sociais que acompanham grandes centros, a voz de pessoas que falam com imagens coloridas e multiformes onde bem entendem e a quem estiver passando no local, produto dos contextos sócio-políticos e econômicos do país e da cidade. O conceito do projeto toma como base o contraste entre essas duas realidades conflitantes para fins de reflexão e destaque à arte de rua e sua representação na sociedade.

Para conectar essa estrutura que compõe o formato físico da cidade com a estrutura do livro, o formato é a multiplicação desses dois valores numéricos por dois ($9 \times 2 = 18$; $16 \times 2 = 32$) que possui o espaço para preenchimento com os elementos gráficos de 18×32 cm. Essa medida se refere ao livro fechado.

Figura 19



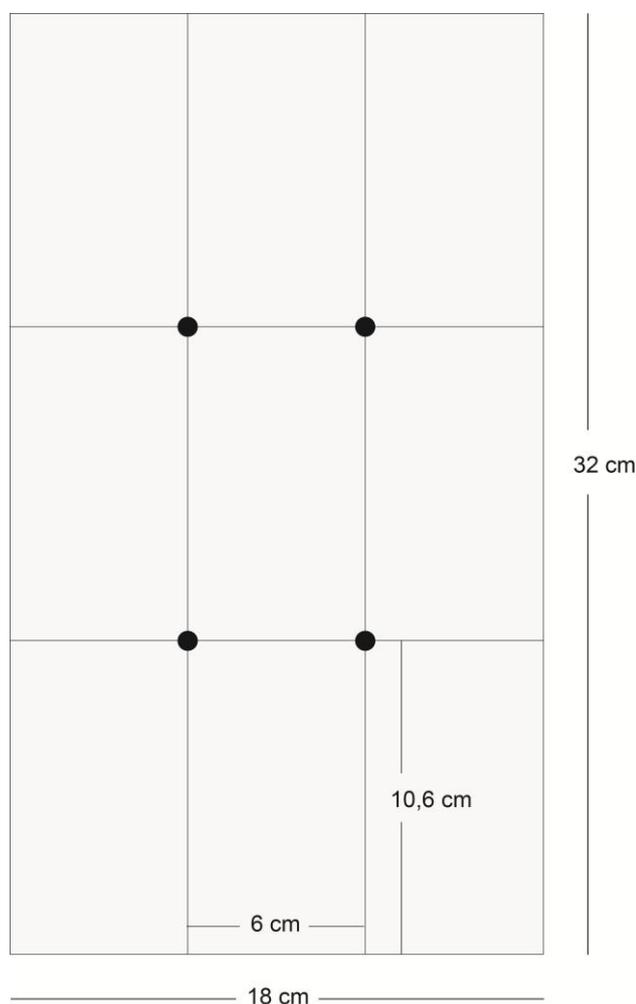
Fonte: Imagem do autor

5.5 Utilização de Grid

“São vários os tipos de grid que o designer pode escolher para criar o projeto. O grid é o elemento estrutural comum por trás de todo o trabalho que agrega noção de ordem, consistência e eficiência aos projetos de design” (AMBROSE, HARRIS, 2009, p.55). Como a intenção do projeto é agregar valor estético ao movimento da arte de rua, a seguinte etapa após a definição do formato é a

estruturação de um grid para distribuir de maneira concisa e harmoniosa os elementos de composição da capa. Para o presente projeto o grid terá de ser útil para a organização de imagens principalmente, sendo o texto restrito ao título do livro. A “Regra dos Terços” é de grande utilização na composição de peças gráficas, inclusive obras de arte, pois define de forma rápida e direta os principais focos ativos de atenção em um espaço. Para efeito de funcionalidade, este grid foi escolhido para estruturar a capa. Sendo este dividido da seguinte forma:

Figura 20



Fonte: Foto tirada pela autora.

Os pontos pretos significam os focos ativos do espaço e os retângulos são os módulos onde os elementos podem ser acomodados. De acordo com Harris e Ambrose (2009, p. 50) “Dispor os principais elementos visuais nos focos ativos de uma composição ajuda a atrair a atenção para eles, conferindo certo equilíbrio ao todo da composição. Usar a regra dos terços para posicionar elementos introduz

espaçamento proporcional ao design, o que ajuda a estabelecer um equilíbrio esteticamente agradável”.

5.6 Escolha das Cores

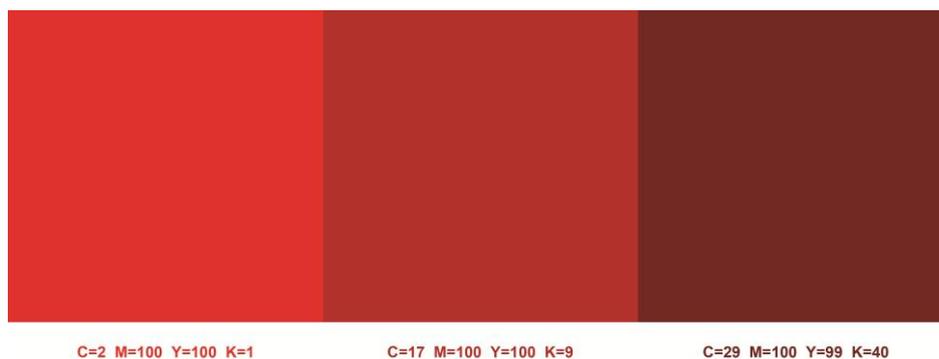
Para um projeto onde o conceito principal se fundamenta nas cores, a escolha desta tem um cuidado especial.

5.6.1 *A Partir do Significado Cultural e Psicológico*

De acordo com Farina (2006, p. 96) “Os Psicólogos e agentes e agentes culturais estão de comum acordo quando atribuem certos significados a determinadas cores que são básicas para qualquer indivíduo que viva dentro da nossa cultura”. Para tanto um estudo de como representar a característica contra cultural com as significações das cores no âmbito ocidental foi realizado. Tomando como referência o livro de Modesto Farina para determinar os estímulos psicológicos das cores foi decidido utilizar o conceito de, como ele denomina, sensações cromáticas e acromáticas. As associações de materialidade e de afeto das cores podem causar essas sensações aos indivíduos que as observam. Na presente descrição de elaboração cromática da capa, as associações retiradas da referencia bibliográfica terão relação direta com o que o conceito exige, sendo somente os pontos necessários para o projeto ressaltados.

Primeiramente o uso do vermelho como cor principal tem um motivo bastante simbólico. De acordo com Farina (2006, p. 99) o vermelho é a cor por excelência e possui efeitos psicológicos, de associação afetiva e material, relacionadas ao combate, conquista, revolta, movimento, agressividade, emoção, etc. Essas associações vão de encontro com a proposta conceitual do projeto, que toma o grafite como movimento artístico de contracultura, marginalizado e que combate o sistema desigual que rege os centros urbanos brasileiros.

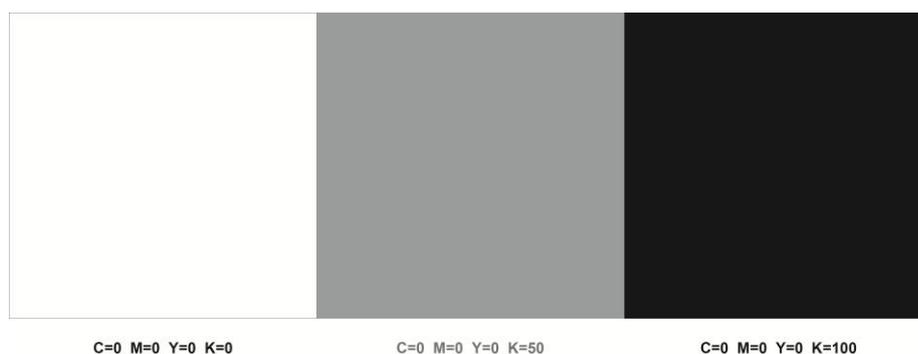
Figura 21



Fonte: Imagem do autor

As cores acromáticas como o branco, o preto e cinza também possuem papéis psicológicos importantes na capa. O preto, na cultura ocidental, possui significados relacionados à morte, sujeira, sombra, tristeza, opressão, miséria entre outros. Farina (2006) descreve a cor cinza como neutra e também o conjunto de todos os comprimentos de onda; representa fundir os estímulos, simplifica-los. As associações, material e afetiva, são: tédio, seriedade, máquinas, cimento e edificações que corresponde diretamente aos centros urbanos. Já o branco representa a adição de todos os comprimentos de onda (FARINA, 2006) e apesar de ser muito associado à paz, o branco significa, também o vazio interior, a carência afetiva e a solidão. A associação afetiva mais próxima do branco ao conceito é a “ordem”. Esta representa profundamente os fundamentos do Estado que possui em seu símbolo maior (a bandeira) a seguinte frase: “Ordem e Progresso”. Por essas justificativas, a imagem que contém essas cores compõe o fundo da capa, sendo sobrepostas e sofrendo interferência das demais cores.

Figura 22



Fonte: Imagem do autor

A segunda cor cromática escolhida é a mistura do vermelho com o amarelo. A cor laranja possui associações materiais e afetivas que estão ligadas à ofensa, agressão, perigo, desejo, excitação e energia (FARINA, 2006). Todas essas associações tem relação com a juventude e a revolução e que combinam com os fundamentos do grafite.

Figura 23



C=0 M=66 Y=100 K=0

Fonte: Imagem do autor

As demais cores possuem um papel mais estético do que de significado, porém possuem efeitos psicológicos e que podem causar associações diversas nos espectadores. A cor que mais contrasta com o vermelho e laranja da imagem principal é o verde. De acordo com Farina (2006) suas associações estão relacionadas à adolescência, à natureza, à saúde, etc. Há associações materiais do verde com o dinheiro, moeda de troca do sistema de consumo capitalista.

Figura 24



C=66 M=25 Y=86 K=7

Fonte: Imagem do autor

5.6.2 Funcionalidade Estética da Cor

As cores combinadas podem provocar sensações cromáticas diferentes do que as cores isoladas, além de ser necessário que a combinação atribua valor estético ao trabalho. De acordo com Farina (2006):

O uso de duas ou mais cores pode dar um significado mais amplo, como por exemplo, o vermelho que geralmente remete à atividade, vivacidade e estímulo, associado ao amarelo, que gera efeitos de sentido de felicidade e jovialidade, implicam juntos em dinamismo e expansão.

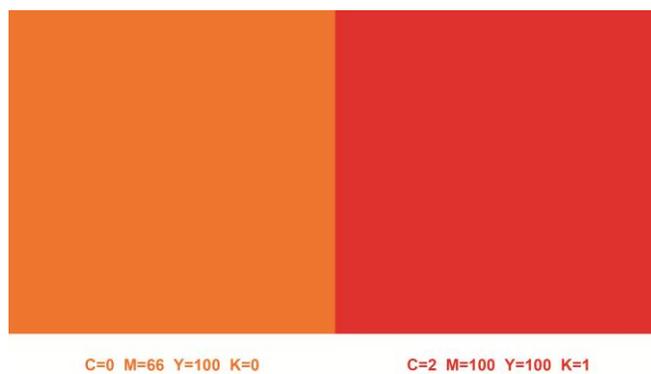
A escolha da imagem principal em vermelho e o a linha externa em laranja tem como objetivo dar intensidade à capa, fazer alusão à jovialidade, mas com mais peso do que o amarelo, além de que são duas cores análogas, e sua composição resulta em maior conforto para quem está olhando a peça.

As demais cores que estão sobrepostas e conversando com a fotografia foram retiradas de trabalhos reais em muros da cidade, e o uso de todas juntas justificado pelo padrão estético observado na análise de similares.

O uso das três cores acromáticas no fundo da composição tem o propósito de dar destaque aos elementos sobrepostos, além de representar a frieza do estado e a arquitetura predominantemente branca de Oscar Niemeyer.

A escolha de os elementos do fundo possuírem menor saturação que os elementos sobrepostos, no caso a ilustração carregada de cores vibrantes, não foi aleatória, mais uma vez houve a utilização de elementos visuais para dar sentido a um contexto e cumprir o papel de se comunicar com o leitor.

Figura 25



Fonte: Imagem do autor

5.7 O Uso de Imagens

Para melhor identificação da mensagem proposta no conceito, o uso de imagens é uma alternativa eficiente no processo de comunicação visual. Dondis (1997, p. 87) explica que:

A realidade é a experiência visual básica e predominante. A categoria geral total do pássaro é definida em termos visuais elementares. Um pássaro pode ser identificado através de uma forma geral, e de características lineares e detalhadas.

Pelo fato de usarmos a imagem como identificadora dos objetos que nos circunda, ela interfere drasticamente em uma composição onde faz parte dos elementos ordenados, pois pode tornar a mensagem muito mais clara ou confundir com mais intensidade o espectador. De acordo com Dondis (1997, p. 85):

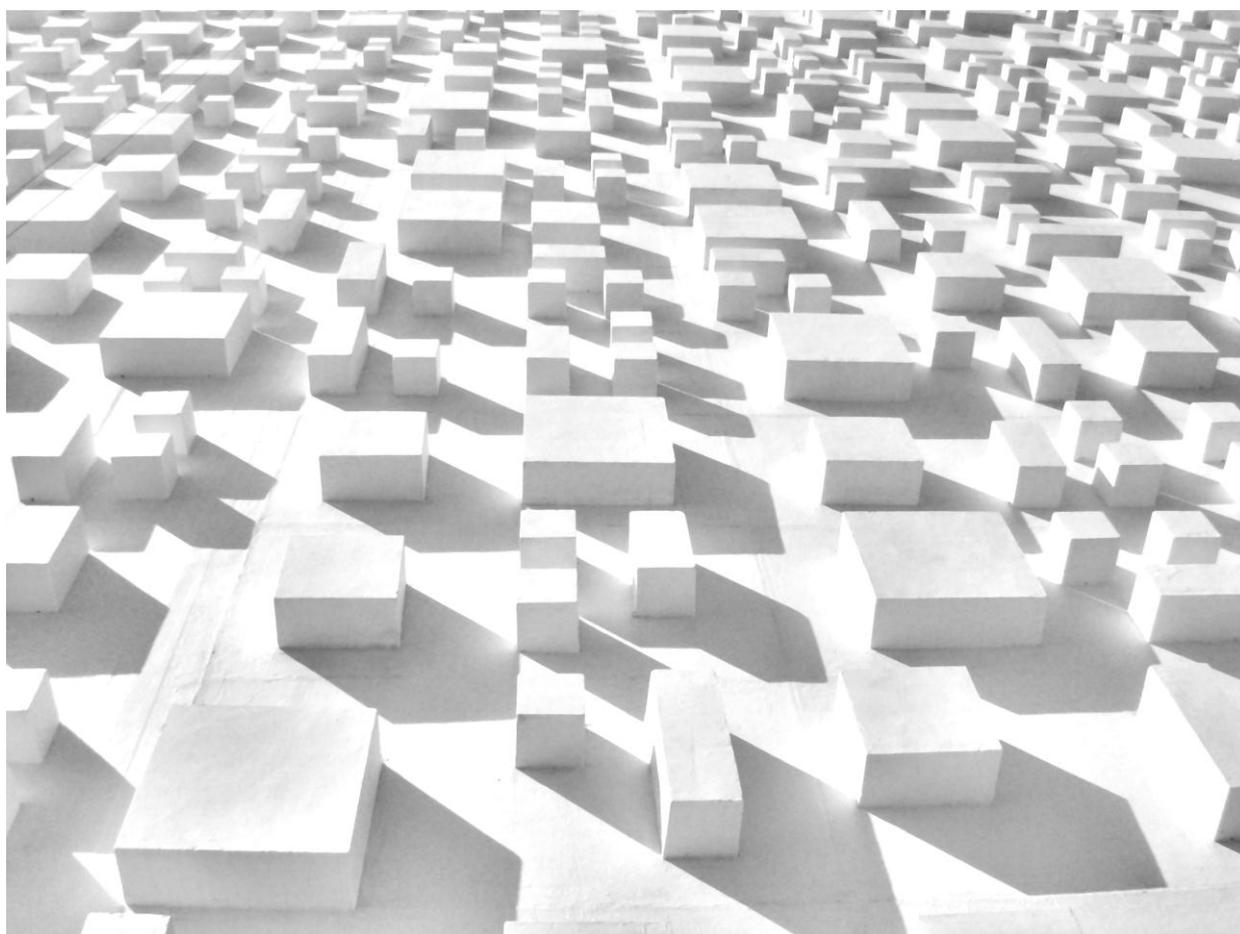
A visão define o ato de ver todas as suas ramificações. Vemos com precisão de detalhes, e aprendemos e identificamos todo o material visual elementar de nossas vidas para mantermos uma relação mais competente com o mundo.

Para os objetivos de compreensão propostos no conceito do projeto, que pretende ressaltar a ambiguidade que a arte de rua representa na capital do Brasil, o uso de duas imagens que se contrapõem em estilo pode acrescentar profundidade ao conceito.

Primeiramente, o uso de uma imagem fotográfica, que é a representação do milésimo de segundo da realidade física e que é congelada em uma imagem (pode ser numa superfície gráfica ou como dados digitais). De acordo com Dondis (1997, p. 89) “Através da fotografia é possível então, fixar um pássaro no tempo e espaço”. Por se tratar de uma representação quase que igual à realidade, mais absoluta que qualquer desenho, a fotografia desempenha o papel de “a dureza da realidade” no conceito do projeto, mostrando como a cidade é setorizada e elitista na própria construção arquitetônica. “Além de um modelo tridimensional realista, a coisa mais próxima da visão de um pássaro, na experiência direta, seria uma foto cuidadosamente exposta e focada do mesmo, em suas cores plenas e naturais.” (Dondis 1997, p. 88). Com os *softwares* e dispositivos digitais essa representação da

realidade pode ser manipulada aos gostos e objetivos do manipulador, por isso no caso do presente projeto, as cores acromáticas da fotografia original (preto, branco e cinza) foram intensificadas. O objetivo é que o potencial leitor identifique as formas do monumento fotografado (Teatro Nacional), que se constitui em blocos ordenadamente posicionados, e as associe com a estruturação urbana setorizada da cidade.

Figura 26



Fonte: Imagem do autor

Em contraposição com a imagem acromática, simétrica e retratada da realidade que advém da fotografia escolhida, o uso de uma figura ilustrativa sobreposta à fotografia completa e fortalece o conceito ambíguo do trabalho. A ilustração vai além da realidade, considerada uma abstração, ela transmite o imaginário, se torna uma linguagem com infinitas formas de representação. “A abstração tem sido particularmente associada à pintura e à escultura como expressão pictórica que caracteriza o século XX” (Dondis, 1997, p. 98). Com o estilo

que remete ao grafite, a ilustração vem com o significado de sobrepor o elitista e o setorizado da cidade. “A força da ilustração em relação à fotografia está na comunicação com uma sensibilidade visual que é emocional, poética, orgânica e inatamente humana” (THIMOTY, 2010 p. 173). A utilização da ilustração na capa pretende da mesma forma que o grafite nos muros, representar a oposição ao ordenado, ao previsível, o grito contra o preconceito e a marginalização de grupos sociais, marcados pela desigualdade social e pela violência.

Figura 27



Ilustração: Bruno Augusto Ferreira Setti

5.8 Tipografia

Brasília é produto de um projeto visionário e que impulsionou o design gráfico moderno no(2012). Por isso foi realizada uma busca por tipografia de origem modernista com o intuito de ser legível e se adequar esteticamente ao conjunto da composição. Inspirado pela arquitetura Construtivista de Le Corbusier, o arquiteto Lucio Costa projetou a cidade para ser funcional e ter harmonia estética. Dessa mesma linha de pensamento foi direcionada a escolha da tipografia do projeto.

Para atender às necessidades funcionais e estéticas da capa, a Futura LT Bold foi a que melhor se encaixou no contexto. No que diz respeito à significação histórica e estilística da fonte a Futura acompanha as mesmas tendências modernistas e voltadas à funcionalidade que direcionou os projetistas da cidade, pois Lupton (2006, p. 25) afirma que “Renner deu à Futura diversos pesos, vendo-a como uma ferramenta artística para construir páginas com redações de cinza”. Além de possuir funcionalidade estética, pois de acordo com Renner (1931, apud LUPTON, 2006, p.25), quanto à usabilidade:

As formas tranquilizadoras e abstratas dessas novas fontes que dispensam o movimento manuscrito oferecem ao tipógrafo novos valores tonais afinados com grande pureza. Esses tipos podem ser usados em pesos leves, semipretos ou saturadamente pretos.

No caso a versão bold foi utilizada para melhorar a leitura do título que está sobre uma imagem, o *outline* laranja para contribuir com a ilustração e a cor preta para dar contraste tonal à composição.

Figura 28

^A A	^B B	^C C	^D D	^E E	^F F	^G G
^H H	^I I	^J J	^K K	^L L	^M M	^N N
^O O	^P P	^Q Q	^R R	^S S	^T T	^U U
^V V	^W W	^X X	^Y Y	^Z Z		

^a a	^b b	^c c	^d d	^e e	^f f	^g g
^h h	ⁱ i	^j j	^k k	^l l	^m m	ⁿ n
^o o	^p p	^q q	^r r	^s s	^t t	^u u
^v v	^w w	^x x	^y y	^z z		

⁰ 0	¹ 1	² 2	³ 3	⁴ 4	⁵ 5	⁶ 6
⁷ 7	⁸ 8	⁹ 9	[!] !	[@] @	[#] #	^{\$} \$
[%] %	[^] ^	^{&} &	[*] *	⁽ (⁾)	[{] {
[}] }	[[] [[]]]	[:] :	[;] ;	[?] ?	^{<} <
^{>} >	⁻ -	⁺ +	⁼ =			

Fonte: <http://www.fontpalace.com/font-download/Futura+LT+Bold/>

5.9 Papelaria

Para um projeto gráfico, a escolha do papel a ser utilizado pode fazer uma grande diferença no resultado final. Para Baer (1995) “O papel é um material em folhas, com uma estrutura porosa e uma espessura regular. É constituído por uma trama de fibras entrelaçadas, quase sempre de natureza vegetal com um comprimento máximo de poucos milímetros”.

Na escolha da papelaria para a capa foi levado em consideração a qualidade desejada para o produto final. No caso, o material escolhido foi o papel Paraná, que é uma espécie de papelão grosso, revestido de um couchê 170g/m² fosco.

Produzido com camada de cola e revestimento, tratado com agentes branqueadores (substâncias que conferem um tipo de fluorescência), possui um alto grau de alvura. Fabricado nos formatos 66 x 96 cm e 76 x 112 cm, nas gramaturas de 75 até 180 g/m², é utilizado principalmente nos sistemas de impressão topográfica, *offset* e rotográfica, para folhetos, miolos e capas de revistas, catálogos, etc. (BAER, 1995)

Desta maneira a capa será dura, dando um aspecto de sofisticação e agregando valor de qualidade. O acabamento é um material chamado “Bopp” fosco, que se caracteriza por um tipo de plastificação térmica, este acabamento aumenta a resistência ao atrito e ainda serve de barreira à umidade. (MATTA, 2009)

6 Considerações Finais

A realização do presente projeto trouxe resultados concretos quanto ao desenvolvimento pessoal das habilidades técnicas e teóricas relacionadas ao design gráfico. Muitos aspectos, no processo de planejamento e execução, do design gráfico foram esclarecidos quanto às técnicas e conceitos aplicados ao assunto. Além de proporcionar um conhecimento mais aprofundado quanto ao tema do grafite, que por ser uma expressão artística contemporânea, pode ser um atributo referencial para futuros projetos de design.

Foi constatado, nas etapas de planejamento, a importância de uma boa pesquisa para a execução de um projeto gráfico. A maior parte do trabalho foi de pesquisa e captação de referências, a parte executiva e técnica de produção, ocorreu de forma específica às exigências encontradas com o processo de pesquisa, ou seja, quando há um bom procedimento de pesquisa, o trabalho prático, tende a ficar muito mais fluido no desenvolvimento, e seu resultado final, muito mais conciso quanto à estética e à comunicação do que se deseja ser compreendido.

Além de todo o processo de formulação conceitual resultante da pesquisa referencial, a parte prática da execução, foi outro fator de perceptível evolução no decorrer do processo executivo do projeto. Obter conhecimento dos fundamentos conceituais e das técnicas, permitiu ao presente trabalho gráfico, exercer o princípio fundamental do design, que é proporcionar funcionalidade junto da estética. Sem o estudo de maneiras práticas, já elaboradas por profissionais atuantes no mercado, ficaria mais difícil organizar os elementos de forma adequada ao público, às condições estéticas e conceituais encontradas na pesquisa, e à função da publicação.

7 Referências

AMBROSE Gavin; HARRIS Paul. **Grids**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Coleção Design Básico)

AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papyrus, 1994. (Coleção Travessia do Século).

BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**. São Paulo: SENAC, 1995.

CARVALHO, Maria Cecília M. **Construindo o Saber**. 15 ed. São Paulo: Papyrus, 2003

CHOU, José Walter Teles; ANDRADE, José Roberto de Lima. **Intervenção Urbana e Patrimônio Cultural**. Disponível em: <<http://www.obsturpr.ufpr.br/artigos/planurb12.pdf>> Acesso em: 02 out. 2012

DESIGUALDADE social no Brasil. Disponível em: <http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod_Canal=53&cod_noticia=15576> Acesso em: 26 out. 2012

DIAS, Cristiane. **Habitar o não-lugar**. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=25&id=289>>. Acesso em: 02 out. 2012

DIEHL Astor Antônio, TATIM Denise Carvalho. **Pesquisa em Ciências Sociais: Métodos de Pesquisa**. São Paulo: Pearson, 2004.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUARTE Jorge, BARROS Antonio. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

ENTREVISTA com Satão: Graffiti em Brasília. Disponível em: <<http://artruadf.blogspot.com.br/>> Acesso em: 07 out. 2012

FARINA Modesto, PEREZ Clotilde, BASTOS Dorinho. **Psicodinâmica das Cores**. 5. ed. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.

FOCHI, M. A. B. Hip hop brasileiro Tribo urbana ou movimento social?. *Facom*, n. 17, Semestral, p. 61- 69, 2007. Disponível em: <http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_17/fochi.pdf> Acesso em: 07 out. 2012

FREITAS, Sicília Calado. **Arte Cidade e Espaço Público**: Perspectivas Estéticas e Sociais. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecul2005/SiciliaCaladoFreitas.pdf>> Acesso em: 03 out. 2012

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo 2012:** Primeiros Dados. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/censo2010/primeiros_dados_divulgados/index.php?uf=00> Acesso em: 02 out. 2012

INSTITUTO NACIONAL DE METROLOGIA, QUALIDADE E TECNOLOGIA. **Curso Técnico em Metrologia:** Monografia, Instruções para Elaboração. Disponível em: <http://www.inmetro.gov.br/metcientifica/curso_metrologia/Docs/manualMonografia.pdf> Acesso em: 02 out. 2012

LUPTON Ellen. **Pensar com Tipos.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

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

MATTA, Mônica Della. Plasticificação e laminação. Disponível em: <http://www.revistatecnologiagrafica.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=247:plastificacao-e-laminacao&catid=98:acabamento&Itemid=181>

NUNES, Celina. **Pesquisa na criação.** Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/vreuniao/textos/etnocologia/Celina%20Nunes%20Ode%20Alc%E2ntara%20-20A%20pesquisa%20como%20processo%20de%20cria%E7%E3o.pdf>> Acesso em: 26 out. 2012

PAIVA, Alessandra Melo Simões. **Por uma Definição de Cultura Urbana:** As Relações entre a Arte e a Cidade Contemporânea. Disponível em: <<http://xiisimpurb2011.com.br/app/web/arq/trabalhos/84633aad18d0fde6c445f4ab1cf3a53b.pdf>>. Acesso em: 07 out. 2012

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Paisagens Urbanas.** São Paulo: SENAC, 1996.

PEREIRA, Rodrigo. **Intervenção Urbana com Palymobil.** Disponível em: <<http://www.coisasemanal.com.br/2010/03/intervencao-urbana-com-playmobil/>> Acesso em: 02/10/2012

PICASSO não pichava. Disponível em: <http://www.ssp.df.gov.br/005/00502001.asp?ttCD_CHAVE=5219> Acesso em: 07 out. 2012

POZZEBOM, Fabio Rodrigues. **Monumentos de Brasília se Iluminam de Rosa para Incentivar Prevenção Contra o Câncer de Mama.** Disponível em: <<http://noticias.r7.com/distrito-federal/fotos/veja-fotos-monumentos-de-brasilia-se-iluminam-de-rosa-para-incentivar-prevencao-contr-o-cancer-de-mama-20121002.html>> Acesso em: 03/10/2012

RAMOS, Cristovam. **Urbanismo:** pequena abordagem do crime de pichação. Disponível em: <<https://aplicacao.mp.mg.gov.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/1056/2%20R%20MP%20-%20Urbanismo%20-%20Cristovam.pdf?sequence=1>> Acesso em: 07 out. 2012

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. 8.ed. Brasília: L.G.E, 2007

RODRIGUES, Fernando. **Brasília faz 52 anos e cresce a desigualdade social**. Disponível em: <<http://noticias.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2012/04/21/brasilia-faz-52-anos-e-cresce-a-desigualdade-social-diz-marcio-pochmann-do-ipea.htm>> Acesso em: 23 out. 2012

SAMARA, Timothy. **Elementos do Design**: guia de Estilo Gráfico. São Paulo: Bookman, 2010.

SANTOS , Isabela; RAMOS, Débora. **Brasília de arquitetura cinquentenária e moderna**. Disponível em: < <http://www.nominuto.com/noticias/cidades/brasilia-de-arquitetura-cinquentenaria-e-moderna/51351/>> Acesso em: 23 out. 2012

SERTÃ, Carla. **Street Art**: Alexandre Orion. Disponível em: <http://thefashionconfession.blogspot.com.br/2012/04/street-art-alexandre-orion.html>. Acessado em: 02 out. 2012

SPINELLI, Luciano. **Pichação**: um código sem regra. Disponível em: <http://www.graffiti.org/faq/spinelli/pichacao_e_comunicacao_um_codigo_sem_regra.html> Acesso em: 03 out. 2012

TIBURI, Márcia. **Pensamento piXação**: Para questionar a estética da fachada. Disponível em: <<http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/pensamento-pixacao/>> Acesso em: 03 out. 2012

UDF CENTRO UNIVERSITÁRIO. Dois artistas produzem três painéis em prédios de Brasília. Disponível em: <<http://blog.udf.edu.br/?tag=guga-baygon>> Acesso em: 07 out. 2012